

การแปลมุกตลกในการ์ตูนเรื่อง *พินัทส์*  
ของชาลส์ เอ็ม ชูลซ์

นางสาวชนิษฐา พนาวัฒน์วงศ์

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปลและล่าม  
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประจำปีการศึกษา 2561

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

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

A TRANSLATION OF HUMOR IN *PEANUTS* COMIC STRIPS  
BY CHARLES M. SCHULZ

MISS CHANITCHA PANAWATTANAWONG

A SPECIAL RESEARCH SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR  
THE DEGREE OF MASTER OF ARTS (TRANSLATION)  
FACULTY OF ARTS  
CHULALONGKORN UNIVERSITY  
2018

(COPYRIGHT OF CHULALONGKORN UNIVERSITY)

ชณิซซา พนาวัฒน์วงศ์: การแปลมุกตลกในการ์ตูนเรื่อง *พินัทส์* ของชาร์ลส์ เอ็ม ชูลซ์

(A TRANSLATION OF HUMOR IN *PEANUTS* COMIC STRIPS

BY CHARLES M. SCHULZ), อาจารย์ที่ปรึกษา: ผศ. สารภี แกสตัน., 167 หน้า.

สารนิพนธ์เล่มนี้เป็นการศึกษาการแปลมุกตลกในต้วบทที่คัดสรรจากการ์ตูนเรื่อง *พินัทส์* ของชาร์ลส์ เอ็ม ชูลซ์ สมมติฐานในการวิจัยคือ การแปลมุกตลกในต้วบทที่คัดสรรอาจใช้แนวทางของเคลาส์ ไคน์เดล (Klaus Kaindl) เพื่อวิเคราะห์ต้วบทตามลักษณะสำคัญและโครงสร้างของการ์ตูนช่อง แนวคิด Visual Narrative Grammar ของ นีล โคห์น (Neil Cohn) เพื่อวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่อง รายงานการวิจัยการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory) ของ โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) และทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ ซีคมุนท์ ฟรีอยท์ (Sigmund Freud) เพื่อศึกษาลักษณะและกลวิธีการสร้างมุกตลกและวิเคราะห์มุกตลก รวมทั้งกลวิธีการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) และแนวทางการจัดการทางภาษา (Language Manipulation) ของฌอง เดอลิส (Jean Delisle) เพื่อแปลต้วบทให้เกิดสมมูลภาพเทียบเท่ากับต้วบทต้นฉบับทั้งในด้านโครงสร้างและความหมาย

ผลการศึกษาคือ แนวทางของเคลาส์ ไคน์เดล และ Visual Narrative Grammar ของ นีล โคห์น สามารถใช้วิเคราะห์ต้วบทโดยรวมและลำดับการเล่าเรื่องของต้วบทที่คัดสรรได้ตามลำดับ และการวิเคราะห์มุกตลกในต้วบทที่คัดสรรนั้นสามารถใช้การนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีข่มขาน ของ โทมัส ฮอบส์ ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว ของ อิมมานูเอล คานต์ และทฤษฎีปลดปล่อย ของ ซีคมุนท์ ฟรีอยท์ ได้ ส่วนการแปลมุกตลกในต้วบทที่คัดสรร สามารถใช้แนวทางการแปลแบบตีความและแนวทางการจัดการทางภาษามาแก้ปัญหาในการแปลได้ดีพอสมควร แต่เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้ศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมก่อนการแปลมากเพียงพอ จึงพบปัญหาในระหว่างการแปลสองประเด็นด้วยกันคือประเด็นปัญหาเรื่องการตีความมุกตลกและประเด็นปัญหาเรื่องการไม่เข้าใจบริบททางสังคมหรือวัฒนธรรมที่ปรากฏในต้วบทที่คัดสรร จึงควรศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของภาษาต้นทางและภาษาปลายทางให้เพียงพอจนถึงเข้าใจและตีความมุกตลกต่าง ๆ ได้ครบถ้วน

ภาควิชา.....การแปลและการล่าม.....ลายมือנית.....

สาขาวิชา.....การแปล.....ลายมืออาจารย์ที่ปรึกษา.....

ปีการศึกษา.....2018.....

CHANITCHA PANAWATTANAWONG: A TRANSLATION OF HUMOR IN *PEANUTS* COMIC STRIPS BY CHARLES M. SCHULZ, ADVISOR: ASST. PROF. SARAPIGASTON, 167 PP.

The purpose of this special research is to study the translation of humor in selected *Peanuts* comic strips by Charles M. Schulz. The research hypothesis is that to translate the humor in the selected strips, comic analysis by Klaus Kaindl may be employed to analyze the strips based on their features and structures. Moreover, Visual Narrative Grammar proposed by Neil Cohn might be used to analyze the narrative order in the selected strips before translation. And the presentation on humor compiled by Nareerat Boonchuay including the three theories of humor namely Disparage Theory by Thomas Hobbes, Incongruity Theory by Immanuel Kant and Release Theory by Sigmund Freud can be used to analyze the humors in the selected strips as well. And it is also hypothesized that Interpretive Approach and Language Manipulation by Jean Delisle can be employed to translate the humor in the selected strips.

The results reveal that comic analysis by Klaus Kaindl and Visual Narrative Grammar proposed by Neil Cohn can be used to analyze the comics trips and narrative order respectively. Moreover, it has been proven that the presentation on humor compiled by Nareerat Boonchuay including the three theories of humor namely Disparage Theory by Thomas Hobbes, Incongruity Theory by Immanuel Kant and Release Theory by Sigmund Freud can be employed to analyze the humor in the selected comic strips before translation as well. As for the translation method, the Interpretive Approach and Language Manipulation can be used to preserve the equivalence in meaning between the source and target texts quite well. Because social and cultural contexts were not taken in account enough before the translation, while translating the selected strips, two problems have been found which are the difficulty in interpreting the humor and the inability to understand the social and cultural contexts in the selected strips. Therefore, social and cultural contexts of both the source and target languages shouldn't be overlooked before translating in order to fully understand the humor and achieve accurate interpretation.

Department.....Translation and Interpretation.....Student's Signature.....  
 Field of Study.....Translation.....Advisor's Signature.....  
 Academic Year.....2018.....

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เล่มนี้จะสำเร็จลุล่วงไม่ได้เลยหากไม่มีผู้ช่วยศาสตราจารย์สารภี แกสตัน อาจารย์ที่ปรึกษาที่สละเวลาอันมีค่ามาให้คำแนะนำ คำปรึกษา และเป็นกำลังใจให้เสมอในยามที่ผู้วิจัยรู้สึกท้อแท้ แม้ว่าผู้วิจัยจะมีเวลาจำกัดในการทำสารนิพนธ์ อาจารย์ก็เข้าใจและพร้อมช่วยเหลือ และแม้งานวิจัยจะมีข้อบกพร่องอยู่บ้าง อาจารย์ก็อดทน ใสใจ และมุ่งมั่นช่วยผู้วิจัยแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพและเป็นไปตามความตั้งใจของผู้วิจัยมากที่สุด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับข้อคิดและจรรยาบรรณของอาชีพนักแปลจากอาจารย์ที่จะถือเป็นคติติดในการทำงานไปโดยตลอด

ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทองทิพย์ พูลลาภที่กรุณาอ่านสารนิพนธ์และให้คำแนะนำในการแก้ไขให้เป็นฉบับสมบูรณ์ และขอขอบคุณที่สอนในหลักสูตรโครงการแปลทุกท่านที่ให้ความรู้ใหม่ ๆ และประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้เกี่ยวกับการแปลแก่ผู้วิจัยเพื่อต่อยอดสายอาชีพนักแปลในอนาคต รวมทั้งเพื่อน ๆ พี่ ๆ รุ่น 17 ทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กันเสมอ รวมทั้งนางสาวสินีนารถ อุปรโมยมาศ นางสาวปานชีวา โชติจารุไชยา และนายศุภชัย ทองหงษ์ เพื่อน ๆ แก๊ง “The Fierce Four” ที่คอยอยู่ข้าง ๆ ผู้วิจัยเสมอในยามที่หมดกำลังใจ ให้คำแนะนำดี ๆ และแบ่งปันความรู้ข่าวสารอันเป็นประโยชน์ให้ผู้วิจัยอยู่ไม่ขาด และที่สำคัญที่สุดขอขอบพระคุณนายคงชลัทและนางศศธร พนาวัฒน์วงศ์ บิดาและมารดาผู้สนับสนุนผู้วิจัยให้เรียนในสิ่งที่รักมาตั้งแต่เริ่มเรียนจนจบการศึกษา และพยายามผลักดันผู้วิจัยให้ทำสารนิพนธ์ให้แล้วเสร็จอย่างไม่หยุดหย่อนด้วยความหวังดี

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องไม่มากนักน้อยหากมีข้อบกพร่องประการใดในงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้เพียงผู้เดียว

## สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 หลักการและเหตุผล.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	5
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	5
1.5 ระเบียบวิธีการวิจัย.....	14
1.6 ขั้นตอนการวิจัย.....	14
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	15
บทที่ 2 ทบทวนทฤษฎีและแนวทางการแปล.....	16
2.1 แนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดล.....	16
2.1.1 รายงานผลการศึกษานแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดล.....	16
2.1.2 การนำแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดล ไปใช้ในโครงการแปล.....	18
2.2 แนวคิด Visual Narrative Grammar ของนีล โคห์น.....	18
2.2.1 รายงานผลการศึกษานแนวคิด Visual Narrative Grammar ของนีล โคห์น.....	18
2.2.2 การนำแนวคิด Visual Narrative Grammar ของนีล โคห์น ไปใช้ในโครงการแปล.....	22
2.3 กรอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปลที่นำเสนอโดยผกาวรรณ อินโอชานนท์.....	22
2.3.1 รายงานผลการศึกษากรอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปล ที่นำเสนอโดยผกาวรรณ อินโอชานนท์.....	22
2.3.2 การนำกรอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปล ที่นำเสนอโดยผกาวรรณ อินโอชานนท์ ไปใช้ในโครงการแปล.....	23
2.4 รายงานการศึกษานำเสนอความตกลงที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย.....	24
2.4.1 รายงานผลการศึกษารายงานการศึกษานำเสนอความตกลงที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย.....	24

2.4.2 การนำรายงานการศึกษาการนำเสนอความตกลงที่รวบรวมโดยนาริรัตน์ บุญช่วย ไปใช้ในโครงการแปล.....	36
2.5 ทฤษฎีอารมณ์ขัน.....	36
2.5.1 ทฤษฎีขมขันท่านของโทมัส ฮอบส์.....	36
2.5.1.1 รายงานผลการศึกษาทฤษฎีขมขันท่านของโทมัส ฮอบส์.....	36
2.5.1.2 การนำทฤษฎีขมขันท่านของโทมัส ฮอบส์ไปใช้ในโครงการแปล.....	38
2.5.2 ทฤษฎีผิดฝาผิดตัวของอิมมานูเอล คานต์.....	38
2.5.2.1 รายงานผลการศึกษาทฤษฎีผิดฝาผิดตัวของอิมมานูเอล คานต์.....	38
2.5.2.2 การนำทฤษฎีผิดฝาผิดตัวของอิมมานูเอล คานต์ไปใช้ในโครงการแปล.....	40
2.5.3 ทฤษฎีปลดปล่อยของซีคมุนท์ ฟรีอาร์ท.....	40
2.5.3.1 รายงานผลการศึกษาทฤษฎีปลดปล่อยของซีคมุนท์ ฟรีอาร์ท.....	40
2.5.3.2 การนำทฤษฎีปลดปล่อยของซีคมุนท์ ฟรีอาร์ทไปใช้ในโครงการแปล.....	42
2.6 แนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลีล.....	42
2.6.1 รายงานผลการศึกษาแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลีล.....	42
2.6.2 การนำแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลีลไปใช้ในโครงการแปล.....	46
2.7 แนวทางการจัดการทางภาษาของฌอง เดอลีล.....	46
2.7.1 รายงานผลการศึกษาแนวทางการจัดการทางภาษาของฌอง เดอลีล.....	46
2.7.2 การนำแนวทางการจัดการทางภาษาของฌอง เดอลีลไปใช้ในโครงการแปล.....	47
บทที่ 3 การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปลตัวบทโดยรวม.....	48
3.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกเพื่อการแปลการ์ตูนช่อง.....	48
3.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในเพื่อการแปลการ์ตูนช่อง.....	54
3.3 การวางแผนการแปลตัวบทโดยรวม.....	62
บทที่ 4 การวิเคราะห์และการวางแผนการแปลมุกตลก.....	63
4.1 การวิเคราะห์มุกตลก.....	63
4.2 การวางแผนการแปลมุกตลก.....	117
บทที่ 5 ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล.....	119
บทที่ 6 บทสรุป.....	167
6.1 ทบทวนวัตถุประสงค์และสมมติฐานในการวิจัย.....	167
6.2 รายงานและอภิปรายผลการวิจัย.....	167

6.3 ข้อเสนอแนะ.....	167
บรรณานุกรม.....	168



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 หลักการและเหตุผล

พินัทส์ (Peanuts) เป็นการ์ตูนช่อง (comic strip) ในหนังสือพิมพ์รายวันและฉบับวันอาทิตย์ของประเทศสหรัฐอเมริกา การ์ตูนช่องหรือคอมิกสตริป โดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็น 3-4 ช่อง (Panels) เรียงกันเป็นแถว อ่านจากซ้ายไปขวาเช่นเดียวกับการอ่านตัวหนังสือ ช่องต่าง ๆ อาจมีขนาดเล็กใหญ่ต่างกันไป <sup>1</sup> ชาลส์ เอ็ม ชูลซ์ (Charles M. Schulz) เป็นผู้เขียนและวาดการ์ตูนช่อง พินัทส์ เองตั้งแต่วันที่ 2 ตุลาคม ปี ค.ศ. 1950 จนกระทั่งเสียชีวิตในวันที่ 12 กุมภาพันธ์ ปี ค.ศ. 2000 เพียงวันเดียวก่อนที่การ์ตูนช่องตอนสุดท้ายของเขาจะตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์ พินัทส์ ถือว่ามีอิทธิพลและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดในการ์ตูนช่อง ดังจะเห็นได้จากการที่ได้รับตีพิมพ์ไปทั้งหมด 17,897 ตอน ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นเรื่องราวที่ยาวที่สุดที่เล่าโดยมนุษย์ก็ว่าได้ ในช่วงกลางจนถึงปลายทศวรรษที่ 1960 ซึ่งเป็นยุคทองของการ์ตูนช่องเรื่องนี้ พินัทส์ ปรากฏอยู่ในหนังสือพิมพ์มากกว่า 2,600 ฉบับ มีผู้อ่านราว ๆ 355 ล้านคนใน 75 ประเทศ และได้รับการแปลเป็นภาษาต่าง ๆ ถึง 21 ภาษา การ์ตูนช่องพินัทส์จึงสร้างมาตรฐานการ์ตูนช่องในประเทศสหรัฐอเมริกา และเมื่อรวมกับสินค้าต่าง ๆ ที่ผลิตออกมาโดยใช้ลายการ์ตูนพินัทส์ด้วยแล้ว ชูลซ์ จึงทำเงินได้มากกว่า 1 ร้อยล้านดอลลาร์สหรัฐ <sup>2</sup>

เนื้อเรื่องหลักในการ์ตูนช่องเรื่อง พินัทส์ เป็นเรื่องราวของกลุ่มเด็ก ๆ ที่แม้ว่าจะมีผู้ใหญ่อยู่ในเรื่อง แต่ก็แทบจะไม่ปรากฏตัวหรือมีบทบาทในการ์ตูนเลย ตัวละครหลักในเรื่องคือเจ้าหนูชาร์ลี บราวน์ (Charlie Brown) ที่ขี้อายและขาดความมั่นใจในตัวเอง เพราะไม่ว่าจะเล่นวอลเลย์บอล หรือเตะลูกบอลที่ลูซี่ หนูน้อยเจ้าอารมณ์จับเอาไว้ให้ ก็ทำไม่ได้เลยสักอย่าง เพราะพอชาร์ลี บราวน์จะเตะที่ไร ลูซี่ก็ดึงลูกบอลออกในวินาทีสุดท้ายทุกที ดังจะเห็นได้จากในรูป<sup>3</sup>



<sup>1</sup> มาสิริ อนุชานาน, “ปัญหาในการแปลคำแสดงในการ์ตูนอาร์ตีสต์,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและสามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), หน้า 9.

<sup>2</sup> Wikipedia, **Peanuts** [Online], 19 January 2018. Source <https://en.wikipedia.org/wiki/Peanuts>

<sup>3</sup> Ibid.

แต่ตัวละครที่มีชื่อเสียงมากที่สุดและโด่งดังไปทั่วโลก คงจะเป็นใครไปไม่ได้นอกจากสนูปี้ เจ้าตูบแสนรักของชาร์ลี บราวน์

*พินัทส์* เป็นการ์ตูนช่องที่สอดแทรกประเด็นในด้านปรัชญา จิตวิทยา และสังคมที่เป็นที่นิยมในช่วงทศวรรษที่ 1950 มุกตลกที่ปรากฏในเรื่องจึงมีความซับซ้อนในเชิงจิตวิทยา นอกจากนี้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นตัวดำเนินเรื่องในการ์ตูนช่องนี้ และแม้ว่าปัจจุบันซูลซ์จะเสียชีวิตไปแล้ว การ์ตูนช่องเรื่อง *พินัทส์* ก็ยังคงสอดแทรกเรื่องราวที่เป็นประเด็นในสังคมต่าง ๆ ผ่านมุมมองของตัวละครเด็กในเรื่องเหมือนเดิม<sup>4</sup>

แต่ความสำเร็จของการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ก็ไม่ได้หยุดยั้งในหนังสือพิมพ์ เพราะเมื่อนำมาฉายในโทรทัศน์เป็นการ์ตูนตอนพิเศษต่าง ๆ ก็ได้กระแสตอบรับที่ดีอย่างล้นหลามเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากตอน *A Charlie Brown Christmas* และ *It's the Great Pumpkin, Charlie Brown* ที่ชนะหรือเข้าชิงรางวัลเอมมี (Emmy Awards) นอกจากนี้การ์ตูน *พินัทส์* ตอนพิเศษที่ฉายในช่วงวันหยุดก็ยังคงเป็นที่นิยม และยังคงฉายอยู่ทางช่องเอบีซี (ABC) ในประเทศสหรัฐอเมริกาจนถึงปัจจุบัน ยิ่งไปกว่านั้นแฟรนไชส์ของการ์ตูน *พินัทส์* ก็ยังประสบความสำเร็จในวงการละครเพลงอีกด้วย เพราะละครเพลงเรื่อง *You're a Good Man, Charlie Brown* ก็นำมาแสดงซ้ำอยู่บ่อยครั้ง<sup>5</sup>

ปี 2013 นิตยสารชื่อดังที่จัดลำดับรายการโทรทัศน์ของประเทศสหรัฐอเมริกาอย่าง TV Guide ก็จัดให้การ์ตูน *พินัทส์* ตอนพิเศษที่ฉายทางโทรทัศน์อยู่ในอันดับที่ 4 ของการ์ตูนโทรทัศน์ที่ดีที่สุดตลอดกาล และนอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง *The Peanuts Movie* ที่มีเค้าโครงเรื่องจากการ์ตูนช่องเรื่อง *พินัทส์* ออกฉายเมื่อวันที่ 6 เดือนพฤศจิกายน ปี 2015 อีกด้วย<sup>6</sup>

รูปแบบของการ์ตูน *พินัทส์* ที่นำมาศึกษานี้รวบรวมอยู่บนเว็บไซต์ GoComics.com ระหว่างเดือนมกราคมปี ค.ศ. 2016 ถึงเดือนธันวาคมปี ค.ศ. 2017 ส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนสี่ช่อง ยกเว้นการ์ตูนที่อัปโหลดขึ้นในวันอาทิตย์ที่จะมีจำนวนช่องแตกต่างกันไปตั้งแต่ 6-10 ช่อง หากจะเทียบกับการ์ตูน *พินัทส์* กับการ์ตูนสี่ช่องในประเทศไทยแล้ว อาจจะคล้ายกับการ์ตูนล้อการเมือง *ผู้ใหญ่มาอยู่กับ หมาเหมิน* ของชัย ราชวัตร ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐมาอย่างยาวนาน โดยการ์ตูน *พินัทส์* อยู่คู่กับหนังสือพิมพ์ในประเทศอเมริกามากกว่า 50 ปี ผู้อ่านจึงรู้สึกผูกพันกับการ์ตูนช่องเรื่องนี้ เพราะโตมาด้วยกัน ในส่วนของตัวละครในเรื่อง คนไทยก็ผูกพันกับผู้ใหญ่มาและไอ้จ้อย เช่นเดียวกับคนอเมริกันที่ผูกพันกับชาร์ลี บราวน์ และตัวละครอื่น ๆ โดยเฉพาะเจ้าหมาบีเกิ้ล “สนูปี้” ที่หลายคนหลงใหลคลั่งไคล้

“มุกตลก” หรือ “gag” ต่าง ๆ ในแต่ละช่องนั้น เป็นการแสดงความน่ารักและเอกลักษณ์ของตัวละครที่แตกต่างกันไป เช่น ตัวละครเอก “ชาร์ลี บราวน์” เด็กผู้ชายขี้อาย ชื่อ ๆ และทำอะไรไม่ค่อยสำเร็จเท่าไร หรือ “ลูซี่” เพื่อนของชาร์ลี บราวน์ที่เป็นเด็กหญิงอารมณ์ร้อน แต่ก็คอยให้คำปรึกษาเรื่องต่าง ๆ แก่เพื่อนรัก แม้ว่าจะช่วยอะไรไม่ค่อยได้มากนักก็ตาม นอกจากนี้ก็ยังมีอีกหลายตัวละครที่เป็นที่ชื่นชอบของผู้อ่านเป็นอย่างมาก แต่ถ้าเป็นคนไทยแล้วตัวละครจากการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ที่ถูกใจมากที่สุดคงจะเป็นเจ้าหมาน้อย “สนูปี้” ที่มีความมั่นใจเต็มเปี่ยม และมีความเพ้อฝันในโลกของตัวเอง จากการที่ชอบคิดว่าตัวเองเป็นฮีโร่ยอดนักบิน ที่คอยจัดการศัตรูตัวฉกาจอยู่บ่อย ๆ <sup>7</sup> ยกตัวอย่างเช่นในกรอบสุดท้ายของการ์ตูนด้านล่าง “HERE'S THE WORLD WAR ONE FLYING ACE SITTING IN AN ENEMY PRISON CELL...”

<sup>4</sup> Wikipedia, **Peanuts** [Online], 19 January 2018. Source <https://en.wikipedia.org/wiki/Peanuts>

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> คมชัดลึก, 2 ต.ค. 2493 การ์ตูนช่องเรื่อง "พินัทส์" ตีพิมพ์ครั้งแรก[ออนไลน์], 2 ตุลาคม 2560. แหล่งที่มา <http://www.komchadluek.net/news/today-in-history/297341>



ทั้ง ๆ ที่คนไทยรู้จักและชื่นชอบสนูปี่มาก และเราเห็นสินค้าและของเล่นลายสนูปี้อยู่บ่อยครั้งตามท้องตลาดและห้างสรรพสินค้าต่าง ๆ ยิ่งไปกว่านั้นยังมี Charlie Brown Café ที่ศูนย์การค้ามาบุญครองอีกด้วย แต่ทว่าการ์ตูนช่องเรื่อง *พินัทส์* ที่เป็นต้นกำเนิดตัวละครนี้กลับยังไม่ได้มีการแปลเป็นภาษาไทยเลย<sup>8</sup> ในขณะที่ทั่วโลกมีผู้อ่านการ์ตูน *พินัทส์* ประมาณ 355 ล้านคน และตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ 2,600 ฉบับ ใน 21 ประเทศทั่วโลกกว่า 17,897 ตอน<sup>9</sup> และยังคงได้รับการตีพิมพ์ซ้ำตามสื่อต่าง ๆ ในต่างประเทศ ก็ยังไม่มีมีการแปลการ์ตูนช่องเรื่องดังกล่าวเป็นภาษาไทย ผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะแปลการ์ตูนช่องเรื่องนี้ โดยมุ่งเน้นไปที่มุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญ โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจกลวิธีการสร้างมุกตลกก่อนการแปล และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมภาษาต้นทางและวัฒนธรรมภาษาปลายทาง ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม และเลือกกลวิธีการแปลที่เหมาะสม เพื่อถ่ายทอดมุกตลกเป็นภาษาไทยให้ได้รรถรสใกล้เคียงกับต้นฉบับภาษาอังกฤษมากที่สุด

ในระหว่างการศึกษา พบปัญหาการถ่ายทอดมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยที่น่าสนใจ และควรค่าแก่การศึกษาเพิ่มเติม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

### ตัวอย่างที่ 1



ผู้อ่านบางคนอาจจะไม่เข้าใจว่าในเรื่องทำไมสนูปีถึงดูหงุดหงิด และบ่นกับตัวเองว่าชาร์ลี บราวน์ไปไหนทำไมถึงยังไม่มา เพราะนี่ก็เลยเวลา 10 โมงแล้ว มุกตลกอยู่ที่ช่องสุดท้ายที่สนูปีบอกว่าไม่ควรมียุคที่ต้องรอหลัง 10.00 น. เพื่อกิน English Muffin หากผู้อ่านรู้ว่าโดยปกติแล้ว English Muffin นั้นเป็นอาหารที่นิยมรับประทานเป็นอาหารเช้าในประเทศสหรัฐอเมริกา ก็จะเข้าใจมุกที่ว่าทำไมสนูปีถึงไม่พอใจ เนื่องจากสายมากแล้ว ยังไม่ได้กิน English Muffin เลย

<sup>8</sup> คมชัดลึก, 2 ต.ค. 2493 การ์ตูนช่องเรื่อง "พินัทส์" ตีพิมพ์ครั้งแรก[ออนไลน์], 2 ตุลาคม 2560. แหล่งที่มา <http://www.komchadluek.net/news/today-in-history/297341>

<sup>9</sup> Wikipedia, *Peanuts* [Online], 19 January 2018. Source <https://en.wikipedia.org/wiki/Peanuts>

ตัวอย่างข้างต้นจึงเป็นปัญหาที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของภาษาต้นทางกับภาษาปลายทางที่ต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจของผู้อ่านในภาษาปลายทาง ดังนั้นผู้แปลจึงคิดว่าหากจะแปลมุกนี้ให้ผู้อ่านภาษาปลายทางเข้าใจและสื่อความหมายไปในทางเดียวกันกับตัวบทต้นฉบับ อาจจะต้องใช้แนวทางการแปลแบบตีความมาถ่ายทอดความหมายของตัวบทต้นฉบับให้เข้ากับบริบทของวัฒนธรรมภาษาปลายทาง เพราะถ้าคงคำว่า “English Muffin” ไว้ในบทแปลภาษาไทย ผู้อ่านในภาษาปลายทางอาจจะไม่เข้าใจผู้จัดทำจึงเปลี่ยน “English Muffin” เป็น “ปาท่องโก๋” แทน ซึ่งเป็นอาหารจำพวกแป้งที่คนไทยนิยมรับประทานเป็นอาหารเช้าเช่นเดียวกัน จึงแปลได้ว่า



## ตัวอย่างที่ 2



ผู้อ่านบางคนอาจจะไม่เข้าใจว่าตกลงอย่างไร เพราะก็เห็นว่ามีตัวละครสองตัวคือ แซลลี่ น้องสาวของชาร์ลี บราวน์ และชาร์ลี บราวน์กำลังคุยกัน แซลลี่กำลังเล่าให้พี่ชายฟังว่าตัวเองกำลังเขียนรายงานเรื่อง “วันโคลัมบัส” อยู่เท่านั้น หากสังเกตดูดี ๆ มุกตลกนั้นอยู่ในช่องที่สาม เพราะแซลลี่เข้าใจผิดที่กำลังเขียนรายงานเกี่ยวกับคนชื่อโคลัมบัส (Columbus) นามสกุลเดย์ (Day) ซึ่งเป็นคำพ้องเสียงกับ “วันโคลัมบัส” ในภาษาอังกฤษว่า “Columbus Day” นั่นเอง และก็ยังตลกเข้าไปอีก เมื่อแซลลี่เขียนในรายงานว่า “ข้าจะให้เรือสามลำแก่เจ้านะ คุณเดย์ ราชินีกเล่า” ดังจะเห็นได้จากการดูช่องสุดท้าย เห็นได้ชัดว่าแซลลี่เข้าใจโจทย์ในการทำรายงานผิดจริง ๆ

ตัวอย่างข้างต้นเป็นการใช้การเล่นคำพ้องเสียงมาสร้างมุกตลก เมื่อต้องแปลมุกนี้เป็นภาษาไทยก็พบว่าสามารถใช้แนวทางการจัดการทางภาษามาถ่ายทอดความหมายจากตัวบทต้นฉบับเป็นภาษาไทยได้ว่าชื่อ “วัน” นามสกุล “โคลัมบัส” ให้พ้องเสียงกับคำว่า “วันโคลัมบัส” ที่เป็นวันสำคัญของประเทศสหรัฐอเมริกาได้เช่นกัน จึงสามารถแปลได้ดังรูปด้านล่าง





## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทฤษฎีการแปลที่เกี่ยวข้อง แนวทางการวิเคราะห์ตัวบท และกลวิธีการแปลตัวบทประเภทการ์ตูนช่อง
2. เพื่อศึกษามุกตลกต่าง ๆ ที่ปรากฏในตัวบทประเภทการ์ตูนช่อง
3. เพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอมุกตลกของการ์ตูนช่อง เรื่อง *พินัทส์*
4. เพื่อแปลส่วนหนึ่งของตัวบทที่คัดสรรในการ์ตูนช่อง เรื่อง *พินัทส์* จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย

## 1.3 สมมติฐานของการวิจัย

การแปลมุกตลกในตัวบทที่คัดสรรอาจใช้แนวทางของเคลาส์ ไคน์เดล (Klaus Kaindl) เพื่อวิเคราะห์ตัวบทตามลักษณะสำคัญและโครงสร้างของการ์ตูนช่อง แนวคิด Visual Narrative Grammar ของ นีล โคห์น (Neil Cohn) เพื่อวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่อง รายงานการศึกษาการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory) ของ โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) และทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ ซิกมุนท์ ฟร็อยด์ (Sigmund Freud) เพื่อศึกษาลักษณะและกลวิธีการสร้างมุกตลกและวิเคราะห์มุกตลก รวมทั้งกลวิธีการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) และแนวทางการจัดการทางภาษา (Language Manipulation) ของฌอง เดอลิส (Jean Delisle) เพื่อแปลตัวบทให้เกิดสมมูลภาพเทียบเท่ากับตัวบทต้นฉบับทั้งในด้านโครงสร้างและความหมาย


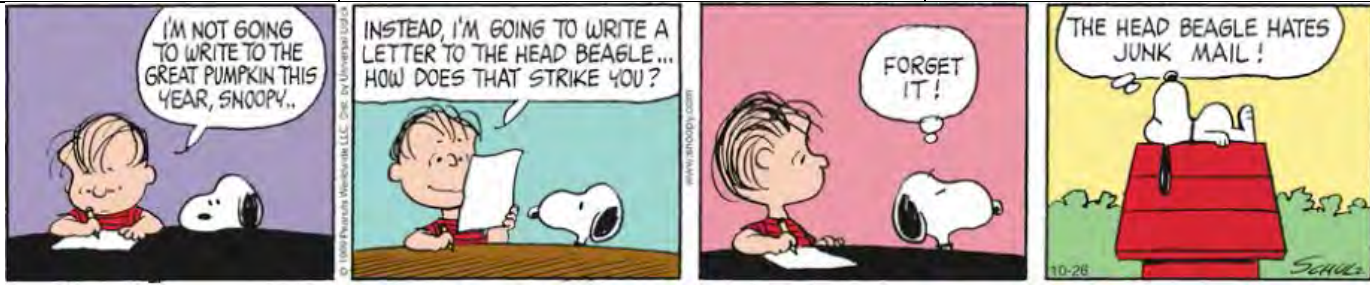

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

*พินัทส์* เป็นการ์ตูนรายวันที่อัปโหลดขึ้นบนเว็บไซต์ GoComics.com สามารถแบ่งเป็นตอน ๆ ได้ แม้จะไม่มีชื่อเรื่องกำกับ ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาทั้งหมด 730 เรื่อง ในช่วงระยะเวลาสองปีย้อนหลังจากปัจจุบัน คือตั้งแต่เดือนมกราคม ปี ค.ศ. 2016 ถึงเดือนธันวาคม ปี ค.ศ. 2017 และเลือกเรื่องที่จะมาแปลทั้งหมด 35 เรื่อง โดยใช้กลวิธีการสร้างมุกตลกจากรายงานการศึกษาการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีข่มขาน ของ โทมัส ฮอบส์ ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) และทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ ซิกมุนท์ ฟร็อยด์ (Sigmund Freud) มาจัดประเภทมุกตลกที่นำมาใช้ศึกษา ซึ่งแบ่งตามกลวิธีการสร้างมุกตลกได้ 11 เกณฑ์ดังต่อไปนี้

- |  |   |        |
|--|---|--------|
| 1. การเสียดสีประชดประชัน                         | 3 | เรื่อง |
| 2. การใช้ตรรกะแบบผิด ๆ                           | 2 | เรื่อง |
| 3. การสร้างเรื่องให้เกินจริง                     | 2 | เรื่อง |
| 4. การกำหนดให้ตัวละครในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด | 2 | เรื่อง |
| 5. การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย                 | 8 | เรื่อง |

6. การเล่นคำ	2	เรื่อง
7. การสร้างคำใหม่	2	เรื่อง
8. การใช้ภาพพจน์	2	เรื่อง
9. ความไม่เข้ากัน	3	เรื่อง
10. การใช้สำนวนสุภาษิต	4	เรื่อง
11. การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม	5	เรื่อง

ตารางต่อไปนี้แสดงตอนที่คัดสรรมาแปล โดยแบ่งมุกตลกตามเกณฑ์ข้างต้น

ลำดับที่	เกณฑ์ในการสร้างมุกตลก	วันที่
1.	การเสียดสีประชดประชัน	22/10/2016
		
2.	การเสียดสีประชดประชัน	26/10/2016
		
3.	การเสียดสีประชดประชัน	24/11/2016
		



4.	การใช้ตรรกะแบบผิด ๆ	3/12/2017
<p>I GOT AN "F" ON THE TEST, FRANKLIN...WHAT DID YOU GET ?</p> <p>I GOT A "B"! I'M VERY HAPPY...</p> <p>I THINK I GOT AN "F" BECAUSE I HAVE A BIG NOSE...SOMETIMES A TEACHER JUST DOESN'T LIKE THE WAY A KID LOOKS...</p> <p>IF A TEACHER DOESN'T LIKE YOUR LOOKS, THERE'S NOTHING YOU CAN DO...</p> <p>I'VE GOT A BIG NOSE, SO I FAIL...IT'S AS SIMPLE AS THAT...</p> <p>LET ME SEE YOUR TEST PAPER...</p> <p>THIS PAPER IS BLANK! YOU TURNED IN A BLANK TEST PAPER...</p> <p>IF A TEACHER DOESN'T LIKE YOUR LOOKS, FRANKLIN, THERE'S NOTHING YOU CAN DO...</p>		

5.	การใช้ตรรกะแบบผิด ๆ	17/12/2017
<p>QUESTION NUMBER ONE... WHAT IS THE CAPITAL OF CAMEROUN ?</p> <p><i>Answer: When I grow up, I am going to be a hair dresser, and hair dressers obviously don't have to know such things.</i></p> <p>QUESTION NUMBER TWO... WHAT IS THE LENGTH OF THE RIO GRANDE RIVER ?</p> <p><i>Answer: When I grow up, I will also probably be a housewife, and could not care less about the length of the Rio Grande river.</i></p> <p>QUESTION NUMBER THREE... WHAT IS THE NAME OF THE LARGEST PYRAMID ?</p> <p><i>Answer: When I grow up, I will undoubtedly be a member of the smart set.</i></p> <p><i>We members of the smart set rarely discuss such things as pyramids.</i></p> <p>THIS IS AN EASY TEST..</p>		



6.	การสร้างเรื่องให้เกินจริง	5/3/2016

7.	การสร้างเรื่องให้เกินจริง	12/3/2016

8.	การกำหนดให้ตัวละครในเรื่อง ตีความประสบการณ์ผิด	22/3/2017
----	---	-----------

9.	การกำหนดให้ตัวละครในเรื่อง ตีความประสบการณ์ผิด	23/3/2017

10.	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย	24/01/2016

10.	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย	24/01/2016



<p>11.</p>	<p>การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย</p>	<p>23/10/2016</p>
<p>12.</p>	<p>การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย</p>	<p>18/3/2017</p>
<p>13.</p>	<p>การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย</p>	<p>26/12/2016</p>
<p>14.</p>	<p>การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย</p>	<p>8/11/2017</p>



15.	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย	27/11/2017
16.	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย	16/12/2017
17.	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย	18/12/2017
18.	การเล่นคำ	2/5/2017
19.	การเล่นคำ	4/11/2017



20.	การสร้างคำใหม่	9/2/2017

21.	การสร้างคำใหม่	27/12/2017

22.	การใช้ภาพพจน์	9/6/2016

23.	การใช้ภาพพจน์	16/6/2016

24.	ความไม่เข้ากัน	13/10/2017



25.	ความไม่เข้ากัน	9/11/2017

26.	ความไม่เข้ากัน	15/12/2016

27.	การใช้สำนวนสุภาพ	10/9/2017

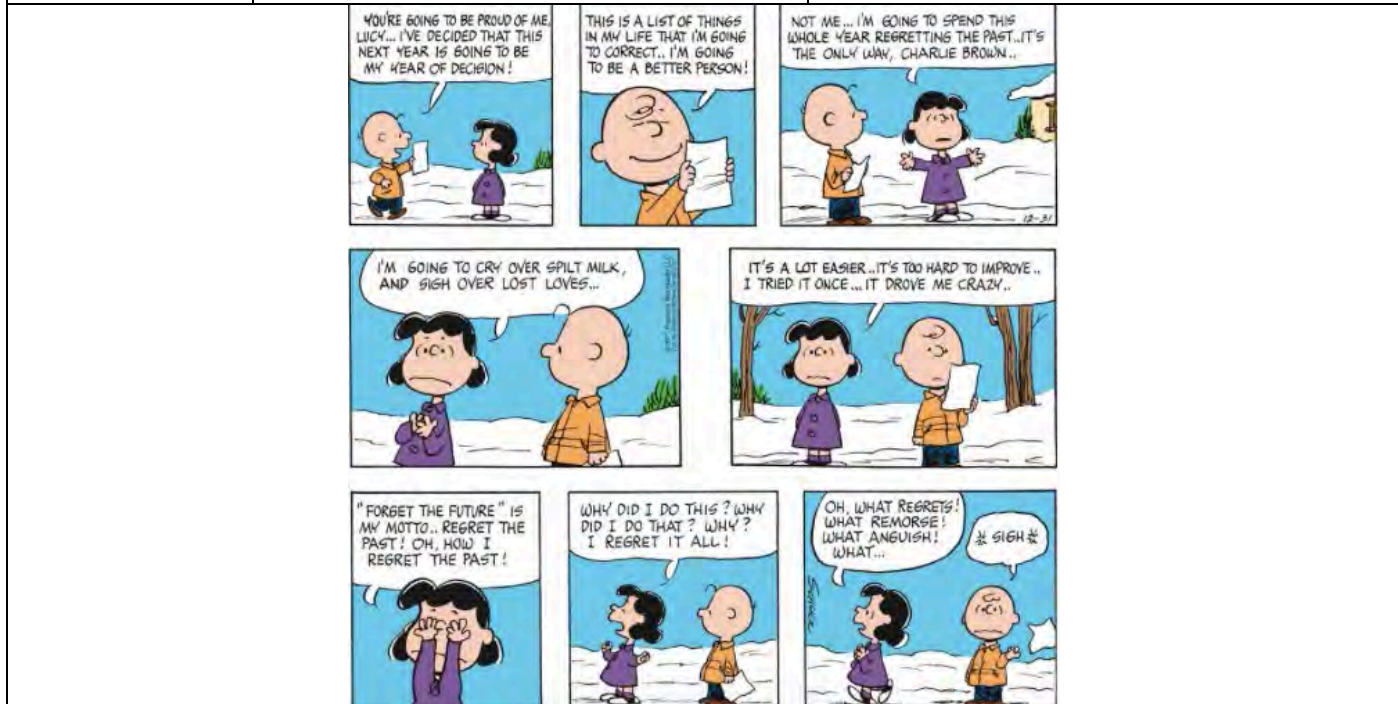
28.	การใช้สำนวนสุภาพ	17/11/2017



29.	การใช้สำนวนสุภาพ	21/12/2017
-----	------------------	------------



30.	การใช้สำนวนสุภาพ	31/12/2017
-----	------------------	------------



33.	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม	8/1/2016
-----	----------------------------	----------



31.	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม	3/6/2016
-----	----------------------------	----------



32.	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม	5/9/2016
		
34.	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม	21/10/2017
		
35.	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม	22/11/2017
		

## 1.5 ระเบียบวิธีการวิจัย

### 1. วิธีการเก็บข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยจากเอกสารทั้งหมด (documentary research)

### 2. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

- เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research)
- มีกระบวนการต้นของการวิจัยแบบนิรนัย (deductive reasoning)

## 1.6 ขั้นตอนการศึกษาวิจัย

1. ศึกษาทบทวนทฤษฎีต่างการแปลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทประเภทการ์ตูนช่อง
2. ศึกษาลักษณะ ประเภท และกลวิธีการสร้างมุกตลกทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษและแนวทางในการแปลมุกตลก
3. วิเคราะห์ตัวบทประเภทการ์ตูนช่องตามทฤษฎีและแนวทางที่ได้ศึกษามา
4. คัดสรรมุกตลกที่ปรากฏในการ์ตูนช่อง
5. วิเคราะห์มุกตลกที่เป็นปัญหาในการแปล
6. วางแผนการแปล
7. แปลและอธิบายการแปล
8. ตรวจสอบและแก้ไขบทแปล
9. สรุปผลการวิจัย

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับกลวิธีการแปลคำมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย
2. เป็นแนวทางในการแปลคำมุกตลกสำหรับนักแปลหรือผู้ที่สนใจต่อไป



## บทที่ 2

### ทบทวนทฤษฎีและแนวทางการแปล

ในบทนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ตัวบทและการแปลมุกตลกในตัวบทที่คัดสรรจากการ์ตูนช่องเรื่อง *พินท์ส* โดยแบ่งเนื้อหาทั้งหมดออกเป็นเจ็ดส่วน ส่วนแรกจะศึกษาแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดล (Klaus Kaindl) เพื่อวิเคราะห์ตัวบทตามลักษณะสำคัญและโครงสร้างของการ์ตูนช่อง ส่วนที่สองจะกล่าวถึงแนวคิด Visual Narrative Grammar ของ Neil Cohn เพื่อวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่อง ส่วนที่สามจะกล่าวถึงกรอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปลที่นำเสนอโดยผกาพรรณ อินโอซานนท์ ส่วนที่สี่จะกล่าวถึงรายงานการศึกษาการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นารีรัตน์ บุญช่วย ส่วนที่ห้าจะนำเสนอทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory) ของ โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) และทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ ซิกมุนท์ ฟร็อยด์ (Sigmund Freud) โดยส่วนที่สี่และส่วนที่ห้าจะนำมาใช้ประกอบการศึกษาลักษณะและการสร้างมุกตลก ส่วนที่หกจะนำเสนอแนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) และส่วนที่เจ็ดจะนำเสนอแนวทางการจัดการทางภาษา ของ ฌอง เดอลิล (Jean Delisle) ซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการถ่ายทอดความหมายในบทแปลให้เกิดสมมูลภาพเทียบเท่ากับตัวบทต้นฉบับทั้งในด้านโครงสร้างและความหมาย

#### 2.1 แนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดล

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดล (Klaus Kaindl) จากบทความ *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*<sup>10</sup> ซึ่งอ้างอิงในงานวิจัยเรื่อง *การแปลการ์ตูนเรื่อง Frank and Ernest*<sup>11</sup> ของผกาพรรณ อินโอซานนท์ และเรื่อง *ปัญหาการแปลคำแสดงในการ์ตูนอาร์ชีส์*<sup>12</sup> ของ นางสาวมาสิริ อนุษะมาน มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบทตามลักษณะสำคัญและโครงสร้างของการ์ตูนช่อง เพราะบทความนี้รวบรวมและอธิบายองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ ของการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับการแปลไว้อย่างชัดเจน ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการแปลมุกตลกในการ์ตูนช่องที่เป็นประเด็นศึกษาของผู้วิจัยได้

##### 2.1.1 รายงานผลการศึกษานำแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดล

เคลาส์ ไคน์เดล กล่าวไว้ในบทความว่า ก่อนที่ผู้แปลจะตัดสินใจเลือกวิธีการแปลที่เหมาะสมนั้น จะต้องวิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนหลัก ๆ อย่างเป็นระบบ โดยแบ่งออกเป็นสามประการด้วยกัน ได้แก่ องค์ประกอบด้านภาษา (linguistic sign) องค์ประกอบด้านการพิมพ์ (typographic sign) และองค์ประกอบด้านภาพ (pictorial sign) ซึ่งแต่ละองค์ประกอบจะมีหน้าที่แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้<sup>13</sup>

#### 1. องค์ประกอบด้านภาษา (Linguistic Sign)

##### 1.1. ชื่อเรื่อง (Title)

<sup>10</sup> Kaindl, Klaus. "Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation" (Target 11:2 263-288, 1999), p. 263.

<sup>11</sup> ผกาพรรณ อินโอซานนท์, "การแปลการ์ตูนเรื่อง Frank and Ernest," (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551)

<sup>12</sup> มาสิริ อนุษะมาน, "ปัญหาในการแปลคำแสดงในการ์ตูนอาร์ชีส์," (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545)

<sup>13</sup> Kaindl, Klaus. "Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation," p. 263.



ชื่อเรื่องโดยปกติจะใช้เปิดเรื่องและแนะนำเรื่องให้ผู้อ่านรู้จัก และส่วนมากจะเป็นชื่อของตัวละครหลัก เพื่อให้ผู้อ่านจำทั้งเรื่องและตัวละครสำคัญได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังมีชื่อเรื่องรอง (Subtitle) ที่ให้รายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในการ์ตูนหรือตัวละครต่าง ๆ

## 1.2. บทสนทนา (Dialogue Texts)

บทสนทนาที่ปรากฏในการ์ตูนมักอยู่บัลลูน ไม่ว่าจะ เป็นบัลลูนสนทนา (Speech Ballons) หรือบัลลูนความคิด (Thought Balloons) แต่บางครั้งบทสนทนาอาจอยู่ใต้ภาพได้ด้วยเช่นกัน หน้าที่หลักของบทสนทนาในการ์ตูนคือสะท้อนพฤติกรรมและลักษณะนิสัยของตัวละครในเรื่องให้ผู้อ่าน โดยเกี่ยวเนื่องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นในภาพ

## 1.3. บทบรรยาย (Narration)

บทบรรยายมักอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าด้านบนหรือด้านล่างช่องการ์ตูน โดยมีหน้าที่เล่ารายละเอียดปลีกย่อยของเรื่อง เช่น การเปลี่ยนแปลงของเวลาและสถานที่ หรืออารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นที่ผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจได้จากการดูภาพเพียงอย่างเดียว

## 1.4. คำประกอบภาพ (Inscription)

คำประกอบภาพเป็นองค์ประกอบทางภาษาที่ปรากฏบนสิ่งของในภาพ ไม่ว่าจะ เป็น ฉลากสินค้า ชื่อร้าน ตึกอาคาร รวมถึงป้ายประกาศต่าง ๆ มีหน้าที่หลักคือให้บริบททางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่อง ซึ่งเป็นสิ่งที่อธิบายเป็นตัวอักษรหรือแสดงให้เห็นในรูปภาพได้ยาก โดยไม่กินพื้นที่ในช่องการ์ตูน

## 1.5. คำเลียนเสียงธรรมชาติ (Onomatopoeia)

คำเลียนเสียงธรรมชาติมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยถ่ายทอดเสียงจากสถานการณ์ในเรื่องหรืออารมณ์ของตัวละครออกมาเป็นตัวอักษรได้สามรูปแบบด้วยกัน ได้แก่ คำอุทาน (Interjections) คำที่มาจากคำนามและคำกริยา (Derivations of Nouns and Verbs) และคำที่กำเนิดใหม่ (Invented Words) ซึ่งเกิดจากการนำพยัญชนะและสระมาประสมกันเพื่อให้อ่านออกเสียงได้ตามต้องการ

## 2. องค์ประกอบด้านการพิมพ์ (Typographic Sign)

องค์ประกอบด้านการพิมพ์คือองค์ประกอบที่อยู่ตรงกลางระหว่างภาษาและภาพ เช่นตัวอักษรที่ทำเป็นภาพ หรือสัญลักษณ์ที่ชี้แทนคำหรือความคิด (Pictogram) ให้เป็นรูปที่สามารถเห็นได้ชัดเจน องค์ประกอบในการพิมพ์สามารถแสดงให้เห็นความแตกต่างบางประการได้ด้วยรูปแบบ สัดส่วน ขนาด และขอบเขตของตัวอักษร รวมทั้งแสดงความรุนแรงของอารมณ์และความดังของเสียงตัวละครในเรื่อง นอกจากนี้ทิศทางของตัวอักษร ความสั้นยาวหรือหนักเบาในการเขียน และช่องไฟระหว่างตัวอักษรยังช่วยแสดงทิศทางหรือความเร็วในการเคลื่อนไหวของตัวละครอีกด้วย

## 3. องค์ประกอบด้านภาพ (Pictorial Sign)

องค์ประกอบด้านภาพในการ์ตูนถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในตัวบทประเภทการ์ตูนช่องที่ผู้จัดทำกำลังศึกษา เพราะองค์ประกอบด้านภาพเป็นตัวกลางระหว่างผู้เขียนการ์ตูนในการสื่อสารกับผู้อ่าน โดยสามารถใช้ได้หลายวิธีด้วยกัน เช่น กรอบ สี เส้นแสดงการเคลื่อนไหว ความลึกหรือมิติของภาพ เป็นต้น องค์ประกอบด้านภาพแบ่งออกได้เป็นอีกสององค์ประกอบย่อยคือองค์ประกอบด้านพื้นที่ (Spatial Sign) และองค์ประกอบด้านอากัปกริยา (Action Sign)

### 3.1. องค์ประกอบด้านพื้นที่ (Spatial Sign)

องค์ประกอบด้านพื้นที่ในการ์ตูนช่องจะมีเพียงกรอบเท่านั้น โดยการเปลี่ยนมุมมองและมิติในการวาดจะทำให้ภาพมีองค์ประกอบด้านพื้นที่ที่ต่างออกไปได้ จึงสามารถกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่ากรอบของการ์ตูนช่องเป็นพื้นที่แสดงการเคลื่อนไหว (Scene of Action) ของตัวละครหรือสิ่งของในแต่ละฉากที่ปรากฏในเรื่อง

### 3.2. องค์ประกอบด้านอากัปภิกิริยา (Action Sign)

องค์ประกอบด้านอากัปภิกิริยาในการ์ตูนช่องมีหน้าที่ดำเนินเรื่อง โดยจะสัมพันธ์กับเหตุการณ์ บุคคล และวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่อง ณ ขณะนั้น องค์ประกอบด้านอากัปภิกิริยาจึงต่างจากองค์ประกอบด้านพื้นที่ตรงที่องค์ประกอบด้านอากัปภิกิริยาจะไม่เปลี่ยนแปลงตามมุมมองในการวาด แต่จะควบคุมแนวทางของการ์ตูนช่อง เพราะอากัปภิกิริยาต่าง ๆ ที่แสดงผ่านตัวละครสร้างขึ้นเพื่อเล่าเหตุการณ์ในเรื่อง

แม้ว่างานวิจัยเรื่องนี้จะมุ่งเน้นไปที่การแปลมุกตลกที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนช่อง แต่ก็ไม้อาจจะมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านภาษาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น จำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ อย่างองค์ประกอบด้านการพิมพ์และองค์ประกอบด้านภาพด้วย เพื่อนำมาวิเคราะห์ตัวบทก่อนการแปล

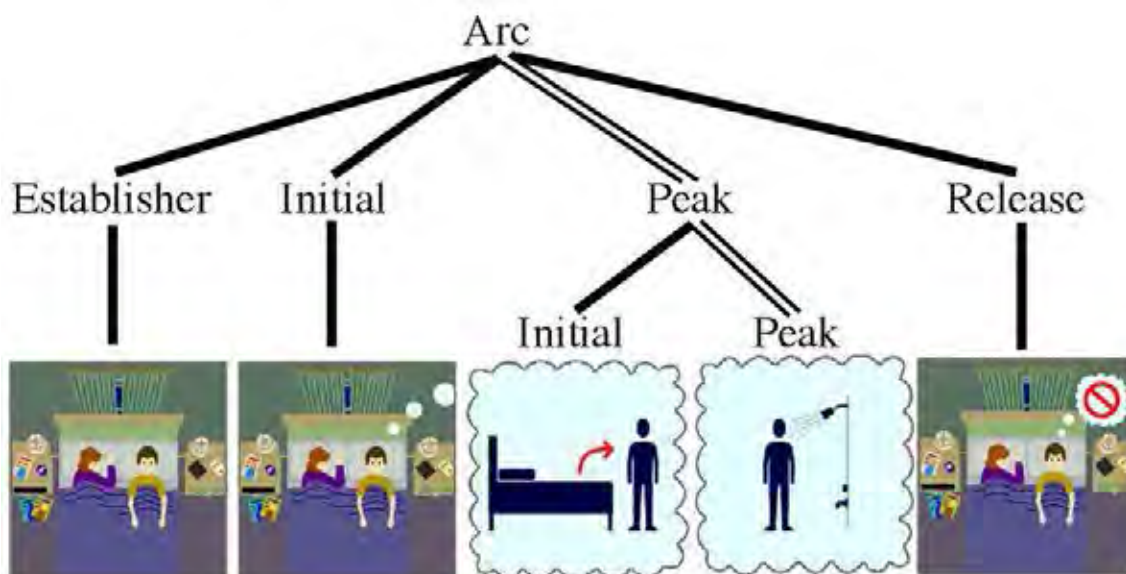
#### 2.1.2 การนำแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดลไปใช้ในโครงการแปล

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดล มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับตามลักษณะสำคัญและโครงสร้างของการ์ตูนช่อง ซึ่งจะอภิปรายต่อไปในบทที่ 3 การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปลตัวบทโดยรวม

## 2.2 แนวคิด Visual Narrative Grammar ของ นีล โคห์น

### 2.2.1 รายงานผลการศึกษานวนคิด Visual Narrative Grammar ของ นีล โคห์น

แนวคิด Visual Narrative Grammar (VNG)<sup>14</sup> เป็นทฤษฎีที่นำเสนอโดยนีล โคห์น (Neil Cohn) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้วิเคราะห์การเล่าเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนและภาพที่ต่อเนื่องกัน ทฤษฎีนี้เสนอว่าภาพที่ปรากฏในแต่ละช่องสามารถนำมาจัดกลุ่มให้เป็นหมวดหมู่ได้อย่างชัดเจน และอาจมีลำดับขั้นของการจัดกลุ่มภาพดังกล่าวซึ่งช่วยให้วิเคราะห์องค์ประกอบ (constituent) ได้ ยกตัวอย่างจากการ์ตูนช่องเรื่อง *One Night* ของ Tym Godek



การ์ตูนช่องเริ่มด้วยภาพที่เป็น “Establisher” ทำหน้าที่กำหนดฉากหรือสถานการณ์ให้ผู้อ่านทราบ และจากนั้นก็ดำเนินต่อไปที่ภาพ “Initial” ที่แสดงจุดเริ่มต้นของการกระทำหลัก ๆ ของตัวละครในเรื่อง ในรูปตัวละครผู้ชายกำลังนอนคิด

<sup>14</sup> Cohn, Neil. 2015. How to analyze visual narrative. Visual Language Lab Resource

อะไรสักอย่างอยู่บนเตียง “Peak” หรือจุดสุดยอดที่ทำให้ข้อมูลรวมทั้งเหตุการณ์สำคัญของการ์ตูนช่องเรื่องนี้อยู่ในองค์ประกอบ (constituent) ของภาพ 2 ภาพ กล่าวคือองค์ประกอบของจุดสุดยอดที่ปรากฏให้เห็นในภาพแสดงการครุ่นคิดของตัวละคร ผู้ชายว่าจะลุกจากเตียง (Initial) และไปอาบน้ำ (Peak) ดีหรือไม่ และภาพสุดท้ายคือ “Release” จะเป็นจุดปลดปล่อย เพราะแสดงบทสรุปของเรื่องราวทั้งหมดหรือผลที่ตามมา ในที่นี้ก็คือตัวละครผู้ชายตัดสินใจไม่ลุกจากเตียง การ์ตูนช่องเรื่องข้างต้น แสดงให้เห็นโครงสร้างหลัก ๆ ของ VNG และจะสังเกตเห็นว่าสามารถจัดหมวดหมู่การเล่าเรื่องในภาพแต่ละภาพได้ และภาพแต่ละภาพก็สามารถรวมกันเพื่อสร้างกลุ่มใหม่ที่สามารถจัดหมวดหมู่ได้เช่นกัน

ก่อนที่จะกล่าวถึงกระบวนการวิเคราะห์การเล่าเรื่องที่ปรากฏในการ์ตูนช่อง ควรทำความเข้าใจก่อนว่าไม่ใช่ภาพทุกภาพที่ต่อเนื่องกันใช้การเล่าเรื่องตามแนวคิด VNG โดยเฉพาะการเล่าเรื่องที่ต่อเนื่องกันในบริบทที่หลากหลายหรือมีการผสมผสานกันระหว่างข้อความและภาพ เพราะการเล่าเรื่องประเภทนี้อาจมีโครงสร้างที่ไม่ชัดเจน เนื่องจากต้องพิจารณาทั้งภาพและข้อความ เพื่อให้ได้ความหมายครบถ้วน หากข้อความที่ปรากฏแสดงความหมายพอ ๆ กันหรือมากกว่าภาพ ภาพดังกล่าวอาจไม่ได้ใช้แนวทางการเล่าเรื่องแบบ VNG

โครงสร้างของ VNG จะปรากฏให้เห็นชัดเจนที่สุดในการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ไม่มีข้อความประกอบ หากไม่แน่ใจว่าภาพต่อเนื่องดังกล่าวใช้ VNG หรือไม่ ลองทดสอบง่าย ๆ ว่าหากลบภาพแล้วความหมายสำคัญยังคงอยู่ครบ แสดงว่าภาพนั้นอาจไม่ได้ใช้แนวคิด VNG ในการเล่าเรื่อง แต่ถ้าหากลบข้อความแล้วภาพยังคงเก็บความหมายสำคัญได้ครบ แสดงว่ามีความเป็นไปได้ที่ภาพนั้นจะใช้แนวทางการเล่าเรื่องแบบ VNG

ต่อมาจะกล่าวถึงกระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นในการ์ตูนช่องตามแนวคิด VNG การนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ไม่ใช้การดูภาพแล้วจัดหมวดหมู่หรือแยกองค์ประกอบให้ภาพแต่ละภาพ แต่เป็นการใช้แบบทดสอบ (diagnostic test) มาวิเคราะห์โครงสร้างของภาพที่ต่อเนื่องกัน เพื่อแยกหมวดหมู่ของภาพและจัดกลุ่มภาพเหล่านั้นตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง โดยการทดสอบส่วนใหญ่จะใช้การลบภาพ (deletion of panels) การสลับภาพ (rearranging panels) และการแทนที่ภาพด้วยสิ่งอื่น (substituting panels for other elements) ดูเพิ่มเติมได้ที่ภาคผนวก การวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นในการ์ตูนช่องตามแนวคิด VNG มีขั้นตอน (order of operations) ดังต่อไปนี้

## 1. จัดหมวดหมู่ภาพก่อนหาองค์ประกอบ

การจัดหมวดหมู่ภาพแต่ละภาพว่าทำหน้าที่ใดในการเล่าเรื่องง่ายกว่าการวิเคราะห์องค์ประกอบทั้งหมด ซึ่งอาจมีส่วนคาบเกี่ยวกับหมวดหมู่ด้วย ดังนั้นจึงควรจัดหมวดหมู่ของภาพตามหน้าที่ในการเล่าเรื่องให้ได้ก่อนระบุว่าแต่ละภาพมีองค์ประกอบอะไร

### 1.1. หาจุดสุดยอด (Peak)

เนื่องจากการเล่าเรื่องที่ต่อเนื่องกันขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในภาพที่เป็นจุดสุดยอดของเรื่อง ดังนั้นจึงควรหาข้อมูลดังกล่าวให้เจอเป็นสิ่งแรก ซึ่งอาจใช้วิธีดังต่อไปนี้

#### 1.1.1 ใช้สัญชาตญาณทางด้านความหมาย (Semantic Intuitions)

ขั้นตอนแรกคือการลองใช้สัญชาตญาณของตัวเองพิจารณาดูว่าสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในภาพต้องการจะสื่ออะไร ภาพที่เป็นจุดสุดยอดจะแสดงให้เห็นการกระทำที่สำคัญอันเป็น “จุดสำคัญ” ของเรื่อง การใช้สัญชาตญาณของตัวเองในการระบุว่าภาพใดเป็นจุดสุดยอดนั้นสามารถใช้เป็นสมมติฐานได้

#### 1.1.2 แทนที่ด้วยรูปดาว (Action Star Substitution)

ลองทดสอบสมมติฐานนั้นโดยการแทนที่ภาพที่คาดว่าน่าจะเป็นจุดสูงสุดของเรื่องด้วยรูปดาวแทน หากเมื่อแทนที่ด้วยรูปดาวแล้วยังสามารถเข้าใจภาพต่อเนื่องที่เหลือ ภาพนั้นอาจเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง

### 1.1.3 ลบภาพ (Deletion)

วิธีที่สองในการทดสอบสมมติฐานว่าภาพที่คิดไว้เป็นจุดสุดยอดของเรื่องจริงหรือไม่คือการลบภาพดังกล่าวดู หากเมื่อลบแล้วยังคงเข้าใจภาพต่อเนื่องที่เหลือ แต่ต้องอาศัยการคาดเดาจากบริบทค่อนข้างมาก ภาพนั้นอาจเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง

#### 1.2. หาจุดเริ่มต้นของการกระทำ (Initial) และจุดปลดปล่อย (Release)

เมื่อระบุภาพที่เป็นจุดสุดยอดของเรื่องได้แล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการหาภาพสนับสนุนจุดสุดยอดนั้น ภาพที่เป็นจุดเริ่มต้นของการกระทำและจุดปลดปล่อยของเรื่องจึงเป็นภาพที่มีความสำคัญในลำดับถัดมา และบ่อยครั้งจะอยู่ใกล้ ๆ ภาพที่เป็นจุดสุดยอดของเรื่อง โดยสามารถใช้วิธีดังต่อไปนี้ในการระบุภาพดังกล่าวได้

##### 1.2.1. ใช้สัญชาตญาณทางด้านความหมาย (Semantic Intuitions)

การใช้สัญชาตญาณทางด้านความหมายของตัวเองยังคงเป็นขั้นตอนแรก ภาพที่แสดงจุดเริ่มต้นของการกระทำมักจะให้ข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้อ่าน ในทางกลับกันภาพที่แสดงจุดปลดปล่อยของเรื่องจะให้ข้อมูลที่สนับสนุนหรือผลที่ตามมาของสิ่งที่ตัวละครได้กระทำไว้ก่อนหน้านี้ หรืออาจจะลองพิจารณาดูว่าทราบข้อมูลอะไรเกี่ยวกับภาพที่เป็นจุดสุดยอดของเรื่องแล้วบ้าง แล้วตั้งคำถามดู เช่น เป็นไปได้หรือไม่ที่ภาพก่อนหน้านี้ภาพที่เป็นจุดสูงสุดจะเป็นจุดเริ่มต้นของการกระทำ ในทำนองเดียวกัน ภาพที่ตามหลังภาพที่เป็นจุดสุดยอดของเรื่องเป็นจุดปลดปล่อยและให้บทสรุปของเรื่องหรือไม่

##### 1.2.2. ลบภาพ (Deletion)

การลบภาพที่คาดว่าจะจุดเริ่มต้นของการกระทำและจุดปลดปล่อยยังคงเป็นแบบทดสอบสมมติฐานที่ดี หากลบภาพที่อยู่หน้าภาพที่เป็นจุดสุดยอดของเรื่อง แล้วรู้สึกว่เรื่องดำเนินเร็วเกินไป ภาพนั้นอาจเป็นจุดเริ่มต้นของการกระทำ และหากลบภาพที่อยู่หลังภาพที่เป็นจุดสูงสุดของเรื่อง แล้วรู้สึกว่เรื่องยังไม่จบ คาดบทสรุปที่ชัดเจน ภาพดังกล่าวอาจเป็นจุดปลดปล่อยของเรื่อง เป็นต้น

##### 1.2.3. ดัดแปลง (Modification)

อีกวิธีหนึ่งที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานว่าภาพที่คิดไว้เป็นจุดปลดปล่อยของเรื่องหรือไม่คือการลงใส่ประโยค “พระเจ้า ทำไมเป็นคนแบบนี้ละ” หรือ “Jeez, what a jerk!” ในบอลลูนคำพูดของภาพดู หากใส่เข้าไปแล้วยังคงเข้าใจเรื่องทั้งหมด ภาพนั้นอาจเป็นจุดปลดปล่อยของเรื่อง

#### 1.3. หาตัวกำหนดสถานการณ์ (Establisher) และจุดยืดขยาย (Prolongation)

ตัวกำหนดสถานการณ์และจุดยืดขยายเป็นหมวดหมู่ที่มีความสำคัญน้อยที่สุด จึงเป็นขั้นตอนสุดท้ายในการจัดหมวดหมู่ภาพ การหาตัวกำหนดสถานการณ์และจุดยืดขยายมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

##### 1.3.1. ใช้สัญชาตญาณทางด้านความหมาย (Semantic Intuitions)

การใช้สัญชาตญาณทางด้านความหมายของตัวเองยังคงเป็นขั้นตอนแรกในการตั้งสมมติฐานว่าภาพใดเป็นตัวกำหนดสถานการณ์หรือจุดยืดขยาย หากภาพดังกล่าว “สร้าง” สถานการณ์หรือฉาก โดยไม่แสดงการกระทำใด ๆ เลยในภาพ หรือมีการแนะนำตัวละคร ภาพนั้นก็อาจเป็นตัวกำหนดสถานการณ์ หากภาพนั้นอยู่หน้าภาพจุดสุดยอดของเรื่อง แต่อยู่หลังภาพจุดเริ่มต้นของการกระทำ และเป็นเพียงแค่ส่วนขยายของภาพก่อนหน้านี้เท่านั้น เช่น ภาพลูกบอลลอยกลางอากาศ ภาพนั้นอาจเป็นจุดยืดขยาย

##### 1.3.2. ลบภาพ (Deletion)

สามารถละภาพที่เป็นตัวกำหนดสถานการณ์และจุดยึดขยายได้โดยไม่ส่งผลกระทบต่อความหมายหลักของภาพโดยรวม หากภาพที่ตั้งสมมติฐานไว้สามารถละได้โดยแทบจะไม่ส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องในการดำเนินเรื่อง ภาพนั้นอาจเป็นตัวกำหนดสถานการณ์หรือจุดยึดขยาย

### 1.3.3. จัดลำดับใหม่ (Reordering)

อีกวิธีหนึ่งที่สามารถทดสอบได้ว่าภาพที่ตั้งสมมติฐานไว้เป็นตัวกำหนดสถานการณ์จริงหรือไม่คือการสลับภาพนั้นกับตำแหน่งของภาพจุดปลดปล่อย หากเมื่อสลับภาพแล้วยังคงเข้าใจเรื่องได้ แม้ความหมายจะเปลี่ยนไป ภาพนั้นอาจเป็นตัวกำหนดสถานการณ์

### 1.3.4. รวมเข้าไปในกรอบเดียวกัน (Framing)

หากสามารถรวมภาพที่ตั้งสมมติฐานไว้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของภาพจุดเริ่มต้นการกระทำก่อนหน้าได้ด้วยเส้นแสดงการเคลื่อนไหว (motion line) ภาพนั้นอาจเป็นจุดยึดขยาย

## 2. หองศ์ประกอบ

เมื่อมีสมมติฐานแล้วว่าภาพแต่ละภาพอยู่ในหมวดหมู่ใดของการเล่าเรื่อง ขั้นตอนต่อไปคือการเริ่มหองศ์ประกอบในการเล่าเรื่อง ซึ่งสามารถทำได้ตามวิธีดังต่อไปนี้

### 2.1. ใช้สัญชาตญาณทางด้านความหมาย (Semantic Intuitions)

เช่นเดียวกับการกำหนดหมวดหมู่ของภาพตามบทบาทในการเล่าเรื่องที่กล่าวแล้วไปข้างต้น การหาขอบเขตที่เป็นจุดเริ่มต้นและจุดจบระหว่างแต่ละองศ์ประกอบอาจเริ่มจากการลองพิจารณาว่าภาพแต่ละภาพมีความสัมพันธ์ทางด้านความหมายอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น จุดแบ่งแยกระหว่างแต่ละองศ์ประกอบมักมีการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร สถานที่ หรือเริ่มมีการกระทำใหม่ หากสามารถระบุได้สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นทีใดในการเล่าเรื่องด้วยภาพต่อเนื่อง (อาจจะมีภาพตัวกำหนดสถานการณ์ใหม่) ก็จะสามารถหาจุดแบ่งแยกระหว่างกลุ่มองศ์ประกอบได้

### 2.2. โครงแบบทางไวยากรณ์ (Grammatical patterns)

อีกวิธีหนึ่งในการทดสอบสมมติฐานว่าแยกองศ์ประกอบถูกหรือไม่คือการลองพิจารณาที่รูปแบบลำดับการเล่าเรื่อง ที่ผ่านการวิเคราะห์หมวดหมู่มาแล้ว ลำดับในการเล่าเรื่องแบบทั่วไปคือ E-I-L-P-R (Establisher – Initial – Prolongation – Peak – Release) หรือ ตัวกำหนดสถานการณ์ – จุดเริ่มต้นของการกระทำ – จุดยึดขยาย – จุดสุดยอด – จุดปลดปล่อย แต่สร้างองศ์ประกอบผ่านหมวดหมู่ในการเล่าเรื่องแบบใดก็ได้ตามลำดับที่เหมาะสม ซึ่งอาจจะเป็นลำดับที่สั้นกว่าแบบทั่วไปก็ได้ เช่น I-P (Initial – Peak) (จุดเริ่มต้นของการกระทำ – จุดสุดยอด) หรือ I-P-R (Initial – Peak – Release) (จุดเริ่มต้นของการกระทำ – จุดสุดยอด – จุดปลดปล่อย) หากเจอตำแหน่งของภาพที่ไม่ได้เป็นไปตามลำดับนั้น ๆ อาจเป็นจุดแบ่งแยกระหว่างแต่ละองศ์ประกอบ เช่น I-P-E... (Initial – **Peak** – **Establisher**...) (จุดเริ่มต้นของการกระทำ – **จุดสุดยอด** – **ตัวกำหนดสถานการณ์**), P-R-I... (Peak – **Release** – **Initial**...) (จุดสุดยอด – **จุดปลดปล่อย** – **จุดเริ่มต้นของการกระทำ**), P-R-R (Peak – **Release** – **Release**) (จุดสุดยอด – **จุดปลดปล่อย** – **จุดปลดปล่อย**) เป็นต้น

### 2.3. ลบองศ์ประกอบ (Deletion Test)

อีกแบบทดสอบว่าองศ์ประกอบที่ตั้งสมมติฐานเอาไว้ถูกหรือไม่คือการลองลบองศ์ประกอบนั้นดู หากสามารถลบทั้งหมดได้ แสดงว่าอาจเป็นองศ์ประกอบที่ถูกต้อง แต่ถ้าหากเมื่อลบออกไปแล้ว ทำให้ลำดับการเล่าเรื่องดูแปลก ๆ อาจเป็นเพราะลบเพียงแค่ส่วนหนึ่งขององศ์ประกอบเท่านั้น แต่ไม่ครบทั้งหมด หรือลบข้ามขอบเขตของหลายองศ์ประกอบ

### 2.4. จัดลำดับใหม่ (Reordering)

ลองพิจารณาดูว่าหากเปลี่ยนลำดับของกลุ่มภาพที่ตั้งสมมติฐานเอาไว้ว่าน่าจะเป็นองค์ประกอบ จะสามารถย้ายทั้งกลุ่มภาพนั้นไปอีกกลุ่มหนึ่งได้หรือไม่ หากทำได้ แสดงว่าภาพกลุ่มนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเล่าเรื่อง

## 2.5. พิจารณาตามกลวิธี Sliding Window

วิธีสุดท้ายในการพิจารณาว่าองค์ประกอบที่ตั้งสมมติฐานเอาไว้ถูกต้องหรือไม่คือการลองวิเคราะห์ลำดับตามกลวิธี Sliding Window กลุ่มของภาพที่เป็นองค์ประกอบหรือส่วนหนึ่งขององค์ประกอบจะต้องมีลำดับที่สอดคล้องกัน ส่วนกลุ่มของภาพที่ไม่ได้เป็นองค์ประกอบ เมื่อรวมกันแล้วอาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ยาก อาจลองบันทึกและสังเกตดูว่ากลุ่มของภาพใดที่เมื่อรวมกันแล้วเข้าใจยาก เมื่อพิจารณาดูอาจจะเห็นขอบเขตระหว่างแต่ละกลุ่มภาพ ยกตัวอย่างเช่น

เข้าใจ: 1 - 2 - 3

ไม่เข้าใจ: 2 - 3 - 4

ไม่เข้าใจ: 3 - 4 - 5

เข้าใจ: 4 - 5 - 6

ลำดับในแต่ละบรรทัดจะแทนลำดับภาพจากการ์ตูน 6 ช่อง โดยคิดมาพิจารณาทีละ 3 ลำดับลัดกันไปเรื่อย ๆ จนครบ จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าลำดับในบรรทัดแรกและลำดับในบรรทัดสุดท้ายเข้าใจได้ ในขณะที่ลำดับในบรรทัดที่ 2 และ 3 กลับเข้าใจได้น้อยกว่า หากสังเกตดูจะพบว่าลำดับภาพที่ 3 - 4 เป็นเพียงลำดับเดียวที่ปรากฏอยู่ในทั้ง 2 ลำดับที่เข้าใจได้ยาก แต่ไม่ปรากฏในลำดับที่เข้าใจได้ (ตามที่ได้ขีดเส้นใต้และทำตัวหนาไว้) ดังนั้นเราอาจตั้งสมมติฐานได้ว่าระหว่างลำดับที่ 3 และ 4 ของภาพจะเป็นจุดแบ่งระหว่างองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ลำดับในตัวอย่างข้างต้นจึงมีองค์ประกอบที่แยกได้คือ [1-2-3]-[4-5-6]

### 2.2.2 การนำแนวคิด Visual Narrative Grammar ไปใช้ในโครงการแปล

ผู้จัดทำจะนำแนวคิด Visual Narrative Grammar ของ นีล โคห์น ไปวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องของการ์ตูนช่องที่ต้องการศึกษาในบทที่ 4 การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนการแปลตัวบทโดยรวม เพื่อนำไปวางแผนการแปลให้เกิดสมมูลภาพเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับทั้งในด้านลำดับการเล่าเรื่องและความหมาย

## 2.3 กรอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปลที่นำเสนอโดยผกาวรรณ อินโอชานนท์

### 2.3.1 รายงานผลการศึกษารอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปลที่นำเสนอโดยผกาวรรณ อินโอชานนท์

ผกาวรรณ อินโอชานนท์ ได้กำหนดกรอบการในการวิเคราะห์ปัญหาในตัวบทต้นฉบับการ์ตูนช่อง *Frank and Ernest* โดยจำแนกตามประเภทการเล่นคำเอาไว้<sup>15</sup> ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าน่าจะไปใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาในการแปลมุกตลกในตัวบทต้นฉบับการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ที่คิดสรรได้เช่นกัน โดยกำหนดกรอบในการวิเคราะห์ไว้ในรูปแบบตาราง ดังต่อไปนี้

วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	
บทบรรยาย	
บทสนทนา	
ขอความประกอบ	
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	

<sup>15</sup> ผกาวรรณ อินโอชานนท์, "การแปลการ์ตูนเรื่อง Frank and Ernest," (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551), หน้า 37.

ตัวละครและความสัมพันธ์	
เนื้อเรื่อง	
รูปแบบความเกี่ยวข้องกับภาพ	
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	
การใช้ภาษาเฉพาะกลุ่มหรือภาษาโบราณ	
ปัญหา	
ประเภทของการเล่นคำ	
ความหมาย	
เงื่อนไขในการแปล	
ตัวเลือกในการแปล	
บทแปลที่เลือก	

### 2.3.2 การนำกรอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปลที่นำเสนอโดยผกาพรรณ อินโชนานท์ ไปใช้ในโครงการแปล

ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้นผู้วิจัยได้นำกรอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปลที่นำเสนอโดยผกาพรรณ อินโชนานท์ ไปใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาในการแปลมุกตลกและการวางแผนการแปลตัวบทต้นฉบับการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ที่คัดสรรเช่นกัน โดยเปลี่ยนบางประเด็นในการวิเคราะห์ให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาซึ่งก็คือมุกตลก จึงได้กรอบการวิเคราะห์ปัญหาและการวางแผนการแปลมุกตลกในตัวบทที่คัดสรรได้ดังต่อไปนี้ ซึ่งจะอภิปรายโดยละเอียดต่อไปในบทที่ 4 การวิเคราะห์มุกตลกและการวางแผนการแปล

วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	
บทบรรยาย	
บทสนทนา	
ข้อความประกอบ	
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	
ตัวละครและความสัมพันธ์	
เนื้อเรื่อง	
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	
ลำดับการเล่าเรื่อง	
ปัญหา	
กลวิธีการสร้างมุกตลก	
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	
ความหมาย	

เงื่อนไขในการแปล	
ตัวเลือกในการแปล	
บทแปลที่เลือก	

## 2.4 รายงานการศึกษาคำแนะนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย

### 2.4.1 รายงานผลการศึกษารายงานการศึกษาคำแนะนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นารีรัตน์ บุญช่วย ซึ่งอ้างอิงไว้ในสารนิพนธ์เรื่อง การศึกษากลวิธีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พี่มาก พระโขนง<sup>16</sup> ของ ปวีตรา อูราธรรมกุล มาศึกษาลักษณะและการสร้างมุกตลกซึ่งปรากฏในการ์ตูนช่องที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา

นารีรัตน์ บุญช่วยได้สรุปแนวทางการนำเสนอความตลกที่มีความไม่เข้ากันเป็นองค์ประกอบผ่านการศึกษาจาก ตัวอย่างมุกตลกไทยที่รวบรวมมา โดยในส่วนของความไม่เข้ากันนั้นจะอธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ต่อไป โดยการนำเสนอความตลกตามแนวทางนี้สามารถจำแนกออกเป็นสามประเภทหลัก ได้แก่ ความไม่เข้ากันของ รูปลักษณ์ (form) ความไม่เข้ากันของเนื้อหา (content) และความไม่เข้ากันทางวาจา

#### 1. ความไม่เข้ากันของรูปลักษณ์ (form)

ความไม่เข้ากันของรูปลักษณ์มักแสดงให้เห็นผ่านภาพหรือการกระทำที่สะท้อนให้เห็นความขัดแย้งหรือความ ผิดปกติจากความเป็นจริง ซึ่งอาจจะปรากฏให้เห็นจากรูปลักษณ์ภายนอกได้อย่างชัดเจนหรือแสดงออกผ่านทางบุคลิกลักษณะ

##### 1.1 รูปลักษณ์ที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนภายนอก (appearance)

ความตลกที่เกิดจากความไม่เข้ากันของรูปลักษณ์ที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนภายนอกมักใช้ภาพแสดง ความไม่เข้ากันของบุคคลหรือสิ่งของ โดยสามารถมองเห็นความไม่เข้ากันได้ทันที ซึ่งอาจแสดงให้เห็นผ่านภาพอย่างเดียวโดยไม่ต้องใช้ คำพูดมาอธิบายเลยก็ได้ ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างต่อไปนี้



CooperToons. [A Most Merry and Illustrated History of Humor in the Roman Empire And a Brief Review of the Philogelos \[Online\]](https://www.coopertoons.com/merryhistory/ancientromanjokes/ancientromanjokes.html). Available from:

<https://www.coopertoons.com/merryhistory/ancientromanjokes/ancientromanjokes.html>

[29 กันยายน 2018]

<sup>16</sup> ปวีตรา อูราธรรมกุล, “การศึกษากลวิธีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พี่มาก พระโขนง,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556)



เมื่อมองภาพนี้แล้วจะเห็นความไม่เข้ากันของรูปลักษณะได้ทันที โดยไม่ต้องใช้คำพูดมาอธิบาย เพราะเห็นตัวละครสองคนที่แต่งตัวต่างกันได้อย่างชัดเจน โดยตัวละครที่ใส่ผ้าคลุมแบบโรมันหรือ Toga ซี่ไปที่ตัวละครอีกคนที่ถอดผ้าคลุมออก เหลือแต่กางเกงขาสั้นสมัยนิยมในปัจจุบัน แล้วหัวเราะออกมา เนื่องจากแต่งตัวต่างไปจากธรรมเนียมปฏิบัติของชาวโรมัน ซึ่งการแต่งตัวที่ไม่เข้ากันกับยุคสมัยที่อยู่ในการ์ตูนนี้เป็นปัจจัยที่ช่วยสร้างความตลก

## 1.2 บุคลิกลักษณะ (character)

ความตลกที่เกิดจากความไม่เข้ากันของบุคลิกลักษณะมักใช้การกระทำที่เหนือความคาดหมาย เช่น คาดว่าจะทำอีกอย่าง แต่กลับทำอีกอย่างที่ไม่เข้ากับบุคลิกที่น่าจะเป็น ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างต่อไปนี้



Peter McGraw. Guest post by Caleb Warren: Humor is more (and less) than incongruity [Online]. Available from: <https://www.petermcgraw.org/guest-post-by-caleb-warren-humor-is-more-and-less-than-incongruity/> [29 September 2018]

ตัวอย่างดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความไม่เข้ากันของบุคลิกลักษณะของสุนัขที่มักแสนรู้และเชื่อฟังคำสั่งของเจ้านาย แต่สุนัขในภาพกลับทำในสิ่งที่ตรงข้ามกับคำสั่ง ดังจะเห็นได้จากประโยคที่ตัวละครผู้ชายบอกว่า “I said SIT!, You Idiot!” ซึ่งแปลเป็นไทยได้ว่า “ฉันบอกให้แกนั่งต่างหาก! ไอ้หมาโง่!” เพราะแทนที่สุนัขจะนั่งตามคำสั่ง กลับถอยออกมาให้เจ้าของตามเก็บตามเช็ดแทน ตามที่เห็นรูปมูลสุนัขในรูป การกระทำที่ขัดแย้งกับบุคลิกหรือลักษณะนิสัยของสุนัขที่ควรจะเป็นจึงทำให้เกิดความรู้สึกตลกขบขัน

## 2. ความไม่เข้ากันของเนื้อหา (content)

ความไม่เข้ากันของเนื้อหาเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดความตลกผ่านสาระสำคัญของเรื่อง โดยแบ่งออกได้เป็นประเภทย่อย ๆ คือ ตลกล้อเลียน (mimicry) ตลกต้องห้าม (taboo) ตลกร้าย และ ตลกบริสุทธิ์ (innocent joke หรือ harmless joke)

### 2.1 ตลกล้อเลียน (mimicry)

ตลกล้อเลียนเป็นการสร้างมุกตลกโดยการกล่าวถึงบุคคลที่สามและนำลักษณะเด่น ๆ ของบุคคลนั้น ไม่ว่าจะด้านดีหรือร้ายมาสร้างเป็นเรื่องขบขัน โดยสามารถแบ่งประเภทย่อยออกไปได้อีก ดังต่อไปนี้

#### 2.1.1 ตลกชาติพันธุ์

ตลกชาติพันธุ์เป็นตลกที่นำลักษณะบางอย่างของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือชนชาติใดชาติหนึ่งมาล้อเลียนเป็นเรื่องตลก ซึ่งในบางครั้งอาจมองว่าเป็นการเหยียดเชื้อชาติได้ จึงต้องระวังเป็นพิเศษ ตัวอย่างเช่น



Memebams. [Funny Racist Memes](https://memesbams.com/racist-memes/) [Online]. Available from: <https://memesbams.com/racist-memes/>

[29 September 2018]

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการนำลักษณะทั่วไปของคนเอเชีย ที่มักเรียนเก่ง ขยันอ่านหนังสือ เป็นพวกบ้าเรียนหรือนีร์ด (nerd) ในสายตาของคนชาติอื่น ๆ มาล้อเลียนเป็นเรื่องตลก จากข้อความด้านบน “Finally Class Is Over” ที่แปลว่า “ในที่สุดก็เลิกเรียนแล้ว” ซึ่งโดยปกติเด็กทั่วไปจะดีใจมากเมื่อเลิกเรียน เพราะจะได้กลับบ้านไปเล่นหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ชอบ แต่กลับมีประโยคข้างล่างมาต่อว่า “Now I Can Go Home And Study” ที่แปลว่า “ฉันจะได้กลับบ้านไปทบทวนบทเรียน” ซึ่งขัดแย้งกับพฤติกรรมของเด็กทั่วไป แต่เพราะภาพข้างต้นเป็นรูปของผู้ชายเชื้อสายเอเชีย ผู้รับสารจึงเข้าใจได้และรู้สึกขบขัน เนื่องจากข้อความที่บ่งบอกพฤติกรรมของเด็กเอเชียนั้นไม่เข้ากันกับพฤติกรรมเด็กชาติอื่น ๆ ที่ควรจะเป็น

### 2.1.2 ตลกอาชีวะ

ตลกอาชีวะคือความตลกที่เกิดจากการล้อเลียนลักษณะงานหรือวิธีการทำงานของบุคคลที่ประกอบอาชีพใดอาชีพหนึ่ง โดยอาจกลวิธีการสร้างเรื่องให้เกินจริงมาเป็นมุกตลก ตัวอย่างเช่น



ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. *คิดแก้ให้ถูก*, 2006: 89

ภาพข้างต้นมีตัวละครสองตัวด้วยกันคือลูกค้าและจิตรกร โดยลูกค้ากำลังพิจารณางานศิลปะอย่างละเอียดถี่ถ้วน จิตรกรเจ้าของผลงานที่ยืนอยู่ข้าง ๆ แทนที่จะบอกว่าผลงานของตัวเองดีหรือมีคุณค่าทางศิลปะอย่างไร กลับพูดขึ้นมาว่า “When I’m dead and gone, they’re sure to increase in value, and, frankly, I haven’t been feeling so good lately.” ที่แปลได้ว่า “เมื่อผมตายไปแล้ว ราคางานพวกนี้คงจะพุ่งขึ้นน่าดูเลยละ และบอกตามตรงเลยนะ พักหลัง ๆ มา นี้ ผมก็รู้สึกไม่ค่อยสู้ดีเท่าไรนัก” คำพูดของจิตรกรในภาพถือว่าไม่เข้ากันกับคำพูดที่จิตรกรทั่วไปจะพูดเพื่อโน้มน้าวให้ลูกค้าซื้อและสนับสนุนผลงานของตน เพราะกลับยกเหตุผลที่ว่าเมื่อศิลปินตายไปแล้ว ก็จะไม่มีโอกาสสร้างผลงานใหม่อีก ผลงานเก่า ๆ จึงมีคุณค่าขึ้นมา เหนือผลงานของแวน โก๊ะ (Vincent van Gogh) ศิลปินมากความสามารถผู้ล่วงลับไปอย่างน่าเสียดาย โดยผลงานของเขานั้นมีราคาสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ ในตลาด เป็นช่องทางให้กับนักลงทุนที่มักซื้อต่อมาเก็งกำไร มุกตลกในเรื่องจึงมาจากการนำลักษณะของอาชีพจิตรกรมาล้อเลียน โดยอาศัยความไม่เข้ากัน เพราะเอาสุขภาพของตัวเองเป็นจุดขาย แทนที่จะเป็นคุณค่าของผลงาน

### 2.1.3 ตลกบุคคลร่วมสมัย

ตลกบุคคลร่วมสมัยเกิดจากการนำบุคคลหรือเหตุการณ์ที่กำลังเป็นที่สนใจ ณ ขณะนั้นมาล้อเลียน โดยอาจมีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อถึงคุณลักษณะบางประการได้ ตัวอย่างเช่น



Facebook. Pim Thai Mai Dai. Posted on 4 September 2018

[29 มีนาคม 2018]

ภาพข้างต้นการล้อเลียนมิ่ง ศวภัทร สุนทรนันท์ อดีตแฟนเก่าของกัปตัน ชลธร คงยิ่งยง พระเอกวัยรุ่นที่กำลังดังและตกเป็นกระแสวิพากษ์วิจารณ์เมื่อไม่นานมานี้ ดังจากเห็นได้จากคำกล่าว “มิ่งโป๊ะแตก” ที่ปรากฏอยู่บนสื่อแทบจะทุกช่องทาง เพราะก่อนหน้านี้มิ่งได้ประกาศว่าท้องกับกัปตัน แต่ผลกลับกลายเป็นว่าเธอไม่ได้ท้องจริง และหลักฐานทั้งหมดที่ยกมาอ้างเป็นหลักฐานปลอมทั้งหมด พร้อมกับบอกว่าที่เข้าไปทั้งหมดนั้นเพราะรักกัปตัน ไม่อยากให้เลิกกัน จึงออกมาประกาศว่าตัวเองท้อง หวังว่าฝ่ายชายจะรับผิดชอบและกลับมารักกันเหมือนเดิม เพจ “Pim Thai Mai Dai” หรือ “พิมพีไทยไม่ได้” บนเฟซบุ๊ก (Facebook) จึงหยิบเอาประเด็นนี้มาล้อเลียน โดยโพสต์ภาพของมิ่งพร้อมกับข้อความ “Oscar 2018” หรือ “ออสการ์ 2018” และตั้งสเตตัสว่า “Congrats ka sis, yin dee duay na ka <3 #maidaitong #congrats #oscar2018” ที่

แปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ยินดีด้วยนะคะซิส <3 #ไม่ได้ท้อง #ยินดีด้วย #ออสการ์2018” โปสต์นี้เป็นตัวอย่างการนำบุคคลร่วมสมัยมาล้อเลียนผ่านข้อความที่แสดงถึงความไม่เข้ากัน จึงทำให้เกิดความตลก เพราะบุคคลในภาพไม่ใช่นักแสดง เป็นเพียงผู้หญิงธรรมดาที่หลอกให้หลายคนเชื่อได้ว่าตัวเองท้อง แม้ว่าผลจะออกมาว่าไม่ได้ท้องจริง ก็มีข้อแก้ต่างว่า “ทำไปเพราะรัก” ราวกับเป็นนักแสดงน้ำดี ตีบทแตก คู่ควรกับรางวัลออสการ์ปีนี้ นอกจากนี้การนำบุคคลร่วมสมัยหรือบุคคลที่ตกเป็นกระแสในขณะนั้นมาล้อเลียนยังเป็นการสร้างความตลกขบขันตามทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory) ที่อธิบายว่าเรามีอารมณ์ขัน เมื่อเห็นบุคคลที่เราไม่ชอบตกอยู่ในสถานการณ์ลำบาก และอยู่ในสถานะที่ต่ำกว่าเรา โดยจะอธิบายทฤษฎีโดยละเอียดในหัวข้อต่อไป

#### 2.1.4 ตลกนักรการเมือง

ตลกนักรการเมืองคือการนำนักรการเมืองที่มีคนนับหน้าถือตามาล้อเลียน โดยอาจแสดงการดูถูกหรือเยาะเย้ย (satire) เพราะมองว่าไม่มีคุณสมบัติมากพอมาบริหารประเทศ ความตลกเกิดจากการปฏิบัติในความเป็นจริงที่ขัดแย้งกับการกระทำในมุกตลก

##### ตัวอย่างตลกนักรการเมือง

สถานการณ์: เครื่องบินลำหนึ่งกำลังจะตก มีผู้โดยสาร 5 คน แต่มีร่มชูชีพแค่ 4 อัน

ผู้โดยสารคนที่ 1 กล่าวว่า "ฉันคือประธานาธิบดีแห่งสหรัฐ โลกนี้ยังต้องการฉัน ฉันยังตายไม่ได้ ว่าจะแล้วก็กระชากร่มชูชีพกระโดดลงไป"

ผู้โดยสารคนที่ 2 กล่าวว่า "ฉันคือรมต. ต่างประเทศสหรัฐ ท่านประธานาธิบดีต้องการให้ฉันนำความสงบมาสู่โลกใบนี้ ฉันต้องมีชีวิตอยู่ ว่าจะแล้วก็กระชากร่มชูชีพกระโดดลงไป"

ผู้โดยสารคนที่ 3 ตะโกนขึ้นว่า "ฟังทางนี้ ฉันคือผู้นำประเทศไทย เป็นผู้นำหญิงที่ฉลาดที่สุดในโลก ชีวิตชาวไทยยังขึ้นอยู่กับความเป็นผู้นำของฉัน ฉันสามารถสถาปนาจังหวัดขนาดใหญ่ และที่สำคัญ ฉันยังพาพี่ชายกลับบ้านไม่ได้ ว่าจะก็รีบกระชากร่มชูชีพกระโดดลงไป"

นายกรัฐมนตรีญี่ปุ่นพูดกับผู้โดยสารคนที่ 5 ซึ่งเป็นเด็กนักเรียนหญิงไทยว่า "ฉันใช้ชีวิตมาคุ้มค่าแล้ว ทั้งตอบแทนคุณแผ่นดินมาตลอด ฉันจะเสียสละชีวิตฉัน โดยให้ร่มชูชีพแก่เธอ แม่หนูน้อย"

เด็กน้อยตอบว่า “ไม่เป็นไรคะท่านนายก ยังมีร่มชูชีพเหลือให้ท่านคะ เมื่อกี้นี้ นายกหญิงที่ฉลาดที่สุดในโลก เพิ่งหยิบกระเป๋านักเรียนของหนูไป”

(ดัดแปลงจากกระทู้พันทิปหัวข้อ “แฉวงการเมือง ขำ ๆ นะ อย่าซีเรียส” โปสต์โดย soverus

21 กันยายน 2013 ดูได้ที่: <https://pantip.com/topic/31010250>)

จากสถานการณ์ข้างต้นเป็นการสร้างมุกตลกที่เกิดจากการผิดความคาดหมาย เพราะในเรื่องบอกว่าผู้นำหญิงของประเทศไทยที่ฉลาดที่สุดในโลกกลับหยิบกระเป๋านักเรียนของเด็กผู้หญิงไปแทนร่มชูชีพก่อนจะกระโดดลงจากเครื่องบินที่กำลังจะตก ซึ่งเป็นการล้อเลียนนักรการเมืองแบบเสียดสี โดยแสดงให้เห็นถึงความไม่เข้ากันของภาพลักษณ์นักรการเมืองที่มีความรู้ความสามารถและเฉลียวฉลาดผิดกับตัวละครในเรื่อง จึงเกิดความตลก นอกจากนี้การสร้างความขบขันโดยนำนักรการเมืองมาล้อเลียนยังตรงกับการสร้างมุกตลกตามทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory) เช่นเดียวกับการนำบุคคลร่วมสมัยมาล้อเลียน ซึ่งได้อธิบายไปแล้วข้างต้น และจะอภิปรายโดยละเอียดในหัวข้อทฤษฎีอารมณ์ขันต่อไป

#### 2.2 ตลกต้องห้าม (taboo)

ตกลงห้าม<sup>17</sup> มักเป็นเรื่องที่แสดงความหยาบคาย เช่น เรื่องสกปรกน่ารังเกียจ เรื่องเพศ หรืออวัยวะ บางส่วนที่ไม่ควรพูดถึง โดยรวมแล้วจึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องน่าอายที่ไม่ควรเปิดเผยให้สาธารณชนรับรู้ ตกลงห้ามเป็นความ ตลกที่เกิดจากความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่ควรปิดเป็นความลับกับความอยากรู้อยากเห็นของคน โดยจะอธิบายประเภทของตกลง ห้ามเพิ่มเติมในตกลงทางเพศและตกลงสกปรกดังนี้

### 2.2.1 ตลกทางเพศ

ตกลงทางเพศอาจกล่าวถึงเรื่องอนาจาร (smut) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอวัยวะที่เป็นของลับหรือการร่วม ประเวณี ซึ่งผู้คนมักเลี่ยงที่จะพูดถึง เนื่องจากความเชื่อทางประเพณีหรือศาสนากำหนดว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม<sup>18</sup> ความตลกจึง เกิดจากความไม่เข้ากันระหว่างความอยากรู้อยากเห็นกับเรื่องที่ขัดต่อความเชื่อของผู้ฟัง

#### ตัวอย่างตลกทางเพศเรื่อง “เล่นกับนก”

ชายคนหนึ่งนอนเปลือยกายอ่านหนังสือพิมพ์อาบแดดอยู่ที่ชายหาดแห่งหนึ่ง ทันใดนั้นก็ มี เด็กผู้หญิงตัวเล็ก ๆ เดินมาหาเขา เขาจึงเลื่อนหนังสือพิมพ์มาปิดของสงวนเอาไว้ จากนั้นเด็กผู้หญิงก็ถามว่า

เด็กหญิง: คุณน้ำคะ ได้หนังสือพิมพ์มีอะไรเหรอคะ

ชายหนุ่ม: อ้อ นกจ๊ะ

จากนั้นเด็กหญิงก็เดินจากไป เขาอนเล่นต่อสักพักจนก็กลับไป พอตื่นมาเขาก็พบว่าตัวเองอยู่ใน ห้อง ๆ หนึ่งคล้ายโรงพยาบาล และรู้สึกเจ็บปวดมากอย่างไม่เคยเป็นมาก่อนในชีวิต เขาเห็นตำรวจนายหนึ่งนั่งอยู่ข้าง ๆ เติง จึงถามตำรวจ

ชายหนุ่ม: ผมมาอยู่ที่นี่ได้อย่างไรครับ

ตำรวจ: คุณจำอะไรไม่ได้เลยเหรอว่าเกิดอะไรขึ้น

ชายหนุ่ม: ไม่ได้เลยครับ จำได้ครั้งสุดท้ายคือตอนผมนอนอาบแดดที่ชายหาดแล้วก็มีเด็กผู้หญิงคน หนึ่งมาคุยกับผม แล้วสักพักผมก็เผลอหลับไป

ตำรวจจึงไปตามหาเด็กผู้หญิงคนนั้น พอเจอตัวก็สอบถามเธอ

ตำรวจ: หนูทำอะไรผู้ชายคนนั้น

เด็กหญิง: หนูเปล่าทำนะคะ หนูแค่เล่นกับนกหน้าตาประหลาด

ตำรวจ: (ทำหน้าง ๆ)

เด็กหญิง: หนูเปล่าทำจริง ๆ นะคะ หนูแค่เล่นกับนก หนูเอามือลูบมันเล่น ๆ มันอุยน้ำลายใส่หนู หนูก็เลยหักคอมัน ทุบไข่มัน แล้วก็เผาไขมันแค้นตัวเองคะ

(ดัดแปลงจาก Dek-D เล่นกับนก [ออนไลน์]. รวบรวมโดย Theandromeda

28 มกราคม 2012 ดูได้ที่: <https://www.dek-d.com/board/view/2375754/>)

[29 กันยายน 2018]

จากตัวอย่างข้างต้น มุกตลกอยู่ที่การพยายามปิดบังอวัยวะเพศของตัวละครชายไม่ให้เด็กผู้หญิงรู้ เพราะเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะกับเด็ก จึงจำต้องโกหกไปว่าสิ่งที่อยู่ใต้หนังสือพิมพ์ไม่ใช่อวัยวะเพศแต่เป็นนก ความอยากรู้อยากเห็น ของเด็กที่ขัดกับสิ่งที่ตัวละครพยายามจะปกปิดจึงเป็นปัจจัยให้เกิดความตลก นอกจากนี้การกระทำของเด็กยังอยู่เหนือความ

<sup>17</sup> ปวีตรา อูราธรรมกุล, “การศึกษากวีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พื้มาก พระโขนง,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), หน้า 17

<sup>18</sup> Ibid.

คาดหมายของผู้อ่าน เพราะเด็กกลับไปลูบคลำอวัยวะเพศด้วยเข้าใจว่าเป็นนกจริง ๆ เมื่อเห็นว่า “นก” ตัวนี้เริ่มหลังสารแปลก ๆ ออกมา เลยจัดการทำลายเสียให้สิ้นซาก หากสังเกตดูจะพบว่ามุกตลกข้างต้นไม่มีมีคำหยาบคายที่กล่าวถึงเรื่องเพศตรง ๆ แต่สามารถเข้าใจได้ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ความรู้สึกตลกขบขันเมื่อได้อ่านเรื่องตลกประเภทนี้อาจต้องอาศัยการตีความด้วย

### 2.2.2 ตลกสกปรก

ตลกสกปรกจะนำสิ่งที่น่ารังเกียจ เช่น อุจจาระ ปัสสาวะ หรือสิ่งที่ขับถ่ายออกมาจากร่างกายอื่น ๆ มาสร้างความตลก ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรพูดถึงในสังคม ความตลกจากตลกประเภทนี้จึงเกิดจากการนำเรื่องที่ไม่ควรพูดถึงมาเล่า แม้จะเล่าอย่างตรงไปตรงมา ก็ทำให้ผู้ฟังรู้สึกขบขันได้โดยไม่ต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น (ปวิตรา อุราธรรมกุล, 2013: 20)

#### ตัวอย่างตลกสกปรกเรื่อง “ภัตตาคารสุตหฺร”

ชายคนหนึ่งเดินซื้อของที่ย่านการค้าแห่งหนึ่ง ขณะที่กำลังเดินซื้อของนั้นธรรมชาติก็เกิดเรียกร้องเขาจึงตัดสินใจเดินไปเข้าห้องน้ำของภัตตาคารสุตหฺรแห่งหนึ่ง เขาพบกับผู้คนมากมายแน่นร้านซึ่งกำลังเพลิดเพลินกับอาหารอย่างเอร็ดอร่อย เขาเดินเข้าไปลึกขึ้นก็เป็นป้ายว่า ห้องน้ำเชิญชั้น 2 เขาจึงรีบเดินขึ้นไป พอถึงห้องน้ำกลับมีป้ายเขียนว่า “ชำระ” ตอนนั้นเขาไม่สนใจอะไรแล้ว ได้แต่คิดว่า ฟังก็ฟังวะ ไม่จั้นเหลือทนนอน เขาจึงเข้าไปปลดทุกข์อย่างเต็มที่และสบายใจ หลังจากเสร็จธุระเขาก็เดินลงมาชั้นล่าง พบว่าผู้คนที่เคยกินอาหารอยู่นั้นหายไปหมด สักพักมีบาร์เทนเดอร์คลานออกมาจากเคาท์เตอร์ด้วยสภาพที่เปื้อนไปหมดแล้วพูดว่า “ว้าว! คุณโชคดีจัง คุณไปอยู่ไหนมา เมื่อก็มีชี้จากที่ไหนไม่รู้หล่นลงมาถูกพัดลมเพดานกระจายทั่วร้านเลย คุณโชคดีมาก ๆ เลย ที่ไม่โดนอะไรเลย”

(ดัดแปลงจาก Dek-D ภัตตาคารสุตหฺร [ออนไลน์]. รวบรวมโดย TheandromedaA 28 มกราคม 2012 ดูได้ที่: <https://www.dek-d.com/board/view/2375754/>)

[29 กันยายน 2018]

มุกตลกในเรื่องนี้เกิดจากความขัดแย้งระหว่างการกระทำของตัวละครกับสถานการณ์แวดล้อม เพราะแม้จะเห็นป้ายห้องน้ำชำระ แต่สถานการณ์บังคับให้ต้องเข้าห้องน้ำโดยด่วน เมื่อทำธุระเสร็จก็พบว่าห้องน้ำนั้นชำระจริง ๆ เพราะอุจจาระหล่นลงมาจากร้านน้ำชั้นบนที่ตนเองเข้า เมื่อปะทะกับพัดลมเพดาน จึงกระจายทั่วร้าน ดังนั้นตลกสกปรกอาจทำให้ผู้อ่านรู้สึกขบขัน แต่ก็เข้าใจถึงความไม่เข้ากันอันเป็นปัจจัยสร้างความตลกได้

### 2.3 ตลกร้าย

ตลกร้ายมีส่วนเกี่ยวข้องกับทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ Sigmund Freud ซึ่งจะอธิบายโดยละเอียดในหัวข้อทฤษฎีอารมณ์ขั้นต่อไป ตลกร้ายมีที่มาจากความคิดที่ก้าวร้าวรุนแรงที่แฝงอยู่ในตัวของมนุษย์ไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม เมื่อมีความคิดที่ก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น ก็สร้างแรงกดดันในใจจนกลายเป็นความตึงเครียด เมื่อสะสมความตึงเครียดอยู่ในระดับหนึ่ง จึงแสดงออกมาในรูปแบบของการล้อเล่น เมื่อได้ระบายความคิดที่อัดอั้นในจิตใจออกมาเป็นเรื่องตลกถึงแม้จะไม่ใช่ว่าเรื่องที่สมควร ก็ความรู้สึกพอใจที่ได้ปลดปล่อยและสะใจที่ได้พูดเรื่องที่ต้องเก็บไว้ในใจไม่ให้สังคม<sup>19</sup> ตัวอย่างเช่น

<sup>19</sup> ปวิตรา อุราธรรมกุล, “การศึกษากวีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง ฟิมก พระโขนง,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), หน้า 23.





ศักดา วัฒนจินทร์. *คิดแก้ให้ก้าว*, 2006: 61

จากภาพข้างต้น เราเห็นเด็กผู้ชายคนหนึ่งป็นขึ้นไปบนเก้าอี้ และทำท่าแลบลิ้นปลิ้นตาอยู่หน้ากระจก เมื่อดูภาพไปเรื่อย ๆ ถึงรู้ว่าเด็กกำลังแลบลิ้นปลิ้นตาอยู่หน้ากรอบรูปผู้หญิงกับผู้ชาย ซึ่งสันนิษฐานได้ว่าเป็นพ่อกับแม่ของเด็กคนนี้ การที่เด็กแสดงพฤติกรรมแบบนี้จึงถือได้ว่าเป็นการปลดปล่อยความรู้สึกที่ต่อต้านหรือก้าวร้าวซึ่งไม่สามารถแสดงออกมาได้ต่อหน้าพ่อกับแม่ เลยต้องแอบมาระบายความรู้สึกที่อัดอั้นในใจกับรูปแทน จึงเป็นปัจจัยให้เกิดความตลก

#### 2.4 ตลกบริสุทธิ์ (innocent jokes หรือ harmless joke)

ตลกบริสุทธิ์เป็นตลกที่ทำให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านผ่อนคลาย ไม่ว่าจะมีเชื้อชาติหรือศาสนาใดก็ตาม เพราะไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องต้องห้ามในสังคม เรื่องเพศ หรือเรื่องหยาบคายต่าง ๆ โดยความตลกของตลกประเภทนี้ยังคงอยู่ที่ความไม่เข้ากันเช่นเดิม<sup>20</sup> ตัวอย่างเช่น

"พ่อครับ ๆ" ลูกชายตะโกนจากในสวน

"รถถูกขโมย"

"เห็นไหมว่าใครเอาไป"

"เห็นครับ"

"จำหน้าได้ไหม"

"จำไม่ได้ แต่ผมจดทะเบียนรถเราไว้แล้ว"

(Dek-D เรื่องสั้นข้ามขั้น 15 เรื่อง [ออนไลน์].

รวบรวมโดย chinjung\_jomjun 20 กุมภาพันธ์ 2010

ดูได้ที่: <https://www.dek-d.com/board/view/1602003/>)

<sup>20</sup> ปวีตรา อูรธรรมกุล, "การศึกษากวีวิธีการเปล่งกลอนในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พื้มาก พระโขงนาง," (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), หน้า 23.

ตัวอย่างข้างต้นเป็นตลกบริสุทธิ์ เพราะการกระทำของเด็กไม่เข้ากันกับสิ่งที่ควรจะทำในสถานการณ์ดังกล่าว เนื่องจากแทนที่จะทำหน้าที่ขโมยรถไป กลับจดทะเบียนรถที่ถูกขโมยไปแทน การกระทำที่อยู่เหนือความคาดหมายจึงเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความตลก

### 3. ความไม่เข้ากันทางวาจา

ความไม่เข้ากันทางวาจาสร้างความตลกผ่านการใช้ภาษาที่ผิดแผกไปจากปกติ ผู้อ่านอาจจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานทางด้านสังคมและวัฒนธรรมมาใช้ประกอบการตีความ โดยสามารถสร้างความขบขันผ่านความไม่เข้ากันทางวาจาได้ตามกลวิธีดังต่อไปนี้

#### 3.1 การเล่นคำ (pun)

กลวิธีการเล่นคำเป็นการใช้คำพ้องรูปหรือคำพ้องเสียงที่มีความหมายมากกว่าสองขึ้นไปมาใช้ในบริบทเดียวกัน ผู้อ่านจึงสามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งอย่าง เมื่อเห็นว่าคุณความหมายที่แตกต่างกันมาปรากฏรวมในบริบทเดียวกัน จึงเกิดความไม่เข้ากันทางวาจา อันเป็นปัจจัยในการสร้างความขบขัน<sup>21</sup>

ตัวอย่างการเล่นคำสองความหมาย



(Twitter [นัดเปิด](#). [ออนไลน์] 9 กันยายน 2018)

จากตัวอย่างข้างต้น มีการใช้กลวิธีการเล่นคำว่า “พิเศษ” มาสร้างเป็นมุกตลก ในภาพแรกตัวละครผู้ชายบอกว่า เมื่อเจอผู้หญิงก็รู้เลยว่าเป็นคน “พิเศษ” ซึ่งในที่นี้หมายความว่าคน “สำคัญ” แต่เมื่อดูการ์ตูนภาพต่อ ๆ ไป จะพบว่าคำว่า “พิเศษ” นั้น ไม่ได้หมายความว่าเดียวกับภาพแรก เพราะคำว่า “พิเศษ” ในภาพต่อ ๆ มาใช้กับอาหารทั้งสิ้น ซึ่งจะมีความหมายเปลี่ยนไปว่า “ใหญ่” หรือ “มากกว่าปกติ” ดังนั้นการที่ตัวละครผู้ชายบอกว่า เมื่อเจอผู้หญิงก็รู้เลยว่าเป็นคน “พิเศษ” ในการ์ตูนจึงอาจตีความได้ว่าเป็นคนชอบสั่งอาหารแบบ “พิเศษ” หรือสั่งจานใหญ่ตลอดได้ เมื่อเอาคำว่า “พิเศษ” ที่มีมากกว่าหนึ่งความหมายเช่นนี้มาอยู่ในบริบทเดียวกัน จึงเกิดความไม่เข้ากัน อันเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สร้างความตลก

<sup>21</sup> ปวีตรา อูราธรรมกุล, “การศึกษาวิธีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พื้มาก พระโขนง,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), หน้า 26.



## ตัวอย่างการเล่นคำพ้องเสียง



(Twitter [นัดเปิด](#). [ออนไลน์] 24 กันยายน 2018)

ตัวอย่างข้างต้น มีการใช้การเล่นคำว่า “คน” ซึ่งเป็นคำพ้องเสียงมาสร้างมุกตลก คำว่า “คน” ที่ปรากฏครั้งแรกนั้นเป็นคำกริยา ที่หมายถึงการเอามือหรือสิ่งอื่นกวนเพื่อทำสิ่งที่นอนก้นหรือที่เกาะกันอยู่เป็นกลุ่มเป็นก้อนให้กระจาย ขยายตัว หรือกวนสิ่งต่าง ๆ ให้เข้ากัน (ราชบัณฑิตยสถาน) ดังนั้นตัวละครผู้ชายจึงต้องการจะบอกว่าผู้หญิงคนน้ำตาลที่อยู่ในกาแฟไม่ดี เลยยังเป็นก้อนอยู่ แต่ผู้หญิงกลับโกรธและโวยวาย เพราะเข้าใจว่า “คน” ในที่นี้เป็นคำนาม ที่มีความหมายเดียวกับคำว่า “มนุษย์” จึงเข้าใจผิด และโกรธฝ่ายชายที่มาหาว่าตนเป็นคนไม่ดี ความไม่เข้ากันของการใช้คำว่า “คน” ที่เป็นคำพ้องเสียงในบริบทเดียวกันนี้จึงทำให้เกิดความขบขัน

### 3.2 การใช้คำพวน (spoonerism)

กลวิธีการใช้คำพวนในการสร้างความตลกมักคาบเกี่ยวกับตลกต้องห้ามที่กล่าวถึงสิ่งสกปรกหรือเรื่องเพศ ผู้พูดหรือผู้ฟังอาจกระตือรือร้นอยากพูดหรือฟังคำนั้นตรง ๆ จึงใช้คำพวนเพื่อเป็นการเลี่ยงแทน โดยคำพวนเป็นการสลับเสียงพยัญชนะและตัวสะกด เมื่อสลับกันแล้วผู้ฟังจะเข้าใจความหมายใหม่ได้ก็ต่อเมื่อรู้จักวิธีพวนคำ (ปวีตรา อูราธรรมกุล, 2013: 28) ตัวอย่างเช่น

ชอบสี

ปกติป้าชิวไม่ใส่เสื้อสี แต่วันนี้แกใส่สีเขียว

ป้าอิ: ไหนบอกไม่ชอบเสื้อสีไง

ป้าชิว: ก็ไม่ชอบจริงแหละ

ป้าอิ: แล้วทำไมวันนี้ใส่สีเขียวป้า

ป้าชิว: ชอบสีบ้างบางช่วง

ป้าอิ: ชอบสีตอนไหนล่ะ

ป้าชิว: สีตอนถูกเปีย นี้อย่างชอบเลย

ป้าอิ: ตอนนั้น ข้ำก็ชอบวะ...

(ดัดแปลงจาก Facebook คำพวนชวนขำ 10 เมษายน 2018)

ตัวอย่างข้างต้นใช้คำพวนในการสร้างมุกตลก โดยพวนคำว่า “สีตอนถูกเปีย” ได้เป็น “เสียวตอนถูกเปีย” ซึ่งเป็นประโยคที่ค่อนข้างหยาบคายและมีความหมายล้อแหลมไปถึงเรื่องเพศสัมพันธ์ ถ้าพูดประโยคนี้ออกมาเลยอาจจะทำให้กระดากอายได้ จึงเลือกใช้คำพวนแทน นอกจากนี้การใช้คำพวนดังกล่าวยังขัดแย้งกับความคาดหมายของผู้อ่านในตอนแรก เพราะป้าอ้อมเริ่มบทสนทนาว่าปกติไม่เห็นป้าชีใส่เสื้อสีเลย แล้วทำไมวันนี้ถึงแต่งตัวแปลกออกไป ป้าชีจึงตอบกลับไปว่าชอบสีเหมือนกัน แต่เป็นบางช่วง ผู้อ่านจึงเกิดคำถามว่าสีเกี่ยวข้องกับเวลา เมื่ออ่านถึงตอนจบที่เป็นคำพวนและเหนือความคาดหมายจึงทำให้เกิดความตลก

### 3.3 การพูดสองแง่สองง่าม (double entendre)

การใช้กลวิธีการพูดสองแง่สองง่ามมาสร้างมุกตลกจะใกล้เคียงกับการเล่นคำที่มีมากกว่าหนึ่งความหมาย แต่การพูดสองแง่สองง่ามมักจะสื่อถึงเรื่องอนาจารหรือเรื่องเพศ<sup>22</sup> ตัวอย่างเช่น

คติการเลือกมหาลัยที่จะเรียน

"เลือกรุ่นพี่ที่ชอบ กับขนาดไซส์ที่ไซ่ เลือกได้เมื่อไรก็ไปมหาลัยที่ชอบ"

(ดัดแปลงจาก Twitter @notty2607 11 มิถุนายน 2017)

ตัวอย่างข้างต้นใช้การพูดสองแง่สองง่ามมาใช้สร้างมุกตลกตรง “เลือกรุ่นพี่ที่ชอบ กับขนาดไซส์ที่ไซ่” ซึ่งเป็นสิ่งที่ค่อนข้างเหนือความคาดหมายของผู้อ่าน เพราะการเลือกมหาวิทยาลัยนั้น โดยปกติแล้วจะเลือกตามความสนใจหรือความชอบส่วนบุคคล แต่คำกล่าวที่ยกมาทำให้ผู้อ่านตีความได้ว่า ผู้พูดมีเกณฑ์ในการเลือกมหาวิทยาลัยที่ต่างออกไป โดยเลือกตามรุ่นพี่ และขนาด (หน้าอก) ที่ชอบ ซึ่งเป็นสิ่งที่ละไว้ในฐานะเข้าใจ ต้องอาศัยการตีความจากผู้พูดที่เป็นผู้ชาย ดังนั้นการใช้คำพูดสองแง่สองง่ามที่เหนือความคาดหมายของผู้อ่าน ทำให้เกิดความไม่เข้ากันในบริบท ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่สร้างความขบขันเช่นกัน

### 3.4 การกล่าวเกินจริง (hyperbole)

การใช้กลวิธีกล่าวเกินจริงมาสร้างความตลกจะเกิดจากการใช้คำพูดที่มีระดับมากกว่าปกติ เพื่อให้ให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านเห็นภาพที่ขัดแย้งกับความเป็นจริง อันเป็นปัจจัยที่สร้างความขบขัน<sup>23</sup> ตัวอย่างเช่น

สินค้ายอดฮิตของเด็กอยากฉลาดล้ำโลก...

\*เครื่องดีมีแป๊ปตีนชอยแป๊ปตาย

เราอยากให้ทุกคนมีสุขภาพดี เครื่องดีมีออเรนจินอลแป๊ปตีนชอยแป๊ปตาย

รุ่น 7999+1E=mc2 และ รุ่น 4000+0-0E=mc2

ขนาดบรรจุ 5 ลิตรต่อ 1 ขวด (แบกไม่ไหวให้ลากเอา)

ไอน์สไตน์เป็นผู้คิดค้นเครื่องดีมีอันชาญฉลาดนี้ด้วยตนเอง

ดีมีแล้วฉลาดดด ฉลาด เก่งง เก่ง

ไอน์สไตน์เคยใช้เครื่องดีมีชนิดนี้ผสมลงไปในส่วนผสมของอนุภาคพิวชั่น

ระหว่างหองคองกับเบจิด้าทำให้สามารถปราบจอมมารบูมาได้แล้ว

ดีมีวันนี้ร่อยในอีก 2 วันข้างหน้า

(ดัดแปลงจาก Dek-D โฆษณาสินค้า แบบฮาได้ใจ : ) [ออนไลน์].

<sup>22</sup> ปวีตรา อูราธรรมกุล, “การศึกษาวิธีการแปลงมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง ฟิม่าก พระโขนง,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), หน้า 30.

<sup>23</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 31.

รวบรวมโดย taohuu 4 มีนาคม 2010)

ตัวอย่างข้างต้นมีการใช้การกล่าวเกินจริงมาสร้างเป็นมุกตลกตรงประโยค “ไอน์สไตน์เป็นผู้คิดค้นเครื่องตี๋มอันชาญฉลาดนี้ด้วยตนเอง” และ “ไอน์สไตน์เคยใช้เครื่องตี๋มชนิดนี้ผสมลงไปในส่วนผสมของอนุภาคฟิวชั่นระหว่างหอคองกับเบจิด้าทำให้สามารถปราบจอมมารบูมาได้แล้ว” ซึ่งเป็นการกล่าวที่ขัดแย้งกับความเป็นจริง เพราะไอน์สไตน์ไม่ได้คิดค้นเครื่องตี๋มนี้ และก็ไม่ได้ผสมลงไปในการฟิวชั่นระหว่างตัวละครดังกล่าวด้วย แต่ผู้อ่านก็เข้าใจกลวิธีการกล่าวเกินจริงมาสร้างมุกตลก จึงเกิดความขบขันได้

### 3.5 การใช้ความเปรียบ (metaphor)

การเปรียบเทียบหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่งที่ไม่น่าจะเกี่ยวข้องกันหรือปรากฏร่วมกันได้ แต่เมื่อนำมาใช้ในบริบทเดียวกันที่เฉพาะเจาะจงกลับถ่ายทอดความหมายได้ชัดเจน เมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันของการเปรียบของสองสิ่ง จึงเกิดความรู้สึกขบขันตามกลวิธีการสร้างความตลกด้วยการใช้ความเปรียบ<sup>24</sup> ตัวอย่างเช่น

ความรักเปรียบเหมือนกับ “ตด”

แม้จะมองไม่เห็นด้วยตา

แต่ก็รับรู้ได้ว่า..มีอยู่จริง

(คำคมโดน ๆ [ออนไลน์] 1 กรกฎาคม 2011

เข้าถึงได้จาก: <http://www.thaioutlook.com/tag/คำคมตลก/>)

ตัวอย่างข้างต้นเป็นการใช้การเปรียบมาสร้างความตลก โดยการเปรียบความรักกับ “ตด” ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่นำมาเปรียบหรืออยู่ในบริบทเดียวกันได้ แต่เมื่ออธิบายต่อไปว่าทั้งสองสิ่งเหมือนกันตรงที่มองไม่เห็นด้วยตา แต่สัมผัสได้ ผู้อ่านก็เข้าใจและเกิดความขบขันจากการพยายามเปรียบของสองสิ่งที่ไม่นำไปด้วยกันได้

### 3.6 การใช้ปริศนาคำทาย (riddle)

การใช้ปริศนาคำทายเพื่อสร้างความตลกเกิดจากการตั้งคำถามที่สามารถหลอกล่อให้ผู้อ่านเข้าใจผิด และมักเป็นคำคล้องจองหรือมีความหมายสองแง่สองง่าม แต่คำตอบกลับไม่ได้มีลักษณะสองแง่สองง่ามเหมือนคำถาม<sup>25</sup> ตัวอย่างเช่น

What’s a four-letter word that ends in “k” and means the same as “intercourse” - Talk

(45 Quick and Dirty Riddles That Will Stump Even Your Smartest Friends

[ออนไลน์] รวบรวมโดย Mélanie Berliet เข้าถึงได้จาก:

<https://thoughtcatalog.com/melanie-berliet/2015/03/45-naughty-riddles-that-will-show-you-how-dirty-your-mind-really-is/>)

ตัวอย่างข้างต้นใช้ปริศนาคำทายมาสร้างมุกตลก เริ่มจากการตั้งคำถามว่าคำใดในภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษรสี่ตัว ลงท้ายด้วยตัว “k” และมีความหมายเดียวกันกับคำว่า “intercourse” เมื่ออ่านจนจบจะพบว่าคำแรกที่หลายคนนึกถึงคือคำว่า “fuck” เพราะตรงตามคำใบ้ทุกประการ ทั้งยังมีความหมายตรงกับคำว่า “intercourse” ที่มาจาก “sexual intercourse” และหมายความว่าการมีเพศสัมพันธ์ (physical sexual contact between individuals that involves the genitalia of at least one person [Merriam-Webster]) อีกด้วย แต่เฉลยกลับเป็นคำว่า “talk แทน ซึ่งเมื่อลอง

<sup>24</sup> ปวีตรา อูราธรรมกุล, “การศึกษากลวิธีการเปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พื้มาก พระโขนง,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), หน้า 33.

<sup>25</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 34.

พิจารณาดูแล้วก็ก็เป็นคำที่ตรงกับคำใบ้ทุกประการเช่นกัน โดย “intercourse” ในที่นี้มีความหมายว่า “การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดหรือความรู้สึก” (exchange especially of thoughts or feelings) ตัวอย่างดังกล่าวจึงใช้ปริศนาคำที่มีความหมายสองแง่สองง่ามาสร้างมุกตลกที่เหนือความคาดหมาย เพราะคำตอบกลับเป็นคำธรรมดาที่ไม่ได้มีความหมายอื่นแอบแฝงเหมือนคำถาม

### 3.7 ตลกหักมุม (false presupposition)

การหักมุมเป็นหนึ่งในกลวิธีที่สร้างความตลก โดยการกำหนดให้สิ่งที่เกิดขึ้นผิดความคาดหมายของผู้อ่าน ซึ่งจะกระทำการผ่านการปูเนื้อเรื่องหรือให้ข้อมูลที่เอื้อให้ผู้อ่านตีความไปอีกทางหนึ่ง แต่สุดท้ายกลับหักมุมให้สิ่งที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นไปตามสิ่งที่คิดไว้ตั้งแต่แรก อันเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความตลก<sup>26</sup> ตัวอย่างเช่น



(Twitter [นัดเปิด](#) [ออนไลน์]. 8 กุมภาพันธ์ 2018)

ตัวอย่างข้างต้นใช้การหักมุมมาสร้างความตลก เพราะเริ่มเรื่องมาด้วยผู้ชายสองคนที่กำลังคุยกันว่าอยากจะไปบอกรักผู้หญิงที่ชอบมานานแล้ว แต่ไม่รู้จะบอกอย่างไรดี เพื่อนก็เลยแนะนำว่าให้บอก “สิ่งที่เก็บไว้นาน” ไปก็พอแล้ว ซึ่งก็สามารถตีความได้ว่าเป็น “ความในใจ” แต่เมื่อมีโอกาส กลับบอกผู้หญิงว่าสิ่งที่ตนเก็บไว้นานคือ “หนังโป๊” ซึ่งเหนือความคาดหมาย และไม่เข้ากันกับสถานการณ์ในเรื่องที่ต้องการจะสารภาพรักเลย การจบแบบหักมุมที่ไม่คาดคิดและไม่เข้ากันกับบริบทจึงทำให้เกิดความขบขัน

กล่าวโดยสรุปคือแนวทางการนำเสนอความตลกของ นาริรัตน์ บุญช่วย ใช้ความไม่เข้ากันหรือทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ในการจำแนกความตลกออกเป็นสามประเภทหลัก ได้แก่ ความตลกที่เกิดจากความไม่เข้ากันของรูปลักษณ์ (form) ความไม่เข้ากันของเนื้อหา (content) และความไม่เข้ากันทางวาจา

#### 2.4.2 การรายงานการศึกษาการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนาริรัตน์ บุญช่วยไปในโครงการแปล

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และแบ่งประเภทของมุกตลกซึ่งปรากฏในการ์ตูนช่องที่ผู้วิจัยจะนำไปแปลในภายหลัง โดยจะอภิปรายการวิเคราะห์มุกตลกตามแนวทางนี้ในบทที่ 4 การวิเคราะห์และการวางแผนการแปลมุกตลก

## 2.5 ทฤษฎีอารมณ์ขัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังนำทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory) ของ โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) และทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ ซีคมุนท์ ฟร็อยท์ (Sigmund Freud) มาใช้ประกอบการศึกษาลักษณะและการสร้างมุกตลกควบคู่ไปด้วย ดังนี้

### 2.5.1 ทฤษฎีข่มขานของโทมัส ฮอบส์

#### 2.5.1.1 รายงานผลการศึกษาทฤษฎีข่มขานของโทมัส ฮอบส์

<sup>26</sup> ปวีตรา อูราธรรมกุล, “การศึกษาวิธีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง ฟิมัก พระโขนง,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556), หน้า 35.

Thomas Hobbes นักปราชญ์ชาวอังกฤษในศตวรรษที่ 17 เป็นผู้คิดค้นทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory) โดยกล่าวว่า “เรารู้สึกสนุก เมื่อเรื่องขำขันทำให้เรารู้สึกเหนือกว่าผู้อื่น เช่น เรื่องขำขันที่บุคคลเป้าหมายถูกทำให้ต่ำลง จะสนุกกว่าเรื่องขำขันที่ทำให้บุคคลเป้าหมายสูงขึ้น และเราจะสนุกยิ่งขึ้นไปอีก ถ้าคนที่เราเหนือกว่าเขาได้นั้นเป็นคนที่เราเกลียดหรือไม่ชอบขี้หน้า”<sup>27</sup>

นอกจากนี้ C.L. Edson บรรณาธิการหนังสือพิมพ์รายวันของประเทศสหรัฐอเมริกาในศตวรรษที่ 20 ยังอธิบายทฤษฎีนี้ให้เข้าใจได้ง่าย ๆ ว่า “เราชอบเรื่องโจ๊กที่ยื่นมือมาตบไหล่เรา ในขณะที่เตะอีกคนหนึ่งตกกระไดไป” นักวิจารณ์เชิงเสียดสี (satirist) และคอลัมนิสต์หนังสือพิมพ์มักสร้างอารมณ์ขันด้วยวิธีนี้ โดยเอานักการเมืองหรือกลุ่มอิทธิพลที่พวกเขาไม่ชอบเป็นเป้าหมาย<sup>28</sup> ซึ่งได้แสดงตัวอย่างเอาไว้ในตลกบุคคลร่วมสมัยและตลกนักการเมืองตามแนวทางการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย

ตลกที่มักใช้ทฤษฎีข่มขานจึงปรากฏอยู่ในการ์ตูนเกี่ยวกับการเมืองเป็นส่วนใหญ่ เพราะเป็นการนำ “บุคคลคนสำคัญ” มาล้อเล่น ตัวอย่างเช่น ภาพล้อบุคคลสำคัญทางการเมือง การ์ตูนการเมืองชุด “ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน” ของ ชัย ราชวัตร หรือเรื่องโจ๊กนินทาเจ้านาย ภรรยา แม่ยาย หรือบุคคลอื่น ๆ ในวงเหล้าด้วยความคะนองปากภาพล้อบุคคลสำคัญทางการเมือง



(เฟซบุ๊ก ไข่แมว โพสต์เมื่อวันที่ 14 กรกฎาคม 2018)

ภาพล้อบุคคลสำคัญทางการเมืองเป็นตัวอย่างของการใช้ทฤษฎีข่มขานมาสร้างมุกตลกได้ชัดเจนที่สุด แม้จะมีแค่ภาพและไม่มีคำบรรยายใด ๆ ก็ทำให้รู้สึกขำได้ เมื่อเห็นบุคคลสำคัญเป็นตัวการ์ตูนที่มีหน้าตาตลก ภาพข้างต้นเป็นการล้อเลียนนักการเมืองที่ยังคงมีบทบาทสำคัญในประเทศไทย

### 1. การ์ตูนการเมืองชุด “ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน” ของ ชัย ราชวัตร



การ์ตูนล้อการเมืองเรื่องนี้ มีนัยยะแฝง โดยผู้อ่านสามารถรู้ได้เองว่า “ผู้ใหญ่มาก” เป็นตัวแทนของ ฝ่ายปกครอง ซึ่งอยู่เหนือกว่า “ไอ้จ๋อย” ผู้เป็นตัวแทนของประชาชนที่อยู่ใต้การปกครอง จากภาพข้างต้น มุกตลกอยู่ที่คำพูดของ ไอ้จ๋อยที่นำทวิตของนักการเมืองคนหนึ่งที่ต้องการให้ทุกฝ่ายประองตองกันมาตีความใหม่ในมุมมองของตัวเองว่าให้ประองตองกันเพื่อ

<sup>27</sup> ศักดา วัฒนจันทร์, คิดแก้ให้ก้าว (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก, 2549), หน้า 52.

<sup>28</sup> ศักดา วัฒนจันทร์, คิดแก้ให้ก้าว (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก, 2549), หน้า 52.

จะได้ผนึกกำลังล้มรัฐบาลที่มาจากพรรคฝ่ายตรงข้ามแทน คำพูดที่ดูสวยหรู เปี่ยมไปด้วยอุดมการณ์จึงกลายเป็นเรื่องตลกเสียดสีทันทีเมื่ออ่านข้อความที่อยู่ในการ์ตูนกรอบสุดท้าย อันเป็นเหตุให้เกิดความขบขัน เพราะผู้ที่อยู่ใต้ปกครองอย่างไ้อ้อยกลับมองว่าคำพูดของนักการเมืองผู้เป็นฝ่ายปกครองไม่มีความน่าเชื่อถือ

## 2. เรื่องโจ๊กนิทานเจ้านาย ภรรยา แม่ยาย หรือบุคคลอื่น ๆ ในวงเล่า

ศักดา วิมลจันทร์เอาไว้ว่าโดยปกติแล้วบุคคลเหล่านี้จะอยู่เหนือผู้พูด และเป็นบุคคลที่ผู้พูดต้องเคารพและเกรงกลัว เมื่อมีโอกาส เช่น ดื่มเหล้าจนมีความอึกเขมและกล้ามากขึ้น ก็จะนำบุคคลดังกล่าวมาล้อเลียนให้เป็นเรื่องตลกขบขัน โดยผู้พูดจะรู้สึกที่ตัวเองเหนือกว่า เมื่อบุคคลเป้าหมายถูกทำให้ต่ำลงผ่านการนิทานเพื่อสร้างเสียงหัวเราะ ซึ่งเป็นการใช้ทฤษฎีขมขำมาสร้างความตลก<sup>29</sup>

### 2.5.1.2 การนำทฤษฎีขมขำของของโทมัส ฮอบส์ไปใช้ในโครงการแปล

ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีขมขำ (Disparage Theory) ของ โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) มาใช้ประกอบการศึกษาลักษณะและการสร้างมุกตลกควบคู่ไปกับทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) และทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ ซิกมุนท์ ฟร็อยด์ (Sigmund Freud) และรายงานการศึกษาการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และนำมาใช้วิเคราะห์กลวิธีการสร้างมุกตลกของตัวบทการ์ตูนช่องที่คัดสรรในบทที่ 4 การวิเคราะห์มุกตลกและการวางแผนการแปล

## 2.5.2 ทฤษฎีผิดฝาผิดตัวของอิมมานูเอล คานต์

### 2.5.2.1 รายงานผลการศึกษาทฤษฎีผิดฝาผิดตัวของอิมมานูเอล คานต์

Immanuel Kant นักปราชญ์ชาวเยอรมันในศตวรรษที่ 18 เป็นผู้คิดค้นทฤษฎีผิดฝาผิดตัว โดยอธิบายว่าเรื่องขำขันแบบผิดฝาผิดตัวเกิดจากการนำเรื่องที่เกี่ยวข้องกันไม่ได้มาอยู่ด้วยกัน จึงเกิดผลลัพธ์ที่เหนือความคาดหมายของเราจนเกิดเป็นอารมณ์ขัน โดยอารมณ์ขันอันเกิดจากการผิดฝาผิดตัวนี้ มีเงื่อนไขว่าจะต้องมีความคาดหมายอย่างใดอย่างหนึ่งเกิดขึ้นก่อน เมื่อเรื่องก็ตามมาผิดคาด จึงเกิดอารมณ์ขันขึ้น อาจกล่าวได้ว่าการสร้างมุกตลกที่ใช้ทฤษฎีผิดฝาผิดตัวมีลักษณะการเล่าเรื่องแบบ “หักมุม” (Twist Ending)<sup>30</sup> การเล่าเรื่องแบบหักมุมนี้นี้ตรงกับแนวทางการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนาริรัตน์ บุญช่วย ซึ่งอธิบายความตลกโดยอ้างอิงทฤษฎีผิดฝาผิดตัวหรือความไม่เข้ากัน จึงแบ่งประเภทของความตลกได้เป็นสามประเภท ได้แก่ ความตลกที่เกิดจากความไม่เข้ากันของรูปลักษณ์ ความไม่เข้ากันของเนื้อหา และความไม่เข้ากันทางวาจา ตามที่ได้อธิบายในหัวข้อที่แล้ว

“เรื่องหักมุม” เป็นวิธีที่นำมาใช้ในการสร้างอารมณ์ขันมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องโจ๊กหรือการ์ตูนขำขัน โดยมีเทคนิคอยู่ตรงการเล่าเรื่องที่ต้องสร้างความคาดหวังให้กับผู้ฟังหรือผู้อ่านให้ได้เสียก่อน แล้วค่อยพลิกสถานการณ์ให้ต่างจากความคาดหมายอย่างนึกไม่ถึง การ์ตูน 3-4 ช่องจบมักใช้กลวิธีนี้ในการสร้างมุกตลก โดยช่องแรก ๆ จะเป็นการสร้างความคาดหวังก่อน แล้วมาหักมุมในช่องสุดท้าย แต่การ์ตูนช่องเดียวจบก็สามารถใช้เรื่องหักมุมมาสร้างมุกตลกได้เช่นกัน โดยรูปแบบที่นิยมคือการใช้บทบรรยายได้ภาพซึ่งแทนคำพูดของตัวละครในภาพเป็นคำเฉลยของการหักมุมของเรื่องราวที่ภาพการ์ตูนได้สร้างความคาดหวังไว้ก่อน ทว่าการ์ตูนช่องเดียวจบซึ่งใช้เรื่องหักมุมมาสร้างมุกตลกที่ทำทนายที่สุดคือการ์ตูนใบเรื่องราวจากการ์ตูนเพียงภาพเดียวสามารถแบ่งการรับรู้ของผู้อ่านได้ออกเป็น 2 ตอน ตอนแรกคือการทำผู้อ่านทำความเข้าใจ

<sup>29</sup> ศักดา วิมลจันทร์, *คิดแก้ให้ขำ* (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก, 2549), หน้า 54.

<sup>30</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 55.

เรื่องราวของการ์ตูนผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพง่าย ๆ ก่อน จากนั้นก็จะเริ่มสงสัยว่าซ้ำตรงไหน ทำให้ต้องย้อนกลับไปดูภาพการ์ตูนซ้ำเป็นครั้งที่สอง เพื่อค้นหาเบาะแสในภาพซึ่งบอกใบ้คำตอบที่เหนือความคาดหมาย<sup>31</sup>

### ตัวอย่างที่ 1



ภาพข้างต้นเป็นผลงานของชาร์ลส์ อัดัมส์ (Charles Addams) ที่มีการสร้างมุกตลกตามทฤษฎีผิดฝาผิดตัว เพราะภาพ (การกระทำ) และคำพูดของตัวละครที่อยู่ในบรรยายภาพไปกันคนละทาง คำบรรยายบอกว่า “Why, hello, Sugar. I was just thinking about you.” ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ว่าไงจ๊ะ ที่รัก! ผมกำลังคิดถึงคุณอยู่พอดี” แต่เมื่อมองที่ภาพดี ๆ จะพบว่าบนโต๊ะนั้นเต็มไปด้วยอุปกรณ์ที่ใช้ฆ่าคนทั้งสิ้น<sup>32</sup>

### ตัวอย่างที่ 2<sup>33</sup>



ภาพข้างต้นเป็นการ์ตูนใบ้ของเดวิดจอบของเซอร์จิโอ อาราโกเน่ส์ (Sergio Aragones) โดยผู้อ่านจะต้องหา มุกตลกที่ซ่อนอยู่ให้เจอด้วยตัวเองก่อน ถึงจะเกิดความขบขัน จึงเกิดการเว้นระยะไม่ต่างจากการอ่านการ์ตูนช่องที่มีการหักมุมในช่วงท้าย ๆ มุกตลกอยู่ตรงที่ความไม่เข้ากันระหว่างระเบิดที่ตัวละครกำลังสร้างอย่างขมุกขมัวกับหน้าปัดนาฬิกาที่มิกกี้เมาส์

<sup>31</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 57.

<sup>32</sup> ศักดา วิมลจันทร์, คิดแก้ให้ก้าว (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก, 2549), หน้า 57.

<sup>33</sup> เรื่องเดียวกัน



## ตัวอย่างที่ 3



การ์ตูนช่องเรื่อง “บีเทิล เบิลีย์” (Beetle Bailey) โดย มอร์ท วอล์คเกอร์ (Mort Walker) เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่ใช้หลักของทฤษฎีผิดฝาผิดตัวมาสร้างมุกตลก โดยตัวละครหนึ่งในภาพแอบบอกเพื่อนว่าจะวางแผนแกล้งจำวันนี้ด้วยความหวังดี เพื่อนจึงไปเตือนให้จ่าระวังและเตรียมรับมือกับคนที่จะมาแกล้งตน แต่เรื่องกลับหักมุม เมื่อเห็นว่าจ่าถือไม้เบสบอลนอนรอเก้าอี้ และเฉลยในภาพสุดท้ายว่า การแกล้งที่ว่าคือ “การแกล้งว่าจะทำแต่แท้จริงแล้วไม่ได้ทำอะไรเลย” ซึ่งตรงกับประโยคภาษาอังกฤษในบลูมคำพูด “The trick was there **wasn't** any trick!”<sup>34</sup>

### 2.5.2.2 การนำทฤษฎีผิดฝาผิดตัวของอิมมานูเอล คานต์ไปใช้ในโครงการแปล

ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) มาใช้ประกอบการศึกษาลักษณะและการสร้างมุกตลกควบคู่ไปกับทฤษฎีข่มทาน (Disparage Theory) ของ โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) และทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ ซิกมุนท์ ฟร็อยท์ (Sigmund Freud) และรายงานการศึกษาการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และนำมาใช้วิเคราะห์กลวิธีการสร้างมุกตลกของตัวบทการ์ตูนช่องที่คัดสรรในบทที่ 4 การวิเคราะห์มุกตลกและการวางแผนการแปล

## 2.5.3 ทฤษฎีปลดปล่อยของซิกมุนท์ ฟร็อยท์

### 2.5.3.1 รายงานผลการศึกษาทฤษฎีปลดปล่อยของซิกมุนท์ ฟร็อยท์

ทฤษฎีปลดปล่อยมีหลายคำอธิบาย แต่มีพื้นฐานมาจากคำกล่าวของซิกมุนท์ ฟร็อยท์ (Sigmund Freud) นักจิตวิเคราะห์ผู้เสนอทฤษฎีจิตวิทยาที่ว่าแรงผลักดันให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์มีที่มาจากกามารมณ์ ซึ่งทฤษฎีเกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน เพราะ “อารมณ์ขันคือการระบายความทุกข์อันเกิดจากการสะกดกลั้นความรู้สึกทางเพศ”<sup>35</sup>

แมคคอลลีย์ (McCauley, 1983 อ้างถึงใน ศักดา วิมลจันทร์, 2006: 59) อธิบายว่า “เรื่องขำขันทำให้ความเครียดเพิ่มขึ้น แล้วทำให้ลดต่ำลงโดยทันที เป็นการปลดปล่อยที่พึงพอใจจนต้องหัวเราะ” นอกจากนี้เซอร์คลิฟ (Shurcliff)

<sup>34</sup> ศักดา วิมลจันทร์, คิดแก้ให้ก๊าก (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก, 2549), หน้า 58.

<sup>35</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 59.



กล่าวว่า “ยิ่งมีความกังวลและความประหลาดใจมากเท่าใด หลังการปลดปล่อย ก็จะยิ่งรู้สึกว่าการณ์ยิ่งสนุกมากขึ้นเท่านั้น”<sup>36</sup> ในขณะที่ซิลล์และโอลาฟลิน (Schill and O’Laughlin) เสนอว่า “คนส่วนมากชอบการ์ตูนหรือตลกที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ เพราะมักมีวิธีผูกเรื่องให้ผู้อ่านครุ่นคิดถึงเรื่องเพศ แล้วจบลงด้วยบรรทัดหมัดเด็ด (punch line) ซึ่งปลดปล่อยความเครียดของเราลงโดยทันที”<sup>37</sup> ศักดา วิมลจันทร์ อธิบายทฤษฎีปลดปล่อยเพิ่มเติมว่า “การปลดปล่อยหลุดพ้นจากข้อบังคับทั้งหลายก็เป็นกลไกที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันได้ เช่น เมื่อเด็ก ๆ ได้พูดถึงเรื่องอุจจาระหรือการผายลม แล้วก็หัวเราะสนุกสนาน เพราะเรื่องดังกล่าวเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ ถูกห้ามไม่ให้พูด ถือว่าเป็นเรื่องสกปรก เช่นเดียวกันกับการที่ผู้ใหญ่เอาเรื่องใต้สะดือมาพูดเป็นเรื่องตลก เพราะเป็นเรื่องต้องห้ามในสังคม เมื่อได้พูดปลดปล่อยออกมา ก็กลายเป็นความสนุกและตลกขบขัน”<sup>38</sup> โดยทฤษฎีปลดปล่อยนี้ยังนำไปใช้สร้างความขบขันใน “ตลกร้าย” ที่ได้แสดงตัวอย่างเอาไว้ในแนวคิดการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดยนารีรัตน์ บุญช่วย ข้างต้น

### ตัวอย่าง



ภาพข้างต้นเป็นตัวอย่างของการนำหลักการของทฤษฎีปลดปล่อยมาสร้างมุกตลก โดยจะเห็นว่าตัวละครในเรื่องน่าจะเป็นคู่สามีภรรยาที่กำลังเดินคุยกันอยู่บนเรือ สามีคงกำลังถูกภรรยาต่อว่า ดูจากสีหน้าที่ไม่สู้ดีนักในภาพแรก แต่ภรรยากลับถูกคลื่นทะเลซัดตกเรือไปในภาพที่สอง เมื่อสามีเห็นว่าภรรยาตัวเองหายไปกับคลื่นก็กลับแสดงความดีใจออกมาทางสีหน้าในภาพที่สาม แต่คลื่นทะเลก็พาตัวภรรยากลับมาคืนในภาพที่สี่ สามีเลยกลับมาเศร้าเหมือนเดิม มุกตลกจึงอยู่ที่ความรู้สึกรำคาญภรรยาและอยากให้ภรรยาหายไปที่แอบซ่อนไว้ในจิตใจของสามี ความรู้สึกนี้ได้รับการปลดปล่อยเมื่อเห็นภรรยาถูกคลื่นซัดหายไป แต่ความจริงกลับไม่เป็นเช่นนั้น เพราะคลื่นก็พาภรรยากลับมาหาสามีอีกจนได้ จึงเกิดเป็นความขบขัน

<sup>36</sup> ศักดา วิมลจันทร์, *คิดแก้ให้ก้าว* (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก, 2549), หน้า 59.

<sup>37</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>38</sup> เรื่องเดียวกัน.

กล่าวได้อีกนัยหนึ่งคือทฤษฎีปลดปล่อยเป็นส่วนเสริมของทฤษฎีข่มขู่และทฤษฎีผิดฝาผิดตัว เพราะมุกตลกที่อ้างอิงทั้งสองทฤษฎีนี้ต่างก็ต้องอาศัยจังหวะปลดปล่อยทั้งสิ้น โดยมีการเว้นช่วงให้ผู้อ่านคาดเดาว่าเรื่องจะจบลงอย่างไร และช่วงที่เกิดความคาดหวังนี้ก็จะค่อย ๆ พัฒนาเป็นความกดดัน เมื่ออ่านต่อไปเรื่อย ๆ จนเจจุดสุดยอด “Peak” ของมุกตลก (ดูเพิ่มเติมได้ในแนวคิด Visual Narrative Grammar ของ Neil Cohn) ความกดดันทั้งหลายก็จะพังทลายลงและปลดปล่อยออกมากลายเป็นความขบขัน

### 2.5.3.2 การนำทฤษฎีปลดปล่อยของซีคมุนท์ ฟร็อยด์ไปใช้ในโครงการแปล

ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ ซีคมุนท์ ฟร็อยด์ (Sigmund Freud) มาใช้ประกอบการศึกษาลักษณะและการสร้างมุกตลกควบคู่ไปกับทฤษฎีข่มขู่ (Disparage Theory) ของ โทมัส ฮอบส์ (Thomas Hobbes) และทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) และรายงานการศึกษาการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และนำมาใช้วิเคราะห์ทฤษฎีการสร้างมุกตลกของตัวบทการ์ตูนช่องที่คัดสรรในบทที่ 4 การวิเคราะห์มุกตลกและการวางแผนการแปล

## 2.6 แนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิส

### 2.6.1 รายงานการผลการศึกษาแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิส

แนวทางการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ของ ฌอง เดอลิส (Jean Delisle) แบ่งกระบวนการแปลออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจ (Comprehension) การเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reformulation) และการตรวจสอบทางความหมาย (Verification)

#### 1. การทำความเข้าใจ (Comprehension)

สิ่งที่ผู้แปลต้องทำเป็นอันดับแรกก่อนการแปลเสมอคือการทำทำความเข้าใจเนื้อหาที่จะต้องแปล โดยความเข้าใจนั้นเกิดขึ้นได้ 2 ระดับ คือการทำความเข้าใจความหมายประจำทางภาษา ซึ่งเป็นความหมายที่ระบุไว้ในพจนานุกรม และการทำความเข้าใจความหมายทางวาทกรรม ซึ่งต้องอาศัยการพิจารณาจากบริบทรอบ ๆ สิ่งที่ต้องการแปล ดังนั้นผู้แปลต้องทราบความหมายทางวาทกรรมก่อนถึงจะสามารถแปลเป็นภาษาปลายทางที่มีสมมูลภาพด้านความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ กล่าวได้อีกนัยหนึ่งคือเมื่อผู้แปลจะแปลคำหนึ่งในตัวบทต้นฉบับ ผู้แปลจะต้องหาความหมายที่แท้จริงของคำนั้นโดยพิจารณาจากบริบทและเนื้อหาของตัวบทโดยรวม เพื่อให้ทราบความหมายของคำที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ เนื่องจากคำอาจมีความหมายเปลี่ยนไป เมื่ออยู่ในบริบทที่ต่างกันได้ การจะหาความหมายทางวาทกรรมได้นั้น ผู้แปลจะต้องวิเคราะห์คำแต่ละคำในเชิงมโนทัศน์ (conceptual analysis) เพื่อพิจารณาดูว่าคำมีความหมายใดบ้าง มาประกอบการตัดสินใจเลือกคำในภาษาปลายทางที่มีความหมายตรงกับตัวบทต้นฉบับมากที่สุด<sup>39</sup>

#### 2. การเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ (Reformulation)

เมื่อเข้าใจตัวบทที่เราต้องการจะแปลแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ในภาษาปลายทาง เพื่อสื่อความหมายเดียวกันกับตัวบทต้นฉบับ

หนึ่งในวิธีเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ในภาษาปลายทางคือการใช้เหตุผลเปรียบเทียบในการแปลแต่ละคำ (reason by analogy) โดยเปรียบเทียบความหมายในทั้งสองภาษา เพื่อพิจารณาว่าคำใดในภาษาปลายทางสร้างความเข้าใจที่

<sup>39</sup> วิจารณ์ หวังซื่อสกุล, “ปัญหาการแปลคำและวลีฐานในการ์ตูนการ์ตูน แอนด ฮอปส์,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและสามเหลี่ยมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550), หน้า 16.

ตรงกับคำในภาษาต้นทางได้ เมื่อเลือกความหมายที่ถูกต้องได้แล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่หรือเรียบเรียงใหม่ให้เป็นภาษาปลายทางที่สละสลวย<sup>40</sup>

### 3. การตรวจสอบทางความหมาย (Verification)

ขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้แปลตรวจสอบว่าคำที่เลือกมาในภาษาปลายทางถ่ายทอดความหมายถูกต้องตรงกับตัวบทต้นฉบับหรือไม่ อันที่จริงแล้วการตรวจสอบความหมายถือว่าการตีความครั้งที่สอง โดยผู้แปลตีความครั้งแรกขะหาความหมายเชิงมโนทัศน์ของคำแต่ละคำในตัวบทต้นฉบับ<sup>41</sup>

การตรวจสอบความหมายมีหลักการเริ่มแรกคือการวิเคราะห์มโนทัศน์ของคำในภาษาปลายทางที่ใช้ในบทแปลว่าสอดคล้องกับมโนทัศน์ที่ได้วิเคราะห์ในครั้งแรกระหว่างขั้นตอนการทำความเข้าใจตัวบทหรือไม่ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าจะสามารถถ่ายทอดความหมายได้ตรงตามตัวบทต้นฉบับ หากมโนทัศน์ของคำยังเหมือนเดิม แสดงว่าคำที่เลือกมาใช้ในขั้นนี้ถูกต้องแล้ว<sup>42</sup>

เพื่อให้เห็นภาพรวมของการแปลตามแนวทางกลวิธีการแปลแบบตีความ (Interpretive Approach) ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยยกตัวอย่างการแปลประโยค “The Icy Grip Tightens” เป็นภาษาไทย โดยประยุกต์จากคำอธิบายในหนังสือที่เดอลิสเขียนไว้ชื่อ *Translation: an interpretive approach* ดังนี้<sup>43</sup>

ก่อนที่จะแปลประโยค “The Icy Grip Tightens” เป็นภาษาปลายทางได้ (ในที่นี้คือภาษาไทย) ผู้แปลจะต้องทำความเข้าใจเสียก่อนว่าประโยคดังกล่าวนี้หมายความว่าอย่างไร โดยอาศัยการพิจารณาจากบริบทที่อยู่รอบ ๆ ประโยคข้างต้น จากนั้นจึงพิจารณาความหมายประจำทางภาษาของแต่ละคำที่อยู่ในประโยค แล้วจึงตีความทั้งประโยคว่าต้องการจะสื่ออะไรโดยใช้มโนทัศน์ เดอลิสอธิบายว่าประโยค “The Icy Grip Tightens” นี้สามารถตีความได้สองทาง ทางแรกคือการใช้การเปรียบเทียบความหนาวเย็นและการเกาะกุมของมือสื่อถึงความตาย ซึ่งมักปรากฏในงานเขียนประเภทกวีนิพนธ์ หากผู้แปลเลือกที่จะตีความแบบนี้ ก็ควรแปลประโยคดังกล่าวให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันในภาษาปลายทาง โดยคงการใช้ภาพพจน์เปรียบเทียบนี้ไว้ ส่วนทางที่สองนั้นจะเป็นการตีความจากบริบทที่ปรากฏอยู่รอบ ๆ ข้อความนี้ โดยข้อความนี้เป็นชื่อเรื่องของบทความหนึ่งในนิตยสารไทม์ (Time Magazine) ซึ่งเมื่ออ่านบทความดังกล่าวแล้ว ผู้แปลจะทราบว่าบทความนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับอากาศที่หนาวเย็นในประเทศสหรัฐอเมริกาและผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในช่วงต้นปี ค.ศ. 1977 หากผู้แปลเลือกที่จะตีความตามแบบที่สองนี้ ประโยค “The Icy Grip Tightens” ก็จะประกอบด้วยสองมโนทัศน์ คือ ความหนาวเย็นที่รุนแรง (extreme cold) และความหนาวเย็นที่ยาวนานต่อเนื่อง ไม่หยุดหย่อน มีแต่จะทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ (persistence) ซึ่งเป็นมโนทัศน์ที่มีความหมายแฝงในแง่ลบ (pejorative connotation) เมื่อผู้แปลตีความแล้วจึงจะเข้าใจประโยคดังกล่าวได้อย่างถูกต้อง และสามารถเขียนวาทกรรมซ้ำใหม่ได้โดยถ่ายทอดมโนทัศน์ที่ได้ผ่านการวิเคราะห์แล้วเป็นภาษาปลายทาง ดังนั้นประโยค “The Icy Grip Tightens” จึงสามารถแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ภัยหนาวที่โหมกระหน่ำอย่างไม่ลดละ” จากนั้นจึงตรวจสอบว่าบทแปลในภาษาปลายทางนั้นถ่ายทอดมโนทัศน์ได้ถูกต้องและครบถ้วนตามตัวบทต้นฉบับหรือไม่

ขั้นตอนการแปลประโยค “The Icy Grip Tightens” จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยสามารถเขียนเป็นแผนผังได้ดังนี้<sup>44</sup>

<sup>40</sup> เรื่องเดียวกัน.

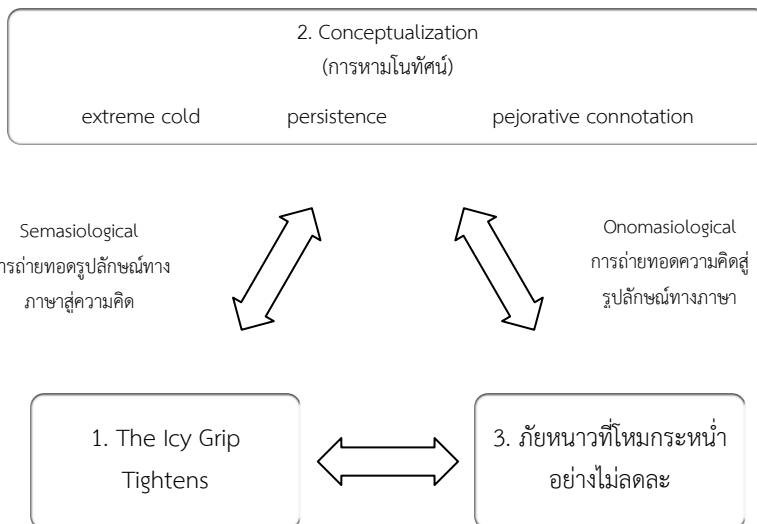
<sup>41</sup> วิกานต์ หวังชื่อสกุล, “ปัญหาการแปลคำและวลีอุทานในการตุนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์,” (สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแปล ศูนย์การแปลและล่ามเฉลิมพระเกียรติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550), หน้า 17.

<sup>42</sup> เรื่องเดียวกัน., หน้า 17.

<sup>43</sup> Jean Delisle, *Translation: an interpretive approach*, trans. Patricia Logan and Monica Creery (Ottawa: University of Ottawa Press, 1988), p. 67.

<sup>44</sup> Ibid., p. 67.

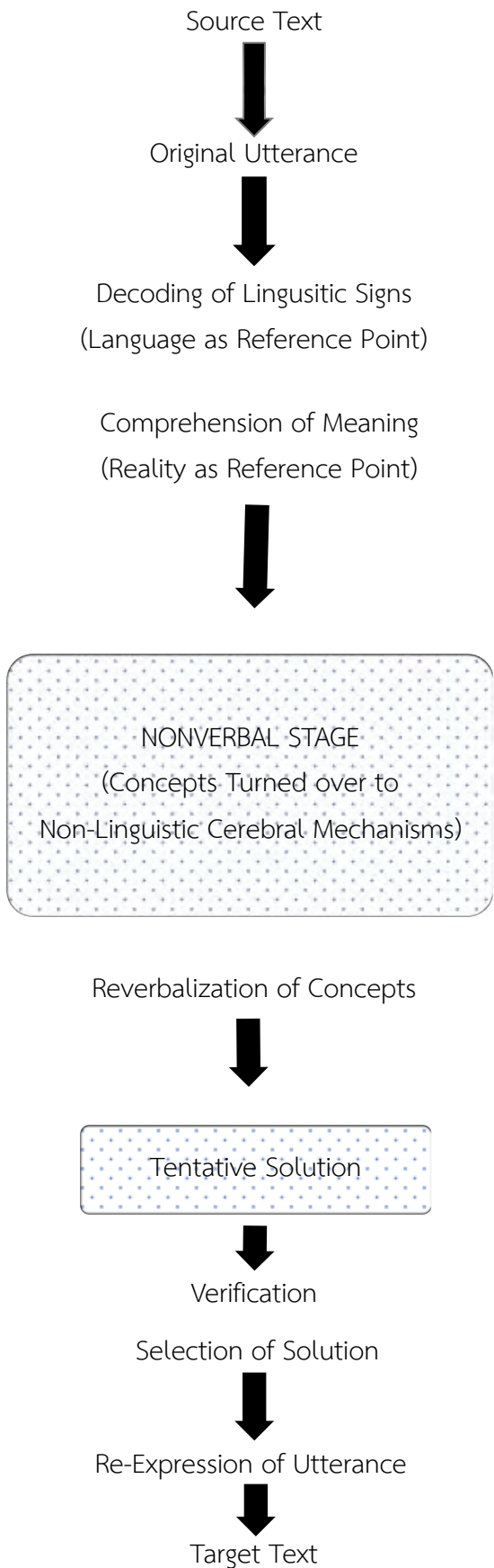
แผนภาพที่ 1



นอกจากนี้ยังสามารถสรุปขั้นตอนการแปลโดยใช้แนวทางการแปลแบบตีความเป็นแผนผังได้ ดังนี้<sup>45</sup>

<sup>45</sup> Jean Delisle, *Translation: an interpretive approach*, trans. Patricia Logan and Monica Creery (Ottawa: University of Ottawa Press, 1988), p. 69.

แผนภาพที่ 2



## 2.6.2 การนำแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิสไปใช้ในโครงการแปล

ผู้วิจัยจะนำแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดอลิส ควบคู่กับแนวทางการจัดการทางภาษาเป็นแนวทางในการถ่ายทอดมุกตลกจากตัวบทที่คัดสรรเป็นภาษาปลายทางให้มีสมมูลภาพด้านความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ โดยจะอภิปรายโดยละเอียดในบทที่ 5 ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล

## 2.7 แนวทางการจัดการทางภาษาของฌอง เดอลิส

### 2.7.1 รายงานการผลการศึกษานโยบายการจัดการทางภาษาของฌอง เดอลิส

นอกจากกลวิธีการแปลแบบตีความแล้ว เดอลิสนำเสนอแนวทางการจัดการทางภาษา (The Manipulation of Language) ที่มีความเกี่ยวข้องกันอีกด้วย เพราะเมื่อผู้แปลวิเคราะห์หมโนทัศน์ทางความหมายของคำที่ต้องการจะแปลแล้ว ยังต้องหาวิธีการแสดงความคิดผ่านทางข้อความและสร้างประโยคขึ้นมาใหม่ในภาษาปลายทางที่สามารถเก็บความหมายที่ต้องการสื่อในภาษาต้นทางได้ครบถ้วน โดยเดอลิสเรียกขั้นตอนดังกล่าวว่า “การจัดการทางภาษา” (The Manipulation of Languages) และแบ่งระดับการจัดการทางภาษาเป็น 4 ระดับ ได้แก่ การสังเกตระเบียบแบบแผนของรูปแบบทางภาษา (Observing Conventions of Form) การวิเคราะห์เพื่อหาความหมายของคำ (Performing Interpreting Analysis) การวิเคราะห์วิจันลีลา (Interpreting Style) และการรักษาเอกภาพทางความคิดของตัวบท (Preserving Textual Organicity)<sup>46</sup>

#### 1. การสังเกตระเบียบแบบแผนของรูปแบบทางภาษา (Observing Conventions of Form)

ระดับแรกของการจัดการทางภาษาคือการสังเกตมาตรฐานทางการเขียนที่แตกต่างกันไปในแต่ละภาษา เช่น การเขียนตัวเลข เวลา ชื่อและคำนำหน้าชื่อ การสะกดคำ เครื่องหมายต่าง ๆ รวมไปถึงไวยากรณ์ของแต่ละภาษาด้วย ผู้แปลจำเป็นต้องรู้ระเบียบการเขียนของภาษาต่าง ๆ เพื่อหาความเหมือนและความแตกต่าง อันจะช่วยให้ถ่ายทอดบทแปลได้เป็นธรรมชาติตามขนบการเขียนของภาษาปลายทาง นอกจากนี้การทำความเข้าใจเครื่องหมายต่าง ๆ โดยเฉพาะเครื่องหมายวรรคตอนของแต่ละภาษาอาจใช้ไม่เหมือนกัน ยังช่วยลดความผิดพลาดที่เกิดขึ้นระหว่างการแปล ซึ่งมีสาเหตุมาจากรูปแบบทางภาษาที่ต่างกัน

#### 2. การวิเคราะห์เพื่อหาความหมายของคำ (Performing Interpreting Analysis)

ผู้แปลจำเป็นต้องหาความหมายที่ถูกต้องของคำเพื่อที่จะแปลได้ถูกต้องและมีสมมูลภาพทางความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ แต่เดอลิสได้อธิบายเพิ่มเติมว่าระดับการวิเคราะห์ความหมายของคำแต่ละคำนั้นไม่เท่ากัน โดยสามารถแบ่งได้ 3 ระดับ ดังต่อไปนี้<sup>47</sup>

##### 2.1 การถ่ายทอดความหมายคำที่มีความหมายเดียว (Transfer of Monosemous Words)

คำบางประเภทผู้แปลไม่จำเป็นต้องตีความเพื่อหาความหมายที่ถูกต้อง เพราะมีเพียงแคความหมายเดียว (monosemous words) ซึ่งผู้แปลสามารถถ่ายทอดความหมายของคำในภาษาต้นทางเป็นภาษาปลายทางได้ทันทีโดยไม่ต้องพิจารณาบริบทหรือเนื้อหาของตัวบทที่ต้องการจะแปล ส่วนมากคำที่มีความหมายเดียวจะเป็นชื่อเฉพาะหรือตัวเลข เป็นต้น

##### 2.2 การหาคำที่มีสมมูลภาพทางความหมายจากระบบภาษา (Retrieval of Standard Equivalents from the Linguistic System)

<sup>46</sup> Jean Delisle, *Translation: an interpretive approach*, trans. Patricia Logan and Monica Creery (Ottawa: University of Ottawa Press, 1988), p. 83.

<sup>47</sup> Ibid., p. 86.

หากคำที่ต้องการจะแปลมีมากกว่าหนึ่งความหมาย ผู้แปลจะต้องวิเคราะห์เพิ่มเติมเพื่อหาคำในภาษาปลายทางที่สื่อความหมายได้ถูกต้องตามตัวบทต้นฉบับ โดยการหาความหมายของคำที่ง่ายที่สุดคือการดึงความหมายที่ได้จากบริบทในภาษาต้นทาง แล้วถ่ายทอดเป็นภาษาปลายทางโดยใช้ความรู้และความจำเกี่ยวกับภาษานั้น ๆ<sup>48</sup> กล่าวได้อีกนัยหนึ่งคือเมื่อผู้แปลหาความหมายของคำในภาษาต้นทางจากบริบทแล้ว ผู้แปลจะสามารถหาคำในภาษาปลายทางที่มีความหมายตรงกับคำที่ต้องการจะแปลในภาษาต้นทางได้ด้วย โดยพิจารณาจากบริบทโดยรวม (ข้อความที่ต้องการแปลมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องใด) และบริบทโดยตรงของคำนั้น (คำที่อยู่รอบ ๆ คำที่ต้องการแปล) เมื่อพิจารณาบริบททั้งสองแล้ว ผู้แปลจะทราบว่าควรใช้คำใดในการถ่ายทอดความหมายของคำที่ต้องการแปลเป็นภาษาปลายทาง

### 2.3. การสร้างคำใหม่ในภาษาปลายทางจากบริบท (Re-Creation in Context)

ในบางครั้งผู้แปลไม่อาจหาคำในภาษาปลายทางที่มีความหมายเทียบเท่ากับคำที่ต้องการแปลในภาษาต้นทางได้ เนื่องจากรูปแบบทางภาษาที่แตกต่างกัน ผู้แปลจึงต้องสร้างคำใหม่ในภาษาปลายทางที่มีความเท่าเทียมทางมโนทัศน์และทางบริบท (conceptual and contextual equivalent) กับตัวบทต้นฉบับแทน เมื่อผู้แปลระบุได้ว่าความเท่าเทียมทางมโนทัศน์และทางบริบทคืออะไร ก็จะสามารถเลือกใช้คำหรือสร้างคำใหม่ที่สามารถถ่ายทอดความหมายได้ตรงตามเงื่อนไขดังกล่าว

### 3. การวิเคราะห์วัจนลีลา (Interpreting Style)

ขั้นตอนต่อมาในการจัดการทางภาษาหลังจากหาคำในภาษาปลายทางที่สามารถถ่ายทอดความหมายได้ตรงตามตัวบทต้นฉบับแล้วคือการวิเคราะห์วัจนลีลา (style) หรือวิธีการเขียน<sup>49</sup> วัจนลีลาที่ปรากฏในตัวบทต้นฉบับมีความสำคัญอย่างมาก เพราะส่งผลต่อความเข้าใจของผู้อ่าน อาจกล่าวได้ว่าเนื้อหาและวัจนลีลาไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ดังนั้นผู้แปลจะต้องวิเคราะห์วัจนลีลาของตัวบทต้นฉบับก่อนการแปลทุกครั้ง เพื่อจะได้ถ่ายทอดวัจนลีลาแบบเดียวกันลงไปในบทแปล

ในการหาวัจนลีลาที่ปรากฏในตัวบทต้นฉบับ ผู้แปลต้องคำนึงถึง 4 ปัจจัย ได้แก่ ผู้ส่งสาร (author) หัวข้อ (subject) ลักษณะของสาร (vector) ประเภทของสาร (genre) และกลุ่มผู้รับสารเป้าหมาย (intended audience) เมื่อผู้แปลทราบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อวัจนลีลาในตัวบทต้นฉบับมีอะไรบ้างก็จะสามารถถ่ายทอดวัจนลีลานั้นในตัวบทแปลได้เช่นกัน

### 4. การรักษาเอกภาพทางความคิดของตัวบท (Preserving Textual Organicity)

ขั้นตอนสุดท้ายของการจัดการทางภาษาคือการรักษาเอกภาพทางความคิดของตัวบทแปลให้ข้อความต่าง ๆ สอดคล้องกัน (coherent) อย่างมีตรรกะ รวมทั้งจัดการเรียงลำดับข้อความในบทแปลให้ตรงกันกับตัวบทต้นฉบับ โดยสามารถสร้างเอกภาพทางความคิดของตัวบทได้จากการใช้คำเชื่อมระหว่างประโยคที่เหมาะสม แสดงความสัมพันธ์ระหว่างแต่ละข้อมูลให้ชัดเจน และเข้าใจวัตถุประสงค์ในการเรียบเรียงตัวบทประเภทต่าง ๆ เมื่อผู้แปลตระหนักถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดเอกภาพทางความคิดของตัวบทต้นฉบับ ก็จะสามารถถ่ายทอดเอกภาพทางความคิดเดียวกันในบทแปลได้

#### 2.7.2 การนำแนวทางการจัดการทางภาษาของฌอง เดออลิไปใช้ในโครงการแปล

ผู้วิจัยจะนำแนวทางการจัดการทางภาษา ควบคู่กับแนวทางการแปลแบบตีความของฌอง เดออลิ เป็นแนวทางในการถ่ายทอดมุกตลกจากตัวบทที่คัดสรรเป็นภาษาปลายทางให้มีสมมูลภาพด้านความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ โดยจะอภิปรายโดยละเอียดในบทที่ 5 ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล

<sup>48</sup> Ibid., p. 87.

<sup>49</sup> Ibid., p. 96.

### บทที่ 3

#### การวิเคราะห์ตัวบทและการวางแผนตัวบทโดยรวม

การอ่านและทำความเข้าใจตัวบทที่ต้องการแปล ซึ่งในงานวิจัยนี้คือการดูช่องเป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างยิ่งก่อนการลงมือแปล เนื่องจากผู้แปลต้องคำนึงถึงบริบทและเรื่องราวที่อยู่ในการ์ตูนช่องด้วย จึงนำมาสู่เนื้อหาในบทนี้ โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับตามแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดิล (Klaus Kaindl) จากบทความ *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation* ที่ได้ศึกษามาจากบทที่ 2 ซึ่งจะวิเคราะห์ครอบคลุมทั้งองค์ประกอบภายนอกและภายในของการ์ตูนช่องต้นฉบับที่มีส่วนสำคัญต่อการวางแผนการแปลตัวบทโดยรวมต่อไป

#### 3.1. การวิเคราะห์องค์ประกอบภายนอกเพื่อการแปลการ์ตูนช่อง

##### (Extra-textual Analysis in Comic Strip Translation)

##### 3.1.1. ประวัติของการ์ตูนช่อง *พินัทส์*

การ์ตูนช่อง *พินัทส์* มีต้นกำเนิดตั้งแต่ยุค 1940s โดยปรากฏครั้งแรกในการ์ตูนรายสัปดาห์ชื่อ *Li'l Folks* ที่อยู่ในหนังสือพิมพ์ *St. Paul Pioneer Press* อีกที ซึ่งเป็นหนังสือพิมพ์ของบ้านเกิดของชาร์ลส์ เอ็ม ชูลซ์ ตั้งแต่ปี 1947 ถึง 1950 ชูลซ์ใช้ชื่อ “ชาร์ลี บราวน์” ครั้งแรกในการ์ตูนเรื่องดังกล่าว ในปี 1948 ชูลซ์ขายการ์ตูนเรื่องนี้ให้หนังสือพิมพ์ *The Saturday Evening Post* ที่ตีพิมพ์การ์ตูนช่องเดียวของเขาทั้งหมด 17 เรื่องด้วยกัน ในปีเดียวกันเขาก็ได้พยายามตีพิมพ์การ์ตูน *Li'l Folks* ในหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ ผ่านบริษัท Newspaper Enterprise Association ที่บริหารโดยเครือหนังสือพิมพ์ Scripps-Howard แต่ทว่าไม่เป็นผลสำเร็จ การ์ตูนช่องพินัทส์ไม่ได้ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ จนกระทั่งต้นยุค 1950s หนึ่งปีให้หลังชูลซ์ลองพยายามอีกครั้ง โดยเสนอผลงานที่ดีที่สุดจาก *Li'l Folks* ต่อบริษัท United Feature Syndicate ที่บริหารโดย Scripps-Howard เช่นกัน เมื่อผลงานของเขาผ่านการคัดเลือก บริษัทตัดสินใจที่จะตีพิมพ์การ์ตูนช่องเรื่องใหม่ที่เขากำลังแต่งอยู่ในตอนนั้นแทน แม้จะมีความคล้ายคลึงกับการ์ตูนเรื่องเดิม แต่เรื่องใหม่นี้มีชุดตัวละครที่ต่อเนื่องกัน แทนที่จะเป็นตัวละครที่ไม่มีชื่อและไม่เหมือนกันเลยในแต่ละหน้า นอกจากนี้ชื่อ “*Li'l Folks*” ยังคล้ายกับการ์ตูนในสมัยนั้นชื่อ *Lil' Abner* ของ แอล แคป (Al Capp) เพื่อไม่ให้สับสน บริษัทจึงเปลี่ยนชื่อเป็นพินัทส์ (Peanuts) แทน โดยมีแรงบันดาลใจมาจาก “peanut gallery” หรือนั่งของผู้ชมที่เป็นเด็กในรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กชื่อ *Howdy Doody*

การ์ตูนช่องพินัทส์ตีพิมพ์ครั้งแรกในหนังสือพิมพ์ 9 ฉบับได้แก่ *The Washington Post*, *The Chicago Tribune*, *The Minneapolis Tribune*, *The Allentown Morning Call*, *The Bethlehem Globe-Times*, *The Denver Post*, *The Seattle Times*, *The New York World-Telegram & Sun* และ *The Boston Globe* เมื่อวันที่ 2 ตุลาคม ปี 1950 โดยมีตัวละคร (จากซ้ายไปขวา)คือชาร์ลี บราวน์ เซอร์มีย์ (Shermy) และแพทตี้ (Patty) ตามรูปด้านล่าง



การ์ตูนเรื่องพินัทส์เริ่มจากการเป็นการ์ตูนช่องรายวัน โดยตอนแรกมี 4 ช่อง ชาร์ลี บราวน์เดินผ่านเซอร์มีย์และแพทตี้ เด็กสองคนที่นั่งอยู่ เมื่อเห็นชาร์ลี บราวน์ เซอร์มีย์ก็ชมว่า “Good Ol’ Charlie Brown” แต่พอชาร์ลีย์ บราวน์เดินผ่านไป เซอร์มีย์กับ



บอกแพทที่ว่าตนเกลียดชาร์ลี บราวน์ในช่องสุดท้าย สนูปปี้ (Snoopy) ก็เป็นตัวละครแรก ๆ ของการ์ตูนช่องเรื่องนี้ โดยปรากฏครั้งแรกในการ์ตูนตอนที่ 3 ซึ่งตีพิมพ์วันที่ 4 ตุลาคม ในปีเดียวกัน การ์ตูนช่องพินัทส์ปรากฏในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์เป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 6 มกราคม 1952 โดยมีความยาวครึ่งหน้า ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของตอนที่ตีพิมพ์วันอาทิตย์ของการ์ตูนเรื่องนี้ ตัวละครหลักส่วนใหญ่ยังไม่ปรากฏในตอนแรก ๆ ไม่ว่าจะเป็นไวโอเล็ต (Violet) (ปรากฏครั้งแรกเมื่อกุมภาพันธ์ 1951), ชโรเดอร์ (Schroeder) (พฤษภาคม 1951), ลูซี่ (Lucy) (มีนาคม 1952), ไลนัส (Linus) (กันยายน 1952), พิก-เพ็น (Pig-Pen) (กรกฎาคม 1954), แซลลี่ (Sally) (สิงหาคม 1959), ฟรีด้า (Frieda) (มีนาคม 1961), เปปเปอร์มินท์ แพทตี้ (Peppermint Patty) (สิงหาคม 1966), ู๊ดสต็อก (Woodstock) (ปรากฏครั้งแรกเมื่อ เมษายน 1967 แต่ตั้งชื่อให้เมื่อมิถุนายน 1970), แฟรงคลิน (Franklin) (กรกฎาคม 1968), มาร์ซี (Marcie) (กรกฎาคม 1971) และรีรัน (Rerun) (มีนาคม 1973)

ซูลซ์ตัดสินใจที่จะสร้างสรรค์ทุกแง่มุมของการ์ตูนช่องด้วยตนเองตั้งแต่สคริปต์ตลอดจนภาพและตัวอักษร แต่เขาก็จ้างบุคคลอื่นมาช่วยผลิตหนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนช่องพินัทส์อีกที ดังนั้นการ์ตูนช่องจึงสามารถจรรูปแบบและโทนที่สม่ำเสมอกันได้ และเอื้อให้ซูลซ์ใช้สไตล์ที่เรียบง่ายได้ อีกหนึ่งเอกลักษณ์ของการ์ตูนช่องเรื่องนี้คือการไม่ค่อยใช้ภาพพื้นหลังมากเท่าไรนัก และเมื่อมีภาพพื้นหลังก็จะเป็นเพียงเส้นบาง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความยุ่งเหยิงในจิตใจของตัวละคร

แม้การ์ตูนช่องเรื่องพินัทส์ในช่วงแรกเริ่มจะคล้ายคลึงกับการ์ตูนที่เราเห็นในปัจจุบัน แต่ก็มีแตกต่างที่เห็นได้อย่างชัดเจน เพราะลายเส้นการ์ตูนในช่วงแรกเริ่มนั้นจะดูสะอาดตาและเรียบง่ายกว่า ในส่วนของตัวละครก็ใช้ลายเส้นที่หนากว่า และมีรูปร่างที่เตี้ยและป้อมกว่า ยกตัวอย่างเช่น ในช่วงแรก ๆ ของการ์ตูนช่องเรื่องนี้ ศิระชะทรงกลมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาร์ลี บราวน์จะใกล้เคียงกับรูปทรงของลูกอเมริกันฟุตบอลหรือลูกรักบี้มากกว่า ซึ่งตัวละครเด็กในเรื่องส่วนใหญ่จะมีศิระชะแบบทรงกลมนี้ในช่วงแรก อีกตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างได้อย่างชัดเจนคือตัวละครอื่น ๆ ยกเว้นชาร์ลี บราวน์มีรูปปากที่ยาวกว่าและตาที่เล็กกว่า เมื่อมองไปด้านข้าง เป็นต้น

การ์ตูนพินัทส์ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จสูงสุดในช่วงปี 60s จึงอาจกล่าวได้ว่ายุค 60 เป็นยุคทองของการ์ตูนเรื่องนี้ ในช่วงเวลาดังกล่าวมีแก่นเรื่องและตัวละครที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันปรากฏออกมาให้เห็นเป็นครั้งแรก ไม่ว่าจะเป็น เปปเปอร์มินท์ แพทตี้ (Peppermint Patty) สนูปปี้ ยอดนักบินแห่งสงครามโลกครั้งที่ 1 “Snoopy, The World War One Flying Ace” ฟรีด้า (Frieda) ผู้มาพร้อมกับผมหยิกเป็นลอนตามธรรมชาติ หรือแฟรงคลิน (Franklin) การ์ตูนเรื่องนี้โดดเด่นมากในเรื่องการวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้อย่างชาญฉลาด เมื่อเทียบกับการ์ตูนช่องเรื่องอื่น ๆ ในยุค 50 หรือต้นยุค 60 ซูลซ์ไม่ได้กล่าวถึงประเด็นปัญหาเรื่องความเท่าเทียมทางเชื้อชาติหรือทางเพศโดยตรง แต่ผู้อ่านสามารถตีความได้ผ่านบุคลิกและนิสัยของตัวละครที่ถ่ายทอดประเด็นเหล่านี้ออกมาได้ชัดเจนในตัวของมันเอง โดยไม่ต้องอธิบายออกมาเป็นคำพูด ยกตัวอย่างเช่น ทักษะทางด้านกีฬาและความมั่นใจของเปปเปอร์มินท์ แพทตี้ (Peppermint Patty) มักถูกมองข้าม หรือผู้อ่านมักเห็นแฟรงคลิน (Franklin) อยู่ในโรงเรียนและหมู่บ้านที่มีคนหลายเชื้อชาติ

นอกจากนี้ซูลซ์ยังเสียดสีหลายประเด็นที่เขาหยิบยกขึ้นมาผ่านลายเส้นตลอดหลายปีที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็น สงครามเวียดนาม ระเบียบการแต่งกายในโรงเรียน ตลอดจนการเปลี่ยนวิธีการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา ในช่วงยุค 60s หรือที่เรียกว่า “New Math” การ์ตูนช่องพินัทส์ที่ตีพิมพ์เมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 1963 มีข้อความเขียนว่า “Defend Freedom, Buy US Saving Bonds” ซึ่งแปลเป็นไทยได้ว่า “ซื้อพันธบัตรออมทรัพย์ของรัฐบาล เพื่อปกป้องอิสรภาพของเรา” หรือตอนที่ตีพิมพ์ในปี 1963 ซูลซ์เพิ่มตัวละครเด็กผู้ชายที่ชื่อ “5” เข้าไปในเรื่อง โดย “5” มีพี่สาว 2 คน ชื่อ “3” และ “4” และพ่อของพวกเขาเพิ่งเปลี่ยนนามสกุลของครอบครัวเป็นรหัสไปรษณีย์ของบ้านที่อาศัยอยู่แทน ซึ่งสามารถตีความได้ว่าซูลซ์กำลังวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่ปล่อยให้ตัวเลขมีบทบาทต่อชีวิตและความเป็นปัจเจกของบุคคลมากเกินไป นอกจากนี้ในปี 1958 ยังมีตอนหนึ่งที่สนูปปี้เหวี่ยงไลนัสขึ้นไปบนอากาศและคุยโวว่าสนูปปี้เป็นสุนัขตัวแรกที่ส่งมนุษย์ขึ้น

ไปบนอากาศ ซึ่งเป็นการล้อเลียนกระแสนั้นที่ยานอวกาศสปุตนิก 2 ส่งสู่อวกาศขึ้นไปบนอากาศได้เป็นครั้งแรกของโลก เมื่อต้นปีเดียวกัน การตูนช่องอีกตอนหนึ่งก็เสียดสี Little Leagues ซึ่งเป็นองค์กรที่จัดการแข่งขันเบสบอลเยาวชนในประเทศสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก ดังจะเห็นได้จากการที่เด็กทุกคนที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านเดียวกันกับชาร์ลี บราวน์เข้าร่วมสโมสรที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อจัดการแข่งขันปั้นตุ๊กตาหิมะ (snowman) และดำเนินชาร์ลี บราวน์ที่ยังคงยืนยันกรานว่าจะเข้าร่วมการแข่งขันเองโดยไม่สังกัดสโมสรและไม่มีโค้ช

ยิ่งไปกว่านั้นการ์ตูนเรื่อง *พินัทส์* ยังสอดแทรกประเด็นทางศาสนาไว้ในหลายตอนด้วยกัน ที่เห็นได้ชัดที่สุดคือรายการการ์ตูนตอนพิเศษ *A Charlie Brown Christmas* ที่ฉายในปี 1965 โดยมีไลนัส แวน เพลท์ (Linus van Pelt) อ้างข้อความในคัมภีร์ไบเบิลฉบับคิงเจมส์ (Luke 2:8-14) เพื่ออธิบายให้ชาร์ลี บราวน์ฟังว่าเทศกาลคริสต์มาสคืออะไร

ในช่วงสัปดาห์ของวันที่ 29 กรกฎาคม 1968 ชูลซ์แนะนำตัวละครใหม่ที่มีเชื้อสายแอฟริกัน-อเมริกัน ชื่อว่า “แฟรงคลิน” (Franklin) ให้ผู้อ่านการ์ตูนของเขารู้จัก ตามคำแนะนำของแฮเรียต กลิคแมน (Harriet Glickman) ซึ่งเป็นครูชาวอเมริกันที่สอนในโรงเรียน แม้ว่าในตอนแรกชูลซ์จะกลัวว่าการเพิ่มตัวละครผิวสีในการตูนช่องของเขาอาจจะถูกมองว่าเป็นการอุปถัมภ์สังคมของชาวแอฟริกันอเมริกันมากเกินไป แต่กลิคแมนก็โน้มน้าวให้ชูลซ์ว่าการเพิ่มตัวละครผิวสีจะช่วยให้คนส่วนมากมองว่ามิตรภาพระหว่างเด็กที่ต่างเชื้อชาติเป็นเรื่องปกติมากขึ้น แฟรงคลินปรากฏครั้งแรกในการตูนช่องที่มีฉากเป็นชายทะเล โดยเริ่มจากการทักชาร์ลี บราวน์ เพื่อถามว่าลูกบอลชายหาดที่ตนเก็บได้เป็นของชาร์ลี บราวน์หรือไม่ และจากนั้นทั้งสองก็ก่อปราสาทด้วยกัน และแฟรงคลินก็กล่าวขึ้นมาพ่อของตนนั้นอยู่ที่เวียดนาม แต่แฟรงคลินกลับไม่เคยปรากฏอยู่ในช่องเดียวกันกับแซลลี่เลย ดูเพิ่มเติมได้ตามรูปด้านล่าง

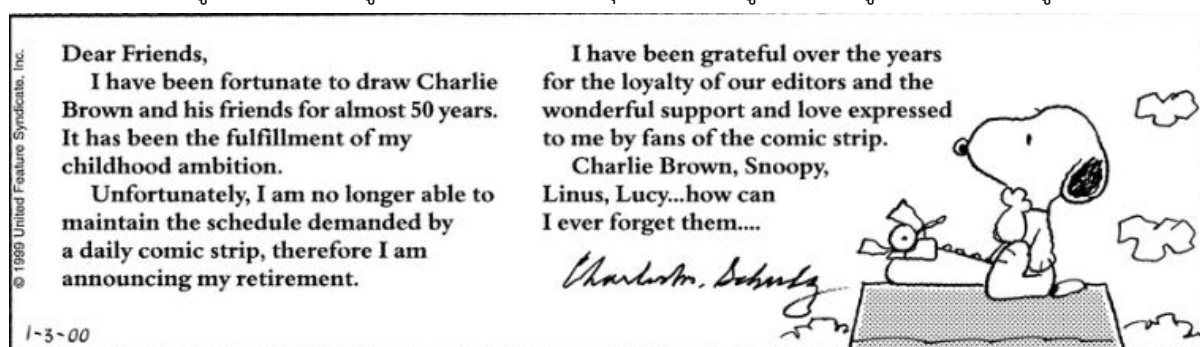


ในปี 1975 รูปแบบของช่องการ์ตูนถูกย่อให้เล็กลงในแนวนอนเล็กน้อย และไม่นานหลังจากนั้นตัวอักษรในการตูนช่องก็มีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อทดแทนขนาดของช่องการ์ตูนที่เล็กลง แรกเริ่มเดิมทีในยุค 1950s การ์ตูนช่อง *พินัทส์* ที่ตีพิมพ์รายวันมี 4 ช่อง เพื่อประหยัดพื้นที่ โดยจะมีเพียงบางตอนเท่านั้นที่มี 8 ช่อง แต่ยังใช้พิมพ์เดียวกันกับการตูน 4 ช่องได้ แต่ทว่าเริ่มจากวันที่ 29 กุมภาพันธ์ 1988 เป็นต้นไป ชูลซ์เปลี่ยนรูปแบบจากการตูน 4 ช่องเป็น 3 ช่องสำหรับตีพิมพ์รายวันแทน และบางครั้งก็จะใช้ความยาวทั้งหมดเป็นการตูนที่มีเพียงช่องเดียว เพื่อทดลองว่าสามารถเป็นมาตราการโต้กลับหน้าของการตูนที่มีขนาดเล็กลงเรื่อย ๆ ได้หรือไม่ และในยุค 90s ชูลซ์ตัดสินใจที่จะตัดตัวละครบางตัวออก ได้แก่ แพตตี้ (Patty) ไวโอเล็ต (Violet) พิกเพิน (Pigpen) และแฟรงคลิน (Franklin)

ชูลซ์วาดการ์ตูนเองเป็นเวลาเกือบ 50 ปี โดยไม่มีผู้ช่วย และดูแลเรื่องการออกแบบตัวอักษรและการลงสีด้วยตัวเองทั้งหมด ในช่วงปลายยุค 70s ระหว่างที่ชูลซ์กำลังเจรจากับบริษัท United Feature Syndicate เรื่องสัญญาใหม่ William C. Payette ประธานบริษัทจ้างแอล พลาสติโน (Al Plastino) นักวาดการ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่มาวาดการ์ตูน *พินท์ส* ที่ยังวาดไม่เสร็จแทนชูลซ์ในกรณีที่เขาคัดสินใจไม่วาดการ์ตูนต่อ หลังจากที่สามรถตกลงเรื่องสัญญาได้สำเร็จ United Media เก็บการ์ตูนที่ไม่ได้ตีพิมพ์นี้เอาไว้ แต่ก็ได้มีการเผยแพร่ออกสู่สายตาของสาธารณชนในภายหลัง นอกจากนี้พลาสติโนยังอ้างว่าตนได้วาดภาพในนามของชูลซ์ระหว่างที่เขาเข้ารับการผ่าตัดหัวใจในปี 1983 อีกด้วย

ในยุค 80s และ 90s การ์ตูน *พินท์ส* ยังคงเป็นการ์ตูนที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในประวัติศาสตร์ แม้ว่าจะมีคู่แข่งอย่าง *การ์ฟิลด์* (Garfield) และ *แคลวิน แอนด์ ฮอบบ์ส* (Calvin and Hobbes) ก็ตาม ชูลซ์ยังคงวาดการ์ตูน *พินท์ส* เรื่อยมาจนถึงวันที่ 14 ธันวาคม 1999 ซึ่งเป็นวันที่เขาประกาศอำลาวงการการ์ตูนเนื่องจากสุขภาพที่ไม่เอื้ออำนวย

การ์ตูนของ *พินท์ส* ตอนสุดท้ายตีพิมพ์ในวันจันทร์ที่ 3 มกราคม 2000 โดยมีข้อความถึงผู้อ่านจากชูลซ์และรูปสุนัขป๊อพร้อมๆกับเครื่องพิมพ์ดีดคู่ใจที่กำลังนั่งอยู่บนบ้านของตัวเอง ครุ่นคิดอะไรอยู่สักอย่าง ดูเพิ่มเติมได้ตามรูปด้านล่าง



แม้ว่าชูลซ์จะไม่ได้วาดการ์ตูนช่องรายวัยที่ตีพิมพ์หลังจากวันที่ 3 มกราคม 2000 แต่เขาได้วาดการ์ตูนช่องที่จะตีพิมพ์วันอาทิตย์เอาไว้แล้ว 5 ตอน โดยเริ่มตีพิมพ์เมื่อวันที่ 9 มกราคม หกวันหลังจากที่ตอนสุดท้ายตีพิมพ์ออกไป

ในวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2000 หนึ่งวันหลังจากที่ชูลซ์เสียชีวิต ตอนใหม่ตอนสุดท้ายของการ์ตูนช่อง *พินท์ส* ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ โดยมีสามช่อง เริ่มจากชาร์ลี บราวน์รับโทรศัพท์จากปลายสายที่ถามหาสุนัขป๊อ ซึ่งชาร์ลี บราวน์ตอบไปว่า “สุนัขป๊อไม่ว่าง กำลังพิมพ์งานอยู่” ในช่องต่อไปเราก็เห็นสุนัขป๊อกับเครื่องพิมพ์ดีดคู่ใจ โดยมีข้อความขึ้นต้นของจดหมายว่า “Dear Friends” และช่องสุดท้ายมีพื้นหลังเป็นท้องฟ้าสีครามขนาดใหญ่ และภาพวาดจากตอนก่อน ๆ ปรากฏอยู่ ได้ภาพเหล่านั้นมีภาพสีของการ์ตูนตอนสุดท้ายที่ชูลซ์วาดเอาไว้ ซึ่งตีพิมพ์เมื่อวันที่ 3 มกราคม 2000 พร้อมข้อความที่เขาฝากเอาไว้ให้ผู้อ่านที่ติดตามของผลงานของเขามาโดยตลอด ดังต่อไปนี้

“Dear Friends,

I have been fortunate to draw Charlie Brown and his friends for almost fifty years. It has been the fulfillment of my childhood ambition. Unfortunately, I am no longer able to maintain the schedule demanded by a daily comic strip. My family does not wish "Peanuts" to be continued by anyone else, therefore I am announcing my retirement. I have been grateful over the years for the loyalty of our editors and the wonderful support and love expressed to me by fans of the comic strip. Charlie Brown, Snoopy, Linus, Lucy... how can I ever forget them...

— Charles M. Schulz”



นักวาดการ์ตูนต่างรำลึกถึงชูลซ์และการ์ตูน *พินัทส์* เพื่อเป็นการให้เกียรติไว้ในการ์ตูนของตัวเอง โดยส่วนใหญ่จะตีพิมพ์ในวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2000 หรือไม่กี่อาทิตย์ก่อนหน้านี้ แม้ว่าการ์ตูนจะได้รับการตีพิมพ์อีกครั้ง แต่ก็มีเพียงตอนที่มิจดหมายบอกผู้อ่านเท่านั้น หลังจากทีการ์ตูน *พินัทส์* จบลง บริษัท United Feature Syndicate ก็เริ่มยื่นข้อเสนอให้หนังสือพิมพ์ที่ตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องนี้มาแต่เดิมอยู่แล้วให้ตีพิมพ์การ์ตูน *พินัทส์* อีกครั้ง แต่เปลี่ยนชื่อเรื่องเป็น *Classic Peanuts* แทน แต่ก็ไม่ได้ให้ตีพิมพ์ทุกตอน บริษัทได้ให้ตัวเลือกว่าจะตีพิมพ์การ์ตูนช่องตั้งแต่ยุค 60s หรือ 90s ก็ได้ หรือจะตีพิมพ์ทั้งสองช่วงเลยก็ได้เช่นกัน แต่ทุกตอนที่จะกลับมาตีพิมพ์ในวันอาทิตย์มาจากยุค 60s ทั้งหมด

การ์ตูน *พินัทส์* ยังคงได้รับความนิยมในสื่อหลายช่องทาง เนื่องจากการเผยแพร่อย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะเป็นการตีพิมพ์ *The Complete Peanuts* และการออกอากาศตอนพิเศษหลายตอนทางโทรทัศน์ ซึ่งเป็นผลงานที่ชูลซ์ดำเนินการไว้ก่อนเสียชีวิตทั้งสิ้น แต่ยังไม่แล้วเสร็จ นอกจากนี้ยังมี Peanuts Motion Comics อีก ยิ่งไปกว่านั้น BOOM! Studios ยังได้ตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนที่มีตอนใหม่ ๆ ซึ่งแต่งและวาดโดยนักเขียนและศิลปินคนใหม่ แต่อย่างไรก็ตามบางตอนก็อ้างอิงมาจากเรื่องราวที่ชูลซ์แต่งไว้แต่เดิมเมื่อหลายสิบปีก่อน และยังมีตอนที่ชูลซ์แต่งและวาดเอง ซึ่งส่วนมากแล้วจะเป็นตอนที่ตีพิมพ์วันอาทิตย์ที่เป็นภาพสี

ท้ายที่สุด ในวันที่ 5 มกราคม 2015 เว็บไซต์ GoComics.com ของ Universal Uclick ได้ประกาศว่าจะเริ่มโปรเจกต์ใหม่ที่มีชื่อว่า “Peanuts Begins” โดยจะเผยแพร่การ์ตูนช่องพินัทส์ทุกตอนตั้งแต่ตอนแรกในรูปแบบภาพสี ในโอกาสทีการ์ตูน *พินัทส์* ครบรอบ 65 ปี ตั้งแต่ที่ตีพิมพ์ตอนแรก โดยเว็บไซต์ GoComics.com นี้ยังเป็นแหล่งที่มาของการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ที่ผู้จัดคัดเลือกมาศึกษาด้วยเช่นกัน

### 3.1.2 ผู้เขียน

ชาร์ลส์ มอนโร ชูลซ์ (Charles Monroe Schulz, Charles M. Schulz) เป็นนักวาดการ์ตูนชาวอเมริกัน เกิดเมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 1922 ที่เมือง Minneapolis ในรัฐ Minnesota แต่เติบโตที่เมือง Saint Paul เขาเป็นลูกคนเดียวของ Carl Schulz และ Dena Halverson และยังมีชื่อเล่นว่า “Sparky” โดยลุงของเขาตั้งให้ตามชื่อ Spark Plug ของม้าในการ์ตูนช่องเรื่อง *Barney Google* ของ Billy DeBeck ระหว่างที่ชูลซ์เข้าเรียนที่ Central High Class เขากลายเป็นเด็กที่ขี้อายและไม่ค่อยพูด อาจเป็นเพราะอายุน้อยที่สุดในห้องเรียน และเมื่อเขาส่งรูปเข้าไปตีพิมพ์ในหนังสือรุ่น ผลงานของเขาถูกลูกปฏิเสธ ซึ่งเหตุการณ์ครั้งนี้ยังปรากฏอยู่ในตอนหนึ่งของการ์ตูนช่องเรื่อง *พินัทส์ (Peanuts)* ที่เป็นผลงานที่โดดเด่นที่สุดของเขาอีกด้วย

โดยเป็นตอนที่ลูซี่ขอให้ชาร์ลี บราวน์ เขียนชื่อรูปม้าที่เขาวาด แล้วมาบอกทีหลังว่าทั้งหมดเป็นแค่เรื่องล้อเล่น 60 ปีให้หลังโรงเรียนได้สร้างรูปปั้นสนูปี้สูง 5 ฟุต และนำมาตั้งไว้หน้าอาคารหลักของโรงเรียน

การ์ตูนเรื่องแรกของซูลซ์ที่ได้รับการตีพิมพ์อย่างสม่ำเสมอคือเรื่อง *Lil' Folks* โดยเป็นการ์ตูนตลกช่องเดียวที่ตีพิมพ์รายสัปดาห์ในหนังสือพิมพ์ *St. Paul Pioneer Press* ตั้งแต่เดือนมิถุนายน 1947 จนถึงเดือนมกราคม 1950 โดยซูลซ์วาดประมาณ 4 ภาพในการ์ตูนหนึ่งช่องต่อฉบับ และซูลซ์ยังใช้ชื่อชาร์ลี บราวน์ (Charlie Brown) เป็นครั้งแรกให้กับตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้ และยังมีสุนัขที่มีลักษณะเหมือนสนูปี้ (Snoopy) ในเรื่องอีกด้วย ในเดือนพฤษภาคม ปี 1948 ซูลซ์ขายผลงานภาพการ์ตูนหนึ่งช่องของตัวเองได้เป็นครั้งแรกให้กับ *The Saturday Evening Post* สองปีถัดมา ผลงานของเขา 17 ผลงาน แม้ไม่มีชื่อเรื่องแต่ก็ได้รับการตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ดังกล่าว ควบคู่ไปกับการ์ตูนเรื่อง *Lil' Folks* ที่ตีพิมพ์ใน *St. Paul Pioneer Press* ด้วย ในขณะที่เดียวกันซูลซ์ก็พยายามที่จะเผยแพร่การ์ตูน *Lil' Folks* ผ่าน Newspaper Enterprise Association แต่ทว่าไม่สำเร็จ ท้ายที่สุดแล้วการ์ตูนเรื่องดังกล่าวหยุดการตีพิมพ์บน *St. Paul Pioneer Press* ในเดือนมกราคม ปี 1950

ต่อมาในปีเดียวกัน ซูลซ์ติดต่อบริษัท United Feature Syndicate และเสนอผลงานการ์ตูนช่องเดียวจากเรื่อง *Lil' Folks* ซึ่งบริษัทก็สนใจ เมื่อถึงตอนนั้นซูลซ์เริ่มพัฒนากาตูนช่องของตัวเองให้มี 4 ช่อง แทนที่จะมีเพียงช่องเดียว และก็ถือว่าเป็นโชคดีของเขาที่บริษัทชอบการ์ตูน 4 ช่องนี้เช่นกัน การ์ตูนช่อง *พินัทส์* ตีพิมพ์เป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 1950 ในหนังสือพิมพ์ 7 สำนักด้วยกัน ในส่วนของการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ที่ลงในหนังสือพิมพ์ทุกวันอาทิตย์ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อวันที่ 6 มกราคม 1952 แม้ว่าจะยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักในตอนแรก แต่ท้ายที่สุดแล้วการ์ตูนเรื่องนี้ก็กลายเป็นหนึ่งในการ์ตูนช่องที่เป็นที่นิยมและมีอิทธิพลมากที่สุดตลอดกาล นอกจากนี้ซูลซ์ยังมีผลงานการ์ตูนช่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาเป็นหลักชื่อ *It's Only a Game* (1957 - 1959) แต่ก็ทำได้ไม่นาน และตัดสินใจหยุดทำ เพื่อจะได้ให้ความสำคัญกับการ์ตูน *พินัทส์* ด้อย่างเต็มที่ ยิ่งไปกว่านั้นตั้งแต่ปี 1956 - 1965 ซูลซ์ยังสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนช่องเดียวชื่อ *Young Pillars* ที่มีตัวละครเป็นวัยรุ่นให้กับ *Youth* ซึ่งเป็นสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับขบวนการ Church of God อีกด้วย และซูลซ์วาดภาพประกอบให้ *Kids Say the Darndest Things* ของ Art Linkletter 2 เล่มด้วยกัน ในปี 1957 และ 1961 รวมถึง *Dear President Johnson* ของ Bill Adler ซึ่งเป็นหนังสือรวบรวมจดหมาย ในปี 1964 ด้วย

ในช่วงที่การ์ตูนช่อง *พินัทส์* ได้รับความนิยมสูงสุด มีการตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องนี้ในหนังสือพิมพ์รายวันถึง 2,600 สำนักใน 75 ประเทศ และ 21 ภาษา ในช่วงเวลาเกือบ 50 ปี ซูลซ์วาดการ์ตูนช่องประมาณ 18,000 ตอนด้วยกัน การ์ตูนช่อง สิ้นค้า และการนำการ์ตูนเรื่องนี้ไปใช้ส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ทำเงินมากกว่า 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี และซูลซ์ได้ส่วนแบ่งประมาณ 30-40 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี ตลอดระยะเวลาที่การ์ตูนช่องเรื่องนี้ตีพิมพ์ ซูลซ์ขอลาหยุดเพียงแค่ครั้งเดียวเท่านั้น เป็นเวลา 5 สัปดาห์ในช่วงปลายปี 1997 เพื่อเฉลิมฉลองวันครบรอบวันเกิด 75 ปี จึงมีการนำการ์ตูนตอนเก่า ๆ มีตีพิมพ์แทนในช่วงที่ซูลซ์ลาหยุด หนังสือเล่มแรกที่รวบรวมการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ตีพิมพ์ในเดือนกรกฎาคม ปี 1952 โดย Rinehart & Company และก็มีอีกหลายเล่มตามมาหลังจากนั้น ซึ่งช่วยเพิ่มความนิยมของการ์ตูนเรื่องนี้ได้เป็นอย่างมาก ในปี 2004 สำนักพิมพ์ Fantagraphics เริ่มรวบรวมการ์ตูนช่องเรื่องนี้ โดยใช้ชื่อว่า *Complete Peanuts* นอกจากนี้การ์ตูน *พินัทส์* ยังเป็นที่นิยมในสื่ออื่น ๆ เช่นกัน การ์ตูนตอนพิเศษ *A Charlie Brown Christmas* ออกอากาศทางโทรทัศน์เป็นครั้งแรกในเดือนธันวาคม ปี 1965 และยังได้รับรางวัล Emmy อีกด้วย จากนั้นก็ตอนพิเศษอื่น ๆ ตามมาอีกหลายตอนจนมาถึงตอนสุดท้ายที่มีชื่อว่า *Happiness is a Warm Blanket, Charlie Brown* ที่ออกอากาศในปี 2011 โดยซูลซ์เขียนและร่วมเขียนการ์ตูนในตอนพิเศษเหล่านี้และดูแลในการ์ตูนการถ่ายทำอย่างใกล้ชิดจนจบจนวาระสุดท้ายของชีวิตเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2000

ชูลซ์ได้รับการขนานนามว่าเป็นนักวาดการ์ตูนที่มีอิทธิพลมากที่สุดตลอดกาลคนหนึ่ง และเป็นแรงบันดาลใจให้นักวาดการ์ตูนรุ่นหลัง ๆ สร้างสรรค์ผลงานมากมาย ไม่ว่าจะเป็น Jim Davis (ผู้เขียนการ์ตูนช่องเรื่อง Garfield) Bill Watterson (ผู้เขียนการ์ตูนช่องเรื่อง Calvin and Hobbes) และ Matt Groening (ผู้สร้างสรรค์การ์ตูน The Simpsons)

### 3.1.3 วิธีการนำเสนอ

การ์ตูน *พินัทส์* นั้นมีวิธีการนำเสนอแบบ “การ์ตูนช่อง” (Comic Strips) โดยการดำเนินเรื่องจะแบ่งเป็นช่อง ๆ (Panel) จากซ้ายไปขวา ภาพการ์ตูนเป็นภาพมิติเดียว ใช้แม่สีที่ให้สีสดใสเป็นหลัก คำพูดของตัวละครอยู่ใน “บัลลูน” (Balloon) ที่มีลักษณะคล้ายกล่องข้อความ และแทบจะไม่มีคำบรรยายฉากหรือเวลาในการดำเนินเรื่องเลย เนื่องจากรูปการ์ตูนสามารถสื่อได้ชัดเจนอยู่แล้ว การ์ตูนช่องเรื่องนี้หากตีพิมพ์ในวันธรรมดา ส่วนมากจะมี 4 ช่อง แต่ถ้าเป็นตอนที่ตีพิมพ์วันอาทิตย์ก็จะมีจำนวนช่องมากกว่า 4 ช่อง โดยจำนวนช่องจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความยาวของเนื้อหาที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ บางตอนอาจมี 6 ช่อง หรือ 10 ช่อง เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เขียนยังใช้วิธีการเล่าเรื่องจากมุมมองของผู้เล่า (Objective Point of View) โดยจะนำเสนอเรื่องราวกับผ่านกล้องภาพยนตร์ที่ถ่ายยากับกิริยาและการกระทำของตัวละครในเรื่อง โดยไม่มีการแสดงความคิดเห็นใด ๆ ส่วนผู้อ่านก็เปรียบได้กับผู้ชมภาพยนตร์ ที่เห็นสิ่งที่ตัวละครทำหรือพูดออกมา และตีความเอาเองว่าตัวละครนั้นคิดหรือรู้สึกอย่างไรถึงทำหรือพูดเช่นนั้นออกมา

### 3.1.4 กลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย

แรกเริ่มเดิมทีการ์ตูน *พินัทส์* ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ที่คนทุกเพศทุกวัยอ่าน จึงไม่มีการจำกัดเพศหรืออายุของกลุ่มผู้อ่านเป้าหมาย เพียงแต่ถ้าเป็นผู้อ่านที่ยังเด็ก ก็จะอ่านเพื่อความเพลิดเพลินและความบันเทิงสนุกสนาน เพราะการ์ตูนมีความน่ารักสดใส สอดแทรกมุขตลกที่ทำให้ทุกคนไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่หัวเราะได้ และที่สำคัญคือเด็กสามารถเข้าถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่นำเสนอในการ์ตูนได้ เนื่องจากใกล้เคียงกับชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพื่อน กีฬา กิจกรรมในโรงเรียน หรือกิจกรรมที่ทำในยามว่าง เช่น เล่นเบสบอลหรือว้าวกับเพื่อน ๆ แต่ถ้าผู้อ่านเป็นผู้ใหญ่แล้ว ก็จะสามารถตีความการ์ตูนได้ลึกซึ้ง และเข้าใจความหมายแฝงหรือบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านการ์ตูนได้ โดยจะอภิปรายรายละเอียดต่อไปในหัวข้อต่อไปในส่วนของบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

## 3.2. การวิเคราะห์องค์ประกอบภายในเพื่อการแปลการ์ตูนช่อง

(Intra-textual Analysis in Comic Strip Translation)

### 3.2.1 องค์ประกอบด้านภาษา (Linguistic Signs)

#### 3.2.1.1 ชื่อเรื่อง (Title)

จากที่กล่าวไปแล้วในหัวข้อประวัติของการ์ตูน *พินัทส์* แต่เดิมชูลซ์ตั้งชื่อผลงานของเขาว่า *Li'l Folks* แต่บริษัท United Feature Syndicate ที่เขาเซ็นสัญญาด้วยตัดสินใจให้เปลี่ยนชื่อ เพราะคล้ายกับการ์ตูนเรื่องอื่นในสมัยเดียวกันเพื่อไม่ให้สับสน บริษัทจึงเปลี่ยนชื่อเป็น *พินัทส์* (Peanuts) แทน โดยมีแรงบันดาลใจมาจาก “peanut gallery” หรือที่นั่งของผู้ชมที่เป็นเด็กในรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กชื่อ *Howdy Doody* นอกจากนี้การ์ตูนเรื่องนี้ยังไม่มีชื่อเรื่องรองที่ทำหน้าที่ให้รายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องอีกด้วย เพราะเนื้อเรื่องในแต่ละตอนไม่ต่อเนื่องกัน และมีประเด็นที่แตกต่างกันไป จึงไม่สามารถกำหนดชื่อเรื่องได้

การ์ตูน *พินัทส์* ตอนที่เผยแพร่ในวันธรรมดาดบนเว็บไซต์ GoComics.com ที่เป็นแหล่งข้อมูลของผู้วิจัยนั้นจึงไม่มีชื่อเรื่องเช่นกัน จะมีเพียงการ์ตูนเป็นช่อง ๆ เท่านั้น แต่มีข้อสังเกตคือตอนที่เผยแพร่ในวันอาทิตย์จะมีชื่อการ์ตูน ชื่อตัวละครหลัก และชื่อผู้เขียนในช่องแรกว่า “Peanuts featuring ‘Good ol’ Charlie Brown’ by Schulz” หรือสามารถแปลเป็นไทยได้ว่า “พินัทส์ พร้อมด้วย Good Ol’ Charlie Brown โดย ชูลซ์” ช่องต่อ ๆ มาถึงจะเป็นเนื้อเรื่อง จำนวนช่องของการ์ตูนที่



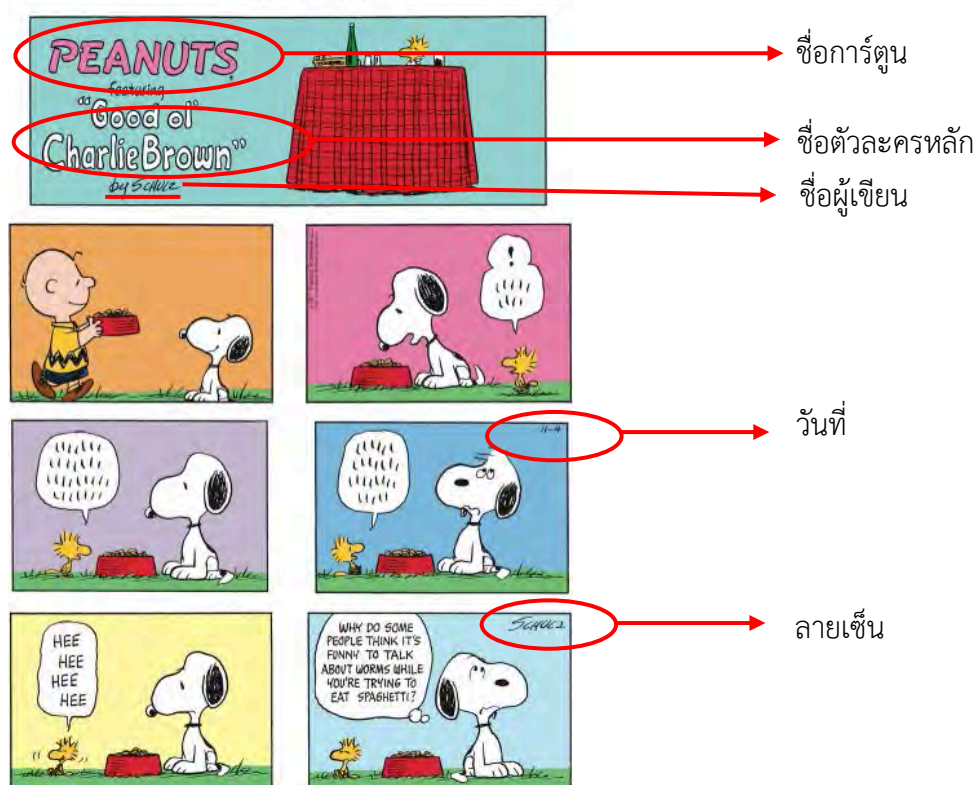
เผยแพร่ในวันอาทิตย์จึงมากกว่า ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือการตีพิมพ์หรือเผยแพร่การ์ตูนแต่ละตอนจะมีชื่อชูลซ์และวันที่ตีพิมพ์หรือเผยแพร่อยู่ทุกครั้ง สามารถดูรูปเปรียบเทียบกันระหว่างตอนที่เผยแพร่ในวันธรรมดาและวันอาทิตย์ได้ ดังต่อไปนี้

ตอนที่เผยแพร่ในวันจันทร์ที่ 19 พฤศจิกายน 61



ตอนที่เผยแพร่ในวันอาทิตย์ที่ 4 พฤศจิกายน 61

Peanuts for November 04, 2018



### 3.2.1.2 บทสนทนา (Dialogue Text)

บทสนทนาของการ์ตูนช่อง ฟินท์ส จะอยู่ในบอลลูนคำพูดที่มีปลายแหลมออกมาจากตัวละครที่กำลังพูดอยู่ ลักษณะเด่นของบทสนทนาในการ์ตูนเรื่องนี้คือบอลลูนคำพูดยังใช้แสดงความคิดในใจของตัวละครอีกด้วย ซึ่งมีความแตกต่างจากบอลลูนที่แสดงคำพูดของตัวละครจริง ๆ ตรงที่บอลลูนซึ่งแสดงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครจะใช้วงกลมแทนปลายแหลมที่ออกมาจากตัวละคร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Peanuts for September 19, 2018



บัลลูนความคิด

บัลลูนคำพูด

บทสนทนานับว่าเป็นหัวใจสำคัญของการ์ตูนเรื่องนี้ เพราะเป็นสื่อแสดงมุกตลกที่สร้างความขบขัน อันเป็นสิ่ง ที่ผู้วิจัยมุ่งศึกษา บทสนทนาจะเป็นประโยคสั้น ๆ กระชับ ได้ใจความ และตรงไปตรงมา เพื่อสร้างอารมณ์ขันได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

3.2.1.3 บทบรรยาย (Narration)

จากที่กล่าวไปแล้วข้างต้นในหัวข้อวิธีการนำเสนอ การ์ตูน ฟินท์ส แทบจะไม่มีบทบรรยายเลย เนื่องจากภาพ การ์ตูนและบทสนทนาจึงสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน โดยไม่ต้องอาศัยบทบรรยายเพิ่ม นอกจากนี้การ์ตูนเรื่องนี้ยังใช้ บทสนทนาในการดำเนินเรื่อง บทบรรยายจึงไม่ค่อยมีบทบาทมากนัก

3.2.1.4 คำประกอบภาพ (Inscription)

คำประกอบภาพเป็นองค์ประกอบที่พบอยู่ทั่วไปตลอดทั้งเรื่อง โดยจะทำหน้าที่เป็นส่วนประกอบของฉากใน เนื้อเรื่อง เพื่อแสดงสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในเรื่องให้ผู้อ่านทราบได้อย่างชัดเจนว่าเรื่องดำเนินอยู่ที่ใด

Peanuts for September 17, 2018

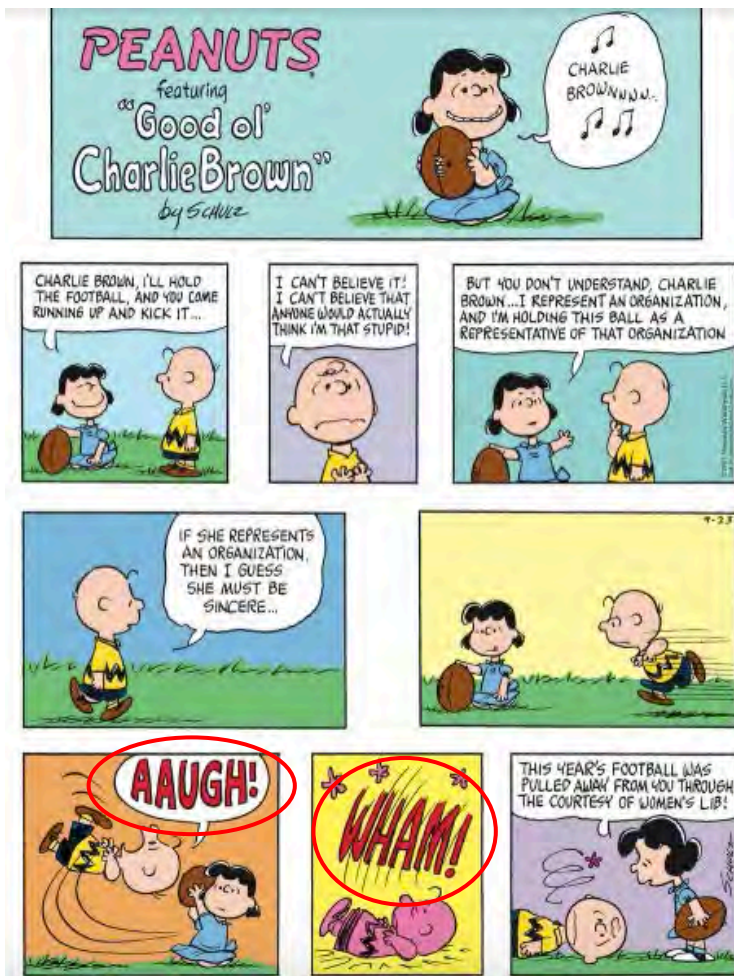


3.2.1.5 คำเลียนเสียงธรรมชาติ (Onomatopoeia)

คำเลียนเสียงธรรมชาติถือว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่เด่นมากในตัวบทประเภการ์ตูนช่อง โดยผู้เขียนจะ ใช้ขนาด ลักษณะ และสีของตัวอักษรในการสื่อระดับความดังของเสียงที่ตัวละครในเรื่องเปล่งออกมา เช่น เสียงลูกบอลกระทบ พื้นหรือเสียงที่ร้องออกมาด้วยความตกใจหรือเจ็บปวด เป็นต้น เมื่อผู้อ่านเห็นคำเลียนเสียงธรรมชาติในการ์ตูนจะพบว่าเข้ากับการดำเนินเรื่องและสถานการณ์ในแต่ละตอนได้เป็นอย่างดี ข้อสังเกตคือถ้าหากเป็นเสียงดัง ผู้เขียนก็จะใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ และ ถ้าหากเป็นเสียงที่เบาลงมา ขนาดของตัวอักษรก็จะเล็กลงตาม คำเลียนเสียงธรรมชาติในการ์ตูน ฟินท์ส แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ตามตัวอย่างดังต่อไปนี้



1. คำอุทาน



2. คำที่มาจากคำนามและคำกริยา



3. คำที่กำเนิดใหม่



### 3.2.2 องค์ประกอบของตัวอักษรที่ใช้พิมพ์ (Typographic Signs)

ตัวอักษรที่ใช้พิมพ์ในการ์ตูน *พินัทส์* ก็ถือว่าเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความโดดเด่น โดยใช้ตัวอักษรที่เรียบง่าย ชัดเจน และเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมดเพื่อแสดงบทพูดของตัวละครในบัลลูน ช่วยให้ผู้อ่านอ่านได้อย่างสบายตาและราบรื่น นอกจากนี้การใช้ตัวอักษรลักษณะดังกล่าวยังสอดคล้องกับเนื้อหาโดยรวมของการ์ตูนซึ่งเป็นเรื่องราวที่ไม่สลับซับซ้อน สอดแทรกมุกตลกของเด็กกลุ่มหนึ่ง พร้อมสีสันสดใสของแม่สี จึงแลดูน่าอ่าน สบายตา และรู้สึกได้ทันทีว่าเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาเบาสมอง ไม่ทำให้เครียด

แม้ว่าตัวอักษรของการ์ตูน *พินัทส์* นั้นจะมีหลายรูปแบบแตกต่างกันไป แต่ถ้าเป็นคำพูดของตัวละครในบัลลูนแล้ว จะเป็นตัวพิมพ์ใหญ่สีดำที่มีขนาดเหมาะสมพอดีกับบัลลูนเสมอ เพื่อให้ผู้อ่านไม่สับสนและเห็นได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ มาสิริ อนุชามา ยังตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อการ์ตูนมีสีสันมากมายแล้ว การที่บทสนทนามีสีดำจะทำให้ผู้อ่านสามารถจดจอกับตัวหนังสือได้ดีมากยิ่งขึ้น และอ่านจากกรอบหนึ่งไปยังอีกกรอบหนึ่งได้ง่าย ไม่ล้าตา

ข้อสังเกตอีกประการคือผู้เขียนไม่ได้ใช้เครื่องหมายมหัพภาค (full stop) ในการจบประโยค ส่วนมากจะมีเพียงแค่หนึ่งประโยคต่อหนึ่งบัลลูน แต่ถ้าในกรณีที่มีหลาย ๆ ประโยคในบัลลูนเดียว ก็จะใช้เครื่องหมายจุลภาค (comma) ในการแบ่งประโยคแทน และถ้าเป็นคำอุทานก็จะมีเครื่องหมายอัศเจรีย์ (exclamation mark) ตามหลังทุกครั้ง

### 3.2.3 องค์ประกอบด้านภาพ (Pictorial Signs)

#### 3.2.3.1 พื้นที่ (Spatial Sign)

ดังที่กล่าวไปแล้วตอนต้นว่าการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ตอนที่ตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในวันธรรมดาและวันเสาร์จะมี 4 ช่อง โดยจะมีจำนวนช่องหรือกรอบน้อยกว่าตอนที่ตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในวันอาทิตย์ที่มีเนื้อที่มากกว่าปกติ องค์ประกอบของภาพไม่ว่าจะเป็นตัวละครหรือวัตถุจะจัดให้อยู่ในกรอบทั้งสิ้น โดยส่วนมากแล้วตัวละครในเรื่องจะเป็นจุดเด่นของภาพ เพราะการดำเนินเรื่องของการ์ตูนเรื่องนี้จะขึ้นอยู่กับการกระทำของตัวละครเป็นหลัก นอกจากนี้มุมมองที่ปรากฏในการ์ตูนก็ยังมีหลากหลายแตกต่างกันไปตามสิ่งที่ต้องการเน้นในสถานการณ์นั้น ๆ เช่น หากต้องการให้ผู้อ่านเห็นสีหน้าของตัวละครได้อย่างชัดเจน ก็จะวาดให้หน้าของตัวละครมีขนาดใหญ่มากขึ้น และเห็นฉากหรือวัตถุอื่น ๆ น้อยลง แต่ถ้าต้องการให้ผู้อ่านรู้ว่าตอนนี้ตัวละครกำลังทำอะไรอยู่ที่ไหน ก็จะวาดฉากเป็นมุมกว้าง เพื่อให้เห็นสภาพแวดล้อมโดยรวม เป็นต้น

#### 3.2.4 เนื้อเรื่องย่อ (Synopsis)

การ์ตูนช่องเรื่อง *พินัทส์* มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มตัวละครเด็กในเรื่องเป็นหลัก ซึ่งอยู่ในโลกที่แม้จะมีผู้ใหญ่อยู่ด้วยแต่กลับไม่ได้มีบทบาทสำคัญมากเท่าที่ควร เพราะแทบไม่ปรากฏให้เห็นหรือมีบทพูดเลย ตัวละครหลักของการ์ตูนช่องเรื่องนี้คือ ชาร์ลี บราวน์ เด็กชายขี้อาย ตกใจง่าย ไม่ค่อยมั่นใจในตัวเอง ทำอะไรก็ไม่ค่อยเป็น ไม่ว่าจะเล่นว่าว ชนะการแข่งขันเบสบอล หรือแม้กระทั่งเตะลูกบอลที่ลูซี่ เด็กผู้หญิงขี้อิมโหที่เป็นเพื่อนของชาร์ลีจับไว้ให้ แต่ก็ดึงลูกบอลออกในจังหวะที่ชาร์ลีกำลังจะเตะ ทุกครั้งไป การ์ตูนช่องแต่ละเรื่องมักจบในตอน โดยที่นอกจากจะให้ความบันเทิงสนุกสนานแล้วยังสอดแทรกบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่น่าสนใจควรรู้ค่าแก่การนำมาศึกษา

#### 3.2.5 ตัวละคร (Characters)

ตัวละครหลายตัวในการ์ตูนเรื่อง *พินัทส์* ตั้งชื่อตามบุคคลในชีวิตจริงของซูลซ์ ยกตัวอย่างเช่น เขาตั้งชื่อชาร์ลี บราวน์ (Charlie Brown) ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่องตามชื่อของเพื่อนร่วมงานคนหนึ่ง ที่ Art Instruction Inc. นอกจากนี้รูปส่วนใหญ่ที่เขาวาดยังมีแรงบันดาลใจมาจากชีวิตส่วนตัวอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการให้พ่อกับแม่ของชาร์ลี บราวน์มีอาชีพเดียวกันกับพ่อกับแม่ของตัวเองจริง ๆ โดยพ่อเป็นช่างตัดผมและแม่เป็นแม่บ้าน หรือการที่ซูลซ์และชาร์ลี บราวน์ มีบุคลิกและนิสัยที่ขี้อาย ไม่ค่อยพูด และเก็บเนื้อเก็บตัวเหมือนกัน ซึ่งเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ตอนหนึ่งของซูลซ์กับชาร์ลี โรส (Charlie Rose) ในเดือน

พฤษภาคม ปี 1997 ที่กล่าวว่า “I suppose there's a melancholy feeling in a lot of cartoonists, because cartooning, like all other humor, comes from bad things happening.” โดยสามารถแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ผมคิดว่านักวาดการ์ตูนหลายคนคงจะมีความเศร้าอยู่ในใจ เพราะว่าการ์ตูนมีที่มาจากสิ่งเลวร้ายที่เคยเกิดขึ้นเช่นเดียวกันกับเรื่องตลกอื่น ๆ” ยิ่งไปกว่านั้นชูลซ์ยังเลี้ยงสุนัขแสนรู้ตัวหนึ่งเมื่อตอนเป็นเด็กอีกด้วย แม้ว่าจะเป็นพันธุ์พอยต์เตอร์ไม่ใช่พันธุ์บีเกิ้ลเหมือนสุนัขที่ก็ตาม แต่ก็มียุโรปถ่ายยืนยันว่าสุนัขที่เขาเลี้ยงนั้นมีความคล้ายคลึงกับสุนัขพันธุ์สปูซี่ (Spike) และอาศัยอยู่นอกเมืองนีดเดิลส์ (Needles) ในรัฐแคลิฟอร์เนีย ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตอนที่ชูลซ์และครอบครัวย้ายจาก Minnesota มาอาศัยอยู่ที่เมืองดังกล่าวในช่วงปี 1928-1930 เพื่อมาดูแลลูกพี่ลูกน้องที่ป่วย รวมถึงความรักที่ไม่สมหวังระหว่างชาร์ลี บราวน์กับเด็กผู้หญิงตัวน้อยผมสีแดง (Little Red-Haired Girl) อ้างอิงมาจาก Donna Mae Johnson นักบัญชีของบริษัท Art Instruction Inc. ที่ชูลซ์ตกหลุมรัก แต่ทว่าเมื่อชูลซ์ขอเธอแต่งงานในเดือนมิถุนายน ปี 1950 ไม่นานหลังจากที่เขาเซ็นสัญญาครั้งแรกกับบริษัทที่จะตีพิมพ์การ์ตูนในหนังสือพิมพ์เธอก็กลับปฏิเสธและไปแต่งงานกับผู้ชายอีกคนแทน นอกจากนี้ชูลซ์ยังตั้งชื่อตัวละครในการ์ตูน *พินัทส์* ที่ชื่อ *ลินัส* (Linus) และ *เชอร์มี* (Shermy) ตามชื่อเพื่อนสนิทของเขาสองคนคือ Linus Maurer และ Sherman Plepler และทำยที่สุดตัวละครที่ชื่อว่า *เปปเปอร์มินท์ แพทตี้* (Peppermint Patty) ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Patricia Swanson ซึ่งเป็นลูกพี่ลูกน้องจากฝั่งแม่ ส่วนชื่อนั้นชูลซ์ตั้งว่า “เปปเปอร์มินท์” เพราะเห็นลูกอมเปปเปอร์มินท์ในบ้านเขาพอดี

### ตัวละครหลักในการ์ตูนของ *พินัทส์*



#### 1. ชาร์ลี บราวน์ (Charlie Brown)

ชาร์ลี บราวน์ หรือ “Good ol’ Charlie Brown” เป็นตัวละครเด็กผู้ชายที่ใส่เสื้อยืดคอกกลมลายพื้นปลา แม้จะทำอะไรไม่เป็น แต่ก็ไม่เคยยอมแพ้ แม้ว่าเขาจะไม่เคยชนะเลยก็ตาม อุปนิสัยของชาร์ลี จึงมีความน่ารักที่เป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร เพราะนอกจากจะเป็นผู้จัดการทีมเบสบอลที่มีมือแทบจะแย่ที่สุดในโลก แต่ก็เข้าร่วมในทุกการแข่งขัน นอกจากนี้ยังไม่สามารถรวบรวมความกล้าที่จะไปคุยกับเด็กผู้หญิงตัวน้อยผมสีแดง (Little Red-Haired Girl) แต่ก็ยังไม่หยุดหวัง และแม้ว่าชาร์ลี บราวน์จะโดนเพื่อน ๆ แกล้งอยู่เสมอ เล่นว่าวทีไรก็เป็นอันต้องติดอยู่บนต้นไม้ทุกที และดูเหมือนว่าสุนัขที่ตนเลี้ยงจะฉลาดกว่าเขาเสียอีก แต่ก็ยังคงเป็นตัวละครหลักที่เสมอต้นเสมอปลายในฐานะฮีโร่ของผู้อ่านทั่วโลก โดยเฉพาะคนที่ขี้อายและไม่ชอบเข้าสังคม เพราะอย่างน้อยก็ยังมีชาร์ลี บราวน์ที่มีบุคลิกเหมือนตน ไม่ได้โดดเดี่ยวอยู่บนโลกใบนี้



#### 2. สนูปปี้ (Snoopy)

สนูปปี้เป็นสุนัขพันธุ์บีเกิ้ลที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เพราะนอกจากจะมีจินตนาการที่ล้ำเลิศและมาพร้อมความมั่นใจเกินใครแล้ว ยังเป็นสุนัขที่เก่งกาจในด้านการปลอมตัวอีกด้วย เมื่อปลอมตัวเป็นโจ คูล (Joe Cool) สนูปปี้จะดูเย็นชา ห่างเหิน ไม่สะทกสะท้าน และวางตัวอยู่เหนือทุกความขัดแย้ง เป็นเจ้าสุนัขสุดเจ๋งที่ใคร ๆ ก็อยากเป็น นอกจากนี้สนูปปี้ยังเป็นยอดนักบินแห่งสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง (World War Flying Ace) โดยได้ต่อสู้ทางอากาศกับเรด บารอน (Red Baron) อีกด้วย แต่ส่วนมากแล้วสนูปปี้มักนั่งครุ่นคิดถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตบนบ้านสุนัขของตัวเองและแต่งนิยายที่หมายมั่นปั้นมือให้เป็นผลงานชิ้นเอกของประเทศอเมริกาไปด้วยพร้อม ๆ กัน โดยใช้เครื่องพิมพ์ดีดคู่ใจ



### 3. มาร์ชี (Marcie)

มาร์ชีคือเพื่อนที่สนิทที่สุดของเปปเปอร์มินท์ แพทตี้ (Peppermint Patty) และผู้ติดตามที่ซื่อสัตย์และจงรักภักดี แม้ว่าจะมีบุคลิกที่ตรงข้ามกับเปปเปอร์มินท์ แพทตี้อย่างสิ้นเชิง เพราะเมื่อเทียบกันแล้ว มาร์ชีจะฉลาดกว่า แม้ว่าจะแยกความแตกต่างระหว่างเบสบอลและฮอกกี้ไม่ออกก็ตาม นอกจากนี้ตัวละครตัวนี้ยังไม่มีความถนัดทางด้านกีฬาเลย แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่ามาร์ชีเป็นเพื่อนที่ดีของทั้งชาร์ลี บราวน์หรือที่ชอบเรียกสั้น ๆ ว่า “ชาร์ลส์” (Charles) และเปปเปอร์มินท์ แพทตี้ ซึ่งมาร์ชีชอบเรียกว่า “ท่าน” (sir)



### 4. ลูซี่ (Lucie)

ลูซี่เป็นพี่สาวของไลน์สและเป็นที่รู้จักกันทั่วละแวกนั้นว่าเป็นเด็กผู้หญิงเจ้าอารมณ์และจู้จี้จุกจิก บ่อยครั้งที่เรามักเห็นลูซี่ให้คำแนะนำเชิงจิตวิทยาจากบูธ โดยคิดค่าบริการ 5 เซ็นต์ต่อครั้ง แยมผ้าห่มที่ไลน์สหวางแหน หรือไม้กอล์ฟแก๊งชาร์ลี บราวน์ ให้เสียหน้า จุดอ่อนเดียวของลูซี่คือการหลงรักโครเดอร์ เด็กผู้ชายที่ชอบเล่นเปียโนเป็นชีวิตจิตใจอยู่ข้างเดียว



### 5. ไลน์ส (Linus)

ไลน์สเป็นเด็กชายติดผ้าห่มที่แสนดี ไม่มีพิษภัยกับใคร และยังเป็นนักปรัชญาตัวน้อยที่พร้อมให้กำลังใจและคำแนะนำดี ๆ กับทุกคนเสมอ แม้กระทั่งลูซี่ พี่สาวที่แสนจู้จี้จุกจิก แม้ว่าไลน์สดูเหมือนจะเป็นกระบอกเสียงของเหตุผลในบรรดาเด็ก ๆ แต่เขาก็กลับเชื่อมั่นใน “The Great Pumpkin” หรือ “เจ้าแห่งฟักทอง” ข้อเสียของไลน์สคือการรับมือกับการที่คนอื่น (หรือฟักทอง) ทำให้ตนผิดหวังได้ไม่ค่อยดีนัก



### 6. แซลลี่ (Sally)

แซลลี่เป็นน้องสาวของชาร์ลี บราวน์ที่เชื่อว่าโลกติดค้างคำอธิบายหลาย ๆ เรื่องให้เธอเข้าใจ ยกตัวอย่างเช่น ทำไมเธอต้องไปโรงเรียน ทำไมไลน์สถึงไม่รักเธอตอบ เมืองหลวงของประเทศเวเนซุเอลาคืออะไร แซลลี่ไม่เคยหยุดที่จะตามหาคำตอบ และเมื่อไม่ได้คำตอบ เธอก็จะพูดกับตัวเองว่า “แล้วใครบ้างที่จะมาสนใจล่ะ”



### 7. ชโรเดอร์ (Schroeder)

ชโรเดอร์เป็นอัจฉริยะด้านดนตรีตัวน้อยที่แทบจะไม่แยกตัวออกจากเปียโนของเล่นหรือเปียโนที่เขาเทิดทูนเลย เว้นแต่ตอนที่เขาไปเล่นเบสบอลกับทีมของชาร์ลี บราวน์ในตำแหน่งแคชเชอร์ หรือหลบลูซี่ที่คอยตามจีบอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน โดยไม่มีทีท่าว่าจะสนใจในตัวเธอเลย



### 8. พิกเพ็น (PigPen)

พิกเพ็นคือเด็กชายที่มาพร้อมกับพายุฝุ่นขนาดย่อม แต่ก็ดูไม่เป็นเดือดเป็นร้อน แม้เนื้อตัวจะมอมแมมเปื้อนฝุ่น ทั้งยังภูมิใจที่ตัวเองเป็นอย่างนี้ เพราะตัวเขาอาจมีฝุ่นที่มีอายุหลายร้อยปีมาเกาะอยู่ก็ได้





### 9. เปปเปอร์มินท์ แพทตี้ (Peppermint Patty)

เปปเปอร์มินท์ แพทตี้คือเด็กผู้หญิงที่เด็ดเดี่ยว มีทักษะความเป็นผู้นำสูงตามธรรมชาติ และยังมีพรสวรรค์ทางด้านกีฬาอีกด้วย นอกจากนี้ยังเป็นคนที่ชอบความท้าทายแทบจะทุกรูปแบบ ยกเว้นเรื่องเรียน ไม่มีวันไหนเลยที่เปปเปอร์มินท์ แพทตี้มีความสุขกับการไปโรงเรียน แม้ภายนอกอาจจะดูเข้มแข็ง แต่เด็กผู้หญิงคนนี้ก็มีความอ่อนโยนเช่นกัน เพราะเธอแอบรักชาร์ลีบราวน์ เพื่อนสนิทที่เธอมักเรียกว่า “ชัค” (Chuck) โดยที่อีกฝ่ายไม่รู้เลย ดังนั้นสำหรับตัวละครตัวนี้แล้วการเล่นกีฬาเป็นเรื่องง่าย แต่การใช้ชีวิตต่างหากที่ยาก



### 10. วู้ดสต็อก (Woodstock)

วู้ดสต็อกเป็นนกน้อยสีเหลืองที่แสนซุ่มซ่ามและคู่หูของสนูปี้ ไม่ว่าสนูปี้จะไปไหน วู้ดสต็อกก็จะตามติดเป็นเงาอยู่เสมอ ตอนที่สนูปี้เป็นยอดนักบินแห่งสงครามโลกครั้งที่ 1 (World War I Flying Ace) สนูปี้ก็เป็นช่างซ่อมเครื่องยนต์ หรือเมื่อสนูปี้อุปลงโลกตัวเองเป็นหัวหน้าสุนัขพันธุ์บีเกิ้ล (Head Beagle) วู้ดสต็อกก็เป็นเลขานุการผู้ซื่อสัตย์จงรักภักดี นอกจากนี้ยังเป็นเพื่อนสนูปี้ตอนดื่มรุตเบียร์อีกด้วย เสียงนกที่วู้ดสต็อกร้องออกมามีสนูปี้เท่านั้นที่เข้าใจ วู้ดสต็อกจึงไม่เคยไปไหนไกลบ้านสุนัขของสนูปี้เลย

#### 3.2.6 ระดับภาษา

การ์ตูน *พินัทส์* เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กกลุ่มหนึ่งเป็นหลักและใช้บทสนทนาระหว่างตัวละครในการดำเนินเรื่อง ภาษาที่ใช้จึงเป็นภาษาในระดับสนทนา (Colloquial) โดยจะใช้คำง่าย ๆ ประโยคไม่ซับซ้อนในการสอดแทรกมุกตลก ไม่ว่าผู้อ่านจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็สามารถเข้าใจได้ ประกอบกับการ์ตูนเรื่องนี้ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน ภาษาในระดับนี้จึงเหมาะสม เพราะสามารถเข้าถึงคนจำนวนมากได้ นอกจากนี้ภาษาในระดับสนทนายังแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ใกล้ชิดสนิทสนมกันได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้วิจัยมุ่งศึกษามุกตลกต่าง ๆ ที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องนี้ จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงระดับภาษาในการแปลด้วย เพื่อคงระดับภาษาตามตัวบทต้นฉบับ

#### 3.2.7 วจนลีลาและน้ำเสียง

การ์ตูน *พินัทส์* มีลักษณะสำคัญคือการสอดแทรกความตลกขบขัน ดังนั้นนอกจากจะแสดงผ่านทางภาพต่าง ๆ แล้ว วจนลีลาหรือภาษาและคำที่เลือกใช้ยังเหมาะกับบุคลิก อุปนิสัย และวัยของตัวละครในเรื่องอีกด้วย ยิ่งกว่านั้นโครงสร้างประโยคยังไม่ซับซ้อน กระชับ เหมาะกับตัวบทประเภทนี้ออย่างยิ่ง และที่สำคัญมีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างมุกตลก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นคำ หรือการใช้ภาษาภาพพจน์ สำนวนสุภาพ หรือการสร้างคำใหม่ ในส่วนของน้ำเสียงของการ์ตูนเรื่องนี้จะค่อนข้างตลกขบขัน ทำให้อ่านแล้วรู้สึกเบาสมองและผ่อนคลาย

#### 3.2.8 ฉาก

การ์ตูน *พินัทส์* เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของเด็กกลุ่มหนึ่งในโลกสมมติที่ผู้ใหญ่แทบไม่มีบทบาทให้เห็น ฉากในการ์ตูนจึงเป็นสถานที่ต่าง ๆ ในหมู่บ้านที่เด็กเหล่านี้อาศัยอยู่หรือไม่ก็เป็นบริเวณใกล้เคียง เช่น บ้านของตัวละครแต่ละตัว โรงเรียน สวนสาธารณะ สนามเบสบอล เป็นต้น

#### 3.2.9 เวลาของท้องเรื่อง

เวลาในการ์ตูน *พินัทส์* ก็ถือว่าเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความโดดเด่น เพราะแม้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้จะมีมากกว่า 60 ปีแล้ว แต่เวลาในเรื่องกลับหยุดอยู่กับที่ ดังจะเห็นได้จากการที่ตัวละครแต่ละตัวยังคงเป็นเด็ก ไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานมากเพียงใด

ก็ยังอายุเท่าเดิม ไม่ได้โตขึ้นเลยแม้แต่หน่อย เนื้อเรื่องจะเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ โดยไม่ขึ้นอยู่กับเวลาในปัจจุบัน ชาร์ลส์ บราวน์ยังคงเป็นเด็กผู้ชายขี้อายและชอบถูกเพื่อน ๆ คนอื่นแกล้งตั้งแต่ตอนแรกจนถึงตอนสุดท้าย ทว่าบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ณ ขณะนั้นอาจมีผลต่อเนื้อหาของการ์ตูนในบางตอน โดยจะอธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อต่อไป

### 3.2.10 บริบททางสังคมและวัฒนธรรม

การ์ตูน *พินัทส์* เป็นการ์ตูนที่แสดงปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่เกิดและเติบโตในประเทศสหรัฐอเมริกาได้เป็นอย่างดี เพราะมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของเด็กทั่ว ๆ ไป ไม่ว่าจะเป็นการไปโรงเรียน การเรียนการสอนในโรงเรียน การเล่นกีฬาเบสบอลและอเมริกันฟุตบอล การเฉลิมฉลองเทศกาลสำคัญต่าง ๆ โดยเฉพาะเทศกาลคริสต์มาส ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้อ่านได้เรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวอเมริกันได้เป็นอย่างดี

## 3.3. การวางแผนการแปลโดยรวม

จากการวิเคราะห์มุกตลกและปัญหาในการแปลแต่ละตอนที่คัดสรรมาศึกษาข้างต้นอย่างละเอียดช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจต้นฉบับดีขึ้น และทำให้เห็นปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นในระหว่างที่ถ่ายทอดความหมายจากตัวบทต้นฉบับไปยังบทแปล ผู้วิจัยจะวางแผนการแปลตัวบทโดยรวม เพื่อกำหนดรูปแบบการแปลตัวบทแต่ละตอนที่คัดสรรให้ไปในแนวทางเดียวกัน

### 3.3.1 การเลือกรูปแบบการแปล

เนื่องจากข้อความส่วนมากในตัวบทต้นฉบับที่คัดสรรมาเป็นบทสนทนา ผู้วิจัยจึงเลือกรูปแบบการแปลตามแนวทางการแปลของฌอง เดอลิลตามที่ได้กล่าวเอาไว้แล้วในบทที่ 2 หัวข้อการทบทวนแนวทางการแปล ผู้วิจัยคิดว่าวิธีการแปลแบบตีความและการจัดการทางภาษามาเป็นแนวทางการแปลบทสนทนาจะช่วยให้บทแปลในภาษาปลายทางมีความเป็นธรรมชาติและเก็บความหมายหลักได้ครบตามที่ต้นฉบับต้องการจะสื่อโดยไม่ยึดติดกับคำและรูปแบบทางไวยากรณ์ของภาษาต้นทาง เนื่องจากแนวทางการแปลนี้มีหลักสำคัญคือการแปลความหมายทางวาทกรรมที่ได้จากบริบท ไม่ใช่ความหมายประจำทางภาษาที่ปรากฏอยู่ในพจนานุกรม

ในส่วนของการแปลมุกตลกที่ปรากฏอยู่ในตัวบทแต่ละตอน ผู้วิจัยยังคงใช้กลวิธีการแปลแบบตีความและการจัดการทางภาษาเช่นเดิม โดยอาศัยแนวคิดของเคลาส์ ไคน์เดลมาวิเคราะห์ห้องคำประกอบภายในและภายนอกของตัวบทที่จะนำมาแปล เพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับตัวบท และหลักการวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องตามแนวคิด Visual Narrative Grammar ของ นีล โคห์น มาช่วยดูว่ามุกตลกอยู่ในกรอบใดและทำหน้าที่ใดในการเล่าเรื่อง ซึ่งจำเป็นต่อการแปลมุกตลกให้เกิดสมมูลภาพเช่นเดียวกับที่ต้นฉบับต้องการจะสื่อ เมื่อทราบข้อมูลเหล่านี้แล้ว ผู้วิจัยจึงแปลมุกตลกตามแนวกลวิธีการแปลแบบตีความ โดยคำนึงถึงอยู่เสมอว่าต้องสอดคล้องกับข้อมูลที่วิเคราะห์โดยใช้หลักการวิเคราะห์ตัวบทของเคลาส์ ไคน์เดล และหลักการวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องของนีล โคห์น

### 3.3.2 การเลือกระดับภาษา

เมื่อเลือกแนวทางในการแปลตัวบทโดยรวมได้แล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการกำหนดระดับภาษาในการแปลตัวบทที่คัดสรรมาให้ไปในแนวทางเดียวกัน ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าเนื้อเรื่องในการ์ตูนของ *พินัทส์* ดำเนินด้วยบทสนทนายาระหว่างตัวละครเป็นหลัก จึงเป็นภาษาระดับกันเอง ที่ใช้ศัพท์ง่าย ๆ ที่สอดคล้องกับมุกตลกต่าง ๆ เช่นเดียวกับระดับของภาษาพูดทั่วไป นอกจากนี้ยังมีถ้อยคำที่แสดงความสนิทสนม มีการเล่นคำ สำนวนต่าง ๆ และอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม เพื่อสร้างความขบขัน ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะคงระดับภาษาแบบกันเองไว้ในบทแปลด้วย เพื่อให้มีอารมณ์เช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ และเหมาะกับกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายทุกเพศทุกวัย เพราะเป็นภาษาที่ใช้พูดกันทั่วไปในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว จึงเข้าใจได้ง่าย

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์มุกตลกและการวางแผนการแปล

ในบทนี้ผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์และนำเสนอปัญหาต่าง ๆ ที่พบระหว่างการแปลมุกตลกในการ์ตูน *ฟีนท์ส* จำนวน 35 ตอน จากเว็บไซต์ GoComics.com ในช่วงเดือนมกราคม ปี 2016 ถึงเดือนธันวาคม ปี 2017 โดยใช้กลวิธีการสร้างมุกตลกจากแนวทางการศึกษาการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และทฤษฎีอารมณ์ชั้น 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory) ของ Thomas Hobbes ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ของ Immanuel Kant และทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory) ของ Sigmund Freud มาจัดประเภทมุกตลกที่นำมาศึกษาได้ 11 ประเภทดังต่อไปนี้

1. การเสียดสีประชดประชัน	3	เรื่อง
2. การใช้ตรรกะแบบผิด ๆ	2	เรื่อง
3. การสร้างเรื่องให้เกินจริง	2	เรื่อง
4. การกำหนดให้ตัวละครในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด	2	เรื่อง
5. การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย	8	เรื่อง
6. การเล่นคำ	2	เรื่อง
7. การสร้างคำใหม่	2	เรื่อง
8. การใช้ภาพพจน์	2	เรื่อง
9. ความไม่เข้ากัน	3	เรื่อง
10. การใช้สำนวนสุภาษิต	4	เรื่อง
11. การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม	5	เรื่อง

#### 4.1 การวิเคราะห์มุกตลก

เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบในการวิเคราะห์ปัญหาในตัวบทต้นฉบับในรูปแบบตาราง โดยได้แนวทางมาจากตารางที่ผนวกวรรณ อินโชนานที่ใช้วิเคราะห์ตัวบทประเภทการ์ตูนของเรื่อง *Frank and Ernest* ตามที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอาไว้แล้วในบทที่ 2 ดังต่อไปนี้

วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	
บทบรรยาย	
บทสนทนา	
ข้อความประกอบ	
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	
ตัวละครและความสัมพันธ์	
เนื้อเรื่อง	
เนื้อความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	

ลำดับการเล่าเรื่อง	
ปัญหา	
กลวิธีการสร้างมุกตลก	
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	
ความหมาย	
เงื่อนไขในการแปล	
ตัวเลือกในการแปล	
บทแปลที่เลือก	

### 1. การเสียดสีประชดประชัน

จากการรวบรวมข้อมูลพบว่าการ์ตูนช่อง ฟินท์ส ที่นำมาศึกษาใช้การเสียดสีประชดประชันมาสร้างมุกตลก ผ่านการใช้ถ้อยคำพูดกระทบ ซึ่งเป็นกลวิธีที่ผู้พูดมีเจตนาวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่นด้วยการบ่งชี้ข้อผิดพลาด ความบกพร่องหรือจุดอ่อน โดยใช้ถ้อยคำที่มีเจตนาซ่อนอยู่เพื่อสะท้อนถึงข้อบกพร่องนั้นโดยตรง ซึ่งทำให้เกิดความขบขัน (อุมาภรณ์ สังขมาน, 2559, หน้า 171) ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนช่องต่อไปนี้

#### 1.1.

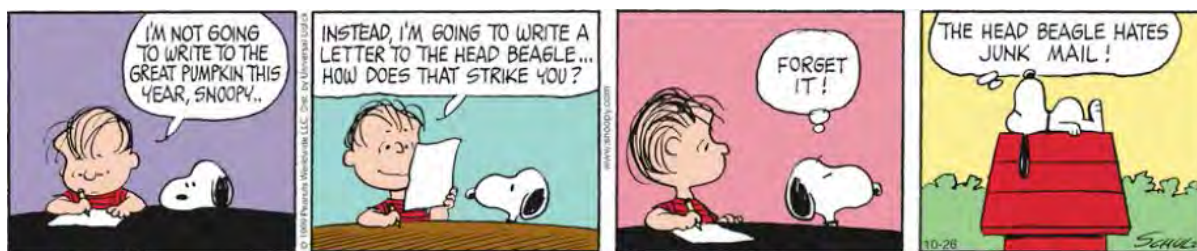


วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	22/10/2016 (เสาร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- I HAVE A THEORY, SNOOPY... SEE WHAT YOU THINK OF IT... - I HAVE A THEORY THAT THE “HEAD BEAGLE” AND THE “GREAT PUMPKIN” ARE THE SAME PERSON - (THAT’S THE MOST RIDICULOUS THING I’VE EVER HEARD!) - (IT SOUNDS LIKE SOME SORT OF NEW THEOLOGY!)
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: โลกัสกับสนูปปี้ ความสัมพันธ์: เพื่อน

เนื้อเรื่อง	ไลน์สผู้นับถือฟักทองเป็นเทพเจ้า (The Great Pumpkin) มาคุยกับสนูปี้เกี่ยวกับสิ่งที่ตนสงสัยมาตลอดว่าเทพเจ้าฟักทองและจำฝูงบีเกิ้ล (Head Beagle) เป็นคนเดียวกัน
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านจำเป็นต้องรู้ว่าจำฝูงบีเกิ้ลที่แท้ก็คือสนูปี้ที่อุปลอกนัตัวเองขึ้นมาถึงจะเข้าใจมุกตลกที่ต้องการจะสื่อได้
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสุดยอด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือประโยค “THAT’S THE MOST RIDICULOUS THING I’VE EVER HEARD!” และ “IT SOUNDS LIKE SOME SORT OF NEW THEOLOGY!” เมื่อลองพิจารณาจะพบว่าการตลกของเรื่องนี้ตลก เพราะความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่สนูปี้คิดในช่องที่ 3 และ 4 ช่องที่ 3 สนูปี้คิดในใจว่าสิ่งที่ไลน์สพูดเป็นเรื่องที่ไร้สาระที่สุดที่เคยได้ยินมาเลย ซึ่งเป็นการพูดกระทบแนวคิดของไลน์ส แต่พอมาช่องที่ 4 สนูปี้กลับกล่าวว่าแนวคิดของไลน์สเหมือนแนวคิดของศาสนาใหม่ ๆ ซึ่งอาจตีความได้ว่าก็เป็นเรื่องที่ไร้สาระเช่นกัน หากไม่สามารถตีความมุกตลกที่แฝงอยู่ได้ อาจจะเป็นปัญหาในการแปล
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การเสียดสีประชดประชัน
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	คำว่า “ridiculous” หมายถึง เพ้อเจ้อ หรือ ไร้สาระ คำว่า “theology” หมายถึง เทววิทยา
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันและโทนน้ำเสียงประชดประชันที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“นั่นเป็นเรื่องที่ไร้สาระที่สุดตั้งแต่ที่เคยได้ยินมาเลย” “ฟังดูเหมือนแนวคิดเทวนิยมใหม่เลย!” “นั่นเป็นเรื่องที่ไร้สาระที่สุดเท่าที่เคยได้ยินมาเลย” “ฟังดูเหมือนศาสนาใหม่เลย!”
บทแปลที่เลือก	“นั่นเป็นเรื่องที่ไร้สาระที่สุดเท่าที่เคยได้ยินมาเลย” “ฟังดูเหมือนศาสนาใหม่เลย!”



## 1.2.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	26/10/2016 (พุธ)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- I'M NOT GOING TO WRITE TO THE GREAT PUMPKIN THIS YEAR, SNOOPY... - INSTEAD I'M GOING TO WRITE A LETTER TO THE HEAD BEAGLE...HOW DOES THAT STRIKE YOU? -FORGET IT! -THE HEAD BEAGLE HATES JUNK MAIL!
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: โลกีสกับสนูปปี้ ความสัมพันธ์: เพื่อน
เนื้อเรื่อง	โลกีสกำลังเขียนจดหมายอยู่ และพูดกับสนูปปี้ว่าปีนี้ตนจะไม่เขียนจดหมายถึงเทพเจ้าฟักทองผู้ยิ่งใหญ่แล้ว แต่จะเขียนถึงจำฝูงบีเกิ้ลแทน
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านจำเป็นต้องรู้ว่าจำฝูงบีเกิ้ลที่แท้ก็คือสนูปปี้ที่อุบโลกันตัวเองขึ้นมาถึง จะเข้าใจมุกตลกที่ต้องการจะสื่อได้
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสุดยอด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือสำนวนที่มักปรากฏในภาษาพูด "Forget it!" และคำว่า "Junk Mail!"
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การเสียดสีประชดประชัน
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีข่มท่าน (Disparage Theory)
ความหมาย	สำนวน "Forget it" แปลว่า ข้างมันเถอะ คำว่า "Junk mail" แปลว่า จดหมายขยะ

เงื่อนไขในการแปล	- คงโชนน้ำเสียงประชดประชันและทัศนคติที่มองว่าอีกฝ่ายด้อยกว่า ซึ่ง เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ลืมนั้นไปเสียเถอะ!” “จำฝูงบีเกิ้ลเกลียดจดหมายขยะ” “อย่าเสียเวลาเลย!” “จำฝูงบีเกิ้ลเกลียดจดหมายขยะจะตาย!”
บทแปลที่เลือก	“อย่าเสียเวลาเลย!” “จำฝูงบีเกิ้ลเกลียดจดหมายขยะจะตาย!”

## 1.3.



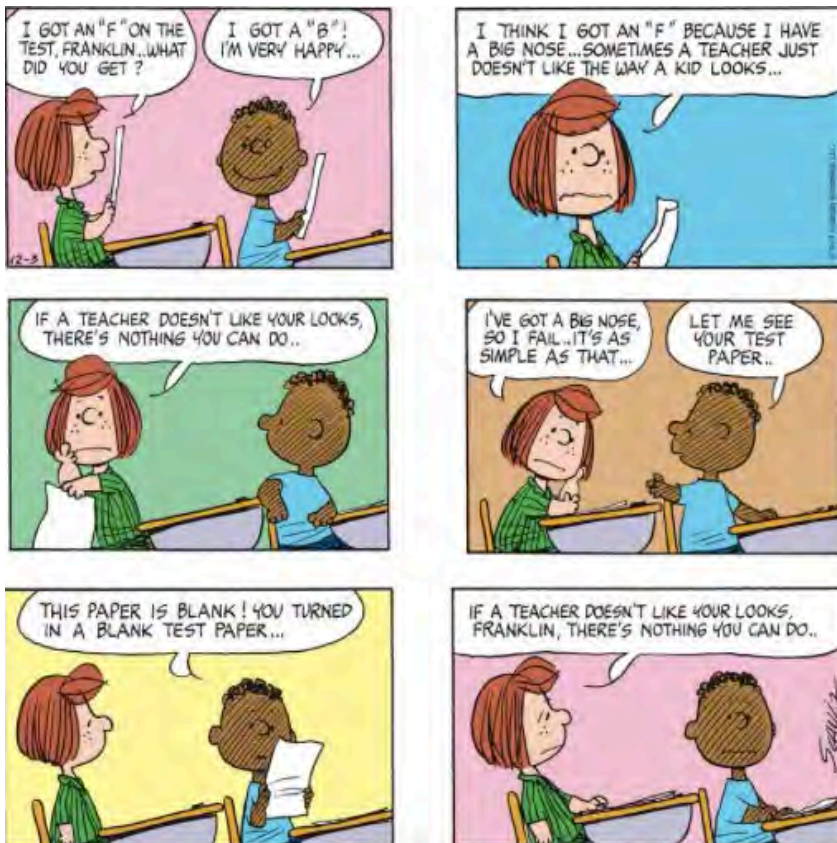
วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	24/11/2016 (พฤหัสบดี)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- HAPPY THANKSGIVING DAY, SNOOPY - (THANK YOU) - (I'LL ALWAYS REMEMBER THE THANKSGIVING WE USED TO HAVE AT THE DAISY HILL PUPPY FARM...) - (THEY WERE NO DIFFERENT FROM ANY OTHER DAY) - (THAT'S WHY I'LL ALWAYS REMEMBER THEM)
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ชาร์ลี บราวน์กับสนูปปี้ ความสัมพันธ์: เพื่อน
เนื้อเรื่อง	ชาร์ลี บราวน์เอาอาหารมาให้สนูปปี้พร้อมกับอวยพรวันขอบคุณพระเจ้า
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เล็กน้อยเรื่องเทศกาลวันขอบคุณพระเจ้า (Thanksgiving Day)
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher → Initial → Peak → Release

	ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสุดยอด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือประโยค “They were no different from any other day” และ “That’s why I’ll always remember them”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การเสียดสีประชดประชัน
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	Any other day แปลว่า วันอื่น ๆ
เงื่อนไขในการแปล	- คงทนน้ำเสียงประชดประชันและความไม่เข้ากันของบทสนทนา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ไม่เห็นจะต่างจากวันอื่น ๆ เลย” “นั่นจึงเป็นเหตุผลว่าทำไมฉันถึงจำมันได้เสมอ” “ไม่เห็นจะต่างจากวันอื่น ๆ ตรงไหนเลย” “ฉันถึงจำมันได้ตลอดยังไงล่ะ”
บทแปลที่เลือก	“ไม่เห็นจะต่างจากวันอื่น ๆ <u>ตรงไหนเลย</u> ” “ <u>ฉันถึงจำมันได้ตลอดยังไงล่ะ</u> ”

## 2. การใช้ตรรกะแบบผิด ๆ (fallacy)

อีกหนึ่งกลวิธีการสร้างความขบขันที่พบในการ์ตูนช่อง *พินัทส์* คือการใช้ตรรกะแบบผิด ๆ ซึ่งหมายถึงการอ้างเหตุผลที่ผิดหรือมีน้ำหนักอ่อนมาสนับสนุนข้อสรุปผ่านการใช้อำนาจชักนำให้เกิดความเข้าใจผิด ซึ่งทำให้เกิดความขบขัน (“เหตุผลวิบัติ”, [ม.ป.ป.]) ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนช่องดังต่อไปนี้

### 2.1.

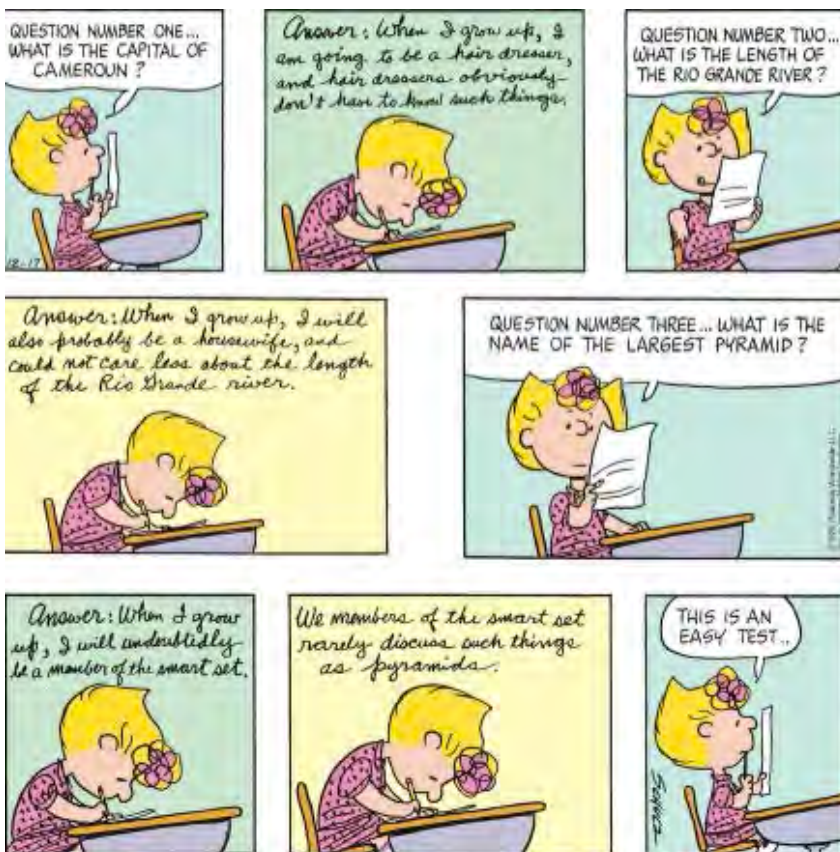


วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	3/12/2017 (อาทิตย์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	<p>- I GOT AN “F” ON THE TEST, FRANKLIN...WHAT DID YOU GET</p> <p>- I THINK I GOT AN “F” BECAUSE I HAVE A BIG NOSE...SOMETIMES A TEACHER JUST DOESN'T LIKE THE WAY A KID LOOKS...</p> <p>-IF A TEACHER DOESN'T LIKE YOUR LOOKS, THERE'S NOTHING YOU CAN DO...</p> <p>-I'VE GOT A BIG NOSE, SO I FAIL...IT'S AS SIMPLE AS THAT...</p> <p>-LET ME SEE YOUR TEST PAPER...</p> <p>-THIS PAPER IS BLANK! YOU TURNED IN A BLANK TEST PAPER...</p>

	- IF A TEACHER DOESN'T LIKE YOUR LOOKS, FRANKLIN, THERE'S NOTHING YOU CAN DO...
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: เปปเปอร์มินท์ แพทตี้กับแฟรงคลิน ความสัมพันธ์: เพื่อน
เนื้อเรื่อง	เปปเปอร์มินท์ แพทตี้ถามแฟรงคลินว่าผลสอบได้เกรดอะไร เพราะตัวเองนั้นสอบตก เมื่อแฟรงคลินตอบไปว่าได้เกรด "B" ที่เป็นเกรดค่อนข้างดี เปปเปอร์มินท์ แพทตี้ก็โทษว่าสาเหตุที่สอบตกเป็นเพราะครูไม่ชอบหน้าตาของตัวเอง อันที่จริงแล้วที่เปปเปอร์มินท์ แพทตี้สอบตกประสงค์กระตาศคำตอบเปล่าต่างหาก
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เรื่องระบบการให้คะแนนสอบของโรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกาที่ให้เป็น A ถึง F ไม่ได้ให้เป็นคะแนนเป็นตัวเลขแบบโรงเรียนในประเทศไทย
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher → Initial 1 → Initial 2 → Initial 3 → Peak → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 1 → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 2 → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 3 → จุดสุดยอด → จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือประโยค "This paper is blank! You turned in a blank test paper..."
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การใช้ตรรกะแบบผิด ๆ
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	"blank" หมายถึง ว่างเปล่า
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันและความไม่สมเหตุสมผลของบทสนทนา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	"กระตาศใบนี้ว่างเปล่า! เธอส่งกระตาศข้อสอบเปล่า..." "ไม่มีอะไรเขียนบนนี้เลยนี่นา! เธอส่งกระตาศเปล่า..."
บทแปลที่เลือก	"ไม่มีอะไรเขียนบนนี้เลยนี่นา! เธอส่งกระตาศเปล่า..."



2.2.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	17/12/2017 (อาทิตย์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	<p>- Answer: When I grow up, I am going to be a hair dresser, and hair dresser obviously don't have to know such things.</p> <p>- Answer: When I grow up, I will also probably be a housewife, and could not care less about the length of the Rio Grande river.</p> <p>- Answer: When I grow up, I will undoubtedly be a member of the smart set.</p> <p>-We members of the smart set rarely discuss such things as pyramids.</p>
บทสนทนา	<p>- QUESTION NUMBER ONE... WHAT IS THE CAPITAL OF CAMEROUN?</p> <p>- QUESTION NUMBER TWO... WHAT IS THE LENGTH OF THE RIO GRANDE RIVER?</p>

	<p>- QUESTION NUMBER THREE ... WHAT IS THE NAME OF THE LARGEST PYRAMID?</p> <p>- THIS IS AN EASY TEST...</p>
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: แซลลี่
เนื้อเรื่อง	แซลลี่กำลังทำข้อสอบ มาดูกันว่าแซลลี่ตอบคำถามแต่ข้อข้อว่าอย่างไรบ้าง
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลำดับการเล่าเรื่อง	<p>Establisher 1 -&gt; Initial 1 -&gt; Establisher 2 -&gt; Initial 2 -&gt; Establisher 3 -&gt; Initial 3 -&gt; Peak</p> <p>ตัวกำหนดสถานการณ์ 1 -&gt; จุดเริ่มต้นของการกระทำ 1 -&gt; ตัวกำหนดสถานการณ์ 2 -&gt; จุดเริ่มต้นของการกระทำ 2 -&gt; ตัวกำหนดสถานการณ์ 3 -&gt; จุดเริ่มต้นของการกระทำ 3 -&gt; จุดสุดท้าย</p>
ปัญหา	<p>การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างคำถามกับคำตอบ ดังต่อไปนี้</p> <p>คำถามข้อที่ 1: “What is the capital city of Cameroun?”</p> <p>คำตอบข้อที่ 1: “When I grow up, I am going to be a hair dresser, and hair dresser obviously don’t have to know such things.”</p> <p>คำถามข้อที่ 2: “What is the length of the Rio Grande River?”</p> <p>คำตอบข้อที่ 2: “When I grow up, I will also probably be a housewife, and could not care less about the length of the Rio Grande river.”</p> <p>คำถามข้อที่ 3: “What is the name of the largest pyramid?”</p> <p>คำตอบข้อที่ 3 “When I grow up, I will undoubtedly be a member of the smart set. We members of the smart set rarely discuss such things as pyramids”</p>
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การใช้ตรรกะแบบผิด ๆ
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	<p>“smart set” หมายถึง “people who are fashionable, rich, and often artistic or well educated” (Cambridge Online Dictionary)</p> <p>หรือแปลเป็นไทยได้ว่า กลุ่มคนที่ทันสมัย มีฐานะ มีรสนิยมดี และมีการศึกษาสูง</p>

เงื่อนไขในการแปล	<p>- คงความไม่เข้ากันและความไม่สมเหตุสมผลของบทสนทนา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน</p> <p>- คำนี้ถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร</p> <p>- คำนี้ถึงสถานการณ์ในเรื่อง</p>
ตัวเลือกในการแปล	<p>คำถามข้อที่ 1: “เมืองหลวงของประเทศแคนเมอรูนคืออะไร”</p> <p>คำตอบข้อที่ 1: “เมื่อฉันโตขึ้น ฉันจะเป็นช่างทำผม และช่างทำผมคงไม่จำเป็นต้องรู้เรื่องพวกนั้นเป็นแน่”</p> <p>คำถามข้อที่ 2: “แม่น้ำ Rio Grande มีความยาวเท่าไร”</p> <p>คำตอบข้อที่ 2: “เมื่อฉันโตขึ้น ฉันคงจะเป็นแม่บ้าน และคงไม่สนใจว่าแม่น้ำ Rio Grande ยาวเท่าไร”</p> <p>คำถามข้อที่ 3: “พีระมิดที่ใหญ่ที่สุดมีชื่อว่าอะไร”</p> <p>คำตอบข้อที่ 3 “เมื่อฉันโตขึ้น ฉันคงจะเป็นสมาชิกของกลุ่มที่ทันสมัย มีฐานะ มีรสนิยม และมีการศึกษาเป็นแน่ พวกเราแทบจะไม่เคยพูดถึงเรื่องพีระมิดเลย”</p> <hr/> <p>คำถามข้อที่ 1: “จงบอกชื่อเมืองหลวงของประเทศแคนเมอรูน”</p> <p>คำตอบข้อที่ 1: “เมื่อหนูโตขึ้น หนูจะเป็นช่างทำผม และช่างทำผมก็คงไม่<b>ต้องรู้เรื่องพวกนั้นหรอก</b>”</p> <p>คำถามข้อที่ 2: “จงบอกความยาวของแม่น้ำรีโอแกรนด์”</p> <p>คำตอบข้อที่ 2: “เมื่อหนูโตขึ้น หนูก็คงจะเป็นแม่บ้าน และไม่สนใจว่าแม่น้ำรีโอแกรนด์ยาวเท่าไร<b>หรอก</b>”</p> <p>คำถามข้อที่ 3: “จงบอกชื่อของพีระมิดที่มีขนาดใหญ่ที่สุด”</p> <p>คำตอบข้อที่ 3 “เมื่อหนูโตขึ้น หนู<b>คงจะอยู่ในกลุ่มพวกไฮโซแน่ ๆ และคนที่ทันสมัย ร่ำรวย มีรสนิยม และมีการศึกษาอย่างพวกเราแทบจะไม่พูดถึงเรื่องพีระมิดเลย</b></p>
บทแปลที่เลือก	<p>คำถามข้อที่ 1: “<b>จงบอก</b>ชื่อเมืองหลวงของประเทศแคนเมอรูน”</p> <p>คำตอบข้อที่ 1: “เมื่อ<b>หนู</b>โตขึ้น <b>หนู</b>จะเป็นช่างทำผม และช่างทำผมก็<b>คงไม่<b>ต้องรู้เรื่องพวกนั้นหรอก</b></b>”</p> <p>คำถามข้อที่ 2: “<b>จงบอก</b>ความยาวของแม่น้ำรีโอแกรนด์”</p> <p>คำตอบข้อที่ 2: “เมื่อ<b>หนู</b>โตขึ้น <b>หนู</b>ก็<b>คง</b>จะเป็นแม่บ้าน และไม่สนใจว่าแม่น้ำรีโอแกรนด์ยาวเท่าไร<b>หรอก</b>”</p> <p>คำถามข้อที่ 3: “<b>จงบอก</b>ชื่อของพีระมิดที่มีขนาดใหญ่ที่สุด”</p>

	คำตอบข้อที่ 3 “เมื่อหนูโตขึ้น หนูคงจะอยู่ในกลุ่มพวกไฮโซแน่ ๆ และคนที่ทันสมัย ร่ำรวย มีรสนิยม และมีการศึกษาอย่างพวกเราแทบจะไม่พูดถึงเรื่องพีระมิดเลย
--	---

### 3. การสร้างเรื่องให้เกินจริง (exaggeration)

จากการศึกษาพบการสร้างเรื่องให้เกินจริงมาสร้างความขบขันในการ์ตูนช่อง ฟินท์ส อีกด้วย การสร้างเรื่องให้เกินจริงหมายถึงการกล่าวเกินจริงเพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึกที่รุนแรงเกินจริง แต่ว่าผู้เขียนไม่ได้ตั้งใจที่จะหลอกผู้อ่านและผู้อ่านควรจะเข้าใจว่าผู้เขียนกำลังใช้กลวิธีนี้อยู่อันเป็นปัจจัยให้เกิดความขบขัน (“อติพจน์”, [ม.ป.ป.]) ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนช่องที่ยกมาศึกษาดังต่อไปนี้

#### 3.1.

	
วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	5/3/2016 (เสาร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- (I HAVE A LOT OF PREPARATIONS TO MAKE) - (THIS IS VERY SERIOUS) - (I'M REALLY GOING TO SURPRISE EVERYONE...THEY WILL NEVER BELIEVE IT...) - (FIRST BEAGLE ON THE MOON!)
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: สนูปปี้
เนื้อเรื่อง	สนูปปี้กำลังเตรียมการครั้งสำคัญ เพื่อเป็นสุนัขพันธุ์ปีเกิ้ลตัวแรกที่ได้ขึ้นไปเหยียบบนดวงจันทร์
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher → Initial → Peak → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดสูงสุด → จุดปลดปล่อย

ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือการกล่าวเกินจริงที่ขัดแย้งกับความเป็นไปได้ ดังจะเห็นได้จากประโยค “First Beagle on the Moon”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การสร้างเรื่องให้เกินจริง
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่ตัวละครพูดและความเป็นไปได้ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ปีเกิ้ลตัวแรกบนดวงจันทร์!” “ปีเกิ้ลตัวแรกบนดวงจันทร์ยังงัยละ”
บทแปลที่เลือก	“ปีเกิ้ลตัวแรกบนดวงจันทร์ยังงัยละ”

## 3.2.

วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	12/3/2016 (เสาร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- (HERE'S THE WORLD-FAMOUS ASTRONAUT RETURNING FROM THE MOON...) - (TWO HUNDRED AND FORTY THOUSAND MILES THROUGH SPACE) - (WHAT COURAGE! WHAT FORITUDE!) - (YOU CAN TELL I'M RETURNING BECAUSE I'M FACING THE OTHER WAY!)
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: สนูปปี้
เนื้อเรื่อง	สนูปปี้กำลังสรรเสริญตัวเองที่เป็นปีเกิ้ลตัวแรกที่ขึ้นไปเหยียบดวงจันทร์และกลับมาได้อย่างปลอดภัย แต่ทั้งหมดเป็นเพียงฝันกลางวัน



ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Prolongation -> Peak ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดยืดขยาย -> จุดสูงสุด
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความขัดแย้งระหว่างความเป็นจริงกับสิ่งที่ตัวละครอยากให้เป็น ดังจะเห็นได้จากประโยค “You can tell I’m returning because I’m facing the other way!”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การสร้างเรื่องให้เกินจริง
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างความเป็นจริงและความไฝฝันของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“คุณสามารถบอกได้ว่าฉันกลับมาแล้ว เพราะฉันหันไปหน้าไปอีกข้างหนึ่ง!” “ไม่บอกก็รู้ว่าฉันกลับมาแล้ว เพราะหันหน้าไปคนละทางกับขาไปยังไงล่ะ”
บทแปลที่เลือก	“ <u>ไม่บอกก็รู้ว่าฉันกลับมาแล้ว เพราะหันหน้าไปคนละทางกับขาไปยังไงล่ะ</u> ”

#### 4. การกำหนดให้บุคคลในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด

กลวิธีการสร้างมุกตลกนี้เป็นการกำหนดให้ตัวละครในเรื่องเข้าใจเจตนาของตัวละครที่มีปฏิสัมพันธ์ด้วยผิดไป จากการกระทำที่มีเจตนาดี กลับเข้าใจผิดว่ามีเจตนามุ่งร้าย และสร้างความลำบากให้ จึงทำให้เกิดความขบขัน ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนช่องที่นำมาศึกษาต่อไปนี้

##### 4.1.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	22/3/2017 (พุธ)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- WHAT'S THIS

	<p>- A CALENDAR... I BOUGHT IT FOR YOU SO YOU'D BE ABLE TO TELL WHEN CHRISTMAS COMES AND THINGS LIKE THAT...</p> <p>-IT'S GOT <b>NUMBERS</b> ON IT! I CAN'T UNDERSTAND SOMETHING WITH <b>NUMBERS</b> ALL OVER IT!</p> <p>- WHY DO YOU WANT TO GIVE ME SOMETHING SO COMPLICATED?</p> <p>- WHY CAN'T PEOPLE GIVE SIMPLE THINGS? WHY DOES EVERYTHING HAVE TO BE SO COMPLICATED.</p>
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: แชลลี่กับชาร์ลี บราวน์ ความสัมพันธ์: พี่น้อง แชลลี่เป็นน้องสาวของชาร์ลี บราวน์
เนื้อเรื่อง	ชาร์ลี บราวน์ซื้อปฏิทินมาให้แชลลี่ แต่แชลลี่กลับต่อว่าพี่ชายตัวเองว่าทำไมถึงให้อะไรก็ไม่รู้ที่มีตัวเลขเต็มไปหมด
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เล็กน้อยเกี่ยวกับเทศกาลคริสต์มาสว่าเป็นเทศกาลที่เด็ก ๆ ต่างนับวันรอคอย เพราะจะได้ของขวัญ
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher→ Initial→ Peak → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดสุดยอด → จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความเข้าใจผิดของตัวละคร ดังจะเห็นได้จากประโยค “Why do you want to give me something so complicated?” และ “Why can't people give simple things? Why does everything have to be so complicated?!”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การกำหนดให้บุคคลในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	Complicated หมายถึง ยุ่งยาก หรือซับซ้อน
เงื่อนไขในการแปล	<p>- คงความไม่เข้ากันและความเข้าใจผิดของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน</p> <p>- คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร</p> <p>- คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง</p>

ตัวเลือกในการแปล	<p>“ทำไมที่ถึงอยากให้อะไรที่ซับซ้อนขนาดนี้กับหนู”</p> <p>“ทำไมคนถึงไม่ให้ของที่มันง่าย ๆ ทำไมทุกอย่างถึงต้องซับซ้อนขนาดนี้”</p> <hr/> <p>“ทำไมต้องให้ของซับซ้อนอย่างนี้ด้วยเนี่ย”</p> <p>“ทำไมถึงไม่ให้ของที่ใช้งานง่าย ๆ กันนะ ทำไมทุกอย่างถึงยุ่งยากไปหมด”</p>
บทแปลที่เลือก	<p>“<u>ทำไมต้องให้ของซับซ้อนอย่างนี้ด้วยเนี่ย</u>”</p> <p>“ทำไมถึงไม่ให้ของที่ใช้งานง่าย ๆ <u>กันนะ</u> ทำไมทุกอย่างถึงยุ่งยากไปหมด”</p>

## 4.2.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	23/3/2017 (พฤหัสบดี)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	<p>-THIS IS THE MOST STUPID CALENDAR I'VE EVER SEEN!</p> <p>- I CAN'T EVEN READ THE WORDS ON IT! WHOEVER HEARD OF FED OR AUG OR MON OR FRI OR ANYTHING LIKE THAT?</p> <p>-THOSE AREN'T WORDS! HOW CAN YOU READ A CALENDAR THAT DOESN'T HAVE ANY REAL WORDS ON IT?</p> <p>- YOU KEEP THE CALENDAR AND TELL ME WHEN CHRISTMAS COMES...</p>
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	<p>ตัวละคร: แซลลี่กับชาร์ลี บราวน์</p> <p>ความสัมพันธ์: พี่น้อง แซลลี่เป็นน้องสาวของชาร์ลี บราวน์</p>
เนื้อเรื่อง	แซลลี่กำลังบ่นว่าปฏิทินที่ชาร์ลี บราวน์ให้แย่มาก เพราะอ่านคำที่อยู่บนปฏิทินไม่ได้ด้วยซ้ำ
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เล็กน้อยเกี่ยวกับเทศกาลคริสต์มาสว่าเป็นเทศกาลที่เด็ก ๆ ต่างนับวันรอคอย เพราะจะได้ของขวัญ
ลำดับการเล่าเรื่อง	<p>Establisher→ Initial→ Peak → Release</p> <p>ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดสุดยอด → จุดปลดปล่อย</p>

ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความเข้าใจผิดของตัวละคร ดังจะเห็นได้จากประโยค “I can’t even read the words on it! Whoever heard of the Feb or Aug or Mon or Fri or anything like that? และ “ Those aren’t words! How can you read a calendar that doesn’t have any real words on it?”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การกำหนดให้บุคคลในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันและความเข้าใจผิดของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“หนูอ่านคำบนนี้ไม่ออกด้วยซ้ำ ใครเคยได้ยินคำว่า ก.พ. หรือ ส.ค. หรือ จ หรือ ศ บ้าง” “นั่นไม่ใช่คำ! จะอ่านปฏิทินได้อย่างไรถ้าไม่มีคำจริง ๆ เลย” “หนูอ่านคำบนปฏิทินนี้ไม่ออกด้วยซ้ำ <b>ไม่มีใครเคยได้ยินคำว่า ก.พ. ส.ค. จ จาน หรือ ศ ศาลาเฉย ๆ หรอก</b> ” “ <b>เพราะนั่นไม่ใช่คำด้วยซ้ำ แล้วจะอ่านปฏิทินได้ยังไงล่ะ</b> ถ้าไม่มีคำจริง ๆ เลย”
บทแปลที่เลือก	“หนูอ่านคำบนปฏิทินนี้ไม่ออกด้วยซ้ำ <b>ไม่มีใครเคยได้ยินคำว่า ก.พ. ส.ค. จ จาน หรือ ศ ศาลาเฉย ๆ หรอก</b> ” “ <b>เพราะนั่นไม่ใช่คำด้วยซ้ำ แล้วจะอ่านปฏิทินได้ยังไงล่ะ</b> ถ้าไม่มีคำจริง ๆ เลย”

## 5. การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย

อีกหนึ่งกลวิธีที่ผู้วิจัยพบระหว่างศึกษามุกตลกในการ์ตูนช่อง ฟินท์ส คือการจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย โดยเริ่มจากการปูเรื่องที่เอื้อให้ผู้อ่านคาดว่าตอนจบต้องเป็นแบบนี้แน่ ๆ แต่ตอนจบกลับเป็นอีกอย่างที่ตรงข้ามกับความคาดหมายในตอนต้น อันเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความตลก ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนช่องที่นำมาศึกษาดังต่อไปนี้

## 5.1.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	24/1/2016 (อาทิตย์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (HERE'S THE WORLD FAMOUS HOCKEY PLAYER MOVING THE PUCK UP THE ICE...)</li> <li>- (HE SHOOTS!)</li> <li>- (IT'S A GOAL!)</li> <li>- (ONCE AGAIN HE PICKS UP THE PUCK AND MOVES OVER THE BLUE LINE...)</li> <li>- (HE FLIPS A BACKHAND SHOT...)</li> <li>- (ANOTHER GOAL!)</li> <li>- (HE PICKS UP THE PUCK IN CENTER ICE...ACROSS THE BLUE LINE... DOWN THE LEFT SIDE...)</li> <li>- (IT'S IN !!)</li> </ul>



	- (I SCORED THREE GOALS WHILE THEY WERE PLAYING THE NATIONAL ANTHEM!)
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: สนูปี้
เนื้อเรื่อง	สนูปี้กำลังฝึกกลางวันอีกเช่นเคยว่าตัวเองทำประตูในการแข่งขันฮอกกี้น้ำแข็งได้
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความเบื้องต้นเกี่ยวกับกีฬาฮอกกี้น้ำแข็ง (ice hockey) และเข้าใจธรรมเนียมปฏิบัติว่าการแข่งขันจะเริ่มขึ้นหลังจากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยืนสงบนิ่งเพื่อเคารพเพลงชาติแล้ว
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher 1 → Initial 1 → Peak 1 → Establisher 2 → Initial 2 → Peak 2 → Initial 3 → Peak 3 → Prolongation → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ 1 → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 1 → จุดสุดยอด 1 → ตัวกำหนดสถานการณ์ 2 → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 2 → จุดสุดยอด 2 → ตัวกำหนดสถานการณ์ 3 → จุดสุดยอด 3 → จุดยืดขยาย → จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความขัดแย้งระหว่างระหว่างตอนจบกับความคาดหวังของผู้อ่าน ดังจะเห็นได้จากประโยค “I scored three goals while they were playing the national anthem!”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างตอนจบกับความคาดหวังของผู้อ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“ฉันทำประตูได้ 3 รอบ ในขณะที่พวกเขา กำลังเล่นเพลงชาติอยู่” “ฉันยังได้ตั้ง 3 ประตูระหว่างที่คนอื่นยืนเคารพเพลงชาติอยู่”
บทแปลที่เลือก	“ฉันยังได้ตั้ง 3 ประตูระหว่างที่คนอื่นยืนเคารพเพลงชาติอยู่”

5.2.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	23/10/2016 (อาทิตย์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	-
บทสนทนา	<p>- FANTASTIC!</p> <p>- CHARLIE BROWN, I JUST SAW THE MOST UNBELIEVABLE FOOTBALL GAME EVER PLAYED...</p> <p>- WHAT A COMEBACK!</p> <p>- THE HOME TEAM WAS BEHIND SIX-TO-NOTHING WITH ONLY THREE SECONDS TO PLAY... THEY HAD THE BALL ON THEIR OWN ONE-YARD LINE...</p> <p>- THE QUARTERBACK TOOK THE BALL, FADED BACK BEHIND HIS OWN GOAL POSTS AND THREW A PERFECT PASS TO THE LEFT END, WHO WHIRLED AWAY FROM FOUR GUYS AND RAN ALL THE WAY FOR A TOUCHDOWN! THE FANS WENT WILD! YOU SHOULD HAVE SEEN THEM!</p>

	<p>- PEOPLE WERE JUMPING UP AND DOWN, AND WHEN THEY KICKED THE EXTRA POINT, THOUSANDS OF PEOPLE RAN OUT ONTO THE FIELD LAUGHING AN SCREAMING! THE FANS AND THE PLAYERS WERE SO HAPPY THEY WERE ROLLING ON THE GROUND AND HUGGING EACH OTHER AND DANCING AND EVERYTHING!</p> <p>- IT WAS FANTASTIC!</p> <p>-HOW DID THE OTHER TEAM FEEL?</p>
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ชาร์ลี บราวน์กับไลนัส ความสัมพันธ์: เพื่อน
เนื้อเรื่อง	ไลนัสกำลังเล่าให้ชาร์ลี บราวน์ฟังว่าเพิ่งดูการแข่งขันอเมริกันฟุตบอลมาแล้วประทับใจมาก คิดว่าเป็นการแข่งขันที่สนุกที่สุดตั้งแต่เคยดูมาเลย แต่ชาร์ลี บราวน์กลับถามคำถามที่คาดไม่ถึง
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอเมริกันฟุตบอล
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial 1 -> Initial 2 -> Initial 3 -> Initial 4 -> Initial 5 -> Initial 6 -> Initial 7 -> Peak ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ 1 -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ 2 -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ 3 -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ 4 -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ 5 -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ 6 -> จุดสุดยอด
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันของบทสนทนาระหว่างทั้งสองตัวละครที่เหนือความคาดหมายของผู้อ่าน ดังจะเห็นได้จากประโยค “How did the other team feel?”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คงความไม่เข้ากันของบทสนทนา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน</li> <li>- คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร</li> <li>- คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง</li> </ul>
ตัวเลือกในการแปล	<p>“อีกทีมรู้สึกอย่างไร”</p> <hr/> <p>“แล้วอีกทีมล่ะรู้สึกยังไง”</p>

บทแปลที่เลือก	“แล้วอีกทีมันจะรู้สึกยังไง”
---------------	-----------------------------


## 5.3.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	18/3/2017 (เสาร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- THIS IS THE MOST BORING AUTOBIOGRAPHY I'VE EVER READ - YOU'VE LIVED A VERY DULL LIFE... NO ONE WILL WANT TO READ ABOUT IT... - EVERYTHING THAT HAPPENED TO YOU ONLY HAPPENED IN YOUR IMAGINATION - I'LL IMAGINE THAT I'VE SOLD A MILLION COPIES!
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ไลน์สกับสนูปปี ความสัมพันธ์: เพื่อน
เนื้อเรื่อง	ไลน์สบอกว่าอัตชีวประวัติของสนูปปีน่าเบื่อมาก ต้องไม่มีใครอ่านแน่ ๆ เพราะทุกอย่างล้วนแล้วแต่เกิดขึ้นในจินตนาการของสนูปปีทั้งนั้น แต่ก็ไม่ใช่ปัญหา เพราะสนูปปีสามารถจินตนาการได้ว่าอัตชีวประวัติของตัวเองขายดีเป็นเทน้ำเทท่า
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher → Initial → Peak → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดสูงสุด → จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือการจบบทสนทนาที่ค่อนข้างเหนือความคาดหมายของผู้อ่าน ดังจะเห็นได้จากประโยค “I'll imagine that I've sold a million copies!”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)

ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันของบทสนทนา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนี้ถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนี้ถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“ฉันจะจินตนาการว่าฉันชายได้หลายล้านเล่ม!” “ <b>ฉันฉันก็จะจินตนาการว่าชายได้หลายล้านเล่มแล้วกัน!</b> ”
บทแปลที่เลือก	“ <b>ฉันฉันก็จะจินตนาการว่าชายได้หลายล้านเล่มแล้วกัน!</b> ”

## 5.4.

	
วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	26/12/2016 (จันทร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- WHAT ARE YOU ALL DRESSED UP FOR? - CHARLIE BROWN, SNOOPY AND I ARE GOING TO A SPORTS BANQUET... WE'RE GOING TO BE DINING WITH FAMOUS ATHLETES! - YOU'LL PROBABLY MAKE A FOOL OUT OF YOURSELF BY USING THE WRONG FORK... - <b>FORK?</b>
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ลูซี่ ไลน์ส ชาร์ลี บราวน์ และสนูปปี้ ความสัมพันธ์: ลูซี่เป็นพี่สาวของไลน์ส และเป็นเพื่อนของชาร์ลี บราวน์ กับสนูปปี้
เนื้อเรื่อง	ลูซี่ถามไลน์สว่าแต่งตัวไปไหน ไลน์สบอกว่าจะไปงานเลี้ยงกระทบไหล่ นักกีฬาที่มีชื่อเสียงกับชาร์ลี บราวน์และสนูปปี้ ลูซี่ก็พูดแหวะว่าคงต้องใช้ ส้อมทานอาหารผิดประเภทแน่ ๆ ในขณะที่สนูปปี้ไม่รู้ด้วยซ้ำว่าส้อมคืออะไร



ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรทราบธรรมเนียมการรับประทานอาหารเช้าเบื้องต้น เนื่องจากจะใช้ช้อน ส้อม หรือมีดในการรับประทานบางอย่างโดยเฉพาะ
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือการจบบทสนทนาที่เหนือความคาดหมายของผู้อ่าน ดังจะเห็นได้จากคำว่า "Fork?"
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันของบทสนทนา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	"ส้อม?" "ส้อมจั้นเธอ"
บทแปลที่เลือก	"ส้อมจั้นเธอ"

## 5.5.

วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	8/11/2017 (พุธ)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- (*UNINTELLIGIBLE*) - (OKAY! OKAY! HAVE IT YOUR WAY!) - (WHEN YOU TRAVEL WITH WOODSTOCK, YOU HAVE PROBLEMS...) - (HE'S VERY FUSSY ABOUT WHERE HE SPENDS THE NIGHT...) - (I FEEL LIKE A FOOL!) - Z
ขอความประกอบ	ไม่มี

(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: สนูปี้กับวู้ดสต็อก
เนื้อเรื่อง	สนูปี้และวู้ดสต็อกกำลังออกเดินทางไปในหนสักแห่ง เมื่อถึงเวลาหาที่พัก ตอนกลางคืน สนูปี้ก็บ่นว่าวู้ดสต็อกจุกจิกมากเรื่องทีนอน และทำให้ตน ต้องนอนในที่ที่คาดไม่ถึง
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือการจบเรื่องแบบผิดความ คาดหวังของผู้อ่าน เพราะท้ายที่สุดแล้วสนูปี้ต้องยอมไปนอนในรังนก เป็นเพื่อนวู้ดสต็อก และอยู่ในภาวะจำยอมจนต้องอุทานออกมาว่า "I feel like a fool!"
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหวัง
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	"Have it your way!" หมายถึง "If you say have it your way or have it your own way, you are telling someone in an annoyed way that you will agree with or accept their suggestion even though you do not think they are right." (Collins Online Dictionary) ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า ตกลงหรือยอมทำตามคำแนะนำ ของอีกฝ่าย แม้จะไม่เห็นด้วยก็ตาม "fussy" หมายถึง จุกจิกจู้จี้
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างการกระทำของตัวละครและความคาดหวัง ของผู้อ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	"ฉันรู้สึกเหมือนคนโง่!" "ฉันรู้สึกเหมือนคนโง่ยังไงก็ไม่รู้"
บทแปลที่เลือก	"ฉันรู้สึกเหมือนคนโง่ยังไงก็ไม่รู้"


5.6.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	27/11/2017 (จันทร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	<p>- HELLO CHUCK? THIS IS PEPPERMINT PATTY... SAY CHUCK, I WANNA ASK YOU SOMETHING...</p> <p>- THEY'RE HAVING ONE OF THOSE "TURN-ABOUT" DANCES AT SCHOOL... YOU KNOW, WHERE THE GIRL HAS TO ASK THE BOY... AND... WELL, I...</p> <p>- NO, I'M NOT ASKING YOU CHUCK! GOOD GRIEF! I JUST WANNA TALK TO THAT FUNNY-LOOKING FRIEND OF YOURS WITH THE BIG NOSE...</p> <p>- I THINK HE WILL BE GLAD TO GO (SIGH)</p> <p>- HERE'S THE WORLD-FAMOUS SWINGER DANCING WITH ALL THE GIRLS AT THE "TURN-ABOUT"</p>
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	<p>ตัวละคร: เปปเปอร์มินท์ แพทตี้ ชาร์ลี บราวน์ และสนูปปี้</p> <p>ความสัมพันธ์: ทั้งหมดเป็นเพื่อนกัน</p>
เนื้อเรื่อง	<p>เปปเปอร์มินท์ แพทตี้โทรมาหาชาร์ลี บราวน์ หรือที่เธอชอบเรียกสั้น ๆ ว่า "ชัค" เพื่อชวนไปงานเต้นรำด้วยกัน ซึ่งเป็นงานที่ผู้หญิงชวนผู้ชายไป แต่เมื่อถึงเวลาที่ต้องเอ่ยปากชวนจริง ๆ กลับไม่กล้าพอ และเปลี่ยนใจไปชวนสนูปปี้แทน</p>
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	<p>ผู้อ่านควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับงานเต้นรำ "Turn-About" ที่มักจัดขึ้นในโรงเรียนมัธยมปลาย (high school) ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา และมีความพิเศษคือนักเรียนหญิงจะเป็นฝ่ายชวนนักเรียนชายไปงานด้วยกัน ซึ่งต่างจากงานเต้นรำ Homecoming หรือ Prom ที่นักเรียนชายจะเป็นฝ่ายชวน</p>

ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher → Initial → Peak → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดสูงสุด → จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างตอนจบของเรื่องและความคาดหวังของผู้อ่าน ดังจะเห็นได้จากประโยค “No, I’m not asking you, Chuck! Good Grief! I just wanna talk to that funny-looking friend of yours with the big nose...”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหวัง
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	Swinger หมายถึง “a lively and fashionable person who goes to a lot of social events.” หรือคนที่ชอบไปงานสังสรรค์และเข้าสังคม
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างการกระทำของตัวละครและความคาดหวังของผู้อ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนี้ถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนี้ถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“ฉันไม่ได้ถามนาย ชัค! ให้ตายเถอะ! ฉันอยากจะคุยกับเพื่อนนายที่หน้าตาตลก ๆ จมูกใหญ่ ๆ” “ฉันไม่ได้จะ <u>ชวน</u> นาย ชัค! ให้ตายเถอะ! ฉันอยากจะคุยกับเพื่อนนายที่หน้าตา <u>แปลก</u> ๆ จมูกใหญ่ ๆ <u>ต่างหาก</u> ละ”
บทแปลที่เลือก	“ฉันไม่ได้จะ <u>ชวน</u> นาย ชัค! ให้ตายเถอะ! ฉันอยากจะคุยกับเพื่อนนายที่หน้าตา <u>แปลก</u> ๆ จมูกใหญ่ ๆ <u>ต่างหาก</u> ละ”

## 5.7.

	
วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	16/12/2017 (อังคาร)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- TODAY IS THE TWO HUNDRETH ANNIVERSARY OF THE BIRTH OF BEETHOVEN... - I SHALL CELEBRATE IT BY GIVING YOU A KISS ON THE NOSE!

	<p>-HOW QUAIN...  - THE KISS WILL BE SUPPLIED BY MY REPRESENTATIVE...  - <b>AAAUGGHH!</b>  - HAPPY BEETHOVEN'S BIRTHDAY!  - "NICHT DIESE TÖNE"</p>
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	SMAK
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ลูซี่ ชโรเดอร์ และลูซี่ ความสัมพันธ์: ทั้งหมดเป็นเพื่อนกัน
เนื้อเรื่อง	ชโรเดอร์คุยกับลูซี่ว่าจะจูบจูมูกเพื่อฉลองวันครบรอบวันเกิด 200 ปี ของปีโรเฟน แต่ไม่ได้บอกว่าตนจะเป็นคนจูบเอง กลับกลายเป็นว่าหน้าที่นั้นตกเป็นของสนูปี้แทน
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับปีโรเฟน นักแต่งเพลงชาวเยอรมันบ้างเล็กน้อย ถึงจะเข้าใจว่าทำไมสนูปี้ถึงพูดว่า "NICHT DIESE TÖNE" ซึ่งเป็นท่อนหนึ่งใน 9th Symphony ที่ปีโรเฟนแต่ง "O Freunde, nicht diese Töne! หรือแปลเป็นภาษาอังกฤษได้ว่า "Oh friend, not these sounds!"
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างการกระทำของตัวละครกับความคาดหวังของผู้อ่าน ดังที่ปรากฏในประโยค "This is will be supplied by my representative..."
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คงความไม่เข้ากันระหว่างการกระทำของตัวละครและความคาดหวังของผู้อ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน</li> <li>- คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร</li> <li>- คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง</li> </ul>
ตัวเลือกในการแปล	<p>"การจูบจะทำผ่านตัวแทนของเราเอง"</p> <hr/> <p>"ตัวแทนของเราจะจูบเธอเอง"</p>



บทแปลที่เลือก	“ตัวแทนของเราจะจูบเธอเอง”
---------------	---------------------------

5.8.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	18/12/2017 (จันทร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	-LIFE IS HARD - I HAVE THE TERRIBLE FEELINGS THAT, AS I GROW OLDER, IT'S NOT GOING TO GET ANY EASIER - IS THERE ANYTHING I CAN DO TO PROTECT MYSELF? TRY WEARING A HELMET..., FIVE CENTS, PLEASE!
ขอความประกอบ	PSYCHIATRIC HELP 5¢ และ THE DOCTOR IS IN
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ลูซี่กับชาร์ลี บราวน์ ความสัมพันธ์: ทั้งสองเป็นเพื่อนกัน
เนื้อเรื่อง	ลูซี่เปิดบูธเพื่อให้คำแนะนำและรับฟังปัญหาของคนที่ยากปรับทุกข์ในราคา 5 เซ็นต์ และชาร์ลี บราวน์ก็เป็นลูกค้าคนหนึ่ง
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้ว่าเซ็นต์ (cent) เป็นหน่วยเงินที่ใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดย 100 เซ็นต์ มีค่าเท่ากับ 1 ดอลลาร์
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher → Initial → Peak → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดสูงสุด → จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างบทสนทนาของตัวละครและความคาดหวังของผู้อ่าน ดังจะเห็นได้จากประโยคดังต่อไปนี้ “Is there anything I can do to protect myself?” “Try wearing a helmet... Five cents, please!”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)

ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างบทสนทนาและความคาดหวังของผู้อ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนี้ถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนี้ถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“มีอะไรที่ฉันทำได้เพื่อปกป้องตัวฉันเองไหม” “ลองใส่หมวกนิรภัยดู 5 เซ็นต์” “มีอะไรที่ทำได้เพื่อปกป้องตัวเราเองบ้างไหม” “ลองใส่หมวกกันน็อกดูสิ ค่าบริการทั้งหมด 2 บาทค่ะ”
บทแปลที่เลือก	“ลองใส่หมวกกันน็อกดูสิ ค่าบริการทั้งหมด 2 บาทค่ะ”

## 6. การเล่นคำ (pun)

อีกหนึ่งกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการตลกของ *พินท์ส* ที่ผู้วิจัยพบคือการเล่นคำที่มีหลายความหมายหรือจากคำพ้องเสียงเพื่อสร้างมุกตลก (“รู้จัก ‘Pun’ มุกเล่นคำในภาษาอังกฤษ มันฮาได้ชนิดเข็มขัดสั้นเลยเหอะ!”, [ม.ป.ป.]) ดังจะเห็นได้จากการตลกของที่นำมาศึกษาต่อไปนี้

### 6.1.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	2/5/2017 (อังคาร)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	-WHY WOULD ANYONE SLEEP WITH HIS FINGERS CROSSED? -IT KEEPS AWAY THE VAMPIRES!
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ไลน์สกับสนูปปี ความสัมพันธ์: ทั้งสองเป็นเพื่อนกัน
เนื้อเรื่อง	ไลน์สเห็นสนูปปีนอนเอานิ้วไขว้กันก็สงสัยจึงถามว่าทำไมถึงนอนแบบนั้น สนูปปีก็ตอบกลับมาว่าการนอนเอานิ้วไขว้กันช่วยกันแวมไพร์ ซึ่งเป็นการเล่นคำว่า “cross” ในภาษาอังกฤษ
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้พื้นฐานว่าไม้กางเขนสามารถใช้กันภูติผีปีศาจได้

ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher → Initial → Peak → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดสูงสุด → จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้เกิดจากการเล่นคำว่า “cross” ที่มีมากกว่า 1 ความหมาย ดังจะเห็นได้จากประโยค “Why would anyone sleep with his fingers <b>crossed</b> ?” “It keeps away the vampires!”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การเล่นคำ
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	Cross (noun) ไม้กางเขน Fingers crossed (idiom) ขอให้อีกฝ่ายโชคดี มักพูดพร้อมกับการเอานิ้วไขว้กัน
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างการเลือกใช้คำของตัวละครและความหมายที่ต้องการจะสื่อ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“ทำไมถึงนอนเอานิ้วไขว้กัน” “เอาไว้กันแวมไพร์” “ทำไมถึงนอนเอานิ้วไขว้กันล่ะ” “เอาไว้หลอกแวมไพร์ให้ไขว้เขวนะ”
บทแปลที่เลือก	“เอาไว้หลอกแวมไพร์ให้ไขว้เขวนะ”

## 6.2.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	4/11/2017 (อังคาร)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- (WOODSTOCK IS ABOUT TO TAKE OFF FOR THE SOUTH) - (GO, MAN GO!)

	-(HE MAY NOT BE SOUTH, BUT AT LEAST HE'S SOUTH OF WHERE HE WAS)
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	BONK!
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: สนูปี้และวู้ดสต็อก ความสัมพันธ์: ทั้งสองเป็นเพื่อนกัน
เนื้อเรื่อง	สนูปี้กำลังเป็นกำลังใจให้วู้ดสต็อกที่กำลังออกเดินทางไปได้
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เรื่องคำแสลงในภาษาอังกฤษที่ไม่ได้กล่าวเอาไว้ในเรื่องตรง ๆ ถึงจะสามารถเข้าใจมุกตลกได้
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งเกิดจากการเล่นคำว่า “go south” โดยอาจหมายถึงการไปทางทิศใต้จริง ๆ ซึ่งเป็นความหมายโดยตรง กับ “ลุ่มเหลว” ซึ่งเป็นความหมายแฝง ดังจะเห็นได้จากประโยค “He may not be south, but at least he's south of where he was...” ที่สามารถตีความได้ว่าถึงแม้ว่าความพยายามของวู้ดสต็อกในการเดินทางลงใต้จะลุ่มเหลว แต่อย่างน้อยก็อยู่ใต้จากที่ที่เคยอยู่ เพราะตกลงมาจากหลังคาบ้านสุนัขของสนูปี้นั่นเอง
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การเล่นคำ
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	“go south” (ความหมายตรง) หมายถึง ไปทางทิศใต้ (แสลง) หมายถึง แ่ลงกว่าเดิม
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างบทสนทนาและการกระทำของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“อาจจะไปไม่ถึงทางใต้ แต่อย่างน้อยก็อยู่ใต้กว่าที่เคยอยู่” “อาจจะไปไม่ถึงพื้นที่ต่ำ แต่อย่างน้อยก็ (ตก) ต่ำกว่าที่เคยอยู่นะ”
บทแปลที่เลือก	“อาจจะไปไม่ถึงพื้นที่ต่ำ แต่อย่างน้อยก็ (ตก) ต่ำกว่าที่เคยอยู่นะ”

## 7. การสร้างคำใหม่

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าอีกหนึ่งกลวิธีการสร้างมุกตลกที่พบในการ์ตูนช่อง *พินัทส์* คือการสร้างคำใหม่ให้เข้ากับสถานการณ์ในตอนนั้น หรือการใช้คำที่มีอยู่แล้วในภาษาอังกฤษในบริบทใหม่ที่ไม่ได้ใช้กันทั่วไป ซึ่งเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้กับคำเพื่อให้เกิดความขบขัน ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างต่อไปนี้

## 7.1.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	9/2/2017 (พฤหัสบดี)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DO YOU WANT TO HEAR MY REPORT ON ABRAHAM LINCOLN?</li> <li>- "TODAY IS ABRAHAM LINCOLN'S BIRTHDAY... WHO, YOU MAY ASK, WAS ABRAHAM LINCOLN? OKAY, I'LL TELL YOU... ABRAHAM LINCOLN WAS OUR SIXTEENTH KING AND HE WAS THE FATHER OF LOT'S WIFE"</li> <li>- DO YOU THINK I SHOULD MENTION ABOUT HIS PICTURE BEING ON ALL THOSE PENNIES?</li> <li>- THAT MIGHT BE INTERESTING</li> <li>- DO YOU THINK I'LL GET AN "A"?</li> <li>- DO THEY GIVE OUT "Z'S"</li> </ul>
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	<p>ตัวละคร: แซลลี่และชาร์ลี บราวน์</p> <p>ความสัมพันธ์: แซลลี่เป็นน้องสาวของชาร์ลี บราวน์</p>
เนื้อเรื่อง	แซลลี่อ่านเรียงความที่เขียนเกี่ยวกับอับราฮัม ลินคอล์นให้ชาร์ลี บราวน์ฟัง เพื่อถามความเห็นว่าจะได้เกรด "เอ" หรือไม่ ซึ่งชาร์ลี บราวน์ตอบกลับไปว่า อย่าว่าแต่เกรดเอเลย เรียงความนี้น่าจะได้เกรดต่ำกว่าเอเสียอีก
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้ว่าอับราฮัม ลินคอล์นเป็นประธานาธิบดีคนที่ 16 ของประเทศสหรัฐอเมริกา และมีใบหน้าปรากฏอยู่บนเหรียญพennies ด้วย ซึ่งเป็นคนละคนกับบิดาของภรรยาโลทในบทปฐมกาล นอกจากนี้ควรมีความรู้



	เรื่องระบบการให้คะแนนที่โรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกาด้วยว่าไม่ได้ให้คะแนนเป็นตัวเลขแบบประเทศไทย แต่ให้เป็นเกรด เอ-เอฟ แทน
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือการใช้คำที่มีอยู่แล้วในบริบทใหม่ เพื่อสื่อความหมายให้สอดคล้องกับบริบทในเรื่อง ดังจากเห็นได้จาก “Do they give out “Z’s”?”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การสร้างคำใหม่
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) และทฤษฎีข่มขาน (Disparage Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างการกระทำของตัวละครและบทสนทนา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน รวมถึงรักษาทัศนคติของตัวละครที่มีต่ออีกตัวละครหนึ่งในทางลบด้วย - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“พวกเขาให้เกรด “แซด” ใหม่” “ครูเขาให้เกรด “แซด” กันใหม่นะ”
บทแปลที่เลือก	“ครูเขาให้เกรด “แซด” <u>กันใหม่นะ</u> ”

## 7.2.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	27/12/2017 (พุธ)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- SCHROEDER, DO YOU THINK YOU'LL EVER MARRY ME SOMEDAY? - LET'S SEE... HOW CAN I PUT IT?

	- NOT FOR ALL THE BEAGLES IN BEAGLE LAND! - (THAT'S A GOOD WAY OF PUTTING IT)
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ชโรเตอร์ ลูซี่ และสนูปปี
เนื้อเรื่อง	ลูซี่ถามชโรเตอร์ว่าเป็นได้ไหมที่วันหนึ่งทั้งสองจะได้แต่งงานกัน ซึ่งก็ได้ ไม่ยากกว่าชโรเตอร์ตอบกลับไปว่า “ไม่มีวัน” อย่งไรเอื่อย
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรทราบว่าบีเกิล (beagle) เป็นชื่อพันธุ์หนึ่งของสุนัข
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือการสร้างคำใหม่มาสื่อ ความรู้สึกของตัวละคร ดังจะเห็นได้จากคำว่า “Beagleland” ในประโยค “Not for all the beagles in Beagleland!”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การสร้างคำใหม่
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีข่มท้าน (Disparage Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงที่ศนคติในทางลบของตัวละครที่มีต่อบุคลิกของตัวละครอีกตัวหนึ่ง ซึ่ง เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“ไม่มีทาง ต่อให้เอาบีเกิลทั้งหมดในปีเกิลแลนด์มาแลกก็ตาม” “ต่อให้เอาบีเกิลทั้งหมดในปีเกิลแลนด์มาแลก ฉันก็ไม่มีวันแต่งงานกับ เธอ”
บทแปลที่เลือก	“ <u>ต่อให้เอาบีเกิลทั้งหมดในปีเกิลแลนด์มาแลก ฉันก็ไม่มีวันแต่งงานกับ เธอ</u> ”

## 8. การใช้ภาพพจน์

การใช้ภาพพจน์ก็เป็นอีกกลวิธีที่นำมาสร้างมุกตลกในการ์ตูนช่อง ฟินท์ส ผ่านการใช้การใช้ถ้อยคำที่ทำให้ผู้อ่านเกิดมโนภาพ และความรู้สึกร่วมตรงตามความปรารถนาของผู้เขียน (“ภาพพจน์”, [ม.ป.ป.]) โดยภาพพจน์ที่ปรากฏในการ์ตูนช่องเรื่องนี้คือ “อุปมา” หรือการเปรียบสิ่งหนึ่งว่าเหมือนอีกสิ่งหนึ่ง อันเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนช่องต่อไปนี้

## 8.1.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	9/6/2016 (ศุกร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- WELL, SO LONG, OL' PAL... - I'LL BE BACK IN TWO WEEKS... -THESE "GOODBYES" JUST KILL ME... I CAN'T TAKE IT... -MY THROAT FEELS LIKE I'VE SWALLOWED A HOCKEY STICK!
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ชาร์ลี บราวน์กับสนูปี้
เนื้อเรื่อง	ชาร์ลี บราวน์ต้องไปไหนสักที่เป็นเวลาสองอาทิตย์ เลยมาลาสนูปี้ ชาร์ลี บราวน์รู้สึกแย่มากที่ต้องห่างจากสนูปี้เป็นเวลานาน
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างภาพพจน์ที่ตัวละครใช้ในเรื่องกับภาพพจน์ที่ใช้กันอยู่ปกติ ดังจะเห็นได้จากประโยค "My throat feels like I've swallowed a hockey stick!" ซึ่งเป็นภาพพจน์ที่ค่อนข้างประหลาด เมื่อนำมาใช้กับสถานการณ์ที่ต้องบอกลาใครสักคนหนึ่ง

กลวิธีการสร้างมุกตลก	การใช้ภาพพจน์ (อุปมา)
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	Hockey stick แปลว่า ไม้ฮอกกี้
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างภาพพจน์ที่ตัวละครใช้กับสถานการณ์ในเรื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“คอของฉันทูรู้สิกราวกับกิลีนไม้ฮอกกี้เข้าไป!” “ฉันทูรู้สึกเหมือนกิลีนไม้ฮอกกี้เข้าไปทั้งแท่งเลย!”
บทแปลที่เลือก	<b>“ฉันทูรู้สึกเหมือนกิลีนไม้ฮอกกี้เข้าไปทั้งแท่งเลย!”</b>

## 8.2.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	16/6/2016 (พฤหัสบดี)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	-OKAY, YOU STUPID BEAGLE... IT'S SUPPERTIME! -SUPPERTIME? -OH, IT'S SUPPERTIME! SUPPERTIME, SUPPERTIME, SUPPERTIME! -YES, IT'S SUPPERTIME, THE VERY BEST TIME OF DAY!! OH, IT'S SUPPERTIME! IT'S SUPPERTIME! -I FEEL LIKE I'M FEEDING FRED ASTAIRE!
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ลูซี่และสนูปปี้ ความสัมพันธ์: ทั้งสองเป็นเพื่อนกัน
เนื้อเรื่อง	ลูซี่เอาอาหารเย็นมาให้สนูปปี้ ซึ่งสนูปปี้ก็ดีใจมากจนลุกขึ้นมาเต้นและร้องเพลง
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เล็กน้อยเกี่ยวกับเฟรด แอสแตร์ (Fred Astaire) (10 พฤษภาคม 1899 – 22 มิถุนายน 1987) แอสเตอร์เป็นนักเต้น นักร้อง

	นักแสดง และนักออกแบบท่าเต้นชาวอเมริกันที่โด่งดังมากและถือว่าเป็นนักเต้นที่มีอิทธิพลมากที่สุดในประวัติศาสตร์วงการภาพยนตร์ (Wikipedia)
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial 1 -> Initial 2 -> Peak ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ 1 -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ 2 -> จุดสูงสุด
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างภาพพจน์ที่ตัวละครใช้ในเรื่องกับความเป็นจริง ดังจะเห็นได้จากประโยค "I feel like I'm feeding Fred Astaire" ซึ่งเป็นการใช้ภาพพจน์ที่ค่อนข้างขัดกับธรรมชาติของตัวละครในเรื่องที่เป็นสุนัข
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การใช้ภาพพจน์ (อุปมา)
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างภาพพจน์ที่ตัวละครใช้กับความเป็นจริง ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	"ฉันรู้สึกราวกับกำลังให้อาหารเฟรด แอสแตร์" "นี่ฉันกำลังให้อาหารเฟรด แอสแตร์อยู่หรอเนี่ย"
บทแปลที่เลือก	" <u>นี่ฉันกำลังให้อาหารเฟรด แอสแตร์อยู่หรอเนี่ย</u> "

### 9. ความไม่เข้ากัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าความไม่เข้ากันระหว่างภาพกับบทพูดของตัวละครในการ์ตูนช่อง *พินัทส์* ยังเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความตลกด้วย ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนช่องต่อไปนี้

#### 9.1.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	13/10/2017 (ศุกร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	-
บทสนทนา	- I JUST SAW A FALLING LEAF! - SO?



	- IS IT SPRING ALREADY?
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: แซลลี่กับชาร์ลี บราวน์ ความสัมพันธ์: พี่น้อง แซลลี่เป็นน้องสาวของชาร์ลี บราวน์
เนื้อเรื่อง	แซลลี่เห็นใบไม้ร่วง ก็เลยไปถามชาร์ลี บราวน์ว่า “ฤดูใบไม้ผลิมาถึงแล้วหรือ”
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ไม่มี
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องกับคำพูดของตัวละคร ดังจะเห็นได้จากประโยค “I just a falling leaf!” กับ “Is it spring already?”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	ความไม่เข้ากัน
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างสถานการณ์ในเรื่องและคำพูดของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ฉันเห็นใบไม้ร่วง” “ฤดูใบไม้ผลิมาถึงแล้วหรือ” “หนูเพิ่งเห็นใบไม้ร่วงลงมา” “นี่ฤดูใบไม้ผลิแล้วหรือ”
บทแปลที่เลือก	“หนูเพิ่งเห็นใบไม้ร่วงลงมา” “นี่ฤดูใบไม้ผลิแล้วหรือ”

## 9.2.

	วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	9/11/2017 (พฤหัสบดี)
--	---------------------	----------------------

(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- WOODSTOCK IS THE ONLY BIRD I KNOW WHO CAN'T FIND HIS OWN WAY SOUTH... -OH WELL, I DON'T REALLY HAVE ANYTHING ELSE TO DO, AND I'M SORT OF ENJOYING THE TRIP -HE'S NOT AN EASY PERSON TO TRAVEL WITH THOUGH... -FOR ONE THING, HE HATES TO EAT AT A PLACE WHERE YOU HAVE TO SIT AT A COUNTER....
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: วู้ดสต็อกและสนูปี้
เนื้อเรื่อง	สนูปี้กำลังเดินทางไปที่ไหนสักแห่งกับวู้ดสต็อก และก็บ่นว่าวู้ดสต็อกไม่ใช่เพื่อนร่วมเดินทางที่ง่าย ๆ เพราะไม่ชอบรับประทานในร้านที่ต้องนั่งตรงเคาน์เตอร์ แต่สุดท้ายแล้วทั้งสองก็ไปนั่งตรงเคาน์เตอร์ในร้านอาหารอยู่ดี
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	-
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสูงสุด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องกับคำพูดของตัวละคร ดังจะเห็นได้จากประโยค “For once thing, he hates to eat at a place where you have to sit at a counter...”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	ความไม่เข้ากัน
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างสถานการณ์ในเรื่องและคำพูดของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ยกตัวอย่างเช่น เขาเกลียดการทานอาหารในร้านที่ต้องนั่งตรงเคาน์เตอร์” “อย่างแรกเลยคือเขาเกลียดการไปกินร้านที่ต้องนั่งตรงเคาน์เตอร์”
บทแปลที่เลือก	“อย่างแรกเลยคือเขาเกลียดการไปกินร้านที่ต้องนั่งตรงเคาน์เตอร์”

## 9.3.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	15/12/2016 (พฤหัสบดี)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	<p>- EVERYONE IS SUPPOSED TO REPORT TO THE SKI HUT, CHARLIE BROWN</p> <p>- WE HAVE TO GET ALL OUR EQUIPMENT</p> <p>- WHERE'S SNOOPY?</p> <p>- HE'S IN THE FITTING ROOM TRYING ON SKI BOOTS...</p> <p>- I MAY HAVE TO GO ONE SIZE SMALLER...</p>
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	<p>ตัวละคร: ชาร์ลี บราวน์ ไลนัสและสนูปปี้</p> <p>ความสัมพันธ์: ทั้งหมดเป็นเพื่อนกัน</p>
เนื้อเรื่อง	ชาร์ลี บราวน์ ไลนัส และสนูปปี้มาเล่นสกีกัน เมื่อถึงเวลาที่ต้องไปรายงานตัวที่กระท่อมสกี สนูปปี้กำลังลองรองเท้าบูทเล่นสกีอยู่
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ไม่มี
ลำดับการเล่าเรื่อง	<p>Establisher -&gt; Initial -&gt; Peak -&gt; Release</p> <p>ตัวกำหนดสถานการณ์ -&gt; จุดเริ่มต้นของการกระทำ -&gt; จุดสูงสุด -&gt; จุดปลดปล่อย</p>
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องกับคำพูดของตัวละคร ดังจะเห็นได้จากประโยค "I may have to go one size smaller..." แต่ภาพที่เห็นในเรื่องคือรองเท้าที่สนูปปี้ลองนั้นใหญ่มากจนเอาตัวเข้าไปได้ทั้งตัว ดังนั้นถ้าจะเปลี่ยนคู่ใหม่ให้พอดี จะต้องเอาไซส์ที่เล็กกว่านี้หลายเบอร์แน่นอนไม่ใช่แค่เบอร์เดียวอย่างที่สนูปปี้พูดในกรอบสุดท้าย หากไม่เข้าใจความไม่เข้ากันระหว่างบทพูดของตัวละครกับภาพอาจเป็นปัญหาในการเข้าใจมุกตลกได้

กลวิธีการสร้างมุกตลก	ความไม่เข้ากัน
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างสถานการณ์ในเรื่องและคำพูดของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ฉันอาจจะต้องเอาไซส์ลดลงเบอร์หนึ่ง” “อาจจะต้องเล็กลงเบอร์หนึ่ง”
บทแปลที่เลือก	“ <u>อาจจะต้องเล็กลงเบอร์หนึ่ง</u> ”

### 10. การใช้สำนวนสุภาพ

อีกหนึ่งกลวิธีที่ใช้สร้างมุกตลกในการ์ตูนช่อง *พินัทส์* คือการนำสำนวนสุภาพมาปรับให้เข้ากับสถานการณ์ในเรื่องเพื่อสร้างความขบขัน ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนช่องต่อไปนี้

#### 10.1.


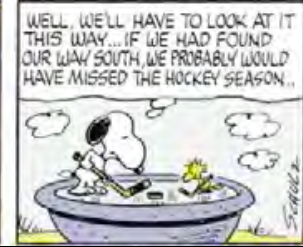


วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	10/9/2017 (อาทิตย์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- (UNINTELLIGIBLE) - (SIGH) - (THAT'S LIFE... YOU SET YOUR ALARM FOR SIX O'CLOCK, AND THE WORM SETS HIS FOR FIVE -THIRTY)
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	RINNGG!

ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: วัสดุตอกและสนุปปี้ ความสัมพันธ์: ทั้งสองเป็นเพื่อนกัน
เนื้อเรื่อง	วัสดุตอกตั้งนาฬิกาปลุกไว้ 6 โมงเช้า หวังว่าจะบินไปจับหนอนมากิน แต่หนอนตั้งนาฬิกาปลุกไว้ 5 ครั้ง จึงหนีไปก่อนที่วัสดุตอกมาถึง วัสดุตอกจึงบินไปเสียเที่ยวและกลับมาพบกับสนุปปี้ ซึ่งสนุปปี้ก็พลอบใจว่า “ชีวิตก็เป็นเช่นนี้แบบนี้” ไม่มีใครได้ตั้งใจไปหมดทุกอย่าง
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสำนวนภาษาอังกฤษ “The Early Bird Catches the Worm” ที่ไม่มีสำนวนเทียบเคียงในภาษาไทย แต่มีความหมายประมาณว่าคนที่ตื่นเช้ามักจะประสบความสำเร็จ เหมือนนกที่ตื่นเช้ากว่าตัวอื่น ๆ ก็จะสามารถจับหนอนกินเป็นอาหารได้ ผิดกับนกที่ตื่นสาย
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher 1 → Initial 1 → Peak 1 → Initial 2 → Prolongation 1 → Peak 2 → Prolongation 2 → Release ตัวกำหนดสถานการณ์ 1 → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 1 → จุดสุดยอด 1 → ตัวกำหนดสถานการณ์ 2 → จุดยืดขยาย 1 → จุดสุดยอด 2 → จุดยืดขยาย 2 → จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่น่าจะเป็นกับสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่อง ดังจะเห็นได้จากประโยค “That’s life... You set your alarm for six o’clock, and the worm sets his for five-thirty”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การใช้สำนวนสุภาพ
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันของสิ่งที่น่าจะเกิดขึ้นกับสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร - คำนึงถึงสถานการณ์ในเรื่อง
ตัวเลือกในการแปล	“นั่นแหละชีวิต... นายตั้งนาฬิกาปลุกหกโมง แต่หนอนตั้งไว้ตีห้าครึ่ง” “นี่แหละชีวิต... นายตั้งนาฬิกาไว้หกโมง แต่หนอนตั้งไว้ตีห้าครึ่ง <b>คงจะจับได้หรอก</b> ”
บทแปลที่เลือก	“นี่แหละชีวิต... นายตั้งนาฬิกาไว้หกโมง แต่หนอนตั้งไว้ตีห้าครึ่ง <b>คงจะจับได้หรอก</b> ”



10.2.

			
วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	17/11/2017 (ศุกร์)		
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี		
บทบรรยาย	ไม่มี		
บทสนทนา	<p>- SNOOPY!! WHAT ARE YOU DOING <b>HERE</b>?!  - WHY WERE YOU TIED UP? WHAT HAPPENED TO YOU? I THOUGHT YOU HAD GONE SOUTH...  - YOU WERE ONLY TWO BLOCKS FROM HOME....  - TWO BLOCKS? WE WERE GONE FOR A WEEK. AND WE ONLY GOT TWO BLOCKS FROM HOME?  - WELL... WE'LL HAVE TO LOOK AT IT THIS WAY... IF WE HAD FOUND OUR WAY SOUTH, WE PROBABLY WOULD HAVE MISSED THE HOCKEY SEASON....</p>		
ข้อความประกอบ	ไม่มี		
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี		
ตัวละครและความสัมพันธ์	<p>ตัวละคร: ชาร์ลลี บราวน์และสนูปปี้  ความสัมพันธ์: ทั้งสองเป็นเพื่อนกัน</p>		
เนื้อเรื่อง	<p>ชาร์ลลี บราวน์มาเจอสนูปปี้ถูกล่ามด้วยเชือกห่างจากบ้านไปสองบล็อก หลังจากไม่ได้กลับบ้านมาอาทิตย์หนึ่ง เพื่อออกเดินทางไปทางใต้ สนูปปี้แปลกใจว่าทำไมไปได้แค่ 2 บล็อกเอง ทั้ง ๆ ที่ออกเดินทางตั้งแต่อาทิตย์ที่แล้ว แต่ก็ปลอบใจตัวเองว่าไม่เป็นไร เพราะถ้าเดินทางไปจริง ๆ คงใช้เวลา นานกว่าจะถึง และต้องไม่ได้ดูการแข่งขันฮอกกี้แน่ ๆ</p>		
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	<p>ผู้อ่านควรมีความรู้เรื่องสำนวน “go south” ซึ่งหมายถึง แย่ลง ไม่ได้แปลว่าไปทางทิศใต้เพียงอย่างเดียว ถึงจะเข้าใจมุกตลก</p>		
ลำดับการเล่าเรื่อง	<p>Establisher → Initial → Peak → Release  ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดสุดยอด → จุดปลดปล่อย</p>		

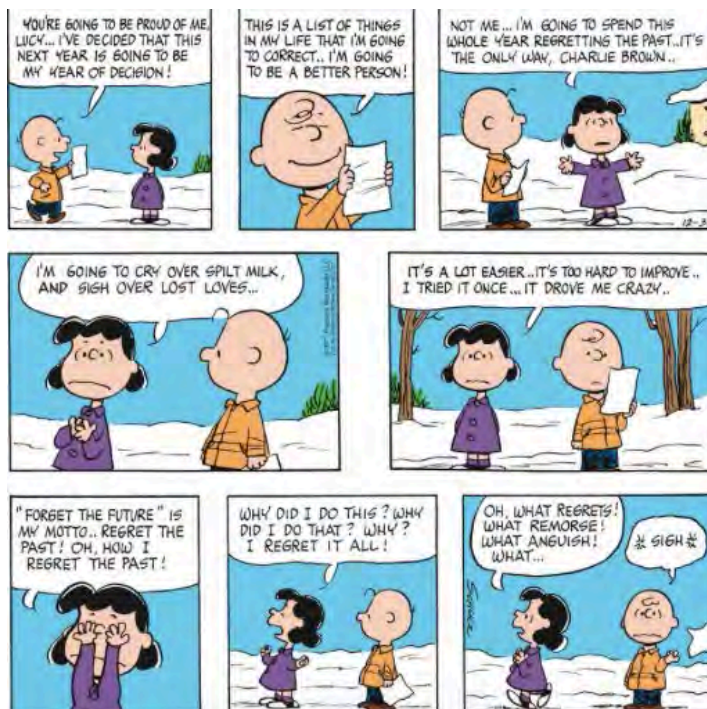
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างความหมายของคำที่ตัวละครเลือกใช้กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ดังจะเห็นได้จากประโยค “Why were you tied up? What happened to you? I thought you had gone south” เนื่องจากสนูปี้กับวู้ดสต็อกออกเดินทางลงใต้ แต่กลับไปไม่ถึง และไปได้ไม่ไกลจากบ้านด้วย จึงอาจมองว่าเป็นการเดินทางที่ล้มเหลวไม่เป็นท่า เหมือนกับสำนวน “go south” ได้เช่นกัน ในที่นี้ชาร์ลี บราวน์ อาจจะหมายถึงคิดว่าเดินทางลงใต้ กับคิดว่าเกิดเรื่องไม่ดีขึ้นกับสนูปี้และวู้ดสต็อก ดังนั้นหากไม่เข้าใจความหมายแฝงของ “go south” อาจไม่เข้าใจมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การใช้สำนวนสุภาษิต
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	Go south (สำนวน) หมายถึง แย่ลง
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างคำที่ตัวละครเลือกใช้กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ทำไมถึงโดนผูกไว้อย่างนั้นล่ะ เกิดอะไรขึ้น ฉันนึกว่านายไปทางใต้” “ทำไมนายถึงโดนล่ามไว้อย่างนั้นล่ะ สภาพเป็นตายเท่ากันเลย เกิดอะไรขึ้น สนูปี้ ฉันนึกว่านายไปตาย เอ๊ย! ไปใต้”
บทแปลที่เลือก	“ทำไมนายถึงโดนล่ามไว้อย่างนั้นล่ะ <u>สภาพเป็นตายเท่ากันเลย</u> เกิดอะไรขึ้น สนูปี้ <u>ฉันนึกว่านายไปตาย เอ๊ย! ไปใต้</u> ”

## 10.3.

วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	21/12/2017 (พฤหัสบดี)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	Dear Santa Claus, you can't bluff me. I know that you are wishy washy. I know that you will bring me presents whether I'm good or whether I am bad.
บทสนทนา	“INTO THE TEETH OF THE STORM”
ข้อความประกอบ	US MAIL

(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: แซลลี่กับชาร์ลี บราวน์ ความสัมพันธ์: พี่น้อง แซลลี่เป็นน้องสาวของชาร์ลี บราวน์
เนื้อเรื่อง	แซลลี่ส่งจดหมายถึงซานต้าคลอสว่าหโลกเธอไม่ได้ เพราะเธอรู้ว่าซานต้าคลอสจะต้องให้ของขวัญเธออย่างแน่นอน ไม่ว่าเธอจะเป็นเด็กดีหรือไม่ก็ตาม
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เล็กน้อยเกี่ยวกับซานต้าคลอส ชายสูงวัยในชุดสีแดงที่จะแอบเอาของขวัญมาให้เด็กที่มีความประพฤติดีทุกเทศกาลคริสต์มาส นอกจากนี้ควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสำนวนภาษาอังกฤษ “Into the Teeth of something” ว่ามีความหมายว่าอย่างไรในภาษาไทยด้วยถึงจะเข้าใจมุกตลกที่ต้องการจะสื่อ
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสุดยอด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างคำที่ตัวละครเลือกใช้กับการกระทำในเรื่อง ดังจะเห็นได้จากประโยค “Into the teeth of the storm”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การใช้สำนวนสุภาพ
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	Wishy washy หมายถึง ลังเล ตัดสินใจไม่ได้ In the Teeth of Something มีความหมายเช่นเดียวกับ in spite of หรือทั้ง ๆ ที่
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างคำพูดที่ตัวละครใช้กับการกระทำในเรื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ไม่หวั่นแม้พายุโหมกระหน่ำ” “เขาไปในปากข้างแล้ว”
บทแปลที่เลือก	“เขาไปในปากข้างแล้ว”

10.4.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	31/12/2017 (อาทิตย์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	<p>- YOU'RE GOING TO BE PROUD OF ME, LUCY... I'VE DECIDED THAT THIS NEXT YEAR IS GOING TO BE MY YEAR OF DECISION!</p> <p>- THIS IS A LIST OF THINGS IN MY LIFE THAT I'M GOING TO CORRECT... I'M GOING TO BE A BETTER PERSON!</p> <p>- NOT ME... I'M GOING TO SPEND THIS WHOLE YEAR REGRETTING THE PAST... IT'S THE ONLY WAY, CHARLIE BROWN...</p> <p>- I'M GOING TO CRY OVER SPILT MILK, AND SIGH OVER LOST LOVES...</p> <p>- IT'S A LOT EASIER... IT'S TOO HARD TO IMPROVE... I TRIED IT ONCE AND IT DROVE ME CRAZY...</p> <p>- "FORGET THE FUTURE" IS MY MOTTO... REGRET THE PAST! OH, HOW I REGRET THE PAST!</p> <p>- WHY DID I DO THIS? WHY DID I DO THAT? WHY? I REGRET IT ALL!</p> <p>- OH, WHAT REGRETS! WHAT REMORSE! WHAT ANGUISH! WHAT...</p> <p>- (SIGH)</p>
ขอความประกอบ	ไม่มี

(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ลูซี่กับชาร์ลี บราวน์
เนื้อเรื่อง	ชาร์ลี บราวน์คุยกับลูซี่ว่าเขาได้ทำรายการสิ่งที่ยากจะเปลี่ยนแปลงตัวเองปีหน้า แต่ลูซี่กลับบอกว่าเธอจะใช้เวลาทั้งหมดปีหน้านี้นึกย้อนกลับไปถึงเรื่องที่ทำให้เธอเสียใจในอดีต
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เกี่ยวกับสำนวนภาษาอังกฤษ “Crying Over Spilt Milk” ว่ามีความหมายว่าอะไรในภาษาไทย
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher 1 → Initial 1 → Peak 1 → Initial 2 → Initial 3 → Peak 2 → Release → Prolongation ตัวกำหนดสถานการณ์ 1 → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 1 → จุดสุดยอด 1 → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 2 → จุดเริ่มต้นของการกระทำ 3 → จุดสุดยอด 2 → จุดปลดปล่อย → จุดยืดขยาย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือการใช้สำนวนของตัวละครที่ขัดกับความหมายปกติที่ใช้ว่า “Don’t cry over spilt milk” หรืออย่าเสียใจกับสิ่งที่ผ่านไปแล้ว เพราะไม่สามารถกลับไปแก้ไขอดีตได้ แต่ควรอยู่กับปัจจุบัน และทำวันนี้ให้ดีที่สุด แต่ตัวละครกลับบอกว่าจะจมอยู่กับอดีตแทน ดังจะเห็นได้จากประโยค “I’m going to cry over spilt milk, and sigh over lost loves...” หากไม่เข้าใจการใช้สำนวนที่ผิดปกติข้างต้นอาจทำให้ไม่สามารถเข้าใจมุกตลกได้
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การใช้สำนวนสุภาษิต
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory) ทฤษฎีปลดปล่อย (Release Theory)
ความหมาย	Cry over spilt milk (สำนวน) เสียใจกับสิ่งที่ผ่านไปหรือทำไปแล้ว
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันของการใช้สำนวนของตัวละครให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในเรื่อง แต่คำนึงกับความหมายที่ใช้กันตามปกติ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ฉันจะเสียใจกับสิ่งที่ผ่านไปแล้ว และยอมรับความรักที่ผิดพลาด” “ฉันจะจมปลักอยู่กับสิ่งที่ผ่านไปแล้ว และยอมรับชะตากรรมอาภัพรักของตัวเอง”
บทแปลที่เลือก	“ฉันจะ <u>จมปลัก</u> อยู่กับสิ่งที่ผ่านไปแล้ว และ <u>ยอมรับชะตากรรมอาภัพรัก</u> ของตัวเอง”



## 11. การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม

กลวิธีการสร้างมุกตลกแบบสุดท้ายที่วิจัยพบจากการศึกษาการ์ตูนช่อง *พินัทส์* คือการนำบริบททางวัฒนธรรมมาปรับใช้กับสถานการณ์ในเรื่องเพื่อสร้างความขบขัน ดังจะเห็นจากการ์ตูนช่องต่อไปนี้

## 11.1.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	8/1/2016 (ศุกร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- (PEGGY FLEMING AND I USED TO SKATE TOGETHER QUITE OFTEN...) - (... BEFORE I BECAME BIG TIME!)
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: สนูปี้
เนื้อเรื่อง	สนูปี้กำลังฝันกลางวันอีกเช่นเคย และอวดว่าแต่ก่อนเคยเล่นสเก็ตน้ำแข็งกับ Peggy Fleming อยู่บ่อย ๆ ก่อนที่ตนจะมีชื่อเสียงโด่งดัง
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้เกี่ยวกับ Peggy Fleming เล็กน้อย ถึงจะเข้าใจมุกตลกที่ต้องการจะสื่อ Peggy Gale Fleming เกิดเมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม 1948 เป็นอดีตนักสเก็ตน้ำแข็งชาวอเมริกันที่คว้าเหรียญทองในการแข่งขันสเก็ตน้ำแข็ง ประเภทหญิงเดี่ยว ในโอลิมปิกฤดูหนาวปี 1968 (Wikipedia)
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Prolongation -> Peak ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดยืดขยาย -> จุดสูงสุด
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างจินตนาการของตัวละครกับความเป็นจริง ดังจะเห็นได้จากประโยค "Piggy Fleming and I used to Skate together quite often..."
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-

เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่ตัวละครคิดกับความเป็นจริง ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ฉันกับเพกกี เฟลมมิงเคยเล่นสเก็ตด้วยกันบ่อย” “แต่ก่อนฉันกับคิมยูนา เล่นสเก็ตน้ำแข็งด้วยกันบ่อย”
บทแปลที่เลือก	“ <u>แต่ก่อนฉันกับคิมยูนา</u> เล่นสเก็ตน้ำแข็งด้วยกันบ่อย”

## 11.2.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	3/6/2016 (ศุกร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- (THIS IS RIDICULOUS! IT'S ALMOST TEN-THIRTY!) - (WHERE IN THE WORLD IS HE?!) - (THIS IS OUTRAGEOUS!) - (NO ONE SHOULD HAVE TO WAIT UNTIL AFTER TEN O'CLOCK FOR HIS ENGLISH MUFFIN!)
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: สนูปปี้
เนื้อเรื่อง	สนูปปี้กำลังบ่นว่าทำไมชาร์ลี บราวน์ถึงไม่เอาอาหารเขามาให้สักที เพราะสายมากแล้ว
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ English Muffin ซึ่งนิยมรับประทานเป็นอาหารเช้าในประเทศสหรัฐอเมริกา
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Prolongation -> Peak ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดยืดขยาย -> จุดสุดท้าย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครที่เป็นสุนัขกับลักษณะที่เหมือนมนุษย์ เนื่องจากรับประทาน English

	Muffin เป็นอาหารเช้า ดังจะเห็นได้จากประโยค “ No one should have to wait until after ten o’clock for his English muffin ”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครที่ไม่ใช่คนแต่มีพฤติกรรมเลียนแบบคน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ไม่มีใครควรต้องรอหลัง 10 โมง เพื่อกินอิงลิช มัฟฟินหอรกนะ” “ไม่มีใครควรต้องรอจนหลัง 10 โมง เพื่อกินปาห้องโก๋หอรกนะ”
บทแปลที่เลือก	“ไม่มีใครควรต้องรอจนหลัง 10 โมง เพื่อกินปาห้องโก๋หอรกนะ”

## 11.3.

วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	5/9/2016 (จันทร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- FOR THE FIRST TIME IN MY LIFE, I KNOW HOW LEO MUST HAVE FELT... - LEO TOLSTOY, THAT IS!
ข้อความประกอบ	And they lived happily ever after. The End
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: สนูปปี้
เนื้อเรื่อง	สนูปปี้กำลังแต่งนิยายและวาดฝันว่าตัวเองเป็นนักเขียนอันเก่งกาจอยู่เช่นเคย เมื่อเขียนจบก็เปรียบเทียบตัวเองกับเลโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy)
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเลโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) เล็กน้อยถึงจะเข้าใจมุกตลก เลโอ ตอลสตอย (9 กันยายน ค.ศ. 1828 - 20 พฤศจิกายน ค.ศ. 1910) คือนักเขียนชาวรัสเซียผู้เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับวิถี

	ชีวิตของชาวรัสเซียในศตวรรษที่ 19 ประกอบด้วยตัวละครมากมายหลายตา และเหตุการณ์ที่หลากหลาย มีผลงานที่เป็นที่รู้จักกันดีเช่น สงครามและสันติภาพ (War and Peace) และ อังนา คาเรนินา (Anna Karenina) (Wikipedia)
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสุดยอด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครที่เป็นสุนัขกับลักษณะที่เหมือนมนุษย์ เนื่องจากในเรื่องสนูปี้กำลังแต่งงาน และเปรียบเทียบตัวเองกับตอลสตอย ดังจะเห็นได้จากประโยค “For the first time in my life, I know how Leo must have felt” และ “Leo Tolstoy, that is!” นอกจากนี้การที่สนูปี้เปรียบตัวเองกับตอลสตอยยังขัดแย้งกับประโยคในกรอบแรก “And they lived happily after” หรือ “และแล้วพวกเขาก็อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขตลอดไป” เพราะส่วนมากแล้วงานของตอลสตอยจะมีตอนจบแบบโศกนาฏกรรม ดังนั้นหากไม่รู้ข้อมูลนี้ อาจจะทำให้เข้าใจมุกตลกที่ปรากฏในเรื่องไม่ครบ
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	-
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครที่ไม่ใช่คนแต่มีพฤติกรรมเลียนแบบคน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ในที่สุดฉันก็รู้แล้วว่าเลโอ รู้สึกยังไง” “ฉันหมายถึงเลโอ ตอลสตอยนะ” “ในที่สุดฉันก็รู้แล้วว่า <b>ป่าอืด</b> รู้สึกยังไง” “ฉันหมายถึง <b>ทมยันตี</b> นะ”
บทแปลที่เลือก	“ในที่สุดฉันก็รู้แล้วว่า <b>ป่าอืด</b> รู้สึกยังไง” “ฉันหมายถึง <b>ทมยันตี</b> นะ”

## 11.4.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	21/10/2017 (เสาร์)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- POOR WOODSTOCK -HE'S GOING TO WISH HE HAD GONE SOUTH FOR THE WINTER... -SOON THE GROUND WILL BE COVERED WITH SNOW, AND FOOD WILL BE HARD TO FIND... -UNLESS YOU LIKE TV DINNERS
ข้อความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: วัตส์ต็อกกับสนูปี้ ความสัมพันธ์: ทั้งสองเป็นเพื่อนกัน
เนื้อเรื่อง	สนูปี้เป็นห่วงวัตส์ต็อก เพราะเข้าฤดูหนาวแล้วคงจะออกไปหาอาหารได้ยาก
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรรู้ว่า "TV Dinners" คืออะไรถึงจะเข้าใจมุกตลกที่ต้องการจะสื่อ
ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher -> Initial -> Peak -> Release ตัวกำหนดสถานการณ์ -> จุดเริ่มต้นของการกระทำ -> จุดสุดยอด -> จุดปลดปล่อย
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครที่เป็นสุนัขกับลักษณะที่เหมือนมนุษย์ เนื่องจากรับประทานอาหารสำเร็จรูปแช่แข็ง ดังจะเห็นได้จากประโยค "Unless you like TV dinners"
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	TV dinners หมายถึง อาหารสำเร็จรูปแช่แข็งที่นำไปอุ่นไมโครเวฟแค่นี้ก็น่าที่ก็พร้อมรับประทาน และสามารถนำไปปรับประทานหน้าโทรทัศน์ได้เพื่อกินไปดูไป



เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครที่ไม่ใช่คนแต่มีพฤติกรรมเลียนแบบคน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน - คำนึงถึงบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“ถ้าไม่ชอบอาหารสำเร็จรูป” “ถ้าไม่ชอบอาหารแซ่แข็ง ก็คงลำบากหน่อย”
บทแปลที่เลือก	“ถ้าไม่ชอบอาหารแซ่แข็ง ก็คงลำบากหน่อย”

## 11.5.



วันที่ตีพิมพ์ (วัน)	22/11/2017 (พุธ)
(ชื่อเรื่อง ถ้ามี)	ไม่มี
บทบรรยาย	ไม่มี
บทสนทนา	- I LIKED YOU THE VERY FIRST TIME I SAW YOU... - I <b>DISLIKED</b> YOU THE VERY FIRST TIME I SAW YOU... “IT WAS THE BEST OF TIMES... IT WAS THE WORST OF TIMES”
ขอความประกอบ	ไม่มี
(คำเลียนเสียงธรรมชาติ ถ้ามี)	ไม่มี
ตัวละครและความสัมพันธ์	ตัวละคร: ลูซี่กับชโรเตอร์
เนื้อเรื่อง	ลูซี่ยังคงพยายามตามจีบชโรเตอร์ไม่เลิก พร้อมบอกไปว่าชอบตั้งแต่แรกเห็น แต่ชโรเตอร์ก็ไม่หวั่นไหว เพราะไม่ได้รู้สึกอะไรกับลูซี่เลย ออกจะรำคาญด้วยซ้ำ
ความที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ	ผู้อ่านควรมีความรู้พื้นฐานว่าประโยค “It was the best of times... It was the worst of times” มีที่มาจากอะไร ถึงจะเข้าใจมุกตลกที่ต้องการจะสื่อ ประโยคนี้เป็นประโยคเริ่มต้นของบทแรกในหนังสือ A Tale of Two Cities ของ ชาร์ลส์ ดิกเกนส์ (Charles Dickens) นอกจากนี้ยังต้องมีความรู้เกี่ยวกับ literary technique เพิ่มเติม ซึ่งในที่นี้คือ anaphora หรือการซ้ำคำที่อยู่ต้นประโยค ทำให้ประโยคที่ตัวละครพูดมีโครงสร้างที่ขนานกัน ดังจะเห็นได้จากการขึ้นต้นประโยคว่า “I” และ “It was” ยิ่งไปกว่านั้นยังมีการใช้คำตรงข้าม (opposites) ล้อกันไปด้วย ดังจะเห็นได้จากคำว่า “like-dislike” และ “best-worst” ในบทพูดของตัวละคร

ลำดับการเล่าเรื่อง	Establisher → Initial → Prolongation → Peak ตัวกำหนดสถานการณ์ → จุดเริ่มต้นของการกระทำ → จุดยืดขยาย → จุดสุดยอด
ปัญหา	การตีความมุกตลกที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือความไม่เข้ากันระหว่างการ ใช้คำของตัวละครที่ขัดแย้งกับความหมายจริง ๆ แต่เข้ากับสถานการณ์ใน เรื่อง ดังจะเห็นได้จากประโยคสุดท้าย “It was the best of times... It was the worst of times”
กลวิธีการสร้างมุกตลก	การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม
ทฤษฎีอารมณ์ขัน	ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)
ความหมาย	“It was the best of times... It was the worst of times” เป็นการ กล่าวถึงช่วงก่อนการปฏิวัติฝรั่งเศสในกรุงลอนดอนประเทศอังกฤษว่าเป็น ช่วงเวลาที่ดีที่สุดและแย่ที่สุดพร้อม ๆ กัน
เงื่อนไขในการแปล	- คงความไม่เข้ากันระหว่างการใช้คำของตัวละครที่ขัดแย้งกับความหมาย จริง ๆ แต่เข้ากับสถานการณ์ในเรื่อง - คำนึงถึงอายุและบุคลิกของตัวละคร
ตัวเลือกในการแปล	“นี่เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดและแย่ที่สุด” “ <b>นายมีเหตุผลของนาย ฉันมีหัวใจของฉันก็พอแล้ว...</b> ”
บทแปลที่เลือก	“ <b>นายมีเหตุผลของนาย ฉันมีหัวใจของฉันก็พอแล้ว...</b> ”

#### 4.2 การวางแผนการแปลมุกตลก

หลังจากที่วางแผนการแปลตัวบทโดยรวมไปแล้ว ก็มาถึงการวางแผนการแปลตัวบทที่ได้คัดสรรเอาไว้ทั้งหมด 35 ตอน โดยแต่ละตอนมีกลวิธีการสร้างมุกตลกที่แตกต่างกันไปตามที่ได้วิเคราะห์ในตารางไว้แล้วโดยละเอียดข้างต้น จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่าสามารถวางแผนการแปลตัวบทที่คัดสรรได้ด้วยการแยกประเด็นปัญหาที่พบออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ปัญหาการตีความมุกตลก ซึ่งเป็นปัญหาหลักของสารนิพนธ์ฉบับนี้ และปัญหาเรื่องบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ในส่วนปัญหาการตีความมุกตลกนั้นจะพบในตัวบทที่ใช้กลวิธีการสร้างมุกตลกผ่านการเสียดสีประชดประชัน การใช้ตรรกะวิทยาแบบผิด ๆ การสร้างเรื่องให้เกินจริง การกำหนดให้บุคคลในเรื่องตีประสบการณ์ผิด การจบเรื่องแบบผิดความคาดหมาย และความไม่เข้ากัน แม้ว่าการดูจะไม่ใช้คำศัพท์แยก แต่ก็ต้องอาศัยการตีความ เพื่อที่จะสามารถเข้าใจตัวบทและถ่ายทอดความหมายที่ต้องการสื่อในบทแปล ซึ่งกลวิธีการแปลแบบตีความและการจัดการทางภาษาสามารถแก้ปัญหานี้ได้ (ดูเพิ่มเติมในบทที่ 5 ตัวบทต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล)

ส่วนปัญหาเรื่องการไม่เข้าใจบริบททางสังคมหรือวัฒนธรรมจะพบได้ในตัวบทที่ใช้กลวิธีการสร้างมุก ตลกผ่านการใช้สำนวนสุภาพิต การเล่นคำ การสร้างคำใหม่ การใช้ภาพพจน์ และการอ้างอิงบริบททาง วัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นอาหารหรือบุคคลสำคัญในประเทศภาษาต้นทาง ในกรณีนี้ผู้แปลจะใช้กลวิธีการแปล แบบตีความในการแปลเพื่อเก็บรักษาความหมายโดยรวมของตัวบทไว้และไม่ยึดติดกับคำ เพราะถ้ายังแปลตรง ตามตัวบทต้นฉบับ ผู้อ่านในภาษาปลายทางอาจจะไม่เข้าใจได้ (ดูเพิ่มเติมในบทที่ 5 ตัวบทต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล)

## บทที่ 5

## ต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปล

ในบทนี้ ผู้แปลได้นำแนวทางการแปลต่าง ๆ ที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ในการแปลตัวบทที่คัดสรรและแก้ปัญหาในการแปลต่าง ๆ ตามที่ได้วางแผนการแปลไว้ในบทก่อนหน้านี้ โดยผู้แปลได้จัดหน้าและเรียงลำดับต้นฉบับ บทแปล และคำอธิบายการแปลตามวันที่พิมพ์ ดังต่อไปนี้

1. 8/1/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



## คำอธิบายการแปล

แม้ว่า Peggy Fleming จะเป็นนักกีฬาสเก็ตน้ำแข็งที่มีชื่อเสียงในประเทศสหรัฐอเมริกาและเคยชนะเลิศเหรียญทองในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูหนาวในปี 1968 แต่เวลาได้ล่วงเลยมากกว่า 50 ปี แล้ว ผู้แปลจึงคิดว่าควรคำนึงถึงผู้อ่านภาษาปลายทางที่เป็นคนไทย รวมถึงอายุของผู้อ่าน ทำให้ตัดสินใจเปลี่ยนบุคคลสำคัญที่อ้างถึงในการ์ตูนช่องข้างต้น เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในด้านกีฬาประเภทเดียวกันแต่อยู่ร่วมสมัยกับผู้อ่านส่วนใหญ่มากกว่า จากการพิจารณาพบว่านักกีฬาสเก็ตน้ำแข็งผู้หญิงที่มีประวัติใกล้เคียงกัน แต่เป็นชาวเอเชียที่ผู้อ่านคนไทยน่าจะรู้จักคือ “คิมยูนา (Kim Yuna) นักกีฬาสเก็ตน้ำแข็งชาวเกาหลีใต้ ที่ได้รับการขนานนามว่าเป็น “เจ้าหญิงแห่งวงการสเกตลีลาของเกาหลีใต้” คิมยูนา เป็นนักกีฬาชาวเกาหลีใต้คนแรกในประวัติศาสตร์ ที่คว้าเหรียญทองจากการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ฤดูหนาว 2010 (ที่เมืองแวนคูเวอร์ ประเทศแคนาดา) ผู้แปลได้นำได้แนวทางการแปลแบบตีความมาประยุกต์ใช้ เพื่อรักษาใจความสำคัญที่ตัวบทต้นฉบับต้องการจะสื่อและความเป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง โดยไม่ได้แปลตามตัวบทต้นฉบับแบบคำต่อคำ นอกจากนี้ยังคงกลวิธีการอ้างอิงบุคคลสำคัญและบุคลิกของตัวละครหลักอย่างสนุกสนานที่มักฝังกลางวันในการสร้างมุกตลกเอาไว้ในบทแปล

2. 24/1/2016

ต้นฉบับ





บทแปล



## คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นมีมุกตลกอยู่ที่กรอบสุดท้ายคือประโยค “I scored three goals while they were playing the national anthem” โดยมีกลวิธีการสร้างมุกตลกคือ “การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย” ผู้แปลได้คำนึงถึงปัจจัยข้อนี้และคงไว้ในบทแปล เพื่อให้มีสมมูลภาพทางความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ อย่างไรก็ตามต้องคำนึงถึงคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในกีฬาฮอกกี้น้ำแข็งด้วย ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคข้างต้นว่า “ฉันทำประตูได้ตั้งสามครั้ง ระหว่างที่คนอื่นกำลังยืนเคารพเพลงชาติอยู่” แต่เมื่อตรวจสอบว่าสิ่งที่แปลไปถูกหรือไม่ ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายของแนวทางการแปลแบบตีความ และไปค้นคว้ากติการวมทั้งวิธีการเล่นกีฬานี้เพิ่มเติม ผู้แปลได้คำศัพท์ใหม่ที่ใช้ในวงการกีฬาฮอกกี้น้ำแข็งที่เข้ากับบริบทมากกว่า จึงเปลี่ยนจากคำกริยา “ทำประตูได้” เป็น “ยิงได้” แทน เนื่องจากแต่ละทีมจะได้คะแนนก็ต่อเมื่อยิงลูกพัคเข้าประตูของฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นแปลประโยคดังกล่าวเป็นภาษาไทยได้ว่า “ฉันยิงได้ตั้งสามประตูระหว่างที่คนอื่นยืนเคารพเพลงชาติอยู่”

3. 5/3/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การสร้างเรื่องให้เกินจริง” มาสร้างอารมณ์ขัน ซึ่งขัดแย้งกับความเป็นจริง เพราะตัวละครในเรื่องเป็นสุนัขปีเกิดธรรมดา แต่มีนิสัยชอบฝันกลางวันว่าตัวเองสามารถทำได้ทุกอย่างดังใจนึก โดยมุกตลกปรากฏในกรอบสุดท้ายที่ตัวละครพูดว่า “First Beagle on the Moon!” ผู้แปลได้คำนึงถึงกลวิธีการสร้างมุกตลกดังกล่าว และคงไว้ในบทแปล เพื่อให้เกิดสมมูลภาพทางด้านความหมายเช่นเดียวกับต้นฉบับ ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคข้างต้นว่า “ปีเกิดตัวแรกบนดวงจันทร์!” เมื่อมาตรวจสอบทางความหมายซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายของแนวทางการแปลแบบตีความก็พบว่าแม้ความหมายจะถูกต้อง แต่กลับอ่านแล้วดูห้วน ไม่เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง ผู้แปลจึงย้อนกลับไปอ่านข้อความในกรอบก่อนหน้า และพบว่าตัวละครต้องการทำให้ทุกคนประหลาดใจโดยการเป็นปีเกิดตัวแรกที่ได้ขึ้นไปเหยียบบนดวงจันทร์ ทำให้ตัดสินใจเพิ่มคำว่า “ยังงี้ล่ะ” เพื่อไม่ให้ประโยคดูห้วนเกินไปในภาษาปลายทางและสอดคล้องกับความหมายของตัวบทต้นฉบับ

4. 12/3/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การสร้างเรื่องให้เกินจริง” มาสร้างอารมณ์ขันเช่นกัน โดยมุกตลกอยู่ในกรอบสุดท้ายที่ตัวละครพูดว่า “You can tell I’m returning because I’m facing the other way!!” ปัญหาในการแปลที่พบคือสำนวนภาษาพูด “You can tell...” ที่ไม่สามารถแปลตรงตัวได้ว่า “คุณสามารถบอกได้...” เนื่องจากไม่เข้ากับบริบท ผู้แปลจึงต้องอาศัยแนวทางการแปลแบบตีความมาแก้ปัญหา โดยใช้สำนวนที่มักใช้ในบทสนทนาในภาษาปลายทางเช่นกันว่า “ไม่บอกก็รู้...” จึงแปลประโยคข้างต้นได้เป็น “ไม่บอกก็รู้ว่าฉันกลับมาแล้ว เพราะหันหน้าไปคนละทางกับขาไปยังไงล่ะ” นอกจากนี้ผู้แปลยังเปลี่ยนหน่วยระยะทางจากไมล์เป็นกิโลเมตร เพื่อให้ผู้อ่านปลายทางที่เป็นคนไทยสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วย เนื่องจากคุ้นเคยกับหน่วยวัดระยะทางเป็นกิโลเมตรมากกว่า ดังจะเห็นได้จากระยะทางในต้นฉบับคือ “Two Hundred and Forty Thousand Miles” แต่ในบทแปลผู้แปลเปลี่ยนเป็น “กว่าสามแสนแปดหมื่นกิโลเมตร”



5. 3/6/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม” มาสร้างความขบขัน เนื่องจากตัวละครในเรื่องที่เป็นสุนัขกลับกินอาหารเหมือนคน ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้าย “No one should have to wait until after ten o’clock for his English muffin!” ซึ่งการใช้กลวิธีนี้จะเป็นปัญหาสำหรับผู้อ่านที่ไม่ทราบบริบททางวัฒนธรรมที่แทรกอยู่ในการ์ตูน เมื่อไม่ทราบบริบททางวัฒนธรรม ซึ่งในที่นี้คืออาหาร ก็จะไม่สามารถเข้าใจมุกตลกในเรื่องด้วย ผู้แปลจึงต้องค้นคว้าเพิ่มเติมก่อนการแปล และพบว่าอังกฤษ มีพัพฟินที่ตัวละครอยากกินในเรื่องเป็นอาหารที่ชาวตะวันตกมักรับประทานเป็นอาหารเช้า เมื่อสายมากแล้ว แต่ยังไม่ได้กิน ก็เลยบ่นนั่นเอง เพื่อแก้ปัญหาลูกผู้อ่านปลายทางที่ไม่ทราบบริบททางวัฒนธรรมดังกล่าวจนเป็นปัญหาไม่เข้าใจมุกตลก ผู้แปลจึงเปลี่ยนอาหารเป็นสิ่งที่คนไทยนิยมรับประทานเป็นอาหารเช้าแทน เมื่อพิจารณาดูก็พบว่า อาหารจำพวกแป้งเช่นเดียวกับอังกฤษ มีพัพฟินที่คนไทยมักรับประทานในตอนเช้าคือ “ปาต่องโก๋” หลังจากตรวจสอบความหมายก็พบว่าสามารถสื่อความหมายของมุกตลกในต้นฉบับได้ครบถ้วน ดังนั้นจึงแปลประโยคข้างต้นได้ว่า “ไม่มีใครควรต้องรอนหลังสิบโมง เพื่อกินปาต่องโก๋หรอกนะ!”

6. 9/6/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “ภาพพจน์อุปมา” ที่มีเอกลักษณ์ในการสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากประโยคที่ตัวละครพูดในกรอบสุดท้ายว่า “My throat feels like I’ve swallowed a hockey stick!” โดยผู้แปลได้คงกลวิธีการสร้างมุกตลกดังกล่าวไว้ในบทแปลเช่นกัน เพื่อให้เกิดสมมูลภาพเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคดังกล่าวว่า “คอของฉันรู้สึกราวกับกลืนไม้ซอกก็เข้าไป” ซึ่งแม้ว่าจะแปลถูกความหมาย แต่อ่านแล้วไม่เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง ผู้แปลจึงแก้ปัญหาโดยการตีความประโยคใหม่ โดยดูบริบทจากประโยคในกรอบก่อน ๆ ได้ใจความว่าตัวละครรู้สึกว่าการบอกลาเป็นเรื่องที่ยากลำบากมาก จะพูดบอกลาแต่ละทีก็รู้สึกเหมือนกลืนไม้ซอกก็เข้าไปทั้งแท่ง เมื่อทราบดังนั้น ผู้แปลจึงตัดสินใจเปลี่ยนบทแปลของประโยคข้างต้นเป็น “ฉันรู้สึกเหมือนกลืนไม้ซอกก็เข้าไปทั้งแท่งเลย!” โดยไม่ต้องพูดซ้ำว่า “คอของฉัน” เนื่องจากเรากลืนผ่านทางคออยู่แล้ว

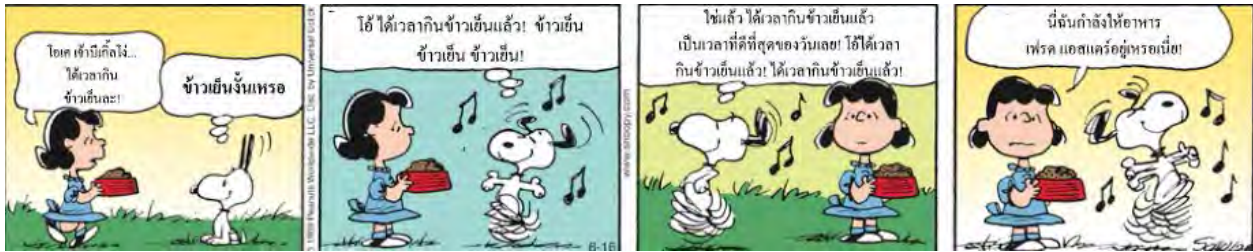


7. 16/6/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นก็ใช้ “ภาพพจน์อุปมา” เป็นกลวิธีในการสร้างมุกตลกเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้าย “I feel like I’m feeding Fred Astaire” ซึ่งผู้แปลก็ได้คงกลวิธีการสร้างมุกตลกนี้ไว้ในบทแปลเช่นเดียวกัน เพื่อให้ผู้อ่านในภาษาปลายทางได้อรรถรสเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคข้างต้นว่า “ฉันรู้สึกราวกับกำลังให้อาหารเฟรด แอสเตร์” ซึ่งแม้จะแปลได้ถูกความหมาย แต่อ่านแล้วไม่เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง ผู้แปลจึงแก้ปัญหาโดยการวิเคราะห์วจนลีลาที่ปรากฏในต้นฉบับตามแนวทางการจัดการด้านภาษา พบว่าภาษาที่ใช้ควรจะเป็นภาษาพูด และที่สำคัญคือต้องคำนึงถึงตัวละครที่เป็นเด็กด้วย จึงเปลี่ยนบทแปลเป็น “นี่ฉันกำลังให้อาหารเฟรด แอสเตร์อยู่หรอเนี่ย”

8. 5/9/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการใช้กลวิธี “การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม” มาสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบรองสุดท้ายและกรอบสุดท้าย “For the first time in my life, I know how Leo must have felt...” “Leo Tolstoy, that is!” ซึ่งถ้าหากผู้อ่านไม่ทราบบริบททางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องก็จะไม่เข้าใจว่าการตลกตอนนี้ตลกอย่างไร ผู้แปลจึงแก้ปัญหาดังกล่าวโดยการทำความเข้าใจเรื่องใหม่ ได้ความว่าหลังจากที่ตัวละครแต่งนิยายผ่านเครื่องพิมพ์ดีดเสร็จ ก็มีความรู้สึกว่ามันดีมาก และเพิ่งเข้าใจว่านักเขียนที่มีชื่อเสียงอย่าง Leo Tolstoy เจ้าของผลงานอมตะมากมายไม่ว่าจะเป็น War and Peace หรือ Anna Karenina คงจะรู้สึกแบบนี้เองเมื่อเขียนผลงานชิ้นเอกเสร็จ เพื่อแก้ปัญหาผู้อ่านภาษาปลายทางไม่ทราบบริบททางวัฒนธรรมข้างต้น ผู้แปลจึงเปลี่ยนเป็นนักเขียนที่มีชื่อเสียงในวัฒนธรรมปลายทางแทน จากการพิจารณานักเขียนนิยายอมตะชาวไทยที่มีชื่อเสียงและมักจบเรื่องแบบไม่สมหวัง ผู้แปลคิดว่า “ทมยันตี” น่าจะเหมาะสมที่สุด เพราะเขียนนิยายหลายเรื่องที่มีตอนจบแบบโศกนาฏกรรม เช่น ล่า พิษสวาท คู่กรรม เป็นต้น เมื่อลองตรวจสอบความหมายดูก็พบว่าไม่ได้เปลี่ยนความหมายหลักที่ตัวบทต้องการจะสื่อ ดังนั้นประโยคดังกล่าวจึงแปลได้ว่า “ในที่สุดฉันก็รู้ว่าป้าอืดรู้สึกยังไง...” “ฉันหมายถึงทมยันตินะ”

9. 22/10/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



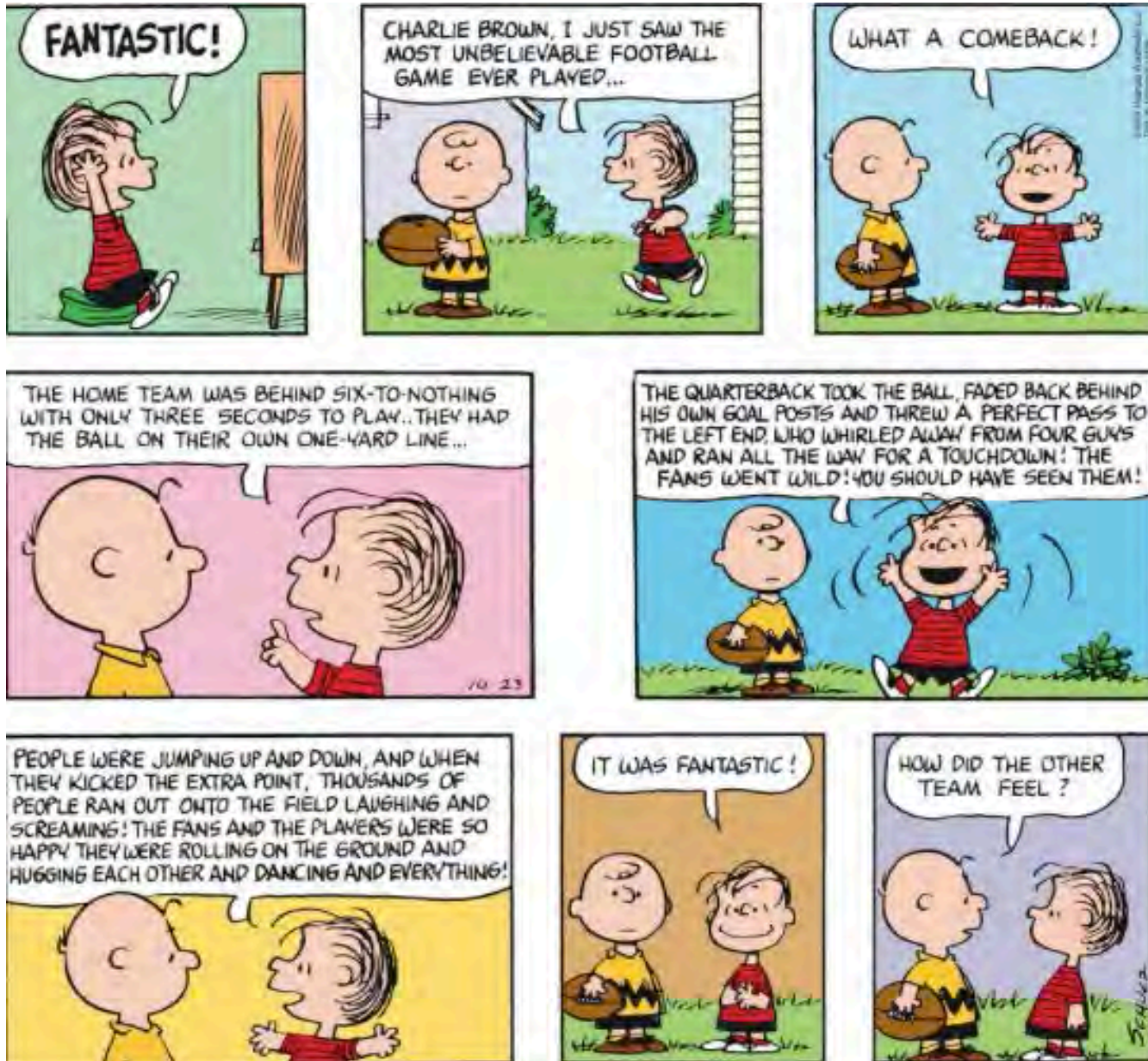
คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การเสียดสีประชดประชัน” มาสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้าย “It sounds like some sort of new theology!” ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคดังกล่าวว่า “ฟังดูเหมือนแนวคิดเทวนิยมใหม่!” ซึ่งแม้ว่าจะแปลถูกต้องตรงตามประโยคในต้นฉบับ แต่เมื่ออ่านกลับไม่เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง โดยเฉพาะคำว่า “เทวนิยม” ที่แม้จะเป็นความหมายโดยตรงของคำว่า “theology” แต่ระดับภาษาต่างจากคำอื่น ๆ ในตอนเดียวกันอย่างเห็นได้ชัด และเมื่อคำนึงผู้อ่านภาษาปลายทางส่วนใหญ่แล้ว หลายคนอาจจะไม่เข้าใจว่า “เทวนิยม” มีส่วนเกี่ยวข้องกับอะไรกับเนื้อเรื่อง ผู้แปลจึงกลับไปทำความเข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมดใหม่ ได้ความว่า โลกนี้ตั้งสมมติฐานว่าเจ้าแห่งฟักทองกับเจ้าฝูงบีเกิ้ลน่าจะเป็นคนเดียวกัน ซึ่งเป็นไปไม่ได้เลยเพราะสนูปปีคือคนที่อุปลักษณ์ตัวเองเป็นเจ้าฝูงบีเกิ้ล เมื่อได้ยินดังนั้นสนูปปีจึงพูดเสียดสีไปในเชิงว่าอาจจะเป็นไปได้ ถ้าไปตั้งศาสนาใหม่ ดังนั้นผู้แปลจึงแปลประโยคข้างต้นว่า “ฟังดูเหมือนศาสนาใหม่เลย!” โดยเปลี่ยนจากคำว่า “เทวนิยม” เป็น “ศาสนา” แทน ให้ผู้อ่านภาษาปลายทางเข้าใจได้ง่ายกว่า



10. 23/10/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



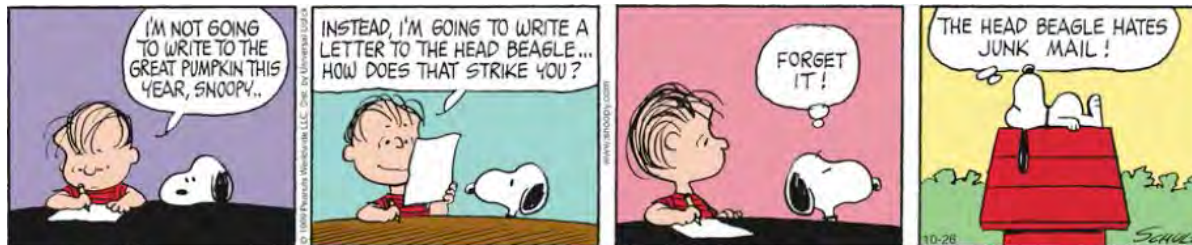


## คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย” ในการสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้าย “How did the other team feel” ซึ่งเป็นประโยคที่ไม่ควรถามหลังจากที่คุยกันว่าทีมที่ชนะการแข่งขันเล่นดีแค่ไหน ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคข้างต้นตรงตัวเลยว่า “อีกทีมรู้สึกอย่างไร” ซึ่งดูห้วนและไม่ธรรมชาติเลยในภาษาปลายทาง ผู้แปลจึงแก้ปัญหาโดยการเพิ่มคำที่มักใช้ในบทสนทนาของภาษาปลายทาง จึงแปลได้เป็น “แล้วอีกทีมล่ะรู้สึกยังไง” ทำให้ดูเป็นบทสนทนาที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น นอกจากนี้ผู้แปลยังต้องค้นคว้าคำศัพท์เฉพาะในวงการอเมริกันฟุตบอลเพิ่มเติมด้วย เช่น home team – ทีมเจ้าบ้าน one-yard line – เส้นระยะหนึ่ง หลา เป็นต้น

11. 26/10/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การเสียดสีประชดประชัน” มาสร้างอารมณ์ขัน ดังจะเห็นได้จากประโยค “Forget it!” “The Head Beagle Hates Junk Mail!” ในตอนแรกผู้แปลแปลทั้งสองประโยคข้างต้นว่า “ลืมมันไปเสียเถอะ!” “จำฝูงบีเกิ้ลเกลียดจดหมายขยะ” ซึ่งเป็นการแปลที่ตรงตัวเกินไป ทำให้อ่านแล้วไม่เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง และเมื่อกลับมาอ่านข้อความใหม่ ผู้แปลพบว่าประโยค “Forget it!” ที่แปลว่า “ลืมมันไปเสียเถอะ!” ในตอนแรก ไม่เข้ากับบริบทในเรื่อง เพราะว่ามันน่าจะเป็นการบอกให้ตัวละคร ล้มเลิกความคิดในการเขียนจดหมาย เนื่องจากไม่มีประโยชน์มากกว่า ผู้แปลจึงนำแนวทางการแปลแบบตีความมาช่วยแก้ปัญหาดังกล่าว ทำให้แปลได้เป็น “อย่าเสียเวลาเลย!” แทน ส่วนประโยค “จำฝูงบีเกิ้ลเกลียดจดหมายขยะ” ที่ดูห้วน ๆ เมื่อเป็นบทสนทนา ก็เพิ่มคำที่มักใช้ในบทสนทนาของภาษาปลายทางเข้าไป ได้เป็น “จำฝูงบีเกิ้ลเกลียดจดหมายขยะจะตาย!”

12. 24/11/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การเสียดสีประชดประชัน” ในการสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากประโยคในสองกรอบสุดท้าย “They were no different from any other day” และ “That’s why I’ll always remember them” โดยผู้แปลได้คงกลวิธีการสร้างมุกตลกดังกล่าวไว้ในบทแปลด้วย เพื่อให้เกิดสมมูลภาพเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคทั้งสองแบบตรงตัวว่า “ไม่เห็นจะต่างจากวันอื่น ๆ เลย” “นั่นจึงเป็นเหตุผลว่าทำไมฉันถึงจำมันได้เสมอ” ที่แม้จะแปลถูกแต่กลับไม่เข้ากับบริบทในเรื่องที่เป็นการสนทนา จึงควรใช้ภาษาพูดมากกว่า หลังจากวิเคราะห์ห้วงลีลาตามแนวทางการจัดการทางภาษาแล้ว ผู้แปลได้ปรับบทแปลให้เหมาะสมกับบทสนทนาอย่างมากว่า จึงแปลได้เป็น “ไม่เห็นจะต่างจากวันอื่น ๆ ตรงไหนเลย” “ฉันถึงจำมันได้ตลอดทั้งใจละ”

13. 15/12/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “ความไม่เข้ากัน” ในการสร้างอารมณ์ขัน ดังจะเห็นได้จากกรอบสุดท้ายที่ตัวละครลองรองเท้าที่มีขนาดใหญ่มากจนเอาทั้งตัวลงไปได้เลย แต่กลับพูดว่า “I may have to go one size smaller...” ผู้แปลได้รักษาความไม่เข้ากันนี้ไว้ในบทแปล เพื่อให้เกิดสมมูลทางด้านความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับด้วย ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคดังกล่าวว่า “ฉันอาจจะต้องเอาไซส์สตัลลงเบอร์หนึ่ง...” ที่แม้จะแปลถูกต้องตามบริบท แต่กลับยาวเมื่อเทียบกับประโยคในต้นฉบับ ผู้แปลจึงตัดสินใจปรับประโยคให้มีความยาวสั้นลง โดยละบริบทเอาไว้ในฐานที่เข้าใจได้เป็น “อาจจะต้องเล็กลงเบอร์หนึ่ง” ซึ่งหมายถึงขนาดของรองเท้านั่นเอง



14. 26/12/2016

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย” ในการสร้างอารมณ์ขัน โดยมีบริบทในเรื่องคือตัวละครสามตัวได้แก่ ไลน์ส สนูปี้ และชาร์ลี บราวน์ กำลังไปงานเลี้ยง ก็เลยแต่งตัวดีผิดหูผิดตา ลูซี่พี่สาวของไลน์สก็พูดแซะว่าจะต้องใช้ส้อมผิดจนขาหน้าคนอื่นในงานแน่ ๆ เพราะงานเลี้ยงส่วนมากจะจัดอาหารเป็นคอร์ส และอาหารแต่ละอย่างจะใช้อุปกรณ์ในการรับประทานแตกต่างกันไปตามมารยาทการนั่งโต๊ะอาหารแบบตะวันตก แต่พออ่านกรอบสุดท้าย สนูปี้กลับพูดว่า “Fork?” ซึ่งถ้าแปลว่า “ส้อม” ในภาษาไทยนั้นก็จะไม่สื่อความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับในภาษาอังกฤษ ไม่รู้ว่าทำไมถึงพูดคำว่า “ส้อม” ขึ้นมาลอย ๆ ผู้วิจัยจึงต้องอาศัยแนวทางการแปลแบบตีความมาช่วยแก้ปัญหาดังกล่าว โดยสาเหตุที่สนูปี้พูดคำว่า “Fork?” นั้นเกี่ยวข้องกับประโยคที่พูดในกรอบก่อนหน้าตรงที่บอกว่าแต่ใช้ส้อมทานอาหารผิดเลย ส้อมคืออะไรยังไม่รู้เลย ดังนั้นจึงสามารถแปลได้เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทางว่า “ส้อมงั้นหรอ” เป็นประโยคคำถามที่แสดงความไม่มั่นใจ เนื่องจากผู้พูดไม่รู้ว่า “ส้อม” คืออะไรนั่นเอง



15. 9/2/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การสร้างคำใหม่” มาสร้างมุกตลกดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้าย “Do they give out Z’s?” โดยมีบริบทคือแชลลีอ่านเรียงความที่ตัวเองเขียนเกี่ยวกับอับราฮัม ลินคอล์น ซึ่งเป็นประธานาธิบดีของประเทศสหรัฐอเมริกา แต่กลับไปสับสนกับอับราฮัมอีกคนในพระคัมภีร์เก่า เนื้อหาในเรื่องความจึงสับสนไปหมด เมื่อแชลลีถามพี่ชายตัวเองว่าคิดอย่างไรกับเรื่องความเรื่องนี้ คิดว่าจะได้เกรด “เอ” ไหม ชาร์ลี บรรานก์ก็ตอบว่าไปในทำนองว่าอย่าว่าแต่ เกรด “เอ” เลย นี่มันแยกว่าเกรด “เอฟ” เสียอีก โดยเอาตัวอักษรสุดท้ายในภาษาอังกฤษคือตัว “แซด” มาสื่อความหมายว่าต่ำกว่าเกรด “เอฟ” ซึ่งผู้แปลก็ได้คงการสร้างคำใหม่ดังกล่าวในบทแปลด้วย เพื่อคงสมมูลภาพทางความหมายเช่นเดียวกับต้นฉบับ ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคข้างต้นว่า “พวกเขาให้เกรด “แซด” ไหม” ซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านในภาษาปลายทางสับสนเพราะไม่รู้ว่า “พวกเขา” ที่ว่านี้หมายถึงใคร เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้แปลได้ใช้กลวิธีการแปลแบบตีความมาเป็นแนวทางในการแปลและเปลี่ยนบทแปลเป็น “ครูเขาให้เกรด “แซด” กันใหม่นะ” เพื่อระบุให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากคนที่ให้คะแนนเรียงความต้องเป็นครูผู้สอนอยู่แล้ว

16. 18/3/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การสร้างเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย” ในการสร้างมุกตลก ดังจะเห็นจากประโยคในสองกรอบสุดท้ายว่า “Everything that happened to you only happened on your imagination” และ “I’ll imagine that I’ve sold a million copies!” บริบทในเรื่องคือไลน์สบอกสนูปี้ว่าไม่มีใครอ่านอัตชีวประวัติของสนูปี้หรอก เพราะทุกอย่างล้วนแล้วแต่เกิดขึ้นในจินตนาการของสนูปี้เองทั้งนั้น สนูปี้ก็บอกว่าไม่เป็นไร เพราะจินตนาการเขาเองว่าขายได้หลายล้านเล่มก็ย่อมได้เช่นกัน ผู้แปลได้คงการจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมายนี้ไว้ในบทแปลด้วย เพื่อให้เกิดสมมูลภาพด้านความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ ตอนแรกผู้แปลแปลประโยค “I’ll imagine that I’ve sold a million copies!” ว่า “ฉันจะจินตนาการว่าฉันขายได้หลายล้านเล่ม” ที่แม้จะแปลถูกต้อง แต่กลับอ่านแล้วไม่เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทางและไม่เข้ากับบริบทในเรื่องที่เป็นการสนทนาระหว่างตัวละคร ผู้แปลจึงนำแนวทางการแปลแบบตีความมาแก้ปัญหาข้างต้นและปรับระดับภาษาให้เข้ากับการสนทนามากขึ้นเป็น “ฉันก็จะจินตนาการว่าขายได้หลายล้านเล่มแล้วกัน”

17. 22/3/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การกำหนดให้บุคคลในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด” มาสร้างอารมณ์ขัน บริบทของเรื่องคือเมื่อแซลลี่ได้รับปฏิทินที่ชาร์ลี บราวน์ให้ กลับต่อว่าพี่ชายว่าทำไมถึงให้ของที่ซับซ้อนและมีตัวเลขเต็มไปหมด ดังจะเห็นได้จากประโยคในสองกรอบสุดท้าย “Why do you want to give me something so complicated?” และ “Why can’t people give simple things? Why does everything have to be so complicated” โดยผู้แปลได้คงกลวิธีการสร้างมุกตลกนี้ไว้ในบทแปลด้วย เพื่อให้สมมูลภาพทางด้านความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ ในตอนแรกผู้แปลแปลทั้งสองประโยคแบบตรงตัวว่า “ทำไมพี่ถึงอยากให้อะไรที่ซับซ้อนขนาดนี้กับหนู” “ทำไมคนถึงไม่ให้ของที่มันง่าย ๆ ทำไมทุกอย่างถึงต้องซับซ้อนขนาดนี้” ที่แม้จะแปลได้ถูกต้อง กลับดูไม่เป็นธรรมชาติในภาษาทาง และไม่เข้ากับทั้งบริบทที่เป็นการสนทนาเชิงต่อว่าและตัวละครที่เป็นเด็ก ผู้แปลจึงวิเคราะห์หัวจันลีลาตามแนวทางการจัดการทางภาษาและปรับบทแปลให้เป็นภาษาพูดและเหมาะกับตัวละครที่เป็นเด็กมากขึ้นได้เป็น “ทำไมต้องให้ของซับซ้อนอย่างนี้ด้วยเนี่ย” “ทำไมถึงไม่ให้ของที่ใช้ง่าย ๆ กันนะ ทำไมทุกอย่างถึงยุ่งยากไปหมด!”



18. 23/3/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นเป็นการใช้กลวิธี “การกำหนดให้บุคคลในเรื่องตีความประสบการณ์ผิด” มาสร้างมุกตลก สถานการณ์ในเรื่องคือแซลลี่บ่นว่าปฏิทินที่ชาร์ลี บราวน์ให้ไม่ดี เพราะมีแต่คำที่อ่านไม่ออกเต็มไปหมด โดยไม่รู้เลยว่าคำเหล่านั้นเป็นอักษรย่อของวันและเดือนที่มักปรากฏในปฏิทิน เพื่อประหยัดเนื้อที่ ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบที่สองว่า “I can’t even read the words on it! Whoever heard of Feb or Aug or Mon or Fri or anything like that?” โดยผู้แปลได้คงกลวิธีในการสร้างมุกตลกดังกล่าวไว้ในบทแปลด้วย เพื่อให้เกิดสมมูลภาพเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ ในตอนแรกผู้แปลแปลประโยคข้างต้นว่า “หนูอ่านคำบนนี้ไม่ออกด้วยซ้ำ ใครเคยได้ยินคำว่า ก.พ. หรือ ส.ค. หรือ จ หรือ ศ บ้าง” ที่แม้ว่าจะแปลได้ถูกต้อง แต่กลับไม่เข้ากับบริบทในเรื่องที่เป็นการสนทนาเชิงต่อว่าของตัวละครที่เป็นเด็ก ผู้วิจัยจึงนำแนวทางการแปลแบบตีความมาแก้ปัญหาดังกล่าว และเปลี่ยนบทแปลเป็น “หนูอ่านคำบนปฏิทินนี้ไม่ออกด้วยซ้ำ ไม่มีใครเคยได้ยินคำว่า ก.พ. ส.ค. จ จวน หรือ ศ ศาลาเฉย ๆ หรือก”

19. 2/5/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การเล่นคำ” มาสร้างมุกตลก โดยในตัวบทต้นฉบับเล่นคำว่า “cross” ที่แปลว่าไม้กางเขน กับสำนวน “fingers crossed” ที่แปลว่าขอให้อีกฝ่าย โชคดี และมักพูดพร้อมกับเอานิ้วไขว้กัน สนูปี้เข้าใจผิดว่าถ้านอนเอานิ้วไขว้กันจะช่วยกันแวมไพร์ได้ ดังจะเห็นได้จากประโยค “Why would anyone sleep with his fingers crossed?” และ “It keeps away the vampires!” แต่อันที่จริงแล้วคำว่า “cross” ในที่นี้ไม่ใช่การนอนเอานิ้วไขว้กัน แต่แปลว่าไม้กางเขนต่างหาก โดยการใช้กลวิธี การสร้างมุกตลกแบบนี้ ถ้าผู้อ่านไม่ทราบว่ “cross” มีมากกว่าหนึ่งความหมาย ก็จะไม่เข้าใจมุกตลกในเรื่อง ผู้แปลจึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความมาแก้ปัญหาดังกล่าวและ คงกลวิธีการสร้างมุกตลกด้วยการเล่นคำไว้ในบทแปล ตอนแรกผู้แปลจะเล่นคำว่า “กัน” ซึ่งแปลได้เป็น “ทำไมถึงนอนเอานิ้วไขว้กัน” “เอาไว้กันแวมไพร์” แต่ทว่าในต้นฉบับ เล่นคำว่า “cross” ที่มีความหมายว่า “ไขว้กัน” ผู้แปลจึงลองพิจารณาหาทางอื่นดู และก็นึกอีกคำหนึ่งที่ใกล้เคียงกับคำว่า “ไขว้” ได้คือ “ไขว้เขว” ดังนั้นจึงแปลมุกตลกข้างต้น ได้ว่า “ทำไมถึงนอนเอานิ้วไขว้กันล่ะ” “เอาไว้หลอกให้แวมไพร์ไขว้เขวนะ”



20. 10/9/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



## คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “สำนวนสุภาษิต” มาสร้างมุกตลก โดยสำนวนที่ใช้ในตัวอย่างต้นฉบับคือ “The early bird catches the worm” ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้าย “That’s life... You set your alarm for six o’clock. And the worm sets his for five-thirty” เนื่องจากไม่มีสำนวนข้างต้นไม่มีสำนวนเทียบเคียงในภาษาปลายทาง ผู้อ่านที่ไม่ทราบความหมายของสำนวนดังกล่าวในภาษาอังกฤษ ก็จะไม่เข้าใจมุกตลกในเรื่อง ผู้แปลจึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความมาแก้ปัญหาในการแปลและวิเคราะห์ความหมายของสำนวนในต้นฉบับ ได้ความว่า คนที่ตื่นเช้ามักประสบความสำเร็จ เหมือนนกที่ตื่นเช้ากว่าตัวอื่น ๆ ก็จะสามารถจับหนอนกินเป็นอาหารได้ ผิดกับนกที่ตื่นสาย เมื่อทราบดังนั้นผู้แปลก็แปลประโยคในกรอบสุดท้ายได้ว่า “นี่แหละชีวิต... นายตั้งนาฬิกาปลุกหกโมง แต่หนอนตั้งไว้ตีห้าครึ่ง” แต่เมื่อพิจารณาดูก็พบว่าแม้จะแปลถูก แต่ผู้อ่านก็อาจจะยังไม่เข้าใจว่าทำไมต้องตั้งนาฬิกาปลุกด้วย ผู้แปลจึงเพิ่มประโยค “คงจะจับได้หรอก” เข้าไปด้วย เพื่อสื่อว่าที่ผู้ตลกตั้งนาฬิกาปลุกไว้ก็เพื่อจะตื่นแต่เข้าไปจับหนอนมากินเป็นอาหาร แต่หนอนตั้งนาฬิกาปลุกไว้เช้ากว่า ก็เลยหนีไปก่อนนั่นเอง ดังนั้นจึงแปลประโยคที่เป็นมุกตลกของเรื่องได้ว่า “นี่แหละชีวิต... นายตั้งนาฬิกาไว้หกโมง แต่หนอนตั้งไว้ตีห้าครึ่ง **คงจะจับได้หรอก**”

21. 13/10/2017

ต้นฉบับ



คำแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “ความไม่เข้ากัน” ในการสร้างอารมณ์ขัน สถานการณ์ในเรื่องคือแซลลี่เห็นใบไม้ร่วง แต่กลับถามชาร์ลี บราวน์ว่าฤดูใบไม้ผลิมาถึงแล้วหรือ ดังจะเห็นได้จากประโยคในสองกรอบสุดท้าย “I just saw a falling leaf!” และ “Is it spring already?” โดยผู้แปลได้คงกลวิธีการสร้างมุกตลกข้างต้นไว้ในบทแปลด้วย เพื่อคงสมมูลภาพทางความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ ตอนแรกผู้แปลแปลทั้งสองประโยคว่า “ฉันเห็นใบไม้ร่วง” และ “ฤดูใบไม้ผลิมาถึงแล้วหรือ” ซึ่งแม้จะเป็นการแปลที่ถูกต้องความหมาย แต่กลับอ่านแล้วดูห้วน ไม่เป็นธรรมชาติในภาษาปลายทาง ผู้แปลจึงวิเคราะห์ห้วงจินตภาพใหม่ตามแนวทางการจัดการทางภาษา เพื่อให้บทแปลมีระดับภาษาที่เหมาะสมกับการสนทนาและอายุของตัวละคร จึงแปลได้ใหม่ว่า “หนูเพิ่งเห็นใบไม้ร่วงลงมา” “นี่ฤดูใบไม้ผลิแล้วหรือ”



22. 21/10/2017

ต้นฉบับ



คำแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “การอ้างอิงบริบททางวัฒนธรรม” มาสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้ายว่า “Unless you like TV dinners” ซึ่งถ้าผู้อ่านไม่รู้ว่า “TV dinners” คืออะไรก็จะไม่เข้าใจมุกตลกที่ต้องการจะสื่อ เพื่อแก้ปัญหาในการแปลข้างต้น ผู้แปลได้ใช้กลวิธีการแปลแบบตีความมาถ่ายทอดความหมายของคำว่า “TV dinners” ซึ่งหมายถึงอาหารสำเร็จรูปแช่แข็งที่นำไปอุ่นไมโครเวฟเพียงไม่กี่นาทีก็พร้อมรับประทาน และสามารถนำไปรับประทานหน้าโทรทัศน์ กินไปดูไปได้ หรือสามารถเรียกสั้น ๆ ได้ว่า “อาหารแช่แข็ง” นั่นเอง ดังนั้นผู้แปลจึงแปลประโยคข้างต้นว่า “ถ้าไม่ชอบอาหารแช่แข็งอะนะ” ซึ่งตรงกับสถานการณ์ในเรื่องที่สุนัขป๊อเป็นห่วงภูตสต็อกว่าจะหาอาหารลำบากในช่วงฤดูหนาว และถ้าไม่ชอบกินอาหารแช่แข็งก็จะมีลำบาก เป็นต้น



23. 4/11/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “การเล่นคำ” มาสร้างมุกตลก โดยในตัวบทต้นฉบับเล่นคำว่า “south” ที่มีความหมายว่า ทิศใต้ กับคำแสลง “go south” ที่แปลว่า แย่ลงกว่าเดิม สถานการณ์ในเรื่องคือวู้ดสต็อกพยายามจะเดินทางไปได้ แต่กลับไปไม่ถึง ตกลงมาเสียก่อน สนูปก็เลยพูดให้กำลังใจว่าอย่างน้อยก็อยู่ใต้กว่าที่ที่เคยอยู่ ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้าย “He may not be south, but at least he’s south of where he was” ผู้แปลต้องการรักษาการใช้กลวิธีการเล่นคำในการสร้างมุกตลกในบทแปล จึงอาศัยแนวทางการแปลแบบตีความมาถ่ายทอดความหมาย และคิดว่าคำว่า “ตกต่ำ” น่าจะสามารถนำมาใช้สร้างมุกตลกในแบบเดียวกันได้ จึงตัดสินใจเปลี่ยนให้วู้ดสต็อกเดินทางไป “พื้นที่ต่ำแทน” แม้จะไปไม่ถึง เพราะตกลงมาก่อน ก็ไม่เป็นไร เพราะอย่างน้อย ก็ (ตก) ต่ำกว่าที่เคยอยู่ ดังนั้นจึงสามารถแปลประโยคที่เป็นมุกตลกของเรื่องได้ว่า “อาจจะไปไม่ถึงพื้นที่ต่ำ แต่อย่างน้อยก็ (ตก) ต่ำกว่าที่เคยอยู่นะ”

24. 8/11/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย” มาสร้างมุกตลก สถานการณ์ในเรื่องคือสนูปป์บ่นว่าวู้ดสต็อกจุกจิกมากในเรื่องที่นอน แต่ก็ไม่คิดว่าจะต้องนอนในรังนกเท่านั้น ทำให้สนูปป์ที่เป็นสุนัขต้องมานอนด้วยและอุทานออกมาด้วยความเหน้อยใจในกรอบสุดท้ายว่า “I feel like a fool!” ผู้แปลต้องการคงกลวิธีการสร้างมุกตลกด้วยการจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมายของผู้อ่านไว้ในบทแปลด้วย เพื่อคงสมมูลภาพด้านความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ จึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความมาถ่ายทอดความหมายในภาษาปลายทางได้ว่า “ฉันรู้สึกเหมือนคนโง่งงก็ไม่ใช่!” ซึ่งถ้าผู้อ่านไม่เข้าใจความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครกับสถานการณ์ในตอนจบของเรื่องก็จะไม่สามารถเข้าใจมุกตลกที่ต้องการจะสื่อได้

25. 9/11/2017

ต้นฉบับ



ฉบับแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “ความไม่เข้ากัน” เป็นกลวิธีในการสร้างมุกตลก สถานการณ์ในเรื่องคือสุนัขปู้บ่นว่าวู้ดสต็อกไม่ใช่เพื่อนร่วมเดินทางที่มีนิสัยง่าย ๆ อะไรก็ได้ ยกตัวอย่างเช่น วู้ดสต็อกไม่ชอบนั่งรับประทานอาหารตรงเคาน์เตอร์ในร้าน ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้ายว่า “For one thing, he hates to eat at a place where you have to sit at a counter” แต่ภาพในกรอบเดียวกันกลับเป็นสุนัขปู้และวู้ดสต็อกกำลังนั่งอยู่ตรงเคาน์เตอร์ในร้านอาหาร ซึ่งขัดแย้งกับสิ่งที่ตัวละครพูด ผู้แปลต้องการคงความไม่เข้ากันไว้แบบแปล เพื่อให้เกิดสมมูลภาพทางด้านความหมายเดียวกันกับตัวบทต้นฉบับ จึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความมาถ่ายทอดความหมายของประโยคดังกล่าวในภาษาปลายทางได้ว่า “อย่างแรกเลยคือเขาเกลียดการไปกินร้านที่ต้องนั่งตรงเคาน์เตอร์” ซึ่งถ้าผู้อ่านไม่สังเกตว่าสิ่งที่ตัวละครพูดกับสิ่งที่ตัวละครทำนั้นขัดแย้งกันก็จะไม่สามารถเข้าใจมุกตลกในเรื่องได้

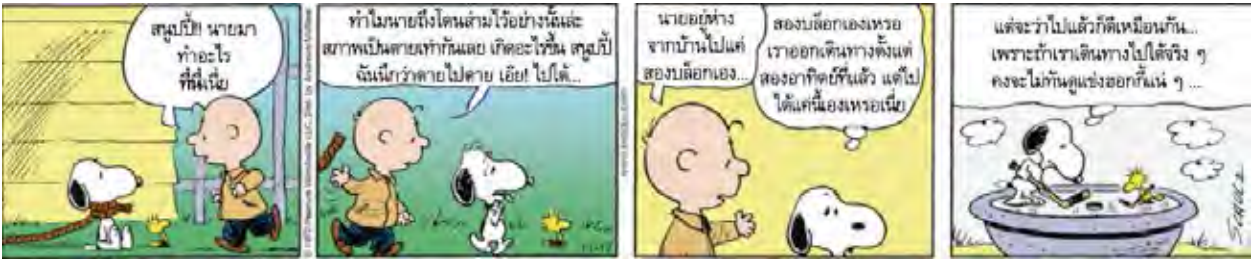


26. 17/11/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “สำนวนสุภาพ” เป็นกลวิธีในการสร้างมุกตลก โดยสำนวนที่ใช้ในตัวบทต้นฉบับคือ “go south” ที่แปลตรงตัวได้ว่า “ไปทางใต้” แต่ความหมายที่เป็นสำนวนแปลว่า “แยลงกว่าเดิม” สถานการณ์ในเรื่องคือสนูปปี้ออกเดินทางไปได้ตั้งแต่สองอาทิตย์ก่อน แต่ชาร์ลี บราวน์มาเจอสนูปปี้ถูกล่ามไว้ห่างจากบ้านเพียงแค่สองบล็อกเท่านั้น ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบที่สอง “Why were you tied up? What happened to you? I thought you had gone south...” ผู้แปลต้องการคงการใช้สำนวนมาสร้างมุกตลกไว้ในบทแปลเช่นกัน จึงอาศัยการแปลแบบตีความในการถ่ายทอดความหมาย และคิดว่าสำนวน “เป็นตายเท่ากัน” น่าจะสามารถนำมาใช้ได้ นอกจากนี้คำว่า “ตาย” ยังมีเสียงที่ใกล้เคียงกับคำว่า “ใต้” ด้วย จึงสามารถแปลประโยคข้างต้นในภาษาปลายทางได้ว่า “ทำไมนายถึงโดนล่ามไว้แบบนี้ล่ะ **สภาพ** เป็นตายเท่ากันเลย เกิดอะไรขึ้น สนูปปี้ ฉันนึกว่านายไปตาย เฮ้ย! ไปใต้”

27. 22/11/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “การอ้างอิงทางวัฒนธรรม” มาสร้างมุกตลก สถานการณ์ในเรื่องคือลูซี่พยายามจีบชโรเตอร์ให้เป็นแฟนตน โดยการบอกว่าชอบชโรเตอร์ตั้งแต่แรกเห็น แต่ชโรเตอร์กลับปฏิเสธลูซี่อย่างไร้เยื่อใย จนลูซี่อุทานออกมาในกรอบสุดท้ายว่า “It was the best of times... It was the worst of times” ซึ่งเป็นประโยคดึงจากหนังสือเรื่อง *A Tale of Two Cities* ของ Charles Dickens ผู้อ่านจะเข้าใจมุกตลกก็ต่อเมื่อเข้าใจที่มาของประโยคนี้ เพื่อแก้ปัญหาผู้อ่านไม่เข้าใจบริบททางวัฒนธรรมในเรื่องอันเป็นหัวใจสำคัญของมุกตลก ผู้แปลจึงตัดสินใจใช้กลวิธีการแปลแบบตีความในการสื่อความหมายโดยรวมแทน ได้ความว่า สาเหตุที่ลูซี่พูดประโยคนี้ก็เพื่อให้กำลังตัวเองว่าคราวนี้โดนปฏิเสธก็ไม่ใช่ไร คราวหน้ายังมี สักวันหนึ่งชโรเตอร์ต้องใจอ่อนแน่ ๆ เมื่อตีความหมายโดยรวมแล้ว ผู้แปลก็ไปค้นคว้าหาประโยคดึงในหนังสือที่มีความหมายในทำนองเดียวกัน จนเจอประโยคจากภาพยนตร์ *คู่กรรม* ที่ดัดแปลงมาจากนิยายเรื่องเดียวกัน ของ วิมล เจียมเจริญ ว่า “คุณมีเหตุผลของคุณ ผมมีหัวใจของผมก็พอแล้ว” และนำมาปรับให้เข้ากับบริบทในเรื่อง จึงแปลประโยคที่เป็นมุกตลกของเรื่องได้ว่า “นายมีเหตุผลของนาย ฉันมีหัวใจของฉันก็พอแล้ว...”



28. 27/11/2017

ต้นฉบับ



บทแปล

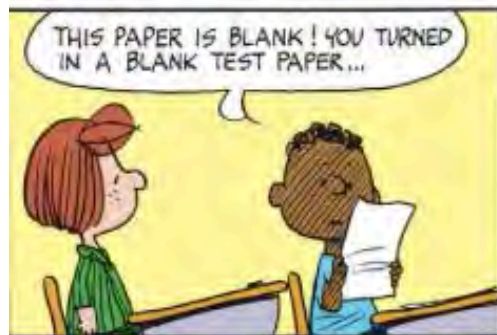
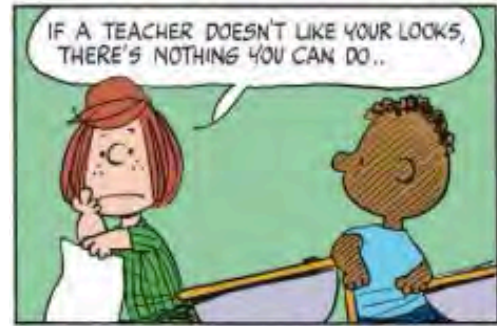


คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย” ในการสร้างมุกตลก สถานการณ์ในเรื่องคือเปปเปอร์มินท์ แพทตี้อยากชวนชาร์ลี บราวน์ไปงานเต้นรำ ก็เลยโทรไปหา แต่เมื่อต้องเอ่ยปากชวนจริง ๆ กลับไม่กล้า และบอกว่าโทรมาเพื่อชวนสนุ่ปี่ไปงานเต้นรำด้วยกันแทน ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบที่สาม “No I’m not asking you, Chuck! Good Grief! I just wanna talk to that funny-looking friend of yours with the big nose” ผู้แปลต้องการคงมุกตลกที่เกิดจากการจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมายไว้ในบทแปล เพื่อให้เกิดสมมูลทางด้านความหมายเช่นเดียวกับตัวบทต้นฉบับ จึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความในการถ่ายทอดความหมายประโยคดังกล่าวได้ว่า “ฉันไม่ได้จะชวนนาย ชัค! ให้นายเถอะ! ฉันอยากจะคุยกับเพื่อนนายที่หน้าตาแปลก ๆ จมูกใหญ่ ๆ ต่างหากละ”

29. 3/12/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



## คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “ตรรกะแบบผิด ๆ” มาสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากการที่เปปเปอร์มินท์ แพทตี้เข้าใจผิดว่าที่ตัวเองสอบตก เพราะครูไม่ชอบหน้าตาของตัวเอง แต่แท้จริงแล้วที่สอบตกก็เพราะส่งกระดาษข้อสอบเปล่าต่างหาก ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบที่ห้าว่า “This paper is blank! You turned in a blank test paper...” ผู้แปลต้องการคงกลวิธีการใช้มุกตลกข้างต้นในบทแปล จึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความในการถ่ายทอดประโยคดังกล่าวได้ว่า “ไม่มีอะไรเขียนบนนี้เลยนี่นา! เธอส่งกระดาษเปล่า...” โดยถ้าผู้อ่านไม่สังเกตเห็นตรรกะที่ผิดของตัวละคร ก็จะไม่สามารถเข้าใจมุกตลกในเรื่องได้



30. 16/12/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย” ในการสร้างมุกตลก สถานการณ์ในเรื่องคือชโรเตอร์บอกลูซี่ว่าจะจูบจุมกลูซี่เพื่อฉลองเนื่องในโอกาสวันครบรอบวันเกิด 200 ปีของบีโธเฟน แต่เรื่องกลับกลายเป็นว่าคนที่จูบจุมกลูซี่คือสุนัขบีแทน ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบที่สาม “The kiss will be supplied by my representative” ผู้แปลต้องการคงกลวิธีการสร้างมุกตลกดังกล่าวไว้ในบทแปล จึงใช้ในแนวทางการแปลแบบตีความในการถ่ายทอดความหมาย โดยไม่ได้ใช้รูปประโยค “Passive Voice” เหมือนในต้นฉบับภาษาอังกฤษ แต่เปลี่ยนให้เป็นรูปประโยคปกติที่ประธานเป็นผู้กระทำในภาษาปลายทางแทน จึงแปลประโยคข้างต้นได้ว่า “ตัวแทนของเราจะจูบเธอเอง” นอกจากนี้ผู้อ่านความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบีโธเฟน เล็กน้อยถึงจะเข้าใจว่าทำไมสุนัขบีถึงพูดว่า “Nicht Diese Töne” ในกรอบสุดท้าย แต่ก็เดาได้ไม่ยากเพราะต้องเกี่ยวกับบีโธเฟนแน่ ๆ โดยวลีดังกล่าวเป็นท่อนหนึ่งในบทเพลงที่บีโธเฟนแต่งนั่นเอง



31. 17/12/2017

ต้นฉบับ



บทแปล

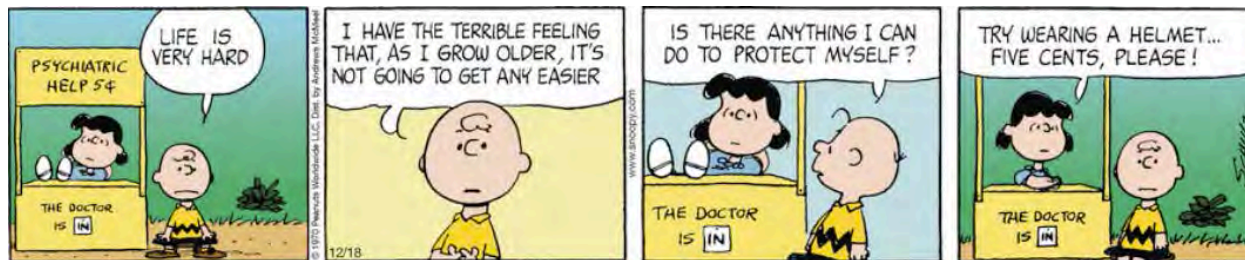


## คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “ตรรกะแบบผิด ๆ” ในการสร้างมุกตลก โดยกำหนดให้ตัวละครในเรื่องตอบข้อสอบไม่ตรงกับคำถาม ดังจะเห็นได้จากกรอบที่หนึ่ง – เจ็ด ผู้แปลอยากคงกลวิธีการสร้างมุกตลกดังกล่าวไว้ในบทแปล จึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความในการถ่ายทอดความหมาย นอกจากนี้ผู้แปลยังวิเคราะห์วัจนลีลาตามแนวทางการจัดการทางภาษาเพื่อปรับบทแปลให้เข้ากับสถานการณ์ในเรื่อง เช่น คำถามในข้อสอบมักอยู่ในรูปของประโยคคำสั่ง ผู้แปลจึงตัดสินใจใช้คำว่า “จง” ในคำถามของข้อสอบ ดังจะเห็นได้จากกรอบที่หนึ่ง สาม และห้า (สามารถดูการวิเคราะห์โดยละเอียดได้ในบทที่ 4 การวิเคราะห์มุกตลกและการวางแผนการแปล หัวข้อ 2.2 )

32. 18/12/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้ “การจบเรื่องแบบพลิกความคาดหมาย” ในการสร้างมุกตลก เนื่องจากคำแนะนำที่ลูซี่ให้ นั้น ไม่ได้ช่วยชาร์ลี บราวน์เลยแม้แต่น้อย ดังจะเห็นได้จากประโยคในกรอบสุดท้ายซึ่งเป็นมุกตลกของเรื่อง “Try wearing a helmet five cents, please” ผู้แปลต้องการคงกลวิธีการสร้างมุกตลกดังกล่าวไว้ในบทแปล จึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความในการถ่ายทอดประโยคข้างต้นในภาษาปลายทางได้เป็น “ลองใส่หมวกกันน็อกดูสิ ค่าบริการทั้งหมด 2 บาทค่ะ” โดยผู้แปลได้เปลี่ยนสกุลเงินจากเซ็นต์ที่เป็นบาท เพื่อให้ผู้อ่านคนไทยสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น



33. 21/12/2017

ต้นฉบับ



บทแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้สำนวน “Into the teeth of something” ในการสร้างมุกตลกในเรื่อง โดยถ้าผู้อ่านไม่ทราบว่สำนวนนี้มีความหมายว่าอย่างไรก็จะไม่สามารถเข้าใจมุกตลกในเรื่องได้ สำนวนนี้มีความหมายประมาณว่า “ทั้ง ๆ ที่เจอกับอุปสรรคหรือความยากลำบาก” ซึ่งขัดกับการกระทำของตัวละครหลังจากส่งจดหมายถึงซานต้าคลอสแล้วก็พูดว่า “Into the teeth of the storm” ในรอบสุดท้าย ตอนแรกผู้แปลแปลประโยคข้างต้นว่า “ไม่หวั่นแม้พายุโหมกระหน่ำ” ซึ่งไม่เข้ากับการกระทำของตัวละครในเรื่องที่เพิ่งส่งจดหมายไปเลย หลังจากที่ย้อนกลับไปอ่านข้อความทั้งหมดในการ์ตูนใหม่ ก็พบว่ามุกตลกของเรื่องอยู่ที่การใช้สำนวนแบบผิด ๆ ของตัวละครที่เป็นเด็ก เมื่อเข้าใจดังนั้นผู้แปลจึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความ เพื่อถ่ายทอดความหมายโดยรวมที่ตัวบทต้องการจะสื่อ และคิดว่าสำนวน “อ้อยเข้าปากช้าง” น่าจะใช้ในบริบทนี้ได้ เนื่องจากพอสแลลี่ส่งจดหมายเสร็จ ก็อุทานออกมาว่า “เข้าไปในปากช้างแล้ว!” โดยไม่รู้ว่าความหมายที่ถูกต้องของสำนวนดังกล่าวคืออะไรเช่นเดียวกัน



34. 27/12/2017

ต้นฉบับ



บทแปล

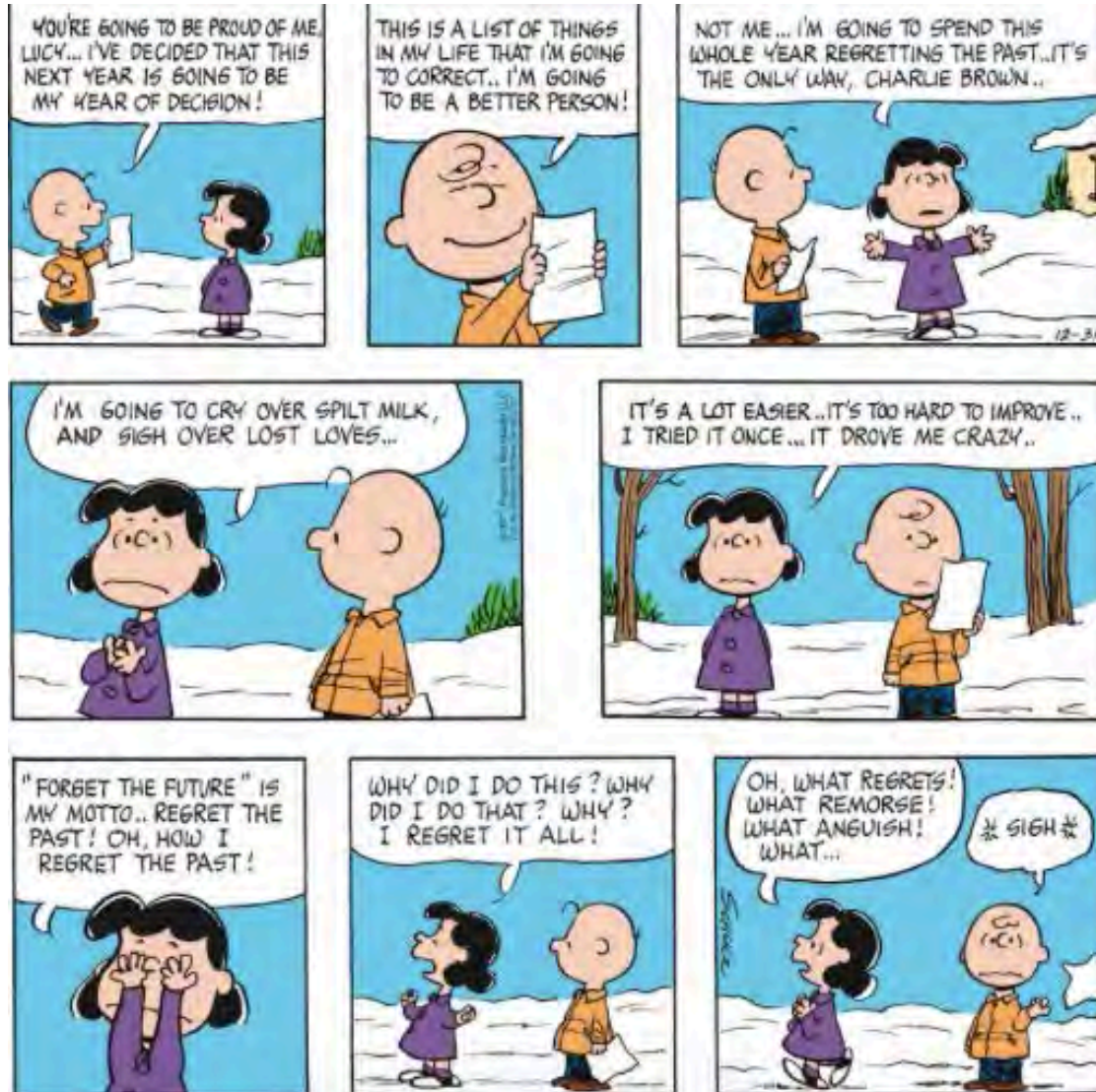


คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้กลวิธี “การสร้างคำใหม่” มาสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากคำว่า “Beagleland” ในประโยค “Not for all the beagles in Beagleland” ในกรอบที่สาม ผู้แปลต้องการคงกลวิธีการสร้างมุกตลกดังกล่าวไว้ในบทแปล จึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความในการถ่ายทอดความหมายได้เป็น “ต่อให้เอาปีเกิ้ลทั้งหมดในปีเกิ้ลแลนด์มาแลก ฉันก็ไม่มีวันแต่งงานกับเธอ!” ซึ่งมีความยาวกว่าต้นฉบับเล็กน้อย เพราะผู้แปลตัดสินใจเพิ่มประโยค “ฉันก็ไม่มีวันแต่งงานกับเธอ!” ในบทแปลเพื่อเชื่อมประโยคในกรอบก่อนหน้า ผู้อ่านจะได้เข้าใจมุกตลกในเรื่องได้ง่ายขึ้น

35. 31/12/2017

ต้นฉบับ





ฉบับแปล



คำอธิบายการแปล

ตอนข้างต้นใช้สำนวน “Cry over spilt milk” ในการสร้างมุกตลก ดังจะเห็นได้จากประโยค “I’m going to cry over spilt milk, and sigh over lost loves” ในกรอบที่สี่ ซึ่งถ้าผู้อ่านไม่เข้าใจว่าจริง ๆ แล้วที่มาของสำนวนนี้คือ “Don’t cry over spilt milk” ที่มีความหมายว่าอย่าเสียใจกับเรื่องที่ผ่านมาแล้วในอดีต เพราะกลับไปแก้ไขอะไรไม่ได้ ก็จะไม่เข้าใจมุกตลกในเรื่อง ผู้แปลต้องการคงกลวิธีการสร้างมุกตลกดังกล่าวไว้ในบทแปล จึงใช้แนวทางการแปลแบบตีความถ่ายทอดความหมายโดยใช้สำนวนที่มีความหมายใกล้เคียงกันคือ “จมปลัก” จึงแปลประโยคข้างต้นในภาษาปลายทางได้ว่า “ฉันจะจมปลักอยู่กับสิ่งที่ผ่านไปแล้ว... ยอมรับชะตาอาภัพรักของตัวเอง”

## บทที่ 6

## บทสรุป

สารนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและหาแนวทางในการแปลมุกตลกในตัวบทประเภทการ์ตูนช่องที่เหมาะสม โดยมุ่งศึกษาในประเด็นการแปลมุกตลกในการ์ตูนเรื่อง ฟินท์ส และนำเสนอตัวอย่างการแปลตัวบทที่คัดสรรให้มีสมมูลภาพทางด้านความหมายใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับมากที่สุด

ก่อนเริ่มต้นการวิจัย ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ว่าการแปลมุกตลกในตัวบทที่คัดสรรจากการ์ตูนช่องเรื่อง ฟินท์ส อาจใช้แนวทางของ เคลาส์ ไคน์เดล เพื่อวิเคราะห์ตัวบทตามลักษณะสำคัญและโครงสร้างของการ์ตูนช่อง แนวคิด Visual Narrative Grammar ของ นิล โคห์น เพื่อวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่อง รายงานการวิจัยการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีขมขำของ โทมัส ฮอบส์ ทฤษฎีผิดฝาผิดตัวของ อิมมานูเอล คานต์ และทฤษฎีปลดปล่อยของ ซีคมุนท์ ฟรีดท์ เพื่อศึกษาลักษณะและกลวิธีการสร้างมุกตลกและวิเคราะห์มุกตลก รวมทั้งกลวิธีการแปลแบบตีความและแนวทางการจัดการทางภาษาของฌอง เดออลิ เพื่อแปลตัวบทให้เกิดสมมูลภาพเทียบเท่ากับตัวบทต้นฉบับทั้งในด้านโครงสร้างและความหมาย

จากการศึกษาวิจัยและลงมือแปลตัวบทที่คัดสรรมาจากการ์ตูนเรื่อง ฟินท์ส ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัยพอสมควร และสามารถพิสูจน์สมมติฐานที่ตั้งไว้ในเบื้องต้นว่าในการแปลตัวบทประเภทการ์ตูน สิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าทฤษฎีการแปลคือทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์ตัวบทที่ศึกษา โดยแนวทางของ เคลาส์ ไคน์เดล และ Visual Narrative Grammar ของ นิล โคห์น สามารถใช้วิเคราะห์ตัวบทโดยรวมและลำดับการเล่าเรื่องของตัวบทที่คัดสรรได้ตามลำดับ และการวิเคราะห์มุกตลกในตัวบทที่คัดสรรนั้นสามารถใช้การนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นาริรัตน์ บุญช่วย และทฤษฎีอารมณ์ขัน 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีขมขำของ โทมัส ฮอบส์ ทฤษฎีผิดฝาผิดตัวของ อิมมานูเอล คานต์ และทฤษฎีปลดปล่อยของ ซีคมุนท์ ฟรีดท์ได้ ส่วนการแปลมุกตลกในตัวบทที่คัดสรร สามารถใช้แนวทางการแปลแบบตีความและแนวทางการจัดการทางภาษามาแก้ปัญหาในการแปลได้มากพอสมควร

เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้ศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมก่อนการแปลมากเพียงพอ จึงพบปัญหาในระหว่างการแปลสองประเด็นด้วยกันคือประเด็นปัญหาเรื่องการตีความมุกตลกและประเด็นปัญหาเรื่องการไม่เข้าใจบริบททางสังคมหรือวัฒนธรรมที่ปรากฏในตัวบทที่คัดสรร จึงควรศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของภาษาต้นทางและภาษาปลายทางให้เพียงพอจนถึงเข้าใจและตีความมุกตลกต่าง ๆ ได้ครบถ้วน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีความเห็นว่าผู้ที่จะสามารถแปลตัวบทประเภทนี้ได้ต้องอาศัยความชื่นชอบและความสนใจตัวบทประเภทนี้ เนื่องจากจะมีคลังสำนวนภาษาพูดต่าง ๆ ที่มักใช้ในการ์ตูนเก็บไว้ ทำให้มีความรู้พื้นฐานที่ดีและเพียงพอต่อการแปลภาษาในการ์ตูนได้ดียิ่งขึ้น

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็แนวทางและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจการแปลตัวบทประเภทการ์ตูนต่อไป รวมถึงสามารถประยุกต์แนวทางการแปลมุกตลกที่ได้นำเสนอไปแก้ปัญหาการแปลมุกตลกที่พบในตัวบทไม่ว่าประเภทใดก็ตาม เพื่อให้เกิดสมมูลภาพทางด้านความหมายใกล้เคียงกับตัวบทต้นฉบับมากที่สุด



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- ปวีตรา อูราธรรมกุล. การศึกษาวิธีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์เรื่อง *พี่มาก พระโขนง*. สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
- มาสิริ อนุชาน. ปัญหาการแปลคำแสดงในการ์ตูนอาร์ชีส์. สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- ผกาพรรณ อินโอชานนท์. การแปลการ์ตูนเรื่อง Frank and Ernest. สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. *คิดแก้ให้แก้*. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก, 2549.
- วิรกันต์ หวังชื่อสกุล. ปัญหาการแปลคำและวลีอุทานในการ์ตูนคาลวิน แอนด์ ฮอปส์. สารนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาล่ามและการแปล บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- อุมาภรณ์ สังขมาน. (2559) *กลวิธีทางภาษาในวัฒนธรรมเสียดสีเพื่อสร้างความตลกขบขันของไทย*. *วารสารมนุษยศาสตร์*, 23 (1), 154-178

### ภาษาอังกฤษ

- Deslisle, Jean. *Translation: An Interpretive Approach*. Translated by Patricia Logan and Monica Creery. Canada: University of Ottawa Press, 1988.
- Freud, Sigmund. *Jokes and their Relation to the Unconscious*. New York: Norton. 1960.
- Hobbes, Thomas. *Levithan*. New York: Oxford University Press. 1996.
- Meredith, James Creed. *Kant's Critique Of Aesthetic Judgement*. Oxford: The Clarendon Press, 1911.
- Klaus Kaindl. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target International Journal of Translation Studies* 11:2, pp. 263-288. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1995.

### เว็บไซต์

- คำคมโดน ๆ [ออนไลน์] 1 กรกฎาคม 2011 เข้าถึงได้จาก: <http://www.thaioutlook.com/tag/คำคมตลกๆ/>
- คำถามกวน ๆ ขำๆ [ออนไลน์] รวบรวมโดยทรงศักดิ์ เสือ ภูเก้าแก้ว  
เข้าถึงได้จาก: <https://www.gotoknow.org/posts/354020> 25 Apr 2010
- เหตุผลวิบัติ. เข้าถึงได้จาก: [https://th.wikipedia.org/wiki/เหตุผลวิบัติ#cite\\_note-1](https://th.wikipedia.org/wiki/เหตุผลวิบัติ#cite_note-1)
- Dek-D โฆษณาสินค้า แบบฮาได้ใจ : ) [ออนไลน์]. รวบรวมโดย taohuu 4 มีนาคม 2010  
เข้าถึงได้จาก: <https://www.dek-d.com/board/view/1617406/>
- Dek-D เรื่องสั้นขำขัน 15 เรื่อง [ออนไลน์]. รวบรวมโดย chinjung\_jomjun 20 กุมภาพันธ์ 2010  
เข้าถึงได้จาก: <https://www.dek-d.com/board/view/1602003/>

Twitter @notty2607. [ออนไลน์] 11 มิถุนายน 2017

Twitter นัดเปิด [ออนไลน์]. 8 กุมภาพันธ์ 2018

Twitter @killerblue45. [ออนไลน์] 5 พฤษภาคม 2018

Twitter นัดเปิด. [ออนไลน์] 9 กันยายน 2018

Twitter นัดเปิด. [ออนไลน์] 24 กันยายน 2018

Cohn, Neil. How to analyze visual narrative. Visual Language Lab Resource. Web.

CooperToons. A Most Merry and Illustrated History of Humor in the Roman Empire

And a Brief Review of the Philogelos [Online]. Available from:

<https://www.coopertoons.com/merryhistory/ancientromanjokes/ancientromanjokes.html>

Facebook. Pim Thai Mai Dai. Posted on 4 September 2018

Memebams. Funny Racist Memes [Online]. Available from: <https://memesbams.com/racist-memes/>

Peanuts. Available from <https://en.wikipedia.org/wiki/Peanuts>

Peanuts. Available from <http://www.gocomics.com/peanuts>

Peter McGraw. Guest post by Caleb Warren: Humor is more (and less) than incongruity [Online]. Available from: <https://www.petermcgraw.org/guest-post-by-caleb-warren-humor-is-more-and-less-than-incongruity/>