



บทที่ 2

ทฤษฎีเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนและทฤษฎีและแนวคิดทางการแปล

ในบทนี้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ทฤษฎีเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน ประกอบด้วย ความหมายของวรรณกรรมเยาวชน องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชน และ ประเภทของวรรณกรรมเยาวชน ตอนที่ 2 ทฤษฎีและแนวคิดทางการแปล ประกอบด้วย ทฤษฎีการประเมินงานแปลของคาทารินา ไรท์ ทฤษฎีการแปลขององเดร เลอเฟอแวร์ และ แนวคิดการแก้ปัญหาการแปลวรรณกรรมเยาวชนของเยอเตอะ คลิงแบร์ย

2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชน

2.1.1 ความหมายของวรรณกรรมเยาวชน

หทัย ตันหยง ให้ความหมายของวรรณกรรมเยาวชน ว่า "...หมายถึงวัสดุการอ่านอันเป็น ปัจจัยในการพัฒนาชีวิตของเด็ก ทั้งทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ของเด็กให้เกิดประสิทธิผลยิ่งขึ้น หนังสือสำหรับเด็กย่อมมีบทบาทในชีวิตของเด็กทุกเพศทุก วัยทั้งในและนอกระบบโรงเรียนโดยมีจุดมุ่ง[หมาย] ที่จะเสริมทักษะ ประสบการณ์ เสริมความ สนใจและให้ความบันเทิงแก่เด็กเป็นสำคัญ" (หทัย ตันหยง, 2529: 11 อ้างถึงใน สนั่น มีชันหมาก, 2537: 7-8)

จากคำนิยามของหทัย ตันหยง ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า นิยามนี้มุ่งเน้นเฉพาะวัตถุประสงค์ ของงานเขียน จึงสมควรนำคำนิยามอื่นๆ มาพิจารณาประกอบด้วยเพื่อจะได้เห็นแง่มุมที่กว้างขวาง และหลากหลายยิ่งขึ้น

เดอะ นิว เอ็นไซโคลพีเดีย บริทานิกา (The New Encyclopædia Britannica) อธิบาย ความหมายของวรรณกรรมเยาวชนว่าหมายถึง "งานเขียน รวมทั้งภาพประกอบในงานเขียนที่ผลิต ขึ้นเพื่อสร้างความบันเทิงหรือสั่งสอนเยาวชน ประเภทของวรรณกรรมเยาวชนครอบคลุมงาน หลายประเภท ได้แก่ วรรณกรรมคลาสสิกของโลก หนังสือภาพ หนังสือส่งเสริมการอ่านซึ่งจัดทำ ขึ้นเพื่อเยาวชนโดยเฉพาะ เทพนิยาย เพลงกล่อมเด็ก นิทานอุทกาหารณ์ เพลงพื้นบ้าน และงาน

ประเภทอื่นๆ ที่ถ่ายทอดผ่านการเล่าสู่กันฟังแบบปากต่อปากมาก่อน” (Encyclopædia Britannica vol.3, 1988: 211)

คำนิยามความหมายของวรรณกรรมเยาวชนตาม *เดอะ นิว เอ็นไซโคลพีเดีย บริเทนิกา* เน้นเฉพาะวัตถุประสงค์และประเภทของวรรณกรรมเยาวชนเท่านั้น เมื่อพิจารณาร่วมกับคำนิยามของหทัย ดันหยง ก็พบว่ายังมีคำนิยามในแง่มุมอื่นๆ ที่ควรได้รับการพิจารณาเพิ่มเติม

เอ็มเอสเอ็น เอนคาร์ตา (MSN Encarta) อธิบายว่าวรรณกรรมเยาวชน หมายถึง “งานเขียนที่สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดเยาวชน... หมายรวมถึง เรื่องแต่ง กวีนิพนธ์ ชีวประวัติ และประวัติศาสตร์ และยังรวมถึงปริศนาคำทาย ภาชิต นิทานอุทาหรณ์ ตำนาน เรื่องปรัมปรา และ นิทานและโครงกลอนพื้นบ้าน...” (MSN Encarta, 2007: Online)

คำนิยามความหมายของวรรณกรรมเยาวชนของ *เอ็มเอสเอ็น เอนคาร์ตา* เน้นประเภทของวรรณกรรมเยาวชนเพียงอย่างเดียว ซึ่งแตกต่างจากคำนิยามของหทัย ดันหยง และ *เดอะ นิว เอ็นไซโคลพีเดีย บริเทนิกา* แต่ก็ยังควรมีแง่มุมอื่นอีกที่สมควรได้รับการพิจารณาร่วมด้วย

วิกิพีเดีย (Wikipedia) อธิบายความหมายของวรรณกรรมเยาวชนว่าเป็น “วรรณกรรมประเภทหนึ่ง มีกลุ่มผู้อ่านหลักเป็นเยาวชน ถึงแม้ว่าวรรณกรรมเรื่องนั้นๆ จะเป็นที่นิยมในหมู่ผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ด้วยก็ตาม” (Wikipedia, 2007: Online)

คำนิยามความหมายของวรรณกรรมเยาวชนจาก *วิกิพีเดีย* เน้นที่กลุ่มเป้าหมายของวรรณกรรมเยาวชนเพียงอย่างเดียว โดยไม่กล่าวถึงเนื้อหาหรือวัตถุประสงค์ของวรรณกรรมเลย แต่เมื่อนำคำนิยามอื่นๆ มาพิจารณาประกอบกันก็ทำให้ได้แง่มุมของวรรณกรรมเยาวชนที่กว้างและหลากหลายขึ้น

คาร์ล เอ็ม ทอมลินสัน และแคร์ล ลินช์-บราวน์ นิยามความหมายของวรรณกรรมเยาวชนไว้ว่า “วรรณกรรมเยาวชน คือหนังสือเชิงพาณิชย์คุณภาพดีที่ประพันธ์ขึ้นเพื่อเยาวชนตั้งแต่แรกเกิดจะถึงวัยรุ่นโดยมีเนื้อเรื่องครอบคลุมเรื่องที่เกี่ยวข้องและอยู่ในความสนใจของเยาวชนในวัยนั้นๆ ผ่านงานเขียนทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ทั้งในรูปของบันเทิงคดีและสารคดี” (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 2)

คำนิยามของคาร์ล เอ็ม ทอมลินสันและแคร์ล ลินช์-บราวน์ ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านวรรณกรรมเยาวชนโดยตรงกำหนดคำนิยามของวรรณกรรมเยาวชนไว้ครอบคลุมทั้งรูปแบบและเนื้อหาของงานเขียน รวมไปถึงให้ช่วงอายุที่ชัดเจนของผู้อ่าน และครอบคลุมถึงคุณภาพของงานเขียนด้วย

ดังนั้น จากนิยามความหมายของวรรณกรรมเยาวชนทั้ง 5 นิยามข้างต้น ผู้วิจัยขอสรุปความหมายของคำว่าวรรณกรรมเยาวชนเพื่อใช้เป็นกรอบในการวิจัยนี้ว่า วรรณกรรมเยาวชนหมายถึง “งานเขียนที่ผลิตขึ้นเพื่อเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยรุ่น¹ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความบันเทิงหรือสอน ผ่านงานเขียนทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ทั้งในรูปแบบของบันเทิงคดีและสารคดี เช่น เพลงกล่อมเด็ก เทพนิยาย นิทาน โคลงกลอนพื้นบ้าน เรื่องปรัมปรา ปริศนาคำทาย ชีวประวัติ และประวัติศาสตร์ เป็นต้น”

2.1.2 องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชน

ทอมลินสัน และลินช์-บราวน์ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996) กล่าวถึงองค์ประกอบต่างๆของวรรณกรรมเยาวชนไว้ว่า องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนไม่แตกต่างจากองค์ประกอบของวรรณกรรมประเภทอื่นๆ คือ ประกอบด้วย โครงเรื่อง (plot) ตัวละคร (characters) ฉากท้องเรื่อง (setting) แก่นเรื่อง (theme) และลีลา (style) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 26 - 32)

2.1.2.1 โครงเรื่อง (plot)

โครงเรื่องคือเหตุการณ์และลำดับสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในงานวรรณกรรมเยาวชน ถึงแม้ว่า โดยทั่วไปมักเข้าใจกันว่า โครงเรื่องของวรรณกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กต้องเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน หรือเรื่องสำหรับเด็กคุ้นเคยเท่านั้น แต่ทอมลินสัน และลินช์-บราวน์ เสนอว่า โครงเรื่องลักษณะนี้อาจเหมาะสำหรับเด็กเล็กอายุ 2-3 ปี แต่เมื่ออายุ 4 ปีขึ้นไป เด็กจะแสวงหาสิ่งที่สนุกและน่าตื่นเต้นมากกว่านั้น (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 26)

โครงเรื่องที่ดีจะสร้างความขัดแย้ง (conflict) ทำให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้น สงสัยใคร่รู้ และเกิดความระทึกใจ (suspense) ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อตรึงให้ผู้อ่านอ่านหนังสือจนจบ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 26)

ความขัดแย้ง (conflict) คือ “การต่อสู้ระหว่างอำนาจ 2 ฝ่ายที่เป็นปฏิปักษ์ (antagonist) กันในโครงเรื่อง... ความขัดแย้งก่อให้เกิดความสนใจ ความระทึกใจ (suspense)²

¹ พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถานให้เกณฑ์อายุของคำว่า “เด็ก” และ “เยาวชน” ไว้ตรงกัน คือ บุคคลที่มีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ (ราชบัณฑิตยสถาน 2545: ออนไลน์)

² ความระทึกใจ (suspense) หมายถึง “การคาดหมายล่วงหน้าของผู้อ่านหรือผู้ชมจากเหตุการณ์ในเรื่องสั้น นวนิยาย หรือบทละครว่าจะบังเกิดผลอย่างไรในที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหตุการณ์ต่างๆ นี้เกี่ยวข้องกับตัวละครที่ผู้อ่านหรือผู้ชมเกิดความเห็นอกเห็นใจและเอาใจช่วย...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 423)

และความเครียด (tension) อำนาจที่เป็นปฏิปักษ์กันนี้ฝ่ายหนึ่งมักเป็น... ตัวเอก (protagonist)³ ซึ่งจะเผชิญหน้ากับความขัดแย้งต่าง ๆ..." (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 111)

ลักษณะความขัดแย้งที่มักพบในวรรณกรรมเยาวชนมี 4 ลักษณะ ดังนี้

ความขัดแย้งภายในใจของตัวละคร (person-against-self conflict) เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครหลักเอง เนื้อเรื่องที่ปรากฏความขัดแย้งลักษณะนี้ ตัวเอกของเรื่องจะต้องต่อสู้กับแรงผลักดันภายในใจและอุปนิสัยของตนเองเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง ในวรรณกรรมสำหรับเยาวชน ผู้แต่งมักเลือกใช้ความขัดแย้งลักษณะนี้เป็นบ่อเกิดของปัญหาต่างๆ ในเรื่อง (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 26) เช่น บรัดเลย์ ซอลท์เกอร์ส เด็กชายเกรทที่ต้องพยายามต่อสู้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองเพื่อให้คุณครูและเพื่อนๆยอมรับ และสามารถเรียนหนังสือในโรงเรียนได้อย่างมีความสุข จากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *บรัดเลย์ เด็กเกรทหลังห้องเรียน* แปลจากเรื่อง *There's a Boy in the Girls' Bathroom* ของ หลุยส์ ซัคเกอร์ (Louis Sachar)⁴

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ (person-against-nature conflict) ความขัดแย้งลักษณะนี้ มักพบในเรื่องเกี่ยวกับภัยพิบัติทางธรรมชาติ หรือเรื่องประเภทเอาชีวิตรอด (survival stories) ซึ่งตัวละครในเรื่องจะต้องต่อสู้กับพลังอำนาจของธรรมชาติ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 26)

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครปฏิปักษ์ (person-against-person conflict) เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร 2 ตัว อาจเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครในวัยเดียวกัน ความขัดแย้งระหว่างพี่น้อง หรือความขัดแย้งกับผู้ใหญ่ เป็นต้น (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 26) เช่น สามพี่น้องตระกูลโบดแลร์ ที่ต้องหลบหนีและต่อสู้กับแคทโธลอฟผู้ชั่วร้าย และละโมบ จากวรรณกรรมเยาวชน *ชุดอยากให้เรื่องนี้ไม่มีโชคร้าย* แปลมาจาก *A Series of Unfortunate Events* ของ เลโมนี่ สนิคเก็ต (Lemony Snicket)

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม (person-against-society conflict) ความขัดแย้งลักษณะนี้ในวรรณกรรมเยาวชน อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยีล้ำสมัยที่เข้ามาทำลายสภาพแวดล้อม เกี่ยวกับวันเวลาหรือสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป หรือเรื่องของเด็กที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ร้ายแรงทางการเมืองหรือสังคม เช่น สงคราม (Tomlinson and

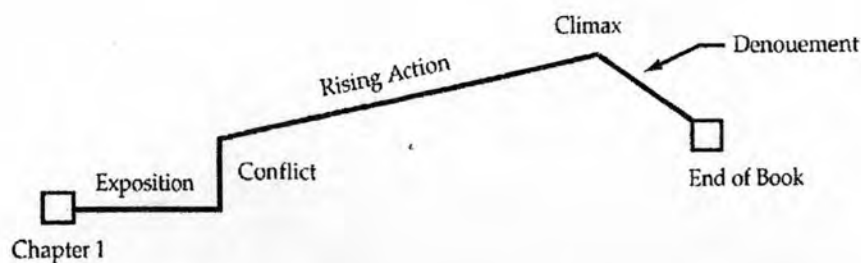
³ ตัวเอก (protagonist) หมายถึง "... ตัวเอกเป็นตัวนำในแง่ความสำคัญในบทละคร และในแง่ความสามารถที่จะทำให้เราสนใจและเห็นอกเห็นใจไม่ว่าจะมีสาเหตุมาจากความกล้าหาญ หรือความน่าสงสารหรือความต่ำต้อยก็ตาม คำว่า protagonist ใช้หมายถึงตัวละครเอกในบันเทิงคดีทุกชนิด..." (ราชบัณฑิตยสถาน 2545: 342)

⁴ วรรณกรรมเยาวชนที่ใช้อ้างอิงในที่นี้ หากมีบทแปลเป็นภาษาไทยจะใช้ชื่อเรื่อง ชื่อผู้ประพันธ์ รวมทั้งชื่อต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่องตามที่ทางสำนักพิมพ์ที่ได้รับลิขสิทธิ์ในการพิมพ์จำหน่ายใช้ ส่วนวรรณกรรมที่ไม่มีบทแปลเป็นภาษาไทย ทั้งชื่อเรื่อง ชื่อผู้ประพันธ์ และชื่อต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่องจะถอดเสียงเป็นภาษาไทยตามข้อกำหนดของราชบัณฑิตยสถาน

Lynch-Brown, 1996: 26) ตัวอย่างเช่น ดารา เด็กหญิงชาวเขมรที่ต้องเดินทางหนีภัยสงคราม ภายในกัมพูชามาอยู่ที่ค่ายผู้อพยพชายแดนประเทศไทย จากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ลูกหินพิเศษ* แปลจากเรื่อง *The Clay Marble* ของ มินฟง โฮ (Minfong Ho)

รูปแบบของโครงเรื่องที่พบบ่อยในวรรณกรรมเยาวชน คือ โครงเรื่องแบบ เรียงลำดับเวลา (chronological plots) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 27) เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องจะเกิดขึ้นเรียงกันตามลำดับเกิดก่อนเกิดหลัง เช่น หากเรื่องในหนังสือกินเวลาหนึ่ง สัปดาห์ เหตุการณ์ที่เกิดในวันจันทร์ต้องเล่าก่อนเหตุการณ์ที่เกิดในวันอังคาร เช่น โครงเรื่องของ วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *แมงมุมเพื่อนรัก* แปลจากเรื่อง *Charlotte's Web* ของ อี. บี. ไวท์ (E. B. White)

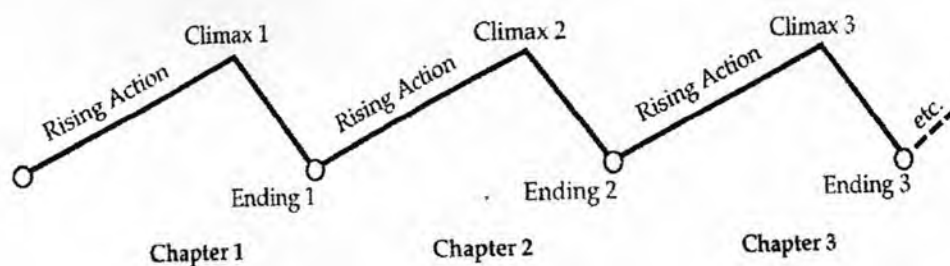
โครงเรื่องแบบเรียงลำดับเวลา สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 2 ชนิด คือ โครงเรื่องชนิด ก้าวหน้า (progressive plots) และโครงเรื่องชนิดจบในบท (episodic plots) ในโครงเรื่องชนิด ก้าวหน้า เรื่องราวจะดำเนินต่อกันไปเรื่อยๆ โดยผู้อ่านจะค่อยๆ ได้รับข้อมูลที่จำเป็นเพิ่มขึ้นตามบท ที่อ่านผ่านไป บทต้นๆ เป็นการปูพื้นเรื่อง แนะนำตัวละคร และเริ่มเกิดความขัดแย้ง จากนั้นในบท ต่อๆ ไป เป็นการขมวดปม (rising action) จนนำไปสู่จุดสุดยอด (climax)⁵ ของเรื่อง และจบเรื่อง ลงอย่างน่าพอใจในที่สุด (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 27)



รูป 2.1 แผนภาพแสดงโครงเรื่องชนิดก้าวหน้า (progressive plot) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 27)

⁵ จุดสุดยอด (climax) หมายถึง "ตอนหนึ่งในเนื้อเรื่อง ในบทละคร หรือในรูปแบบใดๆ ของวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่า จุดสุดยอดจะปรากฏเมื่อถึงจุดวิกฤต ตามติดด้วยตอนที่ถึงการแก้ปัญหาของตัวเอง..." (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 85)

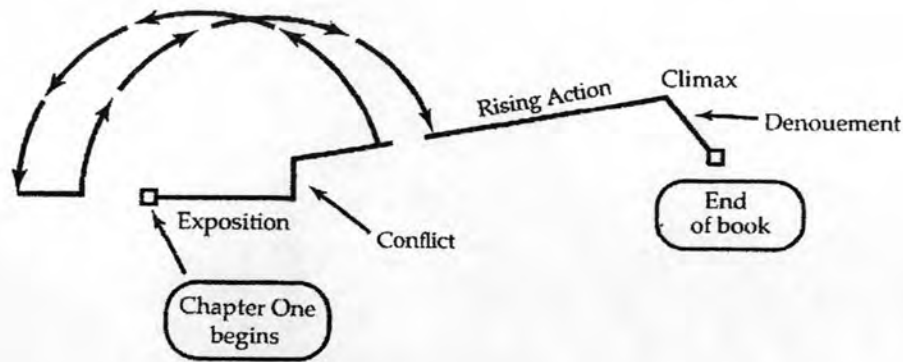
โครงเรื่องชนิดจบในบท เป็นโครงเรื่องที่ร้อยเรียงเรื่องสั้นหลายๆ เรื่องไว้ด้วยกัน โดยใช้ฉากท้องเรื่องเดิม ตัวละครชุดเดิม และอยู่ภายใต้โครงเรื่องใหญ่เดียวกัน เรื่องสั้นๆแต่ละเรื่องจะแบ่งเป็นบท แต่ละบทก็คือเรื่องสั้นหนึ่งเรื่อง มีความขัดแย้งเกิดขึ้นในบทนั้น มีการขมวดปม และมีจุดสุดยอดของเรื่องอยู่ภายในบท อย่างไรก็ตามเรื่องสั้นๆเหล่านี้จะมีความเชื่อมโยงกันและผูกกันจนเป็นเรื่องยาว เนื้อเรื่องในแต่ละบทมักจะเรียงตามลำดับเวลา แต่มักเป็นเวลาค่ำๆ ไม่เฉพาะเจาะจง เช่น “ในปีเดียวกันนั้น” “หลังจากนั้น” เป็นต้น (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 27)



รูป 2.2 แผนภาพแสดงโครงเรื่องชนิดจบในบท (episodic plot) (Tomlinson and Lynch-brown, 1996: 28)

กลวิธีการประพันธ์ที่นักประพันธ์วรรณกรรมเยาวชนนิยมนำมาใช้สร้างความหลากหลายให้กับงานประพันธ์ของตนในส่วนของโครงเรื่อง ได้แก่ การเสนอภาพย้อนหลัง (flashback) และ การเกริ่นการณ์ (foreshadowing) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 28)

การเสนอภาพย้อนหลังเป็นการนำเสนอหรือเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่ในเรื่อง หรือก่อนเริ่มต้นเรื่องราวทั้งหมด กลวิธีการประพันธ์ลักษณะนี้ช่วยให้นักประพันธ์สามารถนำเสนอเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นเร้าใจเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ง่ายขึ้น แล้วจึงมาอธิบายเหตุผลหรือเรื่องราวที่เป็นที่มาของเหตุการณ์ดังกล่าวในภายหลัง กลวิธีการเสนอภาพย้อนหลังเกี่ยวข้องกับการหล่อมล้าของเวลาซึ่งอาจสร้างความสับสนให้กับผู้อ่านที่มีประสบการณ์ในการอ่านน้อย ดังนั้น กลวิธีการประพันธ์ลักษณะนี้จึงพบในวรรณกรรมเยาวชนสำหรับเด็กโต (อายุ 9 – 10 ปีขึ้นไป) เป็นส่วนมาก (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 28)



รูป 2.3 แผนภาพแสดงกลวิธีการเสนอภาพย้อนหลัง (flashback)

(Tomlinson and Lynch-Brown 1996: 29)

การเกริ่นการณืเป็น “กลวิธีของการบอกไปหรือให้เค้าเงื่อนที่แนะผู้อ่านเตรียมรับทราบเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในภายหลัง...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 187) เช่น ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ซั่วนิรันดร์* แปลจากเรื่อง *Tuck Everlasting* ของ นาตาลี แบ็บบิต (Natalie Babbitt) ในบทแรกของเรื่อง ผู้แต่งบรรยายภาพถนนสายยาวอย่างประณีตละเอียดเป็นการเกริ่นให้ผู้อ่านทราบว่าครอบครัวของทักต้องเดินทางไกลไปตามถนนสายนั้น นอกจากกลวิธีการเกริ่นการณืจะเป็นการบอกไปเหตุการณ์บางอย่างที่จะขึ้นในภายหลังแล้ว ยังเป็นการเตือนให้ผู้อ่านเตรียมพร้อมรับเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นด้วย (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 28) เช่น ในเรื่อง *แฮรี่ พอตเตอร์ กับถ้วยอัคนี* แปลจากเรื่อง *Harry Potter and the Goblet of Fire* ของ เจ. เค. โรว์ลิง (J. K. Rowling) มีการจัดการประลองเวทมนตร์ระหว่างโรงเรียนเวทมนตร์ 3 โรงเรียน และกำหนดว่าผู้ที่เข้าร่วมการประลองได้จะต้องมีอายุ 17 ปีขึ้นไป เป็นการเกริ่นให้ผู้อ่านทราบล่วงหน้าว่าจะต้องมีเหตุการณ์ที่ผู้ที่มีอายุต่ำกว่าที่กำหนดได้เข้าร่วมการประลอง

โครงเรื่องถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของวรรณกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวรรณกรรมเยาวชน เพราะเรื่องที่จะตรงความสนใจของผู้อ่านกลุ่มนี้ได้จะต้องเป็นเรื่องที่น่าติดตาม ตื่นเต้น ดำเนินเรื่องเร็ว ไม่น่าเบื่อ ดังนั้น โครงเรื่องที่ดีเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เด็กยอมรับและสนุกไปกับเรื่องราวในหนังสือ

2.1.2.2 ตัวละคร (characters)

ตัวละคร หมายถึง คนหรือสัตว์ในเรื่องเล่า (narrative)⁶ ที่มีบทบาทในช่วงเวลา และสถานที่จำเพาะ (ฉากท้องเรื่อง) และเกี่ยวข้องกับความขัดแย้ง (conflict) บางอย่างในเรื่องเล่า (กุลวดี มกราภิรมณ์, 2546)

ตัวละครที่ได้รับการนำเสนออย่างดีสามารถกลายเป็นได้ทั้งเพื่อน เป็นแบบอย่าง หรือแม้กระทั่งเป็นผู้ปกครองชั่วคราวให้กับนักอ่านรุ่นเยาว์ได้ ถึงแม้เรื่องราวเริ่มต้นในเรื่องจะเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของเยาวชน แต่ตัวละครที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็เป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญเช่นกัน เพราะหากตัวละครไม่น่าสนใจ หรือไม่ดึงดูดใจ เหตุการณ์ทั้งหลายที่เกิดขึ้นก็หมดความหมาย

ในการศึกษาเกี่ยวกับตัวละครมีสิ่งที่จะต้องให้ความสนใจมี 2 ประการ คือ การสร้างตัวละคร (characterization) และพัฒนาการของตัวละคร (character development)

2.1.2.2.1 การสร้างตัวละคร หมายถึง วิธีการที่ผู้แต่งใช้เพื่อแนะนำตัวละครให้ผู้อ่านรู้จัก วิธีการที่ชัดเจนและตรงไปตรงมาที่สุดคือการอธิบายรูปพรรณสัณฐานและบุคลิกภาพของตัวละคร ส่วนการนำเสนอสภาพจิตใจและอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครมีวิธีการนำเสนอที่แนบเนียนกว่า โดยการถ่ายทอดผ่านการแสดงออก การพูดจา การปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น และปฏิกิริยาของตัวละครอื่นที่มีต่อตัวละคร การสร้างสรรคตัวละครอย่างประณีตสมเหตุสมผล จะทำให้ตัวละครมีมิติเหมือนมีชีวิต ผู้อ่านจะเข้าใจและเชื่อถือการกระทำของตัวละครดังกล่าวประหนึ่งตัวละครเหล่านั้นเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริง (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 29)

2.1.2.2.2 พัฒนาการของตัวละคร หมายถึง ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ไม่ว่าจะในทางที่ดีหรือไม่ดีโดยเป็นผลมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เป็นจุดพลิกผัน หรือเป็นเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงแก่ตัวละคร ผู้อ่านย่อมต้องหวังจะได้เห็นตัวละครเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมในทิศทางที่เหมาะสมและสมเหตุสมผล (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 29) เช่น ตัวละคร ทอม วาร์ด จากวรรณกรรมชุด *วอร์ดสโตน* แปลมาจาก *The Wardstone Chronicle* ของ โจเซฟ เดลานี (Joseph Delaney) ทอม

⁶ เรื่องเล่า (narrative) หมายถึง งานเขียนที่มีเนื้อหาเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ อาจแต่งเป็นร้อยแก้วหรือร้อยกรอง เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นเรื่องแต่งขึ้น หรือเป็นผลสืบเนื่องจากเหตุการณ์นั้นๆ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือเหตุการณ์ประเภทใดๆ ก็ได้ที่นำมาบรรยายให้ทราบ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 278)

เป็นลูกชายคนที่เจ็ดของลูกชายคนที่เจ็ดซึ่งชาวตะวันตกเชื่อกันว่าจะเป็นผู้มีพลังพิเศษ ทอมผู้ซึ่งตั้งแต่เกิดมาไม่เคยจากแม่และครอบครัวไปไหน ถูกแม่ส่งไปฝึกเป็นหมอผีกับหมอผีเกรกอรี ต้องผ่านเหตุการณ์สยองขวัญและได้รับรู้ปมหลังของแม่ผู้เป็นที่รักว่าแท้จริงแล้วนางเป็นแม่ผด เหตุการณ์ต่างๆ ทำให้ทอมเติบโตขึ้น กล้าหาญและเอาชนะความกลัวของตนเองได้ จนในที่สุดก็สามารถตัดสินใจทำในสิ่งที่ตนคิดว่าถูกต้องและยืนหยัดจะรักษาความถูกต้องตั้งมั่นไว้ แม้ว่าจะต้องเสี่ยงอันตรายจนอาจถึงแก่ชีวิตก็ตาม

ในวรรณกรรมสำหรับเด็กมักมีตัวละครหลักเพียงหนึ่งหรือสองตัว ส่วนตัวละครที่เหลือภายในเรื่องเป็นตัวละครรอง หรือตัวประกอบ (secondary/ minor characters) ตัวละครหลักในวรรณกรรมจะได้รับการบรรยายทั้งบุคลิกลักษณะ ท่าทาง และอุปนิสัยอย่างชัดเจน เป็นตัวละครที่มีความซับซ้อน มีตัวตนทั้งในด้านที่ดีและไม่ดีเหมือนคนทั่วไปในชีวิตจริง ตัวละครลักษณะนี้เรียกว่า ตัวละครหลายมิติ (round character) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 29)

ในทางตรงข้าม ตัวละครรองหรือตัวประกอบในวรรณกรรมเยาวชนจะได้รับการบรรยายตัวตนเพียงบางส่วน หรือเท่าที่จำเป็นต่อการทำความเข้าใจและความสมบูรณ์ของเรื่องเท่านั้น ตัวละครรองหรือตัวประกอบบางตัวได้รับการบรรยายอย่างชัดเจน ในขณะที่ตัวตนของตัวละครบางตัวเลื่อนรางหรือแทบไม่มีการกล่าวถึงเลย เนื่องจากจุดประสงค์ที่นักประพันธ์สร้างตัวละครเหล่านี้ขึ้นมาก็เพื่อทำให้วรรณกรรมสมบูรณ์และเข้าใจได้ง่ายเท่านั้น ดังนั้น การให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครรอง หรือตัวประกอบเฉพาะที่จำเป็นจึงถือว่าเพียงพอแล้ว (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 29) ตัวละครมิติเดียว (flat character) เป็นตัวละครแบบหนึ่งที่นักประพันธ์นิยมใช้ ตัวละครมิติเดียว คือ ตัวละครที่ไม่มีการพัฒนาบุคลิกภาพตั้งแต่ต้นจนจบ มีบุคลิกด้านเดียว เช่น ชั่วร้ายหรือแสนดีตลอดเวลา ถึงแม้ว่าบุคคลที่มีอุปนิสัยด้านเดียวเช่นนี้จะไม่มีในชีวิตจริง แต่ในบางครั้งตัวละครลักษณะนี้เมื่ออยู่ในวรรณกรรมช่วยผลักดันโครงเรื่องของวรรณกรรมได้ดีและชัดเจน ตัวอย่างเช่น ในนิทานชาวบ้าน (folklore) นักประพันธ์ใช้ตัวละครชั่วร้าย และ ตัวละครแสนดี เป็นตัวแทนของความชั่ว และความดี ในวรรณกรรมบางเรื่อง ตัวละครมิติเดียวถูกใช้เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะของตัวละครหลักให้เด่นชัด โดยเป็นตัวละครที่มีตัวตนตรงข้ามกับตัวละครหลัก (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 29)

2.1.2.3 ฉากท้องเรื่อง (setting)

ฉากท้องเรื่อง คือ เวลาและสถานที่ที่เรื่องราวในวรรณกรรมเกิดขึ้น ฉากท้องเรื่องมีความสำคัญมากน้อยต่างกันไปตามประเภทของวรรณกรรม เช่น ในวรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์ ช่วงเวลาที่เหตุการณ์เกิดขึ้นจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเข้าใจเรื่องราว ดังนั้น ในงานประพันธ์ลักษณะนี้ ฉากท้องเรื่องจะได้รับการบรรยายอย่างละเอียดทั้งสถานที่และเวลาที่เรื่องเกิดขึ้น ฉากท้องเรื่อง

ลักษณะนี้เรียกว่า ฉากท้องเรื่องจำเพาะ (integral setting) ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงฉากท้องเรื่องภายในเรื่องได้ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 30)

ในทางตรงกันข้าม ฉากท้องเรื่องของนิทานชาวบ้านมักไม่ชัดเจนและมักบรรยายเป็นภาพกว้างๆเท่านั้น เช่น “นานมาแล้ว ในกระท่อมกลางป่าลึก” ฉากท้องเรื่องลักษณะนี้ใช้เพื่อสื่อความเป็นสากลของเรื่อง เพื่อแสดงว่าเรื่องนี้จะเกิดขึ้นที่ไหนก็ได้และเกิดขึ้นเมื่อไหร่ก็ได้ (ยกเว้นเวลาปัจจุบันหรือเวลาที่เพิ่งผ่านไปไม่นาน) เรียกว่า ฉากท้องเรื่องประกอบ (backdrop setting) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 30)

2.1.2.4 แก่นเรื่อง (theme)

แก่นเรื่อง คือ “ความคิดหลักของเรื่องหรือสารที่แสดงในไว้ในงานประพันธ์ ... ผู้เขียนมักไม่แสดงแก่นเรื่องไว้ตรงๆ แก่นเรื่องจะเป็นความคิดเชิงนามธรรมที่แสดงผ่านภาพลักษณ์ พฤติกรรม ตัวละคร และสัญลักษณ์ ทั้งต้องตีความโดยผู้อ่านหรือผู้ชมอีกด้วย...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 436) ถึงแม้โดยมากแก่นเรื่องจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือเป็นสารบางอย่างที่ผู้แต่งต้องการสื่อ แต่ในบางครั้ง แก่นเรื่องอาจเป็นเรื่องทั่วไป เช่น เรื่องความงามของธรรมชาติ หรือความคิดเห็นเกี่ยวกับสังคมปัจจุบันก็ได้ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 30)

แก่นเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนควรเป็นเรื่องที่ควรค่าให้เยาวชนสนใจและควรนำเสนอสิ่งที่เป็นความจริง ยิ่งไปกว่านั้น แก่นเรื่องควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของคุณธรรมและศีลธรรมอันดี กระนั้น แก่นเรื่องต้องไม่เด่นกว่าโครงเรื่องและตัวละครในเรื่องเพราะเยาวชนอ่านวรรณกรรมเพื่อความเพลิดเพลิน ไม่ใช่เพื่อให้เกิดปัญญา (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 31) ดังนั้น หากนักประพันธ์นำเสนอแก่นเรื่องอย่างใจแจ้งและหนักหน่วง ความบันเทิงที่เยาวชนได้รับจากการอ่านวรรณกรรมจะหายไป แน่แน่นอนว่าวรรณกรรมที่ดีต้องสอดแทรกคติคำสอนบางอย่างไว้ด้วย แต่ในขณะที่เดียวกันก็ควรสร้างสรรค์และถ่ายทอดเนื้อเรื่องให้ดีด้วยเพื่อให้แก่นเรื่องที่ผู้แต่งต้องการสื่อส่งถึงผู้อ่านได้อย่างแนบเนียนโดยที่ผู้อ่านไม่เสียอรรถรสในการอ่าน

2.1.2.5 สลีลา (style)

สลีลา คือลักษณะหรือแนวทางที่นักประพันธ์ใช้เล่าเรื่อง สลีลาการประพันธ์ไม่ใช่เนื้อหาของวรรณกรรม เป็นเพียงวิธีการที่นักประพันธ์นำมาใช้เพื่อถ่ายทอดเนื้อเรื่องเท่านั้น และสามารถศึกษาแยกจากเนื้อเรื่องได้ อย่างไรก็ตาม สลีลาในการประพันธ์ก็ต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่จะประพันธ์ด้วย ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าสลีลาการประพันธ์และเนื้อเรื่องของวรรณกรรมเกี่ยวพันกันอย่างใกล้ชิด (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 31)

ลีลาในการประพันธ์ที่สำคัญและควรให้ความสนใจในการศึกษาวรรณกรรม
เยาวชน (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 31-32) มีดังนี้

2.1.2.5.1 มุมมอง (point of view) คือ “กลวิธีการเล่าเรื่องตามฐานะของผู้
เล่าเรื่อง [narrator] ที่สัมพันธ์กับเรื่องที่เล่า กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นถูกนำมาเล่า
โดยทัศนะของใคร...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 335)

มุมมองมีหลายลักษณะ ถ้าเรื่องเล่าผ่านบุรุษที่ 3 (third-person narrator)
แบ่งย่อยเป็น 2 ชนิด คือ ผู้เล่าเรื่องรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (omniscient point of view) มุมมองชนิด
นี้ ผู้เล่าเรื่องเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครทุกตัวอย่างถ่องแท้ สามารถเล่าเรื่องได้อย่างอิสระ
และสามารถอยู่ในสถานที่ต่างๆ ได้ในเวลาเดียวกัน (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 32)
มุมมองการเล่าเรื่องผ่านบุรุษที่ 3 อีกชนิดหนึ่งคือ ผู้เล่าเรื่องรู้แจ้งเห็นจริงเป็นบางส่วน (limited
omniscient point of view) มุมมองชนิดนี้ ผู้เล่าเรื่องจะเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครตัวใด
ตัวหนึ่งเท่านั้น และจะเล่าเรื่องผ่านตัวละครตัวนั้น โดยไม่สามารถล่วงรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัว
ละครอื่นได้และจะเข้าใจเฉพาะความคิดและการกระทำของตัวละครตัวนั้นเท่านั้น (Tomlinson
and Lynch-Brown, 1996: 32)

มุมมองอีกลักษณะหนึ่งคือ การเล่าเรื่องโดยใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 (first-
person narrator) หรือคือการให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องซึ่งโดยมาก
มักเป็นตัวละครหลักของเรื่อง การใช้มุมมองลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครที่เป็นผู้
เล่าเรื่อง แต่ไม่ได้หมายความว่า ผู้อ่านจะสามารถเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ ผู้อ่านจะ
รับรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครนั้นได้เฉพาะที่ตัวละครต้องการให้รู้ หรือเท่าที่ตัวละครเล่าและเอ่ย
ถึงเท่านั้น อย่างไรก็ตาม มุมมองลักษณะนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นการเล่าจากปากตัวละครเสมอไป นัก
ประพันธ์อาจถ่ายทอดเรื่องราวผ่านไดอารี่หรือจดหมายที่ตัวละครเขียนก็ได้ (Tomlinson and
Lynch-Brown, 1996: 32)

บางครั้ง นักประพันธ์อาจใช้มุมมองทั้งสองลักษณะในการประพันธ์วรรณกรรม
เรื่องเดียวกันเพื่อให้ผู้อ่านรับทราบเรื่องราวจะหลายมุมมอง แต่ การเปลี่ยนสลับมุมมองเช่นนี้
ผู้อ่านต้องมีประสบการณ์ในการอ่านมาบ้างพอสมควร ไม่เช่นนั้นอาจสับสนได้ (Tomlinson and
Lynch-Brown, 1996: 32)

2.1.2.5.2 การใช้สัญลักษณ์ (symbolism)⁷ เป็นศิลปะที่นักประพันธ์ใช้เพื่อสื่อความหมายของสิ่งที่จับต้องไม่ได้หรือสิ่งที่เป็นนามธรรม เพื่อให้ผู้อ่านเกิดการตีความหรือเพื่อแสดงความหมายบางอย่างที่มากกว่าความหมายตามตัวอักษร โดยใช้ภาพพจน์วาทศิลป์ (rhetorical devices)⁸ (Wikipedia, 2007: Online) เช่น การเปรียบเทียบด้วยนัยประหวัด⁹ (association) เช่น อุปมาอุปมัย การเปรียบเทียบหรือเปรียบเทียบต่าง (resemblance) หรือ การใช้สัญลักษณ์¹⁰ (convention) เป็นต้น เพื่อกระตุ้นอารมณ์ของผู้อ่านหรือเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสนใจ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 32) ในงานวรรณกรรม สัญลักษณ์บางสัญลักษณ์มีความหมายเป็นสากลและสามารถพบได้บ่อยๆในงานเขียนต่างๆ เช่น บ้านไร่ (farm) มักแสดงถึงความรักและความมั่นคงในชีวิต นักชุกหมายถึงปัญญาและความรอบรู้ แต่สัญลักษณ์บางสัญลักษณ์ก็มีความหมายเฉพาะในวรรณกรรมเรื่องนั้นๆเท่านั้น ถ้าสัญลักษณ์ใดสัญลักษณ์หนึ่งปรากฏอยู่ตลอดเรื่องจะเรียกสัญลักษณ์นั้นว่า แนวเรื่อง [motif] ซึ่งหมายถึง “สถานการณ์ เหตุการณ์ แนวคิด จินตภาพ ประเภทของตัวละคร หรือสูตร [formula] ที่พบในวรรณกรรมต่างๆ นิทานชาวบ้าน หรือเรื่องปรัมปรา หรือส่วนประกอบของงานวรรณกรรมที่ตกแต่งให้เป็นแก่นเรื่องที่ มีลักษณะทั่วไปมากขึ้น เช่น “คนรูปอัปลักษณ์” ซึ่งกลายมาเป็นเจ้าหญิงผู้เลอโฉมหรือเจ้าชายรูปงาม เป็นแนวเรื่องที่เป็นที่นิยมในคติชาวบ้าน [folktales]...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 272) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 32)

นอกจากลีลาการประพันธ์ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว การใช้ถ้อยคำสำนวน (words) โครงสร้างประโยค (sentences) และ การจัดวางเนื้อหา (organization) ก็ควรให้ความสนใจด้วยเช่นกัน การเลือกใช้องค์ประกอบเหล่านี้อย่างเหมาะสม นอกจากจะทำให้ผู้อ่านอ่านได้ราบรื่นแล้ว ยังช่วยส่งเสริมให้เนื้อเรื่องน่าสนใจได้อีกทางหนึ่งด้วย

⁷ พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ - ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน นิยาม คำว่า “symbolism” ว่า “สัญลักษณ์นิยม” ซึ่งผู้เขียนพิจารณาแล้วเห็นว่าหากใช้ตามคำนิยามในพจนานุกรมผู้อ่านอาจเกิดความสับสนว่า “สัญลักษณ์นิยม” หมายถึง คติหรือแนวคิดทางศิลปะ เหมือน เช่น ลัทธินิยม (realism) ธรรมชาตินิยม (naturalism) หรือ คติเหนือจริง (surrealism) เป็นต้น ผู้วิจัยจึงแปลคำว่า “symbolism” ว่า การใช้สัญลักษณ์ ซึ่งมีความหมายตรงกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อมากกว่า

⁸ ผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นว่า Rhetorical devices ในที่นี้มีความหมายเหมือนกับคำว่า rhetorical figure (ภาพพจน์วาทศิลป์) ในพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ - ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ซึ่งนิยามความหมายของคำดังกล่าวไว้ว่า “การเรียบเรียงถ้อยร้อยคำอย่างมีศิลปะเพื่อการเน้นหรือให้บังเกิดผลด้วยวิธีการต่างๆ...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 365)

⁹ นัยประหวัด (association) หมายถึง “ความสัมพันธ์ต่อเนื่องประหวัดถึงกันระหว่างสิ่งใดสิ่งหนึ่งกับความคิดที่เกิดขึ้น... บทร้อยกรองนิยมใช้นัยประหวัดมาก เช่นในการใช้ภาพพจน์ต่างๆ อุปมา อุปมัย ฯลฯ ซึ่งก็คือนัยประหวัดนั่นเอง...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 43)

¹⁰ สัญลักษณ์ (convention) หมายถึง กลไกการประพันธ์ หลักการ วิธีดำเนินการ หรือรูปแบบซึ่งผู้เขียนกับผู้อ่าน (หรือผู้ชม) ยอมรับกัน ผู้อ่าน (หรือผู้ชม) ยอมให้ผู้เขียนมีอิสรภาพบางประการ เป็นต้นว่า... ในอันที่ลักษณะของบทร้อยกรอง สัญลักษณ์กำหนดไว้ว่า บทร้อยกรองชนิดนี้มี 14 บาท... คำนำนิทานจะใช้สำนวนโวหารและรูปแบบของบทเป็นแบบของสำนวนนิทานโดยเฉพาะ...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545:

ในงานวรรณกรรมเยาวชน ยังมีองค์ประกอบบางอย่างที่ปรากฏเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนที่จำเป็นต้องพิจารณาด้วย ได้แก่ องค์ประกอบของภาพ (visual elements) สื่อด้านศิลปะ (artistic styles) สื่อการนำเสนอภาพ (artistic media) และรูปแบบของหนังสือ (book format) อย่างไรก็ตาม เนื่องจากองค์ประกอบเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญเฉพาะในหนังสือภาพหรือวรรณกรรมที่ใช้ภาพช่วยในการเล่าเรื่อง ซึ่งวรรณกรรมแปลของนักวาดดี อุตตโมทย์ไม่มีลักษณะที่เข้าข่ายเหล่านั้น ผู้วิจัยจึงไม่ขอกล่าวถึงรายละเอียดขององค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้

องค์ประกอบของวรรณกรรมเยาวชนตามทฤษฎีของทอมลินสันและลินซ์-บราวน์ กล่าวถึงองค์ประกอบของวรรณกรรมที่จำเป็นต้องพิจารณาไว้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร ฉากท้องเรื่อง แก่นเรื่อง และลีลาการประพันธ์ ผู้วิจัยจะนำองค์ประกอบของวรรณกรรมตามทฤษฎีนี้ไปใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของวรรณกรรมของตัวบทต้นฉบับและบทแปล ในบทที่ 4 เพื่อให้เปรียบเทียบองค์ประกอบของต้นฉบับกับบทแปลเพื่อวิเคราะห์แนวทางการแปลที่ผู้แปลใช้

2.1.3 ประเภทของวรรณกรรมเยาวชน

คาร์ล เอ็ม ทอมลินสัน และแคร์ล ลินซ์-บราวน์ (1996) แบ่งประเภทของวรรณกรรมเยาวชนเป็น 7 ประเภท ดังนี้ กวีนิพนธ์ (poetry) หนังสือภาพ (picture books) วรรณกรรมโบราณ (traditional literature) จินตนิมิตสมัยใหม่ (modern fantasy) บันเทิงคดีสังคมนิยม (realistic fiction) บันเทิงคดีอิงประวัติศาสตร์ (historical fiction) และสารคดี (Nonfiction)

ในที่นี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงวรรณกรรมเยาวชนเพียง 5 ประเภท ได้แก่ วรรณกรรมโบราณ จินตนิมิตสมัยใหม่ บันเทิงคดีสังคมนิยม วรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์ และสารคดี เท่านั้น เนื่องจาก กวีนิพนธ์และหนังสือภาพเป็นวรรณกรรมที่มีรูปแบบการนำเสนอเฉพาะและแตกต่างจากวรรณกรรมเยาวชนอีก 5 ประเภทอย่างชัดเจน จึงทำให้ทราบว่าวรรณกรรมเยาวชนที่นักวาดดี อุตตโมทย์คัดเลือกมาแปลไม่จัดอยู่ในประเภทกวีนิพนธ์หรือหนังสือภาพอย่างแน่นอน ผู้วิจัยจึงจะไม่กล่าวถึงรายละเอียดของวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองประเภท

2.1.3.1 วรรณกรรมโบราณ (traditional literature)

วรรณกรรมโบราณเป็นเรื่องราวหรือบทร้อยกรองตั้งแต่สมัยโบราณที่ผ่านการเล่าสืบทอดกันมาปากต่อปาก ไม่ทราบที่มาชัดเจน และไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง ในสมัยก่อน เรื่องเล่าเหล่านี้จะได้รับการนำเสนอว่าเป็นเรื่องจริงหรือมีเค้าโครงมาจากเรื่องจริง แต่ในปัจจุบัน เป็นที่

เข้าใจกันดีแล้วว่าเรื่องเล่าเหล่านี้เป็นเรื่องราวที่มาจากจินตนาการล้วนๆ หรือไม่ก็เกือบทั้งหมด (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 100)

วรรณกรรมโบราณสามารถแบ่งย่อยได้เป็นหลายประเภทเช่นเดียวกับวรรณกรรมเยาวชนประเภทอื่นๆ แต่วรรณกรรมโบราณทุกประเภทมีลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงกัน ดังนี้

โครงเรื่องของวรรณกรรมโบราณมักสั้นกว่าโครงเรื่องของวรรณกรรมประเภทอื่นๆ เนื่องจากผ่านการเล่าต่อๆ กันมา รายละเอียดต่างๆ จึงมักเลือนหายไป แต่การกระทำของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องจะได้รับการถ่ายทอดมาอย่างครบถ้วนและชัดเจน ตัวละครมักมีอุปนิสัยที่เด่นชัดเพียงประการเดียวจึงสามารถทราบได้ง่ายว่าตัวละครตัวไหนดีและตัวไหนร้าย หากท้องเรื่องไม่มีความสำคัญสำหรับวรรณกรรมโบราณจึงมักมีการบรรยายไว้เพียงคร่าวๆ และคลุมเครือเท่านั้น (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 101) เช่น “นานแสนนานมาแล้ว ณ ดินแดนอันไกลโพ้น...” ภาษาที่ใช้ในวรรณกรรมโบราณมักมีจังหวะและคล้องจองกัน แต่ในแต่ละเรื่องมักมีให้เห็นไม่มากนักเนื่องจากบทบรรยายยาวๆ หรือคำอธิบายต่างๆ มักหดสั้นลงจากการเล่าปากต่อปากสืบต่อกันมา สีสนาการประพันธ์มักเริ่มต้นและลงท้ายด้วยลักษณะเดิมๆ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 100) เช่น ขึ้นต้นด้วย “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” และลงท้ายด้วย “แล้วทั้งสองก็ครองรักกันอย่างมีความสุขไปตลอดกาล” วรรณกรรมโบราณมีการใช้แนวเรื่องหรือเรื่องราวซ้ำๆ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 100) เช่น การใช้จำนวนสาม เช่น พี่น้องสามคน พรสามประการ หรือมีประโยคหรือคาถาเวทมนตร์ที่ท่องซ้ำๆ ในเรื่อง เช่น “กระจกวิเศษ จงบอกข้าเถิด...” แก่นเรื่องที่พบบ่อยที่สุดในวรรณกรรมโบราณคือ แก่นเรื่องเกี่ยวกับความดีความชั่ว ผลของความอหิวาสูหา และเรื่องที่ยอธิบายวิถีความเป็นไปของโลก และลักษณะเด่นที่ทำให้วรรณกรรมโบราณเป็นที่ชื่นชอบของเยาวชนก็คือ การที่วรรณกรรมโบราณมักจบอย่างมีความสุข (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 100)

วรรณกรรมประเภทนี้สร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่านได้อย่างดียิ่งด้วยการดำเนินเรื่องที่ฉับไว น่าตื่นเต้น ตัวละครเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีการใช้เวทมนตร์และองค์ประกอบตามจินตนาการ รวมทั้งการจบเรื่องอย่างมีความสุขทำให้วรรณกรรมประเภทนี้เป็นที่ชื่นชอบของเด็กอายุ 3-8 ปีเป็นพิเศษ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 101)

วรรณกรรมโบราณในที่นี้หมายถึงเรื่องราวเก่าแก่ที่เล่าสืบต่อกันมาปากต่อปาก ไม่ทราบที่มา และไม่ปรากฏชื่อผู้แต่งเท่านั้น เรื่องเล่าหรือนิทานที่มีลักษณะและองค์ประกอบคล้ายคลึงกับวรรณกรรมโบราณ แต่เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่และ/หรือปรากฏชื่อผู้แต่งชัดเจนจะไม่จัดรวมไว้ในวรรณกรรมเยาวชนประเภทนี้ เนื่องจากเรื่องราวที่แต่งขึ้นจะมีแนวความคิดแบบร่วมสมัยอยู่ในงาน ดังนั้น ถึงแม้รูปแบบการประพันธ์จะเป็นแบบวรรณกรรมโบราณ แต่จะขอยกไปอธิบายร่วมกับวรรณกรรมประเภทจินตนิมิตสมัยใหม่ (modern fantasy) ต่อไป

วรรณกรรมโบราณอาจแบ่งเป็นประเภทย่อยๆ ได้ดังนี้

2.1.3.1.1 เรื่องปรัมปรา (myths)

เรื่องปรัมปรา หมายถึง “เรื่องที่ไม่จริงและเกี่ยวข้องกับผู้อยู่เหนือธรรมชาติหรืออย่างน้อยก็เหนือมนุษย์ เรื่องปรัมปราจะเกี่ยวข้องกับการสร้างโลกเสมอไป จะอธิบายว่าสิ่งต่างๆ เกิดขึ้นมาได้อย่างไร จะนำความรู้สึกับความคิดมารวมกันให้เป็นเรื่องราวขึ้นมา... เรื่องปรัมปรา... หลายเรื่องเป็นสิ่งที่มนุษย์สมัยดั้งเดิมใช้อธิบายปรากฏการณ์ของธรรมชาติและอำนาจของจักรวาล” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 275) เรื่องปรัมปราอาจมีที่มาจากพิธีกรรมทางศาสนาในสมัยโบราณ ตัวละครในเรื่องปรัมปราโดยมากเป็นเทพหรือเทพีองค์ต่างๆ และอาจมีการกล่าวถึงมนุษย์บ้างเล็กน้อย ฉากท้องเรื่องมักเป็นที่พำนักของเหล่าทวยเทพ เรื่องปรัมปราสะท้อนธรรมชาติของมนุษย์และสิ่งที่อยู่ในใจของมนุษย์ วรรณกรรมโบราณประเภทนี้มักมีเนื้อเรื่องซับซ้อน และมีการใช้สัญลักษณ์มากจึงเหมาะกับเด็กโต อายุตั้งแต่ 9 ปีขึ้นไป (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 107)

2.1.3.1.2 महाकाव्य (epics)

มหากาพย์เป็นเรื่องเล่าขนาดยาวเกี่ยวกับการผจญภัยของมนุษย์และวีรกรรมอันกล้าหาญ โดยแบ่งเล่าเป็นตอนๆ เนื้อเรื่องของมหากาพย์มักเป็นเรื่องจากประมวลเรื่องปรัมปรา (mythology) ตัวละครมีทั้งมนุษย์และเทพ แต่ตัวละครของเรื่องจะเป็นมนุษย์หรืออภิมนุษย์ (superhuman) เสมอ เรื่องราวในมหากาพย์จะใช้โลกมนุษย์เป็นฉากท้องเรื่อง แต่รายละเอียดมักไม่ตรงกับความเป็นจริง เรื่องประเภทนี้เหมาะกับเยาวชนที่ศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาหรืออุดมศึกษา เนื่องจากมหากาพย์เป็นเรื่องขนาดยาวและเนื้อเรื่องซับซ้อน อย่างไรก็ตาม บางครั้งมีการตัดทอนและดัดแปลงมหากาพย์บางเรื่องให้ง่ายขึ้นเพื่อให้เด็กที่อายุยังน้อยอ่านด้วยเช่นกัน (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 107)

2.1.3.1.3 ตำนานและนิทานเหลือเชื่อ (legends and tall tales)

ตำนานเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงหรือเชื่อกันว่าเป็นเช่นนั้น และการกระทำอันพิสดารของพวกเขา เช่น กษัตริย์อาเธอร์ หรือพ่อมดเมอริลิน ถึงแม้ว่าในปัจจุบันเข้าใจกันเป็นอย่างดีแล้วว่า เรื่องเล่าเหล่านี้เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมาจากจินตนาการ แต่ในอดีตผู้คนต่างเชื่อกันอย่างจริงจังว่าบุคคลในตำนานเหล่านี้มีตัวตนจริง (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 107)

นิทานเหลือเชื่อเป็นเรื่องเล่าเกินจริงเกี่ยวกับการกระทำของบุคคลทั้งที่มีตัวตนอยู่จริงและที่แต่งขึ้นจากจินตนาการ ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่านิทานเหลือเชื่อเป็นประเภทย่อยของตำนานอีกทีหนึ่ง ถึงแม้ว่านิทานเหลือเชื่อจะเล่าเรื่องความสามารถและการกระทำอันน่าชื่นชมของวีรบุรุษ แต่เนื้อเรื่องจะได้รับการปรุงแต่งให้เกินจริงไปในแนวขบขันและไอ้อวด (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 107)

ตำนานเป็นเรื่องเล่าที่มีขนาดค่อนข้างยาวและซับซ้อน รวมทั้งมักเป็นเรื่องราวจริงจังจึงเหมาะสำหรับเด็กโตที่มีประสบการณ์การอ่านมากสักหน่อย ส่วนนิทานเหลือเชื่อมีขนาดสั้นกว่าและเนื้อเรื่องตลกขบขันเหมาะกับเยาวชนอายุตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป

2.1.3.1.4 นิทานชาวบ้าน (folktales)

นิทานชาวบ้านเป็นเรื่องเล่าจากวิถีชีวิตและจินตนาการของผู้คนหรือชาวบ้าน ลักษณะพิเศษของนิทานชาวบ้านคือความเป็นสากล ลักษณะของนิทานชาวบ้านในแต่ละสังคมแม้รายละเอียดในเรื่องจะแตกต่างกันไปบ้าง แต่โครงเรื่องและเนื้อเรื่องมักคล้ายคลึงกัน นิทานชาวบ้านเป็นวรรณกรรมพื้นบ้านที่เยาวชนชื่นชอบที่สุดและเหมาะกับเยาวชนอายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 108)

เรื่องราวที่นำมาเล่าในนิทานชาวบ้านมีความหลากหลายอย่างมาก เช่น เรื่องเล่าในปราสาท (castle tales) เป็นเรื่องเล่ากันในหมู่ชนชั้นสูงในสมัยโบราณ มักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวีรกรรมอันกล้าหาญ และคุณงามความดีของชนชั้นปกครอง ในทางตรงข้าม เรื่องเล่าในกระท่อม (cottage tales) ซึ่งเป็นเรื่องเล่ากันในหมู่สามัญชน มักนำเสนอว่าชนชั้นปกครองเป็นเจ้านายที่ทารุณโหดร้ายและเอาเปรียบ แต่มักต้องเสียทำให้กับชาวบ้านธรรมดาที่เข้มแข็งและเฉลียวฉลาด (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 108)

ถึงแม้เรื่องราวในนิทานชาวบ้านจะมีความหลากหลายอย่างยิ่ง แต่ก็สามารถแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 108 - 109)

2.1.3.1.4.1 นิทานไม่รู้จบ (cumulative) จะใช้การซ้ำคำ การเพิ่มเติมเนื้อหาทีละน้อย และจังหวะในการสร้างความสนุกสนานจากโครงเรื่องที่อ่อนหรือแทบไม่มีอะไรเลย เด็กอายุ 3-5 ปีจะชอบเรื่องเล่าลักษณะนี้เนื่องจากเนื้อเรื่องเข้าใจง่าย ไม่มีรายละเอียดซับซ้อน

2.1.3.1.4.2 นิทานเบาสมอง (humorous) เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการกระทำเป็นๆ หรือข้อผิดพลาดตลกๆ ของตัวละคร ตัวละครในนิทานเบาสมองจะคงบุคลิกตลกๆ เช่นนี้ไว้ตลอดเวลาเพื่อให้ผู้อ่านขบขันไปกับความเป็นของตัวละครอย่างเต็มที่

2.1.3.1.4.3 นิทานสัตว์ (beast) ตัวละครในเรื่องโดยมากเป็นสัตว์พูดได้ หรืออาจมีการเอ่ยถึงมนุษย์บ้างเล็กน้อย เรื่องราวในนิทานสัตว์มักเล่าแบบเกินจริง เมื่ออ่านนิทาน สัตว์ เด็กเล็กๆ จะสนุกสนานไปกับเหล่าสัตว์พูดได้ ส่วนเด็กโตก็จะเข้าใจและตระหนักได้ว่าเหล่า สัตว์พูดได้เป็นสัญลักษณ์แทนพฤติกรรมของมนุษย์

2.1.3.1.4.4 นิทานเวทมนตร์ (magic tales) บางครั้งเรียกว่า นิทาน อัจฉรย์ (wonder tales) หรือเทพนิยาย (fairy tales) มีเรื่องของเวทมนตร์หรือคาถาใน องค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องไม่ว่าจะเป็นตัวละคร เช่น นางฟ้า เอลฟ์ แม่มด มายากร ในนิทานเวท มนตร์ ตัวละครเหล่านี้จะใช้วัตถุที่มีเวทมนตร์หรือกล่าวถ้อยคำที่มีเวทมนตร์เพื่อร้ายคาถาให้ สัมฤทธิ์ผล นอกจากนั้น ในนิทานเวทมนตร์ยังมีองค์ประกอบหรือเหตุการณ์ในเรื่องที่เกินจริงด้วย เช่น กระชกพูดได้ ปราสาทแก้ว ป่าดงมนตร์ หรือการหลับใหลนาน 100 ปี เป็นต้น

2.1.3.1.4.5 นิทานทำไม (pourquoi) เป็นเรื่องเล่าที่อธิบาย ปรากฏการณ์ธรรมชาติ เรื่องเล่าเหล่านี้เป็นคำอธิบายที่คนในสมัยโบราณแต่งขึ้นมาเพื่อตอบ คำถามว่า "ทำไม" นิทานทำไมมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องปรัมปราอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตาม ใน นิทานทำไม เหล่าทวยเทพจะไม่มีบทบาทใดๆ และฉากท้องเรื่องของนิทานทำไมก็คือโลกมนุษย์

2.1.3.1.5 นิทานอุทาหรณ์ (fables) เป็นนิทานง่ายๆ เล่าเรื่องเกี่ยวกับการ กระทำของตัวละครที่ให้คติคำสอนหรือบอกเล่าความจริงในโลก โดยมาก คติคำสอนจากนิทาน อุทาหรณ์จะแสดงไว้อย่างชัดเจนท้ายเรื่อง นิทานอุทาหรณ์เป็นที่นิยมของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เนื่องจากนิทานเหล่านี้เข้าใจง่ายและนำเสนอคำสอนไว้ได้อย่างชาญฉลาด การใช้สัตว์เป็น สัญลักษณ์แทนพฤติกรรมของมนุษย์เป็นกลวิธีที่นอกจากจะมีประสิทธิภาพแล้ว ยังเป็นการ หลีกเลี่ยงการกระทบกระทั่งบุคคลต่างๆ อีกด้วย

2.1.3.1.6 นิทานศาสนา (religious tales)

นิทานศาสนาเป็นเรื่องเล่าที่เนื้อหาของเรื่องอ้างอิงจากเอกสารทางศาสนา หรือคัดลอกมาจากต้นฉบับที่เป็นข้อเขียนทางศาสนา นิทานศาสนาอาจนำเสนอเรื่องราวที่ช่วยให้ ผู้อ่านทราบและเข้าใจพัฒนาการของศาสนาหรืออาจนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ในศาสนาในรูปแบบ ของเรื่องเล่าหรือที่เรียกว่า นิทานคติสอนใจ (parables)

วรรณกรรมโบราณเป็นเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา และเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับ ตัวของมนุษย์ ดังนั้น การได้อ่านและเรียนรู้วรรณกรรมโบราณจึงมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อเยาวชน

นอกจากจะได้รับความเพลิดเพลินจากเนื้อเรื่องที่น่าสนใจแล้ว ยังได้เรียนรู้วัฒนธรรมของทั้งสังคมที่ตนเองอยู่และสังคมอื่นๆ ด้วย

4.1.3.2 จินตนิมิตสมัยใหม่ (Modern Fantasy)

จินตนิมิตสมัยใหม่ หมายถึง วรรณกรรมที่เหตุการณ์ในเรื่อง ฉากท้องเรื่อง หรือตัวละครไม่มีหรือไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกของความเป็นจริง ในวรรณกรรมประเภทนี้ สัตว์จะพูดได้ สิ่งไม่มีชีวิตจะมีชีวิต มนุษย์อาจตัวใหญ่เท่ายักษ์หรืออาจตัวเล็กเท่านิ้วหัวแม่มือ หรือมีการสร้างโลกและดินแดนในจินตนาการ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 121)

ในจินตนิมิตสมัยใหม่จะปรากฏชื่อผู้แต่งชัดเจนซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้วรรณกรรมประเภทนี้ต่างจากวรรณกรรมโบราณที่เป็นเรื่องราวเล่าขานกันสืบต่อกันมาตั้งแต่อดีต ถึงแม้เหตุการณ์ต่างๆ ในจินตนิมิตสมัยใหม่จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริง

นักประพันธ์จินตนิมิตสมัยใหม่มักแต่งเรื่องออกมาในรูปแบบหนังสือชุด (cycle format) ซึ่งโดยมากมักออกมาราว 3-4 เล่ม หนังสือแต่ละเล่มในหนังสือชุดจะเชื่อมโยงกันด้วยตัวละคร ฉากท้องเรื่อง หรืออาจทั้งสององค์ประกอบ หนังสือลักษณะนี้จะน่าสนใจสำหรับผู้่านที่ชื่นชอบตัวละครในเรื่องเป็นพิเศษจึงยินดีที่จะได้อ่านเรื่องราวของตัวละครที่พวกเขาชื่นชอบอีกครั้งในหนังสือเล่มต่อไป ในวรรณกรรมชุดเดียวกัน (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 121)

จินตนิมิตสมัยใหม่สามารถแบ่งออกได้เป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

2.1.3.2.1 นิทานชาวบ้านสมัยใหม่ (modern folklore)

นิทานชาวบ้านสมัยใหม่เป็นเรื่องราวที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกับรูปแบบของวรรณกรรมโบราณและมีลักษณะองค์ประกอบทางวรรณกรรมในเรื่องคล้ายคลึงกันด้วย เช่น บรรยายฉากท้องเรื่องและตัวละครเพียงคร่าวๆ ความขัดแย้งในเรื่องรุนแรง ชัดเจน เน้นการดำเนินเรื่องเร็ว เป็นต้น แต่นิทานชาวบ้านสมัยใหม่จะทราบแน่ชัดว่าใครเป็นผู้ประพันธ์ จึงกล่าวได้ว่านิทานชาวบ้านสมัยใหม่ไม่ได้มาจากมรดกทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนที่ถ่ายทอดกันเรื่อยมาตั้งแต่อดีต แต่เป็นเรื่องราวที่เกิดจากจินตนาการของคนคนเดียวที่เลือกสรรวิธีการถ่ายทอดเรื่องราวในจินตนาการของเขาในรูปแบบนี้เท่านั้น

นิทานชาวบ้านสมัยใหม่เปรียบเสมือนเครื่องถ่วงดุลวรรณกรรมโบราณเพราะนิทานชาวบ้านดั้งเดิมจะนำเสนอตัวละครและเรื่องราวในลักษณะเดิมๆ และค่อนข้างล้าสมัย เช่น ผู้หญิงในวรรณกรรมโบราณดั้งเดิมมักอ่อนแอ ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ นิทานชาวบ้านสมัยใหม่จะนำเสนอตัวละครและเรื่องราวที่แตกต่างและทันสมัยขึ้น เช่น ในนิทานชาวบ้านสมัยใหม่มีการสร้าง

ให้ผู้หญิงเข้มแข็งและสามารถกำหนดชะตาชีวิตของตัวเองได้ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 127)

2.1.3.2.2 จินตนิมิตสมัยใหม่เรื่องสัตว์ (animal fantasy)

สัตว์ในจินตนิมิตสมัยใหม่เรื่องสัตว์จะแสดงพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ เช่น มีการแสดงอารมณ์ความรู้สึก รู้จักใช้เหตุผล หรือสามารถพูดได้ แต่ก็ยังคงรักษาลักษณะเด่นของสัตว์ชนิดนั้นๆ ไว้ด้วย เช่น กระจ่างในจินตนิมิตสมัยใหม่เรื่องสัตว์จะยังคงความว่องไวและความสามารถในการหลบหนีและซ่อนตัวจากศัตรูไว้ แต่นักประพันธ์อาจเพิ่มลักษณะของมนุษย์เข้าไปด้วย เช่น สร้างให้กระจ่างพูดคุยและแสดงความเอื้ออาทรต่อกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว

จินตนิมิตสมัยใหม่เรื่องสัตว์เหมาะสำหรับคนทุกวัยตั้งแต่เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือเองไม่ได้ไปจนถึงผู้ใหญ่ โดยความยากง่ายและความซับซ้อนของเนื้อเรื่องก็จะแตกต่างกันไปตามวัยของกลุ่มเป้าหมายของหนังสือเล่มนั้นๆ วรรณกรรมสำหรับเด็กเล็กมักเป็นเรื่องเบาสมองและตลกขบขัน อ่านเข้าใจและติดตามเรื่องได้ง่าย ส่วนหนังสือสำหรับเด็กที่โตขึ้นมาสักหน่อย เนื้อเรื่องก็จะซับซ้อนขึ้น ตัวละครมีพัฒนาการและมีมิติมากขึ้น (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 128)

ถึงแม้ช่วงอายุ 8-9 ปีจะเป็นช่วงที่นักอ่านชื่นชอบจินตนิมิตสมัยใหม่เรื่องสัตว์มากเป็นพิเศษ แต่นักอ่านจำนวนมากที่พ้นช่วงวัยนั้นไปแล้วก็ยังอ่านวรรณกรรมประเภทนี้อยู่ ในวรรณกรรมจินตนิมิตเรื่องสัตว์สำหรับเด็กโตและผู้ใหญ่ นักประพันธ์จะสร้างโลกของสัตว์ขึ้นมาอย่างจริงจังและบรรยายสภาพขององค์ประกอบทุกอย่างเป็นภาพอย่างชัดเจนและนำเสนอความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในโลกนั้นอย่างครบถ้วน ตัวอย่างวรรณกรรมเรื่องสัตว์สำหรับเด็กโตและผู้ใหญ่ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 128) เช่น *หนูล่องยา* แปลจากเรื่อง *Mrs. Frisby and the Rats of NIMH* ของ โรเบิร์ต ซี. โอเบรียน (Robert C. O'Brien) และ *ทุ่งวอดเตอร์ชิป* แปลจากเรื่อง *Watership Down* ของ ริชาร์ด อัดัมส์ (Richard Adams)

2.1.3.2.3 จินตนิมิตสมัยใหม่เน้นของเล่นและสิ่งของมีชีวิต (personified toys and objects)

ในวรรณกรรมประเภทนี้ ของเล่นหรือสิ่งของของตัวละครในเรื่องจะมีชีวิตขึ้นมา เช่น *พิน็อคคิโอ* แปลจากเรื่อง *The Adventure of Pinocchio* ของ คาร์โล คอลโลดี (Carlo Collodi) การที่ของเล่นหรือสิ่งของในเรื่องมีชีวิตขึ้นมาเพื่อให้เจ้าของได้ชื่นชมและมีความสุขเปรียบเสมือนสิ่งเหล่านั้นมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ ในสายตาของผู้อ่านด้วย วรรณกรรมประเภทนี้เหมาะ

กับเด็กตั้งแต่ก่อนวัยเรียนไปจนถึงช่วงประถมศึกษาตอนปลาย (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 128)

2.1.3.2.4 จินตนิมิตสมัยใหม่เน้นตัวละครประหลาดและสถานการณ์พิสดาร (unusual characters and strange situations)

การใช้ตัวละครประหลาดและสถานการณ์พิสดารเป็นวิธีการนำเสนอจินตนิมิตสมัยใหม่วิธีหนึ่ง เนื้อเรื่องจะได้รับการถ่ายทอดโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงตั้งแต่ต้นเรื่อง แต่ตัวละครในเรื่องจะต้องประสบกับเหตุการณ์หรือตัวละครที่แปลกประหลาด เช่น *อลิซในแดนมหัศจรรย์* แปลจากเรื่อง *Alice's Adventure in Wonderland* ของ ลูอิส แครอล (Lewis Carroll) ซึ่งเป็นเรื่องที่โด่งดังที่สุดสำหรับวรรณกรรมประเภทนี้ ตัวอย่างเหตุการณ์ประหลาดในวรรณกรรมประเภทนี้เช่น เด็กชายเล็กๆ คนหนึ่งพายลูกพีชข้ามมหาสมุทรแอตแลนติก ในเรื่อง *พีชยักษ์* แปลจากเรื่อง *James and the Giant Peach* ของ โรอัลด์ ดาห์ล (Roald Dahl) ส่วนตัวอย่างตัวละครแปลกประหลาด เช่น เด็กชายอดกระป๋องผลิตจากโรงงาน และมีอุปนิสัยตามอุดมคติของผู้ใหญ่ ในเรื่อง *เด็กกระป๋อง* แปลจากเรื่อง *KONRAD oder Das Kind aus der Konservenbüchse* ของ คริสทีเนอ นอสลิงเงอร์ (Christine Nöstlinger) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 128 - 129)

2.1.3.2.5 จินตนิมิตสมัยใหม่เน้นโลกของคนตัวเล็ก (worlds of little people)

สังคมหรือชุมชนของคนตัวเล็กทั้งที่อาศัยอยู่ในโลกร่วมกับมนุษย์หรืออยู่ในโลกของพวกเขาเองเป็นอีกลักษณะหนึ่งของจินตนิมิตสมัยใหม่ที่นักประพันธ์นิยมนำมาใช้ ตัวละครลักษณะนี้ก็เป็นที่ชื่นชอบของเยาวชนอย่างยิ่งเช่นกันเพราะมนุษย์ซึ่งเป็น "คนตัวโต" ในวรรณกรรมประเภทนี้มักถูกคนตัวเล็กซึ่งอ่อนแอและไร้ทางสู้ตลบหลังหรือจัดการได้เสมอ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 129) เช่น วรรณกรรมเยาวชนชุด *คนตัวจิ๋ว* แปลจากวรรณกรรมชุด *The Borrowers* ของ แมรี่ นอร์ตัน (Mary Norton)

ตัวอย่างชุมชนคนตัวเล็กในวรรณกรรมเยาวชน เช่น ชุมชนชาวพีเพิล (The People) ที่อาศัยอยู่ลึกลงไปใต้ดิน จากวรรณกรรมเยาวชนชุด *อาร์ทีมิส ฟาล์ว* แปลจากวรรณกรรมชุด *Artemis Fowl* ของ อีออนน์ (ไอเวน) โคลเฟอร์ (Eion [Owen] Colfer)

2.1.3.2.6 จินตนิมิตสมัยใหม่เน้นเหตุการณ์เหนือธรรมชาติและจินตนิมิตสมัยใหม่แนวลึกลับ (supernatural Events and Mystery Fantasy)

เหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่พบบ่อยที่สุดในวรรณกรรมเยาวชนคือเรื่องผี (ghost stories) สำหรับเด็กเล็กเรื่องผีจะน่าสยดสยองใจก็ต่อเมื่อเรื่องนั้นนำเสนอในแนวเบาสมองและตลกขบขัน ผีสาวในวรรณกรรมเยาวชนมีทั้งฝ่ายดีที่คอยช่วยเหลือตัวละครในเรื่องและฝ่ายไม่ดีที่คอยหลอกหลอนให้ผู้คนหวาดกลัว (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 129)

แม่มดและการใช้เวทมนตร์คาถา (witchcraft) เป็นเรื่องเหนือธรรมชาติอีกลักษณะหนึ่งที่มีพบในวรรณกรรมเยาวชน ไม่ว่าจะในวรรณกรรมโบราณหรือวรรณกรรมสมัยใหม่ก็นำเสนอภาพของแม่มดว่าเป็นหญิงชราขี้ไม่กวาด อย่างไรก็ตาม เรื่องเกี่ยวกับแม่มดในวรรณกรรมเยาวชนเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์อย่างหนักเพราะในสังคมตะวันตกมีกลุ่มคนหลายกลุ่มที่ออกมาประกาศตัวว่าเป็นแม่มดและสามารถใช้เวทมนตร์คาถาได้ ผู้ปกครองจึงมักหลีกเลี่ยงไม่ให้บุตรหลานอ่านหนังสือที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับแม่มด (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 129 - 130)

2.1.3.2.7 จินตนิมิตสมัยใหม่อิงประวัติศาสตร์

จินตนิมิตสมัยใหม่อิงประวัติศาสตร์ หรือจินตนิมิตสมัยใหม่เหลื่อมเวลา (time-warp fantasy) เล่าเรื่องราวของตัวเอกในเรื่องซึ่งเป็นบุคคลในยุคปัจจุบันที่หลุดเข้าไปในยุคสมัยอื่นไม่ว่าด้วยวิธีการหรือเหตุผลใดก็ตาม ผู้อ่านจะรับรู้เรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคสมัยที่แตกต่างกัน 2 ยุคผ่านตัวเอกที่เป็นบุคคลในยุคปัจจุบันซึ่งจะได้พบเจอและตื่นตาตื่นใจไปกับวัฒนธรรมของยุคสมัยที่แตกต่างไปจากยุคสมัยของเขา ในจินตนิมิตสมัยใหม่อิงประวัติศาสตร์ฉากท้องเรื่องและเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์จะต้องได้รับการบรรยายอย่างละเอียดและถูกต้องตามความเป็นจริง (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 130)

2.1.3.2.8 จินตนิมิตสมัยใหม่เล่าเรื่องการเดินทางเพื่อแสวงหา (quest stories)

เป็นเรื่องราวการผจญภัยโดยมีจุดมุ่งหมายในการแสวงหาบางสิ่งบางอย่างซึ่งไม่จำเป็นต้องทำเพื่อจุดมุ่งหมายที่ยิ่งใหญ่ เช่น เพื่อผดุงความยุติธรรม หรือเพื่อบ้านเมือง เสมอไป บางครั้งการแสวงหาอาจเป็นไปเพื่อผลประโยชน์ของตนเองเท่านั้น เช่น การแสวงหาสมบัติที่สาบสูญ วรรณกรรมประเภทนี้ที่นำเสนอเรื่องราวที่จริงจัง บางครั้งเรียกว่า จินตนิมิตสมัยใหม่ขั้นสูง (high fantasy) ความขัดแย้งในจินตนิมิตสมัยใหม่ขั้นสูงมักเป็นการต่อสู้กันระหว่างความดีกับความชั่ว ตัวละครอาจเป็นตัวละครจากตำนานหรือเรื่องปรัมปรา ตัวเอกของเรื่องจะต้องต่อสู้ฝ่า

พันกับความชั่วร้ายจากภายนอกและความอ่อนแอภายในจิตใจตนเอง ดังนั้น วรรณกรรมลักษณะนี้จึงมักสอดแทรกการค้นพบตัวเองและการเติบโตขึ้นของตัวเองไว้เป็นพื้นฐานของเรื่อง เช่น วรรณกรรมเรื่อง *ฮอบบิท* แปลจากเรื่อง *The Hobbit* ของ เจ. อาร์. อาร์. โทลคีน (J. R. R. Tolkien) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 130)

จินตนิมิตสมัยใหม่เล่าเรื่องการเดินทางเพื่อแสวงหามีเนื้อหาซับซ้อนจึงเหมาะสำหรับเด็กอายุ 10- 11 ปี ไปจนถึงผู้ใหญ่

2.1.3.2.9 นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนิมิตสมัยใหม่แนววิทยาศาสตร์

นิยายวิทยาศาสตร์เป็นรูปแบบของงานประพันธ์จากจินตนาการ นำเสนอภาพของสิ่งต่างๆ บนพื้นฐานของข้อมูลและหลักการทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้น องค์ประกอบในวรรณกรรมประเภทนี้ต้องมีความเป็นไปได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ ข้อเสนอพื้นฐานต่างๆ เกี่ยวกับอนาคตของมนุษยชาติและจักรวาลในนิยายวิทยาศาสตร์ทำให้ผู้อ่านคล้อยตามและเชื่อว่ามีความเป็นไปได้เพราะแต่งเติมมาจากแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่มีอยู่จริง (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 131)

ในนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ เช่น การควบคุมความคิด การเดินทางในอวกาศ หรือผู้มาเยือนจากนอกโลก ดูจะไม่เกินจริงไปเลยแม้แต่น้อย เขาวงกตขึ้นชอบนิยายวิทยาศาสตร์เพราะพวกเขารับรู้ เข้าใจ และรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับตัวละครที่ต้องปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เช่นเดียวกับที่พวกเขาต้องประสบในการใช้ชีวิตในสังคม นอกจากนั้น นิยายวิทยาศาสตร์บางเรื่องนำเสนอภาพของโลกที่ในวันใดวันหนึ่งในอนาคตพวกเขาอาจต้องไปอาศัยด้วยเหตุนี้ ในบางครั้งจึงเรียกนวนิยายวิทยาศาสตร์ว่า วรรณกรรมแห่งโลกอนาคต (futuristic fiction) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 131)

ความแตกต่างระหว่างนิยายวิทยาศาสตร์และจินตนิมิตสมัยใหม่แนววิทยาศาสตร์ไม่ชัดเจนและยังไม่เป็นที่ยอมรับอย่างเป็นทางการ แต่ในจินตนิมิตสมัยใหม่แนววิทยาศาสตร์ คำอธิบายทางวิทยาศาสตร์ไม่จำเป็นต้องเป็นไปได้เสมอไป อาจใช้เหตุผลตามจินตนาการมาอธิบายนวัตกรรมหรือโลกใหม่ที่ไม่มีใครรู้จัก ฉากท้องเรื่องของจินตนิมิตสมัยใหม่แนววิทยาศาสตร์มักผสมผสานกันระหว่างองค์ประกอบในประมวลเรื่องปรัมปรากับวรรณกรรมโบราณโดยใช้แนวคิดทางวิทยาศาสตร์มาอธิบายความเป็นไปได้ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 131)

2.1.3.3 บันเทิงคดีสังคมนิยม (realistic fiction)

สังคมนิยม (realism) เป็น “คตินิยมทางศิลปะที่ถือว่า จุดประสงค์ของศิลปะคือการแสดงภาพของวิถีชีวิตอย่างตรงไปตรงมาและไม่มีความเห็นส่วนตัวของศิลปินเข้าไปปะปน นั่นคือการแสดงสิ่งต่างๆ ‘ตามที่เป็นจริง’... สังคมนิยมถือว่ารายละเอียดที่เป็นรูปธรรมและพิสูจน์ได้ มีคุณค่ายิ่งกว่าการกล่าวคลุมๆ ไปอย่างกว้างๆ และถือว่าความถูกต้องเที่ยงตรงเหมือนกับถ่ายมีคุณค่ายิ่งกว่า ‘การตีความ’ ตามประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินเอง...” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: 354) มาร์แชล (Marshall, 1988 อ้างถึงใน Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 140) เสนอว่าสังคมนิยมในงานวรรณกรรมต้องประกอบด้วยองค์ประกอบดังนี้

factual realism คือการบรรยายภาพคน สถานที่ และเหตุการณ์ในวรรณกรรมอย่างสมเหตุสมผลและสามารถเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริง

situational realism คือความสมเหตุสมผลของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง และความเป็นไปได้ที่เหตุการณ์เช่นนั้นจะเกิดขึ้นได้จริง

emotional realism คือความรู้สึกร่วมและอารมณ์ของตัวละครสมเหตุสมผลและเป็นไปได้ตามความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง

social realism คือการนำเสนอภาพสังคมและสภาพแวดล้อม ณ เวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องตามสภาพที่เป็นจริงทั้งในทางที่ดีและไม่ดี

รูปแบบการนำเสนอบันเทิงคดีสังคมนิยมมี 3 รูปแบบ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 140) ดังนี้

บันเทิงคดีสังคมนิยมทั่วไป (realistic fiction) หมายถึง วรรณกรรมที่เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับคนหรือสัตว์ในลักษณะที่สามารถเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริง ถึงแม้ตัวละครในเรื่องจะเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการของนักประพันธ์ แต่การกระทำและการตอบโต้สถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องไม่แตกต่างจากการกระทำของคนหรือสัตว์ในความเป็นจริง บางครั้งเหตุการณ์ในบันเทิงคดีสังคมนิยมอาจเป็นเหตุการณ์แปลกและแทบไม่มีโอกาสเกิดขึ้นได้เลย แต่ตราบดีที่เหตุการณ์นั้นสามารถเกิดขึ้นได้จริงแม้จะมีโอกาสเป็นไปได้เพียงน้อยนิดเท่านั้นก็จัดว่าเป็นเรื่องในแนวสังคมนิยม (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 130)

บันเทิงคดีสังคมนิยมร่วมสมัย (contemporary realism) เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบันและนำเสนอทัศนคติและลักษณะต่างๆ ทางสังคมของวัฒนธรรมในปัจจุบัน มุ่งเน้นการนำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน เช่น การแบ่งแยกเชื้อชาติ ความยากจน โรคพิษสุราเรื้อรัง เป็นต้น บันเทิงคดีสังคมนิยมร่วมสมัยจะนำเสนอภาพของสังคมทั้งสองด้าน เช่น การเล่าเรื่องความสนุกสนานและชีวิตที่มีความสุขของเด็กๆ แต่ก็จะมีกล่าวถึงความยากลำบากต่างๆ ที่

พวกเขาต้องประสบด้วย อาจกล่าวได้ว่าบันเทิงคดีสังคมนิยมร่วมสมัยจะนำเสนอเนื้อหาและแก่นเรื่องแหวกแนวไปจากเรื่องที่อยู่ในกระแสในขณะนั้น อย่างไรก็ตาม บันเทิงคดีสังคมนิยมร่วมสมัยเมื่อเวลาผ่านไปก็จะกลายเป็นเพียงบันเทิงคดีสังคมนิยมทั่วไปเท่านั้น เนื่องจากบันเทิงคดีสังคมนิยมร่วมสมัยเน้นนำเสนอความเป็นไปของยุคสมัย ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ดังนั้น เมื่อเวลาผ่านไปลักษณะการใช้คำพูด แนวคิด และค่านิยมต่างๆ ก็เปลี่ยนไป วรรณกรรมที่เคยร่วมสมัยจึงไม่เข้าสมัยอีกต่อไป (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 130)

นวนิยายปัญหา (problem novel) เป็นรูปแบบของบันเทิงคดีสังคมนิยมร่วมสมัย เนื้อเรื่องมุ่งเน้นการนำเสนอปัญหาสังคมเป็นหลัก วรรณกรรมลักษณะนี้ให้ความสำคัญกับความขัดแย้งในเรื่องมากกว่าโครงเรื่องและตัวละครในเรื่อง รูปแบบของวรรณกรรมเป็นเพียงเครื่องมือในการนำเสนอปัญหาทางสังคมเท่านั้น ดังนั้น เมื่อพิจารณาในฐานะงานวรรณกรรม นวนิยายปัญหาเรียกได้ว่าตื่นขึ้นเพราะตัวละครไม่มีมิติและโครงเรื่องแทบไม่มีเลย (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 130)

นอกจากนั้นทอมลินสันและลินช์-บราวน์ ยังได้แบ่งประเภทของบันเทิงคดีสังคมนิยมออกเป็น 6 ประเภทตามจุดเน้นของเรื่อง ดังนี้

2.1.3.3.1 บันเทิงคดีสังคมนิยมเน้นเรื่องครอบครัว (families)

นำเสนอเรื่องที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว วรรณกรรมเกี่ยวกับครอบครัวสำหรับเด็กเล็กจะนำเสนอความสุขในครอบครัว เล่าเรื่องราวกิจกรรมและการเล่นสนุกต่างๆ ของเด็ก ความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง หรือความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบัน นักประพันธ์วรรณกรรมเกี่ยวกับครอบครัวหลายคนเลือกนำเสนอภาพครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ เช่น ครอบครัวที่มีการหย่าร้าง ครอบครัวที่มีผู้ปกครองเพียงคนเดียว หรือครอบครัวที่มีพ่อเลี้ยง แม่เลี้ยง หรือลูกเลี้ยง ความขัดแย้งที่พบมากในวรรณกรรมประเภทนี้คือ ความยากลำบากในการพยายามปรับตัวเข้าหากันระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ การนำเสนอปัญหาในครอบครัวหรือเรื่องของครอบครัวในวรรณกรรมสำหรับเยาวชนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้เยาวชนเรียนรู้ความจริงที่ว่าไม่ใช่ทุกครอบครัวที่จะมีชีวิตที่มีความสุขและอบอุ่น (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 147)

2.1.3.3.2 บันเทิงคดีสังคมนิยมเน้นเรื่องของคนวัยเดียวกัน (peers)

แก่นเรื่องของวรรณกรรมประเภทนี้มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการที่ตัวละครเอกพยายามทำให้คนในวัยเดียวกันยอมรับและการสร้างสัมพันธ์ภาพอันแน่นแฟ้นระหว่างเพื่อนไม่ว่า

จะเป็นเพศเดียวกันหรือคนละเพศ วัยเดียวกันหรือคนละวัย หรืออยู่ในสังคมเดียวกันหรือคนละสังคมก็ได้ วรรณกรรมประเภทนี้จะให้ความสำคัญกับมิตรภาพและการปฏิบัติตนเป็นเพื่อนที่ดีของผู้อื่น สถานที่ที่นิยมใช้เป็นฉากท้องเรื่องของวรรณกรรมเกี่ยวกับคนวัยเดียวกัน ได้แก่ โรงเรียน พื้นที่ละแวกบ้านของตัวเอง สโมสร และค่ายฤดูร้อน (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 147 - 148)

2.1.3.3.3 วรรณกรรมเน้นพฤติกรรมของวัยรุ่น (adolescent issues)

เมื่อเด็กเริ่มย่างเข้าสู่วัยรุ่น ความสนใจที่เคยทุ่มเทให้กับครอบครัวและเพื่อนฝูงก็จะเริ่มเปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น เนื้อหาของหนังสือสำหรับเด็กในวัยนี้ก็ต้องเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน เนื้อหาของวรรณกรรมเน้นเรื่องพฤติกรรมของวัยรุ่นจะเกี่ยวกับอิสรภาพและการค้นหาตัวเอง การเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ซึ่งจะเป็นไปอย่างรวดเร็วทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านคุณธรรม และด้านสติปัญญา การให้ความสำคัญกับเรื่องเพศ และการเอาชนะหรือการเผชิญหน้ากับความกลัวทั้งต่ออันตรายภายนอกและต่อสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจตนเอง (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 148)

2.1.3.3.4 วรรณกรรมผจญภัยและเอาชีวิตรอด (survival and adventure)

ในวรรณกรรมประเภทนี้ ตัวเอกของเรื่องจะต้องเผชิญหน้ากับอันตรายจากภายนอกและต้องพยายามเอาตัวรอดจากเหตุการณ์ที่อาจเป็นอันตรายถึงชีวิต วรรณกรรมประเภทนี้โดยมากฉากท้องเรื่องจากเป็นสถานที่ห่างไกลและร้างผู้คน แต่ในปัจจุบัน การใช้เมืองใหญ่เป็นฉากท้องเรื่องของวรรณกรรมประเภทนี้กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ โดยตัวเอกจะต้องเผชิญกับอันตรายทั้งหลายที่แฝงเร้นอยู่ตามเมืองใหญ่ เช่น แก๊งอันธพาล ยาเสพติด หรือการถูกทอดทิ้ง เป็นต้น

2.1.3.3.5 วรรณกรรมเน้นเรื่องความทุพพลภาพ¹¹ (persons with disability)

เยาวชนหลายคนเกิดมาพร้อมกับความทุพพลภาพหรือมีเหตุอันทำให้ต้องกลายเป็นบุคคลทุพพลภาพ และเยาวชนอีกจำนวนไม่น้อยต้องใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลทุพพลภาพ ความทุพพลภาพมีทั้งทางกายภาพ เช่น เป็นใบ้ หูหนวก ทางอารมณ์ เช่น ซึมเศร้า และทางจิตใจ เช่น พัฒนาการช้า (mental retardation) เยาวชนไม่ว่าคนใดย่อมไม่ต้องการรู้สึกว่าตนเองแปลก

¹¹ ทุพพลภาพตามความหมายของพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง “หย่อนกำลังความสามารถที่จะประกอบการทำงานตามปกติได้” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545: ออนไลน์)

แยกหรือแตกต่างไปจากผู้อื่น ดังนั้น ในปัจจุบัน นักประพันธ์วรรณกรรมเยาวชนกำลังตื่นตัวกับการนำเสนอภาพของบุคคลทุกพลภาพในด้านที่ดีและเท่าเทียมกับผู้อื่น หนังสือที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของบุคคลเหล่านี้ออกมาได้อย่างดีจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้ที่ต้องประสบกับความยากลำบากทั้งกายและใจเช่นนั้น (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 148 -149)

2.1.3.3.6 บันเทิงคดีสังคมนิยมเน้นเรื่องความหลากหลายทางวัฒนธรรม

(cultural diversity)

เยาวชนจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ต้องเรียนรู้ว่ามนุษย์ไม่ได้เหมือนกันทุกคน และต้องยอมรับความแตกต่างของตนเองและผู้อื่นได้ บันเทิงคดีสังคมนิยมจำนวนไม่น้อยนำเสนอเรื่องราวที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นคนกลุ่มน้อยของสังคมไม่ว่าในทางเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา หรือวัฒนธรรม เพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้เรียนรู้และเข้าใจวิถีการดำเนินชีวิตของกลุ่มคนที่แตกต่างจากตนเอง ในขณะที่เดียวกัน เยาวชนที่เป็นคนกลุ่มน้อยในสังคมก็จะเข้าใจและซาบซึ้งไปกับตัวละครที่มีลักษณะที่พวกเขาคุ้นเคย นอกจากนี้ วรรณกรรมจำนวนมากยังถ่ายทอดเรื่องราวของผู้คนที่อยู่ในสังคมอื่นที่แตกต่างไปจากสังคมที่ผู้อ่านอาศัยอยู่อีกด้วย (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 149)

บันเทิงคดีสังคมนิยมนำเสนอเรื่องราว สถานการณ์ และเหตุการณ์ที่เยาวชนคุ้นเคย และสามารถนึกย้อนไปเพื่อเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตนได้ทันทีที่ได้อ่านหนังสือซึ่งมักเป็นสถานการณ์ที่เด็กประสบอยู่เป็นประจำในชีวิตประจำวันและเกิดขึ้นในฉากท้องเรื่องที่เด็กคุ้นเคย เช่น โรงเรียน บ้าน ในบันเทิงคดีสังคมนิยมนอกจากตัวเอกจะต้องเผชิญหน้ากับอันตรายจากภายนอกแล้ว มักต้องต่อสู้กับตนเองเพื่อพยายามปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ด้วย ดังนั้น บันเทิงคดีสังคมนิยมจึงเป็นเสมือนการช่วยให้เด็กเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตขึ้นของตนเองผ่านประสบการณ์ของตัวละครในวรรณกรรมเรื่องต่างๆ

2.1.3.4 วรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์ (historical fiction)

วรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์เป็นรูปแบบหนึ่งของงานเขียนสังคมนิยม เหตุการณ์ในวรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตที่ห่างจากปัจจุบันนานพอสมควรที่จะเรียกว่าเป็นประวัติศาสตร์ได้ ไม่จำเป็นต้องนานถึงร้อยหรือสองร้อยปี แต่ก็ต้องไม่น้อยขนาดห้าปีหรือสิบปี ถึงแม้ว่าเหตุการณ์ในวรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์จะแต่งขึ้นมาจากจินตนาการทั้งสิ้น แต่จะต้องอยู่ในขอบเขตที่เหตุการณ์เช่นนั้นจะเกิดขึ้นได้จริง ในวรรณกรรมประเภทนี้ ข้อมูลจริงตามประวัติศาสตร์ เช่น เหตุการณ์จริงตามประวัติศาสตร์ สถานที่ เวลา และบุคคลใน

ประวัติศาสตร์ต้องได้รับการนำเสนอตามความเป็นจริงอย่างครบถ้วนและถูกต้องแม่นยำ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 160-161)

รูปแบบที่เป็นที่นิยมที่สุดในการนำเสนอวรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์ ได้แก่ การใช้ตัวละครเอกที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการ แต่ตัวละครประกอบเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงตามประวัติศาสตร์ อีกรูปแบบหนึ่ง ได้แก่ การนำเสนอสภาพสังคม จารีตประเพณี ธรรมเนียม และ ค่านิยมในยุคสมัยที่ใช้เป็นฉากท้องเรื่องอย่างละเอียดและครบถ้วนตามความเป็นจริง แต่ตัวละครเป็นตัวละครจากจินตนาการทั้งหมด ในการนำเสนอเรื่องราวในลักษณะนี้ สภาพทางกายภาพทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ที่เป็นฉากท้องเรื่องก็จะต้องได้รับการบรรยายอย่างครบถ้วนและถูกต้องตามประวัติศาสตร์ด้วยเช่นกัน (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 161)

ยังมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวอิงประวัติศาสตร์อีกรูปแบบหนึ่งที่พบมากในวรรณกรรมสำหรับเยาวชน คือ การสอดแทรกองค์ประกอบของจินตนิมิตสมัยใหม่เข้าไปใช้ในการเล่าเรื่องซึ่งจะทำให้เนื้อหาของเรื่องพ้นจากขอบเขตของความเป็นจริงและหมดความเป็นสัจนิยมไปโดยสิ้นเชิง เช่น การใช้การหลอมนเวลา (time warp) เป็นต้น วรรณกรรมประเภทนี้เรียกว่าจินตนิมิตสมัยใหม่อิงประวัติศาสตร์ (historical fantasy) ถือเป็นประเภทหนึ่งของจินตนิมิตสมัยใหม่ซึ่งได้อธิบายไปก่อนหน้านี้แล้ว (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 161)

เนื้อเรื่องในวรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์สามารถแบ่งได้ 2 วิธี คือ แบ่งตามเนื้อหาของแก่นเรื่อง เช่น การแสวงหาดินแดนใหม่ สงครามและผลจากสงคราม หรือความรักในครอบครัว ในช่วงเวลาที่ยากลำบาก เป็นต้น และแบ่งตามช่วงเวลาที่ใช้เป็นฉากท้องเรื่องซึ่งสามารถแบ่งได้หลากหลายช่วงเวลาทั้งตามประวัติศาสตร์โลกและประวัติศาสตร์ของแต่ละประเทศหรือแต่ละสังคม (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 167)

2.1.3.5 สารคดี (nonfiction)

เป็นงานเขียนที่มุ่งนำเสนอข้อเท็จจริงเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันมีการนำเสนอสารคดีในหลายรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนที่ผู้ผลิตสารคดีจะต้องทำให้น่าสนใจจึงจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ จึงมีการนำองค์ประกอบของงานเขียนประเภทบันเทิงคดีเข้ามาช่วยในการนำเสนอข้อเท็จจริงของสารคดีด้วย เรียกว่า faction มอเกินส์ แจนเซน (Mogens Jansen) อธิบายความหมายของ faction ไว้ว่าเป็น “ ‘สารคดี’ ที่นำเสนอผ่าน ‘องค์ประกอบของบันเทิงคดี’ เป็นหลัก เป็นสารคดีที่ได้รับการถ่ายทอดอย่างดีด้วยรูปแบบของบันเทิงคดีโดยยังคงเป็นสารคดีที่ให้นำเสนอข้อเท็จจริงอย่างถูกต้องสมบูรณ์” (Jansen, 1987: 16 อ้างถึงใน Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 179) ในบาง

ประเทศถือว่า faction เป็นงานวรรณกรรมอีกประเภทหนึ่งนอกเหนือจากบันเทิงคดีและสารคดี แต่ในทวีปอเมริกาเหนือยังถือว่า faction เป็นส่วนหนึ่งของงานเขียนประเภทสารคดีอยู่¹² (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 179)

สารคดีแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 179) ได้แก่

2.1.3.5.1 หนังสือนำเสนอข้อมูล (informational books)

เป็นหนังสือที่นำเสนอข้อเท็จจริงของเรื่องต่างๆ ทุกเรื่องที่อยู่ในขอบเขตความรู้ของมนุษย์ เช่น ความรู้ทางกายภาพและทางชีวภาพ ความรู้ทางสังคม หรือแม้แต่เรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่นอกโลก (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 179)

เนื้อเรื่องที่นำเสนอในหนังสือนำเสนอข้อมูลสามารถจัดเป็นประเภทเพื่อให้ครอบคลุมขอบข่ายความรู้ของมนุษย์ (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 188-189) ได้ดังนี้

2.1.3.5.1.1 วิทยาศาสตร์ชีวภาพ (biological sciences) นำเสนอเรื่องของสิ่งมีชีวิต รวมทั้งกฎเกณฑ์และปรากฏการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตหรือกลุ่มของสิ่งมีชีวิต เช่น เรื่องเกี่ยวกับร่างกายมนุษย์ ระบบนิเวศน์ สัตว์เลี้ยง เป็นต้น

2.1.3.5.1.2 วิทยาศาสตร์กายภาพ (physical sciences) หรือบางครั้งเรียกว่าวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ (natural sciences) นำเสนอเรื่องเกี่ยวกับวัตถุไม่มีชีวิต เช่น ธรณีวิทยาซึ่งเด็กๆ จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับดิน หิน และแร่ ดาราศาสตร์เสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับดวงดาว ระบบสุริยจักรวาล และอวกาศ หรืออุณหภูมิจัดให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับฤดูกาลและสภาพอากาศบนโลก เป็นต้น

2.1.3.5.1.3 สังคมศาสตร์ (social sciences) นำเสนอเรื่องเกี่ยวกับสถาบันทางสังคมต่างๆ โครงสร้างและหน้าที่ทางสังคม และการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในสังคม เช่น รัฐบาลรูปแบบต่างๆ ศาสนา ชนชาติและวัฒนธรรมของชาติต่างๆ อาชีพและการทำงาน หรือสถาบันครอบครัว เป็นต้น

2.1.3.5.1.4 วิทยาศาสตร์ประยุกต์ (applied sciences) นำเสนอเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดจากการนำวิทยาศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ เช่น เครื่องจักรต่างๆ ยารักษาโรค และอาหาร เป็นต้น

¹² ในงานวิจัยนี้ รวม faction ไว้เป็นส่วนหนึ่งของวรรณกรรมประเภทสารคดีตามประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากในปัจจุบันยังไม่มีการจัดประเภทของ faction ในประเทศไทย

2.1.3.5.1.6 เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย (humanities) นำเสนอ ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม เช่น การวาดภาพ การร้องเพลงเต้นรำ หรือการประดิษฐ์สิ่งของ ต่างๆ เรียกได้ว่าเป็นการนำเสนออารยธรรมของมนุษยชาตินั่นเอง

2.1.3.5.2 หนังสือชีวประวัติ

นำเสนอประวัติและเรื่องราวต่างๆ ในชีวิต เช่น ประสบการณ์ หน้าที่การงาน ความสำเร็จในชีวิต ของบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงไม่ว่าจะในอดีตหรือปัจจุบันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ เป็นเกียรติแก่บุคคลผู้นั้นและเพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้อ่าน หากเป็นหนังสือชีวประวัติที่ ผู้ประพันธ์เล่าเรื่องราวชีวิตของตนเองจะเรียกหนังสือนั้นว่าหนังสืออัตชีวประวัติ (autobiography) (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 161)

ปกติแล้วหนังสือชีวประวัติทั่วไปจะต้องนำเสนอเนื้อหาที่เป็นความจริงเท่านั้น แต่หนังสือชีวประวัติสำหรับเยาวชน นักประพันธ์มีอิสระในการนำเสนอเรื่องราวมากกว่านั้น เช่น นักประพันธ์อาจเลือกนำเสนอเรื่องราวเพียงบางประเด็น (เช่น อนุภาพของความรัก) การสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ หรือการใช้บทสนทนาเข้ามาช่วย จึงทำให้รูปแบบการนำเสนอหนังสือชีวประวัติ สำหรับเด็กมีหลายรูปแบบ สามารถแบ่งตามข้อเท็จจริงที่นำเสนอได้เป็น หนังสือชีวประวัตินำเสนอ ข้อมูลตามจริง (authentic biography) ข้อมูลทั้งหมดที่นำเสนอเป็นข้อมูลจริงตามที่ได้รับการ บันทึกไว้ หนังสือชีวประวัติกึ่งบันเทิงคดี (fictionalized biography) ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงจะ ได้รับการถ่ายทอดผ่านบทสนทนาที่สร้างสรรค์ขึ้นตามจินตนาการ และหนังสือบันเทิงคดีกึ่ง ชีวประวัติ (biographical fiction) เนื้อหารายละเอียดส่วนมากในหนังสือเป็นข้อมูลที่แต่งขึ้นตาม จินตนาการ ยกเว้นข้อมูลสำคัญที่ได้รับการบันทึกไว้ของบุคคลที่กล่าวถึงเท่านั้นจะต้องนำเสนอไป ตามข้อเท็จจริง (Tomlinson and Lynch-Brown, 1996: 186-188)

คาร์ล เอ็ม.ทอมลินสันและแคร์ล ลินช์-บราวน์จำแนกประเภทวรรณกรรมเยาวชน เป็น 7 ประเภทหลัก แต่ในที่นี้ผู้วิจัยนำมาอธิบายเพียง 5 ประเภท ได้แก่ วรรณกรรมโบราณ จินต นิमितสมัยใหม่ บันเทิงคดีสัจนิยม วรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์ และสารคดี โดยไม่กล่าวถึง กวีนิพนธ์และหนังสือภาพ นอกจากนั้น ทอมลินสันและลินช์-บราวน์ยังจำแนกวรรณกรรมเยาวชน แต่ละประเภทเป็นประเภทย่อย ดังนี้ วรรณกรรมโบราณแบ่งเป็น 6 ประเภทย่อย บันเทิงคดีสัจนิยม แบ่งเป็น 6 ประเภทย่อย จินตนิमितสมัยใหม่แบ่งเป็น 9 ประเภทย่อย สารคดีแบ่งเป็น 2 ประเภท ย่อย ส่วนวรรณกรรมอิงประวัติศาสตร์ไม่มีประเภทย่อย

ผู้วิจัยจะใช้การจำแนกประเภทวรรณกรรมเยาวชนของทอมลินสันและลินซ์-บราวน์ทั้งประเภทหลักและประเภทย่อยในการจำแนกประเภทวรรณกรรมเยาวชนแปลของผกาดี อุตตโมทัยในบทที่ 3 และใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกวรรณกรรมต้นฉบับและบทแปลที่จะใช้วิเคราะห์ในบทที่ 4 เนื่องจากผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าประเภทของวรรณกรรมเยาวชนน่าจะมีผลต่อแนวทางการแปลที่ผกาดี อุตตโมทัยใช้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกวรรณกรรมเยาวชนที่จะใช้วิเคราะห์ในบทที่ 4 โดยคัดเลือกวรรณกรรมให้ครอบคลุมประเภทของวรรณกรรมเยาวชนทุกประเภทที่ผกาดี อุตตโมทัยมีผลงานแปล และคัดเลือกมาประเภทละ 2 เรื่อง เพื่อพิสูจน์ว่าประเภทของวรรณกรรมเยาวชนมีผลต่อแนวทางการแปลของผกาดี อุตตโมทัยดังที่ผู้วิจัยสันนิษฐานหรือไม่

2.2 ทฤษฎีและแนวคิดทางการแปล

2.2.1 แนวทางการวิเคราะห์และวิจารณ์งานแปลของคาทารินา ไรส์¹³

การวิจารณ์งานแปลในความหมายของไรส์ หมายถึง การตัดสินงานแปลชิ้นหนึ่งๆ เป็นการประเมินค่าการแปลในงานแปล ไม่ใช่ประเมินโดยการใช้สัญชาตญาณ หรือประเมินตามอารมณ์ความรู้สึกของผู้วิจารณ์ แต่ต้องประเมินโดยมีเหตุผลโต้แย้งได้และเป็นที่ยอมรับทั่วไปได้ (Reiss, 1971, 1989 อ้างถึงใน วรรณภา แสงอร่ามเรือง, 2545: 270)

ไรส์กล่าวว่า ในการวิจารณ์การแปลต้องพิจารณางานแปลใน 3 มิติ ดังนี้ 1.) ประเภทของตัวบท (text type) 2.) องค์ประกอบทางภาษา (linguistic elements) และ 3.) ปัจจัยภายนอกตัวบท extra-linguistic elements)

2.2.1.1 ประเภทของตัวบทและกลวิธีการแปล (text types and translation methods)

ไรส์จำแนกประเภทของตัวบทเป็น 4 ประเภทโดยอ้างอิงจากหน้าที่ของภาษาตามการวิเคราะห์ของคาร์ล บ็อลเลอร์ ดังนี้

¹³ สรุปและเรียบเรียงจาก Reiss, Katharina. *Translation Criticism—The Potentials and Limitations categories and Criteria for Translation Quality Assessment*. Translated by Erroll F. Rhodes. Manchester: St. Jerome Publishing, 2000.

2.2.1.1.1 ตัวบทเน้นเนื้อหา (content-focused texts) ภาษาในตัวบทประเภทนี้เน้นการนำเสนอข้อมูลเป็นหลัก (represent) ลักษณะภาษาที่ใช้จะเป็นเหตุเป็นผล ตรงตามความเป็นจริง (logic)

ตัวบทเน้นเนื้อหาเน้นความถูกต้องแม่นยำของข้อมูลและผู้เขียนนำเสนอเป็นสำคัญโดยพิจารณาจากองค์ประกอบด้านความหมาย ไวยากรณ์ และลีลาการประพันธ์ที่มักแปรใช้ถ่ายทอดต้นฉบับเป็นภาษาปลายทาง

ตัวบทที่จัดอยู่ในประเภทตัวบทเน้นเนื้อหา เช่น เอกสารทางราชการ ผลงานทางวิชาการ ความเรียง การรายงานข่าว หรืองานประพันธ์ที่ไม่ใช่บันเทิงคดี เป็นต้น

การแปลตัวบทเน้นเนื้อหา นักแปลควรแปลโดยยึดรูปแบบและภาษาตามลักษณะของภาษาปลายทาง รวมทั้งควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่แปลในภาษาปลายทางด้วย เพราะจุดมุ่งหมายของการแปลตัวบทเน้นเนื้อหา คือ การนำเสนอข้อมูลจากต้นฉบับให้ชัดเจนและถูกต้องที่สุด

2.2.1.1.2 ตัวบทเน้นรูปแบบ (form-focused texts) ภาษาในตัวบทประเภทนี้เน้นการแสดงรูปแบบการประพันธ์ (expressive) ลักษณะภาษาที่ใช้จะมีความงดงาม พิถีพิถัน และมีลีลาพิเศษที่มุ่งการกระตุ้นอารมณ์ (esthetic)

ตัวบทเน้นรูปแบบให้ความสำคัญกับวิธีการนำเสนอข้อมูลของผู้เขียนเป็นหลัก ในงานลักษณะนี้ ผู้เขียนนำเสนอเรื่องราวโดยใช้องค์ประกอบด้านรูปแบบการประพันธ์เพื่อความสุนทรีย์ของผู้อ่าน สำหรับตัวบทเน้นรูปแบบ รูปแบบการประพันธ์ไม่ได้สำคัญกว่าเนื้อหาที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ แต่รูปแบบการประพันธ์ในตัวบทลักษณะนี้แสดงความหมายพิเศษอย่างมีศิลปะ ดังนั้น นักแปลควรแปลลักษณะแสดงออก ในต้นฉบับด้วยรูปแบบที่เท่าเทียมกันในบทแปลเพื่อให้ผู้อ่านได้รับความสุนทรีย์เช่นเดียวกับที่ผู้อ่านต้นฉบับได้รับ นอกจากนี้ นักแปลต้องให้ความสำคัญกับรูปแบบการประพันธ์เป็นอย่างยิ่งไม่ว่าจะเป็นงานเขียนประเภทร้อยกรองหรือร้อยแก้ว และต้องระลึกไว้เสมอว่า จุดมุ่งหมายหลักของการแปลตัวบทเน้นรูปแบบคือการนำเสนอรูปแบบการประพันธ์ของต้นฉบับให้ได้วรรครสดูเดียวกัน

ตัวบทที่จัดอยู่ในประเภทตัวบทเน้นรูปแบบไม่ได้หมายถึงตัวบทประเภทวรรณกรรมเท่านั้น แต่หมายถึงตัวบททุกประเภทที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบเป็นหลัก เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย ชีวประวัติ หรือลำนำนิทาน เป็นต้น

ในการแปลตัวบทเน้นรูปแบบ นักแปลต้องให้ความสำคัญกับรูปแบบการประพันธ์ของต้นฉบับเป็นหลัก ดังนั้น ภาษาที่นักแปลใช้ในบทแปลต้องเป็นไปตามวจนลีลาของต้นฉบับ ข้อมูลต่างๆ ในต้นฉบับเป็นอย่างไร นักแปลจะต้องแปลไปตามนั้นโดยไม่มี

เปลี่ยนแปลงใดๆ ทั้งสิ้น เช่น หากข้อมูลในต้นฉบับกำกวม นักแปลต้องแปลให้ข้อมูลในบทแปล
กำกวมพอๆ กัน

2.2.1.1.3 ดัชนีเน้นการโน้มน้าวใจ (appeal-focused texts) ภาษาในตัว
บทประเภทนี้เน้นการโน้มน้าวใจผู้อ่าน/ ผู้ฟัง (persuasive) ลักษณะภาษาที่ใช้เป็นรูปแบบของบท
สนทนา (dialogical)

ดัชนีเน้นการโน้มน้าวใจนำเสนอข้อมูลเพื่อจุดมุ่งหมายที่ไม่เกี่ยวข้องกับผล
ทางภาษา ได้แก่ การกระตุ้นหรือโน้มน้าวให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังนั้น รูป
ภาษาที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูลจึงสำคัญน้อยกว่าการนำเสนอข้อมูลให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว

ดัชนีที่จัดอยู่ในประเภทดัชนีเน้นการโน้มน้าวใจ เช่น โฆษณาชวนเชื่อ
โฆษณาสินค้าและบริการ หรือการเสียดสี เป็นต้น

ในดัชนีเน้นการโน้มน้าวใจ ทั้งเนื้อหาและรูปภาษาเป็นสื่อที่ใช้เพื่อกระตุ้น
ปฏิกิริยาตอบสนองจากผู้ฟังหรือผู้อ่าน ผลที่เกิดกับผู้ฟังหรือผู้อ่านภาษาปลายทางจะต้อง
เหมือนกับผลที่ผู้ฟังหรือผู้อ่านภาษาปลายทางได้รับ ดังนั้น หากต้องมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหา
หรือรูปภาษาบ้าง แต่ได้ผลเท่าเทียมกับต้นฉบับก็ไม่ควรตัดสินว่านักแปลไม่เชื่อตรงต่อต้นฉบับ
เพราะความเชื่อตรงของบทแปลดัชนีเน้นการโน้มน้าวใจคือการรักษาความสามารถในการโน้มน้าว
ใจของต้นฉบับไว้ให้ได้

2.2.1.1.4 ดัชนีสื่อโสตทัศน (audio-medial texts) เป็นดัชนีที่เขียนขึ้นโดย
มีจุดประสงค์เพื่อใช้พูดหรือร้อง และต้องอาศัยองค์ประกอบอื่นนอกเหนือจากองค์ประกอบทาง
ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร

ดัชนีสื่อโสตทัศนเป็นดัชนีที่ต้องอาศัยสื่ออื่นนอกเหนือจากภาษาช่วยในการ
สื่อสาร และจุดมุ่งหมายของดัชนีสื่อโสตทัศนไม่ใช่เพื่อการอ่าน แต่เป็นดัชนีที่สร้างสรรค์เพื่อการ
ชมหรือการฟัง สิ่งที่เป็นตัวตัดสินความสำเร็จของดัชนีประเภทนี้ไม่ใช่ภาษาหรือการพูดของผู้ส่ง
สารแต่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการผสมผสานของสื่อต่างๆ ที่นำมาประกอบกัน

ดัชนีที่จัดอยู่ในประเภทดัชนีสื่อโสตทัศน ได้แก่ ดัชนีทุกชนิดที่ต้องอาศัย
องค์ประกอบนอกเหนือจากภาษาในระดับหนึ่งไม่ว่าจะในภาษาต้นทางหรือปลายทางเพื่อสื่อสาร
กับผู้รับสาร เช่น ภาพยนตร์ บทวิทยุ/ โทรทัศน์ รายงานข่าวทางวิทยุ หรือการแสดงละคร เป็นต้น

2.2.1.2 องค์ประกอบทางภาษา (linguistic elements) (Reiss, 2000: 48-65)

ไรส์จำแนกองค์ประกอบทางภาษาที่นักแปลและนักวิจารณ์ควรต้องพิจารณาเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบด้านความหมาย (semantic elements) องค์ประกอบด้านคำศัพท์ (lexical elements) องค์ประกอบด้านไวยากรณ์ (grammatical elements) และ องค์ประกอบด้านวจนลีลา (stylistic elements)

2.2.1.2.1 องค์ประกอบด้านความหมาย (semantic elements)

ข้อบกพร่องขององค์ประกอบด้านความหมายในบทแปล ได้แก่ การเลือกใช้ความหมายของคำที่มีความหมายหลายนัยและคำพ้องเสียงผิดความหมาย การเลือกใช้คำในภาษาปลายทางที่ไม่เป็นสมมูลภาพกับคำในต้นฉบับ การตีความผิดพลาด และการจงใจลดความและขยายความข้อความในต้นฉบับ

ไรส์กล่าวว่าการพิจารณาสมมูลภาพด้านความหมาย จำเป็นต้องพิจารณาบริบททางภาษา (linguistic context) ด้วยจึงจะทราบความหมายของสิ่งที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ เพราะบริบททางภาษาเป็นสิ่งที่ช่วยบอกว่าผู้เขียนต้องการสื่อสารสิ่งใด บริบททางภาษาในการแปลหมายรวมถึง บริบทจุลภาค (microcontext) ซึ่งกินความหมายเฉพาะคำคำนั้นหรือประโยคที่คำนั้นปรากฏอยู่เท่านั้น และบริบทมหภาค (macrocontext) ซึ่งอาจกินความเฉพาะย่อหน้าที่คำคำนั้นปรากฏอยู่หรืออาจกินความหมายของตัวบททั้งตัวบทก็ได้

ในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านความหมายในบทที่ 4 ผู้วิจัยนำการพิจารณาองค์ประกอบทางความหมายในบริบทมหภาคและบริบทจุลภาคตามทฤษฎีของไรส์มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์องค์ประกอบทางความหมายของต้นฉบับและบทแปล แต่เนื่องจากไรส์ไม่ได้กล่าวถึงเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบทางความหมาย ผู้วิจัยจึงเสนอเกณฑ์การวิเคราะห์องค์ประกอบทางความหมายในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ดังนี้ การวิเคราะห์องค์ประกอบทางความหมายในบริบทมหภาคแบ่งวิเคราะห์เป็น 2 ส่วนคือ องค์ประกอบทางความหมายในระดับโครงเรื่องและองค์ประกอบทางความหมายในน้ำเสียง ส่วนการวิเคราะห์องค์ประกอบทางความหมายในบริบทจุลภาคพิจารณาการลดความและขยายความข้อความต้นฉบับและผลกระทบต่อองค์ประกอบทางความหมายของต้นฉบับ

2.2.2.2.2 องค์ประกอบด้านคำศัพท์ (lexical elements)

ความเหมาะสมขององค์ประกอบด้านคำศัพท์ ใช้ความถูกต้องของความหมาย (adequacy) เป็นเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนั้น นักวิจารณ์งานแปลต้องพิจารณาว่าองค์ประกอบ

ในระดับคำศัพท์ของภาษาต้นฉบับได้รับการถ่ายทอดเป็นภาษาปลายทางอย่างเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งในที่นี้ นักวิจารณ์ต้องคำนึงถึงความแตกต่างของตัวบทแต่ละประเภทด้วย

2.2.2.2.3 องค์ประกอบด้านไวยากรณ์ (grammatical elements)

ความเหมาะสมขององค์ประกอบด้านไวยากรณ์ ใช้ความถูกต้อง (correctness) เป็นเกณฑ์ในการพิจารณา โดยต้องคำนึงถึงปัจจัย 2 ประการ คือ

1.) ปัจจัยด้านลีลา (stylistic factor) เช่น ภาษาทางการ หรือภาษาทั่วไป เป็นต้น

2.) ปัจจัยด้านโวหาร (idiomatic factors) ในแต่ละภาษามีการใช้สำนวนโวหารแตกต่างกันไป นักแปลจะต้องเลือกแปลให้เหมาะสมและเป็นธรรมชาติตามวัฒนธรรมปลายทาง

2.2.2.2.4 องค์ประกอบด้านวจนลีลา (stylistic elements)

ความเหมาะสมขององค์ประกอบด้านวจนลีลาอยู่ที่ปฏิภาค (correspondence) หมายถึง "ผู้แปลรักษาลีลาภาษาแบบท้องถิ่น ภาษามาตรฐาน หรือภาษาที่เป็นทางการในตัวบทได้หรือไม่" (Reiss อ้างถึงใน พนิดา หล่อเลิศรัตน์, 2548: 17) นักแปลและนักวิจารณ์ต้องใส่ใจว่าบทแปลคำนึงถึงความแตกต่างของระดับภาษาในต้นฉบับหรือไม่

ในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านวจนลีลา ในบทที่ 4 ผู้วิจัยนำการแบ่งระดับวจนลีลาตามทฤษฎีของมาร์ติน โจส (Martin Joos) ตามที่อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์สรุปไว้ใน *ภาษาศาสตร์สังคม* (2541) ดังนี้

หลักการแบ่งระดับวจนลีลาตามทฤษฎีของมาร์ติน โจส (Martin Joos) แบ่งวจนลีลาเป็น 5 ระดับ ได้แก่

- วจนลีลาตายตัว เป็นรูปแบบของภาษาที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ไม่ว่าในกรณีใดๆ เป็นรูปแบบภาษาที่ใช้พูดกับหรือพูดถึงบุคคลที่เป็นที่เคารพสักการะสูงสุด เป็นภาษาที่เป็นสัญลักษณ์ สะท้อนวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของสังคมที่ใช้ภาษานั้น มีลักษณะทางภาษา คือ ใช้ภาษาลังการ ถ้อยคำหยาบหยาบไพเราะ มีรูปประโยคซับซ้อน และมักตายตัว ปรับเปลี่ยนไม่ได้

- วจนลีลาเป็นทางการ เป็นรูปแบบของภาษาที่ใช้ในโอกาสสำคัญ ใช้พูดกับบุคคลที่สูงกว่า และใช้พูดเรื่องสำคัญ ซึ่งผู้พูดมีความเอาใจจริงเอาใจ ลักษณะของวจนลีลาระดับทางการไม่อลังการและตายตัวเท่ากับภาษาระดับตายตัว แต่ก็มีรูปแบบที่ซับซ้อนและสมบูรณ์ตามกฎไวยากรณ์ ไม่มีการลดรูปหรือการใช้คำย่อ

- วัจนลีลาหรือ เป็นรูปแบบของภาษาที่ใช้ในการติดต่อธุรกิจ การงาน การซื้อขาย ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งในการประชุมปรึกษาหารืออย่างไม่เป็นทางการ ลักษณะทางภาษาของวัจนลีลาในระดับนี้ คือ การออกเสียงไม่ชัดเจน ไวยากรณ์ไม่สมบูรณ์ มีการใช้คำย่อและการลดรูป ประโยคไม่ซับซ้อนนักและไม่ใช้คำศัพท์เฉพาะทาง

- วัจนลีลาเป็นกันเอง เป็นรูปแบบของภาษาที่ใช้พูดในโอกาสที่ไม่เป็นทางการ ไม่มีพิธีรีตอง ลักษณะทางภาษา มีการออกเสียงไม่สมบูรณ์ ไม่ชัดเจน มีการกร่อนคำหรือใช้คำย่อ มีการใช้คำแสดงและคำบอกมาลาารูปประโยคไม่ซับซ้อน และมีการละประธานมากกว่าในระดับหารือ รวมทั้งมีการใช้คำแสดงด้วย

- วัจนลีลาสันทสนม เป็นรูปแบบของภาษาที่ใช้พูดเฉพาะกับคนที่สนิทที่สุด ลักษณะของภาษาอาจแยกจากวัจนลีลาเป็นกันเองได้ยาก แต่อาจสังเกตได้จากการกร่อนของคำและประโยคมากกว่า และมีการใช้คำย่อ คำเฉพาะกลุ่ม หรือคำสบถสบาน

นักแปลต้องจะสามารถรักษาความหมายของภาษาต้นฉบับไว้ในบทแปลได้ ต่อเมื่อเข้าใจองค์ประกอบเหล่านี้อย่างถ่องแท้ และใส่ใจความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ รวมทั้งเข้าใจความแตกต่างระหว่างตัวบทแต่ละประเภทด้วย

2.2.1.3 ปัจจัยภายนอก (extra-linguistic elements) (Reiss, 2000:

66-86)

ไรส์จำแนกประเภทของปัจจัยภายนอกที่นักแปลและนักวิจารณ์ควรพิจารณาเป็น 7 องค์ประกอบ ได้แก่ สถานการณ์ในท้องเรื่อง (immediate situation) เนื้อเรื่อง (subject matter) เวลา (time factor) สถานที่ (place factor) ผู้ฟังหรือผู้อ่าน (audience factor) ผู้พูด (speaker factor) และ การบ่งชี้ทางอารมณ์ (affective implications)

2.2.1.3.1 สถานการณ์ในท้องเรื่อง (immediate situation)

สถานการณ์ในท้องเรื่องมีผลต่อการรูปแบบการใช้ภาษาในบทแปลทั้งด้านคำศัพท์ ไวยากรณ์ และวัจนลีลา ทั้งยังช่วยให้สามารถตีความความหมายของภาษาต้นฉบับได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

2.2.1.3.2 เนื้อเรื่อง (subject matter)

เนื้อเรื่องมีผลต่อรูปแบบทางภาษาของทั้งภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง ดังนั้น นักแปลจึงต้องมีความคุ้นเคยกับเรื่องที่จะแปลเป็นอย่างดีจึงจะสามารถผลิตบทแปลที่เหมาะสมได้

2.2.1.3.3 เวลา (time factor)

เวลาจะมีผลต่อเมื่อภาษาที่ใช้ในต้นบทแสดงลักษณะของยุคสมัยใดสมัยหนึ่งเป็นการเฉพาะ ในการแปลต้นฉบับเก่า/ ย้อนยุค นักแปลควรเลือกใช้ถ้อยคำสำนวน รูปแบบทางไวยากรณ์ รวมไปถึงภาพพจน์ให้ใกล้เคียงกับภาษาที่ใช้ในต้นฉบับมากที่สุด ยกเว้นในกรณีที่เป็น การแปลเพื่อจุดประสงค์พิเศษบางประการ เช่น การแปลต้นฉบับเก่าแก่เป็นภาษาปัจจุบันเพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น เป็นต้น

ภาษาของต้นฉบับอาจไม่มีการเปลี่ยนแปลงแม้ว่าเวลาจะผ่านไปนานเพียงใดก็ตาม แต่ภาษาปลายทางมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้น การแปลต้นฉบับเรื่องเดียวกันในช่วงเวลาหรือยุคสมัยต่างกัน บทแปลย่อมแตกต่างกัน นักวิจารณ์ต้องระลึกไว้เสมอว่าจะประเมินบทแปลคนละยุคสมัยด้วยมาตรฐานเดียวกันไม่ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้นบทเน้นเนื้อหาและต้นบทเน้นการโน้มน้าวใจ

2.2.1.3.4 สถานที่ (place factor)

สถานที่หมายรวมถึงข้อเท็จจริงและสภาพของประเทศ และวัฒนธรรมของภาษาต้นทาง รวมไปถึงส่วนที่เกี่ยวข้องกับฉากเหตุการณ์ตามท้องเรื่องด้วย โพลิตเซอร์ (Robert L. Politzer) เรียกปัจจัยลักษณะนี้ว่าเป็น “ปัญหาการแปลข้ามวัฒนธรรม” (culture-bound translation problem) เนื่องจากสถานการณ์ต่างๆ สถาบันทางสังคม หรือแนวคิดบางอย่างของวัฒนธรรมหนึ่งแตกต่างจากของอีกวัฒนธรรมหนึ่ง (Politzer, 1996 อ้างถึงใน Reiss, 2000: 76)

ไรส์เสนอแนวทางในการแก้ปัญหาการแปลข้ามวัฒนธรรมเพื่อช่วยให้ผู้อ่านภาษาปลายทางเข้าใจสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อไว้ 4 แนวทาง (Reiss, 2000: 76) ดังนี้

- 1.) การใช้คำยืม (loan words)
- 2.) การยืมแบบแปล (calques or loan formation) ถือเป็นการสร้างคำใหม่ในภาษาปลายทาง (Reiss อ้างถึงใน พนิดา หล่อเลิศรัตน์, 2548: 19)
- 3.) การใช้สำนวนภาษาต้นฉบับและอธิบายเพิ่มเติมในเชิงอรรถ
- 4.) การแปลแบบขยายความ

อย่างไรก็ตาม นักแปลต้องเลือกแนวทางการแก้ปัญหาอย่างรอบคอบและเหมาะสม เช่น ในการแปลตัวบทเน้นเนื้อหา นักแปลอาจเลือกอธิบายความเพิ่มเติมโดยใช้เชิงอรรถได้ แต่การใช้เชิงอรรถไม่เหมาะกับการแปลตัวบทเน้นการโน้มน้าวใจ เป็นต้น

2.2.1.3.5 ผู้อ่านหรือผู้ฟัง (audience factor)

สำนวนโวหาร การอ้างถ้อยคำ การอ้างอิง อุปสรรคที่ใช้ในต้นฉบับช่วยให้ผู้อ่านและนักแปลทราบว่าผู้อ่านหรือผู้ฟังต้นฉบับเป็นใคร ผู้แปลควรเลือกสรรสำนวนโวหาร การอ้างอิงหรืออุปสรรคในวัฒนธรรมปลายทางที่สื่อความหมายใกล้เคียงกับตัวบทต้นทางมากกว่าการแปลตรงๆ เพราะผู้อ่านหรือผู้ฟังบทแปลจะได้รับอรรถรสจากบทแปลใกล้เคียงกับผลที่ผู้เขียนต้นฉบับตั้งใจมากกว่า ซึ่งรูปแบบที่เหมาะสมในการถ่ายทอดอาจแตกต่างกันไปตามประเภทของตัวบท เช่น ตัวบทเน้นเนื้อหาควรแปลแบบตีความ ตัวบทเน้นรูปแบบควรรหาสำนวนเทียบเคียงในภาษาปลายทาง และตัวบทเน้นการโน้มน้าวในควรรหาสำนวนที่สอดคล้องกับยุคสมัย เป็นต้น

2.2.1.3.6 ผู้พูด (speaker factor)

องค์ประกอบด้านผู้พูดหมายถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่มีผลต่อตัววรรณกรรมและภาษาของผู้เขียน องค์ประกอบนี้จะส่งผลต่อการแปลแตกต่างกันไปตามประเภทของตัวบท เช่น องค์ประกอบนี้อาจไม่มีผลมากนักต่อการแปลตัวบทเน้นเนื้อหา เพราะบทแปลนำเสนอเนื้อหาและความหมายของต้นฉบับเป็นหลัก ในทางตรงกันข้าม ในการแปลตัวบทเน้นรูปแบบ ไม่เพียงต้องพิจารณาวัจนลีลาของผู้เขียน นักแปลต้องพิจารณาถึงปูมหลัง การศึกษา ยุคสมัย ความสัมพันธ์กับสำนักหรือแนวคิดของผู้เขียนอีกด้วย

2.2.1.3.7 การบ่งชี้ทางอารมณ์ (affective implications)

การบ่งชี้ทางอารมณ์ส่งผลโดยตรงต่อคำศัพท์และวัจนลีลาของผู้แต่ง และมีผลต่อไวยากรณ์ของภาษาต้นทางด้วย โดยทั่วไป ลักษณะการบ่งชี้ทางอารมณ์ที่เหมาะสมกำหนดด้วยบริบท โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บริบททางสถานการณ์

นอกเหนือจากแนวทางการตรวจแก้และการประเมินงานแปลแล้ว ไรส์ยังกล่าวถึงข้อจำกัดในการวิจารณ์การแปลไว้ด้วย ซึ่งไรส์จำแนกเป็น 2 ประเภท (Reiss, 2000: 89) ได้แก่ ข้อจำกัดเชิงทฤษฎีของการประเมินงานแปล และข้อจำกัดเชิงอัตวิสัยของการประเมินการแปล

1.) ข้อจำกัดเชิงทฤษฎีของการประเมินการแปล

บางครั้ง นักแปลอาจแปลงานชิ้นหนึ่งผิดไปจากรูปแบบที่ควรจะเป็นตามหลักเกณฑ์การตรวจแก้และการประเมินงานแปลข้างต้น นักวิจารณ์ควรทำความเข้าใจและใช้มิติการประเมินการแปลอื่นๆ มาพิจารณาเพิ่มเติม ได้แก่

1.1) การประเมินงานแปลในแง่หน้าที่ (functional category) (Reiss, 2000: 89) ถ้างานแปลมีจุดประสงค์ในการแปลแตกต่างไปจากจุดประสงค์ดั้งเดิมของต้นฉบับ นักวิจารณ์ต้องพิจารณาหน้าที่ตามจุดประสงค์ใหม่ของบทแปลว่าแปลได้เหมาะสมและบรรลุจุดประสงค์ที่ต้องไว้หรือไม่ งานแปลที่มีหน้าที่เฉพาะ เช่น การแปลแบบสรุป (resumés and summaries) การแปลแบบคร่าว (rough translations) การแปลเพื่อใช้เป็นแบบเรียน (school and study editions) การแปลคัมภีร์ไบเบิล (Bible translation) การแปรบทวรรณกรรม (transformation in literary works) การแปลแบบคู่ขนาน (interlinear versions) และ การแปลเชิงวิชาการ (scholarly translation) (Reiss, 2000 อ้างถึงใน พนิดา หล่อเลิศรัตน์, 2548: 21)

1.2) การประเมินงานแปลในแง่กลุ่มเป้าหมายในภาษาปลายทาง (specially targeted reader groups) (Reiss, 2000: 101) ในกรณีที่กลุ่มเป้าหมายในภาษาปลายทางแตกต่างจากกลุ่มเป้าหมายดั้งเดิมของต้นฉบับ นักวิจารณ์ต้องพิจารณาว่าบทแปลในภาษาปลายทางตรงกับต้องการของกลุ่มเป้าหมายในภาษาปลายทางหรือไม่ กลุ่มผู้อ่านเฉพาะ เช่น งานแปลสำหรับเด็กและเยาวชน (editions for children and youth) งานแปลฉบับง่าย (popularizations of specialized literature) และ การแปลที่ผ่านการตรวจพิจารณา (moral, religious, ideological and commercial censorship) (Reiss, 2000 อ้างถึงใน พนิดา หล่อเลิศรัตน์, 2548: 21) ไรส์ถือว่าการแปลเพื่อกลุ่มผู้อ่านเฉพาะเป็นการบิดเบือนต้นฉบับ และผู้แปลควรชี้แจงไว้ด้วยว่ามีการเปลี่ยนแปลงตัวบทต้นทาง เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้อ่านหรือผู้วิจารณ์เข้าใจผิดว่าผู้แปลแปลไม่ดี และเมื่อผู้ประเมินงานแปลทราบว่าการเปลี่ยนแปลงจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของบทแปลก็ควรตั้งคำถามถึงแรงจูงใจที่ทำให้ผู้แปลเปลี่ยนหน้าที่ของบทแปล

2.) ข้อจำกัดเชิงอัตวิสัยในการประเมินงานแปล

เป็นการประเมินตัวผู้แปลเอง ตัวตนของผู้แปลเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้บทแปลแต่ละสำนวนแตกต่างกันได้ การประเมินตัวตนของผู้แปลควรพิจารณา

2.1) ทักษะการตีความของผู้แปล เนื่องจากการแปลเป็นการกระบวนกรตีความ นักแปลแต่ละคนมีความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นด้านภูมิหลัง ความสามารถในการใช้ภาษา หรือระดับการศึกษา เป็นต้น

2.2) บุคลิกภาพของผู้แปล จำแนกตามวิธีการของสปรองเกอร์ (Spranger, 1920 อ้างถึงใน Reiss, 2000: 110) เป็น 6 ประเภท ได้แก่ มีหลักการ มีเหตุผล (theoretical) คำนึงถึงประโยชน์ (economic) สุนทรีย์ (esthetic) ชอบสังคม (social) และ ใฝ่ทางธรรม (religious) บุคลิกภาพที่แตกต่างกันมีผลต่อการเลือกประเภทของการแปล เช่น คนที่มีบุคลิกแบบ มีหลักการ มีเหตุผลเหมาะกับการแปลด้วยทฤษฎีเน้นเนื้อหาซึ่งต้องการความถูกต้องแม่นยำ แต่ไม่เหมาะกับการแปลด้วยทฤษฎีเน้นรูปแบบ เป็นต้น

ถึงแม้ว่าทฤษฎีการแปลของคาทารินา ไรส์จะเป็นทฤษฎีที่มีเป้าหมายเพื่อการประเมินงานแปล และงานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงประวัติและไม่มีความมุ่งหมายที่จะประเมินผลงานแปลของผกาวดี อุตตโมทย์แต่อย่างใด แต่ผู้วิจัยเห็นว่าทฤษฎีของไรส์ไม่ได้เป็นประโยชน์เฉพาะสำหรับการประเมินการแปลเท่านั้น แต่ยังสามารถนำทฤษฎีนี้มาปรับใช้เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบองค์ประกอบทางวรรณกรรม อันได้แก่ ชนิดของตัวบท องค์ประกอบทางภาษา และปัจจัยภายนอกของทั้งต้นฉบับและบทแปลของผกาวดี อุตตโมทย์ได้ด้วย นอกจากนี้ ทฤษฎีของไรส์ยังมีการกล่าวถึงข้อจำกัดของการประเมินการแปลซึ่งเป็นข้อยกเว้นของการประเมินที่เกิดจากการแปลเพื่อเหตุผลพิเศษบางประการ ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์บทแปลเพื่อศึกษาว่ามีเป้าหมายในการแปลแตกต่างจากเป้าหมายของการประพันธ์ต้นฉบับหรือไม่ อย่างไร และด้วยเหตุผลใด เพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการแปลของผกาวดี อุตตโมทย์ต่อไป

2.2.2 ทฤษฎีการแปลขององเดร เลอเฟอแวรี¹⁴

เลอเฟอแวรีให้คำจำกัดความของ งานเขียนใหม่ (rewritings) ไว้ว่า คืองานเขียนที่กล่าวถึงบทประพันธ์ที่มีผู้ผลิตไว้แล้ว และงานเขียนใหม่เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความพยายามบิดแปร (manipulate) งานเขียนเดิมที่ทรงประสิทธิภาพ (Lefevre, 1992 อ้างถึงใน พนิดา หล่อเลิศรัตน์, 2548: 27) งานเขียนใหม่เหล่านี้ เช่น วรรณกรรมแปล (literary translation) ประวัติวรรณกรรม (literary history) วรรณคดีวิจารณ์ (literary criticisms) หรือหนังสืออ้างอิงทางวรรณคดี (literary references) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม รูปแบบงานเขียนใหม่ที่ชัดเจนที่สุดคือ วรรณกรรมแปล เนื่องจาก วรรณกรรมแปลเป็นสื่อที่ใช้ถ่ายทอดตัวตนของนักประพันธ์และบทประพันธ์ในวัฒนธรรมต้นทางสู่ผู้อ่านในวัฒนธรรมปลายทาง ซึ่งเป็นการนำนักประพันธ์และบทประพันธ์ข้ามเขตแดนทางวัฒนธรรม

¹⁴ สรุปและเรียบเรียงจาก Lefevre, André. *Translation, Rewriting, and the Manipulation of Literary Fame*. London: Routledge, 1992.

แนวคิดที่เลอเฟอว์แวร์นำมาปรับใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตและการแปรรูปวรรณกรรมมีที่มาจากแนวคิดของนักโครงสร้างนิยมชาวรัสเซียซึ่งมองว่าวัฒนธรรมเป็นระบบที่ประกอบขึ้นด้วยระบบย่อยหลายๆ ระบบ เช่น ระบบวิทยาศาสตร์ และระบบเทคโนโลยี ระบบวรรณกรรมก็เป็นระบบย่อยระบบหนึ่ง ที่มีบทบาทสอดคล้องกับระบบย่อยอื่นๆ ของระบบใหญ่ซึ่งเป็นระบบทางสังคมที่ซับซ้อน แต่ละส่วนประกอบมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันจะขาดส่วนใดส่วนหนึ่งเสียไม่ได้และไม่มีส่วนประกอบอื่นใดมาทดแทนได้ (Schmidt, 1979 อ้างถึงใน Lefevre, 1992: 12)

ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตและการแปรรูปวรรณกรรมอาจจำแนกได้เป็น 3 ปัจจัย ดังนี้

2.2.2.1 ระบบอุปถัมภ์ (patronage)

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่า ระบบวรรณกรรมเป็นส่วนหนึ่งของระบบใหญ่ที่ซับซ้อนหรือก็คือ วัฒนธรรม ระบบย่อยเหล่านี้ในระบบสังคมจะสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันตามตรรกะของวัฒนธรรมที่ระบบเหล่านี้ดำรงอยู่ โดยมีปัจจัยควบคุม 2 ปัจจัย ได้แก่ปัจจัยภายใน ควบคุมโดย “มืออาชีพทางวรรณกรรม”¹⁵ ซึ่งจะกล่าวถึงในหัวข้อขนบทางวรรณศิลป์ และปัจจัยในภายนอก ควบคุมโดยระบบอุปถัมภ์

ระบบอุปถัมภ์ (patronage) เป็นปัจจัยภายนอกที่ควบคุมระบบวรรณกรรม หมายถึง บุคคลหรือสถาบันที่มีอิทธิพลต่อการเสวยวรรณกรรม การเขียนวรรณกรรม และการเขียนวรรณกรรมใหม่ ผู้อุปถัมภ์ (patron) จะเป็นส่วนเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างระบบวรรณกรรมและระบบย่อยอื่นๆ โดยคำนึงถึงคตินิยมของสังคมเป็นหลัก มากกว่าคำนึงถึง ขนบทางวรรณศิลป์ เนื่องจาก “มืออาชีพทางวรรณกรรม” ซึ่งเป็นตัวแทนของขนบทางวรรณศิลป์ของสังคมจะพยายามผลิตวรรณกรรมที่สอดคล้องกับคตินิยมกระแสหลักของสังคมในช่วงเวลานั้นเพื่อไม่ให้ขัดกับคตินิยมที่ผู้อุปถัมภ์ยึดถืออยู่แล้ว

โดยทั่วไป ผู้อุปถัมภ์ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ (Lefevre, 1992:

16) ดังนี้

2.2.2.1.1 องค์ประกอบทางคตินิยม (ideological component) เป็นกรอบของการเลือกสรรหรือการพัฒนารูปแบบและเนื้อหาของวรรณกรรมซึ่งมิได้หมายความว่าเพียง

¹⁵ คำว่า “มืออาชีพทางวรรณกรรม” (professional) ผู้วิจัยอ้างอิงจากคำแปลของพนิดา หล่อเลิศรัตน์ ใน พัฒนาการการแปลอาณานิยายชุดเซอร์ลือก โฮมส์ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 จนถึงปัจจุบัน หน้า 28

องค์ประกอบในแง่การเมืองเท่านั้น แต่หมายรวมถึงรูปแบบการประพันธ์ ความคิดและความเชื่อของผู้อุปถัมภ์ที่มีผลต่อการผลิตวรรณกรรมด้วย

2.2.2.1.2 องค์ประกอบทางเศรษฐกิจ (economic component) หมายถึง การที่ผู้อุปถัมภ์ให้ความช่วยเหลือด้านการเงินแก่ผู้ผลิตวรรณกรรม

2.2.2.1.3 องค์ประกอบทางสถานภาพทางสังคม (element of status) หมายถึง การที่ผู้ผลิตวรรณกรรมได้รับการยอมรับจากผู้อุปถัมภ์ซึ่งหมายถึงการได้รับการสนับสนุนและได้รับสถานภาพทางสังคมบางประการ เช่น ชื่อเสียง เป็นต้น

ผู้อุปถัมภ์จำแนกได้เป็น 2 ประการ (Lefevere, 1992: 17) ได้แก่

ผู้อุปถัมภ์จำแนก¹⁶ (differentiated patronage) หมายถึง ผู้อุปถัมภ์ที่องค์ประกอบทั้งสามองค์ประกอบเป็นอิสระต่อกัน เช่น ความสำเร็จทางเศรษฐกิจไม่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านคตินิยม และไม่จำเป็นต้องนำมาซึ่งฐานะทางสังคม ผู้อุปถัมภ์ลักษณะนี้พบเห็นได้ทั่วไปในสังคมปัจจุบัน

ผู้อุปถัมภ์ไม่จำแนก (undifferentiated patronage) เป็นผู้อุปถัมภ์ที่องค์ประกอบทั้งสามองค์ประกอบถูกกำหนดโดยผู้อุปถัมภ์คนเดียวหรือกลุ่มเดียว มักเกิดในสังคมในอดีต ผลผลิตด้านวรรณกรรมที่ได้รับการยอมรับจะต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้อุปถัมภ์ วรรณกรรมที่ขัดกับคตินิยมของผู้อุปถัมภ์จะไม่ได้รับการยอมรับ และจะถูกมองว่าเป็นวรรณกรรม "ชั้นล่าง" หากทางเผยแพร่ได้ยาก อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้อุปถัมภ์เปลี่ยนไป ลักษณะของวรรณกรรมที่สอดคล้องกับผู้อุปถัมภ์ก็จะเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน แต่ถึงแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงสถานภาพของวรรณกรรมได้เมื่อผู้อุปถัมภ์เปลี่ยนไป การได้รับการยอมรับจากผู้อุปถัมภ์ที่มีอำนาจในช่วงเวลานั้น สำคัญสำหรับผู้ผลิตวรรณกรรมเป็นอย่างยิ่ง ผู้ผลิตวรรณกรรมจึงต่างพยายามผลิตผลงานที่สอดคล้องกับคตินิยมกระแสหลักในสังคมเสมอ

ในอดีตผู้อุปถัมภ์จะถูกกำหนดด้วยองค์ประกอบทางคตินิยม แต่ในปัจจุบัน องค์ประกอบทางเศรษฐกิจมีความสำคัญมากขึ้นอย่างชัดเจน ดังเห็นได้จาก การเติบโตของธุรกิจเครื่องขายร้านค้าปลีกหนังสือ การแข่งขันช่วงชิงส่วนแบ่งตลาดหนังสือปกอ่อนของสำนักพิมพ์ต่างๆ หรือ การเชิญนักประพันธ์หนังสือมาปรากฏตัวทางโทรทัศน์เพื่อโปรโมทหนังสือ เป็นต้น (Whiteside, 1980 อ้างถึงใน Lefevere, 1992: 19)

การประเมินวรรณกรรมในปัจจุบัน สถาบันทางสังคมต่างๆ จะผลักดันให้นำแนวทางวรรณศิลป์กระแสหลักมาใช้เป็นบรรทัดฐานในการประเมินคุณค่าวรรณกรรม ดังนั้นจึงมี

¹⁶ ชื่อเรียกเป็นภาษาไทยของระบบอุปถัมภ์ผู้แปลอ้างอิงจากคำแปลของพนิดา หล่อเลิศรัตน์ ใน *พัฒนาการการแปลอาณานิยายชุดเรอร์ลิก* โฮมส์ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 จนถึงปัจจุบัน

วรรณกรรมบางเรื่องได้รับยกย่องให้เป็นวรรณกรรม "คลาสสิก" หลังจากออกจำหน่ายได้เพียงไม่นาน ในขณะที่ผลงานอื่นๆ ถูกปฏิเสธหรืออาจได้รับการยกย่องในภายหลังเมื่อชนบททางวรรณศิลป์กระแสหลักเปลี่ยนไป (Lefevere, 1992: 19) อย่างไรก็ตาม วรรณกรรมบางชิ้นได้รับความนิยมมากกว่า 500 ปีโดยที่การเปลี่ยนแปลงของชนบททางวรรณศิลป์ไม่มีผลแต่อย่างใด แสดงให้เห็นว่าระบบวรรณกรรมมีลักษณะอนุรักษ์นิยม และแสดงให้เห็นผลของการเขียนใหม่ที่มีบทบาทในการรักษาความนิยมของวรรณกรรมนั้นๆ ไว้ด้วย เพราะในการเขียนใหม่ วรรณกรรมจะต้องได้รับการตีความให้สอดคล้องกับชนบททางวรรณศิลป์ใหม่ๆ ของแต่ละยุคสมัย (Lefevere, 1992: 19)

การได้รับการยอมรับจากสถาบันทางสังคมมีความสำคัญอย่างยิ่งต่องานวรรณกรรมเพราะจะทำให้ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่โดยสำนักพิมพ์ที่มีชื่อเสียงได้ง่ายขึ้น ในขณะที่วรรณกรรมที่ขัดแย้งกับชนบททางวรรณศิลป์กระแสหลักต้องพึ่งพาระบบวรรณกรรมของสังคมอื่นเพื่อเผยแพร่ผลงานก่อนจึงจะสามารถเข้ามาเผยแพร่ในระบบวรรณกรรมหลักๆ ได้ หรืออาจต้องเผยแพร่ นอกกรอบไปตลอด

2.2.2.2 ขนบททางวรรณศิลป์ (poetics)

ชนบททางวรรณศิลป์เป็นปัจจัยควบคุมภายในระบบวรรณกรรม ซึ่งเกิดขึ้นจากความเห็นชอบของ "มืออาชีพทางวรรณกรรม" (professional) "มืออาชีพ" ในระบบวรรณกรรม ได้แก่ นักวิจารณ์ ครูอาจารย์ หรือนักแปล เป็นต้น "มืออาชีพ" สามารถเลือกที่จะนำเสนอหรือไม่นำเสนอวรรณกรรมที่มีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับคตินิยมหรือชนบททางวรรณศิลป์ของสังคมของพวกเขา แต่โดยมากนักแปลจะพยายามปรับข้อความหรือเนื้อหาของวรรณกรรมจนกว่าสังคมจะยอมรับวรรณกรรมนั้นได้มากกว่า

ชนบททางวรรณศิลป์คือแนวคิดที่ว่าวรรณกรรมควรมีลักษณะอย่างไร (Lefevere, 1992: 14) โดยจำแนกองค์ประกอบได้เป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่

2.2.2.2.1 องค์ประกอบด้านกลวิธีการประพันธ์ (inventory component) ได้แก่ กลวิธีในการประพันธ์ (literary devices) ประเภทของวรรณกรรม (genres) แนวเรื่อง (motifs) ตัวละครและสถานการณ์ต้นแบบ (prototype characters and situations) และ สัญลักษณ์ (symbols)

2.2.2.2.2 องค์ประกอบด้านบทบาทของวรรณกรรม (functional component) หมายถึง แนวคิดที่กำหนดบทบาทของวรรณกรรมในสังคม องค์ประกอบนี้มีอิทธิพลต่อการประเมินคุณค่าวรรณกรรมให้สอดคล้องกับระบบทางสังคมร่วมกับการผลักดันของคตินิยมของระบบวรรณกรรม

การจัดระบบขนบทางวรรณศิลป์จะเกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่งโดยผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมเป็นผู้วางรากฐานเพื่อสร้างสรรค์และคัดสรรแนวทางในการผลิตวรรณกรรม และผลักดันผลิตผลด้านวรรณกรรมให้เป็นไปตามขนบทางวรรณศิลป์ที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตาม ขนบทางวรรณศิลป์มิได้นำเสนอไว้อย่างชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษรเสมอไป แต่จะสะท้อนให้เห็นได้ในหลายทาง ดังนี้

ระบบวรรณกรรมที่สร้างสรรค์วรรณกรรมแบบมุขปาฐะเป็นหลักจะมีการตัดสินคุณค่าและการยอมรับวรรณกรรมที่เข้มงวดและมีความเป็นอนุรักษ์นิยมมากกว่าระบบวรรณกรรมที่สร้างสรรค์วรรณกรรมแบบลายลักษณ์ เนื่องจากวรรณกรรมแบบมุขปาฐะไม่สามารถย้อนกลับไปแก้ไขได้ภายหลังจากที่ได้เล่าเรื่องไปแล้ว สมาชิกในชุมชนจะเป็นผู้ตัดสินว่าวรรณกรรมเรื่องนั้นๆ ประพันธ์ได้เหมาะสมหรือไม่ในทันทีที่มีการเล่าเรื่อง

ส่วนการนำเสนอขนบทางวรรณศิลป์ในระบบวรรณกรรมที่สร้างสรรค์แบบรายลักษณ์ ระบบวรรณกรรมบางระบบ เช่น ระบบวรรณกรรมจีน หรือ ระบบวรรณกรรมญี่ปุ่น จะมีการบันทึกขนบทางวรรณศิลป์ไว้ในประชุมบทประพันธ์ (anthologies) ทั้งในรูปแบบของร้อยแก้วและร้อยกรอง ในขณะที่บางระบบ มีการรวบรวมกฎเกณฑ์ต่างๆ ไว้เป็นตำราทางวรรณศิลป์ (textbook of poetics) เพื่อเป็นแบบอย่างให้นักประพันธ์ปฏิบัติตาม

2.2.2.3 คตินิยม (ideology)

คตินิยมเป็นตัวกำหนดภาพลักษณ์ของผลงานวรรณกรรมของนักแปลร่วมกับขนบทางวรรณศิลป์กระแสหลักของสังคมในช่วงนั้น ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยหลายประการ (Lefevere, 1992: 87-98) สามารถสรุปได้ดังนี้

2.2.2.3.1 สถานภาพของต้นฉบับ (status of the original) หมายถึง ทั้งสถานภาพของต้นฉบับทั้งในวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง เช่น การแปลตัวบทที่วัฒนธรรมปลายทางไม่เห็นว่าเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้จะให้นักแปลมีอิสระในการเลือกแนวทางการแปลมากขึ้น

2.2.2.3.2 ภาพลักษณ์แห่งตน (self-image) หมายถึง ความเชื่อของคนในวัฒนธรรมปลายทางที่มีต่อวัฒนธรรมของตนเอง เช่น หากคนในวัฒนธรรมปลายทางเห็นว่าวัฒนธรรมของตนด้อยกว่าวัฒนธรรมต้นฉบับก็มีแนวโน้มที่แนวทางการแปลของสังคมนั้นจะเป็นการแปลแบบรักษาต้นฉบับ เป็นต้น

2.2.2.3.3 ประเภทของวรรณกรรม (genre) ที่เป็นที่ยอมรับหรือเป็นที่ยอมรับในวัฒนธรรมปลายทางมีส่วนในการกำหนดการรับรู้และความคาดหวังต่อวรรณกรรมแปลของผู้คนในวัฒนธรรมปลายทาง

2.2.2.3.4 ระดับภาษา (levels of diction) ต้องเหมาะสมกับลักษณะของวรรณกรรมและเป็นที่ยอมรับในวัฒนธรรมปลายทาง

2.2.2.3.5 บทคำสั่งทางวัฒนธรรม (cultural script) หมายถึง พฤติกรรมที่สังคมคาดหวังจากสมาชิกในสังคม (Lefevere, 1992: 89)

2.2.2.3.6 กลุ่มผู้อ่าน (the intended audience) มีส่วนในการตัดสินใจเลือกกลยุทธ์เพื่อแก้ปัญหาในการแปลที่เกิดจาก “เอกภพของสรรพสาระ” ด้วยเช่นกัน ปัญหาในการแปลที่เกิดจาก “เอกภพของสรรพสาระ” (universe of discourse) เกิดจาก วัตถุประสงค์ ธรรมเนียม หรือความเชื่อบางอย่างในวัฒนธรรมต้นทางที่ไม่เป็นที่ยอมรับในวัฒนธรรมปลายทาง เช่น การแปลเพื่อใช้ในการเรียนการสอนควรแปลรักษาต้นฉบับโดยละสิ่งที่ไม่เหมาะสมน่าจะช่วยให้การเรียนการสอนง่ายขึ้น (Bitaubé, 1822 อ้างถึงใน Lefevere, 1992: 93)

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการแปลขององเดร เลอเฟอแวรีในการวิเคราะห์ในบทที่ 5 เพื่อศึกษาปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีผลต่อแนวทางการแปลของผกาวดี อุตตโมทย์ 3 ปัจจัยคือ ผู้อุปถัมภ์ ขนบทางวรรณศิลป์ และ คตินิยม

2.2.3 แนวคิดการแก้ปัญหาการแปลวรรณกรรมเยาวชนของเยอเตอะ คลิงแบร์ย (Goté Klingberg)¹⁷

คลิงแบร์ย แบ่งจุดมุ่งหมายของการแปลวรรณกรรมเยาวชนไว้เป็น 4 ประการ (Klingberg, 1986: 10) ดังนี้

1. เพื่อให้เยาวชนมีหนังสืออ่านมากขึ้น
2. เพื่อเปิดโลกทัศน์ของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของสังคมอื่นๆ นอกเหนือจากวัฒนธรรมในสังคมของตนเอง
3. เพื่อสร้างสรรค์วรรณกรรมที่ผู้อ่านเข้าใจได้โดยง่าย
4. เพื่อนำเสนอและส่งเสริมค่านิยมที่เหมาะสมแก่ผู้อ่าน

จากการศึกษาปัญหาในการแปลที่พบในวรรณกรรมเยาวชนแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสวีเดน และจากภาษาสวีเดนเป็นภาษาอังกฤษ และแนวทางการแก้ปัญหาของนักแปลหลาย

¹⁷ สรุปและเรียบเรียงจาก Klingberg, Goté. *Children's Fiction in the Hands of Translators*. Lund: Bloms Boktryckeri AB, 1986.

ท่าน คลิงแบร์ยสรุปปัญหาหลักที่มักพบในบทแปลวรรณกรรมเยาวชนไว้เป็น 7 ประเภท (Klingberg, 1986: 12-13) ดังนี้

- การดัดแปลงบริบททางวัฒนธรรม (cultural context adaptation)
- การปรับเนื้อความให้ทันสมัย (modernization)
- การขัดเกลา (purification)
- การใช้ภาษา (some aspects of language)
- การย่อความ (abridgements)
- บทบรรยายสภาพภูมิศาสตร์ (descriptions of geographical settings)
- การแปลผิด (serious mistranslation)

2.2.3.1 การดัดแปลงบริบททางวัฒนธรรม (cultural context adaptation)

คลิงแบร์ย เรียกการดัดแปลงหรือการปรับเปลี่ยนด้วยคำสำนวนและวจนลีลาว่า "localization" (Klingberg, 1986: 14) เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงเพื่อเอื้อประโยชน์ให้กับผู้อ่านภาษาปลายทางซึ่งเป็นภาษาที่นักแปลใช้แปล อย่างไรก็ตาม คลิงแบร์ยเสนอว่า นักแปลควรแปลต้นฉบับแบบความต่อความ (word for word) เพราะนักแปลไม่มีสิทธิ์ปรับเปลี่ยนเนื้อความที่นักประพันธ์สร้างขึ้น (Klingberg, 1986: 14) ซึ่งสอดคล้องจุดมุ่งหมายของการแปลวรรณกรรมเยาวชนตามที่คลิงแบร์ยเสนอไว้ว่า การแปลมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปิดโลกทัศน์ของผู้อ่าน ดังนั้น นักแปลจึงควรรักษาสิ่งที่ปรากฏในต้นฉบับให้ได้อย่างครบถ้วนและไม่พยายามปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขข้อความใดๆ ทั้งสิ้น การดัดแปลงบริบททางวัฒนธรรมช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้นจริง แต่อาจเป็นการดีเฉพาะสำหรับหนังสือสำหรับเด็กเล็กที่โลกทัศน์ยังแคบและยังสนใจเรียนรู้เฉพาะสิ่งใกล้ตัว คลิงแบร์ยเห็นว่า การอ่านหนังสือควรเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยให้ผู้อ่านได้รับรู้เรื่องราวใหม่ๆ ดังนั้น วิธีการจัดการปัญหาที่เกิดจากการแปลที่คลิงแบร์ยนำเสนอจึงเป็นวิธีการแบบ "anti-localizing" (Klingberg, 1986: 17)

2.2.3.1.1 ประเภทของเนื้อความที่เป็นปัญหาต่อการแปล (Klingberg, 1986: 17-55)

2.2.3.1.1.1 การอ้างอิงถึงเนื้อความในวรรณกรรมอื่น (literary references) การอ้างอิงถึงเนื้อความในวรรณกรรมอื่นมักเป็นการอ้างอิงถึงเหตุการณ์หรือตัวละครจากวรรณกรรมเรื่องอื่น และหมายรวมถึงปัญหาการแปลชื่อหนังสือ เรื่องสั้น นิยายสาร หรือหนังสือพิมพ์ด้วย การอ้างอิงบางอย่างที่ไม่เป็นสากล ผู้อ่านภาษาปลายทางอาจไม่เข้าใจหรือไม่

คุ้นเคย นักแปลอาจต้องมีการตัดแปลงข้อความบางประการเพื่อช่วยให้ผู้อ่านภาษาปลายทางเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น

2.2.3.1.1.2 ภาษาต่างประเทศในต้นฉบับ (foreign language in the source text)

2.2.3.1.1.3 การอ้างอิงถึงปกรณัมและคติชาวบ้าน (references to mythology and popular beliefs) ปัญหาที่นักแปลมักประสบในการแปลสิ่งที่อ้างอิงจากปกรณัมและคติชาวบ้าน ได้แก่ การแปลชื่อ และศัพท์ที่ใช้เรียกมนุษย์ แนวคิด เหตุการณ์ และประเพณีต่างๆ

2.2.3.1.1.4 ปุ่มหลังด้านประวัติศาสตร์ ศาสนา และการเมือง (historical, religious and political background) บทแปลที่มุ่งนำเสนอสภาพความเป็นจริงตามต้นฉบับควรรักษาการอ้างอิงถึงปุ่มหลังทางประวัติศาสตร์ ศาสนา และการเมืองไว้ แต่บางครั้งการอ้างอิงถึงปุ่มหลังที่ผู้อ่านภาษาปลายทางไม่คุ้นเคยและไม่เข้าใจ นักแปลก็จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเนื้อความบ้างเพื่อความเหมาะสม

2.2.3.1.1.5 สิ่งก่อสร้างกับเครื่องใช้ในบ้าน และอาหาร (buildings and home furnishings, food) เป็นข้อเท็จจริงที่แสดงสภาพสังคมต่างประเทศจึงควรคงไว้เช่นเดิมในบทแปล ไม่ควรตัดทิ้งหรือแทนด้วยวัฒนธรรมปลายทาง

2.2.3.1.1.6 ประเพณีกับหลักปฏิบัติ และการละเล่นต่างๆ (customs and practices, plays and games) เช่นเดียวกับสิ่งก่อสร้าง เครื่องมือเครื่องใช้ในบ้าน และอาหาร ประเพณี หลักปฏิบัติ และการละเล่นต่างๆ เป็นข้อเท็จจริงที่แสดงสภาพสังคมต่างประเทศ นักแปลจึงควรรักษาองค์ประกอบเหล่านี้ไว้ในบทแปล

2.2.3.1.1.7 พืชและสัตว์ (flora and fauna) เป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมของเรื่องได้เช่นกัน ดังนั้น องค์ประกอบต่างๆ ที่เป็นของธรรมชาติ นักแปลควรคงไว้เช่นเดิม เพื่อช่วยสร้างความเข้าใจบรรยากาศและสภาพแวดล้อมต่างประเทศได้ดียิ่งขึ้น

2.2.3.1.1.8 ชื่อบุคคล ชื่อสิ่งพิมพ์ ชื่อสัตว์เลี้ยง และชื่อสิ่งของ (personal names, Titles, names of domestic animals. Names of objects)

2.2.3.1.1.9 ชื่อทางภูมิศาสตร์ (geographical names)¹⁸

¹⁸ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า พืชและสัตว์และชื่อทางภูมิศาสตร์ อาจจะมีได้เป็นบริบททางวัฒนธรรม เนื่องจากพืชและสัตว์และชื่อทางภูมิศาสตร์ เป็นลักษณะทางธรรมชาติ แต่วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น อย่างไรก็ตาม ในการวิเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาการแปลบริบททางวัฒนธรรม ในบทที่ 4 ผู้แปลจะรวมพิจารณาพืชและสัตว์และชื่อทางภูมิศาสตร์ไว้ด้วย เนื่องจากถึงแม้จะไม่ใช่บริบททาง

2.2.3.1.1.10 น้ำหนักและมาตราชั่ง ตวง วัด (weights and measures)

2.2.3.1.2 แนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดจากความจำเป็นในการดัดแปลงบริบททางวัฒนธรรม

2.2.3.1.2.1 การขยายความ (added explanation) คือ การเพิ่มเติมถ้อยคำสั้นๆ เติมลงไปใหม่เพื่อเพิ่มความเข้าใจของผู้อ่าน

2.2.3.1.2.2 การปรับถ้อยคำ (rewording) คือ การเปลี่ยนถ้อยคำสำนวนปัญหาโดยใช้ถ้อยคำที่เข้าใจง่ายขึ้น

2.2.3.1.2.3 การแปลแบบอธิบายความ (explanatory translation) คือ การอธิบายลักษณะของสิ่งที่กล่าวถึงในต้นฉบับเพิ่มเติมใหม่ในบทแปล

2.2.3.1.2.4 การเพิ่มคำอธิบายนอกตัวบท (explanation outside the text) คือ การอธิบายความเพิ่มเติมในรูปของเชิงอรรถหรือหมายเหตุเพื่อขยายความสิ่งที่กล่าวถึงในตัวบท

2.2.3.1.2.5 การแทนด้วยคำหรือข้อความในภาษาปลายทางที่มีสมมูลภาพกัน (substitution of an equivalent in the culture of the target language)

2.2.3.1.2.6 การแทนด้วยคำหรือข้อความในภาษาปลายทางที่มีความหมายใกล้เคียงกัน (substitution of a rough equivalent in the target language)

2.2.3.1.2.7 การใช้ถ้อยคำที่สามารถสื่อความให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น (simplification) คือ การแปลถ้อยคำที่เป็นปัญหาด้วยคำกว้างๆ ที่สื่อความหมายถึงภาพกว้างๆ ของคำนั้นแทนคำเฉพาะ

2.2.3.1.2.8 การลดความ (deletion) คือ การตัดคำ ประโยค ย่อหน้า หรือบททั้ง

2.2.3.1.2.9 การปรับเปลี่ยนเนื้อความ (localization) คือ การปรับเนื้อความในต้นฉบับทั้งหมดโดยแทนด้วยสิ่งที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์ของผู้อ่านภาษาปลายทาง

จากปัญหาในการแปลวรรณกรรมเยาวชนและแนวทางการแก้ปัญหการแปลที่เกิดจากความแตกต่างทางวัฒนธรรมของคิงแบร์รี่ สามารถสรุปได้ดังนี้¹⁹

วัฒนธรรม แต่แนวทางการแก้ปัญหการแปลคำเรียกพืชและสัตว์และชื่อทางภูมิศาสตร์ก็เป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์แนวทางการแปลของผูกาวดี อุตตโมทย์

¹⁹ ผู้วิจัยสรุปรายละเอียดของปัญหาจากความแตกต่างทางวัฒนธรรมและแนวทางการแก้ไขที่คิงแบร์รี่นำเสนอไว้ในหนังสือ *Children's Fiction in the Hands of Translators* หน้า 19 – 53 โดยรวบรวมปัญหาที่คล้ายคลึงกันและมีแนวทางการแก้ปัญหาเหมือนหรือ

สิ่งที่เป็นปัญหาในการแปลที่เกิดจากความแตกต่างทางวัฒนธรรม	แนวทางการแก้ปัญหา
<ul style="list-style-type: none"> - ถ้อยคำหรือชื่อที่ไม่เป็นที่รู้จักในภาษาต้นทาง - ชื่อที่ผู้ประพันธ์ตั้งขึ้นเอง - ชื่อหรือคำภาษาต่างประเทศในต้นฉบับ - ชื่อหรือคำยืมจากคำภาษาต่างประเทศในต้นฉบับ - ชื่อบุคคลในต้นฉบับที่เป็นภาษาภาษาต่างประเทศ 	<p>ควรคงไว้ตามเดิมด้วยการถ่ายเสียงตามระบบภาษาของภาษาปลายทาง</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ถ้อยคำหรือชื่อที่มีค่าที่มีสมมูลภาพกันในภาษาปลายทาง - คำยืมจากภาษาต่างประเทศในต้นฉบับ ที่มีรูปคำดังกล่าวในภาษาปลายทาง - ชื่อหนังสือ เรื่องสั้น นิยายสาร หรือหนังสือพิมพ์ที่มีชื่อที่ใช้เรียกอยู่แล้วในภาษาปลายทาง 	<p>ควรใช้ถ้อยคำหรือชื่อตามภาษาปลายทาง</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อสิ่งก่อสร้างและเครื่องใช้ในบ้าน - ชื่ออาหาร - ชื่อประเพณีและการละเล่น - ชื่อสิ่งของ - ชื่อสัตว์เลี้ยง - ชื่อทางภูมิศาสตร์ - ชื่อทางภูมิศาสตร์ที่ยืมจากภาษาต่างประเทศในต้นฉบับ 	<p>ควรคงชื่อไว้ตามเดิมด้วยการถ่ายเสียงตามระบบภาษาปลายทาง และอาจอธิบายเพิ่มเติมตามความเหมาะสม</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อพืชและสัตว์ทั่วไป 	<p>ควรใช้คำเรียกตามภาษาปลายทาง</p>

คล้ายคลึงกันไว้เป็นข้อเดียวกัน เนื่องจากรายละเอียดของปัญหาที่คลึงกันมีค่อนข้างมาก และเนื้อหาแต่ละประเด็นไม่แตกต่างกันมากนัก การรวบรวมเช่นนี้จะช่วยให้ง่ายต่อการนำไปใช้ประโยชน์มากกว่า

<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อพืชและสัตว์ที่ไม่เป็นที่รู้จักในภาษาปลายทาง 	<p>ควรคงชื่อเดิมไว้ด้วยการถ่ายเสียงตามระบบของภาษาปลายทาง</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ถ้อยคำที่มีความหมายพิเศษในภาษาต้นฉบับ - ชื่อที่มีความหมายบางอย่างต่อผู้อ่านต้นฉบับ แต่ไม่มีความหมายต่อผู้อ่านภาษาปลายทาง 	<p>ควรแปลด้วยถ้อยคำภาษาปลายทางที่สื่อความหมายเช่นเดียวกับสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารกับผู้อ่าน</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อบุคคลที่เป็นภาษาปกติ (everyday use) ไม่มีความหมายพิเศษ - ชื่อบุคคลที่เป็นภาษาภาษาต่างประเทศในต้นฉบับ 	<p>ควรคงชื่อเดิมไว้ด้วยการถ่ายเสียงตามระบบของภาษาปลายทาง</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อบุคคลที่เป็นภาษาปกติแต่มีความหมายแฝง - ชื่อบุคคลที่ไม่ใช่ภาษาปกติและจำเป็นต่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง - ชื่อสัตว์เลี้ยงที่มีความหมายพิเศษ 	<p>ควรแปลความหมายของชื่อเป็นภาษาปลายทาง</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อบุคคลที่นักประพันธ์ตั้งขึ้นเองและมีการเล่นเสียง 	<p>พิจารณาตามความเหมาะสมแล้วแต่กรณี แต่ต้องคงการเล่นเสียงไว้ให้ได้</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อและตำแหน่งของพระราชวงศ์ 	<p>ควรใช้ตามระบบภาษาปลายทาง</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อตำแหน่ง 	<p>จะเลือกแปลหรือคงไว้ก็ได้ แต่ต้องระวังความเข้าใจผิด เช่น หากเป็นชื่อตำแหน่งที่ไม่เป็นที่รู้จักในภาษาปลายทาง หากผู้แปลต้องการคงชื่อตำแหน่งไว้ ควรอธิบายเพิ่มเติม เพราะไม่เช่นนั้น ผู้อ่านอาจเข้าใจผิดว่า ชื่อตำแหน่งเป็นชื่อบุคคลหรือสิ่งของได้</p>
<ul style="list-style-type: none"> - การอ้างอิงถึงบุคคลหรือเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ 	<p>ควรคงชื่อบุคคลไว้และแปลเหตุการณ์เป็นภาษาปลายทางโดยไม่มีการตัดทอนใดๆ ทั้งสิ้น และเพิ่มคำอธิบายภายนอกตัวบท เช่น เชิงอรรถหรือ หมายเหตุ</p>
<ul style="list-style-type: none"> - การอ้างอิงถึงปุมหลังทางศาสนาและ 	<p>ควรดัดแปลงตามความเหมาะสมกับสภาพ</p>

การเมือง	สังคมของภาษาปลายทาง และเพิ่มคำอธิบายนอกตัวบท และการขัดเกลา (purification)
- การอ้างอิงถึงวัฒนธรรมภาษาต่างประเทศในต้นฉบับ	พิจารณาตามความเหมาะสม ทำได้ตั้งแต่การอธิบายเพิ่มเติม จนถึง localization ตามความเหมาะสม แล้วแต่กรณี
- น้ำหนักและมาตราซึ่ง ดวง วัด	ควรใช้น้ำหนักและมาตราซึ่ง ดวง วัดตามวัฒนธรรมต้นฉบับ

อย่างไรก็ตาม คลิงแบร์ยยังกล่าวว่านักแปลควรพิจารณาความเหมาะสมในการแก้ปัญหาเป็นกรณีๆ ซึ่งอาจไม่ตรงกับที่เขาเสนอไว้ ทั้งนี้ ต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญกับเนื้อความในต้นฉบับเป็นหลักเสมอ และหากพิจารณาอย่างรอบคอบแล้วเห็นว่าจำเป็นต้องทำ localization เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น การแก้ปัญหาด้วยวิธีดังกล่าวก็ถือว่าเหมาะสม (Klingberg, 1986: 26-27)

อีกสิ่งหนึ่งนักแปลพึงระวังคือ อรรถรสที่อาจสูญหายไปเมื่อมีการดัดแปลงบริบททางวัฒนธรรม นักแปลอาจหาถ้อยคำสำนวนที่มีความหมายเป็นสมมูลภาพกับถ้อยคำในต้นฉบับ แต่อาจทำให้สูญเสียอรรถรสบางอย่าง เช่น อารมณ์ขัน ของเรื่องไป นักแปลจึงต้องตัดสินใจในการถ่ายทอดบริบททางวัฒนธรรมด้วยความรอบคอบ

2.2.3.2 การปรับเนื้อความให้ทันสมัย (Modernization)

สถานการณ์ที่อาจทำให้นักแปลรู้สึกว่าจะจำเป็นต้องมีการปรับเนื้อความให้ทันสมัย (Klingberg, 1986: 56) มีดังนี้

2.2.3.2.1 นักแปลมักเข้าใจว่าจำเป็นต้องมีการปรับเนื้อความในงาน “คลาสสิก” ให้ทันสมัยขึ้น

2.2.3.2.2 เมื่อต้นฉบับสมัยใหม่บอกเล่าเรื่องในอดีต นักแปลมักเข้าใจว่าหากอธิบายรายละเอียดของฉากท้องเรื่องด้วยสิ่งที่ทันสมัยขึ้นจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น

2.2.3.2.3 ในต้นฉบับที่มีการระบุวันที่ นักแปลอาจคิดว่าควรจะปรับวันที่ให้ใกล้กับวันวางจำหน่ายบทแปล เพราะเข้าใจว่าผู้อ่านมักสนใจหนังสือที่ทันสมัย

การปรับเนื้อความในงาน “คลาสสิก” มักไม่เกี่ยวข้องกับการแปลเพราะหากมีความต้องการเปลี่ยนแปลงข้อความหรือถ้อยคำมักเป็นการเปลี่ยนแปลงในภาษาต้นฉบับ จึงไม่กล่าวถึงในที่นี้

ส่วนสถานการณ์อีกสองข้อนั้น คลิงแบร์ยมีความเห็นว่าไม่ควรเปลี่ยนแปลง เนื่องจากฉากท้องเรื่องเป็นองค์ประกอบที่มีความจำเป็นต่อเนื้อเรื่อง ถ้าเนื้อเรื่องเป็นเรื่องในอดีต ฉากท้องเรื่องก็ควรเป็นฉากที่แสดงความเป็นอดีตด้วยเช่นกัน ส่วนในกรณีที่ต้นฉบับมีการระบุวันที่นั้นไม่มีเหตุผลที่ต้องเปลี่ยนวันที่แต่อย่างใด (Klingberg, 1986: 57)

2.2.3.3 การขัดเกลา (purification)

การขัดเกลา ในวรรณกรรมเยาวชน หมายถึง การตัดทอนหรือดัดแปลงลักษณะ ค่านิยมความเชื่อ หรือสิ่งที่ขัดต่อค่านิยมอันดีของสังคมของผู้อ่านบทแปล เช่น การกล่าวถึงเรื่องรักๆ ใคร่ๆ หรือพฤติกรรมไม่เหมาะสมของตัวละครในวรรณกรรม เป็นต้น รวมทั้งสิ่งที่นักแปลเห็นว่าควรมีการเปลี่ยนแปลงเมื่อพิจารณาถึงการตอบรับต่อสิ่งนั้นของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสรรค์บทแปลที่เหมาะสมตามค่านิยมอันดีงามให้แก่ผู้อ่านหรือผู้ที่มิหน้าที่อบรมสั่งสอนกลุ่มเป้าหมายของวรรณกรรม เช่น ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ หรือบรรณารักษ์ เป็นต้น (Klingberg, 1986: 58)

อย่างไรก็ตาม นักแปลไม่ควรดัดแปลงต้นฉบับไม่ว่าในกรณีใดๆ ในกรณีของการขัดเกลา เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้นักอ่านรับรู้สิ่งที่นักแปลตัดสินว่าไม่ดีหรือไม่เหมาะสม แต่เมื่อพิจารณาว่าการแปลเป็นการเปิดโลกทัศน์ของผู้อ่านและส่งเสริมให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของสังคมอื่น การตัดสินใจทำการขัดเกลา จึงต้องผ่านกระบวนการคิดอย่างรอบคอบเสียก่อน คลิงแบร์ยให้ความเห็นว่า หากนักแปลหรือสำนักพิมพ์ไม่ต้องการแปลเกี่ยวกับสิ่งไม่เหมาะสมที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชน นักแปลก็ไม่ควรแปลหนังสือเล่มนั้นไปเสียเลย (Klingberg, 1986: 62) เพราะการทำการขัดเกลาก็เช่นเดียวกับการดัดแปลงหรือตัดทอนต้นฉบับในกรณีอื่นๆ ที่ทำให้บางสิ่งบางอย่างอย่างและอรรถรสของเนื้อเรื่องสูญหายไปด้วยเสมอ

2.2.3.4 การใช้ภาษา (some aspects of language)

2.2.3.4.1 ระดับของการดัดแปลงภาษา

ระดับของการดัดแปลงภาษาที่ใช้ในต้นฉบับและบทแปลควรเป็นภาษาระดับเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน (Klingberg, 1986: 63) เช่น นักประพันธ์อาจใช้คำศัพท์จำนวนจำกัดประโยคสั้นๆ และหลีกเลี่ยงการใช้อุปมาอุปไมย นักแปลก็ควรรักษาการใช้ภาษาเช่นนั้นไว้

2.2.3.4.2 ภาษาเด็ก

ภาษาเด็กในที่นี้หมายรวมถึงทั้งคำศัพท์ที่เด็กใช้และคำศัพท์ทั่วไปที่เด็กพูดไม่ชัดหรือไม่ถูกต้อง เป็นลักษณะภาษาอีกแบบหนึ่งที่พบในวรรณกรรมสำหรับเด็กมากกว่าในวรรณกรรมสำหรับผู้ใหญ่ นักแปลควรคงลักษณะภาษาดังกล่าวไว้ในบทแปลด้วยและต้องคงไว้สม่ำเสมอตลอดทั้งเล่มวรรณกรรม (Klingberg, 1986: 67)

2.2.3.4.3 การสะกดคำผิดเพื่อสร้างอารมณ์ขันหรือเพื่อแสดงลักษณะโดย

ธรรมชาติของตัวละคร

ลักษณะของคำสะกดผิดเช่นนี้ โดยมากนักประพันธ์ต้องการสร้างอารมณ์ขันหรือบ่อยครั้งเป็นการแสดงลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น ตัวละครไม่รู้จักภาษาที่ใช้สื่อสารกันในเรื่อง เป็นต้น นักแปลส่วนมากเข้าใจดีอยู่แล้วว่าลักษณะพิเศษเช่นนี้จะต้องรักษาไว้ในบทแปลเสมอ แต่ปัญหาที่เกิดจากการแปลการสะกดคำผิดๆ เช่นนี้ คือ แปลแล้วไม่เกิดอารมณ์สเท่าเทียมกับคำที่นักประพันธ์ใช้ในต้นฉบับ และบางครั้งนักแปลแปลกลับหรือแปลบ้างไม่แปลบ้าง ดังนั้นนักแปลต้องรอบคอบและใส่ใจกับการแปลจุดย่อยเช่นนี้ให้มากเพราะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเพิ่มอารมณ์และความสมบูรณ์ให้กับเรื่องที่แปล (Klingberg, 1986: 68)

2.2.3.4.4 การเล่นคำ

การเล่นคำอาจเป็นการเล่นเสียงพยัญชนะหรือเสียงสระของคำ หรืออาจเป็นคำพ้อง (pun) ก็ได้ (Klingberg, 1986: 69) สีสากการประพันธ์เช่นนี้เป็นปัญหาหลักของนักแปล เพราะการสรรหาและคัดเลือกถ้อยคำที่มีรูปและเสียงคล้ายคลึงกันระหว่างสองภาษานั้นเป็นเรื่องยาก นักแปลจึงมักดัดแปลงข้อความให้สื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้นฉบับต้องการเท่านั้นโดยไม่ใส่ใจการเล่นคำ การละเลยหรือการ "ถอดใจ" จากการแปลการเล่นคำทำให้สีสันและอารมณ์ขันในวรรณกรรมสูญหายไป (Klingberg, 1986: 70)

2.2.3.4.5 ภาษาถิ่นและภาษาถิ่นฉบับที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐาน

วิธีการแก้ปัญหาการแปลภาษาถิ่นและภาษาถิ่นฉบับที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐานมี 2 วิธี (Klingberg, 70-71) ดังนี้

- 1.) คงไว้โดยไม่ต้องแปล และถ่ายเสียงตามระบบของภาษาปลายทาง
- 2.) เลือกใช้ภาษาถิ่นของภาษาปลายทางมาแทน เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าต้นฉบับต้องการสื่อว่าถ้อยคำดังกล่าวไม่ใช่ภาษามาตรฐาน อย่างไรก็ตาม การแก้ปัญหาด้วยวิธีนี้อาจก่อให้เกิดปัญหาได้อีก คือ นักแปลควรเลือกใช้ภาษาถิ่นภาษาใดแทนภาษาถิ่นในต้นฉบับจึงจะเหมาะสมและได้ธรรมชาติเช่นเดียวกับภาษาถิ่นในต้นฉบับ

บ่อยครั้งที่นักแปลตัดสินใจแปลภาษาถิ่นหรือภาษาไม่มาตรฐานเหล่านี้ด้วยภาษามาตรฐานไปเสีย อย่างไรก็ตาม บางครั้งในวรรณกรรมเยาวชน นักประพันธ์ตั้งใจสร้างรูปแบบภาษาที่ผิดไปจากมาตรฐาน เช่น เพื่อสร้างอารมณ์ขันในเรื่อง นักแปลควรรักษาลักษณะดังกล่าวไว้ และควรทำอย่างสม่ำเสมอตลอดทั้งวรรณกรรมด้วย (Klingberg, 1986: 72)

2.2.3.5 การย่อความ (abridgement)

โดยทั่วไป การย่อความไม่ใช่ที่เกิดจากการแปลแต่อย่างใด เพราะในปัจจุบันมีการจัดพิมพ์นวนิยายสำหรับผู้ใหญ่เป็นฉบับย่อ (abridged version) สำหรับเยาวชนอยู่แล้ว ทั้งนี้จะมีการระบุไว้อย่างชัดเจนในคำนำหรือหมายเหตุในหนังสือ

ปัญหาการย่อความที่เกิดจากการแปลคือการย่อความโดยพลการ ไม่มีการระบุหรือแจ้งให้ผู้อ่านทราบ เป็นการตัดทอนเนื้อความบางส่วนในต้นฉบับออกโดยไม่มีการระบุว่ามีการย่อความ (Klingberg, 1986: 73)

วิธีการค้นหา/ ตรวจสอบการย่อความโดยพลการ (Klingberg, 1986: 74-77) มีดังนี้

2.2.3.5.1 ใช้วิธีการประมาณจำนวนคำระหว่างต้นฉบับและบทแปล ทั้งนี้ผู้ทำการตรวจสอบต้องทราบความแตกต่างของจำนวนคำต่อหนึ่งประโยคของภาษาที่ต้องการตรวจสอบด้วยเพราะแต่ละภาษามีโครงสร้างของคำและไวยากรณ์แตกต่างกัน เช่น ภาษาเยอรมันจะมีจำนวนคำต่อประโยคมากกว่าภาษาอังกฤษเพราะคำศัพท์ของภาษาเยอรมันยาวกว่าคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.2.3.5.2 สุ่มตัวอย่างประโยคจากต้นฉบับประมาณ 200 ประโยค เพื่อพิจารณาวิธีการที่นักแปลใช้แปลประโยคเหล่านั้น โดยตรวจสอบ

1.) จำนวนประโยคประโยคแปลสมบูรณ์ตามต้นฉบับ ประโยคที่มีการตัดทอน และประโยคต้นฉบับที่ถูกตัดทิ้ง

2.) จำนวนคำจากประโยคแปลเปรียบเทียบกับจำนวนคำจากประโยคต้นฉบับ

การย่อความเป็นวิธีการแก้ปัญหาที่ไม่เหมาะสม แต่หากจำเป็นต้องทำ คลิงแบร์ยให้ข้อเสนอไว้ ดังนี้ (Klingberg, 1986: 79)

1. ต้องไม่ตัดทอนเนื้อหาส่วนที่จะทำลายเนื้อความโดยรวมหรือรูปภาพของวรรณกรรม

2. ถ้าต้องตัดทอนเนื้อความส่วนใดส่วนหนึ่ง ควรตัดออกจนหมดความชงวนั้น

3. หากต้องการตัดข้อความบางอย่างในย่อหน้าโดยย่อหน้าหนึ่ง ควรตัดข้อความออกทั้งประโยค

4. ต้องไม่มีการปรับเปลี่ยนลีลาการประพันธ์ของผู้แต่งโดยเด็ดขาด

5. หากต้องการตัดทอนให้ความยาวโดยเฉลี่ยของประโยคในวรรณกรรมสั้นลง ควรแตกประโยคจากประโยคเดิมในต้นฉบับเป็นประโยคสั้นๆ 2-3 ประโยค ไม่ควรตัดทอนถ้อยคำหรือเนื้อหาบางส่วนของประโยคทิ้งไป

2.2.3.6 บทบรรยายสภาพทางภูมิศาสตร์ (description of geographical setting)

สภาพทางภูมิศาสตร์ควรได้รับการแปลอย่างถูกต้องแม่นยำด้วยมาตรฐานเดียวกันตลอดทั้งบทแปล โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกรณีที่สภาพทางภูมิศาสตร์เหล่านั้นจำเป็นต้องการทำคามเข้าใจเนื้อเรื่อง (Klingberg, 1986: 81)

ในบางครั้งนักประพันธ์จะเขียน/วาดแผนที่หรือสภาพภูมิประเทศไม่ว่าจะมีอยู่จริงหรือตามจินตนาการแนบมากับตัววรรณกรรมด้วยเพื่อย้ำความสำคัญของสภาพภูมิศาสตร์ที่มีต่อเนื้อเรื่อง คลิงแบร์ยให้ความเห็นว่าเอกสารที่แนบมากับตัววรรณกรรมต้องถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของบทแปลด้วย การแปลชื่อทางภูมิศาสตร์ในแผนที่ที่แนบมาจึงต้องตรงกับชื่อที่ใช้ในเรื่อง เพื่อป้องกันการเข้าใจผิดหรือความสับสนของผู้อ่าน

2.2.3.7 การแปลผิด (serious mistranslation)

การแปลผิด ในที่นี้หมายถึง การแปลเนื้อความส่วนที่มีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องผิดความหมาย คลิงแบร์ยให้ความเห็นว่า การแปลพลาดหรือคลาดเคลื่อนเล็กน้อยเป็นเรื่องปกติ แต่การแปลผิดพลาดในกรณีที่มีผลต่อความเข้าใจของผู้อ่านอย่างรุนแรง เป็นสิ่งที่นักแปลจะต้องไม่ยอมให้เกิดขึ้นได้โดยเด็ดขาด (Klingberg, 1986: 86-87)

เช่นเดียวกับทฤษฎีการแปลของไรส์ แนวคิดของเยอเตอะ คลิงแบร์ยก็เป็นการประเมินการแปลเช่นเดียวกัน แต่ก็สามารถมาปรับใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการแปลที่ผกาวดี อุตตโมทัยใช้ในการแปลวรรณกรรมเยาวชนได้เช่นกัน ผู้วิจัยจะนำแนวทางการแปลบริบททางวัฒนธรรมทั้ง 9 แนวทางที่คลิงแบร์ยนำเสนอไว้ไปปรับใช้พิจารณาแนวทางการแก้ปัญหาบริบททางวัฒนธรรมของผู้แปลในบทที่ 4 โดยจะจำแนกบริบททางวัฒนธรรมในต้นฉบับและบทแปลที่นำมาวิเคราะห์ตามการจำแนกเนื้อความที่เป็นปัญหาต่อการแปลตามที่คลิงแบร์ยนำเสนอไว้