ปัญหาการแปลคำและวลีอุทาน ในการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์

นางสาววิรกานต์ หวังซื่อกุล

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาอักษรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล
ศูนย์การแปลและการล่ามเฉลิมพระเกียรติ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2550

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย
The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

The Translation of Interjections and Interjectional Phrases in *Calvin And Hobbes*

Miss Wirakarn Wangsuekul

A Special Research Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Translation
Chalermprakiat Center of Translation and Interpretation

Faculty of Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2007

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ในการหาแนวทางการแปลการ์ตูนคอมิกที่เหมาะสม โดยมุ่งศึกษาแนวทางการแปลคำอุทานและวลีอุทาน ผู้วิจัยได้นำการ์ตูนคอมิกเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ (Calvin and Hobbes) มาเป็นกรณีศึกษา มีสมมติฐานว่าในการแปลตัวบทประเภทการ์ตูน นอกจากทฤษฎีการแปลต่างๆแล้ว ยังต้องคำนึงถึงหลักการวิเคราะห์การ์ตูนด้วย ส่วนในการแปลคำอุทาน ซึ่งเป็นปัญหาหลักในการแปลการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์นั้น สามารถนำหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ด มาใช้ในการวิเคราะห์คำอุทานเพื่อให้คำอุทานที่แปลนั้นเข้ากับบริบทการสื่อสารและเป็นธรรมชาติมากที่สุด

กรอบการวิเคราะห์ที่นำมาใช้ในการศึกษาตัวบทคือหลักการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในการ์ตูนตามบทความเรื่อง Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation ของเคลาส์ ไคด์ล (Klaus Kaidl) ส่วนทฤษฎีที่ใช้ในการแปลได้แก่ ทฤษฎีสโคพอส (Skopos Theory) ของไรส์และแฟร์เมียร์ (Reiss/ Vermeer) แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ของฌอง เดอลิล (Jean Delisle) และหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ด (Christiane Nord) นอกจากนี้ ยังได้ศึกษาองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการแปลด้วยคือ ลักษณะของคำอุทานเพื่อใช้ในการวิเคราะห์คำอุทานและวลีอุทาน และการศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาเพื่อใช้ในการตีความอวัจนภาษาที่ปรากฏในตัวบท

หลังจากที่ได้นำทฤษฎีข้างต้นมาประยุกต์ใช้แล้ว พบว่าสามารถนำทฤษฎีสโคพอสของไรส์และแฟร์เมียร์และแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิลมาประยุกต์ใช้ในการแปลการ์ตูนคอมิกได้เป็นอย่างดี ส่วนหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ดสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการแปลคำและวลีอุทานได้

Abstract

This special research is aimed to study the translation of comics and the translation of interjections and interjectional phrases, by using Will Watterson's *Calvin and Hobbes* as a case study. The hypothesis of this special research is that when translate comics, apart from translation theories, translators should take into account the analytical framework regarding comics when translating such kind of text. Moreover, when translating interjections and interjectional phrases deemed problematic in the translation of Calvin and Hobbes, Christiane Nord's The Factors of Source-Text Analysis can be applied and utilized when analyzing interjections and interjectional phrases in order for the translation to be most fitting to the context of communication and most natural to the Thai tongue and ear.

The analytical framework used to study the source text is based on A Translation-Relevant Anatomy of Comics in Klaus Kaindl's article *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*. The translation theories and approach applied are Skopos Theory by Reiss/ Vermeer, Interpretive Approach by Jean Delisle and The Factors of Source-Text Analysis by Christiane Nord. Moreover, other elements concerning translation which include the characteristics of interjections and non-verbal communication are also studied and applied when analyzing the interjections and when analyzing body language found in the source text, respectively.

Having conformed to the mentioned theoretical framework, it has been found that Skopos Theory by Reiss/ Vermeer and Interpretive Approach by Jean Delisle can be perfectly applied when translating comics. Furthermore, The Factors of Source-Text Analysis can also be perfectly applied when translating interjections and interjectional phrases.

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงด้วยความช่วยเหลือเป็นอย่างดีของผู้ช่วยศาตราจารย์สารภี แกสตัน อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ซึ่งผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการให้คำแนะนำแนวทางเพื่อพัฒนาหัวข้อสารนิพนธ์ และในการให้ความรู้ ความคิดเห็น คำปรึกษา คำแนะนำ ความกรุณาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จันทร์ทรงกลด คชเสนี สุทธิพิบูลย์ ที่กรุณาตรวจสอบและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขสารนิพนธ์

ขอบคุณคุณชนันท์ พุ่มไสวที่แนะนำการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ให้กับผู้วิจัย

ขอบคุณคุณดำรงค์ รอดเครือมิตรที่สละเวลาเพื่อสอนวิธีทำกราฟฟิคต่างๆ

ขอบคุณเวปไซต์ www.f0nt.com สำหรับแบบตัวอักษรทุกแบบที่ใช้ในบทแปล

ขอขอบคุณคุณวริตตา ศรีรัตนาที่สละเวลาเพื่อตรวจสอบบทแปลและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อบทแปล

ขอบคุณคุณสุชีรา ลี้ไพโรจน์กุล คุณวลัยรัตน์ ประภากมล และคุณกรกนก จิรพชรพงศ์ที่คอยให้ความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ในการทำสารนิพนธ์ และเป็นกำลังใจเสมอมา ขอบคุณเพื่อนๆการแปลรุ่นหกทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือตลอดหลักสูตร รวมถึงกำลังใจที่มีมาอย่างต่อเนื่อง

ขอบคุณเพื่อนๆทุกคนสำหรับกำลังใจเพื่อให้มีวันนี้

ขอบคุณคุณปีแอร์-ฟรองซัวร์ ซัลมองด์สำหรับแรงผลักดัน กำลังใจ ความรักและความเข้าใจที่มีให้ตลอดมา

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ที่เชื่อมั่นในตัวผู้วิจัย คอยสนับสนุนและเห็นคุณค่าของการศึกษา ผู้วิจัยจะไม่มีวันนี้ได้เลยหากปราศจากแรงใจจากครอบครัว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	4
บทที่ 1 บทนำ	7
1.1 หลักการและเหตุผล	7
1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา	8
1.3 สมมติฐาน	8
1.4 ขอบเขตการศึกษาวิจัย	9
1.5 ขั้นตอนการวิจัย	10
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	10
บทที่ 2 ทฤษฎีและหลักการแปล	11
2.1 ทฤษฎีสโคพอส (Skopos Theory)	11
2.1.1 การทบทวนทฤษฎีสโคพอสเพื่อใช้ในการวิจัย	13
2.2 แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach)	13
2.2.1 ทฤษฎีการแปลแบบตีความและยึดความหมาย	13
2.2.2 แนวทางการแปลแบบตีความ	15
2.2.3 การจัดการทางภาษา (The Manipulation of Languages)	20
2.2.4 การทบทวนแนวทางการแปลแบบตีความเพื่อใช้ในการวิจัย	23
2.3 หลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเนอ นอร์ด	24
2.3.1 องค์ประกอบภายนอก	25
2.3.2 องค์ประกอบภายใน	34
2.3.3 การทบทวนหลักการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อใช้ในการวิจัย	42

2.4 การศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา 43
2.4.1 การทบทวนการศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาเพื่อใช้ในการวิจัย 46
2.5 ลักษณะของคำอุทาน 46
2.5.1 คำอุทานในภาษาอังกฤษ 47
2.5.2 คำอุทานในภาษาไทย 54
2.5.3 หลักเกณฑ์การพิจารณาคำอุทาน 59
2.6 ประเภทของการ์ตูน 61
2.7 ลักษณะของการ์ตูนคอมิก 66
2.8 หลักการวิเคราะห์ต้นฉบับเพื่อการแปล 70
2.8.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอก 75
2.8.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายใน 76
2.9 สรุป 80
บทที่ 3 การวิเคราะห์การ์ตูนคอมิก 83
3.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกเพื่อการแปลการ์ตูนคอมิก 83
3.1.1 ประวัติของการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ 83
3.1.2 ประวัติผู้เขียน 84
3.1.3 ลักษณะเด่นและประเด็นสำคัญในการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ 85
3.1.4 วิธีการนำเสนอ 86
3.1.5 กลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย 89
3.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบทเพื่อการแปลการ์ตูนคอมิก 89
3.2.1 เนื้อเรื่อง 89
3.2.2 องค์ประกอบด้านภาษา 89
3.2.3 องค์ประกอบด้านตัวอักษรที่ใช้ 96
3.2.4 องค์ประกอบด้านรูปภาพ 98
3.2.5 ตัวละคร 99
3.2.6 ระดับภาษา 102

3.2.7 ลีลาและน้ำเสียง 102
3.2.8 ฉากและเวลาในท้องเรื่อง 102
3.3 การวิเคราะห์คำอุทานในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ 103
3.4 สรุป 139
บทที่ 4 การวางแผนการแปล 140
4.1 การวางแผนการแปลโดยรวม 140
4.1.1 การเลือกรูปแบบการแปล 140
4.1.2 การเลือกระดับภาษา 141
4.2 การวางแผนการแปลที่เกิดจากความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม 142
4.2.1 ปัญหาการแปลคำอุทาน 142
4.2.2 ปัญหาการแปลอื่นๆ 144
บทที่ 5 ต้นฉบับ บทแปลและคำอธิบายการแปล 149
บทที่ 6 บทสรุป 254
บรรณานุกรม 256
ประวัติผู้เขียน 260

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

การ์ตูนคอมิก (comics) จัดเป็นทัศนศิลป์ (visual art) ประเภทหนึ่ง[1] ประกอบด้วยรูปภาพ (images) และข้อความหรือคำพูด (dialogue) ดังนั้นในการแปลต้นฉบับประเภทการ์ตูนคอมิก นอกจากผู้แปลจะต้องวิเคราะห์องค์ประกอบทางภาษาที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนแล้ว ยังจำเป็นต้องวิเคราะห์องค์ประกอบทางภาพควบคู่ไปด้วย เพราะการ์ตูนคอมิกนั้นเล่าเรื่องด้วยภาพ จึงกล่าวได้ว่ารูปภาพเป็นองค์ประกอบหลักของการ์ตูนคอมิกและมีส่วนทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องรวมถึงมุกขำขันต่างๆ ดังนั้นในการที่จะตัดสินใจเลือกรูปแบบการแปลการ์ตูนคอมิกที่เหมาะสมที่สุด ผู้แปลจึงต้องวิเคราะห์องค์ประกอบทั้งสองนี้ให้ละเอียดถี่ถ้วนเพื่อบทแปลที่ดีที่สุด

นอกจากจะมีองค์ประกอบที่แตกต่างจากต้นฉบับประเภทอื่นๆแล้ว การ์ตูนคอมิกยังมีข้อจำกัดด้านพื้นที่ เพราะทั้งบทสนทนาและบทบรรยายในการ์ตูนคอมิกนั้น จะถูกจำกัดอยู่ในบัลลูน (Balloon) และช่อง (Panel)[2] ดังนั้นผู้แปลจึงต้องคำนึงถึงเนื้อความที่จะแปล โดยการเลือกใช้คำที่เหมาะสมและกินความให้ครอบคลุมเพื่อที่บทแปลนั้นจะได้พอดีกับพื้นที่ที่จำกัดนั้น รวมทั้งต้องคำนึงถึงวัจนลีลาที่ผู้แปลจำเป็นต้องรักษาไว้เพื่อที่วัจนลีลาในตัวบทต้นฉบับและตัวบทแปลจะได้อยู่ในระดับเดียวกัน

ผู้วิจัยได้เลือกการ์ตูนคอมิกประเภทคอมิกสตริปเรื่อง คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ (Calvin and Hobbes) ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์หลายฉบับทั้งในสหรัฐอเมริกาและทั่วโลกตั้งแต่ปีค.ศ. 1985 ถึงปีค.ศ. 1995 และยังได้รับการตีพิมพ์ซ้ำมาจนถึงปัจจุบัน[3]มาเป็นการ์ตูนที่จะใช้ทำการวิจัยเพราะถึงแม้ว่า บิล วัตเตอร์สัน (Bill Watterson) ผู้เขียนการ์ตูนเรื่องนี้ได้สะท้อนประเด็นต่างๆในสังคมลงในการ์ตูนเรื่องนี้ แต่ก็ยังคงสามารถรักษาอารมณ์ขันของการ์ตูนไว้ได้ และคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ยังเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างสูงจนได้รับการตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์หลายฉบับในสหรัฐอเมริกาและมีการแปลเป็นภาษาอื่นอีกหลายภาษา[4] นอกจากนี้ บิล วัตเตอร์สันผู้เขียนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ยังได้รับรางวัลรูเบน อวอร์ด (Ruben Awards) จากสมาคมนักเขียน

---

[1] Comics [Online]. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/Comic

[2] มาสิริ อนะมาน, "ปัญหาการแปลคำสแลงในการ์ตูนอาร์ชี่ส์," (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), หน้า 1.

[3] Calvin and Hobbes [Online]. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/Calvin_and_hobbes#Calvin

[4] Ibid.

การ์ตูนแห่งชาติ (National Cartoonist Society) ในสาขา นักเขียนการ์ตูนยอดเยี่ยมแห่งปี (Outstanding Cartoonist of the Year) ในปีค.ศ. 1986 และ ปีค.ศ. 1988 และได้รับการเสนอชื่อในรางวัลนี้อีกครั้งในปีค.ศ. 1992 และได้รับรางวัลการ์ตูนขำขัน (Humor Comic Strip Award) ในปี ค.ศ. 1988 อีกด้วย

เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาการ์ตูนเรื่องนี้ จึงพบว่ามีปัญหาการแปลที่น่าสนใจหลายประการด้วยกัน แต่ปัญหาที่น่าสนใจที่สุดของการ์ตูนเรื่องนี้คือการแปลคำอุทาน เนื่องจากภาษาที่ใช้ในการ์ตูนมักเป็นภาษาพูด ในลักษณะที่ไม่เป็นทางการ เป็นภาษาที่ใช้กันทั่วไป เป็นถ้อยคำที่ใช้กันตามสบาย[5]และมักมีการใช้คำเลียนเสียงต่างๆเพื่อให้เกิดผลทางเสียงในสมองของผู้อ่าน ซึ่งคำอุทานก็เป็นหนึ่งในเสียงนั้น และในการ์ตูนคอมิกจะมีการใช้คำอุทานเป็นจำนวนมาก[6] และเนื่องจากคำอุทานในภาษาต่างๆมีลักษณะที่ต่างกัน ดังนั้นการแปลคำอุทานจึงเป็นประเด็นสำคัญน่าสนใจเหมาะแก่การนำมาทำวิจัยด้านการแปลว่าจะควรจะมีวิธีวิเคราะห์และแก้ปัญหาการแปลคำอุทานอย่างไรจึงจะรักษาอรรถรสของการ์ตูนคอมิกเอาไว้ได้ และเพื่อให้ฟังดูเป็นธรรมชาติ

1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อศึกษาลักษณะของการ์ตูนคอมิก (comics)

2.เพื่อเสนอแนะแนวทางการวิเคราะห์การแปลการ์ตูนคอมิกที่เหมาะสม

3.เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การใช้คำอุทานและวลีอุทาน และบริบทของคำอุทานและวลีอุทานที่พบในการ์ตูนและเสนอแนวทางการแก้ปัญหาต่างๆเพื่อเป็นแนวทางในการแปลคำอุทานและวลีอุทานต่อไปในอนาคต

4. เพื่อแปลการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย

1.3 สมมติฐาน

ในการแปลตัวบทประเภทการ์ตูน นอกจากทฤษฎีการแปลต่างๆแล้ว ยังต้องคำนึงถึงหลักการวิเคราะห์การ์ตูนด้วย ส่วนในการแปลคำอุทาน ซึ่งเป็นปัญหาหลักในการแปลการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์นั้น สามารถนำหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ด มาใช้ในการวิเคราะห์คำอุทาน เพื่อให้คำอุทานที่แปลนั้นเข้ากับบริบทการสื่อสารและเป็นธรรมชาติมากที่สุด

---

[5] มาฉิษา พิศาลบุตร, "การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนขายหัวเราะฉบับกระเป๋า" (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533), หน้า 73.

[6] Vladimir Ž. Jovanović, Linguistic and Literature. The Form, Position and Meaning of Interjections in English Vol.3, No.1, 2004. p. 20. [Online]. Available from http://facta.junis.ni.ac.yu/facta/lal/lal2004/lal2004-02.pdf

1.4 ขอบเขตการศึกษาวิจัย

คาลวิน แอนด์ ฮอปส์เป็นการ์ตูนที่ตีพิมพ์ทุกวัน สามารถแบ่งเป็นเรื่องๆได้ แม้จะไม่มีชื่อเรื่องกำกับ ผู้วิจัยได้เลือกเรื่องที่จะนำมาทำการวิจัยจากหนังสือ The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book ซึ่งเป็นหนังสือรวมเล่มของคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ที่ผู้เขียนบิล วัตเตอร์สันเป็นผู้คัดเลือกเรื่องที่นำมาลงในหนังสือเล่มนี้ด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยได้เลือกเรื่องที่มีคำอุทานจำนวนมาก มีเนื้อเรื่อง ฉากและตัวละครที่หลากหลาย เพื่อให้สามารถเห็นความสัมพันธ์ที่หลากหลายของตัวละครในแต่ละเหตุการณ์ ในการวิจัยเรื่องนี้เป็นจำนวน 98 ตอน รวมทั้งสิ้น 50 หน้า คือ

หน้า 30 จำนวน 1 ตอน

หน้า 43 จำนวน 1 ตอน

หน้า 54 – 59 จำนวน 11 ตอน

หน้า 61 – 66 จำนวน 11 ตอน

หน้า 70 – 74 จำนวน 10 ตอน

หน้า 85 – 93 จำนวน 14 ตอน

หน้า120 – 128 จำนวน 18 ตอน

หน้า 135 จำนวน 1 ตอน

หน้า 136 – 145 จำนวน 18 ตอน

หน้า 187 – 192 จำนวน 12 ตอน

หน้า 200 จำนวน 1 ตอน

หมายเหตุ – หากเป็นการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ฉบับวันจันทร์ถึงศุกร์ หนึ่งตอนประกอบด้วยการ์ตูนหนึ่งแถบยาว (สี่ช่อง) หากเป็นการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์ หนึ่งตอนประกอบด้วยการ์ตูนสามแถบยาว (จำนวนช่องต่อหนึ่งแถบยาวแล้วแต่ผู้เขียนจะกำหนด)

ในส่วนของการศึกษาและวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาการแปลคำอุทานนั้น ผู้วิจัยจะศึกษาเฉพาะคำอุทานและวลีอุทาน รวมถึงคำอุทานที่มาพร้อมกับประโยคอุทาน (exclamations) เช่น **Ouch**, that hurts! แต่จะไม่ศึกษาประโยคอุทานอื่นๆ เช่น That’s great! เป็นต้น

1.5 ขั้นตอนการวิจัย

1 อ่าน คัดเลือกและทำความเข้าใจต้นฉบับที่จะแปล

2 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

3 ศึกษาทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง คือ ลักษณะของการ์ตูนคอมิก เพื่อให้เข้าใจว่าการ์ตูนคอมิกคืออะไร มีลักษณะเช่นไร การวิเคราะห์และรูปแบบการแปลการ์ตูนคอมิก เพื่อใช้ในการวิเคราะห์การ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ ทฤษฎีสโกพอส (Skopostheorie) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของงานแปล หลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ด เพื่อใช้เป็นหลักในการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกตัวบทของการ์ตูนและในการวิเคราะห์คำอุทาน แนวทางการแปลแบบ Interpretive Approach เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ความหมายของคำอุทาน การศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาเพื่อเป็นแนวทางในการตีความอวัจนภาษาที่ปรากฏในตัวบท และลักษณะคำอุทานในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อนำมาเป็นหลักเกณฑ์ในการพิจารณาคำอุทาน

4 ศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและภายในของการ์ตูน

5 วิเคราะห์คำอุทานโดยใช้หลักเกณฑ์ตามหลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ดเพื่อศึกษาบริบทของคำอุทาน

6 ศึกษาปัญหาที่พบในการแปลและวางแผนการแปลโดยนำทฤษฎีที่ศึกษามาใช้ในการแปล

7 ลงมือแปลการ์ตูนตามการวางแผนการแปลที่กำหนดไว้ และจดบันทึกการตัดสินใจต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการแปล โดยเฉพาะการแปลคำอุทาน

8 พิจารณาและอภิปรายปัญหาที่พบในระหว่างการแปลการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์

9 สรุปผลการวิจัย ทบทวนสมมุติฐาน และแนะแนวทางการแปลคำอุทาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1 เข้าใจวิธีการวิเคราะห์และการแก้ปัญหาการแปลคำอุทาน

2 เข้าใจวิธีการวิเคราะห์ต้นฉบับประเภทการ์ตูนโดยใช้กรอบการวิเคราะห์การ์ตูนคอมิกเพื่อการแปล

3 เข้าใจกระบวนการแปล ขั้นตอนการแปล และกระบวนการแก้ปัญหาอื่นๆในการแปลการ์ตูน

4 เพิ่มพูนทักษะในการแปลตัวบทแนวการ์ตูน

บทที่ 2

ทฤษฎีและหลักการแปล

ในบทนี้จะเป็นการทบทวนทฤษฎีและหลักการแปลต่างๆที่จะนำมาใช้ในสารนิพนธ์ฉบับนี้ โดยจะแบ่งเนื้อหาเป็นห้าส่วนด้วยกัน ส่วนที่หนึ่งจะเกี่ยวกับการศึกษาทฤษฎีหลักการแปลและหลักการวิเคราะห์ต่างๆที่จะนำมาใช้ในการแปลการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ โดยผู้วิจัยจะรายงานการศึกษาทฤษฎีสโคพอส (Skopos Theory) และแนวทางการแปลแบบ Interpretive Approach ในส่วนที่สองจะเกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบริบทที่จำเป็นต้องใช้ในการแปล โดยจะกล่าวถึงหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ด (Christiane Nord) ในส่วนที่สามจะเป็นการศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาเพื่อใช้ในการตีความอวัจนภาษาที่ปรากฏในตัวบท

อย่างไรก็ตาม จุดประสงค์ข้อหนึ่งของสารนิพนธ์ฉบับนี้คือเพื่อเสนอแนวทางการแปลคำอุทาน ดังนั้นในส่วนที่สี่ ผู้วิจัยจะศึกษาเรื่องลักษณะคำอุทานทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อให้ทราบลักษณะเฉพาะตัวและลักษณะสำคัญของคำประเภทนี้ ในส่วนที่ห้า ผู้วิจัยจะกล่าวถึงประเภทของตัวบทที่จะแปล และจะอธิบายว่าเหตุใดผู้วิจัยจึงจัดให้เป็นตัวบทการ์ตูนนี้เป็นตัวบทประเภทสื่อภาพและเสียง จากนั้น ผู้วิจัยจะกล่าวถึงประเภทและลักษณะของการ์ตูนคอมิกเพื่อเป็นการปูพื้นความรู้เกี่ยวกับลักษณะของตัวบทต้นฉบับที่จะแปล รวมไปถึงหลักการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอก การใช้หลักการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในการ์ตูนตามบทความเรื่อง Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation ของ เคลาส์ ไคด์ล (Klaus Kaidl) ในส่วนรูปแบบการแปลการ์ตูนคอมิกนั้น จะกล่าวถึงวิธีการแปลที่อ้างอิงจากการวิเคราะห์การแปลบทภาพยนต์ของ เดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita)

2.1 ทฤษฎีสโคพอส (Skopos Theory)

ทฤษฎีสโคพอสของไรส์และแฟร์เมียร์ (Reiss/ Vermeer) เป็นทฤษฎีที่เน้นวัตถุประสงค์ของการแปลเป็นหลัก กล่าวคือ ลักษณะของตัวบทต้นฉบับไม่ได้เป็นตัวกำหนดว่าจะต้องแปลอย่างไร แต่หน้าที่ของตัวบทแปลในสถานการณ์ของตัวบทแปลนั้นจะเป็นตัวกำหนดว่าผู้แปลจะต้องแปลตัวบทต้นฉบับด้วยวิธีใดจึงจะเหมาะสมกับสถานการณ์ปลายทางมากที่สุด นอกจากนี้ ไรส์และแฟร์เมียร์ยังเน้นด้วยว่า ตัวบทเป็นการนำเสนอ

เนื้อหาในวัฒนธรรมหนึ่ง ดังนั้นการแปลทุกครั้งจึงเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมไปในตัว[7] ผู้แปลจึงต้องรู้จักวัฒนธรรมทั้งในภาษาต้นทางและภาษาปลายทางเป็นอย่างดีเพื่อที่จะถ่ายทอดบทแปลออกมาตามวัฒนธรรมปลายทางได้อย่างถูกต้องเช่นเดียวกับที่ผู้แปลต้องถ่ายทอดบทแปลเป็นภาษาปลายทางที่ถูกต้อง

หลักสำคัญว่าด้วยการแปลของทฤษฎีนี้ คือ[8]

1) การแปลจะต้องยึดหน้าที่ของงานแปลเป็นหลัก

2) งานแปลเป็นการนำเสนอข้อมูลหนึ่งให้แก่วัฒนธรรมปลายทางในรูปแบบของภาษาปลายทาง ข้อมูลที่นำเสนอนั้นเป็นข้อมูลหนึ่งที่มาจากวัฒนธรรมต้นทางและเขียนเป็นภาษาปลายทาง

3) งานแปลเป็นการลอกเลียนข้อมูลที่นำเสนอในภาษาต้นทาง

4) งานแปลจะต้องอ่านเข้าใจในตัวมันเอง

5) งานแปลจะต้องสอดคล้องกับตัวบทต้นฉบับ

6) หลักต่างๆดังกล่าวข้างต้นมีความสำคัญลดหลั่นกันไปตามลำดับที่เรียงไว้

ผู้แปลจะทราบหน้าที่ของงานแปลแต่ละงานได้ก็ต่อเมื่อผู้แปลทราบว่าผู้อ่านคือใคร ซึ่งแปลว่าผู้แปลต้องวิเคราะห์ว่าผู้อ่านเป้าหมายของงานแปลจะเป็นผู้อ่านประเภทใดเพื่อจะตัดสินใจว่ากลุ่มผู้อ่านเป้าหมายที่เปลี่ยนไปจะส่งผลให้หน้าที่ของบทแปลต้องเปลี่ยนไปจากหน้าที่เดิมของตัวบทต้นฉบับหรือไม่ ต้องประเมินความคาดหวังของผู้อ่านว่าผู้อ่านต้องการอ่านงานแปลแบบใด ต้องประเมินความรู้พื้นฐานของผู้อ่าน เพราะอาจจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลในบทแปลเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย นอกจากนี้แล้ว ผู้แปลยังต้องคำนึงถึงสถานการณ์ในการแปลด้วย

ขั้นตอนปฏิบัติในการแปลของทฤษฎีนี้คือ[9]

1) ประเมินว่าใครคือกลุ่มผู้อ่านปลายทาง

2) ตัดสินใจว่าต้องมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลใดบ้างในการแปล เพื่อให้บทแปลเหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย

3) ลงมือแปล โดยจะต้องแปลตัวบทต้นฉบับให้สอดคล้องกับความคาดหวังของกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย

---

[7] วรรณา แสงอร่ามเรือง, ทฤษฎีและหลักการแปล, (กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), 2545 หน้า 11

[8] เรื่องเดียวกัน, หน้า 11

[9] เรื่องเดียวกัน, หน้า 12

2.1.1 การทบทวนทฤษฎีสโคพอสเพื่อใช้ในการวิจัย

เนื่องจากทฤษฎีสโคพอสเน้นที่ผู้รับสารและสถานการณ์การรับสารเป็นสำคัญ ผู้วิจัยจึงจะนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการแปลคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ โดยจะศึกษาว่ากลุ่มผู้อ่านปลายทาง (กลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย) มีลักษณะอย่างไร อายุเท่าใด ระดับการศึกษาเท่าใด ทั้งนี้เพื่อให้ให้สามารถกำหนดแนวทางการแปลการ์ตูนเรื่องนี้ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย โดยเฉพาะขั้นตอนการตัดสินใจเปลี่ยนแปลงหน้าที่บทแปลและแก้ไขข้อมูลในบทแปล เพราะในบางครั้ง บิล วัตเตอร์สันผู้เขียนการ์ตูนเรื่อง คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ ได้สะท้อนถึงความคิดของตนต่อปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นกับตน หรือได้วิพากษ์วิจารณ์สังคมอเมริกา ซึ่งกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายจะเป็นตัวกำหนดขอบเขตของการปรับเปลี่ยนหน้าที่ของการ์ตูน (ถ้าจำเป็น) และการดัดแปลงแก้ไขข้อมูลหรือคำที่ใช้อ้างอิงวัฒนธรรมต้นทางเพื่อให้ผู้อ่านปลายทางมีความเข้าใจที่เท่าเทียมกับผู้อ่านในภาษาต้นทาง

2.2 แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach)

แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ของฌอง เดอลิล (Jean Delisle) ได้แนวทางมาจากทฤษฎีการแปลของสถาบันการแปลและการล่ามชั้นสูงแห่งมหาวิทยาลัยปารีส 3 (Ecole supérieure d'interprètes et de traducteurs - ESIT) ที่ชื่อว่า ทฤษฎีการแปลแบบตีความและยึดความหมาย (Interpretive Theory) โดยก่อนที่จะกล่าวถึงแนวทางการแปลแบบตีความของเดอลิล ผู้วิจัยจะศึกษาความคิดหลักของทฤษฎีการแปลแบบตีความและยึดความหมายเสียก่อน

2.2.1 ทฤษฎีการแปลแบบตีความและยึดความหมาย

ทฤษฎีการแปลแบบตีความและยึดความหมาย (Interpretive Theory) เป็นทฤษฎีที่ได้มาจากการปฏิบัติงานล่ามและงานแปลของผู้ก่อตั้งโรงเรียนการแปลและการล่ามชั้นสูงแห่งปารีส (Ecole supérieure d'interprètes et de traducteurs - ESIT) คือ มารีอานน์ เลเดแรร์ (Marianne Lederer) และ ดานิกา เซเลสโกวิตช์ (Danica Seleskovitch) ทฤษฎีนี้มีสมมุติฐานที่ว่าความคิดของมนุษย์นั้นเป็นอิสระจากความหมายทางภาษา และจะเข้ามาเกาะเกี่ยวกับภาษาเฉพาะในขณะที่มนุษย์จะสื่อความคิดนั้นออกมา[10] ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากการศึกษาของ ปิอาเชต์ (Piaget) ในสาขาจิตวิทยาและ บาร์บิเซต์ (Barbizet) ในด้านการศึกษาความจำ โดยปิอาเชต์ได้ข้อสรุปจากการทดลองทางจิตวิทยาว่า ความรู้ความเข้าใจของมนุษย์ไม่เคยเกิดขึ้นจากการรับรู้ข้อมูลด้วยผัสสะเพียงลำพัง หากแต่เกิดจากการที่จิตสำนึกได้เข้ามาจัดระบบและจัดโครงสร้างให้แก่

[10] มารีอานน์ เลเดแรร์ และคณะ, ศาสตร์การแปล รวมบทความเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ, แปลโดย จิระพรรษ์ บุณยเกียรติและคณะ (กรุงเทพฯ : โครงการศูนย์การแปล คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540), หน้า 47.

ข้อมูลนั้นๆจนกลายเป็นสารที่เข้าใจได้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของเซเลสโกวิตช์ที่ว่า ส่วนของวาทกรรมที่เรารับรู้ด้วยผัสสะ (ซึ่งก็คือภาษา) ต้องผ่านการ “ตีความ” เสียก่อน จึงจะแปลไปเป็นอีกภาษาหนึ่งได้ ฝ่ายบาบิเซตก็ยืนยันว่าความคิดมนุษย์มิได้ปรากฏอยู่ในรูปของภาษาใดๆ ความคิดอาจผูกพันกับภาษาในวัยที่มนุษย์เรียนรู้ภาษาแต่เมื่อพ้นวัยไปแล้ว ความคิดก็เป็นอิสระจากภาษา[11]

ตามทฤษฎีการแปลแบบตีความและยึดความหมาย ความหมายมี 2 ระดับด้วยกันคือ ความหมายประจำทางภาษา (signification) หรือความหมายที่ปรากฏอยู่ในพจนานุกรม และความหมายในระดับวาทกรรม (meaning) หรือความหมายที่ได้มาจากการตีความคำจากบริบทแวดล้อม ทั้งเลเดแรร์และเซเลสโกวิตช์เห็นพ้องต้องกันว่า ในการแปล ผู้แปลจะต้องทำการแปลในระดับวาทกรรม ไม่ใช่ในระดับของภาษา กล่าวคือ ผู้แปลจะต้องเข้าใจความหมายที่อยู่ในตัวบทต้นฉบับเสียก่อน จึงจะสามารถถ่ายทอดความหมายนั้นผ่านภาษาปลายทางได้ ซึ่งต่างจากการถ่ายคำ (transcode) ที่ผู้แปลเพียงแต่นำคำในภาษาปลายทางที่มีความหมายประจำทางภาษาตรงกับคำในภาษาต้นทางมาแทนที่คำในภาษาต้นทาง

ในส่วนของการ “ตีความ” หรือการทำความเข้าใจความหมายประจำทางวาทกรรมนั้น ทฤษฎีนี้ได้อธิบายว่าความหมายทางวาทกรรมเป็นความหมายที่เกิดจากการนำความหมายประจำทางภาษาของคำคำนั้น มารวมกับความรู้ความเข้าใจของผู้รับสารในเรื่องที่กำลังอ่านหรือพูดคุยกันอยู่ จากนั้นผู้รับสารจึงจะเข้าใจว่าความหมายที่แท้จริงคืออะไรโดยมิได้เปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างคำกับหความหมายประจำของมัน และความหมายใหม่นั้นก็ใช้ได้เพียงครั้งเดียวกับวาทกรรมนั้น[12]

เมื่อผู้แปลเข้าใจความหมายประจำทางวาทกรรมแล้ว ก็จะสามารถแปลออกมาเป็นอีกภาษาหนึ่งได้ โดยนำความหมายทางวาทกรรมนั้นมาถ่ายทอดผ่านภาษาปลายทางให้ได้ความหมายที่ถูกต้อง และเลือกใช้ภาษาตามขนบของภาษาปลายทางเพื่อให้ได้บทแปลที่สละสลวยและมีวัจนลีลาตามต้นฉบับ โดยไม่ต้องคำนึงว่ารูปแบบของภาษาต้นทางกับภาษาปลายทางเหมือนกันหรือไม่ เพราะความหมายเท่านั้นที่เป็นสิ่งสำคัญ

เซเลสโกวิชต์ ได้เสนอว่ากระบวนการแปลมีองค์ประกอบ 3 ประการ[13] คือ

1 วาทกรรมที่ใช้ภาษา ก (ต้นฉบับ)

2 ความหมายที่จับได้จากวาทกรรมนั้นโดยหลุดพ้นจากระบบภาษา ก

3 วาทกรรมที่ใช้ภาษา ข อันเกิดจากการนำความหมายที่เข้าใจมาสวมใส่ในระบบภาษา ข (บทแปล)

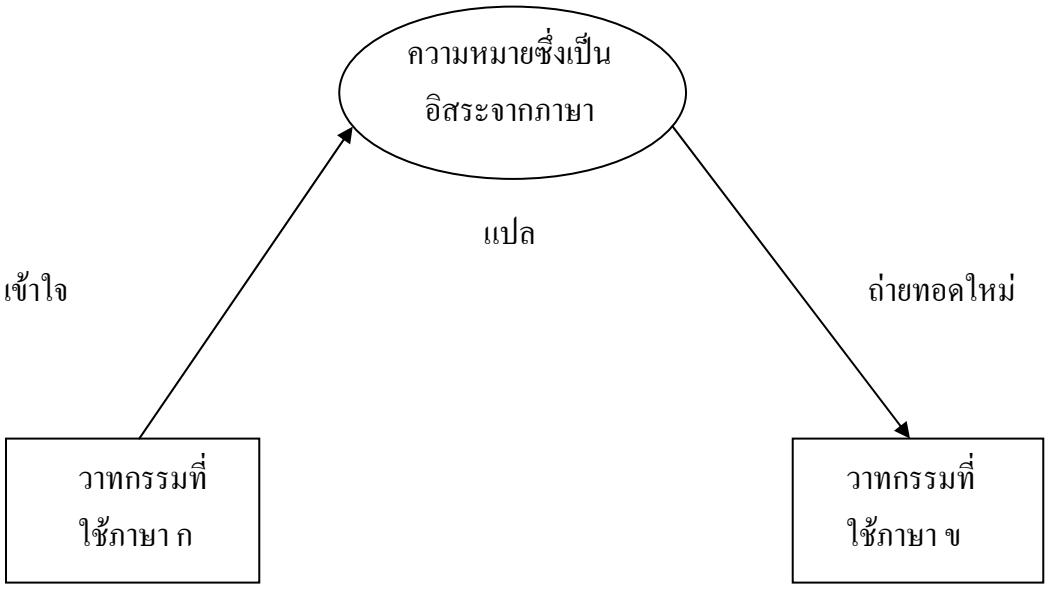
---

[11] เรื่องเดียวกัน, หน้า 48.

[12] เรื่องเดียวกัน, หน้า 69.

[13] เรื่องเดียวกัน, หน้า 46.

เขียนเป็นแผนผังได้ดังนี้[14]



2.2.2 แนวทางการแปลแบบตีความ

เดอลิลได้นำทฤษฎีการแปลแบบตีความและยึดความหมายมาเป็นต้นแบบในการพัฒนามาเป็นแนวทางการแปลแบบตีความ โดยแบ่งกระบวนการแปล เป็น 3 ขั้นตอนคือ

1 การทำความเข้าใจ (Comprehension)

ก่อนเริ่มลงมือแปล ผู้แปลต้องทำความเข้าใจเนื้อหาที่จะแปลเป็นอันดับแรก การทำความเข้าใจเกิดขึ้นได้ 2 ระดับ คือการทำความเข้าใจในระดับความหมายประจำทางภาษา (คือความหมายที่ระบุไว้ในพจนานุกรม) และการทำความเข้าใจในระดับความหมายทางวาทกรรม (คือความหมายที่ได้เมื่อพิจารณาจากบริบทรอบๆคำนั้น)[15] ในการทำความเข้าใจเพื่อการแปลนั้น ผู้แปลต้องทราบความหมายทางวาทกรรมของคำแต่ละคำ เพราะในการแปลนั้นเราจะแปลความหมายทางวาทกรรมของคำ หากเรานำคำในสองภาษาที่มีความหมายประจำทางภาษามาแทนที่กันโดยไม่ได้พิจารณาบริบทรอบข้าง จะเท่ากับว่าเราทำการแทนที่ทางภาษา (transcoding) เท่านั้น ไม่ใช่การแปล (translation)

---

[14] เรื่องเดียวกัน, หน้า 47.

[15] Jean Delisle, Translation : an interpretive approach, trans. Patricia Logan and Monica Creery (Ottawa : University of Ottawa Press, c1988), p. 54.

เมื่อผู้แปลจะแปลคำคำหนึ่งในตัวบทต้นฉบับ ผู้แปลจะต้องจะหาความหมายที่แท้จริงของคำคำนั้นโดยการพิจารณาบริบทของคำนั้น รวมไปถึงเนื้อหาของตัวบทโดยรวมเพื่อให้ทราบความหมายของคำที่ผู้เขียนต้องการสื่อ ซึ่งหมายความว่าคำหนึ่งคำเมื่อปรากฏในบริบทต่างๆก็จะแปลได้ต่างกัน การจะหาความหมายทางวาทกรรมได้นั้น ผู้แปลจำเป็นต้องวิเคราะห์เชิงมโนทัศน์ (conceptual analysis) ของคำแต่ละคำ เมื่อทราบแล้วว่าคำนั้นมีความหมายใดบ้าง ผู้แปลจึงจะสามารถเลือกคำในภาษาปลายทางที่มีความหมายเดียวกับคำในภาษาต้นทางได้

2 การเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่[16] (Reformulation)

เมื่อเข้าใจเนื้อหาที่จะแปลแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการการเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ ซึ่งก็คือการใช้คำในอีกภาษาหนึ่ง (ภาษาปลายทาง) เพื่อสื่อความหมายเดียวกันกับคำที่ใช้ในภาษาต้นฉบับ[17]

ในกระบวนการนี้ ผู้แปลจะต้องทำการใช้เหตุผลเปรียบเทียบในการแปลคำแต่ละคำ (reason by analogy) ซึ่งก็คือการดูความคล้ายคลึงของภาษาทั้งสองว่าคำที่ใช้แปลจะนำไปสู่ความเข้าใจที่ตรงกันกับเมื่ออ่านต้นฉบับหรือไม่ เดอลิลได้ให้ตัวอย่างคำว่า “WORKING” บนป้ายที่สว่างขึ้นที่ตู้ถ่ายภาพอัตโนมัติเพื่อแจ้งให้ผู้ใช้บริการทราบว่าสามารถใช้บริการตู้นี้ได้ เมื่อจะแปลเป็นภาษาฝรั่งเศส ผู้แปลต้องคำนึงถึงความหมายที่แท้จริงของคำว่า “WORKING” คือเครื่องพร้อมให้บริการแล้ว ดังนั้นจึงไม่สามารถแปลว่า “EN MARCHE” ซึ่งแปลว่า เครื่องกำลังทำงานอยู่ ได้ แต่ต้องแปลว่า “EN SERVICE” ซึ่งแปล พร้อมให้บริการ เพราะเป็นคำที่ใช้ในสถานการณ์เดียวกันและสื่อถึงความหมายเดียวกัน[18]

เมื่อผู้แปลหาเหตุผลของการแปลได้แล้ว สิ่งต่อไปที่ต้องทำคือการเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ หรือการเรียบเรียงคำพูดขึ้นมาใหม่ กระบวนการนี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้แปลทราบมโนทัศน์ของคำนั้น วิเคราะห์เหตุผลของการแปล และได้คำซึ่งมีความหมายที่สามารถนำมาแปลได้มาจำนวนหนึ่งแล้ว จากนั้นผู้แปลจึงจะพิจารณาและหาคำในภาษาปลายทางที่สื่อความหมายได้เช่นเดียวกับในภาษาต้นทาง

---

[16] พันธุ์ทิพา วาจรัต, “แบบจำลองผู้เฝ้าประตูในการแปลข่าวจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ,” (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550), หน้า 9.

[17] Jean Delisle, Translation : an interpretive approach, p. 57.

[18] Ibid., p. 62-63.

3 การตรวจสอบความหมาย[19] (Verification)

กระบวนการนี้เป็นกระบวนการเพื่อตรวจสอบว่าผู้แปลเลือกคำที่นำมาแปลได้ถูกต้องหรือไม่ ซึ่งผู้แปลสามารถเป็นผู้ตรวจสอบบทแปลของตนได้ด้วยตนเอง อันที่จริงแล้วการตรวจสอบความหมายเป็นกระบวนการตีความครั้งสองหลังจากที่ครั้งแรกคือเมื่อผู้แปลหามโนทัศน์ของคำแต่ละคำในต้นฉบับ[20]

หลักการการตรวจสอบความหมายคือ ดูว่าบทแปลสื่อถึงความหมายที่ตรงตามต้นฉบับหรือไม่ โดยทำการวิเคราะห์มโนทัศน์ของคำที่ใช้ในบทแปลว่าสอดคล้องกับมโนทัศน์ได้วิเคราะห์ในครั้งแรกหรือไม่ หากมโนทัศน์ของคำยังคงเดิม แสดงว่าคำที่เลือกมาใช้นั้นถูกต้องแล้ว

เพื่อให้เห็นภาพรวมของกระบวนการแปลตามแนวทางการแปลแบบ Interpretive Approach ได้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยจะขออธิบายด้วยตัวอย่างการแปลประโยค The Icy Grip Tightens ซึ่งเป็นชื่อเรื่องที่ปรากฏในนิตยสารไทม์ (*Time* Magazine) เป็นภาษาฝรั่งเศสที่เดอลิลได้ให้ไว้ในหนังสือชื่อ *Translation: an interpretive approach* ดังนี้

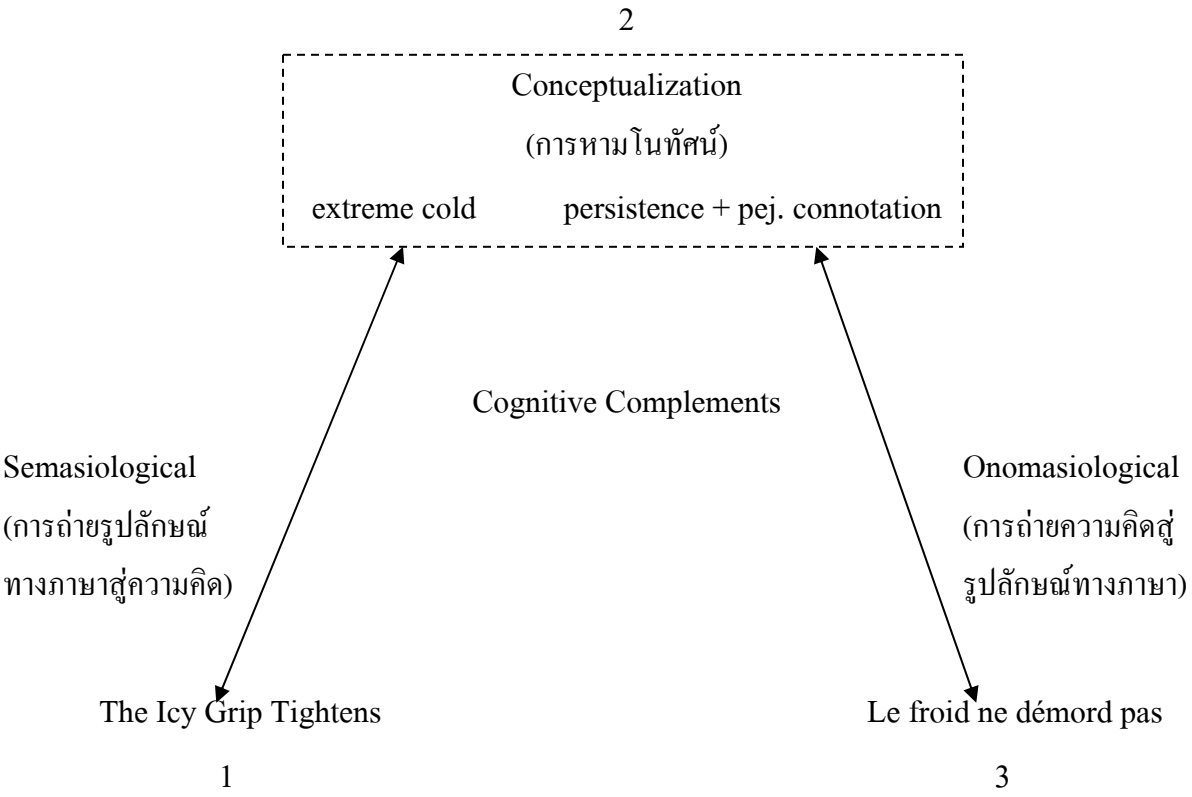
ในการแปล The Icy Grip Tightens เป็นภาษาปลายทาง (ในกรณีนี้คือภาษาฝรั่งเศส) ผู้แปลจะต้องเข้าใจเสียก่อนว่า The Icy Grip Tightens นั้นหมายความว่าอย่างไร โดยผู้แปลจะต้องเข้าใจบริบทที่ปรากฏอยู่รอบๆประโยคดังกล่าวเพื่อหาว่าสัญลักษณ์ทางภาษานี้แปลว่าอะไร โดยพิจารณาที่ความหมายประจำทางภาษาก่อน จากนั้นจึงตีความประโยคเพื่อระบุมโนทัศน์ที่ประโยคนี้สื่อ เดอลิลกล่าวว่า ประโยค The Icy Grip Tightens สามารถตีความได้สองทาง คือ เป็นการอ้างอิงถึงโคลงต่างๆที่ใช้ความหนาวเย็นหรือการเกาะกุมของมือแห่งความตายเป็นสัญลักษณ์ของความตาย ซึ่งหากผู้แปลตีความเช่นนี้ ก็ควรจะแปลประโยคนี้โดยใช้การอ้างอิงถึงโคลงในลักษณะดังกล่าวในภาษาปลายทาง ส่วนการตีความแบบที่สองนั้น เป็นการตีความจากบริบทและเมื่ออ่านบทความแล้ว ผู้แปลจะทราบว่าบทความนี้พูดถึงอากาศที่หนาวเย็นในสหรัฐอเมริกาและผลกระทบต่างๆที่เกิดขึ้น หากผู้แปลตีความตามแบบที่สอง ประโยค The Icy Grip Tightens ก็จะประกอบด้วยมโนทัศน์สองมโนทัศน์ คือ ความหนาวเย็นที่แสนหฤโหด (bitter cold) และความหนาวเย็นที่ยาวนานต่อเนื่อง (persistence) ซึ่งเป็นมโนทัศน์ที่มีความหมายแฝงในแง่ลบ (pejorative connotation) เมื่อผู้แปลตีความแล้วจึงจะเข้าใจประโยคดังกล่าวได้อย่างถูกต้องและจึงจะสามารถเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ได้โดยถ่ายทอดมโนทัศน์ที่ได้เป็นภาษาปลายทาง ในกรณีนี้ สามารถแปลเป็นภาษาฝรั่งเศสได้ว่า Le froid ne démord pas จากนั้นจึงทำการตรวจสอบว่าบทแปลในภาษาปลายทางนั้นถ่ายทอดมโนทัศน์ได้ตรงกับต้นฉบับหรือไม่

---

[19] พันธุ์ทิพา วาจรัต, "แบบจำลองผู้เฝ้าประตูในการแปลข่าวจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ," หน้า 9.

[20] Jean Delisle, Translation : an interpretive approach, p. 67.

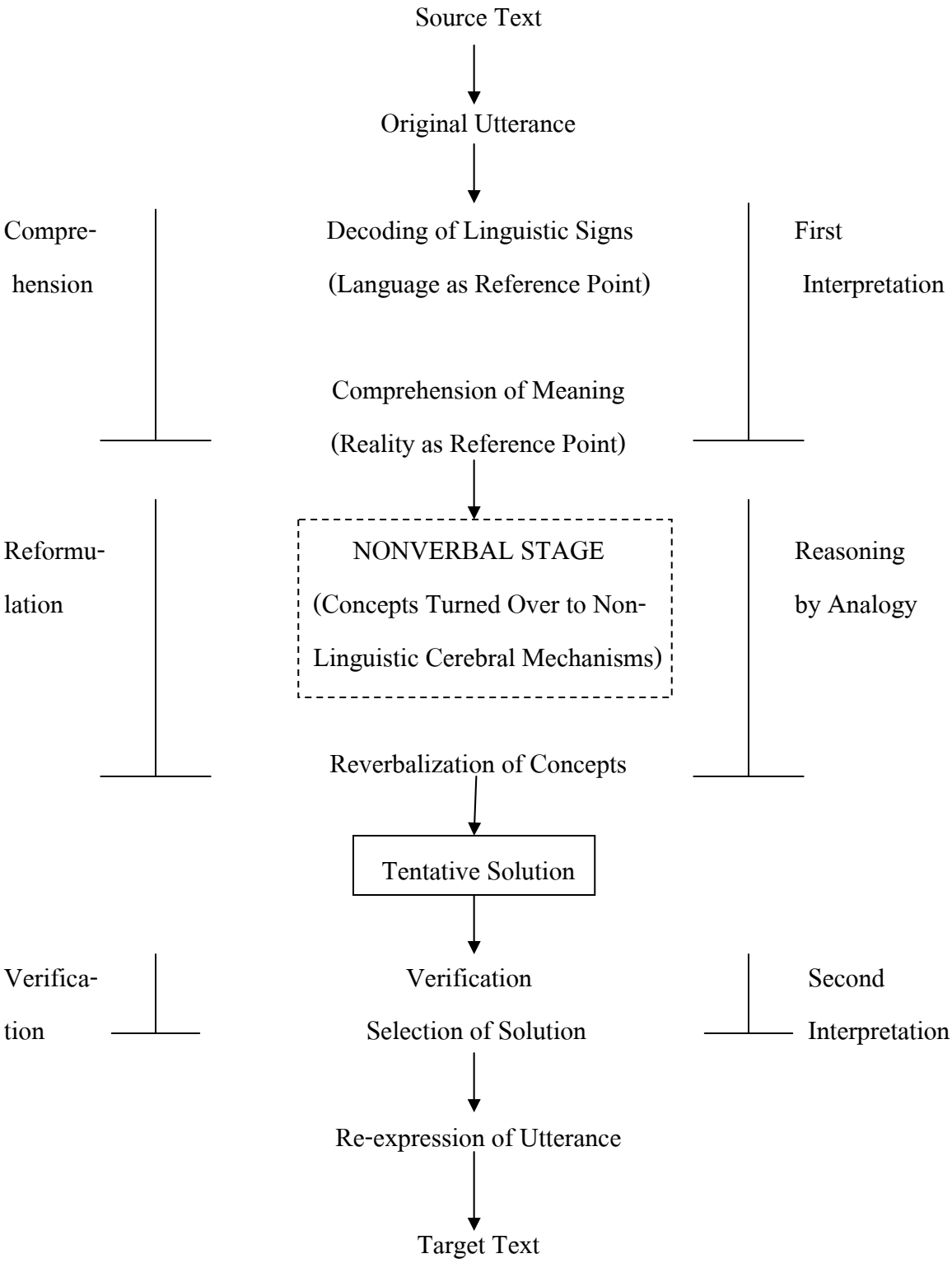
ขั้นตอนการแปล The Icy Grip Tightens จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาฝรั่งเศสสามารถเขียนเป็นแผนผังได้ดังนี้[21]



ส่วนแนวทางการแปลแบบตีความสามารถเขียนเป็นแผนผังได้ดังนี้ [22]

[21] Ibid., p. 67.
[22] Ibid., p. 69.

แผนผังแสดงขั้นตอนการแปล



จากแผนผังข้างต้น ในขั้นตอนแรก ผู้แปลจะต้องอ่านตัวบทต้นฉบับเพื่อทำความเข้าใจภาษาและมโน-ทัศน์ที่หลุดจากเบ้าภาษา ในขั้นตอนที่สองผู้แปลจะใช้เหตุผลเปรียบเทียบในการแปลคำแต่ละคำ (reason by analogy) ว่าคำที่ใช้แปลในภาษาปลายทางมีมโนทัศน์ที่ตรงกันกับคำในต้นฉบับหรือไม่ ขั้นตอนสุดท้ายคือการตรวจสอบความหมายว่าคำที่เลือกมานั้นสื่อถึงความหมายที่ถูกต้องตามต้นฉบับหรือไม่ เมื่อทำการตรวจสอบความหมายแล้วจึงขัดเกลาภาษาในบทแปลให้ไพเราะ เพื่อให้ได้บทแปลที่ถูกต้องและมีความหมายเทียบเท่ากับต้นฉบับต่อไป

2.2.3 การจัดการทางภาษา (The Manipulation of Languages)

เดอลิลได้กล่าวว่าในการแปลนั้น เมื่อผู้แปลทำการวิเคราะห์ความเกี่ยวโยงระหว่างคำและความคิดแล้ว ผู้แปลยังต้องวิเคราะห์วิธีการแสดงความคิดผ่านทางข้อความและการสร้างประโยคขึ้นมาใหม่ในอีกภาษาหนึ่ง[23] ซึ่งเดอเลิลได้เรียกขั้นตอนนี้ว่า “การจัดการทางภาษา” (the manipulation of languages) และแบ่งระดับการจัดการทางภาษาเป็น 4 ระดับ[24] คือ

1. การสังเกตระเบียบแบบแผนของรูปแบบทางภาษา (Observing Conventions of Form)

คือการสังเกตการเขียนที่เป็นมาตรฐานที่ต่างกันไปในแต่ละภาษา เช่นการเขียนตัวเลข เวลา ชื่อและคำนำหน้าชื่อ การสะกดคำ เครื่องหมายต่างๆ และรวมไปถึงไวยากรณ์ของแต่ละภาษา

ระดับที่ 1 นี้เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของวัจนลีลาในแต่ละภาษา[25] ผู้แปลจำเป็นต้องรู้ระเบียบการเขียนเหล่านี้ของภาษาต่างๆว่าต่างกันเช่นไร เพื่อจะให้สามารถถ่ายทอดบทแปลในภาษาปลายทางตามระเบียบแบบแผนของรูปแบบภาษาปลายทาง ซึ่งจะทำให้งานแปลนี้ดูเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การเข้าใจการใช้เครื่องหมายต่างๆผิดจะส่งผลให้ความเข้าใจข้อความนั้นผิดตามไปด้วย ดังนั้น เมื่อผู้แปลเข้าใจถึงระเบียบแบบแผนการใช้ภาษาที่ต่างกันไปในแต่ละภาษาแล้ว ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากรูปแบบทางภาษาที่ต่างกันก็จะหมดไป

2. การวิเคราะห์เพื่อหาความหมายของคำ (Performing Interpreting Analysis)

ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้วว่า ในการแปล ผู้แปลจะต้องหาความหมายที่แท้จริงของคำเพื่อที่จะแปลข้อความนั้นได้อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ดี เดอลิลกล่าวว่า ไม่ใช่ว่าระดับการวิเคราะห์ความหมายของคำแต่ละคำจะเท่ากันเพราะจะมีคำบางคำและโครงสร้างด้านไวยากรณ์ที่ผู้แปลแทบจะไม่ต้องวิเคราะห์ความหมายเลย[26]

---

[23] Ibid., p. 83.
[24] Ibid., p. 83.
[25] Ibid., p. 85.
[26] Ibid., p. 86.

เดอลิลได้แบ่งระดับการวิเคราะห์เพื่อหาความหมายของคำไว้ 3 ระดับด้วยกัน[27] คือ

1 การถ่ายความหมายคำที่มีความหมายเดียว (Transfer of Monosemous Words)

ในข้อความต่างๆจะมีคำบางประเภทที่ผู้แปลไม่จำเป็นต้องตีความเพื่อหาความหมายที่แท้จริง คำเหล่านี้คือคำที่มีความหมายเดียว (monosemous words) ซึ่งผู้แปลสามารถถ่ายความหมายของคำในภาษาต้นทางเป็นภาษาปลายทางได้ทันทีโดยไม่ต้องพิจารณาบริบทหรือสถานการณ์ต่างๆ คำเหล่านี้ได้แก่ ชื่อเฉพาะ ตัวเลข และศัพท์เฉพาะส่วนมาก

อย่างไรก็ตาม ผู้แปลควรพึงระลึกอยู่เสมอว่า กฎเกณฑ์ต่างๆมักมีข้อยกเว้นอยู่เสมอ ในบางกรณีผู้แปลอาจต้องเปลี่ยนแปลงข้อมูลหรือคำที่อยู่ในต้นฉบับเพื่อให้เข้ากับวัฒนธรรมของผู้อ่านฉบับแปล เช่นหน่วยวัดต่างๆ ผู้แปลอาจต้องเปลี่ยนจาก 10 ไมล์ต่อชม. เป็น 16 กม.ต่อชม. เป็นต้น ชื่อเฉพาะที่วัตถุประสงค์ที่แท้จริงแล้วใช้เพื่อแทนชื่อคนทั่วไป เช่น Mr.Smith ผู้แปลอาจต้องแปลเป็น นายแดง หรือ ชื่อเฉพาะที่มีที่มาจากชื่อคนในอีกภาษาหนึ่ง เช่น โรค Alzheimer's หรือ Miranda warning (การที่ตำรวจในสหรัฐอเมริกาอ่านสิทธิให้ผู้ต้องหาเมื่อถูกจับกุม) เป็นต้น

2 การหาความหมายที่เท่าเทียมของคำจากระบบภาษา (Retrieval of Standard Equivalents from the Linguistic System)

การหาความหมายของคำที่ง่ายที่สุดคือดึงความหมายที่ได้จากบริบททางภาษาในภาษาต้นทาง จากนั้นจึงถ่ายทอดเป็นภาษาปลายทางโดยใช้ความรู้และความจำเกี่ยวกับภาษา[28] กล่าวคือ เมื่อผู้แปลหาความหมายของคำในภาษาต้นทางจากบริบทได้แล้ว ผู้แปลจะสามารถหาคำในภาษาปลายทางที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับคำคำนั้นในภาษาต้นทาง และเป็นคำที่เจ้าของภาษาปลายทางจะใช้ในสถานการณ์การสื่อสารเช่นเดียวกับที่เจ้าของภาษาต้นทางใช้ในสถานการณ์การสื่อสารเดียวกัน

เมื่อต้องตัดสินใจว่าคำใดเหมาะสมที่สุดในบทแปล ผู้แปลต้องพิจารณาทั้งบริบทโดยรอบของคำนั้น (ว่าข้อความนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องใด เช่นเรื่องการเมือง การแพทย์ เป็นต้น) และบริบทโดยตรงของคำนั้น (คือคำรอบๆคำนั้น) เมื่อพิจารณาบริบททั้งสองแล้ว ผู้แปลจะทราบว่าคำใดจะเหมาะสมกับบทแปลที่สุด

3 การหาความหมายที่แท้จริงจากบริบท (Re-Creation in Context)

เนื่องจากภาษาแต่ละภาษามีลักษณะที่แตกต่างกันไป ดังนั้นคำในภาษาต้นทางไม่จำเป็นจะต้องมีความหมายเท่ากับคำในภาษาปลายทาง ปัญหาที่ตามมาคือ บางครั้ง ผู้แปลจะเจอคำหรือข้อความที่ไม่

[27] Ibid., p. 86.
[28] Ibid., p. 87.

สามารถแปลออกมาตรงๆได้ เพราะผู้ส่งสารได้สร้างประโยคที่ไม่สามารถหาความหมายได้จากพจนานุกรม ผู้แปลจึงจำเป็นต้องตีความคำหรือข้อความที่เป็นปัญหานั้นเพื่อหาความหมายที่แท้จริง

ในเมื่อไม่สามารถหาความหมายที่เท่าเทียมของคำในภาษาต้นทางและภาษาปลายทางได้ ผู้แปลจึงต้องหาความเท่าเทียมทางมโนทัศน์และทางบริบท (contextual, conceptual equivalent) แทน เมื่อผู้แปลหาความเท่าเทียมนี้ได้ ก็จะเข้าใจความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อ และจะสามารถแปลข้อความนั้นได้ในที่สุด

3. การวิเคราะห์วัจนลีลา (Interpreting Style)

วัจนลีลา หรือ style คือวิธีการเขียน[29] เป็นสิ่งสำคัญในงานเขียน เพราะเนื้อหาและวัจนลีลาของงานเขียนมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายทั้งหมดของงาน ดังนั้น เนื้อหาและวัจนลีลาจึงไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะฉะนั้นในการแปล ผู้แปลจึงต้องแปลโดยใช้วัจนลีลาเดิมเช่นเดียวกับที่ผู้ส่งสารใช้ในต้นฉบับ

ในการจะหาวัจนลีลา ผู้แปลต้องคำนึงถึงปัจจัย 4 ข้อคือ ผู้ส่งสาร (the author) หัวข้อ (the subject) ลักษณะของสาร (the vector คือประเภทของสาร (genre) และประเภทของภาษาที่ใช้) และกลุ่มผู้รับสารเป้าหมาย (the intended audience) เมื่อผู้แปลทราบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อวัจนลีลาคืออะไรบาง ผู้แปลจึงจะสามารถเลือกใช้คำให้เหมาะสมกับปัจจัยข้างต้นได้

4. การรักษาเอกภาพทางความคิดของบทความ (Preserving Textual Organicity)

ข้อความต่างๆจะสอดคล้องเชื่อมโยง (coherence) กันด้วยหลักตรรกะ ซึ่งรวมถึงเนื้อความในต้นฉบับด้วย ในบทแปลก็เช่นกัน ผู้แปลต้องจัดวางองค์ประกอบทางความคิดของบทความเช่นเดียวกับในต้นฉบับ

เอกภาพทางความคิดของบทความเกี่ยวข้องกับคำเชื่อมระหว่างประโยค ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลแต่ละข้อมูลที่ชัดเจน วัตถุประสงค์ที่ซ่อนอยู่ในการพัฒนาขั้นตอนความคิดและอารมณ์ในวิธีการเขียนประเภทต่างๆ เมื่อผู้แปลเข้าใจเอกภาพทางความคิดเหล่านี้ในต้นฉบับ ผู้แปลก็จะสามารถถ่ายทอดบทแปลโดยใช้เอกภาพทางความคิดเดียวกันได้

[29] Ibid., p. 96.

2.2.4 การทบทวนแนวทางการแปลแบบตีความเพื่อใช้ในการวิจัย

ตามที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้วว่า แนวทางการแปลแบบตีความพัฒนามาจากทฤษฎีการแปลแบบตีความและยึดความหมายซึ่งเป็นทฤษฎีที่ได้มาจากการปฏิบัติงานล่ามและงานแปล นอกจากนี้ทฤษฎีดังกล่าวยังยืนยันว่าการแปลและการล่ามต่างต้องใช้การทำความเข้าใจเสียก่อนแล้วจึงถ่ายทอดเป็นภาษาปลาย
ทาง ซึ่งเป็นกระบวนการเดียวกัน และด้วยเหตุที่ว่าการล่ามและการแปลส่วนใหญ่จะจัดการกับภาษาพูด ผู้วิจัยจึงนำแนวทางการแปลนี้มาใช้ในการแปลการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ เพราะนอกจากภาษาที่พบในการ์ตูนมักเป็นภาษาพูดแล้ว หลักการของแนวทางการแปลแบบตีความยังจะช่วยให้บทแปลในภาษาปลายทางเป็นบทแปลที่ถูกต้อง ทั้งในด้านความหมายและความรู้สึก เช่นเดียวกับการทำงานของล่ามในระหว่างแปลบทสนทนาระหว่างบุคคลสองฝ่ายอีกด้วย

ในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจะใช้แนวทางการแปลแบบตีความในการแปลบทสนทนาและคำอุทาน ในส่วนของการแปลบทสนทนา ผู้วิจัยจะอ่านตัวบทต้นฉบับเพื่อทำความเข้าใจภาษาและบริบทก่อนโดยใช้ความรู้ทางภาษาและทางบริบทที่ผู้วิจัยมี และจะต้องพิจารณาบริบทและภาษาที่ใช้ให้ถี่ถ้วน เพราะคำที่ใช้มักจะหลากหลายกว่าภาษาเขียน เช่นมีคำย่อ มีคำแสลง เป็นต้น เมื่อผู้แปลเข้าใจความหมายของคำพูดของตัวละครจนได้ความหมายที่เป็นอิสระจากภาษาแล้ว จึงจะเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่เพื่อถ่ายทอดความหมายนั้นออกมาเป็นภาษาปลายทาง (ภาษาไทย) โดยใช้ระดับภาษาเดียวกับตัวบทต้นฉบับ และตรวจสอบความถูกต้องของความหมายในฉบับแปลว่าตรงกับตัวบทต้นฉบับหรือไม่ ซึ่งวิธีการนี้จะช่วยให้บทสนทนาที่แปลออกมามีความหมายถูกตรงต้องตามต้นฉบับ และภาษาไทยที่ใช้ก็เป็นธรรมชาติอีกด้วย

ในส่วนของการแปลคำอุทาน ผู้วิจัยจะศึกษาบริบทที่จำเป็นในการแปลคำอุทานซึ่งดัดแปลงมาจากหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ด (การวิเคราะห์นี้อยู่ในบทที่ 3) เมื่อเข้าใจว่าผู้พูดต้องการสื่อสิ่งใดผ่านคำอุทาน ผู้วิจัยจึงจะเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่เป็นภาษาไทยโดยให้คำอุทานในภาษาไทยแต่ละคำนั้นสอดคล้องกับข้อมูลที่วิเคราะห์ก่อนหน้านี้ แล้วจึงตรวจสอบความถูกต้องของคำที่แปลว่าสื่อความหมายได้เท่าเทียมกับคำอุทานในต้นฉบับหรือไม่ และคำอุทานนั้นเหมาะสมกับผู้พูดหรือไม่

นอกจากนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าผู้วิจัยควรใช้หลักการจัดการทางภาษาในการแปลเช่นกัน ระดับแรกคือการสังเกตระเบียบแบบแผนของรูปแบบทางภาษาจะช่วยให้ผู้แปลสังเกตุความแตกต่างระหว่างโครงสร้างของวัจน-ลีลาในแต่ละภาษาที่ต่างกันไป ในระดับที่สองคือ การวิเคราะห์เพื่อหาความหมายของคำ จะช่วยผู้วิจัยในการหาระดับการวิเคราะห์ความหมายของคำแต่ละคำว่าควรวิเคราะห์คำไหนในระดับใดจึงจะเหมาะสม ระดับที่สามคือการวิเคราะห์วัจนลีลาจะช่วยให้ผู้แปลสามารถถ่ายทอดบทแปลในระดับวัจนลีลาที่เหมาะสมต่อไป ส่วนในระดับสุดท้ายคือการรักษาองค์ประกอบของบทความนั้น ผู้แปลจะจัดองค์ประกอบตามต้นฉบับเพราะเนื้อหาที่เป็นบทสนทนานั้น หากไม่จัดองค์ประกอบตามเดิม อาจทำให้บทสนทนาไม่ไหลลื่นหรือผิดธรรมชาติได้ จะเห็น

ได้ว่าการใช้หลักการจัดการทางภาษาในการแปลจะทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้คำที่สื่อความคิดตามต้นฉบับได้ดีที่สุด และในขณะเดียวกันก็เป็นภาษาที่ถูกต้องสละสลวย ตรงตามขนบและระเบียบแบบแผนของภาษาไทย เพราะหลักการนี้ได้ชี้ให้ผู้แปลระวังความแตกต่างของภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่จะส่งผลต่อการถ่ายทอดความคิด

2.3 หลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ด

คริสติอาเน นอร์ด (Christiane Nord) ได้เขียนทฤษฎีการแปลที่ชื่อว่า การกระทำการแปล (Translatorisches Handeln) หลักสำคัญหลักหนึ่งของทฤษฎีนี้คือ ผู้แปลจะต้องทำการวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆที่สำคัญของต้นฉบับเพื่อให้ได้ข้อมูลสำคัญของต้นฉบับที่เกี่ยวข้องกับการแปล โดยนอร์ดได้กำหนดคำถามเพื่อใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบทั้งภายนอกและภายในตัวบท เมื่อผู้แปลตอบคำถามที่ใช้ถามเพื่อการวิเคราะห์ได้แล้ว ผู้แปลก็จะทราบหน้าที่ของตัวบทที่จะแปล[30] และส่งผลให้แปลงานออกมาได้ถูกต้องสมบูรณ์ โดยคำถามดังกล่าวมีดังนี้

ใครเป็นผู้ส่งสาร
ถึงใคร
เพื่ออะไร
โดยวิธีใด
ที่ไหน
เมื่อไหร่
ทำไม

ตัวบทมีหน้าที่อะไร
ผู้ส่งสารพูดเรื่องอะไร
พูดถึงเรื่องอะไร (ไม่ได้พูดถึงเรื่องอะไร)
ใช้อวัจนภาษาใดบ้าง
ใช้คำใดบ้าง
ใช้ประโยคชนิดใด
ใช้น้ำเสียงใด

[30] วรรณา แสงอร่ามเรือง, ทฤษฎีและหลักการแปล, หน้า 78.

เพื่อให้เกิดอารมณ์ใด[31]

นอร์ดได้อธิบายความสำคัญของคำถามแต่ละคำถามไว้ว่า คำถามเหล่านี้ สามารถนำมาถามเพื่อหาองค์ประกอบได้ทั้งภายนอกและภายใน โดยขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์การสื่อสารหรือตัวบท[32] นอกจากนี้ ถึงแม้ว่าคำถามเพื่อใช้วิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและภายในจะต่างกัน แต่ในกรณีที่ตัวบทนั้นมีสถานการณ์อีกสถานการณ์หนึ่งซ้อนอยู่ในตัวบท (internal situation) เช่นในนวนิยาย เป็นต้น ผู้แปลจะต้องวิเคราะห์สถานการณ์ภายในตัวบทนั้นแยกกัน โดยใช้คำถามเดียวกับที่ใช้ในการวิเคราะห์ตัวบทภายนอก[33]

2.3.1 องค์ประกอบภายนอก

ก่อนจะทำการวิเคราะห์ตัวบทตามหลักของนอร์ด ผู้แปลจำเป็นจะต้องทำความเข้าใจคำว่า สถานการณ์การสื่อสาร (communicative situation) และ สถานการณ์ (situation) เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องเสียก่อน นอร์ดได้อธิบายไว้ว่า สถานการณ์การสื่อสารนั้นคือสถานที่ เวลา และในบางทีจะรวมถึงโอกาสในการสื่อสารด้วย[34] ในขณะที่คำว่า สถานการณ์ (เช่นสถานการณ์ภายนอกตัวบท และสถานการณ์ภายในตัวบท) นั้น นอร์ดหมายความถึง สถานการณ์จริงของตัวบทที่ทำหน้าที่ในการสื่อสาร ไม่ใช่ฉาก (setting) ที่สร้างขึ้นในเรื่อง[35] หรือในอีกความหมายหนึ่ง สถานการณ์ก็คือบริบทสถานการณ์[36]นั่นเอง ดังนั้น เมื่อมีการกล่าวถึงคำสองคำนี้ จึงต้องพึงระลึกไว้เสมอว่า นอร์ดกำลังกล่าวถึงสถานการณ์การสื่อสาร/ สถานการณ์ของตัวบท ไม่ใช่สถานการณ์การสื่อสาร/ สถานการณ์ในตัวบท

หากต้องการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อการแปล ผู้แปลต้องถามตัวเองว่า ข้อมูลในองค์ประกอบต่างๆใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับการแปล นอกจากนี้เมื่อจะต้องพิจารณาหน้าที่การสื่อสารของตัวบทจะต้องพิจารณาในกรอบหน้าที่การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของภาษาโดยทั่วไป การทราบข้อมูลที่จำเป็นและหน้าที่ของตัวบทจะช่วยให้ผู้แปลสามารถแปลบทแปลออกมาได้อย่างเหมาะสม

---

[31] Christiane Nord, Text Analysis in Translation : Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis, trans. Christiane Nord and Penelope Sparrow (Amsterdam: Rodopi, 1991), p. 36.

[32] Ibid., p. 36.

[33] Ibid., p. 94.

[34] Ibid., p. 39.

[35] Ibid., p. 40.

[36] คำว่า บริบทสถานการณ์ นี้ ไม่ได้หมายความถึงสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่ตัวบทต้นฉบับถูกสื่อออกมาเท่านั้น แต่หมายรวมถึง ผู้ที่มีส่วนร่วมในตัวบทนั้น (ผู้ส่งสาร ผู้รับสาร) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ส่วนอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์และผลของการส่งสารนั้นด้วย เมื่อผู้แปลเข้าใจบริบทสถานการณ์แล้ว ผู้แปลก็จะสามารถเลือกใช้ภาษาปลายทางในบทแปลที่แปร (varies) ตามบริบทสถานการณ์ได้อย่างถูกต้อง

2.3.1.1 ผู้ส่งสาร (sender)

ผู้ส่งสาร (sender) คือบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ต้องการจะส่งสารใดสารหนึ่งถึงบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอื่น ในขณะที่ผู้ผลิตสาร (text producer) คือบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ผลิตสารนั้นขึ้นมา ดังนั้นผู้ส่งสารจึงไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลเดียวกับผู้ส่งสาร และหากไม่ใช่คนเดียวกัน ผู้ส่งสารถือเป็นบุคคลที่สำคัญกว่าเพราะผู้ผลิตสารต้องปฏิบัติตามคำสั่งของผู้ส่งสาร ซึ่งจะรวมถึงไปวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารด้วย

ก่อนจะเริ่มพิจารณาองค์ประกอบต่างๆของผู้ส่งสาร ผู้แปลต้องทราบก่อนว่าผู้ส่งสารกับผู้ผลิตสารเป็นบุคคลคนเดียวกันหรือไม่ ซึ่งวิธีที่จะทราบได้ก็คือให้ดูข้อมูลรอบๆตัวบท เช่น ชื่อของผู้ส่งสาร การอ้างอิงต่าง เป็นต้น และหากมีผู้ส่งสารมากกว่าหนึ่งคน ก็จะต้องทำการวิเคราะห์ผู้ส่งสารทุกคน

ข้อมูลของผู้ส่งสารที่เกี่ยวข้องกับการแปลคือข้อมูลทั้งหมดที่แสดงให้เห็นวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มผู้รับสาร ภูมิหลังทางวัฒนธรรม ข้อมูลด้านเวลาและสถานที่ที่ผลิตสารและโอกาสในการผลิตสาร นอกจากนี้ผู้แปลยังสามารถหาข้อมูลขององค์ประกอบภายในตัวบทที่อยู่ในตัวบทได้ เช่น สำนวนประจำตัว ภาษาถิ่น เป็นต้น[37]

ข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นสามารถหาได้จากข้อมูลรอบๆตัวบทนั้นๆ เช่น ชื่อผู้เขียน (ผู้ส่งสาร) อาจให้ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลังของผู้ส่งสารเอง กลุ่มผู้รับสาร หรือแม้แต่ลักษณะเนื้อหาของตัวบท

หากผู้รับสารในภาษาปลายทางไม่ทราบข้อมูลของผู้ส่งสาร ผู้แปลต้องเพิ่มข้อมูลนั้นๆลงไปในบทแปลเพื่อให้ผู้รับสารในภาษาปลายทางมีความเท่าใจเท่าเทียมกับผู้รับสารในภาษาต้นทาง

ข้อมูลต่างๆที่ได้มานี้ นอกจากจะช่วยให้ผู้แปลเข้าใจผู้ส่งสารมากขึ้นแล้ว ยังสามารถช่วยให้ผู้แปลวิเคราะห์ลักษณะขององค์ประกอบอื่นๆได้ เช่น วิธีการส่งสาร (medium) ซึ่งจะบอกลักษณะของกลุ่มผู้รับสารได้ เป็นต้น

อนึ่ง ในกรณีที่ต้องวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครในนวนิยาย ผู้แปลต้องทำการวิเคราะห์ตัวละครที่ส่งสารนั้นโดยพิจารณาในกรอบของ เนื้อหา (content) ซึ่งเป็นองค์ประกอบภายใน เพราะตัวละครนั้นไม่ใช่ผู้ส่งสารที่แท้จริง แต่เป็น “ผู้ส่งสารรอง” (secondary sender) เท่านั้น เพราะสิ่งที่ตัวละครพูดมาจากผู้เขียน ซึ่งก็คือ ผู้ส่งสาร (sender) ไม่ใช่มาจากตัวละครเอง[38]

---

[37] Christiane Nord, Text Analysis in Translation : Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis., p. 45.

[38] Ibid., p. 40.

2.3.1.2 วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร (sender's intention)

เพื่อให้ทราบวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร ผู้แปลต้องตั้งคำถามว่าผู้ส่งสารต้องการให้ตัวบทมีหน้าที่ใด[39]และต้องการให้มีผลต่อผู้รับสารเมื่ออ่านตัวบทอย่างไร เพราะโดยทั่วไปแล้ว ประเภทของตัวบทมักจะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าวัตถุประสงค์ของตัวบทจะคงเดิมไปตลอด เพราะหากเวลาเปลี่ยน ก็เป็นไปได้ที่วัตถุประสงค์ของตัวบทนั้นจะเปลี่ยนไป

วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารมีความสำคัญต่อผู้แปลเพราะเป็นตัวกำหนดโครงสร้างของตัวบทที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและรูปแบบ ในขณะเดียวกันการจัดวางรูปแบบของตัวบทจะบอกประเภทของตัวบทและอาจช่วยให้ผู้รับสารคาดว่าตัวบทที่อ่านนั้นมีหน้าที่อะไร และที่สำคัญวัตถุประสงค์นี้จะเป็นตัววัดความ "ซื่อสัตย์" ของผู้แปลที่มีต่อตัวบท กล่าวคือ ในการแปลบางครั้งอาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงหน้าที่ของตัวบทเพื่อให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมของภาษาปลายทาง แต่ผู้แปลต้องไม่เปลี่ยนวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร

ข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารจะนำไปสู่ข้อมูลองค์ประกอบภายนอกอื่นๆ เช่น ผลที่ต้องการให้เกิดกับผู้อ่าน วิธีการส่งสารที่เหมาะสมที่สุด เป็นต้น นอกจากนี้ ข้อมูลที่ได้ยังจะนำไปสู่ข้อมูลขององค์ประกอบภายในตัวบทอื่นๆด้วย

วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารจะสามารถระบุได้จากมุมมองของผู้ส่งสาร โดยทำการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบท และอาจหาได้จากการตีความองค์ประกอบภายนอกด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังจะต้องพิจารณาบทบาทของผู้ส่งสารที่มีต่อผู้รับสารที่สื่อผ่านตัวบทประกอบด้วย เมื่อทราบวัตถุประสงค์แล้ว อาจเป็นไปได้ว่าผู้ส่งสารอาจมีวัตถุประสงค์มากกว่าหนึ่ง ซึ่งวัตถุประสงค์หลายๆข้อนั้น เมื่อมารวมกันอาจกลายเป็นลำดับของความเกี่ยวข้อง (hierarchy of relevance) ซึ่งในทางปฏิบัติแล้วอาจจะต้องเปลี่ยนลำดับของความเกี่ยวข้องนี้เมื่อทำการแปล

วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารเป็นสิ่งสำคัญมากเมื่อทำการวิเคราะห์ตัวบทที่เป็นวรรณกรมและความคิดเห็นเพราะตัวบทประเภทนี้มักไม่มีแบบแผนความเชื่อมโยงระหว่างประเภทของตัวบทและวัตถุประสงค์ เพราะฉะนั้น เมื่อลงมือแปล ผู้แปลอาจต้องพิจารณาภูมิหลังของผู้ส่งสาร เหตุการณ์ที่มีผลต่องานเขียน และงานอื่นๆของผู้ส่งสารและ ประเภทของงานเขียนของผู้ส่งสาร (เช่นนวนิยาย) ควบคู่ไปด้วย

---

[39] นอร์ดกล่าวว่าบือห์เลอร์ (1934) และจาคอบสัน (1960) ได้จำแนกหน้าที่ของภาษาว่ามีสี่ประภาทด้วยกันคือ 1) หน้าที่เพื่อการอ้างอิง (Referential Function) เน้นที่ผู้อ้างอิงหรือบริบทของตัวบทที่อ้างอิงถึง 2) หน้าที่เพื่อการสื่ออารมณ์ (Expressive/ Emotive Function) เน้นที่ผู้ส่งสาร อารมณ์และทัศนคติที่มีต่อผู้อ้างอิงของผู้ส่งสาร 3) หน้าที่เพื่อการจูงใจ (Operative Function) เน้นที่การจูงใจของตัวบทที่มีต่อผู้อ่าน และ 4) หน้าที่สื่อสัมพันธ์ (Phatic Function) ใช้เพื่อเริ่มต้นหรือจบการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เพื่อตรวจสอบว่าช่องทางที่ใช้ในการสื่อสาร (channels) ได้ผลหรือไม่ เพื่อดึงดูดความสนใจของคู่สนทนา หรือเพื่อยืนยันความสนใจที่ต่อเนื่องของคู่สนทนา

2.3.1.3 ผู้รับสาร (Recipient)

ผู้รับสารนับเป็นองค์ประกอบสำคัญองค์ประกอบหนึ่งในการวิเคราะห์ตัวบท เพราะการวิเคราะห์ผู้รับสารจะช่วยให้ผู้แปลได้ข้อมูลอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับตัวบท เช่น ความคาดหวังของผู้รับสารที่มีต่อผู้ส่งสาร ความรู้ของผู้รับสารจะมีผลต่อการเลือกใช้ภาษาของผู้ส่งสาร เป็นต้น อย่างไรก็ตาม กลุ่มผู้รับสารไม่ใช่ตัวกำหนดประเภทของตัวบทที่ผู้ส่งสารเลือกใช้ เพราะกลุ่มผู้รับสารอาจจะสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับประเภทของตัวบทก็ได้ เช่น นวนิยายแนวแฟนตาซี อาจจะมีกลุ่มผู้รับสารที่หลากหลายทั้ง เด็ก วัยรุ่น ไปจนถึงผู้ใหญ่ เป็นต้น

กลุ่มผู้รับสารแบ่งออกได้เป็นสองกลุ่มคือ ผู้ที่ถูกกล่าวด้วย (addressee) และ ผู้รับสารโดยบังเอิญ (chance recipient) ซึ่งบางครั้งผู้รับสารโดยบังเอิญก็เป็น ผู้ที่ถูกกล่าวด้วยโดยอ้อม (secondary addressee) ด้วย ดังนั้นเมื่อจะแปล ผู้แปลต้องพิจารณาให้ดีว่า กลุ่มผู้รับสารที่แท้จริงของผู้ส่งสารคือกลุ่มใด เช่น นักการเมืองที่ให้สัมภาษณ์เรื่องนโยบายของพรรค อันที่จริงแล้วกลุ่มผู้รับสารที่จริงคือผู้ชมที่นั่งชม (ผู้ที่ถูกกล่าวด้วยโดยอ้อม) ไม่ใช่ผู้สัมภาษณ์ (ผู้ที่ถูกกล่าวด้วย)

ในการหาข้อมูลของผู้รับสารนั้น จะต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลังทางการสื่อสารของผู้รับสารในภาษาต้นทางก่อน กล่าวคือข้อมูลทั่วไปทั้งหมด ความรู้เฉพาะทาง ความรู้เกี่ยวกับหัวข้อนั้นๆของกลุ่มผู้รับสาร แล้วจึงหาข้อมูลของผู้รับสารในภาษาปลายทาง จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งสองมาเปรียบเทียบกัน แล้วจึงตัดสินใจว่าควร เพิ่ม ปรับ ลดอะไรบ้างในบทแปล (ถ้าจำเป็น) สาเหตุที่ต้องปรับบทแปลนั้นเป็นเพราะกลุ่มผู้รับสารในภาษาต้นทางไม่ใช่กลุ่มเดียวกับผู้รับสารในภาษาปลายทาง ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆของตัวบทแปลเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสารในบทแปลจึงเป็นสิ่งสำคัญ

นอกจากนี้ผู้รับสารก็มีวัตถุประสงค์ในการรับสารเช่นกัน ดังนั้น ข้อมูลเกี่ยวกับผู้รับสารที่ได้อาจทำให้ทราบวัตถุประสงค์ของผู้รับสาร เวลาและสถานที่ของการสื่อสาร (ที่เกี่ยวข้องกับอายุและพื้นเพของผู้รับสาร) หน้าที่ของตัวบท (ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของผู้รับสาร) และองค์ประกอบภายนอกอื่นๆได้

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้รับสารจะหาได้จากข้อมูลรอบๆตัวบท (เช่นหมายเหตุต่างๆ ชื่อหนังสือ เป็นต้น) จากข้อมูลและวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร หรือจากปัจจัยทางสถานการณ์ต่างๆ เช่น วิธีการส่งสาร สถานที่ เวลา และโอกาสในการสื่อสาร[40]

[40] Christiane Nord, Text Analysis in Translation : Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis, p. 55.

อนึ่ง เช่นเดียวกับในกรณีที่ต้องวิเคราะห์ผู้ส่งสารในนวนิยาย ผู้รับสารในตัวบทประเภทที่แต่งขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์การสื่อสารภายใน ไม่ใช่สถานการณ์การสื่อสารภายนอก[41]

2.3.1.4 วิธีการส่งสาร (Medium/ channel)

วิธีการส่งสารที่ผู้ส่งสารเลือกใช้มีผลต่อการนำเสนอข้อมูล การรับสารของผู้รับสารและตัวสารเอง กล่าวคือ การส่งสารแบบประจันหน้า (face-to-face communication) จะต่างจากการส่งสารผ่านการเขียน (written communication) ทั้งการวางลำดับใจความ ประเภทของประโยค การจัดวางลำดับเหตุผล การใช้อวัจนภาษา นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงความชัดเจนของการนำเสนอข้อมูลอีกด้วย อย่างไรก็ตามเราไม่สามารถแยกการส่งสารแบบประจันหน้าและการส่งสารผ่านการเขียนออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด เพราะในบางครั้ง ผู้ส่งสารสามารถเลือกใช้การสื่อสารทั้งสองประเภทนี้ไปพร้อมๆกันได้ ดังนั้นเราจะแค่พิจารณาเฉพาะประเภทของตัวบทไม่ได้ แต่ต้องดูที่องค์ประกอบเฉพาะตัวของวิธีการสื่อสารนั้นๆ คือ ในการสื่อสารผ่านการพูด (spoken communication) ผู้แปลต้องพิจารณาอุปกรณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น โทรศัพท์ ไมโครโฟน เป็นต้น ส่วนในการสื่อสารผ่านการเขียนนั้น ต้องพิจารณาที่ประเภทของสิ่งพิมพ์และหมวดหมู่ย่อย (sub classification) ของสิ่งพิมพ์นั้น เช่น ข่าวเศรษฐกิจ บทความทางการเมือง เป็นต้น เพราะสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการผลิตสาร การรับสาร และการรับรู้สาร

วิธีการส่งสารจะเป็นตัวบอกขนาดและลักษณะของผู้รับสาร[42] เช่น กลุ่มผู้อ่านหนังสือพิมพ์จะมีขนาดใหญ่กว่ากลุ่มผู้อ่านนิตยสารไอที และยังมีภูมิหลังทางการศึกษาที่หลากหลายกว่ากลุ่มผู้อ่านนิตยสารไอทีด้วย ประเภทของวิธีการส่งสารอาจช่วยให้ข้อมูลด้านวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารและโอกาสของการสื่อสาร[43] นอกจากนี้ขนบของวิธีการสื่อสารอาจต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม และในแต่ละยุคแต่ละสมัย ดังนั้นประเภทของวิธีการส่งสารจึงอาจให้ข้อมูลด้านเวลาและสถานที่ที่ผลิตสารนั้น อย่างไรก็ดี ถึงแม้ว่าวิธีการส่งสารจะเป็นสิ่งบ่งชี้ความคาดหวังของผู้รับสารที่มีต่อหน้าที่ของตัวบท แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าผู้ส่งสารจะต้องทำตามความคาดหวังของผู้รับสาร ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้แปลต้องพึงระลึกไว้เสมอว่า วิธีการส่งสารที่เหมือนกันอาจจะมีหน้าที่ต่างกันในแต่ละวัฒนธรรม[44]

สำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อการแปลนั้น ผู้แปลจำเป็นต้องดึงเอาลักษณะทั่วไปของวิธีการส่งสารแบบนั้นๆออกมา กล่าวคือ ลักษณะของเนื้อหา และ/หรือ รูปแบบ และต้องระบุว่าลักษณะเหล่านั้นเป็นลักษณะประจำวัฒนธรรม (culture - specific) ข้ามวัฒนธรรม (transcultural) หรือเป็น

[41] Ibid., p. 54.
[42] Ibid., p. 57.
[43] Ibid., p. 58.
[44] Ibid., p. 58.

ลักษณะที่เป็นสากล (universal) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากเมื่อวิธีการส่งสารของตัวบทแปลแตกต่างจากวิธีการส่งสารของตัวบทต้นฉบับ[45]

ในการวิเคราะห์วิธีการส่งสาร ผู้แปลต้องทราบว่าตัวบทต้นฉบับนั้นถูกถ่ายทอดออกมาด้วยวิธีการส่งสารแบบใด เพราะข้อมูลของผู้ส่งสาร วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร หรือโอกาสในการสื่อสาร เวลาและสถานที่ในการสื่อสารอาจสะท้อนผ่านวิธีการส่งสาร และบางครั้งการเลือกวิธีการส่งสารก็ขึ้นอยู่กับขนบการสื่อสารด้วย

2.3.1.5 สถานที่ของการสื่อสาร (Place of communication)

มิติของระยะ (space) ของสถานที่ของการสื่อสาร ไม่ใช่เพียงแต่หมายถึงสถานที่ที่ผลิตสาร (place of text production) ซึ่งหมายถึง สถานการณ์จริง (actual situation) ของผู้ส่งสารและผู้ผลิตสารเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงสถานที่ที่รับสาร (place of text reception) ด้วย ความสำคัญของสถานที่ของการสื่อสารนี้จะเด่นชัดเมื่อต้นฉบับเป็นภาษาที่ใช้ในหลายที่ เช่นภาษาสเปน ที่ใช้ทั้งในประเทศสเปนและประเทศในแถบละตินอเมริกา หรือภาษาอังกฤษซึ่งมีลักษณะที่ต่างกันไปในแต่ละประเทศ เพราะสถานที่ในการผลิตสารจะมีความสำคัญในแง่ที่ช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจการแปร (variety) ของภาษาในต้นฉบับได้ และหากภาษาปลายทางเป็นหนึ่งในภาษาเหล่านี้ สถานที่ในการรับสารจะช่วยให้ผู้แปลทราบว่าต้องใช้การแปรของภาษาใดบ้างในการแปล

ในทางภาษาศาสตร์ มิติของระยะอาจมีส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจและการตีความเนื้อหาในต้นฉบับ เพราะสถานที่ในการผลิตสารอาจเป็น “ศูนย์กลางทางภูมิศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง” (the centre of a relative geography) เพราะฉะนั้น เมื่อจะตัดสินระยะทางหรือความสำคัญของสถานที่อื่นๆก็ต้องยึดถือเอาศูนย์กลางนี้เป็นหลัก

อาจกล่าวได้ว่าในด้านมิติของระยะ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับได้อย่างถูกต้อง ผู้แปลจะต้องพิจารณาทั้งในแง่ภาษาศาตร์ ควบคู่ไปกับสภาพทางวัฒนธรรมและการเมือง เช่นในประเทศที่มีการห้ามกล่าวถึงเรื่องหนึ่งเรื่องใด ผู้เขียนอาจจะส่งสารเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใดโดยเขียนแบบแฝงนัย ซึ่งผู้แปลจะทราบความหมายเหล่านี้ก็ต่อเมื่อทำการวิเคราะห์สภาพสังคมการเมืองควบคู่กันไป เป็นต้น

ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ในการผลิตสารจะช่วยบอกความผูกพันทางวัฒนธรรมของผู้ส่งสาร และ/หรือ ผู้รับสาร วิธีการส่งสาร โอกาสในการสื่อสาร รวมไปถึงองค์ประกอบภายในสาร

---

[45] Ibid., p. 59.

โดยปกติแล้วมิติของระยะจะหาได้จากข้อมูลรอบๆตัวบท เช่นสถานที่พิมพ์ ชื่อสำนักพิมพ์ รายละเอียดในการตีพิมพ์ครั้งแรก ฯลฯ บางครั้งข้อมูลเหล่านี้ก็อยู่ในความรู้เบื้องต้นของผู้อ่าน หากมองจากมุมมองภายในตัวสารแล้ว องค์ประกอบต่างๆทางด้านภาษาศาสตร์อาจช่วยให้ทราบว่าสารนี้เขียนขึ้นที่ใดหรือต้องการให้ใครอ่าน นอกจากนี้ ยังสามารถได้ข้อมูลจากข้อมูลเกี่ยวกับผู้ส่งสาร ผู้รับสาร วิธีการส่งสาร และโอกาสในการสื่อสารอีกด้วย

2.3.1.6 เวลาของการสื่อสาร (Time of communication)

เวลาของการสื่อสารนับเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่งเพราะภาษาทุกภาษาจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ฉะนั้น เวลาในการผลิตสารจะเป็นตัวส่งสัญญาณสำคัญที่ชี้ให้เห็นการพัฒนาทางภาษาศาสตร์ในประวัติศาสตร์ที่ตัวสารนั้นสื่อ นอกจากในแง่ทางภาษาศาสตร์แล้ว เวลาของการสื่อสารอาจส่งผลต่อประเภทของสาร (text type) เพราะสารบางประเภทเกี่ยวข้องกับยุคสมัย เช่น มหากาพย์ (epic) ในสมัยโบราณ ส่งผลต่อขนบของประเภทของสารเพราะขนบเหล่านี้ก็เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ มิติของเวลายังช่วยให้ผู้แปลทราบภูมิหลังด้านการสื่อสารของผู้ส่งและผู้รับสาร และช่วยให้เข้าใจวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารด้วย

การทำความเข้าใจขนบของประเภทของสารในวัฒนธรรมต่างๆถือว่าเป็นเรื่องสำคัญเช่นกัน เพราะมิติของเวลาในแต่ละวัฒนธรรมอาจมีผลต่อการใช้ภาษาของผู้ส่งสาร ตัวอย่างเช่น เนื้อหาของข่าวภาคภาษาอังกฤษในบางประเภทอาจใช้คำว่า this afternoon (บ่ายวันนี้) ในความหมายของ บ่ายของวันที่เขียน ไม่ใช่ บ่ายของวันที่อ่าน (ซึ่งมักจะเป็นวันถัดไป) หากผู้อ่านไม่เข้าใจวัฒนธรรมที่มีผลต่อขนบการใช้ภาษาแล้ว ก็จะไม่เข้าใจว่าเหตุใดผู้ส่งสารจึงเลือกใช้คำเช่นนั้น

ในบางกรณี เช่นการแปลแผ่นพับโฆษณาสถานที่ท่องเที่ยว ผู้แปลอาจต้องตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หรือดูว่าข้อมูลนั้นเป็นปัจจุบันหรือไม่ เพราะข้อมูลอาจเปลี่ยนแปลงในระหว่างที่แผ่นพับได้รับการตีพิมพ์ออกมาจนถึงก่อนหน้าที่จะทำการแปล

มิติด้านเวลาจะมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อมิติด้านผู้ส่งสาร วัตถุประสงค์ ผู้รับสาร วิธีการสื่อสาร โอกาสในการสื่อสาร และยังมีผลต่อองค์ประกอบภายในตัวบทด้วย

มิติของเวลาจะหาได้จากวันที่ตีพิมพ์หรือจากข้อมูลรอบๆตัวบท แต่ข้อมูลเหล่านี้อาจจะไม่ถูกต้องเสมอไปเพราะปีที่ตีพิมพ์มักเป็นปีถัดจากปีที่เขียน แต่สิ่งหนึ่งที่แน่นอนคือ ปีที่ตีพิมพ์จะไม่ใช่ปีก่อนที่เขียนงาน หากหาเวลาที่ตีพิมพ์ไม่ได้ ก็ต้องอ้างอิงถึงวรรณกรรมรอง (secondary literature) เพื่อให้สามารถหาช่วงเวลาที่ใกล้เคียงเวลาที่ผลิตสารหรือระบุช่วงระยะเวลาที่ผลิตสารนั้น นอกจากนี้แล้ว ยังสามารถหามิติของเวลาได้จากองค์ประกอบด้านประวัติศาสตร์ของภาษาต้นฉบับได้

ผู้แปลควรพึงระลึกไว้เสมอว่า ช่วงเวลาของการผลิตสารกับช่วงเวลาในเรื่องหรือในสารอาจไม่ใช่ช่วงเวลาเดียวกัน

2.3.1.7 โอกาสพิเศษในการสื่อสาร[46] (Motive of communication)

โอกาสพิเศษในการสื่อสาร (motive) อาจอธิบายได้ด้วยคำถามที่ว่า ทำไมจึงต้องเขียนสารนี้ขึ้น เพื่ออะไร เขียนในโอกาสอะไร ดังนั้นโอกาสพิเศษในการสื่อสารจะสัมพันธ์กับประเภทของตัวบท เช่น เมื่อมีคนจะแต่งงาน (โอกาสพิเศษในการสื่อสาร) ก็จะมีผู้เขียนการ์ดเชิญ (ประเภทของตัวบท) เป็นต้น

โอกาสพิเศษในการสื่อสารอาจจะเป็นตัวบอกใบ้ลักษณะขนบของตัวบท และมักเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบภายในตัวบท คือ เนื้อหา (content) คำศัพท์ และโครงสร้างประโยค ลักษณะเหนือหน่วยเสียง และอวัจนภาษา

ผู้แปลสามารถหาโอกาสพิเศษในการสื่อสารได้จากชื่อเรื่อง เพราะอาจปรากฏอยู่ในชื่อเรื่อง แต่ในบางกรณี โอกาสพิเศษในการสื่อสารกลับเป็นเหตุผลทางอ้อมของผู้ส่งสารในการเขียนสารเกี่ยวกับหัวข้อนั้น ตัวอย่างเช่น หนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่งตีพิมพ์บทความเรื่องโลกร้อนเนื่องในวันสิ่งแวดล้อมโลก (โอกาสพิเศษในการสื่อสาร) แต่หัวข้อและวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของบทความคือต้องการเตือนประชาชนถึงภยันตรายที่กำลังก่อตัวขึ้น เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้แปลยังสามารถหาโอกาสพิเศษในการสื่อสาร หรือ ประเภทของโอกาสพิเศษในการสื่อสาร (motive types) ได้จากปัจจัยทางสถานการณ์ เช่น วิธีการส่งสาร เวลาและสถานที่ในการสื่อสาร และหน้าที่ของตัวบท เป็นต้น

ในแง่ของการแปล ผู้แปลต้องหาโอกาสพิเศษในการสื่อสารทั้งของต้นฉบับและฉบับแปลเพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน และพิจารณาว่าความแตกต่างเหล่านี้มีผลอะไรต่อการเปลี่ยนแปลงโอกาสพิเศษในการสื่อสารในฉบับแปล

หลังจากศึกษาโอกาสพิเศษในการสื่อสาร ผู้วิจัยมีความเห็นว่า แท้จริงแล้ว โอกาสพิเศษในการสื่อสารก็คือวัตถุประสงค์ของการสื่อสารนั่นเอง เพราะคำว่า Motive ในที่นี้หมายถึง วัตถุประสงค์ และวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ก็มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า โอกาสพิเศษในการสื่อสาร คือ เหตุใดจึงส่งสารนั้น และส่งสารนั้นเพื่ออะไร

[46] วรรณา แสงอร่ามเรือง, ทฤษฎีและหลักการแปล, หน้า 87.

2.3.1.8 หน้าที่ของตัวบท (Text function)

หน้าที่ของตัวบทในที่นี้คือหน้าที่การสื่อสารของตัวบท (communicative function) โดยในแต่ละตัวบทอาจมีหน้าที่เดียวหรือหลายหน้าที่ก็ได้ และจะเกี่ยวข้องกับแง่มุมของสถานการณ์ของการสื่อสาร (situational aspect)

ในการแปลต่างๆ การเปลี่ยนหน้าที่ของตัวบทแปลนั้นไม่ใช่เรื่องแปลก และอาจมีผู้คิดว่าการวิเคราะห์หาหน้าที่ของตัวบทต้นฉบับนั้นเป็นเรื่องไม่จำเป็น แต่ในการแปลไม่เพียงแต่จะต้องคงหน้าที่ของตัวบทในภาษาปลายทาง แต่ยังต้องคงเรื่องความซื่อสัตย์ต่อผู้ส่งสารและวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารในตัวบทต้นฉบับไว้ วิธีการเดียวที่จะช่วยให้ผู้แปลสามารถตัดสินใจได้ว่าหน้าที่ของตัวบทในภาษาปลายทางใดจะเทียบเท่ากับหน้าที่หน้าที่ในตัวบทต้นฉบับคือการวิเคราะห์หน้าที่ของตัวบทต้นฉบับ[47]

การแปลสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ การแปลเอกสาร (documentary translation) และการแปลเพื่อใช้งาน (instrumental translation)[48]

การแปลเอกสาร เช่นการแปลคำต่อคำ (word-for-word translation) การแปลตรงตัว (literary translation) จะใช้เพื่อแปลการสื่อสารในวัฒนธรรมต้นทางระหว่างผู้เขียนและผู้รับสารของตัวบทต้นฉบับ และเมื่อแปล ผู้แปลต้องปรับแง่มุมต่างๆและสถานการณ์ของต้นฉบับให้เหมาะสมกับผู้อ่านในภาษาปลายทาง

การแปลเพื่อใช้งานจะใช้เพื่อแปลการสื่อสารที่ผู้ส่งสารส่งในภาษาต้นฉบับไปยังผู้รับสารในภาษาปลายทาง กล่าวคือเป็นการส่งสารในรูปแบบใหม่ในวัฒนธรรมปลายทาง จุดประสงค์คือเพื่อให้สามารถสื่อสารได้โดยที่ผู้รับสารไม่รู้มาก่อนว่ามีการใช้ตัวบทนี้ในการสื่อสารในวัฒนธรรมอื่นมาก่อน การแปลเพื่อใช้งานนี้มี 3 รูปแบบคือ

1 แบบรักษาหน้าที่เดิมของตัวบทต้นฉบับไว้ได้

2แบบต้องเปลี่ยนหน้าที่ของตัวบทแปลอันเนื่องมาจากไม่สามารถคงหน้าที่เดิมไว้ได้ เว้นเสียแต่ผู้แปลสามารถหาหน้าที่ใหม่ในฉบับแปลที่เทียบเท่าและไม่ขัดกับหน้าที่เดิมได้

3แบบคงหน้าที่เดิมของตัวบทไว้โดยเขียนขึ้นมาใหม่ในบริบทของวัฒนธรรมของผู้อ่านปลายทาง เช่นการแปลบทร้อยกรอง

การแปลเพื่อใช้งานจะใช้ได้ก็ต่อเมื่อวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารไม่ได้มีไปยังผู้รับสารในวัฒนธรรมต้นทาง แต่สามารถถ่ายทอดไปยังผู้รับสารในภาษาปลายทางได้ ไม่เช่นนั้นแล้วต้องแปลแบบแปลเอกสาร คือมีการเพิ่มสถานการณ์ของตัวบทต้นทางเข้าไปเพื่อให้ผู้อ่านรู้ว่าเป็นฉบับแปล

[47] Ibid., p. 72.
[48] Ibid., p. 72.

เมื่อจะทำการวิเคราะห์หน้าที่ของตัวบท ผู้แปลสามารถหาหน้าที่ของตัวบทได้จากข้อมูลรอบๆตัวบท หรือจากการพิจารณาองค์ประกอบภายนอก ดังนั้นการวิเคราะห์หน้าที่ของตัวบทจึงต้องทำเป็นสิ่งสุดท้ายเพื่อให้มีข้อมูลที่จำเป็นมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

2.3.2 องค์ประกอบภายใน

องค์ประกอบภายในส่วนมากจะได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยด้านสถานการณ์ (situational factors) เช่น สถานที่ทางภูมิศาสตร์ของที่พำนักของผู้ส่งสาร เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว ขนบประเภทของตัวบทและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารก็มีผลต่อองค์ประกอบภายในด้วยเช่นกัน ในขณะเดียวกัน วัจนลีลาในการเขียนก็ส่งผลต่อโครงสร้างประโยคและการเลือกใช้คำด้วยเช่นกัน

ในการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในเพื่อการแปล ผู้แปลไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์องค์ประกอบภายในทั้งหมด โดยดูที่ความเหมาะสมและลักษณะการใช้งานเป็นสำคัญ

2.3.2.1 หัวข้อที่พูด (Subject matter)

หัวข้อที่พูด คือคำตอบของคำถามที่ว่า ผู้ส่งสารพูดเรื่องอะไร[49] และเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้แปลต้องวิเคราะห์หัวข้อเหล่านี้เพราะ

1 ผู้แปลต้องดูจำนวนของหัวข้อในแต่ละตัวบท หากตัวบทมีเพียงหัวข้อเดียว แสดงว่าตัวบทนั้นสอดคล้องกันไปอย่างต่อเนื่อง (text coherent) แต่หากมีหลายหัวข้อ แสดงว่ามีการผสมตัวบทเข้าด้วยกัน (text combination) ซึ่งการมีหลายหัวข้อนี้อาจมีปัญหาเมื่อทำการแปลเนื่องจากหัวข้อแต่ละหัวข้ออาจต้องการสถานการณ์ปลายทาง (target situation) ที่ต่างกันไป เช่น ความรู้ของผู้อ่าน หากเป็นกรณีนี้ ต้องแยกหัวข้อแต่ละหัวข้อของส่วนประกอบของการผสมตัวบทออกมา[50]

2 ผู้แปลต้องดูว่าหัวข้อที่มีในตัวบทต้นฉบับนั้นมีบริบททางวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งหรือไม่ ซึ่งข้อมูลนี้จะช่วยให้ผู้แปลทราบเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจและสิ่งอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการแปล

3 การทราบว่าตัวบทต้นฉบับนั้นมีหัวข้อใดบ้างจะช่วยให้ผู้แปลทราบว่าตนเองมีความรู้เพียงพอที่จะแปลเรื่องนั้นหรือไม่

[49] Ibid., p. 84.
[50] Ibid., p. 85.

4 หากทำการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับขั้นแรก (the first phase of ST analysis) ก็อาจช่วยให้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของของปัญหาในการแปล

5 เมื่อทำการวิเคราะห์หัวข้อแล้ว ก็จะช่วยให้ทราบหน้าที่ของชื่อเรื่องได้ และหากชื่อเรื่องนั้นระบุหัวข้อของตัวบท ก็จะสามารถแปลชื่อเรื่องได้

6 ในบางครั้ง หัวข้อจะบอกข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบภายนอกตัวบท และการวิเคราะห์ตัวบทภายนอกจะช่วยในการยืนยันรวมไปถึงการปรับความคาดหวังเกี่ยวกับหัวข้อนี้ได้

ในการจะเข้าใจว่าตัวบทนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องใดนั้น ผู้รับสาระเชื่อมโยงความรู้ใหม่ที่ได้รับเข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ โดยเชอร์เนอร์ (Scherner) อธิบายไว้ว่า เราจะเข้าใจได้ก็ต่อเมื่อมีปัจจัย 4 อย่าง คือ

1 “ขอบเขต”ทางความรู้ที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารมี

2 ความสามารถทางภาษา (linguistic competence) ของผู้รับสารและผู้ส่งสาร

3 “สถานการณ์”การสื่อสาร คือสถานการณ์ที่เกิดการสื่อสารนั้นและเป็นสถานการณ์ที่ส่งสารและผู้รับสารรับรู้

4 บริบท คือบริบททางภาษาของหัวข้อนั้นๆ

เราสามารถวิเคราะห์หัวข้อที่พูดได้จากชื่อเรื่อง ส่วนนำของเรื่อง เนื้อหาของเรื่อง นอกจากนี้ยังสามารถวิเคราะห์ได้จากการหาสัญลักษณ์หรือความหมายทางนัยยะของคำแต่ละคำเพื่อหาการเกี่ยว-พันทางความหมายของคำในตัวบท[51] และจากการวิเคราะห์แนวคิดของแก่นเรื่อง (theme concept) ได้อีกด้วย

2.3.2.2 เนื้อหา (Content)

นอร์ดกล่าวว่า เนื้อหา คือ การอ้างอิงของตัวบทที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งและปรากฏการณ์ในความเป็นจริงที่อยู่นอกเหนือภาษาศาสตร์ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องแต่งก็ได้ ซึ่งการอ้างอิงของตัวบทนี้ทำโดยการใช้ความหมายที่มีอยู่ในคำและโครงสร้างของประโยคที่ใช้ในตัวบท[52]

ในการวิเคราะห์ตัวบท ผู้แปลต้องเริ่มด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลที่อยู่ในองค์ประกอบต่างๆของตัวบทซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเชื่อมโยงกันโดยคำเชื่อมที่เชื่อมตัวบทและภาษาเข้าด้วยกัน (text-linguistic linking devices) เช่นคำเชื่อมที่แสดงเหตุและผล (logical connections) เป็นต้น เมื่อทำการวิเคราะห์ภายนอกของสถานการณ์การสื่อสารแล้ว ผู้แปลก็จะได้ความหมายของตัวบทนั้น

---

[51] คือการหาคำที่มีความหมายเป็นนัยยะ (seme) และพิจารณาว่ามีการซ้ำความหมาย (isotopy) ใดหรือไม่

[52] Christiane Nord, Text Analysis in Translation : Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis., p. 90.

ในกรณีที่เป็นตัวบทซับซ้อน ผู้แปลสามารถหาเนื้อหาได้โดยการเรียบเรียงตัวบทขึ้นมาใหม่ (paraphrase) โดยต้องเรียบเรียงหน่วยข้อมูล (information units) ขึ้นใหม่ แต่ยังต้องคงความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยไว้ ขั้นตอนนี้จะช่วยให้ผู้แปลสามารถระบุเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจในตัวบทได้ การเรียบเรียงขึ้นมาใหม่นี้จะช่วยให้เข้าใจตัวบทได้ง่ายขึ้นเท่านั้น และเมื่อต้องทำการเรียบเรียงความหมายของคำ (lexical items) ขึ้นมาใหม่ จะต้องระวังเรื่องความหมายแฝง (connotative content) ของคำนั้นๆและจำเป็นต้องเก็บความหมายแฝงนี้ไว้ด้วย

นอกจากนี้ ผู้แปลสามารถวิเคราะห์เนื้อหาของตัวบทได้จากการใช้คำเชื่อม (linking device) ต่างๆในตัวบท อย่างไรก็ดี การใช้คำเชื่อมจะมีลักษณะที่แตกต่างกันไปในแต่ละภาษา ดังนั้นเมื่อทำการวิเคราะห์ จะต้องระวังเรื่องความแตกต่างนี้ด้วย

เมื่อทำการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้แปลต้องสังเกตุว่าผู้ส่งสารได้ส่งสารโดยผ่านความหมายแฝงของคำ (connotation) หรือไม่ ถ้าใช่ ผู้แปลก็ต้องเก็บความหมายแฝงนั้นไว้ ส่วนการวิเคราะห์ความหมายแฝงนั้น ต้องวิเคราะห์ควบคู่ไปกับความหมายของคำตามวัจนลีลา (stylistic value of lexic) โครงสร้างประโยค และลักษณะเหนือหน่วยเสียง (suprasegmental features)

ในการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้แปลต้องระบุให้ได้ว่าสถานการณ์ภายในตัวบทนั้นเป็นสถานการณ์เดียวกับสถานการณ์ภายนอกตัวบทหรือไม่ ถ้าไม่ผู้แปลต้องทำการวิเคราะห์สถานการณ์ภายในแยกออกมาต่างหากโดยใช้คำถามเดียวกับที่ถามเมื่อทำการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอก

2.3.2.3 เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ (Presupposition)

เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ คือ การคาดเดาว่าผู้รับสารมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องที่พูด (หรือสาร) ในระดับเดียวกับผู้ส่งสาร จะประกอบไปด้วยข้อมูลทุกอย่างที่ผู้ส่งสารคาดว่าจะมีอยู่ในขอบเขตความรู้ของผู้รับสาร

เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจของผู้ส่งสาร เนื่องจากการสื่อสารจะได้ผลก็ต่อเมื่อผู้ส่งสารและผู้รับสารมีเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจที่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจสารนั้น[53]

ในการหาเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ ก่อนอื่นผู้แปลต้องพิจารณา ว่าตัวบทอ้างอิงถึงวัฒนธรรมใด ถ้าตัวบทต้นฉบับอ้างอิงถึงวัฒนธรรมต้นทาง ก็จะมีการละข้อมูลต่างๆมากเนื่องจากผู้ส่งสารคาดว่าผู้รับสารซึ่งอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันจะเข้าใจว่าตนต้องการกล่าวถึงเรื่องใด แต่หากตัวบท

[53] Ibid., p. 96.

ต้นฉบับอ้างอิงถึงวัฒนธรรมที่มีอยู่ในวัฒนธรรมปลายทาง ข้อมูลในตัวบทนั้นก็จะมีมากขึ้นเพื่ออธิบายให้ผู้อ่านภาษาต้นทาง (ซึ่งอยู่ในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง) เข้าใจสิ่งที่ตนต้องการจะสื่อ อย่างไรก็ดี หากผู้ส่งสารอ้างอิงถึงสถานที่ที่ห่างไกลจากวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง ปัญหาเรื่องเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจก็จะน้อยลง อย่างไรก็ดี ไม่ว่าผู้ส่งสารจะอ้างอิงถึงวัฒนธรรมใด ในการแปลอาจจำเป็นต้องมีการปรับ เพิ่ม ลดข้อมูลที่เป็นเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจซึ่งผู้แปลจะต้องเป็นผู้ปรับ เพิ่ม ลดข้อมูลเหล่านี้ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย

องค์ประกอบที่จะเป็นระบุเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ คือระดับความชัดเจนของข้อมูล ระดับข้อมูลที่กล่าวซ้ำๆ (การกล่าวซ้ำๆแสดงว่าผู้ส่งสารคาดว่าผู้รับสารมีความรู้เกี่ยวกับสารนั้นไม่เพียงพอ) ข้อมูลในมิติขององค์ประกอบภายใน (หัวข้อที่พูด เนื้อหา โครงสร้างประโยค อวัจนภาษา และ ลักษณะเหนือหน่วยเสียง) นอกจากนี้แล้ว มิติขององค์ประกอบภายนอก (ผู้ส่งสาร ผู้รับสาร เวลาและสถาที่ของการสื่อสาร และโอกาสในการสื่อสาร) ก็อาจจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจด้วย

2.3.2.4 โครงสร้างของตัวบท (Text composition)

โครงสร้างของตัวบทแบ่งได้เป็นโครงสร้างมหภาค (macrostructure) และโครงสร้างจุลภาค (microstructure)

โครงสร้างมหาภาค คือ โครงสร้างใหญ่ของตัวบท คือต้องพิจารณาว่าตัวบทนั้นมีตัวบทแทรก (in-text) เช่น เชิงอรรถ การอ้างอิงถึงเรื่องอื่นๆหรือไม่ มีการแบ่งโครงสร้างของตัวบทเป็นส่วนๆ เช่น การแบ่งเป็นบทๆหรือไม่ หรือมีโครงสร้างที่ขนบประจำตัวบทนั้น เช่น ในการเขียนจดหมาย ต้องมีหัวจดหมาย ที่อยู่ผู้เขียน วันเดือนปีที่เขียน คำลงท้าย หรือไม่ เป็นต้น

ผู้แปลสามารถสามารถวิเคราะห์โครงสร้างมหภาคของตัวบทได้โดย[54]

- ทำเครื่องหมายการแบ่งตอนตัวบทโดยมีการจัดลำดับ เช่น แบ่งเป็นบท แบ่งย่อหน้า แบ่งตามลักษณะประโยค

- ทำเครื่องหมายที่ส่วนต้นและส่วนท้ายของตัวบทซึ่งมีความสำคัญในการทำความเข้าใจและตีความตัวบท

- ตัวบทที่เป็นการพูดปากเปล่า ให้วิเคราะห์ลักษณะเหนือหน่วยเสียง

[54] วรรณา แสงอร่ามเรือง, ทฤษฎีและหลักการแปล, หน้า 98.

- ส่วนต้นหรือส่วนท้ายของตัวบทอาจมีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งเป็นไปตามขนบประจำชนิดตัวบทนั้น

โครงสร้างจุลภาค คือ โครงสร้างย่อยของตัวบท เช่นโครงสร้างประโยค โครงสร้างด้าน theme-rheme (theme-rheme structure)[55] เป็นต้น

ผู้แปลสามารถสามารถวิเคราะห์โครงสร้างจุลภาคของตัวบทได้โดย[56]

- วิเคราะห์โครงสร้างของประโยค วิเคราะห์การใช้คำเพื่อหาความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุเป็นผลกับเนื้อความ หากเป็นการพูดปากเปล่า ให้วิเคราะห์ลักษณะเหนือหน่วยเสียง

- วิเคราะห์ว่าการแบ่งประโยคที่ปรากฏให้เห็นนั้นเกี่ยวข้องกับการแบ่งเนื้อหาเป็นหน่วยข้อมูลอย่างไร

ผู้แปลจำเป็นต้องวิเคราะห์โครงสร้างของตัวบทเนื่องจาก[57]

1 หากตัวบทประกอบด้วยตัวบทย่อยๆที่มีปัจจัยด้านสถานการณ์ (situational conditions) ที่ไม่เหมือนกัน อาจต้องมีการวางแผนการแปลที่ต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับหน้าที่ที่แตกต่างกัน

2 ในส่วนของตัวบทที่มีผลต่อการทำความเข้าใจและการตีความ อาจจะต้องทำการวิเคราะห์อย่างละเอียดเพื่อหาว่ามีผลต่อการรับรู้และมีอิทธิต่อตัวบทโดยรวมอย่างไร

3 ตัวบทหลายประเภทจะมีขนบซึ่งจะบ่งบอกถึงวัฒนธรรม (culture-specific conventions) ปรากฏอยู่ในโครงสร้างมหาภาค/ จุลภาค การวิเคราะห์โครงสร้างของตัวบทจะช่วยบอกประเภทของตัวบทได้

4 ในตัวบทที่ซับซ้อนหรือมีเนื้อหาที่หลากหลาย การวิเคราะห์ข้อมูลด้านโครงสร้างมหาภาคอาจช่วยให้ทราบข้อมูลพื้นฐานของหัวข้อที่พูดของตัวบทได้

2.3.2.5 องค์ประกอบด้านอวัจนภาษา (non-verbal elements)

อวัจนภาษาเป็นองค์ประกอบที่ใช้เพื่ออธิบาย เน้น หรือทำให้ข้อความนั้นกระจ่าง อวัจนภาษานี้ต้องใช้ควบคู่ไปกับการสื่อสารที่ใช้คำพูด (การเขียนหรือการพูด) ดังนั้น ภาษามือหรือท่าทางต่างๆที่ใช้แทนการสื่อสารที่ใช้ภาษาจึงไม่ถือว่าเป็นอวัจนภาษา

---

[55] คำว่า theme-rheme structure หมายถึงโครงสร้างของประโยคตามความหมายในด้านภาษาศาสตร์ กล่าวคือ หากประโยคเป็นประเภท theme ผู้พูดจะเน้นที่หัวข้อที่พูดเป็นสำคัญ แต่หากประโยคเป็นประเภท rheme เนื้อหาที่เน้นในประโยคจะเป็นข้อมูลใหม่ที่ผู้ส่งต้องการจะสื่อสาร

[56] วรรณา แสงอร่ามเรือง, ทฤษฎีและหลักการแปล, หน้า 99.

[57] Christiane Nord, Text Analysis in Translation : Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis, p.101.

ผู้แปลจะต้องไม่สับสนระหว่าง อวัจนภาษา และ ลักษณะเหนือหน่วยเสียง นอร์ดอธิบายว่า อวัจนภาษา หมายถึง การสื่อสารที่ไม่ใช้คำพูด เช่น สีหน้า ท่าทางในการพูด การใช้รูป การจัดวางในการเขียน เป็นต้น ในขณะที่ลักษณะเหนือหน่วยเสียง คือ น้ำเสียง การหยุดระหว่างที่พูด หรือเครื่องหมายต่างๆที่ใช้ในการเขียน เช่น มหัพภาค (.) การใช้ตัวเอียง เป็นต้น[58]

ในการวิเคราะห์อวัจนภาษา ผู้แปลต้องวิเคราะห์หน้าที่ของอวัจนภาษานั้นๆ และต้องวิเคราะห์วัฒนธรรมนั้นๆเมื่อจะตีความอวัจนภาษาด้วย เพราะอวัจนภาษาเกี่ยวข้องกับแต่ละวัฒนธรรม และวัฒนธรรมที่ต่างกันอาจส่งผลต่อการใช้อวัจนภาษาที่ต่างกัน ผู้แปลต้องพิจารณาว่าอวัจนภาษาใดในตัวบทต้นฉบับที่สามารถเก็บไว้ได้ในฉบับแปล และอวัจนภาษาใดที่ต้องปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมปลายทาง ในกรณีที่ผู้รับสารอาจเข้าใจอวัจนภาษาผิด ผู้แปลอาจต้องตีความอวัจนภาษานั้นเป็นคำพูดเพื่อให้ความกระจ่างแก่ผู้รับสาร

การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านอวัจนภาษาจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างของตัวบท เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ การใช้คำ และลักษณะเหนือหน่วยเสียง

2.3.2.6 การใช้คำ (Lexic)

การเลือกใช้คำในแต่ละตัวบทจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบภายในและองค์ประกอบภายนอกตัวบท กล่าวคือ ในส่วนขององค์ประกอบภายในตัวบท หัวข้อและเนื้อหาจะเป็นตัวกำหนดว่าศัพท์ที่ใช้ควรเป็นศัพท์ประเภทใด ในขณะที่องค์ประกอบภายนอกตัวบทจะกำหนดกรอบการเลือกใช้คำได้หลายวิธี ดังนี้

ข้อมูลและลักษณะทั่วไปของผู้ส่งสาร (รวมทั้งผู้ส่งสารภายใน) เช่น การศึกษา ถิ่นที่อยู่ จะเป็นตัวกำหนดการเลือกใช้คำ หากผู้แปลไม่ทราบข้อมูลเกี่ยวกับผู้ส่งสาร การวิเคราะห์การใช้คำอาจช่วยให้ทราบลักษณะของผู้ส่งสารได้ไม่มากก็น้อย นอกจากนี้ การใช้คำสรรพนามบุรุษที่หนึ่ง (ผม ดิฉัน ข้าพเจ้า ฯลฯ) และบุรุษที่สาม (เขา เธอ หล่อน ฯลฯ) จะช่วยให้ผู้แปลทราบว่าผู้ส่งสารในตัวบทเป็นคนคนเดียวกับผู้เขียนหรือไม่

วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารมีผลต่อการใช้คำ ผู้แปลต้องวิเคราะห์ว่ามีผลอย่างไร และคำเหล่านั้นสะท้อนวัตถุประสงค์นั้นได้อย่างไร นอกจากนี้ หากไม่มีข้อมูลภายนอกแล้ว สามารถอนุมานจุดประสงค์จากคำที่อยู่ในตัวบทได้อย่างไร ในกรณีที่ผู้ส่งสารใช้คำที่ไม่เป็นไปตามขนบของตัวบทประเภท วิธีการส่งสาร สถานที่และเวลาของการสื่อสาร และโอกาสในการสื่อสาร แสดงว่าผู้เขียนอาจ

[58] Ibid., p. 108.

จงใจเลือกใช้คำนั้นๆ ดังนั้นผู้แปลจะต้องหาจุดประสงค์และผลของการเลือกใช้คำดังกล่าวเพื่อให้สามารถแปลคำคำนั้นได้

ผู้รับสารก็มีผลต่อการเลือกใช้คำด้วยเช่นกัน เพราะผู้ส่งสารจะต้องเลือกคำให้เหมาะสมกับผู้อ่าน นอกจากนี้ ในบางครั้งจะมีการกล่าวถึงผู้รับสารในตัวบท (การใช้คำว่า you) หากในภาษาปลายทางมีคำที่จะมาแปลคำว่า you หลายคำ ผู้แปลก็ต้องพิจารณากลุ่มผู้รับสารเป็นสำคัญ

วิธีการส่งสารจะมีผลต่อการระดับการใช้คำ การสร้างคำ

สถานที่และเวลาของการสื่อสารต่างมีอิทธิพลต่อการเลือกใช้คำเช่นกัน กล่าวคือ สถานที่ของการส่งสารอาจมีผลต่อชื่อเฉพาะ และวัฒนธรรมของสถานที่เหล่านั้น ส่วนเวลาของการสื่อสารจะส่งผลต่อคำศัพท์ที่เลือกใช้ว่าเป็นศัพท์เก่าหรือใหม่

โอกาสในการสื่อสารส่งผลต่อการกำหนดระดับภาษา หากต้องนำตัวบทแปลไปใช้ในโอกาสที่ต่างจากตัวบทต้นฉบับ ผู้แปลอาจต้องเปลี่ยนระดับภาษาเพื่อให้เหมาะสมกับโอกาสใหม่

ประเภทของตัวบท เช่น ตัวบทเฉพาะทางต่างๆ อาจเป็นตัวกำหนดการเลือกใช้ศัทพ์เฉพาะทางต่างๆ

นอกจากนี้ การวิเคราะห์การใช้คำทั้งหมดมักจะแสดงให้เห็นวัจนลีลาเฉพาะตัวของผู้ส่งสาร หากผู้แปลต้องการคงวัจนลีลานี้ไว้ ผู้แปลก็ต้องหาคำให้สอดคล้องกับลักษณะของคำในต้นฉบับ

2.3.2.7 โครงสร้างประโยค (Sentence structure)

การวิเคราะห์โครงสร้างประโยคจะเน้นที่การวิเคราะห์รูปแบบ หน้าที่และวัจนลีลาของการใช้โครงสร้างประโยคแบบต่างๆ[59] และจะวิเคราะห์เพื่อหาหน้าที่ของประโยคนั้น

ผู้แปลจะทราบลักษณะโครงสร้างของประโยคจากการวิเคราะห์ความยาวของประโยค ประเภทของประโยค (บอกเล่า คำสั่ง คำถามฯลฯ) และคำหรือวลี (construction) ที่มาแทนที่ประโยค ลักษณะของประโยคหลักและประโยครองในตัวบท และการเชื่อมประโยคที่ใช้คำเชื่อม เมื่อได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์แล้ว ผู้แปลก็จะทราบโครงสร้างของข้อมูลในตัวบท

วัตถุประสงค์ของการส่งสาร ผู้รับสาร วิธีการส่งสาร และหน้าที่ของตัวบทล้วนแต่มีผลต่อโครงสร้างประโยคทั้งสิ้น

การเขียนประโยคให้ต่างจากขนบทั่วไปจะทำให้เกิดผลทางวัจนลีลา (stylistic effects) ผู้แปลต้องวิเคราะห์ว่าประโยคที่แปลกไปนั้นถูกใช้อย่างไรและมีหน้าที่อะไร จากนั้นจึงจะสามารถตัดสินใจว่าจะแปลประโยคนั้นหรือไม่ อย่างไร

---

[59] วรรณา แสงอร่ามเรือง, ทฤษฎีและหลักการแปล, หน้า 105.

การวิเคราะห์โครงสร้างประโยคจะช่วยให้ทราบลักษณะของหัวข้อที่พูดว่าเป็นหัวข้อเดียวหรือหลายหัวข้อ โครงสร้างของตัวบท และลักษณะเหนือหน่วยเสียง และโครงสร้างประโยคบางอย่าง (syntactic features) เช่นการหยุดพูดเพื่อให้ประโยคขาดตอนอาจบอกเนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ

2.3.2.8 ลักษณะเหนือหน่วยเสียง (Suprasegmental features)

ลักษณะเหนือหน่วยเสียง คือ ลักษณะที่ทำให้ทราบน้ำเสียงของตัวบท ในตัวบทที่สื่อสารด้วยการเขียน ลักษณะเหนือหน่วยเสียง คือการใช้ตัวอักษรที่แตกต่างไปจากปกติ เช่น การใช้ตัวเอน ตัวเข้ม เครื่องหมายต่างๆ สำหรับตัวบทที่สื่อสารด้วยคำพูด ลักษณะเหนือหน่วยเสียง คือการใช้น้ำเสียงในแบบต่างๆ เช่น การหยุด การพูดเสียงดัง เป็นต้น

ในการวิเคราะห์ลักษณะเหนือหน่วยเสียงของตัวบทที่สื่อสารด้วยการเขียน ผู้แปลต้องให้ความสนใจกับระดับเสียงสูงต่ำ (intonation) เพราะเป็นสิ่งที่ระบุความหมายของประโยคให้ชัดเจนขึ้น เช่น ทำให้ทราบว่าประโยคนี้เป็นการประชดประชัน หรือผู้ส่งสารหมายความเช่นนั้นจริงๆ ซึ่งในกรณีนี้ความหมายจะไม่เกี่ยวข้องกับการใช้คำ จะเห็นได้ว่าระดับเสียงสูงต่ำจะเป็นตัวสื่อถึงน้ำเสียง (tone) ของประโยคหรือทัศนคติของผู้ส่งสาร ดังนั้น เมื่อลงมือแปล ผู้แปลต้องแปลให้ถูกระดับเสียง ไม่เช่นนั้น ลักษณะน้ำเสียงของตัวบทจะต่างไปจากเดิม นอกจากนี้ การเน้นคำ (stress) ก็มีความสำคัญเช่นกัน ผู้แปลต้องพิจารณาว่าเหตุใดผู้ส่งสาจึงรเน้นคำนั้น มีวัตถุประสงค์ใดหรือไม่ หรือเน้นตามหลักไวยากรณ์เท่านั้น

ถึงแม้จะเป็นตัวบทที่สื่อสารด้วยการเขียน แต่ผู้อ่านก็สามารถได้ยินเสียงกำกับเมื่ออ่านได้ เมื่อทำการวิเคราะห์ ผู้แปลต้องแยกระดับเสียงธรรมดาออกจากระดับเสียงอื่นๆให้ได้ ซึ่งการสร้างเสียงในตัวบททำได้โดยการเลือกใช้คำ การวางลำดับคำ สัญลักษณ์ต่างๆ การใช้คำเลียนเสียง เป็นต้น

ผู้แปลจะหาลักษณะเหนือหน่วยเสียงในตัวบทที่สื่อสารด้วยการเขียนได้จากการใช้คำแสดงการยืนยัน คำแสดงหรือสะท้อนความรู้สึก หากพิจารณาตามหลักไวยากรณ์ ให้พิจารณาที่โครงสร้างของประโยค เช่น ส่วนขยายหรือบทสรุป ซึ่งจะมีผลต่อน้ำเสียงและความเร็วที่ใช้เมื่อพูด หากคำและโครงสร้างประโยคไม่ชัดเจน ต้องพิจารณาการเน้นคำจากบริบท หากบริบทไม่ชัดเจน ให้พิจารณาการใช้ตัวอักษร เช่น การขีดเส้นใต้ การใช้ตัวเอน เป็นต้น

การวิเคราะห์ลักษณะเหนือหน่วยเสียงจะทำให้ทราบเนื้อหา (เช่น การใช้คำเพื่อประชดประชัน) หัวข้อ เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ โครงสร้างประโยค ลักษณะของผู้ส่งสาร วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร สถานที่และโอกาสในการสื่อสาร และหน้าที่ของตัวบท

2.3.3 การทบทวนหลักการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อใช้ในการวิจัย

ดังที่นอร์ดได้กล่าวไว้ว่า หลักการวิเคราะห์ตัวบทสามารถนำมาวิเคราะห์ได้ทั้งองค์ประกอบภายนอกและภายในตัวบท รวมไปถึงสถานการณ์ที่ซ้อนอยู่ในตัวบท[60] และผู้วิเคราะห์สามารถเลือกวิเคราะห์เฉพาะองค์ประกอบที่จำเป็นเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์ทุกองค์ประกอบ ดังนั้นในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจะนำหลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ดมาใช้เพื่อช่วยในการแปลบทสนทนา กล่าวคือ ผู้วิจัยจะพิจารณาผู้ส่งสาร ผู้รับสาร และสถานที่ของการสื่อสาร เพื่อดูความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร และเมื่อพิจารณาร่วมกับสถานที่ของการสื่อสารแล้ว จะทำให้ผู้วิจัยสามารถเลือกคำ รวมไปถึงระดับภาษาที่เหมาะสมกับการแปลบทสนทนาในแต่ละสถานการณ์ได้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจที่ปรากฏอยู่ในบทสนทนา เพื่อพิจารณาองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง เมื่อทราบความแตกต่างดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยจึงจะพิจารณาว่าควรแปลเนื้อความที่ผู้เขียนละไว้ในฐานที่เข้าใจอย่างไรเพื่อให้ผู้อ่านในภาษาปลายทางมีความเข้าใจที่เทียบเท่ากับผู้อ่านในภาษาต้นทาง

อีกประการหนึ่ง ผู้วิจัยจะนำหลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ดมาปรับใช้เพื่อประกอบการแปลคำอุทานด้วย กล่าวคือ ในการแปลคำอุทาน ผู้แปลจำเป็นต้องทราบข้อมูลและรายละเอียดต่างๆของตัวละครทั้งผู้พูดและผู้ฟัง รวมไปถึงสถานการณ์นั้นๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้คำอุทานได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยเลือกที่จะพิจารณาเฉพาะองค์ประกอบที่จำเป็นดังต่อไปนี้

1 **ผู้ส่งสาร** คือ ใครคือผู้กล่าวอุทาน

2 **ผู้รับสาร** คือ ใครคือผู้ได้ยินคำอุทาน ผู้รับสารในที่นี้รวมทั้งผู้ที่ถูกกล่าวด้วย (addressee) และผู้รับสารโดยอ้อม (secondary addressee)

3 **สถานการณ์การสื่อสาร** คือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ผู้ส่งสารกล่าวคำอุทาน โดยเป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ส่งสารกล่าวคำอุทานนั้น

4 **อวัจนภาษา** คือ สีหน้า ท่าทางของผู้ส่งสารในขณะที่กล่าวคำอุทาน โดยพิจารณาจากภาพประกอบและคำพูดของตัวละครเป็นหลัก

5 **วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร** คือ เหตุใดผู้ส่งสารจึงกล่าวคำอุทาน เช่น เพื่อถาม เพื่อแสดงอารมณ์ เป็นต้น

ข้อมูลจากองค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้ผู้วิจัยทราบความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้นประกอบกับอวัจนภาษา จะช่วยในการวิเคราะห์ความรู้สึก ความต้องการ และ/ หรือทัศนคติของผู้พูดที่สื่อผ่านคำอุทาน อวัจนภาษาจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถตีความอารมณ์และความรู้สึกของผู้พูด และเมื่อ

[60] Christiane Nord, Text Analysis in Translation : Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis, p. 94.

พิจารณาอวัจนภาษาที่ปรากฏในตัวบทประกอบกับบริบทล้อมรอบคำอุทานนั้น ผู้วิจัยจึงจะทราบวัตถุประสงค์ของการสื่อสารว่าว่าเหตุใดผู้ส่งสารจึงกล่าวคำอุทานนั้น ซึ่งข้อมูลทั้งหมดเหล่านี้จะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถแปลคำอุทานได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้แล้ว ผู้วิจัยจะนำองค์ประกอบด้านเวลาและสถานที่ของการสื่อสารมาวิเคราะห์ในส่วนขององค์ประกอบภายในการ์ตูนคอมิกด้วย เพราะกรอบของเวลาและสถานที่มีผลต่อการใช้ภาษาในต้นฉบับ รวมทั้งอาจส่งผลต่อวัฒนธรรมต่างๆที่ปรากฏอยู่ในตัวบท ซึ่งข้อมูลที่ได้จะช่วยให้ผู้แปลเข้าใจตัวบทได้มากขึ้น

2.4 การศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา

ดังที่จะกล่าวต่อไปในบทนี้ ผู้วิจัยได้จัดให้ตัวบทประเภทการ์ตูนเป็นตัวบทประเภทสื่อภาพและเสียง (Audio-medial text)[61] เพราะการ์ตูนคอมิกเป็นตัวบทที่ต้องมีภาพประกอบ มิเช่นนั้นก็จะไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ ฉะนั้น เมื่อลงมือแปล นอกจากผู้วิจัยจะต้องคำนึงถึงวัจนภาษาที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนแล้ว อวัจนภาษาก็เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องพิจารณาเช่นกัน

คำว่า อวัจนภาษา นั้น มีผู้ให้นิยามไว้หลากหลาย แต่กล่าวโดยสรุปได้ว่า คือ การสื่อสารที่ไม่ใช่ภาษาพูดหรือภาษาเขียน แต่เป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น เวลา เนื้อที่ กิริยา สิ่งของ ร่างกาย และปริภาษา (เสียงที่เปล่งออกมาแต่ไม่มีความหมาย) ในการสื่อสาร[62]

สิ่งหนึ่งที่ผู้อ่านจะพบในภาพการ์ตูนทุกภาพคือภาษาท่าทางของตัวละคร ซึ่งการแสดงออกทางร่างกายเหล่านี้ต่างสามารถสื่อความหมายได้ เช่น เสื้อผ้าและการแต่งกาย จะเป็นสิ่งบ่งบอกฐานะทางการเงินและบุคลิกลักษณะของผู้สวมใส่ นอกจากนี้ ก็ยังมีการแสดงออกทางร่างกายด้วยวิธีอื่นๆอีกด้วย คือ

1 ภาษาทางร่างกาย (Kinetics)

ประกอบไปด้วยการแสดงออกทางใบหน้าและทางมือ โดยมีรายละเอียดดังนี้

การแสดงออกทางใบหน้า

ใบหน้าของมนุษย์สามารถแสดงอารมณ์ได้หลากหลาย นักวิจัยต่างๆพบว่าสีหน้าของมนุษย์สามารถแบ่งออกได้เป็น 6 รูปแบบคือ ความสุข ความกลัว ความขยะแขยง ความเศร้า ความโกรธ และความแปลกใจ[63] แต่

---

[61] ดูหน้า 64.

[62] กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย, การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้. (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), 2550, หน้า 5.

[63] เรื่องเดียวกัน, หน้า 15.

รูปแบบที่สามารถสื่อความหมายได้ในระดับสากลมี 4 รูปแบบ คือ ความสุข ความเศร้า ความกลัว และความโกรธ[64] ในขณะที่ความขยะแขยงและความแปลกใจนั้นจะมีการแสดงออกที่ต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม

อย่างไรก็ตาม แม้การแสดงออกทางใบหน้าของมนุษย์จะเกิดจากความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ แต่มนุษย์เราไม่จำเป็นต้องแสดงออกทางใบหน้าเสมอไปเพราะถูกควบคุมด้วยวัฒนธรรมและธรรมชาติของแต่ละบุคคล

การแสดงออกทางมือ

โดยทั่วไป มนุษย์จะใช้มือช่วยในการแสดงออกถึงความต้องการภายในและในการอธิบายความต้องการต่างๆ ภาษามือสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม[65] คือ

1 การแสดงออกทางมือที่เกิดจากความตื่นเต้นและกังวลภายใจจิตใจ

2 การแสดงออกทางมือที่ใช้สื่อความหมายตรงและชัดเจน

3 แสดงออกทางมือเพื่อประกอบการพูด

ส่วนพฤติกรรมการสัมผัสด้วยมือก็แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ[66] ดังนี้

1 การสัมผัสตนเอง เกิดเมื่อรู้สึกประหม่า

2 การสัมผัสสิ่งของ เกิดเมื่อรู้สึกประหม่าเช่นกัน

3 การสัมผัสบุคคลอื่น เกิดขึ้นเมื่อต้องการให้กำลังใจหรือปลอบประโลม

2 การแสดงออกทางสายตา (Oculesics)

การแสดงออกทางสายตามีเพื่อศึกษาปฏิกิริยาของอีกฝ่ายเพื่อให้สามารถปรับตัวในการสื่อสารให้ถูกต้อง การศึกษาเกี่ยวกับการแสดงออกทางสายตามี 3 รูปแบบ[67] คือ

1 การสบตา คือการที่บุคคลหนึ่งมองเข้าไปในดวงตาของอีกฝ่าย เพื่อควบคุมการสื่อสาร เพื่อตรวจสอบปฏิกิริยาของคู่สนทนนา ส่งสัญญาณให้คู่สนทนา ฯลฯ

2 การเบิ่งตา คือการเบิกโพลงของดวงตา จะเกิดขึ้นเมื่อประทับใจหรือตื่นเต้นกับสิ่งที่เห็น นอกจากนี้การเบิ่งตายังสามารถดึงดูดความสนใจของคู่สนทนาและเป็นการแสดงความรักความเอ็นดูได้อีกด้วย

---

[64] เรื่องเดียวกัน, หน้า 15.

[65] Ekman and Friesen อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย, การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้, หน้า 17.

[66] Ekman and Friesen อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย, การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้, หน้า 17-18.

[67] กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย, การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้, หน้า 19.

3 การเคลื่อนไหวของดวงตา จะแสดงออกถึงความคิดที่แตกต่างกัน และการเคลื่อนไหวของดวงตาจะมีความสัมพันธ์กับความคิดบางอย่าง

3 ระยะห่าง (Proxemics)

ระยะห่างระหว่างคู่สนทนามีผลต่อการสื่อสาร ความสัมพันธ์ของคู่สนทนาจะเป็นตัวกำหนดระยะห่าง หากระยะห่างที่ไม่เหมาะสมกับความสัมพันธ์จะทำให้คู่สนทนารู้สึกอึดอัดและรู้สึกเหมือนขอบเขตของตนถูกบุกรุก

4 การสัมผัส (Haptics)

การสัมผัสสามารถแบ่งออกตามความใช้งานและหน้าที่ได้เป็น 5 ชนิด[68] คือ

1 เป็นองค์ประกอบของการทำงาน คือการสัมผัสที่เกิดจากหน้าที่การงาน เช่น ระหว่างหมอกับคนไข้ หรือระหว่างช่างตัดผมกับลูกค้า

2 แสดงมารยาททางสังคม คือการสัมผัสที่เกิดขึ้นอันเนื่องจากเหตุผลในเชิงธุรกิจหรือการรักษามารยาท เช่น การจับมือทักทาย

3 แสดงมิตรภาพที่อบอุ่น คือ การสัมผัสระหว่างบุคคลที่มีความสนิทสนม เป็นการสัมผัสที่บ่งบอกถึงความรักและความใกล้ชิด

4 แสดงความรู้สึกเสน่หา เป็นการสัมผัสที่เป็นส่วนตัวมาก การสัมผัสนี้สามารถเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างผู้สัมผัสกับผู้ถูกสัมผัสให้ใกล้ชิดกันมากขึ้น การสัมผัสชนิดนี้ไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกทางเพศ

5 แสดงอารมณ์ทางเพศ ถือว่าเป็นการสัมผัสที่เป็นส่วนตัวมากที่สุด มีลักษณะตื่นเต้น เร้าใจ

นอกจากมนุษย์จะใช้อวัจนภาษาในการสื่ออารมณ์ หรือในการแสดงออกตามมารยาทางสังคมแล้ว มนุษย์ยังใช้อวัจนภาษาในการโน้มน้าวใจ การปกปิดสิ่งต่างๆได้อีกด้วย

จากการศึกษา พบว่า ผู้หญิงส่วนใหญ่มีความไวต่อการรับส่งอวัจนภาษาและมีความสามารถแสดงออกและแปลความอวัจนภาษาได้ถูกต้องมากกว่าผู้ชาย แต่หากได้รับการฝึกฝน ความสามารถในการแปลหรือถอดรหัสอวัจนภาษาของผู้ชายก็สามารถเพิ่มขึ้นได้[69]

---

[68] เรื่องเดียวกัน, หน้า 31-32.

[69] เรื่องเดียวกัน, หน้า 70.

เมื่อจะทำการตีความและแสดงออกทางอวัจนภาษา ผู้สื่อสารต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมด้วย เพราะวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดลักษณะและรูปแบบการแสดงออกทางอวัจนภาษา เช่น ในวัฒนธรรมตะวันตก การแสดงออกทางความรักในที่สาธารณะ เช่นการกอด การจับมือ ถือว่าเป็นเรื่องปกติ แต่ยังไม่เป็นที่ยอมรับนักในสังคมตะวันออก นอกจากวัฒนธรรมแล้ว สถานการณ์และสถานภาพของผู้สื่อสารก็ส่งผลต่อการแสดงออกทางอวัจนภาษาด้วยเช่นกัน

2.4.1 การทบทวนการศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาเพื่อใช้ในการวิจัย

ตัวบทประเภทการ์ตูนเป็นตัวบทที่ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านภาษา และองค์ประกอบด้านภาษา ที่ผ่านมาในบทนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนแนวทางและทฤษฎีเกี่ยวกับการแปลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาษาไปแล้ว การศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษานี้ก็เพื่อเป็นการเพิ่มองค์ความรู้เกี่ยวกับการตีความอวัจนภาษาที่ปรากฏอยู่ในรูปภาพให้กับผู้วิจัย โดยผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษานี้จะช่วยให้สามารถตีความอวัจนภาษาต่างๆที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ได้อย่างถูกต้อง และความหมายของอวัจน-ภาษาที่ตัวละครสื่อจะเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่กำหนดทิศทางของน้ำเสียงของตัวละครในบทแปล กล่าวคือ บทสนทนาที่แปลออกมา จะต้องไปในทางเดียวกับอวัจนภาษาที่ตัวละครแสดงออก ไม่เช่นนั้นแล้ว ก็อาจทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึก “สะดุด” เมื่ออ่านบทแปล

2.5 ลักษณะของคำอุทาน

ภาษานับเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่สำคัญยิ่งของมนุษย์ เป็นสิ่งที่แยกมนุษย์ออกจากสัตว์ เป็นสิ่งที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ยุคแรกที่มนุษย์เริ่มใช้ภาษาจนถึงปัจจุบัน และเป็นที่เกี่ยวโยงกับวัฒนธรรมของผู้พูด และถึงแม้ว่านักปรัชญาและนักภาษาศาสตร์หลายท่านมีความเห็นว่า คำอุทานนี้น่าจะเป็นคำประเภทแรกๆที่เกิดขึ้นเมื่อมนุษย์เริ่มใช้ภาษา เพราะเป็นการออกเสียงง่ายๆแต่สามารถสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก และสภาพจิตใจผู้พูดได้ แต่กลับเป็นประเภทของคำที่มีผู้ให้ความสนใจน้อยที่สุดในบรรดาประเภทของคำประเภทอื่นๆ[70] ดังนั้นในก่อนที่จะเริ่มทำการวิเคราะห์เนื้อหาในบทต่อไป ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องกล่าวถึงลักษณะของคำอุทานทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อให้เข้าใจถึงความแตกต่าง รวมไปถึงลักษณะการใช้คำอุทานของทั้งสองภาษา

[70] Vladimir Ž. Jovanović, “The Form, Position and Meaning of Interjections in English”, Linguistic and Literature 3 (2004): 18.

2.5.1 คำอุทานในภาษาอังกฤษ

2.5.1.1 ความหมายของคำอุทาน

การศึกษาเรื่องคำอุทานในภาษาอังกฤษยังมีไม่มากนัก โดยความหมายกว้างๆของคำว่า คำอุทาน (interjection) คือคำที่สามารถเป็นคำพูด (utterance) ได้ในตัวเอง และสื่อถึงสภาพจิตใจหรือปฏิกิริยาของผู้พูดที่มีสถานการณ์ต่างๆ[71] แต่หากต้องการความหมายที่ละเอียดขึ้น ก็จำเป็นต้องศึกษาคำจำกัดความของคำว่า คำอุทาน ที่นักภาษาศาสตร์เสนอไว้ ซึ่งนักภาษาศาตร์แต่ละท่านก็ได้เสนอคำจำกัดความแตกต่างกันไปตามแต่ว่าใช้หลักเกณฑ์ใดในการศึกษาคำอุทาน โดยหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณามี 3 หลักเกณฑ์ด้วยกัน คือ พิจารณาคำอุทานในด้านโครงสร้าง (formal criteria) ในด้านความหมาย (semantic criteria) และในด้านวัจนปฏิบัติ (pragmatic criteria)[72]

หากยึดด้านโครงสร้างของคำอุทานเป็นหลัก คำจำกัดความของคำอุทานคือ

> "A conventional lexical form which (commonly and) conventionally constitutes an utterance on its own, (typically) does not enter into construction with other word classes, is (usually) monomorphemic, and (generally) does not host inflectional or derivation morphemes."[73]

(รูปแบบของคำตามไวยากรณ์ที่ (มักจะ และ) ตามหลักไวยากรณ์แล้วประกอบขึ้นเป็นคำพูดด้วยตัวของมันเอง (โดยปกติ) ไม่จัดว่าเป็นคำชนิดอื่น (มักจะ) มีหน่วยคำหน่วยเดียว และ (โดยทั่วไป) ไม่มีหน่วยคำที่ผันหรือแปรตามไวยากรณ์ - ผู้วิจัย)

ประเภทของคำอุทานที่เป็นไปตามคำจำกัดความข้างต้น[74] คือ

1 คำที่แสดงอารมณ์ หรือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ เช่น Yak! Ugh! เป็นต้น

2 คำและสำนวนที่ใช้ในโอกาสต่างๆ เช่น Hello Thank you เป็นต้น

3 คำสบถต่างๆ เช่น Shit! เป็นต้น

4 คำที่ใช้เพื่อเรียกร้องความสนใจ เช่น Pss! Hey เป็นต้น

---

[71] F K Ameka, "Interjections," Encyclopedia of Language and Linguistics 5 (2006): 743.
[72] Ibid., p. 743.
[73] David P. Wilkins, "Interjections as deictics" in Journal of Pragmatics 18 (1992): 124.
[74] F K Ameka, "Interjections,": 743.

5 อนุภาค (particle) และคำตอบรับ เช่น Yes เป็นต้น

6 คำที่กล่าวกับสัตว์ เช่น Whoa เป็นต้น

7 คำเลียนเสียงและคำที่แสดงสัญลักษ์ (iconic depictive) เช่น Sh! เป็นต้น

หากพิจารณาในด้านความหมาย คำอุทานคือ สัญลักษณ์ทางภาษาที่สื่อสภาพจิตใจ ทัศนคติ หรือปฏิกิริยาต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งในขณะนั้น[75] คำอุทานในด้านความหมายจะแคบกว่าคำอุทานในด้านโครงสร้าง

ส่วนในด้านวัจนปฏิบัติ คำอุทานเป็นสัญลักษณ์ทางภาษาที่เกี่ยวข้องกับบริบท กล่าวคือ คำอุทานจะผูกติดอยู่กับสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงและองค์ประกอบบ่งชี้ (index elements) ในบริบทที่อยู่นอกเหนือภาษา และจะไม่สามารถวิเคราะห์ได้อย่างครบถ้วนหากคำอุทานนั้นไม่อยู่ในวาทกรรมและบริบททางสังคมที่เหมาะสม[76]

2.5.1.2 ลักษณะของคำอุทาน

คำอุทานส่วนใหญ่มักมีหน่วยคำหน่วยเดียว[77] เช่น Wow! แต่ก็มีคำอุทานบางคำที่มีโครงสร้างซับซ้อนกว่านั้น กล่าวคือ มีคำอุทานบางคำที่เป็นคำเดียวแต่มีหน่วยคำหลายหน่วย เช่น Goddammit! บางครั้งจะเรียกคำอุทานเหล่านี้ว่า คำอุทานแบบซับซ้อน (complex interjections) นอกจากนี้แล้ว ยังมีสำนวนและวลีที่ประกอบด้วยคำหลายคำ ซึ่งสำนวนหรือวลีเหล่านี้สามารถเป็นคำพูดได้ด้วยตัวเองและในขณะเดียวกันก็สื่อถึงสภาพจิตใจ เช่น Thank God! Good heavens! เป็นต้น ซึ่งคำเหล่านี้เรียกว่า วลีอุทาน (interjectional phrases) หากคำอุทานปรากฏอยู่ในประโยค เช่น God, look at what you have done! ก็ควรวิเคราะห์คำอุทานนั้นควบคู่กันไปทั้งประโยค ในฐานะที่เป็นประโยคอุทาน (exclamations)

คำอุทานมักจะมีเสียงและโครงสร้างที่ต่างจากหลักเกณฑ์ปกติทางภาษา คืออาจเกิดจากเสียงไม่ที่ปรากฏในคำชนิดอื่นๆ (part of speech) หรือการสะกดอาจผิดแผกไปจากหลักไวยากรณ์ เช่น คำว่า Pss! Sh! ซึ่งเป็นคำที่ไม่มีสระประกอบ

---

[75] Ibid., p. 743.
[76] Ibid., p. 743.
[77] Ibid., p. 744.

คำอุทานส่วนมากจะอยู่ในประเภทของคำอุทานมาแต่เดิม แต่ก็มีคำชนิดอื่น เช่น คำนาม คำกริยาที่ถูกนำมาใช้โดยมีหน้าที่เช่นเดียวกับคำอุทาน[78] นอกจากนี้ ผู้อุทานยังสามารถสร้างคำอุทานใหม่ๆขึ้นมาเองได้ เช่นเดียวกับที่มีคำนาม หรือคำกริยาใหม่ๆเกิดขึ้นในภาษาต่างๆอยู่ตลอดเวลา[79]

เฟลิกซ์ อาเมก้า ได้กำหนดประเภทของคำอุทานตามลักษณะที่มาเป็น 2 ประเภท[80] คือ

1) คำอุทานประเภทพื้นฐาน (primary interjections)

คือคำที่สื่อคำพูด (utterance) ที่ไม่คลุมเคลือได้ด้วยตัวเอง และไม่จัดว่าเป็นชนิดคำอื่นนอกจากชนิดคำอุทาน[81] กล่าวคือ จะใช้คำเหล่านี้ก็ต่อเมื่อต้องการอุทานเท่านั้น และจะไม่ใช้คำเหล่านี้ในสถานการณ์อื่น ตัวอย่างของคำอุทานประเภทนี้ได้แก่ Gee! Oops! Ouch! Wow! เป็นต้น

2) คำอุทานประเภทรอง (secondary interjections)

คือคำชนิดอื่นที่ไม่ใช่ชนิดคำอุทานแต่สามารถนำมาใช้อุทานได้ โดยคำเหล่านี้เป็นการพูดที่ไม่คลุมเคลือ ที่สื่อสภาพจิตใจ (mental state) หรือท่าทีทางจิตใจ (mental attitudes) ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่สื่อถึงอากิปกิริยาทางจิตใจ (mental act) ของผู้พูด[82] ตัวอย่างของคำอุทานประเภทนี้ได้แก่ คำร้องเตือนและคำร้องเรียก เช่น Help! Fire! คำสบถและคำหยาบ เช่น Shit! Screw! หรือคำอื่นๆที่ใช้เพื่อสื่อความรู้สึก เช่น Drat! Shame! เป็นต้น

คำอุทานทั้ง 2 ประเภทจะเป็นอิสระจากโครงสร้างประโยค (syntactically independent) เพราะสามารถสื่อคำพูดผ่านการเปล่งเสียงนั้นได้และจะมีความเกี่ยวข้องกับไวยากรณ์ของประโยคนั้นๆอย่างไม่เด่นชัด เมื่อใช้คำอุทานในภาษาเขียน จะเขียนคำอุทานแยกออกจากประโยคหลักโดยใช้เครื่องหมายจุลภาคหรือเครื่องหมายอัศเจรีย์[83]

---

[78] David P. Wilkins, “Interjections as deictics”: 121.
[79] Felix Ameka, “Introduction Interjections: The Universal Yet Neglected Part of Speech” in Journal of Pragmatics 18 (1992)”: 101.
[80] Ibid., p. 105.
[81] F K Ameka, “Interjections,”: 744.
[82] F K Ameka, “Interjections,”: 744.
[83] Tim Wharton, “Interjections, language, and the ‘showing/saying’ continuum” in Pragmatics & Cognition 11: 1 (2003): 176.

2.5.1.3 หน้าที่ของคำอุทาน

การแบ่งหน้าที่ของคำอุทานสามารถแบ่งได้หลายวิธีตามแต่ว่าใช้หลักเกณฑ์ใด นักภาษาศาสตร์แต่ละท่านก็จะใช้หลักที่ต่างกันไป ในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงหน้าที่ของคำอุทานที่แบ่งตามหน้าที่ของภาษา

โรมัน จาคอบสันกล่าวว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารจะสอดคล้องกับหน้าที่ของภาษา โดยจาคอบสันระบุว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมี 6 ปัจจัยด้วยกัน[84] คือ

1 ผู้ส่งสาร (Addresser) คือผู้พูดหรือผู้เขียน

2 สาร (Message) คือสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อ

3 ผู้รับสาร (Addressee) คือผู้ฟังหรือผู้อ่าน

4 บริบท (Context) คือบริบทของสารนั้น เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจสารได้อย่างถูกต้อง

5 รหัสภาษา (Code) คือภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร

6 การติดต่อ (Contact) คือช่องทางการสื่อสารผ่านทางร่างกาย (physical channel) หรือความสัมพันธ์ทางจิตวิทยา (psychological connection) ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารเพื่อให้ทั้งสองฝ่ายเริ่มการสื่อสารและคงการสื่อสารนั้นไว้

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารนี้ได้แบ่งหน้าที่ของภาษาเป็น 6 หน้าที่[85] คือ

1 หน้าที่ในการอ้างอิง (Referential) คือการใช้ภาษาเพื่อมุ่งไปยังบริบทของการสื่อสาร

2 หน้าที่ในการแสดงออก (Emotive) คือการใช้ภาษาเพื่อมุ่งไปยังผู้ส่งสาร กล่าวคือเพื่อแสดงทัศนคติหรือความรู้สึกของผู้พูดต่อเรื่องที่พูด

3 หน้าที่ในการสั่งและถาม (Conative) คือการใช้ภาษาเพื่อมุ่งไปยังผู้รับสาร กล่าวคือ เป็นคำสั่งหรือเป็นการกระตุ้นให้ผู้รับสารปฏิบัติตาม

4 หน้าที่ในการสื่อสัมพันธ์ (Phatic) คือการใช้ภาษาเพื่อมุ่งไปยังการติดต่อระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร กล่าวคือใช้เพื่อการเริ่ม คงไว้ และจบบทสนทนา เพื่อตรวจสอบว่าช่องทางการสื่อสาร (Channels) ที่ใช้ได้ผลหรือไม่ เพื่อร้องเรียก หรือเพื่อยืนยันกับอีกฝ่ายว่ากำลังรับสารนั้น

---

[84] Roman Jakobson, “Linguistics and poetics” [Online]. Available from http://courses.essex.ac.uk/lt/lt204/lingpoetics.htm.

[85] Roman Jakobson, “Linguistics and poetics”

5 หน้าที่ในการอธิบายภาษา (Metalingua) คือการใช้ภาษาเพื่อมุ่งไปยังรหัสภาษา กล่าวคือ เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของคำที่ใช้ในภาษา

6 หน้าที่ในการประพันธ์ (Poetic) คือการใช้ภาษาเพื่อมุ่งไปยังสาร กล่าวคือเพื่อทำให้การแบ่งแยกระหว่างสัญลักษณ์ (Signs) และสิ่งของ (Objects) ในสารชัดเจนขึ้น

เมื่อพิจารณาหน้าที่ของภาษาข้างต้น อาเมก้ากล่าวว่าหน้าที่ของคำอุทานโดยทั่วไปมี 3 หน้าที่ด้วยกัน[86] คือ

1) เพื่อแสดงออก (expressive interjections)

คือการแสดงออกโดยใช้เสียงเพื่อบ่งบอกสภาพจิตใจของผู้พูด แบ่งได้เป็น 2 กลุ่มย่อยคือ คำอุทานประเภทแสดงความรู้สึก (emotive interjections) ซึ่งเป็นคำอุทานที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้พูดในขณะนั้น เช่น Yuk! Wow! เป็นต้น และคำอุทานประเภทแสดงการรับรู้ (cognitive interjections) ซึ่งเป็นคำอุทานที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้หรือความคิดของผู้พูดในขณะที่กล่าวคำอุทานนั้น เช่น Aha! เป็นต้น

2) เพื่อสั่งและถาม (conative interjections)

เป็นคำที่กล่าวกับผู้ฟังเพื่อร้องเรียก (attention getting) เพื่อสั่งให้ทำอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือเพื่อขอคำตอบจากผู้ฟัง เช่น Sh! Eh? เป็นต้น และรวมไปถึงคำที่ใช้เรียกสัตว์ด้วย

3) เพื่อใช้ในสื่อสัมพันธ์ (phatic interjections)

เป็นเสียงหรือคำที่ใช้เริ่มต้นและคงการสื่อสารนั้นไว้ คำอุทานที่ใช้เพื่อสื่อท่าทีทางจิตใจของผู้พูดที่มีต่อเรื่องที่กำลังสนทนา กล่าวคือ เพื่อกระตุ้นให้พูดต่อ หรือเพื่อบอกให้ผู้อื่นทราบว่าผู้พูดกำลังฟังอยู่ก็จัดว่าอยู่ในคำอุทานประเภทนี้เช่นกัน ตัวอย่างคำอุทานประเภทนี้เช่น mhm, uh-huh, yeah[87] เป็นต้น และรวมไปถึงคำอุทานอื่นๆที่ใช้ในการสื่อสารเป็นประจำ

---

[86] Felix Ameka, “Introduction Interjections: The Universal Yet Neglected Part of Speech” in Journal of Pragmatics 18 (1992)”: 113.

[87] หากใช้เพื่อตอบคำถาม คำว่า yeah หรือ yes จะไม่ใช่คำอุทาน แต่หากใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้อื่นพูดต่อหรือบอกให้ผู้พูดทราบว่าตนกำลังฟัง จะถือว่าคำทั้งสองเป็นคำอุทานประเภทสื่อสัมพันธ์

อนึ่ง คำอุทานบางคำอาจมีหน้าที่มากกว่าหนึ่ง แต่การจะจัดว่าคำนั้นเป็นคำอุทานประเภทใด ให้พิจารณาหน้าที่หลักเป็นสำคัญ[88]

2.5.1.4 ตำแหน่งของคำอุทาน

พจนานุกรมเมอร์เรียม-เวบสเตอร์[89]ให้ข้อมูลของคำว่า interjection ว่ามีรากศัพท์มาจากภาษาละติน คือ interjicere ซึ่งมาจากการสมาสระหว่างคำสองคำคือ inter ซึ่งแปลว่า ระหว่าง (between) และ jacere ที่แปลว่า โยน (to throw) คำแปลของคำว่า interjection นี้ นอกจากจะบ่งบอกว่าเป็นการพูดหรืออุทานในระหว่างที่ผู้พูดอีกฝ่ายกำลังพูดถึงเรื่องหนึ่งเรื่องใดอยู่แล้ว ยังเป็นการบ่งบอกว่าถึงตำแหน่งของการใช้คำอุทานในภาษาอังกฤษด้วย

ตำแหน่งของคำอุทานในภาษาอังกฤษนั้นไม่ตายตัว คือสามารถจะอยู่หน้า ตรงกลาง หรือท้ายประโยค หรือแม้กระทั่งนำหน้าประโยคอุทานได้ เช่น

- **Gosh**, are you serious?
- **Oh**, how beautiful!
- **Aha**! I am right!
- They are here too late, **alas**!

2.5.1.5 ความหมายที่ปรากฏในคำอุทาน

ถึงแม้ว่าหนังสือไวยากรณ์ภาษาอังกฤษบางเล่มจะกล่าวว่าคำอุทานเป็นคำที่ไม่มีความหมาย[90] แต่ทั้งนักภาษาศาตร์สมัยใหม่หลายท่านต่างเห็นพ้องต้องกันว่า อันที่จริงแล้ว คำอุทานนั้นมีความหมายในตัวมันเอง โดยแอนนา เวียร์ซบิคกากล่าวว่า ถึงแม้ความหมายของคำอุทานจะไม่ตายตัวและเด่นชัดเช่นเดียวกับคำประเภทอื่น แต่อย่างน้อยเมื่อคำอุทานถูกกล่าวออกมา ผู้ฟังจะเข้าใจว่าคำอุทานนั้นมีมโนทัศน์ (concept) อย่างไร เช่น ดี ไม่ดี ชอบ ไม่ชอบ เป็นต้น[91] และหากพยายามจะอธิบายความหมายของคำอุทานก็สามารถทำได้ ตัวอย่างเช่น คำว่า oops จะมีความหมายดังนี้

---

[88] Felix Ameka, “Introduction Interjections: The Universal Yet Neglected Part of Speech”, p. 114.
[89] http://www2.merriam-webster.com/cgi-bin/mwdictsn?va=interjected
[90] Randolph Quirk et al., A grammar of contemporary English, (Harlow, Essex : Longman, 1980), p. 413.
[91] Anna Wierzbicka, Cross-cultural pragmatics: the semantics of human interaction., p.289.

I now know:

I did something bad

something bad happened because of that

I didn't want it (to happen)

I would not want someone to think that it is very bad

(I feel something because of that)[92]

ในขณะเดียวกัน วลาดีเมียร์ โจวาโนวิชเห็นว่าความหมายของคำอุทานที่กล่าวออกมาจะขึ้นอยู่กับภาษาที่อุทานและสถานการณ์ที่อุทานคำนั้น อย่างไรก็ตาม ยังมีคำอุทานบางประเภทที่ไม่มีความหมายเนื่องจากใช้เพื่อการเลียนเสียงเท่านั้น[93]

โจวาโนวิชได้พยายามแยกความหมายที่ปรากฏในคำอุทานประเภทแสดงความรู้สึกได้ดังนี้

- ความรู้สึกโกรธ (anger) เช่น damn! ha! what! เป็นต้น
- ความรู้สึกรำคาญ (annoyance) เช่น damn! tut! เป็นต้น
- ความรู้สึกเห็นชอบด้วย (approval) เช่น hear! hurrah! so! เป็นต้น
- ความรู้สึกดูถูก หมิ่นประมาท เหยียดหยาม (contempt) เช่น huhph! bah! pouf! เป็นต้น
- ความรู้สึกยินดี (delight) เช่น ah! goody! yippee! เป็นต้น
- ความรู้สึกขยะแขยง (disgust) เช่น aarg! shoo! yuck! เป็นต้น
- ความรู้สึกกระตือรือร้น (enthusiasm) เช่น hubba-hubba! zowie! เป็นต้น
- ความรู้สึกกลัว (fear) เช่น eeeek! oh, no! เป็นต้น
- ความรู้สึกใจร้อน ไม่อดทน (impatience) เช่น gah! psht! why! เป็นต้น
- ความรู้สึกขุ่นเคือง (indignation) เช่น here! why! เป็นต้น
- ความรู้สึกหงุดหงิด (irritation) เช่น cor! hell! lord! เป็นต้น
- ความรู้สึกปีติยินดี (joy) เช่น hurrah! whoopee! yippee! เป็นต้น
- ความรู้สึกเจ็บปวด (pain) เช่น ah! oh! ouch! เป็นต้น
- ความรู้สึกสงสาร (pity) เช่น alas! dear! oche! เป็นต้น

---

[92] Ibid., p. 289.

[93] Vladimir Ž. Jovanović, "The Form, Position and Meaning of Interjections in English," Linguistic and Literature: 22.

- ความรู้สึกพอใจ (pleasure) เช่น aha! boy! wow!เป็นต้น
- ความรู้สึกโล่งใจ (relief) เช่น whew! whoof! เป็นต้น
- ความรู้สึกเสียใจ (sorrow) เช่น alas! heck! oche! เป็นต้น
- ความรู้สึกประหลาดใจ (surprise) เช่น boy! dear! goodness! เป็นต้น
- ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ (sympathy) เช่น now! เป็นต้น
- ความรู้สึกยินดีเนื่องจากได้รับชัยชนะ (triumph) เช่น aha! hurrah! so!เป็นต้น
- ความรู้สึกพิศวงสงสัย (wonder) เช่น blimey! gee! wow! เป็นต้น

ข้อสังเกตประการหนึ่งคือ คำอุทานแต่ละคำอาจมีหลายความหมาย ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่ใช้

2.5.2 คำอุทานในภาษาไทย

2.5.2.1 ความหมายของคำอุทาน

พระยาอุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนาชีวะ) ได้ให้ความหมายของคำอุทานว่า

> คำพวกหนึ่ง ที่ผู้พูดเปล่งออกมา แต่ไม่มีความแปลเหมือนคำชนิดอื่น เป็นแต่ให้ทราบความต้องการ หรือนิสัยใจคอว่าเป็นอย่างนั้นอย่างนี้เท่านั้น เช่นตัวอย่าง ‘เออ! เอ๊ะ! โอย! เอย!’ ดังนี้เป็นต้น บางทีก็เอาคำที่มีคำแปลมาเปล่งเป็นคำอุทานก็มี เช่น พุทโธ่! อนิจจา! อกเอ๋ย! เจ้าเอ๋ย! ดังนี้เป็นต้น แต่ก็ไม่มีกำหนดเนื้อความอย่างคำชนิดอื่นๆ เป็นแต่บอกอาการหรือความรู้สึกของผู้กล่าวเท่านั้น[94]

นอกจากจะใช้เพื่อสื่อถึงความรู้สึกของผู้พูดแล้ว คำอุทานยังเป็นคำที่ใช้เสริมบทเพื่อให้ถ้อยคำที่เปล่งออกมานั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้นอีกด้วย[95]

อย่างไรก็ตาม ในเวลาต่อมา ได้มีนักวิชาการท่านอื่นแสดงความเห็นเกี่ยวกับคำอุทานเสริมบทว่าเป็นคำที่มาในคำซ้อนซึ่งประกอบกันด้วยคำที่มีลักษณะคล้ายกัน แม้ว่าปัจจุบัน คำหนึ่งอาจจะไม่มีความหมายเป็นที่เข้าใจก็ตาม แต่คำเหล่านี้อาจมีความหมายอยู่ในภาษาถิ่นใดถิ่นหนึ่ง ดังนั้นจึงควรจัดให้

---

[94] อุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนาชีวะ), พระยา, หลักภาษาไทย, (พระนคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2514), หน้า 109

[95] กำชัย ทองหล่อ, หลักภาษาไทย., (พระนคร : รวมสาส์น, 2515), หน้า 352.

คำอุทานเสริมบทเป็นคำซ้อนมากกว่าจะถือว่าเป็นคำอุทานเสริมบท[96] หรือเป็นคำเสริมซึ่งเป็นหน่วยประสานไร้ความหมาย[97]

ต่อมา นักไวยากรณ์ไทยได้ศึกษาภาษาไทยโดยใช้แนวทางตามหลักภาษาศาสตร์ ซึ่งในส่วนของคำอุทานจะมีผู้ให้ความหมายต่างกันดังนี้

นววรรณ พันธุเมธา ได้ศึกษาคำอุทานโดยยึดหน้าที่เป็นหลัก และจัดให้คำอุทานเป็นชนิดย่อยของคำประเภทเรียก-ร้อง ซึ่งเป็นคำที่ผู้พูดใช้เรียกผู้อื่นหรือเปล่งเสียงแสดงอารมณ์ เป็นคำที่มีลักษณะพิเศษ คือไม่ต้องประกอบกับคำอื่นให้เป็นประโยค ใช้ลำพังก็ได้[98] และได้ให้คำจำกัดความของคำอุทานว่า คือ คำที่เกิดจากการเปล่งเสียงแสดงอารมณ์ ความรู้สึก และแสดงจุดประสงค์บางประการ[99]

อุดม วโรตม์สิกขดิตถ์ ซึ่งศึกษาคำอุทานโดยยึดหน้าที่เป็นหลักเช่นเดียวกัน ได้ให้คำความหมายของคำอุทานว่าเป็นที่เปล่งออกมาเมื่อเกิดอารมณ์ต่างๆ เช่นเดียวกับเรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์ที่ให้นิยามของคำอุทานว่า เป็นคำหรือกลุ่มคำที่เปล่งออกมาเพื่อแสดงอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ[100] และมักมีเสียงที่ดังเด่น หรือเน้นเสียงมากกว่าคำหรือกลุ่มคำอื่นๆ[101]

ส่วนพรทิพย์ เฉิดฉินนภา กล่าวว่าคำอุทาน เป็นคำที่มีคุณค่าในด้านการแสดงความรู้สึกของผู้ส่งสารให้ผู้รับสารได้ทราบว่า ขณะนั้น ผู้ส่งสารมีความรู้สึกเช่นไรเพื่อจะได้ตอบสนองให้การสื่อสารนั้นประสบความสำเร็จ[102]

จะเห็นได้ว่าถึงแม้นักไวยากรณ์เหล่านี้จะศึกษาคำอุทานในแง่มุมที่ต่างกัน แต่ต่างเห็นพ้องกันว่าคำอุทานคือคำที่เปล่งออกมาเพื่อสื่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้พูดเป็นหลัก

2.5.2.2 ประเภทของคำอุทาน

นักไวยากรณ์ไทยได้แบ่งประเภทของคำอุทานต่างกันไปดังนี้

พระยาอุปกิตศิลปสารและกำชัย ทองหล่อ ได้แบ่งคำอุทานในภาษาไทยแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

---

[96] บรรจบ พันธุเมธา อ้างใน พัชรีย์ จำปา, “บทบาทคำอุทานในภาษาไทย”,: 229.

[97] เรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์ อ้างใน พัชรีย์ จำปา, “บทบาทคำอุทานในภาษาไทย”: 229.

[98] นววรรณ พันธุเมธา, ไวยากรณ์ไทย, (กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549), หน้า 138.

[99] เรื่องเดียวกัน, หน้า 140-141.

[100] อุดม วโรตม์สิกขดิตถ์ และเรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์ อ้างใน พัชรีย์ จำปา, “บทบาทคำอุทานในภาษาไทย”: 229.

[101] เรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์ ภาษาศาสตร์ไทย, (นครปฐม : สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล, 2541), หน้า 202.

[102] พรทิพย์ เฉิดฉินนภา, “ข้อสังเกตเรื่องคำอุทาน” ใน วารสารวรรณวิทัศน์, 1 (พฤศจิกายน 2544): 170.

1) อุทานบอกอาการ คือ คำอุทานที่ผู้พูดเปล่งออกมาเพื่อให้ผู้ฟังทราบถึงอาการต่างๆของผู้พูด แบ่งได้เป็น 2 อย่าง คือ

1.1 ใช้เพื่อบอกอาการ หรือ ความรู้สึกของผู้พูดในขณะที่พูดจากัน พระยาอุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนาชีวะ) ระบุว่าคำอุทานเพื่อบอกอาการในภาษาไทยจะแสดงอาการ (หรือความรู้สึก) ดังต่อไปนี้ [103]

ก แสดงอาการร้องเรียกหรือบอกให้รู้ตัว เช่น เฮ้ย! แน่ะ! นี่แน่! เป็นต้น

ข แสดงอาการโกรธเคือง เช่น เหม่! ชิ๋ๆ! ชะ๋ๆ![104]

ค แสดงอาการประหลาดใจหรือตกใจ เช่น เอ๊ะ! คุณพระ! แม่เจ้าโว้ย! เป็นต้น

ฆ แสดงอาการสงสารหรือปลอบโยน เช่น พุทโธ่! อนิจจา! น้องเอ๋ย! เป็นต้น

ง แสดงอาการเข้าใจหรือรับรู้ เช่น อ้อ! หื้อ! เออ! เป็นต้น

จ แสดงอาการเจ็บปวด เช่น อุ๊ย! โอย! โอ๊ย! เป็นต้น

ฉ แสดงอาการสงสัยหรือไต่ถาม เช่น หือ! หา! หนอ! เป็นต้น

ช แสดงอาการห้ามหรือทักท้วง เช่น ไฮ้! หื้อหือ! ฮ้า! เป็นต้น

ซ แสดงอาการประเภทอื่นๆ เช่น เน้อ! เฮ้ย! เป็นต้น

เมื่อใช้คำอุทานบอกอาการ จะต้องใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) กำกับข้างท้ายทุกครั้งเพื่อให้ผู้อ่านออกเสียงเช่นเดียวกับสำเนียงพูด

1.2 ใช้สอดลงในระหว่างถ้อยคำ มักจะใช้ในคำประพันธ์เพื่อให้ถ้อยคำสละสลวยยิ่งขึ้น เช่น อ้า แฮ แล เฮย เป็นต้น เมื่อใช้คำอุทานประเภทนี้ ไม่ต้องใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์

2) อุทานเสริมบท คือคำอุทานที่ผู้พูดกล่าวเพื่อใช้เป็นคำสร้อย หรือคำเสริมบทต่างๆ มี 3 ชนิด [105] คือ

2.1 อุทานเสริมบทที่ใช้เป็นคำสร้อย คือใช้เป็นสร้อยของโคลง และร่าย หรือใช้เป็นคำลงท้ายในบทประพันธ์ ใช้เติมเพื่อให้บทประพันธ์มีพยางค์ครบตามฉันทลักษณ์เท่านั้น ไม่มีความหมายใดๆ เช่น

- เสียงเพลงไพเราะครื้น คลอซอ พ่อ**ฮา**

---

[103] อุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนาชีวะ), พระยา, หลักภาษาไทย, หน้า 109-110.

[104] สะกดตามที่ใช้ใน หลักภาษาไทย ของ พระยาอุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนาชีวะ)

[105] กำชัย ทองหล่อ, หลักภาษาไทย, หน้า 355-359.

- ฟังคิดถามขีดข้อ ควรเขียน เขียน**นา**

2.2 อุทานเสริมบทที่ใช้เป็นคำแทรก คือ แทรกลงระหว่างคำหรือข้อความ มี 2 ชนิด คือ

2.2.1 ใช้เป็นบทบูรณ์ คือเป็นคำที่ทำให้บทประพันธ์มีพยางค์ครบถ้วนตามฉันทลักษณ์ เช่น

- แต่งอเนก**นุประการ**

- ควรสนุกซิกลับเศร้า **ศรีหมอง**

2.2.2 ใช้ประกอบข้างท้ายให้มีความกระชับหรือสละสลวย เช่น

- มาเถิด**นา** แม่**นา**

- สัตว์อะไร**เอ่ย** มีขาสี่ขา

2.3 อุทานเสริมบทที่ใช้เป็นคำเสริม คือ คำอุทานที่ใช้เพื่อต่อถ้อยเสริมคำให้ยาวออกไปแต่ไม่ต้องการความหมายที่เสริมนั้น มี 3 ชนิด คือ

2.3.1 คำที่สอดลงไปในระหว่าง เพื่อเป็นสะพานทอดเสียงสัมผัสระหว่างคำหน้ากับคำหลัง เช่น วัด**วา**อาราม เลข**ผา**นาที เป็นต้น

2.3.2 คำเสริมที่เลียนเสียงเดิม เป็นคำที่ไม่มีความหมายใด แต่เติมเข้ามาเพื่อให้เสียงยาวออกไป บางคำก็เพื่อช่วยกระชับความ หรือเน้นเสียงให้หนักแน่นขึ้น เช่น หนังสือ**หนังหา** **พยายง**พยายาม เป็นต้น

2.3.3 คำเสริมที่พ่วงเข้ามาเพื่อเติมเสียงให้เต็มตามที่เคยใช้ในที่อื่น เช่น สะเด็ด**ยาตร** บาน**บุรี** วิหาร**ราย** เป็นต้น

คำอุทานเสริมบทนี้ ผู้พูดกล่าวเพื่อให้คล้องจองกับคำที่พูดเท่านั้น และเป็นคำที่ไม่มีความหมายใด หากคำที่กล่าวออกมามีเนื้อความเป็นเรื่องเดียวกัน จะไม่ถือว่าเป็นคำอุทานเสริมบท แต่เป็นคำประเภทอื่น ตัวอย่างเช่น “เขา**ไม่ดูไม่แล**ฉันเลย” เป็นต้น และเมื่อใช้คำอุทานประเภทนี้ ก็ไม่ต้องใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ เพราะไม่ต้องออกเสียงอย่างคำอุทานบอกอาการ

การแบ่งคำอุทานเป็นคำอุทานบอกอาการและคำอุทานเสริมบทของพระยาอุปกิตศิลปสารนี้ จัดว่าเป็นการแบ่งตามเกณฑ์ความหมายเป็นหลัก[106]

อย่างไรก็ตามนักไวยากรณ์ในสมัยต่อมาได้แบ่งคำอุทานเป็นประเภทต่างๆดังนี้

---

[106] พัชรีย์ จำปา, “บทบาทคำอุทานในภาษาไทย” ใน วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 9 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2546): 229.

นววรรณ พันธุเมธาได้แบ่งคำอุทานเป็น 2 ประเภท[107] คือ

1) คำอุทานแสดงความรู้สึก เช่น แสดงความประหลาดใจ แสดงความเจ็บปวด เป็นต้น

2) คำอุทานเพื่อแสดงจุดประสงค์บางประการ เช่น ใช้เยาะให้เก้อ ใช้คัดค้าน เป็นต้น

อุดม วโรตม์สิกขดิตถ์ ได้แบ่งคำอุทานเป็น 2 ประเภท[108] คือ

1) คำอุทาน คือ คำที่เปล่งออกมาเมื่อเกิดอารมณ์ต่างๆ เช่น แหม! ตาบ้า! เป็นต้น

2) คำอาลปนะ คือ คำที่เรียกขอความช่วยเหลือ เรียกความสนใจ ขานรับหรือตอบรับ เช่น ช่วยด้วย! พี่จ๋า เออน่า หือ ค่ะ เป็นต้น

เรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์ ได้แบ่งคำอุทานเป็น 2 ประเภทโดยใช้พยางค์เป็นเกณฑ์[109] คือ

1) คำอุทานที่มีพยางค์เดียว

2) คำอุทานที่มีหลายพยางค์

ส่วนพรทิพย์ เฉิดฉินนภา ได้แบ่งคำอุทานเป็น 2 ประเภท[110] คือ

1) คำอุทานที่เป็นภาษาพูด สามารถใช้ได้ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน เช่น พุทโธ่! เอ๊ะ! เป็นต้น

2) คำอุทานที่เป็นภาษาปาก ส่วนใหญ่จะเป็นภาษาที่ค่อนข้างไม่สุภาพ มักใช้ในภาษาพูดเท่านั้น เช่น โอ้โห! เฮ้ย! โธ่เว้ย! เป็นต้น

2.5.2.3 ตำแหน่งของคำอุทาน

คำอุทานส่วนใหญ่จะปรากฏอยู่หน้าประโยค หากยึดประเภทของคำอุทานตามพระยาอุปกิตศิลปสาร คำอุทานก็สามารถปรากฏอยู่กลางประโยคได้ เช่น อยู่ว่างๆทำไมไม่อ่านหนังสือ**หนังหา**บ้างล่ะ หรือ ฟังคิดถามขีดข้อ ควรเขียน เขียน**นา** เป็นต้น

---

[107] นววรรณ พันธุเมธา, ไวยากรณ์ไทย, หน้า 140-141.

[108] อุดม วโรตม์สิกขดิตถ์ อ้างใน พัชรีย์ จำปา, "บทบาทคำอุทานในภาษาไทย": 229.

[109] เรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์ ภาษาศาสตร์ไทย, หน้า 202-203.

[110] พรทิพย์ เฉิดฉินนภา, "ข้อสังเกตเรื่องคำอุทาน": 172.

2.5.3 หลักเกณฑ์การพิจารณาคำอุทาน

ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นว่าหลักในการพิจารณาคำอุทานมี 3 หลักด้วยกันคือ ในด้านโครงสร้าง ในด้านความหมาย และในด้านวัจนปฏิบัติ ดังนั้นผู้วิจัยต้องพิจารณาว่าหลักเกณฑ์ในการศึกษาคำอุทานใดเหมาะสมกับสารนิพนธ์ฉบับนี้ที่สุด

เมื่อพิจารณาข้อมูลเกี่ยวกับคำอุทานที่ผู้วิจัยได้ศึกษาประกอบกับการลองวิเคราะห์คำอุทานตามนิยามของคำจำกัดความแต่ละประเภท ผู้วิจัยพบว่าหากวิเคราะห์คำอุทานตามหลักเกณฑ์ทางโครงสร้าง ผู้วิจัยจะไม่สามารถวิเคราะห์คำอุทานที่เกิดใหม่ หรือคำที่ไม่สามารถปรากฏอยู่ได้ด้วยตนเองที่อาจเป็นคำอุทานถึงแม้ว่าคำคำนั้นจะไม่อยู่ในชนิดของคำอุทาน เช่นคำว่า Well! ในประโยค Well! Well! Well! I saw that! เป็นต้น เพราะหลักเกณฑ์ทางโครงสร้างไม่ถือว่าคำเหล่านี้เป็นคำอุทาน ดังนั้น หากผู้วิจัยทำการวิเคราะห์โดยคำนึงถึงโครงสร้าง ชนิดของคำ เป็นสำคัญ ผู้วิจัยก็จำเป็นจะต้อง “ทิ้ง” คำอุทานเหล่านั้นไป และประการที่สอง การจำแนกคำอุทานตามโครงสร้างได้ระบุไว้ว่าคำที่พูดเป็นประจำ (formulae) ก็เป็นคำอุทานประเภทหนึ่งด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตาม นักวิชาการบางท่านมีความเห็นว่าคำที่พูดเป็นประจำนั้นไม่ถือว่าเป็นคำอุทาน[111] ด้วยเหตุที่ประเด็นนี้ยังเป็นที่ถกเถียงกันอยู่ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าไม่ควรนำคำที่พูดเป็นประจำมารวมอยู่ในการวิเคราะห์คำอุทานจนกว่าจะมีข้อสรุปที่แน่นอน

หากวิเคราะห์คำอุทานตามเกณฑ์วัจนปฏิบัติ ขั้นตอนที่ใช้ในการวิเคราะห์จะมีดังนี้ คือ ตามหลักเกณฑ์นี้คำอุทานเป็นส่วนหนึ่ง (subset) ของคำที่ใช้เพื่อสื่อทัศนคติและวัตถุประสงค์ในการสื่อสารของผู้ส่งสารและจะทราบความหมายที่แท้จริงของคำนั้นได้ก็ต่อเมื่อพิจารณาร่วมกับบริบท ซึ่งหมายความว่าคำอุทานเป็นประเภทย่อย (subclass) ของดัชนีวัจนปฏิบัติ (pragmatic marker)[112] จากนั้นจะต้องนำหลักเกณฑ์ต่างๆเพื่อจัดกลุ่มย่อย (subclassify) ดัชนีวัจนปฏิบัติ (pragmatic marker) นั้น แล้วจึงวิเคราะห์ว่าเข้าข่ายคำอุทานหรือไม่ จะเห็นได้ว่าขั้นตอนในการวิเคราะห์คำอุทานแต่ละคำนั้นซับซ้อนและใช้เวลามาก

ตามแนวคิดนี้ ผู้วิจัยขอกำหนดขอบเขตการวิจัยในการวิเคราะห์คำอุทานโดยใช้เกณฑ์ด้านความหมายเป็นหลัก และเมื่อศึกษาต่อไปจึงพบว่ามีผู้ที่นิยามโครงสร้างคำอุทานโดยใช้หลักเกณฑ์ด้านความหมายควบคู่ไปกับหลักเกณฑ์ด้านโครงสร้างสองท่านคือ เฟลิกซ์ อาเมกา (Felix Ameka) และ แอนนา เวียซบิคกา (Anna Wierzbicka) จากนั้นผู้วิจัยได้นำเกณฑ์ของเวียซบิคก้ามาใช้ในการวิเคราะห์คำอุทาน แต่การแบ่งประเภทของเวียซบิคกาที่คลุมเคลือนั้นไม่เหมาะที่จะนำมาเป็นหลักในการวิเคราะห์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงพิจารณาคำอุทานที่อยู่ในการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์อีกครั้งโดยยึดความหมายของคำอุทานตามบทความเรื่อง Introduction

---

[111] Felix Ameka, “Introduction Interjections: The Universal Yet Neglected Part of Speech”, p. 743.

[112] หรือ ดัชีปริจเฉท (discourse marker) คือ รูปภาษาหนึ่งที่**แสดงความสัมพันธ์**ของบริบทในระดับปริจเฉท มีหน้าที่สำคัญในการ**เชื่อมโยงข้อความหรือถ้อยคำกับบริบทในการใช้ถ้อยคำ**นั้น

Interjections: The universal yet neglected part of speech ของเฟลิกซ์ อาเมกา (Felix Ameka) เป็นหลัก โดยอาเมกาได้ให้นิยามของคำอุทานไว้ว่า

> "Interjections are relatively conventionalized vocal gestures (or more generally, linguistic gestures) which express a speaker's mental state, action or attitude or reaction to a situation."[113]

> (คำอุทาน คือการออกเสียง (หรือพูดโดยรวมคืออากัปกิริยาที่เกี่ยวข้องกับภาษา) ที่ค่อนข้างเป็นไปตามหลักไวยากรณ์ ที่สื่อสภาพจิตใจ อากัปกิริยา หรือท่าที หรือปฏิกิริยาทางจิตใจที่มีต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง - ผู้วิจัย)

อนึ่ง อาเมกาเลือกใช้วลี "relatively conventionalized" หรือ "ที่ค่อนข้างเป็นไปตามหลักไวยากรณ์" เพื่อสื่อว่าคำอุทานนั้นสามารถเกิดขึ้นใหม่ได้ตลอดเวลา[114] นอกจากนี้ อาเมกาไม่ได้กำหนดว่าคำอุทานจะต้องเป็นคำที่อยู่ในประเภทของคำอุทานเท่านั้น แต่รวมไปถึงคำที่อยู่ในประเภทของคำประเภทอื่น (เช่น คำนาม คำกริยา) ด้วย อาเมกายังกล่าวอีกว่า คำอธิบายกว้างๆของคำอุทานที่ว่าเป็นรูปแบบของคำที่สื่อถึงสภาพจิตใจของผู้พูด (a speaker's mental state) นั้นก็เพื่อหลีกเลี่ยงความเข้าใจทั่วไปที่ว่าคำอุทานมีไว้เพื่อสื่ออารมณ์เท่านั้น ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว สภาพจิตใจนั้นมีหลากหลาย และการสื่ออารมณ์เป็นเพียงหนึ่งในสภาพจิตใจเท่านั้น[115]

ในส่วนของขอบเขตของคำอุทานที่จะนำมาวิจัย ผู้วิจัยจะพิจารณาคำอุทานประเภทพื้นฐาน เพราะคำเหล่านี้ถือเป็นชนิดคำอุทานมาแต่เดิม ในส่วนของคำอุทานประเภทรองนั้น ผู้วิจัยจะศึกษาคำชนิดอื่นที่ใช้เพื่อสื่อสภาพจิตใจหรืออากัปกิริยา หรือท่าที หรือปฏิกิริยาทางจิตใจของผู้พูด ซึ่งรวมไปถึงคำสบถด้วยเพราะหน้าที่ของคำสบถคือเพื่อปลดปล่อยความรู้สึกโกรธหรือแสดงออกความรู้สึกของบุคคลในขณะที่ตกใจหรือแปลกใจมากอย่างกระทันหัน[116] ซึ่งสอดคล้องกับคำจำกัดความของคำอุทานข้างต้น โดยผู้วิจัยจะพิจารณาทั้งคำอุทานและวลีอุทาน รวมไปถึงคำอุทานที่ปรากฏอยู่ในประโยคอุทาน เช่น คำว่า wow ในประโยค Wow, that's great! แต่จะไม่พิจารณาประโยคอุทาน เช่น That's great! เพราะประโยคเหล่านี้ไม่มีคำอุทาน

---

[113] Felix Ameka, "Introduction Interjections: The Universal Yet Neglected Part of Speech": 106.
[114] Ibid., p. 106.
[115] Ibid., p. 106.
[116] รมย์ชลี งามวิทย์โรจน์, "**การ**วิเคราะห์ปัญหาการแปลคำผรุสวาท คำสบถ ในบทพูดภาพยนตร์เพื่อทำอักษรใต้ภาพ : กรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Magnolia," (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), หน้า 57.

ในส่วนของหน้าที่คำอุทาน ผู้วิจัยพบว่าหากพิจารณาคำอุทานตามเกณฑ์อื่นๆก็จะสามารถแยกหน้าที่ของคำอุทานได้เป็น 3 หน้าที่ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น เมื่อพิจารณาคำอุทานตามคำกำจัดความของอาเมกาแล้ว มีหน้าที่ที่สอดคล้องกับคำจำกัดความดังกล่าว คือ เพื่อแสดงออก คือแสดงออกถึงสภาพจิตใจของผู้พูด ทั้งแสดงความรู้สึก และแสดงการรับรู้ และเพื่อใช้ในสื่อสัมพันธ์ คือใช้เพื่อสื่อท่าทีทางจิตใจของผู้พูดที่มีต่อเรื่องที่กำลังสนทนา ส่วนหน้าที่เพื่อสั่งและถามนั้นผู้วิจัยมีความเห็นว่าเป็นหน้าที่ที่ต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษ เพราะคำอุทานประเภทนี้ไม่สอดคล้องกับคำนิยามของอาเมกาไปทุกคำ กล่าวคือ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าคำที่ใช้ร้องเรียก เช่น Hey! ไม่ได้สื่อถึงสภาพจิตใจ อากัปกิริยา หรือท่าที หรือปฏิกิริยาทางจิตใจของผู้พูด แต่หากเป็นคำร้องเรียกเพื่อเตือน เช่น Careful! หรือขอความช่วยเหลือ เช่น Help! จะสื่อถึงปฏิกิริยาทางจิตใจของผู้พูดที่มีต่อสถานการณ์นั้นๆ ในส่วนของคำสั่ง เช่น Sh! ผู้วิจัยมีความเห็นว่าความต้องการไม่ใช่สภาพจิตใจ ดังนั้นคำอุทานที่สื่อถึงความต้องการจึงไม่จัดให้อยู่ในคำอุทานที่จะศึกษาในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ในส่วนของคำถามนั้น หากเป็นคำถามที่สื่อถึงความสงสัยหรือความประหลาดใจ ผู้วิจัยจัดให้คำเหล่านั้นเป็นคำอุทานเพราะสื่อถึงสภาพจิตใจของผู้พูด แต่คำชนิดอุทานที่ใช้ในหน้าที่อื่น เช่น คำต่อท้ายประโยคคำถาม (question tag) ผู้วิจัยจะไม่ถือว่าเป็นคำอุทานเพราะไม่ได้สื่อถึงสภาพจิตใจใดๆของผู้พูด

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า หากคำอุทานมีหลายหน้าที่ในคำเดียว การแปลคำอุทานนั้นจะกระทำได้ยาก เพราะคำอุทานในภาษาไทยไม่มีคำที่มีขอบเขตของความหมายที่ครอบคลุมหลายหน้าที่ที่เทียบเท่าคำอุทานในต้นฉบับ อย่างไรก็ตาม หากคำอุทานนั้นมีหน้าที่แสดงออกและสั่ง เช่น Eh?! ก็จะแปลคำอุทานนั้นได้เพราะสามารถใช้เครื่องหมายคำถามและเครื่องหมายอัศเจรีย์ในการสื่อหน้าที่ของคำอุทานนั้น

โดยสรุป ในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจะพิจารณาคำอุทานตามคำจำกัดความของอาเมกา โดยขอบเขตของคำอุทานที่จะวิจัยนั้นคือคำอุทานและวลีอุทานที่เป็นคำอุทานประเภทพื้นฐานและคำอุทานประเภทรองที่สื่อถึงสื่อสภาพจิตใจหรือหรืออากัปกิริยา หรือท่าที หรือปฏิกิริยาทางจิตใจของผู้พูด

2.6 ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูน (cartoon) เป็นคำกว้างๆ ใช้เรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวต่างๆ[117] สันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า ‘cartone’ ในภาษาอิตาเลียน ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำคำนี้เปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือแสดงจินตนาการฝันเฟื่อง[118]

---

[117] ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ตามหาการ์ตูน, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2546), หน้า 14.

[118] กำจร สุนพงษ์ศรี, ครุศิลป์ 3 (โรงพิมพ์นวกนกจำกัด, 2531), หน้า 143, อ้างอิงใน การ์ตูน : วันเดอร์ฟูลมีเดีย (อุบลราชธานี : คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี สหวิทยาลัยอีสานใต้, 2532), หน้า 4.

การ์ตูนเกิดขึ้นครั้งแรกในศตวรรษที่ 17 ที่ประเทศอังกฤษ โดยการ์ตูนยุคนั้นมีจุดประสงค์คือบันทึกเหตุการณ์ทางศาสนาและและสังคมที่เกิดขึ้น เมื่อเกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรมขึ้น การ์ตูนก็ได้รับความนิยมและเป็นที่แพร่หลายมากขึ้นเพราะเทคโนโลยีการพิมพ์ที่เจริญก้าวหน้า แต่เนื้อหาของการ์ตูนนั้นเปลี่ยนไป โดยจากเดิมที่เพื่อบันทึกเหตุการณ์ กลายเป็นเพื่อการสนองอารมณ์ของสังคม โดยมีลักษณะที่ต่างกันไปตามกลุ่มผู้อ่าน เช่นภาพล้อเลียนบุคคล (caricature) ต่างๆสำหรับผู้อ่านที่มีความรู้เกี่ยวกับการเมือง หรือผู้อ่านที่เป็นชนชั้นกลาง หรือภาพตลกทั่วไปสำหรับกลุ่มผู้อ่านที่มีความรู้น้อย หรือผู้อ่านที่เป็นชนชั้นแรงงาน เป็นต้น

ในศตวรรษที่ 18 การ์ตูนภาพล้อเลียนบุคคลได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงทั้งในอังกฤษ และฝรั่งเศส ในประเทศฝรั่งเศส มีการออกนิตยสารที่ชื่อ La Charivari ซึ่งเป็นนิตยสารภาพล้อเลียนบุคคล ต่อมาก็มีการออกนิตยสารประเภทเดียวกันในอังกฤษ โดยมีชื่อว่า Punch และนิตยสารเล่มนี้ ทำให้การ์ตูนกลายเป็นที่รู้จักในยุโรปภาคพื้นทวีป จนไปถึงสหรัฐอเมริกา และเอเชีย

การ์ตูนสามารถแบ่งได้เป็น 7 ประเภท[119] ดังนี้

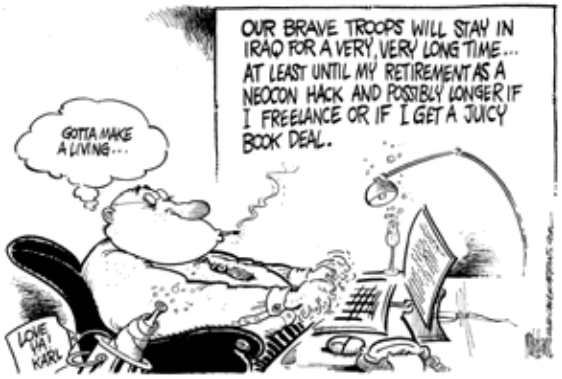
1 ภาพล้อสังคม (Gag Cartoon) หรือ การ์ตูนขำขัน เป็นการ์ตูนช่องเดียวที่ใช้มุกตลก เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน

การ์ตูนขำขัน

(จาก http://www.cartoonstock.com/directory/G/Gag.asp)

[119] การ์ตูน : วันเดอร์ฟูลมีเดีย (อุบลราชธานี : คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี สหวิทยาลัยอีสานใต้, 2532), หน้า 13-16.

2 ภาพล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoon) หรือการ์ตูนการเมือง เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาทางการเมือง มักกล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน



ภาพล้อการเมือง

(จาก http://cagle.msnbc.com/politicalcartoons/)

3 การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาสินค้าต่างๆ

การ์ตูนโฆษณาสายการบินแอร์ อินเดีย (Air-India)

(จาก http://ednet.kku.ac.th/~sumcha/212300/graphics/cartoon/cartoon.html)

4 การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relation Cartoon) เป็นการ์ตูนลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่การ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้เพื่อตกแต่ง เพื่อแจ้งข่าว โดยไม่หวังผลทางการค้า ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูนโฆษณา

ภาพการ์ตูนประชาสัมพันธ์กีฬาโอลิมปิคฤดูร้อนที่กรุงปักกิ่ง

(จาก http://en.beijing2008.cn/spirit/beijing2008/graphic/n214068254.shtml)

5 การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) มักเป็นภาพล้อเลียนนักการเมืองหรือนักแสดง โดยจะวาดภาพที่เน้นลักษณะเด่นของบุคคลนั้นให้ดูเกินจริง

ตัวอย่างภาพการ์ตูนล้อเลียนมาริลีน มอนโร

(จาก http://www.cartoons-caricatures.com/cartoon/)

6 การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวต่างๆ มักยาวเป็นตอนๆ ไม่จบภายในช่องเดียว

หน้าปกการ์ตูนเรื่องแบทแมน ฉบับที่ 183

(จาก http://superfrankenstein.blogspot.com/2005_03_01_archive.html)

7 ภาพยนต์การ์ตูน (Animated Cartoon) คือการทำภาพวาดการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนต์เคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตจริง

โปสเตอร์ภาพยนต์การ์ตูนเรื่อง ไอซ์ เอจ เดอะ เมลท์ดาว์น (Ice Age : The Meltdown)

(จาก http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/newmovie/iceage2/ice2.html)

2.7 ลักษณะของการ์ตูนคอมิก

ลักษณะของการ์ตูนคอมิกและการ์ตูนทั่วไปนั้นใกล้เคียงกันมาก นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของการ์ตูนคอมิกที่ต่างกันไป จึงทำให้ไม่สามารถระบุลงไปได้อย่างชัดเจนว่าลักษณะของการ์ตูนคอมิกที่แท้จริงนั้นเป็นเช่นไร โดยเคลาส์ ไคด์ล ได้นิยามคำว่า คอมิก (comic) ไว้ว่า

> "Comics are narrative forms in which the story is told in a series of at least two separate pictures. The individual pictures provide contexts for one another, thus distinguishing comics from single-frame cartoons."[120]
>
> (การ์ตูนคอมิกเป็นรูปแบบการเล่าเรื่องราวที่ใช้ภาพตั้งแต่สองภาพขึ้นไป โดยภาพแต่ละภาพจะสร้างบริบทให้กับภาพอื่นๆ ซึ่งทำให้คอมิกแตกต่างจากการ์ตูนกรอบเดียว – ผู้วิจัย)

ในขณะเดียวกัน จูฮา เฮิร์กมัน (Juha Herkman) กล่าวว่า การ์ตูนคอมิกมีลักษณะทั่วไปอยู่ 3 ข้อ[121] คือ

1 เรื่องที่เล่าโดยใช้ชุดรูปภาพ (A narrative told through a series of pictures)

2 ตัวละครซ้ำๆ (Recurring characters)

3 บทสนทนาหรือข้อความประเภทอื่นที่สอดคล้องกับรูปภาพนั้น (A combination of dialogue or other types of text with the pictures)

อย่างไรก็ดี เฮิร์กมันกล่าวว่า การ์ตูนคอมิกส่วนใหญ่มักจะขาดลักษณะสองข้อสุดท้าย ดังนั้น สิ่งที่ทำให้การ์ตูนคอมิกแตกต่างจากการ์ตูนกรอบเดียวคือ การเล่าเรื่อง[122]

ส่วนนักเขียนการ์ตูน โรเบิร์ต ซี ฮาร์วีย์ (Robert C. Harvey) นั้น กล่าวว่าการ์ตูนกรอบเดียวก็ถือเป็นการ์ตูนคอมิกด้วยเช่นกัน เพราะข้อความและรูปภาพที่สัมพันธ์กันนั้นสำคัญกว่าจำนวนของรูปภาพที่ต้องมีตั้งแต่สองภาพขึ้นไป[123]

---

[120] Klaus Kaindl, "Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation," in Target 11: 2, eds. Gidoen Toury and Jose Lambert (Amsterdam : John Benjamins Publishing Co., 1995), p. 264.

[121] Koponen, Maarit, "Wordplay in *Donald Duck* comics and their Finnish Translations," (Pro gradu thesis, Department of English, University of Helsinki, 2004), p. 4-5.

[122] Ibid., p. 5.

[123] Ibid., p. 5.

การ์ตูนคอมิกเป็นงานเขียนได้ที่รับความนิยมไปทั่วโลก และมีรูปแบบที่หลากหลาย โดยสารานุกรมออนไลน์ วิกิพีเดีย ได้แบ่งรูปแบบของการ์ตูนคอมิกไว้ 8 ประเภท[124] ดังนี้

1 การ์ตูน (Cartoon)

วิกิพีเดียจัดให้การ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของการ์ตูนคอมิกเพราะมีผู้เห็นว่าการ์ตูนก็ถือเป็นการ์ตูนคอมิกรูปแบบหนึ่ง ดังเช่น โรเบิร์ต ซี ฮาร์วีย์ ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น

2 คอมิกสตริป (Comic strip)

คือการ์ตูนหลายช่อง (อย่างต่ำต้องมีสองช่อง) ในปัจจุบัน เมื่อกล่าวถึงคอมิกสตริป มักจะหมายถึงการ์ตูนคอมิกในหนังสือพิมพ์

3 คอมิกบุค (Comic book)

คอมิกบุค หรือหนังสือการ์ตูน เป็นศัพท์ที่ใช้เรียกหนังสือการ์ตูนในสหรัฐอเมริกา เนื้อหาในคอมิกบุคไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องขำขัน โดยปกติแล้วคอมิกบุคประเภทนี้จะมีความยาวประมาณ 32 หน้า (รวมโฆษณาต่างๆแล้ว)

4 เทรด เปเปอร์แบค (Trade Paperbacks)

เป็นหนังสือการ์ตูนที่ออกจำหน่ายเป็นรายเดือน เมื่อแต่ละเรื่องจบลง ก็มักจะมีการพิมพ์การ์ตูนคอมิกเหล่านี้รวมเล่มอีกครั้งหนึ่ง

เทรด เปเปอร์แบคสามารถแบ่งออกได้เป็นสี่ประเภทดังต่อไปนี้

4.1 นิตยสารการ์ตูนคอมิก (Comic magazine)

เป็นรูปแบบการพิมพ์การ์ตูนคอมิคของฝรั่งเศสและเบลเยียม (Franco-Belgian comics) รูปแบบแรกที่เกิดขึ้น และเป็นรูปแบบนิตยสารการ์ตูนคอมิกที่จำหน่ายในอังกฤษ

4.2 นิยายภาพ (Graphic novel)

จัดเป็นการ์ตูนคอมิกรูปแบบหนึ่ง เนื้อเรื่องในนิยายภาพจะซับซ้อนกว่าในการ์ตูนคอมิกทั่วไป และกลุ่มผู้อ่านมักเป็นผู้ใหญ่

---

[124] Comics [Online].

4.3 หนังสือการ์ตูนรายปี (Comic annual)

เป็นหนังสือการ์ตูนรวมเล่มที่จัดพิมพ์ออกมาเป็นรายปี

4.4 อัลบั้มการ์ตูน (Comic album)

ในทวีปยุโรป อัลบั้มการ์ตูนจะเหมือนกับนิยายภาพ โดยมีขนาดเอ สี่ ปกแข็ง และมักมีจำนวน 48 หน้า ส่วนในสหรัฐอเมริกา อัลบั้มการ์ตูนจะหมายถึงหนังสือการ์ตูนที่รวมงานเขียนของนักเขียนการ์ตูนหลายๆคนไว้ในเล่มเดียว

4.5 การ์ตูนคอมิกออนไลน์ (Webcomic)

เป็นการ์ตูนที่สามารถหาอ่านได้จากเวปไซต์ของการ์ตูนนั้นๆ

4.6 การ์ตูนคอมิกเพื่อการสอน

คือการ์ตูนที่ออกแบบมาเพื่อให้ข้อมูลหรือให้ความรู้ต่างๆแก่ผู้ที่อ่าน

4.7 สตอรีบอร์ด (Storyboard)

เป็นภาพวาดที่วาดขึ้นก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้กำกับและผู้กำกับภาพเห็นภาพรวมของฉากต่างๆ สตอรีบอร์ดส่วนมากจะมีลูกศรระบุทิศทางการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ

4.8 มินิคอมิก (Minicomic)

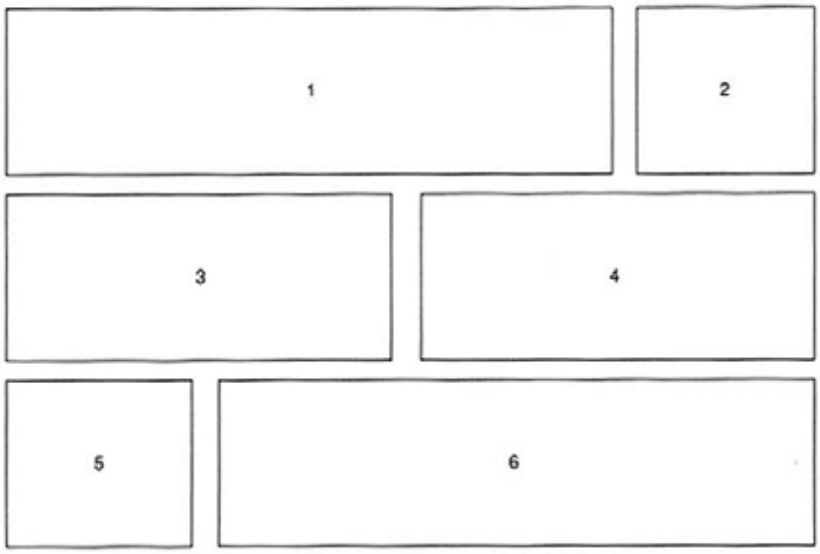
เป็นการ์ตูนคอมิกที่ผู้เขียนเป็นผู้จำหน่ายเอง ส่วนมากจะเป็นการถ่ายสำเนาแล้วนำมาเย็บเล่ม ราคาไม่สูง

คาลวิน แอนด์ ฮอปส์จัดเป็นการ์ตูนประเภทคอมิกสตริป โดยรูปแบบช่องของการ์ตูนคอมิกที่ใช้ทั่วไปแบ่งได้ดังนี้ คือ

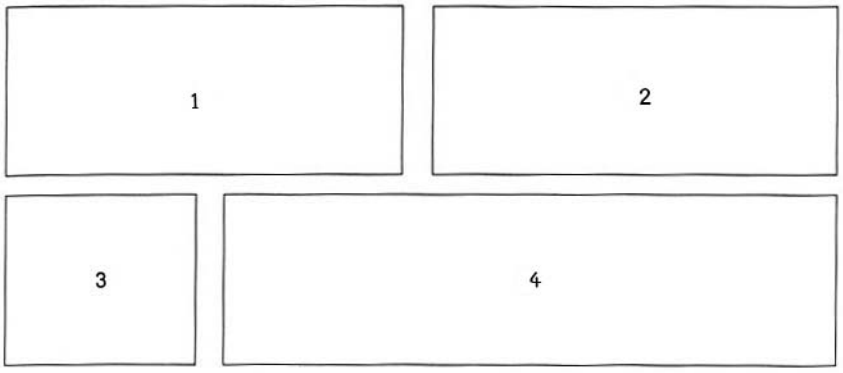
1 รูปแบบที่ใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับปกติ

1	2	3	4

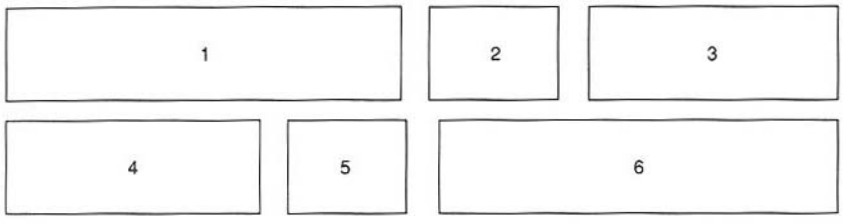
2 รูปแบบที่ใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์ มีหลายรูปแบบ[125]ดังนี้



รูปแบบในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์แบบครึ่งหน้า



รูปแบบในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์แบบหนึ่งส่วนสามหน้า



รูปแบบในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์แบบหนึ่งส่วนสี่หน้า

[125] [125] Bill Watterson, The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book. (China,) p. 14-15.

อนึ่ง ในหนังสือ The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book หากเป็นการ์ตูนคอมิกสตริปในหนังสือพิมพ์ฉบับวันจันทร์-เสาร์ การ์ตูนจะอยู่ในรูปแบบที่ใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับปกติ แต่รูปแบบที่ใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์จะต่างรูปแบบข้างต้นโดยจะกล่าวถึงความแตกต่างนี้ในบทถัดไป

2.8 หลักการวิเคราะห์ต้นฉบับเพื่อการแปล

การวิเคราะห์ต้นฉบับถือเป็นขั้นตอนสำคัญขั้นตอนหนึ่งก่อนลงมือแปล เพราะข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์นี้ จะส่งผลต่อการวางแผนการแปลและการตัดสินใจในระหว่างที่ลงมือแปล ดังนั้น การเลือกหลักการวิเคราะห์ต้นฉบับจึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญ อย่างไรก็ดี ผู้แปลควรทราบก่อนว่าตัวบทต้นฉบับที่จะแปลนั้นเป็นตัวบทประเภทใด จึงจะสามารถเลือกหลักการวิเคราะห์ตัวบทได้อย่างเหมาะสม

แคทารินา ไรส์ ได้จำแนกตัวบทไว้ 4 ประเภทด้วยกัน[126] คือ

1 ตัวบทประเภทอรรถสาร (Content-focused text)

เป็นตัวบทที่เน้นการให้ข้อมูลและความถูกต้องของเนื้อหาหรือเป็นตัวบทที่บรรยายสถานการณ์ ลักษณะภาษาเป็นภาษามาตรฐาน อาจมีศัพท์เฉพาะทางหรือศัพท์ทางวิชาการมาก ขึ้นอยู่กับหัวข้อของเนื้อหา ตัวอย่างของตัวบทประเภทอรรถสาร เช่น รายงานทางวิชาการ ข่าว เป็นต้น

2 ตัวบทประเภทรจนาสาร (Form-focused text)

เป็นตัวบทที่เน้นรูปแบบการเสนอความคิดของผู้เขียนเป็นสำคัญ มักใช้ภาษาอุปมาอุปมัย สำนวน มีการใช้ฉันทลักษณ์ต่างๆ ภาษาที่ใช้อาจต่างไปจากภาษามาตรฐานแต่สามารถสื่อความคิดและอารมณ์ของผู้ส่งสารได้ดี ตัวอย่างของตัวบทประเภทรจนาสาร เช่น บทกวีต่างๆ เป็นต้น

3 ตัวบทประเภทโฆษณาสาร(Appeal-focused text)

เป็นตัวบทที่เน้นการเสนอข้อมูลและในขณะเดียวกันก็จูงใจผู้รับสารให้ต้องการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเพื่อให้ผู้อ่านมีความเห็นคล้อยตาม มักใช้ภาษาแปลก สะดุด จดจำง่าย ตัวอย่างของตัวบทประเภทโฆษณาสาร เช่น ตัวบทโฆษณา โฆษณาชวนเชื่อ ประกาศต่างๆ เป็นต้น

---

[126] Katharina Reiss, Translation Criticism – The Potentials and Limitations : Categories and Criteria for Translation Quality Assessment. (Manchester : St. Jerome Publishing), 2000.

4 ตัวบทประเภทสื่อภาพและเสียง (Audio-medial text)

เป็นตัวบทที่จำเป็นต้องพึ่งพาสื่อทางเทคนิคที่ไม่เกี่ยวข้องกับภาษา (non-linguistic (technical) media) และ รูปภาพ เสียง หรือรูปภาพต่างๆในการสื่อตัวบทประเภทนี้ หากขาดองค์ประกอบเหล่านี้ ก็จะไม่สามารถสื่อความให้ผู้ชม/ ผู้อ่านได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ตัวอย่างของตัวบทประเภทสื่อภาพและเสียง เช่น โฆษณาในวิทยุ ภาพยนตร์ ละครเวที เป็นต้น

เมื่อพิจารณาตามหลักเกณฑ์การจำแนกตัวบทของไรส์แล้ว จะพบว่า การ์ตูนคอมิกเข้าข่ายตัวบทประเภทสื่อภาพและเสียง เพราะการ์ตูนคอมิกเป็นตัวบทที่ต้องมีภาพประกอบเพื่อให้ข้อความที่สื่อออกมานั้นสมบูรณ์และถูกต้อง ซึ่งองค์ประกอบด้านภาพนี้เป็นองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องกับภาษา ในส่วนขององค์ประกอบด้านเสียงที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนคอมิกนั้น ถึงแม้จะเป็นเสียงที่ผู้อ่านไม่ได้ยินโดยตรง แต่ผู้วิจัยมีความเห็นว่าผู้อ่านสามารถได้ยินเสียงของตัวละครในจินตภาพของผู้อ่านขณะที่อ่านอยู่ได้ โดยเสียงนี้เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์อากัปกิริยา สีหน้าท่าทางของผู้พูดร่วมกับการใช้รูปแบบตัวอักษรที่ต่างไปจากปกติ หรือการใช้คำเลียนเสียง ดังตัวอย่างจากการ์ตูนคอมิกเรื่องต่างๆต่อไปนี้

การใช้อักษรตัวใหญ่และหนา

เมื่อพิจารณาจากการใช้อักษรตัวใหญ่และหนากว่าอักษรปกติและจากสีหน้าท่าทางของแม่แล้ว ในขณะที่อ่าน ผู้อ่านจะได้ยินเสียงที่ดังกว่าปกติ และน้ำเสียงที่ได้ยินก็เป็นน้ำเสียงที่บ่งบอกถึงความตกใจ

(Asterix the Gladiator)

ในรูป จะเห็นได้ว่าแม้จะมีผู้พูดเพียงคนเดียว แต่ระดับความดังของเสียงก็สามารถเปลี่ยนไปได้โดยใช้ขนาดของตัวอักษรเป็นสื่อ เมื่อพิจารณาขนาดของตัวอักษรประกอบกับสีหน้าของผู้พูด ผู้อ่านจะได้ยินเสียงที่ดังกว่าปกติเนื่องจากผู้พูดโกรธ

การใช้อักษรตัวเล็ก

(Asterix in Britain)

การใช้อักษรตัวเล็กจะสื่อถึงเสียงที่เบากว่าปกติ ยิ่งตัวอักษรเล็กลงเท่าไหร่ เสียงก็เบาลงเท่านั้น ในรูปข้างบน เมื่อพบขนาดของตัวอักษรที่เล็กลงเรื่อยๆ ผู้อ่านจะได้ยินคำว่า “Mercy!” เบาลงเรื่อยๆเช่นกัน

การใช้อักษรแบบอื่นๆ

(Asterix the Legionary)

ในภาพนี้ จะเห็นได้ว่ามีการใช้ตัวอักษรแบบต่างๆเพื่อระบุสัญชาติของผู้พูด เช่น ตัวละครที่เป็นชาวเยอรมันก็จะใช้อักษรแบบโกธิค หรือ ตัวละครที่เป็นชาวอียิปต์ก็ใช้อักษรเฮียโรกราฟฟิค (อักษรภาพ) เป็นต้น การใช้ตัวอักษรในลักษณะดังกล่าว อาจส่งผลต่อการได้ยินเสียงของผู้อ่าน โดยผู้อ่านอาจจะได้ยินสำเนียงของผู้พูดที่แตกต่างกันออกไปตามที่ตัวอักษรแต่ละแบบต้องการสื่อ

(Asterix and the Banquet)

ผู้เขียนเขียนคำว่า “Mummy!” ด้วยตัวอักษรที่มีลักษณะพิเศษ คือเป็นตัวอักษรที่เป็นเส้นหยัก เมื่อพิจารณาท่าทางของตัวละครที่กำลังยืนร้องไห้อยู่ประกอบกับอักษรที่ใช้ ผู้อ่านจะได้ยินตัวละครตัวนี้พูดคำว่า “Mummy!” ด้วยเสียงสั่นเพราะความกลัว

(Asterix the Gladiator)

ตัวอย่างข้างบน ผู้อ่านจะทราบว่าประโยค “Roman in the Gloamin” เป็นเพลงเพราะตัวหนังสือปรากฏอยู่บนบรรทัดห้าเส้นที่ใช้ในการเขียนโน้ตดนตรี นอกจากนี้ยังมีเครื่องหมายตัวโน้ตต่างๆกำกับอยู่ด้วย อย่างก็ตาม คำพูดและท่าทางของตัวละครที่ปรากฏอยู่ในกรอบการ์ตูนจะช่วยให้ผู้อ่านทราบว่าเพลงนี้ไม่ใช่เพลงที่ไพเราะเสนาะหู ซึ่งบริบททางภาพและข้อความนี้ ส่งผลให้การรับรู้ทางด้านเสียงของผู้อ่านเปลี่ยนไปจากความคาดหวังเดิมที่ผู้อ่านอาจมี

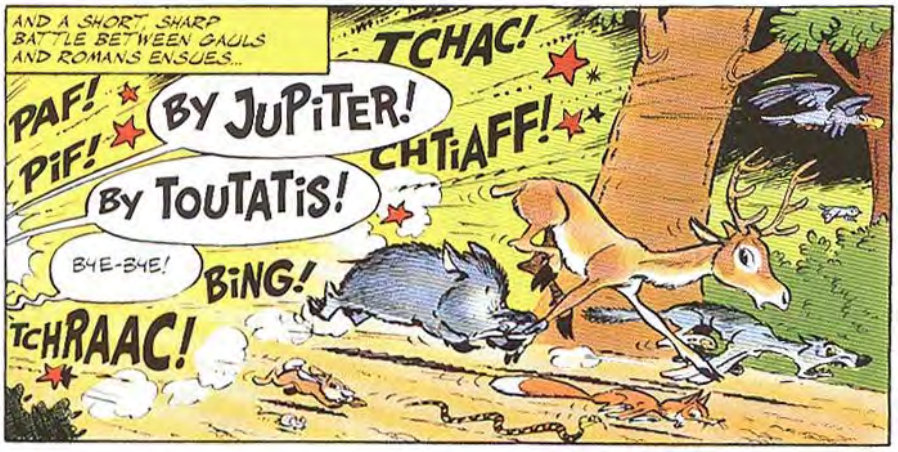
การใช้ภาพประกอบในบัลลูนคำพูด

(Asterix the Legionary)

หากสังเกตให้ดี จะพบว่าในบัลลูนคำพูดของพ่อครัว (ชายเสื้อฟ้า) มีภาพประกอบเพิ่มเติมเข้ามา โดยผู้เขียนได้ใส่ภาพดอกไม้และนกประกอบคำพูดของพ่อครัว ภาพประกอบเหล่านี้จะส่งผลต่อน้ำเสียงที่ผู้อ่าน

ได้ยินในจินตนาการ จากตัวอย่างข้างบน ผู้อ่านจะได้ยินเสียงของพ่อครัวที่อ่อนโยนและไพเพราะเพราะภาพประกอบรูปนกและดอกไม้ซึ่งเป็นภาพประกอบที่สวยงามได้สื่อถึงน้ำเสียงเหล่านี้

การใช้คำเลียนเสียง



(Asterix and the Banquet)

ผู้เขียนจะสื่อถึงเสียงต่างๆที่เกิดขึ้นในการ์ตูนโดยการใช้คำเลียนเสียง และผู้อ่านก็จะได้ยินเสียงจากเหล่านี้ในขณะที่อ่านด้วยเช่นกัน

จากตัวอย่างต่างๆข้างต้น จะเห็นได้ว่า ถึงแม้หูของผู้อ่านจะไม่ได้ยินเสียงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนคอมิก แต่ด้วยองค์ประกอบด้านภาพประกอบกับตัวอักษรที่ผู้เขียนเลือกใช้ทำให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการเสียงในขณะที่อ่านได้ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงขอสรุปว่า การ์ตูนคอมิกเป็นตัวบทประเภทสื่อภาพซึ่งบางครั้งต้องอาศัยเสียงที่เกิดจากจินตนาการของผู้อ่านประกอบด้วยจึงจะได้อรรถรสครบถ้วน

การที่การ์ตูนคอมิกเป็นตัวบทที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพ และองค์ประกอบด้านภาษาและรูปภาพเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้นั้น ผู้วิจัยจึงขอกำหนดหลักการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและภายในที่เหมาะสมกับตัวบทดังนี้

2.8.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอก

ในกระบวนการแปลการ์ตูนคอมิกนั้น จะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับของภาษาและในระดับของภาพ ซึ่งการวิเคราะห์ด้านตัวบทและภาษาไม่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ ดังนั้นผู้แปลจึงต้องศึกษาวิเคราะห์บริบททางสังคมของการ์ตูนเพื่อทำความเข้าใจการ์ตูนเรื่องนั้น[127]

[127] Klaus Kaindl, "Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation," p. 265.

การ์ตูนคอมิกนั้นเริ่มปรากฏขึ้นในวงการหนังสือพิมพ์เป็นแห่งแรกโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน และเพื่อให้ผู้อ่านซื้อหนังสือพิมพ์ ดังนั้นรูปแบบของเนื้อหาของการ์ตูนคอมิกส่วนมากจึงต้องเป็นไปตามที่หนังสือพิมพ์ (หรือ press syndicates) แต่ละฉบับกำหนด [128] โดยส่วนมากผู้เขียนการ์ตูนจะถูกห้ามไม่ให้เขียนเรื่องที่กำลังเป็นข้อโต้เถียงหรือเรื่องที่ละเอียดอ่อน[129]

การที่การ์ตูนคอมิกกลายเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจเพื่อส่งเสริมการขายและการที่ผู้เขียนต้องปฏิบัติตามคำสั่งของหนังสือพิมพ์นั้น ส่งผลให้ลิขสิทธิ์ของการ์ตูนคอมิกนั้นตกเป็นของหนังสือพิมพ์ ต่างจากผู้เขียนวรรณกรรมประเภทอื่นซึ่งผู้เขียนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของผลงานของตน

จะเห็นได้ว่าหนังสือพิมพ์เป็นส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางของการ์ตูนคอมิก ดังนั้นในการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอก ผู้วิจัยจึงตัดสินใจว่าควรจะวิเคราะห์องค์ประกอบที่มีผลต่อการพาณิชย์เป็นหลัก อย่างไรก็ดี จำเป็นต้องมีการกล่าวถึงผู้เขียนการ์ตูนคอมิกเรื่องนี้ คือ บิล วัตเตอร์สัน เนื่องจากวัตเตอร์สันมีจุดยืนในเรื่องการเขียนการ์ตูนที่ค่อนข้างแตกต่างจากนักเขียนผู้อื่น

กรอบการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกของการ์ตูนคอมิกที่กำหนดไว้มีดังนี้

1 ประวัติของการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์

2 ประวัติผู้เขียน

3 ลักษณะเด่นและประเด็นสำคัญในการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์

4 วิธีการนำเสนอ

5 กลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย

กรอบการการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกข้างต้นจะช่วยให้ผู้วิจัยทราบข้อมูลทั่วไปที่จำเป็นของคาล-วิน แอนด์ ฮอปส์ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะส่งผลต่อการทำความเข้าใจตัวบทให้ถ่องแท้ขึ้น นอกจากนี้ การวิเคราะห์กลุ่มผู้อ่านเป้าหมายจะมีผลต่อการตัดสินเลือกกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายในภาษาปลายทาง ซึ่งข้อมูลที่ได้จะส่งผลต่อการเลือกใช้ภาษาในบทแปลต่อไป

2.8.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายใน

การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในในที่นี้คือการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านภาษาและด้านที่ไม่เกี่ยวข้องกับภาษา (verbal and non-verbal elements) ซึ่งนับเป็นส่วนสำคัญที่สุดของการ์ตูนคอมิก เพราะหากผู้แปล

[128] Ibid., p. 269.
[129] The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book., p. 6.

ไม่สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบภายในของการ์ตูนคอมิกได้อย่างถูกต้อง ก็จะส่งผลให้งานแปลออกมาไม่สมบูรณ์อย่างที่ควรจะเป็น ผู้วิจัยได้นำหลักการของเคลาส์ ไคด์ลเรื่องการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในของการ์ตูน ซึ่งไคล์ดกล่าวไว้ว่าองค์ประกอบของการ์ตูนคอมิกสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ องค์ประกอบด้านภาษา (linguistic element) องค์ประกอบด้านตัวหนังสือ (typographic element) และองค์ประกอบด้านรูปภาพ (pictorial element)[130] โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.8.2.1 องค์ประกอบด้านภาษา สามารถแบ่งได้เป็น 5 องค์ประกอบย่อย[131] คือ

- ชื่อเรื่อง (Titles) เป็นองค์ประกอบที่ทำให้ผู้อ่านจำหนังสือได้ ชื่อเรื่องของการ์ตูนคอมิกมักจะมีชื่อของตัวละครเด่นรวมอยู่ด้วย และมักจะมีชื่อรอง (Subtitles) เพื่อให้ข้อมูลว่าการ์ตูนคอมิกในเล่มเกี่ยวกับอะไร

- บทสนทนา (Dialogue texts) มีหน้าที่เกี่ยวกับการแสดง (dramatic function) เช่นเดียวกับในละครต่างๆ และสะท้อนพฤติกรรมการพูดของผู้พูดโดยเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่ปรากฏในรูป มักจะอยู่ในบัลลูนคำพูดหรือบัลลูนความคิด แต่ก็สามารถอยู่ใต้รูปภาพได้เช่นกัน

- บทบรรยาย (Narrations) มีหน้าที่เล่าเรื่อง มักจะอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมซึ่งอยู่ด้านบนหรือด้านล่างของช่อง บทบรรยายมักจะใช้เพื่อบอกเวลาและสถานที่ที่เปลี่ยนไป หรือเพื่อบอกอารมณ์และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

- ข้อความประกอบ (Inscriptions) คือข้อความและรวมไปถึงตัวอักษรที่อยู่บนสิ่งของต่างๆในภาพ เช่นชื่อร้านค้า ชื่อหนังสือพิมพ์ เป็นต้น หน้าที่ของข้อความเหล่านี้คือเพื่อระบุสถานที่ เวลา และการอ้างอิงต่างๆทางประวัติศาสตร์

- คำเลียนเสียงธรรมชาติ (Onomatopoeia) มีหน้าที่เพื่อให้ผู้อ่านรู้ว่าตัวละครกำลังอยู่ในอารมณ์ไหน และยังช่วยทำให้ผู้อ่านสามารถได้ยินเสียงในขณะที่กำลังอ่านด้วย

นอกจากนี้ เนื่องจากผู้วิจัยจะทำการวิจัยเรื่องการแปลคำอุทาน ดังนั้น จึงจำเป็นต้องทำการวิเคราะห์เรื่องเครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้ร่วมกับคำอุทานเพิ่มเติมเพื่อศึกษาความสำคัญของเครื่องหมายวรรคตอนที่มีต่อคำอุทาน

2.8.2.2 องค์ประกอบด้านตัวหนังสือ

เป็นตัวกลางที่เชื่อมระหว่างภาพและภาษา ตัวหนังสือ หรือ ตัวอักษรแบบต่างๆ สามารถสื่อถึงสถานการณ์ที่ต่างกัน ในขณะที่ขนาดของตัวหนังสือจะสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร

[130] Klaus Kaindl, “Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation,” p. 273.
[131] Ibid., p. 273-274.

2.8.2.3 องค์ประกอบด้านรูปภาพ

ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยต่างๆที่ให้ข้อมูลแก่ผู้อ่าน อย่างไรก็ดีสิ่งที่จะใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในของการ์ตูนคอมิกคือการจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดของภาพ เพราะการจัดวางนี้จะทำให้ผู้อ่านเห็นภาพโดยรวมว่ากำลังเกิดเหตุการณ์ใดภาพนั้น

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาถึงหลักการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในของไคลด์แล้ว ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีองค์ประกอบภายในอื่นๆที่สำคัญต่อการแปลที่ไคลด์ไม่ได้กล่าวไว้ แต่ควรจะกล่าวไว้ในที่นี้คือ

2.8.2.4 ลักษณะตัวละคร

ตัวละครเป็นองค์ประกอบหลักของการ์ตูนคอมิก เพราะเป็นตัวดำเนินเรื่องราวต่างๆ ดังนั้นการวิเคราะห์ตัวละครจึงเป็นสิ่งที่มองข้ามไม่ได้ เพราะข้อมูลที่ได้จะช่วยให้ผู้แปลเข้าใจตัวลักษณะนิสัยของตัวละครได้มากยิ่งขึ้น ลักษณะของตัวละครแบ่งได้เป็น 2 ประเภท[132] คือ

1 ตัวละครด้านเดียว (Flat character)

เป็นตัวละครที่มีลักษณนิสัยเพียงแบบเดียว ไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ต่างๆ ไม่มีความซับซ้อน

2 ตัวละครรอบด้าน (Round character)

เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยซับซ้อน มีหลายแง่มุม บุคลิกเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ต่างๆ เช่นเดียวกับคนจริงๆ

2.8.2.5 ระดับภาษา (Style)

ระดับภาษา หรือวัจนลีลา คือ รูปแบบภาษาที่ต่างกันไปตามสถานการณ์ มาร์ติน โจส (Martin Joos) แบ่งระดับภาษาเป็น 5 ระดับ[133] ดังนี้

---

[132] กอบกุล อิงคุนานนท์ อ้างใน มาสิริ อนะมาน, "ปัญหาการแปลคำสแลงในการ์ตูนอาร์ชี่ส์," (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), หน้า 15.

[133] มาร์ติน โจส อ้างใน ใกล้รุ่ง อามระดิษ, "ระดับภาษา", เอกสารประกอบการบรรยายวิชาทักษะภาษาไทยสำหรับผู้แปล ภาคต้น ปีการศึกษา 2548. (เอกสารไม่ตีพิมพ์เผยแพร่).

1 ระดับตายตัว คือ รูปแบบของภาษาที่ใช้พูดกับหรือพูดถึงบุคคลที่เป็นที่เคารพสักการะสูงสุด และใช้ในกาลเทศะที่ศักดิ์สิทธิ์ ลักษณะเด่นของภาษามีความเด่นตรงความอลังการ ความซับซ้อน และความเป็นภาษาเก่าแก่ที่ใช้มาเป็นเวลานานในสังคม

2 ระดับทางการ คือ รูปแบบของภาษาที่ใช้ในโอกาสสำคัญ ใช้พูดกับบุคคลที่สูงกว่า และใช้พูดเรื่องสำคัญ ซึ่งผู้พูดมีความเอาจริงเอาจัง ลักษณะของภาษาในระดับนี้ไม่อลังการและตายตัวเท่าระดับตายตัว แต่ก็มีรูปแบบที่ซับซ้อนและสมบูรณ์ตามกฎไวยากรณ์ของภาษา

3 ระดับหารือ คือ รูปแบบของภาษาที่ใช้ในการติดต่อธุรกิจ การงาน การซื้อขาย ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งในการประชุมปรึกษาหารืออย่างไม่เป็นทางการ ผู้พูดมีความจริงจังน้อยกว่าในระดับทางการ แต่ก็มากกว่าในระดับกันเอง ลักษณะด้านภาษาของระดับหารือจะมีโครงสร้างที่หลวมกว่าและไม่สมบูรณ์ตามกฎไวยากรณ์ มีการละคำ

4 ระดับกันเอง คือ รูปแบบของภาษาที่ใช้พูดในโอกาสที่ไม่เป็นทางการ ไม่มีพิธีรีตอง ใช้กับบุคคลที่เท่าเทียมกัน หรือที่คุ้นเคยพอสมควร ผู้พูดจะรู้สึกสบายๆไม่ตึงเครียด ลักษณะของภาษามีข้อสังเกตได้คือมีการออกเสียงไม่ชัดเจน มีการกร่อนคำ หรือใช้คำย่อ มีการใช้แสลง และคำบอกมาลารูปประโยคไม่ซับซ้อน และมีการละประธานมากกว่ามีระดับหารือ

5 ระดับสนิทสนม คือ รูปแบบการใช้ภาษาที่ใช้พูดเฉพาะกับคนที่สนิทที่สุด ใช้พูดเรื่องส่วนตัวหรือเรื่องที่รู้กันอยู่อย่างดีในคู่สนทนา ลักษณะของภาษาอาจแยกจากระดับกันเองได้ยาก แต่อาจสังเกตได้จากการกร่อนของคำและประโยคมีมากกว่า และมีการใช้คำย่อ คำเฉพาะกลุ่ม หรือคำสบถสาบานมาก

2.8.2.6 ลีลาและน้ำเสียง

พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน[134] ได้ให้คำจำกัดความของคำว่าลีลา ไว้ดังนี้

ลักษณะเฉพาะตัวในการแสดงออกและวิธีการที่นักเขียนแต่ละคนใช้ในการแต่งร้อยแก้วและบทร้อยกรอง... ...นอกจากนี้ ลีลายังเกี่ยวข้องกับรูปประโยคและรูปลักษณะของย่อหน้า อันที่จริง ลีลาก็คือลักษณะของภาษาและวิธีการที่นักเขียนใช้ภาษาทุกแง่ทุกมุม เป็นการยากที่จะวิเคราะห์หรือนิยามคำว่าลีลาให้สมบูรณ์ได้ กล่าวอีกหนึ่ง ลีลาก็คือน้ำเสียงหรือเสียงแฝงของนักเขียนนั่นเอง...

---

[134] พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, (ราชบัณฑิตยสถาน, กรุงเทพฯ, 2545), หน้า 419.

2.8.2.7 ฉากและเวลาในท้องเรื่อง

ในส่วนองค์ประกอบด้านฉากและเวลาในท้องเรื่องนั้น ผู้วิจัยได้กล่าวถึงแล้วในส่วนของหลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ดข้างต้น

การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในจะช่วยให้ผู้วิจัยเห็นรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆในการ์ตูน องค์ประกอบด้านภาษาจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถแยกแยะได้อย่างถูกต้องว่าสิ่งที่กำลังอ่านอยู่นั้นทำหน้าใดในการ์ตูน องค์ประ-กอบด้านตัวหนังสือก็อาจให้รายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครหรือการ์ตูนมากขึ้น และส่งผลต่อการเลือกรูปแบบตัวอักษรที่จะใช้ในบทแปลด้วย ในส่วนขององค์ประกอบอื่นๆที่ผู้วิจัยเพิ่มขึ้นมานั้นจะให้ข้อมูลด้านภาษาเพิ่มขึ้น ทำให้ผู้แปลสามารถเลือกระดับภาษาที่เหมาะสมได้

2.9 สรุป

ในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ทฤษฎีการแปลต่างๆเพื่อใช้ในการแปลการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ดังนี้

1 ทฤษฎีสโคพอส

ทฤษฎีสโคพอสเป็นทฤษฎีที่เน้นวัตถุประสงค์การแปลเป็นหลัก ซึ่งการจะทราบว่าวัตถุประสงค์การแปลคืออะไรนั้น จำเป็นจะต้องทราบหน้าที่ของตัวบทในภาษาปลายทางเสียก่อน ซึ่งกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายในภาษาปลายทางจะเป็นปัจจัยที่กำหนดหน้าที่ของตัวบทนี้ ดังนั้นผู้วิจัยจะศึกษากลุ่มผู้อ่านเป้าหมายในภาษาปลายทางว่าลักษณะของกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายเป็นเช่นไร จากนั้นจึงวางแผนการแปลรวมทั้งการเปลี่ยนแปลงหน้าที่ของตัวบทและข้อมูลในตัวบท (ถ้าจำเป็น) ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย

2 แนวทางการแปลแบบ Interpretive Approach

แนวทางการแปลแบบ Interpretive Approach เน้นว่าการแปลคือการถ่ายทอดความหมายของ ไม่ใช่การถ่ายทอดคำใดคำหนึ่งในภาษาต้นทางเป็นคำคำเดียวกันในภาษาปลายทาง ผู้วิจัยจึงจะนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการแปลบทสนทนาในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ โดยผู้วิจัยจะทำความเข้าใจบทสนทนาในตัวบทต้นฉบับก่อน จากนั้นจึงเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่และทำการตรวจสอบความถูกต้องของบทแปล นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะใช้หลักการจัดการทางภาษาในการแปล เพราะเป็นหลักการวิเคราะห์วิธีการแสดงความคิดผ่านทางข้อความและการสร้างประโยค

ขึ้นมาใหม่ในอีกภาษาหนึ่ง ดังนั้นหลักการนี้จะช่วยให้บทแปลในภาษาปลายทางเป็นบทแปลไพเราะ สละสลวย ตรงตามขนบและระเบียบแบบแผนของภาษาไทย และในขณะเดียวกันก็สื่อความหมายได้ตรงกับภาษาต้นทาง

3 หลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ด

นอร์ดได้กำหนดหลักการวิเคราะห์ตัวบทขึ้นมาเพื่อใช้องค์ประกอบทั้งภายนอกและภายในตัวบท เพื่อให้ได้ข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการแปล ผู้วิจัยวิจัยจะใช้หลักการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวละครเพื่อใช้ในการแปลบทสนทนา และเพื่อประกอบการแปลคำอุทาน เพราะในการแปลคำอุทาน ผู้แปลจำเป็นต้องทราบข้อมูลและรายละเอียดต่างๆของตัวละครทั้งผู้พูดและผู้ฟัง รวมไปถึงสถานการณ์นั้นๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้คำอุทานได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยเลือกที่จะพิจารณาเฉพาะองค์ประกอบที่จำเป็นดังต่อไปนี้

1 **ผู้ส่งสาร** คือ ใครคือผู้กล่าวอุทาน

2 **ผู้รับสาร** คือ ใครคือผู้ได้ยินคำอุทาน ผู้รับสารในที่นี้รวมทั้งผู้ที่ถูกกล่าวด้วย (addressee) และผู้รับสารโดยอ้อม (secondary addressee)

3 **สถานการณ์การสื่อสาร** คือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ผู้ส่งสารกล่าวคำอุทาน โดยเป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ส่งสารกล่าวคำอุทานนั้น

4 **อวัจนภาษา** คือ สีหน้า ท่าทางของผู้ส่งสาร โดยพิจารณาจากภาพประกอบเป็นหลัก

5 **วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร** คือ เหตุใดผู้ส่งสารจึงกล่าวคำอุทาน เช่น เพื่อถาม เพื่อแสดงอารมณ์ เป็นต้น

4 การศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา

การศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถตีความอวัจนภาษาต่างๆที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ได้อย่างถูกต้อง และความหมายของอวัจนภาษาที่ตัวละครสื่อจะเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่กำหนดทิศทางของน้ำเสียงของตัวละครในบทแปล คือ บทสนทนาที่แปลออกมา จะต้องสอดคล้องอวัจนภาษาที่ตัวละครแสดงออก เพื่อให้ผู้อ่านอ่านบทแปลพร้อมกับดูภาพไปพร้อมกันอย่างลื่นไหล

5 ลักษณะของคำอุทาน

แม้ว่านักวิชาการแต่ละท่านจะให้นิยามของคำอุทานต่างกันไป แต่การศึกษาลักษณะของคำอุทานโดยรวมได้ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจลักษณะพื้นฐานของคำอุทานมากขึ้น และหลังจากที่ได้พิจารณาอย่างถี่ถ้วนแล้ว ผู้วิจัยมีความเห็นว่าจะพิจารณาคำอุทานในการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์โดยใช้หลักการพิจารณาคำอุทานของเฟ-

ลิกซ์ อาเมกาเป็นหลัก โดยอาเมกาให้คำจำกัดความของคำอุทานไว้ว่า คือการออกเสียง (หรือพูดโดยรวมคืออากัปกิริยาที่เกี่ยวข้องกับภาษา) ที่ค่อนข้างเป็นไปตามหลักไวยากรณ์ ที่สื่อสภาพจิตใจ พฤติกรรม หรือทัศนคติหรือปฏิกิริยาที่มีต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง โดยคำอุทานเหล่านี้จะมีหน้าที่เพื่อแสดงออก เพื่อถามและสั่ง และเพื่อใช้ในสื่อสัมพันธ์ ขอบเขตของคำอุทานที่จะนำมาวิจัยคือ เป็นคำอุทานประเภทพื้นฐาน ในส่วนของคำอุทานประเภทรองนั้น ผู้วิจัยจะศึกษาคำชนิดอื่นที่ใช้เพื่อสื่อสภาพจิตใจหรือความรู้สึกนึกคิดของผู้พูด ซึ่งรวมไปถึงคำสบถด้วย โดยผู้วิจัยจะพิจารณาทั้งคำอุทานและวลีอุทาน รวมไปถึงคำอุทานที่ปรากฏอยู่ในประโยคอุทาน แต่จะไม่พิจารณาประโยคอุทาน เช่น That’s great! เพราะประโยคเหล่านี้ไม่มีคำอุทาน

บทที่ 3

การวิเคราะห์การ์ตูนคอมิก

การอ่านและทำความเข้าใจตัวบทเป็นขั้นตอนสำคัญก่อนการลงมือแปล เพราะความเข้าใจบริบทต่างๆ ของตัวบทที่จะแปลจะช่วยผู้แปลในเรื่องการแปลต่อไป ในบทนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและภายในของการ์ตูนที่มีส่วนสำคัญต่อการแปลตามทฤษฎีที่ได้ศึกษาและกล่าวถึงแล้วในบทที่ 2 นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังจะศึกษาคำอุทานที่พบในการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ทั้ง 50 หน้าที่จะนำมาศึกษาในสารนิพนธ์ฉบับนี้ด้วย โดยผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ปัจจัยการสื่อสารของคำแสลงแต่ละคำตามหลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ด

3.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกเพื่อการแปลการ์ตูนคอมิก

3.1.1 ประวัติของการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์

การ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ปรากฏในหนังสือพิมพ์ครั้งแรกเมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน ค.ศ.1985 และจบลงเมื่อวันที่ 31 ธันวาคม ค.ศ.1995 โดยตีพิมพ์ครั้งแรกในเครือสำนักพิมพ์ ยูนิเวอร์แซล เพรส ซินดิเคท (Universal Press Syndicate) หกเดือนจากนั้น คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ก็ปรากฏในหนังสือพิมพ์ลอส แองเจิลลีส ไทม์ (Los Angeles Times) ในช่วงที่ได้รับความนิยมสูงสุด คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ได้รับการตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์มากกว่า 2,400 ฉบับทั่วโลก[136]

ดังที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ว่าเมื่อการ์ตูนคอมิกได้รับความนิยมอย่างมาก การ์ตูนคอมิกเรื่องนั้นก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจส่งเสริมการขาย คือมีการผลิตสินค้าต่างๆที่มีการ์ตูนนั้นปรากฏอยู่ อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าคาลวิน แอนด์ ฮอปส์จะได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งในสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก แต่แทบจะไม่มีสินค้าที่เกี่ยวกับคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ออกขายเลย ซึ่งต่างจากการ์ตูนเรื่องอื่นๆ เช่น พีนัท และการ์ตูนซุปเปอร์ฮีโร่ทั้งหลาย ทั้งนี้เนื่องจากบิล วัตเตอร์สัน ผู้เขียนการ์ตูนเรื่องนี้ไม่เห็นด้วยที่จะให้ตัวการ์ตูนของเขากลายเป็นเครื่องหมายการค้า แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่สำนักพิมพ์ยูนิเวอร์แซล เพรส ซินดิเคทต้องการก็ตาม ซึ่งปัญหานี้ส่งผลให้วัตเตอร์สันหยุดเขียนการ์ตูนไป 2 ครั้ง ครั้งละ 9 เดือน และส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างวัตเตอร์สันและสำนักพิมพ์ไม่ราบรื่นนัก จนในที่สุดวัตเตอร์สันจึงตัดสินใจหยุดเขียนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ในปลายปีค.ศ. 1995

---

[136] Calvin and Hobbes. [Online].

3.1.2 ประวัติผู้เขียน

บิล วัตเตอร์สันเป็นนักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกัน เกิดเมื่อวันที่ 5 กรกฎาคม ค.ศ.1958 ที่วอชิงตัน ดีซี และย้ายไปอาศัยที่เมืองชากริน ฟอลส์ (Chagrin Falls) รัฐโอไฮโอเมื่ออายุได้ 6 ขวบ

หลังจากจบการศึกษาวิทยาลัยเคนยอน คอลเลจ (Kenyon College) ในปีค.ศ. 1980 วัตเตอร์สันได้เข้าทดลองงานเขียนการ์ตูนการเมืองกับหนังสือพิมพ์ ซินซินเนติ โพสต์ (Cincinnati Post) เป็นระยะเวลา 6 เดือน แต่ไม่ผ่านระยะทดลองงานเนื่องจากวิธีการทำงานของวัตเตอร์สันไม่ใช่สิ่งที่หนังสือพิมพ์ฉบับนี้ต้องการ จากนั้นวัตเตอร์สันได้ผันตัวมาทำงานด้านโฆษณาเป็นเวลา 4 ปี

ในปีค.ศ. 1985 วัตเตอร์สันเริ่มเขียนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ และได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว วัตเตอร์สันเขียนการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเวลา 10 ปี ถึงแม้วัตเตอร์สันจะเลิกเขียนการ์ตูนเรื่องนี้ไปนานแล้ว แต่ปัจจุบันก็ยังคงมีการตีพิมพ์คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ซ้ำอยู่

บิล วัตเตอร์สันนับเป็นนักวาดการ์ตูนที่ให้ความสำคัญกับเจตนารมย์ของการ์ตูนเป็นอันมาก เขาต่อต้านการที่หนังสือพิมพ์ลดพื้นที่ตีพิมพ์การ์ตูนสตริปแต่ละเรื่องลง โดยทางสำนักพิมพ์ให้เหตุผลเรื่องต้นทุนและค่าใช้จ่ายที่สูง แต่วัตเตอร์สันเห็นว่าการกระทำเช่นนี้เป็นการลดความสำคัญของการ์ตูน ซึ่งถือเป็นศิลปะชนิดหนึ่ง ดังนั้น ในระหว่างที่เขียนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ จึงพยายามเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดวางในการ์ตูนเพื่อที่จะรักษาเจตนารมย์ดั้งเดิมของการ์ตูนไว้ แต่ความพยายามนี้ส่งผลให้ผู้คนในวงการคอมิก สตริปไม่พอใจเพราะการเพิ่มเนื้อที่การ์ตูนจะส่งผลต่อต้นทุนการตีพิมพ์โดยตรง และสำนักพิมพ์ยูนิเวอร์แซล เพรส ซินดิเคทในฐานะเจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ก็ไม่สามารถขายลิขสิทธิ์ให้หนังสือพิมพ์ต่างๆได้ ทางสำนักพิมพ์ยูนิเวอร์แซล เพรส ซินดิเคทจึงได้ต่อรองกับวัตเตอร์สันเรื่องพื้นที่จนวัตเตอร์สันตกลงใจที่จะลดพื้นที่การ์ตูน

นอกจากนี้แล้ว วัตเตอร์สันยังมีความเห็นที่ไม่ลงรอยกับสำนักพิมพ์ยูนิเวอร์แซล เพรส ซินดิเคทเรื่องการนำคาลวิน แอนด์ ฮอปส์มาเป็นตราสัญลักษณ์สินค้าต่างๆ เพราะเขาเห็นว่าการนำการ์ตูนมาเกี่ยวข้องกับธุรกิจจะทำให้คุณค่าของการ์ตูนลดลง และการ์ตูนจะไม่ใช่งานศิลปะอีกต่อไป ในขณะที่สำนักพิมพ์เจ้าของลิขสิทธิ์เห็นว่าจากนำคาลวิน แอนด์ ฮอปส์มาเป็นเครื่องหมายการค้า ประกอบกับความนิยมการ์ตูนเรื่องนี้อย่างสูงทั่วโลกจะส่งผลให้ทั้งวัตเตอร์สันและทางสำนักพิมพ์เองได้กำไรจากธุรกิจนี้อย่างมหาศาล ซึ่งความขัดแย้งกันนี้เป็นสาเหตุหนึ่งที่วัตเตอร์สันตัดสินใจเลิกเขียนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ในปีค.ศ. 1995

หลังจากที่เลิกเขียนการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ วัตเตอร์สันไม่เคยกลับมาเขียนคอมิก สตริปเรื่องต่อที่เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องนี้อีกเลย

3.1.3 ลักษณะเด่นและประเด็นสำคัญในการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์

ลักษณะเด่นประการหนึ่งของการ์ตูน คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ คือการผสมผสานระหว่างจินตนาการ ความเป็นจริง และความเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่างๆในสังคมเข้าไว้ด้วยกัน การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูน 3 เรื่องจากนักเขียน 3 คน คือ ในส่วนของจินตนการนั้น วัตเตอร์สันได้รับอิทธิพลจาก พีนัทส์ (Peanuts) โดย ชาร์ลส์ ชูลซ์ (Charles Schulz) และเครซี แคท (Krazy Kat) โดยจอร์จ แฮร์ริมัน (George Herriman) ในส่วนของการใส่ความคิดเห็นด้านสังคมและการเมืองนั้น ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนเรื่องโพโก (Pogo) โดย วอลต์ เคลลี (Walt Kelly)[137]

นอกจากนี้ วัตเตอร์สันยังได้อ้างอิงวัฒนธรรมต่างๆผ่านทางเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ด้วย เช่น การอ้างอิงถึงวรรณกรรมชื่อดัง การ์ตูนเรื่องอื่น หรือภาพยนตร์ต่างๆ โดยมีจุดประสงค์เพื่อชมเชย ล้อเลียน หรือสะท้อนถึงประสบการณ์ของตนที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมนั้นๆ

ประเด็นสำคัญที่วัตเตอร์สันวิพากษ์วิจารณ์ผ่านคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ มีดังนี้

3.1.3.1 ศิลปะและการศึกษา

วัตเตอร์สันได้วิพากษ์วิจารณ์โลกศิลปะผ่านทางคำพูดและการกระทำของคาลวิน และยังได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับระบบการศึกษาของสหรัฐอเมริกาผ่านทางคำพูดและการกระทำของคาลวินและตัวละครอื่นๆ เช่น ครูวอร์มวูด เป็นต้น

3.1.3.2 ความเป็นจริงที่ผิดเพี้ยน

หลายครั้ง วัตเตอร์สันได้วาดให้คาลวินต้องอยู่ในสถานการณ์ที่ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริง เช่น อยู่ในโลกของนีโอ-คิวบิคซึ่ม (Neo-Cubism) หรือ อยู่ในโลกที่มีแต่สีขาวและสีดำ วัตเตอร์สันให้เหตุผลที่วาดการ์ตูนในแนวนี้ก็เพื่อเปรียบเทียบความขัดแย้งต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตของเขา โดยเขาเปรียบเทียบตัวเองกับคาลวินว่า มีเพียงเขาเท่านั้นที่เห็นว่าความเป็นจริงของสถานการณ์ต่างๆนั้นผิดแผกไปจากเดิม

3.1.3.3 สังคม

วัตเตอร์สันได้วิพากษ์วิจารณ์สังคมผ่านทางคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ อยู่เนืองๆ เรื่องสังคมที่วัตเตอร์สันแสดงความคิดเห็นนั้นมีตั้งแต่เรื่องการเมือง (การทำผลสำรวจความนิยม หรือ โพล) จนถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่นการที่เด็กในปัจจุบันชอบที่จะดูโทรทัศน์มากกว่าทำกิจกรรมอื่นๆ

---

[137] Ibid.

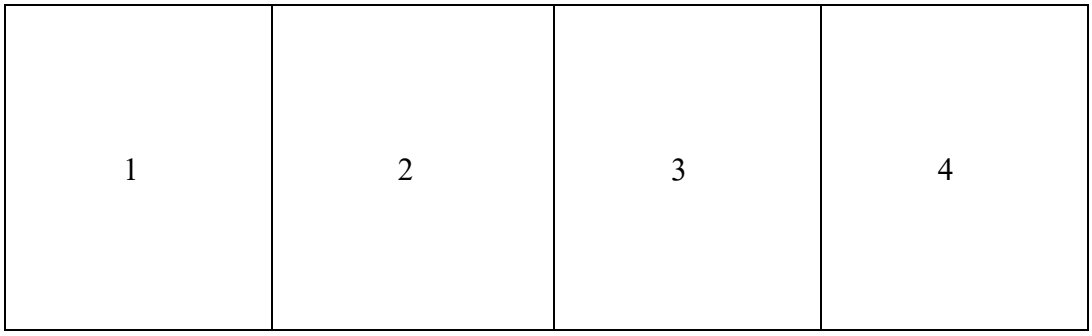
วัตเตอร์สันได้ให้เหตุผลในการแสดงความเห็นผ่านตัวการ์ตูนของเขาว่า เขาคิดว่าการ์ตูนที่ดีเยี่ยมนั้นจะต้องเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เขียน เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับเรื่องส่วนตัวที่สะท้อนถึงความรู้สึกที่จริงใจและไม่มีใครเหมือน ศิลปะจะต้องเป็นเรื่องสนุกสนานเพื่อที่จะให้ผู้ชมพึงพอใจ แต่สิ่งสำคัญของศิลปะนั้นคือความสามารถที่จะสื่อถึงความจริงต่างๆ กล่าวคือ ความสามารถที่จะช่วยให้เรารู้ว่าโลกเป็นอย่างไรและช่วยให้เราเข้าใจความเป็นไปของโลก[138]

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การที่คาลวิน แอนด์ ฮอปส์เสนอเรื่องราวในชีวิตประจำของเด็ก 6 ขวบ และมีการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นต่างๆของผู้เขียนผ่านคำพูดที่ฟังดูขำขันหรือประชดประชันเกินกว่าที่เด็กวัยนี้จะพูด นอกจากจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนย้อนกลับไปเมื่อเป็นเด็กแล้ว ผู้อ่านยังจะรู้สึกขบขันกับการกระทำและคำพูดต่างๆของคาลวิน และยังถูกกระตุ้นให้มองสังคมไปในเวลาเดียวกัน ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในสหรัฐอเมริกาและในประเทศอื่นๆทั่วโลก

3.1.4 วิธีการนำเสนอ

คาลวิน แอนด์ ฮอปส์เป็นการ์ตูนประเภทคอมิกสตริปที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน การที่วัตเตอร์สันต้องการคงเจตนารมณ์เดิมของการวาดการ์ตูนไว้ ทำให้เขาปรับเปลี่ยนรูปแบบที่ใช้ในการวาดการ์ตูนเสียใหม่โดยเพิ่มพื้นที่ให้มากขึ้น มีการแบ่งช่องการ์ตูนที่แตกต่างจากเดิม เพื่อให้การ์ตูนสามารถเล่าเรื่องได้สมบูรณ์มาขึ้น โดยรูปแบบช่องการ์ตูนที่ใช้ในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ แบ่งได้ดังนี้คือ

1 รูปแบบที่ใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับปกติ

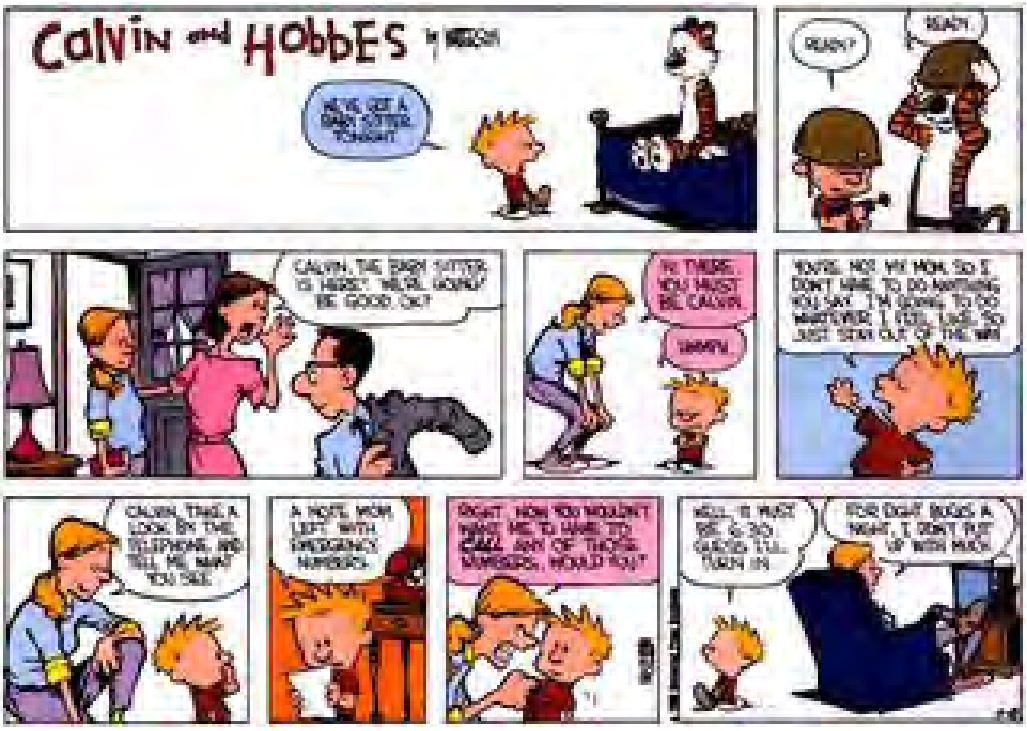


อย่างไรก็ดี บางครั้งวัตเตอร์สันก็วาดการ์ตูนโดยใช้รูปแบบนี้แต่ไม่มีการแบ่งช่อง เช่น

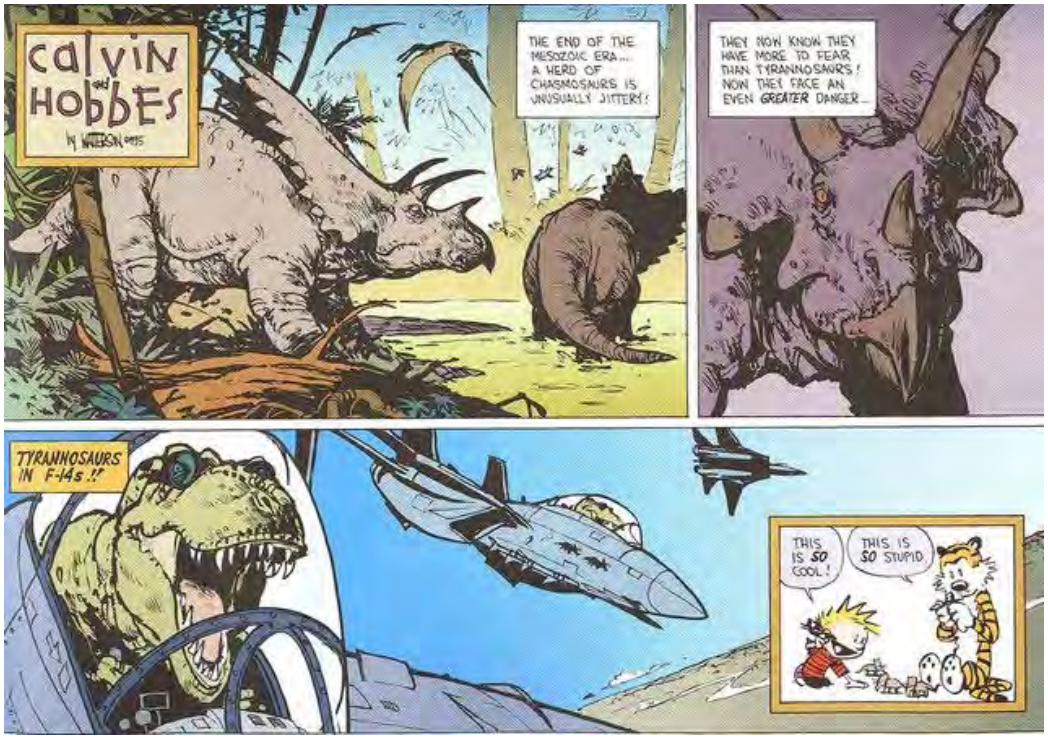
[138] The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book., p.207.

2 รูปแบบที่ใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์

ดังที่ได้กล่าวแล้วในบทก่อนหน้านี้ว่ารูปแบบของการ์ตูนที่ใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์มีหลายรูปแบบ[139] แต่รูปแบบที่วัตเตอร์สันใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์จะมีการวางช่องที่ต่างออกไป เช่น



[139] ดูหน้า 61-63.


calvin and HOBBES
by WATTERSON
THE END OF THE MESOZOIC ERA... A HERD OF CHASMOSAURS IS UNUSUALLY JITTERY!
THEY NOW KNOW THEY HAVE MORE TO FEAR THAN TYRANNOSAURS! NOW THEY FACE AN EVEN GREATER DANGER...
TYRANNOSAURS IN F-14s.!?
THIS IS SO COOL!
THIS IS SO STUPID.

calvin and HOBBES
by WATTERSON
Suicide Drink 75¢
SUMMER DAYS ARE SUPPOSED TO BE LONGER. BUT THEY SURE SEEM SHORT TO ME.
I'LL SAY. WE DIDN'T GET TO DO HALF OUR ITINERARY.

3.1.5 กลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย

การที่คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน และไม่ใช่การ์ตูนการเมือง ทำให้ไม่สามารถกำหนดกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายตายตัวได้เนื่องจากผู้อ่านหนังสือพิมพ์นั้นมีทุกเพศทุกวัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงประเมินว่ากลุ่มผู้อ่านเป้าหมายของการ์ตูนเรื่องนี้มีตั้งแต่เด็กตั้งแต่อายุ 8 ขวบ ไปจนถึงผู้ใหญ่ในช่วงวัยต่างๆ โดยกำหนดระดับการศึกษาของผู้อ่านว่าอยู่ประมาณระดับชั้นประถมปีที่ 3 (ซึ่งเป็นระดับชั้นที่นักเรียนเริ่มอ่านหนังสือได้คล่อง) ไปจนถึงระดับปริญญา กลุ่มผู้อ่านจะอ่านคาลวิน แอนด์ ฮอปส์เพื่อความบันเทิง และอาจเพื่อพิจารณาประเด็นปัญหาต่างๆที่วัตเตอร์สันได้สื่อไว้ในการ์ตูน

3.2 <u>การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในตัวบทเพื่อการแปลการ์ตูนคอมิก</u>

3.2.1 เนื้อเรื่อง

คาลวิน แอนด์ ฮอปส์เป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวันของคาลวิน เด็กชายวัย 6 ขวบและฮอปส์ ตุ๊กตาเสือ ผู้เขียนไม่เคยระบุว่าฉากของเนื้อเรื่องแต่คาดกันว่าน่าจะเขตชานเมือง ในภาคตะวันตกของอเมริกาซึ่งบิล วัตเตอร์สัน ผู้เขียนได้รับแรงบันดาลใจมาจากบ้านเกิดของเขาเองในรัฐโอไฮโอ[140]

ถึงแม้ว่าตัวละครหลักจะเป็นเด็ก แต่วัตเตอร์สันได้สอดแทรกความคิดเห็นและคำวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับประเด็นปัญหาต่างๆในสังคมผ่านมุมมอง คำพูด และการกระทำของคาลวิน แต่ประเด็นดังกล่าวก็ดูไม่หนักเกินไปเพราะมักจะมีอารมณ์ขันแฝงไว้เสมอ ดังนั้น ถึงแม้ว่าเมื่อดูผิวเผิน การ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ จะกล่าวถึงชีวิตของเด็กหกขวบธรรมดาคนหนึ่ง แต่แท้จริงแล้วมีข้อคิดต่างๆแฝงไว้มากกว่านั้น

3.2.2 องค์ประกอบด้านภาษา

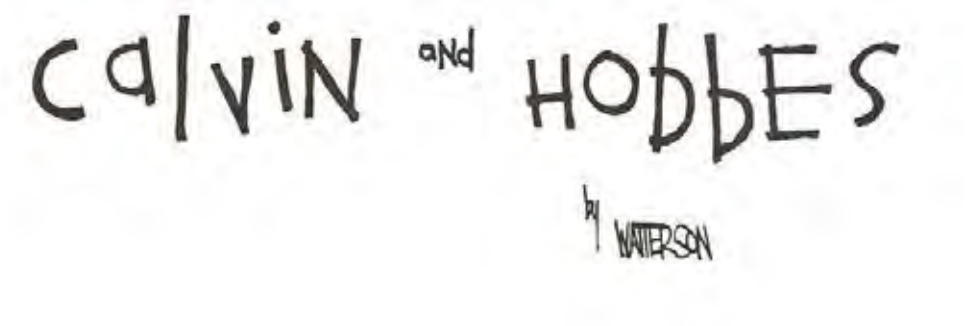
3.2.2.1 ชื่อเรื่อง

เคล้าส์ ไคลด์กล่าวว่าชื่อเรื่องของการ์ตูนมักจะมีชื่อของตัวละครเด่นรวมอยู่ด้วย การ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ก็เช่นกัน โดยคาลวินและฮอปส์เป็นตัวละครเด่นในการ์ตูนเรื่องนี้ และการ์ตูนแต่ละตอนก็จะมีตัวละครสองตัวนี้ปรากฏอยู่และเป็นตัวดำเนินเรื่องอยู่เสมอ

วัตเตอร์สันไม่เคยตั้งชื่อรองให้กับคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ เหตุผลอาจเป็นเพราะเป็นการ์ตูนสตริปขนาดสั้น จึงไม่จำเป็นต้องมีชื่อรอง

[140] <u>Calvin and Hobbes</u> [Online].

ชื่อเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ จะไม่มีชื่อรอง แต่จะมีชื่อวัตเตอร์สันกำกับทุกครั้ง



3.2.2.2 บทสนทนา

บทสนทนาเป็นส่วนสำคัญในการ์ตูนเพราะเป็นสิ่งที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง ทำให้ผู้อ่านทราบว่าการ์ตูนที่กำลังอ่านอยู่นั่นกำลังกล่าวถึงเรื่องใดอยู่ บทสนทนาในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์นับว่าเป็นส่วนสำคัญมาก เพราะนอกจากจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาแล้ว คำพูดของตัวละครแต่ละตัวยังสื่อถึงความรู้สึกนึกคิด ลักษณะนิสัยของตัวละครที่สะท้อนออกมาจากคำพูด และยังอาจสื่อถึงความเห็นของผู้เขียนอีกด้วย

ข้อความที่อยู่ในบัลลูนในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ บทสนทนาและความคิด โดยปกติแล้วทั้งบทสนทนาและความคิดจะอยู่ในบัลลูน แต่ไม่เสมอไป

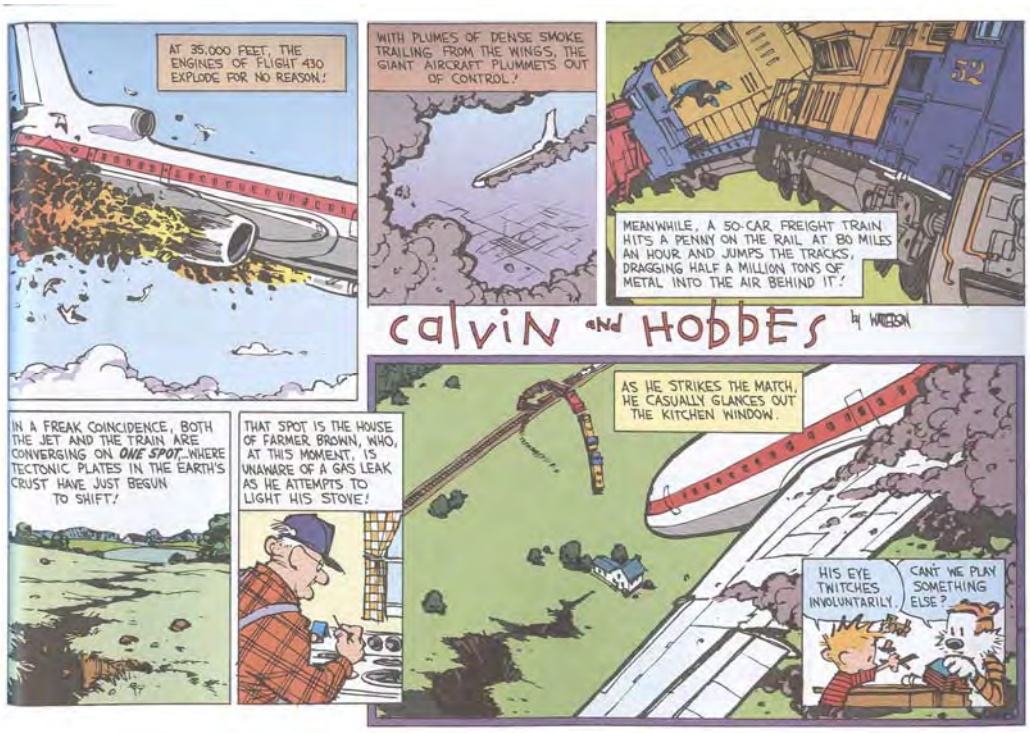
บทสนทนาที่อยู่ในบัลลูนและไม่อยู่ในบัลลูน

ความคิดที่อยู่ในบัลลูนและไม่อยู่ในบัลลูน

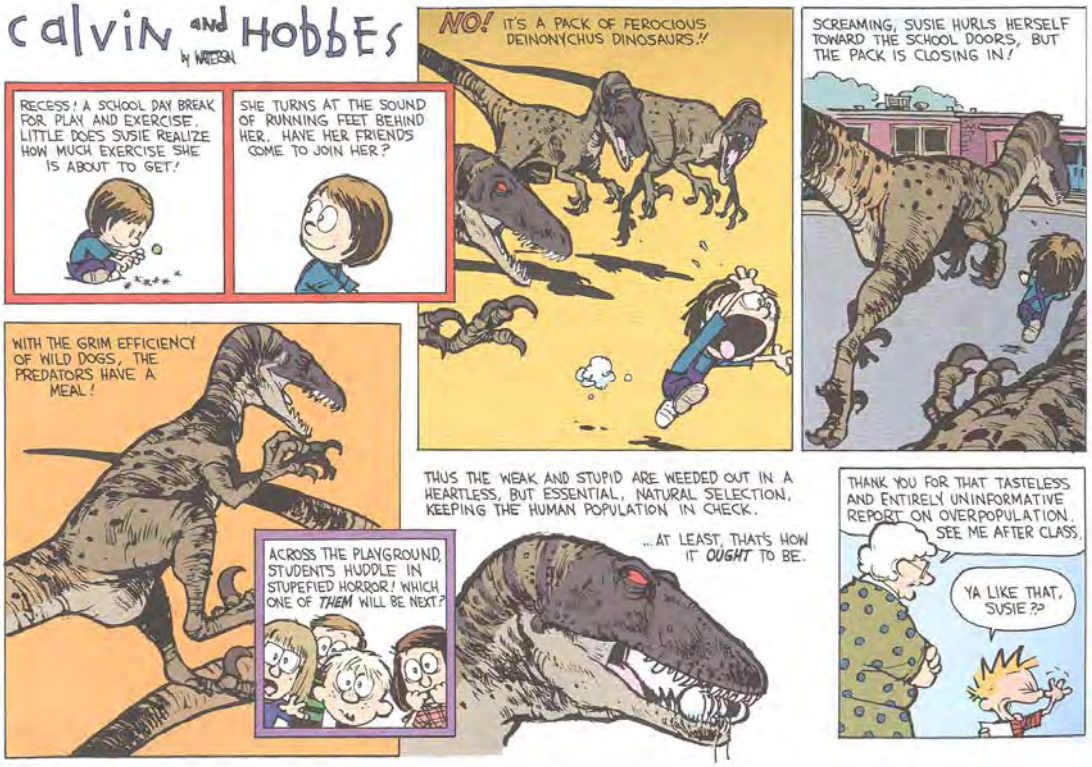
3.2.2.3 บทบรรยาย

บทบรรยายในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ เป็นการเล่าเหตุการณ์ที่เกิดซ้อนอยู่ในเรื่อง กล่าวคือ จะมีบทบรรยายเมื่อคาลวินจินตนาการถึงเรื่องต่างๆ เช่น ไดโนเสาร์ สงครามอวกาศ เป็นต้น ผู้บรรยายจะเป็นบุคคลที่สาม (third-person narrator) ไม่มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งก็คือคาลวินนั่นเอง ในบางครั้ง ผู้อ่านอาจเห็นว่าคาลวินมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ที่จิตนาการขึ้น แต่สำหรับคาลวินแล้ว ตัวละครนั้นไม่ใช่ตัวเขา แต่เป็นบุคคลคนอื่น เช่น มนุษย์อวกาศสปิฟฟ์ (Spaceman Spiff) เป็นต้น หน้าที่ของบทบรรยายจะเหมือนในนวนิยาย คือเพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบว่ากำลังเกิดเหตุการณ์ใดขึ้น โดยบทบรรยายไม่จำเป็นต้องอยู่ในช่อง (panel) เสมอไป

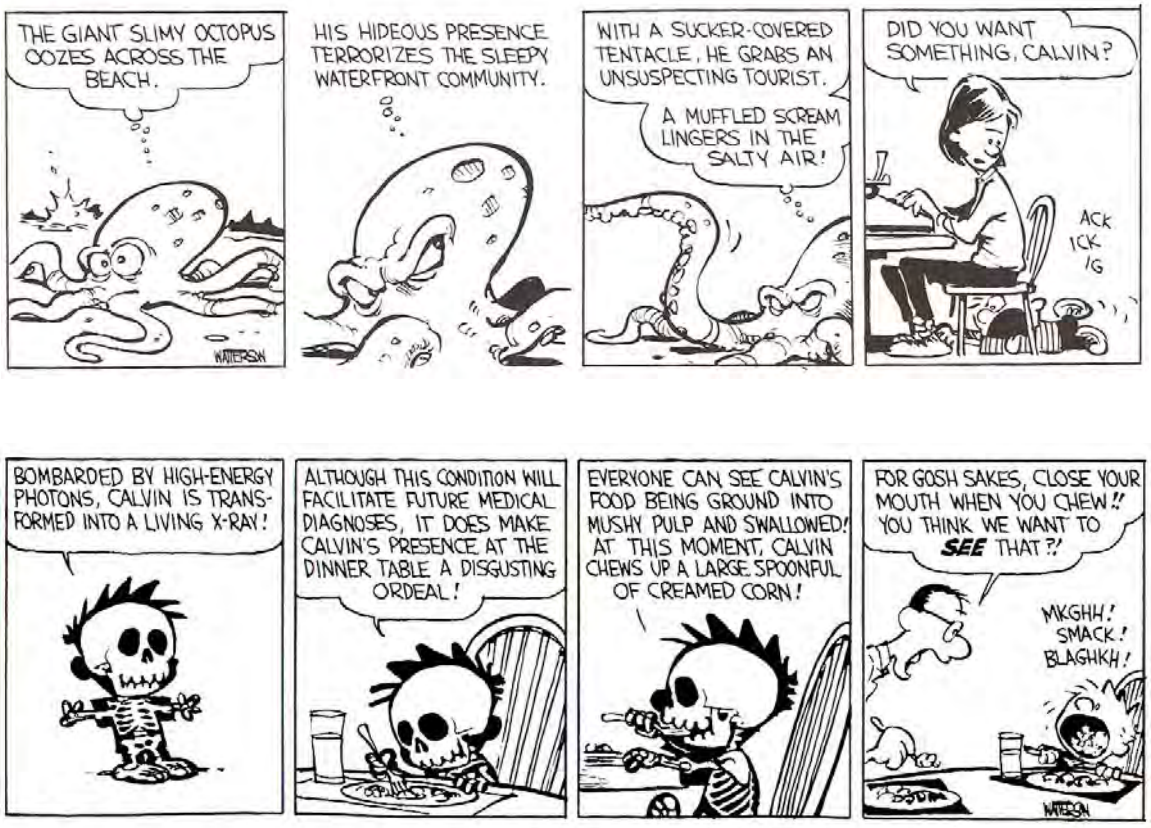
บทบรรยายที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม



บทบรรยายที่ไม่อยู่ในกรอบเหลี่ยม



บทบรรยายที่อยู่ในบัลลูน



ในสองตัวอย่างสุดท้าย จะเห็นว่าบทบรรยายแรกอยู่ในบัลลูนความคิด นั่นเป็นเพราะตามเนื้อเรื่องปลาหมึกยักษ์กำลังเข้าจู่โจมเหยื่อ ดังนั้นเพื่อไม่ให้เหยื่อรู้ตัว คาลวิน (ซึ่งกำลังจินตนาการว่าตนเองคือปลาหมึกยักษ์) จึงบรรยายเรื่องราวโดยใช้การคิดแทนการพูดออกมาเพื่อไม่ให้ เหยื่อ (ซึ่งก็คือแม่) รู้ตัว

ส่วนในตัวอย่างสุดท้าย บทบรรยายอยู่ในบัลลูนคำพูดเพราะคาลวินกำลังเล่นอยู่คนเดียว ดังนั้น การพูดบรรยายเหตุการณ์จึงเป็นสิ่งที่ทำได้

3.2.2.4 ข้อความประกอบ

ข้อความประกอบที่ปรากฏอยู่ในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์นั้นมีจำนวนไม่มาก มีเพื่อประกอบฉากในเนื้อเรื่องทั้งหมด แต่หน้าที่ของข้อความประกอบในการ์ตูนเรื่องนี้ต่างจากที่ไคล์ดระบุไว้[141] เพราะวัตเตอร์สันไม่เคยระบุว่าคาลวินและฮอปส์อาศัยอยู่ที่ไหน เมื่อไหร่ ถึงแม้ข้อความประกอบในการ์ตูนเรื่องนี้จะไม่มีหน้าที่อื่น แต่ก็มีความสำคัญเพราะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น

[141] ดูหน้า 70.

จากตัวอย่าง ข้อความประกอบบนกล่องมีไว้เพื่ออธิบายหน้าที่ของกล่องกระดาษนี้ คือเป็นเครื่องแปลงกายของคาลวิน

3.2.2.5 คำเลียนเสียงธรรมชาติ

คำเลียนเสียงธรรมชาติจะพบได้ทั่วไปในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการถึงเสียงได้ในขณะที่อ่าน ความดังของเสียงจะสื่อออกมาทางขนาดของตัวหนังสือ คือขนาดที่ใหญ่และเล็ก และตัวหนังสือที่บางและหนา โดยตัวหนังสือขนาดใหญ่และหนาจะสื่อถึงเสียงที่ดัง และตัวหนังสือที่เล็กและบางจะสื่อถึงเสียงที่เบากว่า คำเลียนเสียงธรรมชาติที่พบในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ คือคำเลียนเสียงที่เกิดขึ้น เช่นคำว่า Zap และ Pfoom

3.2.2.6 เครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้ร่วมกับคำอุทานและวลีอุทาน

เครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้ร่วมกับคำอุทานและวลีอุทานในการ์ตูนคอมิกเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ที่พบแบ่งเป็น 3 ชนิด คือ

1 เครื่องหมายอัศเจรีย์

เป็นเครื่องหมายที่ใช้ร่วมกับคำอุทานและวลีอุทานพบมากที่สุดในการ์ตูนเรื่องนี้ เมื่อมีเครื่องหมายอัศเจรีย์กำกับอยู่ข้างท้าย คำอุทานและวลีอุทานนั้นจะสื่อถึงอารมณ์ที่รุนแรงกว่าคำอุทานและวลีอุทานที่มีเครื่องหมายอื่นกำกับ ส่งผลให้ผู้อ่านสามารถ “ได้ยิน” เสียงของคำอุทานและวลีอุทานนั้นในจินตนาการดังกว่าคำอื่นในขณะที่อ่าน

อย่างไรก็ตาม นอกจากจะใช้เพื่อกำกับคำอุทานและวลีอุทานแล้ว เครื่องหมายอัศเจรีย์ยังใช้เพื่อกำกับคำสั่ง เช่น Stop! คำเสียงเสียง เช่น Zap! ประโยคอุทาน เช่น I’m in big trouble! และคำชนิดอื่นที่ไม่ใช่คำอุทานแต่เพื่อต้องการสื่อถึงเสียงที่ดังกว่าคำอื่นๆ เช่น Hobbes! You’ve got to help me! เป็นต้น

2 เครื่องหมายจุลภาค

เป็นเครื่องหมายที่ใช้ร่วมกับคำอุทานและวลีอุทานที่พบรองลงมาจากเครื่องหมายอัศเจรีย์ เครื่องหมายจุลภาคจะแยกคำอุทานและวลีอุทานออกมาจากประโยคหลักเนื่องจากทั้งสองส่วนนี้ไม่มีความเกี่ยวข้องกันทางไวยากรณ์ คำอุทานที่มีเครื่องหมายจุลภาคกำกับจะแสดงอารมณ์ไม่รุนแรงเท่าคำอุทานตามด้วยเครื่องหมายอัศเจรีย์ และเสียงที่ได้ยินก็จะเบากว่าด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ มีข้อสังเกตข้อหนึ่งคือ คำอุทานเพื่อแสดงการรับรู้มักจะมีเครื่องหมายนี้กำกับ

3 เครื่องหมายมหัพภาค

คำอุทานที่ตามด้วยเครื่องหมายมหัพภาคมีไม่มากนัก เครื่องหมายนี้ส่งผลให้ช่องว่างระหว่างคำอุทานและประโยคถัดไปกว้างขึ้น เพราะเมื่อพบเครื่องหมายนี้ ผู้อ่านจะหยุดก่อนเริ่มอ่านประโยคถัดไป เสียงของคำอุทานที่มีเครื่องหมายนี้กำกับจะดังเท่ากับประโยคอื่น ในส่วนของอารมณ์ที่แสดงออกมานั้น จะรุนแรงน้อยกว่าคำอุทานและวลีอุทานที่มีเครื่องหมายจุลภาคกำกับ

อนึ่ง ตามหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เครื่องหมายมหัพภาคจะไม่ใช่กำกับคำอุทานและวลีอุทาน

3.2.3 องค์ประกอบด้านตัวอักษรที่ใช้

ตัวอักษรที่ใช้ในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์เป็นตัวหนังสือที่อ่านง่าย สบายตา และใช้ตัวพิมพ์ใหญ่เกือบทั้งหมด โดยปกติแล้วจะใช้ตัวอักษรสีดำ ไม่ว่าการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์จะตีพิมพ์แบบ 2 สี (ขาว - ดำ) หรือ 4 สี (การ์ตูนสี) ก็ตาม ในกรณีที่ตีพิมพ์แบบ 4 สีนั้น อาจมีการใช้ตัวหนังสือที่เป็นสีเข้ามาร่วมด้วย โดยสีที่ใช้จะสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร หรือใช้ตัวหนังสือที่เป็นสีเพื่อให้อ่านง่ายขึ้นเพราะพื้นหลังของการ์ตูนเป็นสีเข้ม

ลักษณะของตัวหนังสือที่ใช้ประการหนึ่งที่ควรกล่าวถึงคือขนาดของตัวหนังสือ ตัวหนังสือที่ใหญ่และหนาจะใช้เพื่อเน้นคำพูดของตัวละคร ในขณะที่บางครั้งก็ใช้เพื่อบ่งบอกถึงน้ำเสียงที่ดังกว่า

การใช้ตัวหนาเพื่อเน้นคำพูด

การใช้ตัวใหญ่เพื่อบ่งน้ำเสียง

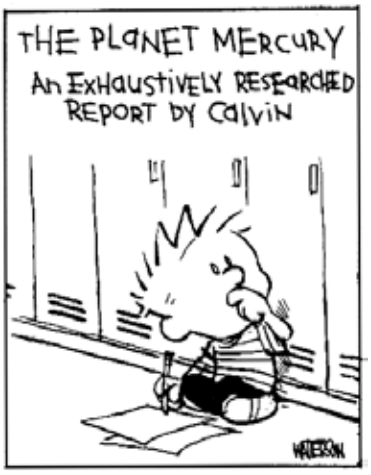
จากตัวอย่างข้างบน นอกจากจะใช้ตัวอักษรใหญ่เพื่อบ่งบอกน้ำเสียงแล้ว ยังมีตัวอักษรที่มีแต่ขอบสีดำเท่านั้น คือคำว่า DO ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าที่ผู้เขียนใช้ตัวอักษรลักษณะนี้ก็เพื่อสื่อถึงเสียงที่ดังขึ้นไปอีก ตัวอย่างเช่น

นอกจากนี้ ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือ มีสองกรณีที่วัตเตอร์สันเลือกใช้ตัวหนังสือที่ต่างไปจากธรรมดา กรณีแรกคือตัวหนังสือที่วัตเตอร์สันเลือกใช้กับตัวละครที่ชื่อโม คือโมเป็นตัวละครตัวเดียวที่วัตเตอร์สันใช้ตัวพิมพ์เล็กด้วย และตัวหนังสือที่ใช้ก็ดูไม่เรียบร้อยเท่ากับตัวพิมพ์ใหญ่ที่ใช้ทั่วไป การใช้ตัวหนังสือที่แปลกไปนี้เพื่อเป็นการสะท้อนถึงลักษณะนิสัยของโมว่าเป็นคนหยาบคาย ไม่เรียบร้อย

การใช้ตัวพิมพ์เล็ก

กรณีที่สองคือเมื่อต้องการสื่อให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นข้อความที่ไม่ใช่บทบรรยาย เช่น เป็นลายมือของตัวละคร เป็นต้น โดยอาจกำหนดให้เป็นตัวพิมพ์ใหญ่หมดหรือมีตัวพิมพ์เล็กด้วย แล้วแต่กรณี

การใช้ตัวอักษรเพื่อแสดงว่าเป็นลายมือของคาลวิน



3.2.4 องค์ประกอบด้านรูปภาพ

ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้วว่ารูปแบบที่วัตเตอร์สันใช้ในการนำเสนอคาลวิน แอนด์ ฮอปส์นั้นมีทั้งแบบที่ใช้ในหนังสือพิมพ์ฉบับปกติ (4 ช่อง) และแบบที่ใช้ในฉบับวันอาทิตย์ แต่เนื่องจากวัตเตอร์สันพยายามเปลี่ยนแปลงรูปแบบเดิมที่บังคับนักเขียนการ์ตูน บางครั้งเขาจึงลองเขียนการ์ตูนโดยใช้รูปแบบใหม่บ้าง เช่น การลบกรอบการ์ตูนออก หรือการวางกรอบแบบอื่นๆ เป็นต้น

จุดเด่นของภาพมักจะเป็นตัวละครในการ์ตูนหรือภาพเหตุการณ์ต่างๆ อย่างไรก็ดี บางครั้งวัตเตอร์สันจะเน้นคำบางคำขึ้นเป็นจุดเด่นของภาพโดยการใช้ตัวอักษรตัวใหญ่และเข้ม หรือใช้สีสันสดใส

3.2.5 ตัวละคร

ตัวละครในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ส่วนมากจัดเป็นตัวละครประเภทด้านเดียว (flat characters) คือผู้อ่านจะทราบถึงลักษณะนิสัยของตัวละครเพียงแค่ด้านเดียว อย่างไรก็ตาม วัตเตอร์สันได้วาดภาพคาลวินโดยให้มีลักษณะเป็นตัวละครรอบด้านถึงแม้ว่าจะเป็นการให้ข้อมูลที่ไม่ละเอียดก็ตาม สาเหตุที่คาลวินจัดเป็นตัวละครประเภทรอบด้านนั้น เพราะครั้งหนึ่งวัตเตอร์สันเล่าเรื่องความตายผ่านการ์ตูนเรื่องนี้ และแสดงให้เห็นว่าคาลวินที่ถึงแม้จะเป็นเด็กซน และเจ้าเล่ห์ แต่ลึกๆแล้วก็ยังเป็นเด็กขี้กลัวอยู่ ซึ่งวัตเตอร์สันเองก็ยอมรับว่าการ์ตูนตอนนี้ได้เผยให้เห็นลักษณะใหม่ของคาลวิน[142] ลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้เป็นสิ่งสำคัญเพราะเป็นสิ่งที่วัตเตอร์สันใช้ในการดำเนินเรื่อง เช่น นิสัยชอบท้าทายของคาลวิน ทำให้คาลวินมีปัญหากับโรซาลีนซึ่งเป็นพี่เลี้ยงเป็นประจำ เป็นต้น

คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ ดำเนินเรื่องโดยมีตัวละครหลักดังต่อไปนี้

1 คาลวิน

วัตเตอร์สันตั้งชื่อคาลวินตามจอห์น คาลวิน (John Calvin) นักเทววิทยาในทศวรรษที่ 16[143] คาลวินเป็นเด็กชายอายุหกขวบ ชาวอเมริกัน มีนิสัยคิดไวทำไว หุนหันพลันแล่น มีความคิดริเริ่ม มีจินตนาการกว้างไกล ช่างสงสัย ถึงแม้คาลวินจะได้คะแนนน้อยในชั้นเรียน แต่ที่จริงแล้วคาลวินเป็นเด็กฉลาด โดยจะเห็นได้จากการใช้คำยากๆที่เด็กหกขวบ หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ส่วนมากก็ยังไม่ใช้

ด้วยความที่เคาวินเป็นเด็กที่มีจินตนาการสูง บางครั้ง คาลวินมักคิดว่าตัวเองเป็นยอดมนุษย์ หรืออยู่ในดินแดนไดโนเสาร์ หรือนอกจักรวาล ส่งผลให้บางครั้งฉากของเรื่องเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว

วัตเตอร์สันกล่าวว่า คาลวินไม่ได้สะท้อนตัวเขาเองในวัยเด็ก แต่สะท้อนวัยผู้ใหญ่ของตัวเขาเองมากกว่าเพราะคาลวินจะให้ความสนใจกับหัวข้อต่างๆที่เขาสนใจ และหลายครั้งที่การต่อสู้ของคาลวิน (กับสิ่งต่างๆในสังคม) สะท้อนถึงการต่อสู้ของตัววัตเตอร์สันเอง[144]

---

[142] The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book., p. 37.
[143] Calvin and Hobbes. [Online].
[144] The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book., p. 21.

2 ฮอปส์

วัตเตอร์สันตั้งชื่อฮอปส์ตามโธมัส ฮอปส์ นักปรัชญาในศตวรรษที่ 17[145] ฮอปส์เป็นทั้งเพื่อนสนิทที่สุดของคาลวินและในขณะเดียวก็เป็นตุ๊กตาเสือของคาลวิน ฮอปส์จะมีความคิดความอ่านที่เป็นผู้ใหญ่และมองสิ่งต่างๆตามความเป็นจริงมากกว่าคาลวิน

วัตเตอร์สันให้เหตุผลที่ให้ฮอปส์เป็นเสือจริงๆเมื่ออยู่กับคาลวินและเป็นตุ๊กตาเมื่อมีบุคคลอื่นอยู่ด้วยว่า มุมมองที่คนมองฮอปส์นั้นมีสองแบบเช่นเดียวกับเหรียญหรือความจริงที่มีสองด้าน และต่างคนก็ต่างเห็นด้านของเหรียญหรือความจริงที่แตกต่างกัน[146]

ตัวละครรองมีดังนี้

1 พ่อและแม่ของคาลวิน

พ่อและแม่ของคาลวินเป็นชาวอเมริกันชั้นกลางทั่วไป พ่อของคาลวินเป็นทนาย ส่วนแม่ของคาลวินเป็นแม่บ้าน ทั้งคู่เป็นคนเรียบง่ายและมีเหตุผล

วัตเตอร์สันให้เหตุผลที่ไม่เคยตั้งชื่อให้พ่อกับแม่ของคาลวินว่า ชื่อนั้นไม่ใช่สิ่งสำคัญเพราะสิ่งเดียวที่สำคัญของตัวการ์ตูนสองตัวนี้คือเป็นพ่อและแม่ของคาลวิน[147]

2 ซูซี่ เดอร์กิน

ซูซี่เป็นเพื่อนร่วมชั้นของคาลวิน เป็นคนเอาจริงเอาจัง ฉลาด และขยัน ซูซี่มีนิสัยเหมือนเด็กผู้หญิงทั่วๆไป คือช่างคิดช่างฝัน และชอบเล่นตุ๊กตา

วัตเตอร์สันกล่าวว่าเหตุผลหนึ่งที่คาลวินแกล้งซูซี่เป็นประจำเพราะลึกๆแล้วคาลวินแอบชอบซูซี่อยู่[148]

---

[145] Calvin and Hobbes. [Online].
[146] The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book., p. 22.
[147] Ibid., p. 23.

3 โรซาลีน

โรซาลีนเป็นพี่เลี้ยงและครูสอนว่ายน้ำของคาลวิน มักคุยโทรศัพท์กับชาร์ลี แฟนหนุ่มในขณะที่ดูแลคาลวิน เป็นตัวละครตัวที่เดียวที่คาลวินกลัว[149] และสามารถรับมือคาลวินได้อย่างเด็ดขาด และด้วยเหตุผลนี้เองที่โรซาลีนสามารถเรียกร้องค่าแรงเพิ่มจากพ่อและแม่ของคาลวินได้

แต่เดิมวัตเตอร์สันตั้งใจว่าจะให้โรซาลีนปรากฏตัวในการ์ตูนเพียงครั้งเดียวเท่านั้น แต่ด้วยความที่โรซาลีนสามารถ “ปราบ” คาลวินได้ วัตเตอร์สันจึงได้เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับคาลวินและพี่เลี้ยงบ้างเป็นบางครั้ง[150]

4 คุณครูเวิร์มวูด

คุณครูเวิร์มวูดเป็นครูประจำชั้นวัยใกล้เกษียณของคาลวิน ชอบดื่มเหล้า สูบบุหรี่จัด และต้องทานยาอยู่เสมอๆ วัตเตอร์สันอธิบายว่าคุณครูเวิร์มวูดเป็นคนที่ไม่มีความสุขเนื่องจากเชื่อว่าการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญแต่เด็กๆกลับไม่ตั้งใจเรียน[151]

5 โม

โมเป็นนักเลงประจำโรงเรียน ชอบแกล้งและข่มขู่เอาเงินค่าอาหารกลางวันจากคาลวินเสมอๆ วัตเตอร์สันบอกว่าโมเป็นคน “ตัวใหญ่ โง่ น่าเกลียด และใจร้าย”[152]

---

[148] Ibid., p. 24.
[149] Ibid., p. 27.
[150] Ibid., p. 27.
[151] Ibid., p. 25.
[152] Ibid., p. 26.

3.2.6 ระดับภาษา

การ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์มักดำเนินเรื่องโดยบทสนทนา ระดับภาษาที่พบมักจะเป็นระดับกันเอง อย่างไรก็ดี ระดับของภาษาที่ใช้ในการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์เปลี่ยนแปลงได้ตามเนื้อเรื่องและประเด็นที่วัตเตอร์สันต้องการนำเสนอ เช่นเมื่อต้องการพูดถึงหัวข้อเรื่องความเป็นจริงที่บิดเบือน วัตเตอร์สันอาจให้คาลวินให้ภาษาเป็นทางการ ใช้คำศัพท์ที่หรูหรา เข้าใจยาก เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกว่าคาลวินกำลังพูดถึงเรื่องที่จริงจัง หรือเมื่อคาลวินจินตนาการว่าตนอยู่ในสถานการณ์ต่างๆ เช่นในยุคไดโนเสาร์ คาลวินอาจจะใช้คำศัพท์ยากๆในการบรรยายฉากนั้นๆ การใช้ภาษาในระดับทางการหรือการใช้ศัพท์ที่ยากเกินตัวเด็กวัยหกขวบนี้ จะไม่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกแปลกใจ เพราะเมื่ออ่านการ์ตูนเรื่องนี้ไปเรื่อยๆ ผู้อ่านจะเข้าใจเองว่า คาลวินเป็นเด็กที่มีความรู้ด้านคำศัพท์กว้างกว่าเด็กวัยเดียวกันมาก และจะกลายเป็นความขบขันมากกว่าที่เด็กวัยนี้สามารถใช้ภาษาเกินตัวได้

3.2.7 ลีลาและน้ำเสียง

ลีลา คือ ลักษณะการเขียนของผู้เขียนแต่ละคน ในการ์ตูนเรื่องนี้ วัตเตอร์สันมักจะใช้ภาษาพูดที่ใช้ในชีวิตกระจำวัน คำศัพท์ง่ายๆ ประโยคไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย และมีการใช้คำอุทานเยอะ ซึ่งเป็นลักษณะของภาษาการ์ตูน[153] ส่วนน้ำเสียงที่ใช้การ์ตูนเรื่องนี้นั้นมีหลากหลาย ทั้งขำขัน วิพากษ์วิจารณ์สังคม รวมไปถึงให้แง่คิดในเรื่องต่างๆ

3.2.8 ฉากและเวลาในท้องเรื่อง

ฉากในท้องเรื่องคือสถานที่ที่การ์ตูนดำเนินเรื่อง วัตเตอร์สันไม่เคยให้ข้อมูลว่าคาลวินอาศัยอยู่ที่ไหนแต่ผู้อ่านสามารถเดาได้ว่าคาลวินอาศัยอยู่ในชานเมือง ทางตะวันตกตอนกลางของสหรัฐอเมริกา ซึ่งวัตเตอร์สันอาจได้แรงบันดาลใจมาจากบ้านเกิดของตนเองในรัฐโอไฮโอ ฉากที่วัตเตอร์สันใช้ในการดำเนินเรื่องจะมีหลากหลาย เช่น ที่บ้านของคาลวิน ที่โรงเรียน ในป่า หรือแม้กระทั่งในจินตนาการของคาลวิน

ในส่วนเวลาในท้องเรื่อง วัตเตอร์สันก็ไม่เคยระบุเวลาในเรื่องเช่นกัน แต่เมื่อสังเกตจากลักษณะการแต่งกายของตัวละคร ทำให้คาดเดาได้ว่าระยะเวลาในเรื่องคือช่วงทศวรรษที่ 1980-1990 ซึ่งเป็นช่วงที่วัตเตอร์สันเขียนการ์ตูนเรื่องนี้ และเวลาในการ์ตูนจะหยุดอยู่กับที่ โดยดูได้จากตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง คาลวินในปี ค.ศ. 1985 ซึ่งเป็นปีที่คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ตีพิมพ์เป็นครั้งแรกก็จะเหมือนกับคาลวินในปีค.ศ. 1995 ซึ่งเป็นปีสุดท้ายที่ตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องนี้ อย่างไรก็ดี ถึงแม้เวลาในการ์ตูนจะคงที่ แต่ในบางครั้ง เช่น เมื่อครอบครัวคาลวิน

[153] Vladimir Ž. Jovanović, Linguistic and Literature. The Form, Position and Meaning of Interjections in English.., p. 20.

ไปตั้งแคมป์ ก็จะมีมิติของเวลาปรากฏอยู่ เช่น เหตุการณ์ทั้งหมดจะกินเวลาหนึ่งสัปดาห์ โดยผู้อ่านจะสามารถทราบได้จากคำพูดของตัวละคร เป็นต้น

3.3 <u>การวิเคราะห์คำอุทานในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์</u>

นอกจากสารนิพนธ์ฉบับนี้จะเกี่ยวข้องกับการแปลการ์ตูนแล้ว ผู้วิจัยยังตั้งประเด็นปัญหาเรื่องการแปลคำอุทานเป็นปัญหาหลักที่จะต้องวิจัย ดังนั้น การนำทฤษฎีการวิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนของเคลาส์ ไคล์ด มาใช้ในการวิเคราะห์การ์ตูนอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอ เพราะทฤษฎีนี้ไม่ได้ครอบคลุมไปถึงการวิเคราะห์คำอุทาน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ด มาใช้ในการวิเคราะห์คำอุทานดังที่ได้ศึกษาไว้ในบทที่ 2 (หน้า 17-36) โดยจะขอสรุปประเด็นที่จะนำมาวิเคราะห์ดังนี้

1 ผู้ส่งสาร คือ ใครคือผู้กล่าวอุทาน

2 ผู้รับสาร คือ ใครคือผู้ได้ยินคำอุทาน ผู้รับสารในที่นี้รวมทั้งผู้ที่ถูกกล่าวด้วย (addressee) และผู้รับสารโดยอ้อม (secondary addressee)

3 สถานการณ์การสื่อสาร คือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ผู้ส่งสารกล่าวคำอุทาน โดยเป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ส่งสารกล่าวคำอุทานนั้น

4 อวัจนภาษา คือ สีหน้า ท่าทางของผู้ส่งสารในขณะที่กล่าวคำอุทาน โดยพิจารณาจากภาพประกอบและคำพูดของตัวละครเป็นหลัก

5 วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร คือ เหตุใดผู้ส่งสารจึงกล่าวคำอุทาน โดยผู้วิจัยจะจำแนกวัตถุประสงค์ของการสื่อสารเป็น 3 ประเภทตามประเภทของคำอุทาน คือ อุทานประเภทแสดงออก (แสดงความรู้สึกและแสดงการรับรู้) คำอุทานประเภทแสดงความต้องการ และคำอุทานประเภทสื่อสัมพันธ์[154] เนื่องจากเป็นการจำแนกประเภทของคำอุทานตามหน้าที่ในการสื่อสาร

ในส่วนของคำอุทานที่จะนำมาพิจารณานั้น จะเป็นไปตามรายละเอียดที่ผู้วิจัยระบุไว้ในบทที่ 2 ซึ่งกล่าวโดยสรุปคือ เป็นคำหรือวลีอุทานที่สื่อสภาพจิตใจ อากัปกิริยา หรือท่าที หรือปฏิกิริยาทางจิตใจที่มีต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง โดยเป็นคำอุทานประเภทพื้นฐานและประเภทรอง มีหน้าที่เพื่อแสดงออก ใช้ในสื่อสัมพันธ์ และ/หรือเพื่อสั่งและถาม ซึ่งสำหรับหน้าที่หลังนั้น ผู้วิจัยกำหนดว่าจะต้องเป็นคำร้องเรียกหรือคำถามที่สื่อถึงสภาพจิตใจ อากัปกิริยา หรือท่าที หรือปฏิกิริยาทางจิตใจของผู้พูดเท่านั้น และคำสั่งต่างๆไม่ถือเป็นคำอุทาน

---

[154] ดูหน้า 54.

อย่างไรก็ดี เมื่อทำการศึกษารายการคำอุทาน ผู้วิจัยพบว่านอกจากจะมีคำอุทานตามลักษณะที่กำหนดไว้ข้างต้นแล้ว ยังพบคำอุทานที่มีลักษณะที่น่าสนใจ 2 ลักษณะคือ การใช้คำซ้ำ และการใช้คำอุทานแบบผสม

ผู้วิจัยพบการใช้คำซ้ำจำนวน 3 คำ คือ

Hey! Hey!

Look! Look!

All right! All right!

ถึงแม้ทั้งสามคำจะไม่จัดว่าเป็นคำอุทานตามนิยามของคำอุทานที่ผู้วิจัยกำหนด แต่การซ้ำคำทำให้อารมณ์ที่สื่อผ่านคำนั้นรุนแรงขึ้น โดยเฉพาะคำสุดท้ายที่เป็นตัวใหญ่และหนาซึ่งสามารถสื่อถึงความดังและน้ำเสียงได้หากพิจารณาควบคู่กับสีหน้าของตัวละคร และเมื่อพิจารณาบทก็พบว่าเป็นคำที่ผู้พูดพูดโพล่งออกทันทีซึ่งเป็นปฏิกิริยาต่อสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงจัดให้คำเหล่านี้เป็นคำอุทาน

ในส่วนของคำอุทานแบบผสม ตัวอย่างเช่น What?! ในประโยค

ตามลักษณะประจำทางภาษา บทบาททางไวยากรณ์ของคำว่า What นี้ คือเป็นคำที่ใช้นำหน้าประโยคคำถาม แต่ในที่นี้ คำนี้ถูกยืมมาใช้เพื่อแสดงอารมณ์เป็นหลัก ดังนั้น หน้าที่ของ What ในที่นี้จึงเป็นคำอุทาน

สำหรับการศึกษารายการคำอุทาน ในขั้นตอนแรก ผู้วิจัยพบคำดูจะมีลักษระคล้ายอุทานจำนวน 158 คำด้วยกัน แต่เมื่อได้ศึกษาหลักเกณฑ์การวิเคราะห์คำอุทาน (หน้า 53-55) โดยละเอียดแล้ว พบว่าว่าคำบางคำมีลักษณะคล้ายคำอุทานแต่ไม่มีบทบาทหน้าที่แสดงอารมณ์เหมือนคำอุทาน ดังเช่นกลุ่มคำต่อไป

1 คำประเภทดัชนีปริจเฉท (discourse marker)

ซึ่งใช้พูดเมื่อจะขึ้นต้นประโยคใหม่ เช่น wellใน Well, what do you say? หรือ so ใน So, you’re a tiger now? เป็นต้น เนื่องจากตำแหน่งของคำอยู่หน้าประโยค จึงอาจทำให้เข้าใจผิดว่ามีหน้าที่ร้องเรียกผู้ฟังได้ แต่เมื่อศึกษาลักษณะของคำอุทานประเภทแสดงความต้องการให้ถี่ถ้วนจะพบว่า คำอุทานประเภทนี้ จะต้องมีผู้ถูกเรียกโดยผ่านการเอ่ยคำอุทานนั้น เช่น Careful! ใช้เพื่อเตือนผู้ฟัง แต่ในกรณีของคำว่า well หรือ so ที่ใช้ขึ้นต้นประโยคนั้นเป็นเพียงการกล่าวลอยๆ ไม่มีลักษณะของการร้องเรียกแต่อย่างใด

2 คำประเภทอนุภาค (particle)

เช่น yes ในตัวอย่างต่อไปนี้

Calvin: You’d probably goof it all up if you did. Let’s get started.

Susie: Yes! ***Let's!***

ในตัวอย่างนี้ คำว่า yes เป็นอนุภาคเพราะใช้ในการตอบรับ แต่คำว่า yes หรือ yeah สามารถเป็นคำอุทานเพื่อใช้ในการสื่อสัมพันธ์ได้หากเป็นไปตามตัวอย่างต่อไปนี้

A: Heard you had a bad day.

B: It was just… The exams were really difficult…

A: *Yeah…*

B: I mean I did prepare for them and it turned out like this. I was really upset.

A: *Yeah…*

B: And I got migraine after that.

A: Aww…

B: That's right.

นอกจากนี้ คำว่า yes สามารถเป็นคำอุทานเพื่อแสดงความรู้สึกดีใจหรือสะใจได้ เช่น เมื่อนักฟุตบอลยิงประตูฝ่ายตรงข้ามได้ แฟนบอลก็จะตะโกน "Yes!" หรือ "Yes! Finally!" เป็นต้น

3 คำที่ใช้เป็นประจำ (formulae)

คือคำที่ใช้พูดเป็นประจำในการสนทนา เช่น Hello, Thank you, Goodbye เป็นต้น ถึงแม้โครงสร้างคำเหล่านี้จะเป็นคำอุทาน แต่เมื่อพิจารณาถึงหน้าที่แล้ว จะพบว่าคำเหล่านี้ไม่ได้สื่อถึงสื่อถึงสภาพจิตใจ อากัปกิริยา หรือท่าที หรือปฏิกิริยาทางจิตใจของผู้พูด ตัวอย่างคำที่ใช้เป็นประจำที่พบในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ ได้แก่

Mom: You do exactly what she tells you. I don't want to come home and hear any horror stories, **OK**?

Calvin: AUGH !

Calvin: This meeting of top-secret club G.R.O.S.S (**G**et **R**id **o**f **S**limy Girl**s**) will come to order, supreme ruler and dictatorship–for-life Calvin residing!

Hobbes: **Hear hear!**

4 คำที่ยกมาจากประโยคเต็ม

คำเหล่านี้มีลักษณะคล้ายคำอุทาน แต่เป็นคำที่ย่อมาจากประโยคเต็ม เช่นthere! ดังตัวอย่าง

Calvin: **There!** I finished our secret code!

Hobbes: Let's see.

ในที่นี้ คำว่า There! มาจากประโยคเต็มว่า There it is!

5 คำที่ใช้ต่อท้ายประโยคคำถาม (question tag)

เช่น eh? ดังตัวอย่าง

Calvin: Lovely day for a stroll, **eh** Hobbes? I certainly enjoy my afternoon constitutional!

Hobbes: Yes, it's quite invigorating!

คำว่า eh? ในที่นี้มีความหมายเท่ากับ Lovely day for a stroll, **isn't it** Hobbes?

6 คำเพื่อร้องเรียกผู้ฟัง

เช่น

Dad: **Hey** Calvin! Want to learn how to gut a fish?

จากการศึกษาลักษณะคำทั้ง 6 กลุ่ม ผู้วิจัยสามารถศึกษาคำวิจัยได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และได้ทำการปรับรายการคำอุทานที่วิเคราะห์จากเดิม 159 คำ เป็น 93 คำ ดังที่จะเสนอต่อไป

ผลการวิเคราะห์คำอุทานทั้ง 93 คำ มีดังนี้

ลำดับคำ	คำที่ศึกษา	รายละเอียดของคำ
1	Waaughh 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 ฮอปส์ผลักคาลวินตกน้ำ หลังที่จากคาลวินนั่งตกปลามาพักหนึ่งแล้ว แต่ “ไม่มีอะไรเกิดขึ้น” 4 ผู้พูดไม่อยู่ในภาพ จึงไม่สามารถวิเคราะห์อวัจนภาษาได้ 5 แสดงความรู้สึกตกใจ
2	Good heavens, ...! 	1 แม่ 2 คาลวิน 3 คาลวินถามแม่ด้วยคำถามแปลกๆ เกี่ยวกับตนเอง 4 ยืนเท้าสะเอว 5 แสดงความรู้สึกตกใจ
3	Gosh, how can I refuse? 	1 ฮอปส์ 2 คาลวิน 3 ฮอปส์ไม่สนใจข้อเสนอเรื่องเครื่องแปลงร่างของคาลวิน 4 มือทาบที่หน้าท้อง เหลือกตาขึ้น แลบลิ้น 5 แสดงความรู้สึกประชดประชันล้อเลียน

4	Boy, I’m hot. 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินบ่นว่าร้อน 4 ผู้พูดไม่อยู่ในภาพ จึงไม่สามารถวิเคราะห์อวัจนภาษาของผู้พูดได้ 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ
5	My, she’s taking this well. 	1 คาลวิน 2 – 3 คาลวินคิดในใจ 4 ยืนอยู่คนเดียว ยกนิ้วขึ้นทาบที่ปาก 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ
6	Uh… 	1 พ่อ 2 คาลวิน 3 พ่อตอบคำถามหลังจากคาลวินถามพ่อว่าตนเองดูแปลกไปหรือไม่ 4 ยืนหันหน้าไปทางคาลวิน 5 แสดงความรู้สึกลังเล

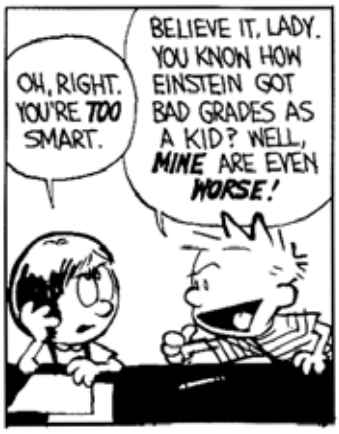
7	Geez, did you go blind? 	1 คาลวิน 2 พ่อ 3 คาลวินไม่พอใจที่พ่อไม่สังเกตว่าตนเองเป็นเสือ 4 ยืนหันหน้าไปทางพ่อ กางแขนทั้งสองออก 5 แสดงความรู้สึกหงุดหงิด
8	Oh, I thought you meant besides that. 	1 พ่อ 2 คาลวิน 3 พ่อแก้ตัว 4 ยืนหันหลังให้คาลวินแต่เอี้ยวตัวมาพูดด้วย ตามองขึ้นด้านบน 5 แกล้งแสดงความประหลาดใจ
9	Oops! 	1 ฮอปส์ 2 คาลวิน 3 ฮอปส์แปลงร่างคาลวินเป็นเต่า 4 ยืนและยกมือสองข้างขึ้นปิดปาก 5 แสดงความรู้สึกตกใจ

10	Uh-oh. 	1 ฮอปส์ 2 คาลวิน 3 คาลวินคุยกับฮอปส์เรื่องจะไปตั้งแคมป์ 4 ยืนและยกนิ้วขึ้นทาบที่ปาก 5 แสดงการรับรู้ว่ามีสิ่งผิดไปจากที่คาดหวัง
11	Gosh, ...! 	1 คาลวิน 2 พ่อแม่ 3 คาลวินตื่นเต้นที่จะได้ไปตั้งแคมป์ 4 นั่งอยู่ที่เบาะหลัง ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกตื่นเต้น มีความสุข
12	Wow! 	1 คาลวิน 2 พ่อแม่ 3 คาลวินตื่นเต้นที่จะได้ไปตั้งแคมป์ 4 นั่งอยู่ที่เบาะหลัง ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกตื่นเต้น มีความสุข

13	Oh boy! 	1 คาลวิน 2 พ่อแม่ 3 คาลวินตื่นเต้นเมื่อเห็นเกาะที่จะตั้งแคมป์ 4 นั่งบนเรือ มือสองข้างเกาะกาบเรือ ชะโงกหน้าไปด้านข้างของเรือ ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกตื่นเต้น มีความสุข
14	Ahh, this is the life! 	1 พ่อ 2 แม่ คาลวิน 3 พ่อพูดในขณะที่พายเรือไปที่เกาะ 4 พายเรือ เงยหน้าขึ้น หลับตา ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกมีความสุข พอใจ
15	Hey, wait! 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินห้ามฮอปส์สะบัดตัว 4 ยืนและยกแขนไปด้านหน้า อ้าปากกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ

16	Ackpth! 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 ฮอปส์สะบัดขนในเต็นท์ 4 ยกมือทั้งสองข้างขึ้นปิดหน้า ตัวลอย อ้าปากกว้าง 5 แสดงอารมณ์ตกใจ
17	Ha ha! 	1 พ่อ 2 คาลวิน 3 พ่อพูดปลอบใจตนเองและคาลวิน 4 ยืน ยกมือทั้งสองข้างขึ้นระดับไหล่ เงยหน้ามองข้างบน 5 ฝืนแสดงอารมณ์ขัน แฝงผิดหวัง
18	Boy, ... 	1 คาลวิน 2 พ่อแม่ 3 คาลวินบ่นเรื่องอาหาร 4 ยืน มือถือกระป๋อง มองไปที่กระป๋อง 5 แสดงความรู้สึกผิดหวัง

19	Boy, ... ! 	1 พ่อ 2 พ่อ 3 พ่อพูดกับตัวเองขณะที่พายเรือ 4 พายเรือ มองไปข้างๆ ยิ้ม 5 แสดงความรู้สึกพอใจ มีความสุข
20	All right! 	1 พ่อ 2 แม่ คาลวิน 3 พ่อมีปฏิกิริยาต่อสิ่งที่แม่พูด 4 ขับรถ ขมวดคิ้ว อ้าปากกว้าง ตาเบิกโต 5 แสดงการรับรู้ ปนไม่พอใจ
21	Aaghh, ... 	1 คาลวิน 2 ซูซี่ 3 คาลวินไม่พอใจที่ต้องจับคู่ทำรายงานกับซูซี่ 4 ยืน แขนข้างขวายกขึ้น มือข้างซ้ายปิดตา 5 แสดงความรู้สึกหงุดหงิด ไม่พอใจ

22	Oh, right. 	1 ซูซี่ 2 คาลวิน 3 คาลวินบอกซูซี่ว่าตนฉลาดกว่าไอน์สไตน์ 4 โน้มตัวไปหาซูซี่ แขนข้างซ้ายเท้าโต๊ะ มือขวาชี้เข้าหาตัวเอง ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงการรับรู้ (ตอบรับ แกมประชดประชัน)
23	Hey, what a crowd! 	1 คาลวิน 2 คุณครูเวิร์มวูด เพื่อนร่วมชั้น 3 คาลวินออกมารายงานหน้าชั้น 4 แขนข้างขวากางออก แขนข้างซ้ายพับเข้าหาตัว ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ
24	…Um… 	1 คาลวิน 2 ซูซี่ 3 ซูซี่โกรธที่คาลวินพูดเพ้อเจ้อขณะรายงานหน้าชั้น 4 ยืน หันหน้าไปมองซูซี่ เท้าข้างซ้ายยกขึ้น แขนข้างขวาพับเข้าหาตัว ตาเบิกกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจกลัว

25	Boy, ... 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินคุยกับฮอปส์เรื่องที่เกิดขึ้นระหว่างรายงานหน้าชั้น 4 เดินก้มหน้า มือล้วงกระเป๋า 5 แสดงความรู้สึกเสียใจ ผิดหวัง
26	Heck, no. 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินแก้ตัวเมื่อฮอปส์ถามว่าคาลวินแต่งเรื่องที่รายงานขึ้นเองหรือไม่ 4 ยืน เงยหน้ามองฮอปส์ แขนทั้งสองกางออก 5 แสดงความรู้สึกขุ่นเคือง ไม่พอใจ
27	Geez, you think Susie was mad… 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินพูดกับฮอปส์เรื่องปฏิกิริยาของแม่เมื่อถูกอาจารย์เชิญ 4 ผู้พูดหันหลังให้ผู้อ่าน จึงไม่สามารถวิเคราะห์อวัจนภาษาได้ 5 แสดงความรู้สึกกลุ้มใจ หนักใจ

28	Aughhh! 	1 คาลวิน 2 แม่ 3 คาลวินตกใจที่โรซาลินจะมาเป็นพี่เลี้ยงในขณะที่พ่อกับแม่ออกไปข้างนอก 4 เงยหน้าขึ้นข้างบน ตาเบิกกว้าง อ้าปากกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ
29	For goodness sake, Calvin! 	1 แม่ 2 คาลวิน 3 แม่ดุคาลวิน 4 นั่งกับพื้น แขนขวาเท้าสะเอว ก้มหน้าเล็กน้อย 5 แสดงความรู้สึกหงุดหงิด รำคาญ (hhhhhh ที่ปรากฏในภาพมาจากคำว่า Augh ที่ปรากฏยาวต่อมาจากภาพที่ 27)
30	What?! 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 ฮอปส์แสดงความคิดเห็นว่าคาลวินว่าไม่ควรแกล้งโรซาลิน 4 หันหน้าไปทางฮอปส์ อ้าปากกว้าง ขมวดคิ้ว ยกแขนขึ้นเหนือศีรษะ 5 แสดงความรู้สึกตกใจปนกับไม่พอใจ โกรธ

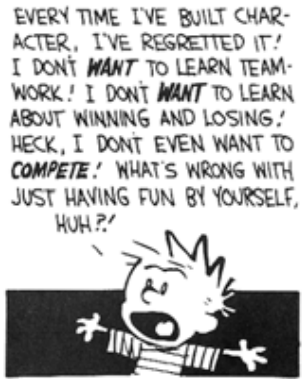
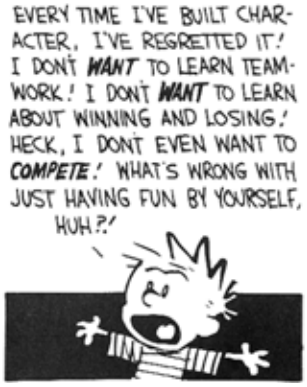
31	Yahh! 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียส แมน) 2 โรซาลิน 3 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) จู่โจม โรซาลิน 4 กระโจนเข้าหาโรซาลิน อ้าปากกว้าง ยืดแขนทั้งสองข้างออกไปข้างหน้า 5 แสดงความต้องการ (ร้องเรียกเพื่อปลุกใจผู้พูดก่อนการต่อสู้ ข่มขู่ ท้าทาย)
32	Ow! 	1 โรซาลิน 2 คาลวิน ชาร์ลี 3 คาลวินแกล้งโรซาลิน 4 ล้มลงกับพื้น ใช้แขนผลักคาลวิน ถูกคาลวินผลักศีรษะ อ้าปากกว้าง หลับตา 5 แสดงความรู้สึกเจ็บปวด
33	Great moons of Neptune! 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียส แมน) 2โรซาลิน 3 โรซาลินเตรียมทำโทษคาลวิน 4 ยืนหันหน้าไปทางโรซาลิน ตาเบิกกว้าง อ้าปากกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ ไม่คาดฝัน

34	Oh no! 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียส แมน) 2 โรซาลิน 3 โรซาลินเตรียมทำโทษคาลวิน 4 แขนทั้งสองกางออก ตาเบิกกว้าง อ้าปากกว้าง ขมวดคิ้ว 5 แสดงความรู้สึกตกใจ ไม่คาดฝัน (คำว่า no ไม่ใช่คำอุทาน แต่หากปรากฏร่วมกับ oh เป็น oh no จะเป็นคำอุทานแสดงความรู้สึก)
35	Uh oh. 	1 ฮอปส์ 2 คาลวิน 3 โรซาลินกำลังมาที่ห้อง 4 นั่งหันหลังให้คาลวิน แต่เอี้ยวคอมาทางคาลวิน 5 แสดงการรับรู้ว่ามีปัญหา
36	All right! 	1 โรซาลิน 2 คาลวิน 3 โรซาลินเจอคาลวินที่ห้อง 4 มือขวาชี้คาลวิน ขมวดคิ้ว 5 แสดงความรู้สึกโกรธจัด

37	Huh? 	1 คาลวิน 2 โรซาลิน 3 คาลวินท้าทายโรซาลินหลังจากถูกดุ 4 แลบลิ้นให้โรซาลิน หลับตา มือทั้งสองกางออกและวางไว้ที่หูทั้งสองข้าง 5 แสดงความรู้สึกสงสัยแกมเยาะเย้ย
38	Hey!, hey! 	1 คาลวิน 2 โรซาลิน 3 โรซาลินบังคับคาลวินให้ลงไปข้างล่าง 4 ยืดแขนและขาไปข้างหน้า อ้าปากกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ และเพื่อทักท้วง คัดค้าน
39	Gosh mom, what's to tell? 	1 คาลวิน 2 แม่ 3 คาลวินแก้ตัวกับแม่ 4 นั่งอยู่บนเตียง มือซ้ายจับผ้าห่ม มือขวายกขึ้นระดับปาก 5 แสดงความรู้สึกรำคาญใจ

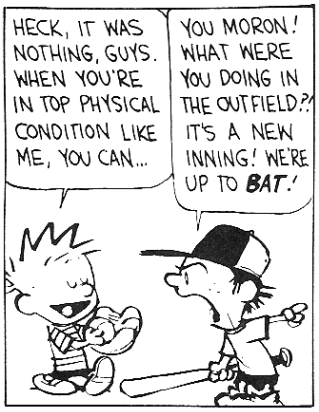
40	Uh… 	1 คาลวิน 2 แม่ 3 คาลวินแก้ตัวกับแม่ 4 มือซ้ายชี้ขึ้น อ้าปากกว้าง ตาเบิกกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ
41	Wow! 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 ไม่มีใครเล่นชิงช้าในช่วงเวลาพัก 4 วิ่งไปข้างหน้า ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกดีใจ ประหลาดใจ
42	Ha ha! 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 ไม่มีใครเล่นชิงช้าในช่วงเวลาพัก 4 นั่งบนชิงช้า ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกดีใจ มีความสุข

43	Whee! 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 คาลวินได้เล่นชิงช้า 4 นั่งบนชิงช้า ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกมีความสุข สนุกสนาน
44	Hey Calvin, didn't you sign up to play baseball at recess? 	1 ซูซี่ 2 คาลวิน 3 ซูซี่เจอคาลวินที่สนามเด็กเล่น 4 เดิน หันหน้าไปทางคาลวิน 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ
45	Oh no! 	1 คาลวิน 2 ซูซี่ 3 ซูซี่บอกว่าคาลวินเป็นเด็กผู้ชายคนเดียวในสนามเด็กเล่น 4 ยืน อ้าปากกว้าง ตาเบิกกว้าง มือทั้งสองข้างจับหน้า 5 แสดงความรู้สึก ตกใจ

46	Heck, I don't even want to compete! 	1 คาลวิน 2 พ่อ 3 คาลวินเถียงพ่อเรื่องข้อดีของกีฬา 4 แขนทั้งสองกางออก อ้าปากกว้าง คิ้วชนกัน 5 แสดงความรู้สึกไม่พอใจ โกรธ หงุดหงิด
47	Huh?! 	1 คาลวิน 2 พ่อ 3 คาลวินเถียงพ่อเรื่องข้อดีของกีฬา 4 แขนทั้งสองกางออก อ้าปากกว้าง คิ้วชนกัน 5 แสดงความต้องการ (ต้องการคำตอบโดยใช้คำถามแสดงความหงุดหงิด ไม่พอใจ)
48	Goodness, what happened?! 	1 แม่ 2 พ่อ คาลวิน 3 คาลวินกลับเข้าบ้านหลังถูกลูกเบสบอลกระแทกจมูก 4 เอี้ยวตัวมามองคาลวิน ตาเบิกกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ

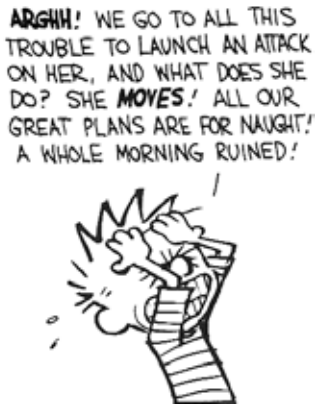
49	By ode dad id trying to gill me! (My god dad is trying to kill me!) 	1 คาลวิน 2 แม่ พ่อ 3 คาลวินโวยวายหลังจากถูกฟูกเบสบอลกระแทกจมูก 4 มือจับประดาษเช็ดหน้า อ้าปากกว้าง ตาเบิกกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ
50	Hmm… 	1 คุณครูลอคจอว์ 2 คาลวิน 3 คาลวินคุยกับคุณครูลอคจอว์เรื่องทีมเบสบอล 4 นั่งบนม้านั่ง หันหน้ามาทางคาลวิน 5 แสดงความรู้สึกลังเล (ก่อนตัดสินใจ)
51	Hey, what's everyone doing? 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 คาลวินพูดกับตัวเองระหว่างเล่นเบสบอล 4 ยืน หันหน้าไปทางขวา ยกคิ้วสูง 5 แสดงความรู้สึกสงสัยปนประหลาดใจ

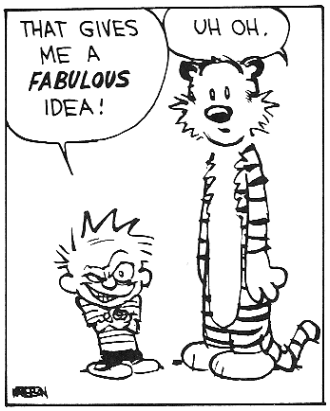
52	Oh, what a desolate place to be trapped! 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 คาลวินจินตนาการเรื่องอื่นระหว่างเล่นเบสบอล 4 ยืนอยู่ข้างยานอวกาศ มือทั้งสองข้างจับล้อ 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ
53	Hey, what's me! 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 คาลวินพูดกับตัวเองระหว่างเล่นเบสบอล 4 ยืน เอนตัวไปด้านหลัง ดึงศอกขวาไปข้างหลัง ตาเบิกกว้าง อ้าปาก 5 แสดงความรู้สึกตกใจ
54	Wow! 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 คาลวินกำลังพยายามรับลูกเบสบอล 4 วิ่ง มือสองข้างยื่นมาข้างหน้า อ้าปากกว้าง ตามองด้านบน 5 แสดงความรู้สึกตื่นเต้น

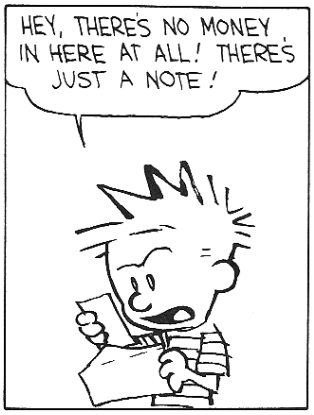
55	Heck, it was nothing, guys.  	1 คาลวิน 2 เพื่อนร่วมทีม 3 คาลวินคุยโอ้กับเพื่อนร่วมทีม 4 เดินมาทางเพื่อน มือจับลูกเบสบอลที่อยู่ในถุงมือเบสบอล ตามองต่ำ ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกภูมิใจ โอ้อวด
56	Huh? 	1 คาลวิน 2 เพื่อนร่วมทีม 3 คาลวินคุยกับเพื่อนร่วมทีม 4 ยืน ยื่นลูกเบสบอลไปข้างหน้า อ้าปาก คิ้วยกสูง 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ
57	Oops. 	1 คาลวิน 2 เพื่อนร่วมทีม 3 คาลวินคุยกับเพื่อนร่วมทีม 4 เอนตัวต่ำไปข้างหน้า แขนข้างซ้ายยื่นไปข้างหน้า ยิ้มยิงฟัน ตาเบิกกว้าง 5 แสดงการรับรู้ว่าทำผิด แกมอับอาย

58	Well! 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 คาลวินสำรวจแซนด์วิชของตนเอง 4 ก้มหน้ามองแซนด์วิชที่อยู่ในมือ 5 แสดงการรับรู้ว่าเป็นสิ่งใด
59	Hmm? 	1 ซูซี่ 2 คาลวิน 3 คาลวินคุยกับซูซี่ 4 หันหน้ามาทางคาลวิน ตามอง แซนด์วิชของคาลวิน มือถือแซนด์วิช แก้มตุ่ย 5 เพื่อสั่งและถาม (แสดงความสงสัย)
60	Oh stop it, Calvin. 	1 ซูซี่ 2 คาลวิน 3 คาลวินคุยกับซูซี่ 4 หันหน้ามาทางคาลวิน มือถือ แซนด์วิช คิ้วชนกัน 5 แสดงความรู้สึกรำคาญ

61	Eww! 	1 ซูซี่ 2 คาลวิน 3 คาลวินคุยกับซูซี่ 4 หันหน้าไปทางคาลวิน แลบลิ้นใส่คาลวิน หลับตาแน่น 5 แสดงความรู้สึกขยะแขยง
62	Hmm… 	1 คาลวิน 2 ซูซี่ 3 คาลวินคุยกับซูซี่ 4 มือขวาถือแซนด์วิช นิ้วมือซ้ายจิ้มเนยถั่ว ตามองแซนด์วิช คิ้วเป็นเส้นตรง 5 แสดงการรับรู้ว่าเป็นสิ่งใด
63	Augh! 	1 คาลวิน 2 ซูซี่ 3 คาลวินเล่นกับแซนด์วิชของตนเอง 4 แขนทั้งสองข้างยกขึ้น อ้าปากกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ

64	Boy, what a close call that was! 	1 คาลวิน 2 ซูซี่ 3 คาลวินพูดกับซูซี่ 4 มือเท้าสะเอว ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกโล่งอก มีความสุข
65	Oh boy! 	1 ฮอปส์ 2 คาลวิน 3 คาลวินเล่นกับฮอปส์ 4 วิ่ง ยิ้ม 5 แสดงความรู้สึกตื่นเต้น ดีใจ
66	Arghh!  	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 ซูซี่ไม่อยู่เมื่อคาลวินไปถึง 4 เงยศีรษะขึ้น มือทั้งสองข้างกุมหน้าผาก หลับตาแน่น กัดฟัน 5 แสดงความรู้สึกผิดหวัง ไม่พอใจ

67	Uh oh.  	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินคุยกับฮอปส์ 4 ยืนตรงอยู่ข้างคาลวิน ปากเป็นวงกลม 5 แสดงการรับรู้ว่ามีสิ่งผิดปกติ
68	Hey, where's Binky Betsy? 	1 ซูซี่ 2 ซูซี่ 3 ตุ๊กตาของซูซี่หายไป 4 เดินไปที่ของเล่น ตามองต่ำไปที่ของเล่น 5 แสดงความรู้สึกสงสัย ประหลาดใจ
69	Hmm, there's nobody here. 	1 ซูซี่ 2 ซูซี่ 3 ซูซี่เปิดประตูมาเจอจดหมาย 4 ก้มลงเก็บจดหมาย มือข้างซ้ายยันประตูไว้ 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ

70	Look! Look! 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินคุยกับฮอปส์ 4 มือซ้ายชี้ไปข้างหน้า ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความต้องการ (สั่ง แกมตื่นเต้นยินดี)
71	Oh boy! 	1 ฮอปส์ 2 คาลวิน 3 คาลวินคุยกับฮอปส์ 4 มองไปข้างหน้า มือทั้งสองกางออกยกสูงระดับไหล่ ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกตื่นเต้น
72	Hey, there’s no money in here at all!  	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 คาลวินถูกซูซี่หลอก 4 มือซ้ายถือซอง มือขวาถือกระดาษอ้าปาก คิ้วชนกัน 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ

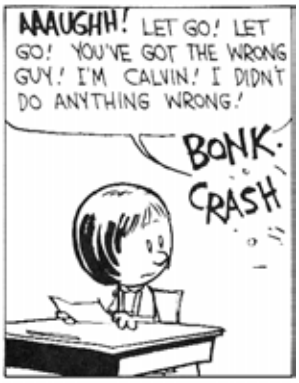
73	Ha ha ! 	1 ซูซี่ 2 คาลวิน 3 ซูซี่แย่งฮอปส์มาจากคาลวิน 4 มือขวายันประตู แลบลิ้นใส่คาลวิน หลับตาแน่น 5 แสดงความรู้สึกเยาะเย้ย สะใจ
74	Nyahh ! 	1 ซูซี่ 2 คาลวิน 3 ซูซี่แย่งฮอปส์มาจากคาลวิน 4 มือขวายันประตู แลบลิ้นใส่คาลวิน หลับตาแน่น 5 แสดงความรู้สึกเยาะเย้ย สะใจ
75	Oooh, that rotten Susie! 	1 คาลวิน 2 คาลวิน 3 คาลวินพูดกับตัวเองหลังจากซูซี่แย่งฮอปส์ไป 4 เดินไปข้างหย้า กัดฟัน ตาจ้องไปข้างหน้า 5 แสดงความรู้สึกโกรธแค้น ขุ่นเคือง

76	Aahh! 	1 คาลวิน 2 ซูซี่ 3 ซูซี่แกล้งคาลวิน 4 มือทั้งสองจับตุ๊กตายื่นไปข้างหน้าจนสุดแขน ตามองไปที่ตุ๊กตา อ้าปากกว้าง ตาเบิกกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจ
77	Oh, you'll grow to like her, Calvin. 	1 ซูซี่ 2 คาลวิน 3 ซูซี่แกล้งคาลวิน 4 มือทั้งสองจับตุ๊กตายื่นไปข้างหน้าจนสุดแขน อ้าปากกว้าง ตาเบิกกว้าง เอนตัวไปข้างหลัง 5 แสดงการรับรู้แกมประชดประชัน
78	Hmm, anything else? 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินหักคะแนนฮอปส์ที่แกล้งซูซี่ไม่สำเร็จ 4 มือขวาจดข้อความในสมุด ก้มหน้ามองสมุด คิ้วชนกัน 5 แสดงการรับรู้ (เพื่อบอกว่ากำลังใช้ความคิด)

79	Good gravy! 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 ฮอปส์แกล้งหยอกคาลวิน 4 ยกแขนทั้งสองข้างขึ้นเหนือศีรษะ ตาเบิกกว้าง อ้าปากกว้าง 5 แสดงความรู้สึกตกใจปนขุ่นเคือง
80	Wow! 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินคุยกับฮอปส์ 4 กางมือทั้งสองออกแล้วยืดไปข้างหน้าจนสุดแขน ตาเบิกกว้าง ปากเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงความรู้สึกดีใจ ตื่นเต้น
81	Gosh, it's dark in here. 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 2 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 3 คาลวินพูดกับตัวเองระหว่างเปลี่ยนชุด 4 ผู้พูดไม่อยู่ในภาพ จึงไม่สามารถวิเคราะห์อวัจนภาษาของผู้พูดได้ 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ ไม่พอใจ

82	Hmm… 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 2 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 3 คาลวินพูดกับตัวเอง 4 อยู่ในชุดสตูเพ็นเดียสแมน สวมหน้ากาก ยิงฟัน ยกแขนขวาขึ้นคล้ายชกไปด้านข้าง ตาเป็นรูปสามเหลี่ยม 5 แสดงการรับรู้ (เพื่อบอกว่ากำลังใช้ความคิด)
83	Heck, this may even be a job for the custodian. 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 2 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 3 คาลวินพูดกับตัวเอง 4 ผู้พูดไม่อยู่ในภาพ จึงไม่สามารถวิเคราะห์อวัจนภาษาของผู้พูดได้ 5 แสดงความรู้สึกไม่พอใจ
84	Zounds! 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 2 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) คุณครูเวิร์มวูด 3 คาลวินพูดกับตัวเอง 4 อยู่ในชุดสตูเพ็นเดียสแมน สวมหน้ากาก แขนทั้งสองรั้งเกาะกับช่องบนประตูลอคเกอร์ ตาเบิกกว้าง อ้าปาก 5 แสดงความรู้สึกตกใจ

85	…Um… 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 2 คุณครูเวิร์มวูด 3 คาลวินพูดกับตัวเอง 4 ผู้พูดอยู่ในชุดสตูเพ็นเดียสแมน สวมหน้ากาก (รูปซ้าย) มือขวายกขึ้นระดับอก แขนซ้ายยกขึ้นเหนือศีรษะ เงยศีรษะขึ้นเล็กน้อย อ้าปากกว้าง (รูปขวา) มือขวาอยู่ที่ปาก ตามองขึ้นข้างบน 5 แสดงการรับรู้ (เพื่อบอกว่ากำลังใช้ความคิด)
86	**Hm**, well, I'll come back to that… 	1 คาลวิน (สตูเพนเดียสแมน) 2 คุณครูเวิร์มวูด 3 คาลวินพูดกับตัวเอง 4 ผู้พูดอยู่ในชุดสตูเพ็นเดียสแมน สวมหน้ากาก (รูปซ้าย) มือขวายกขึ้นระดับอก แขนซ้ายยกขึ้นเหนือศีรษะ เงยศีรษะขึ้นเล็กน้อย อ้าปากกว้าง (รูปขวา) มือขวาอยู่ที่ปาก ตามองขึ้นข้างบน 5 แสดงการรับรู้ (เพื่อบอกว่ากำลังตัดสินใจ)

87	Boy, was I thirsty! 	1 คาลวิน 2 คุณครูเวิร์มวูด เพื่อนร่วมชั้น 3 คาลวินพูดกับคุณครูเวิร์มวูด 4 เดินเข้ามาในห้อง ยกแขนขวาขึ้นเช็ดปาก ตามองต่ำ 5 แสดงความรู้สึกแปลกใจ
88	Aaaughh! 	1 คาลวิน 2 คุณครูเวิร์มวูด เพื่อนร่วมชั้น 3 คุณครูเวิร์มวูดลงโทษคาลวิน 4 ผู้พูดไม่อยู่ในภาพ จึงไม่สามารถวิเคราะห์อวัจนภาษาได้ 5 แสดงความรู้สึกเจ็บปวด
89	Arrggh! 	1 คาลวิน 2 คุณครูเวิร์มวูด เพื่อนร่วมชั้น 3 คุณครูเวิร์มวูดลงโทษคาลวิน 4 ผู้พูดไม่อยู่ในภาพ จึงไม่สามารถวิเคราะห์อวัจนภาษาได้ 5 แสดงความรู้สึกเจ็บปวด

90	Yikes. 	1 ฮอปส์ 2 คาลวิน 3 คาลวินคุยกับฮอปส์ 4 ยืนหันหน้าเข้าหาคาลวิน ตามองที่คาลวิน 5 แสดงความรู้สึกตกใจแกมเห็นใจ
91	…Um… 	1 ฮอปส์ 2 คาลวิน 3 คาลวินคุยกับฮอปส์ 4 ยืนหันหน้าเข้าหาคาลวิน นิ้วชี้ขวาเกาขมับ 5 แสดงความรู้สึกลังเล
92	Oh, and I flunked the test, too. 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินคุยกับฮอปส์ 4 ผู้พูดหันหลังให้ผู้อ่าน จึงไม่สามารถวิเคราะห์อวัจนภาษาของผู้พูดได้ 5 แสดงการรับรู้ (นึกขึ้นได้)

93	Wow, the story was different that time! 	1 คาลวิน 2 ฮอปส์ 3 คาลวินคุยกับฮอปส์ 4 มือทั้งสองข้างจับผ้าห่ม ตาเบิกกว้าง 5 แสดงความรู้สึกประหลาดใจ

3.4 <u>สรุป</u>

การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกของการ์ตูนช่วยให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องคาลวินแอนด์ ฮอปส์อย่างลึกซึ้งมากขึ้น โดยเฉพาะประเด็นสำคัญที่บิล วัตเตอร์สันหยิบยกมาเป็นประเด็นในการเขียนเป็นประจำนั้น ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อ ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถถ่ายทอดสารนั้นได้อย่างถูกต้องต่อไป

การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในของการ์ตูนช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจลักษณะเฉพาะของการ์ตูนมากขึ้น ซึ่งความเข้าใจเหล่านี้สามารถนำมาดัดแปลงในบทแปลได้ เช่น ขนาดการใช้ตัวอักษรที่ต่างกันส่งผลต่อผู้อ่านต่างกัน ดังนั้นในบทแปล ผู้วิจัยก็ต้องใช้ขนาดตัวอักษรที่สอดคล้องกับต้นฉบับเพื่อที่ผู้อ่านฉบับแปลภาษาไทยจะสามารถรับรู้ความเปลี่ยนแปลงนั้นด้วย

สำหรับการวิเคราะห์คำอุทาน ข้อมูลที่วิเคราะห์มานั้นมีความสำคัญมากเพราะช่วยให้เกิดความชัดเจนทางมโนทัศน์ของคำอุทานแต่ละคำ เพราะข้อมูลเหล่านี้จะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจคำอุทานแต่ละคำมากขึ้น เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารจะเป็นสิ่งกำหนดระดับความสุภาพของคำอุทาน หากผู้ส่งสารสนิทกับผู้รับสาร คำอุทานที่ใช้อาจไม่ต้องสุภาพมากนัก แต่หากผู้ส่งสารมีความสัมพันธ์ที่ห่างเหินกับผู้รับสารหรือมีอายุต่างกันมาก คำอุทานที่ใช้ก็ต้องสุภาพกว่าคำอุทานที่ใช้ทั่วไป นอกจากนี้ ในขณะเดียวกัน วัตถุประสงค์ของการสื่อสารก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน เพราะผู้วิจัยจำเป็นต้องทราบว่าเหตุใดผู้ส่งสารจึงอุทานคำนั้นจากนั้นจึงจะแปลคำอุทาน เป็นต้น หลังจากที่เข้าใจคำอุทานแต่ละคำแล้ว เมื่อทำการแปลคำอุทาน ผู้วิจัยจะพิจารณาข้อมูลทั้งหมดที่วิเคราะห์ไว้ข้างต้นในบทนี้และถ่ายทอดเป็นคำอุทานในภาษาไทยที่สื่อถึงมโนทัศน์เดียวกับคำอุทานในต้นฉบับ เพื่อให้ได้คำแปลคำอุทานที่ถูกต้องและเหมาะสมกับบริบทต่อไป

บทที่ 4

การวางแผนการแปล

จากการวิเคราะห์ตัวบทในบทที่ 3 อย่างละเอียดถี่ถ้วนทำให้ผู้วิจัยเข้าใจต้นฉบับดีขึ้น และตระหนักถึงปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นในระหว่างที่ถ่ายทอดความหมายของต้นฉบับเป็นบทแปล ในบทนี้ผู้วิจัยจะวางแผนการแปล ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนเป็น 2 ขั้นตอนด้วยกัน คือ การวางแผนการแปลโดยรวม และการวางแผนการแปลเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดจากความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม ในขั้นตอนแรกแรก ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการเลือกรูปแบบการแปล การเลือกระดับภาษา และการเลือกรูปแบบการแปลการ์ตูนคอมิก ในขั้นตอนที่สองจะแบ่งเป็น 2 ประเด็นย่อย คือ ปัญหาการแปลคำอุทาน และปัญหาการแปลอื่นๆ คือ การกำหนดระบบสรรพนาม การแปลการเล่นคำ และการแปลชื่อตัวละคร

คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ เป็นตัวบทประเภทการ์ตูนคอมิกที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ โดยมุ่งให้ความบันเทิงและสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพสังคมไปพร้อมๆกัน ผู้วิจัยจึงกำหนดวัตถุประสงค์ในการแปลเพื่อให้บทแปลมีความเคียบเคียงกับต้นฉบับและใช้ภาษาที่เป็นธรรมชาติและสละสลวย ทั้งในด้านความหมาย วัจนลีลา และสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อ โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มผู้อ่านหนังสือพิมพ์ชาวไทยในปัจจุบัน (พ.ศ. 2550 - 2551) อายุตั้งแต่แปดปีขึ้นไป และมีภูมิหลังทางการศึกษาที่หลากหลาย โดยฉากของการสื่อสารในบทแปลคือ พ.ศ. 2550 - 2551 ซึ่งมีระยะเวลาห่างจากฉากของการสื่อสารในต้นฉบับ 12 – 23 ปี

4.1 <u>การวางแผนการแปลโดยรวม</u>

การวางแผนการแปลโดยรวม เป็นการวางแผนเพื่อจัดการกับรูปแบบการแปลที่ผู้วิจัยจะเลือกใช้เมื่อทำการแปล เพื่อให้ได้บทแปลที่ไพเราะและเหมาะสมกับประเภทของตัวบท โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 การเลือกรูปแบบการแปล

เนื่องจากข้อความส่วนมากในตัวบทต้นฉบับเป็นบทสนทนา ผู้วิจัยจึงเลือกรูปแบบการแปลตามแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิลตามที่ได้ศึกษาและทบทวนไว้แล้วในบทที่ 2 (หน้า 7-17)

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การนำแนวทางการแปลแบบตีความในการแปลบทสนทนาจะช่วยให้บทสนทนาในภาษาปลายทางมีความหมายที่เทียบเท่ากับบทสนทนาในตัวบทต้นฉบับและมีความเป็นธรรมชาติเพราะตัวบทแปลจะไม่ยึดติดกับคำและรูปแบบทางไวยากรณ์ของภาษาต้นทางเนื่องจากแนวทางการแปลนี้เน้นว่าการแปลคือการแปลความหมายทางวาทกรรม (ที่ได้จากบริบท) ไม่ใช่ความหมายประจำทางภาษา (ความหมายที่ปรากฏอยู่ในพจนานุกรม)

ในส่วนของการแปลคำอุทาน ผู้วิจัยจะใช้แนวทางการแปลแบบตีความพร้อมกับแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ด[155] กล่าวคือ หลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ดจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทของการสื่อสารที่จำเป็นต่อการแปลคำอุทาน เมื่อทราบข้อมูลเหล่านั้นแล้ว ผู้วิจัยจึงจะแปลคำอุทานนั้นตามแนวทางการแปลแบบตีความและในขณะเดียวกันบทแปลก็ต้องสอดคล้องกับข้อมูลที่วิเคราะห์โดยใช้หลักการวิเคราะห์ตัวบทของนอร์ด

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการแปลคำอุทานด้วยวิธีนี้จะช่วยให้คำอุทานในภาษาปลายทางมีความหมายที่เทียบเท่ากับคำอุทานในภาษาต้นทาง และเป็นธรรมชาติเพราะในขณะแปล ผู้วิจัยได้พิจารณาข้อมูลเกี่ยวกับบริบทของการสื่อสารควบคู่ไปด้วย

4.1.2 การเลือกระดับภาษา

ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 2 แล้วว่ามาร์ติน โจส ได้แบ่งระดับภาษา หรือ วัจนลีลา ออกเป็น 5 ระดับ คือ ระดับตายตัว (frozen) ระดับทางการ (formal) ระดับหารือ (consultative) ระดับกันเอง (casual) และระดับสนิทสนม (intimate) โดยระดับภาษานี้จะแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ ซึ่งสถานการณ์ในที่นี้ หมายถึงสภาวะที่เกิดจากปัจจัย 4 ประการรวมกัน[156] ได้แก่

1 กาลเทศะ

หมายถึง เวลา และ/หรือ สถานที่ของการพูดหรือการใช้ภาษา กาลเทศะเป็นสิ่งที่มีผลต่อการใช้ภาษาเพราะผู้ใช้จะเปลี่ยนภาษาไปตามกาลเทศะ

2 เรื่องที่พูด

ผู้พูดมักเลือกใช้ศัพท์ให้เหมาะกับเรื่องที่พูด เรื่องบางเรื่องเหมาะกับภาษาเป็นทางการ แต่เรื่องบางเรื่องเหมาะกับภาษาไม่เป็นทางการ

---

[155] ดูข้อมูลเพิ่มเติมที่หน้า 36.

[156] ใกล้รุ่ง อามระดิษ, “ระดับภาษา”, เอกสารประกอบการบรรยายวิชาทักษะภาษาไทยสำหรับนักแปล ภาคต้น ปีการศึกษา 2548. (เอกสารไม่ตีพิมพ์เผยแพร่).

3 ความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง

ผู้พูดจะต้องคำนึงถึงผู้ฟังเสมอจึงจะใช้ภาษาได้เหมาะสม ตัวอย่างของการแปรของภาษาตามความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง เช่น การใช้คำสรรพนาม เป็นต้น

4 ทัศนคติของผู้พูด ความรู้สึกหรือสภาวะทางจิตใจของผู้พูดจะมีผลกระทบต่อการใช้ภาษาด้วย

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ระดับภาษาที่ใช้ในเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ไว้ว่าเป็นระดับกันเอง มีการใช้ศัพท์ง่ายๆและคำแสลง เช่นเดียวกับระดับของภาษาพูดที่ใช้ในการ์ตูนโดยทั่วไป ในลักษณะที่ไม่เป็นทางการ เป็นภาษาที่ใช้กันทั่วไป มีถ้อยคำที่ใช้กันตามสบาย อาจมีการตัดทอนพยางค์หรือถ้อยคำออกไปบ้าง เพื่อให้สะดวกในการพูด นอกจากนี้บทสนทนาในการ์ตูนภาษาไทยยังมีการใช้การเล่นคำ สำนวนต่างๆที่ฟังดูเป็นกันเอง เพราะในการพูดคุยของคนไทยโดยทั่วไปนั้นจะมีการติดตลกจากคำพูดมากกว่าจากการแสดงกิริยาท่าทาง[157] ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้ภาษาระดับกันเองในการแปลคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ เพราะเป็นระดับภาษาที่ใช้กับบุคคลที่รู้จักคุ้นเคยกัน หรือกับเพื่อนสนิท มีความเป็นกันเองในการใช้ภาษา มีการใช้แสลง และรูปแบบประโยคไม่ซับซ้อน มีการละคำที่ไม่สำคัญ และมีการกร่อนคำ ซึ่งเป็นระดับภาษาเดียวกับระดับภาษาที่ใช้ในต้นฉบับ และเป็นระดับภาษาที่การ์ตูนภาษาไทยใช้ นอกจากนี้ยังเป็นระดับภาษาที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่เกี่ยวกับเด็กผู้ชายธรรมดาคนหนึ่ง และเหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย เพราะเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจง่าย อย่างไรก็ตาม ดังที่ได้วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 3 แล้วว่าระดับภาษาที่พบในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์เปลี่ยนแปลงได้ ฉะนั้น ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะเลือกใช้ระดับภาษาที่เหมาะสม โดยพิจารณาเป็นกรณีๆไป

4.2 การวางแผนการแปลที่เกิดจากความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม

การวางแผนการแปลที่เกิดจากความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม เป็นการวางแผนเพื่อจัดการปัญหาด้านภาษาและวัฒนธรรมที่จะเกิดขึ้นในขั้นตอนการแปล โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 2 ประเด็นคือ ปัญหาการแปลคำอุทาน ซึ่งเป็นปัญหาหลักของสารนิพนธ์ฉบับนี้ และปัญหาการแปลอื่นๆ

4.2.1 ปัญหาการแปลคำอุทาน

หลังจากที่ทำการวิเคราะห์คำอุทานในบทที่ผ่านมา นอกจากผู้วิจัยทราบลักษณะของคำอุทานที่จะทำการแปลแล้ว ผู้วิจัยยังพบปัญหาอื่นที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการแปลคำอุทานด้วย ซึ่งปัญหาเหล่านี้คือ

---

[157] มาณิษา พิศาลบุตร, “การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนขายหัวเราะฉบับกระเป๋า”, หน้า 73.

4.2.1.1 คำอุทานที่สร้างขึ้นใหม่ Great moon of Neptune

ในต้นฉบับที่นำมาทำการวิจัยนี้ มีวลีอุทานที่ผู้เขียนสร้างขึ้นใหม่หนึ่งคำ คือ Great moons of Neptune! ซึ่งเป็นคำที่ Stupendous Man ใช้ภาษาอังกฤษเลย อุทานเมื่อโรซาลินกำลังจะทำโทษคาลวินหลังจากที่เล่นซนจนเกินเหตุ

อองเดร เลอเฟอแวร์ (André Lefevere) กล่าวว่า ในการแปลคำที่สร้างขึ้นใหม่ ผู้แปลจะต้องพิจารณาว่าคำนั้นมีความสำคัญแค่ไหน และผู้แปลจะสามารถสร้างคำใหม่ในภาษาปลายทางที่มีผลต่อผู้อ่านเช่นเดียวกับคำคำนั้นในภาษาต้นทางหรือไม่[158]

หากพิจารณาผลที่มีต่อผู้อ่านของวลีอุทาน Great moons of Neptune! แล้วจะพบว่า วลีอุทานนี้ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขบขัน เพราะเป็นวลีอุทานที่เกิดจากจินตนาการของคาลวินและไม่มีความหมายอะไรเลย และยังสอดคล้องกับลักษณะของเรื่องราวเกี่ยวกับยอดมนุษย์ คือ เป็นเรื่องราวที่เกิดจากจิตนาการและมักเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ห่างไกลจากความเป็นจริง เช่น ดวงดาวที่ห่างไกล หรือวิทยาการที่เหนือจริง ดังนั้น ผู้แปลจึงจะแปลวลีอุทานนี้โดยเก็บใจความเดิมและยังคงความขบขันเอาไว้

4.2.1.2 การแปลคำอุทานที่เป็นเสียง

คำอุทานบางคำเป็นคำที่เกิดขึ้นจากเสียงที่ไม่ปรากฏในคำประเภทอื่น เช่น Sh! Aha! Uh-ho! เป็นต้น ผู้วิจัยพบว่าสามารถแปลคำอุทานประเภทนี้ได้ 2 วิธี คือ แปลแบบถอดเสียง เช่น Uh-ho แปลว่า โอ๊ะโอ และแปลแบบตีความ คือพิจารณาว่าคำอุทานนั้นมีความหมายใด จากนั้นจึงสื่อความหมายนั้นเป็น

[158] Lefevere, André, Translating Literature: Practice and Theory in a Comprehensive Literature Context, (The Modern Language Association of America: New York, 1992), p.41.

ภาษาไทย เช่น ตัวละครพูดคำว่า Uh-oh เมื่อพบว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้น ก็อาจจะแปลว่าคำว่า Uh-oh ได้ว่า ตายล่ะ เป็นต้น

เมื่อมีวิธีแก้ปัญหา 2 วิธี ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องเลือกวิธีที่ดีที่สุด ในกรณีนี้ ผู้วิจัยได้กลับไปพิจารณากลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย และพบว่า การที่กลุ่มผู้อ่านเป้าหมายเป็นกลุ่มใหญ่ที่มีภูมิหลังแตกต่างกัน ทำให้บทแปลนั้นต้องมีข้อมูลครอบคลุมมากที่สุดแต่ก็ไม่มากเกินไป หากผู้วิจัยเลือกแปลคำอุทานเหล่านี้แบบเลียงเสียง ก็จะคงวัฒนธรรมต้นทางที่แฝงอยู่ในคำอุทานได้ และผู้อ่านที่คุ้นเคยวัฒนธรรมต้นทางส่วนหนึ่งอาจจะเข้าใจว่าคำอุทานเหล่านั้นหมายความว่าอะไร แต่ผู้อ่านที่ไม่คุ้นเคยวัฒนธรรมต้นทางอาจจะไม่เข้าใจว่าคำอุทานนั้นแปลว่าอะไร ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจะแปลคำอุทานเหล่านี้โดยใช้วิธีการตีความ เพื่อให้ความเข้าใจของผู้อ่านในฉบับแปลเท่ากับความเข้าใจของผู้อ่านตัวบทต้นฉบับ

อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่ในภาษาไทยใช้คำอุทานคำเดียวกับในตัวบทต้นฉบับ เช่น err (เพื่อแสดงความลังเลใจ) ผู้วิจัยก็จะแปลโดยใช้วิธีถอดเสียง ว่า เอ่อ เพราะคำอุทานทั้งสองสื่อถึงความเข้าใจที่ตรงกันทั้งในภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง

4.2.2 ปัญหาการแปลอื่นๆ

4.2.2.1 การกำหนดระบบสรรพนาม

ลักษณะเด่นของการ์ตูนคือการดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพและบทสนทนาเป็นหลัก ด้วยเหตุที่ระบบสรรพนามในภาษาอังกฤษไม่ซับซ้อนเท่ากับระบบสรรพนามในภาษาไทยที่ต้องพิจารณาภูมิหลังและความสัมพันธ์ของทั้งผู้พูดและผู้ฟัง ผู้วิจัยจึงต้องกำหนดระบบสรรพนามเพื่อใช้ในการแปลให้ชัดเจนและเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร อย่างไรก็ดี สรรพนามที่กำหนดไว้อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามอารมณ์ความรู้สึกของผู้พูด เพราะหากยังคงสรรพนามเดิมไว้ อาจทำให้บทแปลไม่เป็นธรรมชาติและสมจริง นอกจากนี้ บางครั้งผู้วิจัยอาจแปลโดยละสรรพนามบุรุษที่หนึ่งเพื่อให้บทแปลเป็นภาษาไทยที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น

ในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้แปลได้กำหนดระบบสรรพนามที่ใช้ในการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ ดังนี้

สรรพนามบุรุษที่ 1			สรรพนามบุรุษที่ 2	
ผู้พูด	สรรพนามที่ใช้		ผู้ฟัง	สรรพนามที่ใช้
คาลวิน	ฉัน	เรียก	ฮอปส์	นาย

ฮอปส์	ฉัน	เรียก	คาลวิน	นาย
คาลวิน	ผม	เรียก	แม่	แม่
แม่	แม่	เรียก	คาลวิน	ลูก/ คาลวิน
คาลวิน	ผม	เรียก	พ่อ	พ่อ
พ่อ	พ่อ	เรียก	คาลวิน	ลูก/ คาลวิน
แม่	ฉัน	เรียก	พ่อ	คุณ
พ่อ	ผม	เรียก	แม่	คุณ
คาลวิน	ฉัน	เรียก	ซูซี่	เธอ
ซูซี่	ฉัน	เรียก	คาลวิน	นาย
คาลวิน	ฉัน	เรียก	โรซาลิน	เธอ
โรซาลิน	ฉัน	เรียก	คาลวิน	เธอ
คาลวิน (Stupendous Man)	ข้า	เรียก	โรซาลิน	เจ้า
คาลวิน (Stupendous Man)	ข้า	เรียก	เพื่อนๆ	เจ้า
คาลวิน	ผม	เรียก	คุณครู	ครู
คุณครู	ครู	เรียก	คาลวิน	เธอ
คาลวิน	ฉัน	เรียก	โม	นาย
โม	ฉัน	เรียก	คาลวิน	แก
คาลวิน	ฉัน	เรียก	เพื่อนคนอื่น	นาย (ช) / เธอ (ญ)
เพื่อนคนอื่น	ฉัน	เรียก	คาลวิน	นาย
ซูซี่	ฉัน	เรียก	เพื่อนคนอื่น	เธอ (ญ) / นาย (ช)
เพื่อนคนอื่น	ฉัน	เรียก	ซูซี่	เธอ
ซูซี่	หนู	เรียก	แม่ซูซี่	แม่
ซูซี่	หนู	เรียก	คุณครู	ครู
คุณครู	ครู	เรียก	ซูซี่	เธอ
พ่อ/ แม่	ฉัน	เรียก	โรซาลิน	เธอ
โรซาลิน	หนู	เรียก	พ่อ/ แม่	คุณ

โรซาลิน	ฉัน	เรียก	ชาร์ลี	เธอ

4.2.2.2 การแปลการเล่นคำ

การเล่นคำ คือ การใช้ถ้อยคำในเสียงและความหมายที่พลิกแพลงในการประพันธ์[159] กล่าวคือ เป็นการพลิกแพลงทางภาษาระหว่างรูป หรือ เสียง และความหมายของคำ

การแปลการเล่นคำเป็นปัญหาสำหรับนักแปลทุกคน เพราะการเล่นคำมีลักษณะที่แตกต่างกันไปในแต่ละภาษา และการเล่นคำยังเป็นการสะท้อนถึงวัฒนธรรมของภาษานั้นด้วย ด้วยเหตุนี้ นักแปลจึงต้องเผชิญปัญหาต่างๆเมื่อต้องแปลการเล่นคำจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่ง อย่างไรก็ดี นี่ไม่ได้หมายความว่าไม่สามารถแปลการเล่นคำได้เลย เพราะในการแก้ปัญหาการเล่นคำ ผู้แปลจะต้องคำนึงถึงบริบทของข้อความของเรื่อง คำนึงถึงผู้อ่านทั้งในแง่บริบททางวัฒนธรรมของผู้อ่าน และในแง่การสร้างผลกระทบต่อผู้อ่านให้เกิดอารมณ์เดียวกันกับผู้อ่านในภาษาต้นฉบับ[160]

อองเดร เลอเฟอแวร์ ได้กล่าวว่าวิธีการแปลการเล่นคำมีสามวิธี[161] คือ

1 จะสามารถแปลการเล่นคำได้เหมือนต้นฉบับก็ต่อเมื่อภาษาปลายทางมีคำที่สื่อความหมายได้ตรงกับคำที่ใช้เล่นในต้นฉบับทุกประการ

2 หากไม่สามารถแปลการเล่นคำได้ตามต้นฉบับ ผู้แปลสามารถเล่นคำในฉบับแปลของตนถ้าทำได้เพื่อให้จำนวนการเล่นคำของต้นฉบับและฉบับแปลใกล้เคียงกัน

3 หากไม่สามารถแปลการเล่นคำได้ ให้เลือกใช้คำที่สื่อความหมายจริงของคำในต้นฉบับนั้น โดยดูจากบริบท หากมีการเล่นคำคำนั้น ให้อธิบายความหมายไว้ที่เชิงอรรถ

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า สำหรับการแปลการเล่นคำในการ์ตูน นอกจากจะต้องคำนึงว่าการเล่นคำที่แปลมานั้นสอดคล้องกับบริบทของเรื่องแล้ว ยังจะต้องสอดคล้องกับรูปภาพที่ปรากฏอีกด้วย ในการแก้ปัญหาการแปลการเล่นคำนี้ ผู้วิจัยจะใช้แนวทางต่างๆดังนี้

4.2.2.3 การแปลสมญานาม

สมญานาม หรือ สมญา คือ ชื่อสมมุติที่ตั้งขึ้นตามลักษณะเด่นหรือลักษณะพิเศษของบุคคล สัตว์ เป็นต้น[162] จะเห็นได้ว่า การตั้งสมญานามนั้นมีวัตถุประสงค์อื่นแฝงอยู่ในชื่อด้วย ดังนั้น เพื่อให้

---

[159] พจนานุกรมฉบับมติชน,(กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2547), หน้า 784

[160] วัลยา วิวัฒน์ศร, การแปลวรรณกรรม, (กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547), หน้า 349.

[161] Lefevere, André, Translating Literature: Practice and Theory in a Comprehensive Literature Context, p.52.

[162] พจนานุกรมฉบับมติชน, หน้า 836.

ผู้อ่านเข้าใจวัตถุประสงค์นั้น ผู้แปลก็ควรจะแปลสมญานามนั้นด้วย ซึ่งในการแปลสมญานาม ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสามารถประยุกต์แนวทางการแปลชื่อขององเดร เลอเฟอแวร์เพื่อแปลสมญานามได้

องเดร เลอเฟอแวร์ กล่าวว่า ในงานวรรณกรรม บางครั้งชื่อตัวละครไม่ได้เป็นเพียงชื่อเท่านั้น หากแต่เป็นสิ่งที่จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจลักษณะของตัวละครนั้นๆด้วย[163] เลเฟแวร์ได้ยกตัวอย่างรูปแบบการแปลชื่อในกรณีที่ชื่อของตัวละครนั้นมีวัตถุประสงค์อื่นแฝงอยู่นอกเหนือจากเพียงแค่ชื่อตัวไว้ดังนี้[164]

1 แปลชื่อนั้นตรงตัว แล้วอธิบายเพิ่มเติมในเชิงอรรถว่าเหตุใดจริงแปลเช่นนั้น

2 แปลชื่อนั้นโดยพยายามเก็บความหมายที่แฝงในชื่อนั้นให้ครบ

3 คงชื่อเดิมไว้ แต่ผู้อ่านที่ไม่มีความรู้ในภาษาต้นทางอาจจะไม่เข้าใจความหมายที่แท้จริงของชื่อนั้นได้

4 คงชื่อเดิมไว้โดยมีคำเพื่ออธิบายความเพิ่มเติมในชื่อนั้น

ในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ ผู้วิจัยพบว่าสามารถถ่ายเสียงชื่อของตัวละครจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยได้เพราะชื่อเหล่านี้เป็นเพียงชื่อธรรมดา ไม่ได้มีความหมายหรือวัตถุประสงค์ใดแฝงอยู่ แต่พบปัญหาในการแปลสมญานามของตัวละคร ดังนั้น ผู้วิจัยจึงประยุกต์รูปแบบการแปลชื่อของเลเฟแวร์ข้างต้นในการแปลสมญานาม เพราะรูปแบบการแปลชื่อเหล่านี้จะใช้เมื่อชื่อเหล่านั้นมีความหมายหรือวัตถุประสงค์อื่นแฝงอยู่ หรือแม้กระทั่งเป็นชื่อเพื่อใช้อ้างอิงถึง (allude) เหตุการณ์ต่างๆในอดีต

สมญานามปรากฏในคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ในตอนที่จะแปลนั้นมี 3 สมญานามด้วยกันคือ Stupendous Man Babysitter Girl และ Crab Teacher ซึ่งเป็นสมญานามที่คาลวินใช้เรียกตัวเอง โรซาลินและคุณครูวอร์มวูดตามลำดับเมื่อคาลวินจินตนาการว่าตนคือ Stupendous Man ซึ่งเป็นยอดมนุษย์ (Super Hero) ที่คอยให้ความช่วยเหลือตัวคาลวินเอง ส่วน Babysitter Girl นั้น สำหรับคาลวินแล้วเปรียบเสมือนศัตรูตัวฉกาจของ Stupendous Man และ Crab Teacher คือผู้ลงโทษจอมโหดร้ายของ Stupendous Man

ในส่วนของชื่อ Stupendous Man นั้น นอกจากจะแปลว่า “มนุษย์สุดพิศวง” แล้ว Stupendous Man ยังมาจากการเล่นคำด้วย คือ

---

[163] Lefevere, André, Translating Literature: Practice and Theory in a Comprehensive Literature Context,, p. 39.
[164] Ibid., p. 41.

ส่วนชื่อ Babysitter Girl นั้น คาลวินเรียกโรซาลินด้วยสมญานามนี้เพราะโรซาลินเป็นพี่เลี้ยงของตน และคาลวินเรียกคุณครูวอร์มวูดว่า Crab Teacher เพราะเป็นครูที่ขี้หงุดหงิด ฉุนเฉียวง่าย

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ถึงแม้สมญานามของตัวละครที่เป็นยอดมนุษย์บางสมญานามจะได้รับการแปลเป็นภาษาไทย เช่น แบทแมน (Batman) เป็นมนุษย์ค้างคาว แต่คนไทยมักนิยมเรียกสมญานามเหล่านี้ภาษาอังกฤษมากกว่า อย่างไรก็ตาม หากจะคงสมญานามภาษาอังกฤษไว้ก็จะทำให้ผู้อ่านบางส่วนไม่เข้าใจว่าว่า Stupendous Man Babysitter Girl หรือ Crab Teacher นั้นแปลว่าอะไร เพราะเป็นชื่อใหม่ที่ไม่คุ้นหู และจะทำให้ไม่สามารถแปลการเล่นคำข้างต้นได้ด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจะแปลชื่อทั้งสองนี้ตรงตัว เพราะทั้งสองชื่อบ่งบอกถึงลักษณะของเจ้าของชื่อโดยตรง ไม่ต้องมีการตีความใดๆ

ในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้แปลจะแปลชื่อ Stupendous Man ว่า ไอ้หนุ่มสุดเจ๋ง Babysitter Girl ว่า พี่เลี้ยง และ Crab Teacher ว่า ครูขี้โมโห

บทที่ 5

ต้นฉบับ บทแปลและคำอธิบายการแปล

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะลงมือแปลโดยประยุกต์ทฤษฎีการแปลและแนวทางการแปลต่างๆที่ศึกษาไปแล้วเพื่อใช้การแปล และแก้ปัญหาในการแปลต่างๆตามที่วางแผนการแปลไว้ในบทก่อนหน้านี้

รูปแบบการจัดหน้าของบทแปลจะแตกต่างจากรูปแบบการแปลในสารนิพนธ์ฉบับอื่น คือ ผู้วิจัยจะจัดหน้าโดยเรียงลำดับต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปลจากบนลงล่าง แทนการเรียงลำดับแบบจากซ้ายไปขวา เนื่องจากเหตุผลด้านลักษณะของการ์ตูนคอมิกสตริป

สำหรับคำอธิบายการแปลนั้น ผู้วิจัยได้สร้างตารางโดยให้สอดคล้องกับช่องการ์ตูน และคำอธิบายการแปลจะสอดคล้องกับช่องการ์ตูนด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตาม ด้วยพื้นที่ที่จำกัด บางครั้งคำอธิบายอาจยาวเกินพื้นที่ที่จัดไว้ ในกรณีนี้ ผู้วิจัยจะมีคำกำกับว่าคำอธิบายนั้นเป็นของการ์ตูนช่องใด เพื่อมิให้ผู้อ่านสับสน

ในการอธิบายการแปล ผู้วิจัยจะอธิบายการแปลคำอุทาน ขั้นตอนการแปลคำพูดของตัวละครในกรณีที่มีการตีความคำพูดนั้น การแก้ปัญหาต่างๆ ตามที่ระบุไว้ในบทที่ 4 การเลือกใช้คำต่างๆ รวมไปถึงปัญหาที่นอกเหนือจากที่วางแผนไว้ที่อาจพบระหว่างลงมือแปล

ตอนที่ 1

ต้นฉบับ

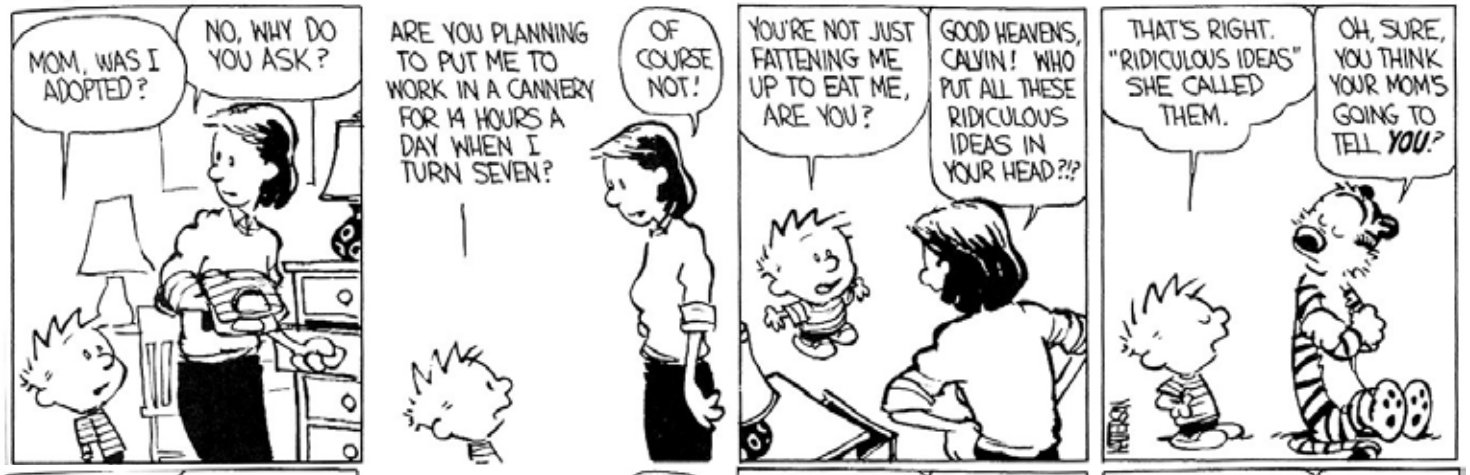
บทแปล

คำอธิบายการแปล

			คำอุทาน — คาลวินตกใจเพราะถูกฮอปส์ผลักตกน้ำ จึงแปล waaughh ว่า ว้าก เพื่อแสดงเสียงที่อุทานออกมาเมื่อตกใจ

ตอนที่ 2

ต้นฉบับ



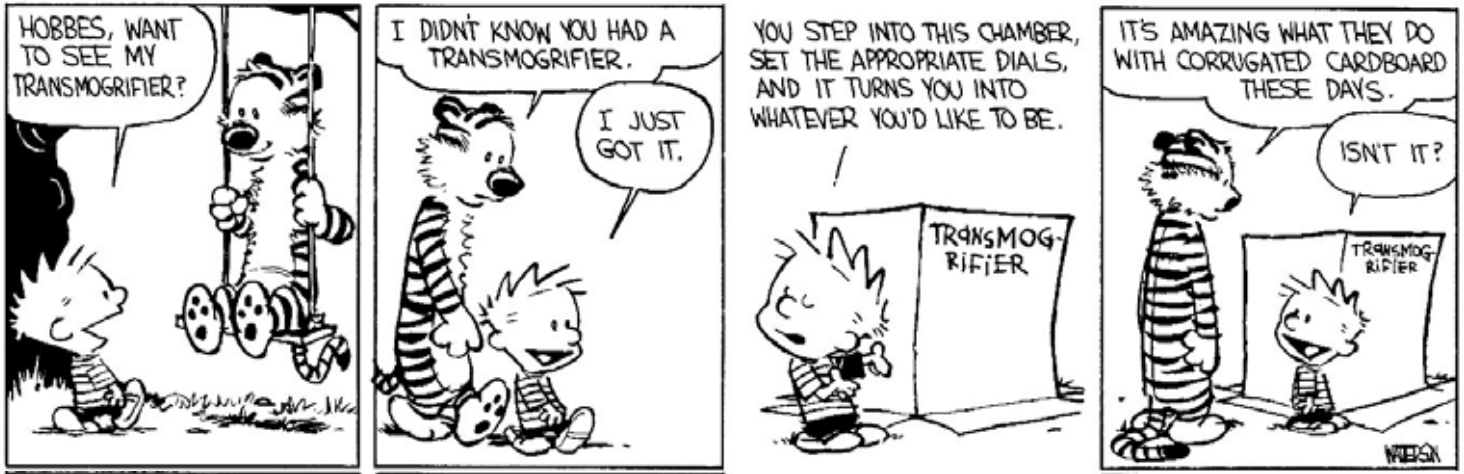
บทแปล

คำอธิบายการแปล

	แปลคำว่า cannery ใช้เหตุผลเปรียบเทียบในการแปลคำแต่ละคำ (reason by analogy) โดยนำมโนทัศน์ของ โรงงาน ทำงานหนัก และทำงานเกินชั่วโมงที่กฎหมายกำหนด แล้วเปรียบเทียบ (มีต่อ)	(ต่อ) กับคำในภาษาไทย จึงแปลว่า “โรงงานนรก” คำอุทาน — ตายแล้ว แสดงความรู้สึกตกใจ และผู้พูดเป็นผู้หญิง	เพิ่มคำว่า “ฮอปส์” เพื่อให้พอดีกับพื้นที่ที่เหลือในบรรทัดแรก

ตอนที่ 3

ต้นฉบับ



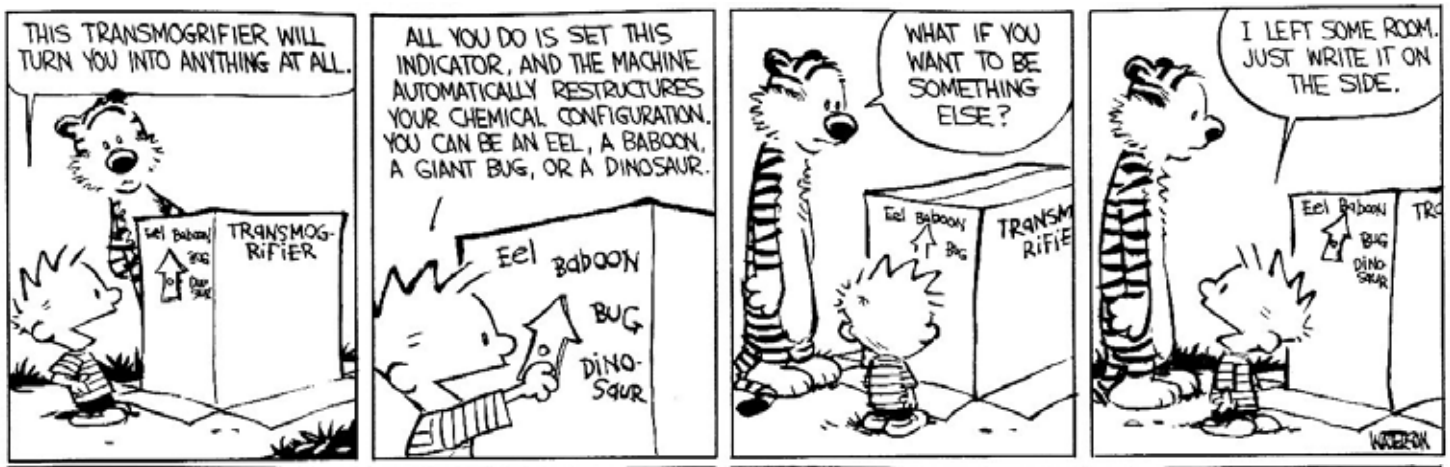
บทแปล

คำอธิบายการแปล

			แปลประโยคที่ฮอปส์พูดโดยการทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงของสิ่งที่พูด จากนั้นจึงเรียบเรียงคำพูดขึ้นใหม่ในภาษาปลายทาง

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ



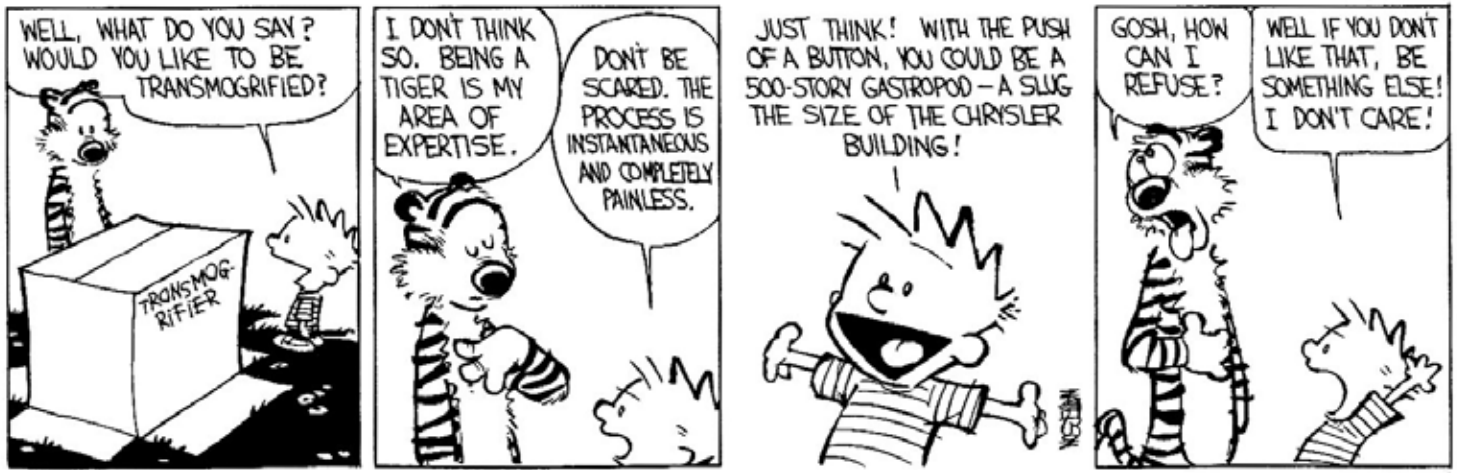
บทแปล

คำอธิบายการแปล

			ผู้วิจัยแปลประโยคนี้โดยทำความเข้าใจความหมายของคำพูดของคาลวิน จากนั้นจึงถ่ายทอดเป็นภาษาไทย ดังนั้นแม้ว่าจำนวนประโยคของต้นฉบับกับฉบับแปลจะต่างกัน แต่ก็สื่อถึงความหมายเดียวกัน

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

ไม่ได้แปลคำว่า well เนื่องจากเป็นคำประเภทดัชนีปริจเฉท มีไว้เพื่อให้ประโยคสมบูรณ์ แต่ในภาษาไทยไม่จำเป็นต้องแปลประโยคก็สมบูรณ์ได้	(ช่องถัดไป) แปล A 500-story gastropod โดยเปรียบเทียบความสูงของตึก 500 ชั้นว่าสูงจนเท่าฟ้า ส่วนตึกไครส์เลอร์ แปลว่าตึกระฟ้า เพราะเป็นตึกที่สร้างด้วยอิฐที่สูงที่สุดในโลก (มีต่อ)	(ต่อ) หากแปลว่าตึกไครส์เลอร์ ผู้อ่านอาจจะไม่ทราบว่าสูงแค่ไหน	- คำอุทาน — โอ้โห ใช้เพื่อแสดงการประชดประชัน และผู้พูดเป็นผู้ชาย คำว่า โอ้โห จึงเหมาะกว่าคำว่า แหม

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

		แปลประโยคที่คาลวินพูดโดยการทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงของสิ่งที่พูด จากนั้นจึงเรียบเรียงคำพูดขึ้นใหม่ในภาษาปลายทาง	แปลคำว่า No (No, make it ‘musk ox.” …**No**…) ว่า เดี๋ยว เพราะ No ในที่นี้ไม่มีความหมายในเชิงปฏิเสธ แต่สื่อความหมายในเชิงคัดค้าน หรือเปลี่ยนใจ (กรณีนี้คือ คัดค้านสิ่งที่เพิ่งพูดออกไป) และคำว่า เดี๋ยว ก็สื่อถึงการเปลี่ยนใจของผู้พูดได้เป็นอย่างดี

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ

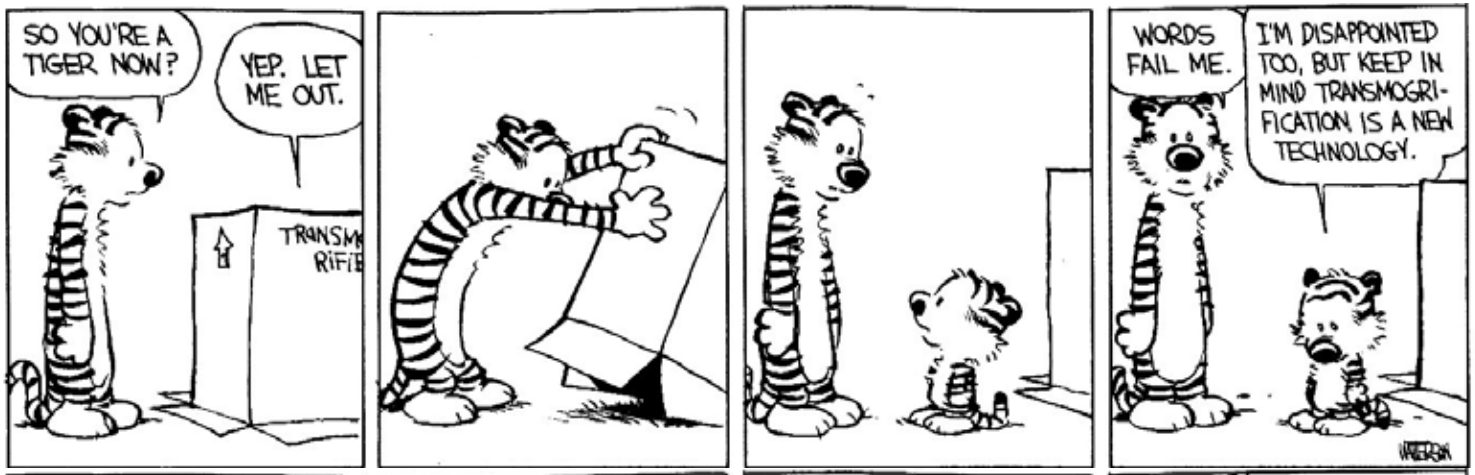
บทแปล

คำอธิบายการแปล

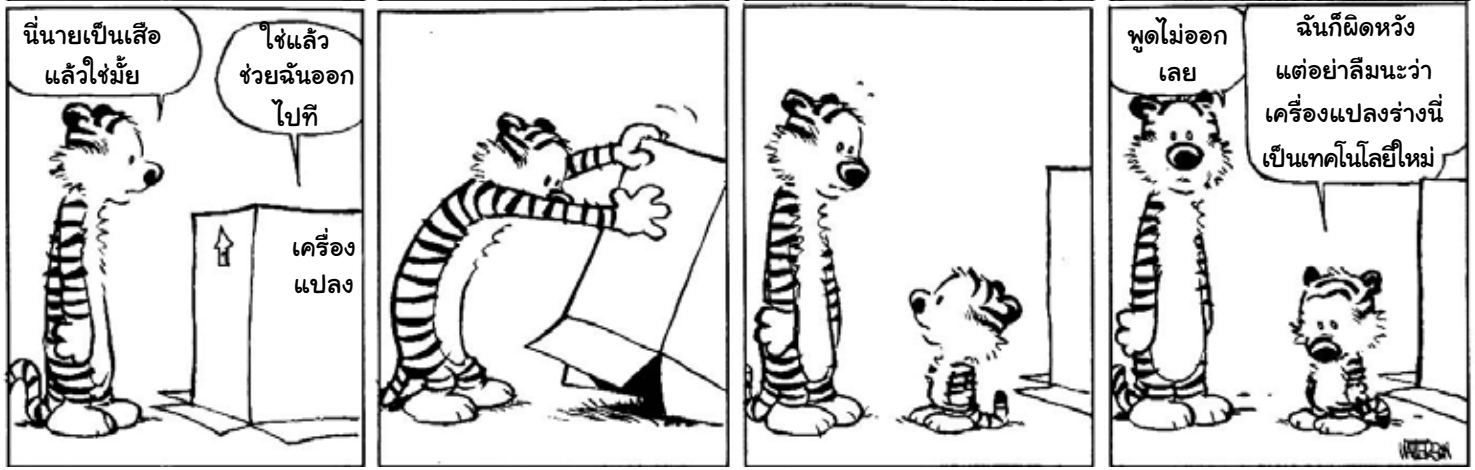
		คำว่า Zap! เป็นคำเลียนเสียง จึงแปลโดยใช้คำเลียนเสียงในภาษาไทย	คำอุทาน – คาลวินแปลกใจที่รู้สึกร้อนเมื่อกลายเป็นเสือ จึงใช้คำว่า โอ้โห เพื่อแสดงความความรู้สึกประหลาดใจหรือไม่คาดคิดมาก่อน

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

			Words fail me. เป็นสำนวน แปลว่า ผิดหวังจนไม่สามารถบรรยายได้ จึงแปลเป็นภาษาไทยว่า พูดไม่ออก เพื่อสื่อว่าฮอปส์ผิดหวังกับสิ่งที่เห็นจนไม่สามารถออกความเห็นใดๆได้

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำว่า so ในที่นี้มีหน้าที่เพื่อเรียกร้องผู้ฟังเท่านั้น ไม่ใช่คำอุทาน จึงแปลว่า นี่ เพื่อร้องเรียกคาลวิน			

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

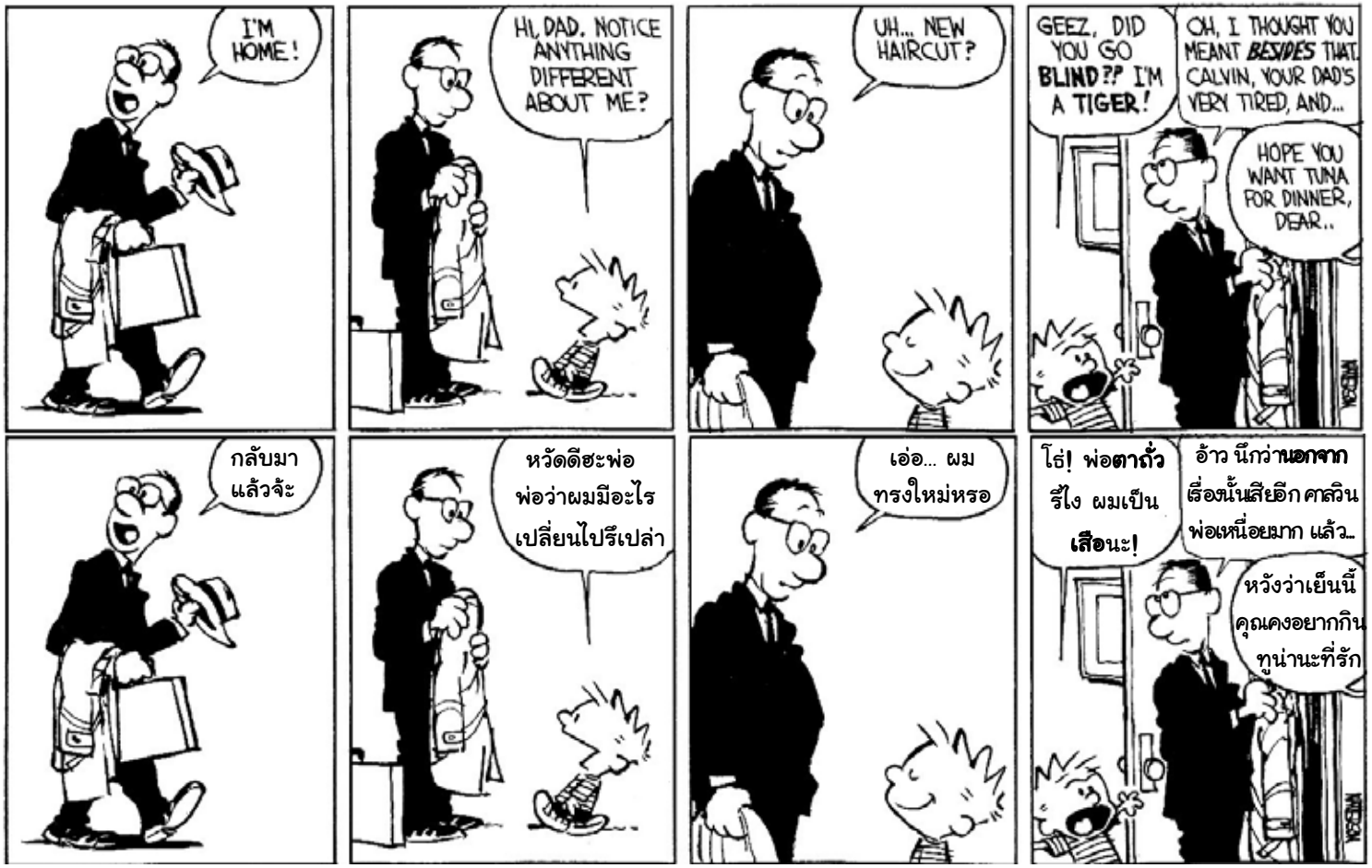
			คำอุทาน – คาลวินแปลกใจที่แม่ไม่มีปฏิกิริยาเมื่อคาลวินกลายเป็นเสือ จึงใช้คำว่า โอ้โฮเฮะ เพื่อแสดงความรู้สึกประหลาดใจเมื่อมีสิ่งผิดไปจากที่คาดไว้

คำอธิบายการแปล

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล



คำอธิบายการแปล

		คำอุทาน — เอ่อ ใช้เพื่อแสดงอาการไม่แน่ใจ (ช่องถัดไป) - คำอุทาน — โธ่ ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกหงุดหงิดไม่พอใจ	- คำว่า blind มีความหมายว่า มองไม่เห็น ซึ่งคนไทยมักพูดว่า ตาถั่ว มากกว่า ตาบอด - คำอุทาน – อ้าว ใช้เพื่อแสดงความประหลาดใจ ในที่นี้มีการประชดประชันแฝงอยู่ด้วย

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำว่า well เป็นดัชนีปริจเฉท ไม่มีความหมายใด นอกจากเพื่อให้ประโยคมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น และไม่ได้ใช้เพื่อร้องเรียก ดังนั้นจึงไม่แปลคำนี้ในฉบับแปล		คำว่า Zap! เป็นคำเลียนเสียง จึงแปลโดยใช้คำเลียนเสียงในภาษาไทย	- คำอุทาน — อุ้ย แสดงความตกใจเมื่อเกิดสิ่งผิดพลาด กรณีนี้สะกดว่า อุ้ย เพราะผู้พูดเป็นผู้ชาย - คำแสลง คาลวินเรียกฮอปส์ว่า lunkhead (คนโง่) จึงแปลว่า เจ้างั่ง โดยพิจารณาจากบริบทที่ฮอปส์ทำเรื่องง่ายๆพลาด

ตอนที่ 3 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

	แปลประโยค It's my own design โดยการทำความเข้าใจความหมาย (understand meaning) โดยวิเคราะห์บริบทของคำว่า design แล้วพบว่าไม่ได้แปลว่า ออกแบบ (มีต่อ)	(ต่อ) แต่แปลว่า สร้าง เพราะคาลวิน เป็นคนสร้างเครื่องนี้โดยใช้ กล่องกระดาษดังนั้น จึงแปลประโยคนี้ว่า ฉันสร้างเองเลยนะเนี่ย	ลำดับของอนุประโยค (if clause) ในต้นฉบับและฉบับแปลต่างกัน โดยในฉบับแปล ผู้วิจัยแปลโดยให้อนุประโยคอยู่หน้าประโยคหลัก เพื่อให้คำพูดของคาลวินฟังเป็นภาษาไทยยิ่งขึ้น

ตอนที่ 4

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

		ในฉบับแปล ได้รวบความหมายของประโยคที่หนึ่งและสองเข้าด้วยกันด้วยเหตุผลด้านพื้นที่ คำอุทาน — โอ๊ยโย่ ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกตกใจ เพราะคิดได้ว่ามีสิ่งที่ผิดไปจากที่คาดไว้ (มีต่อ)	(ต่อ) ผู้พูดมักจะเป็นเด็ก (ผู้ใหญ่จะไม่ใช้คำอุทานนี้)

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

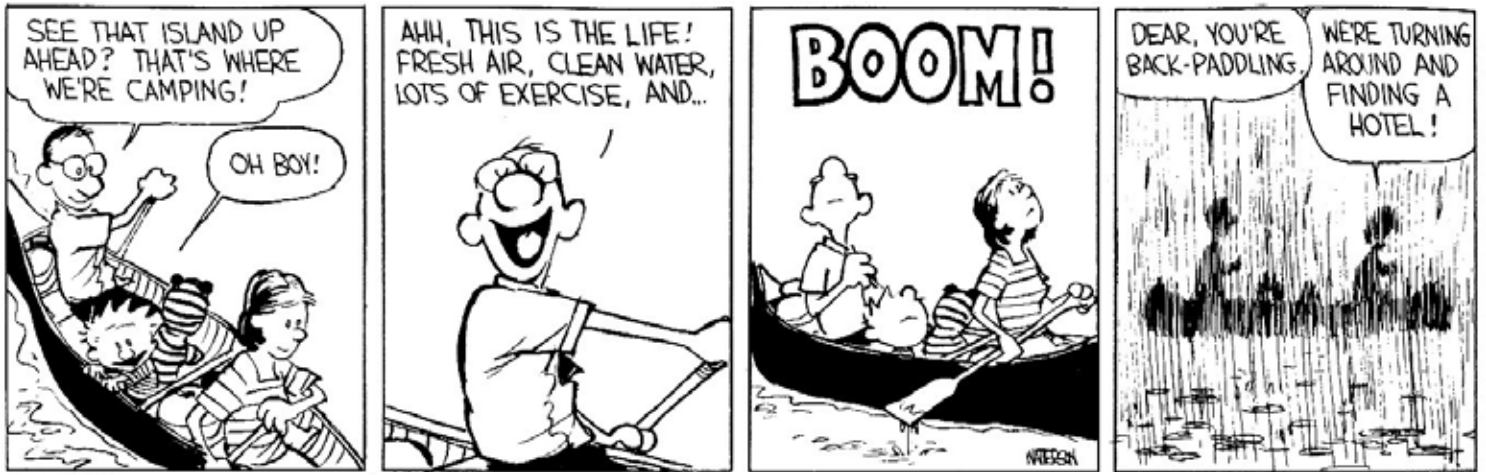
บทแปล

คำอธิบายการแปล

- คำอุทาน — คาลวินตื่นเต้นที่จะได้ไปเที่ยว จึงใช้คำว่า โอ้โห เพื่อแสดงความรู้สึกตื่นเต้น - คำอุทาน — คาลวินตื่นเต้น ดีใจที่จะได้ไปเที่ยว จึงใช้คำว่า เย่ เพื่อแสดงความรู้สึกตื่นเต้น ดีใจ			

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำอุทาน — เย่ เพื่อแสดงความรู้สึกดีใจเพราะคาลวินและครอบครัวกำลังจะถึงจุดหมายปลายทาง	คำอุทาน — ใช้ อ้า เป็นเสียงเพื่อแสดงความรู้สึกพึงพอใจ มีการใช้อักษรซ้ำหลายครั้งเพื่อสื่อถึงเสียงที่ยาวกว่าปกติ		

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

	Be prepared เป็นคำขวัญของลูกเสือ ดังนั้น จึงแปล Always be prepared โดยใช้เหตุผลเปรียบเทียบในการแปลคำแต่ละคำ (reason by analogy) (มีต่อ)	(ต่อ) จึงใช้คำขวัญลูกเสือในภาษาไทย คือ จงเตรียมพร้อม	yeah ในที่นี้ไม่ใช่การตอบรับ และคำพูดของคาลวินมีน้ำเสียงประชดประชัน จึงแปล Yeah, dad ว่า เยี่ยมฮะพ่อ

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

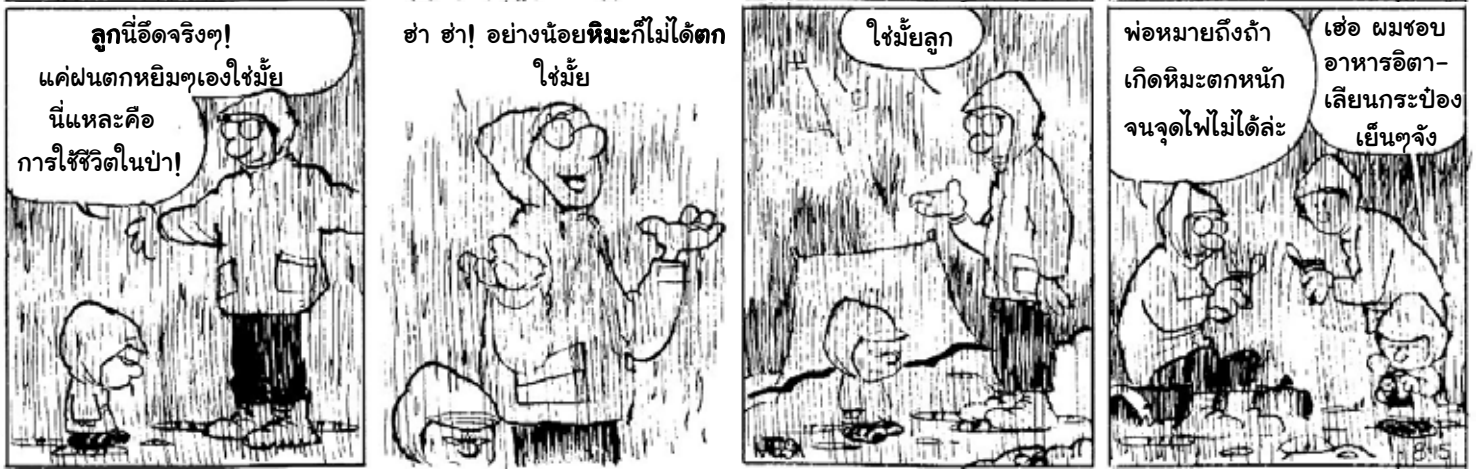
คำอธิบายการแปล

		คำอุทาน — เฮ้ย แสดงความรู้สึกตกใจมากๆ และเนื่องจากคาลวินกับฮอปส์สนิทกัน จึงเลือกใช้คำนี้	คำอุทาน - ใช้ อ๊าก เพื่อเป็นเสียงแสดงอาการตกใจแกมไม่พอใจที่ต้องเปียกอีกครั้งหลังจากเพิ่งเปลี่ยนเสื้อผ้า

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

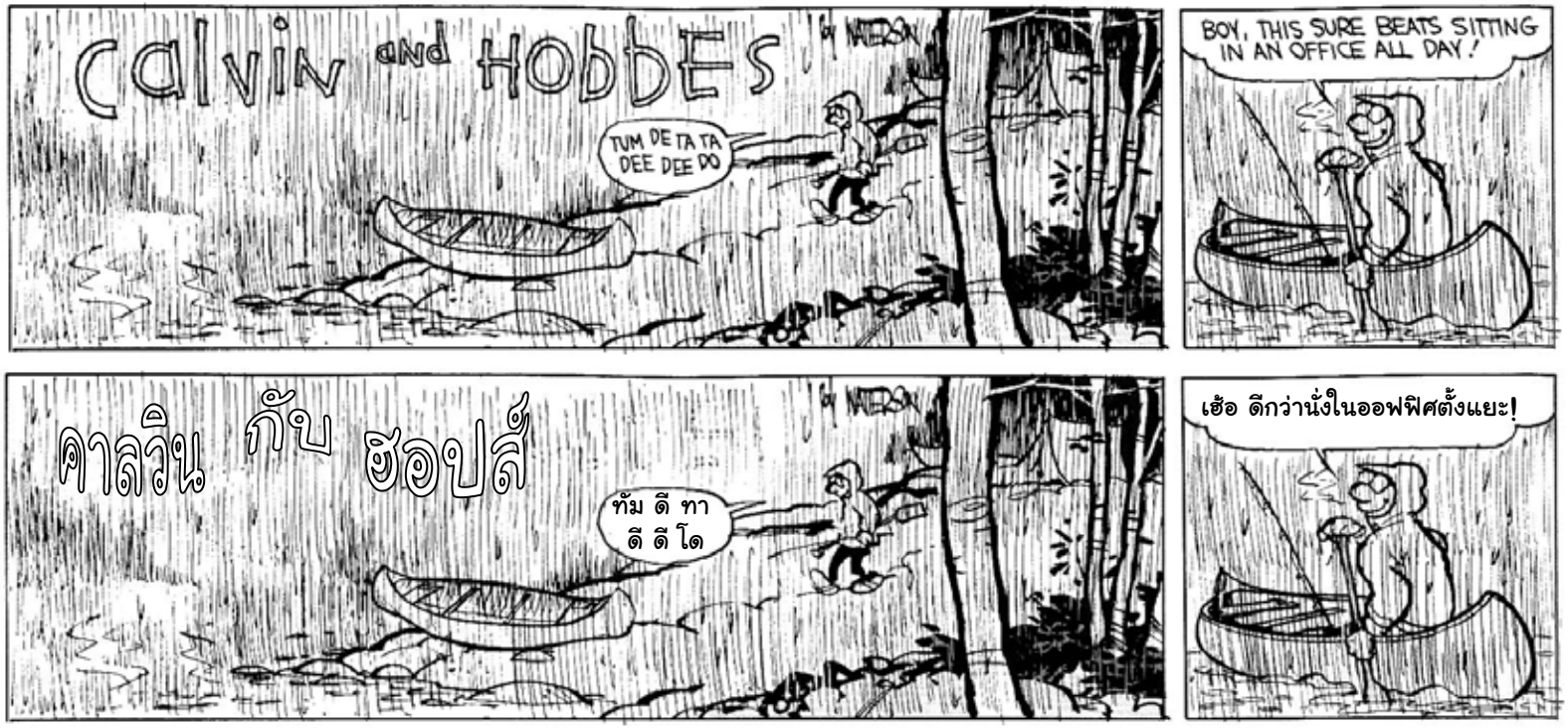


คำอธิบายการแปล

	คำอุทาน — ถอดเสียงว่า ฮ่า ฮ่า ตามภาษาอังกฤษ เนื่องจากในภาษาไทยใช้เสียงนี้เป็นเสียงหัวเราะเช่นกัน	เพิ่มคำว่า ลูก เข้ามาในบทแปล เพื่อย้ำว่า การถามนั้นเป็นการถามคาลวิน และเพื่อให้บทแปลฟังดูเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น (ช่องถัดไป) - คำอุทาน — เฮ่อ เพื่อแสดงความรู้สึกผิดหวัง	- Canned ravioli คือ ราวิโอลีกระป๋อง(ราวิโอลีเป็นอาหารอิตาเลียนชนิดหนึ่ง คล้ายเกี๊ยว) แต่ผู้อ่านบางส่วนอาจไม่เข้าใจว่าราวิโอลีคืออะไร จึงแปลโดยคงความเป็นอาหารอิตาเลียนไว้ ว่า อาหารอิตาเลียนกระป๋อง

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

แปลการฮัมเพลงโดยการถ่ายเสียง เพราะเสียงฮัมไม่มีความหมายใดนอกจากเพื่อสื่ออารมณ์ของผู้ฮัมเพลง และเพื่อคงเสียงเดิมไว้	คำอุทาน — เฮ้อ เพื่อแสดงความรู้สึกสบายใจ โล่งใจ เลือกใช้คำนี้เพราะผู้พูดมีความสุขที่ได้พักผ่อน และสบายใจที่ไม่ต้องครุ่นคิดเรื่องงาน

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

ในตอนแรก ผู้วิจัยแปลประโยค Of course it's still raining ว่า "ยังตกอยู่แล้วสิ" แต่มีผู้ทักท้วงว่าใช้คำฟุ่มเฟือยเพราะพูดซ้ำประโยคที่ฮอปส์ถาม และเสนอให้แปลว่า "ก็แน่สิ" อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาแล้ว หากแปลเช่นนี้ จะเก็บความหมายของ Of course ไว้ได้เท่านั้น ส่วนความหมายของ it's still raining จะหายไป จึงแปลโดยเก็บใจความของประโยคที่แปลครั้งแรกไว้แต่เกลาภาษาเสียใหม่ให้ฟังเป็นภาษาไทยยิ่งขึ้น		

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

	Spam คือยี่ห้อของเนื้อบดกระป๋อง หากถ่ายเสียงชื่อยี่ห้อเป็นภาษาไทย ผู้อ่านส่วนมากจะไม่เข้าใจว่า สแปม คืออะไร ดังนั้นจึงแปลโดยการอธิบายความ	

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

	คำว่า wring wring เป็นคำเลียนเสียงน้ำหยด (สังเกตจากภาพ) ดังนั้นจึงแปลโดยใช้คำเลียนเสียงน้ำหยดที่ใช้ในภาษาไทย		

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

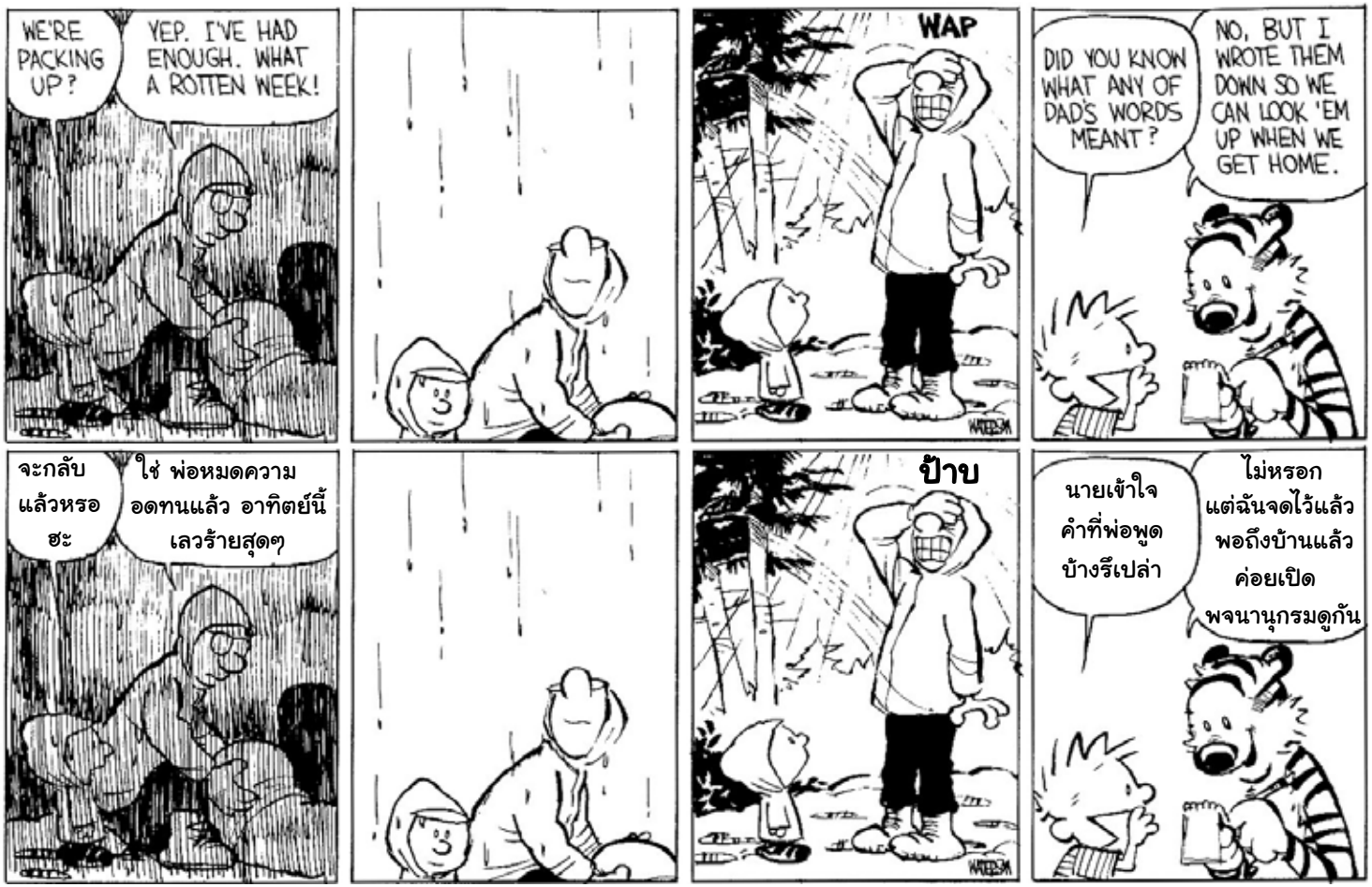
บทแปล

คำอธิบายการแปล

		เพิ่มคำว่า คาลวิน ในบทแปล เพื่อให้ข้อความมีความยาว เหมาะสมกับพื้นที่ในบัลลูน	ผู้วิจัยสอบถามว่าคาลวินความหมายว่าอย่างไรกับเพื่อนชาวออสเตรเลีย และได้คำอธิบายว่า คาลวินพูดเพราะพ่อพยายามแสดงความเห็นใจว่าคาลวินคงไม่สนุกกับการมาเที่ยวครั้งนี้นัก

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล

		ผู้เขียนใช้คำว่า Wap เพื่อเลียนเสียงเมื่อพ่อใช้มือตีหน้าผากตัวเอง จึงแปลโดยใช้คำเลียนเสียงเมื่อเกิดการตี คือ ป้าบ	

คำอธิบายการแปล

ตอนที่ 4 (ต่อ)

ต้นฉบับ

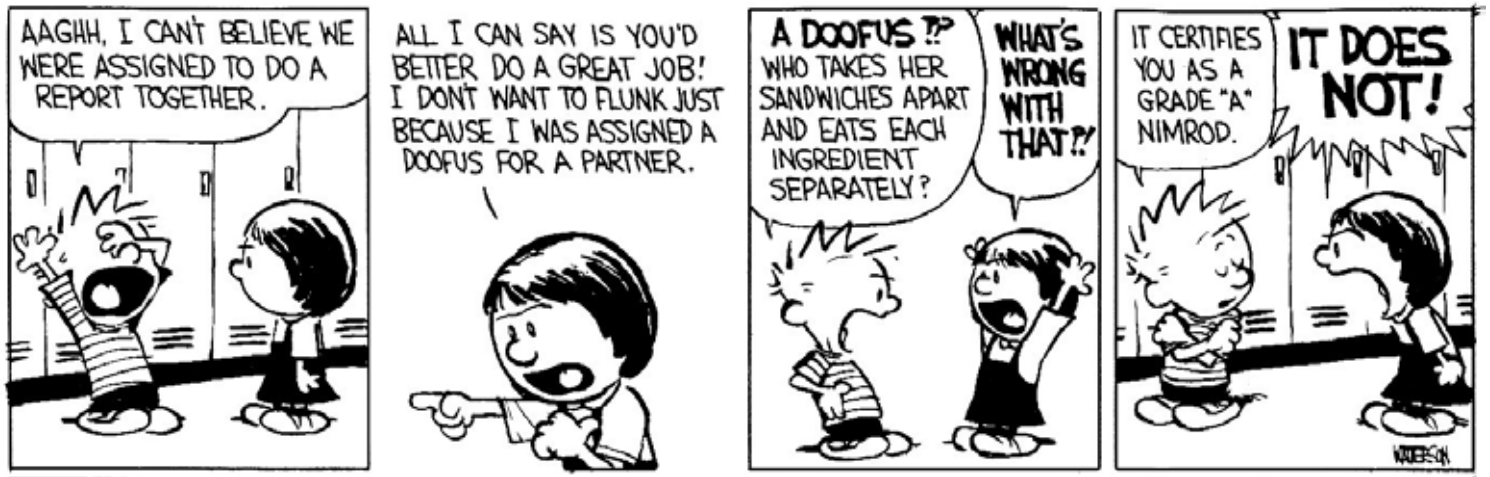
บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำว่า well เป็นดัชนีปริจเฉท ไม่มีความหมายใด นอกจากเพื่อให้ประโยคมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น และไม่ได้ใช้เพื่อร้องเรียก ดังนั้นจึงไม่แปลคำนี้ในฉบับแปล		(ช่องถัดไป) -ในบทแปล ต้องแปล any judge ว่า ไม่ว่าใคร แทนที่จะเป็น ไม่ว่าผู้พิพากษาคนไหน เนื่องจากพื้นที่ในบัลลูนมีจำกัด	- คำอุทาน - All right ในที่นี้แสดงการรับรู้ ปนไม่พอใจ จึงแปลว่า ฮื้อ เพื่อแสดงความไม่พอใจ และเพิ่มวลี รู้แล้ว เพื่อแสดงการรับรู้ของผู้พูด

ตอนที่ 5

ต้นฉบับ



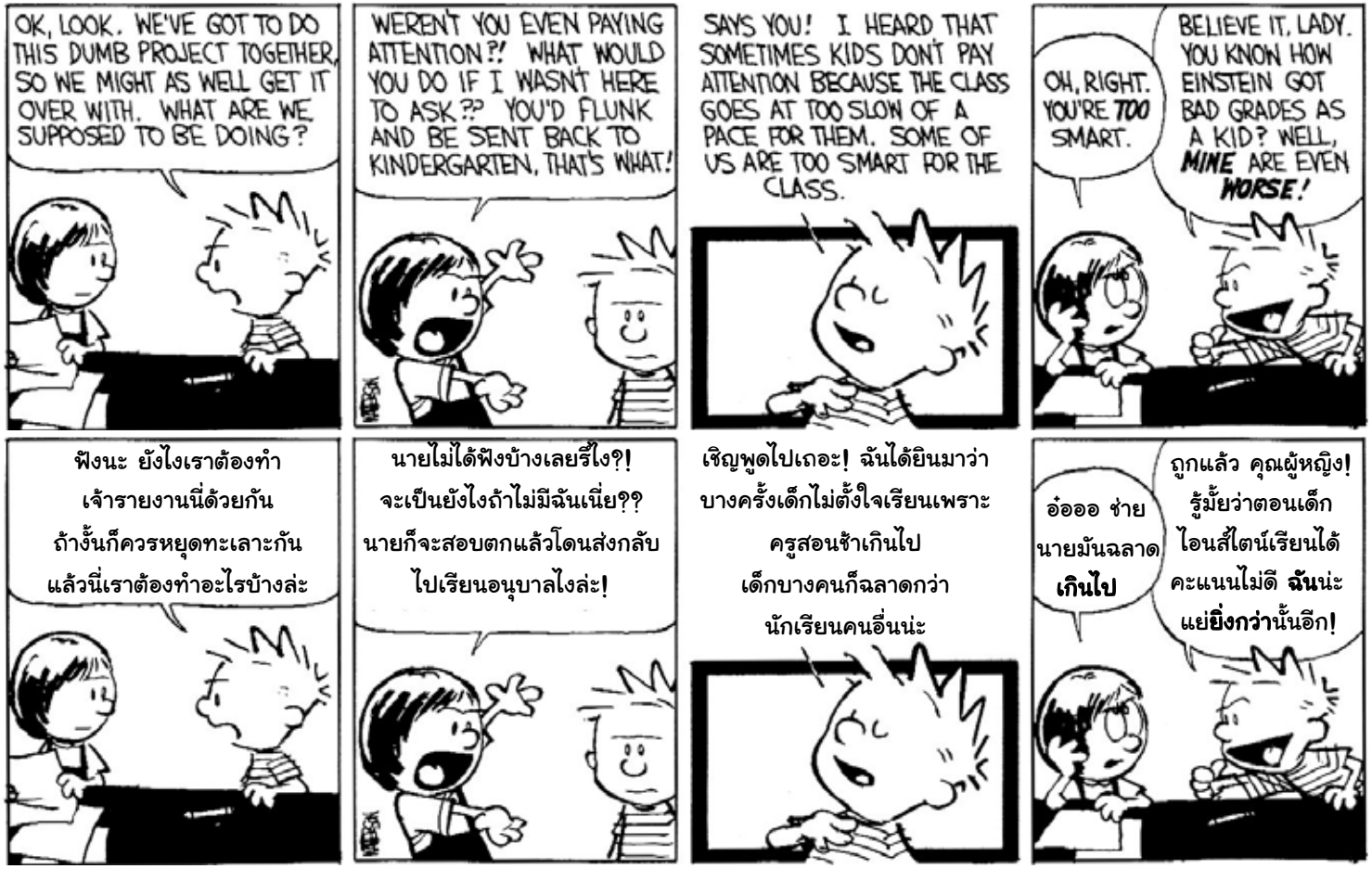
บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำอุทาน — โอ๊ย เพื่อแสดงความรู้สึกหงุดหงิด ไม่พอใจ และเป็นคำที่ใช้ได้ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย	แปลคำว่า doofus โดยพิจารณาจากมโนทัศน์คือ คนโง่ และลักษณะนิสัยการทานอาหารของซูซี่ในช่องถัดไป จากนั้นจึงหาคำในภาษาไทยที่สื่อถึงคนที่สติปัญญาไม่ดี (มีต่อ)	(ต่อ) และอาจทานอาหารตามที่คาลวินกล่าว จึงแปลคำนี้ว่าปัญญาอ่อน	คาลวินเรียกซูซี่ว่า nimrod (คนโง่) เพื่อพิจารณาประกอบกับลักษณะนิสัยที่คาลวินพูด จึงแปลยัยทึ่ม (ไม่ฉลาดปราดเปรียว)

ตอนที่ 5 (ต่อ)

ต้นฉบับ



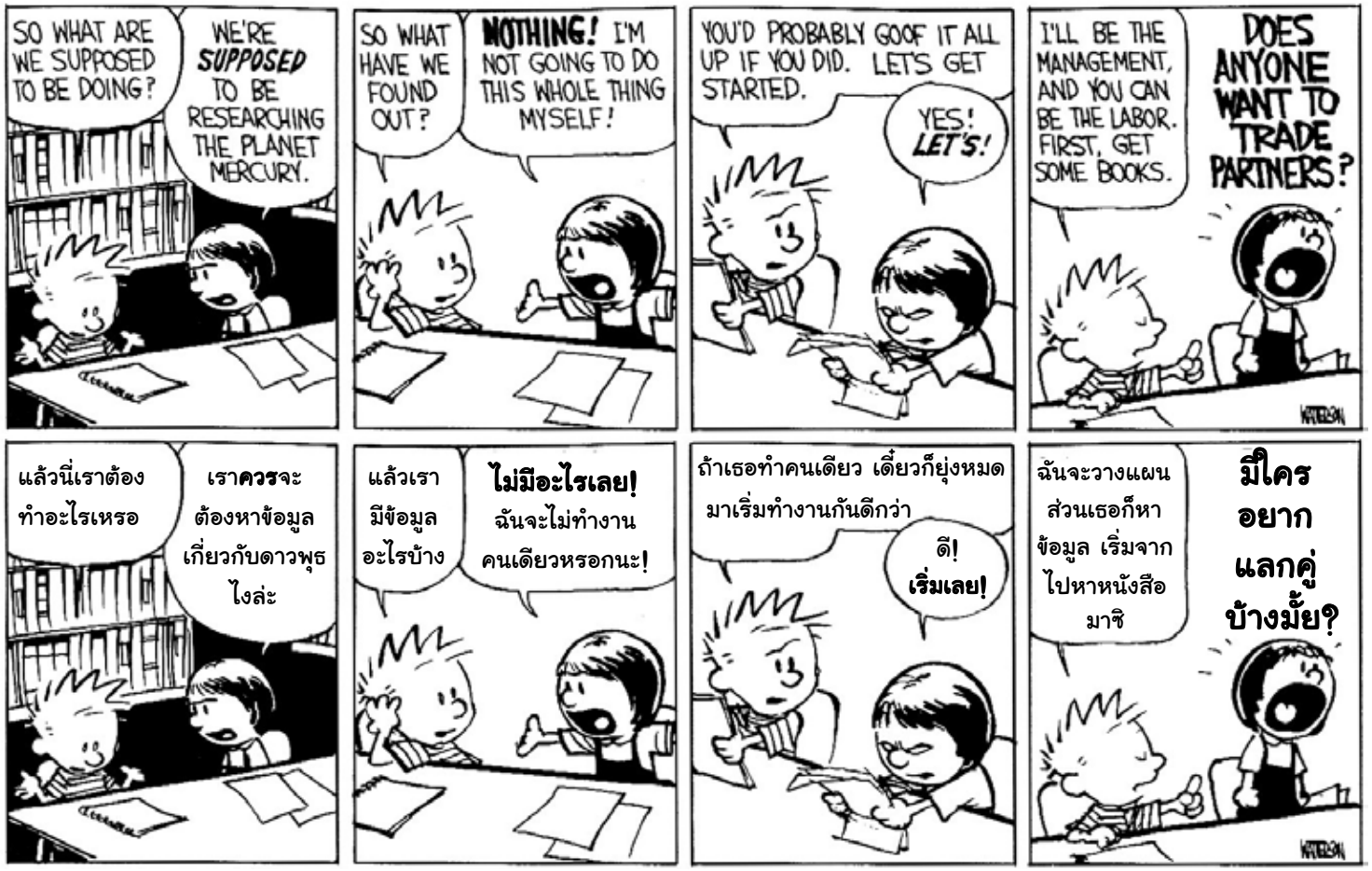
บทแปล

คำอธิบายการแปล

		(ช่องถัดไป) - คำอุทาน — อ๋อ เพื่อแสดงการรับรู้ มีการย้ำพยัญชนะเพื่อสื่อถึงเสียงที่ยาวขึ้นและเพื่อสื่อถึงน้ำเสียงประชดประชันด้วย	- คำว่า ใช่ ผู้วิจัยสะกดว่า ช่าย เพื่อสื่อถึงเสียงที่ลากยาว พูดเพื่อประชดประชันเช่นกัน

ตอนที่ 5 (ต่อ)

ต้นฉบับ

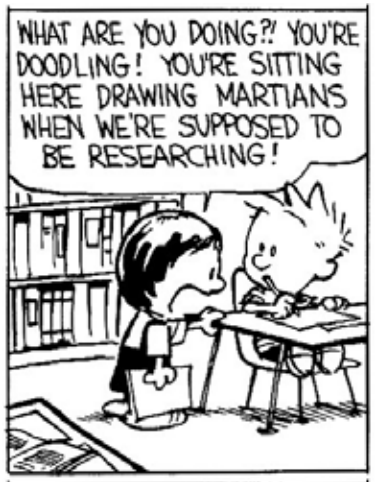
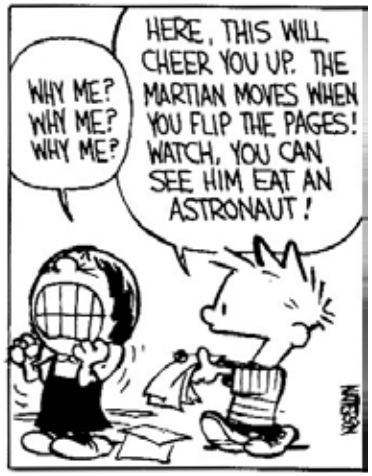
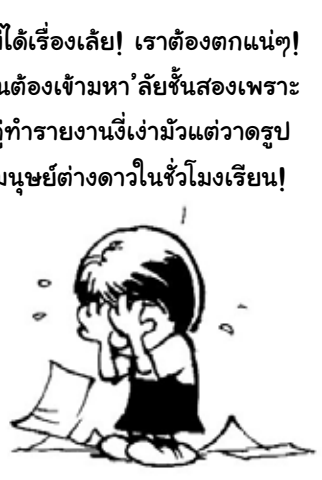


บทแปล

คำอธิบายการแปล

		แปลคำว่า yes ว่า ดี เพราะ yes คำนี้ไม่ได้ใช้ในการตอบรับ แต่ใช้เพื่อแสดงความเห็นชอบ	

ตอนที่ 5 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล			ผู้วิจัยสะกดคำว่า เลย (ไม่ได้เรื่องเลย) ว่า เล้ย เพื่อเน้นอารมณ์ของซูซี่ที่สื่อผ่านเสียง	ในบทพูดของซูซี่ ผู้วิจัยเพิ่มเครื่องหมายอัศเจรีย์ลงไปเพื่อเน้นให้เห็นว่าสิ่งที่พูดนั้นไม่ใช่เป็นคำถามธรรมดา แต่เป็นคำถามที่มีแฝงไปด้วยอารมณ์ของผู้พูด

ตอนที่ 5 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

แปล bird brain ว่า เจ้างั่ง เพราะคำว่า งั่ง แปลว่าโง่มาก และมักใช้เพื่อต่อว่า	แปลสำนวน Bust you butt โดยถ่ายทอดมโนทัศน์ของสำนวนนี้เป็นภาษาไทย จึงแปลว่า ตั้งหน้าตั้งตา		คำพูดของซูซี่ไม่ใช่คำอุทาน เพราะเป็นภาษาของมนุษย์ต่างดาว

ตอนที่ 5 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล				เพิ่มคำลงท้ายว่า ยะ เพื่อสื่อถึงอารมณ์ไม่พอใจของผู้พูดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งในต้นฉบับสื่อผ่านตัวหนังสือที่หนาและใหญ่กว่าปกติ โดยอารมณ์นี้ได้จากการพิจารณาสถานการณ์ที่เกิดขึ้นรวมกับบุคลิกของซูซี่ที่เป็นคนจริงจังเรื่องการเรียน

ตอนที่ 5 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

	แปลคำว่า pathetic โดยทำความเข้าใจความหมายที่คาลวินต้องการสื่อ ประกอบกับอวัจนภาษาที่คาลวินแสดงออก (เชิดหน้าขึ้น หลับตา ยกมือขวาทาบไว้ที่อก) ซึ่งตีความได้ว่าผู้พูดรู้สึกว่าตนเหนือกว่า จึงแปลว่ากระจอก เพราะเป็นคำที่มีความหมายของการดูถูกแฝงอยู่		

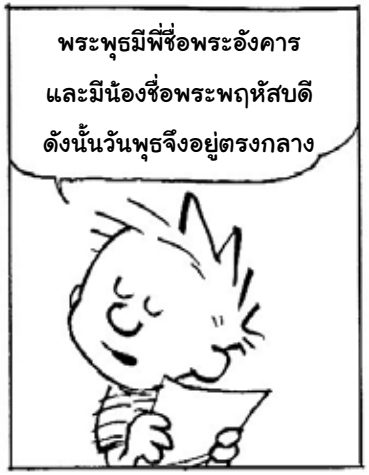
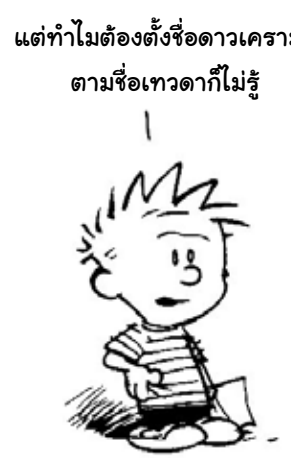
ตอนที่ 5 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

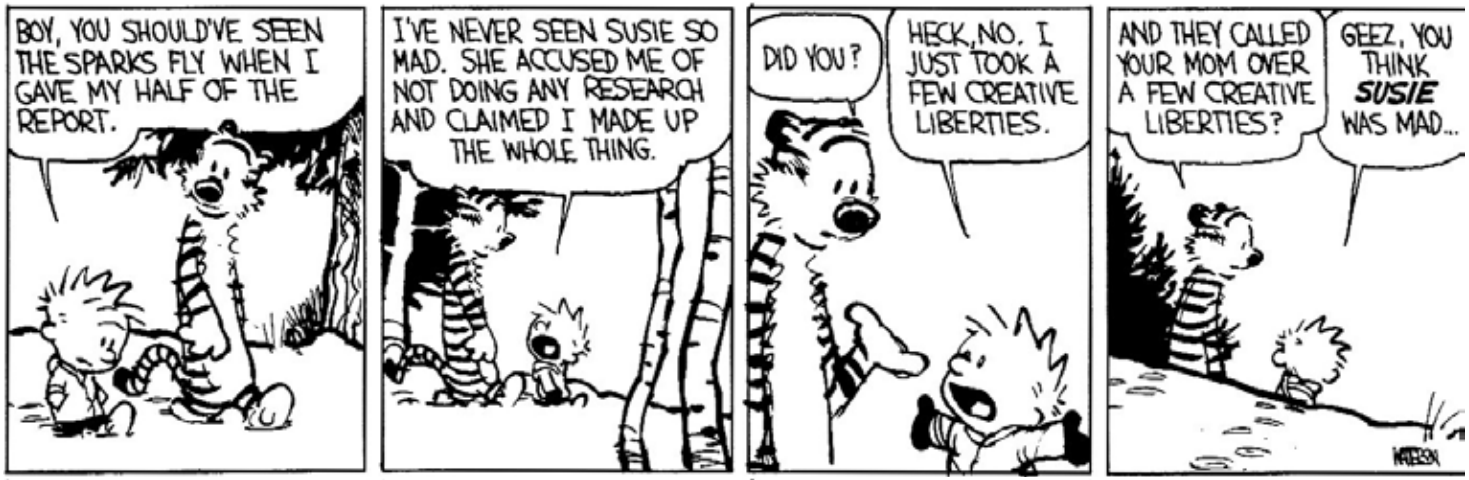
คำอธิบายการแปล				
ตอนที่ 5 (ต่อ)			- คำอุทาน — โอ้โห เพื่อแสดงความรู้สึกประหลาดใจและตื่นเต้นที่มีคนเยอะ (ช่องถัดไป) - คาลวินใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่งต่างจากที่กำหนดไว้ใน (มีต่อ)	(ต่อ) บทที่4 เพราะกำลังรายงานหน้าชั้นจึงใช้สรรพนามที่เป็นทางการ - แปลคำพูดของซูซี่โดยทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงจากนั้นจึงเรียบเรียงคำพูดขึ้นใหม่

ตอนที่ 5 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล	เรื่องตำนานดาวพุธนี้ เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม หากแปลโดยคำนึงถึงวัฒนธรรมต้นทางเป็นหลัก ผู้อ่านส่วนมากอาจไม่เข้าใจ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงปรับบทแปลใหม่โดยแปลตามบริบทของวัฒนธรรมในภาษาไทย	จึงกล่าวถึงพระพุธ ซึ่งเป็นเทวดาประจำดาวเคราะห์ ส่วนข้อความที่ว่าพระพุธมีพี่น้องคือพระอังคารและพระพฤหัสบดีนั้น ผู้วิจัยแต่งขึ้นเองเช่นเดียวกับเรื่องที่คาลวินแต่งขึ้นเองในต้นฉบับ		คำอุทาน — เอ่อ ใช้เพื่อแสดงอาการตกใจกลัว เมื่อผู้พูดรู้สึกเกรงกลัวอีกคนหนึ่ง

ตอนที่ 6

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำอุทาน — เฮ่อ ใช้เพื่อแสดงรู้สึกผิดหวังและเสียใจที่ซูซี่โกรธจนควันออกหู คำอุทานนี้สอดคล้องกับอวัจนภาษาของคาลวินที่เดินก้มหน้า เอามือล้วงกระเป๋า ซึ่งแสดงอาการผิดหวัง เสียใจ (มีต่อ)	(ต่อ) - แปลประโยค the sparks fly... โดยการทำความเข้าใจความหมาย โดยพิจารณาคำพูดของคาลวินในช่องถัดไปที่ว่ามีแต่ซูซี่ที่ต่อว่าตนเอง จึงแปลประโยคนี้ว่า ต่อว่าจนไฟแลบ แทน ทะเลาะกัน	คำอุทาน — คาลวินไม่พอใจเมื่อฮอปส์รู้ว่าตนไม่ได้ทำงาน จึงแปลคำอุทานว่า บ้าหรอ เพื่อสื่อถึงความไม่พอใจและยังสื่อถึงการแก้ตัวซึ่งเข้ากับบริบทอีกด้วย	คำอุทาน — หูย เพื่อแสดงความรู้สึกกลุ้มใจ หนักใจ เป็นภาษาพูดที่พบทั่วไป

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

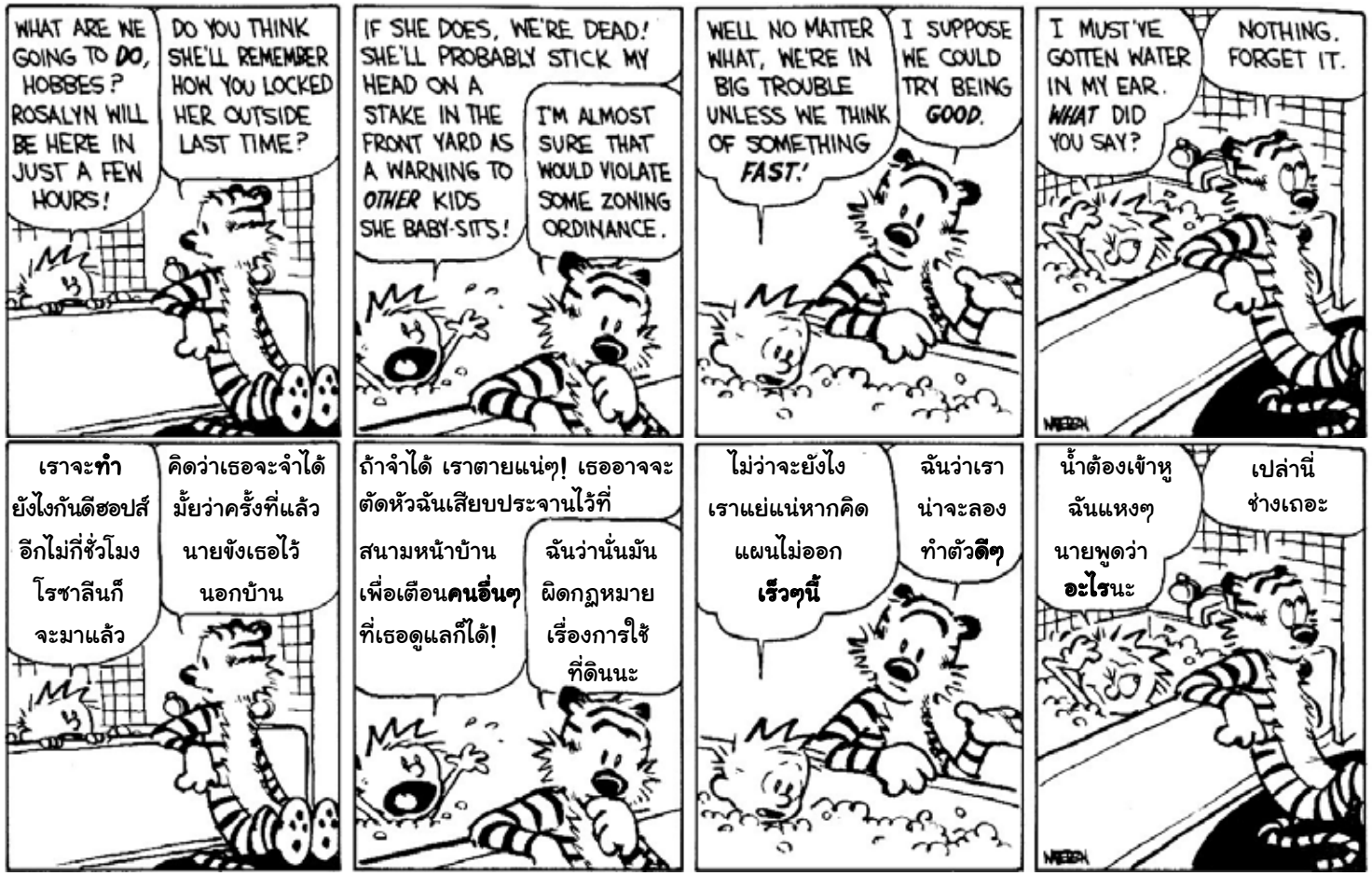
Ol' catapult butt ในที่นี้คือ ฮอปส์ ในการ์ตูนบางตอน ผู้อ่านจะเห็นฮอปส์คอยดักเล่นงานคาลวินที่หน้าบ้าน			คำอุทาน — ว้าก มาจากคำวิเศษณ์ที่หลายถึง เสียงร้องดังๆ ในที่นี้ใช้เพื่อเลียนเสียงร้อง แสดงความรู้สึกตกใจ

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล	ว้ากกกก

ตอนที่ 6 (ต่อ)

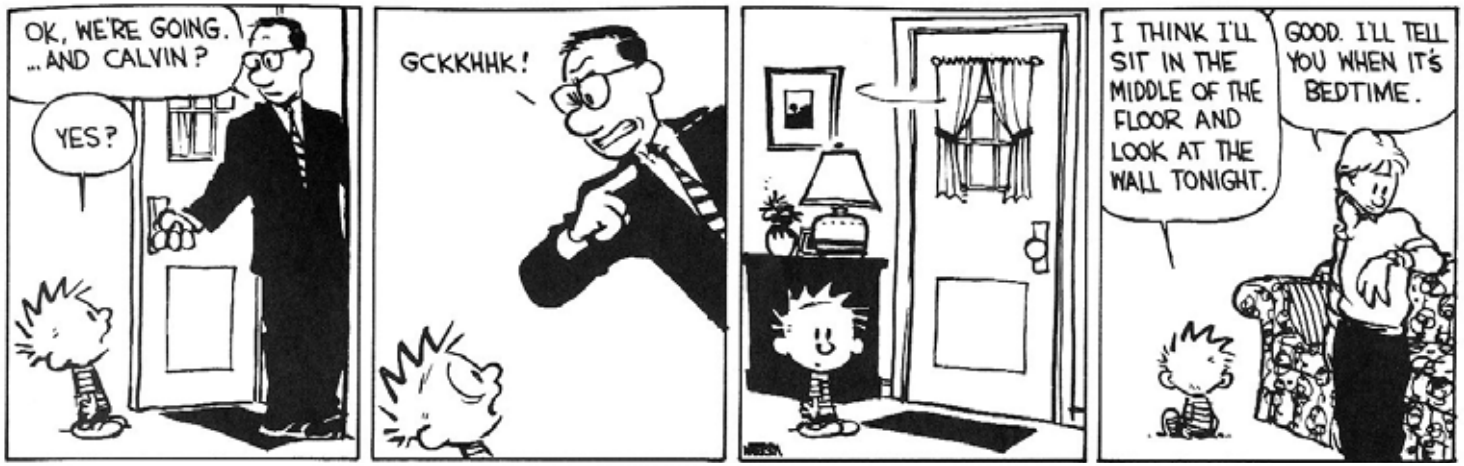
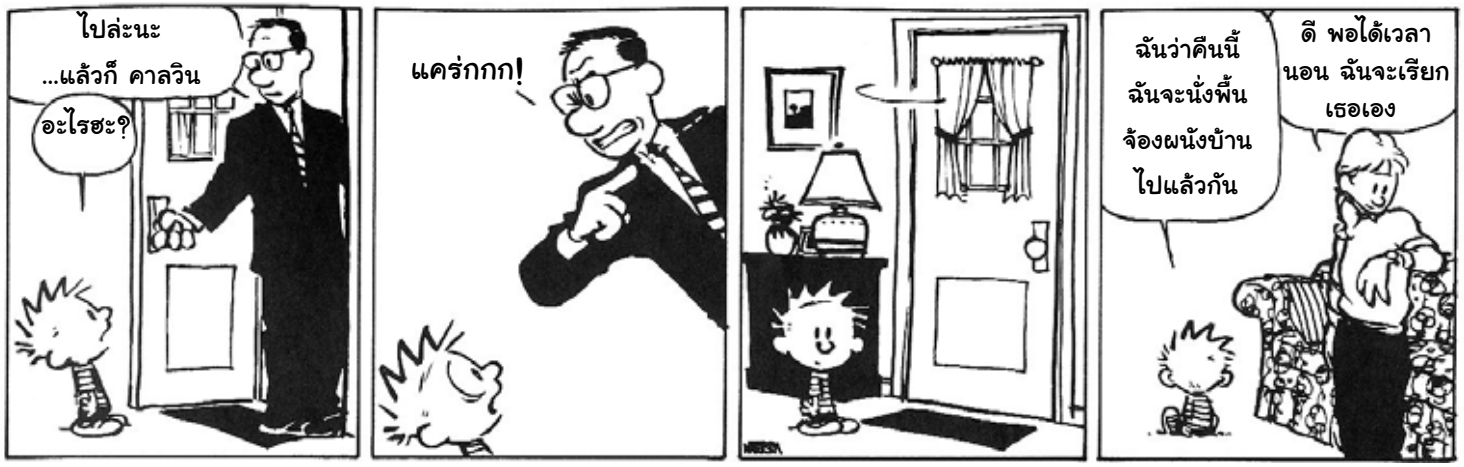


ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
		แปลคำว่า something โดยหาความหมายที่แท้จริงจากลักษณะนิสัยของคาลวินที่ชอบแกล้งคนอื่น และจากคำพูดของฮอปส์ที่ว่า “เราน่าจะทำตัวดีๆ” จากนั้นจึงหาคำในภาษาไทยที่สื่อความหมายเดียวกับคำในภาษาอังกฤษ (มีต่อ)
		(ต่อ) จึงแปลว่า แผน

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล				แปลคำพูดของแม่โดยทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริง นอกจากนี้ยังต้องวิเคราะห์น้ำเสียงจากสีหน้าท่าทางควบคู่ไปด้วย จากนั้นจึงถ่ายทอดเป็นภาษาไทยโดยให้มีน้ำเสียงเช่นเดียวกับต้นฉบับ

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ต้นฉบับ			
บทแปล			
คำอธิบายการแปล		ในต้นฉบับมีการใช้คำเลียนเสียง เสียงที่ใช้เพื่อข่มขู่ ในฉบับแปลจึงแปลเสียงที่เลียนโดยให้มีความใกล้เคียงกับเสียงที่ใช้ให้มากที่สุด	

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล		คำอุทาน – คำอุทานนี้เป็นประเภทผสม ผู้วิจัยใช้คำว่า หา เพื่อแสดงว่าต้องการฟังซ้ำ ขณะเดียวกันเครื่องหมายอัศเจรีย์จะช่วยสื่อถึงอารมณ์ของผู้พูดที่สื่อออกมาใน		

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

ระดับคำในบทแปลต่างจากระดับคำที่ใช้ตามปกติ เพราะเป็นบทบรรยาย		สรรพนามเปลี่ยนไปและลักษณะการพูดจาของคาลวินก็เปลี่ยนไปเช่นกัน เพราะขณะนี้คาลวินคือไอ้หนุ่มสุดเจ๋ง	

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ตอนที่ 6 (ต่อ)

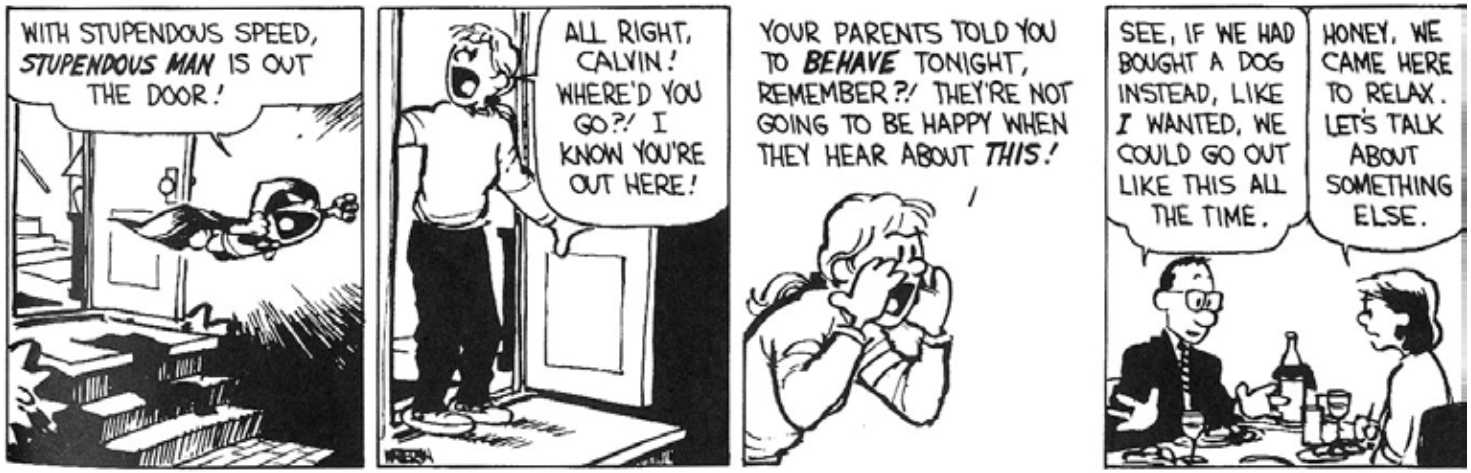
ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
		คำอุทาน — ย้าก เพื่อเลียนเสียงที่ใช้ปลุกใจก่อนการต่อสู้ เป็นเสียงที่พบได้ในฉากต่อสู้ต่างๆ
		- คำอุทาน — โอ๊ย เพื่อแสดงความรู้สึกเจ็บปวด - คำแสลง คำว่า pest แปลว่าคนที่ชอบทำลายข้าวของ เมื่อพิจารณาการกระทำของคาลวิน จึงแปลว่าเจ้าตัวแสบ

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล	คำอุทาน — เป็นคำอุทานที่สร้างขึ้นใหม่ ผู้วิจัยแปลโดยเก็บใจความเดิมและยังคงความขบขันเอาไว้	คำอุทาน – ผู้วิจัยแปล Oh no! ว่า โอ้ ไม่ เพราะข้อความนี้เป็นบทบรรยายของเด็กที่เกี่ยวกับยอดมนุษย์ ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่าเด็กจะพูดคำอุทาน โอ้ ไม่	มีการใช้คำเลียนเสียงการอ้าปากเพื่อหายใจ ในบทแปลจึงแปลโดยใช้คำเลียนเสียงที่ใกล้เคียงเสียงที่เกิดจากการหายใจดังๆทางปากมากที่สุด	

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

- มีการซ้ำคำว่า Stupendous ในต้นฉบับ แต่ในฉบับแปลไม่สามารถซ้ำได้ จึงใช้คำว่า จี๋ เพื่อเน้นความเร็วที่น่าอัศจรรย์ใจแทน - แปลวลี is out the door ว่า พุ่งตัวออกไปนอกประตูเพื่อให้สัมพันธ์กับรูปภาพ			คำว่า see เป็นดัชนีปริจเฉท ไม่มีความหมายใด นอกจากเพื่อให้ประโยคมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น และไม่ได้ใช้เพื่อร้องเรียก ดังนั้นจึงไม่แปลคำนี้ในฉบับแปล

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

	ในต้นฉบับมีการซ้ำคำว่า stupendous ซึ่งจะเกิดทุกครั้งเมื่อคาลวินแปลงร่างเป็นไอ้หนุ่มสุดเจ๋ง ในบทแปล ผู้วิจัยดัดแปลงการซ้ำคำโดยให้มีการซ้ำคำว่า สุด แทน		

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

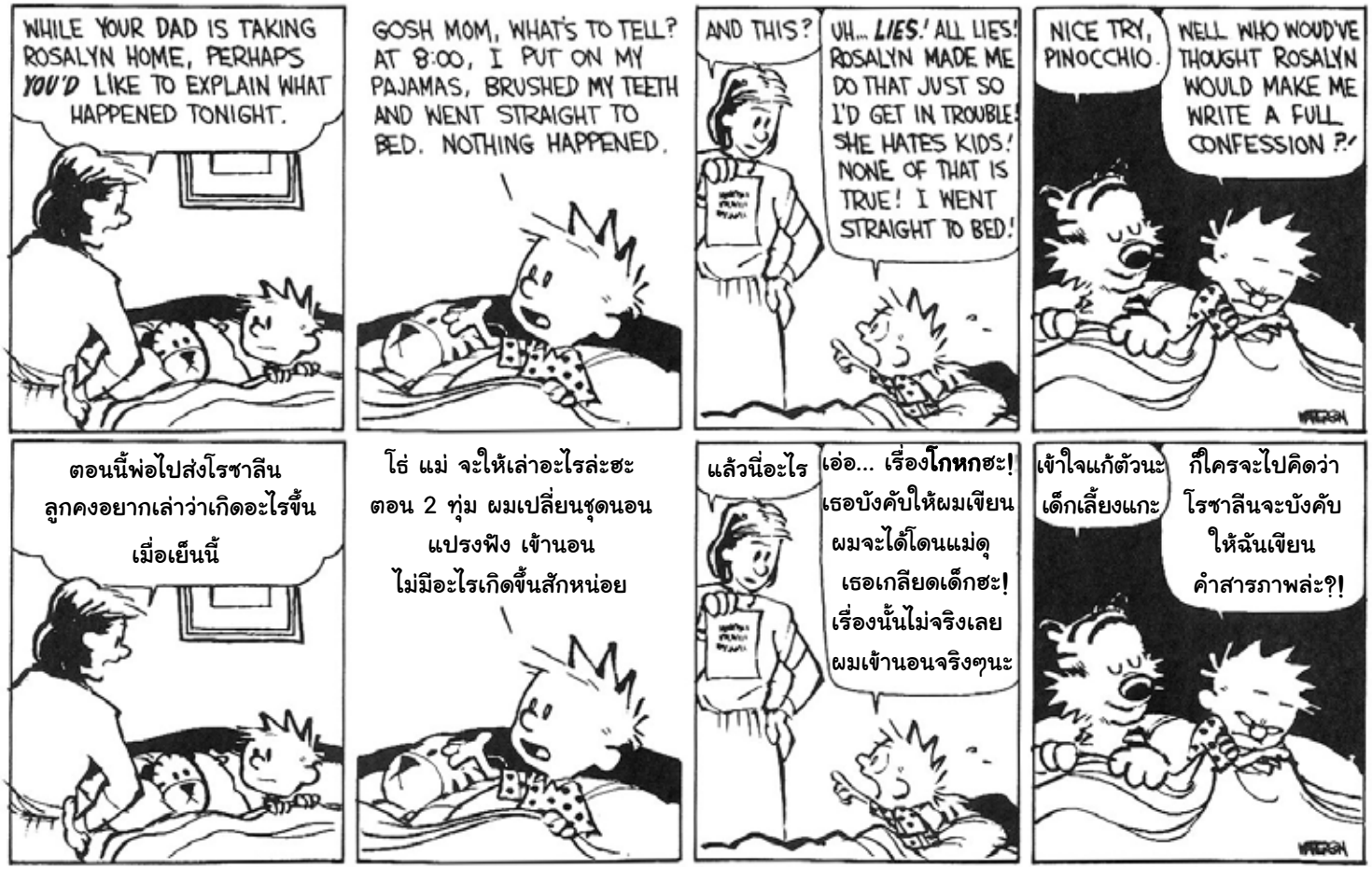
	คำอุทาน — ตายล่ะ ใช้เพื่อแสดงการรับรู้ว่ามีปัญหา เป็นคำที่ผู้ใหญ่พูด ผู้วิจัยเลือกใช้คำนี้กับฮอปส์ เพราะฮอปส์มีความคิดอ่านเป็นผู้ใหญ่มากกว่าคาลวิน		

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ตอนที่ 6 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล	คำอุทาน — อะฮ้า ใช้เพื่อแสดงการรับรู้ว่าเกิดสิ่งใดขึ้น ส่วนความรู้สึกโกรธนั้น ผู้อ่านจะรับรู้ว่าสีหน้าของตัวละครและจากน้ำเสียงที่ได้ยิน		คำอุทาน — หา ใช้เพื่อให้อีกฝ่ายตอบ	คำอุทาน — เฮ้ย ใช้เพื่อทักท้วงและแสดงความรู้สึกตกใจ นอกจากนี้ คาลวินไม่พอใจที่โดนบังคับ ดังนั้น คำอุทานนี้จึงเหมาะสมกับบริบท

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

ตอนที่ 7				
		คำอุทาน — โธ่ ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกรำคาญ ขัดเคืองใจ ซึ่งเป็นอาการของคนที่กำลังแก้ตัวหรือโกหกเมื่อถูกซักถาม	คำอุทาน — เอ่อ ใช้เมื่อผู้พูดกำลังคิดว่าจะพูดอะไรต่อ ในกรณีนี้เป็นเพราะผู้พูดกำลังตกใจ	แปล Pinocchio ว่า เด็กเลี้ยงแกะ โดยเทียบหาคำในภาษาไทยที่มีความหมายว่าคนที่ชอบโกหก

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำอุทาน — โอ้โห เพื่อแสดงความรู้สึกประหลาดใจปนดีใจ	คำอุทาน — ถอดเสียงว่า ฮ่า ฮ่า ตามภาษาอังกฤษ เนื่องจากในภาษาไทยใช้ (มีต่อ)	(ต่อ) เสียงนี้เป็นเสียงหัวเราะเช่นกัน		คำอุทาน — ใช้คำว่า วิ้ว แทนเสียงร้องของเด็กเมื่อชิงช้าแกว่งสูงขึ้น มีการซ้ำพยัญชนะเพื่อสื่อถึงเสียงที่ยาวขึ้น	

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำอุทาน - ซูซี่แปลกใจที่คาลวินไม่ไปเล่นเบสบอลกับเด็กผู้ชายคนอื่นจึงแปล hey ว่า อ้าว		คำอุทาน — คาลวินตกใจที่เป็นผู้ชายคนเดียวในสนามเด็กเล่นจึงใช้คำอุทานว่า ตายล่ะ	แปลคำพูดของซูซี่โดยทำความเข้าใจความหมายที่ซูซี่ต้องการสื่อจากนั้นจึงถ่ายทอดเป็นภาษาไทย และให้มีน้ำเสียงประชดประชันตามต้นฉบับ

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล		ในต้นฉบับมีการซ้ำคำว่า and ในฉบับแปลจึงซ้ำคำว่า แล้วก็		

ตอนที่ 7 (ต่อ)

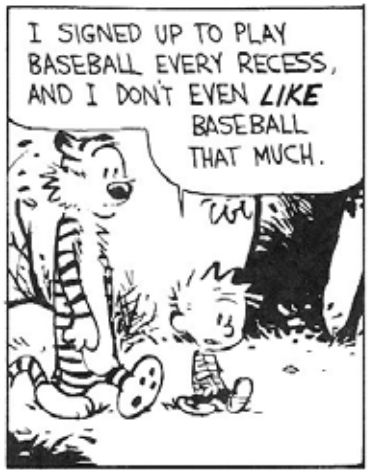
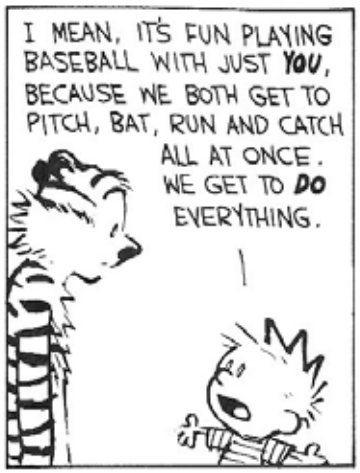
ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

แบบตัวอักษร (font) ของคำพูดของโมจะต่างจากแบบตัวอักษรของคำพูดของตัวละครอื่น เพราะโมมีนิสัยก้าวร้าว จึงเปลี่ยนแบบตัวอักษรเป็นไม่มีหัว ซึ่งดูแล้วไม่เรียบร้อยแทน - คำว่า sissy เป็นคำแสลง (มีต่อ)	(ต่อ) เพื่อใช้ดูถูกเด็กผู้ชายที่มีลักษณะเหมือนเด็กผู้หญิง จึงแปลคำนี้ว่า ไอ้ตุ๊ด เพื่อให้สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะนิสัยของผู้พูดที่เป็นคนก้าวร้าว	คำว่า sissy wimp อาจแปลได้ว่า หงอ ซึ่งแปลว่า เกรงกลัวจนไม่กล้า หือ แต่จะไม่สอดคล้องกับเรื่องที่พูด คือโมกำลังล้อเลียนคาลวินที่ไม่ยอมเล่นเบสบอล จึงแปลคำนี้ว่า ไอ้ขี้ขลาด เพราะโมคิดว่าคาลวินเลี่ยงที่จะเล่นกีฬา และ (มีต่อ)	(ต่อ) ความหมายของคำว่า ขี้ขลาด ก็สอดคล้องกับคำพูดของคาลวินในช่องถัดไป

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
	ฉันลงชื่อเล่นเบสบอล ทุกวันตอนพัก แต่ฉันไม่ได้**ชอบ**มันมากขนาดนั้น	
	ฉันหมายถึง เบสบอลจะสนุกก็ตอนที่เล่นกับ**นาย**เท่านั้น เพราะเราได้ทั้งขว้างลูก ตีลูก วิ่ง แล้วก็รับลูกไปพร้อมๆกัน เราได้**ทำ**ทุกอย่างเลย	
	ส่วนมากเราก็ทะเลาะกันเรื่องกติกาที่เราตั้งเองนี่แหละที่**ฉัน**ชอบ! แต่นี่ต้องเล่นเป็น**ทีม** ตำแหน่งตามโค้ชสั่ง แถมมีกรรมการด้วย! เล่น**จริงๆ**มัน**น่าเบื่อ**!	(ช่องถัดไป) หากมีคำแปลศัพท์เฉพาะด้านกีฬา เป็นภาษาไทยก็จะใช้คำนั้น ในกรณีกีฬาเบสบอล ส่วนมากมักจะใช้คำทับศัพท์ จึงถอดเสียงคำว่า shortstop แทน ส่วนคำว่าhalf-back นั้น (มีต่อ)
	นาย**รู้วิธี**ที่เค้าเล่นกันจริงๆรึเปล่า นั่นแหละ**ปัญหาอีกอย่าง!** ถ้าเขาให้ฉันเป็นกองหลัง ฉันจะวิ่งชนชอร์ตสต็อปได้รึเปล่า	(ต่อ) แปลเป็นภาษาไทยเพื่อแสดงให้เห็นว่าคาลวินไม่มีความรู้เรื่องเบสบอลเลย

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล	
ในต้นฉบับ พ่อพูดว่า softball เพราะซอฟท์บอลและเบสบอลเป็นกีฬาประเภทเดียวกันแต่ต่างกันที่ขนาดสนาม ขนาดลูกบอลและไม้ตี ดังนั้นผู้วิจัยจึงคงคำว่า เบสบอล ไว้เพื่อไม่ให้ผู้อ่านสับสน		- คำอุทาน - คาลวินกำลังกำลังหงุดหงิดที่ต้องเล่นเบสบอล แต่ไม่พอใจที่พ่อพูดเรื่องการสร้างนิสัยที่ดี จึงแปลคำว่า heck ว่า โธ่เอ๊ย เพื่อแสดงอารมณ์โกรธ และความรู้ไม่สนใจ (มีต่อ)	- คำอุทาน — คำอุทานแบบผสมคำว่า หา ใช้เพื่อกระตุ้นให้ตอบ และผู้อ่านจะตีความอารมณ์ของคาลวินผ่านทางเครื่องหมายอัศเจรีย์ประกอบกับสีหน้าและบริบทต่างๆ

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
		แปล a grounder (ลูกกราวน์) ว่าลูกเลียดพื้น เพื่อผู้อ่านจะได้เข้าใจว่าหมายถึงลูกที่มีลักษณะอย่างไร
		พยายามเลียนเสียงพูดของคาลวินเมื่อผู้พูดออกเสียงได้ไม่ชัดโดยการใช้อักษร อ เป็นอักษรนำ

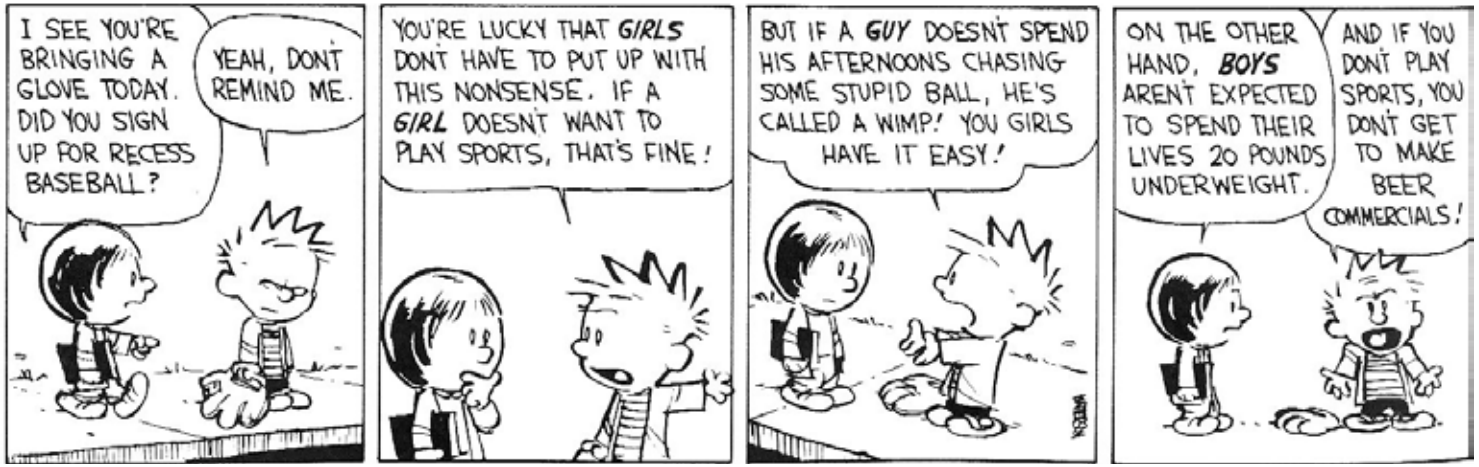
ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ	GOODNESS, WHAT HAPPENED?! YOU WERE ONLY OUT THERE A MINUTE! / A GROUNDER BOUNCED UP AND HIT CALVIN IN THE NOSE.	I'B BLEEDIG! BY ODE DAD ID TRYIG TO GILL ME! / HOLD YOUR HEAD BACK, HONEY. HERE'S SOME MORE TISSUES.	I'B NOD PLAYIG BADEBALL EDDY MORE! NEBBER AGAIN! I HADE IT! / SIT STILL SO THE BLEEDING CAN STOP, OK?	I GUESS WE CAN FORGET HAVING A MILLIONAIRE BASEBALL PLAYER SUPPORT US IN OUR OLD AGE. / DEAR! / ALL BY CHARAGDER ID DRIPPIG OUT BY NODE!
บทแปล				
คำอธิบายการแปล		คำอุทาน — คาลวินตกใจที่เลือดกำเดาไหล จึงแปลคำอุทานว่า แย่แอ้ว (แย่แล้ว) เพื่อสื่อความตกใจ และยังสื่อว่ามีเรื่องไม่ดีเกิดขึ้นด้วย	พยายามเลียนเสียงพูดของคาลวินเมื่อผู้พูดออกเสียงได้ไม่ชัดโดยการใช้อักษร อ เป็นอักษรนำ	พยายามเลียนเสียงพูดของคาลวินเมื่อผู้พูดออกเสียงได้ไม่ชัดโดยการใช้อักษร อ เป็นอักษรนำ

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล			ผู้เขียนใช้คำว่า snrkk เพื่อเลียนเสียงสูดลมหายใจเมื่อหายใจไม่ออก จึงแปลโดยใช้คำว่า ฟี้ด เพื่อเลียนเสียงสูดลมหายใจเมื่อหายใจไม่ออกในภาษาไทย	

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

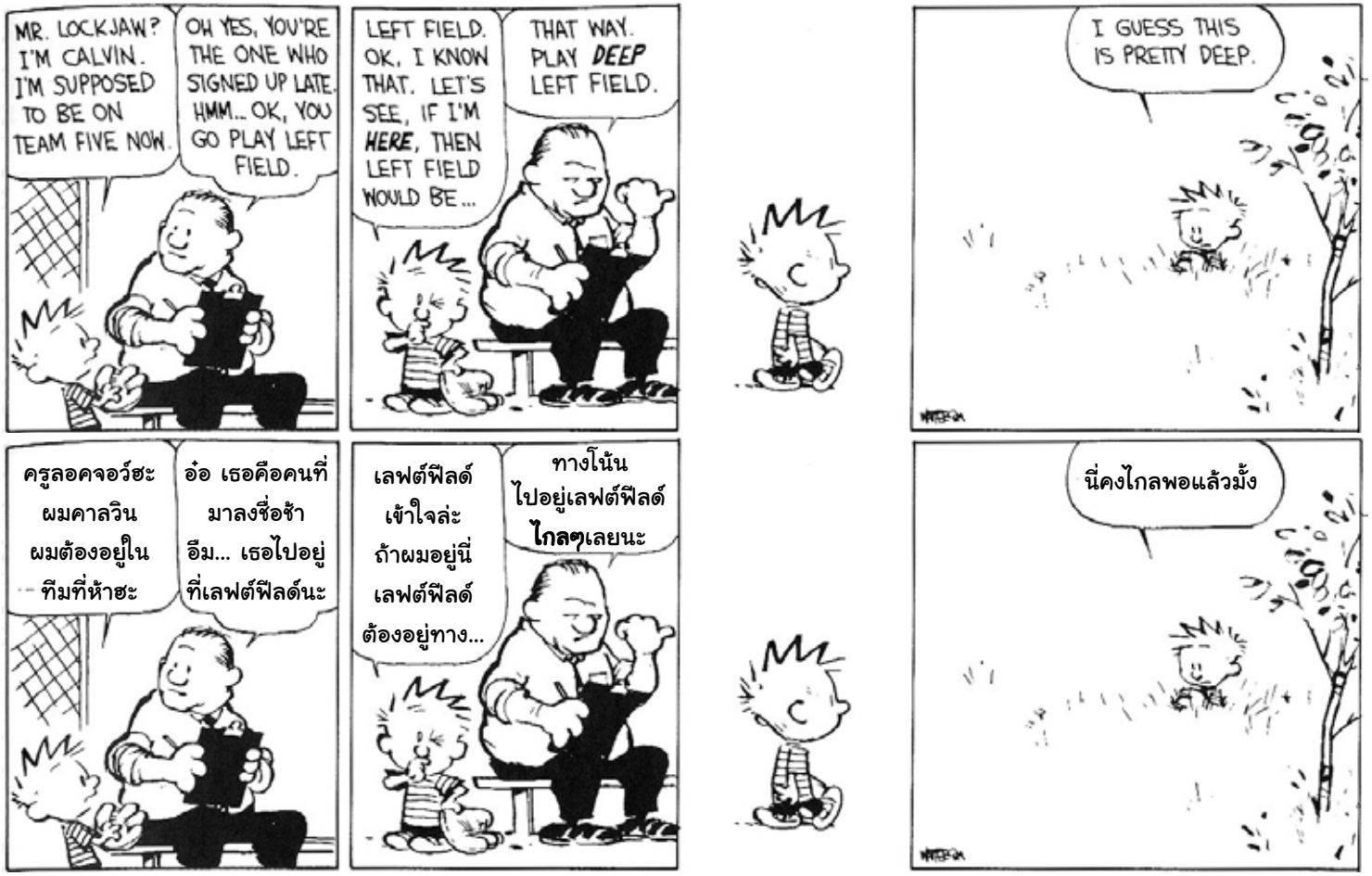
			ในประเทศไทย นักกีฬาอาจได้รับการว่าจ้างให้แสดงโฆษณาหลากหลาย เช่น เครื่องดื่ม หรือรถยนต์ ดังนั้นจึงแปล beer commercials อย่างกว้างๆว่า โฆษณา

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ

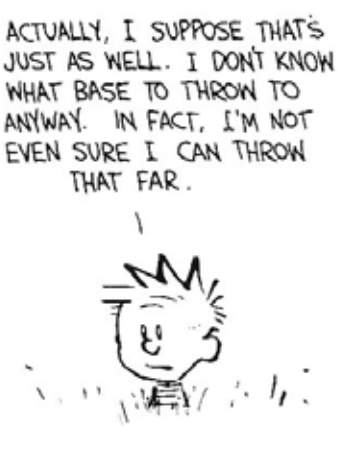
บทแปล



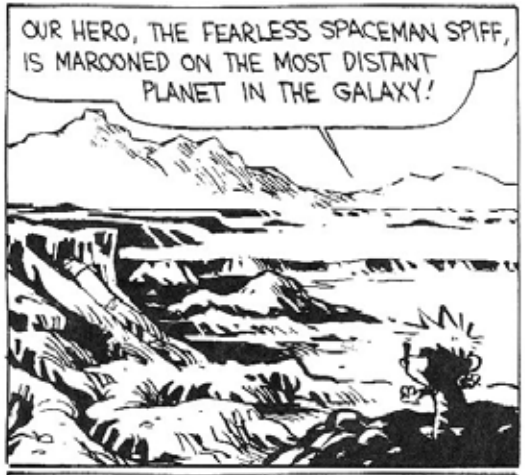
คำอธิบายการแปล

	ผู้วิจัยจำเป็นต้องเก็บคำว่า เลฟต์ฟิลด์ไว้เพราะในภาษาไทยไม่มีคำแปล และต้องทิ้งการเล่นคำ leftfield (เลฟต์ฟิลด์) และ left (ทางซ้าย) ไป แต่หากผู้อ่านมีความรู้ด้าน (มีต่อ)	(ต่อ) ภาษาอังกฤษบ้างก็อาจจะเข้าใจการเล่นคำนี้	

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล			คำอุทาน - คาลวินสงสัยว่าคนอื่นกำลังทำอะไรและประหลาดใจว่าทำไมคนอื่นถึงเดินเข้า-ออกสนาม นั่นเป็นเพราะคาลวินไม่เข้าใจกฎิกาของเบสบอล ดังนั้นแปล hey ว่า อ้าว เพื่อสื่ออารมณ์ของคาลวิน	ไม่ได้แปลคำว่า well เนื่องจากเป็นคำประเภทดัชนีปริจเฉท มีไว้เพื่อให้ประโยคสมบูรณ์ แต่ในภาษาไทยไม่จำเป็นต้องแปลประโยคก็สมบูรณ์ได้

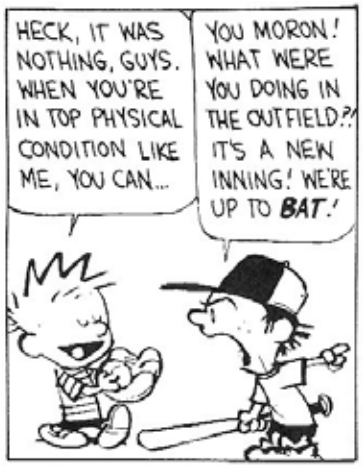
ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
		
		คำอุทาน - การที่คาลวิน จินตนาการว่าตนเองคือสปิฟฟ์ทำให้บทบรรยายนี้เหมือนบทบรรยายในการ์ตูนซุปเปอร์ ฮีโร่ ดังนั้น จึงแปลคำอุทานนี้โดยการถอดเสียงว่า โอ้ เพื่อคงลักษณะของบทบรรยายไว้
		แปลคำว่า crack ที่ใช้เพื่อเลียนเสียงตีลูกบอลโดยใช้คำว่า ป๊อก เพื่อเลียนเสียงตีลูกบอลในภาษาไทย

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล	คำอุทาน - คาลวินตกใจเพราะนึกขึ้นได้ว่าเลฟต์ฟิลด์คือตำแหน่งของตนเอง จึงแปลคำอุทานว่า เฮ้ย	คำอุทาน — คาลวินตื่นเต้นที่จะได้รับลูก จึงแปลคำอุทานว่า โอ้โห	ผู้เขียนใช้คำว่า wap เพื่อเลียนเสียงลูกบอลกระทบถุงมือ จึงแปลว่า ปุ เพื่อเลียนเสียงนี้ในภาษาไทย	เฮ้ย ในที่นี้เป็นการร้องเรียก ไม่ใช่คำอุทาน

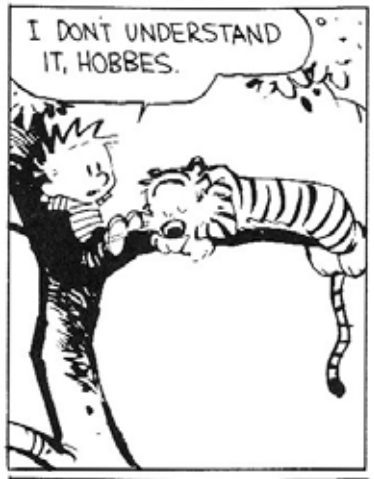
ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล	เฮ้ย ในที่นี้เป็นการร้องเรียก ไม่ใช่คำอุทาน	- คำอุทาน — คาลวินลำพองใจที่รับลูกได้ จึงแปลคำอุทานว่า โอ๊ย เพื่อสื่อถึงความภูมิใจและความโอ้อวด - มีการใช้คำลงท้ายว่า ฟะ และ เฟ้ย ในบทแปลเพื่อแสดงอารมณ์ของผู้พูด	- สรรพนามบุรุษที่สองที่ใช้เรียกคาลวินเป็นคำว่า แก เพราะผู้พูดกำลังโกรธจัด - มีการหลากคำที่มีหมายถึงความโง่ในบทแปล โดยพิจารณาถึงบริบทของสถานการณ์เป็นหลัก จากนั้นจึงเลือกคำที่เหมาะสม	สรรพนามบุรุษที่สามที่ใช้เรียกคาลวินเป็นคำว่า มัน เพราะผู้พูดกำลังโกรธจัด

ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล	- สรรพนามบุรุษที่สามที่ใช้เรียกคาลวินเป็นคำว่า มัน เพราะผู้พูดกำลังโกรธจัด - มีการใช้คำลงท้ายว่า ฟะ ในบทแปลเพื่อแสดงอารมณ์ของผู้พูด	Bonehead เป็นคำแสลงแปลว่า คนโง่ คนที่ไม่มีหัวคิด จึงแปลว่า เจ้าทึ่ม เพราะแปลว่า ไม่ฉลาดปราดเปรียว		จากคำพูดของครูลอคจอว์ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าครูไม่พอใจที่คาลวินเลิกเล่น ดังนั้นคำว่า Goodbye จึงเป็นการกล่าวไล่มากกว่าการกล่าวลาว่า จึงแปลว่า ไปเลย

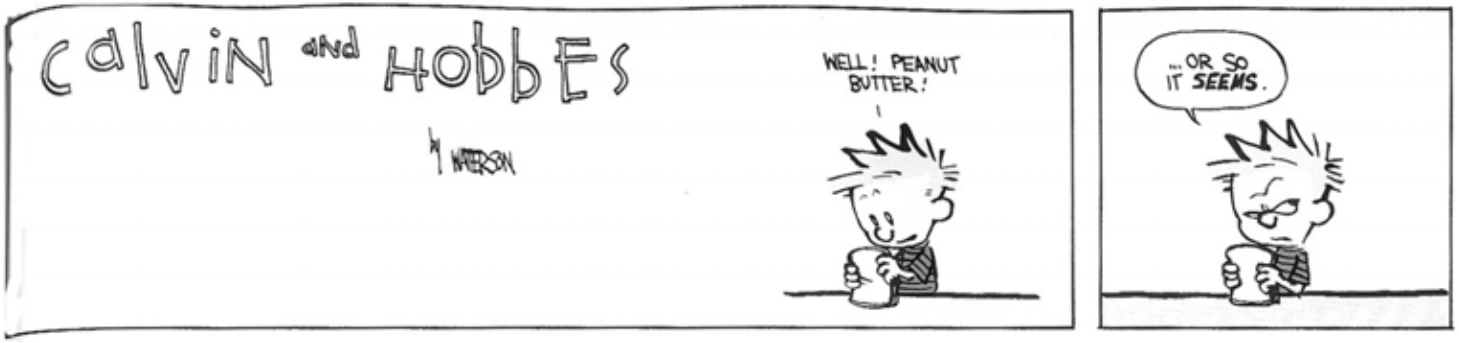
ตอนที่ 7 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล		ผู้วิจัยละคำว่า ฉัน ในประโยค พอฉันเล่น ก็มาตะคอกใส่ (Then they yelled at me when I **did** play.) เพราะผู้อ่านจะเข้าใจจากบริบทว่าตะคอกใส่ใคร และเพื่อไม่ให้มีคำว่า ฉัน เยอะเกินไป		

ตอนที่ 8

ต้นฉบับ			
บทแปล			
คำอธิบายการแปล			ผู้วิจัยแปลหน่วยวัด yard ว่า หลา เพราะในภาษาไทย เมื่อพูดเรื่องกีฬามักจะไม่เปลี่ยนหน่วยวัดให้เป็นระบบเมตริก ซึ่งเป็นระบบที่ใช้ในประเทศไทย เช่น (กีฬาอเมริกัน ฟุตบอล) ไทร์ที่สองเริ่มที่เส้น 30 หลา หรือ (กีฬาฟุตบอล) เมื่อเตะลูกฟรีคิก ผู้เล่นอีกฝ่ายต้องยืนตั้งกำแพงห่างออกไป 10 หลา เป็นต้น

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำอุทาน – คาลวินเปิดดูแซนด์วิชและพบว่าเป็นแซนด์วิชเนยถั่ว จึงแปลคำอุทานว่า อืม เพื่อแสดงการรับรู้	

ตอนที่ 8 (ต่อ)

ตอนที่ 8 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำอุทาน — หืม เพื่อแสดงการถาม/เรียกร้องให้พูดอีกครั้ง	คำอุทาน - ซูซี่รู้สึกไม่เห็นด้วยและรำคาญที่คาลวินเล่นกับอาหาร จึงแปคำอุทาน ว่า โอ๊ย	คำอุทาน — ซูซี่รู้สึกขยะแขยงในสิ่งที่คาลวินพูด จึงแปลคำอุทานว่า อี๋ เพื่อแสดงความรังเกียจ	คำอุทาน — อืม เพื่อแสดงการรับรู้	คำอุทาน - คาลวินตกใจที่แซนด์วิชเนยถั่วกระโจนเข้าใส่หน้า จึงแปลคำอุทานว่า เฮ้ย เพื่อแสดงความตกใจ	

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

ตอนที่ 9					
	คำทั้งสามคำเป็นการเลียงเสียงในขณะที่มีการต่อสู้	แปล Chocolate milk ว่า นม เพราะพื้นที่ที่จำกัดในบัลลูน	คำอุทาน - คาลวินโล่งอกที่จัดการแซนด์วิชได้ จึงแปลคำอุทานว่า หูย และเมื่อรวมกับวลีเกือบไป คำว่า หูย จึงสื่อถึงความโล่งอก		

ต้นฉบับ

บทแปล

ตอนที่ 9 (ต่อ)

คำอธิบายการแปล			
- การเล่นคำ – ชื่อสมาคมเป็นการเล่นคำที่เลียนแบบวิธีการ สร้างชื่อย่อจากพยัญชนะตัวแรกของหลายๆ คำ (acronym) และชื่อย่อนั้นก็เป็นคำที่มีความหมาย ซึ่งการเล่นคำนี้แปลเป็นภาษาไทยได้ยาก ผู้วิจัยจึงปรับวิธีแปลชื่อโดย (มีต่อ)	(ต่อ) ดัดแปลงชื่อที่เป็นที่รู้จักกันดีให้ฟังดูขำขัน และเพิ่มวลี พวกผู้หญิง เพื่อเก็บคำว่า girls ไว้ - คำว่า hear hear! ไม่เป็นคำอุทานเพราะเป็นคำที่ใช้ประจำเมื่อมีการแสดงความเห็นชอบกับผู้พูดในการประชุมหรือ (มีต่อ	(ต่อ) การอภิปรายทางการเมือง -ในต้นฉบับมีการเล่นคำคำว่า Minute (รายงานการประชุม และเวลา) แต่องค์ประกอบด้านภาพ (ฮอปส์ก้มมองนาฬิกา) ส่งผลให้ผู้วิจัยไม่สามารถเก็บ (มีต่อ)	(ต่อ) ความหมายของ รายงานการวิจัย ไว้ได้

ตอนที่ 9 (ต่อ)

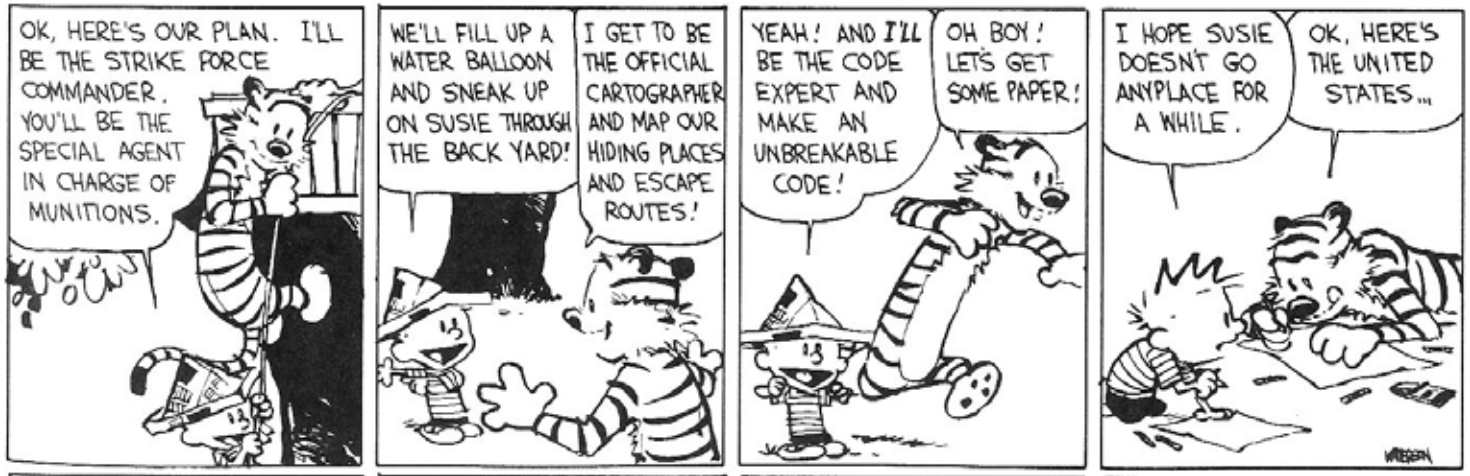
ต้นฉบับ

บทแปล

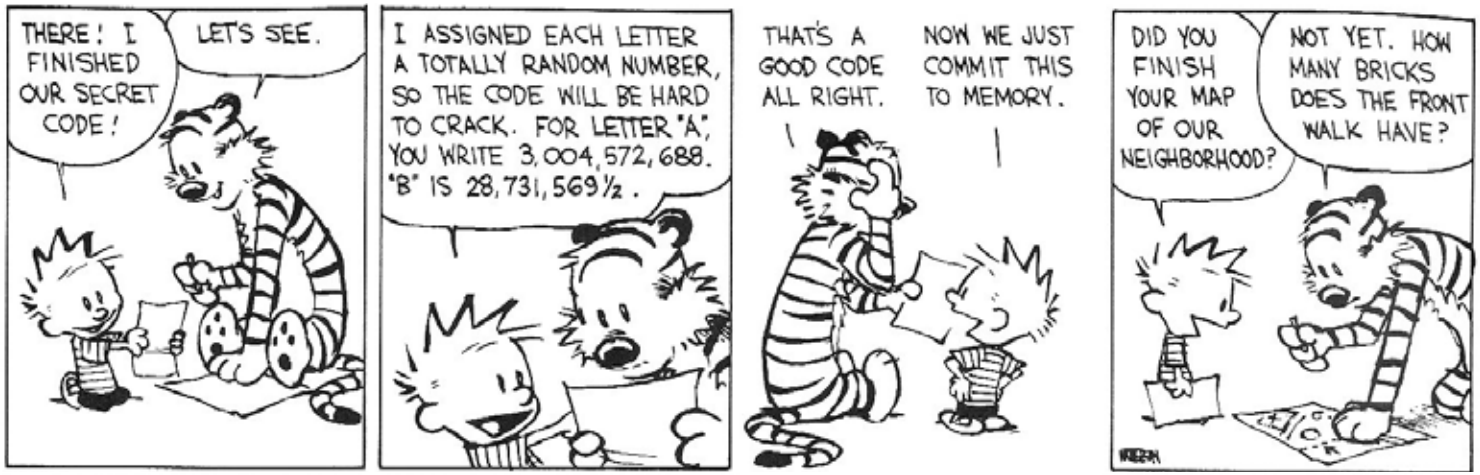
คำอธิบายการแปล

		สรรพนามบุรุษที่หนึ่งเปลี่ยนไป เพราะอยู่ในที่ประชุม	

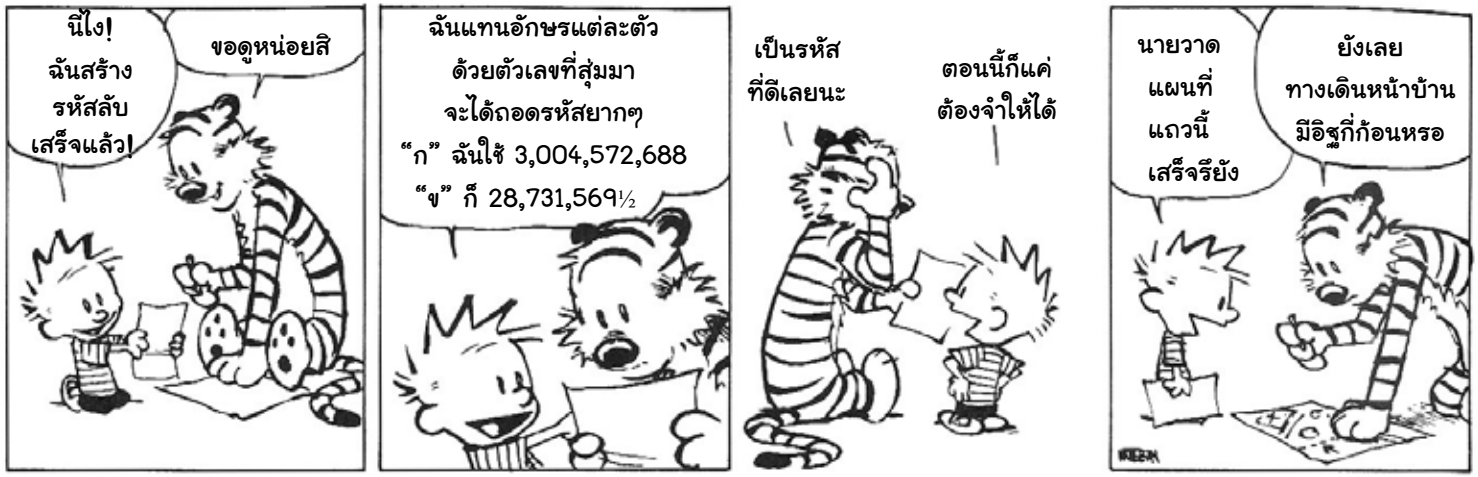
ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
	
บทแปล					
คำอธิบายการแปล			- แปลคำว่า Yeah ว่า ดีเลย เพราะในที่นี้ มีหน้าที่เพื่อแสดงความเห็นชอบ ไม่ใช่เพื่อการตอบรับ - คำอุทาน – ฮอปส์ตื่นเต้นและมีความสุขที่จะเริ่มเล่น จึงแปลคำอุทานว่า เย่ เพื่อสื่อความตื่นเต้น	

ต้นฉบับ



บทแปล

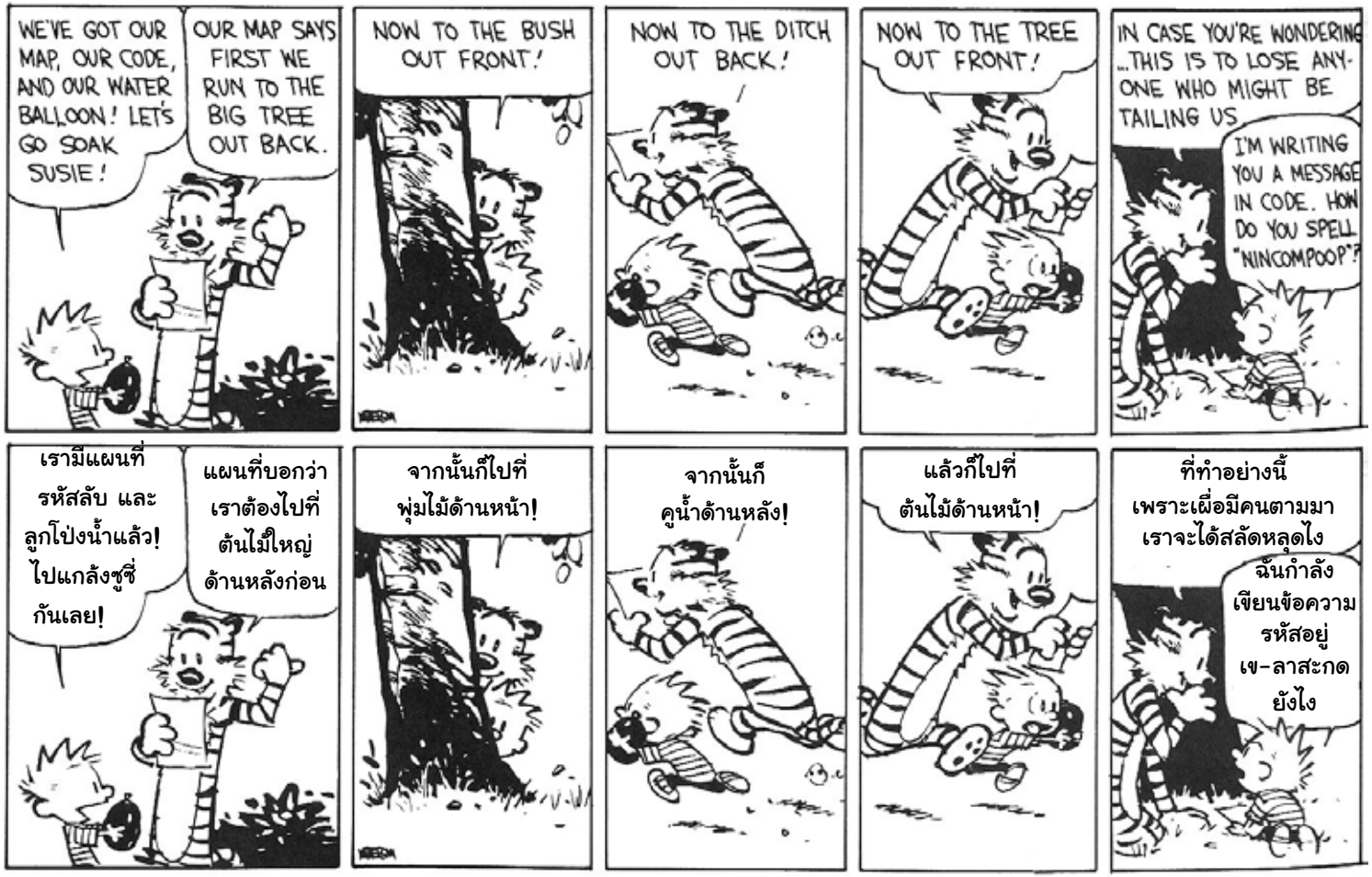


คำอธิบายการแปล

There! ในที่นี้มาจากประโยคเต็มว่า There it is! จึงแปลว่า นี่ไง!	ผู้วิจัยคงตัวเลขในฉบับแปลตามต้นฉบับเพราะตัวเลขถือเป็นคำที่มีความหมายเดียว ไม่ต้องตีความ		

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ



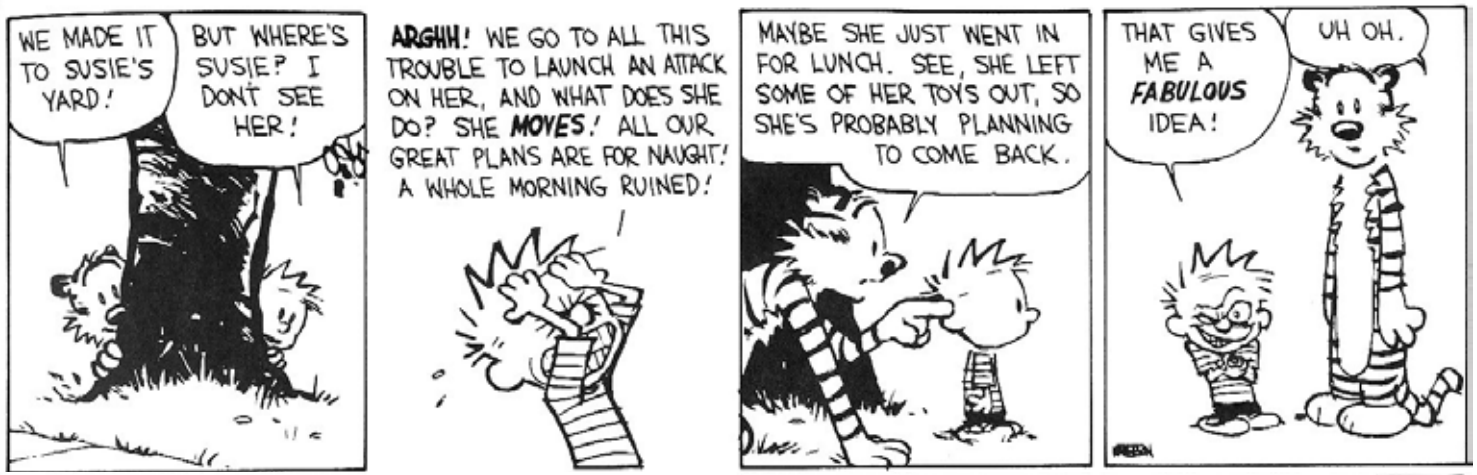
บทแปล

คำอธิบายการแปล

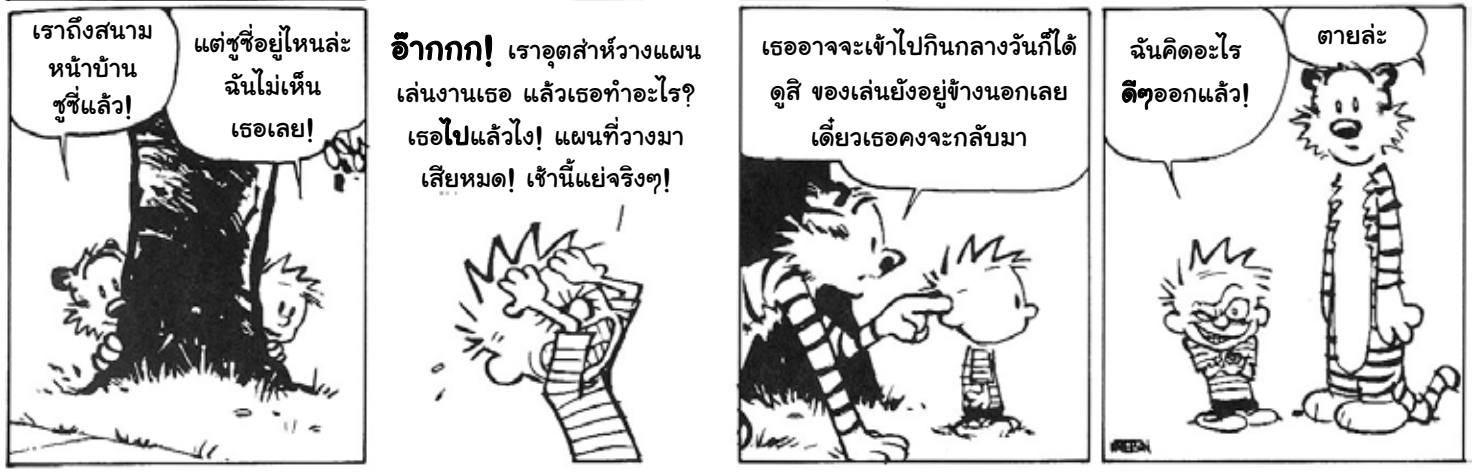
ตอนที่ 9 (ต่อ)

แปลคำว่า soak ว่า แกล้ง โดยทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงว่าคาลวินหมายถึงอะไร จากนั้นจึงถ่ายทอดเป็นภาษาไทย โดยใช้คำที่สื่อถึงความหมายนั้น หากแปลตรงตัวว่า (มีต่อ)	(ต่อ) ไปทำให้ซูซี่เปียกกันเลย ก็จะฟังดูแปร่ง ไม่เป็นภาษาไทย หรือหากแปลว่า ไปสาดน้ำใส่ซูซี่กันเลย ก็จะไม่ตรงกับการปาลูกโป่งน้ำ (มีต่อ)	(ต่อ)ใส่ซูซี่จึงแปลโดยใช้คำกลางๆว่า แกล้ง ซึ่งเป็นคำที่ยังเก็บความหมายเดิมที่คาลวินต้องการสื่อไว้ได้	(ช่องต่อไป) ผู้อ่านต้นฉบับจะรู้สึกขำที่คาลวินสะกดคำว่า nincompoop (คนโง่) ไม่เป็น ในภาษาไทย จึงเปลี่ยนเป็นคำว่า (มีต่อ)	(ต่อ) เขลา แต่คาลวินอ่านเป็น เข-ลา เพื่อสื่อว่าคาลวินอ่านคำนี้ไม่ออก และเพื่อคงอารมณ์ขันในเรื่องไว้

ต้นฉบับ



บทแปล

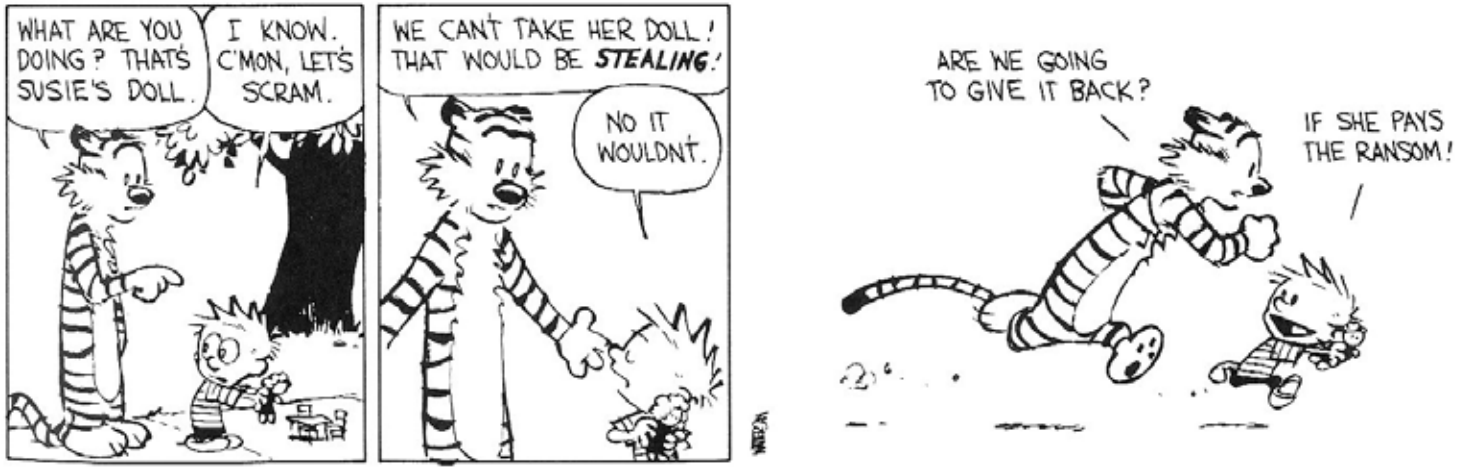


คำอธิบายการแปล

	คำอุทาน — สีหน้าคาลวินแสดงอาการผิดหวังมาก และจากบริบทจะทราบว่าคาลวินไม่พอใจที่แกล้งซูซี่ไม่ได้ จึงแปลคำอุทานว่า อ๊าก เพื่อสื่อถึงความผิดหวังและไม่พอใจมาก		คำอุทาน — ฮอปส์รู้ว่าเวลาที่คาลวินมี “ความคิดดีๆ” มักจะมีเรื่องวุ่นวายตามมา จึงแปลคำอุทานว่า ตายล่ะ

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

	แปลประโยค That would be **stealing**! โดยทำความเข้าใจความหมายที่แท้ของประโยคนี้ก่อน จากนั้นจึงถ่ายทอดเป็นภาษาไทย ซึ่งหากแปลว่า อย่างนี้คือการขโมย ก็จะไม่เป็นธรรมชาติ จึงแปลว่า (มีต่อ)	(ต่อ) อย่างนี้เขาเรียกว่าขโมย ซึ่งเป็นธรรมชาติกว่าและความหมายเทียบเท่ากับต้นฉบับ

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ตอนที่ 9 (ต่อ)

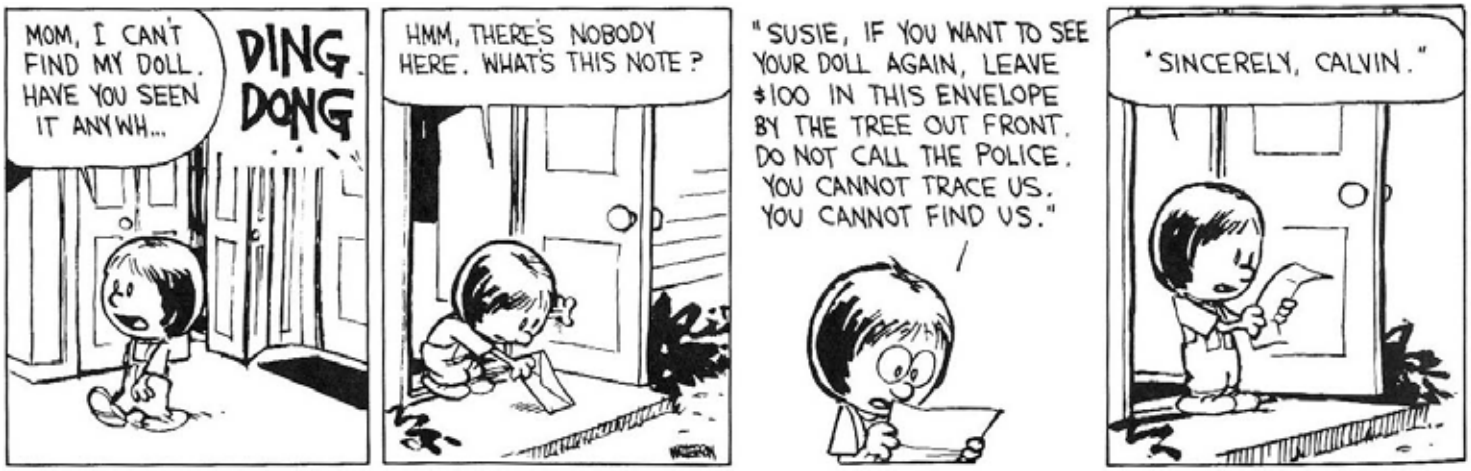
ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

คำอุทาน — ตุ๊กตาของซูซี่หายไป จึงแปลคำอุทานว่า อ้าว เพื่อสื่อถึงความสงสัยและความประหลาดใจ			

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ			
บทแปล			
คำอธิบายการแปล	Ding dong เป็นคำเลียนเสียงกริ่งประตู ในฉบับแปลจึงแปลว่า ติ๊ง ต่อง ซึ่งเป็นเสียงเลียนกริ่งประตูในภาษาไทย	คำอุทาน - ซูซี่ประหลาดใจที่เปิดประตูมาแล้วไม่พบใคร จึงแปลคำอุทานว่า เอ๊ะ เพื่อสื่อถึงความประหลาดใจ	คำว่า sincerely ในกรณีนี้ใช้เพื่อลงท้ายจดหมาย ในฉบับแปลผู้วิจัยจึงแปลโดยใช้คำที่ใช้ลงท้ายจดหมายจากเพื่อนถึงเพื่อน

ต้นฉบับ

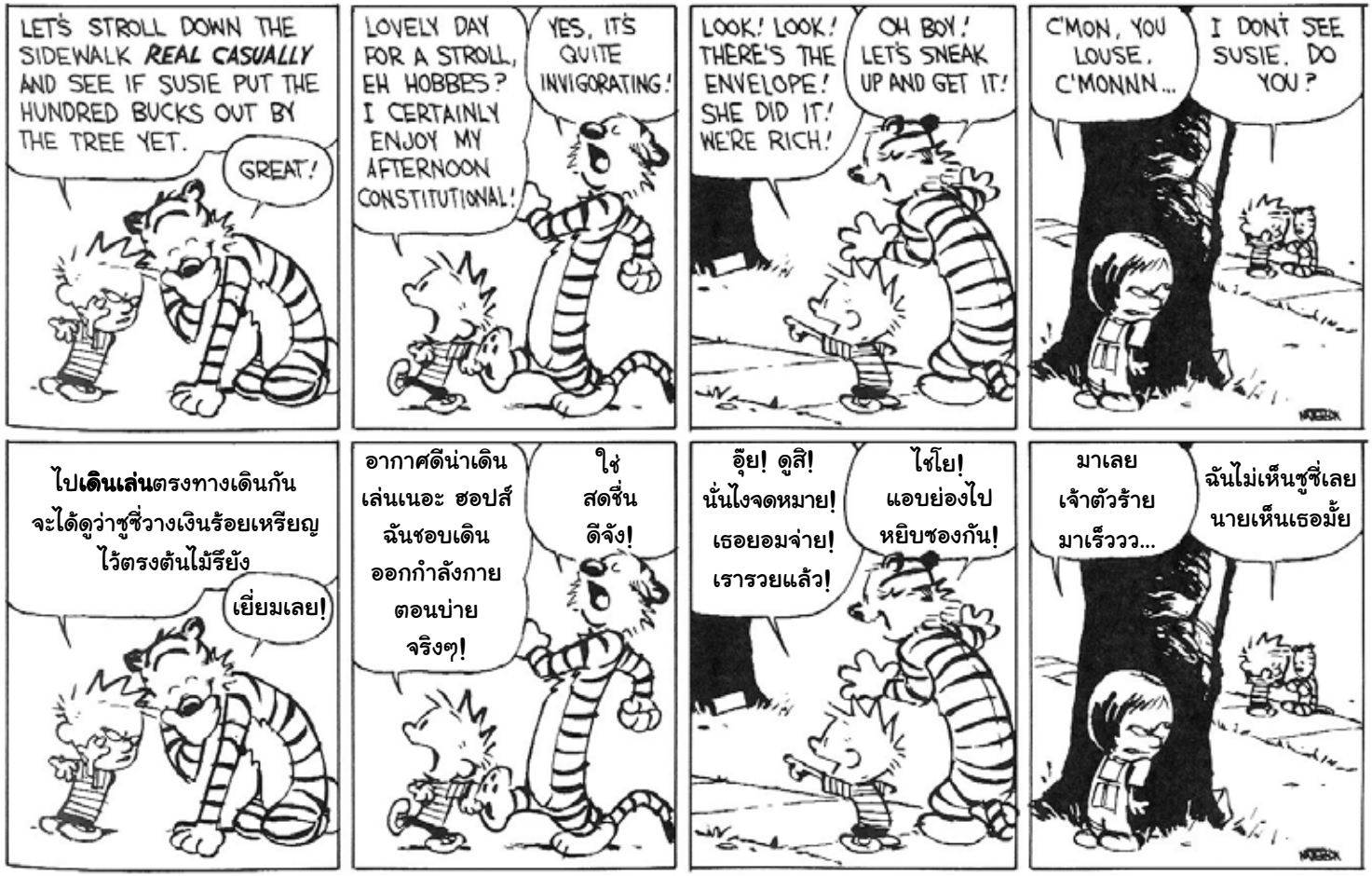
บทแปล

แปลคำว่า dirty โดยพิจารณาโนทัศน์ของคำนี้คือจิตใจที่สกปรก และความไม่เป็นมิตร ประกอบกับการกระทำของคาลวิน จึงแปลคำนี้ว่า ตัวแสบ				

คำอธิบายการแปล

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล

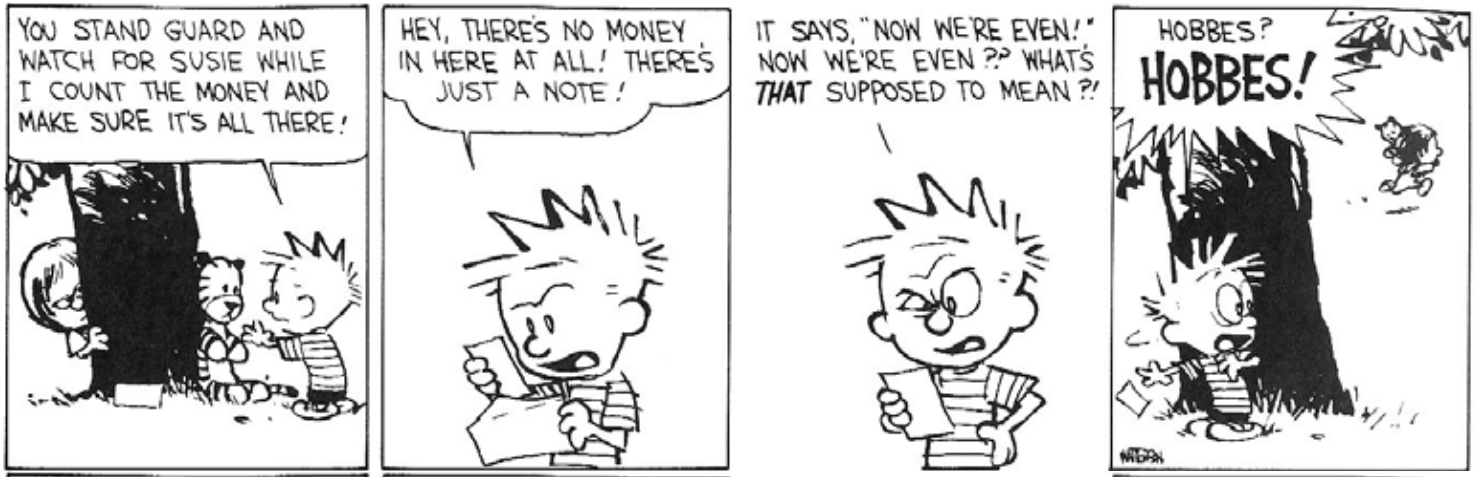
คำอธิบายการแปล

แต่เดิม ผู้วิจัยต้องการแปลวลี stroll down real casually ว่า เดินชิลๆ แต่ผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ส่วนมากอาจไม่เข้าใจความหมายของคำว่า ชิล ซึ่งเป็นคำแสลงของวัยรุ่น ดังนั้นจึงแปลโดยใช้การเก็บใจความ ว่า เดินเล่น		- คำอุทาน - คำอุทานแบบผสมระหว่างคำสั่งและแสดงอารมณ์ ผู้วิจัยแปลว่า อุ๊ย! ดูสิ! เพื่อให้สามารถสื่อทั้งอารมณ์และคำสั่งได้อย่างชัดเจน - คำอุทาน- ฮอปส์ดีใจที่ซูซี่จ่ายค่าไถ่ จึงแปลคำอุทานว่า (มีต่อ)	(ต่อ) ไชโย เพื่อแสดงความรู้สึกดีใจ - สะกดคำว่า เร็ว ว่า เร็ววว เพื่อแสดงการลากเสียงเช่นเดียวกับต้นฉบับ

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ

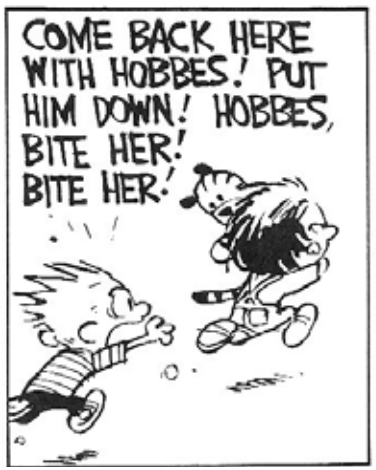


บทแปล

คำอธิบายการแปล

	คำอุทาน - คาลวินประหลาดใจที่ไม่มีเงินในซอง และเมื่อพิจารณาสีหน้าประกอบ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า คำว่า เฮ้ย น่าจะเหมาะสมกว่าคำว่า อ้าว เนื่องจากคาลวินมีสีหน้าไม่พอใจ (สื่อผ่านทางคิ้วที่ชนกัน)	-แปลประโยค Now we're even! ว่า คราวนี้ตานายล่ะ เนื่องจากความหมายของประโยคนี้คือ "นายขโมยตุ๊กตาของฉันไป คราวนี้ฉันก็จะขโมยตุ๊กตาของนายบ้าง" หากแปลว่า ตอนนี้เราเสมอกันแล้ว ความหมายก็จะผิดไป	

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล		- คำอุทาน — ฮ่า ฮ่า เป็นเสียงหัวเราะที่ใช้ทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ - คำอุทาน — คำว่า Nyahh! ใช้เพื่อเยาะเย้ย ยั่วยุให้โกรธ แปลว่า แบร่ เพื่อสื่อถึงการเยาะเย้ย และพิจารณาท่าทางของซูซี่ที่แลบลิ้นใส่คาลวินร่วมด้วย	คำว่า slam ใช้เพื่อเลียนเสียงปิดประตู จึงแปลว่า ปัง เพราะเป็นเสียงที่เลียนการปิดประตูที่ใช้ในภาษาไทย	

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

- คำอุทาน - คาลวินโกรธเคืองที่ถูกซูซี่แกล้ง จึงแปลคำอุทานว่า หน็อย เพื่อแสดงความไม่พอใจ - ประโยค I hate her! ประโยคที่สองว่า เป็นการพูดซ้ำเพื่อย้ำความหมายที่รุนแรงขึ้น จึงแปลว่า เกลียดจริงๆ เพื่อย้ำความหมายของประโยคแรก			

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ			
บทแปล			
คำอธิบายการแปล	แปลประโยค fair's fair ทำความเข้าใจความหมาย จากนั้นใช้เหตุผลเปรียบเทียบในการแปลคำแต่ละคำประกอบกับบริบทของประโยค จึงแปลว่า ยื่นหมูยื่นแมว	คำอุทาน – คาลวินตกใจว่าจะต้องเก็บตุ๊กตาเด็กผู้หญิงไว้ จึงแปลคำอุทานว่า อ๊า โดยเลียนเสียงอุทานที่กล่าวเมื่อตกใจ	คำอุทาน – ซูซี่ต้องการแกล้งคาลวินโดยการยั่วยุให้ตกใจ จึงแปลคำอุทานว่า แหม เพื่อแสดงการยั่วยุ

ต้นฉบับ

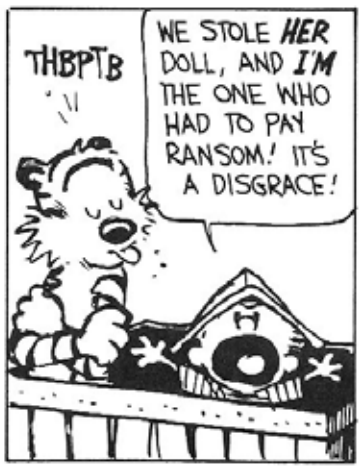
บทแปล

คำอธิบายการแปล

	แปลประโยค Got it? ว่า เข้าใจ๋ เพื่อสื่อถึงน้ำเสียงที่ไม่พอใจของซูซี่ (อารมณ์ของผู้พูดได้จากการตีความสีหน้าของผู้พูด)		

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ตอนที่ 9 (ต่อ)

ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบายการแปล
	ขอบอกเลยนะฮอปส์ ชื่อเสียงของสมาคมเราไม่ค่อยจะดีเท่าไหร่ เวลาที่หัวหน้าเสือยอมให้ศัตรูจับตัวไป	
	แบร่ เราขโมยตุ๊กตาเธอแถมฉันยังต้องมาจ่ายค่าไถ่อีก! หน้าขายหน้าเป็นที่สุด!	คำว่า thbptb ใช้เพื่อเลียนเสียงเวลาที่คนแลบลิ้น ในฉบับแปล จึงแปลว่า แบร่ เพราะเป็นเสียงในภาษาไทยที่ใช้เลียนเมื่อผู้พูดแลบลิ้นใส่ผู้อื่น
	นายถูกหัก 15 คะแนนโทษฐานทำลายชื่อเสียงสมาคม อีก 5 คะแนนที่ทำตัวไม่เหมาะสมกับตำแหน่ง และถูกจดชื่อลงในสมุดประจำสมาคมที่ไม่จัดการซูซี่ตอนที่มีโอกาส อืมม มีอะไรอีก	คำอุทาน — คาลวินกำลังคิดว่าฮอปส์ทำอะไรลงไปบ้าง จึงแปลคำอุทานว่า อืม เพื่อสื่อว่าผู้พูดกำลังใช้ความคิด
	ฉันเกือบบอกรหัสไปตอนที่เธอลูบท้องฉันด้วยแหละ จะบ้าเรอะ นายอยู่ข้างใครกันแน่?!	คำอุทาน - คาลวินตกใจและไม่พอใจฮอปส์ จึงแปลคำอุทานว่า จะบ้าเรอะ เพื่อสื่อถึงความตกใจและอารมณ์ไม่พอใจของคาลวิน และเพื่อให้สอดคล้องกับคำถามของคาลวิน

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

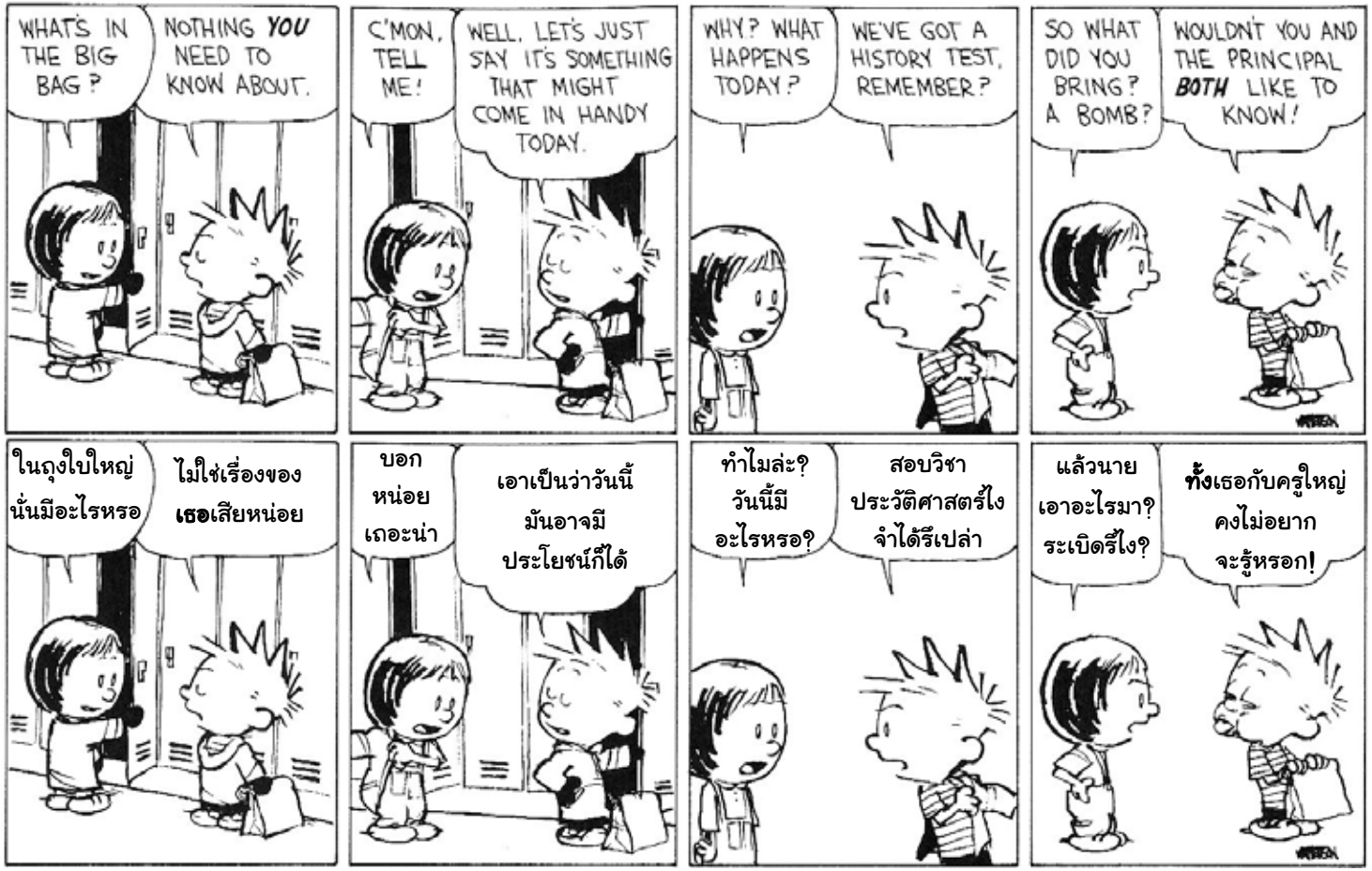
		คำอุทาน — คาลวินดีใจที่ฮอปส์แอบอ่านไดอารีของซูซี่ จึงแปลคำอุทานว่า โอ้โห เพื่อสื่อถึงความดีใจ ตื่นเต้น	

ตอนที่ 10

ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ

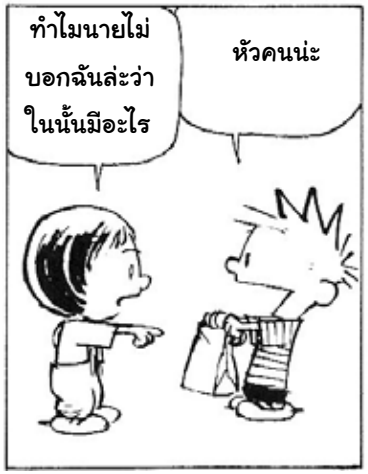
บทแปล



คำอธิบายการแปล

แปลคำพูดของคาลวินโดยทำความเข้าใจความหมายเสียก่อน จากนั้นจึงถ่ายทอดความหมายนั้นเป็นภาษาไทย			

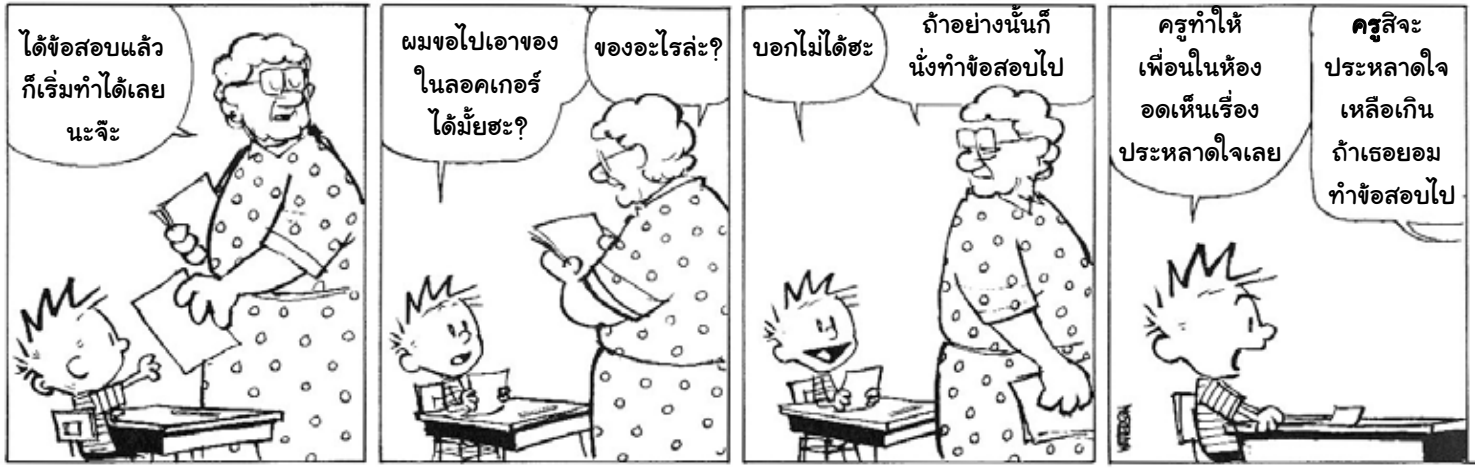
ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล					
คำอธิบายการแปล					แปลคำพูดของซูซี่โดยทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงก่อน จากนั้นจึงถ่ายทอดความหมายนั้นเป็นภาษาไทย ดังนั้น จึงแปล I don't even care! ว่า ฉันไม่อยากรู้ด้วยซ้ำ!

ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล



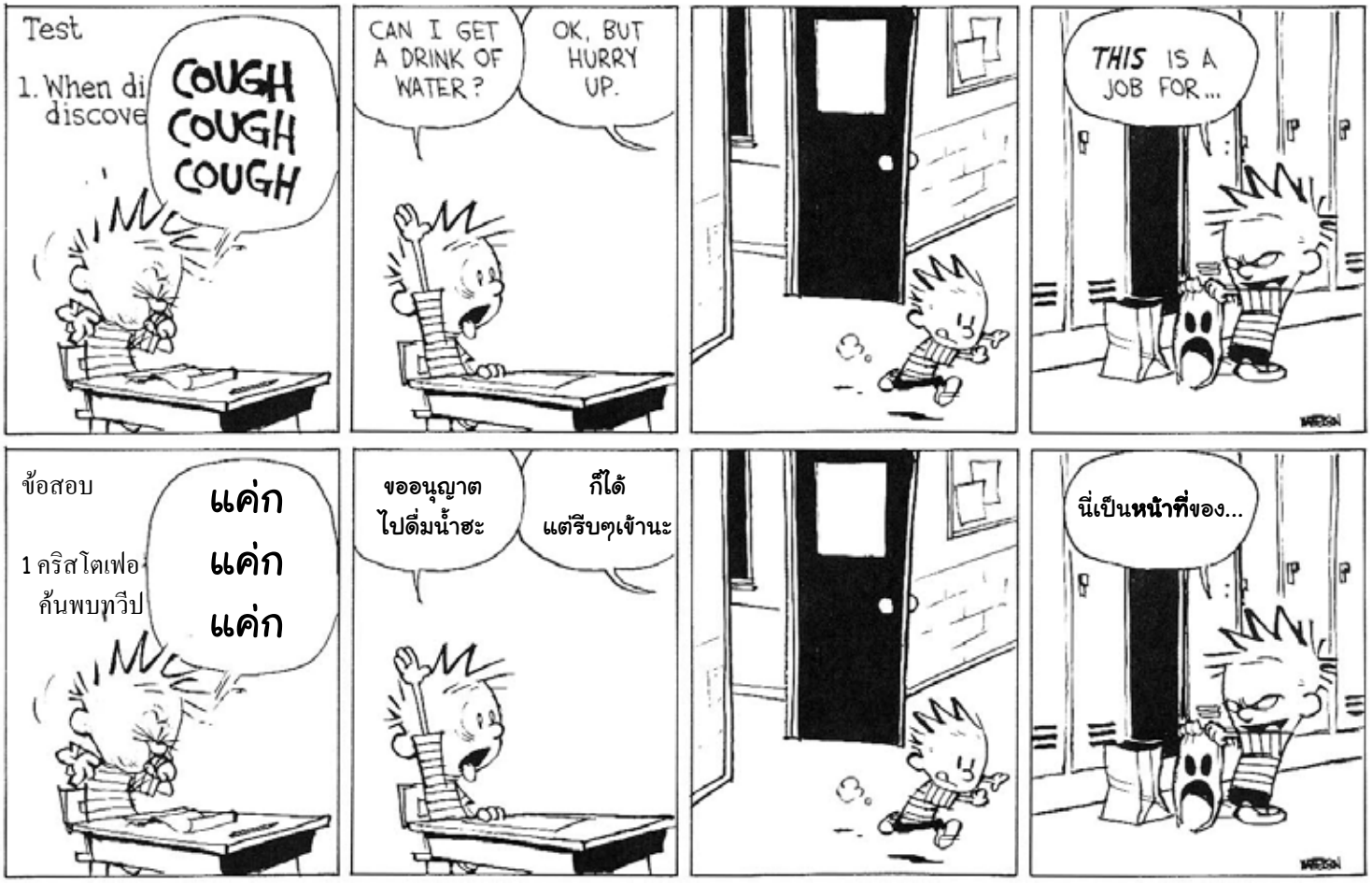
คำอธิบายการแปล

แปลคำพูดของคุณครูวอร์มวูด โดยทำความเข้าใจความหมายก่อน จากนั้นจึงถ่ายทอดเป็นภาษาไทยโดยเปรียบเทียบกับประโยคที่ครูมักพูดเวลาแจกข้อสอบ			

ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ

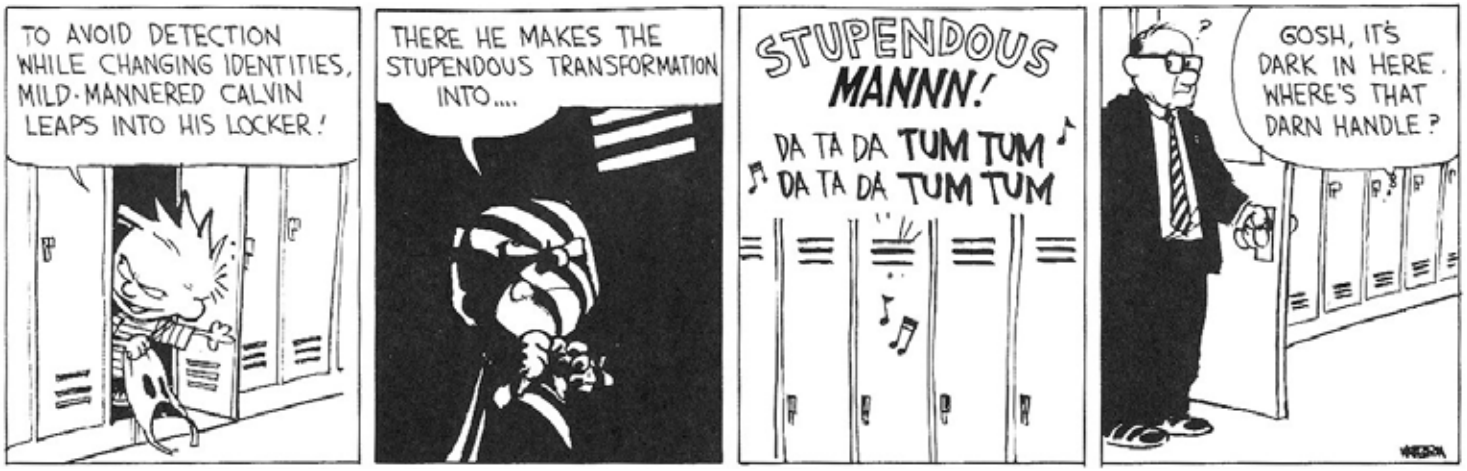
บทแปล



คำอธิบายการแปล

- แปลคำเลียนเสียงไอในฉบับแปลว่า แค่ก แค่ก แค่ก เพราะเป็นเสียงที่เลียนเสียงไอในภาษาไทย - บทแปลข้อสอบในฉบับแปลไม่ตรงกับต้นฉบับเนื่องจากเนื้อความบางส่วนหายไป ผู้วิจัยจึงต้องเพิ่มคำอื่นเข้าไป (มีต่อ)	(ต่อ) ซึ่งผู้วิจัยเพิ่มชื่อ คริสโตเฟอร์ (โคลัมบัส) ในบทแปล เพราะข้อสอบนี้เป็นข้อสอบวิชาประวัติศาสตร์และโคลัมบัสก็เป็นบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ที่ค้นพบทวีปอเมริกา และยังสอดคล้องกับคำว่า (มีต่อ)	(ต่อ) discover ที่ปรากฏอยู่ในต้นฉบับอีกด้วย	

ต้นฉบับ



บทแปล

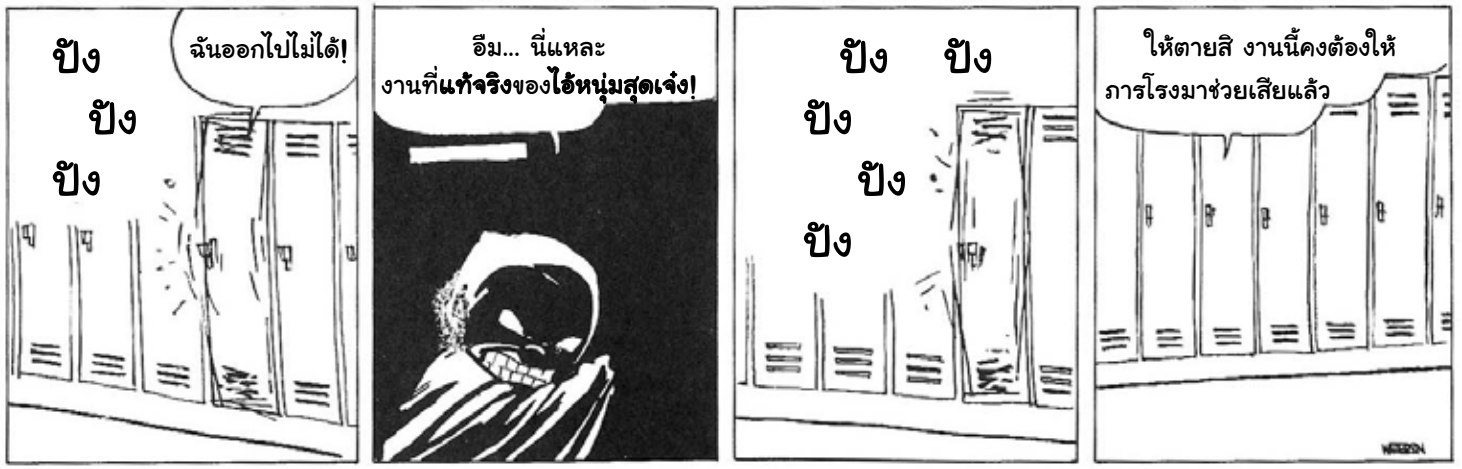
คำอธิบายการแปล

		แปลการฮัมเพลงโดยการถ่ายเสียง เพราะเสียงฮัมไม่มีความหมายใด นอกจากเพื่อสื่ออารมณ์ของผู้ฮัม เพลง และเพื่อคงเสียงเดิมไว้	คำอุทาน - คาลวินแปลกใจที่ ในลอคเกอร์มืดสนิท จึงแปลคำ อุทานว่า หูย เพื่อแสดงความแปลก ใจนั้น

ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ

บทแปล

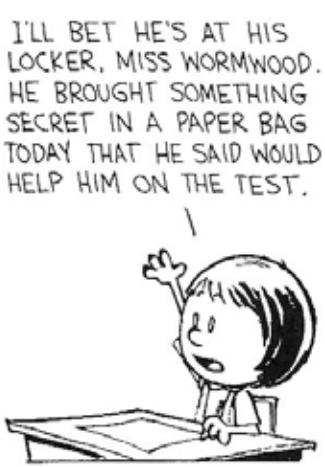


คำอธิบายการแปล

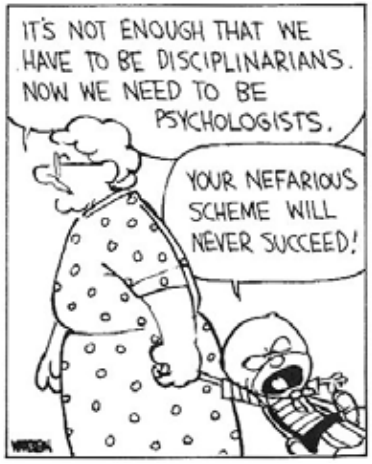
ตอนที่ 10 (ต่อ)

แปลคำเลียนเสียงทุบประตูในฉบับแปลว่า ปัง ปัง ปัง เพราะเป็นเสียงที่เลียนเสียงทุบประตูในภาษาไทย	คำอุทาน - คาลวินติดอยู่ในลอคเกอร์และคิดได้ว่าการติดอยู่ในลอคเกอร์เป็นปัญหาที่ไอ้หนุ่มสุดเจ๋งต้องแก้ จึงแปลคำอุทานว่า อืม เพื่อสื่อถึงอาการใช้ความคิด	แปลคำเลียนเสียงทุบประตูในฉบับแปลว่า ปัง ปัง ปัง เพราะเป็นเสียงที่เลียนเสียงทุบประตูในภาษาไทย	คำอุทาน — คาลวินไม่พอใจที่ติดอยู่ในลอคเกอร์ จึงแปลคำอุทานว่าให้ตายสิ

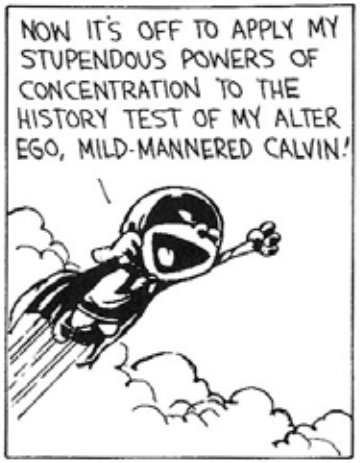
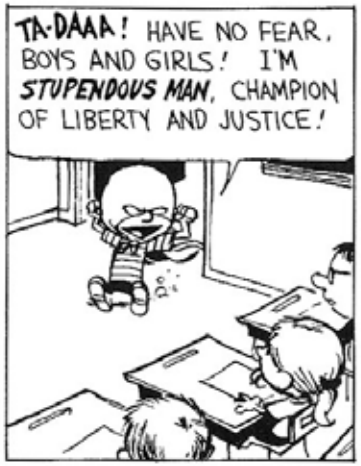
ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล				คำอุทาน — คาลวิน (ไอ้หนุ่มสุดเจ๋ง) ตกใจที่ครูวอร์มวูดมายืนอยู่หน้าลอคเกอร์ จึงแปลคำอุทานว่าตายล่ะ เพื่อแสดงความตกใจ

ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล	แปลคำเลียนเสียงเปิดประตูลอคเกอร์ในฉบับแปลว่า กริ๊ก เพราะเป็นเสียงที่เลียนเสียงเปิดลอคประตูในภาษาไทย	(ช่องถัดไป) ชื่อสมญานามเป็นการเล่นคำที่เลียนแบบวิธีการสร้างชื่อย่อจากพยัญชนะตัวแรกของหลายๆคำ (acronym) และชื่อย่อนั้นก็เป็นคำที่มีความหมาย เมื่อแปลเป็นภาษาไทย ผู้วิจัยจึงพยายามเล่นคำด้วยวิธีที่คล้ายกัน	คำอุทาน — ตำแหน่งของคำอุทานทั้งสองคำ (…um… และ hm) ในฉบับแปลต่างจากต้นฉบับเพราะการเล่นคำที่ต่างกันแต่ยังคงหน้าที่เดิมไว้ โดยแปลคำว่า …um… ว่า เอ่อ เพื่อแสดงการ (มีต่อ)	(ต่อ) ใช้ความคิดก่อน พูด และคำว่า hm ว่า อืม เพื่อแสดงการตัดสินใจ

ตอนที่ 10 (ต่อ)

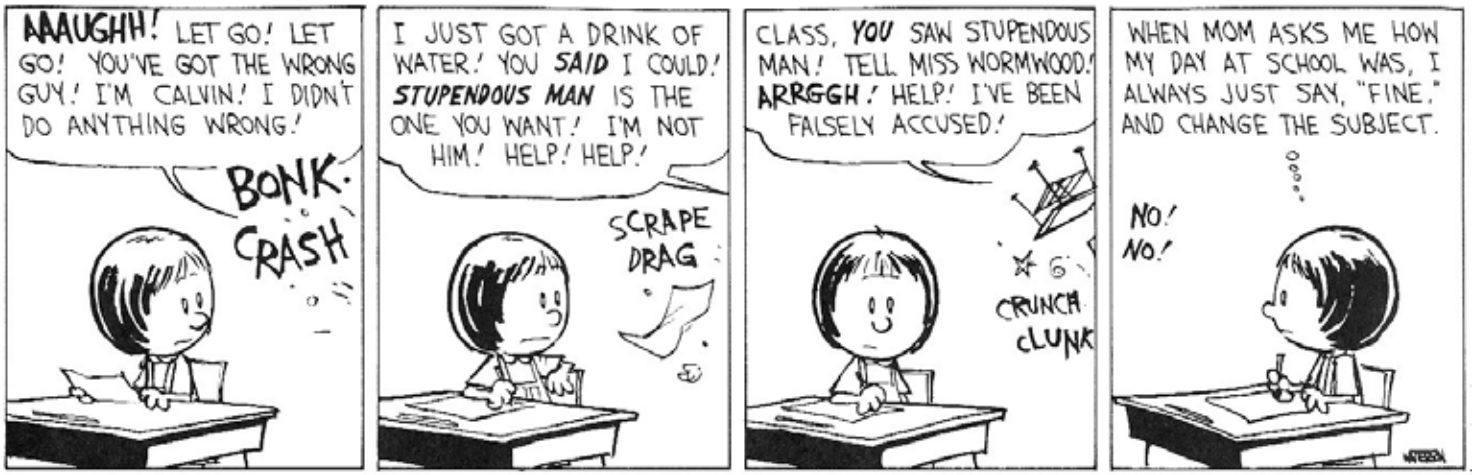
ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล		สรรพนามเปลี่ยนไปเพราะตอนนี้คาลวินคือไอ้หนุ่มสุดเจ๋ง	คำว่า ta-daa เป็นเสียงที่ใช้เมื่อมีการแสดงสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นประหลาดใจ ซึ่งในภาษาไทย จะเลียนเสียงว่า แท่นแท๊น	

ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ				
บทแปล				
คำอธิบายการแปล	ต้นฉบับมีการซ้ำคำว่า stupendous ในฉบับแปลจึงปรับให้มีการซ้ำคำว่า สุดๆ	Kapwing เป็นเสียงเมื่อวัตถุเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว จึงแปลเป็นภาษาไทยว่า ฟิ้ว ซึ่งเป็นเสียงที่สื่อถึงความเร็ว		คำอุทาน - คาลวินแกล้งแสดงความแปลกใจ จึงแปลคำอุทานว่า โอ้โห

ตอนที่ 10 (ต่อ)

ต้นฉบับ



บทแปล

คำอธิบายการแปล

- คำอุทาน — คาลวินถูกทำโทษ จึงแปลคำอุทานว่า โอ๊ย เพื่อแสดงความเจ็บปวด - แปลคำเลียนเสียงต่างๆ โดยพยายามหาคำที่มีเสียงใกล้เคียงหรือคำที่สื่อถึงเสียงในต้นฉบับ			

ตอนที่ 11

ต้นฉบับ			
บทแปล			
คำอธิบายการแปล	คำอุทาน — ฮอปส์ตกใจและเห็นใจที่คาลวินถูกดุ จึงแปลคำอุทานว่า โอ๊ยโย่ เพื่อแสดงความตกใจและเห็นใจ	คำอุทาน — ท่าทางของฮอปส์แสดงถึงความสงสัยและลังเล จึงแปลคำอุทาน …um… ว่า เอ่อ เพื่อแสดงการใช้ความคิดก่อนพูด	คำอุทาน — คาลวินเพิ่งนึกขึ้นได้ว่ายังไม่ได้บอกฮอปส์เรื่องการสอบ จึงแปลคำอุทานว่า อ๋อ เพื่อแสดงการนึกขึ้นได้

ต้นฉบับ

บทแปล

คำอธิบายการแปล

			คำอุทาน - คาลวินประหลาดใจที่นิทานก่อนนอนคืนนี้ต่างไปจากคืนอื่น จึงแปลคำอุทานว่า โห (มาจาก โอ้โห) เพื่อแสดงความประหลาดใจ

สรุป

จากบทแปลข้างต้น จะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการแปลแบบตีความเป็นแนวทางหลักในการแปลการ์ตูน โดยผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามกระบวนการทั้ง 3 ขั้นตอน คือ การทำความเข้าใจ การเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ และการตรวจสอบความหมาย รวมไปถึงหลักการจัดการทางภาษา (The Manipulation of Languages) เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถอธิบายวิธีการแปลนี้ได้ทุกครั้งที่มีการแปล จึงเลือกอธิบายในกรณีที่ใช้วิธีการแปลนี้อย่างชัดเจนแทน

ในการแปลคำอุทาน ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการแปลแบบตีความพร้อมกับหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเนอ นอร์ด แต่ด้วยเหตุผลด้านพื้นที่สำหรับคำอธิบายการแปลที่มีอยู่อย่างจำกัด ผู้วิจัยจึงต้องอธิบายให้สั้นและกระชับที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

สำหรับปัญหาต่างๆที่พบในการแปล ผู้วิจัยได้แก้ปัญหาตามการวางแผนการแปลในบทที่ 4 ในส่วนของปัญหาการแปลการเล่นคำ ผู้วิจัยได้อธิบายวิธีการแก้ปัญหาเพิ่มเติมในช่องสำหรับคำอธิบายการแปล เนื่องจากในบทที่ 4 ผู้วิจัยไม่ได้กำหนดว่าจะแก้ปัญหาอย่างไร เพียงแต่ศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาไว้เท่านั้น

เมื่อทำการแปลเสร็จสิ้น ผู้วิจัยพบว่ายังมีปัญหาอื่นๆที่ผู้วิจัยไม่ได้กล่าวถึงก่อนหน้านี้ คือ ประเด็นปัญหาเรื่องความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ประยุกต์ขั้นตอนการตรวจสอบความหมายในแนวทางการแปลแบบตีความ โดยพิจารณาว่าคำที่แปลนั้นมีมโนทัศน์เดียวกับคำในต้นฉบับหรือไม่ และสื่อถึงความหมายเดียวกับความหมายในต้นฉบับหรือไม่ ปัญหาประการต่อมาคือการแปลคำแสลง ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวทางการแปลแบบตีความเพื่อแก้ปัญหาโดยทำความเข้าใจความหมายของคำที่ตัวละครต้องการสื่อ จากนั้นจึงวิเคราะห์เชิงมโนทัศน์ แล้วเลือกคำในภาษาไทยที่สื่อถึงมโนทัศน์เดียวกับคำในภาษาต้นทาง และปัญหาประการสุดท้ายคือการแปลคำเลียนเสียง ผู้วิจัยใช้วิธีเทียบกับคำเลียนเสียงที่ใช้ในภาษาไทยเพื่อให้บทแปลออกมาเป็นธรรมชาติมากที่สุด

บทที่ 6

บทสรุป

สารนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและหาแนวทางการแปลการ์ตูนคอมิกที่เหมาะสม โดยมุ่งศึกษาในประเด็นการแปลคำอุทานและวลีอุทานที่พบในการ์ตูน ในการ์ตูนคอมิกเรื่อง คาลวิน แอนด์ ฮอปส์ (Calvin and Hobbes) และนำเสนอตัวอย่างบทแปลที่มีสมมูลภาพใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด

ก่อนเริ่มต้นการวิจัย ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ว่า ในการแปลตัวบทประเภทการ์ตูน นอกจากทฤษฎีการแปลต่างๆแล้ว ยังต้องคำนึงถึงหลักการวิเคราะห์การ์ตูนด้วย ส่วนในการแปลคำอุทาน ซึ่งเป็นปัญหาหลักในการแปลการ์ตูนเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์นั้น สามารถนำหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเน นอร์ด มาใช้ในการวิเคราะห์คำอุทาน เพื่อให้คำอุทานที่แปลนั้นเข้ากับบริบทการสื่อสารและเป็นธรรมชาติมากที่สุด

ในการศึกษาวิจัยทฤษฎีพื้นฐาน ผู้วิจัยได้นำหลักทฤษฎีสโคพอส (Skopos Theory) มากำหนดแนวทางการแปลการ์ตูนเรื่องนี้ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย เช่นมีการปรับเปลี่ยนคำในบทแปลเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่าน แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) มาเป็นหลักในการถ่ายทอดบทสนทนาของตัวละครและคำอุทานและวลีอุทาน หลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเนอ นอร์ด (Christiane Nord) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของตัวบทเพื่อช่วยในการแปล และเพื่อวิเคราะห์คำอุทานและวลีอุทาน และหลักการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในการ์ตูนตามบทความเรื่อง Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation ของ เคลาส์ ไคด์ล (Klaus Kaidl) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูน

นอกจากนี้ เพื่อให้เข้าใจลักษณะเฉพาะตัวและลักษณะสำคัญของคำอุทานและวลีอุทาน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องคำอุทานและวลีอุทานเพิ่มเติม และเนื่องจากตัวบทการ์ตูนนี้มีภาพเป็นองค์ประกอบสำคัญ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาเพื่อใช้ในการตีความอวัจนภาษาที่ปรากฏในตัวบท ซึ่งการศึกษาเหล่านี้ปรากฏอยู่ในบทที่ 2 เช่นเดียวกับทฤษฎีและหลักการแปลข้างต้น

จากการศึกษาวิจัยและลงมือแปลตัวบทเรื่องคาลวิน แอนด์ ฮอปส์ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัยพอสมควร และสามารถพิสูจน์สมมติฐานที่ตั้งไว้ในเบื้องต้นว่าในการแปลตัวบทประเภทการ์ตูน นอกจากทฤษฎีการแปลต่างๆแล้ว ยังต้องคำนึงถึงหลักการวิเคราะห์การ์ตูนด้วย ส่วนการ

แปลคำอุทานและวลีอุทาน สามารถนำหลักการวิเคราะห์ตัวบทของคริสติอาเนอ นอร์ดมาใช้ในการวิเคราะห์คำอุทานและวลีอุทาน เพื่อให้คำอุทานและวลีอุทานที่แปลนั้นเข้ากับบริบทการสื่อสารและเป็นธรรมชาติมากที่สุด

นอกจากนี้ ในขณะที่ทำการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อสังเกตประการหนึ่งเกี่ยวกับประเภทตัวบทของการ์ตูนคอมิก คือ การ์ตูนคอมิกเป็นตัวบทประเภทสื่อภาพซึ่งบางครั้งต้องอาศัยเสียงที่เกิดจากจินตนาการของผู้อ่านประกอบด้วยจึงจะได้อรรถรสครบถ้วน เพราะเป็นตัวบทที่ต้องมีภาพประกอบเพื่อให้ข้อความที่สื่อนั้นสมบูรณ์และถูกต้อง และเสียงที่ปรากฏในตัวบทประเภทนี้เกิดจากการที่ผู้อ่านวิเคราะห์อากัปกิริยา สีหน้าท่าทางของผู้พูดร่วมกับการใช้รูปแบบตัวอักษรที่ต่างไปจากปกติ หรือการใช้คำเลียนเสียง

ในระหว่างที่แปล นอกจากผู้วิจัยจะพบปัญหาต่างๆและใช้แนวทางแก้ไขดังที่เสนอไปก่อนหน้านี้แล้ว ผู้วิจัยยังพบประเด็นปัญหาอื่นๆนอกเหนือจากที่วิเคราะห์ไว้เบื้องต้น คือ ประเด็นปัญหาเรื่องความแตกต่างทางวัฒนธรรม เช่น ชื่ออาหาร เป็นต้น ผู้วิจัยได้ใช้หลักการตรวจสอบความหมาย (หรือการตีความครั้งที่สอง) ตามแนวทางการแปลแบบตีความ โดยพิจารณาว่าคำที่แปลนั้นมีมโนทัศน์เดียวกับคำในต้นฉบับหรือไม่ และสื่อถึงความหมายเดียวกับความหมายในต้นฉบับหรือไม่ ปัญหาประการที่สองคือการแปลคำแสลง ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการแปลแบบตีความเพื่อแก้ปัญหาโดยทำความเข้าใจความหมายของคำที่ตัวละครต้องการสื่อ จากนั้นจึงวิเคราะห์เชิงมโนทัศน์ แล้วเลือกคำในภาษาไทยที่สื่อถึงมโนทัศน์เดียวกับคำในภาษาต้นทาง ในกรณีที่ผู้พูดใช้คำแสลงต่างๆเพื่อวัตถุประสงค์เดียวกัน เช่น ใช้เพื่อดูถูกสติปัญญาของอีกฝ่ายหนึ่ง ผู้วิจัยได้ใช้วิธีหลากคำโดยคำนึงถึงบริบทขณะที่พูดเป็นสำคัญ เพื่อให้มีคำแสลงหลากหลายเช่นเดียวกับต้นฉบับ และปัญหาประการสุดท้ายคือการแปลคำเลียนเสียง โดยผู้วิจัยใช้วิธีเทียบกับคำเลียนเสียงที่ใช้ในภาษาไทยเพื่อให้บทแปลออกมาเป็นธรรมชาติมากที่สุด

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแนวทางการแปลการ์ตูนคอมิกจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจการแปลตัวบทประเภทสื่อภาพและเสียง (การ์ตูนคอมิก) และในขณะเดียวกันก็สามารถใช้แนวทางการแปลคำอุทานและวลีอุทานที่ศึกษาในสารนิพนธ์ฉบับนี้เพื่อแก้ปัญหาการแปลคำอุทานและวลีอุทานที่พบในตัวบทไม่ว่าประเภทใดก็ตาม เพื่อให้คำอุทานและวลีอุทานในงานแปลนั้นเข้ากับบริบทการสื่อสารและเป็นธรรมชาติมากที่สุด

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

การ์ตูน : วันเดอร์ฟูลมีเดีย. อุบลราชธานี : คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี สหวิทยาลัยอีสานใต้, 2532.

กำจร สุนพงษ์ศรี. ครุศิลป์ 3. โรงพิมพ์นวกนกจำกัด. 2531. อ้างอิงใน การ์ตูน : วันเดอร์ฟูลมีเดีย. อุบลราชธานี : คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี สหวิทยาลัยอีสานใต้, 2532.

กำชัย ทองหล่อ. หลักภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 4. พระนคร : รวมสาส์น, 2515.

ใกล้รุ่ง อามระดิษ. "ระดับภาษา" เอกสารประกอบการบรรยายวิชาทักษะภาษาไทยสำหรับนักแปล ภาคต้น ปีการศึกษา 2548. (เอกสารไม่ตีพิมพ์)

จุลศักดิ์ อมรเวช. ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพฯ : แสงดาว, 2544.

นววรรณ พันธุเมธา. คลังคำ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อมรินทร์, 2547.

นววรรณ พันธุเมธา. ไวยากรณ์ไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. ตามหาการ์ตูน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2546.

พจนานุกรมฉบับมติชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2547.

พรทิพย์ เฉิดฉินนภา. ข้อสังเกตเรื่องคำอุทาน ใน วารสารวรรณวิทัศน์, หน้า170-173. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.

พัชรีย์ จำปา, บทบาทคำอุทานในภาษาไทย ใน วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, หน้า227-136. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2546.

พันธุ์ทิพา วาจรัต. แบบจำลองผู้เฝ้าประตูในการแปลข่าวจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ. สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

เพียรศิริ วงศ์วิภานนท์. "การแปลแบบต่างๆ" เอกสารประกอบการบรรยายวิชาวาทกรรมวิเคราะห์และการแปล ภาคต้น ปีการศึกษา 2548. (เอกสารไม่ตีพิมพ์)

มาณิยา พิศาลบุตร. การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนขายหัวเราะฉบับกระเป๋า. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

มารีอานน์ เลเดแรร์ และคณะ. ศาสตร์การแปล รวมบทความเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ. แปลโดย จิระพรรษ์ บุณยเกียรติและคณะ. กรุงเทพฯ : โครงการศูนย์การแปล คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540.

มาสิริ อนะมาน. ปัญหาการแปลคำสแลงในการ์ตูนอาร์ชี่ส์. สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

รมย์ชลี งามวิทย์โรจน์. การวิเคราะห์ปัญหาการแปลคำผรุสวาท คำสบถ ในบทพูดภาพยนตร์เพื่อทำอักษรใต้ภาพ กรณีศึกษาภาพยนต์เรื่อง “Magnolia”. สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. ราชบัณฑิตยสถาน, กรุงเทพฯ, 2545.

วรรณา แสงอร่ามเรือง. ทฤษฎีและหลักการแปล. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

วัลยา วิวัฒน์ศร. การแปลวรรณกรรม. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

เรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์. ภาษาศาสตร์ไทย. นครปฐม : สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล, 2541.

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. ภาษาศาสตร์สังคม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

อุปกิตศิลปสาร (นิ่ม กาญจนาชีวะ), พระยา. หลักภาษาไทย. พระนคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2514.

ภาษาอังกฤษ

André Lefevere. Translating Literature: Practice and Theory in a Comprehensive Literature Context. The Modern Language Association of America: New York, 1992.

Anna Wierzbicka. Cross-cultural pragmatics: the semantics of human interaction. Berlin: Mouton de Gruyter, 1991.

Bill Watterson. The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book. China.

Christiane Nord. Text Analysis in Translation : Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis. Translated by Christiane Nord and Penelope Sparrow. Amsterdam: Rodopi, 1991.

David P. Wilkins. Interjections as deictics. Journal of Pragmatics 18 (1992): 119-158.

Felix Ameka. Introduction Interjections: The Universal Yet Neglected Part of Speech. Journal of Pragmatics 18 (1992): 101-118.

F K Ameka. Interjections. Encyclopedia of Language and Linguistics 5 (2006): 743-746.

Jean Delisle. Translation : an interpretive approach. Translated by Patricia Logan and Monica Creery. Ottawa : University of Ottawa Press, c1988.

Karl Bühler. Sprachtheorie. Reprinted Stuttgart: Fischer, 1965. and Roman Jakobson, "Linguistics and poetics" in Style in Language. Cambridge, MA: MIT Press. cited in Felix Ameka. Introduction Interjections: The Universal Yet Neglected Part of Speech. Journal of Pragmatics. 18 (1992): 101-118.

Katharina Reiss. Translation Criticism – The Potentials and Limitations : Categories and Criteria for Translation Quality Assessment. Manchester : St. Jerome Publishing, 2000.

Klaus Kaindl. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. Target 11: 2 (1995): 263-288.

Macmillan. Macmillan English Dictionary. Malaysia : Macmillan Education, 2006.

Oxford. Oxford Advanced Learner's Dictionary. China : Oxford University Press, 2000.

Randolph Quirk et al. A grammar of contemporary English. Harlow, Essex : Longman, 1980.

René Goscinny and Albert Uderzo. Asterix and the Banquet. Translated by Anthea Bell and Derek Hockridge. France.

René Goscinny and Albert Uderzo. Asterix in Britain. Translated by Anthea Bell and Derek Hockridge. France.

René Goscinny and Albert Uderzo. Asterix the Gladiator. Translated by Anthea Bell and Derek Hockridge. France.

René Goscinny and Albert Uderzo. Asterix the Legionary. Translated by Anthea Bell and Derek Hockridge. France.

เวปไซต์

Comics. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/Comic [2007, April 8]

Calvin and Hobbes. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/Calvin_and_hobbes#Calvin [2007, April 8]

Fans Interview Watterson. Available from http://www.andrewsmcmeel.com/calvinandhobbes/interview.html [2007, October 9]

Roman Jakobson. Linguistics and Poetics (Selections). Available from http://courses.essex.ac.uk/lt/lt204/lingpoetics.htm [2008, January 18]

Vladimir Ž. Jovanović. The Form, Position and Meaning of Interjections in English Linguistic and Literature. Vol.3, No.1 (2004) Available from http://facta.junis.ni.ac.yu/facta/lal/lal2004/lal2004-02.pdf [2007, September 20]

http://www2.merriam-webster.com/cgi-bin/mwdictsn?va=interjected [2007, September 23]

http://www.cartoonstock.com/directory/G/Gag.asp [2007, September 29]

http://cagle.msnbc.com/politicalcartoons/ [2007, September 29]

http://ednet.kku.ac.th/~sumcha/212300/graphics/cartoon/cartoon.html [2007, September 29]

http://en.beijing2008.cn/spirit/beijing2008/graphic/n214068254.shtml [2007, September 29]

http://www.cartoons-caricatures.com/cartoon/ [2007, September 29]

http://superfrankenstein.blogspot.com/2005_03_01_archive.html [2007, September 29]

http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/newmovie/iceage2/ice2.html [2007, September 29]

ประวัติผู้วิจัย

นางสาววิรกานต์ หวังซื่อกุล เกิดเมื่อวันที่ 29 ธันวาคม พ.ศ. 2525 จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนสตรีวิทยา เมื่อพ.ศ. 2544 และปริญาตรี ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิยาลัย เมื่อพ.ศ. 2544

ปัจจุบันมีอาชีพนักแปลอิสระ