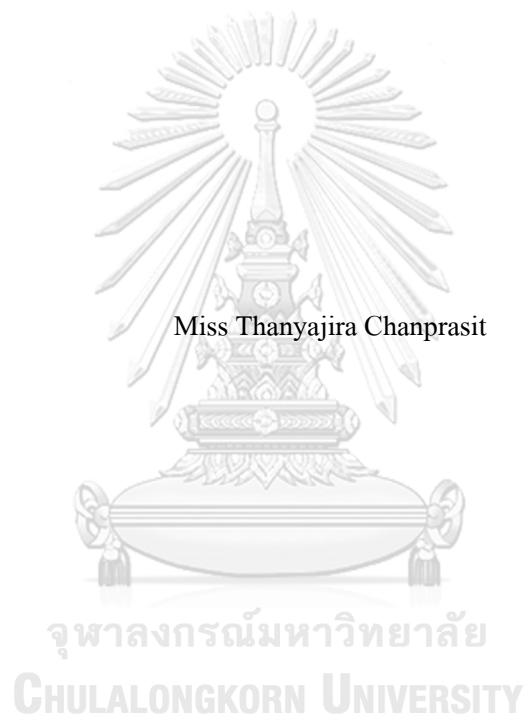


การแปลมนต์คาถาในนิยายภาพเรื่อง *Zatanna* ของ Paul Dini



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการแปลและการล่าม สาขาวิชาการแปลและการล่าม  
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Translation of spells in *Zatanna* graphic novel by Paul Dini



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Translation and Interpretation

Field of Study of Translation and Interpretation

FACULTY OF ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อสารนิพนธ์

การแปลมนต์คาถาในนิยายภาพเรื่อง *Zatanna* ของ Paul  
Dini

โดย

น.ส.ชญจิรา จันทร์ประสิทธิ์

สาขาวิชา

การแปลและการล่าม

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

อาจารย์ ดร. ไกล่รุ่ง อมระดิษ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นำสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิริยะดิศ มานิตย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(อาจารย์ ดร. ไกล่รุ่ง อมระดิษ)

..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร. ชัยรัตน์ พลमुख)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY





## 6288008322 : MAJOR TRANSLATION AND INTERPRETATION

KEYWORD: Spells / Wordplays / Translation Norms / Relevance Theory / Strategy of translating cartoons

Thanyajira Chanprasit : Translation of spells in *Zatanna* graphic novel by Paul Dini.

Advisor: KLAIRUNG AMRATISHA, Ph.D.

This research aims to search for translation techniques to be employed in translating spells, which are wordplays in the forms of anadromes and palindromes, from the graphic novel titled *Zatanna* by Paul Dini. In this study, 3 techniques have been proposed: 1. Gideon Toury's Translation Norms, J. L. Austin's Speech Act Theory, and Assanee Poolrak's Process of *Bhāratānuvād* may serve as a guideline to make the translated text acceptable to readers, according to Thai magic language norms. 2. Ernest – August Gutt's Relevance Theory and Dirk Delabastita's Strategy of translating puns may be used as a guideline to substitute the source language wordplay and to produce the effect that is closest to the source text both in terms of meaning and play-on-words. The researcher's choices of Thai wordplays are reversed-speech (คำพวน) and Kalapad prosody in Thai poetry (ฉันทลักษณ์ของกลบท). 3. Michal Borodo's Strategy of translating cartoons may assist in conveying the content and stylistic of English original into Thai translation in the most realistic way. It is found that the use of Pali and Sanskrit loanwords following the *Bhāratānuvād* process can make the language of spell sacred according to Thai magic language norms. The reversed-speech and Kalapad prosody can produce an effect that is as close to the original as possible. Given that they are play-on-words that most Thai users are familiar with, there is no need to make an unnecessary effort to understand them. Finally, the Strategy of translating cartoons, which consist of Addition, Condensation, and Transformation, is deemed effective for translating spells and other texts as

Field of Study: Translation and Interpretation Student's Signature .....

Academic Year: 2020 Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความเมตตาของอาจารย์ ดร.โกศลรุ่ง อามระดิษ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ได้กรุณาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์และปรับแก้สารนิพนธ์เล่มนี้อย่างละเอียดตลอดจนคอยให้ความช่วยเหลือและกำลังใจแก่ผู้วิจัยอยู่เสมอ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แพรว จิตติพลังศรี อาจารย์ประจำศูนย์การแปลและการล่าม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้ให้ความรู้และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์แก่การเขียนสารนิพนธ์

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.พิริยะดิศ มานิตย์ ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ ผู้ให้ความรู้ด้านวิชาการแก่ผู้วิจัยมาตั้งแต่เข้าศึกษาในระดับปริญญาตรี ภาควิชาภาษาฝรั่งเศส คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และได้ให้คำชี้แนะซึ่งเป็นประโยชน์ในการปรับแก้สารนิพนธ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ชัยรัตน์ พลमुख กรรมการสอบสารนิพนธ์ ผู้กรุณาตรวจแก้ไขให้ความรู้และคำแนะนำด้านภาษาไทยที่เกี่ยวข้องกับสารนิพนธ์นี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์สารทิ แกสตัน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทองทิพย์ พูลลาก ผู้ให้คำแนะนำและตรวจแก้ไขโครงร่างและหัวข้อสารนิพนธ์

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภกัญญาณี ผาทอง ผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ ซึ่งผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้เป็นหนึ่งแนวคิดสำคัญของสารนิพนธ์นี้ และกรุณาให้ผู้วิจัยยื่นวิทยานิพนธ์เรื่อง *A Relevance-Theoretic Approach to Pun Translation in Children's Literature of Roald Dahl*. เพื่อศึกษาเป็นแนวทางในการเขียนสารนิพนธ์

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประยงศรี พัฒนกิจจำรูญ ผู้สละเวลาให้ความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรสารสนเทศแก่ผู้วิจัย เพื่อใช้ประกอบการค้นคว้าและการเขียนสารนิพนธ์

ขอบขอบคุณเพื่อนร่วมชั้นเรียนการแปลรุ่น 20 ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กันเสมอ

เหนือสิ่งอื่นใด ขอขอบพระคุณนายธาดา และนางธนภรณ์ จันทร์ประสิทธิ์ บิดาและมารดาของผู้วิจัย ผู้ให้ความรัก ความหวังใจ และช่วยผลักดันให้ผู้วิจัยก้าวไปสู่ความสำเร็จทั้งในด้านวิชาการและด้านการใช้ชีวิตตลอดมา

ธัญจิรา จันทร์ประสิทธิ์

## สารบัญ

	หน้า
.....	ก
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ก
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 หลักการและเหตุผล .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	12
1.3 สมมติฐานการวิจัย .....	12
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	13
1.5 ระเบียบวิธีวิจัย .....	16
1.6 ขั้นตอนการศึกษาวิจัย .....	16
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	17
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	18
2.1 วรรณกรรมประเภทนิยายภาพ .....	18
2.2 ความรู้เกี่ยวกับมนต์คาถา .....	22
2.3 ทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในการแปล.....	28
2.3.1 แนวคิดเรื่องขนบการแปล (Translation Norms) ของ กิเดียน ทูรี.....	28
2.3.2 กระบวนการการตามูวาทของ อัสนี พูลรักษ์ .....	30
2.3.3 ทฤษฎีวิัจจนกรรม (Speech Acts Theory) ของ เจ. แอล. ออสติน .....	33

2.3.4 ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ (Relevance Theory) ของ เออร์เนสต์ ออกัส กัตต์.....	35
2.3.5 กลวิธีการแปลการเล่นคำของ เดิร์ก เดอลาบาสติตา.....	39
2.3.6 การเล่นคำพวนและฉันทลักษณ์ของกลบท.....	42
2.3.7 กลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนของ มิฮาล โบโคโร.....	48
บทที่ 3 การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปล.....	54
3.1 การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ.....	54
3.1.1 องค์ประกอบภายนอกตัวบท (Extratextual Factors).....	54
3.1.2 องค์ประกอบภายในตัวบท (Intratextual Factors).....	57
3.2 การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาในการแปลและแนวทางแก้ปัญหา.....	79
3.2.1 มนต์คำตามขนบของไทยที่มีความสัมพันธ์กับอินเดีย.....	79
3.2.2 มนต์คำถาซึ่งเป็นการเล่นทางภาษาลักษณะพิเศษ.....	85
3.2.3 การแปลตัวบทคัดสรรประเภทนิยายภาพ.....	89
3.3 การวางแผนการแปล.....	94
บทที่ 4 การแปลมนต์คำถาในนิยายภาพเรื่อง <i>ซาแทนน่า</i> .....	101
4.1 ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายคำถาที่เป็นการร่ายกลับหลัง.....	102
4.2 ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปลคำถาที่เป็นพาลิน โดรัมแบบกระจกเงา.....	186
บทที่ 5 บทสรุป.....	193
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	193
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	197
รายการอ้างอิง.....	198
บรรณานุกรม.....	199
ภาคผนวก.....	204
ประวัติผู้เขียน.....	245

## บทที่ 1 บทนำ

### 1.1 หลักการและเหตุผล

นิยายภาพ (Graphic Novel) เป็นวรรณกรรมประเภทพิเศษที่ร้อยเรียงเรื่องราวและรังสรรค์จินตนาการให้กลายเป็นจริงผ่านการผสมผสานระหว่างภาพกับตัวอักษร เอกลักษณ์เฉพาะของวรรณกรรมประเภทนี้คือการที่ผู้อ่านไม่ต้องสร้างมโนภาพเกี่ยวกับทัศนียภาพหรือรูปร่างหน้าตาของตัวละครเหมือนการอ่านวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ เนื่องจากนิยายภาพจะช่วยแสดงให้เห็นฉากทิวทัศน์ อารมณ์ความรู้สึก และท่าทางของตัวละครอย่างชัดเจนผ่านความสามารถในการใช้ภาษาและรูปภาพของเจ้าของผลงาน (Hosten-Hughes, 2016)

แม้ว่านิยายภาพจะมีความน่าสนใจเพราะมีลักษณะเฉพาะที่ไม่เหมือนกับวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ แต่วรรณกรรมประเภทนี้ก็กลับไม่มีการนำไปแปลเป็นภาษาไทยมากเท่าที่ควร ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากอคติที่ว่านิยายภาพมีลักษณะใกล้เคียงกับวรรณกรรมประเภทหนังสือการ์ตูน (Comic Book) ในบทความเรื่อง Graphic Novel คริสโตเฟอร์ เมอร์รีย์ (Christopher Murray) แสดงความคิดเห็นว่า ในบางประเทศโดยเฉพาะสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ หนังสือการ์ตูนถูกมองว่าเป็นหนังสือสำหรับเด็กและไม่ได้รับการยอมรับในฐานะวรรณกรรมชั้นสูงทั้งในด้านเนื้อหาและวรรณศิลป์ ดังนั้นจึงมีการสร้างคำศัพท์ว่า “Graphic Novel” (นิยายภาพ) ขึ้นเพื่อเรียกวรรณกรรมประเภทนี้ โดยมีจุดประสงค์ให้ผู้ใหญ่รู้สึกสบายใจที่จะอ่านวรรณกรรมประเภทนี้มากขึ้น (Murray, 2017, May 2)

นิยายภาพเรื่องหนึ่งที่ได้รับคามนิยมนระดับโลก คือ นิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* (Zatanna) ของ พอล ดินี (Paul Dini) นอกจากนี้เนื้อหาของเรื่องจะเป็นที่ชื่นชอบของผู้อ่านทั่วโลกแล้ว นิยายภาพเรื่องนี้ยังมีการเล่นกับภาษาที่น่าสนใจโดยเฉพาะในมนต์คาถาที่ตัวละครเอกรายออกมา

#### 1.1.1 คุณค่าทางวรรณกรรม

นิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* (Zatanna) ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ดีซีคอมิกส์ (DC Comics) ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนที่ใหญ่และประสบความสำเร็จที่สุดแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกา หนังสือเล่มนี้เป็นผลงานร่วมระหว่าง พอล ดินีกับนักเขียนและนักวาดการ์ตูนอื่น ๆ อีกหลายคน

นิยายภาพเรื่องนี้มีซาแทนน่า ซาทาร่า (Zatanna Zatara) เป็นตัวละครหลักของเรื่อง ตัวละครนี้สร้างขึ้นโดยนักเขียนชื่อ การ์ดเนอร์ ฟ็อกซ์ (Gardner Fox) และศิลปินชื่อ เมอร์ฟี แอนเดอร์สัน (Murphy Anderson) ในค.ศ. 1964 ซาแทนน่าปรากฏตัวครั้งแรกในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Hawkman no. 4 โดยสวมชุดทักซิโด้หางยาว หมวกทรงสูงและถุงน่องตาข่ายเป็นชุดประจำตัว เธอเป็นสมาชิกของกลุ่ม “จัสติสลีก” (Justice League) ที่ต่อสู้กับวายร้ายเพื่อปกป้องสันติสุขของโลก และยังได้รับการขนานนามให้เป็นหนึ่งในผู้ใช้เวทมนตร์ที่ทรงพลังที่สุดของจักรวาลดีซีอีกด้วย ความพิเศษของตัวละครตัวนี้คือการร้ายคาถาออกมาเป็นคำหรือประโยคที่พูดกลับหลัง ซึ่งถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่ครองใจแฟนของค่ายดีซีทั่วโลก (Sanderson, 2013, September 4)

นิยายภาพเรื่อง ซาแทนน่า เป็นหนังสือชุดที่รวมเรื่องราวเฉพาะของซาแทนน่า ซาทาร่า ประกอบด้วยตอนต่างๆ ทั้งหมด 19 ตอน โดย 16 ตอนเป็นผลงานของ พอล ดินี และอีก 3 ตอนพิเศษเป็นของนักเขียนอื่น ๆ แต่ละตอนไม่ได้มีเนื้อเรื่องที่ต่อเนื่องกันทั้งหมด บางตอนเป็นเรื่องที่จบในตอนเดียว และบางตอนมีเนื้อเรื่องที่ต่อเนื่องกัน

หนังสือชุด ซาแทนน่า ได้รับความนิยมนอย่างสูงจนติดอันดับหนังสือขายดีและได้รับคำวิจารณ์ในทางบวกจากนักวิจารณ์หลายคน ทั้งในแง่ของเนื้อหาที่ตื่นเต้นน่าติดตามและภาพประกอบที่สวยงาม ผู้วิจัยขอยกบทวิจารณ์ของนักเขียนอิสระ ชอว์น คอนเนอร์ (Shawn Conner) ซึ่งมีผู้ติดตามจำนวนมากมาเป็นตัวอย่างดังนี้

ตอนต่าง ๆ ในหนังสือชุดเล่มนี้เป็นการ์ตูนที่ยอดเยี่ยม โดยเฉพาะในส่วนของดินี เรื่องราวเต็มไปด้วยอารมณ์ขันเกี่ยวกับการเข้าใจตนเอง เซอร์ไพรส์สนุก ๆ ใอเดียเจ๋ง ๆ และแก๊งวายร้ายจอมเจ้าเล่ห์ที่น่าดึงดูดใจ... (Conner, 2017)

นอกจากเป็นนิยายภาพที่ได้รับความนิยมสูงแล้ว ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งของหนังสือเล่มนี้คือ มีการเล่นทางภาษาแบบพูดกลับหลังจำนวนมาก ทั้งในรูปของคำ วลี ประโยค และรวมถึงพาลินโดรมแบบกระจกเงา (Mirrored Palindrome) ซึ่งเป็นการผสมอักษรที่เมื่ออ่านจากหน้าไปหลังหรือหลังไปหน้าที่ละอักษรก็ยังคงทั้งรูปและความหมายเดิม (Mohyrova, 2018) ในทัศนะของผู้วิจัย การเล่นทางภาษาทั้งสองลักษณะนี้เป็นประเด็นในการแปลที่ท้าทาย จึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเลือกตัวบทฉบับนี้มาศึกษาวิจัย ปัจจัยอีกประการหนึ่งคือ แม้จะมีการแปลการเล่นคำแบบกลับหลังโดยใช้คำพวนที่คล้ายคลึงกันอยู่บ้าง เช่น ในวรรณกรรมแปลเรื่อง *เคาต์ม* ซึ่งผู้สื นาวา วิจิตแปลจากต้นฉบับภาษาอังกฤษเรื่อง *Esio trot* ของ โรอัลด์ ดาห์ล (Roald Dahl) แต่มนต์คาถาในเรื่องนี้เป็นเพียงคำหรือวลีสั้น ๆ (โรอัลด์ ดาห์ล, 2547) ซึ่งต่างจากมนต์คาถาในเรื่อง *ซาแทนน่า* ที่มี

ทั้งคำ วลี และประโยคขนาดยาว ซึ่งต้องมีการปรับโครงสร้างภาษาและใช้กลวิธีการแปลแบบสร้างสรรค์ (Transcreation) นอกจากนี้ ในส่วนของพาดิน โดรัมภาษาอังกฤษ ยังไม่เคยมีการแปลเป็นภาษาไทยมาก่อน จึงกล่าวได้ว่ายังไม่มีแนวทางการแปลที่เป็นมาตรฐานสำหรับการเล่นคำแบบพาดิน โดรัม ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการเล่นทางภาษาทั้งสองลักษณะมาศึกษาเพื่อค้นหาและเสนอแนวทางการแปลที่สามารถรักษาผลลัพท์ (Effect) ของต้นฉบับไว้ได้อย่างใกล้เคียงที่สุดตามทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ (Relevance Theory) และเป็นที่ยอมรับได้สำหรับผู้อ่านชาวไทยตามแนวคิดเรื่องขนบการแปล (Translation Norms) ด้วย

### 1.1.2 ผู้ประพันธ์

พอล ดินี (Paul Dini) เป็นนักเขียนบทภาพยนตร์และนักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกันเชื้อสายอิตาลี เกิดเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม ค.ศ.1957 ที่นครนิวยอร์ก พอลเข้าเรียนที่โรงเรียนสตีเวนสัน (Stevenson School) ซึ่งเป็นโรงเรียนมัธยมปลายสายศิลป์ชั้นนำ และจบการศึกษาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (B.F.A.) สาขาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่อิมเมอร์สัน คอลเลจ (Emerson College) มหาวิทยาลัยด้านการสื่อสารและศิลปกรรมศาสตร์ที่ดีที่สุดในสหรัฐอเมริกา ระหว่างที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย เขามีโอกาสได้เป็นนักเขียนบทแอนิเมชันให้กับฟิล์มเมชัน (Filmmation) ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นเส้นทางการเป็นนักสร้างการ์ตูนของเขา เมื่อเข้าสู่อาชีพนี้อย่างเต็มตัว พอลเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในฐานะผู้อำนวยการสร้างและนักเขียนซีรีส์แอนิเมชันของวอร์เนอร์บราเธอร์สแอนิเมชัน (Warner Bros. Animation) และ ดีซีคอมิกส์ (DC Comics) เช่น Batman / Superman: The Animated Series และ He-Man and the Masters of the Universe ภายหลังจากค่าวอร์เนอร์บราเธอร์ส พอลได้รับเชิญให้เป็นผู้เขียนบทและแก้ไขเรื่องราวให้กับซีรีส์ขอดนิยมเรื่อง Lost ของช่อง ABC ต่อมาเขาได้สร้างแอนิเมชันซีรีส์ชื่อดังร่วมกับมาร์เวลแอนิเมชัน (Marvel Animation) ได้แก่เรื่อง The Ultimate Spider-Man และ Hulk and the Agents of S.M.A.S.H. (Babelino, 2020)

พอลได้รังสรรค์ผลงานอันยอดเยี่ยมออกมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทำให้เขาได้รับรางวัลในสาขาต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก เช่น ได้รับรางวัลไอสนอร์ (Eisner Award) ถึง 7 รางวัล ซึ่งในวงการแอนิเมชัน รางวัลนี้เทียบเท่ากับรางวัลออสการ์ รางวัลเอมมี (Emmy Award) สำหรับผลงานแอนิเมชัน 5 รางวัล รางวัลแอนนี่ (Annie Awards) สาขาอุตสาหกรรมแอนิเมชัน 3 ครั้งติดต่อกัน รางวัลสมาคมนักเขียนแห่งอเมริกา สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยม (Writer's Guild Animation Writing award) 2 รางวัล ฯลฯ อาจกล่าวได้ว่าพอลมีชื่อเสียงอย่างมากทั้งในวงการหนังสือการ์ตูน วงการแอนิเมชัน และวงการภาพยนตร์ (Fandom, 2021d)

ปัจจุบันพลยังคงผลิตผลงานมากมายทั้งแอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนิยายภาพให้กับดิซีคอมิกส์ ในค.ศ. 2017 เขาได้ร่วมงานกับนักเขียนและนักวาดการ์ตูนอีกหลายเพื่อเปิดตัวนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ซึ่งเป็นผลงานที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาในครั้งนี้

### 1.1.3 ประเด็นปัญหาในการวิจัย

การแปลมนต์คาถาแบบร่ายกลับหลังและพาลินโดรมในนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ของพล ดินี มีประเด็นปัญหาในการแปลที่ยากและซับซ้อนอยู่ 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

ประเด็นแรก คือ ปัญหาการแปลมนต์คาถาตามขนบของไทยที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอินเดีย ความเชื่อทางไสยศาสตร์ซึ่งฝังรากลึกอยู่ในวิถีชีวิตของชาวไทยมาตั้งแต่อดีตเป็นการผสมผสานระหว่างความเชื่อดั้งเดิมกับความเชื่อทางพุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์ของประเทศอินเดีย กล่าวคือ เมื่อพุทธศาสนาได้รับการเผยแพร่เข้ามาสู่ประเทศต่าง ๆ ในเอเชียอาคเนย์อาณาจักรทวารวดีได้รับปรัชญาพุทธศาสนาที่จารึกเป็นภาษาบาลีและสันสกฤตมาผนวกกับความเชื่อทางไสยศาสตร์ที่มีอยู่เดิมและกลายเป็นความเชื่อลักษณะเฉพาะที่ยังคงพบเห็นอยู่จนถึงปัจจุบันนี้ (อมรา พงศาพิชญ์, 2519, pp. 27-44) เนื่องจากความเชื่อทางไสยศาสตร์ของประเทศไทยได้รับอิทธิพลมาจากประเทศอินเดียเป็นส่วนใหญ่ จึงพบว่ามนต์คาถาต่างๆ มักใช้ภาษาบาลีสันสกฤตหรือมีสำนวนบาลีและสันสกฤตปะปนอยู่ด้วยเสมอ การใช้สำนวนบาลีและสันสกฤตนอกจากจะช่วยรักษาความศักดิ์สิทธิ์ของสิ่งที่กล่าวถึงหรือกล่าวออกมาแล้ว ยังเป็นการเพิ่มความขลังให้กับมนต์คาถาอีกด้วย

สืบเนื่องมาถึงปัจจุบัน สำนวนบาลีและสันสกฤตยังคงดำรงอยู่คู่กับตัวบทประเภทคำเทศนา บทสวด และมนต์คาถาในประเทศไทยเช่นเดิม จนกล่าวได้ว่าสำนวนลักษณะนี้กลายเป็นขนบที่ชาวไทยนิยมใช้ในตัวบทที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางไสยศาสตร์ (อัสนี พูลรักษ์, 2563, p. 470) เรียกกระบวนการสืบทอดสำนวนบาลีและสันสกฤตในตัวบทภาษาไทยอย่างต่อเนื่องนี้ว่า “กระบวนการภารตานูวาท” ซึ่งหมายถึง “กระบวนการสร้างสรรค์ภาษาในวรรณคดีไทยอันเกิดจากกระบวนการแปล สืบทอด และดัดแปลงสำนวนอินเดียโบราณ คือ ภาษาบาลีและสันสกฤต”

จากการศึกษาวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิตเรื่อง *สำนวนภาษาในวรรณคดีไทยที่สัมพันธ์กับสำนวนภาษาในวรรณคดีบาลีและสันสกฤต* ของ อัสนี พูลรักษ์ ผู้วิจัยเห็นว่า มนต์คาถาของไทยซึ่งมีความสัมพันธ์อันยาวนานกับความเชื่อทางศาสนาของอินเดียโบราณนั้น ปรากฏลักษณะการใช้สำนวนภาษาที่คล้ายคลึงกับสำนวนภาษาในวรรณคดีไทยอย่างชัดเจน กล่าวคือ สำนวนภาษาใน



มนต์คาถาไม่นิยมใช้คำไทยสามัญทั่วไป แต่มีขนบของการยืมภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะคำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต และภาษาเขมรเพื่อสร้างความศักดิ์สิทธิ์ให้กับภาษาที่ใช้ร่ายมนต์คาถา เช่นเดียวกับภาษาในวรรณคดีไทย

ด้วยเหตุนี้ ในการแปลมนต์คาถาที่พบในตัวบทที่นำมาศึกษา จึงต้องมีการสรรคำเป็นพิเศษ เพื่อรักษาความขลังของถ้อยคำ และให้เป็นที่ยอมรับของผู้อ่านชาวไทยตามแนวคิดเรื่องขนบการแปล (Translation Norms) ของ กิเดียน ทูรี (Gideon Toury) ที่ว่านักแปลต้องตัดสินใจที่จะปฏิบัติตามขนบของวัฒนธรรมต้นทางหรือตามขนบของวัฒนธรรมเป้าหมาย กล่าวอย่างง่ายคือ นักแปลจะต้องเลือกว่าอยากให้งานแปลของตนมี “ความเพียงพอในการแปล” (Translation's Adequacy) ซึ่งเป็นการยึดมั่นในขนบต้นทาง หรือมี “การยอมรับได้” (Acceptability) ซึ่งเป็นการยึดมั่นในขนบเป้าหมาย (Toury, 1995, pp. 79-81)

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาประเด็นวิจัยอย่างละเอียด ผู้วิจัยพบว่า ขนบการใช้คำยืมบาลีสันสกฤตที่กล่าวมาข้างต้นเหมาะสมกับคาถาประเภทรำยกลับหลังเท่านั้น เนื่องจากคาถาประเภทรำยกลับหลังและประเภทพาลิน โครมมีเจตนาของผู้ส่งสารที่แตกต่างกัน ดังนั้น เพื่อให้คาถาในแต่ละบริบทมีความสมจริงมากที่สุด ผู้วิจัยจึงจะประยุกต์ใช้ทฤษฎีวิจันกรรม (Speech Acts Theory) ของ เจ. แอล. ออสติน (J. L. Austin) ซึ่งศึกษาคำกล่าวในฐานะที่เป็นการกระทำอย่างหนึ่ง (วรรณแสงอร่ามเรือง, 2552, p. 45) มาจำแนกหมวดหมู่คาถาตามเจตนาของผู้ร่ายคาถาออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1. เจตนาสั่งเพื่อให้เกิดผลตามถ้อยคำที่กล่าวมาโดยทันที ซึ่งจะใช้การผสมผสานระหว่างคำไทยและคำยืมภาษาต่างประเทศตามกระบวนการภรรตานูวาท และ 2. เจตนาว่ากล่าวในทำนองตลกเพื่อสื่้ออารมณ์ไม่พึงพอใจ ซึ่งจะใช้ภาษาไทยตามปกติเพื่อให้ผู้รับสารเข้าถึงอารมณ์ได้ทันที แต่ก็ยังคงรักษาการยอมรับได้ตามขนบคาถาของไทยไว้ โดยผู้วิจัยจะขอยกไปอธิบายในส่วนตัวบทท้ายของหัวข้อ

ประเด็นที่สอง คือ ปัญหาการแปลมนต์คาถาซึ่งเป็นการเล่นทางภาษาลักษณะพิเศษ ซึ่งเกิดขึ้นจากความแตกต่างโดยสิ้นเชิงระหว่างการประสมอักษรของภาษาไทยกับภาษาอังกฤษอันเนื่องมาจากอักขรวิธีเฉพาะของทั้งสองภาษา วิโรจน์ อรุณมานะกุล (2550, p. 33) ได้อธิบายเกี่ยวกับอักขรวิธีภาษาไทยไว้ว่า

“สิ่งสำคัญที่สุดของความรู้เรื่องอักขรวิธี คือ การรู้ว่าจะนำตัวอักษรต่าง ๆ มาผูกต่อกันเป็นพยางค์ เป็นคำ หรือเป็นข้อความได้อย่างไร เราไม่สามารถนำตัวอักษร

อะไรก็ได้มาเรียงกันเพื่อให้เป็นภาษาไทย เช่น “กแรยัวะทเฟดพหฐะก” ไม่ใช่ข้อความที่สามารถอ่านได้”

แม้เราจะพยายามประสมอักษรไทยในลักษณะกลับหลัง อย่างเช่น คำว่า ภาษาไทย เป็นยทไยฆาก เราก็จะได้คำที่อ่านไม่ออกและไร้ความหมาย ด้วยเหตุนี้คนแปลจึงไม่สามารถใช้การแปลแบบตรงตัว (Literal Translation) หรือสร้างสมมูลภาพเชิงรูปแบบ (Formal Equivalence) เพื่อที่จะถ่ายทอดการเล่นทางภาษาตามที่กล่าวมาให้มีลักษณะเดียวกันกับต้นฉบับได้ เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงจะนำ “ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์” (Relevance Theory) ตามแนวคิดของเออร์เนสต์ ออกัส กัตต์ (Ernest – August Gutt) มาประยุกต์ใช้กับการแปลมนต์คาถาด้วย

ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์กล่าวถึงการสื่อสารของมนุษย์ (Theory of Human Communication) ที่เกี่ยวข้องกับงานปฏิบัติศาสตร์ (Cognitive Pragmatics) ในการสื่อสารระหว่างกันและกัน มนุษย์ย่อมเลือก “สัญญาณ” (Signal) ที่จะทำให้เกิดความตรงประเด็น (Relevance) ได้มากที่สุด โดยความตรงประเด็นจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการคือ “ผลลัพธ์ตามบริบท” (Cognitive Effect) และ “ความพยายามในการประมวลผล” (Processing Effort) (ศุภกาญจน์ ผาทอง, 2563) โดยพิจารณาตามคำกล่าวที่ว่า

“เมื่อใดก็ตามที่มีบุคคลใดบุคคลหนึ่งแสดงให้เห็นว่าตนมีความต้องการที่จะสื่อสาร บุคคลผู้นั้นได้ยึดสมมติฐานโดยนัยและโดยอัตโนมัติว่าผู้ฟังจะคาดหวังได้ว่าตนจะได้รับผลลัพธ์ตามบริบทที่เพียงพอโดยไม่ต้องใช้ความพยายามเกินความจำเป็น” (Gutt, 2000, p. 32)

กล่าวอย่างง่ายคือ ผู้ส่งสารจะต้องถ่ายทอดสาร โดยคำนึงว่าผู้รับสารจะได้รับผลลัพธ์ตามบริบท โดยใช้ความพยายามในการประมวลผลน้อยที่สุดเพื่อให้การสื่อสารมีความตรงประเด็นมากที่สุด

ในเวลาต่อมา กัตต์ได้นำแนวคิดตามทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์นี้มาประยุกต์ใช้กับศาสตร์การแปลและเสนอว่า การแปลไม่จำเป็นต้องหาสมมูลภาพ (Equivalence) แบบหนึ่งต่อหนึ่งเสมอไป แต่งานแปลจำเป็นต้องมีการเทียบเคียงเชิงตีความกับต้นฉบับหรือที่เรียกว่า “Interpretive Resemblance” ดังนั้นผู้แปลจึงต้องรักษา ผลลัพธ์ (Effect) ตามที่ผู้เขียนตั้งใจไว้ โดยเลือกใช้กลวิธีที่เหมาะสมเพื่อที่จะถ่ายทอดความตรงประเด็นให้ใกล้เคียงที่สุดและทำให้ผู้อ่านงานแปลใช้ความ

พยายาม (Effort) ในการทำความเข้าใจน้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้ (Gutt 1998, 2000 อ้างถึงใน สุภกาญจน์ ผาทอง, 2563)

เมื่อพิจารณาตามแนวคิดของ เฮอร์เนสต์ ออแกสต์ กัตต์ ผู้วิจัยจึงจะนำกลวิธีการแปลการเล่นคำของ เดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita) มาเป็นแนวทางในการผลิตผลลัพธ์ที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับทั้งในแง่ของความหมายและการเล่นทางภาษาลักษณะพิเศษให้มากที่สุด โดยรูปแบบการเล่นทางภาษาในภาษาไทยที่ผู้วิจัยจะนำมาถ่ายโอนการเล่นทางภาษาของต้นฉบับ คือ คำพวนและฉันทลักษณ์ของกลบท

ประเด็นที่สาม คือ ปัญหาการแปลด้วยประเภทนิยายภาพ วรรณกรรมประเภทนิยายภาพมีภาพและข้อความประกอบสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวมาสู่ผู้อ่าน โดยองค์ประกอบทั้งสองจะต้องมีความสอดคล้องระหว่างกันอย่างเท่าเทียม (Zanettin, 2008, p. 20) เพราะเหตุนี้ พื้นที่ในการถ่ายทอดเรื่องราวด้วยข้อความจึงมีจำกัด ไม่เหมือนกับวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ ที่ผู้แต่งและรวมไปถึงผู้แปลสามารถรังสรรค์ข้อความได้อย่างอิสระและไร้ซึ่งข้อจำกัดที่ว่าตัวอักษรทุกตัวจะต้องอยู่ในขอบเขตของกรอบคำพูด กรอบความคิด และช่องบรรยายภาพเท่านั้น

ดังนั้น นอกจากความสอดคล้องระหว่างภาพและข้อความแล้ว ผู้วิจัยยังต้องคำนึงถึงปริมาณตัวอักษรที่แปลจากต้นฉบับภาษาอังกฤษมาเป็นบทแปลภาษาไทยให้มีปริมาณที่เหมาะสม ไม่มากและไม่น้อยจนเกินไป และเพื่อที่จะรักษารูปแบบการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของนิยายภาพเอาไว้ ผู้วิจัยจึงจะประยุกต์กลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนของ มิฮาล โบโดโร (Michal Borodo) มาเป็นแนวทางในการแปลมนต์คาถาและข้อความอื่น ๆ ในตัวบทคัดสรร กลวิธีของโบโดโร ประกอบด้วย การแปลแบบเพิ่ม (Addition) การแปลแบบลด (Condensation) และ การแปลแบบแปลง (Transformation)

หลังจากวิเคราะห์ประเด็นปัญหาครบทั้ง 3 ประเด็น ผู้วิจัยได้แบ่งมนต์คาถาในนิยายภาพซึ่งเป็นการเล่นทางภาษาที่มีลักษณะเฉพาะออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อที่จะอธิบายลักษณะปัญหาที่แตกต่างกันและแนวทางการแปลที่จะนำมาประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมของคาถาแต่ละกลุ่ม ดังต่อไปนี้

## (1) คำตาที่เป็นกรร่ายกลับหลัง เช่น

ตัวอย่างที่ 1 (Dini, 2017, p. 110)

Zatanna: CITSYM DLEIHS TCETORP SU!

Zatanna: NRUTER TSALB OT THGIN!

Zatanna: SKCOR BMOTNE MIH!

ในการแปลคำตาที่เป็นถ้อยคำซึ่งกล่าวกลับหลัง ผู้วิจัยจะใช้การเล่นคำพวนมาทดแทนการเล่นทางภาษาในต้นฉบับ โดยอาศัยกลวิธีการแปลการเล่นคำด้วยการเล่นคำ (Pun > Pun) ของ เดิร์ก เดอลาบาดิตา เพื่อจะเก็บผลลัพธ์เชิงความหมายและเชิงรูปแบบซึ่งเป็นการสลับที่หน้ากับหลังไว้ให้ได้อย่างครบถ้วนตามแนวคิดของทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ และนำแนวทางการใช้คำยืมภาษาต่างประเทศตามกระบวนการการตามหาท มายกระดับภาษาของคำตาให้มีความขลังและศักดิ์สิทธิ์ตามความนิยมของไทย รวมทั้งจะปรับใช้กลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนทั้ง 3 วิธีของ มิฮาล โบโดโร เพื่อสร้างบทแปลที่มีความสอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวของนิยายภาพอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังพบว่า กลุ่มคำตาที่เป็นกรร่ายกลับหลังไม่ได้มีเพียงรูปแบบที่เป็นวลีหรือประโยคสมบูรณ์เท่านั้น แต่ยังมีรูปแบบของคำหรือประโยคคำสั่งซึ่งเป็นคำคำเดียวและร่ายกลับหลังด้วย เช่น

ตัวอย่างที่ 2 (Dini, 2017, p. 109)

Ember: MY TURN, WITCH. NOW YOU BURN!

Zatanna: RETAW

ตามปกติกลุ่มคำที่จะนำมาสร้างคำพวนนั้นต้องประกอบด้วยจำนวนพยางค์ตั้งแต่ 2 ถึง 4 พยางค์ ดังนั้นคำตาแบบร่ายกลับหลังที่เป็นคำหรือเป็นประโยคคำสั่งที่เป็นคำคำเดียวเมื่อแปลเป็นภาษาไทยที่มักเป็นคำพยางค์เดียว จะส่งผลให้ไม่สามารถสร้างคำพวนได้ เช่นคำตาว่า RETAW (Water) เมื่อแปลเป็นภาษาไทยแบบตรงตัวแล้วจะได้คำว่า น้ำ ซึ่งไม่สามารถนำมาพวนได้ เพื่อ

แก้ปัญหานี้ ผู้วิจัยจะใช้การสรรคำที่เป็นคำยืมภาษาต่างประเทศตามกระบวนการการदानุวาท ร่วมกับกลวิธีการแปลแบบเพิ่มของ มิฮาล โบโดโร มาช่วยเพิ่มพียงคำให้เพียงพอที่จะนำไปผวน และเก็บความขลังและศักดิ์สิทธิ์เอาไว้ได้

นอกจากนั้น ในการแปลคาถากลุ่มนี้ ผู้วิจัยยังจะต้องระมัดระวังว่า คาถาที่นำไปผวนจะต้องไม่กลายเป็นคำที่มีความหมายหยาบคายหรือสองแง่สองง่าม ดังนั้นจึงอาจจะต้องมีการแปลคาถาหนึ่งออกมามากกว่าหนึ่งคำแปลเพื่อคัดเลือกคำแปลที่เมื่อผวนแล้วจะไม่มี ความหมายที่ไม่เหมาะสมด้วย

## (2) คาถาที่เป็นพาลินโดรมแบบกระจกเงา (Mirrored Palindrome) เช่น

ตัวอย่างที่ 3 (Dini, 2017, p. 321)

Zatanna: SO I'M ABOUT TO START SAYING ANY PALINDOMRE THAT COMES INTO MY HEAD, LIKE...

Zatanna: NURSES, RUN!

พาลินโดรม (Palindrome) หมายถึงคำ วลี ประโยค หรือตัวเลขที่ไม่ว่าจะอ่านจากหน้าไปหลังหรือหลังไปหน้าก็ยังสามารถคงรูปและความหมายเดิมอยู่ อักษรแบบพาลินโดรมมีประวัติความเป็นมาอันยาวนานย้อนกลับไปได้ถึงประมาณค.ศ. 70 หรือในสมัยโรมันโบราณ โดยพาลินโดรมที่ได้รับการค้นพบครั้งแรกเป็นตัวอักษรภาษาละตินซึ่งสลักอยู่บนกำแพงโรมัน ในภาษาอังกฤษก็ปรากฏการใช้อักษรแบบพาลินโดรมเช่นเดียวกัน ตามปกติแล้วอักษรแบบพาลินโดรมมักไม่มีความประสงค์จะสื่อความหมายอย่างแท้จริง แต่เป็นเพียงการเล่นคำเพื่อให้เกิดความบันเทิงโดยจัดเรียงตัวอักษรในลักษณะที่สามารถอ่านได้แบบเดียวกันทั้งจากข้างหน้าและข้างหลัง (Blake, 2011) การเล่นคำลักษณะนี้ได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. พาลินโดรมในระดับหน่วยคำ (Word-unit palindrome) คือ คำที่ประกอบเป็นประโยคที่เมื่ออ่านจากหน้าไปหลังหรือหลังไปหน้าทีละคำก็ยังคงมีความหมายเดิม เช่น King, are you glad you are king?

2. พาลินโดรมแบบกระจกเงา (Mirrored palindrome) คือ การผสมอักษรที่เมื่ออ่านจากหน้าไปหลังหรือหลังไปหน้าทีละอักษรก็ยังคงทั้งรูปและความหมายเดิม เช่น Kayak และ No lemon, no melon

(Mohyrova, 2018)

อย่างไรก็ตาม ภาษาไทยไม่สามารถเล่นคำที่เป็นพาลินโดรมแบบกระจกเงาได้เหมือนกับภาษาอังกฤษ เพราะมีอักษรวิธีที่ไม่เหมือนกัน ภาษาไทยจึงมีแต่เพียงการเล่นคำพาลินโดรมในระดับหน่วยคำเท่านั้น โดยมักพบอยู่ในร้อยกรองที่ประพันธ์เป็นกลบท

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๔ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) อธิบายคำว่า “กลบท” ว่าหมายถึง คำประพันธ์ที่บัญญัติให้ใช้คำหรือสัมผัสเป็นชั้นเชิงยิ่งกว่าธรรมดา คำประพันธ์ที่เป็นกลบทมีทั้งโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน และร่าย ส่วนหนึ่งได้รับการบันทึกไว้ในสมุดไทยเรื่อง จินตคามณี และ ศิริวิบุลยคติ ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้มีการรวบรวมกลบทและกลอักษรกว่า 50 ชนิดไว้ที่วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นการบันทึกกลบทและกลอักษรที่ครบถ้วนสมบูรณ์ที่สุด จนได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งมรดกโลกโดยองค์การยูเนสโก (ศรัณยุคนกแก้ว, 2561)

ในบรรดากลบททั้งหมด ผู้วิจัยได้เลือกกลบทมา 2 ชนิด ที่สามารถนำมาประยุกต์กับการแปลการเล่นคำแบบพาลินโดรมได้ ได้แก่

### 1. กลบทภาคเกี่ยวกระหวัด

ตัวอย่าง

กลัวเกรงพีนางอย่างหมางจิต

จิตหมางอย่างคิดผัดต้องชื่อชั่ว

ชั่วชื่อชู้เช่นนั้นไม่พันพัว

พัวพันจะพามัวหม่นหมองใจ

จารึกวัดพระเชตุพน (พระราชานิพนธ์)

ชั้นเชิงของกลบทนาคเกี่ยวข้องกับ ภาวะหวัด คือ การสับคำที่สองและคำที่สามในช่วงหลังของวรรค แล้วนำมาเรียงเป็นคำที่หนึ่งและคำที่สองของช่วงแรกในวรรคต่อมา ซึ่งเรียกว่า การสกดแครง (สมพงษ์ โหละสุต. พ.ท, 2546, p. 41)

## 2. กลบทถอยหลังเข้าคลอง

### ตัวอย่าง

ให้พินัยจากกายกระจายจร

ร้อนผ่อนได้สุโขสโมสร

จอมเทพซ้อนชองค้ประจกาย

ศิริวิบุลกิตต์ ของ หลวงศรีปริษา

กลบทข้างต้นได้รับการบันทึกไว้ในหนังสือศิริวิบุลกิตต์ซึ่งเขียนไว้เฉพาะวรรคหลัง เมื่ออ่านวรรคหลังตามปกติแล้วให้อ่านถอยหลังอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้เกิดวรรคหน้า จึงจะกลายเป็นบาทที่สมบูรณ์ ดังนี้

ให้พินัยจากกายกระจายจร

จกระจายกายจากพินัยให้

ร้อนผ่อนได้สุโขสโมสร

สโมสรสุโขได้ผ่อนร้อน

จอมเทพซ้อนชองค้ประจกาย

(สมพงษ์ โหละสุต. พ.ท, 2546, p. 64)

ในการแปล ผู้วิจัยจะไม่นำรูปแบบกลอนของกลบทมาใช้ทั้งหมด แต่จะประยุกต์ใช้ฉันทลักษณ์บางส่วนของกลบทตามกลวิธีการแปลการเล่นคำด้วยกลวิธีทางวรรณศิลป์ (Pun > Related Rhetorical Device) ของ เดิร์ก เดอลาบาสติตาเท่านั้น กล่าวคือ การสกดแครงและการอ่านถอยหลังลงคลอง ซึ่งการปรับใช้จะขึ้นอยู่กับกรณีแต่ละกรณีตามความเหมาะสม เพื่อที่จะเก็บรักษาการเล่นทางภาษาของต้นฉบับไว้ให้ได้อย่างใกล้ชิดที่สุด และจะใช้ภาษาไทยสามัญเพื่อที่จะให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงอารมณ์ขบขันได้ทันที

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังใช้ฉันทลักษณ์ของกลบทมาเป็นแนวทางในการเก็บลักษณะเฉพาะของคาถาแทนการใช้คำยืมภาษาต่างประเทศตามกระบวนการการตานูวาท ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ในการแปลคาถาที่มีเจตนาสร้างความบันเทิง จะแปลด้วยคำไทยสามัญ การใช้ฉันทลักษณ์ของกลบทจะช่วยสร้างรูปแบบการใช้ภาษาที่เป็นไปตามขนบการร้อยคาถาอีกขนบหนึ่ง คือ ขนบที่ว่าด้วยเรื่องการท่องพระคาถาย้อนกลับของชาวไทยโบราณที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน เช่น พระคาถาแบบบริกรรมย้อนกลับ ที่เป็นที่รู้จักกันมากคือพระคาถาหัวใจรัตนตรัย “อิ สวา สุ สุ สวา อิ ฯ” ซึ่งเป็นที่นิยมใช้กันในทุกสำนักและทุกพระเกจิอาจารย์ อาทิ สายวัดบวรนิเวศวิหาร วัดสายไหม วิชาตระกูลศายหลวงปู่ศุข เกศโร วัดปากคลองมะขามเฒ่า และพระอาจารย์ (สิระ อาสาวดิรศ, 2553, p. 57) ผู้วิจัยจึงจะนำขนบการบริกรรมย้อนกลับดังกล่าวมาปรับใช้กับการแปลคาถาแบบพาลิน โครม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในฐานะคาถารูปแบบหนึ่ง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาศิลปะการเล่นทางภาษาและลักษณะการใช้ภาษาในการร้อยมนต์คาถาทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทย
- 2.2 เพื่อเสนอแนวทางการแปลมนต์คาถาซึ่งใช้ศิลปะการเล่นทางภาษาโดยใช้ทฤษฎีการแปลและกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง
- 2.3 เพื่อแปลมนต์คาถาแบบร้อยกลับหลังและพาลิน โครมในนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ของ พอล ดินี

## 1.3 สมมติฐานการวิจัย

สำหรับการแปลมนต์คาถาที่ปรากฏในนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องขนบการแปลของ กิเดียน ทูรี (Gideon Toury) ร่วมกับทฤษฎีวิัจจนกรรมของ เจ. แอล. ออสติน (J. L. Austin) และกระบวนการการตานูวาทของ อัสนี พูลรักรักษ์ เป็นแนวทางเพื่อให้ผู้อ่านบทแปลภาษาไทยยอมรับได้ตามความนิยมน่าด้วยลักษณะการใช้ภาษาเวทมนตร์ของไทย และจะประยุกต์ใช้ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ของ เออร์เนสต์ ออกัส กัตต์ (Ernest – August Gutt) ร่วมกับ



กลวิธีการแปลการเล่นคำของ เดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita) เป็นแนวทางเพื่อทดแทนการเล่นทางภาษาของต้นฉบับและสร้างผลลัพธ์ที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับทั้งในแง่ของความหมายและการเล่นทางภาษามากที่สุด กล่าวคือ การแปลคาถาแบบร่ายกลับหลังจะแปลโดยใช้คำพวนและการแปลคาถาแบบพาลิน โดรมจะแปลโดยใช้กลบท นอกจากนี้ยังต้องปรับใช้กลวิธีการแปลการ์ตูนของ มิชาล โบโดโร (Michal Borodo) เพื่อถ่ายทอดเนื้อหา ลีลา และลูกเล่นของต้นฉบับภาษาอังกฤษออกมาเป็นบทแปลภาษาไทยได้อย่างเหมาะสมที่สุด

#### 1.4 ขอบเขตการวิจัย

หนังสือเล่มนี้มี 440 หน้า แต่เนื่องจากไม่มีเลขหน้ากำกับไว้ ผู้วิจัยจึงจะกำหนดเลขหน้าด้วยตัวเองโดยไม่นับรวมหน้าที่เป็นบทนำและไปสเตอร์รูปภาพ สรุปได้ว่ามีจำนวนทั้งหมด 410 หน้า ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกตัวบทมาจำนวน 40 หน้า โดยมีเกณฑ์ที่ใช้คัดเลือก คือ เลือกมนต์คาถาที่มีความหลากหลายทั้งในแง่ของไวยากรณ์ซึ่งหมายถึงโครงสร้างของประโยคที่มีทั้งคำคำเดียว วลี หรือประโยคที่สมบูรณ์ และในแง่ของเจตนาของประโยค รวมเป็นคาถาจำนวน 68 คาถา ดังนี้

##### (1) คาถาที่เป็นการร่ายกลับหลัง (รวม 62 คาถา)

เลขตอนและชื่อตอน	เลขหน้า	มนต์คาถา
1. Everyday Magic	10	SYOB?
3. Zatanna	58	SEPOR DNIB MEHT!
	68	PEELS TUOHTIW SERAMTHGIN.
	69	EROTSER RIEHT NAMUH SNROF.
		GNIKROW SEHTOLC.
	71	ECI BMOT!
	72	NRUT YDDET!
PEERC NRUT OTNI A TIBBAR.		
4. Fuseli's Nightmare	81	SANEYH EMOCEB YLTNENAMREP NAMUH!
	99	SREPEELS ESAELER ILSSUF!

		TEG NI EHT TAH.
		DNIB EHT NOMED EDISNI.
5. Night on Devil Mountain	106	SEIGIFFE NRUB!
		DNIWLRHW TFIL YGIFFE!
		LLET EM!
	108	SERGO EMOCEB ENOTS!
		REHTORB THGIN DNA SEILLA LLAF !
		SSALG SLLAW PART EHT REPAHS!
		KNIRHS!
	109	RETAW.
	110	CITSYM DLEIHS TCETORP SU!
		NRUTER TSALB OT THGIN!
SKCOR BMOTNE MIH!		
120	EZEERF.	
6. Playing with Fire	129	DLOH WE'!
		ELFFUHS!
	146	DNIW ESUOD ERIF SNOMED!
		RETAW NWORD MEHT!
7. Double or Nothing	150	YLF NWOD OT LOOP!
	152	YLOH RETAW NWORD ERIF SNOMED!
8. Married in Vegas	180	NRUB!
		EVAEL MIH!
	184	ENIHCAM EKIRTS NOMMAM!
		RETTACS!
		EVOM STOLS!
9. Shades	206	EMUTSOC.
		TROPSNART EM OT EHT CIGAM MUESUM!
10. Pupaphobia	223	SSERD REH PU!

		SSERD EM PU!
	234	ANNATAZ REBMEMER!
	237	TEROF...TEGROF...DNA PEELS...
11. Stringleshanks	243	TEPPUP POTS!
		EB...DEYORTSED!
		S-SGNIRTS EITNU!
	244	EFINK HSINAV!
		RIAHC EMOCEB EGAC DNUORA TEPPUP! EMUTSOC RAEPPA!
250	EGAC NRUTER OT RIAHC.	
12. Strung Along	255	NEPO.
	264	LATSYRC HCUOT TEPPUP!
13. Unstrung	283	TNIOP!
15. Symmetry	324	NIAHC KAERB!
16. The Cat with the Crystal Ball Eye	345	EMOH!
17. Wingman	360	ENACIRRUH SDNIW.
		ELBBUB ESOLCNE MEHT!
	362	BULC STHGIL ERALF...DNILB YM EOF!
		GNIGGIR LLAF!
		LEPSID!
18. Witch Hunt	387	STELLUB EMOCEB REPAP!
		OG OT LAIRT!
19. The Sorceress' Apprentice	405	LEPSID HSAEL LLEPS!
	406	TROPELET SU OT EHT NOISNEMID FO SNAUTNAGRAG!

(2) คำคาถาที่เป็นพาลีndromeแบบกระจกเงา (Mirrored Palindrome) (รวม 6 คำคาถา ซึ่งเป็นจำนวนทั้งหมดที่ปรากฏในเรื่องนี้)

เลขตอน/ชื่อตอน	เลขหน้า	มนต์คาถา
15. Symmetry	320	EGAD! NO BONDAGE
	321	!EGADNOB ON DAGE
		NURSES, RUN!
	322	STACK CATS!
	323	OGRE FLOG A GOLFER, GO!
		PUFF UP!

## 1.5 ระเบียบวิธีวิจัย

### 5.1 วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงเอกสาร (Documentary Research)

### 5.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลและกระบวนการขั้นตอนของการวิจัย

ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และมีกระบวนการขั้นตอนการวิจัยแบบนิรนัย (Deductive Reasoning)

## 1.6 ขั้นตอนการศึกษาวิจัย

- 6.1 ศึกษาทฤษฎีและแนวทางการแปลที่เกี่ยวข้อง
- 6.2 ศึกษาองค์ประกอบและวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาของวรรณกรรมประเภทนิยายภาพ
- 6.3 วิเคราะห์ต้นฉบับภาษาอังกฤษอย่างละเอียด

- 6.4 วิเคราะห์ประเด็นปัญหาในการแปลและการถ่ายทอดการเล่นทางภาษาแบบพูดกลับหลัง
- 6.5 ศึกษาความรู้เกี่ยวกับอักษรวิธีภาษาอังกฤษและภาษาไทย มนต์คาถาในมิติทางวัฒนธรรมของไทย การเล่นทางภาษาในภาษาไทย กระบวนการการตามหา และความรู้ทางภาษาศาสตร์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการแปล
- 6.6 วางแผนการแปลและค้นหาแนวทางการแปลที่เหมาะสม
- 6.7 แปลและอธิบายแนวทางการแปลตามประเด็นวิจัยที่ตั้งไว้
- 6.8 ตรวจสอบและตรวจแก้ฉบับแปลให้ถูกต้องและมีความสมบูรณ์
- 6.9 สรุปผลการวิจัย

### 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 ได้แนวทางการแปลด้วยภาษาอังกฤษที่ประกอบด้วยมนต์คาถา
- 7.2 ได้งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลงานที่มีการเล่นทางภาษา
- 7.3 ได้บทแปลนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ของ พอล ดินี จำนวน 40 หน้า

## บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมในบทนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนแรกเป็นการทบทวนความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมประเภทนิยายภาพที่จะนำมาใช้ประกอบในการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีเรื่อง *Zatanna* ในภาพรวม เนื่องจากนิยายภาพมีรูปแบบการเล่าเรื่องที่ใช้ทั้งตัวอักษรและภาพ การแปลวรรณกรรมประเภทนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงการแปลภาษาที่เป็นตัวอักษรเท่านั้น แต่ยังเป็นการแปลภาษาที่เป็นภาพด้วย ส่วนที่สองเป็นการทบทวนความรู้เกี่ยวเวทมนตร์คาถาทั้งในวัฒนธรรมของภาษาต้นทางและวัฒนธรรมของภาษาปลายทาง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการคัดเลือกทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง และส่วนที่สามเป็นการทบทวนทฤษฎีและแนวคิดทั้งหมดที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการแปลมนต์คาถา ได้แก่ แนวคิดเรื่องขนบการแปล (Translation Norms) ของ กิเดียน ทูรี (Gideon Toury) แนวคิดเรื่องกระบวนการการตามูวาท ของอัสนี พูลร์กซ์ ทฤษฎีวิวัจนกรรม (Speech Acts Theory) ของ เจ. แอล. ออสติน (J. L. Austin) ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ (Relevance Theory) ของ เออร์เนสต์ ออกัส กัตต์ (Ernest – August Gutt) กลวิธีการแปลการเล่นคำของ เดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita) ความรู้เรื่องการเล่นคำพวนและนันทลักษณ์ของกลบทไทย และกลวิธีการแปลการ์ตูนของ มิชาล โบโดโร (Michal Borodo) ตามลำดับ

### 2.1 วรรณกรรมประเภทนิยายภาพ

ในค.ศ. 1978 มีผู้กล่าวไว้ว่า วิลล์ ไอซ์เนอร์ (Will Eisner) นักวาดและนักเขียนหนังสือการ์ตูนชาวอเมริกัน เป็นบุคคลแรกที่นำคำว่า Graphic และคำว่า Novel มาประสมกันจนเกิดเป็นศัพท์ใหม่ว่า “Graphic Novel” <นิยายภาพ> (Thompson, n.d.) ในช่วงแรก นิยายภาพไม่ได้รับการยอมรับจากนักวิชาการด้านวรรณกรรมและแม้กระทั่งนักเขียนการ์ตูนทั้งในฐานะที่เป็นคำศัพท์และเป็นวรรณกรรมชนิดใหม่ อาร์ต สปีเกลแมน (Art Spiegelman) เคยกล่าวไว้ในนิตยสาร *Print* ว่า นิยายภาพเป็นคำที่ไร้ประโยชน์ เพราะ “สิ่งที่สื่อออกมา (จากคำว่านิยายภาพ) คือ หนังสือการ์ตูนที่นำมาตกแต่งให้ดูดีเพื่อที่จะหาหนทางเข้าไปอยู่ในร้านขายหนังสืออย่างถูกต้องตามขนบที่เท่านั้น” (Baetens & Frey, 2015, p. 2)

แม้ว่าจุดเริ่มต้นของนิยายภาพจะมีแนวโน้มไปในทิศทางที่ไม่ดีนัก แต่ในปัจจุบันวรรณกรรมประเภทนี้กลายเป็นที่ชื่นชอบอย่างมากในกลุ่มผู้อ่านรุ่นใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนที่เติบโตมาในยุคดิจิทัล สาเหตุน่าจะมาจากการที่นิยายภาพมีลักษณะที่สอดคล้องกับ

วัฒนธรรมการดู (Visual Culture) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ผู้คนนิยมรับข้อมูลต่าง ๆ ผ่านรูปภาพมากกว่าตัวอักษร (พีพีทีวีออนไลน์, 2563) ด้วยความนิยมที่สูงขึ้นอย่างน่าตกใจ ในที่สุด จึงมีการให้คำนิยามวรรณกรรมประเภทนิยายภาพขึ้นมาใหม่ เช่น

ใน Merriam-Webster Dictionary (Merriam-Webster, n.d.) นิยามว่า

Graphic novel: a story that is presented in **comic-strip format** and published as a book

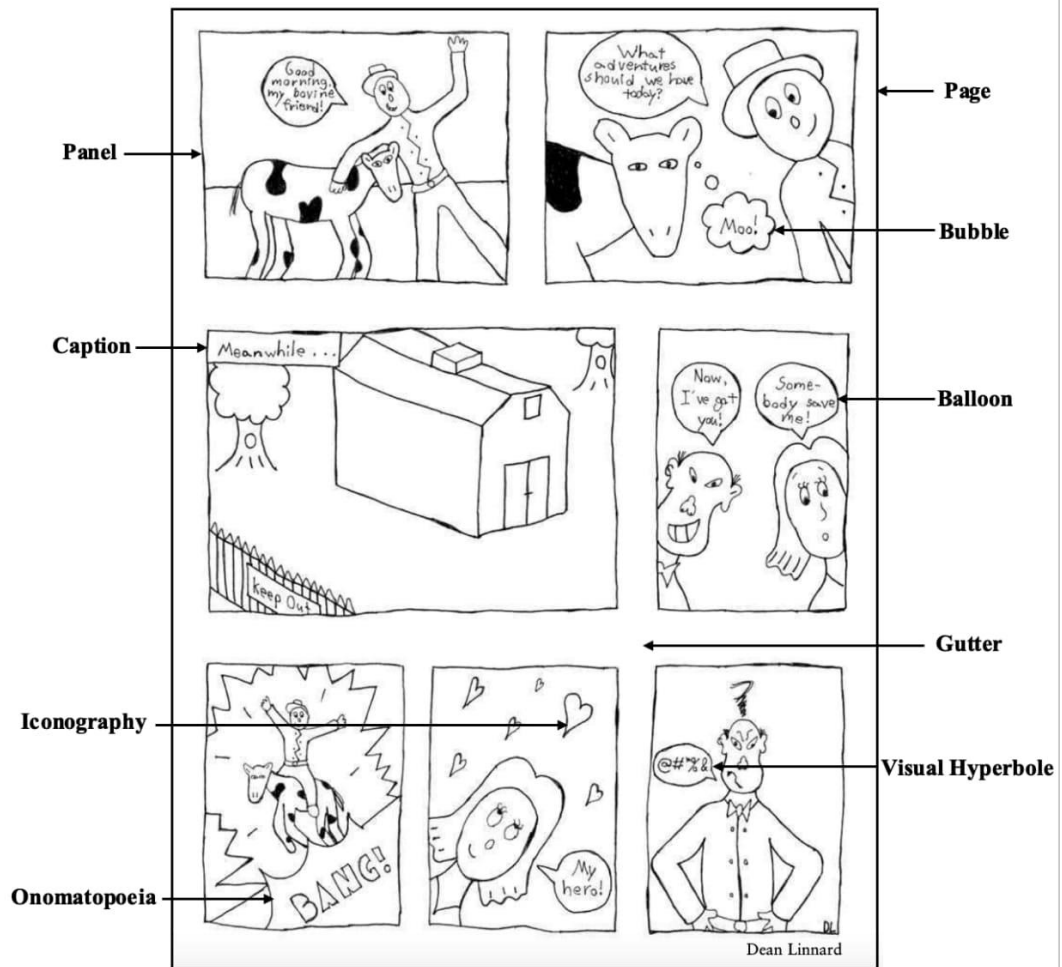
ส่วนใน Oxford Online Dictionary (Oxford University Press, n.d.) นิยามว่า

Graphic novel (noun): a novel in **the form of a comic strip**

เมื่อพิจารณาคำนิยามทั้งสอง พบว่ามีประเด็นที่เหมือนกันคือ นิยายภาพมีรูปแบบของหนังสือการ์ตูน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า แม้นิยายภาพจะมีรูปแบบที่คล้ายกับหนังสือการ์ตูน แต่วรรณกรรมทั้งสองประเภทก็มีความแตกต่างกันจึงจะสามารถนำมาเทียบกันได้ เจน เบเทนส์ (Jan Baetens) อธิบายความแตกต่างระหว่างนิยายภาพกับหนังสือการ์ตูนเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ความแตกต่างในระดับแรก คือ รูปแบบ ความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมทั้งสองในระดับนี้ไม่ได้มีความชัดเจนมากนัก ทั้งนิยายภาพและหนังสือการ์ตูนต่างมีรูปแบบในการถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์ กล่าวคือ นอกจากตัวอักษร วรรณกรรมทั้งสองประเภทยังอาศัยองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ได้แก่ (ภาพประกอบอยู่หน้าถัดไป)

1. หน้าหนังสือ (Page) คือ พื้นที่ที่นักเขียนการ์ตูนใช้จัดหน้ากระดาษ หนังสือการ์ตูนในวัฒนธรรมตะวันตกเรียงข้อมูลจากมุมบนซ้ายไปยังมุมล่างขวา
2. ช่องภาพ (Panel) คือ ฉากที่กำหนดขอบเขตในการเล่าเรื่องให้เป็นไปตามลำดับเหตุการณ์ รูปร่างของช่องภาพมักมีรูปทรงสี่เหลี่ยมแต่ไม่จำเป็นต้องมีขนาดเท่ากันเสมอ และการวางตำแหน่งยังสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดด้วย
3. ขอบ (Gutter) คือ ขอบระหว่างช่องภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่บอกให้ผู้อ่านทราบว่าเนื้อเรื่องกำลังดำเนินไปสู่เหตุการณ์ต่อไปแล้ว



4. กรอบคำพูด (Balloon) คือ กรอบที่ใช้บรรจุข้อความในวงกลมที่มีมุมแหลมยื่นออกมาจากทิศทางที่ตัวละครพูด
5. กรอบความคิด (Bubble) ข้อความจะบรรจุอยู่ในรูปทรงที่ต่างจากกรอบคำพูด เช่น ในวัฒนธรรมการ์ตูนตะวันตกจะเป็นรูปทรงคล้ายเมฆ
6. คำบรรยายภาพ (Caption) คือ ข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อมูลที่ไม่สามารถถ่ายทอดผ่านคำพูดหรือการกระทำของตัวละคร
7. ความหมายของสัญลักษณ์ในรูปภาพ (Iconography) คือ รูปภาพที่สื่อความหมายออกมาในเชิงสัญลักษณ์ เช่น รูปทรงหัวใจลอยขึ้นมารอบตัวละคร แสดงว่า ตัวละครนั้นมีความรัก
8. คำเลียนเสียง (Onomatopoeia) คือ การสร้างคำศัพท์โดยเลียนเสียงธรรมชาติ



9. อติพจน์ผ่านรูปภาพ (Visual Hyperbole) คือ การขยายความด้วยรูปภาพที่เกินความจริง เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสถานการณ์ เช่น สัญลักษณ์ตัวพิมพ์ที่เรียงต่อกันหมายถึงการสวด ซึ่งในความเป็นจริง เวลาสวด จะไม่มีข้อความลักษณะนี้ปรากฏออกมา

(Goldsmith, 2005, pp. 19-22)

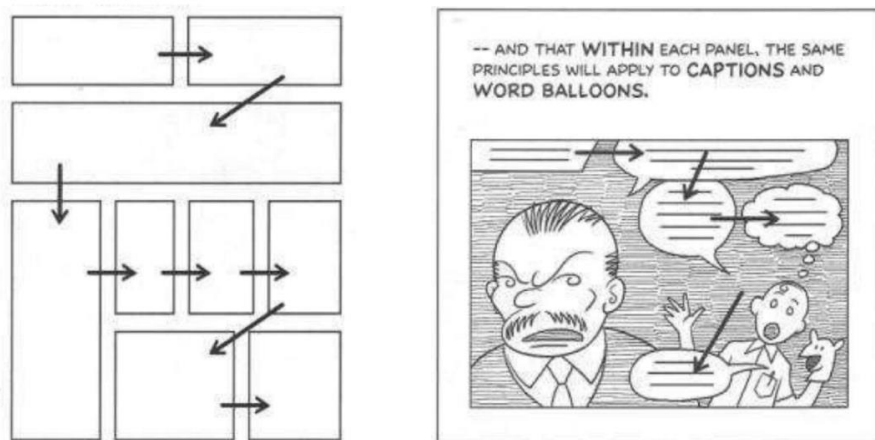
ปัจจัยที่ทำให้นิยายภาพมีความแตกต่างไปจากรูปแบบที่มีกฎเกณฑ์ของหนังสือการ์ตูน คือ ความคิดสร้างสรรค์ของผู้แต่งนิยายภาพที่ตั้งใจไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์บางข้อ เช่น การใช้ช่องภาพที่ไม่ใช่รูปทรงสี่เหลี่ยมและการไม่ใช่ขอบเพื่อแบ่งเหตุการณ์ (Baetens & Frey, 2015, pp. 8-10)



ความแตกต่างในระดับที่สอง คือ เนื้อหา เนื้อหาจัดเป็นองค์ประกอบที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพได้ดีที่สุด หนังสือการ์ตูนเป็นตัวแทนที่นำเสนอเนื้อหาสั้น และที่สำคัญคือมีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายเป็นเยาวชน จึงมักนำเสนอเนื้อหาที่ตลกขบขันและเข้าใจง่าย ส่วนนิยายภาพเป็นตัวแทนที่มีเนื้อหายาวแบบเดียวกับนวนิยายและมีใจความที่หลากหลายเหมาะสำหรับผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ เช่น เกี่ยวกับความรัก การเมือง ไปจนถึงการเสียดสีสังคม (Baetens & Frey, 2015, pp. 10-13)

ความแตกต่างระดับสุดท้าย คือ รูปแบบการตีพิมพ์ นิยายภาพใช้การตีพิมพ์แบบจบในเล่ม (One-shot Formula) และหลีกเลี่ยงการตีพิมพ์เป็นตอน ๆ (Serialization) ซึ่งเป็นลักษณะที่หนังสือการ์ตูนนิยมใช้ โดยมีจุดประสงค์ให้มีลักษณะใกล้เคียงกับนวนิยายซึ่งประสมอยู่ในชื่อนั่นเอง (Baetens & Frey, 2015, pp. 13-14)

ประเด็นสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่พึงตระหนักเกี่ยวกับนิยายภาพก็คือ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า นิยายภาพใช้กลวิธีพิเศษในการบอกเล่าเรื่องราว ผู้อ่านจึงต้องเรียนรู้วิธีการอ่านวรรณกรรมที่เป็น ส่วนผสมระหว่างตัวอักษรและรูปภาพให้ถูกต้อง มิฉะนั้น ผู้อ่านอาจเข้าใจเนื้อเรื่องผิดหรือไม่เข้าใจ เนื้อเรื่องเลยก็เป็นได้ สก็อตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud) ซึ่งเป็นนักเขียนการ์ตูนและนักทฤษฎี การ์ตูนชาวอเมริกัน ได้แนะนำวิธีการอ่านหนังสือการ์ตูน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาใช้กับการ อ่านนิยายภาพได้ด้วย ดังนี้



ในวัฒนธรรมตะวันตก วิธีการอ่านหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพมักเริ่มจากซ้ายไปขวาและตามด้วยบนลงล่าง ซึ่งวิธีการนี้ใช้กับการอ่านข้อความที่ปรากฏอยู่ในช่องภาพด้วย อย่างไรก็ตามวิธีการดังกล่าวไม่ได้เป็นกฎเกณฑ์ตายตัว เพราะมีบางวัฒนธรรมที่ใช้วิธีการอ่านแบบขวาไปซ้าย เช่น มังงะ (Manga) ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นก็เริ่มอ่านจากขวาไปซ้ายตามระบบการเขียนภาษาญี่ปุ่น (McCloud, 2006, p. 32)

## 2.2 ความรู้เกี่ยวกับมนต์คาถา

ในวัฒนธรรมตะวันตก ศาสตร์แห่งเวทมนตร์คาถามีจุดเริ่มต้นมาตั้งแต่ประมาณ 4,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช หลักฐานชิ้นแรกๆ ที่แสดงการมีอยู่ของเวทมนตร์คาถา คือ บันทึกโบราณของอารยธรรมเมโสโปเตเมีย ซึ่งเป็นอู่อารยธรรมที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งที่ครอบคลุมดินแดนบางส่วนในประเทศอิรักและซีเรียในปัจจุบัน บันทึกเหล่านี้เขียนด้วย อักษรรูปเล่ม หรือ คิวเนอโฟร์ม

(Cuneiform) ลงบนแผ่นดินเหนียว จารึกเหล่านี้บันทึกเนื้อหาที่รวบรวมจากตำนาน เทพปกรณัม บทสวด และมนต์คาถาเป็นจำนวนมหาศาล (Maxwell-Stuart, 2017, pp. 1-4)

ในเวลาต่อมา อารยธรรมโรมันได้ถือกำเนิดขึ้นพร้อมกับความเจริญรุ่งเรืองในด้านปรัชญาและศาสตร์ในสาขาต่าง ๆ รวมทั้งศาสตร์แห่งมนต์คาถา นักมานุษยวิทยาค้นพบความรู้เกี่ยวกับมนต์คาถาในวรรณกรรมละติน (Latin Literature) ซึ่งเป็นเสมือนตำราเวทมนตร์ ประกอบไปด้วยเวทมนตร์รักษา เวทมนตร์เสน่ห์ เวทมนตร์ดำ และเวทมนตร์อื่น ๆ อีกเป็นจำนวนมากที่บันทึกไว้เป็นภาษาละตินโบราณ ต่อมาเมื่ออารยธรรมโรมันล่มสลายจากการเข้าครอบครองดินแดนของมุสลิม ความรู้เรื่องเวทมนตร์ทั้งหลายจึงได้รับการถ่ายทอดไปเป็นภาษาอารบิก (Maxwell-Stuart, 2017, pp. 22-28)

เมื่อโลกตะวันตกเข้าสู่ศตวรรษที่ 11 ได้มีการกอบกู้ตำราเวทมนตร์เหล่านี้ขึ้นมาอีกครั้งโดยแปลกลับมาเป็นภาษาละติน อาจกล่าวได้ว่า การแปลมนต์คาถาในช่วงเวลานี้เองที่เป็นรากฐานที่สำคัญของศาสตร์แห่งเวทมนตร์คาถาในโลกตะวันตก เนื่องจากภาษาละตินได้กลายเป็นภาษาวิชาการสากลในยุโรป ตำราเวทมนตร์จึงเผยแพร่ไปได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง และทำให้มนต์คาถาที่พบในวัฒนธรรมตะวันตกส่วนใหญ่เขียนเป็นภาษาละติน (Maxwell-Stuart, 2017, pp. 32-33)

สืบเนื่องมาถึงปัจจุบัน ศาสตร์แห่งเวทมนตร์คาถาก็ยังคงอยู่คู่มากับวิถีชีวิตของชาวตะวันตก แต่มนต์คาถาไม่ถูกจำกัดให้เป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างปาฏิหาริย์เท่านั้น เพราะมนต์คาถาได้เข้าสู่วงการบันเทิงทั้งในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโทรทัศน์ ดังเห็นได้จากวรรณกรรมเยาวชนและภาพยนตร์เรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter) ของ เจ. เค. โรว์ลิง (J.K. Rowling) ที่นำเสนอเวทมนตร์คาถาด้วยภาษาที่เลียนแบบภาษาละติน หรือภาพยนตร์เรื่อง เดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์ (The Lord Of The Rings) ของ เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน (J. R. R. Tolkien) ที่นำเสนอความรู้เรื่องเวทมนตร์คาถาด้วยภาษาวิจิตรที่สงวนไว้สำหรับเผ่าพันธุ์เอลฟ์เท่านั้น (Blécourt, 2017, pp. 253-256)

จากประวัติศาสตร์อันยาวนาน นักมานุษยวิทยาได้แบ่งหน้าที่ของเวทมนตร์คาถาออกเป็น 3 หน้าที่ตามอำนาจวิเศษ ได้แก่

1. อำนาจประสิทธิผล เป็นเวทมนตร์คาถาที่ใช้เพื่อทำให้เกิดผลสำเร็จด้วยพลังของมนุษย์ พลังของธรรมชาติ หรือพลังเหนือธรรมชาติ
2. อำนาจปกป้องรักษา เป็นเวทมนตร์คาถาที่ใช้เพื่อป้องกันคุ้มครองบุคคลหรือสิ่งต่าง ๆ จากภัยธรรมชาติหรือความชั่วร้ายของผู้อื่น
3. อำนาจทำลายล้าง เป็นเวทมนตร์คาถาที่ใช้เพื่อทำลายสิ่งต่าง ๆ หรือทำร้ายผู้อื่นด้วยการสาปแช่ง

(Gilbert et al., 2016, December 22)

ในวัฒนธรรมไทย ความเชื่อเรื่องเวทมนตร์คาถาในประเทศไทยได้พัฒนาจากความเชื่อพื้นฐานดั้งเดิม ผสมกับคติความเชื่อทางศาสนาพราหมณ์-ฮินดูของอินเดียโบราณและพระพุทธศาสนาจนมีลักษณะความเป็น “ศาสตร์” ที่ลึกซึ้งแขนงหนึ่ง

ในสมัยโบราณ คาถาอาคมซึ่งมีทั้งที่เป็นภาษาบาลีและภาษาไทยโบราณเป็นศาสตร์ที่สังคมไทยใช้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการหาที่พึ่งยึดเหนี่ยวและขจัดความหวาดกลัวภัยอันตรายเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในชีวิตประจำวัน เพื่ออำนวยความสะดวกสัมฤทธิ์ในทางโลกอันเป็นสิ่งที่มนุษย์ปรารถนา และเพื่อกระทำต่อผู้อื่นซึ่งเรียกว่า “กฤตยาคม” เช่น การทำร้ายผู้อื่นให้มีอันเป็นไป การทำเสน่ห์ หรือการสาปแช่งศัตรู (พลิชฐ์ อธิธิปรัชญาบุญ, ม.ป.ป., pp. 90, 92)

อุเทน วงศ์สถิต (2563, pp. 58-59) ศึกษาคำอ่านและที่มาของเนื้อความภาษาบาลีในจารึกเสาแปดเหลี่ยมซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพราหมณ์-ฮินดูและได้ข้อสรุปว่า จารึกภาษาบาลีที่พบในประเทศไทยมีจำนวนหลายหลักและมีอายุเก่าแก่ตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 11-12 หรือสมัยทวารวดี ส่วนใหญ่เป็นบันทึกข้อความที่มาจากพระไตรปิฎก ที่พบมากที่สุด คือ จารึกคาถา เษ ฐมฺมาฯ ซึ่งเป็นคาถาที่ปรากฏในพระวินัยปิฎก

ต่อมาในสมัยสุโขทัย พระพุทธศาสนาเถรวาทซึ่งยึดถือความขลังของเวทมนตร์คาถาเป็นความรู้แขนงหนึ่งเผยแพร่เข้ามาสู่สังคมไทย ซึ่งมีผลให้ประชาชนของอาณาจักรสุโขทัยได้รับความรู้เรื่องเวทมนตร์คาถาผ่านบทสวดภาวนาเพื่อสิริมงคลและป้องกันภัยอันตราย ในรูปของอักขระภาษาอินเดียโบราณ (พระครูชัยรัตนบรรพต & พิลิภูฏ์ โคตรสุโพธิ์, 2563, pp. 38-39)

นอกจากนั้นเวทมนตร์คาถายังปรากฏอยู่ในวรรณคดีไทยเป็นจำนวนมากอีกด้วย และมีบทบาทในการแสดงลักษณะทางสังคมในยุคสมัยที่วรรณคดีเรื่องนั้นประพันธ์ขึ้น ทศนีย์ สุจินะพงศ์ (2516) ศึกษาการใช้ไสยศาสตร์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ซึ่งเป็นวรรณคดีที่สะท้อนความเชื่อทางไสยศาสตร์ของสังคมสมัยกรุงศรีอยุธยาและกรุงรัตนโกสินทร์มากกว่าวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ พบว่าตัวละครทั้งหลายในวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนใช้การเสก การร้าย หรือการสวดตามอักขระข้อความที่ผูกเป็นคาถาเพื่อให้เกิดสิ่งพิสดารเหนือธรรมชาติขึ้น เช่น การร้ายเวทมนตร์ที่ทำให้ผู้อื่นชะงักปรากฏในเรื่องตอนขุนแผนสู้กับขุนช้างและทหารหลวง ขุนแผนใช้การอ่านมนต์คาถาเพื่อเสกอำนาจรุททำให้ผู้อื่นตกตะลึงและหยุดชะงัก ดังกลอนว่า

“..... ขุนแผนแสนกล้าก็อ่านมนต์  
เสกซ้ำตวาดอำนาจรุท คนหยุดยืนแข็งแรงแยงขน”

(ทศนีย์ สุจินะพงศ์, 2516, pp. 3, 46-47, 95)

ผู้วิจัยสังเกตว่า ลักษณะของมนต์คาถาที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่องนี้ก็มีความคล้ายคลึงกับเวทมนตร์ที่ปรากฏในตัวบทเรื่อง *ซาแทนน่า* เช่นกัน อาทิ เวทมนตร์ที่ทำให้ผู้อื่นชะงักในตัวอย่างข้างต้นก็เหมือนกับคาถาที่ซาแทนน่าร้ายว่า EZEERF เพื่อให้บราเคอร์ไนท์ตัวแข็งนั่นเอง

แม้เมื่อถึงยุคปัจจุบันที่ผู้คนมีความรู้ทางวิทยาศาสตร์และวิทยาการก้าวหน้า ศาสตร์แห่งเวทมนตร์คาถาก็ไม่ได้สูญหายไปแต่อย่างใด เพราะสังคมไทยยังคงสืบทอดความรู้และดำรงการท่องมนต์คาถาเพื่อประโยชน์ในฐานะที่พึงทางจิตใจและองค์ประกอบสำคัญในพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ เช่น คาถาและพิธีกรรมในการรักษาโรคของหมอพื้นบ้านที่บ้านหนองขาว จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งสืบทอดคาถาในการรักษาโรคแบบมุขปาฐะที่เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มผู้ที่มีความรู้ด้านนี้เท่านั้น (ปานวาด มานวล, 2557, pp. 92-94)

เมื่อพิจารณาที่มาและวิธีการใช้ความรู้เรื่องเวทมนตร์คาถาที่มีมาช้านานแล้ว ผู้วิจัยมีความเห็นว่า หน้าที่ของมนต์คาถาที่พบในประเทศไทยสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่

## 1. หน้าที่ทางศาสนา

พุทธศาสนิกชนส่วนหนึ่งมีความเชื่อว่าการบริกรรมมนต์คาถาเป็นการสรรเสริญพระรัตนตรัย ซึ่งบันดาลให้เกิดอิทธิปาฏิหาริย์ฤทธิ์อันเป็นหนทางขึ้นต้นสู่การพ้นทุกข์พบสุขที่แท้จริง ดังนั้นในความเชื่อทางพุทธศาสนา การบริกรรมมนต์คาถาจึงนับเป็นการสั่งสอนให้ผู้บริกรรมมีจิตใจมั่นคงอยู่กับพระรัตนตรัยเพื่อสร้างความสุขกายสบายใจให้แก่ตน (พระอมร เมธิ, 2525, pp. 11-16) เช่น พระคาถาหัวใจรัตนตรัย

อิ สวา สุ สุ สวา อิ ฯ

อิ มาจากบทพระพุทฺธคุณ ๕๖ คือ อิติปิโส....

สวา มาจากบทพระธรรมคุณ ๑๘ คือ สวาหาโต....

สุ มาจาก บทพระสังฆคุณ ๑๔ คือ สุปะฏิปันโน....

“อิ สวา สุ” จึงย่อมาจากหัวใจแก้วสามดวง ได้แก่ พระพุทฺธ พระธรรม และพระสงฆ์ โดยบริกรรมควบกันสามบทเพื่อเป็นพระคาถาคุ่มกันภัย (ชม.เขียน อ. โสภณ, 2558) การย่อบทสวดให้มีขนาดสั้นกระชับในลักษณะนี้ นอกจากจะมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้วิทยาคมสามารถจดจำและบริกรรมคาถานี้ได้อย่างง่ายดายแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อการนำไปเขียนเป็นยันต์ใส่สิ่งปลุกเสก ซึ่งมักเป็นภาษาบาลีสันสกฤตในรูปของอักษรขอมเพื่อบันดาลความศักดิ์สิทธิ์ให้แก่สิ่งปลุกเสกและผู้บริกรรมอีกด้วย

อิ	สวา	สุ
อิ	สวา	สุ

## 2. หน้าที่ทางไสยศาสตร์

มนต์คาถาในกลุ่มนี้พบได้ทั่วไปในวิถีชีวิตประจำวันของชาวไทย มีทั้งคาถาที่เป็นภาษาบาลี และภาษาไทยผสมภาษาบาลีสันสกฤต มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดประสิทธิผลตามมนต์คาถาที่ร้าย ออกมา ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 2 ฝ่าย ได้แก่

2.1 มนต์คาถาฝ่ายขาว คือ การใช้คาถาที่มีอำนาจทางไสยศาสตร์ดลบันดาลสิ่งต่าง ๆ บัดเป่า เหนือร้าย หรือช่วยเหลือผู้อื่น เช่น คาถากำแพงแก้วเจ็ดชั้น เมื่อผู้ใช้สวดครบ ๗ จบ จะเสมือนมีกำแพงแก้วมาคุ้มกันภัยอันตราย โดยบริกรรมว่า

พุทฺธัง สັตตะรัตนะมหาปการัง สະระณัง คัจฉามิ

อัมมมัง สັตตะรัตนะมหาปการัง สະระณัง คัจฉามิ

สังฆัง สັตตะรัตนะมหาปการัง สະระณัง คัจฉามิ

(บุญส่ง รูปงาม, ม.ป.ป., p. 67)

คาถานี้คล้ายกับมนต์คาถาในดวงทศศีลธรรม ตอนที่ชาแทนนาร้ายคาถาว่า CITSYM DLEIHS TCETORP SU (Mystic Shield Protect us.) เพื่อให้มีเกราะมาปกป้องตัวเธอและเพื่อน ๆ จากพลังของบราเคอไนท์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.2 มนต์คาถาฝ่ายดำ คือ การใช้คาถาที่มีอำนาจทางไสยศาสตร์ควบคุมการกระทำของผู้อื่น ซึ่งคาถาฝ่ายนี้จะส่งผลร้ายหรือผลดีนั้น ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ใช้เอง เช่น คาถาปลุกเสกหัวใจ นางพญาเป็นคาถาสะกดจิตใจคนให้เกิดความรักใคร่ โดยบริกรรมว่า

สาธุ...โอมเพียง...โอม...โอม...โอม...รักมหาสมรัก

อิสาระ...รัก สมณาภากรักสมเทพพะดารักสม

สวาหะ เอหิ เอหิ เอหิ

(ตามภัก-เหม, 2558, p. 49)

กาลานี้คล้ายกับมนต์คาถาที่พ่อของซาแทนน่ารายออกมาว่า TEGROF...TEGROF...DNA PEELS... (Forget...Forget...and Sleep.) เพื่อให้ซาแทนน่าลืมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แม้ว่าตัวเธอเองจะไม่ต้องทำให้เป็นเช่นนั้นก็ตาม

เมื่อเปรียบเทียบลักษณะเวทมนตร์คาถาในวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมไทยแล้ว ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า ลักษณะภาษาที่ใช้ในมนต์คาถาของทั้งสองวัฒนธรรมมีความคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ภาษาของมนต์คาถามักเป็นภาษาวิจิตร ภาษาโบราณที่มีผู้มีความรู้เป็นอย่างดีไม่มากนัก หรือภาษาเฉพาะที่รู้กันในกลุ่มจำกัดเท่านั้น การที่ชาวตะวันตกนิยมใช้ภาษาละตินและชาวไทยนิยมใช้ภาษาบาลีสันสกฤตซึ่งเป็นรากเหง้าของแต่ละวัฒนธรรมนั้น แสดงให้เห็นว่า ศาสตร์แห่งเวทมนตร์คาถามีธรรมชาติในการใช้ภาษาที่แตกต่างกันไปตามวัฒนธรรม และแต่ละวัฒนธรรมก็มีการดัดแปลงภาษาที่จะนำมาใช้กับมนต์คาถาให้เป็นเอกลักษณ์ จนอาจกล่าวได้ว่า เป็นการสร้างภาษาใหม่ที่เรียกว่า ภาษาเวทมนตร์ เพื่อให้มีความพิเศษกว่าภาษาสามัญที่ผู้คนใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน และได้รับการสืบทอดต่อ ๆ กันไป จนกลายเป็นขนบที่ใช้กันจนถึงปัจจุบัน

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การศึกษาเกี่ยวกับมนต์คาถาซึ่งมุ่งที่ประวัติความเป็นมา หน้าที่ และลักษณะภาษาจะเป็นความรู้ที่สำคัญต่อไปสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ กล่าวคือ การทำความเข้าใจธรรมชาติของมนต์คาถาในภาษาต้นทางและภาษาปลายทางอย่างลึกซึ้งจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเลือกทฤษฎีและกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการแปลมนต์คาถาในนิยายภาพเรื่อง *Zatanna* ของ Paul Dini ได้อย่างเหมาะสม

CHULALONGKORN UNIVERSITY

## 2.3 ทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในการแปล

### 2.3.1 แนวคิดเรื่องขนบการแปล (Translation Norms) ของ กิเดียน ทูรี

เริ่มแรก มีการนำแนวคิดเรื่องขนบมาใช้ในการแปลที่เป็นลายลักษณ์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ต่อมานักภาษาศาสตร์คือ มิเรียม ชเลสซิงเกอร์ (Miriam Shlesinger) ได้นำแนวคิดเรื่องขนบมาประยุกต์ใช้กับการวิจัยด้านการล่ามเป็นคนแรก นับแต่นั้นมา แนวคิดเรื่องขนบได้กลายเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมไม่เพียงในการวิจัยด้านการล่าม แต่ยังรวมถึงการวิจัยการแปลสื่อภาพและเสียงด้วย (Zwischenberger, 2019, p. 375)



อย่างไรก็ดี ในสาขาการแปลและการล่าม สาขาสังคมศาสตร์ และสาขาปรัชญา ยังไม่มีค่านิยมที่เป็นเอกฉันท์สำหรับคำว่า “ชนบ” มีเพียงความเห็นพ้องต้องกันของนักวิชาการจากทั้งสามสาขาตามคำกล่าวของ โรเบิร์ต บี เชียคินี (Robert B. Cialdini) และ เมลานี อาร์ ทรอสต์ (Melanie R. Trost) ว่า ชนบทางสังคม (Social Norms) เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในระบบสังคมและเป็นสิ่งที่จะช่วยควบคุมและจำกัดพฤติกรรมของสังคม โดยไม่มีผลบังคับทางกฎหมาย (Cialdini & Trost, 1998, p. 152 อ้างถึงใน Zwischenberger 2019, p. 376)

การนำแนวคิดเรื่องชนบมาใช้ได้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมหลายประการ ได้แก่ ประการแรก ชนบช่วยป้องกันไม่ให้ผู้คนต้องคิดหาวิธีใหม่ ๆ เพื่อจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ อยู่เสมอ ประการที่สองชนบช่วยป้องกันไม่ให้ผู้คนกระทำการต่าง ๆ ตามอำเภอใจและทำให้สามารถคาดเดาพฤติกรรมของผู้คนได้ และประการที่สามชนบยังสามารถช่วยลดผลกระทบเชิงลบที่อาจมาจากกลุ่มผู้คนภายนอกอีกด้วย ดังนั้น เมื่อการแปลเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสังคมอย่างหนึ่ง จึงกล่าวได้ว่า นักแปลอาจจะต้องปฏิบัติตามชนบบางประการเพื่อที่จะไม่ต้องรับโทษที่จะเกิดขึ้นทั้งต่อตนเองและสายวิชาชีพของตน (Zwischenberger, 2019, p. 378) นอกจากนี้ ยังมีบ่อยครั้งที่นักแปลก็ถูกบังคับให้ทำตามชนบบางประการอยู่แล้วโดยผู้มีอำนาจในการกำหนดชนบ (Norm-setting Authorities) เช่น บรรณาธิการ สำนักพิมพ์ ผู้อ่านเป้าหมาย รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละประเทศด้วย

แนวคิดที่ว่า การแปลเป็นกิจกรรมที่ถูกควบคุมโดยชนบได้รับการเสนอครั้งแรกโดยกิเดียน ทูรี ในความคิดของทูรี ชนบ คือ

“การแปลคุณค่าหรือความคิดทั่วไปที่มีร่วมกันในสังคม ว่าสิ่งไหนถูกหรือผิด เพียงพอหรือไม่เพียงพอ ให้กลายเป็นหลักปฏิบัติที่เหมาะสมและใช้ได้กับสถานการณ์เฉพาะต่าง ๆ” (Toury, 2012, p. 63)

เมื่อพิจารณาตามคำกล่าวข้างต้น อาจเข้าใจได้ว่า สังคมที่นักแปลทำงานอยู่ได้กำหนดความคาดหวังบางประการไว้แล้วว่า นักแปลควรปฏิบัติตามชนบบางประการเพื่อให้งานแปลของตนเป็นที่ยอมรับสำหรับสังคมนั้น และชนบยังถือได้ว่าเป็นค่านิยมที่ผู้คนในสังคมใช้ร่วมกัน ซึ่งได้รับการแปลให้เป็นหลักการที่ใช้ควบคุมพฤติกรรมและประเมินการยอมรับได้ (Acceptability) ของสังคมนั้นด้วย (Fatemi, 2016) โดยทูรีได้แบ่งชนบการแปล ออกเป็น 3 ชั้น (Toury, 2012) คือ

1. Initial Norm คือ ช่วงที่นักแปลตัดสินใจว่าจะปฏิบัติตามขนบของวัฒนธรรมต้นทาง หรือตามขนบของวัฒนธรรมเป้าหมาย โดยนักแปลจะต้องเลือกว่าจะให้งานแปลของตน มี “ความเพียงพอในการแปล” (Translation's Adequacy) หรือการยึดมั่นในขนบต้นทาง หรือมี “การยอมรับได้” หรือการยึดมั่นในขนบเป้าหมาย
2. Preliminary Norm คือ ช่วงที่นักแปลเลือกประเภทของตัวบทที่จะนำมาแปล เนื่องจาก ตัวบทแต่ละประเภทย่อมมีขนบที่กำหนดลักษณะของตัวบทนั้น ๆ ไว้อยู่แล้ว นักแปลจึง อาจต้องปฏิบัติตามขนบของตัวบทแต่ละประเภด้วย
3. Operational Norm คือ ขนบที่ควบคุมวิธีการที่นักแปลจะเลือกใช้ระหว่างกระบวนการ แปล ซึ่งส่งผลต่อ โครงสร้างทางภาษาของตัวบท

แม้ว่ามนต์คาถาที่ปรากฏในตัวบทคัดสรรจะไม่ใช่ภาษาละตินตามขนบที่ชาวตะวันตกนิยม ใช้กัน แต่ก็ไม่ใช่ภาษาอังกฤษที่ใช้สื่อสารกันตามปกติด้วย กล่าวคือ มนต์คาถาในนิยายภาพเรื่อง *Zatanna* เป็น ภาษาเวทมนตร์ ซึ่งผู้แต่งประติษฐานขึ้นมาใหม่ เช่น PEELS TUOHTIW SERAMTHGIN. เห็นได้ชัดว่า ในตอนแรกผู้อ่านจะอ่านมนต์คาถานี้ไม่รู้เรื่องเพราะยังไม่รู้วิธีการ อ่านที่ถูกต้อง แต่เมื่อผู้อ่านเข้าใจว่ามนต์คาถาดังกล่าวเป็นการเล่นทางภาษาแบบเรียงตัวอักษรกลับ หลังแล้ว ก็จะสามารถแปลมนต์คาถานี้ให้กลับเป็นปกติได้ว่า SLEEP WITHOUT NIGHTMARES. ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นภาษาเฉพาะที่รู้จักกันในกลุ่มจำกัดตามขนบของภาษาเวทมนตร์นั่นเอง ด้วยเหตุนี้ การแปลมนต์คาถาให้เป็นภาษาไทยจึงต้องรักษามนต์คาถาไว้ด้วย ผู้วิจัย จึงอาศัยแนวคิดเรื่องขนบการแปลของ กิเดียน ทูรี มาเป็นแนวทางในการแปลมนต์คาถาที่จะเก็บ ความหลังและศักดิ์สิทธิ์ และทำให้เป็นที่ยอมรับของผู้อ่านชาวไทย

### 2.3.2 กระบวนการการตามูวาทของ อัสนี พูลรักษ์

วลาดีเมียร์ บรากินสกี (Vladimir I. Braginsky) นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญวรรณคดีเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ เสนอว่า วรรณคดีลายลักษณ์ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีต้นกำเนิดมาจากการ รับวัฒนธรรมทางวรรณคดีของต่างชาติ กล่าวคือ การรับอิทธิพลจากวรรณคดีอินเดีย จีน และ

อาหารับส่งผลให้วรรณคดีเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เปลี่ยนจากรูปแบบมุขปาฐะมาเป็นรูปแบบลาย (Braginsky, 2001 อ้างถึงใน อัสนี พูลรักรักษ์, 2563, pp. 66-69)

ในกรณีของประเทศไทยซึ่งเป็นอาณานิคมที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอินเดีย วัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยมีสำนวนภาษาที่เป็นการคัดแปลง การเลือกรับ และการปรับใช้ องค์ประกอบทางวรรณคดีจากประเทศอินเดียจำนวนมาก โดยมีวัฒนธรรมเขมรเป็นสื่อกลาง นักภาษาศาสตร์สันนิษฐานว่า ไทยรับคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตมาจากภาษาเขมร เนื่องจากมีการพบหลักฐานที่ปรากฏคำยืมภาษาเขมรที่คัดแปลงจากสำนวนภาษาบาลีและสันสกฤต เช่น การใช้ทรง ร่วมกับ คำนามหรือนามวลี ด้วยเหตุนี้จึงเป็นการชี้ให้เห็นว่า สำนวนอินเดียโบราณที่ภาษาไทย นิยมใช้เป็นสำนวนที่ยืมผ่านภาษาเขมร (อัสนี พูลรักรักษ์, 2563, p. 499)

ในวิทยานิพนธ์เรื่อง *สำนวนภาษาในวรรณคดีไทยที่สัมพันธ์กับสำนวนภาษาในวรรณคดี บาลีและสันสกฤต* อัสนี พูลรักรักษ์ (2563, p. 457) ได้เรียกการใช้สำนวนภาษาบาลีและสันสกฤต ลักษณะนี้ว่า “การตานูวาท” ซึ่งหมายถึง “กระบวนการสร้างสรรค์ภาษาในวรรณคดีไทยอันเกิดจาก กระบวนการแปล สืบทอด และคัดแปลงสำนวนภาษาอินเดียโบราณ คือ ภาษาบาลีและสันสกฤต” คำว่า “การตานูวาท” ประกอบขึ้นจากคำว่า *ภารต* ซึ่งมีนัยว่าดินแดนอินเดียโบราณ กับ *อนูวาท* ซึ่ง ในภาษาอินเดียสมัยใหม่หมายถึงการแปล แต่ “การแปล” ในที่นี้มีความหมายต่างจากคำว่า “Translation” ในภาษาอังกฤษ เพราะเมื่อพิจารณาตามรูปศัพท์แล้ว *อนูวาท* มีความหมายว่า การ กล่าวซ้ำหรือการกล่าวภายหลัง (Trivedi, 2006, pp. 110-112 อ้างถึงใน อัสนี พูลรักรักษ์, 2563, p. 457)

อัสนี พูลรักรักษ์ตั้งสมมุติฐานว่า นอกจากสำนวนภาษาจากวรรณคดีบาลีและสันสกฤตจะ ก่อให้เกิดวัฒนธรรมทางภาษา ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญในวรรณคดีไทยที่กวีใช้เสมือนเป็น วัตถุดิบนำไปดัดแปลงและสร้างสรรค์วรรณกรรมที่ประณีตและซับซ้อน นับแต่สมัยสุโขทัยเป็นต้น มาที่ปรากฏการรับสำนวนภาษาจากวรรณคดีบาลีและสันสกฤตมาประยุกต์ใช้ในวรรณคดีไทย มี ตัวอย่างใน *ประชุมจารึก ภาคที่ 8 จารึกสุโขทัย* ดังนี้

พระยาถือไทยราช ผู้เป็นลูกพระยาเลอไทย เป็นหลานแก่พระยารามราช  
เมื่อได้เสวยราชย์ในเมืองศรีสังขนาลัยสุโขทัย ได้ราชาภิเษกอันฝูงท้าวพระยา  
ทั้งหลายอันเป็นมิตรสหาย

ภาษาที่ใช้ใน *จารึกนครชุม* มีทั้งการใช้สำนวนภาษาบาลีและสันสกฤต ดังสำนวนที่ ขีดเส้นใต้ ได้แก่ *เสวยราชย์* กับ *ราชาภิเษก* และศัพท์ภาษาบาลีและสันสกฤต ดังคำที่ทำเป็น *ตัวหนา* ได้แก่ *มิตรสหาย* เนื่องจากเนื้อหาของวรรณคดีนี้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาและพระราชประวัติของพระญาติไทย กวีจึงเลือกใช้ภาษาที่มีความวิจิตรกว่าธรรมดา (อัสนี พูลรักรักษ์, 2563, pp. 461-462)

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า กระบวนการการตานุวาทเกิดขึ้นตั้งแต่สมัยสุโขทัยหรืออาจเกิดขึ้นมาก่อนหน้านั้นแล้วก็เป็นได้ และอาจกล่าวได้ว่าการนำภาษาบาลีและสันสกฤตมาปรับใช้กับวรรณคดีถือเป็นกลไกที่ทำให้เกิดทำเนียบภาษาพิเศษในวรรณคดีไทยยุคต่อมา

ในสมัยอยุธยา วรรณคดีไทยก็ยังคงปรากฏลักษณะการใช้ภาษาที่ดำเนินตามกระบวนการการตานุวาทอยู่ ในวิทยานิพนธ์เรื่อง *การใช้ภาษาร้อยแก้วในภาษาไทยสมัยอยุธยา* ปรีชา ช้างขวัญยืน (2515) อธิบายว่าภาษาไทยสมัยอยุธยามีลักษณะที่โดดเด่น คือ การใช้สำนวนภาษาบาลีในทำนองเขียนแบบการใช้ภาษาสูง ยกตัวอย่าง เช่น *บริ โภคกามคุณ* และ *เจริญภาวนา* เป็นต้น ผลการศึกษาทำนองเขียนของปรีชา ช้างขวัญยืน แสดงให้เห็นว่า ภาษาที่ใช้ในสมัยอยุธยามีการแบ่งทำเนียบภาษาออกเป็น 2 ทำเนียบ คือ ภาษาอย่างธรรมดา กับ ภาษาอย่างพิเศษ ซึ่งใช้สำนวนภาษาบาลีและสันสกฤตเป็นการยกระดับภาษาเพื่อใช้ในโอกาสสำคัญหรือกล่าวถึงเรื่องที่ศักดิ์สิทธิ์ (ปรีชา ช้างขวัญยืน, 2515 อ้างถึงใน อัสนี พูลรักรักษ์, 2563, pp. 463-467)

สืบเนื่องมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์ สำนวนภาษาบาลีและสันสกฤตยังคงปรากฏอยู่คู่กับวรรณคดีไทยในฐานะทำเนียบภาษาพิเศษ ในสมัยนี้ ความแตกต่างระหว่างทำเนียบภาษาพิเศษที่เป็นสำนวนอินเดียโบราณกับทำเนียบภาษาธรรมดาที่มีความชัดเจนยิ่งกว่าสมัยก่อน ๆ ดังในตัวอย่างงานพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เรื่อง *เทศนาเรื่องมิกาทูระ* ดังนี้

ย ปลูกเส สุกคั สาธุ      ขณจนวนชชชกั กคั

สทา ตนคั ยถา โยคั      เอกัเสน ปโยชเย

เมื่อได้เห็นว่าจิตใจเป็นการดีไม่มีโทษแล้ว ควรประพฤติแต่กิจนั้นถ่ายเดียว

(เทศนาเรื่อง นิทานมิกาทูระ, 2509, pp. 41–42 อ้างถึงใน อัสนี พูลรักรักษ์, 2563, p. 484)

อัสนี พูลรักษ์ (2563, pp. 483-485) อธิบายว่า เนื้อความในส่วนนี้เป็นการสรุปอุทาหรณ์จากเนื้อเรื่อง *เทศนาเรื่องมิกาทุระ* ที่เน้นสร้างความตกลงบนขั้นแก่ผู้อ่าน พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงนำคาถาภาษาบาลีมาใส่ไว้แล้วจึงทรงแปลเป็นภาษาไทยด้วยสำนวนภาษาบาลี เนื่องจากสำนวนแปลภาษาบาลีเป็นสำนวนภาษาที่ให้ความรู้สึกศักดิ์สิทธิ์และเป็นพิธีการพระองค์จึงทรงใช้สำนวนการแปลภาษาบาลีเพื่อสร้างความจริงจังให้กับส่วนที่เป็นคำสอนท้ายเรื่อง

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าสำนวนภาษาบาลีและสันสกฤตเป็นองค์ประกอบสำคัญในวัฒนธรรมทางภาษาและวัฒนธรรมไทยมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย เมื่อเวลาผ่านไป กวีไทยได้รับสำนวนนี้มาใช้และสืบทอดมาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นขนบการใช้ภาษาชั้นสูง ดังนั้น จึงอาจสรุปได้ว่า นอกจากกระบวนการภาวนาพุทธจะมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างและการพัฒนาขนบการแต่งวรรณคดีไทย ยังเปรียบเสมือนเป็นต้นทุนที่กวีสามารถนำมาสร้างสรรค์วัฒนธรรมทางภาษาและวรรณคดีไทยต่อไปไม่สิ้นสุดด้วย

เพื่อที่จะสามารถแปลมนต์คาถาที่พบในดวงทลัคศรให้เป็นที่ยอมรับได้ตามขนบของวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยจึงจะนำแนวคิดเรื่องกระบวนการภาวนาพุทธมาประยุกต์ใช้ โดยจะนำลักษณะสำนวนภาษาบาลีและสันสกฤตในวรรณคดีไทยมาเป็นต้นแบบในการสร้างความศักดิ์สิทธิ์ให้กับมนต์คาถาที่จะแปลออกมาเป็นภาษาไทย กล่าวคือ ผู้วิจัยจะยก ระดับภาษาเวทมนตร์ที่ประดิษฐ์ขึ้นมาสำหรับตัวบทนี้ด้วยการใช้คำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตร่วมกับคำไทยสามัญตามแนวคิดของ อัสนี พูลรักษ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### 2.3.3 ทฤษฎีวิัจจนกรรม (Speech Acts Theory) ของ เจ. แอล. ออสติน

เจ. แอล. ออสติน เป็นนักปรัชญาด้านภาษาของมหาวิทยาลัยออกซฟอร์ดเสนอทฤษฎีวิัจจนกรรม (Speech Acts Theory) ซึ่งพัฒนาจากแนวคิดปฏิบัตินิยม (Pragmatism) ของ ลุดวิก วิทเทินชไตน์ (Ludwig Wittgenstein)

ตามความคิดของออสติน ทฤษฎีวิัจจนกรรมคือการศึกษาคำพูดในฐานะที่เป็นการกระทำอย่างหนึ่ง โดยมุ่งศึกษาหน้าที่ของถ้อยคำและเจตนาของผู้พูดในคำพูดนั้น ๆ (วรรณมา แสงอร่ามเรือง, 2552, p. 45) ในหนังสือเรื่อง *How to Do Things With Words* ออสตินให้ข้อสังเกตว่า ถ้อยคำสามารถทำให้เกิดการกระทำได้ และเสนอให้แบ่งการกระทำของถ้อยคำออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. การกล่าวถ้อยคำ (Locutionary Act) คือ ถ้อยคำที่ผู้พูดกล่าวออกมาซึ่งมีความหมายและ  
เนื้อความ
2. การสื่อเจตนา (Illocutionary Act) คือ การแสดงเจตนาด้วยถ้อยคำ เจตนาที่ถ้อยคำแสดง  
ออกมามีหลากหลายแบบและคำที่จะช่วยให้เราเห็นเจตนาที่นั้นได้อย่างชัดเจนคือ คำ  
แสดงเจตนา เช่น พูดว่า ถามว่า สัญญาว่า เป็นต้น ออสตินอธิบายว่า คำเหล่านี้มี  
ความสามารถในการแสดงเจตนาของผู้พูด หรือที่เรียกว่า “พลังทางวจนกรรม”  
(Illocutionary Force) แต่ถึงแม้ถ้อยคำจะไม่มีคำแสดงเจตนาอยู่เลย ก็ยังสามารถเข้าใจ  
เจตนาของถ้อยคำนั้นได้โดยใช้บริบทเป็นตัวช่วย เช่น “ยังไม่หิว” ในสถานการณ์ที่มีผู้  
ถามว่า “หิวหรือยัง” ถ้อยคำว่า “ยังไม่หิว” เป็นการแสดงเจตนาเพื่อตอบคำถามนั้น ส่วน  
ในสถานการณ์ที่มีผู้ชวนไปกินข้าว ถ้อยคำว่า “ยังไม่หิว” เป็นการแสดงเจตนาเพื่อกล่าว  
ปฏิเสธ เพราะฉะนั้น แม้ไม่มีคำแสดงเจตนาปรากฏอยู่ในถ้อยคำ แต่ก็ยังสามารถเข้าใจ  
เจตนาที่แตกต่างกันของทั้งสองสถานการณ์ได้
3. การแสดงผล (Perlocutionary Act) คือ ผลที่เกิดจากถ้อยคำของผู้พูดซึ่งส่งผลต่อ  
ความรู้สึกหรือ  
ก่อให้เกิดการกระทำตามมา

(Austin, 1968)

นอกจากประโยชน์ในเชิงภาษาศาสตร์ ทฤษฎีวจนกรรมของ เจ. แอล. ออสตินยังสามารถ  
นำมาประยุกต์ใช้กับการแปลได้ วรรณฯ แสดงว่าเรื่องกล่าวไว้ในหนังสือ *ทฤษฎีและหลักการแปล*  
(2552) ว่า “ผู้แปลจะต้องตีความเจตนาในคำกล่าวแต่ละคำกล่าวให้ถูกต้อง จึงจะสามารถถ่ายทอด  
เป็นภาษาปลายทางที่ถูกต้องได้”

เมื่อได้วิเคราะห์ตัวบทอย่างถี่ถ้วน ผู้วิจัยพบว่า ขบวนการใช้คำยืมภาษาอินเดียโบราณตาม  
กระบวนการการตานูวาทอาจไม่สามารถนำมาใช้กับคาถาในคัมภีร์คฤศณะได้ทั้งหมด เนื่องจาก  
เจตนาในการสื่อสารของคาถาแบบราชกลับหลังและแบบพาลิน โดรมมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึง  
สังเกตเห็นว่า ภาษาที่ใช้สำหรับคาถาแต่ละแบบควรเปลี่ยนไปตามเจตนาแต่ละเจตนาด้วย ดังนั้นจึงจะ  
นำทฤษฎีวจนกรรมมาปรับใช้เป็นแนวทางในการระบุเจตนาของคาถานั้น ๆ เพื่อที่จะสามารถเลือก  
ทำเนียบภาษาที่มีความเหมาะสมกับคาถาแต่ละแบบได้

### 2.3.4 ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ (Relevance Theory) ของ เออร์เนสต์ ออ็กัส กัตต์

“รูปแบบการสื่อสารของมนุษย์ที่เรียบง่ายที่สุดประกอบด้วยผู้ร่วมสนทนา (Participant) 2 ฝ่าย คือ ผู้ส่งสาร และผู้รับสาร เพื่อให้การสื่อสารเกิดขึ้น ผู้ส่งสารต้องเข้ารหัส (Encode) และส่งข้อความ ในขณะที่ผู้รับสารต้องรับและถอดรหัส (Decode) ข้อความ รูปแบบการสื่อสารนี้ถือว่าข้อความที่ได้รับมาและที่ถอดรหัสเป็นการสร้างซ้ำของข้อความต้นฉบับที่เที่ยงตรงและไม่บิดเบือน” (Stroińska & Drzazga, 2018, p. 95)

คำนิยามเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารดังกล่าวเป็นเสมือนต้นแบบของการสร้างแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารของนักวิชาการจำนวนมาก ซึ่งรวมถึงเฮช พี ไกรซ์ (H. P. Grice) นักปรัชญาชาวอังกฤษด้วย ไกรซ์ (1975, pp. 41-58) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมสนทนาและเสนอ “หลักความร่วมมือ” (Cooperative Principle) ซึ่งเขาอธิบายว่า การสนทนาเป็นกลไกที่ต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร กล่าวคือ ในการสนทนา ผู้ร่วมสนทนาทั้ง 2 ฝ่ายไม่เพียงแลกเปลี่ยนวัจนกรรมซึ่งกันและกันเท่านั้น แต่ยังต้องร่วมกันปฏิบัติตาม “กฎของการสนทนา” (Gricean Maxims) เพื่อที่จะทำให้การสนทนาดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพด้วย ไกรซ์แบ่งกฎของการสนทนาออกเป็นกฎย่อย 4 กฎ ดังต่อไปนี้

1. กฎแห่งคุณภาพ (Maxim of Quality) หมายถึง การพูดแต่ความจริง
2. กฎแห่งปริมาณ (Maxim of Quantity) หมายถึง การพูดเท่าที่จำเป็น
3. กฎแห่งความเกี่ยวข้องกัน (Maxim of Relation) หมายถึง การพูดให้ตรงประเด็น
4. กฎแห่งวิธีการ (Maxim of Manner) หมายถึง การใช้วิธีการที่เป็นระเบียบและไม่คลุมเครือ

ในค.ศ. 1987 นักภาษาศาสตร์ชื่อ แดน สเปอร์เบอร์ (Dan Sperber) และนักปรัชญาชื่อ เดอร์ วิลสัน (Deirdre Wilson) ได้นำแนวคิดของไกรซ์มาต่อยอด โดยใช้กระบวนการเข้ารหัสและถอดรหัสที่เรียบง่ายของไกรซ์มาตั้งสมมติฐานเพิ่มว่า ก่อนที่ข้อความจะถูกส่งออกไป ผู้ส่งสารจะต้องมั่นใจว่าข้อความของตนมีความตรงประเด็นอยู่ด้วย เมื่อผู้รับสารได้รับข้อความ ก็จะสามารุใช้ความพยายามที่น้อยที่สุดเพื่อเลือกการตีความที่เป็นไปได้ซึ่งสื่อความหมายที่ผู้รับสารเชื่อว่ามิ

ความตรงประเด็นมากที่สุดตามความคิดของผู้ส่งสาร (Sperber & Wilson, 1995, pp. 161-163) สมมติฐานที่กล่าวมานี้ ต่อมาได้รับการนำไปพัฒนาเป็น “ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์” (Relevance Theory)

สเปอ์เบอร์และวิลสันอธิบายว่า ความสามารถที่ช่วยให้มนุษย์สื่อสารระหว่างกันได้ คือ ความสามารถในการอนุมานพฤติกรรมของผู้คน เมื่อมองในแง่ของการสื่อสาร หน้าที่ของมนุษย์ คือ การสร้างสิ่งกระตุ้น (Stimulus) ด้วยวจนภาษา (Verbal Language) หรืออวจนภาษา (Non-verbal Language) ซึ่งผู้รับสารสามารถอนุมานได้ว่าผู้ส่งสารต้องการสื่อถึงอะไร (Gutt, 2000, pp. 24-25) ตัวอย่างของสิ่งกระตุ้นทางวาจา (Verbal Stimuli) เช่น

ถ้ามีคนถามเราว่า “รถเมล์สายไหนไปบางจากได้บ้างคะ” และเราตอบว่า “ขอโทษนะคะ ฉันไม่ใช่คนแถวนี้เหมือนกันคะ” ผู้ถามจะอนุมานจากคำตอบหรือสิ่งกระตุ้นทางวาจาที่เราสร้างขึ้น ได้ว่าเราไม่ทราบและไม่สามารถให้ข้อมูลที่เขากำลังต้องการได้ แม้ว่าเราจะตอบไม่ตรงคำถามนั่นเอง

ตามความคิดของสเปอ์เบอร์และวิลสัน มนุษย์มีสัญชาตญาณในการเข้าใจความตรง ประเด็น (intuitions of relevance) ติดตัวมาแต่กำเนิด กล่าวคือ เราสามารถแยกแยะความตรง ประเด็นออกจากข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องได้เองเสมอ โดยสัญชาตญาณดังกล่าวจะต้องอาศัยบริบทใน การประมวลผลข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องหรือไม่ ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับผลลัพธ์ตามบริบท (Cognitive Effect) จึงมีความสำคัญต่อการกำหนดความตรงประเด็น (Relevance) เป็นอย่างมาก กล่าวอีกนัย หนึ่งคือ ยังมีผลลัพธ์ตามบริบทมากเท่าใด ความตรงประเด็นก็ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น (Sperber & Wilson, 1995, p. 119)

อย่างไรก็ตาม การมีผลลัพธ์ตามบริบทเพียงอย่างเดียวอาจยังไม่เพียงพอที่จะทำให้เกิดความ ตรงประเด็นอย่างสูงสุด แต่ต้องมีผลลัพธ์ตามบริบทในจำนวนที่เพียงพอด้วย สเปอ์เบอร์และวิล สัน (1995, pp. 121-122) ให้ตัวอย่างเพื่ออธิบายเพิ่มเติม ดังนี้

- (1) Flag-seller: Would you like to buy a flag for the Royal National Lifeboat Institution?

Passer-by: No thanks, I always spend my holidays with my sister in Birmingham.



เพื่อที่จะเข้าใจ ความตรงประเด็น ระหว่างคำถามกับคำตอบในข้อ (1) ผู้รับสารต้องสามารถ  
 กลับกรอง ความคิด (Premise) ตามข้อ (2) ให้ได้เสียก่อน จึงจะสามารถสังเคราะห์เป็น ความหมาย  
 ตามบริบท (Contextual Implication) ตามข้อ (3) ได้ คือ

(2) [a] Birmingham is inland.

[b] The Royal National Lifeboat Institution is a charity.

[c] Buying a flag is one way of subscribing to a charity.

[d] Someone who spends his holidays inland has no need of the services of the  
 Royal National Lifeboat Institution

[e] Someone who has no need of the services of a charity cannot be expected to  
 subscribe to that charity.

(3) The passer-by cannot be expected to subscribe to the Royal National Lifeboat  
 Institution.

เมื่อผู้รับสารพิจารณาบริบทในข้อ (2 a - e) จนออกมาเป็นผลลัพธ์ตามบริบทข้อ (3) ได้แล้ว  
 ผู้รับสารจะเข้าใจได้ทันทีว่าคำตอบของผู้สัญจรในข้อ (1) มีความตรงประเด็นกับคำถามของคนขาย  
 ธง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คนที่ไม่สามารถประมวลความคิดในข้อ (2) ออกมาเป็นความหมายตาม  
 บริบทในข้อ (3) ได้ จะไม่สามารถมองเห็นความตรงประเด็นของคำตอบในข้อ (1) ในทางกลับกัน  
 คนที่หาความหมายตามบริบทได้ก็จะยอมรับว่าคำตอบนี้มีความตรงประเด็นตามบริบทที่เหมาะสม  
 แล้ว

ในเวลาต่อมา เออร์เนสต์ ออกัส กัตต์ (1990) ใช้รูปแบบการสื่อสารที่อิงตามทฤษฎีประเด็น  
 สัมพันธ์นี้มาประยุกต์ใช้กับการแปล ในทฤษฎีของกัตต์ การแปลหรือการล่ามถือได้ว่าเป็นการ  
 สื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งและเป็นการสื่อสารรูปแบบพิเศษ ซึ่งประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่  
 ผู้เขียนต้นฉบับ ผู้แปล และผู้อ่านฉบับแปล ดังนั้นตามหลักการทางภาษาศาสตร์ การแปลจึงจัดเป็น  
 รูปแบบของการสื่อสารที่ข้ามทั้งภาษาและวัฒนธรรม (Krenmary, 2011, February 21) ด้วยเหตุนี้  
 ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ซึ่งว่าด้วยการสื่อสารของมนุษย์จึงสามารถนำมาใช้กับการแปลได้เช่นกัน

กัตต์ (1990) ตั้งสมมติฐานว่าความแตกต่างเพียงอย่างเดียวระหว่างการแปลและการสื่อสารประเภทอื่น ๆ คือ ข้อความต้นฉบับและข้อความที่แปลเป็นภาษาที่แตกต่างกันสองภาษา

การศึกษากระบวนการแปลด้วยมุมมองของทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์จึงมุ่งเน้นไปที่การเปรียบเทียบการตีความ ไม่ใช่ในการผลิตซ้ำของคำ โครงสร้างทางภาษา หรือลักษณะทางตัวบท (Textual Features) เป้าหมาย คือ การเลือกการตีความที่น่าเสนอผลลัพธ์ตามบริบท (Cognitive Effect) มากที่สุดโดยใช้ความพยายามในการประมวลผล (Processing Effort) น้อยที่สุด (Gutt, 2000, p. 233) กัตต์สรุปวิธีการแปลตามแนวคิดนี้ไว้ว่า

“หากเราถามว่าการตีความที่ตั้งใจไว้ของการแปลควรมีลักษณะคล้ายกับต้นฉบับในแง่ใด คำตอบคือ ในแง่ที่ทำให้มีความตรงประเด็นกับผู้ฟังอย่างเพียงพอ นั่นคือ ให้ผลลัพธ์ตามบริบทที่เพียงพอ หากเราถามว่าบทแปลควรถ่ายทอดออกมาอย่างไร คำตอบคือ บทแปลควรถ่ายทอดออกมาในลักษณะที่ให้การตีความตามที่ตั้งใจไว้โดยไม่ทำให้ผู้ฟังต้องใช้ความพยายามในการประมวลผลเกินจำเป็น” (Gutt, 2000, p. 107)

กัตต์อธิบายว่าทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์สามารถนำไปใช้กับการแปลได้หลากหลายประเภท ตั้งแต่ตัวบทประเภทวรรณกรรม ไปจนถึงการล่ามแบบพูดพร้อมซึ่งเป็นการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะประเภทหลังนี้ เขาแนะนำว่า ในการตีความ “ล่ามมักจะตัดสินใจถอดความโดยไม่เน้นเก็บลักษณะของต้นฉบับไว้ แต่เน้นว่าผู้ฟังสามารถเข้าถึงประเด็นที่เขาคิดว่ามีความตรงประเด็นจากต้นฉบับเป็นจำนวนที่เพียงพอได้” (Gutt, 2000, p. 107) ฉะนั้นหน้าที่ของนักแปลคือ การทำความเข้าใจแต่ละประเด็นว่าผลลัพธ์ทางบริบทใดบ้างที่กล่าวถึงในบริบทดั้งเดิม (Original Context) แล้วจึงจะสามารถสร้างสมมติฐานที่ถ่ายทอดการตีความตามความมุ่งหมายของต้นฉบับได้ (Gutt, 2000, p. 233)

ในปัจจุบัน มีนักวิชาการด้านการแปลจำนวนมากที่นำทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์มาใช้ในการแปลลักษณะที่แปลไม่ได้ (Untranslatability) อันเนื่องมาจากความแตกต่างระหว่างคู่ภาษายกตัวอย่างเช่น ในวิทยานิพนธ์ดุขุฎิบัณ ฑิตเรื่อง A Relevance-Theoretic Approach to Pun Translation in Children’s Literature of Roald Dahl. สุภกาญจน์ ผาทอง นำทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์มาวิเคราะห์การเล่นทางภาษาในวรรณกรรมเยาวชนภาษาอังกฤษของ โรอัลด์ ดาห์ล (Roald Dahl) เพื่อศึกษาว่า ทฤษฎีดังกล่าวสามารถช่วยนักแปลในระหว่างกระบวนการแปลได้อย่างไร (Pathong, 2016) และเนื่องจากผู้วิจัยพบว่า ปัญหาข้อที่สองในสารนิพนธ์ฉบับนี้ คือ ปัญหาการแปลมนต์คาถา

ที่เป็นการเล่นทางภาษาซึ่งคล้ายกับการศึกษาของ ศุภกาญจน์ ผาทอง ที่กล่าวมาข้างต้น จึงมีความเห็นว่า ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ตามความคิดของ เออร์เนสต์ ออแกส กัตต์ จะเป็นแนวทางที่สามารถช่วยให้ผู้วิจัยพบกลวิธีการแปลมนต์คาถาที่จะเก็บผลลัพธ์ให้ใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุดโดยผู้อ่านใช้ความพยายามในการตีความน้อยที่สุดด้วย

### 2.3.5 กลวิธีการแปลการเล่นคำของ เดิร์ก เดอลาบาสติตา

ในวงการศาสตร์การแปล เดิร์ก เดอลาบาสติตา มีชื่อเสียงอย่างมากในฐานะนักวิชาการผู้ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นคำ (Wordplay) และการแปลการเล่นคำ ในหนังสือเรื่อง *Wordplay and Translation: Special Issue of 'The Translation' 2/2* เดอลาบาสติตาให้คำนิยามคำว่า “Wordplay” ไว้ว่า

“ ‘การเล่นคำ’ เป็นคำเรียกทั่วไปที่หมายถึงข้อความรูปแบบพิเศษ ซึ่งใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติทางภาษา กล่าวคือ การเล่นคำเป็นการนำคำที่มีรูปคล้ายกันแต่มีความหมายต่างกันตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมาเปรียบเทียบกัน” (Delabastita, 1996, p. 128)

การแปลการเล่นคำซึ่งเป็นภาษารูปแบบพิเศษถือเป็นความท้าทายสำหรับนักแปลเพราะมีความยากและซับซ้อน เนื่องจากโครงสร้างภาษาของภาษาต้นทาง (Source Language) และภาษาปลายทาง (Target Language) มีความแตกต่างกัน ส่งผลให้ผู้แปลไม่สามารถถ่ายโอน (Transpose) การเล่นคำให้เป็นภาษาปลายทางที่มีรูปภาษาเทียบเท่ากับภาษาต้นทางได้อย่างสมบูรณ์ แม้ว่าจะเป็นคู่ภาษาที่ใกล้เคียงกันมากก็ตาม

ในวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิตเรื่อง *A Relevance-Theoretic Approach to Pun Translation in Children Literature of Roald Dahl* ศุภกาญจน์ ผาทอง กล่าวว่า “เมื่อใดที่นักแปลแปลการเล่นคำ เขาจะต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออก เพราะเขาจะต้องเลือกระหว่างความซื่อสัตย์กับความไม่ซื่อสัตย์ต่อต้นฉบับ” และเช่นเดียวกับนักวิชาการด้านการแปลจำนวนหนึ่ง ศุภกาญจน์มองว่า ปัญหาในการแปลการเล่นคำมีสาเหตุมาจากลักษณะทางภาษาของการเล่นคำที่เรียกว่า “ลักษณะที่แปลไม่ได้” (Untranslatability) นั่นเอง (Pathong, 2016, p. 2)

เดอลาบาสติตามิได้เห็นว่าการเล่นคำเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแปลได้ เขาอธิบายว่า การเล่นคำ เป็นเพียงการดัดแปลงลักษณะ โครงสร้างทางภาษา แต่ไม่ใช่ “การตีความซ้อนสองชั้น” (Doubleness of Interpretation) ซึ่งทำให้การเล่นคำแตกต่างไปจากกลวิธีทางวรรณศิลป์ เช่น การแฝงนัย (Irony) และอุปลักษณ์ (Metaphor) (Delabastita, 1996, p. 88) เดอลาบาสติจำแนกการเล่นคำตามลักษณะ โครงสร้างทางภาษาไว้ 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างในระดับสัทศาสตร์และระบบการเขียน (Phonological and Graphological Structure) ภาษาต่าง ๆ ย่อมประกอบด้วยหน่วยเสียง (Phoneme) และตัวอักษร (Grapheme) ในจำนวนที่จำกัด จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่บางครั้งจะเกิดคำที่มีรูปคล้ายคลึงกันหรือตรงกัน เช่น Love at first bite มาจาก Love at first sight เป็นการเล่นเสียงระหว่างคำว่า bite กับ sight
2. โครงสร้างในระดับคำศัพท์ (Lexical Structure) ที่เป็น พหุนัย (Polysemy)
3. โครงสร้างในระดับคำศัพท์ (Lexical Structure) ที่เป็น สำนวนโวหาร (Idiom)
4. โครงสร้างในระดับหน่วยคำ (Morphological Structure) หน่วยคำหน่วยหนึ่งมีความหมายเป็นของตัวเอง ซึ่งสามารถนำไปประสมกับคำอื่นให้เป็นคำประสม (Compound) หรือแปลงจากรากศัพท์ให้เป็น คำแปลง (Derivation) ได้ไม่รู้จบ ยกตัวอย่างเช่น Is life worth living? It depends on the liver. คำว่า **liver** มาจาก **live** แล้วเติมหน่วยเติมท้าย **-er** ทำให้เกิดความหมายใหม่ 2 ความหมาย ได้แก่ ดับ และ ผู้อยู่อาศัย
5. โครงสร้างในระดับวากยสัมพันธ์ (Syntactic Structure) วลีหนึ่งหรือประโยคหนึ่งสามารถถ่ายทอดความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย เช่น Players please ซึ่งสื่อความหมายได้สองแบบ คือ เป็นการชมยี่ห้อบุหรี่ *Player Cigarette* และเป็นการขอซื้อ บุหรี่ยี่ห้อดังกล่าวในร้านค้า

(Delabastita, 1996, pp. 130-131)

ดังนั้น ในทัศนะของเดอลาบาสติ การแปลการเล่นคำจึงสามารถทำได้ ขึ้นอยู่กับการเลือก กลวิธีให้เหมาะสมกับ โครงสร้างทางภาษาของการเล่นคำแต่ละรูปแบบ (Delabastita, 1994, pp. 226-227) เขาเสนอกลวิธีการแปลการเล่นคำไว้ 8 วิธี ดังต่อไปนี้

1. การแปลการเล่นคำด้วยการเล่นคำ (Pun > Pun) คือ การแทนที่การเล่นคำในภาษาต้นทางด้วยการเล่นคำในภาษาปลายทาง
2. การแปลการเล่นคำด้วยคำธรรมดา (Pun > Non-pun) คือ การแปลการเล่นคำให้เป็นถ้อยคำธรรมดา
3. การแปลการเล่นคำด้วยกลวิธีทางวรรณศิลป์ที่สัมพันธ์กัน (Pun > Related Rhetorical Device) คือ การแทนที่การเล่นคำด้วยกลวิธีทางวรรณศิลป์ที่สัมพันธ์กันอื่น ๆ เช่น การสัมผัสสระ (Assonance) การกล่าวซ้ำ (Repetition) ปฏิพจน์ (Oxymoron) เป็นต้น
4. การละการเล่นคำ (Pun > Zero) คือ การละส่วนของข้อความที่มีการเล่นสำนวนไว้
5. การคัดลอกการเล่นคำ (Pun ST = Pun TT) คือ การคัดลอกการเล่นคำในภาษาต้นทางมาโดยที่ไม่มีการแปลหรือการอธิบายเลย
6. การแปลคำธรรมดาให้เป็นการเล่นคำ (Non-pun > Pun) คือ การใส่การเล่นคำเข้าไปในส่วนอื่นของบทแปลเพื่อชดเชยส่วนที่ต้นฉบับสูญเสียการเล่นคำไป
7. การเพิ่มการเล่นคำ (Zero > Pun) คือ การเพิ่มการเล่นคำเข้าไปในบทแปล แม้จะไม่มีการเล่นเกิดขึ้นในต้นฉบับ
8. การให้ข้อมูลเพิ่มเติม (Editorial Techniques) คือ การให้คำอธิบายหรือการอ้างอิงเพิ่มเติม เช่น เชิงอรรถ และ หมายเหตุ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(Delabastita, 1996, p. 134)

เนื่องจากผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะสร้างคำแปลที่มีผลลัพธ์ใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุดโดยที่ผู้อ่านใช้ความพยายามในการตีความน้อยที่สุดตามทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ จึงได้นำกลวิธีการแปลการเล่นคำของ เดิร์ก เดอลาบาดิตามาเป็นเกณฑ์ในการเลือกศิลปะการเล่นทางภาษาของไทยที่จะสามารถทดแทนการเล่นทางภาษาของต้นฉบับได้ การเล่นทางภาษาที่ผู้วิจัยเลือกมาคือ การเล่นคำพวนซึ่งเป็นการแปลการเล่นคำด้วยการเล่นคำ (Pun > Pun) และนั่นทลัักษณ์ของกลบทซึ่งเป็นการแปลการเล่นคำด้วยกลวิธีทางวรรณศิลป์ที่สัมพันธ์กัน (Pun > Related Rhetorical Device)

### 2.3.6 การเล่นคำพวนและฉันทลักษณ์ของกลบท

การเล่นทางภาษาเป็นปรากฏการณ์ทางภาษาที่เกิดขึ้นในภาษาต่าง ๆ ทั่วโลกและรวมไปถึงในภาษาไทย ตามใจ อวีรุทธิโยธินกล่าวไว้ว่า “มนุษย์ไม่เพียงรู้จักใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเท่านั้น ความสร้างสรรค์ทางปัญญายังส่งผลให้มนุษย์สร้างภาษาขึ้นมาใหม่จากการดัดแปลงภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีก” (ตามใจ อวีรุทธิโยธิน, 2548, p. 334) นอกจากการใช้ภาษาเพื่อให้สามารถอยู่รอดร่วมกันแล้ว มนุษย์ยังดัดแปลงภาษาที่ใช้กันตามปกติด้วยวิธีที่หลากหลายเพื่อแสวงหาความเพลิดเพลินในชีวิตประจำวันด้วย ซึ่งภาษาแต่ละภาษาย่อมมีการดัดแปลงที่แตกต่างกันออกไป การเล่นทางภาษาที่เกิดขึ้นในภาษาไทยนั้น เป็นการดัดแปลงภาษาที่สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ การดัดแปลงภาษาอย่างเป็นระบบและการดัดแปลงภาษาอย่างไม่เป็นระบบ (ตามใจ อวีรุทธิโยธิน, 2548, pp. 334-335)

การดัดแปลงภาษาอย่างเป็นระบบ คือ การดัดแปลงภาษาธรรมดาสามัญให้เป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนและเฉพาะเจาะจง เมื่อเข้าใจกฎเกณฑ์แล้ว ก็จะสามารถดัดแปลงภาษาตามกฎเกณฑ์นั้นได้เสมอ เช่น สวีคิด ผวนเป็น สวีสติ กฎเกณฑ์ของการดัดแปลงภาษานี้ คือ ผู้เล่นจะต้องเลือกพยางค์มา 2 พยางค์และนำมาพวนสลับสละกัน ในตัวอย่าง ผู้เล่นเลือกที่จะสลับ 2 พยางค์หลัง การดัดแปลงภาษาแบบนี้เรียกว่า คำพวน

ส่วนการดัดแปลงภาษาอย่างไม่เป็นระบบ คือ การดัดแปลงภาษาโดยไม่มีกฎเกณฑ์ จึงต้องเรียนรู้ภาษาดัดแปลงลักษณะนี้ไปทีละตัว ในบทความวิชาการเรื่อง *การเล่นทางภาษา* ตามใจ (2548, p. 335) ยกตัวอย่าง คำว่า ชะนี หมายถึง ผู้หญิง และอธิบายว่า ‘ชะนี’ เป็นภาษาแสลงซึ่งผู้พูดภาษาไทยกลุ่มหนึ่งดัดแปลงขึ้นมาใหม่เพื่อสื่อความหมายว่า ‘ผู้หญิง’ ดังนั้นหากผู้ใดไม่ได้อยู่ในกลุ่มผู้พูดภาษาไทยกลุ่มนี้ ก็ไม่อาจเข้าใจความหมายของคำได้

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการเล่นทางภาษาอย่างเป็นระบบเท่านั้น และจะนำเสนอเกี่ยวกับการเล่นทางภาษาเพียง 2 ประเภท คือ คำพวนและฉันทลักษณ์ของกลบท

#### คำพวน

คำพวน คือ กลุ่มคำที่สลับเสียงสระและตัวสะกดระหว่างคำหรือพยางค์เพื่อให้เกิดเป็นคำใหม่ตามที่ผู้เล่นต้องการ คำที่เกิดใหม่นี้มีทั้งแบบที่ไม่มีมีความหมายและแบบที่มีความหมายต่างไปจากเดิม เช่น มอเตอร์ไซค์ ผวนเป็น ไมค์เตอร์ซอ (ไม่มีความหมาย) และ นักร้อง ผวนเป็น น่องรัก

(ความหมายต่างไปจากคำเดิม) การเล่นคำพวนในภาษาไทยไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว จึงทำให้ผู้เล่นมีอิสระที่จะสลับหรือคงพยางค์ใดไว้ก็ได้ตามความพอใจ

แม้จะไม่มีหลักฐานที่แน่ชัด แต่สันนิษฐานว่าคำพวนมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยอยุธยา โดยอ้างอิงจากโคลงกระทู้คำพวนที่ศรีปราชญ์แต่งในรัชสมัยของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช (ตามใจ อวิรุทธิโยธิน, 2546, p. 18) ดังนี้

เป ทะลูอยู่ถ้ำ	มีถม	(ปุทะเล)
แป สะหมอยู่ตม	ไคไม้	(ปุแสม)
มา แดงแก่งหางม	หาคู่	(แมงดา)
นา ปล้ำน้ำจิ้มให้	รสลิ้ม ชิมลอง	(น้ำปลา)

หลังจากศรีปราชญ์ การเล่นคำพวนปรากฏหลักฐานมากมายในวรรณกรรมร้อยแก้วและร้อยกรองไปจนถึงในภาษาพูด อาทิ โคลงคำพวนของสุนทรภู่ในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ผลงานของ ก.ศ.ร. กุหลาบ ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และสืบเนื่องมาถึงการใช้คำพวนเล่นมุกตลกในปัจจุบัน (สนิท บุญฤทธิ, 2537, pp. 39-41) จึงอาจกล่าวได้ว่า คำพวนมิใช่เพียงการเล่นคำเพื่อสร้างความตลกขบขันหรือเพื่อหลีกเลี่ยงคำหยาบและคำต้องห้ามเท่านั้น แต่คำพวนเป็นศิลปะการใช้ภาษารูปแบบหนึ่งซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ที่มีเสน่ห์ของภาษาไทย

ในบทความวิชาการเรื่อง คำพวน: อีกรูปแบบหนึ่งของการใช้ภาษาไทย สนิท บุญฤทธิ (2537, pp. 47-49) อธิบายว่า การสร้างคำพวนในภาษาไทยนิยมใช้กลุ่มคำตั้งแต่ 2 พยางค์ ถึง 4 พยางค์ เพราะการพวนคำเกิดจากการสับเสียงระหว่างพยางค์ 2 พยางค์ ดังนั้นคำพยางค์เดียวจึงไม่สามารถทำให้เกิดการพวนได้ และยังได้จำแนกรูปแบบการพวนโดยละเอียดไว้ ดังนี้

### 1. รูปแบบการพวนแบบปกติ

1.1 พวนพยางค์ชิด คือ การพวน 2 พยางค์ที่ติดกัน เช่น เชียงราย – ชายเรียง

1.2 พวนสลับ 1 พยางค์ คือ คำคู่พวนที่มีคำคั่นกลาง 1 พยางค์ เช่น นกกระจอก – นอกกระจอก

1.3 ผวนสลับ 2 พยางค์ คือ คือ คำคู่ผวนที่มีคำคั่นกลาง 2 พยางค์ เช่น รถมอเตอร์ไซด์ – ไรต์มอเตอร์ไซด์

## 2. รูปแบบการผวนแบบพิเศษ

2.1 ผวนข้ามพยางค์แรก คือ การข้ามพยางค์แรกไปผวนพยางค์ชิด เพราะพยางค์แรกเป็นพยางค์เด่นและการตั้งต้นพยางค์แรกเอาไว้จะช่วยบอกทิศทางการผวนกลับได้ง่ายขึ้น ซึ่งการผวนลักษณะนี้จะเกิดกับกลุ่มคำที่มี 3 พยางค์ และ 4 พยางค์ เช่น ประตูลี – ประตูลี ขนมนเป็ยกปุ่น – ขนมนเป็ยกปม ตามลำดับ

2.2 กรณีที่กลุ่มคำมากกว่า 4 พยางค์ สามารถผวนได้ 2 แบบ คือ ผวนกลุ่มเดียว และ แบ่งกลุ่มผวน เช่น

คำเดิม	ผวนกลุ่มเดียว	แบ่งกลุ่มผวน
ปลาหมึกอ้อยดี	ปลาหมืออ้อยดีก	ปลีกมา / อริคอย

นอกจากนี้ (ประจักษ์ ประภาพิตยากร, 2521) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมแนวตลกขบขัน ได้กล่าวถึงข้อควรระวังของการเล่นคำผวนไว้ เนื่องจากกลุ่มคำบางคำสามารถกลายเป็นคำผวนที่มีความหมายคล้ายได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น

1. คำที่มีเสียงสระ อี ต้องระวังอย่าให้สลับตรงกับเสียงพยัญชนะต้น ห และ ฮ
2. คำที่มีเสียงสระ อะ สะกดด้วย แม่ ก ต้องระวังอย่าให้สลับตรงกับเสียงพยัญชนะต้น บ
3. คำที่มีเสียงสระ ออ สะกดด้วย แม่ ก ต้องระวังอย่าให้สลับตรงกับเสียงพยัญชนะต้น ฅ และ ท
4. คำที่มีเสียงสระ อุ สะกดด้วย แม่ ด ต้องระวังอย่าให้สลับตรงกับเสียงพยัญชนะต้น ต
5. คำที่มีเสียงสระ เอะ สะกดด้วย แม่ ด ต้องระวังอย่าให้สลับตรงกับเสียงพยัญชนะต้น ย
6. คำที่มีเสียงสระ แอ สะกดด้วย แม่ ด ต้องระวังอย่าให้สลับตรงกับเสียงพยัญชนะต้น ต
7. คำที่มีเสียงสระ ัว สะกดด้วย แม่ ย ต้องระวังอย่าให้สลับตรงกับเสียงพยัญชนะต้น ข และ ค



ข้อควรระวังข้างต้นเป็นเพียงตัวอย่างบางส่วนเท่านั้น ในการสร้างคำพวนแต่ละครั้ง ผู้เล่นต้องคำนึงถึงประเด็นดังกล่าวด้วยเพื่อไม่ให้เกิดคำที่ไม่สุภาพขึ้น

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การเล่นคำพวนเป็นรูปแบบการเล่นทางภาษาของไทยที่จะสามารถถ่ายโอนลักษณะการเล่นทางภาษาแบบร่ายกลบหลังได้อย่างเหมาะสมที่สุด เนื่องจากการเล่นทางภาษาดังกล่าวเป็นการสลับตำแหน่งส่วนหน้าและส่วนหลัง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับการเล่นทางภาษาของต้นฉบับที่ใช้การเรียงตัวอักษรในภาษาอังกฤษใหม่จากหลังไปหน้านั่นเอง

### กลบท

กลบท คือ การประดิษฐ์บทประพันธ์ให้มีลักษณะพิเศษกว่าปกติ โดยยังคงรักษาลักษณะบังคับเดิมของบทประพันธ์ไว้อย่างครบถ้วน แต่เพิ่มเติมชั้นเชิงหรือซ่อนรูปแบบการเขียนไว้เพื่อให้แปลกไปจากเดิม กลบทแต่ละชนิดมีชื่อต่างกันไปตามแต่ผู้กำหนดรูปแบบจะบัญญัติไว้ในหนังสือเรื่อง *กลกลอน* พันโท สมพงษ์ โหละสุต ได้ยกกล่าวของมะเนาะ ยูเด็นมาอธิบายกลบทเพิ่มเติมว่า

“ ‘กลบท’ เป็นกีฬาชั้นสูงของผู้เขียนคำประพันธ์ไทย เพราะกลบทได้บัญญัติกติกาพิเศษอย่างละเอียดถี่ถ้วน และด้วยกลวิธีต่าง ๆ กันหลากหลายที่จะทำให้ผู้เขียนต้องใช้ความสามารถอย่างสูง” (สมพงษ์ โหละสุต. พ.ท, 2546, p. 16)

ในสมัยโบราณ มีตำราภาษาไทยเพียง 3 เล่มเท่านั้นที่มีการบันทึกและอธิบายกลบทไว้อย่างละเอียด ได้แก่

1. *จินดามณี* แต่งขึ้นในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ในสมัยอยุธยาตอนกลาง ผู้ประพันธ์ คือ พระโหราธิบดี ปรากฏกลบททั้งสิ้น 60 ชนิด
2. *ศิริวิบูลกิตติ์* แต่งในรัชสมัยของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ในสมัยอยุธยาตอนปลาย ผู้ประพันธ์ คือ หลวงศรีปริษา (เซ่ง) ปรากฏกลบททั้งสิ้น 85 ชนิด
3. ประชุมจารึกวัดพระเชตุพนฯ เกิดขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ทรงมีพระราชประสงค์จะให้วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารเป็นแหล่งเรียนรู้ จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้รวบรวมตำรับตำราต่าง ๆ โดยแบ่งออกเป็น 5 หมวด คือ

หมวดประวัติวัด หมวดวรรณคดี หมวดสุภาษิต หมวดทำเนียบ และหมวดอนามย์ ดำรงกลบทอยู่ใน  
หมวดวรรณคดี ปรากฏกลบทและกลอักษรทั้งสิ้น 97 ชนิด

กลบทสามารถจำแนกออกได้เป็น 5 ประเภท คือ ประเภทบังคับเสียง ประเภทบังคับคำ  
ประเภทบังคับทั้งเสียงและคำ ประเภทบังคับอักษรวิธี และประเภทบังคับฉันทลักษณ์ (สุภาพร มาก  
แจ่ม, 2535) ผู้วิจัยได้เลือกกลบทประเภทบังคับฉันทลักษณ์ 2 ชนิดมาประยุกต์ใช้กับการแปลมนต์  
คาถาแบบพาลีโนโครม ดังต่อไปนี้

### 1. กลบทนาถเกี่ยวกระหวัด

#### แผนผัง



#### ตัวอย่าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บุตรเวทนาถึงพอกก็คลอเนตร

เนตรคลอเวทนาแน่นก็แสนสุด

สุดแสนแกร่งแค้นใจตั้งไฟชุด

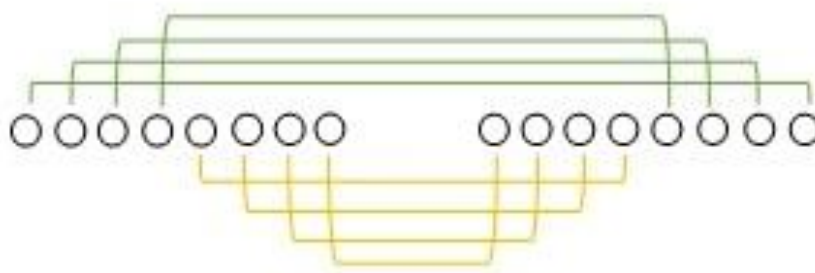
ชุดไฟจุดใจร้อนดั่งสรราน

ศิริวิบูลกิตติ์ ของ หลวงศรีปริษา

กลบทนาถเกี่ยวกระหวัดแต่งเป็นกลอนแปด แต่ละวรรคแบ่งออกเป็นสามช่วง ช่วงแรกมี  
สามคำ ช่วงกลางมีสองคำหรือสามคำ และช่วงหลังมีสามคำ ชั้นเชิงของกลบทนี้ คือ “การสกดแคะ”  
หมายถึงการนำคำที่สองและคำที่สามในช่วงหลังแต่ละวรรคมาสับคำและจึงนำมาเรียงเป็นคำที่หนึ่ง  
และคำที่สองของช่วงแรกในวรรคต่อมา (สมพงษ์ โหละสุต. พ.ท., 2546, pp. 41,95)

## 2. กลบทถอยหลังเข้าคลอง

### แผนผัง



### ตัวอย่าง

นางใจใยสุดาสัญญาให้

นวลแห่งด้วยหมางมาดสาวดีวาง

จารึกวัดพระเชตุพน (พระราชนิพนธ์)

กลบทถอยหลังเข้าคลองที่จารึกไว้ที่วัดพระเชตุพนฯ เขียนไว้เฉพาะวรรคหน้า เมื่ออ่านวรรคหน้าแล้วให้อ่านถอยหลังอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้เกิดวรรคหลัง จึงจะกลายเป็นบาทที่สมบูรณ์ ดังนี้

นางใจใยสุดาสัญญาให้

ให้สัญญาสุดาใยใจนาง

นวลแห่งด้วยหมางมาดสาวดีวาง

วางสาวดีมาดหมางด้วยแห่งนวล

(สมพงษ์ โทละสุด. พ.ท, 2546, p. 64)

อนึ่ง การปรับใช้กลบทตามความคิดของผู้วิจัยนั้น ไม่ใช่การแปลมนต์คาถาให้เป็นรูปแบบร้อยกรองเช่นเดียวกับกลบท แต่เป็นการนำฉันทลักษณ์ที่โดดเด่นของกลบทแต่ละแบบมาปรับใช้กับการแปลคาถาแบบพาลิน โครมแต่ละกรณีตามความเหมาะสม กล่าวคือ ฉันทลักษณ์กลบทสองชนิดดังกล่าวมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการเล่นคำแบบพาลิน โครมเป็นอย่างมาก โดยฉันทลักษณ์ของกลบทนาถเกี่ยวข้องกับหัวใจวิธีที่เรียกว่า การสกดแคร์ แต่วิธีดังกล่าวบังคับให้สลับคำเพียงสองคำเท่านั้น จึงน่าจะเหมาะสำหรับการแปลพาลิน โครมแบบสั้น ส่วนฉันทลักษณ์ของกลบทถอยหลังเข้าคลองใช้วิธีการอ่านกลับหลังทั้งวรรค ซึ่งน่าจะนำมาใช้กับการแปลพาลิน โครมที่ยาวหรือเป็นประโยคได้

### 2.3.7 กลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนของ มิฮาล โบโดโร

ในช่วงแรกของการศึกษาการแปลหนังสือการ์ตูน นักวิชาการจำนวนหนึ่งจัดหมวดหมู่การแปลหนังสือการ์ตูนให้เป็น “การแปลแบบจำกัด” (Constrained Translation) เนื่องจากวรรณกรรมประเภทนี้มีข้อจำกัดเชิงพื้นที่ซึ่งอยู่ในรูปแบบของช่องภาพ กรอบคำพูด กรอบความคิด และกรอบอธิบายภาพ จนกระทั่งในเวลาต่อมา มิฮาล โบโดโร ได้ศึกษาการแปลหนังสือการ์ตูนโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่อง “ลักษณะหลากหลายรูปแบบ” (Multimodal Nature) และมีความเห็นว่า ภาพไม่ควรถูกมองเป็นอุปสรรคต่อการแปล อันที่จริง ภาพเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเน้นข้อความ ลดความสับสน และบอกใบ้หรือให้ข้อมูลเพิ่มเติม ขณะเดียวกัน ตัวอักษรก็เป็นตัวช่วยให้ภาพมีความชัดเจนขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการมีอิทธิพลต่อกันและกันระหว่างตัวอักษรกับภาพสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกระบวนการแปลได้ (Borodo, 2015, p. 25)

ในบทความวิชาการเรื่อง *Multimodality, translation and comics* โบโดโรนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปรับใช้ “แนวทางการวิเคราะห์หลากหลายรูปแบบ” (Multimodal Analysis) เพื่อสร้างทางเลือกในการแปลข้อความที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูน เขาเปรียบเทียบสำนวนต้นฉบับภาษาฝรั่งเศสในหนังสือการ์ตูนเรื่อง *Thorgal* ชื่อตอนว่า *Les trois vieillards du pays d’Aran* (สามผู้เฒ่าแห่งดินแดนอารอง) ของ ฌอง วอง อาม (Jean Van Hamme) กับสำนวนแปลภาษาโปแลนด์สองฉบับ ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะสำนวนต้นฉบับและสำนวนแปลของ โจแอนนา แลมเพิร์ต (Joanna Lamprecht) เท่านั้นเพื่อไม่ให้เกิดความสับสน และจะอธิบายกลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูน 3 วิธีที่โบโดโรเสนอไว้ ดังต่อไปนี้

#### 1. การแปลแบบเพิ่ม (Addition)

(1)



(2)



คำแปลภาษาไทยของภาพที่ 1 (ในกรอบสีแดง)

ไวคิง: แล้วยายล่ะ เห็นอะไรบ้างไหม

คำแปลภาษาไทยของภาพที่ 2 (ในกรอบสีแดง)

ไวคิง: เฮ้ ธอร์กัล แล้วยายล่ะ...

ช่องภาพด้านซ้ายปรากฏตัวละคร 3 ตัวที่กำลังเดินทางอยู่บนเรือ ได้แก่ ธอร์กัล ซึ่งยืนหันหลังให้ตัวละครอีกสองตัว ไวคิง และอัสวินที่สวมผ้าคลุมสีเขียว ในฉากนี้ อัสวินพูดกับไวคิงว่าเขา มองไม่เห็นเกาะสักเกาะ ไวคิงตอบว่า เขาก็ไม่เห็นอะไร และหันไปพูดกับธอร์กัล ว่า “Et toi? Tu vois quelque chose?” (แล้วยายล่ะ เห็นอะไรบ้างไหม) แต่ภาพไม่ได้แสดงให้เห็นว่าไวคิงมองไปที่ใคร ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านไม่ทราบว่าเขากำลังพูดกับธอร์กัล จนกว่าจะอ่านกรอบคำพูดต่อไปในช่องภาพด้านขวา ในฉบับภาษาโปแลนด์ ผู้แปลจึงแปลโดยเพิ่มชื่อ ธอร์กัล เข้าไปว่า “Hej, Thorgalu, a ty...” (เฮ้ ธอร์กัล แล้วยายล่ะ...) เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจบริบทได้ง่ายขึ้น (Borodo, 2015, pp. 30-32)



## 2. การแปลแบบลด (Condensation)



### คำแปลภาษาไทยของภาพที่ 1

ธอร์ก็ล: เจ้าเป็นใคร ซ่อนอยู่ที่ไหน แสดงตัวออกมา

### คำแปลภาษาไทยของภาพที่ 2

ธอร์ก็ล: เจ้าเป็นใคร แสดงตัวออกมา

ในฉากนี้ ธอร์ก็ลและอารีเซีย ภรรยาของเขา มองขึ้นไปข้างบน และธอร์ก็ลก็พูดกับคู่สนทนาปริศนาว่า Qui es-tu? Où te caches-tu? Montre-toi? (เจ้าเป็นใคร ซ่อนอยู่ที่ไหน แสดงตัวออกมา) แต่ในฉบับแปล คำถามตรงกลางที่ว่า “ซ่อนอยู่ที่ไหน” ถูกลบออกจากกรอบคำพูด โดยเหลือแค่ “Kim jesteś? Pokaż się!” (เจ้าเป็นใคร แสดงตัวออกมา) อย่างไรก็ตามการลบข้อความส่วนนี้ออกไปไม่ได้ทำให้สูญเสียความหมายไปมากนัก เนื่องจากภาพช่วยแสดงให้ผู้อ่านเห็นอยู่แล้วว่าคู่สนทนาปริศนานั้นจะต้องซ่อนตัวอยู่หลังต้นไม้หรือพุ่มไม้ที่ตัวละครทั้งสองมองขึ้นไป (Borodo, 2015, pp. 38-39)

### 3. การแปลแบบแปลง (Transformation)

(1)



(2)



คำแปลภาษาไทยของภาพที่ 1

ชอร์ก็ล: อึกแล้วเหอ

คำแปลภาษาไทยของภาพที่ 2

ชอร์ก็ล: รับ

ภาพข้างต้นเป็นตัวอย่างของแนวทางการแทรกแซงตัวบท องค์ประกอบของภาพที่ปรากฏในช่องภาพด้านซ้าย คือ ชอร์ก็ลซึ่งยืนอยู่ในตำแหน่งสูงสุดของบันไดถือคอบเพลิงด้วยมือขวาและหิ้วคนแคระไว้ในมือซ้าย ขณะที่ทหารยามสองคนวิ่งตามมาจกด้านล่าง ชอร์ก็ลอุทานว่า “Encore!?” (อึกแล้วเหอ) แต่ฉบับภาษาโปแลนด์กลับแปลต่างออกไปว่า “Chwytajcie!” (รับ) แม้ว่าในทางภาษาศาสตร์ การแปลลักษณะนี้ถือว่าผิดความหมายอย่างร้ายแรง (Borodo, 2015, pp. 32-34) แต่



หากพิจารณาตามการวิเคราะห์หลายรูปแบบจะพบว่า บทแปลมีความสอดคล้องกับภาพมากกว่า และสามารถถ่ายทอดเรื่องราวโดยที่ไม่ทำให้เนื้อหาเปลี่ยนไปจากเดิม

อย่างไรก็ตาม โบโคโรไม่ได้จะสื่อว่าผู้แปลจะต้องเลือกกลวิธีใดกลวิธีหนึ่งต่อหนึ่งข้อความเท่านั้น หากแต่สามารถนำกลวิธีที่เสนอมานี้ไปใช้ร่วมกันได้ ดังตัวอย่างเช่น

(1)



(2)



คำแปลภาษาไทยของภาพที่ 1

ลูกเรือ: นั่น น้ำวนเยอะเลย

คำแปลภาษาไทยของภาพที่ 2

ลูกเรือ: นั่น น้ำวนสยอง

ในฉากนี้ เรือถูกกระแสน้ำพัดจนควบคุมไม่ได้ ลูกเรือคนหนึ่งร้องขึ้นมาว่า “Là! Tourbillons!” (นั่น น้ำวนเยอะเลย) ต้นฉบับใช้คำว่า **Tourbillons** ซึ่งเป็นคำพหูพจน์เติม -s แต่ใน



ภาพปรากฏน้ำวนอยู่เพียงแห่งเดียวเท่านั้น ฉบับแปลจึงใช้การแปลแบบตัดแปลง โดยเปลี่ยนน้ำวนที่เป็นพหูพจน์ให้เป็นเอกพจน์เพื่อให้สอดคล้องกับภาพ และยังใช้การแปลแบบเพิ่ม โดยเติมคำวิเศษ **Straszliwy** (สยอง) เข้าไปเพื่อแสดงความรู้สึกกลัวของตัวละครให้ชัดเจนขึ้น สังเกตได้ว่า ในข้อความเดิมนั้น ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีการแปลถึง 2 กลวิธีเพื่อถ่ายทอดความหมายที่มีความสอดคล้องกับภาพยิ่งกว่าเดิมและไม่ได้สื่อความหมายที่ผิดไปจากต้นฉบับ (Borodo, 2015, pp. 29-30)

ตามที่ได้กล่าวมาว่า วรรณกรรมประเภทนิยายภาพมีรูปแบบการถ่ายทอดเรื่องราวที่พิเศษกว่าวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ เนื่องจากวรรณกรรมประเภทนี้มีข้อจำกัดเชิงพื้นที่ซึ่งตัวอักษรทุกตัวจะต้องอยู่ในขอบเขตของกรอบคำพูด กรอบความคิด และช่องบรรยายภาพเท่านั้น ดังนั้นกลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนของ มิฮาล โบโดโร จึงไม่เพียงเป็นประโยชน์ต่อการแปลมนต์คาถาเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อการแปลข้อความอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในตัวบทต้นฉบับให้มีความสอดคล้องกับวรรณกรรมประเภทนิยายภาพในภาพรวมด้วย

ทฤษฎีและกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ได้บทวนมาข้างต้นจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการวิเคราะห์องค์ประกอบของตัวบทต้นฉบับเรื่อง *ซาแทนน่า* และประเด็นปัญหาในการแปลและการถ่ายทอดการเล่นทางภาษาแบบพูดกลับหลังในบทที่ 3 ต่อไป

### บทที่ 3 การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปล

เนื้อหาของบทนี้ ประกอบด้วยการศึกษาวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับเรื่อง *ซาแทนน่า* การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาในการแปลและแนวทางแก้ปัญหา และการวางแผนการแปล แต่ละหัวข้อมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 3.1 การวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ

##### 3.1.1 องค์ประกอบภายนอกตัวบท (Extratextual Factors)

###### 1. ผู้ส่งสาร (Sender)

ผู้ส่งสารของนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* (Zatanna) คือ พอล ดินี (Paul Dini) ซึ่งเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์และนักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกันเชื้อสายอิตาลีที่มีชื่อเสียง มีผลงานที่ได้รับรางวัลมากมาย

ผลงานชิ้นเอกของดินี คือ การสร้างตัวละครชื่อ ฮาร์ลีย์ ควินน์ (Harley Quinn) ร่วมกับ บรูซ ทิมม์ (Bruce Timm) ซึ่งเป็นหนึ่งในตัวละครที่โดดเด่นที่สุดในจักรวาลดีซี<sup>1</sup> นิตยสาร *วอลเจอร์* (Vulture) ได้กล่าวชื่นชมตัวละครนี้ไว้ว่า “ฮาร์ลีย์ ควินน์ กลายเป็นตัวละครหญิงที่ขายดีที่สุดในการ์ตูน” (Riesman, 2020, February 2) ไม่เพียงเท่านั้น ยังมีการนำผลงานนี้ไปทำเป็นแอนิเมชัน<sup>2</sup> ซีรีส์ และภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง เช่น ทีมพลีชีพ มหาเวรร้าย (Suicide Squad) และ ทีมนรกผู้ล่ากับ ฮาร์ลีย์ ควินน์ ผู้เร่ร่อน (Harley Quinn: Birds of Prey) เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่าตัวละคร ฮาร์ลีย์ ควินน์ ได้สร้างชื่อเสียงให้แก่ดีซีอย่างมากทั้งในวงการหนังสือการ์ตูน วงการแอนิเมชัน และวงการภาพยนตร์ (Babelino, 2020) ดังนั้น การจัดทำนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* จึงนับเป็นโอกาสพิเศษที่สำนักพิมพ์ดีซีคอมิกส์ (DC Comic) ได้เชิญ พอล ดินี มาเป็นผู้เรียบเรียงและรวบรวมเรื่องราวของตัวละครซึ่งเป็นคลื่นลูกใหม่ของจักรวาลดีซีอย่าง *ซาแทนน่า ซาฮารา*

<sup>1</sup> จักรวาลดีซี คือ ระบบจักรวาลที่แต่งขึ้นโดยสำนักพิมพ์ดีซีคอมิกส์ (DC Comics) ซึ่งมีจักรวาลที่เชื่อมโยงกันอย่างไม่สิ้นสุดหลายจักรวาล เนื้อเรื่องของตัวบทที่เลือกมาแปลอยู่ใน “ระบบจักรวาล New 52” ที่ประกอบด้วย 52 จักรวาลภายใน Fandom. (2021c). “The New 52.” *DC Database*. Retrieved 26 April 2021 from [https://dc.fandom.com/wiki/The\\_New\\_52](https://dc.fandom.com/wiki/The_New_52)

<sup>2</sup> แอนิเมชัน หมายถึง สื่อโทรทัศน์ทุกรูปแบบที่สร้างด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งไม่จำกัดเพียงการ์ตูนเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม แม่คินีจะเป็นผู้ส่งสารหลักของตัวบทที่คัดสรรมานี้ แต่นิยายภาพชุดดังกล่าวเป็นผลงานของคินีร่วมกับนักเขียนและนักวาดภาพอีกหลายคนซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นผู้ส่งสารเช่นเดียวกัน โดยแต่ละคนจะแต่งและเรียบเรียงเนื้อเรื่องให้สอดคล้องกับผลงานของคินี นักเขียนและนักวาดภาพเหล่านี้ ได้แก่ เดเรค ฟรีดอล์ฟส (Derek Fridolfs) อัดัม บีเชน (Adam Beechen) แซดฮาร์ดิน (Chad Hardin) สเตฟาน รูซ (Stephane Roux) ริค เมย์ (Rick May) จามัล ไอเกิล (Jamal Igle) คลิฟฟ์ เจียง (Cliff Chiang) เฮซุส เซอิส (Jesús Saiz)

## 2. เจตนาของผู้ส่งสาร (Sender's Intention)

เจตนาที่สำคัญที่สุดของพอล คินี คือ การทำให้ผู้อ่านได้รับความบันเทิงในรูปแบบของสื่อที่ใช้ตัวอักษรและภาพเป็นเครื่องมือ แต่นอกเหนือจากความสุขเพลิดเพลินที่ผู้อ่านจะได้รับ คินียังแฝงเจตนาที่จะสะท้อนปัญหาสังคมในปัจจุบันผ่านผลงานชิ้นนี้ด้วย

## 3. ผู้รับสาร (Audience)

ผู้วิจัยสังเกตว่า นิยายภาพเรื่องนี้มีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายที่แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มอย่างชัดเจน

กลุ่มแรก คือ กลุ่มผู้อ่านที่มีความชื่นชอบหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพในจักรวาลดิซีเป็นทุนเดิม ซึ่งเป็นผู้อ่านเป้าหมายหลักของตัวบทนี้ เนื่องจากซาแทนน่าเป็นหนึ่งในตัวละครที่ได้รับการสร้างขึ้นมาตั้งแต่ยุคแรก ๆ จึงทำให้ตัวละครนี้เป็นที่รู้จักและมีฐานแฟนของจักรวาลดิซีอยู่มากพอที่จะมีผู้สนใจจำนวนหนึ่ง

กลุ่มที่สอง คือ กลุ่มผู้อ่านทั่วไป ซึ่งมีอายุไม่ต่ำกว่า 12 ปี เว็บไซต์ คอมมิโซโลจี (ComiXology) ซึ่งเป็นเว็บไซต์จำหน่ายหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพออนไลน์ของบริษัทแอมะซอน (Amazon) ได้ระบุประเภทของนิยายภาพเรื่อง ซาแทนน่า อย่างชัดเจนว่า เป็นหนังสือสำหรับเด็กอายุ 12 ขึ้นไป เนื่องจากมีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรง เพศ และการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพอยู่ด้วย (ComiXology.com, 2021)

## 4. สื่อที่ใช้ในการสื่อสาร (Medium)

ตัวบทนี้มีวางจำหน่ายทั้งในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัลและหนังสือเล่ม โดยปกติ การพิมพ์นิยายภาพนิยมใช้กระดาษเนื้อด้านหนา 60 แกรม ซึ่งหนักกว่ากระดาษที่ใช้พิมพ์หนังสือประเภทอื่น ๆ จึงไม่ถึกขาดง่ายและสามารถรองรับน้ำหนักสีได้ทั้งสองด้าน (Greko Printing and Imaging, 2020,

August 21) แต่สำหรับนิยายภาพชุดนี้ สำนักพิมพ์ดีซีคอมิกส์ได้ใช้กระดาษที่มีการเคลือบเงาไว้เพื่อเพิ่มความสวยงามและยืดอายุให้หนังสือสามารถเก็บได้นานยิ่งขึ้น

### 5. สถานที่ในการสื่อสาร (Place of Communication)

นิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ดีพิมพ์และจัดจำหน่ายที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นที่แรก (ComiXology.com, 2021) ภาษาที่ใช้ในการถ่ายทอดจึงเป็นภาษาอังกฤษแบบอเมริกัน รวมถึงวัฒนธรรมที่แสดงออกมาก็เป็นวิถีชีวิตแบบชาวอเมริกันด้วย

### 6. เวลาในการสื่อสาร (Time of Communication)

นิยายภาพชุดนี้ดีพิมพ์ในช่วงต้นค.ศ. 2017 (ComiXology.com, 2021) ภาษาที่ใช้จึงยังคงมีความทันสมัยและไม่แตกต่างจากภาษาในช่วงที่ทำการศึกษาวิจัย คำแสดงที่ปรากฏอยู่ในตัวบทยังคงนิยมใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

### 7. หน้าที่ของตัวบท (Text Function)

หน้าที่ของตัวบทย่อมมีความสอดคล้องกับเจตนาของผู้ส่งสาร กล่าวคือ นอกจากตัวบทจะมุ่งสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้อ่าน ยังทำหน้าที่เป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความจริงผ่านการกระทำของตัวละครและภาพเชิงสัญลักษณ์ด้วย ยกตัวอย่างเช่น



ตอน *Double or Nothing* และ *Married in Vegas* นำเสนอความโลภที่ไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์ผ่านภาพของจอมปีศาจแมมเมิน ซึ่งเป็นตัวละครที่อ้างอิงมาจากปีศาจบาปแห่งความโลภ หนึ่งในปีศาจบาปทั้ง 7 ที่กล่าวถึงในคัมภีร์ไบเบิลภาคพันธสัญญาใหม่ (Dini, 2017, p. 157)



ตอน *Stringlshanks* สะท้อนสังคมที่มนุษย์เติบโตขึ้นมาอย่างไรศีลธรรมผ่านอาชญากรรมที่หุ่นกระบอกจอมวายร้ายชื่อ สตรีงกิลล์แข่งสู้กับ ซีน่า กล่าวคือ แทนที่เขาจะหาหนทางที่สุจริต เขากลับตัดสินใจฆ่าคนเพื่อแก้ปัญหาที่เขาเป็นคนก่อขึ้นมาเอง (Dimi, 2017, p. 245)

### 3.1.2 องค์ประกอบภายในตัวบท (Intratextual Factors)

#### 1. หัวข้อ (Subject Matter)

นิยายภาพชุดนี้ใช้ชื่อนางเอกของเรื่อง คือ ซาแทนน่า (Zatanna) มาเป็นชื่อเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีความเหมาะสมมาก เนื่องจากสามารถสื่อได้อย่างชัดเจนว่าตัวบทมุ่งเน้นที่จะนำเสนอเรื่องราวของตัวละครชื่อ ซาแทนน่า โดยเฉพาะ

#### 2. สิ่งทีละไว้ในฐานที่เข้าใจ (Presuppositions)

เนื่องจากผู้อ่านเป้าหมายหลักของตัวบทนี้ คือ กลุ่มผู้อ่านที่ชื่นชอบหนังสือการ์ตูนของดีซีคอมิกส์ สิ่งทีละไว้ในฐานที่เข้าใจจึงเป็นความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับจักรวาลดีซี ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า มีประเด็นสำคัญที่ผู้อ่านควรรู้ก่อนอ่านตัวบทอยู่ 2 ประเด็น ดังนี้


ประเด็นแรก คือ เนื้อเรื่องทั้งหมดดำเนินอยู่ในโลกคู่ขนานนิวเอิร์ท (New Earth) ซึ่งเป็นจักรวาลหนึ่งที่อยู่บนพหุจักรวาลดีซี (DC Multiverse) ทั้งหมด 52 จักรวาล นักเขียนสำนักดีซีได้นำแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อว่า นอกจากจักรวาลของเรา ยังมีจักรวาลอื่น ๆ อีกจำนวนมากซ้อนทับกันอยู่ มาใช้เป็นเทคนิคเมื่อต้องการจะเล่าเรื่องของตัวละครที่มีอยู่เดิม แต่ในบริบทที่แตกต่างออกไป โดยปรับเปลี่ยนประวัติ รูปลักษณ์และนิสัยของตัวละคร หรือเค้าโครงเรื่องให้สอดคล้องกับเรื่องราวใหม่ที่นักเขียนแต่ละคนต้องการ (Polo, 2020, April 22)





เพราะฉะนั้นผู้อ่านจึงต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลกคู่ขนานนิวเอิร์ทเสียก่อนและยอมรับว่าตัวละครที่ปรากฏในฉบับนี้อาจจะไม่เหมือนกับตัวละครดั้งเดิมที่คนส่วนใหญ่รู้จักกัน

ประเด็นที่สอง คือ ตัวละคร ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว โลกคู่ขนานนิวเอิร์ทเป็น โลกใหม่ที่สร้างขึ้นจากยุคดั้งเดิม ผู้ส่งสารจึงน่าจะคาดหวังให้ผู้อ่านยอมรับการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในโลกนิวเอิร์ทและมีความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาใหม่อยู่พอสมควร แม้ผู้อ่านจะสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับตัวละครต่าง ๆ ผ่านการดำเนินเรื่องของผู้ส่งสารได้ก็ตาม แต่ถ้าผู้อ่านมีความรู้เป็นทุนเดิมอย่างลึกซึ้ง ก็จะช่วยให้อ่านเนื้อเรื่องและบริบทบางบริบทได้ดีขึ้น ในที่นี้ ผู้วิจัยจะแนะนำตัวละครหลักเฉพาะที่ปรากฏในฉบับที่คัดสรรเท่านั้น ดังนี้

ตัวละคร	ชื่อ	คำอธิบาย
	ซาแทนน่า ซาทารา (Zatanna Zatara)	เป็น "โฮโม แมจิ" (Homo Magi) ซึ่งหมายถึงมนุษย์ที่สามารถใช้พลังเวทมนตร์ได้ ในจักรวาลดิซี ซาแทนน่าได้รับการขนานนามให้เป็น ผู้ใช้เวทมนตร์ที่ทรงพลังที่สุดแห่งยุคด้วย เมื่อใดที่เธอต้องการใช้พลัง เธอชอบร้ายคาถาโดยพูดย้อนหลังเสมอจนเป็นเอกลักษณ์ประจำตัว ในระหว่างประกอบอาชีพเป็นนักแสดงมายากลที่โด่งดัง เธอยังคอยช่วยเหลือผู้คนด้วยพลังวิเศษและได้รับเลือกให้เป็นสมาชิกกลุ่ม จัสติสลีกแห่งอเมริกา (Justice League of America) <sup>3</sup> ในเวลาต่อมา




<sup>3</sup> จัสติสลีกแห่งอเมริกา (Justice League of America) คือ กลุ่มซูเปอร์ฮีโรในหนังสือการ์ตูนที่ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ดีซีคอมิกส์ มีบทบาทในการพิทักษ์โลกจากภัยคุกคามต่าง ๆ โดยมีสมาชิกที่ประกอบไปด้วยซูเปอร์ฮีโรหลายคนในจักรวาลดิซี Fandom. (2021b). *Justice League (disambiguation)*. Retrieved 26 April 2021 from [https://dc.fandom.com/wiki/Justice\\_League](https://dc.fandom.com/wiki/Justice_League) ผู้วิจัยเลือกใช้การทับศัพท์ชื่อกลุ่มนี้ เพราะผู้อ่านและผู้ชมชาวไทยน่าจะคุ้นเคยกับชื่อนี้จากภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) อยู่แล้ว

	<p>เดล คอลตัน (Dale Colton)</p>	<p>นักสืบในกรมตำรวจซานฟรานซิสโก เขาทำงานร่วมกับซาแทนน่าหลายต่อหลายครั้ง และได้กลายเป็นเพื่อนเธอในที่สุด</p>
	<p>บราเคอร์ไนท์ (Brother Night)</p>	<p>สมณานามของวายร้าย เอลดอน เพ็ก (Eldon Peck) เขาเป็นอาชญากรและพ่อมดหมอผีที่ทำการค้าวิญญาณของมนุษย์ในบริเวณอ่าวซานฟรานซิสโกมาเป็นเวลายาวนาน จนได้มาพบกับซาแทนน่าและกลายเป็นศัตรูคู่อาฆาตกัน</p>
	<p>โรมอลท์ จอมแปลงรูป (Romalthe the Shaper)</p>	<p>สมาชิกของกลุ่มผู้ใช้เวทมนตร์ใต้ดินในซานฟรานซิสโกและเป็นลูกสมุนของบราเคอร์ไนท์ เขาสามารถใช้การสัมผัสเพื่อเปลี่ยนร่างใครๆ ให้กลายเป็นอะไรก็ได้ที่ปรากฏบนหน้ากากเวทมนตร์ของเขา</p>
	<p>เอ็มเบอร์ (Ember)</p>	<p>มังกรที่เกิดมาในร่างของมนุษย์ผู้หญิง จึงสามารถพ่นไฟได้และสามารถเผาใครๆ ได้ด้วยจูบของเธอ เธอเป็นลูกสมุนของบราเคอร์ไนท์และมีความแค้นฝังลึกกับซาแทนน่า</p>
	<p>เท็ดดี้ (Teddy)</p>	<p>เด็กร้ายกาจผู้ใช้กล่องสมบัติที่เต็มไปด้วยแมลงเพื่อฆ่าเหยื่อโดยไม่ทันตั้งตัว ซาแทนน่าเอาชนะเขาได้ด้วยการเสกให้ตัวของเท็ดดี้หดลงเท่ามด จนกล่องสมบัติหล่นและเปิดออกมา ชะตากรรมของเขายังไม่ทราบแน่ชัด แต่เป็นไปได้ว่าเขาอาจถูกแมลงกินไปแล้ว</p>



	<p>ฟูเซลี (Fuseli)</p>	<p>มีอีกชื่อหนึ่งว่า "เจ้าแห่งฝันร้าย" (Lord of Nightmares) เป็นปีศาจที่กินความกลัวเป็นอาหาร เปลี่ยนความฝันของผู้คนให้กลายเป็นฝันร้าย และยังเป็นศัตรูกับซาแทนน่าด้วย</p>
	<p>แบล็ค คานารี (Black Canary)</p>	<p>ตัวตอนที่แท้จริง คือ ดิน่า ลอเรล ลาซ (Dinah Laurel Lance) หนึ่งในผู้เชี่ยวชาญศิลปะการต่อสู้ระดับแนวหน้าของโลก นอกจากจะเป็นสมาชิกคนสำคัญของกลุ่มจัสติสลีกแห่งอเมริกาและ ทีมนกผู้ล่า (Birds of Prey) เธอยังเป็นเพื่อนซูเปอร์ฮีโร่คนสนิทของซาแทนน่าด้วย</p>
	<p>วิเซ่น (Vixen)</p>	<p>ซูเปอร์ฮีโร่ผู้ครอบครองเครื่องรางแห่งแทนทู (Tantu Totem) ซึ่งทำให้เธอสามารถควบคุมจิตวิญญาณของสัตว์และใช้ความสามารถของสัตว์ทั้งในอดีตหรือปัจจุบัน เธอเป็นสมาชิกของกลุ่มจัสติสลีกและเคยรวมปราบเหล่าร้ายกับซาแทนน่าอยู่บ่อยครั้ง</p>
	<p>เบนจามิน เรย์มอนด์ (Benjamin Raymond)</p>	<p>เจ้าของพาราไดซ์ คาสิโนในลาสเวกัส ครั้งหนึ่งเขาเคยทำข้อตกลงกับจอมปีศาจแมมมอน (Mammon) ให้ทำให้เขามีอายุยืนยาวและไม่มีวันแก่เฒ่า โดยแลกกับการสังเวชวิญญานมนุษย์</p>

	<p>แซคารี่ ซาทาร่า (Zachary Zatara)</p>	<p>ลูกพี่ลูกน้องของซาแทนน่าผู้เป็น โฮโม แมจิเช่นเดียวกัน เนื่องจากเขาชื่นชมซาแทนน่ามาก จึงตัดสินใจเป็นนักแสดงมายากลเหมือนเธอ บางครั้งเขารายคาถาแบบกลับหลังเพื่อเป็นการให้เกียรติแก่เธอด้วย</p>
	<p>ไมกี โคว์ลิง (Mikey Dowling)</p>	<p>ช่างไม้และช่างทำอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้ซาแทนน่า และเป็นเพื่อนสนิทที่เป็นมนุษยธรรมคาเพียงไม่กี่คนของซาแทนน่า</p>
	<p>สตริงเกิ้ลแซ็งส์ (Stringlshanks)</p>	<p>ชื่อเดิมว่า ออสการ์ แฮมเพิล (Oscar Hampel) เคยเป็นศัตรูกับพ่อมดซาทาร่า (The Wizard Zatara) ซึ่งเป็นพ่อของซาแทนน่า และต่อมากลายเป็นศัตรูกับเธอจากความแค้นที่โดนพ่อของเธอสาปให้เป็นตุ๊กตาไปตลอดกาล</p>
	<p>แบ็กสแลช (Backslash)</p>	<p>วายร้ายตัวใหม่ที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นคู่ปรับตัวฉกาจของซาแทนน่าโดยเฉพาะ เนื่องจากเป็นผู้ครอบครองดาบวิเศษที่สามารถย้อนเวลาได้ และที่สำคัญคือสามารถคลายคาถารายกลับหลังได้</p>
	<p>ฮันน่า (Hannah)</p>	<p>ตัวละครใหม่อีกตัวหนึ่ง ซึ่งเป็นนางฟ้าที่ถูกแบ็กสแลชจับตัวไว้และได้รับการช่วยเหลือจากซาแทนน่าในเวลาต่อมา</p>

	<p>เดอะสเปกเตอร์ (The Spectre)</p>	<p>ในโลกคู่ขนานนิวเอิร์ท (New Earth) เขาเป็นวิญญาณแห่งความพยาบาท (Spirit of Vengeance) ซึ่งสิงอยู่ในร่างของ นักสืบคริสปัส อัลเลน (Crispus Allen) แห่งหน่วยอาชญากรรมพิเศษของกรมตำรวจเมืองก๊อทแฮม</p>
	<p>ยูกิอนนะ (Yuki-onna)</p>	<p>ซัคคิวบัส (Succubus) หรือปีศาจที่มักปรากฏตัวในความฝันเพื่อล่อลวงและกินพลังชีวิตของเหยื่อ</p>
	<p>ยูริอา (Uriah)</p>	<p>ในโลกคู่ขนานนิวเอิร์ท เขามีหน้าตาเหมือนกับแคลเรียน บุตรแห่งราชินีแม่มด (Klarion the Witch Boy) ซึ่งเป็นผู้ใช้เวทมนตร์และไสยเวทโบราณ แต่ที่จริงแล้ว เขาเป็นตัวละครอีกตัวหนึ่งจากยุคดั้งเดิมและไม่มีข้อมูลเพิ่มเติมที่กล่าวถึงเขาในยุคนี้</p>

(Fandom, 2021a)

ในการถ่ายเสียงชื่อของตัวละครที่จะปรากฏในบทแปล ผู้วิจัยจะใช้การถ่ายเสียง (Transcription) โดยใส่วรรณยุกต์เพื่อให้เกิดความสมจริง กล่าวคือ ภาษาที่ปรากฏอยู่ในตัวบทประเภทนิยายภาพล้วนเป็นภาษาระดับกันเองหรือภาษาปากเป็นส่วนใหญ่ การใส่วรรณยุกต์ในชื่อจะช่วยให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนได้ยินเสียงพูดออกมาพร้อมกับภาพ อันเป็นการช่วยสร้างอารมณ์ในการอ่าน อย่างไรก็ตาม ในเนื้อหาของสารนิพนธ์ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ทางวิชาการ ผู้วิจัยจะใช้การถ่ายเสียงชื่อตัวละครโดยไม่ใส่วรรณยุกต์ตามหลักเกณฑ์การถ่ายเสียงของราชบัณฑิตยสถาน เนื่องจากเป็นเอกสารวิชาการ จึงควรใช้ภาษาระดับทางการ

### 3. เนื้อหา (Content)

นิยายภาพชุดนี้นำเสนอเรื่องราวของซูเปอร์ฮีโร่หญิง ซาแทนน่า ซาทาร์่า ผู้มีสมญานามว่า เทวีแห่งมนตรา (The Mistress of Magic) เนื้อเรื่องเปิดฉากด้วยการแสดงมายากลของซาแทนน่าที่ ซานฟรานซิสโก ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการผจญภัยและการต่อสู้กับเหล่าวายร้ายที่เข้ามาคุกคามจากทุกหนแห่ง ในที่นี้ จะกล่าวถึงเนื้อหาเฉพาะตอนที่ปรากฏประเด็นปัญหาในการแปลซึ่งได้คัดสรรมาเท่านั้น

#### ตอน *Everyday Magic*

ซาแทนน่าได้พบกับจอห์น คอนสแตนติน (John Constantine) เพื่อนซูเปอร์ฮีโร่เก่าอย่างไม่ค่อยเต็มใจนัก ทั้งสองมีความเห็นไม่ลงรอยกัน เธอจึงไล่เขาให้กลับไป แต่ในเวลาต่อมา จอห์นถูกศัตรูของเธอคือ นิมุ เรเวนซง (Nimue Ravensong) จับตัวไปเพื่อสูบกินพลังชีวิต ซาแทนน่าจึงรีบไปช่วยเขา ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองคนเริ่มดีขึ้น

#### ตอน *Zatanna*

หลังจบการแสดงมายากล เดล คอลตัน ได้ขอให้ซาแทนน่าช่วยสืบคดีลึกลับที่เหยื่อถูกฆ่าด้วยพลังเหนือธรรมชาติและถูกสาปให้กลายเป็นสัตว์ ซาแทนน่าทราบทันทีว่าเป็นฝีมือของบราเคอร์ไนท์และเหล่าสมุนวายร้าย เธอจึงไปต่อรองแกมข่มขู่ให้เขาเลิกทำร้ายผู้คน แต่เรื่องราวกลับตาลปัตรเพราะบราเคอร์ไนท์ได้ส่ง ฟุเซลีเจ้าแห่งฝันร้าย ไปจัดการกับเธอแทน

#### ตอน *Fuseli's Nightmare*

เมื่อซาแทนน่ากลับมาถึงบ้านหลังจากเสร็จภารกิจช่วยเหลือผู้คนร่วมกับแบล็ค คานารีและวิเซน เธอไม่ทันรู้ตัวเลยว่าฟุเซลีกำลังดักรออยู่ จนกระทั่งมันได้หลบเข้าไปในฝันของเธอแล้ว ซาแทนน่าต่อสู้กับฟุเซลีอยู่เป็นเวลานานกว่าจะสามารถหลุดออกมาจากฝันร้ายได้สำเร็จและตรึงมันเอาไว้ในหมวกวิเศษ

#### ตอน *Night on Devil Mountain*

ในขณะที่ซาแทนน่าเข้าไปหลังเวที เธอถูกหุ่นจำลองของเพื่อน ๆ โจมตี เมื่อรู้ว่าเป็นฝีมือของบราเคอร์ไนท์ เธอจึงรีบตามไปช่วยเพื่อน ๆ ที่ภูเขาดีอาโบบิล (Mount Diablo) และต่อสู้กับบราเคอร์

ไนท์อย่างคูเดื่อด ก่อนที่บราเดอร์ไนท์จะพ่ายแพ้และหนีไป ซาแทนนำหยุดเขาโดยร้ายมนตร์ให้ เขาสูญเสียพลังและเธอได้ปลดปล่อยวิญญาณของทุกคนที่ถูกเขามา

#### ตอน *Playing with Fire*

เบนจามิน เรย์มอนด์ จัดฉากให้ซาแทนนำมาช่วยจับโจรขโมยเงินในคาสีโนของคุณเพื่อจะทดสอบพลังของเธอ เพราะเขาได้ทำสัญญาที่จะส่งเวทย์วิญญาณของซาแทนมาให้กับจอมปีศาจแมมเม็น (Mammon) เมื่อซาแทนนำกลับไปห้องพักที่โรงแรม เธอได้พบกับแซคารี่และสัญญาว่าจะไปดูการแสดงมายากลของเขา แต่หลังจากนั้นเธอกลับถูกเหล่าลูกสมุนปีศาจไฟของแมมเม็นเข้ามาโจมตี

#### ตอน *Double or Nothing*

การต่อสู้ระหว่างซาแทนนำกับปีศาจไฟยังคงดำเนินต่อมาจากตอนที่แล้ว ในตอนแรกเธอไม่สามารถสู้ได้ จึงต้องขอให้บาทหลวงคาทอลิกช่วยปลุกเสกน้ำมันศักดิ์สิทธิ์จนพวกปีศาจไฟล่าถอยกลับไป เมื่อแมมเม็นรู้ถึงพลังของซาแทนนำ จึงรีบไปทำข้อตกลงใหม่กับเบนจามินในทันที โดยสั่งให้เขานำวิญญาณของเธอมาให้ก่อนเที่ยงคืน ไม่เช่นนั้นจะยึดความเป็นอมตะคืน เบนจามินจึงต้องรีบนัดพบกับซาแทนนำเพื่อจะวางยาพิษและจับตัวเธอไว้

#### ตอน *Married in Vegas*

แซคารี่รู้สึกกังวลที่ซาแทนนำไม่ได้มาดูการแสดงมายากลตามที่สัญญาไว้ เขาจึงไปตามหาเธอและทราบว่าซาแทนนำถูกจับตัวไป ขณะที่เบนจามินกำลังทำพิธีส่งเวทย์วิญญาณของซาแทนนำ แซคารี่ได้เข้ามาขัดขวางและร่วมมือกับมือซาแทนนำจัดการกับเบนจามินจนสำเร็จ

#### ตอน *Shades*

ซาแทนนำมาที่ลาสแอนเจลิสเพื่อช่วยเพื่อนจัดเตรียมงานเปิดพิพิธภัณฑ์ของวิเศษ แต่มีเรื่องเลวร้ายเกิดขึ้น คือ ผ่าโทกหัวเวทมนตร์ได้รวมตัวมันเข้ากับของวิเศษอื่น ๆ จนกลายเป็นชุดลึกลับที่เรียกตัวเองว่า ซาร์กอน (Sargon) ซาแทนนำต้องเข้ามาช่วยกอบกู้งานและช่วยเหลือชาวเมืองจากชุดจอมวายร้าย

### ตอน *Pupaphobia*

ซาแทนน่าไปพบจิตแพทย์ผู้วิเศษนามว่า ดร. เจน่า บอดี (Dr. Jana Bodie) ในโลกอีกมิติหนึ่งเพื่อรักษาความกลัวหุ่นกระบอกที่มีมาตั้งแต่เด็ก ต่อมาซาแทนน่าได้เข้าสู่มิติแห่งความฝันและไปหาฟูเซลีให้ช่วยค้นหาความฝันของเธอเพื่อหาสาเหตุที่ทำให้เธอกลัวหุ่นกระบอกตามคำแนะนำของจิตแพทย์ แต่เมื่อเธอตื่นขึ้นมากลับพบว่าตนเองถูกมัดอยู่กับเตียง

### ตอน *Stringleshanks*

ผู้ร้ายที่มัดซาแทนน่าไว้ คือ สตรีงเกล็ดแข็งส์ ซึ่งหนีออกมาจากงานเปิดพิพิธภัณฑ์ของวิเศษไม่นานนักซาแทนน่าก็สามารถแก้มัดตัวเองได้อย่างง่ายดายและขังเขาไว้ด้วยเก้าอี้ ระหว่างนั้นสตรีงเกล็ดแข็งส์เล่าว่าพ่อของเธอสาปเขาเพราะความเข้าใจผิดและเขามาหาเธอเพื่อขอให้แก้คำสาปเท่านั้น เมื่อได้ฟังเช่นนั้น ซาแทนน่าจึงตัดสินใจพาเขาไปที่คฤหาสน์วิเศษประจำตระกูลในทันที

### ตอน *Strung Along*

ณ คฤหาสน์ ซาแทนน่าบังคับให้สตรีงเกล็ดแข็งส์จับคริสตัลแห่งวิญญาณ (Soul Crystal) ซึ่งทำให้เขาเผยความลับว่าพ่อของซาแทนน่าสาปเขาเพราะเขามาคนจริง ๆ และเขามาเพื่อแก้แค้น ทั้งสองผู้กักอยู่พักใหญ่จนกระทั่งซาแทนน่าเสียทีโดนสาปให้เป็นหุ่นกระบอกแทนสตรีงเกล็ดแข็งส์

### ตอน *Unstrung*

สตรีงเกล็ดแข็งส์ตั้งใจจะขังซาแทนน่าไว้ที่พิพิธภัณฑ์ของวิเศษเหมือนกับที่เขาเคยโดน แต่ด้วยความช่วยเหลือของไมกี้ โคว์ลิง ผู้ซึ่งสงสัยเกี่ยวกับการหายตัวไปของเธอ ซาแทนน่าจึงสามารถถอนคำสาปและจัดการกับสตรีงเกล็ดแข็งส์ได้สำเร็จ เหตุการณ์ในครั้งนี้ช่วยทำให้เธอหายกลัวหุ่นกระบอกด้วย

### ตอน *Symmetry*

ในระหว่างทางกลับบ้าน ซาแทนน่าบังเอิญพบกับวายร้าย แบ็กสแลช (Backslash) ผู้สามารถใช้ดาบที่ย้อนเวลากลับได้สมกับชื่อของเขา ทำให้คาถากลับหลังของซาแทนน่าย้อนกลับและไร้ผล ขณะที่ซาแทนน่ากำลังงุนงงนางฟ้าอันน่าได้เข้ามาช่วยบอกใบ้ให้เธอใช้คำพาลีนิโดรม

จัดการกับเบ็กสแลซ์ หลังจากนั้นซาแทนน่าจึงได้ช่วยปลดพันธนาการให้ และสันนําสัญญาว่าจะมาช่วยซาแทนน่าอีกเมื่อเธอต้องการ

ตอน *The Cat with the Crystal Ball Eye*

ซาแทนน่าได้รับข้อความจากแมววิเศษที่ตาข้างซ้ายของมันสามารถแสดงอนาคตของคนที่ยิ่งเข้าไปในตามันได้ เธอจึงตัดสินใจไปถาม เดอะสเปกเตอร์ ถึงนิมิตที่เห็นแต่ก็ไม่ได้คำตอบที่ตามหา ขณะเดียวกัน เคล คอลตัน กำลังตามจับบราเดอร์ไนท์ที่แหกคุกออกมา แต่ไม่สำเร็จ ยิ่งไปกว่านั้น เขายังได้รู้ความจริงว่าตัวเขาเป็นลูกชายของบราเดอร์ไนท์ด้วย

ตอน *Wingman*

หลังจากการแสดงมายากลที่ซาแทนน่าแสดงร่วมกันแซครีจบลง เขาได้พาเธอไปที่ไนท์คลับแห่งหนึ่ง เป็นโซคร้ายที่ทั้งสองคนต้องมาเจอกับ ยูกอนนะ ซึ่งเป็นปีศาจซัคคิวบัส แต่ในที่สุดซาแทนน่าก็สามารถช่วยลูกพี่ลูกน้องของเธอได้อย่างปลอดภัย

ตอน *Witch Hunt*

ในขณะที่ซาแทนน่ากำลังพักผ่อนอยู่ในห้องแต่งตัว เธอถูกกลุ่มนักล้าแม่มนิรนามโจมตีเข้าที่คอ ทำให้ไม่สามารถใช้เสียงร่ายคาถาได้ แต่ด้วยไหวพริบอันชาญฉลาด เธอหลอกให้เหล่านักล้าแม่มดต่อสู้ยาวนานจนหาทางรักษาแผลที่คอได้และส่งพวกเขาออกไปรับโทษในเหตุการณ์ล่าแม่มดที่เมืองซาเล็ม

ตอน *The Sorceress' Apprentice*

ยูริอา ผู้ซึ่งมีหน้าตาเหมือนกับแคลเรียน บุตรแห่งราชินีแม่มนิรนาม มาหาซาแทนน่าที่บ้านเพื่อขอให้เธอรับเขาเป็นศิษย์แต่เธอปฏิเสธ เขาจึงขโมยแผนที่ตั้งมิติและหนีไปในมิติต่าง ๆ ทำให้ซาแทนน่าต้องไล่ตามจับเขาไปเรื่อย ๆ สุดท้ายเธอสามารถจับตัวเขาส่งกลับไปเมืองลิมโบ้ (Limbo Town) ได้ และเรื่องราวของซาแทนน่า ซาทาร่าในนิยายภาพชุดนี้จบลงที่ตอน *The Sorceress' Apprentice* ซึ่งเป็นตอนสุดท้ายของเรื่อง



#### 4. องค์ประกอบของตัวบท (Text Composition)

การวิเคราะห์องค์ประกอบของตัวบทสามารถแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ระดับแรกคือ แนวหนังสือ (Genre) เว็บไซต์คอมมิโซโลยีได้จัดนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ให้เป็นเรื่องแนวซูเปอร์ฮีโร่ (Superhero) และแนวตัวละครนำหญิง (Leading Ladies) (ComiXology.com, 2021)

ระดับที่สองคือ การเรียงลำดับเนื้อหา นิยายภาพเรื่องนี้ประกอบด้วยจำนวนตอนทั้งหมด 19 ตอน ซึ่งจัดเรียงตามลำดับเหตุการณ์ เนื้อหาในตอนแต่ละตอนมีความต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันเสมอ เช่น

ในตอน *Shades* เหตุการณ์วุ่นวายเกิดขึ้นที่พิพิธภัณฑ์ของวิเศษ



(Dini, 2017, p. 203)

ต่อมาในตอน *Stringleshanks* ตัวร้ายของตอนนี้หนีออกมาจากพิพิธภัณฑ์ของวิเศษที่เดียวกัน



(Dini, 2017, p. 225)



ดังนั้นในการแปลตัวบท ผู้แปลจึงต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องระหว่างแต่ละตอนด้วย เพื่อให้สามารถรักษาความเป็นเอกภาพของตัวบทไว้

### 5. อวัจนภาษา (Non-verbal Elements)

อวัจนภาษาที่ตัวบทกวีสรรนี้ใช้ คือ ภาพ ซึ่งเปรียบเสมือนภาษาอีกภาษาหนึ่งที่นักเขียนใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว สำหรับตัวบทประเภทนิยายภาพ ภาพถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญเทียบเท่ากับตัวอักษร และในบางครั้งภาพก็ยังสามารถเล่าเรื่องราวได้ด้วยตัวเอง (Borodo, 2015, pp. 23-25) เนื่องจากทั้งภาพและตัวอักษรต่างก็มีบทบาทในการช่วยสนับสนุนซึ่งกันและกัน กล่าวคือตัวอักษรมีหน้าที่ให้ข้อมูลที่ภาพไม่สามารถสื่อออกมาได้ เช่น ชื่อ ความคิด และถ้อยคำของตัวละคร ในขณะที่ภาพก็จะเล่าเรื่องราวที่สอดคล้องกับข้อมูลที่ผู้อ่านได้รับจากตัวอักษรมาก่อนหน้า ดังตัวอย่างต่อไปนี้



(Dini, 2017, p. 379)

เราจะสังเกตได้ว่า ตัวอย่างข้างต้นมีเพียงภาพและคำเลียนเสียงปืนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภาพเท่านั้น ถึงกระนั้น ผู้อ่านก็ยังสามารถเข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ว่า ซาแทนนำกำลังถูกตัวร้ายกระหน่ำยิงปืนใส่ เธอจึงต้องหนีไปตั้งหลักพร้อมกับหิบบิดสันติคมือไปด้วย แม้จะไม่มีคำพูดหรือบทบรรยายอยู่ในภาพส่วนนี้เลยก็ตาม ซึ่งตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่า ภาพเป็นองค์ประกอบทางอวัจนภาษาที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้เช่นเดียวกับตัวอักษรนั่นเอง

## 6. ข้อมูลระดับคำ (Lexis)

ข้อมูลระดับคำ (Lexis) เป็นการนำเสียงมาเขียนต่อกันตามลักษณะ โครงสร้างพยางค์ หรือ เรียกว่า ลำดับชุดของเสียง (Sound Sequence) ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีความหมาย (วิโรจน์ อรุณมานะกุล, 2563, pp. 26-27) ลักษณะข้อมูลระดับคำที่ปรากฏในตัวบทสามารถจัดหมวดหมู่ได้เป็น 2 หมวด ได้แก่

### ภาษาปาก (Colloquial Language)

ภาษาปาก หมายถึง ภาษาที่ไม่ได้มีแบบแผนวันจลิตตายตัว เพราะระดับจะเปลี่ยนไปตาม สถานะและอารมณ์ของกลุ่มสนทนา และมักสอดแทรกด้วยคำหรือวลีที่ไม่เป็นทางการ เช่น คำคะนอง (Slang) คำสบถ (Swear Words) คำอุทาน (Exclamation Expressions) เป็นต้น

นิยายภาพเป็นวรรณกรรมที่เลียนแบบวิธีการเล่าเรื่องของสื่อประเภท โสตทัศน ผู้ส่งสารจึง เลือกใช้คำภาษาปากเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราว โดยมีจุดประสงค์ให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือน กำลังดูภาพเคลื่อนไหวผ่านหน้ากระดาษแทนหน้าจอ ด้วยเหตุนี้ ตัวบทจึงปรากฏคำหรือวลีใหม่ ๆ ที่เป็นที่ยอมรับในช่วงเวลาที่ตีพิมพ์ตัวบทด้วย เช่น I'M WIPED. (Dini, 2017, p. 82) ซึ่งหมายถึง ฉันทหมดแรงแล้ว

### การเล่นทางภาษา (Wordplay)

ข้อมูลระดับคำที่สะดุดตาที่สุดของตัวบทนี้ คือ คำตาที่เป็นการเล่นทางภาษา 2 รูปแบบ ได้แก่

1. คำตาแบบร่ายกลับหลัง ซึ่งนำคำภาษาอังกฤษมาเรียงจากหลังไปหน้าและอ่านออกเสียงตามตัวอักษร เช่น SANEYH EMOCEB YLTNENAMREP NAMUH! (Dini, 2017, p. 81) ซึ่งมาจาก HYENAS BECOME PERMANETLY HUMAN!

2. คำตาแบบพาลินโดรม ซึ่งเป็นกลุ่มคำที่เมื่ออ่านจากหน้าไปหลังและหลังไปหน้าก็ยังคงมีรูปและความหมายเหมือนเดิม เช่น EGAD! NO BONDAGE (Dini, 2017, p. 320)

ข้อมูลระดับคำที่เป็นการเล่นทางภาษาลักษณะเฉพาะข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจะนำมาศึกษาในฐานะประเด็นปัญหาหลักในการแปล

## 7. โครงสร้างประโยค (Sentence Structure)

เมื่อพิจารณาในภาพรวม ประโยคที่พบในตัวอย่างมักเป็นประโยคความเดียว (Simple Sentence) และประโยคความรวม (Compound Sentence) ที่สั้นและเข้าใจง่าย ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของภาษาพูดที่มักสั้นกระชับและสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมาเพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ทันที เช่น

วิชน: THE JUSTICE LEAGUE IS SENDIND LOCAL COPS TO HELP THE VICTIMS.

แบล็ค คานารี: I'M HAPPY TO LET THEM HANDLE THE CLEANUP. YOU LADIES WANT TO GET A BEER?

(Dini, 2017, p. 81)

อีกทั้งผู้วิจัยยังพบว่า ภาษาที่ตัวละครใช้ในบางครั้งเป็นเพียงคำหรือวลีสั้น ๆ และเป็นประโยคที่มีโครงสร้างไม่สมบูรณ์ เนื่องจากในชีวิตจริง ข้อความในภาษาพูดมักมีโครงสร้างที่สมบูรณ์น้อยกว่าภาษาเขียน การใช้โครงสร้างประโยคที่ไม่สมบูรณ์จึงเป็นการเพิ่มความสมจริงให้กับบทสนทนาของตัวละครได้เป็นอย่างดี เช่น

ซานเทนน่า: SURE, COFFEE, TOMORROW MORNING, LATE. VERY LATE. NOON.

(Dini, 2017, p. 100)

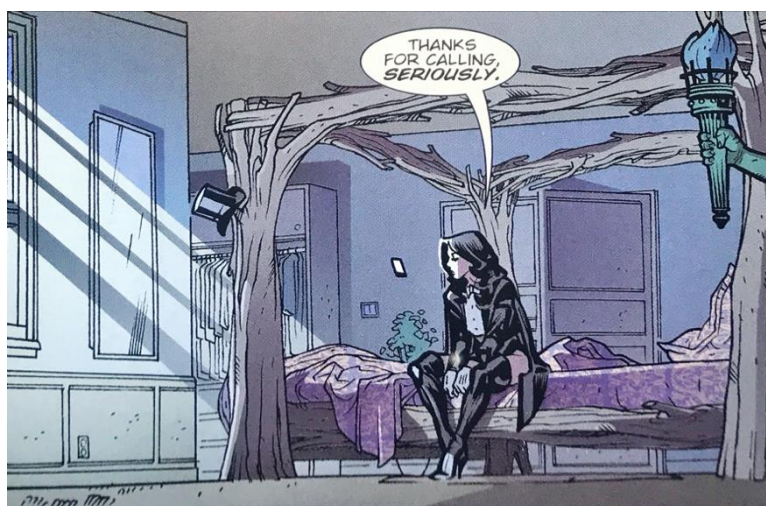
## 8. ลักษณะเหนือหน่วยเสียง (Suprasegmental Features)

ลักษณะเหนือหน่วยเสียงถือเป็นเอกลักษณ์อีกประการหนึ่งที่ทำให้วรรณกรรมประเภทนิยายภาพมีความพิเศษแตกต่างจากวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ ในกรณีของนิยายภาพ รูปภาพเปรียบเสมือนภาษาอีกภาษาหนึ่งที่สามารถสร้างมโนภาพที่ชัดเจนและเหมือนจริงให้แก่ผู้อ่านได้ เช่นเดียวกับตัวอักษร ด้วยเหตุนี้ผู้ส่งสารจึงสามารถสร้างสรรค์ลักษณะเหนือหน่วยเสียงได้โดยไม่มีข้อจำกัดของตัวพิมพ์ที่กำหนด ลักษณะเหนือหน่วยเสียงที่ปรากฏในตัวบทประกอบด้วย

การทำตัวอักษรหนา (Bold) และเอียง (Italic)

ตัวอักษรหนา (Bold) และเอียง (Italic) เป็นรูปแบบตัวอักษรที่นิยมใช้กันในวรรณกรรมที่ใช้ภาพเป็นองค์ประกอบสำคัญ ตัวอักษรแบบนี้มีหน้าที่หลากหลาย ได้แก่ การเน้นย้ำ การขึ้นเสียงเพื่อใส่อารมณ์ และการขึ้นเสียงตะโกน

(ก)



(Dini, 2017, p. 100)

ตัวอย่าง ก เป็นการใช้ตัวหนาและเอียงเพื่อเน้นย้ำสิ่งที่กล่าวออกมา ในฉากนี้ ซาแทนน่ากำลังขอบคุณนักสืบเคลที่ช่วยโทรศัพท์มาหาเธอ ทำให้เธอรอดพ้นจากเหตุการณ์คับขัน การทำคำว่า **SERIOUSLY** ให้เป็นตัวหนาจึงเป็นการช่วยเน้นให้เห็นว่าเธอรู้สึกขอบคุณเขา จริง ๆ

(ข)



(Dini, 2017, p. 218)



ตัวอย่าง ข เป็นการ ใช้ตัวหนาและเสียงเพื่อแสดงน้ำเสียงที่บ่งบอกอารมณ์ความรู้สึก จากนี้ เป็นตอนที่ซาแทนน่าไปปรึกษาจิตแพทย์เกี่ยวกับความกลัวหุ่นกระบอก ขณะที่เธอกำลังเล่าถึงเพื่อน คนหนึ่งที่กลัวเข็มมาก จิตแพทย์ได้ขจัดขึ้นว่า **A FRIEND, ZEE?** (เพื่อน แน่หรือ ซี้) ซึ่งเป็นน้ำเสียง ประชดประชัน และซาแทนน่าตอบกลับไปว่า **A FRIEND, YES, IT'S NOT ME.** (เพื่อน ไม่ใช่ฉัน แน่นอน) ซึ่งเป็นน้ำเสียงกระแทกกระทั้นเล็กน้อย

(ค)



(Dini, 2017, p. 235)

ตัวอย่าง ค เป็นการ ใช้ตัวหนาและเพิ่มขนาดใหญ่กว่าปกติเพื่อแสดงเสียงตะโกน ในฉากนี้ พ่อของซาแทนน่ากำลังมาช่วยเธอก่อนที่จะถูกผู้ร้ายฆ่าปาดคอ พ่อของซาแทนน่ารู้สึกโกรธมากจึง ตะโกนเรียกชื่อผู้ร้ายด้วยเสียงอันดังว่า **HAMPEL!** (แฮมเพล)

ตัวอักษร I แบบมีไม้ค้ำ และตัวอักษร I แบบไม่มีไม้ค้ำ



(Dini, 2017, p. 270)

เนื่องจากนิยายภาพจะมีขอบการเขียนข้อความด้วยตัวอักษรพิมพ์ใหญ่เสมอ จึงต้องมีการใช้ตัวอักษร I ที่แตกต่างกันเพื่อแยกความแตกต่างของคำให้เห็นชัดเจน กล่าวคือ ตัวอักษร I แบบมีไม้คานนั้นสงวนไว้สำหรับสรรพนามบุรุษที่ 1 ที่ใช้แทนผู้พูดหรือตัวเอง หรือ I (ฉัน หรือ ผม) เท่านั้น ส่วนตัวอักษร I แบบไม่มีไม้คานใช้แทนตัวอักษร i อื่น ๆ ทั้งหมด ดังตัวอักษรที่ i ในบทพูดของซาแทนน่าจากภาพข้างต้นว่า I'LL TRY TO CONTAIN IT! เป็นต้น

### อัญประกาศ



(Dini, 2017, p. 229)

อัญประกาศหรือเครื่องหมายคำพูดจะปรากฏอยู่ในกรอบความคิดและใช้เมื่อตัวละครกำลังพูดแต่ไม่ได้อยู่ในฉากนั้น ตัวอย่างที่ผู้วิจัยยกมา คือ ตอนที่ซาแทนน่ากำลังเล่าเหตุการณ์ถึงตอนที่เธอยังเป็นเด็ก จึงต้องมีการใส่อัญประกาศเพื่อให้ผู้อ่านตระหนักว่าซาแทนน่าที่โตแล้วไม่ได้อยู่ในฉากด้วยนั่นเอง และในกรณีที่มีช่องบรรยายภาพมากกว่าหนึ่งช่อง คำพูดในช่องบรรยายภาพแต่ละช่องจะเริ่มต้นด้วยอัญประกาศที่เปิดอยู่ แล้วจึงใส่อัญประกาศปิดในตอนท้ายคำพูดของช่องบรรยายภาพสุดท้าย ดังที่ปรากฏในตัวอย่าง

### เครื่องหมายดอกจัน (\*)



(Dini, 2017, p. 63)

เครื่องหมายดอกจัน (\*) ใช้เมื่อผู้แต่งต้องการอธิบายความหรือให้ข้อมูลเพิ่มเติม ส่วนใหญ่เครื่องหมายดอกจันมักใช้กับภาษาต่างประเทศ ซึ่งในกรณีของตัวบทเรื่อง ซาแทนน่า นี้ ภาษาต่างประเทศหมายถึงภาษาอื่นที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษ ในภาพข้างต้น พนักงานเสิร์ฟเป็นชาวเม็กซิกัน ผู้แต่งจึงให้พนักงานคนนั้นพูดเป็นภาษาสเปนเพื่อเป็นการสร้างความสมจริง และได้เครื่องหมายดอกจันและคำแปลภาษาอังกฤษในเชิงอรรถ

### ตัวอักษรลักษณะพิเศษ



(Dini, 2017, p. 401)



(Dini, 2017, p. 336)

ตัวอักษรลักษณะพิเศษสื่อถึงภาษาโบราณหรือภาษาสลับที่ผู้แต่งไม่ต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจ อย่างเช่น ภาษาอียิปต์โบราณและภาษามนต์ดำ เป็นต้น



### ศัพท์พจน์ (Onomatopoeia)



(Dini, 2017, p. 307)

ศัพท์พจน์ หมายถึง การใช้คำเลียนเสียงต่าง ๆ มาประกอบเรื่องราวเพื่อทำให้ผู้อ่านเกิดมโนภาพที่ชัดเจนและสมจริง เช่น เสียงลัดนิ้ว เสียงลม เสียงฝน เสียงต้อสู้ ฯลฯ ภาพข้างต้นเป็นตัวอย่างของการเลียนเสียงฟันดาบ (SLASH) ซึ่งเป็นดาบวิเศษที่ตัวร้ายใช้ย้อนเวลากลับไปก่อนที่ตนจะถูกแทง ผู้ส่งสารจึงได้เติมลูกเล่นให้เสียงฟันดาบออกเสียงกลับหลังตามไปด้วย (HSALS) อีกทั้งจะเห็นได้ว่า ศัพท์พจน์ที่ปรากฏอยู่ในตัวบทนี้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ ไม่ใช่ตัวพิมพ์ จึงอาจทำให้นักแปลไม่สามารถตัดแปลงหรือแก้ไขได้ มิเช่นนั้นอาจจะจัดว่าเป็นการทำลายผลงานของผู้ส่งสาร

### กรอบของช่องบรรยายภาพ



(Dini, 2017, p. 176)

ในกรณีของตัวบทที่ศึกษา ช่องบรรยายภาพไม่ได้ใช้เพื่อบรรยายภาพ แต่ใช้เพื่อแสดงความคิดของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ในภาพข้างต้น ชาแทนนากำลังพยายามนึกถึงเหตุการณ์ก่อนที่



เธอจะมาอยู่ในงานแต่งงาน แต่ก็นึกไม่ออก และสิ่งสุดท้ายที่เธอจำได้คือหนามของดอกกุหลาบ ความคิดทั้งหมดของเธอถูกนำไปใส่ไว้ในช่องบรรยายภาพของสปีดที่มึนสึดำ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นทางเลือกของผู้ส่งสารที่เหมาะสมมาก เพราะการทำเช่นนี้จะช่วยให้ผู้อ่านไม่สับสนระหว่างกรอบคำพูดตรงกับกรอบความคิดทรงเมฆที่มีความคล้ายคลึงกัน อันเป็นลักษณะปกติที่หนังสือการ์ตูนนิยมใช้

### รูปแบบของกรอบคำพูดสำหรับตัวละครเฉพาะตัว

นิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* มีตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์อยู่มากมาย เพื่อให้ผู้อ่านสามารถแยกตัวละครมนุษย์กับตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ออกจากกันได้อย่างชัดเจน ผู้ส่งสารจึงตกแต่งกรอบคำพูดของตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ให้มีความแตกต่างออกไปจากตัวละครอื่น ๆ เช่น

กรอบคำพูดของ ฟุเซลี มีลักษณะเป็นหยักและมีขอบสีแดง ดังภาพ



(Dini, 2017, p. 232)

กรอบคำพูดของ เดอะสเปกเตอร์ มีลักษณะขรุขระและมีพื้นสีเขียว ดังภาพ



(Dini, 2017, p. 345)

กรอบคำพูดของ จอมปีศาจแมมเม็น มีลวดลายเฉพาะอยู่ด้านล่างและมีพื้นสีดำ ดังภาพ



(Dini, 2017, p. 186)

ลักษณะกรอบคำพูดที่ทำขึ้นเฉพาะสำหรับตัวละครบางตัวนั้น นอกจากเพื่อความสวยงามแล้ว ยังมีประโยชน์ที่ช่วยให้ผู้อ่านทราบว่า เมื่อใดที่มีการใช้กรอบคำพูดเฉพาะนั้น แสดงว่าตัวละครตัวนั้นเป็นผู้พูดถ้อยคำนั้น ๆ อยู่ แม้ว่าภาพที่แสดงให้เราเห็นจะไม่ใช่ตัวละครตัวนั้นก็ตาม ซึ่งคล้ายกับสื่อโสตทัศนที่นักแสดงเปลี่ยนคนเล่นแต่เสียงยังเป็นของนักแสดงคนเดิมนั่นเอง เช่น



(Dini, 2017, p. 159)

ในตัวอย่างนี้ ผู้อ่านจะทราบได้ทันทีว่า จอมปีศาจแมมเม็น เป็นคนพูดถ้อยคำเหล่านี้ แม้ว่าหน้าตาของตัวละครจะเปลี่ยนไปก็ตาม



## กรอบซ้อน 2 ชั้น



(Dini, 2017, p. 337)

กรอบซ้อน 2 ชั้นใช้สื่อถึงเสียงตะ โคนหรือเสียงที่ดังมาก ๆ เช่น ในฉากนี้ บราเคอร์ไนท์ที่ผิวปากเรียกฝูงอิกาเพื่อให้มาช่วยเขาหลบหนีออกจากคุก ผู้ส่งสารจึงทำกรอบซ้อนเพื่อให้ผู้อ่านที่ไม่สามารถได้ยินเสียงทราบว่าเสียงผิวปากนั้นดังและแหลมมาก

### 3.2 การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาในการแปลและแนวทางแก้ปัญห

หลังจากวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบภายนอกและภายในของตัวบทต้นฉบับอย่างละเอียด ผู้วิจัยพบว่าประเด็นปัญหาสำคัญในการแปลเป็นข้อมูลระดับคำ ได้แก่ การเล่นทางภาษาลักษณะพิเศษที่ปรากฏในรูปของคาลา ซึ่งการแปลคาลาในนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* มีประเด็นการแปลที่ยากและซับซ้อนอยู่ 3 ประเด็น คือ มนต์คาลาตามขนบของไทยที่มีความสัมพันธ์กับอินเดีย มนต์คาลาซึ่งเป็นการเล่นทางภาษาลักษณะพิเศษ และ การแปลตัวบทประเภทนิยายภาพ

#### 3.2.1 มนต์คาลาตามขนบของไทยที่มีความสัมพันธ์กับอินเดีย

อิทธิพลของวัฒนธรรมอินเดียโบราณได้หยั่งรากลึกกลงในวัฒนธรรมไทยมาเป็นเวลาช้านาน แม้ว่าโบราณกาล ความเชื่อดั้งเดิมของชนชาติไทยคือความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์และไสยศาสตร์ แต่เมื่อเข้าสู่ยุคอาณาจักรทวารวดี กลุ่มชนชั้นปกครองได้รับศาสนาพราหมณ์และพระพุทธศาสนาจากอินเดียโบราณเพื่อประโยชน์ในการบริหารสังคมโดยนำมาผนวกกับความเชื่อเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติที่มีอยู่เดิม จากนั้นเป็นต้นมา ความเชื่อทั้งสามคตินี้จึงกลายเป็นรากฐานของวัฒนธรรมไทยที่ดำรงอยู่กับประเทศไทยมากกว่า 2200 ปี (ประเวศ อินทองปาน, 2560) และยังเป็นที่มาของ

วัฒนธรรมไทยในด้านต่าง ๆ จำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ด้านภาษาไทยที่รับภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาและด้านความเชื่อเรื่องเวทมนตร์คาถา

ในด้านภาษา รายงานผลการศึกษาของประเวศ อินทองปาน เรื่อง *การชำระวัฒนธรรมไทยที่มีรากฐานจากพระพุทธศาสนา* (2560, p. 71) พบว่า ชาวไทยโบราณยอมรับภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตผ่านการเผยแพร่พุทธศาสนาของชาวอินเดีย โดยภาษาสันสกฤตเข้ามาสู่สังคมไทยพร้อมกับพุทธศาสนานิกายมหายานตั้งแต่สมัยอาณาจักรน่านเจ้า และภาษาบาลีเข้ามาในสังคมไทยผ่านศาสนาพุทธนิกายหินยานในสมัยสุโขทัย เนื่องจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตเป็นภาษาของพระพุทธศาสนา ชาวไทยจึงยกย่องให้ภาษาอินเดียโบราณนี้เป็นภาษาชั้นสูงที่มีความศักดิ์สิทธิ์และนำมาใช้จารึกเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนาและพระมหากษัตริย์ จารึกยุคแรกที่พบในประเทศไทย ส่วนใหญ่มีทั้งภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตปนกัน

ในด้านความเชื่อเรื่องเวทมนตร์คาถา จากการศึกษาความเชื่อเรื่องเวทมนตร์คาถาในจังหวัดสุโขทัย พระครูชัยรัตน์บรรพตและพิสิฐฐ์ โคตรสุโพธิ์ (2563, pp. 42-44) สันนิษฐานว่า สังคมไทยได้รับอิทธิพลทางไสยศาสตร์มาจากศาสนาพราหมณ์ของอินเดียที่เผยแพร่เข้ามาผ่านพระพุทธศาสนาลัทธิลี้กวางศ์ซึ่งนับถือเวทมนตร์คาถาเป็นวิชาที่สำคัญแขนงหนึ่ง เวทมนตร์คาถาที่ปรากฏในหลักพุทธธรรมนิกายนี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. ลักษณะนามธรรม คือ รูปของคำสอนแบบมุขปาฐะ และ 2. ลักษณะรูปธรรม คือ คำสอนในรูปของอักขระ หรือการนำหลักธรรมมาบันทึกเป็นอักขระคาถาไว้ในจารึกนั่นเอง

เมื่อนำข้อสันนิษฐานของพระครูชัยรัตน์บรรพตและพิสิฐฐ์ โคตรสุโพธิ์มาพิจารณาร่วมกับการศึกษาอิทธิพลของอินเดียโบราณต่อภาษาไทยของ ประเวศ อินทองปาน จึงอาจสรุปได้ว่า เวทมนตร์คาถาในประเทศไทยที่ปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรนั้นมักเป็นภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต ซึ่งมีการใช้สลับต่อกันมาตั้งแต่ในอดีต จนเกิดเป็น ขนบ ที่นิยมใช้ภาษาทั้งสองเป็นเครื่องมือสร้างความขลังและศักดิ์สิทธิ์ให้กับมนต์คาถามาจนถึงปัจจุบัน จากข้อสรุปดังกล่าวผู้วิจัยจึงจะนำแนวคิดการตามหาของ อัสนี พูลรักษ์ มาเป็นแนวทางในการเลือกทำเนียบภาษาที่จะนำมาใช้กับการแปลคาถาในตัวบทคัมภีร์ โดยมีจุดประสงค์ให้คาถาที่แปลออกมาเป็นที่ยอมรับได้ของผู้อ่านภาษาไทยตามแนวคิดเรื่องขนบการแปล (Translation Norms) ของ กิเดียน ทูรี (Gideon Toury)

คำถามที่สำคัญ คือ การใช้คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตจะช่วยเพิ่มความขลังให้กับภาษาเวทมนตร์ที่ปรากฏในตัวบทคัมภีร์ได้อย่างไร ก่อนที่จะตอบคำถามดังกล่าว จำเป็นต้องเข้าใจก่อน

ว่าลักษณะคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทยปัจจุบันมีลักษณะทางรูปเขียนที่แตกต่างจากคำไทยแท้อย่างชัดเจน ซึ่งมีจุดเด่นที่สังเกตได้ง่าย 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การใช้อักษรที่ไม่นิยมใช้เขียนคำภาษาไทย หากพบคำที่สะกดด้วยตัวอักษร ฆ, ฉ, ฎ, ฏ, ฐ, ฑ, ฒ, ณ, ภ, ศ, ษ, ฬ, ฤ, ฌ จะทราบได้ทันทีว่าคำนั้นเป็นคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต เช่น ปฐพี และ ธรณี เป็นต้น
2. การใช้ตัวการันต์ท้ายคำ คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตมักมีตัวการันต์ในตำแหน่งสุดท้ายของคำเสมอ เช่น จันทร และ ลักษณะ เป็นต้น
3. การไม่ใช้รูปวรรณยุกต์ โดยส่วนใหญ่คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทยจะเป็นคำที่ไม่มีรูปวรรณยุกต์กำกับ คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่มีรูปวรรณยุกต์พบได้น้อยมากและมักใช้ร่วมกับรูปวรรณยุกต์เอกเท่านั้น เช่น เสน่ห์ และ อุดสาหกรรม เป็นต้น

(สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2549, pp. 119-131)

เพื่อที่จะตอบคำถามที่ได้กล่าวไว้ ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างจากตัวบทคัดสรร คำว่า **Museum** ซึ่งแปลเป็นคำยืมบาลีและสันสกฤตว่า **พิพิธภัณฑ์** เราจะสังเกตได้ว่า ลักษณะทางรูปเขียนของคำคำนี้ ซึ่งประกอบด้วยทั้งสามลักษณะข้างต้นครบถ้วน ช่วยทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความขลังที่สื่อออกมาจากรูปเขียนได้ เพราะลักษณะทางรูปเขียนของคำยืมบาลีและสันสกฤตที่มีความแตกต่างจากคำไทยแท้ นั้นได้ถ่ายทอดความรู้สึกถึงความเป็นศัพทวิทยา และความเป็นทำเนียบภาษาชั้นสูงมาสู่ผู้อ่าน ดังนั้นในการแปลมนต์คาถาทั้งหลาย ผู้วิจัยจึงจะพยายามเก็บรูปเขียนของคำยืมภาษาบาลีสันสกฤตไว้

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตว่า คาถาที่ปรากฏในนิยายภาพเรื่องนี้มีลักษณะที่แตกต่างกัน อย่างชัดเจนอยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ คาถาแบบรายกลับหลัง และ คาถาแบบพาลิน โดรม ซึ่งไม่เพียงมีรูปแบบการเล่นทางภาษาที่ไม่เหมือนกันเท่านั้น แต่คาถาทั้งสองแบบนี้ยังมีเจตนาในการสื่อสารที่ต่างกันด้วย ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ในการแปลคาถาทั้งหลาย อาจไม่สามารถใช้แนวคิดการตามูวาทกับคาถาได้ทุกคาถา เพราะการสรรคำและการใช้สำนวนภาษาบาลีและสันสกฤตก็อาจมิได้เข้ากับเจตนาทุกเจตนาไปเสียทั้งหมด

เพื่อแก้ปัญหาในประเด็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงจะนำ ทฤษฎีวิัจจนกรรม (Speech Acts Theory) ของ เจ. แอล. ออสติน (J. L. Austin) มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ เพื่อที่จะสามารถตีความเจตนา

ของคาถาแต่ละรูปแบบได้อย่างถูกต้องและแปลคาถาเป็นภาษาปลายทางได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์การกระทำของถ้อยคำหรือในที่นี้คือ คาถา ในระดับการสื่อเจตนา (Illocutionary Act) พร้อมยกตัวอย่างจากตัวบท ดังนี้

ทฤษฎีวิจันกรรมกล่าวว่า การหาเจตนาของถ้อยคำต้องอาศัยการวิเคราะห์โครงสร้างประโยค (Syntactic Structure) และคำบ่งชี้เจตนาแรง (Illocutionary force Indicator) (วรรณ แสงอร่ามเรื่อง, 2552, p. 46) เช่น

Whirlwind lift effigy!

มาจากคาถา DNIWLRIHW TFIL YGIFFE! (Dimi, 2017, p. 106)

แม้ว่าภาษาเวทมนตร์จะมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจากภาษาปกติ แต่เมื่อนำคาถาที่ปรากฏในตัวบทมาวิเคราะห์ในระดับ โครงสร้างประโยค (Syntactic Structure) จะพบว่า โครงสร้างของคาถามีลักษณะคล้ายกับ ประโยคคำสั่ง (Imperative) ในภาษาอังกฤษ กล่าวคือ ไม่มีประธาน โดยสังเกตได้จากคำกริยา Lift ที่ไม่ได้ผันตามประธานเอกพจน์ Whirlwind ซึ่งนำไปสู่การวิเคราะห์ในระดับคำบ่งชี้เจตนาแรงหรือคำกริยาที่ผู้วิจัยขีดเส้นใต้ไว้ข้างต้น ผู้วิจัยสังเกตว่า ในประโยคตัวอย่างมีการใช้รูปกริยาพื้นฐาน (Verb Base Form) หรือ กริยาช่องที่ 1 ซึ่งเป็นไปตามกฎการสร้างประโยคคำสั่งในภาษาอังกฤษ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า คาถาที่ยกมาแสดงเจตนาสั่ง เช่นเดียวกับประโยคคำสั่งในภาษาอังกฤษ

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังได้นำปัจจัยทางบริบทมาวิเคราะห์ร่วมด้วย พบว่า คาถาที่มีลักษณะโครงสร้างเป็นประโยคคำสั่งมักพบในบริบทที่ซาแทนน่าต้องการให้สิ่งต่าง ๆ สัมฤทธิ์ผลตามเนื้อความที่รายออกไป ดังนั้นจึงวิเคราะห์ได้ว่า เจตนาแรกของคาถาในตัวบทที่นำมาศึกษา คือ เจตนาสั่งเพื่อให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที

แต่ในบางสถานการณ์ การพิจารณาโครงสร้างประโยคและคำบ่งชี้เจตนาแรงอาจยังไม่เพียงพอที่จะระบุเจตนาของถ้อยคำนั้นได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากการสื่อสารของมนุษย์ก็มีแนวโน้มที่จะสื่อเจตนาออกมาไม่ตรงกับรูปแบบภาษาที่เปล่งออกมาเช่นกัน (วรรณ แสงอร่ามเรื่อง, 2552, p. 52) ยกตัวอย่างเช่น



OGRE FLOG A GOLFER, GO! (Dini, 2017, p. 323)

มีความหมายตรงตัวว่า “ยักษ์ จงเมียนนักกอล์ฟ เอาเลย”

เพื่อที่จะทราบเจตนาที่แท้จริงของคานานี้ ผู้วิจัยจะต้องใช้บริบทของเนื้อหาเป็นเครื่องมือหลักในการวิเคราะห์ กล่าวคือ ในตัวอย่าง ซาแทนนำกำลังร้ายกาจใส่ตัวร้ายด้วยความโกรธที่เขาเคยสบประมาทเธอและไม่ได้ใส่ใจว่าคานานั้นจะก่อให้เกิดผลตามมาอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าแม้คานานี้จะอยู่ในรูปของประโยคคำสั่งเหมือนกับคานาในตัวอย่างแรก แต่เจตนาที่สื่อออกมากลับเป็นการว่ากล่าวเพื่อแสดงความไม่พอใจการกระทำของผู้อื่น โดยที่ไม่ได้ต้องการให้สิ่งที่กล่าวเกิดขึ้นจริง เหมือนกับกรณีที่ผู้พูดกล่าวว่า “ไปตายซะ” ผู้พูดก็ไม่ได้ต้องการให้ผู้ที่ถูกกล่าวถ้อยคำด้วยนั้น “ไปตาย” จริง ๆ เพียงแค่ต้องการให้ทราบว่าเขาไม่พอใจ แต่เนื่องจากข้อตกลงที่ผู้แต่งและผู้อ่านรับรู้ร่วมกันว่า ภาษาทั้งหลายที่กล่าวกลับหลังในดับทนีให้นับเป็นภาษาเวทมนตร์ทั้งหมด ดังนั้นคานาที่ซาแทนนำร้ายออกไปจึงเกิดขึ้นตามถ้อยคำนั้น แม้ว่าเธอจะไม่ได้ตั้งใจก็ตาม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเสนอให้เจตนาที่สองเป็น เจตนาว่ากล่าวในทำนองตลกเพื่อสื่ออารมณ์ไม่พึงพอใจ

ส่วนในกรณีที่คานาไม่ได้อยู่ในรูปของประโยคสมบุรณ์ แต่เป็นคำหรือวลีที่ไม่มีคำบ่งชี้เจตนาอารมณ์ ผู้วิจัยจะใช้บริบทในการหาเจตนาของคานานั้น ๆ เช่นเดียวกัน อาทิ





### 1. Ice tomb!

มาจากคาถา ECI BMOT! (Dini, 2017, p. 71)

สถานการณ์ในตอนนี้เป็นตัวร้ายพุ่งเข้ามาโจมตีเขาแทนหน้า เธอจึงต้องร่ายคาถาเพื่อหยุดการเคลื่อนไหวของตัวร้ายเอาไว้ เพราะฉะนั้นเจตนาของคาถานี้จึงเป็นการสั่งให้น้ำแข็งก่อตัวขึ้นรอบตัวของตัวร้ายอย่างน่าอัศจรรย์ ซึ่งก็คือ เจตนาสั่งเพื่อให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที



### 2. STACK CATS! (Dini, 2017, p. 322)



สถานการณ์ในตอนนี้เป็นคือ ตัวร้ายขู่ว่าจะจัดการซาแทนน่า เธอจึงเปล่งคาถาที่นึกขึ้นได้โดยบังเอิญออกไปเพื่อให้ตัวร้ายรู้สึกท้อใจ แต่สิ่งที่เกิดขึ้นกลับเป็นสิ่งที่ดูแล้วตลกขบขันเพราะเธอจำเป็นต้องใช้คาถาแบบพาลินโครมเพื่อสู้กับพลังของตัวร้ายที่ทำให้คาถาแบบร้ายกลับหลังไว้ผลเพราะฉะนั้นเจตนาของคาถานี้จึงเป็นว่ากล่าวในทำนองตลกขบขันเพื่อสื่ออารมณ์ไม่พึงพอใจนั่นเอง

เมื่อผู้วิจัยได้นำคาถาทั้งหมดในตัวบทคดีธรรมาวิเคราะห์ด้วยแนวทางของทฤษฎีวิัจจนกรรมข้างต้น จึงได้ข้อสรุปว่า เจตนาของคาถาสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. เจตนาสั่งให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที เป็นเจตนาของคาถาแบบร้ายกลับหลัง ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้ทำเนียบภาษาชั้นสูงตามแนวทฤษฎีการตามหาความเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับคาถาลักษณะนี้ เนื่องจากการใช้คำและสำนวนที่ยืมจากภาษาบาลีและสันสกฤตจะเป็นการช่วยยกระดับภาษาของคาถาให้มีความขลังและสอดคล้องกับเจตนาของผู้ร้ายที่ต้องการให้คาถาสัมฤทธิ์ผลอย่างน่าอัศจรรย์ด้วย เช่น RETAW (Dini, 2017, p. 109) แปลเป็น วารี และผวนเป็น วีรา

2. เจตนาว่ากล่าวในทำนองตลกเพื่อสื่ออารมณ์ไม่พึงพอใจ เป็นเจตนาของคาถาแบบพาลินโครม เมื่อวิเคราะห์คาถาลักษณะนี้ในระดับการสื่อเจตนาแล้ว ผู้วิจัยพบว่า คาถาแบบพาลินโครมมีเจตนาหลัก คือ การว่ากล่าวเพื่อแสดงอารมณ์ไม่พอใจต่อการกระทำของตัวร้าย โดยที่คำว่ากล่าวนั้นไม่ได้เพื่อสื่อความหมายออกมาตามถ้อยคำนั้นแต่อย่างใด แต่สาเหตุที่ยังเกิดเหตุการณ์น่าอัศจรรย์ขึ้นเพราะซาแทนน่ามีพลังวิเศษ ดังนั้นสำหรับคาถาแบบพาลินโครม ผู้วิจัยจะใช้คำไทยสามัญที่สั้นและเข้าใจง่ายเพื่อให้สอดคล้องกับเจตนาที่ต้องการให้ผู้ถูกว่ากล่าวเข้าใจถ้อยคำนั้นในทันที เช่น PUFF UP! (Dini, 2017, p. 323) แปลเป็น ตัวปอง และใส่การเล่นทางภาษาไทยเป็น ปองตัว ตัวปอง

### 3.2.2 มนต์คาถาซึ่งเป็นการเล่นทางภาษาลักษณะพิเศษ

ปัญหาในการแปลการเล่นทางภาษาจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยนั้นมีต้นเหตุมาจากการที่อักษรวิธีไทยมีความแตกต่างกับอักษรวิธีอังกฤษ โดยสิ้นเชิง เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว ผู้วิจัยจะกล่าวถึงอักษรวิธีไทย โดยเริ่มจากเสียงและตัวอักษร ซึ่งประกอบด้วยตัวอักษรพยัญชนะ ตัวอักษรสระ ตัวอักษรวรรณยุกต์ การวางตำแหน่งของตัวอักษร และการประสมตัวอักษรในภาษาไทย



เสียงตรี และเสียงจัตวา การกำหนดระดับเสียงสูงต่ำด้วยวรรณยุกต์นี้ ทำให้ภาษาไทยมีคำที่มีเสียงเดียวกันแต่ระดับเสียงต่างกันซึ่งเกิดเป็นความหมายที่ต่างกันด้วย เช่น คำว่า ปา กับ ป้ำ เป็นต้น (วิโรจน์ อรุณมานะกุล, 2550, p. 9)

ระบบตัวเขียนของภาษาไทยมีกฎเกณฑ์เฉพาะที่ใช้กำหนดการวางตำแหน่งตัวอักษร กล่าวคือ ภาษาไทยใช้เสียงสระเป็นตัวตั้งหลักในการเปล่งเสียงออกมาเป็นคำพูด และนำเสียงพยัญชนะมาประกอบไว้ข้างหน้า ข้างหลัง ข้างบน หรือข้างล่าง ออกมาเป็น 4 รูปแบบ ดังภาพที่แสดงด้านล่าง ส่วนตัวอักษรวรรณยุกต์นั้น กำหนดให้ใส่ไว้บนตำแหน่งขวาสุดของตัวอักษรพยัญชนะที่ต้องการจะปรับระดับเสียงเท่านั้น (วิโรจน์ อรุณมานะกุล, 2550, p. 24)

สระหน้า คือสระที่วางไว้หน้ารูปพยัญชนะ ได้แก่ แ อ ไ โ  
 สระหลัง คือสระที่วางไว้หลังพยัญชนะ ได้แก่ ะ า ำ  
 สระบน คือสระที่วางไว้เหนือพยัญชนะ ได้แก่ ิ ึ ึ ึ ึ  
 สระล่าง คือสระที่วางไว้ใต้พยัญชนะ ได้แก่ ุ ู

กฎเกณฑ์เหล่านี้ทำให้ไม่สามารถประสมตัวอักษรไทยได้อย่างอิสระ หากลองนำตัวอักษรใดก็ได้มาผูกต่อกัน ก็จะออกมาเป็นภาษาไทยที่ไม่สามารถอ่านออกเสียงได้ เช่น ฐไนร์เคหพิยลณโ เมื่อพิจารณาการประสมอักษรในภาษาอังกฤษ ภาษาอังกฤษไม่ได้มีกฎเกณฑ์การวางตำแหน่งตัวอักษรที่เฉพาะเจาะจงมากเท่าภาษาไทย กล่าวคือ นอกจากตัวอักษรสระภาษาอังกฤษจะไม่มีกำหนดให้วางไว้ข้างบนหรือข้างล่างตัวอักษรพยัญชนะแล้ว ไม่ว่าจะวางตัวอักษรสระตัวใดก็ตามไว้ข้างหน้าหรือข้างหลังตัวอักษรพยัญชนะ ก็ยังสามารถอ่านออกเสียงได้ เช่น คำว่า no /โน/ และ on /ออน/ หรือแม้แต่คำที่วางตัวอักษรพยัญชนะซ้อนกันซึ่งดูเหมือนจะไม่สามารถอ่านได้ เช่น คำว่า pseudo ก็ยังออกเสียงได้ว่า /ซูโด/

เนื่องจากการประสมอักษร หรือที่เรียกว่า อักษรวิธี ระหว่างคู่ภาษาไทยกับภาษาอังกฤษมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงไม่สามารถใช้การแปลแบบตรงตัว (Literal Translation) และไม่สามารถสร้างสมมูลภาพเชิงรูปแบบ (Formal Equivalence) ในการถ่ายทอดคาถาแบบรายกลับหลังและคาถาแบบพาลิน โครมให้เป็นภาษาไทยที่มีลักษณะเดียวกันกับต้นฉบับได้ ยกตัวอย่างเช่น

### ตัวอย่างที่ 1 คาถาแบบร่ายกลับหลัง

ซาแทนน่า: EROTSE RIEHT NAMUH SMROF. (Dini, 2017, p. 69)

แปลให้เป็นภาษาไทย

คินร่างมนุษย์



ทำสมมูลภาพเชิงรูปแบบ

นี่คงร้ายนุ่ม

### ตัวอย่างที่ 2 คาถาแบบพาดิน โดรม

ซาแทนน่า: NURSES, RUN! (Dini, 2017, p. 321)

แปลให้เป็นภาษาไทย

พยาบาลวิ่งแฉ้น

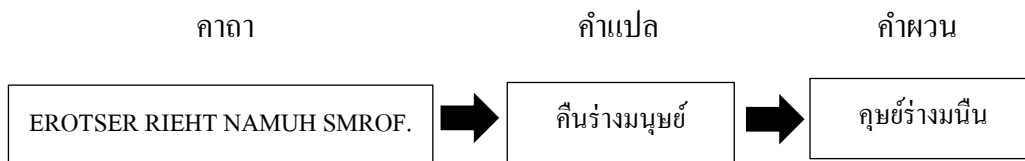


ทำสมมูลภาพเชิงรูปแบบ

พยาบาลวิ่งแฉ้นจ้แ่งวีลบายพ

ทั้งสองตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การถ่ายโอน (Transpose) การเล่นทางภาษาโดยพยายามใช้รูปแบบเดียวกับต้นฉบับนั้น จะเป็นการสร้างฉบับแปลที่ไร้ประสิทธิภาพเพราะเป็นภาษาไทยที่ไม่สามารถอ่านออกเสียงได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงอาศัยแนวความคิดการแปลตามทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ของ เออร์เนสต์ ออกัส กัตต์ ที่ว่า การแปลไม่ใช่การผลิตซ้ำหรือการหาสมมูลภาพ (Equivalence) แบบหนึ่งต่อหนึ่ง แต่การแปล คือ การรักษาผลลัพธ์ (Effect) ตามที่ผู้ส่งสารต้นฉบับตั้งใจไว้ (Gutt, 2000, p. 233) โดยผู้วิจัยจะนำกลวิธีการแปลการเล่นคำของ เดิร์ก เดอลาบาสดิตา มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลลัพธ์ที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับทั้งในแง่ของความหมายและการเล่นทางภาษาลักษณะพิเศษให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และรูปแบบการเล่นทางภาษาในภาษาไทยที่ผู้วิจัยเลือกมาทดแทนนั้น คือ คำพวนและฉันทลักษณ์ของกลบท ซึ่งจะอธิบายด้วยตัวอย่างที่ยกมาข้างต้น ดังนี้

จากตัวอย่างที่ 1 การใช้คำพวนเพื่อถ่ายโอนคาถาแบบร่ายกลับหลังเป็นการแปลการเล่นคำด้วยการเล่นคำ (Pun > Pun) ซึ่งมีลักษณะเป็นคำที่พูดทวนกลับ



การใช้คำพวนตามตัวอย่างข้างต้นเป็นการส่งเสริมให้คณาที่มีความวิจิตรและความขลังอันเกิดจากรูปเขียนของคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตอยู่เดิมแล้ว ยังมีลักษณะความเป็นภาษาเวทมนตร์มากขึ้น กล่าวคือ การพวนจะทำให้คณาที่มีความขลังดังกล่าวกลายเป็นถ้อยคำที่อ่านไม่รู้เรื่อง ตรงตามรูปเขียนของต้นฉบับที่ตั้งใจให้ผู้อ่านอ่านไม่ออก ซึ่งเป็นลักษณะของภาษาเวทมนตร์ที่ต้องการให้เฉพาะคนที่รู้วิธีเท่านั้นถึงจะสามารถอ่านออกได้นั่นเอง

จากตัวอย่างที่ 2 การใช้ฉันทลักษณ์บางส่วนของ กลบท เพื่อถ่ายโอนคณาแบบพาลิน โดรม เป็นการแปลการเล่นคำด้วยกลวิธีทางวรรณศิลป์ (Pun > Related Rhetorical Device) ซึ่งไม่ใช่การขกรูปแบบกลอนมาใช้ทั้งหมด แต่เป็นการนำฉันทลักษณ์เพียงบางส่วนของที่เรียกว่า การสกดแคะและการอ่านถอยหลังลงคลอง มาใช้เท่านั้น



ในทำนองเดียวกัน นอกจากฉันทลักษณ์ของกลบทจะช่วยรักษาลักษณะการเล่นคำที่คล้ายกับต้นฉบับไว้ได้แล้ว ยังช่วยเพิ่มลักษณะความเป็นภาษาเวทมนตร์ให้กับคณาที่ใช้ภาษาไทยสามัญด้วย กล่าวคือ เมื่อผู้อ่านอ่านถ้อยคำที่อ่านแล้ว จะพบว่าถ้อยคำดังกล่าวไม่ได้สื่อความที่สมเหตุสมผลตามบริบทของภาพเท่าใดนัก กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ถ้อยคำที่อ่านไม่รู้ความคล้ายกับภาษาเวทมนตร์นั่นเอง ดังนั้นเพื่อที่จะสามารถเข้าใจคณาในลักษณะนี้ ผู้อ่านจึงต้องรู้ชั้นเชิงของกลบทที่กำหนดให้อ่านถ้อยคำที่อ่านต้นฉบับโดยเรียงจากคำท้ายสุดขึ้นไปเสียก่อน

### 3.2.3 การแปลตัวบทคัดสรรประเภทนิยายภาพ

นิยายภาพมีลักษณะการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์ กล่าวคือ นิยายภาพมีพื้นที่ในการถ่ายทอดเนื้อหาที่จำกัด ตัวอักษรทุกตัวถูกกำหนดให้อยู่ในขอบเขตของกรอบคำพูด กรอบความคิด

และช่องบรรยายภาพเท่านั้น (Zanettin, 2008, p. 20) ผู้วิจัยจึงต้องคำนึงถึงการแปลให้บทแปลมีความหนาแน่น (Density) ของตัวอักษรที่พอดี ไม่มากเกินไปจนล้นพื้นที่ หรือไม่น้อยเกินไปจนดูไม่เข้ากับพื้นที่ กล่าวคือ ต้องทำให้หนาแน่นเท่า ๆ กับต้นฉบับ อีกทั้งวรรณกรรมประเภทนี้ยังมีทั้งภาพและอักษรที่เป็นองค์ประกอบร่วมในการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยจึงต้องระมัดระวังที่จะให้บทแปลมีความสอดคล้องกับภาพอยู่เสมอ หรืออาจต้องตัดแปลงเพื่อให้บทแปลมีความเข้ากันกับภาพมากกว่าต้นฉบับด้วย

เพื่อแก้ปัญหาในประเด็นนี้ได้โดยมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงนำกลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนของ มิฮาล โบโดโร มาประยุกต์ใช้กับการแปลด้วยทัศนคติที่เป็นนิยายภาพ เนื่องจากปัจจุบันยังไม่มีผู้เสนอแนวทางการแปลนิยายภาพอย่างเป็นทางการมาก่อน ผู้วิจัยมีความเห็นว่าหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ทั้งในแง่ของข้อจำกัดเกี่ยวกับพื้นที่และองค์ประกอบในการนำเสนอเนื้อหา ดังนั้นกลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูน 3 กลวิธีที่โบโดโรเสนอไว้จึงน่าจะเป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุดที่จะนำมาใช้กับนิยายภาพ โดยจะอธิบายเพิ่มเติมพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ ดังนี้

### 1. การแปลแบบลด

ความหนาแน่นของตัวอักษรระหว่างภาษาต้นฉบับกับภาษาฉบับแปลมักไม่เท่ากันเป็นปกติ โดยเฉพาะในกรณีของกลุ่มภาษาที่มีรากภาษาต่างกัน ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นตัวอย่างของกลุ่มภาษาที่มาจากคนละภูมิภาคซึ่งทำให้คู่ภาษานี้แทบจะไม่มี ความเหมือนกันเลย และเมื่อกล่าวถึงความหนาแน่นของตัวอักษรในฉบับแต่ละภาษาแล้ว ภาษาไทยมักมีจำนวนตัวอักษรมากกว่าภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ เช่น ในฉบับท คำว่า **Puppet** เมื่อแปลเป็นภาษาไทยตามบริบทของเนื้อหาแล้วจะเป็นคำว่า **หุ่นกระบอก** เห็นได้ว่า แม้จะไม่นับรวมสระและวรรณยุกต์ที่วางอยู่ข้างบนและข้างล่างตัวอักษรพยัญชนะแล้วก็ตาม จำนวนตัวอักษรของภาษาไทยก็ยังคงมีมากกว่าจนกินพื้นที่ ดังนั้นเพื่อที่จะสามารถเก็บความหมายของคำที่ประกอบด้วยคำในลักษณะเดียวกับคำว่า **Puppet** ให้คงอยู่ในเนื้อที่ของกรอบคำพูดได้ ผู้วิจัยจึงต้องใช้วิธีการตัดทอนคำหรือความหมายให้สั้นลง แต่ก็ต้องไม่ลดมากเกินไปจนทำให้เสียความในเนื้อเรื่อง และไม่น้อยเกินไปจนดูขัดกับเนื้อที่ของกรอบ ตัวอย่างการแปลแบบลด ซึ่งมาจากตอนที่ 11 หน้า 243 มีดังนี้



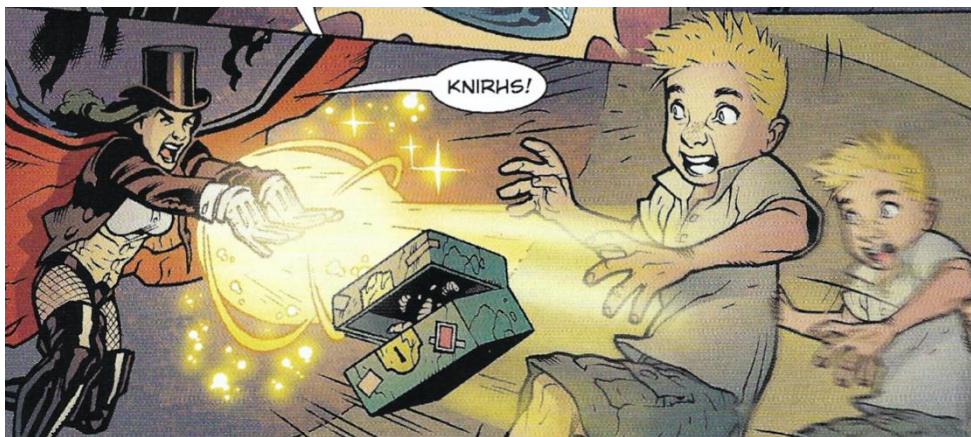
สังเกตว่า กาลาภาษาอังกฤษมีตัวอักษร 11 ตัว ในขณะที่คำแปลภาษาไทยแบบตรงตามต้นฉบับมีตัวอักษรถึง 14 ตัว ซึ่งยังไม่นับรวมตัวอักษรที่อยู่บนและใต้ตัวอักษรอื่นด้วย เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้คำแปลมีปริมาณเกินเนื้อที่เดิม จึงต้องแปลโดยลดความหมายลงเพื่อให้เหลือตัวอักษรเพียง 8 ตัวว่า หูนจจะงัก แล้วจึงนำไปผวนต่อไป แม้ว่าการตัดทอนในกรณีนี้ดูจะทำให้คำแปลมีความหมายไม่ครบถ้วน แต่เมื่อพิจารณาว่าภาพหูนกระบอกที่อยู่ในช่องภาพถัดไปจะช่วยสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจว่า หูน ในที่นี้หมายถึง หูนกระบอก ได้อยู่แล้ว จึงอาจกล่าวได้ว่า การแปลแบบลดในครั้งนี่ยังคงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. การแปลแบบเพิ่ม

อย่างไรก็ตาม มิใช่ว่าทุกกรณีจะเป็นดังที่ผู้วิจัยกล่าวมาในข้อ 1 เสมอไป บางครั้งคำแปลภาษาไทยก็มีจำนวนตัวอักษรน้อยกว่าต้นฉบับภาษาอังกฤษได้เช่นกัน อาทิ คำว่า **Shrink** ในตัวบท สามารถแปลเป็นภาษาไทยที่สั้นที่สุดได้ว่า หด ซึ่งก่อให้เกิดประเด็นปัญหาขึ้น 3 ประการ ประการแรก การที่มีตัวอักษรเพียง 2 ตัวจะทำให้กรอบคำพูดดูใหญ่เกินไปสำหรับคำแปล จนอาจทำให้ผู้อ่านรู้สึกผิดแปลกได้ ประการที่สอง การแปลว่า หด โดด ๆ อาจทำให้เกิดความสับสนเพราะผู้อ่านจะไม่ทราบว่าจะแทนนารายกาลาใส่ผู้ใดหรือสิ่งใดจนกว่าจะหันไปมองภาพทางขวามือ จึงต้องใช้การแปลแบบเพิ่มเข้ามาช่วยเพิ่มความชัดเจนให้เนื้อความยิ่งขึ้น และประการที่สาม หากแปลว่า หด ซึ่งเป็นคำไทยพยางค์เดียว ก็จะไม่สามารถนำไปผวนเพื่อเก็บผลลัพธ์ตามแนวคิดทฤษฎี



ประเด็นสัมพันธได้ ดังนั้นจึงต้องมีการแปลเพิ่มโดยคำนึงถึงการพวนคำด้วย ตัวอย่างการแปลแบบเพิ่มจากบทคัดสรร ตอนที่ 5 หน้า 108 มีดังนี้

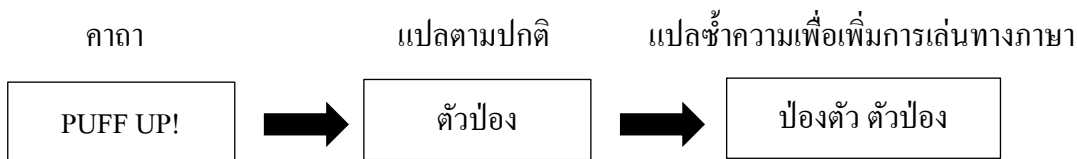


สังเกตว่า แนวทางแปลแบบเพิ่ม ได้ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวทอย่างเหมาะสม กล่าวคือนอกจากการเพิ่มความเข้าไปจะทำให้ตัวอักษรภาษาไทยมีจำนวนไม่เกินภาษาอังกฤษ คือ 5 ตัวอักษรแล้ว ยังช่วยเพิ่มความชัดเจนให้กับถ้อยคำเดิมว่า ซาแทนนากำลังเสกคาถาใส่ร่างกายมนุษย์หรือ เท็ดดี และยังทำให้ถ้อยคำมีพยางค์เพิ่มขึ้นจนสามารถนำมาพวนได้อีกด้วย

นอกจากนั้นการแปลแบบเพิ่มยังช่วยแก้ปัญหาในการแปลคาถาแบบพาลิน โดรมได้อีกด้วย ตัวอย่างจากบทคัดสรร ตอนที่ 15 หน้า 321 มีดังนี้





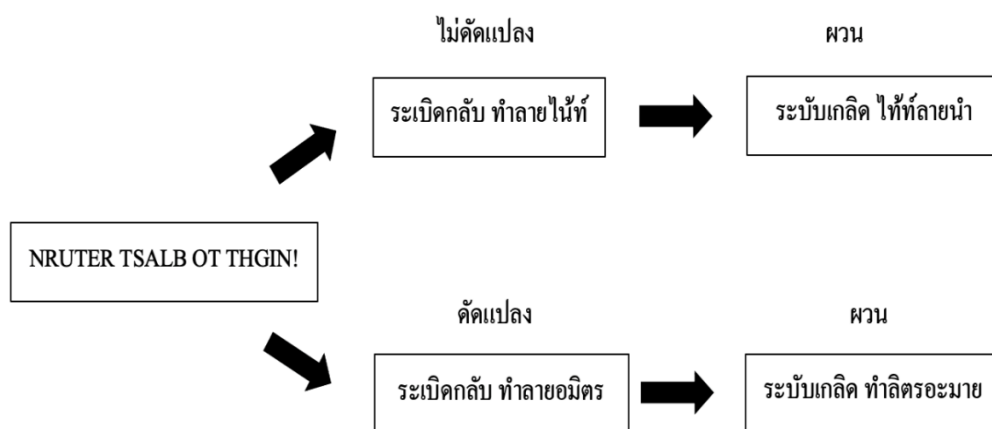


การแปลแบบเพิ่มในลักษณะนี้จัดได้ว่าเป็นการแปลซ้ำความโดยมีวัตถุประสงค์ให้คำแปลมีรูปแบบฉันทลักษณ์ของกลบทอยู่ด้วยเพื่อจะสร้างผลลัพธ์ที่มีการเล่นทางภาษาที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับทั้งในแง่ของรูปแบบและความหมายให้มากที่สุด

### 3. การแปลแบบตัดแปลง

ประโยชน์ของการแปลแบบตัดแปลง คือ การเพิ่มความชัดเจนให้กับตัวบทและการปรับตัวบทให้เข้ากับวัฒนธรรมของภาษาปลายทางตามที่ได้กล่าวมา และเช่นเดียวกับการแปล 2 แบบข้างต้น เมื่อใช้การแปลแบบตัดแปลง ผู้วิจัยก็ยังคงต้องคำนึงถึงจำนวนตัวอักษรที่เหมาะสมกับรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวของนิยายภาพด้วย ตัวอย่างการแปลแบบตัดแปลง จากตัวบทตอนที่ 5 หน้า 110 มีดังนี้





แม้ว่าในภาษาไทย การนำชื่อเฉพาะมาพวนนับเป็นเรื่องปกติที่พบเห็นกันอยู่โดยทั่วไป มีนักเขียนและนักแสดงจำนวนมากที่นำชื่อของตนมาพวนเพื่อใช้เป็นนามปากกา เช่น คีตลิก (คีตฤทธิปราโมช) และ โต้ ชิริก (ตี๋ก ชีโร่) เป็นต้น แต่ผู้วิจัยเห็นว่า ชื่อพวนที่ผู้ใช้ภาษาไทยคุ้นเคยมักสื่อเจตนาแสดงความตลกขบขัน ซึ่งขัดกับเจตนาของคาถาแบบราชกลับหลังที่ได้กล่าวมาว่าเป็นการสร้างปาฏิหาริย์ ในตัวอย่างข้างต้น หากผู้วิจัยเลือกที่จะแปลงชื่อ Night ซึ่งเป็นชื่อเล่นที่ซาแทนน่าใช้เรียกตัวร้าย Brother Night โดยใช้การถ่ายเสียง (Transference) เป็น ไร่ท์ แล้วนำไปพวนรวมกับคำอื่น ๆ อาจจะเป็นคำพวนที่มีน้ำเสียงตลกและทำให้สูญเสียความขลังของคาถาไป ดังนั้นในการแปลคาถาทั้งหลายที่ปรากฏชื่อตัวละคร ผู้วิจัยจะไม่นำชื่อตัวละครมาพวนและจะใช้กลวิธีการแปลแบบตัดแปลงมาแก้ปัญหา ดังเช่นตัวอย่างเดิม ผู้วิจัยแปลโดยตัดแปลงชื่อ ไร่ท์ ให้เป็นคำว่า อมิตร ซึ่งมีความหมายว่า ศัตรู เข้าไปแทน โดย อ/อะ/ เป็นคำนำหน้าที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤตซึ่งบอกความปฏิเสธ แปลว่า ไม่ เช่น อธรรม (ไม่ใช่ธรรม) และเป็นคำที่ใช้กันโดยทั่วไป จึงน่าจะเชื่อว่าผู้อ่านน่าจะพอเดาได้ว่า อมิตร หมายถึง ไม่ใช่มิตร หรือก็คือ ศัตรู นั่นเอง

### 3.3 การวางแผนการแปล

ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการกำหนดขอบเขตการวิจัย โดยคัดเลือกตัวบทจากนิยายภาพเรื่อง ซาแทนน่า (Zatanna) ของ พอล ดินี (Paul Dini) มาเป็นจำนวน 40 หน้าที่พบประเด็นปัญหาในการแปล รวมเป็นคาถาที่มีความยากและน่าสนใจทั้งหมด 68 คาถา

ต่อมาผู้วิจัยวางแผนที่จะแปลคาถาไปพร้อม ๆ กับเนื้อหาส่วนที่อยู่ในบริบทเดียวกันกับค่านั้น ๆ โดยจะเรียงลำดับการแปลไปที่ละตอนตามลำดับเหตุการณ์ ตามที่ได้อธิบายไว้ในหัวข้อการวิเคราะห์ด้วยบทต้นฉบับว่า ตอนทั้ง 19 ตอนประกอบอยู่ในนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* มีความต่อเนื่องกันตั้งแต่ตอนแรกจนถึงตอนสุดท้าย ผู้อ่านต้องอ่านไปตามลำดับ ไม่ควรอ่านสลับตอนไปมาเพราะจะทำให้เกิดความสับสนและไม่เข้าใจเนื้อเรื่องเมื่อมีการอ้างถึงบริบทของตอนที่มาก่อนหน้า เช่นเดียวกัน หากนำเฉพาะคาถาที่เป็นการเล่นทางภาษามาแปลเท่านั้น คาถาที่แปลออกมาอาจเกิดปัญหาความไม่เข้ากับบริบทได้ และอาจต้องแก้ไขในภายหลัง ด้วยเหตุนี้แผนการแปลของผู้วิจัยจึงเป็นการแปลคาถาที่คัดสรรมาไปที่ละตอนซึ่งเรียงตามลำดับเวลาของเนื้อเรื่อง โดยมีวัตถุประสงค์ให้คาถามีความหมายตรงตามเจตนาของบริบทแต่ละบริบทและเพื่อรักษาความเป็นเอกภาพของตัวบทไว้ด้วย

นอกจากนั้น เมื่อวิเคราะห์ประเด็นปัญหาในการแปลอย่างละเอียด ผู้วิจัยสังเกตว่า ปัญหาในการแปลคาถารูปแบบเฉพาะนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม ตามลักษณะปัญหาที่แตกต่างกันและแนวทางการแปลที่จะนำมาประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสม ได้แก่ คาถาที่เป็นการร้ายกลับหลังและคาถาที่เป็นพาลิน โดรมแบบกระจกเงา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงแบ่งการแปลคาถาเป็นกลุ่มดังที่กล่าวมาเพื่อให้เข้าใจง่าย โดยจะเริ่มจากการอธิบายลักษณะปัญหา และต่อด้วยการเสนอแผนการแปลอย่างเป็นขั้นตอน ดังต่อไปนี้

### 1. คาถาที่เป็นการร้ายกลับหลัง

#### ตัวอย่างที่ 1



(Dini, 2017, p. 110)

คาถาลักษณะนี้ปรากฏในรูปของวลีและประโยคสมบูรณที่นำมาอ่านกลับหลังตามตัวอักษร เพื่อที่จะสร้างภาษาเวทมนตร์แบบใหม่ด้วยรูปและเสียงของคำที่ไม่มีในภาษาอังกฤษ และเนื่องจากคาถาลักษณะแรกนี้เป็นการนำคำมาเรียงต่อกันจนกลายเป็นวลีหรือประโยคที่ไม่มีการจำกัดจำนวนพยางค์ จึงก่อให้เกิดปัญหาเมื่อจะนำคำแปลมาพวน ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทที่ 2 เรื่องการเล่นคำพวนและกลบทแบบไทยว่า การเล่นคำพวนควรพยายามเลี่ยงกลุ่มคำที่มีมากกว่า 4 พยางค์ เพราะแม้ว่ากลุ่มคำที่มีพยางค์เกิน 4 พยางค์ขึ้นไปจะสามารถนำมาพวนได้บ้างในบางกรณี แต่ส่วนใหญ่จะกลายเป็นกลุ่มคำที่พวนกลับได้ยากจนผู้เล่นหมดสนุก (สนิท บุญฤทธิ์, 2537, p. 47) ดังนั้นก่อนขั้นตอนที่จะนำคำแปลไปพวนนั้น ผู้วิจัยอาจต้องแบ่งพยางค์ของวลีหรือประโยคให้มีจำนวนพยางค์ที่เหมาะสมกับการเล่นคำพวนด้วย

### แผนการแปลคาถาที่เป็นการร่ายกลับหลัง

#### ตัวอย่างที่ 1 CITSYM DLEIHS TCETORP SU!

- ขั้นตอนที่ 1: กลับด้านคาถาให้เป็นภาษาอังกฤษตามปกติว่า **Mystic shield protect us!** และแปลเป็นภาษาไทยโดยถอดความหมายให้ครบถ้วนว่า **กำแพงโลวิเศษป้องกันเรา**
- ขั้นตอนที่ 2: นำคำแปลในขั้นตอนที่ 1 มาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับรูปแบบของตัวบทประเภทนิยายภาพด้วยกลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูน 3 กลวิธีของ มิฮาล โบโดโร ในกรณีของตัวอย่างนี้ ใช้กลวิธีการแปลแบบลดเพื่อให้เป็นคำแปลที่สั้นลงแต่ยังสามารถสื่อความหมายเดิมไว้ได้เป็นคำแปลว่า **โลวิเศษป้องกัน**
- ขั้นตอนที่ 3: นำคำแปลที่ได้มาสรรคำพ้องความหมายซึ่งเป็นคำยืมภาษาบาลีสันสกฤตเพื่อยกระดับภาษาให้มีความศักดิ์สิทธิ์และเป็นไปตามแนวคิดขบการแปล (Translation Norms) ของ กิเดียน ทูรี ได้เป็นคำแปลว่า **เกราะวิเศษปกปักรักษา**
- ขั้นตอนที่ 4: นำกลวิธีการแปลการเล่นคำด้วยการเล่นคำ (Pun > Pun) ของ เดิร์ก เดอลาบาสติตา มาประยุกต์กับการเล่นคำพวนของไทย แต่ก่อนที่จะนำคำแปลในขั้นตอนที่ 3 ไปพวนได้ ต้องแบ่งคำแปลดังกล่าวที่มีถึง 8 พยางค์ ให้เป็นกลุ่มคำที่มีจำนวนพยางค์ที่เหมาะสมเสียก่อน ได้เป็น **เกราะวิเศษ ปกปักรักษา**

ขั้นตอนที่ 5: นำคำแปลที่แบ่งพยางค์แล้วมาพวนเป็น **เกรซวิเตาะ ป่าป๋กรั๊กษก** ซึ่งออกมาเป็น ผลลัพธ์ (Effect) ที่คล้ายกับต้นฉบับคือการสลับหลังเป็นหน้า และเนื่องจากคำพวนเป็นการเล่นทางภาษาที่ผู้พูดภาษาไทยรู้จักกันดี ผู้อ่านจึงไม่ต้องใช้ ความพยายามในการประมวล (Effort) มากนักตามทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ของ เออร์เนสต์ ออกัส กัตต์ด้วย

### ตัวอย่างที่ 2



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (Dini, 2017, p. 109)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปว่า การเล่นคำพวนต้องใช้กลุ่มคำตั้งแต่ 2 ถึง 4 พยางค์ ดังนั้นคำพยางค์เดียวจึงไม่สามารถทำให้เกิดการพวนได้ (สนธิ บุญญฤทธิ์, 2537, p. 47) ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ ในบางกรณีกาลักษณะนี้ก็ประกอบด้วยคำหรือประโยคคำสั่งที่เป็นคำเดียวโดด ๆ เมื่อแปลเป็นภาษาไทยที่ตรงตามความหมาย ก็ยังเป็นคำไทยพยางค์เดียวด้วย ผู้วิจัยจึงต้องใช้วิธีการสรรคำและนำกลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนแบบเพิ่มหรือแบบดัดแปลงมาปรับใช้กับการเล่นทางภาษารูปแบบพิเศษนี้ตามแต่กรณี

## แผนการแปลคาถาที่เป็นการร่ายกลับหลังแต่เป็นคำคำเดียว

### ตัวอย่างที่ 2 RETAW

- ขั้นตอนที่ 1: กลับด้านคาถาให้เป็นคำภาษาอังกฤษธรรมดาว่า **Water** แล้วแปลเป็นภาษาไทยที่ตรงตามบริบทว่า น้ำ
- ขั้นตอนที่ 2: สรรคำที่มีความหมายว่า น้ำ โดยผู้วิจัยตัดสินใจเลือกคำว่า วารี เพราะแม้คำว่า น้ำ จะมีคำไวพจน์อื่น ๆ อีกมาก แต่คำว่า วารี เป็นคำที่ชาวไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดีและมีความเหมาะสมกับบริบทนี้มากที่สุด เพราะคำบาลีสันสกฤตอื่นๆ ที่มีความหมายว่า น้ำ เช่นคำว่า สินธุ ก็เป็นคำที่ไม่ได้ใช้กันแพร่หลายเท่า หรือคำว่า ชารา ก็ไม่สามารถนำมาสร้างเป็นคำพวนได้เพราะใช้สระเดียวกัน เป็นต้น (หากเป็นกรณีอื่นๆ ที่ไม่สามารถเพิ่มพยางค์ด้วยการสรรคำได้ จะนำกลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนแบบเพิ่มและแบบตัดแปลงมาประยุกต์ใช้แทน)
- ขั้นตอนที่ 3 : เนื่องจากคำแปลว่า วารี เป็นคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต จึงสามารถเก็บความหลังของคาถาไว้ได้ตามแนวคิดขนบการแปล ในกรณีที่คำแปลไม่ใช่คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต จะต้องมีการสรรคำยืม หรือใช้สำนวนภาษาแบบบาลีและสันสกฤตเพิ่มเข้าไปด้วย
- ขั้นตอนที่ 4: หลังจากเพิ่มพยางค์ให้กับคำแปลไทยในจำนวนที่เหมาะสมแล้ว จึงนำคำแปลในขั้นตอนที่ 3 มาพวน ซึ่งถือว่าการแปลการเล่นคำด้วยการเล่นคำ (Pun > Pun) ออกมาเป็นคำแปลว่า วีรา ที่เป็นไปตามแนวคิดการแปลด้วยทฤษฎีประเด็นสัมพันธในที่สุด

สำหรับการแปลคาถาแบบร่ายกลับหลังทั้งสองกลุ่ม ในขั้นตอนสุดท้ายที่เป็นการพวนคำนั้น ผู้วิจัยจะพิจารณาด้วยว่าคำที่พวนออกมา ต้องไม่เป็นคำหยาบคายหรือสื่อความหมายสองแง่สองง่าม หากเกิดคำที่ไม่เหมาะสมขึ้น ผู้วิจัยจะเปลี่ยนคำแปลในขั้นตอนก่อนหน้าทันที



## 2. คำที่เป็นพาลินโดรมแบบกระจกเงา (Mirrored Palindrome)

### ตัวอย่างที่ 3



(Dini, 2017, p. 321)

พาลินโดรม คือ คำ วลี หรือประโยคที่ไม่่ว่าจะอ่านจากด้านหน้าไปด้านหลังหรืออ่านจากด้านหลังไปด้านหน้าก็จะมีรูปและความหมายเหมือนเดิม ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

1. พาลินโดรมในระดับหน่วยคำ (Word-unit palindrome) เช่น Fall leaves after leaves fall.
2. พาลินโดรมแบบกระจกเงา (Mirrored palindrome) เช่น Racecar

อย่างไรก็ตาม ในภาษาไทย สามารถสร้างได้เฉพาะพาลินโดรมในระดับหน่วยคำเท่านั้น ต่างจากต้นฉบับภาษาอังกฤษที่ใช้พาลินโดรมแบบกระจกเงา เนื่องจากอักขรวิธีของทั้งสองภาษามีความแตกต่างกัน โดยสิ้นเชิง จึงไม่สามารถสร้างสมมูลภาพเชิงรูปแบบในภาษาไทยได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงแก้ปัญหาด้วยการนำฉันทลักษณ์บางส่วนจากกลบทมาทดแทน โดยตั้งใจใช้คำไทยสามัญให้แตกต่างกับคาถา 2 กลุ่มแรก เพื่อให้ระดับภาษาเหมาะสมแก่การสื่อเจตนาสร้างความตลกขบขัน และช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความตลกที่เป็นเจตนาหลักของคาถาแบบพาลินโดรมตามแนวคิดทฤษฎีวิัจฉนกรรมของ เจ. แอล. ออสติน

## แผนการแปลคาถาที่เป็นพาลิน โครมแบบกระจกเงา

### ตัวอย่างที่ 3 NURSES RUN!

- ขั้นตอนที่ 1: แปลข้อความเป็นภาษาไทยที่ตรงตามความหมายและบริบทว่า **เหล่านางพยาบาลวิ่ง**
- ขั้นตอนที่ 2: นำคำแปลที่ได้มาปรับแก้ด้วยกลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนทั้งแบบลดและแบบเพิ่ม กล่าวคือ ลดคำว่า **เหล่า** และ **นาง** ออกเพราะภาพที่ปรากฏได้สื่อให้ผู้อ่านทราบอยู่แล้วว่า พยาบาลมีหลายคนและเป็นเพศหญิง ดังนั้นจึงตัด 2 คำนี้ออกได้ จากนั้น เพิ่มคำว่า **แฉฉ** เข้ามาเพื่อนั้นว่าพยาบาลวิ่งเข้าหาตัวร้ายอย่างรวดเร็วตามภาพ จึงได้คำแปลว่า **พยาบาลวิ่งแฉฉ**
- ขั้นตอนที่ 3: นำกลวิธีการแปลการเล่นคำด้วยกลวิธีทางวรรณศิลป์ (Pun > Related Rhetorical Device) ของ เดิร์ก เดอลาบาดิตา มาประยุกต์กับฉันทลักษณ์การสกดแคร์หรือการอ่านถอยหลังของกลบท ในกรณีของตัวอย่างที่ 3 นี้ ใช้การอ่านถอยหลังเพราะประโยคที่แปลมีความยาวมากกว่า 2 พยางค์จึงไม่เหมาะกับการสกดแคร์ ผลลัพธ์ที่ได้คือ **แฉฉวิ่งพยาบาล พยาบาลวิ่งแฉฉ**

จะเห็นว่า กลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนของ มิฮาด โบโดโร ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในตัวอย่าง 1 2 และ 3 นั้นจะเปลี่ยนไปตามแต่ละกรณี ขึ้นอยู่กับลักษณะของปัญหาและไม่มีกำหนดว่ากลวิธีการแปลหนังสือการ์ตูนแบบใดต้องใช้กับคาถาแบบใดเป็นการเฉพาะ

จากการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับ และการเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและแผนการแปลดังกล่าวมาแล้ว ในบทถัดไป จะเป็นการแปลมนต์คาถาที่ปรากฏในตัวบทที่คัดเลือกมาตามแนวทาง และขั้นตอนที่เสนอไว้ พร้อมให้คำอธิบายประกอบคำแปลด้วย



## บทที่ 4 การแปลมนต์คาถาในนิยายภาพเรื่อง ชาแทนน้า

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอตารางแสดงข้อความในต้นฉบับภาษาอังกฤษ บทแปลภาษาไทย และคำอธิบายการแปล โดยจะระบุตัวละครผู้กล่าวถ้อยคำนั้นด้วย รวมทั้งใส่บทพูดและความคิดของตัวละครที่อยู่โดยรอบเพื่อให้เข้าใจบริบทของเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคาถาได้ดียิ่งขึ้น สำหรับมนต์คาถาที่เป็นประเด็นปัญหาในการวิจัย ผู้วิจัยเน้นด้วยพื้นสีเหลืองเพื่อแยกถ้อยคำที่เป็นคาถาออกจากถ้อยคำทั่วไป และได้จำแนกหมวดหมู่ตามลักษณะมนต์คาถาและแนวทางการแปลที่นำมาประยุกต์ใช้ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ คาถาที่เป็นการรำยกลับหลังและคาถาที่เป็นพาลิน โดรัมแบบกระเจกเงา ซึ่งแต่ละกลุ่มมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



#### 4.1 ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายคำศัพท์เป็นการร้อยกลับหลัง

##### ตอนที่ 1 *Everyday Magic*

หน้าที่ 10 – ในฉากนี้ ซาแทนน่ากำลังจะเริ่มแสดงมายากล จึงเสกผู้ช่วยนักแสดงออกมา

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
พิธีกร	Ladies and gentlemen, please give a warm welcome to the amazing <i>Zatanna!</i>	ท่านสุภาพสตรีและ สุภาพบุรุษ โปรดให้ การต้อนรับ <i>ซาแทนน่า</i> ผู้เสกมหัศจรรย์	
ความคิด ของซา แทนน่า	Have to admit, I'll never get tired of this.	ขอบอกเลยว่า ฟังก์ที่ครั้ง ก็ ไม่มีวันเบื่อ	ผู้วิจัยเพิ่มวลี ฟังก์ที่ครั้ง เข้าไป เพื่อให้มีความเป็นธรรมชาติ ตามแบบภาษาไทย ส่วน ถ้อยคำในต้นฉบับที่เป็น Future Tense ว่า I'll never... ก็ใช้การเทียบเคียงให้เป็นวลี ภาษาไทยว่า ไม่มีวันเบื่อ ด้วย
ความคิด ของซา แทนน่า	And chucklehead got my name right, too. Will wonders never cease?	เจ้าพิธีกรเง่เงาก็เรียกชื่อ ฉันถูกเสียด้วย มีแต่ เรื่องมหัศจรรย์ไม่รู้จบ จริงๆ	
ซาแทนน่า	Thank you! It's <i>wonderful</i> to be here with you tonight.	ขอบคุณค่ะ <i>วิเศษ</i> จริง ๆ ที่ได้มาอยู่กับทุกคน ในค่ำคืนนี้	
ผู้ชม	Yes! More! Bravo!	วู้เอาอีก บราโว	ผู้วิจัยแปลคำว่า yes ว่า วู้ ซึ่ง เป็นเสียงโห่ร้องด้วยความ ตื่นเต้น เพราะหากแปลตรง ตัวเป็นคำว่า ใช่ จะไม่เข้ากับ สถานการณ์ในการชมการ แสดง ที่ชาวไทยจะนิยมโห่

			ร้อง แสดงความชื่นชม มากกว่ากล่าวถ้อยคำ
ซาแทนน่า	But I'm lonesome up here all by myself.	แต่อยู่บนนี้คนเดียวก็ รู้สึกเหงานิด ๆ	
ซาแทนน่า	SYOB?	ชีชาทราย	<p><u>ผวนกลับได้เป็น ชายชาติรี</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวนกลับ 1</u> <u>พยางค์</u></p> <p><u>จากการวิเคราะห์หัวฉกรรรม</u> <u>ในระดับสี่เจตนา ร่วมกับ</u> <u>บริบท พบว่า คำานี้สี่</u> <u>เจตนาสั่งให้เกิดผลตามสิ่งที่</u> <u>กล่าวมาโดยทันที เพื่อที่จะ</u> <u>เสกผู้ช่วยหนุ่มออกมาอย่าง</u> <u>น่าอัศจรรย์</u></p> <p>ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในหัวข้อ แนวทางแก้ปัญหา การแปล คำานี้เป็นคำาคำเดียว จะต้องใช้แนวคิดการแปล เพิ่มและตัดแปลงของมิฮาล โบโดโร รวมถึงการสรรรคำ มาช่วย เพื่อเพิ่มจำนวน พยางค์ให้เพียงพอที่จะผวน ได้</p> <p>ในกรณีนี้ ผู้วิจัยเพิ่มคำาว่า ชาติรี ซึ่งปกติจะใช้ประสม กับชาย เพื่อเพิ่มจำนวน พยางค์ให้ผวนได้ และ เนื่องจากคำานี้เป็นคำาืมภาษา</p>

			สั้นสกฤต จึงเป็นการช่วย ยกระดับภาษาในกาลาให้มี ความศักดิ์สิทธิ์ด้วย
ซาแทนน่า	Finally, a magic act with <i>girl</i> appeal!	และแล้ว ก็ถึงการ แสดงมายากลที่ถูใจ <b>สาว ๆ</b>	สำนวน Girl appeal มี ความหมายว่า ที่ดึงดูดใจสาว ๆ ผู้วิจัยจึงแปลเป็นสำนวนว่า ถูกใจสาว ๆ

### ตอนที่ 3 *Zatanna*

หน้า 58 – ในฉากนี้ ซาแทนน่ากำลังแสดงมายากล โดยจำลองสถานการณ์ให้ดูเหมือนว่าถูกตัวร้าย  
จับตัวเอาไว้

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ความคิด ของซาแทน น่า	But I'm not anyone else. I'm a magician.	แต่มันไม่ใช่คน ธรรมดา นั่นเป็นผู้วิเศษ	ปกติคำว่า else หมายถึง อื่น ๆ เมื่อนำมาใช้ร่วมกับคำว่า anyone มีความหมายว่า คน อื่น ๆ แต่ผู้วิจัยเลือกแปลวลี anyone else ว่า คนธรรมดา เพื่อเป็นการเล่นคำที่มี ความหมายตรงข้ามกับคำว่า magician ในประโยคถัดมา ซึ่งผู้วิจัยแปลว่า ผู้วิเศษ
ความคิด ของซาแทน น่า	And the only fate I accept is the one I control.	และ โชคชะตาเดียวที่ ฉันจะยอมรับคือ โชคชะตาที่ฉันลิขิตเอง	เนื่องจากประโยคนี้มีเจตนา สื่อความหมายโดยตรง จึง แปลให้ตรงตามต้นฉบับ
ซาแทนน่า	SEPOR DNIB MEHT!	พารณากัน	<u>ผวนกลับได้เป็น พันธนาการ</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวนกลับ 1

		<p><u>พยางค์</u></p> <p><u>กาลานี้สื่อเจตนาตั้งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะปลดปล่อย</u> <u>ตนเอง (ซาแทนน่า) จากการ</u> <u>จงจำ</u></p> <p>ผู้วิจัยแปลคำว่า เชือก และ มัด โดยเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า พันธนาการ ซึ่ง เป็นคำกริยา หมายถึง จงจำ, ผูกมัด เพื่อยกระดับภาษาให้ มนต์กาลามีความขลัง นอกจากนั้น พันธนาการยัง เป็นคำที่มี 3 พยางค์ เช่นเดียวกับกาลาในต้นฉบับ ด้วย</p> <p>อีกทั้ง การตัดคำว่า เชือก ออกก็ไม่ทำให้เสียความ เนื่องจากภาพช่วยสื่อให้ ผู้อ่านเห็นอยู่แล้วว่าสิ่งที่มัด ตัวละครฝ่ายร้าย คือ เชือก นั่นเอง</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตอนที่ 3 *Zatanna*

หน้าที่ 68 – ในฉากนี้ ซาแทนน่าช่วยนักสืบ เดล คอลตัน หาผู้ร้ายที่ก่อเหตุฆาตกรรมในร้านอาหาร

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ความคิด ของซาแทน น่า	I can't say how well the busboy's prayers and rosary protected him.	ฉันไม่แน่ใจว่าคำสวด อ้อนวอนและสร้อย ประคำของบริกรคน นั้นจะคุ้มครองเขาได้ แค่ไหน	เนื่องจากคำว่า Prayer และ rosary เป็นคำศัพท์ทาง ศาสนา ผู้วิจัยจึงเดิมคำว่า สวด เข้าไปในคำว่า คำอ้อน วอนและเมื่อเป็นศัพท์ทาง ศาสนา จึงแปล protect ว่า คุ้มครอง ด้วย เพราะเป็นเรื่อง ปกติที่จะขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ปกป้องคุ้มครองจากภัย อันตราย  นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังเพิ่มคำ ว่า แค เข้าไปเพื่อให้ถ้อยคำนี้ เป็นภาษาพูดที่เป็นธรรมชาติ
ความคิด ของซาแทน น่า	Though it's even money Brother Night would have allowed an impartial survivor to spread the story.	แต่ก็มีโอกาสครั้งต่อ ครั้งนะที่บราเธอร์ไนท์ จะปล่อยให้ผู้รอดชีวิต อย่างไม่รู้อิโหนอิเหน่ ได้ไปกล่าวขวัญถึง วีรกรรมของเขา	สำนวน even money หมายถึง การมีโอกาสที่จะ เกิดขึ้นหรือไม่เกิดขึ้นเท่ากัน ผู้วิจัยแปลว่า มีโอกาสครั้งต่อ ครั้ง เพื่อประหยัดพื้นที่และ ช่วยให้คำพูดไม่เป็นทางการ จนเกินไป
ซาแทนน่า	PEELS TUOHTIW SERAMTHGIN.	นิทรี่ฝันดา	ผวนกลับได้เป็น นิทรี่ฝัน ดี ซึ่งใช้รูปแบบการผวนข้าม

			<p><u>พยางค์แรก</u></p> <p><u>ภาณานี้สื่อเจตนาตั้งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะสะกดให้บริกร</u> <u>หลับ</u></p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมภาษา สันสกฤตว่า นิทรา ซึ่งเป็น คำกริยา หมายถึง หลับ, นอน แทนสำนวน นอนหลับฝันดี ซึ่งเป็นคำกล่าวที่ชาวไทย คุ้นเคยอยู่แล้ว เพื่อยกระดับ ภาษาในคาถาให้มีความ ศักดิ์สิทธิ์</p>
นักสืบเดล	And I thought only human gangster fought turf battle.	ฉันนี่ว่ามีแต่พวก มนุษย์นักเลงเท่านั้นที่ แย่งชิงอำนาจกัน	
ซาแทนน่า	Both mystic and mundane worlds share the same planet Dale. Each has its heroes and villains. Only their methods differ.	จะโลกเวทมนตร์หรือ โลกมนุษย์ มันก็อยู่บน ดาวดวงเดียวกันนั่น แหละ เดล มีฮีโร่แล้วก็ มีตัวร้ายเหมือนกัน แค่ ใช้วิธีการต่างกันเท่า นั่นเอง	
นักสืบเดล	I don't know what magic is, I can barely process that it exists. But is there some way	ฉันไม่รู้หรอกนะว่าเวท มนตร์คืออะไร แทบไม่ อยากเชื่อด้วยซ้ำว่ามัน มีจริง แต่มีวิธีไหนไหม	เนื่องจากภาษาไทยไม่ใช่ เครื่องหมายจุดภาคเหมือน ภาษาอังกฤษ ดังนั้น หลัง ถ้อยคำว่า 'ไม่รู้ซึ' ซึ่งแปลมา

	you can...I don't know, hit the undo button?	ที่เธอจะ...ไม่รู้ซิ... ทำให้มันกลับเป็นเหมือนเดิมได้	จาก I don't know, ผู้วิจัยจึงเพิ่มจุดไข่ปลาเข้าไปเพื่อให้ผู้อ่านทราบว่า นักสืบเคลหยุกคิดสักพัก ก่อนที่จะพูดต่อไป
ซาแทนน่า	I can't bring the dead back to life, but I can add a bitter taste to Night's victory. These people might have been criminals, but they were born human.	ฉันทำให้คนตายฟื้นขึ้นมาไม่ได้ แต่ฉันทำให้งานฉลองชัยชนะของไนท์กร้อยได้นะ คนพวกนี้อาจเป็นอาชญากร แต่เขาก็เกิดมาเป็นมนุษย์	ผู้วิจัยแปลคำว่า victory โดยเพิ่มความเข้าไปเป็น งานฉลองชัยชนะ ซึ่งผู้อ่านจะเห็นในหน้าถัดไปว่า งานนั้นเกิดขึ้นจริง เพื่อให้รับกับสำนวน งานกร้อย ที่ใช้ถ่ายทอดสำนวน add a bitter taste to ในต้นฉบับ

### ตอนที่ 3 *Zatanna*

หน้าที่ 69 – ฉากนี้ต่อมาจากฉากที่แล้ว ซึ่งเป็นการสลับภาพมาให้ผู้อ่านเห็นฝ่ายตัวร้ายบ้าง

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	EROTSER RIEHT NAMUH SMROF.	กุษย์ร่างมโน	<u>ผวนกลับได้เป็น คินร่างมนุษย์</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวนสลับ 1 พยางค์  <u>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที เพื่อที่จะเปลี่ยนสัตว์ประหลาดให้กลับเป็นมนุษย์



			<p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า มนุษย์ หมายถึง คน หรือ สัตว์ที่รู้จักใช้เหตุผล เพื่อยกระดับภาษาในคาถาให้ มีความศักดิ์สิทธิ์</p> <p>อีกทั้งผู้วิจัยยังแปลแบบลด โดยตัดสรรพนามแสดงความ เป็นเจ้าของ their ออก เพราะ แม้จะไม่แปลก็ไม่ทำให้เสีย ความ และหากแปลคำนี้ จะ ทำให้มีจำนวนตัวอักษรซึ่งไม่นับรวมสระและวรรณยุกต์ที่อยู่นอกบรรทัดมากจนเกินไป และขาดความกระชับหนักแน่น</p>
ซาแทนน่า	And the world needs to see that humans, not monster, were killed tonight.	และ โลกต้องได้เห็นว่า ผู้ที่ถูกฆ่าคืนนี้เป็น มนุษย์ ไม่ใช่สัตว์ ประหลาด	ผู้วิจัยเปลี่ยนโครงสร้าง ประโยคให้เป็นโครงสร้าง ประโยคภาษาไทยที่เป็น ธรรมชาติ โดยนำวลี ไม่ใช่ สัตว์ประหลาด ไปวางไว้ หลังสุด เพื่อรักษาจุดเน้นของ ประโยคต้นฉบับที่ว่า มนุษย์ เหล่านี้ไม่ใช่สัตว์ประหลาด
บราเคอร์ ไนต์	Huh, wondered when Johnny's kid would show her hand.	เฮ้อ เมื่อไรยายลูกสาว อ่อนหัดของจอห์นนี่จะ แสดงฝีมือออกมาซะที นะ	ผู้วิจัยเปลี่ยนคำว่า kid เป็น คำว่า ลูกสาว เพื่อให้ผู้อ่านที่ อาจไม่ทราบว่า John คือพ่อ ของซาแทนน่า สามารถเข้าใจ

			<p>เนื้อเรื่องได้ดียิ่งขึ้น และได้เพิ่มคำวิเศษณ์ว่า อ่อนหัด เข้าไปเพื่อรักษาความหมายและความรู้สึกของผู้พูดที่สื่อผ่านการเรียกนางเอกว่า kid ด้วย</p> <p>อีกทั้งยังแทนสำนวน to show her hand ด้วยสำนวนไทยว่า แสดงฝีมือ ซึ่งมีความหมายตรงกับสำนวนต้นฉบับและยังสามารถรักษาความหมายของคำว่า hand ไปได้ด้วย</p>
เอ็มเบอ์	Everything okay?	ทุกอย่าง โอเคไหมคะ	ผู้วิจัยแปลคำว่า โอเค ด้วยการทับศัพท์ เนื่องจากเป็นคำที่คนไทยเข้าใจความหมายเป็นอย่างดี และใช้กันทั่วไปในภาษาพูดอยู่แล้ว
บราเคอร์ไนท์	It's nothing, baby. A rabbit ran over my grave.	ไม่มีอะไรจะรัก แคะ เย็น ๆ สิ้นหลังหน้อย	ผู้วิจัยเปลี่ยนสำนวน A rabbit ran over my grave ที่หมายถึง การเกิดอาการตัวสั่นโดยไม่ตั้งใจ เป็นสำนวนไทยว่า รู้สึกเย็นสันหลังวาบ ซึ่งปกติหมายถึงอาการที่เกิดจากความรู้สึกกลัว แต่ผู้วิจัยทำให้ความหมายอ่อนลง ด้วยการใช้คำซ้ำว่า เย็น ๆ และเติมคำว่า หน้อย เพื่อให้เห็นว่าตัว

			ร้ายไม่ได้รู้สึกกลัว แต่เหมือนมีลางสังหรณ์บางอย่างมากกว่า
บราเคอร์ไนท์	A little white rabbit.	เย็นสบายดีชะด้วยสิ	เป็นการแปลเพื่อล้อกับสำนวน เย็นสันหลัง ในประโยคข้างต้น โดยในต้นฉบับเปรียบซาแทนน่าเป็นกระต่ายน้อยที่ไร้เดียงสา ซึ่งแสดงน้ำเสียงดูถูกความสามารถของเธอ ผู้วิจัยจึงแปล เป็น เย็นสบาย เพื่อสื่อความรู้สึกของผู้พูดว่าไม่ได้รู้สึกหวาดกลัวแต่อย่างใด
นักสืบเดล	So how do we bring in this Brother night?	แล้วเราจะจับเจ้าบราเคอร์ไนท์ นี้ได้ยังไง	
ซาแทนน่า	“We” don’t. There’s no police these creature fear, no law they obey, and no jail that holds them.	ไม่ใช่ “เรา” หรือก เจ้าชั่วร้ายพวกนี้ไม่กลัวตำรวจ ไม่เคารพกฎหมาย และไม่มีคุกไหนจะขังมันได้หรอก	ต้นฉบับมีการซ้ำโครงสร้างประโยคแบบขึ้นต้นด้วยคำว่า no... ผู้วิจัยจึงเก็บโครงสร้างดังกล่าวโดยซ้ำโครงสร้างไม่...
ซาแทนน่า	GNIKROW SEHTOLC.	ภาษา ประจายก่า	<u>ผวนกลับได้เป็น</u> <u>ภษา</u> <u>ประจ่ากาย</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน</u> <u>โดยกลุ่มแรกผวนแบบพยางค์ชิด</u> <u>และกลุ่มที่สองผวนแบบข้ามพยางค์แรก</u>

			<p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะเปลี่ยนเสื้อผ้า เป็นชุดเครื่องแบบ</p> <p>เมื่ออ่านคถาในต้นฉบับ ถอยหลัง จะได้คำว่า WORKING CLOTHES หมายความว่า ชุดทำงาน หรือ อีกนัยหนึ่งคือ ชุดประจำตัว ของซาแทนน่าผู้วิจัยจึงแปล โดยใช้คำยืมภาษาบาลีว่า ภูษา และคำยืมภาษาบาลีสันสกฤต ว่า กาย เพื่อให้อักษรระดับภาษา ให้มีความศักดิ์สิทธิ์</p>
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตอนที่ 3 *Zatanna*



หน้าที่ 71 – ในฉากนี้ ซาแทนน่าร้ายคาถาพาตัวเองไปยังที่ซ่อนของเหล่าตัวร้าย เพื่อไปเจรจากับบรา  
เคอร์ไนท์

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	Watch it, boys. The sheriff's in town.	ระวังตัวหน่อยเด็ก ๆ เดี๋ยวก็โดนชีวหรือก	เนื่องจากลาสเวกัสเป็นเมือง ที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมักใช้ เป็นฉากการต่อสู้ระหว่าง พวกนอกกฎหมายกับผู้รักษา กฎหมาย ในกรณีนี้ซาแทนน่า เปรียบตัวเองเป็นนายอำเภอ

			<p>ซึ่งเป็นผู้รักษากฎหมาย ที่มาปราบพวกตัวร้าย ซึ่งเปรียบกับพวกนอกกฎหมาย แต่ผู้วิจัยคาดว่าผู้อ่านชาวไทย อาจไม่คุ้นเคยกับฉากลักษณะนี้ จึงปรับให้เป็นสำนวนที่เข้ากับวัฒนธรรมไทยมากกว่าว่า เดียวก็โดนชีวพรอก</p>
เอ็มเบียร์	You ain't welcome here, witch!	ที่นี่ไม่ต้อนรับแก นางแม่มด	<p>ผู้วิจัยเลือกใช้สรรพนาม แก เพื่อสื่อความไม่พึงพอใจของตัวละคร ขณะ เดียวกันก็ไม่หยาบคายเท่ากับคำว่า มึง</p>
ซาแทนน่า	ECI BMOT!	ช่างแข็งแระ	<p><u>ผวนกลับได้เป็น แซ่แข็ง</u> <u>ร่าง ซึ่งใช้รูปแบบการผวน</u> <u>สลับ 1 พยางค์</u></p> <p><u>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะเสกให้ร่างกาย</u> <u>ของตัวร้ายกลายเป็นน้ำแข็ง</u></p> <p>เนื่องจากผู้วิจัยเคยใช้คำว่า ร่าง ในคาถามาก่อนและจะมีการใช้คำนี้ในคาถาต่อ ๆ ไป อีกเป็นจำนวนมาก จึงเลือกใช้คำว่า ร่าง อย่าง สม่่าเสมอเพื่อให้กลายเป็นชุดคาถารูปแบบหนึ่ง</p>
ซาแทนน่า	Greetings Brother	สวัสดี บราเดอร์ไนท์	

	Night. I figured you'd be celebrating.	นึกแล้วว่าต้องกำลังฉลองอยู่	
ซาแทนน่า	Looks like anything who's anyone is here.	ดูเหมือนที่นี่จะมีแต่คนดังทั้งนั้น	
ซาแทนน่า	There's my old gal-pal, Nimue Ravensong. Your mommy should have told you, Nim, it's dangerous to play with knife.	นั่นไง เพื่อนเก่าของฉัน นิมุ เรเวนซง แม่ไม่เคยสอนเธอจะนิม ว่าเล่นกับของมีคมมันอันตราย	สาเหตุที่ผู้วิจัยเปลี่ยนประโยค Your mommy should... ให้เป็นประโยคคำถามว่า แม่ไม่เคยสอนเธอจะ เพราะคำพูดนี้เป็นคำหมิ่นที่ชาวไทยคุ้นเคยอยู่แล้ว และยังช่วยเก็บความหมายของคำว่า mommy ที่มีน้ำเสียงดูหมิ่นได้ด้วย
นิมุ เรเวนซง	Let's hear you mumble your spell with a split tongue.	มาฟังแกพิมพ์าร่ายมนต์หลังจากโดนตัดลิ้นทั้งกันดีกว่า	
ซาแทนน่า	Don't need a spell for you, hon.	อย่างเธอไม่ต้องใช้เวทมนตร์ก็ได้จ๊ะ เพื่อนรัก	ตามปกติในภาษาไทย ผู้หญิงจะไม่เรียกผู้หญิงว่า ที่รัก (Hon) ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนเป็นเพื่อนรัก แทนเพื่อให้สอดคล้องกับเพื่อนเก่า ในกรอบคำพูดก่อนหน้านี้ด้วย
นิมุ เรเวนซง	AAAGH!	โอย!	โอย เป็นคำอุทานแสดงความรู้สึกเจ็บ

### ตอนที่ 3 *Zatanna*

หน้าที่ 72 – ฉากนี้ต่อมาจากฉากที่แล้ว ซาแทนน่าต้องคอยร้ายคาถาเพื่อปกป้องตัวเองจากพวกตัวร้ายที่เข้ามาจู่โจมเธอ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
เท็ดดี้	Miss Zatanna...wanna see a bug?	คุณซาแทนน่า...คุณ อยากเห็นแมลงไหม	แม้ว่าเท็ดดี้จะเป็นพวกตัวร้าย แต่ผู้วิจัยตั้งใจแปลให้เขาใช้สรรพนาม คุณ เรียกซาแทนน่า เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเสแสร้งของตัวละครตัวนี้
ซาแทนน่า	NRUT YDDET!	เท็ดดี้ หมางรูน	<u>ผวนกลับได้เป็น หมุนร่าง</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวนพยางค์</u> <u>ซิด</u>  <u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะปกป้องตัวเอง</u> <u>ด้วยการหมุนร่างศัตรู</u>  ตามที่ได้อธิบายไว้ว่า ปกติชาวไทยจะคุ้นเคยกับการผวนชื่อบุคคลในบริบทที่ต้องการสร้างความตกลงขบขัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงตัดสินใจที่จะไม่ผวนชื่อตัวละครเพื่อไม่ให้ขัดแย้งกับเจตนาสั่งเพื่อให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาทันที ซึ่ง



			เป็นเจตนาของคาถาแบบร้าย กลับหลัง ในกรณีนี้จึงไม่พวน ชื่อเท็ดดี
เท็ดดี	Oops...	เฮ้ย...	ถ้อยคำนี้ใช้การเทียบคำ อุทานแสดงอารมณ์จาก Oops... เป็น เฮ้ย ซึ่งแสดง อาการตกใจ
เท็ดดี	Sorry.	โทษที	
ซาแทนน่า	Whatever you're paying those losers is way too much.	แกจ้างพวกไม่เอาไหน พวกนี้แพงไปหน่อย นะ	ผู้วิจัยเลือกใช้สรรพนาม แก เพื่อแสดงให้เห็นว่า ซาแทน น่าไม่เคารพในตัวบราเคอร์ ไนท์เลย แม้ว่าเขาจะมีอายุ มากกว่าเธอก็ตาม
บราเคอร์ ไนท์	Predictable. I expected better from you.	กระจอกจริง ๆ ถิ่นนี้ ว่าเธอจะทำได้ดีกว่านี้ ซะอีก	หากแปลถ้อยคำนี้เป็น ภาษาไทยแบบตรงตัวว่า เขา ได้ง่าย (predictable) อาจทำให้ ผู้อ่านเกิดความสงสัยว่าตัว ร้ายหมายถึงสิ่งใด ผู้วิจัยจึงใช้ กลวิธีการตัดแปลงของ มิฮาล โบโดโร โดยแปลว่า กระจอก เพื่อสร้างความชัดเจนว่าบรา เคอร์ไนท์กำลังดูถูกซาแทน น่าอยู่
ซาแทนน่า	I save my "A" tricks for the paying audience.	ฉันเก็บ "ไฟตาย" ไว้ เล่นให้ผู้ชมที่จ่ายเงิน มาดูเท่านั้น	ผู้วิจัยแปลสำนวน "A" tricks ด้วยสำนวน "ไฟตาย" ซึ่งหมายถึง ทีเด็ด

			เช่นเดียวกัน
ซาแทนน่า	PEERC NRUT OTNI A TIBBAR.	ครีป กลางร้าย ปาย กระเต็น	<p><u>ผวนกลับได้เป็น กลายร่าง</u> <u>เป็นกระต่าย</u> ซึ่งใช้รูปแบบ <u>การแบ่งกลุ่มผวน โดยที่กลุ่ม</u> <u>แรกผวนแบบพยางค์ซิด และ</u> <u>กลุ่มที่สองผวนแบบสลับ 1</u> <u>พยางค์</u></p> <p><u>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะปกป้องตัวเอง</u> <u>ด้วยการเปลี่ยนร่างศัตรูให้</u> <u>เป็นกระต่าย</u></p> <p>เช่นเดียวกับเหตุผลที่ให้ไว้ ข้างต้น ผู้วิจัยจะไม่ผวนชื่อตัว ละคร ครีป และใช้คำว่า ร่าง เพื่อให้สอดคล้องกับกาลาอื่น ๆ ที่ปรากฏมาก่อนหน้า</p>
ซาแทนน่า	So let's talk about your surprise party at the restaurant.	มาพูดถึงเซอร์ไพรส์ ปาร์ตี้ที่ร้านอาหารกัน ดีกว่า	เนื่องจากปัจจุบันมีการใช้ คำทับศัพท์ว่า เซอร์ไพรส์ ปาร์ตี้ กันอย่างแพร่หลายใน ภาษาไทย ผู้วิจัยจึงใช้การทับ ศัพท์แทนการแปลว่า งาน เลี้ยง ซึ่งการทับศัพท์ทำให้ ภาษามีระดับกันเองมากกว่า

ตอนที่ 4 *Fuseli's Nightmare*

หน้าที่ 81 – ในฉากนี้ ซาแทนนำกำลังช่วยวิเซนและแบล็ค คานารีทำการกิจช่วยผู้คนที่ถูกสาปให้เป็นไฮยีน่า

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ความคิด ของซาแทน นำ	Vixen returns savagery in kind, attacking with power of hyenas' mortal enemy, the lion...	วิเซนตอบโต้ความดุร้าย ด้วยความดุร้าย เธอ โจมตีด้วยพลังของศัตรู ตัวฉกาจของไฮยีน่า หรือ.. พลังของสิงโต...	ผู้วิจัยพยายามรักษา โครงสร้างของประโยค ต้นฉบับ คือ วางคำว่า สิงโต ไว้ท้ายสุด ตามเจตนาของผู้ แต่งที่ต้องการวางคำเฉลยไว้ สุดท้ายเพื่อกระตุ้นความ สนใจของผู้อ่าน
ความคิด ของซาแทน นำ	...while Black Canary's sonic cries does a number on the beasts' sensitive ears.	...ขณะเดียวกัน แบล็ค คานารีก็ใช้คลื่นเสียง จัดการกับหูที่บอบบาง ของพวกเขาไฮยีน่า	ผู้วิจัยใช้คำว่า ไฮยีน่า แทน การแปลตรงตัวว่า สัตว์ร้าย เพื่อสร้างความชัดเจนว่า แบล็ค คานารี กำลังจัดการ กับไฮยีน่าโดยใช้การโจมตี ไปที่จุดอ่อนของสัตว์เหล่านี้
ซาแทนนำ	SANEYH EMOCEB YLTNENAMREP NAMUH!	โหมนา กลางร้าย บุษยัมเน็น ถรวา	<u>ผวนกลับได้เป็น หมานใน</u> <u>กลายร่าง เป็นมนุษย์ ถาวร</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่ม</u> <u>ผวน โดยทุกกลุ่มผวนแบบ</u> <u>พยางค์ขีด</u>  <u>คาถานี้คือเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะเปลี่ยนหนา</u>

		<p><u>ในให้กลับเป็นมนุษย์</u></p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลีสันสกฤตว่า มนุษย์ หมายถึงคน, สัตว์ที่รู้จักใช้เหตุผล และคำว่า ถาวร ซึ่งเป็นคำวิเศษณ์ หมายถึง ยั่งยืน เพื่อขกระดับภาษาในคาถาให้มีความศักดิ์สิทธิ์</p> <p>อีกทั้งผู้วิจัยยังเลือกใช้คำว่า หมาใน แทนคำว่า ไฮยีน่าในคาถา เนื่องจากคำว่า หมาในสามารถผวนกลับได้ง่ายกว่า</p> <p>การที่ผู้วิจัยเลือกแปลคาถาว่า กลางร้าย (กลางร้าย) ก็เพื่อให้เป็นชุดคาถาแบบที่ใช้คำว่า ร้าย และยังช่วยให้โครงสร้างของประโยคแปลเท่ากับประโยคต้นฉบับด้วย</p> <p>และอาจสังเกตได้ว่า คาถานี้มีทั้งส่วนที่ใส่วรรณยุกต์และส่วนที่ไม่ใส่วรรณยุกต์อยู่ด้วยกัน ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยตัดสินใจจะไม่ใส่วรรณยุกต์ในส่วนที่เป็นคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต แม้ว่าคำคำนั้นจะนำไปผวน</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			กับคำไทยที่มีวรรณยุกต์ก็ตาม เนื่องจาก ตามปกติคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตในภาษาไทยจะไม่ปรากฏการใส่วรรณยุกต์อยู่แล้ว ผู้วิจัยจึงพยายามเก็บความหลังของรูปแบบการใช้ภาษาดังกล่าวไว้และขอมลี่ยเสียงวรรณยุกต์ไป แต่ส่วนที่เป็นคำไทยแท้ ผู้วิจัยก็จะยังคงใส่รูปวรรณยุกต์เพื่อเก็บเสียงตามวรรณยุกต์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถพวนกาลากลับได้ง่ายขึ้น
ความคิด ของซาแทน นำ	Then it's up to me to finish the game.	แล้วก็ถึงตาฉันที่จะเป็นคนจบเกม	ผู้วิจัยแปลสำนวน finish the game ด้วยสำนวน “จบเกม” หมายถึง การทำให้สิ้นสุด ซึ่งมีความหมายโดยตรงและโดยนัยเหมือนกับสำนวนในต้นฉบับ
ตัว ประกอบ	It was a nightmare!	นี่มันฝันร้ายชัด ๆ	
ซาแทนนำ	It's over now.	มันจบแล้ว	

ตอนที่ 4 *Fuseli's Nightmare*

หน้าที่ 99 – หลังจากที่หลุดออกมาจากมิติแห่งความฝัน ชาแทนน่าได้ร้ายคาถาเพื่อขังฟูเซลีไว้ใน  
หมวกวิเศษ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ชาแทนน่า	So the world loses one more nightmare imp. Sorry, but I can't see the downside.	แล้วโลกก็เสียภูตน้อย แห่งฝันร้ายไปอีกตัวหนึ่ง ขอโทษด้วยนะ แต่นั่น ไม่เห็นว่าจะมีอะไร เสียหายเลย	
ฟูเซลี	Please, Great goddess! Mercy!	โปรดเมตตาด้วยเถิด เทพธิดาผู้ยิ่งใหญ่	ผู้วิจัยเดิมคำว่า เถิด ซึ่งเป็น คำบอกมาลา เพื่อสื่อเจตนา วิงวอนของตัวร้ายให้ชัดเจน ขึ้น
ชาแทนน่า	Huh, from fake to goddess in one night. You're doing wonders for my mangled self-esteem.	แห่ม เปลี่ยนจาก จอมปลอมเป็นเทพธิดา ในคืนเดียวเลยนะ ทำ เอาฉันเสียความมั่นใจ ในตัวเองได้อย่างน่า อัศจรรย์จริงๆ	ผู้วิจัยแปลคำว่า Huh ด้วย คำอุทาน แห่ม ซึ่งใช้ในการ บ่น หรือ ต่อว่า
ฟูเซลี	Spare me! I give you anything! I...promise!	ไว้ชีวิตฉันเถิด ฉันจะ ยอมให้ทุกสิ่ง ฉัน... สัญญา	
ชาแทนน่า	And that's the magic word!	อยากได้ยื่นแก่นั่นแหละ	ผู้วิจัยใช้การแปลแบบ ดัดแปลง เพราะในภาษาไทย ไม่มีสำนวนที่มีสมมูลภาพ เชิงความหมายกับสำนวน

			the magic word
ซาแทนน่า	SREPEELS ESAELER ILSSUF!	ปราศปีศอย ใฝ่ลับหลู	<u>ผวนกลับได้เป็น ปล่อย</u> <u>ปีศาจ ผู้ลับไหล ซึ่งใช้</u> <u>รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน</u> <u>โดยที่ทั้งสองกลุ่มผวนแบบ</u> <u>สลับ 1 พยางค์</u>  <u>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะจัดการกับศัตรู</u>  <u>เนื่องจากผู้วิจัยจะไม่ผวน</u> <u>คำวิสามานยนาม จึงใช้คำว่า</u> <u>ปีศาจ แทนชื่อ ฟุเซลี ซึ่งเป็น</u> <u>การใช้คำยืมภาษาบาลี</u> <u>สันสกฤต เพื่อยกระดับกาลา</u> <u>ให้มีความศักดิ์สิทธิ์</u>
ซาแทนน่า	Now to lock you up someplace until I need you.	ถึงเวลาขังแควไว้ที่ไหน สักแห่งจนกว่าฉัน จะต้องการแก่อีก	
ฟุเซลี	Oh, no. Not that.	ไม่นะ อย่าทำอย่างนั้น	ผู้วิจัยตัดคำอุทานออกและ เปลี่ยนเป็นคำบอกมาลา แทนเพื่อให้มีความเป็น ธรรมชาติแบบภาษาไทย ซึ่ง จะไม่อุทานในสถานการณ์ เช่นนี้
ฟุเซลี	This is Humiliating! You can't <i>do this</i> to	นี่มันหยามเกียรติกันนี้ เธอจะทำแบบนี้กับเจ้า	



	the Lord of Night Terrors!	แห่งความน่ากลัวยาม ราตรีไม่ได้นะ	
ซาแทนน่า	Shut it Fussy. TEG NI EHT TAH.	หุบปาก ฟุซซี่ ตามาลง	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>ลงมาลา</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวนสลับ</u> <u>1 พยางค์</u></p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะขังศัตรูไว้ใน หมวก</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า มาลา หมายถึง หมวก เพื่อยกระดับกาลาให้ มีความศักดิ์สิทธิ์</p>
ซาแทนน่า	DNIB EHT NOMED EDISNI.	ตราจปีสิง โย่ภายนุ	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>ตรึง</u> <u>ปีศาจ อยู่ใน</u> ซึ่งใช้ <u>รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน</u> <u>โดยที่ทั้งสองกลุ่มผวนแบบ</u> <u>สลับ 1 พยางค์</u></p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะจงจำศัตรูไว้ ด้วยเวทมนตร์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า ปีศาจ หมายถึง ผี เพื่อยกระดับภาษาในกาลา</p>

			<p>ให้มีความศักดิ์สิทธิ์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า <u>ตรีง</u> มาจาก <u>พิธิตรีงผี</u> หรือ <u>พิธิขังผี</u> ของคนโบราณ ซึ่งเป็นการกักขังผีไว้ในภาชนะอย่างหนึ่ง ปกติจะเป็นหม้อ โดยนำมาปรับใช้กับสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน คือ ซาแทนนำรายคาถาเพื่อกักขังฟูเซตีเอาไว้ในหมวก</p>
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตอนที่ 5 *Night on Devil Mountain*

หน้าที่ 106 - ในฉากนี้ ซาแทนนำกำลังจัดการสมุนหุ่นฟางของบราเดอร์ไนท์เพื่อที่จะถามหาสถานที่ที่เพื่อน ๆ ถูกจับตัวเอาไว้

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนนำ	SEIGIFFE NRUB!	ให้จงมุ่น	<p><u>สวนกลับ</u> ได้เป็น <u>หุ่นจงไหม้</u> ซึ่งใช้รูปแบบการสวนกลับ 1 พยางค์</p> <p><u>คาถานี้</u> สื่อเจตนาสั่งให้ <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที</u> เพื่อที่จะ <u>เผาศัตรูให้มอดไหม้</u></p> <p>ผู้วิจัยแปล Burn ว่า <u>ไหม้</u></p>

			ซึ่งเป็น อกรรมกริยา เพื่อสื่อ นัยว่า เวทมนตร์ทำให้หุ่น "ใหม่" ขึ้นเองได้ ไม่ต้องมีผู้ทำ การจุดไฟ
ซาแทนน่า	DNIWLRIHW TFIL YGIFFE!	วุ่นๆ หมา ยืนหุ่นขก	<u>ผวนกลับได้เป็น วายูหมุน</u> <u>ยกหุ่นขึ้น</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ แบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสอง กลุ่มผวนแบบสลับ 1 พยางค์  <u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะยกศัตรูขึ้น</u> <u>ด้วยพายูหมุน</u>  ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า วายู หมายถึง ลม เพื่อยกระดับคาถาให้ ศักดิ์สิทธิ์
ซาแทนน่า	Before you are spun back into lifeless straw, tell me where Brother Night took my friends!	ก่อนที่พวกแกจะถูกปั่น กลับไปเป็นฟางไร้ชีวิต บอกมาซิว่าบราเคอร์ ไนท์เอาเพื่อน ๆ ฉันไป ไว้ที่ไหน	
ซาแทนน่า	LLET EM!	อานามเมย	<u>ผวนกลับได้เป็น เอียนาม</u> <u>มา</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวน สลับ 1 พยางค์

			<p>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะบังคับให้ศัตรู บอกชื่อสถานที่ที่ต้องการ</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า นาม หมายถึง ชื่อ เพื่อยกระดับคาถาให้ ศักดิ์สิทธิ์ คำนี้โดยปกติใช้ ในภาษาระดับทางการใน ภาษาไทย</p>
หุ่นฟาง	Diablo...	ดีอาโบล...	ชื่อสถานที่ ใช้การถ่าย เสียงออกเป็นภาษาไทย
ความคิด ของซาแทน นำ	Of course, the site of the monsters' greatest atrocities. The birthplace of his power.	จริงสิ ต้องเป็นที่ตั้งแห่ง ความชั่วร้ายที่สุดของ เจ้าปีศาจ แหล่งกำเนิด พลังของมัน	

### ตอนที่ 5 *Night on Devil Mountain*

หน้าที่ 108 – ในฉากนี้ ซาแทนนำมาช่วยเพื่อน ๆ จากพวกตัวร้าย และทั้งสองฝ่ายก็เข้ามาต่อสู้กัน

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนนำ	SERGO EMOCEB ENOTS!	ยาเป็นศิลา	ผวนกลับได้เป็น <u>ยักษ์เป็น</u> <u>ศิลา</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวน สลับ 1 พยางค์

			<p>ศาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะปกป้องตัวเอง ด้วยการเสกยักษ์ให้เป็นหิน ผู้วิจัเลือกใช้คำยืม สันสกฤตว่า ศิลา หมายถึง หิน เพื่อยกระดับศาลาให้ ศักดิ์สิทธิ์</p>
ซาแทนน่า	REHTORB THGIN DNA SEILLA LLAF!	หลายเร้า จาศพินง	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>เหล่าร้าย</u> <u>จงพินาศ</u>ซึ่งใช้รูปแบบการ แบ่งกลุ่มผวน โดยที่กลุ่ม แรกผวนแบบพยางค์ซิด และกลุ่มที่สองผวนแบบ สลับ 1 พยางค์</p> <p>ศาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะต่อสู้กับศัตรู</p> <p>ผู้วิจัเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า พินาศ ซึ่งเป็น คำกริยา หมายถึง เสียหาย สิ้นเชิง, เสียหายย่อยยับ เพื่อ ยกระดับภาษาในศาลาให้มี ความศักดิ์สิทธิ์</p> <p>ศาลานี้ใช้ทั้งการแปลแบบ ลดและแบบคัดแปลง กล่าวคือ ลดชื่อตัวละคร บรา</p>

			<p>เคอร์ไนท์ และลดคำว่า allies (พรรคพวก) และ ดัดแปลงให้เป็นคำว่า เหล่าร้าย แทนเพื่อให้กระชับและผวนได้ง่าย</p>
<p>บราเคอร์ไนท์</p>	<p>Stop her!</p>	<p>หยุดเธอเร็ว</p>	<p>ผู้วิจัยเพิ่มคำว่า เร็ว เข้าไป เพื่อให้คำแปลสอดคล้องกับบริบทมากขึ้น กล่าวคือ บราเคอร์ไนท์กล่าวถ้อยคำนี้เพื่อสั่งให้ลูกสมุนจัดการกับซาแทนน่าโดยเร็วที่สุดก่อนที่เขาจะพ่ายแพ้</p>
<p>ซาแทนน่า</p>	<p>Night raised his defenses too quickly. I'll have to be faster to take down his goons.</p>	<p>ไนท์ใช้พลังป้องกันได้เร็วเกินไป ฉันต้องเร็วกว่านี้ถ้าจะกำจัดลูกสมุนชั่วของมัน</p>	
<p>ซาแทนน่า</p>	<p>SSALG SLLAW PART EHT REPAHS!</p>	<p>แปรวการกำ จอมล้ง</p>	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>ปรากฏ</u> <u>แก้ว จงล้อม</u> ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่กลุ่มแรกผวนแบบสลับ 1 พยางค์ และกลุ่มที่สองผวนแบบพยางค์ชิด</p> <p>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที เพื่อที่จะขังศัตรูไว้ในกำแพงแก้ว</p>

			<p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืม สันสกฤตว่า ปราการ หมายถึง กำแพง เพื่อ ยกระดับกาลาให้ศักดิ์สิทธิ์</p> <p>และตามที่ได้กล่าวมาแล้ว ว่า ผู้วิจัย จะไม่พวนคำวิสา มานขนาม จึงตัดสินใจจะชื่อ ของ the Shaper เพราะภาพ จะช่วยสื่อให้ผู้อ่านทราบว่า ซาแทนน่ากำลังร้ายกาลาใต้ the Shaper อยู่แล้ว</p>
ความคิด ของซาแทน น่า	That's better. The shaper can't change what it can't touch.	เยี่ยม จอมแปลงรูป จะ เปลี่ยนร่างสิ่งที่มีมันไม่ได้ สัมผัสไม่ได้	<p>เหตุผลที่ไม่แปล That's better. ว่า แบบนี้ดีขึ้น ให้ ตรงตามตัวอักษร เพราะ ผู้วิจัยเห็นว่า เยี่ยม เพียงคำ เดียวสามารถสื่อความหมาย เดียวกันได้และช่วยประหยัด พื้นที่สำหรับคำอื่น ๆ อีก ด้วย</p>
ทีดี	Miss Zatanna...	คุณซาแทนน่า...	
ทีดี	I have something special just for you!	ผมมีของพิเศษมาให้คุณ โดยเฉพาะ	
ซาแทนน่า	So do I, Teddy.	ฉันก็มีนะ ทีดี	
ซาแทนน่า	KNIRHS!	ห่างรอด	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>หดร้าง</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวน</u> <u>พยางค์ขีด</u></p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</p>



			<p>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที เพื่อที่จะทำให้ศัตรูมีขนาดตัวเล็กลง</p> <p>ผู้วิจัยใช้การแปลเพิ่มเพื่อช่วยเพิ่มความชัดเจนและเพื่อให้ถ้อยคำมีพยางค์เพิ่มขึ้นจนสามารถนำมาผวนได้ แต่ก็คงไว้ให้มีเพียง 2 พยางค์เพื่อไม่ให้ยาวเกินต้นฉบับมาก</p> <p>อีกทั้งยังใช้คำว่า ร่าง เพื่อให้รับกับคำอื่น ๆ เกี่ยวกับ ร่าง ด้วย</p>
<p>เท็ดดี้</p>	<p>What did you do?!?</p>	<p>แกทำอะไรนะ</p>	<p>ผู้วิจัยเปลี่ยนสรรพนามที่เท็ดดี้ใช้เรียกขานตนเองจาก คุณ เป็น แก เพื่อแสดงให้เห็นว่า ที่ผ่านมามีเท็ดดี้สร้างทำเป็นพุดจาติ แต่เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์คับขัน ก็เผยตัวตนที่แท้จริงออกมา</p>

ตอนที่ 5 *Night on Devil Mountain*

หน้าที่ 109 – ต่อมาจากฉากที่แล้ว ซาแทนนำใช้พลังเวทมนตร์ปราบตัวร้ายไปที่ละคน

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนนำ	Just putting things into perspective, Ted.	แค่ทำให้เธอ ได้รู้รสชะ บ้าง เท็ด	สำนวน Just putting things into perspective หมายถึง การทำให้เห็นคุณค่าที่แท้จริงของสิ่งหนึ่ง โดยเปรียบเทียบกับอีกสิ่งหนึ่ง แต่ผู้วิจัยเลือกที่จะแปลตัดแปลงว่า ทำให้เธอ ได้รู้รสชะบ้าง เพราะต้องการให้สอดคล้องกับภาพที่ซาแทนนำเสกให้เท็ดตีตัวหดเท่ากับแมลงกินคน เพื่อให้เขาถูกลงโทษด้วยพลังของตัวเอง และเข้าใจความเจ็บปวดที่เขาทำกับผู้อื่น
เท็ดตี	Nooo!	อายนะ	
เอ็มเบอรี่	My turn, witch, now you <b>burn!</b>	ตาฉันล่ะ นางแม่มด จงไหม้ไปซะ	ผู้วิจัยละคำว่า Now (ตอนนี้) เพื่อให้สั้นกระชับ โดยไม่ทำให้ความหมายเปลี่ยนไป
ซาแทนนำ	RETAW.	วีรา	<u>ผวนกลับได้เป็น วารี</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวนพยางค์ ซิด ภาณานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะเสกน้ำออกมา อย่างอัศจรรย์

			หากผู้วิจัยแปลคำว่า Water ว่า น้ำ ซึ่งเป็นคำพยางค์เดียว จะไม่สามารถพวนได้ จึงต้องเปลี่ยนมาใช้คำยืมจากภาษาบาลีว่า วารี ซึ่งเป็นคำสองพยางค์แทน
ซาแทนน่า	Being a dragon hatching in a human “shell” is impressive until you meet someone who can turn your breath to water.	เป็นมังกรที่ฟักตัวใน “ร่าง” ของมนุษย์ มันก็ดูเร่ดี แต่ถ้าได้เจอคนที่เสกน้ำเข้าปากได้ก็ไม่รอด	หากแปลตรงตัวจะมีจำนวนตัวอักษรที่มากเกินไป ไม่สามารถจำกัดให้อยู่ในกรอบคำพูดได้ ผู้วิจัยจึงแปลดัดแปลงให้กระชับขึ้น โดยยังสื่อความหมายเดิมเพื่อให้สามารถอยู่ในกรอบคำพูดที่จำกัดที่ไม่สามารถขยายเพิ่มได้
บ ร า เต็ อ ร์ ไน้ท์	ENOUGH!	พอแล้ว	
บ ร า เต็ อ ร์ ไน้ท์	I don't need underlings to ensure your destruction!	ฉันไม่ต้องให้พวกลูกกระจ๊อกมาช่วยทำลายแกหรือ	แม้คำว่า underling จะมีความหมายตรงตัวว่า ลูกน้อง แต่ผู้วิจัยเลือกแปลว่า ลูกกระจ๊อก เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกถูกดูหมิ่นของตัวร้ายที่พูดขณะที่กำลังโกรธ

ตอนที่ 5 *Night on Devil Mountain*

หน้าที่ 110 – หลังจากปราบตัวร้ายคนอื่นจนราบคาบ ซาแทนน่าจึงมาต่อสู้กับบราเดอร์ไนท์ซึ่งเป็นหัวโจก

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	CITSYM DLEIHS TCETORP SU!	เกรซวิเสาะ ปาปักรักษก	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>เกราะ</u> <u>วิเศษ ปกป้องรักษา</u> ซึ่งใช้ รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่กลุ่มแรกผวนแบบ <u>สลับ 1 พยางค์</u> และกลุ่มที่ <u>สองผวนแบบสลับ 2 พยางค์</u></p> <p>คำถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะสร้างเกราะ ขึ้นมาปกป้องตัวเองและ เพื่อน ๆ</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า <u>วิเศษ</u> และ รักษา เพื่อยกระดับคำถานี้ให้ ศักดิ์สิทธิ์</p> <p>เนื่องจากกรอบคำพูดใน ส่วนนี้มีขนาดไม่ใหญ่มาก ผู้วิจัยจึงใช้การแปลแบบลด เพื่อให้คำแปลสั้นลงโดยละ คำสรรพนาม us (พวกเรา) เพราะภาพได้สื่อให้ผู้อ่าน</p>

			<p>เห็นอยู่แล้วว่า ซาแทนน่า กำลังร้ายมนต์คาถาเพื่อ ปกป้องตัวเธอและเพื่อน ๆ ดังนั้น แม่จะตัดความ ออกไปบ้าง ก็ยังสามารถสื่อ ความหมายได้ครบถ้วน</p>
ซาแทนน่า	NRUTER TSALB OT THGIN!	ระบับเกล็ด ทำลิตระอะ มาย	<p><u>ผวนกลับได้เป็น ระเบิด กลับ ทำลายอมิตร ซึ่งใช้ รูปแบบการผวนแบ่งกลุ่ม โดยที่ทั้งสองกลุ่มผวนแบบ ข้ามพยางค์แรก</u></p> <p><u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะสะทอนพลัง กลับคืนไปที่ศัตรู</u></p> <p>คำว่า Night เป็นชื่อย่อที่ซา แทนน่าเรียก Brother Night เนื่องจากผู้วิจัยจะไม่ผวนชื่อ วิสามานยนาม จึงตัดแปลง โดยใช้คำยืมสันสกฤตว่า อมิตร ซึ่งหมายถึง ศัตรู แทน และยังเป็นการเพิ่มความ ศักดิ์สิทธิ์ด้วย</p>
ซาแทนน่า	SKCOR BMOTNE MIH!	ศิลบฟังกลา	<p><u>ผวนกลับได้เป็น <b>ศิลาฝัง กลบ</b> ซึ่งใช้การผวนข้าม พยางค์แรกกับการผวนสลับ</u></p>

			<p>1 พยางค์ มาผสมกัน</p> <p><u>เวลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะฝังศัตรูไว้ได้</u> <u>หินก้อนใหญ่</u></p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืม สันสกฤตว่า ศิลา หมายถึง หิน เพื่อยกระดับภาษาให้ ศักดิ์สิทธิ์</p> <p>ผู้วิจัยพยายามเลี่ยงที่จะไม่ แปลคำสรรพนาม เพราะการ คงคำว่า มัน (him) ไว้จะทำ ให้ระดับภาษาและความ หนักแน่นลดลง</p>
ความคิด ของซาแทน นำ	That'll slow him down while I catch my breath!	นั่นจะทำให้มันช้าลง พอจะให้ฉันได้หยุดพัก หายใจ	

### ตอนที่ 5 *Night on Devil Mountain*

หน้าที่ 120 – ในฉากนี้ ซาแทนนำจับกุมบราเดอร์ไนท์เอาไว้ด้วยเวทมนตร์ก่อนที่จะหนีไปได้

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ความคิดของ บราเดอร์ ไนท์	Have to escape while she's distracted.	ต้องรีบหนีไปตอนที่มัน กำลังเสียสมาธิ	ผู้วิจัยเพิ่มคำกริยา รีบ เข้า ไปหน้ากริยาหลักของ ประโยค เพื่อให้เข้ากับ บริบทที่บราเดอร์ไนท์ต้อง

			เร่งหนีไปก่อนที่ซาแทน น่าจะรู้ตัว ถึงแม้จะเป็นการ แปลเกินต้นฉบับก็ตาม
ความคิดขอ งบราเดอร์ ไนท์	I'll return with more underlings and...	ฉันจะกลับมาพร้อมกับ ลูกสมุนมากกว่านี้และ...	
ซาแทนนำ	Eldon Peck!	เอลดอน เพ็ก	
ซาแทนนำ	EZEERF.	ขางแรง	<u>ผวนกลับได้เป็น แจ็งร้าง</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวน</u> <u>พยางค์ชิด</u> คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะทำให้ศัตรู หยุดชะงัก ผู้วิจัยใช้กลวิธีการแปล แบบเพิ่มเพื่อเพิ่มจำนวน พยางค์ให้สามารถนำมาผวน ได้ โดยตั้งใจให้เป็นคำแปล ที่มีเพียง 2 พยางค์ เพื่อให้ คาถายังอยู่ในกรอบคำพูดที่ มีพื้นที่จำกัดได้
ความคิด ของซาแทน นำ	I thought I could throw a scare into Brother Night and he would back down. Tonight showed me he'll never stop until I and everyone I care about is dead by his hand.	ฉันเคยคิดว่าจะขู่ให้บรา เดอร์ไนท์กลัวได้และ เขาก็จะเลิกไปเอง แต่ คืนนี้ เห็นแล้วว่าเขาจะ ไม่มีวันหยุดจนกว่าฉัน และทุก ๆ คนที่ฉัน ห่วงใยจะตายด้วยน้ำมือ ของเขา	ผู้วิจัยเพิ่มคำสันธาน แต่ เข้าไปหน้าประโยคที่สอง เพื่อช่วยให้เห็นความขัดแย้ง ระหว่างประโยคแรกกับ ประโยคที่สองได้ชัดเจน ยิ่งขึ้น

ความคิด ของชาแทน น่า	Not going to happen.	ไม่มีวันจะเกิดขึ้นหรอก	การเพิ่มคำว่า ไม่มีวัน เข้า ไปช่วยทำให้มีความหนัก แน่นและเป็นธรรมชาติมาก ขึ้น
บราเคอร์ ไนท์	Ahh!	โห้!	ถ้อยคำนี้ใช้การเทียบคำ อุทานแสดงอารมณ์จาก Ah! เป็น โห้! ซึ่งแสดง ความรู้สึกเจ็บปวด

### ตอนที่ 6 *Playing with Fire*

หน้าที่ 129 – ในฉากนี้ ชาแทนน่ากำลังตามจับพวกโจรที่ขโมยเงินมาจากคาสิโนของเบนจามิน เรย์ มอนด์

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ชาแทนน่า	You like card games, chairman? Try my favorite...	คุณชอบเล่น ไพ่ไพ่ใหม่ ท่านประธาน งั้นลอง เกมโป๊กเกอร์ของฉัน...	
ชาแทนน่า	DLOH WE'!	โใจ้ว	<u>ผวนกลับได้เป็น จั่วไฟ ซึ่งใช้รูปแบบการผวนพยางค์</u> <u>ชิด</u>  <u>คำถ้อยนี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะจับตัวผู้ร้าย</u> <u>ขโมยเงิน</u>  Texas Hold em' เป็น ชื่อ เกมไพ่ชนิดหนึ่ง ซึ่งมีวิธีเล่น เหมือนเกมไพ่โป๊กเกอร์ แต่ ต่างกันที่ผู้เล่นคนแรกจะ เปลี่ยนไปถูกรอบโดยหมุน



			<p>ไปตามลำดับ เนื่องจากเกมนี้ไม่เป็นที่รู้จักมากนักในวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยจึงแปลโดยดัดแปลงเป็น จั๋วไฟ ซึ่งสอดคล้องกับภาพในป้ายด้านหลังซึ่งเป็นรูปคาวบอยใช้มือจับยานพาหนะของพวกเขาตัวร้ายที่เป็นรูปทรงไฟ</p>
<p>ตัวประกอบ ฝ่ายผู้ร้าย</p>	<p>Turn us loose, witch, or you're ring-a-ding- <i>dead.</i></p>	<p>อย่ามาเกทับกันเลย นาง แม่มด เดียวก็ได้ <b>หมอบ</b> หรือก</p>	<p>ในการแปลข้อความส่วนนี้ ผู้วิจัยแปลโดยนำคำศัพท์ที่ใช้ในการเล่นไฟโป๊กเกอร์มาใช้เพื่อให้สามารถเก็บทั้งความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยได้ตามต้นฉบับ ดังนี้</p> <p>สำนวน Turn us loose ตรงกับสำนวนไทยที่ใช้ในการเล่นไฟว่า เกทับ หมายถึง ลงเงินมากกว่าคนที่ลงเงินก่อนหน้าเพื่อขูให้คู่แข่งกลัว ในสถานการณ์อื่น ๆ สำนวน เกทับ หมายถึง ขู่ศัตรูให้กลัว</p> <p>คำว่า dead ตรงกับคำไทยที่ใช้ในการเล่นไฟว่า หมอบ หมายถึง ขอมแพ้หรือผู้เล่นผู้นั้นตายไปแล้วในเกม ใน</p>

			สถานการณ์อื่น ๆ หมอบ หมายถึง ถูกซ้อมจนปางตาย
ซาแทนน่า	Whatever you say, chairman!	ตามที่คุณขอเลย ท่าน ประธาน	
ซาแทนน่า	ELFFUHS!	ใส่พับ	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>สับไฟ</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวน พยางค์ขีด</p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะเล่นงานผู้ร้าย ให้เสียท่า</p> <p>ผู้วิจัยใช้กลวิธีการแปล เพิ่มเป็น สับไฟ เพื่อเป็นการ เพิ่มพยางค์ให้เพียงพอที่จะ นำมาสร้างคำผวน แต่ เนื่องจากคำว่า ไฟ เป็นคำยืม ภาษาจีนกลางซึ่งหมายถึง เครื่องเล่นการพนันอย่าง หนึ่ง อยู่แล้ว จึงไม่สามารถ หาคำยืมภาษาบาลีหรือภาษา สันสกฤตที่มีความหมาย เดียวกันมาทดแทนได้ ซึ่ง การแปลลักษณะนี้ยัง สอดคล้องเป็นชุดเดียวกับการ แปลว่า ใจพั่ว ในคาถา ก่อนหน้าด้วย</p>

ตอนที่ 6 *Playing with Fire*

หน้าที่ 146 – ฉากนี้ซาแทนนำลูกปีศาจไฟซึ่งเป็นลูกสมุนของแมมเม็นเข้ามาโจมตีในห้องพักของโรงแรม

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนนำ	I'm just guessing, but no mint on my pillow tonight?	ฉันก็แค่เดาว่าแต่มันจะไม่ได้บริการพิเศษหรือ	สำนวน no mint on my pillow เป็นสำนวนที่มาจากสถานการณ์ที่แขกผู้เข้าพักในโรงแรมหรู จะได้รับบริการพิเศษ เช่น บริการมาเปิดผ้าคลุมเตียงและผ้าห่มให้ในตอนค่ำพร้อมกับวางช็อกโกแลตรสมินท์ไว้บนหมอนเพื่อให้แขกได้รับประทานก่อนนอน สำนวนนี้จึงหมายถึง ไม่ได้รับบริการพิเศษ หรือไม่ได้รับการปฏิบัติอย่างดี
ปีศาจไฟ	Unworthy trickster. Mammon has seen fit to grant your death at our hand.	แม่คนน้อยฉลาดผู้ไร้ราคา ท่านแมมเม็นคิดถูกแล้ว ที่ให้พวกข้ามาสังหารเจ้านะ	ผู้วิจัยใช้สรรพนาม เจ้า-ข้า เนื่องจากผู้พูดคือปีศาจไฟซึ่งเป็นลูกน้องของจอมราชาแห่งนรก จึงมีอายุหรืออาวุโสสูงและผู้พูดมองตนเองว่ามีสถานะสูงกว่าซาแทนนำด้วย
ซาแทนนำ	<i>Mammon</i> , huh? Well, I don't know what I did to rile up hell's Lord of <i>Avarice</i> , but I have a	<i>แมมเม็น</i> หรือ ฉันก็ไม่รู้ว่าไปทำอะไรชั่วโมโหราชาแห่ง <i>ความโลภของนรก</i> แต่ฉันมีโชว์ดังที่ต้องไปแสดงในอีกไม่กี่	a sold-out show มีความหมายตรงตามตัวอักษรว่า การแสดงที่มีชื่อเสียงโด่งดังมากจนมีการขายบัตรล่วงหน้าเต็มหมดก่อนการ

	sold-out show in a couple hours, so...	ชั่วโมง เพราะงั้น...	แสดง ผู้แปลจึงแปลสั้น ๆ เพื่อให้เหมาะกับพื้นที่ว่า โชว์ดัง
ซาแทนน่า	DNIW ESUOD ERIF SNOMED!	วัดยูพา ไปศาจไฟ	<p>ผวนกลับได้เป็น วายุพัด ปิศาจไฟ ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสองกลุ่มผวนแบบสลับ 1 พยางค์</p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที</u> เพื่อที่จะเสกลมมาใช้สู้กับศัตรู</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลีสันสกฤตว่า วายุ หมายถึงลม และคำว่า ปิศาจ หมายถึงผี เพื่อยกระดับกาลาให้ศักดิ์สิทธิ์</p>
ปิศาจไฟ	Fool. No earthly wind can extinguish our flame.	โง่งง่า ลมบนโลกไม่อาจดับเพลิงของเราได้หรอก	ถ้อยคำนี้ใช้การแปลแบบตรงตัว แต่เพิ่มสำนวนไม่อาจ เพื่อให้ฟังดูเป็นสำนวนโบราณซึ่งเข้ากับบุคลิกของปิศาจไฟที่มีอายุยืนยาว
ซาแทนน่า	RETAW NWORD MEHT!	วีรา จวมท่ง	<p>ผวนกลับได้เป็น วารี จงท่วม ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสองกลุ่มผวนแบบพยางค์ชิด</p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที</u> เพื่อที่จะเสกน้ำมาใช้สู้</p>

			<p><u>กับศัตรู</u></p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลีสันสกฤตว่า วารี หมายถึงน้ำ เพื่อยกระดับคาถาให้ศักดิ์สิทธิ์</p>
ปีศาจไฟ	Nor common water harms us.	น้ำธรรมดาที่ไม่อาจทำลายเราได้	
ซาแทนน่า	And a human approach is a strikeout too.	และวิธีของมนุษย์ก็ถูกตีตกไปเหมือนกัน	<p>สำนวน strike out เมื่อใช้กับกีฬาเบสบอล หมายถึง ตีลูกออก แต่ในบริบทนี้หมายถึง ใช้การไม่ได้ ผู้วิจัยจึงแปลว่า ตีตก เพื่อเก็บทั้งความหมายที่ปกติใช้ในการเล่นเบสบอล และที่ใช้ในบริบทนี้ด้วย</p>

ตอนที่ 7 *Double or Nothing* พาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หน้าที่ 150 – ซาแทนน่าเสียทีให้กับพวกปีศาจไฟ จึงไปขอความช่วยเหลือจากบาทหลวงคาทอลิกที่บังเอิญยืนอยู่ใกล้ ๆ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ความคิดของซาแทนน่า	Then again, there are always options...	แต่ก็นั่นแหละ คนเราน่ะมีทางเลือกเสมอ...	
ความคิดของซาแทนน่า	My lungs were on fire-literally! I can't take a second chance	ปอดฉันร้อนเป็นไฟ เป็นไฟจริง ๆ ฉันจะเสียทีเจ้าปีศาจพวกนี้เป็น	

	with these demons!	ครั้งที่สองไม่ได้แล้ว	
ซาแทนน่า	YLF NWOD OT LOOP!	หะลงเสริน	ผวนกลับได้เป็น <b>เห็นลง</b> <b>สระ</b> ซึ่งใช้รูปแบบการผวน <b>สลับ 1 พยางค์</b> คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะพาตัวเองลอย ลงไปที่สระน้ำ ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมเขมรว่า เห็น หมายถึง บิน เพื่อ ยกระดับคาถาให้ศักดิ์สิทธิ์
ซาแทนน่า	Excuse me, father. Could you do a favor for a catholic girl?	ขอโทษค่ะ คุณพ่อ คุณ พ่อจะกรุณาช่วยหญิง คาทอลิกคนนี้น้อยได้ ไหมคะ	

### ตอนที่ 7 *Double or Nothing*

หน้าที่ 152 – ต่อมาจากฉากที่แล้ว ซาแทนน่านำน้ำมันต์จากบาทหลวงไปสู่กับพวกปีศาจไฟอีกครั้ง

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
บาทหลวง	...Per Dominum, amen.	...แต่องค์พระผู้เป็นเจ้า เอเมน	ในต้นฉบับ บาทหลวง คาทอลิกสวดมนต์เป็นภาษา ละติน แต่ในวัฒนธรรมไทย บาทหลวงนิยมสวดมนต์ เป็นภาษาไทย ผู้วิจัยจึงแปล บทสวดเป็นภาษาไทยด้วย ทำเนียบภาษาที่ใช้สำหรับ ศาสนาโดยเฉพาะ
ซาแทนน่า	Bless you, padre. I'll take it from here.	พระเจ้าคุ้มครองค่ะ คุณ พ่อ เดียวดิฉันจัดการต่อ	คำว่า Padre เป็น ภาษา สเปน ลาติน ใช้เรียก

		เอง	บาทหลวง ในภาษาไทย ใช้ คำเรียกบาทหลวงคาทอลิก กว่า คุณพ่อ
ซาแทนน่า	Common water can't harm them, but I'm betting this will!	น้ำธรรมดาทำอะไรมัน ไม่ได้ แต่พนักันใหม่ ว่าน้ำมนต์ต้องใช้ได้	ผู้วิจัยแปล this ว่า น้ำมนต์ ซึ่งเป็นการแปลเพิ่มเพื่อให้ สื่อความหมายได้ชัดเจน ยิ่งขึ้น
ซาแทนน่า	YLOH RETAW NWORD ERIF SNOMED!	นิทรีศักดิ์ล้ำ จากปีสม	<u>ผวน กลับ ได้ เป็น น้ำ</u> <u>ศักดิ์สิทธิ์ จมปีศาจ</u> ซึ่งใช้ รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสองกลุ่มผวนแบบ สลับ 1 พยางค์  กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะบังคับให้ น้ำมนต์จำนวนมากสาดใต้ <u>พวกปีศาจด้วยตัวของมันเอง</u>  ผู้วิจัย นำ คำ ยืม มา ลี สันสกฤตว่า ศักดิ์สิทธิ์ มา รวม กับ คำว่า น้ำ เพื่อ ยกระดับกาลาให้ศักดิ์สิทธิ์
บาทหลวง	Are you really catholic?	ลูกเป็นคาทอลิกจริง ๆ ใช่ไหม	ลูก เป็นคำสรรพนามที่ บาทหลวงใช้เรียกผู้นับถือ ศาสนาคริสต์
ซาแทนน่า	Honestly? I'm a little of everything.	ที่จริงแล้ว ดิฉันเคารพ ทุกอย่างค่ะ	

ตอนที่ 8 *Married in Vegas*

หน้าที่ 180 – ก่อนที่ตัวร้ายจะทำพิธีสังเวยวิญญาณของซาแทนน่าสำเร็จ แซคคารี่ ซาทาร์าก็ได้มาช่วยเธอไว้

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
เบนจามิน	Say “I do,” my love.	บอกว่า “รับ” สิที่รัก	สำนวน I do เป็นสำนวนที่ใช้ในพิธีแต่งงาน ผู้วิจัยจึงต้องแปลด้วยภาษาทางการว่า รับ
ซาแทนน่า	<b>NRUB!</b>	<b>ไฉหม้า</b>	<u>ผวนกลับได้เป็น เคาใหม่</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวน</u> <u>พยางค์ขีด</u>  <u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะเผาอก</u> <u>กุหลาบอาบยาพิษ</u>  เนื่องจากมีพื้นที่จำกัดมาก ผู้วิจัยจึงใช้กลวิธีการแปลเพิ่มเพื่อเพิ่มพยางค์ให้สามารถนำมาผวนได้
เบนจามิน	Ow!	โฮ้ย!	
ซาแทนน่า	He called you Benjamin Raymond! I get it now!	เขาเรียกคุณว่า เบนจามิน เรย์มอนด์ ตอนนี้ฉันเข้าใจแล้ว	
ซาแทนน่า	<b>EVAEL MIH!</b>	จอยปล่ง	<u>ผวนกลับได้เป็น จงปล่อย</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวน</u> <u>พยางค์ขีด</u>



			<p>ภาณนี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะสั่งให้พวก ชอมบี้ปล่อยแซคารี่</p> <p>เนื่องจากมีพื้นที่จำกัดมาก ผู้วิจัยจึงทำได้เพียงเพิ่มคำว่า จง เพื่อแสดงการสั่งและเพื่อ เพิ่มพยางค์ให้สามารถนำมา ผวนได้</p>
ซาแทนน่า	<p>I adjure the dead to reveal the truth!</p> <p>Name this man!</p>	<p>ฉันขอให้ผู้ตายเผยความ จริง จงกล่าวนามชายผู้นี้</p>	<p>ซาแทนน่าเลือกใช้คำว่า adjure หมายถึง อ้อนวอน ซึ่งมีระดับภาษาที่สูงกว่า ภาษาพูดตามปกติ ผู้วิจัยจึง พยายามแปลให้ถ้อยคำนี้ให้ มีระดับภาษาเดียวกัน</p>

ตอนที่ 8 *Married in Vegas*

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

หน้าที่ 184 – สืบเนื่องมาจากฉากที่แล้ว ซาแทนน่าและแซคารี่กำลังพยายามหนีออกไปจากพิธีสังเว  
วิญญาณ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	Focus on that slot machine!	เล็งไปที่ตู้สล็อตตรงนั้น	
ซาแทนน่า	ENIHCAM EKIRTS NOMMAM!	เดินหู ทะแกรก ราชาจ ปีคัน	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>ดูเหิน</u> <u>กระแทก ราชนปีศาจ</u> ซึ่งใช้ <u>รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน</u> <u>โดยที่กลุ่มแรกและกลุ่มที่</u></p>

			<p><u>สองผวนแบบพยางค์ซิด</u> <u>และส่วนที่สามผวนแบบ</u> <u>ข้ามพยางค์แรก</u></p> <p><u>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะเสกให้ดู</u> <u>สล็อตลอยไปกระแทกศัตรู</u></p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมเขมรว่า เหิน หมายถึง บิน และใช้คำ ยืมสันสกฤตว่า ราชน หมายถึง พระราชา เพื่อ ยกระดับกาลาให้ศักดิ์สิทธิ์ อีกทั้งการแบ่งกลุ่มผวนเป็น สามส่วนยังทำให้กาลามี 3 ส่วนเท่าต้นฉบับด้วย</p> <p>ผู้วิจัยไม่แปลชื่อแมมเม็น เนื่องจากเป็นคำวิสามา นยนาม แต่เปลี่ยนเป็นสมญา นามว่า ราชนปีศาจ แทน เพื่อให้ภาษามีระดับภาษาสูง ขึ้น</p>
ชาแทนน่า	RETTACS!	เกร็นตะ กรอนตะ	<p><u>ผวนกลับได้เป็น กระเด็น</u> <u>กระดอน ซึ่งใช้รูปแบบการ</u> <u>แบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสอง</u> <u>กลุ่มผวนแบบพยางค์ซิด</u></p> <p><u>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u></p>

			<p><u>ทันที เพื่อที่จะเสกให้ดู</u> <u>สลีตกระเด็น ไปขวางทาง</u> <u>ศัตรู</u></p> <p>ผู้วิจัยจำเป็นต้องแปล คำถ่านนี้โดยเพิ่มคำว่า กระดอน เข้าไปเพื่อให้ สอดคล้องกับภาพที่มีผู้ สลีตหลายตัว แม้ว่าจะทำให้ มีจำนวนตัวอักษรซึ่งไม่นับ รวมสระและวรรณยุกต์ที่อยู่ นอกบรรทัดมากกว่า ต้นฉบับเล็กน้อย</p>
ซาแทนน่า	Hopefully, this will buy us a few seconds!	หวังว่าจะช่วยซื้อเวลา ให้เราได้บ้างนะ	ผู้วิจัยใช้สำนวน ซื้อเวลา ในภาษาไทย ซึ่งมีสมมูล ภาพเชิงความหมายกับ สำนวน buy us a few seconds
แซคารี่	<i>EVOM STOLS!</i>	<u>เตื่อนจงลู่</u>	<p><u>ผวนกลับ ได้เป็น ตู้ง</u> <u>เลื่อน</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวน กลับ 1 พยางค์</p> <p>คำถ่านนี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย <u>ทันที เพื่อที่จะเสกให้ดู</u> <u>สลีตเคลื่อนที่</u></p> <p>เนื่องจากพื้นที่ที่จำกัด ผู้วิจัยจึงแปลลดคำว่า ตู้ง สลีต ให้เหลือว่า ตู้ง เท่านั้น</p>
แซคารี่	Speaking of	พูดถึงเรื่อง “ซื้อ” เธอรู้	Four-walling หมายถึง

	<p>“buying”, did you know I’m <b>paying</b> to put <b>my</b> show?</p> <p>“Fourwalling,” we poor magicians call it!</p>	<p>โหม ฉันต้อง<b>จ่าย</b>เพื่อจะได้จัดการแสดงด้วยนะ นักมายากลจนๆ อย่างเราเรียกว่า “เช่าหมาโรง” ไงล่ะ</p>	<p>การที่เจ้าของงานเช่าสถานที่ทั้งหมดเพื่อแสดงงานของตน โดยรับผิดชอบค่าใช้จ่ายอื่น ๆ นอกเหนือจากค่าเช่าด้วย ผู้วิจัยจึงแปลให้สั้นและกระชับว่า <b>เช่าหมาโรง</b></p>
ซาแทนน่า	<p>Look, Zach, my fee doesn’t go as far as you think. I have a huge cast and crew, plus animals...</p>	<p>นี่ แชน ค่าตัวฉันก็ไม่ได้สูงอย่างที่นายคิด ฉันมีนักแสดงและทีมงานเยอะ แล้วยังพวกสัตว์อีก...</p>	<p>ผู้วิจัยแปล Look เป็นคำว่า <b>นี่</b> ซึ่งเป็นการเรียกความสนใจของบุคคลที่เราจะพูดด้วย ในกรณีนี้ คือ ซาแทนน่ากำลังเรียกแซคารี่</p>

### ตอนที่ 9 Shades

หน้าที่ 206 – ในฉากนี้ ซาแทนน่าร้ายคาถาพาตัวเองไปที่พิพิธภัณฑของวิเศษ เพราะได้ยินเสียงระเบิด

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ความคิดของซาแทนน่า	<p>Don’t understand...the ward I placed on the storage area wasn’t the <b>strongest</b>...</p>	<p>ไม่เข้าใจเลย...ถึงมนต์อารักขาที่ฉันร้ายไว้ที่ห้องเก็บของจะไม่ใช่อันที่<b>แข็งแกร่งที่สุด</b>...</p>	<p>ผู้วิจัยแปลคำว่า ward ให้เป็น มนต์อารักขา โดยอ้างอิงมาจากศัพท์ของนักเล่นเกมชาวไทย</p>
ซาแทนน่า	EMUTSOC.	สาธุขวม	<p><u>ผวนกลับได้เป็น <b>สวมกุษา</b> ซึ่งใช้รูปแบบการผวนสลัป 1 พยางค์</u></p> <p>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</p>

			<p><u>ทันที เพื่อที่จะเปลี่ยนเสื้อผ้า</u></p> <p>ผู้วิจัยเลือกคำยืมภาษาบาลีว่า ภูเขา มาใช้แทนคำว่าเสื้อผ้า เพื่อที่จะช่วยยกระดับภาษาไทยให้มีความศักดิ์สิทธิ์ขึ้น</p>
ความคิด ของชาแทน นำ	...but it <i>should</i> have been <i>more</i> than enough to stop the average burglar.	... แต่มัน <i>ควรจะ</i> แข็งแกร่งเกินพอที่จะหยุดโจรย่องเบาธรรมดาได้	<p>ผู้วิจัยแปลโดยเพิ่มคำวิเศษณ์ว่า แข็งแกร่ง เพื่อช่วยสื่อความให้ชัดเจนว่าตัวละครกำลังพูดถึงมนต์อาภักขาที่ใช้คำวิเศษณ์เดียวกันในกรอบคำพูดก่อนหน้านี้</p>
ชาแทนนำ	TROPSNART EM OT EHT CIGAM MUESUM!	ไพพา พิพันธ์ธกริธ เขยวิสอง	<p><u>ผวนกลับได้เป็น พาไป</u></p> <p><u>พิพิธธันธ์ ของวิเศษ</u> ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่กลุ่มแรกผวนแบบพยางค์ชิด กลุ่มที่สองผวนแบบข้ามพยางค์แรก และกลุ่มที่สามผวนแบบสลับ 1 พยางค์</p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที เพื่อที่จะเสกให้ตัวเองหายตัวไปที่พิพิธธันธ์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลีสันสกฤตว่า วิเศษ หมายถึงยอดเยี่ยมในทางวิทยาคม เพื่อยกระดับกาลาให้มีความ</p>

			ศักดิ์สิทธิ์ ผู้วิจัตัดคำสรรพนาม นั้น ออกเพื่อปรับให้ถ้อยคำนี้มี ความหนักแน่นเหมาะกับ ระดับภาษาของคาถา
ความคิด ของซาแทน น่า	Can't <i>imagine</i> it's a <i>super-villain</i> ...Those objects are pretty much <i>worthless</i> magically, even as <i>totems</i> .	นึกไม่ถึงว่าจะเป็น ซูเปอร์วายร้าย... ของ วิเศษพวกนั้นสูญพลัง เวท ไปเกือบหมด เป็น ของที่ระลึกยังไม่ได้เลย	ประโยชน์ว่า Those objects are pretty much <i>worthless</i> magically, even as <i>totems</i> . หากแปลตรง จะเป็นคำแปล ที่มีจำนวนตัวอักษรมาก เกินไป จึงต้องแปลตัดแปลง ให้กระชับขึ้น เช่น แปล <i>worthless</i> ว่า สูญ แทนที่จะ แปลว่า ไร้ค่า ซึ่งมี 4 ตัวอักษรที่ไม่นับรวม วรรณยุกต์
แอนโทเนีย (เพื่อนของ ซาแทนน่า)	Zatanna...I was at the magic palace seeing a <i>show</i> and heard the noise...	ซาแทนน่า...ฉันอยู่ที่ ปราสาทเวทมนตร์กำลัง ดูการแสดงและก็ได้ยิน เสียง...	
ซาแทนน่า	I thought it might be a simple <i>burglary</i> , but the wall was blasted <i>out</i> ...my ward was only designed to keep people from getting <i>in</i> ...	ฉันนึกว่าจะเป็นแค่การ ขโมยธรรมดา แต่กำแพง ถูกระเบิดออก... เวท อารักขาของฉันมีไว้เพื่อ ป้องกันไม่ให้คนเข้าไป เท่านั้น...	
ตัวประกอบ	No! Noooooo!!!	ไม่! อ่าาาา	ผู้วิจัหลากคำว่า no เป็น คำว่า อย่า เพื่อไม่ให้เป็นการ

			ซ้ำคำและสามารถทำให้เป็นการลากเสียงยาวเหมือนต้นฉบับด้วย
ซาแทนน่า	That came from back down the hill...	เสียงมาจากหลังเนินเขา นี่	ผู้วิจัยแปล that เป็น เสียง (ร้อง) เพื่อให้ข้อความชัดเจนขึ้น

### ตอนที่ 10 Pupaphobia

หน้าที่ 223 – ฉากนี้เป็นฉากที่ซาแทนน่าเล่าเหตุการณ์เมื่อไปพบหุ่นกระบอกวายร้ายให้จิตแพทย์ฟัง ซึ่งเป็นตอนที่เธอกับ ไมก็กำลังแต่งตัวเตรียมไปงานเปิดพิพิธภัณฑ์

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ความคิด ของซาแทน น่า	“The evening started predictably, enough...”	“ตอนเย็นเริ่มขึ้นเกือบ เหมือนที่คาดเอาไว้...”	
ซาแทนน่า	No. You are not wearing <i>that</i> .	ไม่เอา เธอต้องไม่แต่ง ชุดนี้นะ	ผู้วิจัยระบุไปเลยว่า that คือ ชุดที่ไม่ก็สวมอยู่เพราะนอกจากจะทำให้ความหมายชัดเจนขึ้นแล้ว ยังทำให้ฟังดูเป็นธรรมชาติด้วย
ไมก็	What? It's a suit.	อะไร นี่ชุดสูทเลยนะ	
ไมก็	The invite said formal. This is as formal as I get.	บัตรเชิญบอกให้แต่งตัว สุภาพ นี่ก็สุภาพสุด เท่าที่จะหาได้แล้ว	
ซาแทนน่า	Think again, pal.	หาชุดใหม่ดีกว่านะ เพื่อนรัก	
ซาแทนน่า	SSERD REH PU!	แอดดงค์ ครงเครื่อง	ผวนกลับได้เป็น <u>แต่งองค์ ทรงเครื่อง</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ

			<p>แบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสอง กลุ่มผวนแบบพยางค์ชิด คำานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะแต่งตัวเตรียม ไปงานเลี้ยง</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้สำนวน แต่ง องค์ทรงเครื่อง หมายถึง แต่งตัวสวยงามเป็นพิเศษ มี เครื่องประดับตกแต่งเพราะ เป็นสำนวนที่ผู้อ่านชาวไทย รู้จักเป็นอย่างดี และยังช่วย ยกระดับคำาให้ศักดิ์สิทธิ์ ด้วย</p> <p>ผู้วิจัยตัดสรรพนาม เธอ (Her) ออกเพื่อประหยัด พื้นที่และเนื่องจากภาพได้ แสดงให้เห็นแล้วว่า ไม่ก็ เป็นผู้ที่ได้รับการแต่งตัว</p>
ไม่ก็	Ow!	เฮ้ย!	<p>ผู้วิจัยเลือกแปลคำาว่า Ow! ด้วยคำาอุทาน เฮ้ย ซึ่งแสดง ความตกใจ โดยปกติเป็นคำา อุทานของผู้ชาย แต่ไม่ก็มี นิสัยแข็งกร้าวมูทะลุเหมือน ผู้ชาย คำาว่า เฮ้ย จึง สอดคล้องกับบุคลิกของตัว ละครมากกว่า</p>
ไม่ก็	I hate when you do that!	มันเกลียดจริง ๆ เวลา เธอทำแบบนี้	



ซาแทนน่า	If you'd remember you're a girl once in a while, I wouldn't have to.	ก็ถ้าเธอหัดจำให้ได้บ้างว่าตัวเองเป็นผู้หญิง นั่นก็คงไม่ต้องทำหรรอก	
ไมกี้	And what about you? You're accepting our big, fancy award in bunny slippers?	แล้วที่เธอละ จะไปรับรางวัลหุริหุริสอสังการด้วยรองเท้ากระต่ายน้อยหรรอยะ	ผู้วิจัยเพิ่มคำออกมาลาเพื่อแสดงความสนิทสนมระหว่างผู้พูดและช่วยให้ประโยคมีความเป็นธรรมชาติ
ซาแทนน่า	SSERD EM PU!	แอ่งตงค์ ครงเทรื่อง	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>แต่งองค์ทรงเครื่อง</u> ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสองกลุ่มผวนแบบพยางค์ชิด</p> <p>คาถานี้ถือเจตนาสั่งให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที เพื่อที่จะแต่งตัวเตรียมไปงานเลี้ยง</p> <p>เนื่องจากคาถานี้มีลักษณะเหมือนกับคาถาก่อนหน้าทั้งในแง่ของโครงสร้างประโยคและความหมาย ผู้วิจัยจึงใช้คำแปลเดียวกัน และเช่นเดียวกับคาถาก่อนหน้า ผู้วิจัยได้ลดสรรพนามฉัน (Me) ออกและปล่อยให้ภาพมีส่วนในการเล่าเรื่องราวว่า ซาแทนน่าเสกให้ตัวเองแต่งตัวนั่นเอง</p>

ตอนที่ 10 *Pupaphobia*

หน้าที่ 234 – ในฉากนี้ ซาแทนน่าไปหาฟูเซลีเพื่อให้เขาพาเธอไปยังมิติแห่งความฝันเพื่อหาสาเหตุที่เธอกลัวหุ่นกระบอก

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ฟูเซลี	I showed you this dream once before.	ฉันเคยให้เธอดูความฝันนี้มาแล้วครั้งหนึ่ง	
ซาแทนน่า	Yes, as a way of tormenting me with a distortion of it. Now I want to see what really happened.	ใช่ นายทรมานฉันด้วยการบิดเบือนความฝัน แต่ตอนนี้ฉันอยากเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ๆ	ผู้วิจัยแปลโดยดัดแปลงให้ถ้อยคำนี้มีโครงสร้างเป็นโครงสร้างประโยคภาษาไทย ซึ่งเป็นการผละจากโครงสร้างของต้นฉบับอย่างชัดเจน เพื่อให้ฟังดูเป็นธรรมชาติ
ฟูเซลี	A word of friendly advice from a-not-so-friendly ally—you may find more comfort with the distortion.	คำแนะนำที่เป็นมิตรจากพันธมิตรที่ไม่เป็นมิตรซักเท่าไรนะ เธออาจจะรู้สึกสบายใจกว่าถ้ามีการบิดเบือนบ้าง	
ซาแทนน่า	What's that suppose to mean?	หมายความว่าไง	
ฟูเซลี	Meaning I wasn't able to go further that a shadowy man attacking you. Something in you block me. Maybe there's a reason you're not supposed	หมายความว่า ฉันให้เธอดูมากกว่าตอนที่ชายลึกลับโจมตีเธอไม่ได้ มันมีบางอย่างในตัวเธอที่ขัดขวางฉันเอาไว้ อาจมีเหตุผลที่เธอไม่ควรเห็นทุกอย่างก็ได้	

	to see everything.		
ซาแทนน่า	I have to know. Together we can overcome the block.	ฉันต้องรู้ให้ได้ เราจะ เอาชนะอุปสรรคนั้นไป ด้วยกันได้	
ฟูเซลิ	If you must concentrate. Focus on the dream shadows.	ถ้าเธอต้องตั้งสมาธิ ก็จง เพ่งจิตไปที่เงาในฝัน แล้วกัน	
ซาแทนน่า	ANNATAZ REBMEMER!	ซาแทนน่า รีกล่า	<p><u>ผวนกลับได้เป็น ราลิก</u> ซึ่ง <u>ใช้รูปแบบการผวนพยางค์</u> <u>ชิด</u></p> <p><u>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะทำให้ตัวเอง</u> <u>จำเหตุการณ์ในอดีตได้</u></p> <p>เนื่องจากชื่อ ซาแทนน่า เป็นคำวิสามานยนาม ผู้วิจัย จึงผวนเฉพาะส่วนที่เป็น กาลาเท่านั้น และผู้วิจัยยังได้ เลือกใช้คำยืมภาษาเขมรว่า ราลิก แทนการแปลด้วยคำ สามัญว่า จดจำ เพื่อเป็นการ ยกระดับกาลาให้มีความ ศักดิ์สิทธิ์ด้วย</p>
ฟูเซลิ	There you go, running back to get your father his boutonniere.	นั่นไง เธอกำลังวิ่ง กลับไปเอาดอกไม้ติด ปกเสื้อให้พ่อของเธอ	แม้ว่าในภาษาไทยจะมีคำ สมมูลภาพของ boutonniere ว่า รังคุดดอกไม้ แต่คำนี้เป็น ศัพท์เฉพาะที่ใช้ในวงการ งานเย็บปักจึงไม่เป็นที่รู้จัก ของคนทั่วไป ผู้วิจัยจึงแปล

			คำนี้เป็นคำว่า ดอกไม้ติดปก เสื้อ แทน
ซาแทนน่า	The open door, the man lying dead on the floor.	ประตูเปิดอยู่ มีผู้ชาย นอนตายอยู่บนพื้น	
ฟูเซลิ	And now the face of the killer...	เอาละ โคมหน้าของ ฆาตกรคือ...	

### ตอนที่ 10 *Pupaphobia*

หน้าที่ 237 – สืบเนื่องมาจากฉากที่แล้ว ซาแทนน่ายังคงอยู่ในความฝันและได้ค้นพบความจริงในที่สุด


ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	What did you... what <i>is</i> he?	คุณพ่อทำ...เขาเป็น อะไรไปคะ	
พ่อของซา แทนน่า	Zatanna, look at me.	ซาแทนน่า มองพ่อนะ ลูก	
ซาแทนน่า	No! Don't hurt me!	ไม่ อย่าทำร้ายหนู	
พ่อของซา แทนน่า	TEGROF...TEGROF ...DNA PEELS...	ลินส์มึ่ม และ นาทริน	พวกมันกลับได้เป็น ลิมส์มึ่ม และ นิทรา ซึ่งใช้รูปแบบ การผวนพยางค์ซิดทั้งสอง คาถา  คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะทำให้ซาแทน น่าลิมส์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

			<p><u>และสะกดให้กลับไป</u></p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืม สันสกฤตว่า นิทรา หมายถึง หลับ เพื่อยกระดับภาษาใน คาถาให้มีความศักดิ์สิทธิ์ และในส่วนต้นของคาถา Forget...forget... ผู้วิจัย ไม่ใช่วิธีซ้ำคำเหมือน ต้นฉบับ แต่แปลรวมให้คลุม ความหมายว่า ลืมสิ้น แทน เพื่อเพิ่มจำนวนพยางค์ให้กับ ถ้อยคำเพื่อให้ชวนได้</p>
ซาแทนน่า	My father...he mind-wiped me.	คุณพ่อ...ลบความทรงจำ ของฉัน	
ฟูเซลี	Oh, ho! The nut don't fall far from the tree, do it?	โอ้โฮ ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้นจริงๆ ว่าไหม	<p>ในภาษาไทย สำนวน ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น มี สมมูลภาพเชิงความหมาย กับสำนวน The nut don't fall far from the tree ใน ต้นฉบับ</p>

ตอนที่ 11 *Stringleshanks*

หน้าที่ 243 – หลังจากกลับมาจากมิติแห่งความฝัน ซาแทนน่าพบว่าตนถูกสตริงเกิ้ลแข่งส์มัดเอาไว้ จึงพยายามดิ้นรนจนหลุดออกมาได้

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ความคิด ของซาแทน น่า	C'mon, girl up! Mr. Miracle would have been out of this in eight seconds. Batman under twelve.	เร็วเข้า ฮีดหน่อย มิสเตอร์มิราเคิลคงแก้ มัดได้ใน 8 วินาที ส่วน แบทแมนก็น้อยกว่า 12 วินาที	ผู้วิจัยเปลี่ยนคำว่า eight และ twelve เป็นตัวเลขแทน เนื่องจากชาวไทยนิยมบอกจำนวนเป็นตัวเลขมากกว่าตัวอักษร
สตริงเกิ้ล แข่งส์	<b>Hey!</b>	<b>เฮ้ย!</b>	ผู้วิจัยแปลคำว่า Hey! ด้วยคำอุทาน เฮ้ย ซึ่งแสดงความตกใจ
ซาแทนน่า	TEPPUP POTS! EB...	หักจงชะงุ่น	ผวนกลับได้เป็น <u>หูนจงชะงัก</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวนกลับ 2 พยางค์  คำานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะปกป้องตัวเอง ด้วยการเสกให้ศัตรู หยุดชะงัก  หากผู้วิจัยแปลตรงตาม ต้นฉบับว่า หูนกระบอจจ ชะงัก จะทำให้มีตัวอักษรซึ่ง ยังไม่นับรวมตัวอักษรที่อยู่ ข้างบนหรือข้างใต้บรรทัด มากเกินไปจนรอบคำพูด จึง

			แก้ปัญหาด้วยการเปลลดคำ ลงให้เหลือตัวอักษรเพียง 8 ตัวว่า หุ่นจงชะงัก โดย พิจารณาว่าภาพหุ่นกระบอก ที่อยู่ในช่องภาพถัดไปจะ ช่วยสื่อความหมายให้ผู้อ่าน เข้าใจว่า หุ่น ในที่นี้หมายถึง หุ่นกระบอก
สตรีงเกิด แข่งส์	<i>Wait!</i>	เดียว <sup>+</sup> 	ข้อความนี้มาจากการแปล ตรงตัวว่า เดียวก่อน แต่ เนื่องจากกรอบคำพูดมีขนาด เล็ก จึงลดเหลือเพียงคำว่า เดียว คำเดียว
ซาแทนน่า	DEYORTSED!	พาสพินัง	<u>ผวนกลับได้เป็น พังพินาศ</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวนสลับ</u> <u>1 พยางค์</u>  <u>คำานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะทำให้ศัตรูซึ่ง</u> <u>เป็นหุ่นกระบอกพังเสียหาย</u>  ผู้วิจัยนำคำยืมสันสกฤตว่า พินาศ มาช้องกับคำว่า พัง เพื่อให้ขนาดของคำ เหมาะสมกับพื้นที่ในกรอบ คำพูด นอกจากนั้นยังช่วย ยกระดับภาษาให้มีความ ศักดิ์สิทธิ์ขึ้นด้วย
ซาแทนน่า	Ahhh!	อ๊ะ!	ผู้วิจัยแปล Ahhh! ด้วยคำ อุทาน อ๊ะ เพื่อแสดงความ

			ประหลาดใจแถมไม่พอใจ
สตริงเกิ้ล แซ็งส์	Tried to warn you, moron.	ก็เตือนแล้วไง ชัยเบือก	
ซาแทนน่า	S-SGNIRTS EITNU!	คลารพันธนาภย	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>คลายพันธนาการ</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวนสลับ 2 พยางค์</p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที เพื่อที่จะปลดปล่อยตัวเองจากเชือกที่ผูกอยู่</p> <p>ผู้วิจัยใช้คำยืมบาลีสันสกฤตว่า พันธนาการ เพื่อยกระดับภาษาในกาลาให้สูงขึ้น</p>



ตอนที่ 11 *Stringleshanks*

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หน้าที่ 244 – ต่อมาจากฉากที่แล้ว ซาแทนน่าได้จับสตริงเกิ้ลแซ็งส์ขังไว้ในกรงซึ่งเสกขึ้นมาจากเก้าอี้

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
สตริงเกิ้ล แซ็งส์	When your old man laid that whammy on me...	ตอนที่ปู่ป้าของเธอร้าย อาถรรพ์ใส่ฉัน...	การเรียกพ่อของซาแทนน่าว่า your old man เป็นการแฝงน้ำเสียงขีวณกวนประสาท ผู้วิจัยจึงแปลว่า ปู่ป้า เพื่อรักษาน้ำเสียงแบบเดียวกันไว้
ซาแทนน่า	I know it made you	รู้ มีแต่พลังของพ่อที่ใช้	ผู้วิจัยเลือกตัดแปลง



	his alone. Still, I can affect other things...	กับนายได้ แต่พลังของ ฉันก็ยังใช้กับอย่างอื่น ได้อยู่...	ประโยค it made you his alone. เนื่องจากหากแปล ตรงตัว ผู้อ่านที่ไม่มีความรู้ เกี่ยวกับการใช้เวทมนตร์ ของจักรวาลคิซอย่างละเอียด อาจจะไม่เข้าใจว่าการไปยุ่ง กับสิ่งของลงอาถรรพ์ของ นักเวทมนตร์คนอื่น จะทำ ให้พลังนั้นย้อนกลับมาทำ ร้ายตนเองได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึง ดัดแปลงให้ความหมาย ภาษาไทยมีความชัดเจนขึ้น ว่า มีแต่พลังของพ่อที่ใช้กับ นายได้
ซาแทนน่า	EFINK HSINAV!	อานตรธาน	<u>ผวนกลับได้เป็น</u> <u>อันตรธาน</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ ผวนกลับ 2 พยางค์  กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที</u> เพื่อที่จะทำให้มีคของ <u>ศัตรูหายไปอย่างอัศจรรย์</u>  ผู้วิจัยใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า อันตรธาน หมายถึง สูญหายไป เพื่อ ยกระดับภาษาในกาลาให้ สูงขึ้น
สตรีงเกิด แข็งส์	Dammit!	ชวยแล้ว	
สตรีงเกิด	Ow!	โอย!	

แข่งสี่			
ซาแทนน่า	RIAHC EMOCEB EGAC DNUORA TEPPUP!	ก็เอ้า ขอนมาตัก	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>เก้าอี้ ขัง</u> <u>มาตกร</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ <u>แบ่งกลุ่มผวน</u> โดยที่กลุ่ม <u>แรกผวนแบบพยางค์ซิด</u> <u>และกลุ่มที่สองผวนแบบ</u> <u>สลับ 2 พยางค์</u></p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที</u> เพื่อที่จะขังศัตรู ด้วย <u>เก้าอี้ที่กลายเป็นกรงขัง</u></p> <p>ผู้วิจัยตัดแปลงคำว่า หุ่น ให้เป็นคำว่า มาตกร ซึ่งเป็น คำยืมบาลีสันสกฤต เพราะ เมื่อผู้อ่านอ่านมาถึงตอนนี้ ก็ จะทราบว่า หุ่นตัวนี้เป็น มาตกรฆ่าคน</p>
ซาแทนน่า	If my magic can't affect you, it still can hold you.	ถึงเวทมนตร์นั้นจะไม่มี ผลกับนาย แต่ก็ยังใช้ขัง นายได้นะ	
ซาแทนน่า	Now let's get down to business!	เอาละ มาเข้าเรื่องกันซัก ที	
ซาแทนน่า	EMUTSOC RAEPPA!	สาธุขวม	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>สวมกุษา</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวนสลับ</u> <u>1 พยางค์</u></p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u></p>

			ทันที เพื่อที่จะเปลี่ยนเสื้อผ้า ผู้วิจัยเลือกคำยืมภาษาบาลี ว่า ภูษา มาใช้แทนคำว่า เสื้อผ้า เพื่อช่วยยกระดับ ภาษาให้มีความศักดิ์สิทธิ์ขึ้น
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### ตอนที่ 11 *Stringleshanks*

หน้าที่ 250 – ชาแทนน่าตัดสินใจปล่อยสตริงเกล็ดแข็งส์เพื่อให้เขาเล่าเหตุการณ์ตอนที่ถูกลาปเป็นหุ่น  
กระบอก

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
สตริงเกล็ด แข็งส์	Your father never even gave me a chance to explain.	พ่อเธอไม่เคยให้โอกาส ฉันได้อธิบายด้วยซ้ำ	
ชาแทนน่า	My father like many magicians, was an expert of reading people with a glance.	คุณพ่อก็เหมือนนักมายา กลอีกหลาย ๆ คน ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญในการ อ่านคนในพริบตา	
ชาแทนน่า	Protective of me as he was, he would not cast so strong a spell in haste.	เพราะตอนนั้นคุณพ่อ เป็นห่วงฉัน ท่านเลยรีบ ใช้คาถาแรงขนาดนั้น	คำแปลนี้เป็นการเปลี่ยน โครงสร้างประโยคต้นฉบับ กล่าวคือ ผู้วิจัยได้เติม คำสันธาน เพราะ เพื่อเพิ่ม ความเป็นเหตุเป็นผลให้กับ ถ้อยคำนี้ และยังเปลี่ยน ประโยคปฏิเสธให้เป็น ประโยคสามัญ เพื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจความหมายได้ง่ายขึ้น

ซาแทนน่า	I suspect he saw something darker in you.	ฉันว่า ท่านมองเห็นว่า นายน่าจะมึอะไรที่ชั่วร้าย กว่าที่ใคร ๆ คิด	
สตรีงเกิ้ล แซ็งส์	Really? Something that deserve <i>this</i> ? He could have, I don't know, stunned me or sent me to the police.	จริงหรือ มีอะไรที่สมควร โดน <i>แบบนี้</i> เนี่ย นะ ไม่รู้ซิ เขาแค่ทำให้ ฉันหมดสติหรือจับฉัน ส่งตำรวจก็พอมีง	
สตรีงเกิ้ล แซ็งส์	Doing this to a human being, this is cruelty.	ทำแบบนี้กับมนุษย์ มัน โหดเหี้ยมไปแล้ว	
ซาแทนน่า	My father...he mind-wiped me.	คุณพ่อ...ลบความทรงจำ ของฉัน	
ฟูเซลี	Oh, ho! The nut don't fall far from the tree, do it?	โอ้โฮ ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้นจริงๆ ว่าไหม	ในภาษาไทย สำนวน ลูกไม้หล่นไม่ไกลต้น มี สมมูลภาพเชิงความหมาย กับสำนวน The nut don't fall far from the tree ของ ต้นฉบับ
ซาแทนน่า	My father for all his abilities, was human. He sometimes made poor choice.	ถึงคุณพ่อจะมีวิทยาคม มากมายแต่ท่านก็เป็น มนุษย์ บางที่ท่านก็ ตัดสินใจพลาดได้	เนื่องจากถ้อยคำนี้มีเจตนา สื่อความหมายโดยตรง ผู้วิจัยจึงแปลออกมาให้ตรง ตามต้นฉบับ
ซาแทนน่า	EGAC NRUTER OT RIAHC.	กรังขง คาบสกิน ปีเก้า เอ็น	<u>ผวนกลับได้เป็น กรังขง</u> <u>กินสภาพ เป็นเก้าอี้ ซึ่งใช้</u> <u>รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน</u> <u>โดยที่กลุ่มแรกและกลุ่มที่</u> <u>สองผวนแบบพยางค์ขีด</u> <u>และกลุ่มที่สามผวนแบบ</u>

			<p>สลัป 1 พยางค์</p> <p><u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะเปลี่ยนกรงขัง</u> <u>ให้กลับเป็นเก้าอี้และปล่อย</u> <u>ศัตรูออกมา</u></p> <p>ผู้วิจัยใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า สภาพ หมายถึง ภาวะ เพื่อยกระดับภาษาใน คาถาให้สูงขึ้น</p>
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตอนที่ 12 *Strung Along*

หน้าที่ 255 – ในฉากนี้ ชาแทนน่าพาสตริงเกิดแข่งสไปที่ห้องลับในคฤหาสน์ประจำตระกูลชาทารา

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ชาแทนน่า	NEPO.	เจดปง	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>จงเปิด</u> <u>ซึ่งใช้รูปแบบการผวน</u> <u>พยางค์ขีด</u></p> <p><u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะบังคับให้</u> <u>ประตูเปิดออกได้เอง</u></p> <p>เนื่องจากพื้นที่ในกรอบ คำพูดมีขนาดเล็กมาก ผู้วิจัย จึงแปลโดยเพิ่มคำช่วยกริยา</p>

			จง เข้าไปเพื่อเพิ่มพียงคำให้ สามารถพวนได้
ซาแทนน่า	This is the inner sanctum of the great John Zatara.	นี่คือคูหาศักดิ์สิทธิ์ของ จอห์น ซาทารา ผู้ ยิ่งใหญ่	
ซาแทนน่า	Enter in peace, leave the same way.	เข้าด้วยความสงบ ออก ด้วยวิธีเดิม	ผู้วิจัยซ้ำคำว่า ด้วย เพื่อให้ เกิดจังหวะเวลาอ่าน
สตรีงเกิ้ล แซ็งส์	Oh, mama!	แม่เจ้าโวย	ผู้วิจัยแปล Oh, mama! ด้วยคำอุทาน แม่เจ้าโวย เพื่อ แสดงความรู้สึกประหลาด ใจ

### ตอนที่ 12 *Strung Along*

หน้าที่ 264 – เมื่อซาแทนน่าพาสตรีงเกิ้ลแซ็งส์เข้ามาในห้องลับ เธอก็ร้ายกาจทำให้เขาจับคริสตัลวิเศษ  
ที่จะทำให้เขาพูดความจริง

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
สตรีงเกิ้ล แซ็งส์	Will that turn me back to human?	นั่นจะทำให้ฉันกลับเป็น คนได้หรือ	
ซาแทนน่า	Hardly. Try to understand, transformation spells come from different potencies.	คงยาก นายต้องเข้าใจว่า คาถาเปลี่ยนร่างมีที่มา จากพลังอำนาจที่ไม่ เหมือนกัน	
ซาแทนน่า	Some are intended to wear off quickly, while others are strong enough to bind	บางคาถาก็ตั้งใจให้หมด ฤทธิ์เร็ว บางคาถาก็ขลัง ขนาดที่ผูกมัดเหยื่อไว้ ตลอดกาล	เนื่องจากข้อความเหล่านี้ เป็นการอธิบายหลักการของ คาถาแปลงร่างอย่างละเอียด ผู้วิจัยจึงพยายามแปลออกมา

	a victim through eternity.		ให้ตรงตามต้นฉบับมากที่สุด
ชาแทนน่า	A skilled magician can usually break the lesser spells. A curse devised by powerful wizard is a lot trouble.	ผู้มีเวทมนตร์ที่เก่ง ๆ มักจะทำลายคาถาที่พลังน้อยกว่าได้ แต่คำสาปของพ่อมดผู้ทรงพลังซึ่งที่เป็นปัญหาใหญ่	
ชาแทนน่า	To try to remove it without taking the necessary precautions would be like deactivating a bomb with a sledgehammer.	การพยายามคลายคาถาโดยไม่ระวังตัวให้รอบคอบก็เหมือนกับการใช้ค้อนใหญ่ ๆ ปลดชนวนระเบิดนั้นแหละ	
ชาแทนน่า	One thing you may have in your favor is <i>karma</i> . A blameless soul unfairly cursed stand a better chance of release that a wicked one.	สิ่งหนึ่งที่จะช่วยนายได้ก็คือ <b>บุญกรรม</b> ที่นายทำไว้ วิญญาณบริสุทธิ์ที่ถูกสาปอย่างไม่เป็นธรรมจะมีโอกาสได้รับการปลดปล่อยมากกว่าคนชั่ว	คำว่า karma ในภาษาอังกฤษ เป็นคำยืมจากภาษาสันสกฤต ซึ่งไทยยืมคำว่า กรรม จากภาษาสันสกฤตมาใช้เช่นกัน คำว่า karma ในภาษาอังกฤษและ กรรม ในภาษาไทย มีความหมายตรงกันคือหมายถึง การกระทำ แต่เมื่อใช้ในภาษาพูดภาษาไทย มักมีความหมายในเชิงลบ คือหมายถึงการกระทำที่ส่งผลร้าย ผู้วิจัยจึงเติมคำว่า บุญ ซึ่งหมายถึงการกระทำดี เข้าไปเพื่อให้เข้ากับบริบทของ

			เนื้อเรื่องที่ซาแทนน่ายังไม่ แน่ใจว่าสตริงเกิ้ลแซ็งส์ทำ ผิดจริงหรือไม่
สตริงเกิ้ล แซ็งส์	I told you the way it happened, how I was blackmailed and nearly killed.	ฉันบอกเธอแล้วว่าเกิด อะไรขึ้น ที่ฉันถูกขู่เอา เงินและเกือบจะโดนฆ่า	
ซาแทนน่า	Then you should have nothing to fear from the crystal's revelations.	งั้นนายก็คงไม่กลัว คริสตัลแห่งความจริงนี้ นะ	
ซาแทนน่า	Touch it!	จับเลยสิ	
สตริงเกิ้ล แซ็งส์	No!	ไม่	
ซาแทนน่า	LATSYRC HCUOT TEPPUP!	สิลรรพ์อาถา สัมผาศักตัส	ผวนกลับได้เป็น <u>ศิลา</u> <u>อาถรรพ์ สัมผัสตุ๊กตา</u> ซึ่งใช้ <u>รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน</u> <u>โดยที่กลุ่มแรกผวนแบบข้าม</u> <u>พยางค์แรก และกลุ่มที่สอง</u> <u>ผวนแบบสลับ 2 พยางค์</u>  กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะบังคับให้หิน เคลื่อนไปสัมผัสศัตรูตัวเอง  ผู้วิจัยใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า ศิลา หมายถึง หิน และ อาถรรพ์ หมายถึง อำนาจลึกลับ เพื่อยกระดับ ภาษาในคาถาให้สูงขึ้น



สตรีงเกิ้ล แซ็งส์	Hey!	เฮ้!	ผู้วิจัยแปลคำว่า Hey! เป็นคำอุทาน เฮ้ ซึ่งแสดงความตกใจ
----------------------	------	------	--------------------------------------------------------

### ตอนที่ 13 *Unstrung*

หน้าที่ 283 – หลังจากที่ซาแทนน่าเสียชีวิตโดนสาปให้เป็นหุ่นกระบอก ไมก็จึงรีบตามมาช่วยเธอที่ห้องแต่งตัวซึ่งสตรีงเกิ้ลแซ็งส์มาให้สัมภาษณ์ในรายการทีวี

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ไมก็	Wonderful! But first, let's get you all the neat 'n' pretty!	เร็ดมากคะ แต่ก่อนอื่น มาทำให้คุณหล่อเป๊ะปังกัน	ผู้วิจัยแปลสำนวน neat 'n' pretty ว่า หล่อเป๊ะปัง เพราะเป็นสำนวนที่เก็บความหมายของ neat (เป๊ะ) และ pretty (หล่อ) ได้ครบถ้วนและยังเพิ่มคำว่า ปัง ซึ่งหมายถึง เลิศเลอ เข้าไปเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแต่งหน้าเสริมความงาม
ไมก็	Some astringent, I think, to wake up that skin.	ใช้ครีมกระชับผิวสักนิด จะได้ปลุกหน้าให้สดใส	Astringent คือ สารกระชับผิวหนัง เพื่อให้เข้าใจง่าย จึงแปลว่า ครีมกระชับผิว
สตรีงเกิ้ล แซ็งส์	Wait! That's not...	เดี๋ยวนั้นไม่ใช่...	
ไมก็	Just relax and breath deep.	ทำตัวสบาย ๆ แล้ว หายใจลึก ๆ	
ไมก็	Sweet dreams, cupcake!	ฝันดีนะคะ คุณพี	

ไมกี้	<b>Boss!</b> Are you okay?	<b>บอส</b> เป็นอะไรไหม	
ไมกี้	Can you say something? Maybe just nod?	พูดอะไรหน่อยได้ไหม หรือพยักหน้าก็ได้	
ซาแทนน่า	No...but Mikey's under a spell herself. If I focus on the magic binding her, maybe it's enough...	ไม่ได้...แต่ไมกี้เองก็ตก อยู่ได้มนต์สะกด ถ้าฉัน พังจิตไปที่พลังเวทที่ สะกดเธออยู่ มันอาจจะพอที่จะ...	
ซาแทนน่า	TNIOP!	ลทีซ่า	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>คทาซี่</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวนข้าม พยางค์แรก</p> <p>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที เพื่อที่จะบังคับให้แขนของตัวเองซึ่งไม่มีแรงชี้ไปที่ กระเป๋</p> <p>คาถานี้ใช้การแปลแบบเพิ่ม คือ เติมคำว่า คทา เข้าไปเพื่อเพิ่มจำนวนพยางค์ ก่อนนำไปผวน และเพื่อช่วยระบุให้ผู้อ่านทราบทันทีว่า ซาแทนน่าใช้ คทา ซี้ไปที่ กระเป๋ แม้ผู้อ่านอาจยังไม่ได้ดูภาพประกอบก็ตาม</p>
ไมกี้	That black case...There's something in it you want?	กระเป๋าลีดานั้น...มีของ ที่เธอต้องการอยู่ในนั้น หรือ	สังเกตว่า สรรพนามที่ไมกี้ ใช้เรียกซาแทนน่า คือ เธอ ไม่ใช่ คุณ ตามที่ลูกน้องควร จะเรียกเจ้านายของตน แต่

			เนื่องจากเธอมีความสัมพันธ์กับซาแทนน่าทั้งในฐานะเพื่อนสนิทและลูกน้อง เมื่อไม่อยู่ในเวลางาน ไม่ก็จึงน่าจะเรียกซาแทนน่าว่า เธอมากกว่า
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตอนที่ 15 *Symmetry*

หน้าที่ 324 – ในฉากนี้ ซาแทนน่ากำลังปราบตัวร้ายชื่อ แบล็กสแลช และช่วยปล่อยนางฟ้าอันน่าจากพันธนาการ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	NIAHC KAERB!	ชวนโตร ชั้นสะบาด	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>โซ่ตรวน</u> <u>ขาดสะบั้น</u> ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่ <u>กลุ่มแรกผวนแบบพยางค์ชิด</u> และ <u>กลุ่มที่สองผวนแบบสลับ 1 พยางค์</u></p> <p>คำานี้สื่อเจตนาสั่งให้ <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที</u> เพื่อที่จะเสกให้ <u>โซ่ขาด</u> <u>ได้เอง</u></p> <p>ผู้วิจัยแปลเพิ่มคำว่า โซ่ เป็นคำว่า <u>โซ่ตรวน</u> หมายถึง <u>โซ่ล่ามขานักโทษ</u> เพื่อให้คำานี้มีความสอดคล้องกับภาพมากขึ้น</p>

นางฟ้าอัน นำ	Thank you ever so much.	ขอบคุณมาก ๆ นะคะ	
ซาแทนน่า	My pleasure.	ยินดีจ้ะ	
แบ็กสแล็ซ	<b>Help!</b>	<b>ไม่</b>	<p>ผู้วิจัยเลือกแปลคำว่า help เป็น ไม่ ซึ่งมีความหมายไม่ตรงนัก เพราะพื้นที่ในกรอบคำพูดไม่ใหญ่พอที่จะแปลว่า ช่วยด้วย</p> <p>การแปลว่า ไม่ สื่อถึงความรู้สึกโกรธและกลัวของแบ็กสแล็ซ เมื่อเห็นซาแทนน่าทำลายดาบวิเศษของเขา ถือได้ว่าเป็นการแปลดัดแปลงความหมายตามเจตนาดั้งเดิมให้เป็นความหมายใหม่ที่เข้ากับบริบท</p>
แบ็กสแล็ซ	You broke the chain!	แกหักโซ่ไปแล้ว	
แบ็กสแล็ซ	My wicked sword is <i>useless</i> now.	ดาบสุดเจ๋งของฉันก็ <i>ใช้</i> <i>การไม่ได้</i> แล้ว ตอนนี้	
ซาแทนน่า	Not <i>completely</i> useless, actually.	ก็ <i>ไม่ถึงขนาด</i> ใช้การ ไม่ได้เลยนะ	
ซาแทนน่า	This might hurt a bit.	นี่คงจะเจ็บสักหน่อยนะ	

ตอนที่ 16 *The Cat with the Crystal Ball Eye*

หน้าที่ 345 – ซาแทนน่าไปหาเดอะสเปกเตอร์เพื่อที่จะปรึกษาเกี่ยวกับนิมิตที่เธอเห็น

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
เดอะสเปกเตอร์	Why do you ask?	เจ้าถามทำไม	ผู้วิจัยให้เดอะสเปกเตอร์ใช้คำสรรพนามว่า เจ้า กับ ซาแทนน่า เพราะเขาน่าจะคิดว่าตนเองทรงพลังกว่าเธอมาก จึงเรียกเธอว่า เจ้า ซึ่งเป็นคำที่ผู้ใหญ่ใช้พูดกับผู้น้อย
ซาแทนน่า	I saw a vision from an accurate mystical source that indicate you and I might be headed for a fight.	ฉันได้เห็นนิมิตจากแหล่งข้อมูลเวทมนตร์ที่แม่นยำมาแล้วฉันบอกว่าคุณกับฉันอาจจะต้องต่อสู้กัน	เนื่องจากถ้อยคำนี้มีเจตนาสื่อความหมายโดยตรง ผู้วิจัยจึงแปลออกมาให้ตรงตามต้นฉบับ
เดอะสเปกเตอร์	A short fight, no doubt.	การต่อสู้ที่สั้นแน่ ๆ	
ซาแทนน่า	What, you did such a good job dispensing God's rage, he gave you his ego, too?	ว่าไงนะ นายจัดการกับความโกรธแค้นของพระเจ้าได้ดี ก็เลยทำตัวหยิ่งผยองเหมือนพระเจ้างั้นสิ	
ซาแทนน่า	I'm here to prevent <i>any</i> fight, you cosmic douche!	ฉันมาที่นี่เพื่อไม่ให้เกิดการต่อสู้ใด ๆ ขึ้นซะ ไอ้จิ้ง	ผู้วิจัยเดิมกำลังท่ายะ เพื่อแสดงความโมโหของซาแทนน่าที่มีต่อเดอะสเปกเตอร์  นอกจากนั้นยังแปลคำสแลง douche ให้อ่อนลงว่า

			ไอ้จิ้ง เพื่อหลีกเลี่ยงการโดน เซ็นเซอร์คำหยาบคาย แม้ว่า คำนี้จะไม่มีความหยาบไม่ เท่ากันก็ตาม
เดอะสเปก เตอร์	Zatanna Zatara, a virtue of your soul though sorely tested at times, has never been contested. In short...	ซาแทนน่า ซาทาร่า คุณธรรมในจิตใจของ เธอ แม้จะผ่านการ ทดสอบอย่างหนักมา เป็นครั้งคราว แต่ก็ไม่ เคยมีผู้ใดโต้แย้ง พุดสั้น ๆ นะ...	
เดอะสเปก เตอร์	You have nothing to fear from me.	เธอไม่มีอะไรต้องกลัว ฉัน	
เดอะสเปก เตอร์	Let's keep it that way.	ก็ให้เป็นไปแบบนี้ แหละ	
ซาแทนน่า	Fine	ได้	
ซาแทนน่า	EMOH!	กลาสนิวับ	<u>ผวนกลับได้เป็น กลับ</u> <u>นิवास</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวน สลับ 1 พยางค์  <u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะเสกให้ตัวเอง <u>หายกลับไปที่บ้าน</u>  คำว่า home ในบริบทนี้ เป็นคำกริยาหมายถึง กลับ บ้าน ผู้วิจัยเลือกคำยืมภาษา บาลีว่า นิवास มาใช้แทนคำ ว่า บ้าน เพื่อให้คาถามีความ ศักดิ์สิทธิ์

ความคิด ของซาแทน น่า	He can be such a jerk.	เขาก็ทุเรศ แบบนี้แหละ	เช่นเดียวกับคำหยาบที่ ปรากฏก่อนหน้านี้ ผู้วิจัย แปลคำสแลง jerk ให้เป็นคำ ว่า ทุเรศ ซึ่งมีระดับที่อ่อน กว่า
----------------------------	---------------------------	-----------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ตอนที่ 17 *Wingman*

หน้าที่ 360 – ฉากนี้คือเหตุการณ์ที่แซคารี่ถูกยูกิอนนะจับเป็นตัวประกัน ซาแทนน่าจึงพยายาม  
หาทางช่วย

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
แซคารี่	ENACIRRUH SDNIW.	พลุนวายุหมั่ง	<u>ผวนกลับ</u> ได้เป็น <u>พลังวายุ</u> <u>หมุน</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวน
ซาแทนน่า	ELBBUB ESOLCNE MEHT!	ฟลของ ไล้ว้อม	<u>สลับ 2 พยางค์ และ ฟองชล</u> <u>ล้อมไว้</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ แบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสอง กลุ่มผวนแบบพยางค์ชิด  คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะเสกลมและน้ำ มาใช้สู้กับศัตรู  ถ้อยคำที่กล่าวออกมาเป็น คาถาทั้งสองนี้เป็นเสมือน การบอกชื่อกระบวนการ ก่อนที่จะเสกออกไป ผู้วิจัย จึงใช้คำยืมบาลีสันสกฤตว่า วายุ หมายถึง ลม และ ชล

			หมายถึง น้ำ เพื่อยกระดับ ภาษาในคาถาให้สูงขึ้น
ความคิด ของซาแทน น้ำ	That won't <i>hurt</i> Yuki-onna <i>or</i> Zach, but it'll buy me time to <i>clear the decks</i> ...	ถึงนั้นจะไม่ทำให้ยูกิอน นะหรือแซคบาคเจ็บ แต่ จะช่วยถ่วงเวลาให้ฉัน <b>จัดการตรงนี้ก่อน...</b>	สำนวน clear the decks หมายถึงจัดการกับสิ่งที่ต้อง ทำเพื่อจะได้เริ่มทำสิ่งที่ สำคัญกว่า ผู้วิจัยจึงตัดสินใจ แปลว่า <b>จัดการตรงนี้ก่อน</b> ซึ่งคำว่า ก่อน ช่วยสื่อถึงสิ่ง สำคัญที่จะต้องทำตามมา ด้วย

ตอนที่ 17 *Wingman*

หน้าที่ 362 – สืบเนื่องมาจากฉากที่แล้ว ซาแต่นำปราบยูกิอนนะและช่วยแซคาร์รี่ได้สำเร็จ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแต่นำ	BULC STHGIL ERALF...DNILB YM EOF!	เฟิดระไป...อะหรับ เนตรดิ	ผวนกลับได้เป็น <u>ไฟ</u> <u>ระเบิด...อริเนตรดับ</u> ซึ่งใช้ รูปแบบการผวนสลับ 1 พยางค์ทั้งสองกลุ่ม  คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะทำให้ไฟบน เวทิตแตกเอง จนศัตรูมองไม่ เห็น  เมื่อแปลคาถานี้ให้มี ความหมายใกล้เคียงกับ ต้นฉบับที่สุดพร้อมกับสรร



			<p>คำให้มีคำยืมภาษาบาลี สันสกฤตโดยจะแปลได้ว่า ไฟเวทีระเบิด...ศัตรูดวง เนตรดับ ซึ่งมีตัวอักษรเกิน พื้นที่ในกรอบคำพูด จึงต้อง ลดคำและเปลี่ยนคำใหม่ เพื่อให้มีจำนวนตัวอักษร พอดี ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนคำว่า ศัตรู เป็นคำว่า อริ ซึ่งมี ความหมายเหมือนกัน และ ลดคำว่า ดวงเนตร ให้เหลือ เพียงคำว่า เนตร เท่านั้น</p>
ยูกิอนนะ	Aaaiieeee!	อ้า!	<p>ถ้อยคำนี้ใช้การเทียบคำ อุทานแสดงอารมณ์จาก Aaaiieeee! เป็น อ้า ซึ่งแสดง อาการตกใจกลัว</p>
ชาแทนน่า	GNIGGIR LLAF!	เวทมถลี	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>เวทีถล่ม</u> ซึ่งใช้รูปแบบการผวนข้าม <u>พยางค์แรก</u></p> <p>คำถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย <u>ทันที เพื่อที่จะต่อสู้กับศัตรู</u></p> <p>คำว่า rigging ในที่นี้ หมายถึง อุปกรณ์ต่าง ๆ บน เวทีที่มีสายไฟระโยงระยาง ผู้วิจัยจึงแปลโดยตัดแปลง เป็นคำว่า เวที ซึ่งให้ภาพ โดยรวมแทน และ สอดคล้องกับรูปภาพที่</p>

			ปรากฏ
ซาแทนน่า	LEPSID!	อันตรายชั้น	<p>ผวนกลับได้เป็น <u>อันตราย</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ <u>ผวนสลับ 2 พยางค์</u></p> <p>กาลานี้สื่อเจตนาสั่งให้ <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดยทันที</u> เพื่อที่จะเสกให้ศัตรู <u>หายตัวไปอย่างอัศจรรย์</u></p> <p>ผู้วิจัแปลโดยตัดแปลงคำว่า <u>จับได้</u> เป็นคำว่า <u>อันตราย</u> เพราะคำทั้งสองมีความหมายในทำนองที่คล้ายคลึงกัน คือ มีผลลัพธ์เป็นการหายไปเหมือนกัน และคำยืมบาลีสันสกฤตว่า <u>อันตราย</u> ยังให้ความรู้สึกที่ยิ่งใหญ่กว่าคำว่า <u>จับได้</u> ทั้งยังเพิ่มความศักดิ์สิทธิ์ให้กับ <u>กาลา</u></p>

### ตอนที่ 18 *Witch Hunt*

หน้าที่ 387 – ในฉากนี้ ซาแทนน่ากำลังส่งกลุ่มล่าแม่มดวายุร้ายย้อนอดีตไปลงโทษในเหตุการณ์ล่าแม่มดที่เมืองซาเล็ม

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	STELLUB EMOCEB REPAP!	สะกรุ่น คะกราษ	ผวนกลับได้เป็น <u>กระสุนกระดาษ</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ

			<p><u>ผวนพยางค์จิตทั้งสองกลุ่ม</u></p> <p><u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะเปลี่ยน</u> <u>กระสุนให้เป็นกระดาศ</u></p> <p>เนื่องจากมีพื้นที่จำกัด ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องตัด คำกริยา Become และแปล ให้เหลือแค่ กระสุน กระดาศ เพราะผู้อ่านน่าจะ คิดได้ว่าเป็นคาถาที่บัง ผลลัพธ์ จากกระสุนธรรมดา กลายเป็นเครื่องบินกระดาศ</p>
ซาแทนน่า	You're so used to accepting surrender that you don't know when you've been <i>played</i> for defeat.	พวกคุณเคยชินกับการยอมรับความพ่ายแพ้ของคนอื่น เสียจนไม่รู้ตัวเวลาตัวเองต้องรับบทผู้แพ้	ผู้วิจัยตั้งใจให้ตัวละครใช้สรรพนามเรียกตัวร้ายว่าพวกคุณ เพราะต้องการสื่อให้นัยว่า แม้ตัวร้ายจะกล่าวหาซาแทนน่าว่าเป็นแม่มดป่าเถื่อน แต่เธอก็ยังพูดด้วยคำที่สุภาพ เพื่อแสดงให้เห็นว่าเธอไม่ได้เป็นเช่นที่ถูกลกล่าวหา
ซาแทนน่า	OG OT LAIRT!	กองตามสนรรรม	<p><u>ผวนกลับได้เป็น กรรม</u> <u>ตามสนอง</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ <u>ผวนสลับ 1 พยางค์</u></p> <p><u>คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้</u> <u>เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย</u> <u>ทันที เพื่อที่จะส่งพวกผู้ร้าย</u></p>

			<p><u>ไปที่ศาลพิพากษาแม่คนในอดีต</u></p> <p>แม้ว่าคาถาต้นฉบับจะมีความหมายว่า ไปที่ศาล แต่ผู้วิจัยเห็นว่า เจตนาของซาแทนน่าไม่ได้จะนำตัวผู้ร้ายเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมตามถ้อยคำที่พูดทันที แต่เป็นการส่งตัวผู้ร้ายไปรับโทษที่ก่อไว้ดังที่จะเห็นในหน้าถัดไป จึงแปลคาถานี้เป็นส่วนวน กรรมตามสนอง เพื่อให้เข้ากับบริบทมากกว่าเดิม และคำว่า กรรม ยังเป็น คำยืมบาลี สันสกฤต หมายถึง การกระทำที่ส่งผลร้ายมาถึงปัจจุบัน ซึ่งช่วยยกระดับคาถาให้ศักดิ์สิทธิ์ด้วย</p>
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 19 *The Sorceress' Apprentice*

หน้าที่ 405 – เนื่องจากซาแทนน่าไม่ยอมรับยูริอาเป็นลูกศิษย์ เขาจึงขโมยตำราวิเศษและใช้พลังของมันข้ามไปมิติต่าง ๆ เพื่อแก่งัดกวนโมโหเธอ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
คำบรรยาย	And so, bleary-eyed and punchy from lack	และแล้ว คิ้วตามัวๆ และหัวสมองมีงงจาก	

	of sleep, Zatanna pursued a <i>psychopathic,</i> <i>sociopathic,</i> <i>anachronistic weirdo</i> <i>kid...</i>	การรอนอน ซาแทนน่า ก็วิ่งไล่ตามเด็กโรคจิต ต่อต้านสังคม ผู้หลงยุค ..	
คำบรรยาย	...carrying one of the <i>seven</i> or <i>eight</i> most <i>important magical</i> <i>items</i> in <i>any</i> universe...	..ที่กำลังถือของวิเศษ หนึ่งในเจ็ดหรือแปด อย่างที่สำคัญที่สุดใน จักรวาลใด ๆ...	
ซาแทนน่า	LEPSID HSAEL LLEPS!	กัดจำ มับบังคนต์	<u>ผวนกลับได้เป็น กำจัด</u> <u>มนต์บังคับ</u> ซึ่งใช้รูปแบบการ <u>แบ่งกลุ่มผวน</u> โดยที่กลุ่มแรก ผวนแบบพยางค์ซิด และกลุ่ม ที่สองผวนแบบสลับ 1 พยางค์  คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้ เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย ทันที เพื่อที่จะทำลายมนต์ ของศัตรู  ผู้วิจัยใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า มนต์ เพื่อ ยกระดับภาษาในคาถาให้ สูงขึ้น
ยูรีอา	<i>Ha!</i> You'd think I leave myself open to that.	<i>เฮอะ</i> นึกว่าฉันจะยอม โดนคาถาของเธอง่าย ๆ หรือ	ผู้วิจัยแปลคำว่า <i>Ha!</i> เป็น <i>เฮอะ</i> ซึ่งเป็นคำอุทานแสดง การดูหมิ่นและทำทนาย
คำบรรยาย	...across <i>parallel</i>	...ข้ามมิติคู่ขนานหลาย	

	<i>dimensions, alternative realities, pasts and futures, what-could-have-beens and what-might-bes.</i>	มิติ ความจริงชุดอื่น ๆ อดีตและอนาคต ทั้งหลาย สิ่งที่สามารถ เป็นได้ สิ่งที่น่าจะเป็น ทั้งหลาย และสิ่งที่ อาจจะเป็นทั้งหลาย	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

ตอนที่ 19 *The Sorceress' Apprentice*

หน้าที่ 406 – สืบเนื่องจากฉากที่แล้ว ซาแทนน่าต้องวิ่งไล่ตามยูริอาและร้ายคาธาเพื่อหยุดเขาเอาไว้

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
คำบรรยาย	She didn't think to worry about getting <i>lost</i> in the maze of interlocking, interconnecting maybe-space, a very <i>real</i> worry indeed...	เธอไม่แม้แต่จะคิดกังวลว่าจะหลงอยู่ในเขาวงกตของสิ่งนี้อาจเป็นอวกาศเกาะเกี่ยวเชื่อมโยงกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่สุดแสนจะน่ากังวลจริงๆ...	
ยูริอา	We are getting <i>very close</i> to Limbotown, Zatanna! I can feel it <i>deep</i> inside me.	ฉันมีความรู้สึกลึกลับ ๆ อยู่ข้างใน ว่าเราใกล้จะถึงเมืองลิมโบ้แล้วนะ ซาแทนน่า	
คำบรรยาย	...she most hoped for the chance that she might get to <i>spank</i> the <i>eyeballs</i> out of this Eddie Haskell	เธอหวังมากว่าจะมีโอกาสได้ตบกะโหลกเข้าเด็กหน้าไหว้หลังหลอกจากนรกคนนี้ให้ตาลนออกมา ก่อนที่	เอ็ดดี้ ฮัสเคิล (Eddie Haskell) เป็นตัวละครในซีรีส์ตลกเรื่อง <i>Leave It to Beaver</i> ซึ่งฉายทางสถานี CBS ในวัฒนธรรมอเมริกัน

	from hell before he did <i>too</i> much damage...	เขาจะสร้างความเสียหายมากจนเกินไป	ตัวละครตัวนี้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในฐานะสัญลักษณ์แทนบุคคลที่มีบุคลิกหน้าไหว้หลังหลอก แต่ผู้อ่านภาษาไทยอาจจะไม่คุ้นเคยกับการอ้างอิงทางวัฒนธรรมนี้ ผู้วิจัยจึงแปลโดยตัดแปลงชื่อ Eddie Haskell เป็น เจ้าเด็กหน้าไหว้หลังหลอก เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อความได้ทันที ไม่ต้องหาข้อมูลเพิ่มเติม
ตัวประกอบ	What the hell--	อะไรวะ	
ยูรีอา	Next stop... <i>Destiny!</i>	สถานีต่อไป...แล้วแต่โชคชะตา	
คำบรรยาย	...and that she'd <b>finally</b> remember the proper <b>intonation</b> for the spell of teleportation during interdimensional travel.	...และหวังว่า <b>ในที่สุด</b> เธอจะจำ <b>ท่วงทำนอง</b> ที่ถูกต้องสำหรับคาถาย้ายมิติตอนที่เดินทางระหว่างมิติได้	ผู้วิจัยเพิ่มคำกริยา หวังหน้าคำว่า ว่าเพื่อช่วยให้ผู้อ่านเชื่อมโยงได้ว่าคำบรรยายนี้ต่อเนื่องมาจากคำบรรยายก่อนหน้า
ซาแทนน่า	TROPELET SU OT EHT NOISNEMID FO SNAUTNAGRAG!	จิมิด้าม ปักข์นักรโย	<u>ผวนกลับได้เป็น <b>ข้ามมิติ</b> ไปนกรักษ์</u> ซึ่งใช้รูปแบบการแบ่งกลุ่มผวน โดยที่ทั้งสองกลุ่มผวนแบบสลับ 1 พยางค์  คาถานี้สื่อเจตนาสั่งให้เกิดผลตามสิ่งที่กล่าวมาโดย

			<p><u>ทันที เพื่อที่จะเสกให้ผู้ร้าย</u> <u>หายไปที่มีติเมืองยักษ์</u></p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำยืมบาลี สันสกฤตว่า นคร หมายถึง เมือง เพื่อยกระดับกาลาให้ ศักดิ์สิทธิ์</p> <p>การ์กอนตูอา (Gargantua) เป็นตัวละครยักษ์ใน วรรณกรรมยุคเรอเนส ซึ่ง องส์ ของ ฟร็องซัวส์ ราเบอ เลส์ (François Rabelais) แต่วรรณกรรมเรื่องนี้ไม่เป็น รู้จักของผู้อ่านชาวไทยมาก นัก ผู้วิจัยจึงไม่เก็บการ อ้างอิงทางวรรณกรรมนี้ และแปลตัดแปลงเป็น ยักษ์ แทน</p>
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



#### 4.2 ตื่นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปลคาถาที่เป็นพาลินโดรมแบบกระจกเงา

##### ตอนที่ 15 *Symmetry*

หน้าที่ 320 และ 321 – เมื่อซาแทนน่าได้คำใบ้วิธีถอนพลังของเบ็กสแล้หมาจากฮันน่า เธอจึงรีบร่ายคาถาออกมาเป็นการเล่นคำแบบพาลินโดรมเพื่อปล่อยตัวเองจากพันธนาการและปราบเบ็กสแล้ห

ผู้พูด	ตื่นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	<i>EGAD! NO BONDAGE</i>	<i>แอกปลด พระคุณ</i>	<u>ฉันทลักษณ์แบบถอยหลัง</u> <u>ลงคล่อง</u>
ซาแทนน่า	<i>!EGADNOB ON DAGE</i>	<i>คุณพระ ปลดแอก</i>	<u>จากการวิเคราะห์วัจนกร</u> <u>รมในระดับสื่อเจตนา</u> <u>ร่วมกับบริบท พบว่า คาถานี้</u> <u>สื่อเจตนาว่ากล่าวในทำนอง</u> <u>ตลกเพื่อแสดงความไม่พึง</u> <u>พอใจ</u>  คำว่า Egad เป็นคำอุทาน แสดงความหลากหลาย และ เป็นภาษาอังกฤษยุคเก่า (Old English) ที่ไม่นิยมใช้กัน แล้ว ผู้วิจัยจึงแปลคำคำนี้ว่า คุณพระ (ย่อมาจาก คุณพระ ช่วย) เพราะนอกจากจะเป็น คำอุทานที่แสดงความ ประหลาดใจเช่นเดียวกัน แล้ว ยังเป็นคำที่ค่อนข้าง โบราณซึ่งปัจจุบันใช้เฉพาะ ในผู้สูงอายุหรืองานย้อนยุค  อีกทั้งผู้วิจัยยังดัดแปลงคำ

			<p>ว่า Bondage ที่หมายถึงพันธนาการ ให้เป็นคำว่าปลดแอก เพราะปัจจุบันคำว่า ปลดแอก กลายเป็นคำล้อเลียนซึ่งมีความหมายว่าทำให้เป็นอิสระ ด้วย</p> <p>แล้วสุดท้ายจึงนำฉันทลักษณ์ของกลบทแบบถอยหลังลงมาช่วยเพื่อที่จะเก็บลักษณะการเล่นทางภาษาของต้นฉบับไว้</p>
เบ๊กสแล้ซ	What the hell?	อะไรวะ	What the hell? เป็นคำสบถที่ไม่หยาบคายนัก ผู้วิจัยจึงแปลเป็นภาษาไทยที่มีระดับเท่ากัน โดยการเติมคำลงท้าย วะ
ฮันน่า	Because it's a <i>palindrome</i> , you git. Same forward as backward.	มันเป็นพาลีโนมโรมเง "อั้ง อั้ง อ่านเหมือนกันทั้งหน้าและหลัง"	ผู้วิจัยตั้งใจละคำสันธาน Because (เพราะ) เนื่องจากต้องการให้บทพูดนี้เป็นการตอบคำถามของถ้อยคำก่อนหน้า และได้พิจารณาแล้วว่าเมื่อผู้อ่านอ่านบทพูดในกรอบก่อนหน้ามาแล้ว จะสามารถเข้าใจความเป็นเหตุเป็นผลของบทพูดนี้ได้โดยไม่ต้องมีคำว่า เพราะ มาช่วย
ซาแทนน่า	Yes, and my power is so backed up now that it's desperate to	ถูก แดมตอนนี้ตัวฉันก็มีพลังสะสมไว้เต็มที จนแทบจะล้นออกมาอยู่	ผู้วิจัยได้เปลี่ยนผู้กระทำ (Agent) ให้เป็นสิ่งมีชีวิต คือตัวละคร ซาแทนน่า แทนสิ่ง

	come out.	แล้ว	ที่เป็นนามธรรม เช่น Power (พลัง) ในต้นฉบับ เพื่อให้เป็นภาษาไทยที่เป็นธรรมชาติ
ซาแทนน่า	So I'm about to start saying any palindrome that comes into my head, like...	เพราะงั้น มันจะพูดพาลินโดรมทุกคำที่นึกออกละนะ อย่าง...	ผู้วิจัยไม่แปลคำว่า Start ว่า เริ่ม หรือ ลงมือ แต่ใช้คำว่า จะ เพื่อให้กระชับและสื่อความหมายว่าในอนาคตอันใกล้ ผู้กระทำกำลังเริ่มทำบางสิ่งบางอย่างด้วย
ซาแทนน่า	<b><i>NURSES, RUN!</i></b>	<b><i>แฉ่นวืงพยาบาล พยาบาลวืงแฉ่น</i></b>	<u>ฉ่นทลัษณ์แบบถอยหลัง</u> <u>ลงคลอง</u>  <u>คานนี้สื่อเจตนาว่ากล่าว</u> <u>ในทำนองตลกเพื่อแสดง</u> <u>ความไม่พึงพอใจ</u>  อาการวืงแฉ่นสื่อให้เห็นภาพของผู้กระทำที่ทำอาการวืงเร็วฉี่ คำนี้ใช้ในสถานการณ์ที่ไม่เป็นทางการ และให้ภาพและเสียงของคำที่ค่อนข้างตลกขบขัน

ตอนที่ 15 *Symmetry*

หน้าที่ 322 – สืบเนื่องจากฉากที่แล้ว ซาแทนน่าร้ายคาถาเพื่อหยุดแบ็กสแลชก่อนที่จะเข้ามาทำร้ายเธอ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
แบ็กสแลช	I'll kill you!	ฉันจะฆ่าแก	ผู้วิจัยแปล covered เป็นคำว่า สุม เพื่อให้เห็นภาพว่า ตัวร้ายถูกแมวทับ และคำว่า สุม ยังสัมพันธ์กับคำว่า stack ในคาถาที่ตามมาด้วย
ซาแทนน่า	Oh, yeah? How will you do that when you're covered in cats?	งั้นหรือ มาดูซิว่าจะทำได้ไหมถ้ามีแมวมาสุมบนตัวเต็มไปหมด	
ซาแทนน่า	<b>STACK CATS!</b>	<b>เหมียวแก๊ง แก๊งเหมียว</b>	<p><u>ฉันทลักษณ์แบบสกดแคร์</u></p> <p><u>คาถานี้สื่อเจตนาว่ากล่าวในทำนองตลกเพื่อแสดงความไม่พึงพอใจ</u></p> <p>สำหรับคาถานี้ ผู้วิจัยได้นำการสกดแคร์ของกลบทมาใช้ในการรักษารูปแบบการเล่นทางภาษาของพาลิน โดรัม เพราะคำแปลของคาถานี้ประกอบด้วยคำเพียงสองคำจึงเหมาะกับการนำมาสลับทที่ตามหลักการสกดแคร์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า เหมียว และคำว่า แก๊ง เพราะ เหมียว ซึ่งเป็นภาษาปากใช้เรียกแมว จะเป็นการเรียกสัตว์ที่ดูร้ายให้ฟังดูน่ารัก เพื่อสร้างความขบขันจากความ</p>

			จัดเรียงกันของถ้อยคำและภาพ ส่วนคำว่า stack ก็ใช้คำว่า แก๊ง ซึ่งเป็นคำทับศัพท์ที่มักใช้กับนักร้อง หรือใช้ในความหมายว่า กลุ่มหรือพวก เพื่อให้สอดคล้องกับภาพที่พวกแมวรวมกระโจนเข้ามาทำร้ายและปกปิดคำทับศัพท์ จะใช้ในภาษาพูด ไม่ใช้ในภาษาระดับทางการอยู่แล้วด้วย
แบ็กสแลช	You are so dead!	แก๊ ได้ตายแน่	

### ตอนที่ 15 Symmetry

หน้าที่ 323 – สืบเนื่องมาจากจากที่แล้วเช่นกัน ในที่สุดซาแทนน่าก็ปราบแบ็กสแลชได้สำเร็จ

ผู้พูด	ต้นฉบับ	บทแปล	คำอธิบาย
ซาแทนน่า	I realize this next one is totally ludicrous, but I can't think of any <i>practical</i> palindromes.	ฉันก็รู้ว่าอันต่อไปคงจะขำกัมน่าดู แต่ฉันคิดพาลินโดรมที่ฟังดูสมเหตุสมผลไม่ได้จริง ๆ	
ซาแทนน่า	<b>OGRE FLOG A GOLFER, GO!</b>	<b>นักกอล์ฟหวิดยักษ์ใหญ่</b> <b>ยักษ์ใหญ่หวิดนักกอล์ฟ</b>	ฉันทลัษณ์แบบถอยหลัง ลงคลอลง  คาถานี้สื่อเจตนาว่ากล่าว ในทำนองตลกเพื่อแสดง ความไม่พึงพอใจ

			<p>ผู้วิจัยได้นำคำคล้องจอง ยักษ์ใหญ่ไล่ยักษ์เล็ก มา ดัดแปลงโดยเปลี่ยน ยักษ์ เล็ก ในส่วนท้ายให้เป็น นักกอล์ฟ ตามความหมาย ของต้นฉบับ และคำว่า flog ก็ แปลว่า หวด ตาม ที่ ต้นฉบับได้สร้างการแฝงนัย (Irony) ไว้ คือ ปกติคนที่ จะ ทำกริยา “หวด” คือ นักกอล์ฟ ซึ่งจะเห็นว่าในมือ เขาก็ถือไม้กอล์ฟเตรียมจะ “หวด” แต่กลายเป็นว่า เขา เป็นคนที่ถูกยักษ์หวดแทน</p>
ซาแทนน่า	...for instant.	...แบบเนี้ย	
ซาแทนน่า	And last but not least--	สุดท้ายแต่ไม่น้อยหน้า	
ซาแทนน่า	<b><i>PUFF UP!</i></b>	<b>ป่องตัว ตัวป่อง</b>	<p><u>ฉันทลักษณ์แบบสกิดแคร์</u></p> <p><u>คาถานี้สื่อเจตนาว่ากล่าว</u> <u>ในทำนองตลกเพื่อแสดง</u> <u>ความไม่พึงพอใจ</u></p> <p>คำว่า ป่อง หมายถึง ลักษณะที่ตุ่งออกมา ซึ่งมัก นำมาใช้ในสถานการณ์การ พุดเล่นสนุกสนาน และมัก ใช้กับคำว่า พุง เป็น พุงป่อง เมื่อพิจารณาตามบริบทของ เนื้อเรื่องแล้ว จะเห็นว่า ตัว ร้ายมีอาการพองทั้งตัว ผู้วิจัย</p>

			จึงแปลออกมาว่า ตัวปองแทน
แบ็กสแลช	No!	ไม่	
ซาแทนน่า	Gotcha.	จับได้แล้ว	

ในระหว่างขั้นตอนการทดลองแปลคาถาตามแนวทางที่เสนอมานี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่ามีข้อกำหนด 2 ข้อที่ต้องพึงปฏิบัติตามเพื่อที่จะรักษาความขลังและศักดิ์สิทธิ์ของคาถาไว้ ได้แก่

1. การไม่นำชื่อเฉพาะมาผวน เนื่องจากจะทำให้เกิดน้ำเสียงตก ซึ่งขัดกับลักษณะของคาถาที่จำเป็นต้องคงความศักดิ์สิทธิ์ไว้

2. การไม่เพิ่มรูปวรรณยุกต์ในคำยืมภาษาบาลีสันสกฤต เพื่อที่จะรักษารูปเขียนที่มีความขลังไว้แม้ว่าจะต้องยอมเสียเสียงวรรณยุกต์ไปก็ตาม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้เสนอภาพที่มีการแทรกบทแปลภาษาไทยทั้งส่วนที่เป็นคาถาและข้อความต่าง ๆ ไว้ในภาคผนวก เพื่อพิสูจน์ว่าแนวทางการแปลที่เสนอมานี้สามารถนำไปใช้ได้จริงอีกด้วย

## บทที่ 5 บทสรุป

สารนิพนธ์ฉบับนี้มุ่งหาแนวทางการแปลมนต์คาถาซึ่งใช้ศิลปะการเล่นทางภาษาแบบร้อยกลลับหลังและพาลินโดรมในนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* (Zatanna) ของ พอล ดินี ในบทนี้ผู้วิจัยจะสรุปผลการวิจัยและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อแรกของสารนิพนธ์ฉบับนี้ คือ เพื่อศึกษาลักษณะการใช้ภาษาในการร้อยมนต์คาถาและศิลปะการเล่นทางภาษา ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเกี่ยวกับมนต์คาถาในมิติทางวัฒนธรรมของประเทศไทยและได้ข้อสรุปว่า ลักษณะภาษาที่ชาวไทยนิยมใช้กับมนต์คาถามักประกอบด้วยคำยืมและสำนวนภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตในทำนองการเขียนแบบภาษาชั้นสูง ซึ่งถือได้ว่าเป็นการยกระดับภาษาของมนต์คาถาให้มีความศักดิ์สิทธิ์ตาม ของชาวไทย นอกจากนี้ ในบทที่ 2 และ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาการเล่นทางภาษาในต้นฉบับภาษาอังกฤษและการเล่นทางภาษาในภาษาไทยที่จะนำมาใช้ในการแปล ได้แก่ ภาษาเวทมนตร์ซึ่งเป็นการอ่านกลับหลัง พาลินโดรม คำพวน และฉันทลักษณ์ในกลบทแบบนาถกึ่งวาทะและแบบอ่านถอยหลังเข้าคลอง โดยมีจุดประสงค์ที่จะนำความรู้ในส่วนนี้ทั้งหมดไปประยุกต์ใช้กับการหาแนวทางการแปลมนต์คาถาซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ข้อต่อไป

หลังจากทบทวนองค์ประกอบของวรรณกรรมประเภทนิยายภาพ รวมถึงทฤษฎีการแปลและกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องแล้ว ในบทที่ 3 ผู้วิจัยจึงได้เสนอแนวทางการแปลมนต์คาถาที่พบในตัวอย่างที่คัดสรร อันเป็นวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่สอง โดยตั้งสมมติฐานว่า

1. แนวคิดเรื่องขนบการแปลของ กิเดียน ทูรี (Gideon Toury) ผนวกกับทฤษฎีวิัจฉนกรรมของ เจ. แอล. ออสติน (J. L. Austin) และกระบวนการการตานุวาทของ อัสนี พูลรักษ์ จะเป็นแนวทางในการเสนอบทแปลภาษาไทยที่ผู้อ่านสามารถยอมรับได้ตามขนบว่าด้วยลักษณะ การใช้ภาษาในมนต์คาถา

2. การปรับใช้ทฤษฎีประเด็นสัมพันธของ เออร์เนสต์ ออกัส กัตต์ (Ernest – August Gutt) และกลวิธีการแปลการเล่นคำของ เดิร์ก เดอลาบาสติตา (Dirk Delabastita) จะเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยสามารถเลือกกลวิธีการแปลที่จะสร้างผลลัพธ์ที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับทั้งในแง่ของความหมายและ



การเล่นทางภาษามากที่สุด กล่าวคือ การแปลคาถาแบบร่ายกลับหลังจะแปลโดยการเล่นคำพวน และการแปลคาถาแบบพาลิน โครมจะแปลโดยใช้ฉันทลักษณ์ของกลบท

3. จากการศึกษาองค์ประกอบและวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาของวรรณกรรมประเภทนิยายภาพ ผู้วิจัยเห็นว่า กลวิธีการแปลการ์ตูนของ มิชาล โบโดโร (Michal Borodo) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการถ่ายทอดมนต์คาถาและเนื้อหาตามรูปแบบของต้นฉบับภาษาอังกฤษให้ออกมาเป็นบทแปลภาษาไทยที่มีคุณภาพมากที่สุด

ผลการศึกษาลักษณะการใช้ภาษาในมนต์คาถาซึ่งเป็นศิลปะการเล่นทางภาษา ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 และการเสนอแนวทางการแปลในบทที่ 3 นำมาสู่วัตถุประสงค์ข้อที่สาม คือ เพื่อแปลมนต์คาถาแบบร่ายกลับหลังและพาลิน โครมในนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ของ พอล ดินิ ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้เสนอต้นฉบับภาษาอังกฤษ บทแปลภาษาไทย และคำอธิบายการแปลในรูปแบบของตาราง โดยมีภาพต้นฉบับประกอบการอธิบาย นอกจากนั้นยังได้เสนอภาพที่มีการแทรกบทแปลภาษาไทยไว้ในภาคผนวก เพื่อพิสูจน์ว่าแนวทางการแปลที่เสนอมานำไปใช้ได้จริง

ผลของการทดลองแปลด้วยบทคัดสรรตามแนวทางที่เสนอไว้ ซึ่งประกอบด้วยมนต์คาถาทั้งหมด 68 คาถา พบว่าประการแรก การใช้คำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตตามกระบวนการตามูทวนั้นว่าส่วนใหญ่เป็นไปตามสมมติฐานข้อแรก กล่าวคือ ในภาพรวม นอกจากการใช้คำยืมภาษาบาลีสันสกฤตจะช่วยให้การแปลมนต์คาถาเป็นไปตามขนบซึ่งเป็นที่ยอมรับตามคตินิยมของการใช้ภาษาทางไสยศาสตร์ของไทยและเป็นการยกระดับภาษาที่ทำให้คาถาในฉบับที่มีความขลังและศักดิ์สิทธิ์มากขึ้นแล้ว ยังช่วยสร้างความแตกต่างระหว่างคาถากับบทสนทนาและบทบรรยายได้อย่างชัดเจนอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ในขั้นตอนการทดลองแปล ผู้วิจัยพบว่าจากคาถาทั้งหมด มีเพียง 13 คาถาเท่านั้นที่ไม่สามารถทำตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ได้ โดยสามารถจำแนกปัญหาออกเป็น 2 กรณีได้แก่



กรณีแรก ปัญหาเกิดจากการที่ไม่สามารถหาคำยืมภาษาบาลีสันสกฤตซึ่งเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในภาษาไทยและมีความเหมาะสมที่จะนำมาแปลได้ แต่ก็มีจำนวนที่น้อยมากเมื่อเทียบกับจำนวนคาถาที่คัดสรรมาทั้งหมด ดังกรณีของคาถาว่า ELFFUHS! ซึ่งผู้วิจัยใช้กลวิธีการแปลเพิ่มของมิฮาล โบโดโรมาแปลคาถาดังกล่าวเป็นภาษาไทยว่า ไล่พับ (ผวนได้ว่า สับไฟ) เพื่อเพิ่มพยางค์ให้เพียงพอที่จะนำมาสร้างคำพวน แม้ว่าคำว่า ไฟ ซึ่งเป็นคำยืมภาษาจีนกลางหมายถึงเครื่องเล่นการพนันอย่างหนึ่ง จะมีคำบาลีสันสกฤตว่า กีพาบัตร์ ดังปรากฏในสำนวน สุรา นารี พาชี กีพาบัตร์ แต่คำนี้ยาวเกินพื้นที่และระดับภาษาไม่สอดคล้องกับคำกริยา สับ ด้วย จึงไม่สามารถนำคำดังกล่าวมาแทนได้ และแม้แต่คำว่า สับ ก็ไม่สามารถเปลี่ยนให้เป็นคำยืมภาษาบาลีสันสกฤตได้ เนื่องจากคำว่า สับ ซึ่งเป็นคำไทย เมื่อนำมาประสมกับคำว่า ไฟ จะกลายเป็นคำกริยาอีกคำหนึ่งที่มีความหมายใหม่ว่า สลับไฟทั้งส้าหรับเพื่อให้กระจายทั่วกัน หากเปลี่ยนคำว่า สับ เป็นคำบาลีสันสกฤตอาจทำให้ความหมายเปลี่ยนไปได้ ด้วยเหตุนี้ คาถาบางคาถาจึงไม่สามารถแปลโดยใช้คำยืมภาษาบาลีสันสกฤตเพื่อสร้างความขลังและศักดิ์สิทธิ์ได้



กรณีที่สอง ปัญหาที่เกิดขึ้นมีต้นเหตุมาจากข้อจำกัดเชิงพื้นที่ในวรรณกรรมประเภทนิยายภาพ เช่น คำว่า NEPO. อาจแปลด้วยคำยืมบาลีสันสกฤตว่า เปิดทวารบด ซึ่งหมายถึง เปิดทางเข้าออก แต่คำแปลดังกล่าวมีจำนวนตัวอักษรที่ไม่นับรวมตัวอักษรนอกบรรทัดเกินต้นฉบับไปมากจนไม่สามารถบรรจุลงในกรอบคำพูดได้ ผู้วิจัยจึงต้องใช้กลวิธีการแปลเพิ่มเติมเช่นเดียวกับกรณีแรก โดยเติมคำช่วยกริยา จง เข้าไปให้เป็นคำแปลว่า เจดบง (ผวนคืนได้ว่า จงเปิด) แม้กลวิธีการแปลนี้อาจไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แต่สังเกตว่า เป็นการใช้ลักษณะภาษาที่มักพบในการร่ายคาถาเพื่อแสดงปาฏิหาริย์ในการเล่นมายากล จึงอาจกล่าวได้ว่า การแปลในลักษณะนี้ก็ยังคงสามารถรักษาขนบการใช้ภาษาในเวทมนตร์ของไทยได้ เช่นเดียวกับกลวิธีที่ผู้วิจัยได้เสนอไว้ในสมมติฐานข้อที่ 2 นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งสองกรณีนี้ล้วนมีสาเหตุมาจากข้อจำกัดเชิงพื้นที่ของวรรณกรรมประเภทนิยายภาพทั้งสิ้น กล่าวคือ เนื่องจากคาถาที่ผู้วิจัยคัดสรรมานั้นปรากฏอยู่ในนิยายภาพ ซึ่งกำหนดว่าตัวอักษรทุกตัวจะต้องอยู่ในขอบเขตของกรอบคำพูด กรอบความคิด และช่องบรรยายภาพเท่านั้น จึงส่งผลให้ไม่สามารถแปลคาถาบางคาถาให้สอดคล้องกับสมมติฐานข้อแรกได้ หากคาถาซึ่งเป็นการเล่นทางภาษาในลักษณะเดียวกันนี้ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ ที่ไม่มีข้อจำกัดดังกล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยมีความเห็นว่าจะสามารถแปลคาถาทั้งหมดให้เป็นไปตามสมมติฐานได้อย่างแน่นอน

ประการที่สอง การเล่นคำผวนและฉันทลักษณ์ของกลบทแบบไทยมีความสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่สองของการวิจัยนี้ เนื่องจากการเล่นทางภาษาทั้งสองแบบสามารถสร้าง ผลลัพธ์ (Effect) ตามเจตนาของต้นฉบับ โดยที่ผู้อ่านบทแปลภาษาไทยใช้ความพยายามในการทำความเข้าใจ (Effort) น้อยที่สุดตามทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์ กล่าวคือ คำผวนและฉันทลักษณ์ของกลบทเป็นกลวิธีที่ช่วยเก็บการเล่นทางภาษาแบบกลับหลังที่มีความใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุดและเป็นการเล่นคำที่ผู้ใช้ภาษาไทยส่วนใหญ่คุ้นเคย จึงสามารถผวนกลับและเข้าใจฉันทลักษณ์ของกลบทได้อย่างง่ายดาย ไม่ต้องใช้ความพยายามมากจนเกินความจำเป็น

นอกจากนั้นการเล่นทางภาษาทั้งสองยังช่วยสร้างรูปเขียนที่ทำให้คาถามีความขลังตามแบบฉบับของภาษาเวทมนตร์อีกด้วย กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การใช้คำผวนและฉันทลักษณ์ของกลบทมาทดแทนการเล่นทางภาษาของต้นฉบับทำให้คาถาในภาษาปลายทางมีลักษณะที่อ่านไม่รู้เรื่องและผู้อ่านจะสามารถเข้าใจคาถาทั้งหลายได้ก็ต่อเมื่อทราบวิธีการแล้วเท่านั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า รูปเขียน

ของคาถาที่ประดิษฐ์ขึ้นจากคำพวนและฉันทลักษณ์ของกลบทนั้นตรงตามลักษณะของภาษาเวทมนตร์นั่นเอง

ประการสุดท้าย สมมุติฐานข้อที่สาม คือ การปรับใช้กลวิธีการแปลการ์ตูนของ มิฮาล โบโดโร ซึ่งประกอบด้วย การแปลแบบเพิ่ม (Addition) การแปลแบบลด (Condensation) และการแปลแบบแปลง (Transformation) กล่าวได้ว่าเป็นประโยชน์ต่อการแปลมนต์คาถาและข้อความที่อยู่ในขอบเขตที่จำกัดเป็นอย่างมาก เนื่องจากในการแปลนิยายภาพ ผู้แปลต้องเผชิญกับข้อจำกัดทางพื้นที่ ดังนั้นการควบคุมจำนวนตัวอักษรให้มีจำนวนเท่าเทียมกับต้นฉบับจึงเป็นสิ่งที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

ในส่วน of ข้อความทั้งหลาย กลวิธีการแปลการ์ตูนของ โบโดโร เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถเลือกแนวทางการแปลที่เหมาะสมกับรูปแบบการถ่ายทอดเนื้อหาของนิยายภาพได้ และในส่วนของ การแปลมนต์คาถา เมื่อผู้วิจัยได้นับจำนวนคาถาเฉพาะที่ใช้กลวิธีดังกล่าวแล้ว พบว่า มีการใช้การแปลแบบเพิ่ม 17 คาถา การแปลแบบลด 16 คาถา และการแปลแบบแปลง 19 คาถา เพราะฉะนั้น จึงอาจสรุปได้ว่า การใช้กลวิธีการแปลการ์ตูนทั้ง 3 แบบในปริมาณที่ค่อนข้างเท่าเทียมกันนี้ บ่งชี้ว่ากลวิธีแต่ละแบบต่างก็มีจุดเด่นที่ช่วยสนับสนุนการแปลคาถาซึ่งเป็นการเล่นทางภาษาในวรรณกรรมประเภทนิยายภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกัน

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

นิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ของ พอล ดินี ยังมีประเด็นที่น่าสนใจและสามารถนำไปศึกษาวิจัยต่อไปได้อีก สารนิพนธ์ฉบับนี้เน้นการหาแนวทางการแปลมนต์คาถาซึ่งเป็นศิลปะการเล่นทางภาษาแบบร้อยกลับหลังและพาลินโดรมเพียงประเด็นเดียวเท่านั้น แต่หลังจากการวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกและภายในของต้นฉบับอย่างละเอียด ผู้วิจัยพบว่ามีอีกหนึ่งประเด็นที่น่าสนใจ คือ การแปลนิยายภาพเรื่อง *ซาแทนน่า* ด้วยทฤษฎีการแปลแบบสตรีนิยม (Feminist Translation Theory) เนื่องจากตัวบทนี้เป็นหนึ่งในนิยายภาพแนวซูเปอร์ฮีโร่ (Superhero) ซึ่งตั้งใจนำเสนอตัวละครเอกเป็นผู้หญิง (Leading Ladies) โดยมีจุดประสงค์ที่จะส่งเสริมแนวคิดสตรีนิยม (Feminism) ในหลาย ๆ ครั้งจึงปรากฏถ้อยคำและเนื้อหาที่พยายามเรียกร่องสิทธิสตรีและลบล้างวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่อยู่ด้วย เช่น *C'mon, girl up!* (Dini, 2017, p. 243) ดังนั้นการหาแนวทางการแปลที่จะสามารถถ่ายทอดเจตคติดังกล่าวได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม จึงเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจจะนำไปศึกษาต่อไป

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- ดลพร ราชแพทยาคม. (2555). การศึกษากลวิธีการแปลการเล่นคำ (Wordplay) ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง Winnie the Pooh ของ เอ.เอ. มิลน์ เปรียบเทียบสำนวนแปลของธารพายุและแก้วคำทิพย์ ไชย สารนิพนธ์ (อ.ม.) – จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา กาญจนะวรรณ. (2561, เมษายน 21). “อักษรวิธีภาษาไทย VS อักษรวิธีภาษาอังกฤษ (๑).” มติชนสุดสัปดาห์. Retrieved from [https://www.matichonweekly.com/column/article\\_95802](https://www.matichonweekly.com/column/article_95802) (2 กันยายน 2563.)
- สุทธิณี เทพพันธ์กุลงาม. (2560). การแปลนิยายภาพ : กรณีศึกษาเรื่องการแปล Saga ของ Brian K. Vaughan และ Fiona Staples จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย สารนิพนธ์ (อ.ม.) – จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอกเทศ อินทกาญจน์. (2560). การถ่ายทอดความหมายของอวัจนภาษาโดยการประยุกต์ใช้การวิเคราะห์หลายรูปแบบ (Multimodal analysis) เพื่อสร้างทางเลือกในการแปลหนังสือการ์ตูนเรื่องอะเวนเจอร์ส : สการ์เลต วิช สารนิพนธ์ (อ.ม.) – จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

### ภาษาอังกฤษ

- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2017, May 2). Comic book. Encyclopedia Britannica. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/comic-book> (17 September 2020).
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2019, June 27). Palindrome. Encyclopedia Britannica. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/palindrome> (17 September 2020).
- Delabastita, Dirk. (1993). There's a Double Tongue. An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to 'Hamlet'. Rodopi. Amsterdam / Atlanta: Rodopi.

## บรรณานุกรม

- Austin, J. L. (1968). *How to do things with words : the Willam James Lectures Haward University in 1955* (2 ed.). Clarendon Press.
- Babelino. (2020). *Paul Dini*. Retrieved 6 November 2020 from <https://www.babelio.com/auteur/Paul-Dini/66690>
- Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The graphic novel an introduction*. Cambridge University Press.
- Blake, B. J. (2011). *Secret language*. Oxford University Press.
- Blécourt, W. (2017). "Witches on Screen." In O. Davies (Ed.), *The Oxford illustrated history of witchcraft and magic* (pp. 1-28). Oxford University Press.
- Borodo, M. (2015). Multimodality, translation and comics. *Perspectives: Studies in Translatology*, 23(1), 22-41.
- Braginsky, V. I. (2001). *The comparative study of traditional Asian literatures: from reflective traditionalism to neo-traditionalism*. Curzon Press.
- Cialdini, R. B., & Trost, M. R. (1998). Social Influence: Social norms, conformity, and compliance. In D. Gilbert, S.T. Fiske, L. Gardner (Ed.), *The Handbook of Social Psychology*. (pp. 151-192). McGraw Hill.
- ComiXology.com. (2021). *Zatanna by Paul Dini*. Retrieved 2 March 2021 from <https://m.comixology.com/Zatanna-by-Paul-Dini/digital-comic/488300>
- Conner, S. (2017). *More than just a top hat and fishnets, Paul Dini's Zatanna makes for great comics*. Retrieved 9 November 2020 from <http://shawncorner.com/2017/03/zatanna-by-paul-dini-review/>
- Delabastita, D. (1994). Focus on the Pun: Wordplay as a special problem in translation studies. *Target*, 6(2), 223-243.
- Delabastita, D. (1996). Wordplay and Translation. Special issue of *The Translator: Studies in Intercultural Communication*. *Target*, 12(1), 161-166.
- Dini, P. (2017). *Zatanna by Paul Dini*. DC Comics, Inc.
- Fandom. (2021a). "Charaters." *DC Database*. Retrieved 20 Mars 2021 from <https://dc.fandom.com/wiki/Category:Characters>
- Fandom. (2021b). *Justice League (disambiguation)*. Retrieved 26 April 2021 from

[https://dc.fandom.com/wiki/Justice\\_League](https://dc.fandom.com/wiki/Justice_League)

Fandom. (2021c). "The New 52." *DC Database*. Retrieved 26 April 2021 from

[https://dc.fandom.com/wiki/The\\_New\\_52](https://dc.fandom.com/wiki/The_New_52)

Fandom. (2021d). "Paul Dini." *DC Database*. Retrieved 18 February 2021 from

[https://dc.fandom.com/wiki/Paul\\_Dini](https://dc.fandom.com/wiki/Paul_Dini)

Fatemi, R. (2016). *Acceptability and Adequacy in Translation of John Steinbeck's Novel by Soroush*

*Habibi*. Retrieved 11 November 2020 from <http://www.elixirpublishers.com/>

[Record #42 is using a reference type undefined in this output style.]

Goldsmith, F. (2005). *Graphic novels now: Building, managing, and marketing a dynamic collection*. American Library Association.

Greko Printing and Imaging. (2020, August 21). *What Paper is Used to Print Comic Books?*

Retrieved 9 March 2021 from <https://www.grekoprinting-comixwellspring.com/blog/what-paper-used-print-comic-books/>

Grice, P. (1975). "Logic and Conversation". In P. Cole and J. Morgan (Ed.), *In Syntax and Semantics 3: Speech Acts* (pp. 41-58).

Gutt, E.-A. (1990). A Theoretical Account of Translation - Without a Translation Theory. *Target*, 2(2), 135-164.

Gutt, E.-A. (2000). *Translation and Relevance: Cognition and Context* (2 ed.). St. Jerome Publishing.

Hosten-Hughes, I. (2016). *So what makes graphic novels so great?* Retrieved 7 September 2020 from <https://bookmachine.org/2016/02/05/so-what-makes-graphic-novels-so-great/>

Krenmary, T. (2011, February 21). *Relevance Theory and Translation*. Retrieved 30 November 2020 from <https://www.ccjk.com/relevance-theory-and-translation/>

LSROTJ. (2021, March 3). *Zatanna*. Retrieved 13 March 2021 from <https://comicvine.gamespot.com/zatanna/4005-5691/>

Maxwell-Stuart, P. (2017). Magic in the Ancient World. In O. Davies (Ed.), *The Oxford illustrated history of witchcraft and magic* (pp. 1-28). Oxford University Press.

McCloud, S. (2006). *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. Harper.

Merriam-Webster. (n.d.). Graphic novel. In *Merriam-Webster.com dictionary*. :



<https://www.merriam-webster.com/dictionary/graphic%20novel>

Mohyrova, E. (2018). *What are palindromes exactly?* Retrieved 17 September 2020 from

<https://www.yuqo.com/palindromes-135/>

[Record #58 is using a reference type undefined in this output style.]

Oxford University Press. (n.d.). Graphic novel. In *Lexico.com*.

[https://www.lexico.com/definition/graphic\\_novel](https://www.lexico.com/definition/graphic_novel)

Pathong, S. (2016). *A Relevance-Theoretic Approach to Pun Translation in Children's Literature of Roald Dahl* Ph.D. Thesis in Linguistics, Faculty of Graduate Studies, Mahidol University].

Polo, S. (2020, April 22). *A complete and necessary ranking of every alternate Earth in the DC Comics multiverse*. Retrieved 12 March 2021 from

<https://www.polygon.com/comics/2020/4/22/21230248/dc-comics-earths-multiverse-52-worlds>

Riesman, A. (2020, February 2). *The Hidden Story of Harley Quinn and How She Became the Superhero World's Most Successful Woman*. Retrieved 30 October 2020 from

<https://www.vulture.com/2014/12/harley-quinn-dc-comics-suicide-squad.html>

[Record #63 is using a reference type undefined in this output style.]

Sperber, D., & Wilson, D. (1995). *Relevance: Communication and Cognition* (2 ed.). Blackwell.

Stroińska, M., & Drzazga, G. (2018). Relevance Theory, interpreting, and translation. In K.

Malmkjaer (Ed.), *The Routledge handbook of translation studies and linguistics* (pp. 95-106). Routledge.

The Kidd. (2021, January 14). *DC Multiverse*. Retrieved 13 March 2021 from

<https://comicvine.gamespot.com/dc-multiverse/4015-43603/>

Thompson, J. (n.d.). *Graphic novel*. The Chicago School of Media Theory. Retrieved 25 February 2021 from <https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/graphic-novel/>

Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond*. J. Benjamins Pub.

Toury, G. (2012). *Descriptive translation studies – and beyond* (2 ed.). John Benjamins Publishing Company.

Zanettin, F. (2008). *Comics in translation*. St. Jerome Publishing.

Zwischenberger, C. (2019). Norms. In M. Baker, and Saldanha, Gabriel. (Ed.), *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (3 ed., pp. 375-380). Routledge.



- โรอัลด์ ดาห์ล. (2547). เคาตุ่ม (ผู้สืบนาวาวิจิต, Trans.). ฟ้าสื่อ.
- ชม.เขียน อ.โสภณ. (2558). ยันต์หลังเหรียญเมตตาหลวงพ่ออุบ ปรญาวุโร วัดวังกระแจะ. มติชนออนไลน์. Retrieved 28 เมษายน 2564 from <https://www.komchadluek.net/news/lifestyle/214644>
- คามภ-เหม. (2558). อาคมขลัง พระเวทศักดิ์สิทธิ์. ไลน์.
- คามใจ อวิรุทธิโยธิน. (2546). กลไกและรูปแบบของการผวนคำในภาษาไทยถิ่นกรุงเทพฯ ภาษาไทยถิ่นเหนือ ภาษาไทยถิ่นอีสาน และ ภาษาไทยถิ่นใต้ วิทยานิพนธ์ปริญญาคุยฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คามใจ อวิรุทธิโยธิน. (2548). การเล่นทางภาษา. วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 11(3), 334-339.
- ทัศนีย์ สุจินะพงศ์. (2516). การใช้ไวยากรณ์ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญส่ง รูปงาม. (ม.ป.ป.). ยอดพระกัณฑ์ไตรปิฎก ต้นฉบับเดิม พระคณาชินบัญชร และมหามงคลคณา. โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร.
- ประเวศ อินทองปาน. (2560). การชำระวัฒนธรรมไทยที่มีรากฐานจากพระพุทธศาสนา. วารสารมหาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 3(1), 68-85.
- ประจักษ์ ประกายพิทยากร. (2521). ขบวนการคำสอน ธรรมา(ระ)คดี. ประเสริฐวาทีน.
- ปรีชา ช้างขวัญยืน. (2515). การใช้ภาษาร้อยแก้วในภาษาไทยสมัยอยุธยา. ปริญญาโทบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร.
- ปานวาด มากนวล. (2557). คณาและพิธีกรรมในการรักษาโรคของหมอพื้นบ้าน: บทวิเคราะห์และมุมมองในเชิงคติชนวิทยา. วารสาร มนุษยศาสตร์, 21(1), 96-123.
- พระครูชัยรัตน์บรรพต, & พิสิษฐ์ โคตรสุโพธิ์. (2563). วิเคราะห์คตินิยมของเวทมนตร์คาถาที่ปรากฏในปี่ปสา เขตอำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย. วารสารปณิธาน, 16(2), 35-53.
- พระอมร เมธิ. (2525). คำหรับคัมภีร์เพชรรัตนมหายันต์. ทวีการพิมพ์.
- พลิชฐ์ อธิธิปริญญาบุญ. (ม.ป.ป.). คำราไวยากรณ์ในฐานะหลักฐานประวัติศาสตร์สังคมไทยสมัยรัตน โกสินทร์ วารสารมนุษยศาสตร์ ฉบับบัณฑิตศึกษา, 6(2), 85-101.
- พีพีทีวีออนไลน์. (2563). “นิยายภาพ” วรรณกรรมอีกรูปแบบใหม่ ตอบโจทย์กระแส “ป๊อป คัลเจอร์”. Retrieved 22 กันยายน 2563 from <https://www.pptvhd36.com/news/> ไลฟ์สไตล์/31590
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554.
- วรรณมา แสงอร่ามเรือง. (2552). ทฤษฎีและหลักการแปล (3 ed.). โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- วิโรจน์ อรุณมานะกุล. (2550). อักษรวิธีไทยและการถอดอักษรระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษ. โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิโรจน์ อรุณมานะกุล. (2563). ศาสตร์แห่งภาษา : ความเป็นมาและพัฒนาการ. โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรันยู นกแก้ว. (2561). ย้อนรอย ‘กลบท’ และ ‘กลอักษร’ กลวิธีประกาศอารยะสยามผ่านรหัสลับที่ซ่อนทับในตัวหนังสือ. The Standard. Retrieved 21 กันยายน 2563 from <https://thestandard.co/kahon-mahoratuk-poem/>
- ศุกกาญจน์ ผาทอง. (2563). ทฤษฎีประเด็นสัมพันธ์. [เทปบันทึกภาพและเสียง] กรุงเทพฯ, ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2549). บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2 : คำ การสร้างคำและการยืมคำ. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สนิท บุญฤทธิ์. (2537). คำพวน: อีกรูปแบบหนึ่งของการใช้ภาษาไทย. วารสารปริชิต, 8(1), 39-52.

สมพงษ์ โหละสุต. พ.ท. (2546). กลกลอน. สมาคมนักกลอนแห่งประเทศไทย.

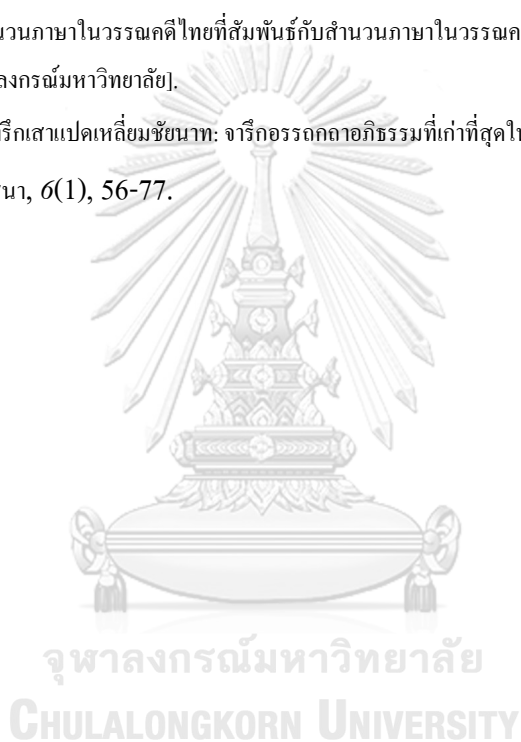
สิระ อาสวศิริส. (2553). หัวใจแห่งพระคณา ที่มา และพุทธานุภาพ. สำนักพิมพ์ฟ้าลาด.

สุภาพร มากแจ้ง. (2535). กวีนิพนธ์ไทย เล่ม 2. โอเดียนสโตร์.

อมรา พงศาพิชญ์. (2519). พุทธศาสนาชาวบ้าน. วารสารสังคมศาสตร์, 13(3), 27-44.

อัสนี พูลรักษ์. (2563). [ตำนานภาษาในวรรณคดีไทยที่สัมพันธ์กับตำนานภาษาในวรรณคดีบาลีและสันสกฤต วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

อุเทน วงศ์สถิต. (2563). จารึกเสาแปลเหลี่ยมชัยนาท: จารึกอรรคถาภิธรรมที่เก่าที่สุดในประเทศไทย. ธรรมธรา วารสารวิชาการ ทางพระพุทธศาสนา, 6(1), 56-77.

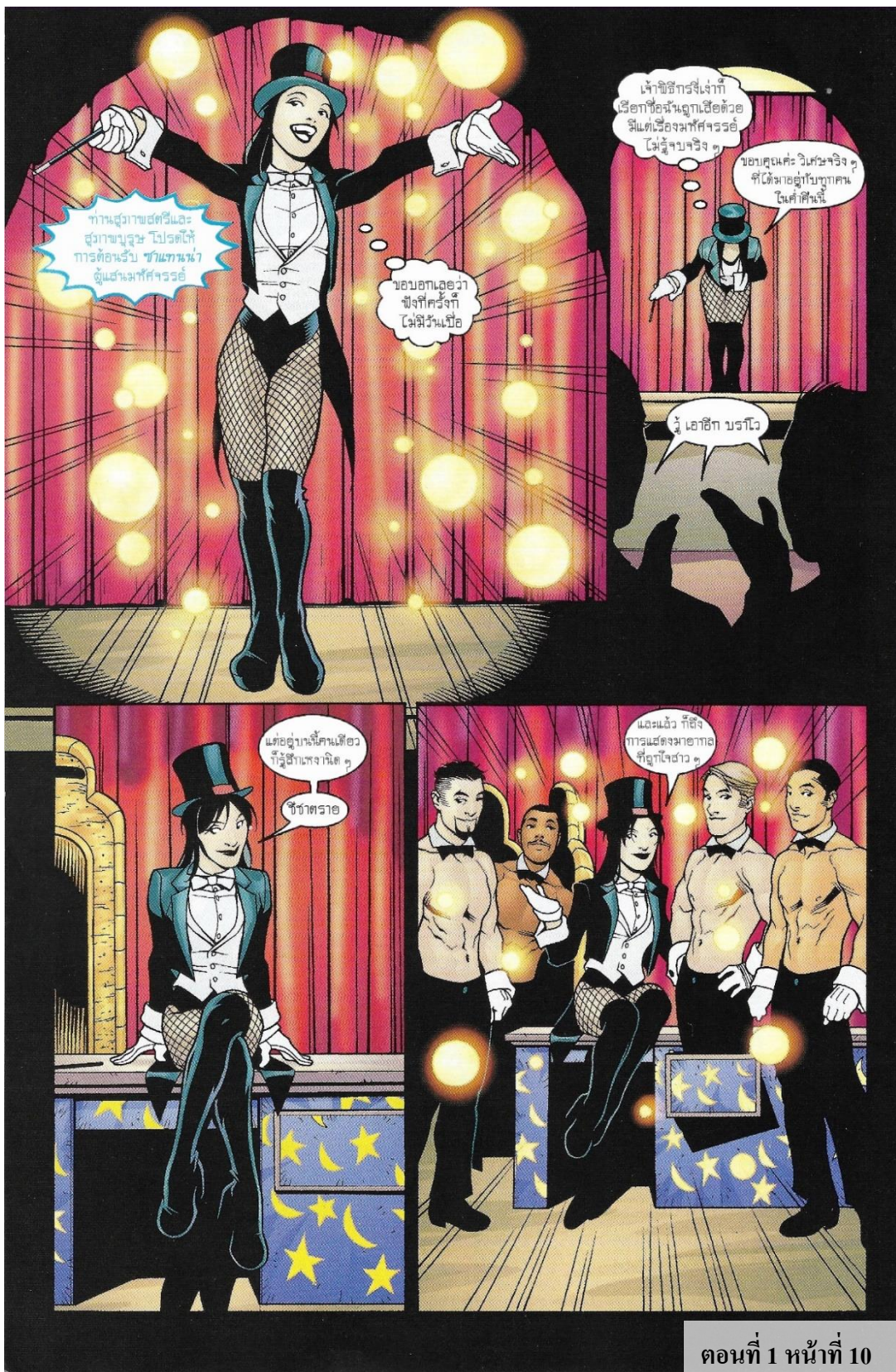




# ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

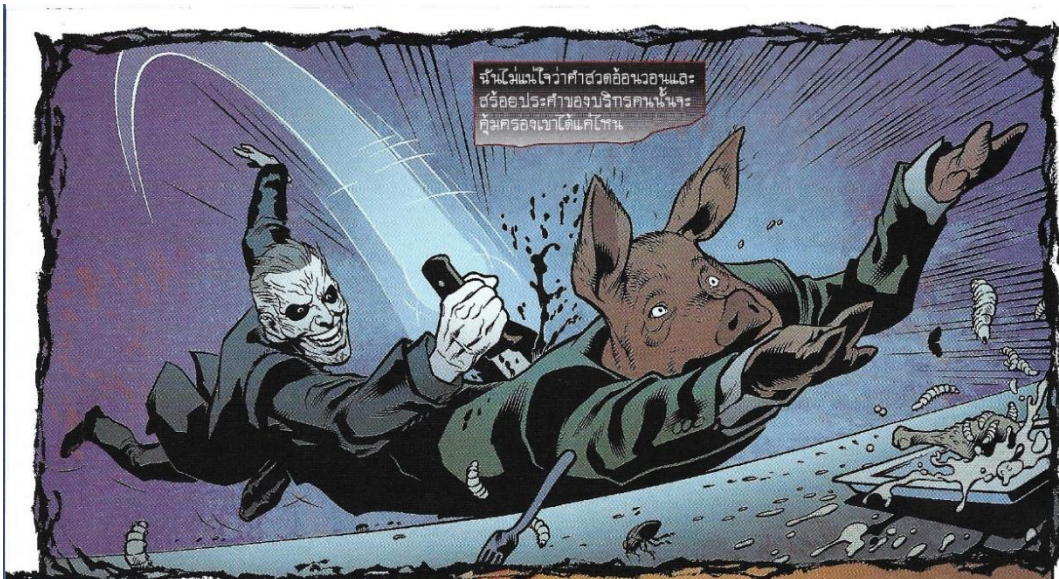












ฉันใจแค่ว่าค่าตัวอันวอนและ  
หรืออุปราคาของบริกรคนนั้นจะ  
คุ้มครองเขาได้แค่ไหน



แต่ที่โลกาตคจึงตคจึง  
นะที่บราเตอร์ให้ที่จะ  
ปล่อยให้ชั่วอดชีวิตอย่าง  
ไม่รู้ โทษอะไรได้ไป  
ทอกรว่วถึง  
ชีวิตกรรมของเขา

นิชาธิสันตา

ฉันนึกว่าสิแต่  
พวกมนุษย์นี่แหละ  
เท่าไรที่แฉ่งจึง  
ฮ่าๆจ้ะ



จ้ะโลกาเทคนทร์หรือโลกามนุษย์ ฉันก็  
อึดใจตัวเองคิดว่าเงินแปดละ เสด  
ธิธิไรแล้วที่ตีตัวร้อเทธิอนั้น  
แค่ใช้วิธีการต่างๆกันเท่านั้นเอง

ฉันไม่รู้หรอกนะว่าเวทาคเตอร์  
คืออะไร แต่มันออกมาเหมือนตัวข้า  
ว่ามันมีจริง แต่วิธีวิธีไหนที่  
เธอกจะ...ไม่รู้สิ... ทำให้มันกลับ  
เป็นแพทสิออนเต็มได้

ฉันทำให้คนตายขึ้นมาไม่ได้ แต่ฉันทำให้งาน  
มองชื่อชนะของไนท์กรออดได้นะ คนพวกนี้อาจเป็น  
อาชญากร แต่เขาก็เกิดมาเป็นมนุษย์

ตอนที่ 3 หน้าที่ 68

















มันทนต่อความดุร้ายด้วย  
ความดุร้าย เธอโจมตีด้วย  
พลังของสัตว์ที่มาจากนาง  
โซธิน่า หรือ พลังของ  
สัตว์

...แต่เดี๋ยวนี้  
แม็ค คานารีก็  
ใช้พลังนี้เพื่อ  
จัดการกับผู้ที่  
บอบบางของ  
พวกโซธิน่า

EEEEEE

โหมงา กลางร่าง  
ปฐพีมันจะ ตระวา

นี่มันฝันร้ายชัด ๆ  
มันจบแล้ว

แล้วก็ถึงตาที่จะ  
เป็นศพจากเกม

























ต้องรีบหาวิธีไป  
ตอนที่มันกำลัง  
เสียดยาคี

มันจรวดบินมาพร้อม  
กับลูกธนูขนาดกว่า  
นั้นละ

เฮลลดอน! เข็!

ข้างแรง

ฉันไม่ค่อยคิดว่าจะให้  
บรรดาต่อรังนี้ทำกันได้  
และเขาก็จะเลิกไปเอง  
แต่คืนนี้ เห็นแล้วว่าเรา  
จะไม่คืนวันพรุ่งนี้  
ฉันและพวก ๆ คนที่ฉัน  
ห่วงใยจะตายด้วย  
น้ำมือของเขา

นี่มันจะ  
เกิดอะไรออก

ไอ้ออ









ฉันก็แค่คิดว่าแต่ฉันจะ  
ไม่ได้บริการพิเศษหรอก

แม่คะหืออุลลู่ไร้ธาคา  
ทำงานแม่เริ่มคิดถูกแล้วที่  
ให้พวกข้ามาสังหารเจ้าละ



แม่เริ่ม เทรล ฉันก็ไม่รู้  
ว่าไปทำอะไรแล้วโมโหธาธาแห่ง  
ความโลภของเจ้า แต่ฉันมีโซ่มัด  
ที่ต้องไปแสดงเดลิโก้ที่หัวโม่ง  
เพราะเจ้า...

วัดอุษา ไปศาลา



ใจเจ้า อมบนะโลก  
ไม่อาจดับเพลิงใจของ  
เราได้หรอก



วีธา จวม่าง

น้ำธรรมคา  
ที่ไม่อาจ  
ทำลายเราได้



และวีธาของมนุษย์  
ก็ถูกตัดหายไป  
เสียแล้ว

ตอนที่ 6 หน้าที่ 146

















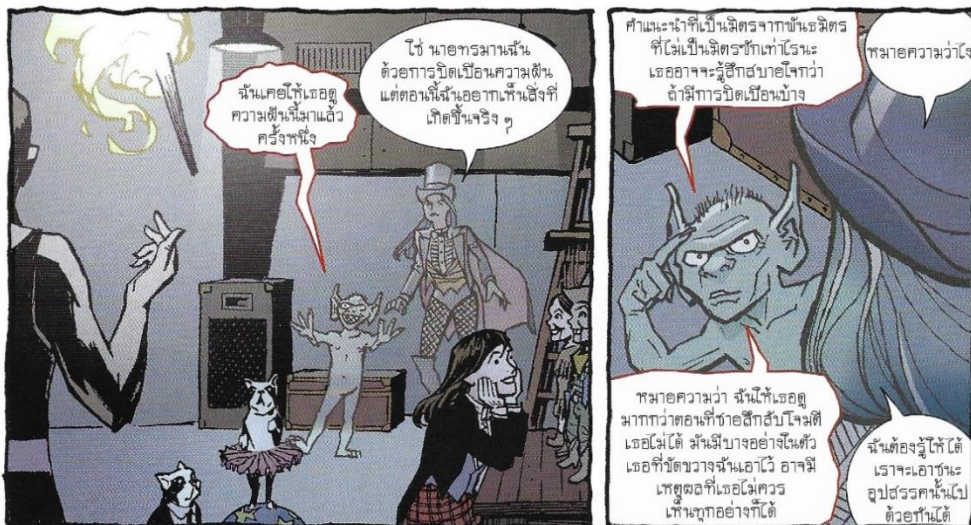






























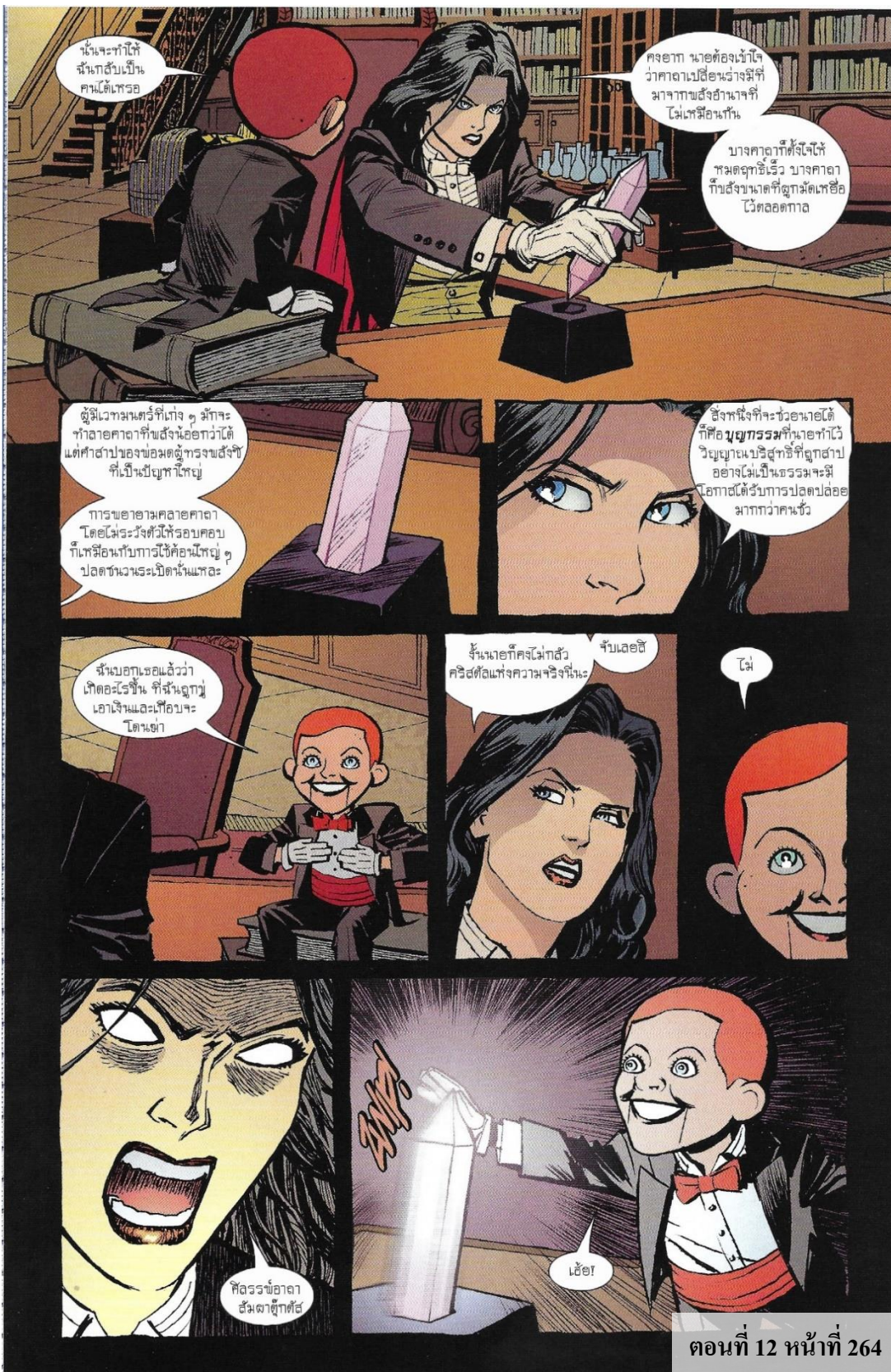


เจตปง

นี่คือตุ๊กตา  
ศักดิ์สิทธิ์ของ  
จอห์น ช่างาร่า  
ผู้ยิ่งใหญ่  
นี่คือความสงบ  
ออกด้วยวิธีพิเศษ

แ่งเง้ไว้อ





ฉันจะทำให้  
ฉันกับป้า  
คนได้เธอ

คงอยาก  
ไม่ต้องเข้าใจ  
ว่าคาถาเปลี่ยนร่างมีที่  
มาจากสิ่งอำนาจที่  
ไม่เหมือนกัน

บางคาถาที่ตั้งใจให้  
หมดทุกชีวิต บางคาถา  
ก็บังคับขนาดที่ผูกมัดเหยื่อ  
ไว้ตลอดกาล

ผู้มีเวทมนตร์ที่เก่ง ๆ มักจะ  
ทำคาถาคาถาที่ซับซ้อนกว่าได้  
แต่คำสาปของหม่อมหลวงสังข์  
ที่เป็นปัญหาใหญ่

การขอยาหม่อมหลวงคาถา  
โดยไม่ระวังตัวให้รอบคอบ  
ก็เหมือนกับการใช้ก้อนใหญ่ ๆ  
ปลดชำระระเบิดน้ำแก๊ส

สิ่งหนึ่งที่จะช่วยเธอได้  
ก็คือ **บุญกรรม** ที่เธอทำไว้  
วิญญูญาณบริสุทธิ์ที่ผูกสาป  
เอาไว้ไม่เป็นกรรมจะมี  
โอกาสได้รับการปลดปล่อย  
มากกว่าคนอื่น

ฉันบอกเธอแล้วว่า  
เก้าอี้สีน้ำเงิน ที่ฉันผูกไว้  
เอาไว้เงินและเกือบจะ  
โดนตา

ฉันเองก็คงไม่กลัว  
คริสตต์แห่งความจริงนี่ละ

จับเลยสิ

ไม่

สิลรร์พ้อถา  
ล้มตาคู่ตัส

เฮ้อ!





เวิร์ดมากค่ะ แต่ก่อนฉัน  
 มาทำให้คุณหล่อ  
 เป๊ะปังกัน



ใช้ครีมกระชับ  
 ผิวดีกว่านี้ จะได้  
 ปลูกหน้าให้สดใส



เดี๋ยว  
 หนึ่งไม๊ใช้

ทำตัวสบาย ๆ  
 แล้วทาอโรติก ๆ

นี่นี่กระ  
 คุณนี่



บอด  
 เป๊าะอะไรโหม



พูดอะไรกัน  
 ไรโหม หรือ  
 พยายามก็ได้

ไม่ได้... แต่ใจที่โง่งงที่ตามดูได้จนตึงเครียด  
 ถ้าแรงแรงจิตไปข้างหลังว่าที่เครียด  
 เซออยู่ มันอาจจะพอที่จะ...



คลีซี่  
 การปะชาชาติ  
 ะนั้น... มีของที่  
 เซอต้องการอยู่  
 ไหมเจ้าแพรอ









คุณพระ ปลอดภัย

อะไรวะ

อันเป็นขาสินโตรอง  
ไอ้จิ้ง อ่าแม่หรือแม่  
ทั้งหน้าและหลัง

ถูก แดงตอนหัวฉัน  
ที่มีขดงัดได้เต็มที่  
จากแม่จะฉันออก  
มาอยู่แล้ว

เพราะฉัน  
นี่จะพูดขาสิน  
โตรมทุกคำที่  
ใช้ก็ออกจะนะ  
สองาง

แม่จิ้งขอถาม  
ขอถามจิ้งแม่









นี่ก็รู้แหละว่าอันต่อไป  
คงจะป้ากันมาอีก แต่ฉัน  
คิดว่าดีนะโตรมาก็พึ่งดูผมแทน  
ผมเลยไม่ได้จริง ๆ

ไอการอ่ะ  
ทวดฮาร์โรว์ใหญ่  
ฮาร์โรว์ใหญ่ทวด  
ไอการอ่ะ

...แบบเน้อ



สุดท้ายแต่  
ไม่ออกหน้า

ปองตัว  
ตัวปอง

ไม่

จับได้แล้ว









เขาก้าวเรศ  
แบบที่แหละ

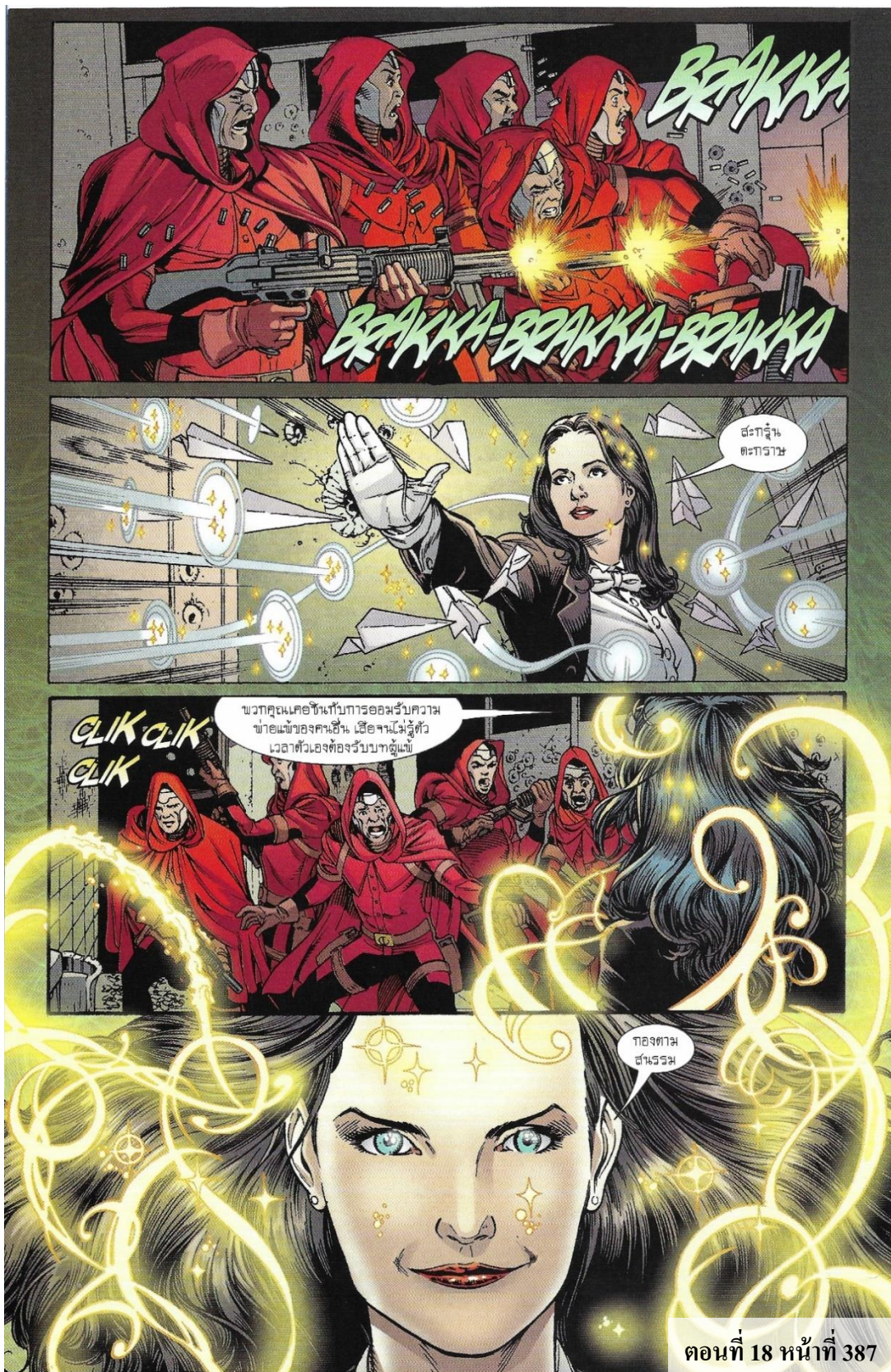




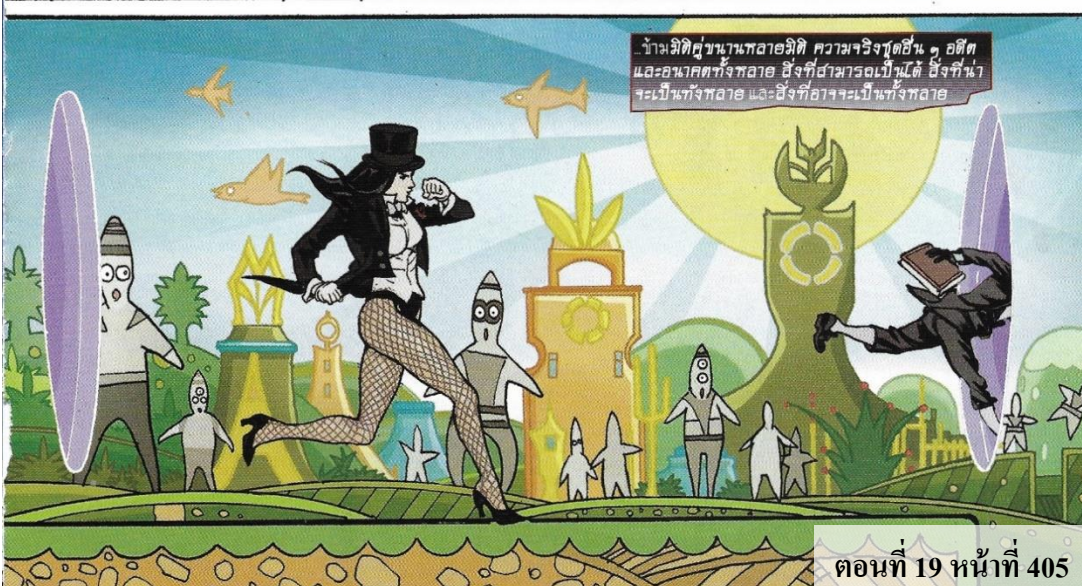
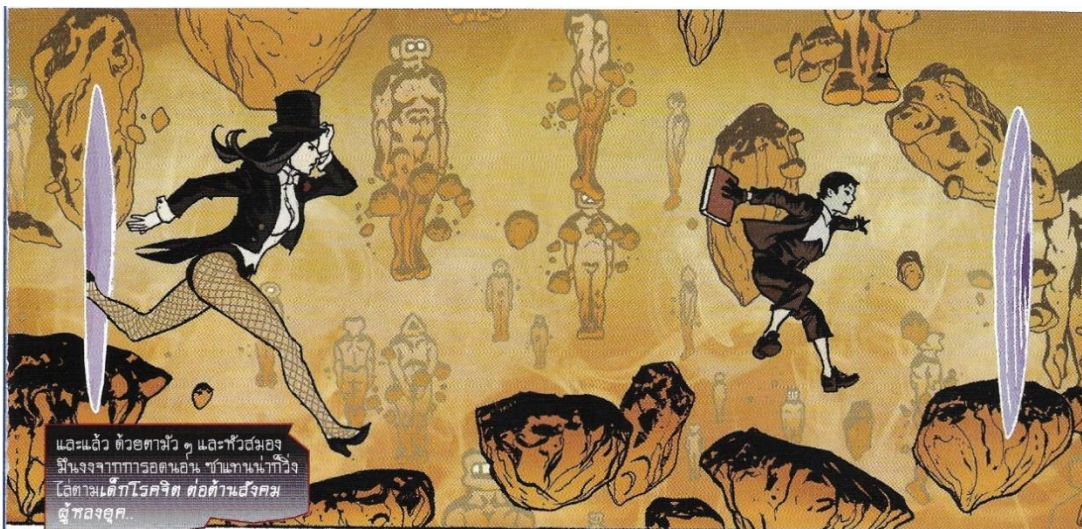
















เธอไม่แม้แต่จะคิดว่าจิวว่าจะ **ทง**  
 อยู่ใต้วงกตของชิงที่อาจเป็น  
 อวกาศเกาะที่เชื่อมโฮงกัน  
 ที่ยังเป็นเรื่อง **ที่สุดแสนจะ**  
 น่าทึ่งอลาจริง ๆ

ฉันเชื่อความลึกลับอีก ๑  
 อยู่ข้างใน ว่าเราไทลจะ  
 สัมผัสโฮงโบแล้วจะ  
 ขำแทนนะ



เธอหวังมากกว่าจะมีโอกาสได้ **ตบ**  
**กะโหลก** เจ้าเด็กหน้าไหว่หลัง  
 หลอกลวงแรกคนให้ **ตบ** ตอน  
 ออกมา ก่อนที่เงาจะอ้างความ  
 เชื้อหอมมากจนเกินไป

อะไรวะ

ฮอ! ที่ต่อไป...  
 แล้วแต่โชคชะตา



และหวังว่าในที่สุดเธอจะ **จำ** **ทวง** **ทำ** **เอง**  
 ที่ถูกต้องสำหรับศาลาโฮงติดหนึ่เดิน  
 ทางระหวางมิติได้

จิมิตำม ปีกษ์นควโอ

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ชญจิรา จันทร์ประสิทธิ์
วัน เดือน ปี เกิด	5 พฤศจิกายน 2537
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	หลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปลและการล่าม (สายการแปล) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หลักสูตรอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาฝรั่งเศส (วิชาเอกภาษาฝรั่งเศส วิชาโทภาษาอังกฤษ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY