



กระบวนการและวิธีการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย
ในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก

โดย

นางสาวกนกวลี โกลกลวิณา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการแปลภาษาอังกฤษและไทย ภาควิชาภาษาอังกฤษ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กระบวนการและวิธีการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย
ในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก

โดย

นางสาวกนกวลี โกลกลวัฒนา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการแปลภาษาอังกฤษและไทย ภาควิชาภาษาอังกฤษ

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



Methods of Translating English Jokes in Animated Movies for
Children into Thai

BY

Miss Kanokwalee Kosolkaweena



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS IN ENGLISH-THAI TRANSLATION

DEPARTMENT OF ENGLISH
FACULTY OF LIBERAL ARTS
THAMMASAT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2015

COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปศาสตร์

วิทยานิพนธ์

ของ

นางสาวกนกวลี โกศลทวีณา

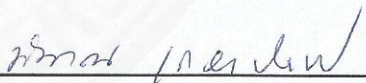
เรื่อง

กระบวนการและวิธีการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2559

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(รองศาสตราจารย์ ดร.นันทวัน ชูอารยะประทีป)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์




(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ ภูพิพัฒน์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐมา พงศ์ไพโรจน์)

คณบดี



(รองศาสตราจารย์ ดร.ดำรงค์ อุดุลยฤทธิกุล)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	กระบวนการและวิธีการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก	
ชื่อผู้เขียน	นางสาวกนกวลี โกศลกวีณา	
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สาขาวิชาการแปลภาษาอังกฤษและไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์	ภูพิพัฒน์
ปีการศึกษา	2558	

บทคัดย่อ

งานวิจัยหัวข้อกระบวนการและวิธีการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาลักษณะของมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก วิธีแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก และปัญหาที่พบในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก

งานวิจัยชิ้นนี้เก็บข้อมูลมุกตลกจากภาพยนตร์แอนิเมชันโดยใช้ทฤษฎีความขัดแย้ง (Incongruity) เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกมุกตลก โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 6 เรื่อง ได้แก่ *เมกะมายด์ จอมวายร้ายพิทักษ์โลก (Megamind)*, *มหัศจรรย์ลูกชิ้นตลกทะเลลูมิติ (Cloudy with a Chance of Meatballs)*, *เชิร์ค สุขสันต์ นีรันดร (Shrek Happy Ever After)*, *ราล์ฟ วายร้ายหัวใจฮีโร่ (Wreck - It Ralph)*, *เทอร์โบ หอยทากจอมซิ่งสายฟ้า (Turbo)* และ *มหัศจรรย์ของกินดินได้ (Cloudy with a Chance of Meatballs 2)*

ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะของมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาต้นฉบับมี 4 ประเภท ได้แก่ การเล่นคำ การสร้างคำใหม่ การออกเสียงผิด และการใช้คำที่ไม่เข้ากับบริบท วิธีการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กมี 10 วิธี ได้แก่ การแปลเกิน การละ การแปลด้วยการเล่นคำ การแปลด้วยคำที่สะกดผิด การแปลตรง การเปลี่ยนบทแปล การแปลด้วยคำทับศัพท์ การแปลด้วยวิธีการมากกว่าหนึ่งวิธี การแปลด้วยคำที่สร้างขึ้นใหม่ และการแปลด้วยสำนวนไทย ปัญหาที่พบในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กมี 5 ข้อ ได้แก่ เนื้อความในบทแปลขาดหาย การใช้คำแปลที่อิงกับบริบทด้านยุคสมัยมากเกินไปและทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจ บทแปลใช้คำศัพท์ที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจมุกตลก และการแปลผิดความหมาย

คำสำคัญ: การแปล, การศึกษาการแปล, ภาพยนตร์แอนิเมชัน, คำบรรยายใต้ภาพยนตร์, มุกตลก



Thesis Title	Methods of Translating English Jokes in Animated Movies for Children into Thai
Author	Miss Kanokwalee Kosolkaweena
Degree	Master of Arts
Major Field/Faculty/University	English-Thai Translation Faculty of Liberal Arts Thammasat University
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Apisak Pupipat
Academic Years	2015

ABSTRACT

The objectives of this research were to study the types of English jokes in animated movies for children, strategies used in translating jokes in animated movies for children into Thai, and problems found in translating jokes in animated movies for children into Thai.

The procedure was as follows: first the jokes were defined by using incongruity theory and were collected from six animated movies: *Megamind*, *Cloudy with a Chance of Meatballs*, *Shrek Happy Ever After*, *Wreck – It Ralph*, *Turbo*, and *Cloudy with a Chance of Meatballs 2*. The selected jokes were analysed and categorised according to the three objectives as stated above.

The results of the study indicated that the types of jokes in the animated movies can be divided into four kinds: wordplay, new word formation, mispronunciation, and use of irrelevant words in context. The strategies used in translating the jokes into Thai included ten ways: adding jokes to the target text, omitting words, playing on words, misspelling, literally translating the text, changing the target text, borrowing, using multiple strategies, coining new words, and using Thai idioms. The problems found in translating the jokes can be categorised into four kinds namely, loss of content from the source text, wrong meaning, inappropriate borrowings, and context specific translation.

Keywords: Translation, Translation Studies, Humour Studies, Jokes, Animated Movies, Subtitles



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ ภูพิพัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ผู้ที่ได้ให้คำแนะนำและช่วยตรวจทานวิทยานิพนธ์ตั้งแต่แรกเริ่มจนสำเร็จเป็นรูปเล่ม รวมถึงได้ให้ความรู้ และข้อคิดอื่นๆ นอกเหนือจากเรื่องวิชาการเพื่อให้ลูกศิษย์นำไปใช้ในการดำเนินชีวิต ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.นันทวัน ชูอารยะประทีป ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐมา พงศ์ไพโรจน์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาตรวจวิทยานิพนธ์และให้คำชี้แนะอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่การทำงานวิจัย

ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้ความรู้แก่ลูกศิษย์คนนี้นั้นสามารถนำมาเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพเลี้ยงตัวและครอบครัวได้ ขอขอบคุณหลายฝ่ายที่มีส่วนสนับสนุนให้การเรียนและการทำวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ทั้งทางโรงเรียนเกริกวิทยาลัยที่ให้ความอนุเคราะห์เรื่องเวลาทำงาน และส่งเสริมให้บุคลากรเพิ่มพูนความรู้ เจ้าหน้าที่หน้าที่ฝ่ายต่างๆ ในมหาวิทยาลัย เพื่อนๆ และเพื่อนร่วมงานที่ธนาคารกรุงเทพที่คอยให้กำลังใจในการทำงาน

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณพ่อและแม่ ที่เป็นกำลังใจสำคัญ และทำให้ลูกคนนี้ก้าวผ่านอุปสรรคและความท้อแท้ทั้งปวงในชีวิตจนประสบความสำเร็จไปได้อีกขั้นหนึ่ง

นางสาวกนกวลี โกศลภวีณา

สารบัญ

หน้า	
บทคัดย่อภาษาไทย (1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (3)
กิตติกรรมประกาศ (5)
สารบัญตาราง (10)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของปัญหาและที่มาของการวิจัย	1
1.2 จุดประสงค์ในการวิจัย	4
1.3 คำถามในการวิจัย	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.5 สมมติฐานการวิจัย	4
1.6 ขอบเขตการวิจัย	5
1.7 นิยามศัพท์	5
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาศาสตร์	7
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความซ้ำกันในเชิงภาษาศาสตร์	11
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการแปล	15

2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการแปลโดยทั่วไป	15
2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับการแปลงานประเภทบันเทิงคดีและภาพยนตร์	17
2.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับงานแปลสำหรับเด็ก	20
2.3.5 แนวคิดเกี่ยวกับการแปลเรื่องซ้ำชั้น	22
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	25
3.1 เครื่องมือในการวิจัย	25
3.2 เกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ที่ใช้เป็นแหล่งข้อมูล	27
3.3 วิธีการศึกษาข้อมูล	27
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	29
4.1 ประเภทของมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ	29
4.1.1 การเล่นคำ	30
4.1.1.1 การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง	30
4.1.1.2 การเล่นคำที่เขียนหรือออกเสียงคล้ายกัน	31
4.1.1.3 การใช้คำคล้องจอง	31
4.1.1.4 การเล่นคำพ้องเสียง	32
4.1.1.5 การเล่นสำนวน	33
4.1.1.6 การเล่นความหมายเชิงเปรียบและความหมายตรง	33
4.1.1.7 การเล่นคำโดยการแบ่งพยางค์ใหม่	34
4.1.2 การสร้างคำใหม่	35
4.1.2.1 การสร้างโดยใช้คำหนึ่งมารวมกับส่วนหนึ่งของอีกคำหนึ่ง	35
4.1.2.2 สร้างโดยใช้บางส่วนของคำ 2 คำมารวมกัน	35
4.1.2.3 การสร้างโดยใช้คำที่สร้างขึ้นใหม่มารวมกับหน่วยคำเดิม	36
4.1.2.4 การสร้างโดยการนำคำ 2 คำมารวมกัน	37

4.1.2.5 การสร้างโดยเพิ่มความหมายให้กับคำที่มีอยู่เดิม	37
4.1.2.6 การสร้างคำใหม่โดยที่ไม่ได้อิงกับคำที่มีอยู่เดิม	38
4.1.3 การออกเสียงคำผิด	38
4.1.4 การใช้คำที่ไม่เข้ากับบริบท	39
4.2 ประเภทของวิธีการแปลมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ	39
4.2.1 การแปลเกิน	40
4.2.1.1 การใช้คำสแลง	43
4.2.1.2 การใช้สิ่งที่มีในวัฒนธรรมของภาษาปลายทาง	41
4.2.1.3 การสร้างคำคล้องจอง	42
4.2.1.4 การใช้คำที่ออกเสียงคล้ายกับคำในภาษาต้นฉบับ	42
4.2.2 การละ	42
4.2.3 การแปลด้วยการเล่นคำ	43
4.2.3.1 การแปลด้วยคำสแลง	43
4.2.3.2 การแปลด้วยคำคล้องจอง	44
4.2.3.3 การแปลด้วยคำที่ซ้ำกัน	46
4.2.3.4 การแปลด้วยคำที่ออกเสียงคล้ายกับคำในภาษาต้นฉบับ และมีความหมายในทำนองเดียวกัน	48
4.2.4 การแปลด้วยคำที่สะกดคำผิด	48
4.2.5 การแปลตรง	49
4.2.6 การเปลี่ยนบทแปล	50
4.2.7 การทับศัพท์	50
4.2.8 แปลด้วยวิธีการมากกว่า 1 วิธี	51
4.2.9 การแปลด้วยคำที่สร้างขึ้นใหม่	51
4.2.10 การแปลโดยใช้สำนวนไทยเทียบเคียง	52
4.3 ปัญหาที่พบในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ	53
4.3.1 เนื้อความในบทแปลขาดหาย	54
4.3.2 การใช้คำแปลที่อิงกับบริบทด้านยุคสมัยมากเกินไปและทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจ	55

4.3.3 บทแปลใช้คำทับศัพท์ที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจมุกตลก	57
4.3.4 การแปลผิดความหมาย	58
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	60
5.1 ลักษณะของมุกตลกในภาษาอังกฤษ	60
5.1.1 การเล่นคำ	60
5.1.2 การสร้างคำใหม่	60
5.1.2.1 การสร้างคำใหม่ที่มีรูปคำแปลกไปจากเดิม	60
5.1.2.2 การสร้างคำใหม่ที่มีรูปคำหรือเสียงคล้ายคำเดิมที่มีอยู่แล้วในภาษา	61
5.1.3 การสะกดคำและออกเสียงคำผิด	61
5.1.4 การใช้คำที่ไม่เข้ากับบริบท	61
5.2 วิธีการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นไทย	62
5.3 ปัญหาที่พบในการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นไทย	64
5.3.1 เนื้อความในบทแปลขาดหาย	65
5.3.2 การใช้คำแปลที่อิงกับบริบทด้านยุคสมัยมากเกินไปและทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจ	66
5.3.3 บทแปลใช้คำทับศัพท์ที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจมุกตลก	66
5.3.4 การแปลผิดความหมาย	66
5.1 ข้อเสนอแนะ	67
รายการอ้างอิง	68
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ข้อมูลมุกตลก	71
ประวัติผู้เขียน	97

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

1.1 ประเภทของมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ	25
1.2 ประเภทของวิธีการเปลมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ	36
1.3 ปัญหาที่พบในการเปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ	51



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของปัญหาและที่มาของการวิจัย

อารมณ์ขันเป็นสิ่งที่สร้างความสนุกสนานให้กับมนุษย์ ในงานวิจัยของ Martin (2008) และ Morreall (2008) กล่าวถึงประโยชน์ของอารมณ์ขันไว้ 3 ด้าน คือด้านการแพทย์ ด้านสังคม และด้านการศึกษา ในด้านการแพทย์ สามารถแบ่งประโยชน์ออกได้เป็น 2 ข้อ คือด้านสุขภาพกาย และสุขภาพจิต ด้านสุขภาพกาย อารมณ์ขันทำให้เกิดการหัวเราะ ซึ่งถือเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง การหัวเราะจะไปกระตุ้นการทำงานของหัวใจ ปอด และการไหลเวียนของเลือด กล้ามเนื้อจะผ่อนคลาย ทำให้เรียวแรงฟื้นคืนมา และสมองจะหลั่งสารเอนโดรฟิน (Endorphins) เพื่อช่วยคลายเครียด ในด้านสุขภาพจิต อารมณ์ขันจะช่วยให้เกิดความรู้สึกในแง่บวก ลดอาการซึมเศร้า และกระวนกระวาย และถือเป็นช่องทางให้หลีกเลี่ยงจากชีวิตประจำวันที่น่าเบื่อ และสภาพชีวิตที่ถูกบีบคั้นจากปัจจัยต่างๆ ในบางกรณี แพทย์จะใช้อารมณ์ขันเพื่อบำบัดสภาพจิตใจของผู้ป่วย ทำให้ผู้ป่วยจิตใจผ่อนคลายและไม่ต่อต้านการรักษา

ในด้านสังคม อารมณ์ขันช่วยลดปัญหาเกี่ยวกับมนุษย์สัมพันธ์ เพราะจะทำให้ความตึงเครียดเมื่อต้องทำความรู้จักกับผู้อื่นลดลง และสร้างความรู้สึกในแง่บวกให้กับผู้ที่เข้ามาคุยกับคนที่มามีอารมณ์ขัน เมื่อสามารถเข้ากับผู้อื่นในสังคมได้ดี จะส่งผลให้ได้รับความร่วมมือจากผู้อื่น และสร้างความเป็นหนึ่งเดียวกันในสังคมได้ นอกจากนี้ อารมณ์ขันยังส่งเสริมให้มีลักษณะนิสัยที่ดี กล่าวคือ อารมณ์ขันเกิดจากการที่มนุษย์มองเห็นความขบขันจากสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดได้ ทำให้ผู้ที่มีอารมณ์ขันสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดี และรับมือกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันได้

ในด้านการศึกษา อารมณ์ขันช่วยลดความกดดันและความตึงเครียดในห้องเรียน สร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนกล้าพูดหรือเสนอความคิดเห็นได้อย่างอิสระ และช่วยดึงความสนใจของผู้เรียนให้อยู่กับบทเรียนได้ ในรายวิชาที่ต้องมีการฝึกทักษะ การใช้ อารมณ์ขันในการเรียนการสอนจะช่วยให้นักเรียนที่ทำผิดพลาดในการฝึกครั้งแรกๆ สามารถก้าวข้ามความผิดพลาดของตัวเองได้ง่ายขึ้น และมีกำลังใจในการฝึกฝนต่อไป

จากข้อดีทั้งหมดตามที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า อารมณ์ขันคือสิ่งที่เป็นประโยชน์สำหรับมนุษย์ แต่การเข้าถึงและเข้าใจอารมณ์ขันไม่ใช่เรื่องที่ทำทุกคนทำได้เสมอไป เพราะอารมณ์ขันถือเป็นปรากฏการณ์ทางสังคม เป็นการสื่อสารที่ต้องอาศัยความรู้ทางด้านสังคมร่วมกัน และสร้างมาจาก

สภาพสังคม วัฒนธรรม และบริบททางด้านยุคสมัยที่เฉพาะเจาะจง (Kuiper, 2008) ดังนั้น จะเห็นได้ว่ามุกตลกทุกมุกไม่ได้ประสบความสำเร็จเสมอไป เพราะมุกตลกที่สร้างขึ้นโดยอิงกับสังคมและวัฒนธรรมของช่วงเวลาหนึ่ง เมื่อนำไปเล่าให้คนที่มาจากต่างสังคม วัฒนธรรมและยุคสมัยฟัง อาจไม่ทำให้ผู้ฟังเกิดปฏิกิริยาตอบสนองกลับมาเลย ข้อจำกัดดังกล่าวส่งผลต่อนักแปลมาก ดังนั้นนักแปลจึงต้องใช้ทั้งความรู้และทักษะต่างๆ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ขันให้ผู้อ่านในภาษาปลายทางได้รับอารมณ์และความสนุกสนานเหมือนกับที่ผู้อ่านภาษาต้นฉบับได้รับ นอกจากความแตกต่างทางด้านสภาพสังคม วัฒนธรรม และบริบททางด้านยุคสมัยแล้ว ในกรณีที่เป็นมุกตลกเกี่ยวกับภาษา ความแตกต่างระหว่างโครงสร้างภาษาของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทางก็จะส่งผลให้การแปลมุกตลกทำได้ยากขึ้นเช่นกัน เพราะผู้แปลจะหารูปแบบภาษาที่เหมือนกันมาใช้แปลได้ยาก เช่น ความแตกต่างเรื่องวิธีการสร้างคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทยจะทำให้ผู้แปลประสบปัญหาในการแปลมุกตลกที่เกิดจากการเล่นคำได้ เป็นต้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งศึกษากระบวนการทำงาน และกลวิธีต่างๆ ที่ผู้แปลใช้เพื่อให้สามารถแปลมุกตลกออกมาได้

ในการทำวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นแหล่งเก็บข้อมูล เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันนับเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่มีมุกตลกเป็นส่วนประกอบอยู่มาก ทำให้สามารถเก็บข้อมูลได้มากและหลากหลาย จากการศึกษาเกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน พบว่าวิธีการแบ่งประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชันมีหลายรูปแบบ เช่น แบ่งตามวิธีการผลิต และแบ่งตามตลาดที่รองรับภาพยนตร์แอนิเมชันที่น่าสนใจคือการแบ่งตามอายุของกลุ่มผู้ชม โดยจะแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือแอนิเมชันสำหรับเด็ก และแอนิเมชันสำหรับผู้ใหญ่ (Marx, 2007) 2 กลุ่มนี้จะแยกประเภทเป็นกลุ่มย่อยลงไป คือ แอนิเมชันสำหรับเด็ก มี 2 ประเภท ประเภทแรกสำหรับเด็กอายุ 2-12 ปี จะมีเนื้อหาไม่รุนแรง ปลอดภัยสำหรับเด็ก และสอดแทรกความรู้ไว้ในเนื้อเรื่อง เช่น Sesame Street ประเภทที่สองสำหรับเด็กอายุ 12 ปีขึ้นไป จะมีเนื้อหาหลากหลายกว่า ทั้งตลก ต่อบู้ ผจญภัย รวมถึงมีความรู้แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง เช่น Jackie Chan Adventures, X-Men และ Teen Titans สำหรับแอนิเมชันสำหรับผู้ใหญ่จะมีเนื้อหาหนักกว่าและมีข้อจำกัดน้อยกว่าแอนิเมชันสำหรับเด็ก ทำให้มีเนื้อเรื่องหลากหลาย ทั้งแนววิทยาศาสตร์ ตลกเสียดสีสังคม และเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ เช่น The Simpsons และ The King of Hill

เมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันมีการแบ่งประเภทตามอายุของกลุ่มผู้ชม วิธีการใช้ภาษาในภาพยนตร์ก็จะแตกต่างกันด้วยเช่นกัน โดยทั่วไปแล้ว ในการการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ (Subtitles) นักแปลมักจะต้องแก้ปัญหา 4 ข้อ ดังต่อไปนี้ (Hatim and Mason, 2005)

1. การเปลี่ยนวิธีการถ่ายทอดสาร โดยแปลภาษาพูดของตัวละครให้เป็นการเขียน ลักษณะบางประการของภาษาพูดทำให้ผู้แปลไม่สามารถถ่ายทอดบทแปลออกมาได้ทันที เช่น การใช้ภาษาไม่มาตรฐาน และการใช้เสียงสูงต่ำ
2. ข้อจำกัดในการถ่ายทอดความหมายผ่านจอภาพ มักเกี่ยวข้องกับพื้นที่หน้าจอภาพที่มีจำกัด ทำให้ผู้แปลไม่สามารถแปลด้วยข้อความยาวๆ ได้
3. การตัดทอนข้อความในภาษาต้นฉบับ เนื่องจากพื้นที่ในการแสดงบทแปลมีจำกัด ผู้แปลจึงต้องตัดบทแปลบางส่วนออก หรือแปลด้วยข้อความที่กระชับ วิธีการแปลดังกล่าวอาจส่งผลให้ความหมายคลาดเคลื่อนไปได้
4. ความกลมกลืนระหว่างบทแปล ภาพ และเสียงในภาพยนตร์ หมายถึง บทแปลต้องสัมพันธ์กับองค์ประกอบเรื่องภาพและเสียงในภาพยนตร์

นอกจากจะต้องแก้ปัญหาในการแปลข้างต้นแล้ว ผู้แปลภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กจะต้องใช้วิธีการแปลที่ซับซ้อนมากขึ้น เพราะกลุ่มผู้ชมเป้าหมายของภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเด็กที่มีความสามารถในการใช้ภาษาและประสบการณ์ชีวิตน้อย ผู้แปลจึงต้องพิถีพิถันในการเลือกใช้คำศัพท์ และให้ความสำคัญกับความสอดคล้องระหว่างบทบรรยายกับภาพที่ฉายเพื่อเน้นให้เด็กเข้าใจเรื่องได้ง่าย นอกจากนี้ ภาพยนตร์แอนิเมชันมักจะมีการเล่นคำที่ต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและภาษา เพื่อทำความเข้าใจเรื่องอยู่มาก หากผู้แปลเลือกแปลแบบอิงไปทางภาษาปลายทาง โดยการแปลให้กลมกลืนไปกับวัฒนธรรมปลายทางมากเกินไป ผู้อ่านจะไม่เห็นลูกเล่นของภาษาต้นฉบับในงานแปลในทางกลับกัน หากผู้แปลเลือกแปลแบบอิงไปทางภาษาต้นฉบับ ก็จะทำให้ไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ของงานแปลภาพยนตร์ ที่ต้องการให้ผู้อ่านส่วนใหญ่ที่เป็นเด็กเข้าใจบทแปลได้ทันที (Tortoriello, 2006)

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า บทแปลภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กต้องการความชัดเจน เพราะเด็กไม่สามารถตีความข้อความที่ซับซ้อนได้ในเวลาจำกัด นอกจากนี้ เด็กยังมีความรู้ไม่มาก มองโลกแบบง่ายๆ เห็นทุกอย่างเป็นขาวและดำ การแปลมุกตลก การเล่นคำ หรือข้อความที่อิงกับวัฒนธรรมด้วยภาษาที่ทำให้ผู้อ่านภาษาปลายทางเข้าใจได้ง่ายจึงน่าจะเป็นทางออกที่ดี วิธีการเช่นนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Rungrat Kittiprapas (2005) ที่ตั้งข้อสังเกตว่า การพูดกับเด็กมักจะแตกต่างกับการพูดกับผู้ใหญ่เพราะผู้พูดจะปรับวิธีการพูดให้เข้าใจง่ายขึ้นโดยการเลือกใช้ศัพท์และโครงสร้างประโยคง่ายๆ ดังนั้น นักแปลจึงต้องเลือกสรรวิธีการต่างๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาการแปลดังกล่าว

วิธีการแก้ปัญหาในการแปลเพื่อให้ได้บทแปลมุกตลกที่เด็กเข้าใจและคล้อยตามได้ง่าย ทั้งยังคงอรรถรสและความชวนติดตามของเรื่องไว้ได้เป็นหัวข้องานวิจัยที่น่าสนใจ แต่ตามที่มีผู้วิจัยได้

ค้นคว้ามา พบว่างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันยังมีน้อยมาก ส่วนมากเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการแปลมุกตลกในภาพยนตร์ชุด หรือการแปลเรื่องซ้ำกันโดยทั่วไป เช่น *การแปลเรื่องซ้ำกันในนิตยสารสรรสาระ* โดย พงศกร บัวทอง และ *การศึกษากลวิธีในการแปลมุกตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย: กรณีศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง Friends* โดย ภารดี ตั้งแต่ง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาในหัวข้อดังกล่าว โดยศึกษาวิธีการแปลมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก เพื่อช่วยในการพัฒนางานแปลประเภทบันเทิงสำหรับเด็ก และเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ที่มีอารมณ์ขันต่อไป

1.2 จุดประสงค์ในการวิจัย

จุดประสงค์ในการวิจัยมี 3 ข้อ ดังนี้

- 1.2.1 เพื่อศึกษาลักษณะของมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก
- 1.2.2 เพื่อศึกษาวิธีการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก
- 1.2.3 เพื่อศึกษาปัญหาในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็ก

1.3 คำถามในการวิจัย

คำถามในการวิจัยมี 3 ข้อ ดังนี้

- 1.3.1 ลักษณะของมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กเป็นอย่างไร
- 1.3.2 วิธีการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กทำได้อย่างไร
- 1.3.3 ปัญหาในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กคืออะไร

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมี 3 ข้อ ดังนี้

- 1.3.1 ทราบลักษณะของมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 1.3.2 ทราบวิธีการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 1.3.3 ทราบปัญหาในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.5 สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานการวิจัยมี 3 ข้อ ดังนี้

1.5.1 มุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นมุกตลกสั้นๆ เช่น การเล่นคำ เพราะภาพยนตร์มีข้อจำกัดด้านเวลา ทำให้ไม่สามารถใช้มุกตลกแบบยาว เช่น เรื่องเล่าได้

1.5.2 การแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันจะเน้นวิธีแปลที่ทำให้ผู้อ่านภาษาปลายทางเข้าใจได้ง่าย และเกิดอารมณ์ขันได้เหมือนกับภาษาต้นฉบับ โดยไม่ยึดว่าบทแปลจะต้องแปลตรงกับต้นฉบับ

1.5.3 ปัญหาในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันเกิดจากความแตกต่างด้านโครงสร้างภาษาของภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น ความแตกต่างเรื่องวิธีการสร้างคำ

1.6 ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตการวิจัยมี 2 ข้อ ดังนี้

1.6.1 ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลมุกตลกจากภาพยนตร์ภาษาอังกฤษที่มีบทบรรยายได้ภาพเป็นภาษาไทยจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 ถึงเดือนมกราคม พ.ศ. 2557 จำนวน 6 เรื่อง คือ เมกามายด์จอมวายร้ายพิทักษ์โลก (Megamind) มหัทศจรรย์ลูกซันตกทะลุมิติ (Cloudy with a Chance of Meatballs) เซรีค สุขสันต์ นิรันดร (Shrek Happily Ever After) เทอร์โบ หอยทากจอมซิ่งสายฟ้า (Turbo) ราล์ฟ วายร้ายหัวใจฮีโร่ (Wreck – It Ralph) และ มหัทศจรรย์ของกินดินได้ (Cloudy with a Chance of Meatballs 2)

1.6.2 ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลเฉพาะมุกตลกที่เกี่ยวกับภาษา หรือการใช้ภาษาควบคู่กับการแสดงท่าทางเท่านั้น ไม่พิจารณามุกตลกที่เกิดจากการแสดงท่าทางเพียงอย่างเดียว เนื่องจากการวิจัยนี้เกี่ยวข้องกับแปล ซึ่งจะเน้นเรื่องการใช้ภาษาเป็นหลัก

1.7 นิยามศัพท์

คำศัพท์ที่ใช้ในความหมายเฉพาะสำหรับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มี 3 คำ ดังนี้

1.7.1 มุกตลก ตามทฤษฎีความขัดแย้ง (Incongruity) มุกตลกเกิดจากความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่คาดว่าจะเกิด และสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ดังนั้น มุกตลกคือลักษณะภาษาที่มีความแตกต่างไปจากหลักเกณฑ์การใช้ภาษาโดยทั่วไป และทำให้เกิดความประหลาดใจขึ้น

1.7.2 ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation, Animated Movies) คือภาพยนตร์การ์ตูนที่ถ่ายทำโดยใช้เทคนิคทำให้การ์ตูนนั้นเคลื่อนไหวได้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานใช้คำว่า “ชีวลักษณะ”

1.7.3 บทบรรยายใต้ภาพยนตร์ (Subtitles) คือ บทแปลภาษาอังกฤษเป็นไทยที่ปรากฏอยู่ใต้ภาพเคลื่อนไหวของภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้งบทแปลบทสนทนา และบทแปลที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพที่เห็นในภาพยนตร์ เช่น ป้ายชื่อร้าน ตัวอักษรบนกำแพง เป็นต้น

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาศาสตร์

การทบทวนวรรณกรรมหัวข้อเกี่ยวกับภาษาศาสตร์จะเริ่มจากการศึกษาระดับคำ โดยเริ่มจากการเรียนรู้เรื่องหน่วยที่เล็กที่สุดที่มีความหมายของแต่ละภาษาที่เรียกว่าหน่วยคำ (Morpheme) หน่วยคำมีความแตกต่างจากคำ เนื่องจากคำอาจจะประกอบไปด้วยหน่วยคำเพียงหน่วยเดียวหรือหลายหน่วยก็ได้ เช่น คำว่า “manageress” ประกอบด้วย 2 หน่วยคำ คือ “manager” (ผู้จัดการ) และ “-ess” (หน่วยคำบ่งชี้ความเป็นเพศหญิง) และ “funds” ประกอบด้วย 2 หน่วยคำ คือ “fund” (เงินทุน) และ “-s” (หน่วยคำบ่งชี้ความเป็นพหูพจน์) หน่วยคำสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายชนิด ดังนี้ (Yule, 2010)

1. หน่วยคำอิสระและหน่วยคำไม่อิสระ (Free and Bound Morphemes) หน่วยคำอิสระคือหน่วยคำที่สามารถปรากฏอยู่ได้ลำพังเป็นคำเดี่ยวได้ เช่น “open” และ “tour” ส่วนหน่วยคำไม่อิสระคือหน่วยคำที่ไม่สามารถปรากฏอยู่ได้ลำพัง ต้องประสมกับหน่วยคำอื่นเช่น “boys” ประกอบด้วย 2 หน่วยคำ คือ “boy” (หน่วยคำอิสระ) และ “-s” (หน่วยคำไม่อิสระ) เพื่อแสดงความเป็นพหูพจน์

2. หน่วยคำเนื้อหาและหน่วยคำไวยากรณ์ (Lexical and Functional Morphemes) หน่วยคำทั้ง 2 ชนิดนี้เป็นหน่วยคำอิสระ หน่วยคำเนื้อหาคือหน่วยคำที่แสดงเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อสาร เช่น คำนาม “girl” คำวิเศษณ์ “yellow” และ คำกริยา “look” ในขณะที่หน่วยคำไวยากรณ์ส่วนมากแล้วคือคำประเภท functional word เช่น คำสันธาน “and” และคำบุพบท “on”

3. หน่วยคำคงและหน่วยคำผัน (Inflectional and Derivational Morphemes) ทั้ง 2 ประเภทนี้คือหน่วยคำไม่อิสระ หน่วยคำผัน (Derivational Morphemes) คือ affixes ที่เมื่อนำมาประกอบกับหน่วยคำอิสระแล้วจะทำให้เกิดคำใหม่หรือเปลี่ยนประเภททางไวยากรณ์ของคำ เช่น เมื่อเติมปัจจัย (Suffixes) “-ness” ลงในคำคุณศัพท์ “good” ก็จะสามารถเปลี่ยนหน้าที่ของคำให้เป็นนามได้ หรือเมื่อเติม วิภัติ (Prefixes) “re-” ลงในคำว่า “appear” ก็จะสามารถเปลี่ยนความหมายของคำ ทำให้เกิดเป็นคำใหม่ได้ ส่วนหน่วยคำคง (Inflectional Morphemes) คือหน่วยคำที่ใช้บอกหน้าที่ทางไวยากรณ์ของคำ เช่น “-ed” เมื่อเติมลงในคำ “like” ก็จะสามารถบอกลักษณะทางไวยากรณ์ได้ว่าเป็นการแสดงรูปอดีต

หน่วยคำชนิดต่างๆ ข้างต้นจะถูกนำมาประกอบเป็นคำ ซึ่งการสร้างคำสามารถทำได้ 11 วิธีกร ดังนี้ (Parker and Riley, 2000)

1. การผันคำ (Derivation) การสร้างคำโดยการเติมอุปสรรคและปัจจัยลงไปบนคำ และเปลี่ยนหน้าที่ของคำ เช่น “orient” (กริยา) เป็น “orientation” (นาม) หรือในบางกรณี อาจทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนแปลง เช่น “happy” (มีความสุข) เป็น “unhappy” (ไม่มีความสุข)(Yule, 2010)

2. การขยายการจำแนกประเภท (Category Extension) การสร้างคำโดยการเพิ่มหน้าที่ของหน่วยคำเข้าไป เช่น “chair” (นาม) เป็น “chair” (กริยา)

3. การประสมคำ (Compound) การสร้างคำโดยการประสมหน่วยคำ 2 หน่วยเข้าด้วยกัน เช่น “put-down”

4. การสร้างรากคำใหม่ (Root Creation) การสร้างคำขึ้นใหม่โดยไม่ได้อิงกับหน่วยคำเดิมที่มีอยู่ เช่น “Kodak”

5. การตัดคำ (Clipped Form) การสร้างคำโดยการตัดคำให้สั้นลง เช่น “gas” จากคำว่า “gasoline”

6. การรวมคำ (Blend) การสร้างคำโดยการผสมสองหน่วยคำเข้าด้วยกัน เช่น “smog” จากคำว่า “smoke” และ “fog”

7. การสร้างคำจากอักษรย่อ (Acronym) การสร้างคำจากตัวอักษรต้นของแต่ละคำหรือแต่ละวลี เช่น “NASA” จากคำว่า “National Aeronautics and Space Administration”

8. การสร้างคำจากพยางค์ที่เน้นเสียงหนัก (Abbreviation) การสร้างคำจากตัวอักษรต้นของพยางค์ที่เน้นเสียงหนัก เช่น “TV” จากคำว่า “television” ที่เน้นเสียงหนักในพยางค์ที่ 1 (te) และพยางค์ที่ 3 (vi)

9. การใช้นามทั่วไป (Proper Noun) การสร้างคำโดยการปรับคำจากคำเฉพาะ เช่น “hamburger” จากค่านามเฉพาะ “Hamburg”

10. การใช้ภาษาต่างประเทศ (Folk Etymology) การสร้างคำโดยการแทนคำภาษาต่างประเทศด้วยคำที่ออกเสียงเหมือนกัน เช่น การสร้างคำว่า “cockroach” ที่ออกเสียงเหมือนคำในภาษาสเปนว่า “cucaracha”

11. การเทียบกลับ (Back Formation) การสร้างคำจากการตัดหน่วยคำที่เข้าใจว่าเป็นวิภัตติและปัจจัยออก เช่น “burgle” จากคำว่า “burglar”

ประเภทของความหมายของคำอาจแบ่งได้เป็นสองประเภท คือ ความหมายเชิงมนทัศน์ (Conceptual Meaning) หรือความหมายพื้นฐานที่ตรงตัว เช่น “needle” หมายถึง “เข็ม” อีกประเภทคือ ความหมายแบบเชื่อมโยง (Associative Meaning) หรือความหมายที่ติดมากับคำ เป็นความหมายอื่นๆ ที่ผู้ฟังจะนึกถึงตามแต่ประสบการณ์ของตนเองเมื่อได้ยินคำนั้นๆ เช่น เมื่อกล่าวถึง “needle” ผู้ฟังก็อาจจะนึกถึง “pain” “drugs” หรือ “knitting” ก็ได้ (Yule, 2010) นอกจากความหมายทั้งสองประเภทข้างต้นแล้ว ยังมีความหมายชนิดอื่นๆ อีก 4 ประเภท ดังนี้ (Baker, 2009)

1. ความหมายในประโยค (Propositional Meaning) คือความหมายของคำโดยทั่วไปสามารถตัดสินได้ว่าผู้ใช้ภาษาใช้คำผิดหรือถูกความหมาย เช่น “shirt” หมายถึง เครื่องแต่งกายที่ใช้สวมบนตัว หากมีผู้ใช้นี้เพื่อหมายความถึงเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมที่เท้า ผู้ใช้ภาษาจะสามารถตัดสินได้ว่าเป็นการใช้ผิดความหมาย

2. ความหมายแฝง (Expressive meaning) คือความหมายที่แฝงมากับการใช้คำ มักจะบ่งบอกระดับความหนักเบาของความหมาย อารมณ์ และทัศนคติของผู้ใช้ภาษาที่มีต่อเรื่องที่กล่าวถึง เช่น “unkind” และ “cruel” เป็นคำที่มีความหมายตรงในเชิงลบเหมือนกัน แต่ “cruel” จะเป็นคำที่หนักกว่า เพราะมีความหมายแฝงว่า โหดร้าย ไม่มีเมตตา ทั้งสองคำนี้จึงแสดงอารมณ์และทัศนคติที่แตกต่างกันของผู้ใช้ภาษาได้

3. ความหมายบอกสภาวะเกิดก่อน (Presupposed Meaning) ความหมายชนิดนี้จะพิจารณาจากการปรากฏร่วมของคำ กล่าวคือ เมื่อเห็นหรือได้ยินคำคำหนึ่ง ผู้รับสารจะสามารถคาดเดาประเภทของคำที่จะปรากฏร่วมกับคำนั้นๆ ได้ เช่น เมื่อกล่าวถึง “beer” ผู้ฟังที่ทราบว่าคำนี้หมายถึงเครื่องดื่มชนิดหนึ่ง ก็จะคาดเดาได้ว่าคำที่จะปรากฏร่วมกับคำนี้น่าจะเป็นคำกริยา เช่น “drink” เป็นต้น แบบแผนการปรากฏร่วมกันของคำศัพท์ต่างๆ เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มผู้ใช้ภาษา และหากใช้แตกต่างไปจากนี้ก็อาจถือว่าเป็นการใช้ภาษาที่ผิดได้ อย่างไรก็ตาม บางครั้งผู้ใช้ภาษาอาจตั้งใจที่จะใช้ผิดแบบแผนเพื่อสร้างสรรค์รูปแบบการเขียนใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น การสร้างความซ้ำซ้อนโดยการตั้งใจใช้คำปรากฏร่วมที่ไม่เข้ากัน

4. ความหมายที่ติดมากับการใช้ภาษา (Evoked meaning) เป็นความหมายที่เกิดจากปัจจัย 2 ประการ คือ

ประเภทของความหมายของคำอาจแบ่งได้เป็นสองประเภท คือ ความหมายเชิงมนทัศน์ (Conceptual Meaning) หรือความหมายพื้นฐานที่ตรงตัว เช่น “needle” หมายถึง “เข็ม” อีก

ประเภทคือ ความหมายแบบเชื่อมโยง (Associative Meaning) หรือความหมายที่ติดมากับคำ เป็นความหมายอื่นๆ ที่ผู้ฟังจะนึกถึงตามแต่ประสบการณ์ของตนเองเมื่อได้ยินคำนั้นๆ เช่น เมื่อกล่าวถึง “needle” ผู้ฟังก็อาจจะนึกถึง “pain” “drugs” หรือ “knitting” ก็ได้ (Yule, 2010) นอกจากความหมายทั้งสองประเภทข้างต้นแล้ว ยังมีความหมายชนิดอื่นๆ อีก 4 ประเภท ดังนี้ (Baker, 2009)

1. ความหมายในประโยค (Propositional Meaning) คือความหมายของคำโดยทั่วไปสามารถตัดสินได้ว่าผู้ใช้ภาษาใช้คำผิดหรือถูกความหมาย เช่น “shirt” หมายถึง เครื่องแต่งกายที่ใช้สวมบนตัว หากมีผู้ใช้คำนี้เพื่อหมายความถึงเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมที่เท้า ผู้ใช้ภาษาจะสามารถตัดสินได้ว่าเป็นการใช้ผิดความหมาย

2. ความหมายแฝง (Expressive meaning) คือความหมายที่แฝงมากับการใช้คำ มักจะบ่งบอกระดับความหนักเบาของความหมาย อารมณ์ และทัศนคติของผู้ใช้ภาษาที่มีต่อเรื่องที่กล่าวถึง เช่น “unkind” และ “cruel” เป็นคำที่มีความหมายตรงในเชิงลบเหมือนกัน แต่ “cruel” จะเป็นคำที่หนักกว่า เพราะมีความหมายแฝงว่า โหดร้าย ไม่มีเมตตา ทั้งสองคำนี้จึงแสดงอารมณ์และทัศนคติที่แตกต่างกันของผู้ใช้ภาษาได้

3. ความหมายบอกสภาวะเกิดก่อน (Presupposed Meaning) ความหมายชนิดนี้จะพิจารณาจากการปรากฏร่วมของคำ กล่าวคือ เมื่อเห็นหรือได้ยินคำคำหนึ่ง ผู้รับสารจะสามารถคาดเดาประเภทของคำที่จะปรากฏร่วมกับคำนั้นๆ ได้ เช่น เมื่อกล่าวถึง “beer” ผู้ฟังที่ทราบว่คำนี้หมายถึงเครื่องดื่มชนิดหนึ่ง ก็จะคาดเดาได้ว่าคำที่จะปรากฏร่วมกับคำนี้น่าจะเป็นคำกริยา เช่น “drink” เป็นต้น แบบแผนการปรากฏร่วมกันของคำศัพท์ต่างๆ เป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มผู้ใช้ภาษา และหากใช้แตกต่างไปจากนี้ก็อาจถือว่าการใช้ภาษาที่ผิดได้ อย่างไรก็ตาม บางครั้งผู้ใช้ภาษาอาจตั้งใจที่จะใช้ผิดแบบแผนเพื่อสร้างสรรค์รูปแบบการเขียนใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น การสร้างความซ้ำซ้อนโดยการตั้งใจใช้คำปรากฏร่วมที่ไม่เข้ากัน

4. ความหมายที่ติดมากับการใช้ภาษา (Evoked meaning) เป็นความหมายที่เกิดจากปัจจัย 2 ประการ คือ

4.1 ภาษาย่อย (Dialect) สำเนียงภาษาของผู้พูดสื่อความหมายให้ผู้ฟังสามารถตีความลักษณะของผู้พูดได้ ภาษาย่อยเกิดจากสาเหตุสามข้อ ดังนี้

4.1.1 สภาพทางภูมิศาสตร์ ทำให้ภาษาเดียวกันมีสำเนียงแตกต่างกัน เช่น ภาษาอังกฤษสำเนียงอังกฤษ และภาษาอังกฤษสำเนียงอเมริกัน

4.1.2 ยุคสมัย ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย และความแตกต่างของอายุทำให้การใช้ภาษาไม่เหมือนกันเช่น คำว่า “really” และ “verily” มีความหมายแบบเดียวกัน แต่ “verily” เป็นคำที่ใช้ในบริบททางศาสนา เป็นภาษาแบบเก่า ในปัจจุบันนิยมใช้คำว่า “really” แทน

4.1.3 สังคม ได้แก่ ความแตกต่างระหว่างสภาพสังคมและชนชั้นทำให้ผู้พูดมีวิธีการใช้ภาษาแตกต่างกัน เช่น ผู้ฟังจะทราบที่ผู้พูดประโยค “I do my home work yesterday.” น่าจะไม่ได้รับการศึกษาเพียงพอ จึงไม่ได้พูดเป็นภาษาที่ถูกต้องว่า “I did my home work yesterday.”

4.2 ทำเนียบภาษา (Register) คือ ลักษณะของคำที่ผู้ใช้ภาษาเลือกใช้เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ การวิเคราะห์ทำเนียบภาษาของผู้พูดจะทำให้ผู้ฟังทราบข้อมูลเกี่ยวกับผู้พูด ผู้ฟัง และวิธีการสื่อสารมากขึ้น การเลือกใช้ทำเนียบภาษาจะขึ้นอยู่กับปัจจัยสามข้อ ดังนี้

4.2.1 ขอบเขตสัมพันธสาร (Field) คือ การเลือกใช้ภาษาตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและตามเรื่องที่กล่าวถึง เช่น การใช้ภาษาเพื่อคุยเรื่องการเมือง กับการใช้ภาษาเพื่อกล่าวสุนทรพจน์ทางการเมืองย่อมมีความแตกต่างกัน

4.2.2 ความสัมพันธ์ของคู่สื่อสาร(Tenor) คือ การเลือกใช้ภาษาโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ และบทบาทในสังคมระหว่างผู้ใช้ภาษา (Read, 2000) เช่น การไม่ใช้คำสลับหรือคำหยาบคายเมื่อต้องพูดคุยกับบุคคลที่ไม่ได้สนิทสนมกันหรือมีฐานะทางสังคมสูงกว่า

4.2.3 แบบวิธีสัมพันธสาร (Mode) คือ การเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับรูปแบบการสื่อสาร เช่น ใช้คำที่เป็นทางการเมื่อต้องสื่อสารด้วยการเขียนเชิงวิชาการ

หลักการทางภาษาศาสตร์เกี่ยวกับคำและความหมายนี้จะเชื่อมโยงไปถึงวิธีการสร้างมุกตลก เนื่องจาก มุกตลกมักจะเล่นกับวิธีการสร้างคำ ความหมายทั้งแบบตรงและแบบแฝงของคำ รวมถึงวิธีการใช้คำในสถานการณ์ต่างๆ ดังจะกล่าวถึงในหัวข้อถัดไป

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความเข้าใจในเชิงภาษาศาสตร์

หนึ่งในแนวคิดที่ใช้สร้างเรื่องเข้าใจคือแนวคิดเรื่องความขัดแย้งกันระหว่างสิ่งที่เคยเรียนรู้มา กับสิ่งที่รับรู้ได้ (Cognitive-Perceptual) แนวคิดนี้เชื่อว่าความตลกเกิดจากความขัดแย้งกันระหว่างสิ่งที่ผู้ฟังคาดหวังว่าจะเกิดขึ้นตามสามัญสำนึกกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง และในตอนท้ายจะต้องเฉลย

วิธีการแก้ปัญหา เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจว่า เรื่องเล่าที่เกิดขึ้นผิดไปจากความคาดหมายของผู้ฟังเองอย่างไร (Gulas and Weinberger, 2006) แนวคิดนี้เป็นพื้นฐานของทฤษฎีความขัดแย้ง (Incongruity) ที่เชื่อว่ามุกตลกเกิดจากความประหลาดใจที่สิ่งที่เกิดขึ้นผิดไปจากความคาดหมาย ในกรณีที่เป็นมุกตลกเกี่ยวกับภาษา จะหมายถึงลักษณะการใช้ภาษาที่ขัดกับรูปแบบภาษาปกติ หรือใช้ภาษาที่กำกวมสามารถตีความได้หลายแบบ (Ambiguity) เพราะผู้อ่านจะมองเห็นความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่ผู้อ่านคาดว่าจะเกิดขึ้นและสิ่งที่เกิดขึ้นจริง (Ross, 1998)

มุกตลกอาจสร้างขึ้นได้ด้วยหลักการสร้างคำ และความกำกวมในความหมายของคำ ดังนี้ (Ross, 1998)

1. การสร้างคำมุกตลกที่เกิดจากการสร้างคำจะเกี่ยวข้องกับวิทยาหน่วยคำ (Morphology) เพราะเกิดจากการสร้างคำที่ผิดไปจากหลักการปกติ

ตัวอย่าง

‘What’s a baby pig called?’

‘A piglet’

‘So what’s a baby toy called?’

‘A toilet’ (Ross, 1998)

ตัวอย่างนี้แสดงการสร้างคำใหม่โดยใช้ปัจจัย “-let” ปัจจัยนี้มีความหมายว่า “เล็ก” แต่เมื่อนำปัจจัยนี้มาเติมกับคำว่า “toy” โดยเปลี่ยนอักษร “y” เป็น “i” ก่อน จะทำให้คำนี้ไปซ้ำกับคำว่า “toilet” ที่มีความหมายแตกต่างกับคำว่า “toy”

2. ความหมายของคำ มุกตลกที่เกี่ยวข้องกับความหมายของคำจะเกี่ยวข้องกับวิชา อรรถศาสตร์ (Semantics) และวัจนปฏิบัติศาสตร์ (Pragmatics) เพราะเกิดจากการตีความความหมายของคำที่กำกวมไปในแนวทางที่ผู้ฟังคาดไม่ถึง หรือขัดกับบริบทที่ควรเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อช่วยในการตีความหาความหมายที่แท้จริงในแต่ละบริบทได้คือ หลักความร่วมมือในการสื่อสาร (Cooperative Principles) ของ Grice (1975) ที่กล่าวว่า การสื่อสารต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ร่วมวงสนทนา ดังนี้

2.1 หลักปริมาณ (Quantity) ต้องให้ข้อมูลเพียงพอ ไม่มากเกินไปจนจำเป็น

2.2 หลักคุณภาพ (Quality) ต้องให้ข้อมูลที่ถูกต้อง ไม่บอกสิ่งที่เป็นเท็จหรือไม่มีหลักฐานเพียงพอ

2.3 หลักตรงประเด็น (Relation) ข้อมูลต้องมีความสอดคล้องเป็นเรื่องเดียวกัน

2.4 หลักวิธีพูด (Manner) ต้องชัดเจน กระชับ เรียงลำดับความได้ดี หลีกเลี่ยงความกำกวม

ตัวอย่าง

A: I saw Mr. X having dinner with a woman yesterday.

B: Really? Does his wife know about it?

A: Of course she does. She was the woman he was having dinner with.

(Ross, 1998)

ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้พูด A ไม่ปฏิบัติตามหลักความร่วมมือในการสื่อสารในข้อหลักปริมาณและทำให้เกิดความกำกวม เนื่องจากผู้พูดใช้คำเรียกแทนภรรยาของ Mr. X ว่า “a woman” ทำให้ผู้ฟังไม่มีข้อมูลเพียงพอที่จะตีความได้ว่าผู้พูดหมายถึงภรรยาของ Mr. X ผู้ฟังจึงตีความว่าผู้หญิงที่รับประทานอาหารกับ Mr. X ไม่ใช่ภรรยาของเขา ตามปกติแล้ว วิธีการตีความเช่นนี้ถือว่าสมเหตุสมผล แต่ในกรณีนี้ ผู้พูด A ตีความไปอีกทางหนึ่ง เพื่อให้ผิดไปจากกับความคาดหมายของผู้ฟังและกลายเป็นมุกตลก

ตัวอย่าง

When is a car not a car? When it turns into a garage. (Ross, 1998)

ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นวิธีการตีความความหมายที่กำกวมของวลีที่ทำหน้าที่แบบคำ คือ “turn into” คำนี้มี 2 ความหมาย ได้แก่ “เลี้ยวเข้า” และ “กลายเป็น” โดยปกติแล้ว กริยา “turn into” เมื่อปรากฏร่วมกับคำนาม “car” มักจะมีความหมายว่า “เลี้ยวเข้า” แต่ในมุกตลกนี้ ผู้ฟังต้องตีความความหมายของคำดังกล่าวว่า “กลายเป็น” เพื่อให้สอดคล้องกับคำถาม

ความกำกวมในความหมายของคำสามารถนำมาสร้างเป็นมุกตลกประเภทเล่นคำ (Word Play) ได้มาก โดยทั่วไปแล้ว ความกำกวมในความหมายของคำมี 3 ประเภท ดังนี้ (Yule, 2010)

1. คำพ้องเสียง (Homophones) หมายถึง คำที่เขียนต่างกันแต่ออกเสียงเหมือนกัน เช่น “sew” และ “so”

2. คำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homonyms) หมายถึง คำที่เขียนและออกเสียงเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน และความหมายนั้นไม่มีความเกี่ยวข้องกันเลย เช่น “race” หมายถึง “การแข่งขันความเร็ว” และ “เชื้อชาติ”

3. คำที่มีหลายความหมาย (Polysemy) หมายถึง คำที่เขียนและออกเสียงเหมือนกัน และมีความหมายเกี่ยวข้องกัน เช่น “head” หมายถึง “หัว” (อวัยวะส่วนบนสุดของร่างกาย) และ “หัวหน้า” (ผู้ที่มีตำแหน่งอยู่ระดับบน)

คำทั้งสามประเภทข้างต้นมักถูกนำมาใช้ในการเล่นคำเพื่อสร้างความสนุกสนาน เช่น การใช้คำพ้องรูปและพ้องเสียงในปัญหาเขาวัว “Why are trees often mistaken for dogs? – Because of their barks.” (เปลือกไม้ และ เห่า) และ “Why is 9 afraid of 7 – Because 789.” (แปด และ กิน)

แนวความคิดเกี่ยวกับความตลกในภาษาของ Ross (1998) มีความคล้ายคลึงกับแนวคิดของ Goatly (2012) ที่เห็นว่า มุกตลกจะแสดงให้เห็นความกำกวมและความขัดแย้งในภาษา และเปิดโอกาสให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังตีความความหมายได้หลายทาง ดังนั้น Goatly จึงใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับ อรรถศาสตร์และวจนปฏิบัติศาสตร์เพื่อศึกษาเรื่องความหมาย และการตีความความหมายในบริบทต่างๆ และสรุปว่าความกำกวมเกิดจากสาเหตุ ดังนี้

1. การตีความความหมายตามไวยากรณ์ ได้แก่ การใช้วลีหรือคำขยายมาประกอบคำนาม ซึ่งหากวางตำแหน่งส่วนขยายผิด อาจจะมีผลทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังตีความผิด
2. การตีความความหมายตามคำศัพท์ เกิดจากการที่คำศัพท์นั้นมีหลายความหมาย เมื่อนำมาวางในประโยคที่มีบริบทเอื้อให้ตีความได้หลายแบบ จึงเกิดเป็นความกำกวม
3. การตีความความหมายตามบริบททางสังคม เนื่องจากความเป็นไปในสังคมมีส่วนในการกำหนดรูปแบบภาษา ดังนั้น จึงสามารถสร้างมุกตลกขึ้นมาจากความขัดแย้งระหว่างการใช้ภาษา และความเหมาะสมในสังคมได้ เช่น การไม่ใช้คำเลียง (Euphemism) และการใช้คำที่มีความหมายแฝงเพื่อแสดงความหมายตรงเช่น การใช้คำว่า “died” แทนที่จะใช้คำเลียงอื่นๆ เช่น “departed” หรือ “passed away”

จากแนวคิดข้างต้นจะเห็นได้ว่า มุกตลกที่สร้างขึ้นจากการใช้ภาษามักจะเกิดจากความกำกวมในความหมายของคำศัพท์ที่ทำให้ผู้ฟังสับสน หรือเกิดจากการตีความความหมายให้แตกต่างกันไป จากตรงจะเป็น จากนั้น ผู้เล่ามุกตลกจึงแก้ปมความกำกวมนั้นเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจและหัวเราะด้วยความคาดไม่ถึง

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการแปล

2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการแปลโดยทั่วไป

งานแปลที่ถูกต้องทั้งหมด ถ่ายทอดทั้งเนื้อหา รูปแบบ และทำให้เกิดผลสะท้อนจากผู้อ่านได้เท่าเทียมกับต้นฉบับ เป็นสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ เพราะไม่มีภาษาและวัฒนธรรมใดในโลกที่เหมือนกัน ผู้แปลทำได้เพียงหาทางแปลให้ใกล้เคียงที่สุดเท่านั้น (Nida, 1964) วิธีการแปลเพื่อเทียบเคียงระหว่างต้นฉบับกับบทแปลแบ่งได้เป็น 2 วิธี ดังนี้

1. การแปลโดยเทียบเคียงรูปแบบ (Formal Equivalence) วิธีการแปลชนิดนี้จะเน้นให้ฉบับแปลเหมือนกับต้นฉบับมากที่สุดทั้งในด้านรูปแบบงานเขียนและเนื้อหา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนอ่านต้นฉบับอยู่จริง ได้ทราบธรรมเนียม วิธีคิด การใช้สำนวน และความเปรียบต่างๆ ของผู้เขียน ผู้แปลต้องแปลตามต้นฉบับตั้งแต่หน่วยไวยากรณ์ โดยการแปลด้วยคำที่มีหน้าที่ตรงกับคำในภาษาต้นฉบับ ไม่ปรับเปลี่ยนทั้งวิธีการเรียงประโยคและวลี ใช้เครื่องหมายวรรคตอนและแบ่งย่อหน้าตามต้นฉบับ นอกจากนี้ ยังต้องใช้คำให้สม่ำเสมอตรงกันตลอดทั้งเรื่อง และมีความหมายตรงกับต้นฉบับ การแปลด้วยวิธีการนี้จะทำให้บทแปลอ่านยาก และหากต้องแปลลักษณะภาษาที่ยาก เช่น การเล่นคำ อาจจะมีปัญหาในการแปลได้ ซึ่งผู้แปลมักจะแก้ปัญหาด้วยการเพิ่มคำอธิบายเข้าไปในรูปแบบของการทำเชิงอรรถ

ตัวอย่าง

It was morning and the new sun sparkled gold across the ripples of a gentle sea. A mile from shore a fishing boat chummed the water, and the word for Breakfast flock flashed through the air, till a crowd of a thousand seagulls came to dodge and fight for bits of foods. It was another busy day beginning. (Jonathan Livingston Seagull : A story ของ Richard Bach อ้างถึงใน สัจฉวี สายบัว *หลักการแปล* หน้า 43)

ตอนนั้นเป็นเวลาเช้า พระอาทิตย์แรกขึ้นได้เปิดทองระลอกกระยับไปทั่วทั้งทะเลที่ไม่มีคลื่น ในระยะทางหนึ่งไมล์จากฝั่งเรือหาปลาลำหนึ่ง กวนน้ำทะเลให้เป็นคลื่น และคำที่หมายถึงการขึ้นบินมือเช้าได้กระจายไปในอากาศ จนกระทั่งนางนวลเป็นฝูง ประมาณพันตัว มาบินโฉบเฉี่ยว และสู้กันเพื่อเศษอาหาร เป็นวันวุ่นวายอีกวันหนึ่งที่เพิ่งจะเริ่มขึ้น (จอนะธัน ลิวิงสตัน นางนวลแปลโดย ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมชอ้างถึงใน สัจฉวี สายบัว *หลักการแปล* หน้า 43)

ตัวอย่างข้างต้นนี้แสดงการแปลแบบตรงตัว โดยแปลแบบคำต่อคำ ไม่ได้เพิ่มเติม
เนื้อความ และเรียงทั้งวลีและประโยคด้วยลำดับแบบเดียวกับภาษาต้นฉบับ

2. การแปลโดยเทียบเคียงความหมาย (Dynamic Equivalence) คือวิธีการแปลที่เน้น
ความเป็นธรรมชาติของบทแปล เพื่อให้ผู้อ่านภาษาปลายทางสามารถเข้าใจเรื่องราวได้มากที่สุด ทั้งนี้
ความหมายของบทแปลจะต้องคงเดิม และผลสะท้อนที่เกิดกับผู้อ่านฉบับแปลจะต้องเหมือนกับที่
ผู้อ่านต้นฉบับได้รับ การแปลให้เป็นธรรมชาติมีข้อคำนึง 3 ประการ คือ บทแปลต้องเหมาะสมกับ
วัฒนธรรมของภาษาปลายทาง เหมาะสมกับบริบทของข้อความ และเหมาะสมกับกลุ่มผู้อ่าน การแปล
ด้วยวิธีการนี้ทำให้ผู้แปลต้องปรับบทแปลมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อต้นฉบับใช้รูปแบบการประพันธ์
ที่แปลยาก เช่น โคลง กลอน ใช้สำนวนหรือความเปรียบที่ต้องอาศัยความรู้ด้านวัฒนธรรมของ
ภาษาต้นฉบับในการทำความเข้าใจ และใช้คำที่มีความหมายหลากหลายแฝงอยู่ในคำเดียว

ตัวอย่าง

‘I’m sorry, Max, it’s simply not my cup of tea.’

‘ขอโทษแม็กซ์ ไม่ใช่แนวฉันทจริงๆ’ (ภาพยนตร์เรื่อง The Producers อ้างถึงใน สาร
นิพนธ์การศึกษาการแปลบทภาพยนตร์เรื่อง “The Producers” ของ ภัทรธร ชวนะคุรุ)

ตัวอย่างข้างต้นนี้เป็นประโยคตอบปฏิเสธคำขอให้ไปกำกับภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ผู้พูดใช้
สำนวน “one’s cup of tea” หมายถึง ของที่ชอบ แต่ผู้แปลเลือกแปลว่า “แนวฉันท” เพื่อให้บทแปล
เข้าใจง่าย

วิธีการแปลทั้ง 2 แบบข้างต้นมีความแตกต่างกันมากผู้แปลจะเลือกวิธีการแปลแบบใด
ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ 3 ข้อ ดังนี้ (Nida, 1964)

1. ลักษณะที่สำคัญที่สุดของงานเขียน แม้ว่ารูปแบบภาษาและเนื้อหาของงานเขียนจะมีความ
สอดคล้องกันจนแยกออกจากกันไม่ได้ แต่บางครั้งผู้แปลอาจไม่สามารถเก็บทั้งรูปแบบภาษาและ
เนื้อหาไว้ได้พร้อมกัน ดังนั้น ผู้แปลจึงต้องให้ความสำคัญกับส่วนที่สำคัญที่สุดของงานเขียนก่อนเพื่อ
ความสมบูรณ์ของงานแปลเช่น ผู้แปลอาจเลือกแปลบทกวีให้ออกมาเป็นร้อยแก้ว เนื่องจากเห็นว่า
เนื้อหาของบทกวีมีความสำคัญกว่าฉันทลักษณ์ เป็นต้น

2. กลุ่มผู้ใช้ภาษา หมายถึง ระดับความสามารถในการใช้ภาษาของกลุ่มเป้าหมายของ
งานแปล แบ่งได้เป็น 4 ระดับ คือ ความสามารถในการใช้ภาษาของเด็ก ความสามารถในการใช้ภาษา
ของผู้เริ่มเรียนรู้ภาษาความสามารถในการใช้ภาษาของผู้ใหญ่ทั่วไป ความสามารถในการใช้ภาษาของ
ผู้เชี่ยวชาญในแขนงต่างๆ ผู้แปลต้องวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่ม
ผู้อ่าน

3. วัตถุประสงค์ของผู้เขียนต้นฉบับหรือของผู้แปล โดยส่วนมาก วัตถุประสงค์ของผู้เขียนต้นฉบับและผู้แปลมักจะเป็นไปในแนวทางเดียวกัน แต่หากเกิดความแตกต่างขึ้นงานแปลมักจะต้องได้รับการปรับปรุงเพื่อให้เข้ากับวัตถุประสงค์ของการแปล เช่น การแปลคัมภีร์ไบเบิลที่วัตถุประสงค์ในการแปลไม่ใช่แค่ให้ข้อมูล แต่ต้องการชี้แนะผู้อ่านในด้านการประพฤติตนด้วย ดังนั้นการแปลจึงต้องชัดเจน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายแฝงต่างๆ

การยึดวัตถุประสงค์ของการแปลเป็นสำคัญนี้ สอดคล้องกับหลักการแปลแบบอิงวัตถุประสงค์ (Skopos) ที่อธิบายว่า การแปลเป็นการกระทำอย่างหนึ่ง ดังนั้น ผู้แปลจึงต้องสามารถให้เหตุผลในวิธีการแปลที่เลือกใช้ได้ (Vermeer, 1989) หรืออีกนัยหนึ่ง วัตถุประสงค์ของงานแปลคือปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการควบคุมวิธีการแปลของผู้แปล เพราะจะช่วยให้ผู้แปลตัดสินใจได้ง่ายขึ้นว่า ควรใช้วิธีการแปลแบบใด หรืออาจจะใช้เพื่อช่วยกำหนดจุดที่สมดุลระหว่างวิธีการแปลทั้ง 2 ประเภทข้างต้น (Nord, 2012)

หลักการแปลแบบอิงวัตถุประสงค์ ไม่เพียงแต่จะเน้นเรื่องวัตถุประสงค์ของการแปลเท่านั้น แต่ยังต้องพิจารณาถึงกลุ่มผู้อ่านบทแปลอีกด้วย เนื่องจากทฤษฎีนี้เชื่อว่า การสื่อสารที่สมบูรณ์จะต้องคำนึงถึงปัจจัยส่วนบุคคลของผู้รับสารด้วย เช่น ความสามารถในการทำความเข้าใจ และระดับความรู้ของผู้อ่าน เป็นต้น การกำหนดกลุ่มผู้อ่านอาจทำได้โดยการพิจารณาจากเรื่องที่แปล เช่น หากแปลเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เฉพาะทาง ผู้แปลจะสามารถสันนิษฐานได้ว่า กลุ่มผู้อ่านเป้าหมายเป็นผู้มีความรู้และมีความสนใจเฉพาะเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ในบางกรณี ผู้แปลอาจกำหนดกลุ่มผู้อ่านได้จากสำนักพิมพ์ที่รับตีพิมพ์เรื่องแปลนั้น เช่น สำนักพิมพ์ที่มักจะตีพิมพ์เรื่องเกี่ยวกับการแปล มักมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่สนใจหรือเชี่ยวชาญด้านการแปลและภาษาศาสตร์ เป็นต้น

2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับการแปลงานประเภทบันเทิงคดีและภาพยนตร์

จากหลักการแปลข้างต้นจะเห็นได้ว่า การใช้ทฤษฎีอิงวัตถุประสงค์จะทำให้ผู้แปลมองเห็นภาพงานแปลชัดเจนขึ้น เนื่องจากวัตถุประสงค์ของงานแปลและการกำหนดกลุ่มผู้อ่านจะช่วยให้ผู้แปลสามารถจำกัดวิธีการแปลให้แคบลง และทราบว่าควรแปลอย่างไรจึงจะตรงกับวัตถุประสงค์ของงานได้มากที่สุด หลักการนี้จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้สำหรับการแปลบทบรรยายได้ภาพยนตร์ได้ เนื่องจากผู้แปลต้องตีความความประสงค์ของผู้เข้ามาชมภาพยนตร์ให้ได้ ว่าผู้ที่ชมภาพยนตร์ไม่ได้คาดหวังให้บทแปลใช้ภาษาที่สวยงามเกินความจำเป็น แต่ต้องการภาษาที่กระชับ เพื่อให้สามารถอ่านบทแปลได้ทัน (จิระนันท์ พิตรปรีชา, 2541) เนื่องจากการแปลบทบรรยายได้ภาพยนตร์มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และพื้นที่ที่ใช้ในการแสดงบทแปลบนจอภาพ กล่าวคือ บทแปลจะปรากฏบนจอภาพได้ไม่

เกิน 10 วินาที และมีจำนวนคำไม่เกิน 14 ตัวอักษรต่อบรรทัด (ภารดี ตั้งแต่ง, 2545) ข้อจำกัดเหล่านี้เกิดจากลักษณะของบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ที่ต้องปรากฏอยู่บนจอเดียวกับภาพ และอาจจะบดบังภาพได้ บทแปลจึง “ไม่ควรขัดจังหวะการดูภาพและดึงดูดความสนใจมากเกินไป” (Cintas and Ramael, 2007: 82) ดังนั้น ผู้แปลจึงต้องคำนึงอยู่เสมอว่าการแปลที่สมบูรณ์ครบถ้วนอาจไม่จำเป็นเสมอไป เพราะผู้แปลสามารถใช้ภาพที่ปรากฏบนจอและลักษณะท่าทางของผู้แสดงมาประกอบบทแปล ทำให้ผู้อ่านเข้าใจบทแปลได้ง่ายขึ้นโดยไม่ต้องแปลให้สมบูรณ์

วิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้บทแปลกระชับคือการแปลโดยตัดความออก (Text Reduction) (Cintas and Ramael, 2007) วิธีการนี้ทำได้ 2 แบบ คือตัดความออกบางส่วน (Partial Reduction) และตัดความออกทั้งหมด (Total Reduction) บางครั้งนักแปลอาจใช้ทั้ง 2 วิธีผสมกันเพื่อแปลข้อความให้สั้นลง การใช้วิธีแปลโดยการตัดความออก ผู้แปลต้องคำนึงถึงปัจจัย 2 ประการ คือ ความสำคัญของบทแปลส่วนนั้น และระดับความพยายามที่ผู้อ่านต้องใช้เพื่อทำความเข้าใจบทแปลส่วนนั้น กล่าวคือ ผู้แปลต้องตัดสินใจว่าบทแปลส่วนดังกล่าวมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องมากเพียงใด หากตัดความออกไปแล้วจะส่งผลให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องได้ยากขึ้นหรือไม่ หากบทแปลส่วนนั้นเป็นส่วนสำคัญ ผู้แปลก็ไม่ควรตัดออกหรือแปลแบบรวมความ แต่ควรแปลให้ยาวขึ้นเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ในทางตรงกันข้าม หากบทแปลไม่ได้มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องมากนัก เป็นเพียงการกล่าวซ้ำหรือขยายความธรรมดา ผู้แปลอาจพิจารณาใช้การแปลแบบตัดความออก เพื่อไม่ให้ผู้อ่านต้องมาใช้เวลาทำความเข้าใจบทแปลนานเกินไปจนไม่ได้ดูภาพและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพยนตร์

ตัวอย่าง

ต้นฉบับ	คำแปลตรง
<p>Woman: Non, non – je voulais dire: j’ai déjà rencontré des hommes, qui me plaisaient, enfin, je croyais qu’ils me plaisaient, puis, après, je voyais que non, en fait, je m’étais trompée, ils me plaisaient pas... pas du tout, vous comprenez?</p>	<p>(No, no... I mean, I have met men before that I liked, well, I thought that I liked them, but then, later on, I realised that I didn’t, in fact, I was wrong, I didn’t like them...not at all, you see?</p>

บทแปล: No, I mean I've met men I liked... Well, I thought I did then realised I didn't. I didn't like them at all.

ในบทพูดนี้ ตัวละครหญิงพูดประโยคยาวและเร็วมาก ทำให้ผู้แปลต้องแบ่งบทแปลเป็นหลายประโยค และตัดความบางส่วนออก เช่น เมื่อตัวละครพูดปฏิเสธซ้ำกันว่า “Non, non” ผู้แปลก็ได้ตัดเหลือคำว่า “No” เพียงคำเดียว และในส่วนท้ายประโยค “vous comprenez?” ผู้แปลก็ไม่ได้แปลว่า “you see?” แต่เลือกที่จะตัดความส่วนนี้ออกไป เพราะเห็นว่าข้อความนี้ไม่ได้มีความหมายสำคัญ เมื่อตัดออกแล้วก็ไม่ได้กระทบกับความหมายหลักของประโยค

ผู้แปลสามารถใช้ข้อดีประกอบด้านภาพและเสียงมาช่วยในการแปลได้โดยการสร้างความสอดคล้องระหว่างภาพ เสียง และบทแปลขึ้นมา วิธีการนี้จะช่วยให้องค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์มีความกลมกลืนและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ผู้ชมจะเข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น วิธีการสร้างความสอดคล้องกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ทำได้หลายวิธี เช่น การใช้คำสรรพนามแทนสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บนจอภาพ

การวิเคราะห์กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ก็ถือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับนักแปล กล่าวคือ ผู้แปลต้องวิเคราะห์ว่ากลุ่มผู้ชมน่าจะมีความรู้ระดับใดและเลือกวิธีการแปลให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย เช่น ไม่ใช้คำทับศัพท์กับศัพท์เฉพาะที่เข้าใจยาก หรือใช้ภาษาวิชาการจนผู้อ่านไม่เข้าใจเนื้อความ ทั้งนี้ การปรับบทแปลต้องไม่ทำให้บทแปลมีความหมายเปลี่ยนไป (จิระนันท์ พิตรปรีชา, 2541)

นอกจากเลือกใช้ภาษาให้เหมาะกับกลุ่มผู้ชมแล้ว การเลือกภาษาให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องก็เป็นสิ่งสำคัญ ก่อนลงมือแปล ผู้แปลควรอ่านบทภาพยนตร์ให้หมดและดูภาพยนตร์ก่อนแปล เพื่อจับความหมายโดยรวม จากนั้นจึงวิเคราะห์ต้นฉบับโดยการศึกษาลักษณะภาษาที่ใช้ในการสนทนา ระหว่างตัวละคร และทำความเข้าใจวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของสังคมที่เรื่องราวของภาพยนตร์เกิดขึ้น เมื่อลงมือแปล ต้องเลือกระดับภาษา (Register) ที่เหมาะกับบทของผู้แสดง เหมาะกับบริบท และให้ความหมายและความรู้สึกที่เหมาะสมและถูกต้อง หากต้องแปลโวหารและสำนวนอุปมาอุปมัย สามารถเลือกแปลได้ 2 แบบ คือ แปลโดยสร้างสำนวนอุปมาอุปมัยใหม่ที่ใกล้เคียงกับต้นฉบับ แต่มีลักษณะเป็นธรรมชาติในภาษาแปล หรือแปลสำนวนอุปมาอุปมัยนั้นลงมาเป็นภาษาฉบับแปลตรงๆ เพื่อรักษาความรู้สึก และรสชาติของวัฒนธรรมทางความคิดของสังคมในต้นฉบับไว้ (สัญญาวิ สายบัว, 2550)

การแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์จำเป็นต้องมีการปรับบทแปลเพื่อให้เข้ากับข้อจำกัดต่างๆ ของภาพยนตร์ โดยบทแปลต้องสามารถสื่อความได้ในระยะเวลาสั้นๆ ไม่ต้องใช้เวลาในการตีความมาก ผู้แปลจึงต้องเพิ่มเติม ตัดทอน ปรับเปลี่ยนบท ตามความเหมาะสม แต่ยังคงสื่ออารมณ์

ได้ดีตามต้นฉบับ นอกจากนี้ ระดับภาษาในการแปลต้องสอดคล้องกับเนื้อหา และหลุดจากโครงสร้างของภาษาต้นฉบับเพื่อสร้างความเป็นธรรมชาติและความสำเร็จให้กับงานแปล

2.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับงานแปลสำหรับเด็ก

สิ่งที่ผู้แปลต้องคำนึงถึงในการแปลงานสำหรับเด็กคือ ข้อจำกัดในการใช้ภาษาของเด็ก เนื่องจากเด็กมีประสบการณ์ในการใช้ภาษาน้อย ทำให้ความสามารถในการอ่านและการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องมีจำกัด โดยทั่วไปแล้ว ปัญหาในการอ่านจะแบ่งได้เป็น 3 ประเภท (Gamble and Yates, 2002) ได้แก่

1. การทำความเข้าใจโครงสร้างประโยค เมื่อต้องอ่านประโยคที่มีความซับซ้อน เช่น ประโยคปฏิเสธซ้อนปฏิเสธ หรือประโยคที่มีส่วนขยายมาก เด็กมักจะตีความประโยคได้ไม่ถูกต้อง เช่น “The girl standing beside the lady had a blue dress.” เด็กอาจตีความประโยคนี้ได้ว่า “The lady had a blue dress.” แทนที่จะเป็น “The girl had a blue dress.”

2. การทำความเข้าใจภาษาภาพพจน์ เด็กมีประสบการณ์ชีวิตและความรู้ในด้านต่างๆ น้อย ดังนั้น ความสามารถในการเชื่อมโยงการเปรียบเทียบในภาษาภาพพจน์เข้ากับประเด็นที่ข้อความต้องการสื่อสารจึงมีไม่มากพอ และไม่สามารถคิดภาพตามได้ เช่น เมื่อให้เด็กอ่านประโยคที่มีความหมายตรง 2 ประโยค ได้แก่ “She could see his face in the darkness.” และ “We went back to the deep mud.” แล้ว เด็กจะมีปัญหาในการตีความประโยค “Darkness was on the face of the deep.” ซึ่งนำคำศัพท์จาก 2 ประโยคข้างต้นมาสร้างภาษาภาพพจน์ เนื่องจากเด็กคิดภาพตามไม่ได้

3. การทำความเข้าใจความเกี่ยวเนื่องและความสัมพันธ์กันของเรื่อง ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านและทำความเข้าใจข้อความทั้งหมด มักพบในเด็กกลุ่มที่มีปัญหาในการใช้คำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือคำสรรพนาม เด็กที่มีปัญหานี้จะอ่านประโยคเดียวเข้าใจ แต่ไม่สามารถเชื่อมโยงเรื่องเข้าด้วยกันได้ เพราะเมื่อมีการใช้คำสรรพนาม หรือคำที่มีความหมายเหมือนกัน เพื่อแทนคำที่กล่าวมาก่อนหน้านี้ เด็กจะไม่เข้าใจว่าผู้เขียนกำลังกล่าวถึงสิ่งเดียวกันหรือคนเดียวกัน เช่น “The children were excited as they were going to the party. Dad and Gran drove them to the village hall and they tumbled up to the door, chattering excitedly.” เด็กที่อ่านข้อความนี้อาจไม่เข้าใจว่า คำสรรพนามที่ขีดเส้นใต้ทั้งหมดใช้แทน “children” ไม่ใช่ “Dad and Gran”

จากข้อจำกัดด้านการอ่านของเด็กข้างต้น ผู้เขียนงานสำหรับเด็กจึงต้องพิถีพิถันในการใช้ภาษาตั้งแต่ระดับคำ ควรใช้ถ้อยคำที่ง่าย ถูกต้อง กระชับ และตรงความหมาย ไม่ซับซ้อนหรือยากจน เด็กไม่สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ เพื่อให้เหมาะสมกับอายุและพัฒนาการของเด็ก และทำให้เด็กเห็นภาพและรู้สึกหรือคิดตามได้ (เจตต์ คชฤทธิ์, 2554) นอกจากนี้ ควรเลือกใช้คำให้เหมาะสม กล่าวคือ ไม่ใช่ภาษาหยาบ ภาษาตลาด หรือคำสแลง เพราะคำเหล่านี้จะเปลี่ยนไปตามความนิยมชั่วครั้งชั่วคราว จะเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีกับเด็ก (ภิญญาพร นิตยประภา , 2534) ส่วนในระดับประโยค ผู้เขียนควรใช้ประโยคสั้นๆ ไม่ซับซ้อน นอกจากการใช้ภาษาที่มีแบบแผนถูกต้องและเข้าใจง่ายแล้ว การเขียนหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กยังต้องคำนึงถึงการใช้ภาษาให้น่าสนใจด้วย ผู้เขียนควรเลือกใช้คำที่มีอำนาจ สามารถสะกดให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมไปกับลีลาการเขียนในแต่ละบทแต่ละตอนได้อย่างต่อเนื่อง เรียบเรียงประโยคได้งดงาม สละสลวย เลือกใช้คำที่มีเอกภาพ กลมกลืน อ่านแล้วไม่สะดุดหู (ถวัลย์ มาศจรัส, 2544)

ผลการศึกษาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การใช้ภาษาในงานเขียนสำหรับเด็กจำเป็นต้องคำนึงถึงหลัก 2 ประการ คือ ระดับความสามารถในการใช้ภาษาของเด็ก และระดับความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องของเด็ก เนื่องจากเด็กยังมีประสบการณ์ในการอ่านและประสบการณ์ในการใช้ชีวิตน้อยกว่าผู้ใหญ่ ดังนั้น ความสามารถในการทำความเข้าใจและการจินตนาการภาพตามข้อความจึงมีน้อยตามไปด้วย

ในงานวิจัยหัวข้อ *กลวิธีการแปลวรรณกรรมเยาวชนของแมกไม้ เรื่อง ซิลา رأىที่สุด และน้องเล็กยังร้ายอยู่* โดย ปาริชาติ ญาณวารี และหัวข้อ *การปรับบทแปลในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์ และ แฮร์รี่ พอตเตอร์กับห้องแห่งความลับ ของลุมาลี บำรุงสุข* โดย สมเกียรติ ศิลประเสริฐ ผลการวิจัยเกี่ยวกับการแปลงานเขียนสำหรับเด็กทั้งสองหัวข้อนี้ออกมาสอดคล้องกัน โดยพบว่า ในภาพรวม ผู้แปลใช้วัจนลีลาแบบสนิทสนม มีลักษณะภาษาไม่มาตรฐาน ใช้พูดกันในชีวิตประจำวัน เป็นภาษาปากและคำสแลงที่นิยมใช้กันกลุ่มเด็กและวัยรุ่น เพื่อให้บทแปลเป็นธรรมชาติ มีสีสันและอ่านได้เพลิดเพลินกว่าการใช้คำอื่นๆ ง่ายๆ นอกจากนี้ ผู้แปลยังใช้คำแสดงภาพ คำแสดงอาการ คำแสดงความรู้สึก คำซ้อน คำซ้ำ คำเลียนเสียงธรรมชาติ และภาษาแบบพรรณนาความ เพื่อให้ผู้อ่านที่เป็นเด็ก เห็นภาพตาม เกิดจินตนาการและคล้อยตามไปด้วยได้ง่าย หากต้องแปลสำนวน ผู้แปลก็จะใช้สำนวนตามหลักวัฒนธรรมภาษาไทยเพื่อให้บทแปลเข้าใจได้ง่ายในการแปลระดับคำ หากต้องแปลคำที่หาค่าเทียบเคียงในภาษาไทยไม่ได้ และเป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจทั้งทางด้านภาษาและวัฒนธรรม ผู้แปลมักจะใช้วิธีการอธิบายความ และปรับบทอธิบายความนั้นให้กลมกลืนเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องหรืออาจทำเชิงอรรถ แต่ถ้าเป็นคำที่ผู้แปลเห็นว่าเป็นที่รู้จักดีอยู่แล้วจะใช้วิธีทับศัพท์ หรือทับศัพท์บางส่วนแล้วเพิ่มคำอธิบายเข้าไป ในการแปลระดับประโยค ผู้แปลมักใช้วิธีต่างๆ ที่จะช่วยให้

ประโยคอ่านง่ายขึ้น เช่น การปรับวลีให้เป็นประโยค ปรับลำดับวิธีการเรียงความในประโยคใหม่ และ ปรับประโยคปฏิเสธเชิงซ้อนให้เป็นประโยคปฏิเสธเพียงประโยคเดียว

กล่าวโดยสรุปแล้ว การแปลหนังสือสำหรับเด็กจะเน้นความเป็นธรรมชาติและ ความเข้าใจง่ายเป็นสำคัญ เพื่อให้เข้ากับประสบการณ์ ความสามารถในการอ่านและทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ของเด็กให้มากที่สุด ดังนั้น ผู้แปลจึงต้องปรับบทแปลหากเห็นว่าภาษาต้นฉบับทำความเข้าใจได้ยาก เกินไป นอกจากนี้ ภาษาที่ใช้ยังต้องคงความสนุกสนานของเรื่องไว้ด้วย เพราะวัตถุประสงค์ของการ แปลหนังสือสำหรับเด็กคือการทำให้เด็กรู้สึกสนุกกับการอ่านหนังสือ อันจะเป็นพื้นฐานสำหรับการ สร้างลักษณะนิสัยรักการอ่านให้เด็กต่อไป

2.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับการแปลเรื่องซ้ำชั้น

โดยทั่วไปแล้ว การแปลมักมุ่งแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่าง 2 ประการ คือ ความแตกต่างระหว่างโครงสร้างภาษาของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง และความแตกต่างระหว่าง วัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง (Catford, 1965) ในการแปลเรื่องซ้ำชั้น ความแตกต่างทั้ง 2 ประการนี้จะส่งผลกระทบต่อแปลมาก เพราะมักตกลงจะอิงอยู่กับประเด็นทาง ภาษาศาสตร์และประเด็นทางวัฒนธรรม (Cintas and Ramael, 2007) เช่น การเล่นคำ และการนำ สิ่งที่มีอยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ มาล้อเลียนหรือตีความใหม่

ในการแก้ปัญหาการแปลที่เกิดจากความแตกต่างระหว่างโครงสร้างภาษาของ ภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง และความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับและภาษา ปลายทาง Nolan (2005) ได้ให้ความเห็นไว้ว่าผู้แปลต้องมองว่าภาษาคือเครื่องมือที่มนุษย์ใช้ในการ สื่อถึงสิ่งต่างๆ และสามารถสะท้อนวัฒนธรรมของผู้ใช้ภาษาได้ เช่น ภาษาของผู้ที่อาศัยอยู่ใน ทะเลทรายจะมีคำศัพท์ที่ใช้เรียกรายมากกว่าภาษาอื่น แต่ทั้งนี้ ไม่ได้หมายความว่า หากไม่มีคำศัพท์ แล้ว มนุษย์จะไม่สามารถรู้สึกถึงสิ่งต่างๆ ได้ ดังนั้น แม้ว่าจะมีปัญหาเรื่องความแตกต่างด้านภาษาและ วัฒนธรรมระหว่างภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง จนทำให้ผู้แปลไม่สามารถถ่ายทอดความหมาย จากภาษาต้นฉบับมาสู่ภาษาปลายทางได้อย่างครบถ้วน แต่ผู้แปลน่าจะสามารถใช้วิธีการบางอย่างเพื่อ ถ่ายทอดความหมายส่วนหนึ่งจากภาษาต้นฉบับไปยังภาษาปลายทางได้ โดยในบางบริบท ความหมาย ที่ถ่ายทอดออกมาได้บางส่วนถือว่าเพียงพอแล้ว เนื่องจากมีตัวแปรอื่นช่วยให้ผู้แปลไม่จำเป็นต้อง ถ่ายทอดความหมายที่สมบูรณ์ออกมา เช่น วัตถุประสงค์ของงานแปลที่ไม่ได้ต้องการความหมายของ คำในระดับลึกซึ้ง และบริบทประกอบบทแปลที่ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพมากขึ้นโดยไม่ต้องแปลให้ สมบูรณ์ ในกรณีของการแปลมุกตลกในบทบรรยายภาพยนตร์ บริบทประกอบบทแปลที่ทำให้ผู้อ่าน

เข้าใจได้มากขึ้นคือภาพและเสียง เช่น การใช้ภาพเป็นสัญลักษณ์ การแสดงท่าทาง และสีหน้าของนักแสดง (Cintas and Ramael, 2007)

แนวคิดข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ปัญหาในการแปลสามารถแก้ไขได้ด้วยการใช้บริบทอื่นๆ ช่วยแปลและจับจุดประสงค์ของงานแปลให้ได้เพื่อให้ทราบว่าควรแปลให้ตรงกับต้นฉบับมากน้อยเพียงใด เมื่อนำแนวคิดนี้มาใช้กับการแปลเรื่องซ้ำซ้อนหรือมุกตลกต่างๆ จะพบว่าการแปลเรื่องซ้ำซ้อนหรือมุกตลก มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกสนานแก่ผู้ชม เน้นที่ผลสะท้อนจากผู้ชมที่ได้ฟังเรื่องตลกเหล่านั้น เมื่อแปลบทตลก ผู้แปลจึงต้องรักษาทั้งความหมายและอารมณ์ของความตลกนั้นไว้ แม้จำเป็นต้องดัดแปลงภาษาให้แตกต่างไปจากภาษาต้นฉบับไปบ้างก็ตาม เพราะหากแปลถูกต้อง แต่ไม่สอดคล้องกับบทบาทการแสดง บทแปลจะไม่สื่อความ และผู้อ่านอาจจะไม่เข้าใจ (จิระนันท์ พิตรปรีชา, 2541)

ขั้นตอนการแปลมุกตลกแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน (Cintas and Ramael, 2007) คือ การทำความเข้าใจมุกตลกในภาษาต้นฉบับ การหาวิธีที่จะทำให้ผู้อ่านบทแปลเข้าใจมุกตลก และการลงมือแปลรวมถึงการปรับให้สื่อความออกมาได้ดี ในงานวิจัยเรื่องการแปลเรื่องซ้ำซ้อนในนิยายสารสารสาธิต โดย พงศกร บัวทอง (2545) ที่ศึกษาวิธีการแปลมุกตลกที่ตีพิมพ์ลงในนิยายสารสารสาธิตโดยการวิเคราะห์บทแปลและการสัมภาษณ์ผู้แปล พบว่าขั้นตอนการหาวิธีการแปล ผู้แปลจะแบ่งวิธีการแปลเป็น 2 ระดับสำหรับการแปลในระดับคำและระดับประโยค ในการแปลมุกตลกระดับคำ ผู้แปลจะใช้วิธีการเติมคำอธิบาย แทนที่คำด้วยวลีหรือประโยค ใช้คำความหมายกว้าง เติมตัวเชื่อม ตัดคำออก และใช้คำที่เหมาะสมกับบริบทไทย ส่วนในการแปลมุกตลกระดับประโยค ผู้แปลใช้วิธีการเรียงคำในประโยคใหม่ ปรับวลีเป็นประโยคหรือปรับประโยคเป็นวลี ปรับการใช้รูปกรรมาจก และเพิ่มหรือลดคำในประโยค ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า ในขั้นตอนการแปลมุกตลก ผู้แปลจำเป็นต้องปรับบทแปลมากเนื่องจากงานประเภนี้ให้ความสำคัญกับผลที่จะเกิดขึ้นกับผู้อ่านมากกว่า

ในงานวิจัยเรื่อง *การศึกษากลวิธีการแปลมุกตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย กรณีศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง Friends* โดย ภารดี ตั้งแตง (2545) ได้ทำวิจัยโดยเก็บข้อมูลจากละครซีรีส์เรื่อง Friends และวิเคราะห์กลวิธีการแปล พบว่าวิธีการแปลที่ผู้แปลใช้มากที่สุดคือการตีความต้นฉบับ การตีความต้นฉบับคือการทำความเข้าใจเนื้อหาสาระของเรื่อง จากนั้นจึงเรียบเรียงถ้อยความใหม่ให้กระชับขึ้น ทำให้ได้บทแปลที่มีโครงสร้างภาษาและรูปแบบแตกต่างไปจากต้นฉบับ แต่ยังคงความหมายหลักตามที่ต้นฉบับต้องการสื่อมากที่สุด ส่วนวิธีการแปลแบบอื่นๆ ได้แก่ การแปลโดยใช้คำสแลง วิธีการนี้ทำให้บทแปลมีอารมณ์สทัดเทียมกับต้นฉบับ เพราะต้นฉบับมีการใช้คำสแลงมากเช่นกัน การแปลโดยใช้สำนวนและคำสรรพนามตามบริบทสังคมไทย วิธีการนี้ทำให้บทแปลมีความเป็น

ธรรมชาติ และช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจระดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและอารมณ์ของตัวละครมากขึ้น จากคำสรรพนามที่ใช้ การแปลโดยใช้น้ำเสียงตามแบบภาษาพูด คือการสะกดคำให้เหมือนกับการออกเสียงจริงในภาษาพูดเพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละคร และการแปลโดยการเติมคำ เพิ่มคำหรือวลีเข้าไป เพื่ออธิบายความและหลีกเลี่ยงความกำกวม จะเห็นได้ว่า กลวิธีการแปลส่วนมากจะเน้นการปรับบทแปลในระดับรูปแบบภาษา กล่าวคือ ภาษาปลายทางจะพยายามคงความหมายและความตลกไว้ แต่รูปแบบการสื่อความสามารถปรับเปลี่ยนได้โดยยึดเอาความเข้าใจของผู้อ่านเป็นสำคัญ

อาจกล่าวได้ว่า การแปลเรื่องข้ามวัฒนธรรมมีอุปสรรค 2 ประการ คือ อุปสรรคเรื่องความแตกต่างระหว่างโครงสร้างภาษา และความแตกต่างด้านวัฒนธรรม ผู้แปลจึงต้องแก้ปัญหาในการแปลด้วยการปรับบทแปล ทั้งการปรับรูปแบบการนำเสนอ และการปรับความหมาย ในบางกรณีที่ไม่สามารถปรับได้ ผู้แปลอาจต้องใช้บริบทอื่นๆ ประกอบการแปล วิธีการข้างต้นอาจทำให้ได้บทแปลที่ไม่สมบูรณ์ แต่ในกรณีของการแปลเรื่องข้ามวัฒนธรรม บทแปลที่สมบูรณ์ทั้งรูปแบบและความหมายมีความสำคัญน้อยกว่าความสนุกสนานที่ผู้อ่านจะได้รับจากบทแปล

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

3.1 เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยในงานวิจัยชิ้นนี้มี 2 ชิ้น ดังนี้

3.1.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันและบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

3.1.1.1 เป็นภาพยนตร์ภาษาอังกฤษที่มีบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เป็นภาษาไทย และต้องเป็นภาพยนตร์ที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์

3.1.1.1 ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้เป็นแหล่งข้อมูลมีจำนวน 6 เรื่อง และมีข้อมูลโดยคร่าวดังนี้

(1) ภาพยนตร์เรื่อง *เมกะมายด์ จอมวายร้ายพิทักษ์โลก (Megamind)* ปี พ.ศ. 2553 เป็นเรื่องเกี่ยวกับ เมกะมายด์ที่ต้องการจะเป็นผู้พิทักษ์โลก แต่กลับไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม จึงผันตัวไปเป็นตัวร้าย สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น และได้กำจัดเมโทรแมนวีรบุรุษของเมือง ทำให้เขาได้ครองเมืองเมโทรซิตีแทนต่อมา เมื่อโลกต้องประสบกับหายนะที่เกิดจากตัวเมกะมายด์เอง เขากลับทนดูไม่ได้ จึงต้องขึ้นมาเป็นวีรบุรุษแทน และด้วยความช่วยเหลือจากร็อกแชนน์ ทำให้เขาสามารถกอบกู้เมืองกลับมาได้ และได้เรียนรู้ว่า เขาต้องการที่จะเป็นคนดีผู้ช่วยเหลือสังคมมากกว่าจะเป็นจอมวายร้ายผู้ยิ่งใหญ่

(2) ภาพยนตร์เรื่อง *มหัศจรรย์ลูกชิ้นตทะเลลุมิติ (Cloudy with a Chance of Meatballs)* ปี พ.ศ. 2552 เป็นเรื่องเกี่ยวกับฟลินท์ เด็กหนุ่มลูกร้านขายปลาซาร์ดีนที่ฝันอยากจะเป็นนักวิทยาศาสตร์ผู้ยิ่งใหญ่ แต่กลับประดิษฐ์ได้แต่ของไร้สาระ ความทะเยอทะยานนี้ทำให้ฟลินท์มีปัญหาเกี่ยวกับพ่อ เพราะพ่อต้องการให้เขามารับสืบทอดร้านขายปลาซาร์ดีนต่อ วันหนึ่ง เขาสร้างเครื่องเปลี่ยนน้ำให้เป็นอาหารขึ้นมา ทำให้ชาวเมืองชื่นชมเขามากจนเขากลายเป็นคนดังในชั่วข้ามคืน แต่การเปลี่ยนแปลงที่ผิดธรรมชาตินี้ทำให้สภาพอากาศมีปัญหา เกิดฝนอาหารตกลงมาถล่มบ่งกระเดือก เขาจึงต้องหยุดยั้งหายนะนี้ด้วยตัวเอง จนสุดท้าย เหตุร้ายจึงคลี่คลายไปในที่สุด

(3) ภาพยนตร์เรื่อง *เชร็ค สุขสันต์ นิรันดร (Shrek Happy Ever After)* ปี พ.ศ. 2553 เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวของเชร็คกับฟีโอน่า ชีวิตหลังแต่งงานของทั้งคู่เต็มไปด้วยความสุข มีทั้งเพื่อนที่รักและผู้คนชื่นชมพวกเขามากมาย แต่เชร็คกลับคิดถึงชีวิตก่อนหน้าที่มีแต่คนเกรงกลัวและไม่กล้ายุ่งกับเขา ดังนั้นเขาจึงทำข้อตกลงกับริมเพล ข้อตกลงนั้นทำให้เชร็คได้กลับ

ไปสู่ยุคที่ผู้คนยังเกรงกลัวเขาได้เป็นเวลา 1 วัน แต่ต้องเสียวันที่เขาเกิดให้กับรัมเฟลไป ทำให้เมื่อสิ้นวัน ตัวตนของเขาจะหายไป ทางแก้คำสาปเพียงทางเดียวคือ เขาต้องได้รับจูมพิตรรักแท้จากพิโอน่า ภรรยาของเขา แต่พิโอน่าในสมัยนั้นไม่รู้จักเขา และไม่ได้รับรักเขาเลย เซร์คจึงต้องแสดงให้เธอเห็นว่าเขารักเธอจริง จนพิโอน่ามอบจูมพิตรให้เขา และคำสาปก็ถูกถอนไปได้ในที่สุด

(4) ภาพยนตร์เรื่อง *ราล์ฟ วายร้ายหัวใจฮีโร่ (Wreck - It Ralph)* ปี พ.ศ. 2555 เป็นเรื่องเกี่ยวกับราล์ฟ ตัวร้ายในเกม Wreck - It Ralph ที่โดยเนื้อแท้แล้วเป็นคนดี แต่ด้วยบทบาทในเกมทำให้เขาถูกมองว่าเป็นคนนิสัยไม่ดี เขาจึงต้องการเข้าร่วมการปราบปีศาจและชิงเหรียญทอง เพื่อให้ชาวเมืองมองเขาในแง่ดีขึ้น ในระหว่างการแข่งขัน ราล์ฟเก็บเหรียญทองได้โดยบังเอิญ แต่เหรียญกลับถูกวานเนลโลปี เด็กหญิงจากเกม Sugar Rush ชิงเอาไป วานเนลโลปีได้ยื่นเงื่อนไขกับราล์ฟว่า หากต้องการเหรียญคืน เขาต้องช่วยเธอซ่อมแข่งรถ ราล์ฟจึงจำต้องช่วยเธอ ในระหว่างการแข่งขัน คิงแคนดี้ ราชาของเกม Sugar Rush พยายามขัดขวางไม่ให้วานเนลโลปีชนะ ราล์ฟจึงเข้าช่วยเหลือและพบว่า แท้จริงแล้ววานเนลโลปีเป็นเจ้าของเกม แต่ถูกคิงแคนดี้ลบความทรงจำไป เมื่อราล์ฟช่วยให้วานเนลโลปีแข่งรถชนะ ความทรงจำของเธอจึงกลับมา และได้กลับคืนสู่ตำแหน่งเดิม ส่วนราล์ฟก็กลายเป็นตัวร้ายที่คนในเกมยอมรับในความดีของตัวเอง

(5) ภาพยนตร์เรื่อง *เทอร์โบ หอยทากจอมซิ่งสายฟ้า (Turbo)* ปี พ.ศ. 2556 เป็นเรื่องเกี่ยวกับเทอร์โบ หอยทากที่มีความฝันอยากเป็นนักแข่งรถ แต่ด้วยธรรมชาติของหอยทากที่เคลื่อนไหวได้ช้า ทำให้ความฝันของเขาแทบไม่มีโอกาสเป็นจริง วันหนึ่ง เทอร์โบประสบอุบัติเหตุ เขาถูกดูดเข้าไปในตัวเครื่องรถแข่ง อุบัติเหตุครั้งนั้นทำให้เขาสามารถเคลื่อนไหวได้เร็วเหมือนรถแข่ง และเมื่อเทอร์โบมาเจอกับดีได๋ น้องชายเจ้าของร้านขายทาโกผู้ชื่นชอบการแข่งขันรถ ดีได๋ก็ได้พาเทอร์โบเข้าร่วมการแข่งขัน Indianapolis 500 และต่อสู้กับนักแข่งรถมือหนึ่งของโลก ในระหว่างการแข่ง เทอร์โบได้รับบาดเจ็บจนไม่สามารถเคลื่อนไหวได้เร็วเหมือนเคย แต่ด้วยจิตใจที่เข้มแข็ง เขาจึงพยายามเดินเข้าเส้นชัยด้วยกำลังที่เหลืออยู่ จนสามารถคว้าชัยชนะมาได้สำเร็จ

(6) ภาพยนตร์เรื่อง *มหัศจรรย์ของกินคืนได้ (Cloudy with a Chance of Meatballs 2)* ปี พ.ศ. 2556 หลังจากที่ฟลินท์ทำลายเครื่องผลิตอาหาร ฟริฟเซฟ พัพพาไซด์ แล้วเขาและเพื่อนๆ ก็ย้ายออกจากบางกระเดือกไปอยู่แคลิฟอร์เนียชั่วคราว เพื่อให้กลุ่มลึฟคอร์ของเซสเตอร์ วิเข้ามากำจัดเศษอาหารที่ตกค้างในเมือง ต่อมา เซสเตอร์ วิ พบว่าเครื่อง ฟริฟเซฟ พัพพาไซด์กลับมาทำงานได้อีกครั้ง ในครั้งนี้ มันทำให้อาหารที่ผลิตออกมามีชีวิต และอาหารเหล่านั้นอาจทำอันตรายมนุษย์ได้ เซสเตอร์ วิ จึงมอบหมายให้ฟลินท์เดินทางกลับไปบางกระเดือกและทำลายเครื่อง ฟริฟเซฟ พัพพาไซด์ ระหว่างการเดินทาง เพื่อนๆ ของฟลินท์พบว่า เหล่าอาหารมีชีวิตไม่ใช่สิ่งมีชีวิตที่ร้าย พวกเขาจึงพยายามเกลี้ยกล่อมฟลินท์ให้ล้มเลิกภารกิจ แต่เขาไม่เชื่อ และทิ้งเพื่อนๆ ออก

เดินทางทำภารกิจต่อกับเชสเตอร์ วี พมื่อพลินท์หาเครื่อง ฟรีฟเซฟ พัพพาโซไดพบ และได้เจอกับครอบครัวของอาหารมีชีวิต เขาก็เข้าใจว่าเรื่องที่เพื่อนของเขาพูดเป็นความจริง และจะล้มเลิกภารกิจ แต่เชสเตอร์ วี กลับขัดขวาง และนำเครื่องฟรีฟเซฟ พัพพาโซไดกลับไปสปีฟคอร์ เพื่อนำอาหารมีชีวิตไปเป็นวัตถุดิบผลิตอาหารแห่ง พลินท์และเพื่อนๆ จึงตามไปขัดขวาง และชิงเครื่องฟรีฟเซฟ พัพพาโซไดกลับมาอยู่ที่บางกระเดือกได้ในที่สุด

3.2 เกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์ที่ใช้เป็นแหล่งข้อมูล

หลักเกณฑ์การคัดเลือกภาพยนตร์เพื่อนำมาใช้เป็นแหล่งข้อมูลมี 2 ข้อ ดังนี้

3.2.1 ช่วงเวลาที่ภาพยนตร์เข้าฉาย เนื่องจากยุคสมัยเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อภาษา ดังนั้น ภาพยนตร์ที่จะนำมาใช้เป็นแหล่งข้อมูลจึงต้องอยู่ในช่วงเวลาระหว่างปี พ.ศ. 2551 ถึงเดือนมกราคม พ.ศ. 2557 เพื่อให้ข้อมูลสามารถสะท้อนลักษณะภาษาแปลในปัจจุบันได้มากที่สุด

3.2.2 จำนวนของมุกตลก เนื่องจากงานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนั้น จำนวนมุกตลกจึงเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ใช้มุกตลกเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องหรือไม่ จำนวนมุกตลกที่มาก อาจแสดงให้เห็นว่ามุกตลกเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง ผู้แปลจึงต้องให้ความสำคัญกับการแปลมุกตลกในภาพยนตร์และใช้วิธีการแปลแบบต่างๆ เพื่อให้บทแปลของมุกตลกสมบูรณ์ที่สุด

3.3 วิธีการศึกษาข้อมูล

วิธีการศึกษาข้อมูลแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

3.3.1 คัดเลือกแหล่งข้อมูลตามเกณฑ์ข้อ 3.2

3.3.2 เก็บข้อมูลมุกตลก โดยใช้หลักเกณฑ์ในการเลือกและวิเคราะห์มุกตลกจากแนวคิดเรื่องลักษณะภาษาที่ทำให้เกิดมุกตลกตามทฤษฎีความขัดแย้ง ของ Ross ที่อ้างถึงในบทที่ 2 และจำแนกประเภทมุกตลกไว้ เพื่อให้เห็นปัญหาที่นักแปลต้องพบ และเพื่อนำข้อมูลไปใช้วิเคราะห์หาวิธีการแปล

3.3.3 วิเคราะห์ข้อมูลบทแปลของมุกตลกที่ได้จากการเก็บข้อมูลในข้อ 3.3.2 จำแนกประเภทวิธีการแปล และหาอัตราส่วนร้อยละของวิธีการแปลแต่ละวิธีที่ผู้แปลเลือกใช้

3.3.4 สรุปผลการวิจัยเพื่อตอบคำถามในการวิจัยที่ตั้งไว้ 4 ข้อ เกี่ยวกับลักษณะของมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชัน วิธีการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันและปัญหาในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชัน



บทที่ 4

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

4.1 ประเภทของมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ

ตามแนวคิดของ Ross ที่อ้างถึงในบทที่ 2 มุกตลกอาจสร้างขึ้นได้จากการใช้รูปแบบภาษาที่ขัดกับรูปแบบภาษาปกติ (Incongruity) หรือจากการใช้ภาษาที่กำกวม สามารถตีความได้หลายแบบ (Ambiguity) ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกมุกตลกเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาวิธีการแปล จากการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่ามุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทโดยเรียงจากมากไปน้อยดังนี้

ประเภทของมุกตลก	จำนวน
1. การเล่นคำ	42 (53.85%)
- การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง	14 (33.34%)
- การเล่นคำที่เขียนหรือออกเสียงคล้ายกัน	10 (23.81%)
- การเล่นคำคล้องจอง	6 (14.29%)
- การเล่นคำพ้องเสียง	4 (9.52%)
- การเล่นสำนวน	4 (9.52%)
- การเล่นความหมายเชิงเปรียบเทียบและความหมายตรง	3 (7.14%)
- การเล่นคำโดยการแบ่งพยางค์ใหม่	1 (2.38%)
2. การสร้างคำใหม่	24 (30.77%)
- การสร้างโดยใช้คำหนึ่งมารวมกับส่วนหนึ่งของอีกคำหนึ่ง	15 (62.52%)
- สร้างโดยใช้บางส่วนของคำ 2 คำมารวมกัน	5 (20.84%)
- การสร้างโดยใช้คำที่สร้างขึ้นใหม่มารวมกับบางส่วนของคำที่มีอยู่เดิม	1 (4.16%)
- การสร้างโดยการนำคำ 2 คำมารวมกัน	1 (4.16%)
- การสร้างโดยเพิ่มความหมายให้กับคำที่มีอยู่เดิม	1 (4.16%)
- การสร้างคำใหม่โดยที่ไม่ได้อิงกับคำที่มีอยู่เดิม	1 (4.16%)

ประเภทของมุกตลก (ต่อ)	จำนวน (ต่อ)
3. การออกเสียงคำผิด	9 (11.54%)
4. การใช้คำที่ไม่เข้ากับบริบท	3 (3.84%)

รายละเอียดของมุกตลกแต่ละประเภทที่พบในภาษาด้านฉบับ พร้อมตัวอย่างประกอบมีดังต่อไปนี้

4.1.1 การเล่นคำ การเล่นคำที่พบในมุกตลกของภาพยนตร์ที่นำมาใช้เป็นแหล่งข้อมูลสามารถแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

4.1.1.1 การเล่นคำพ้องรูปและพ้องเสียง (Homonyms และ Polysemy) ตามที่กล่าวถึงในบทที่ 2 คำพ้องรูปและพ้องเสียงหมายถึง คำที่เขียนและออกเสียงเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน โดยยังแบ่งได้อีกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ Homonyms คือคำที่เขียนและออกเสียงเหมือนกัน แต่ความหมายของแต่ละคำไม่เกี่ยวข้องกัน และ Polysemy คือคำที่เขียนและออกเสียงเหมือนกัน และความหมายของแต่ละคำมีส่วนเกี่ยวข้องกันอยู่ (Yule, 2010) การเล่นคำประเภทดังกล่าวทำให้เกิดความกำกวมเพราะผู้ชมไม่ทราบว่าตัวละครต้องการใช้คำดังกล่าวในความหมายใด การหาความหมายที่แท้จริงของคำพ้องรูปพ้องเสียงจึงจะต้องพิจารณาจากบริบทที่แวดล้อมคำนั้นๆ ซึ่งโดยส่วนมาก มุกตลกประเภทนี้จะสร้างบริบทที่เอื้อให้ผู้ชมตีความความหมายของคำไปอย่างหนึ่งแล้วจึงเฉลยในภายหลังว่าต้องตีความเป็นอีกอย่างหนึ่งจึงจะถูกต้องหรืออาจสร้างบริบทที่ทำให้สามารถใช้คำพ้องรูปพ้องเสียงได้ในหลายความหมาย

ตัวอย่างที่ 1

Sam: Some of the food's actually been friendly.

Manny: It is true. The dessert creatures are especially sweet. (*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*)

คำว่า “sweet” มี 2 ความหมาย คือ หวาน (ใช้แสดงรสชาติอาหาร) และ อ่อนหวาน (ใช้แสดงลักษณะนิสัย) ในบทสนทนาส่วนนี้ Sam กล่าวถึงนิสัยของอาหารมีชีวิตว่าเป็นมิตร ไม่ได้ดูร้าย Manny จึงพูดเสริมว่า “dessert creatures” หรือ “อาหารมีชีวิตที่เป็นพวกขนมหวาน” จะ “sweet” เป็นพิเศษ ในกรณีนี้ บริบทเอื้อให้ผู้ชมตีความว่า “sweet” ใช้แสดงลักษณะนิสัย เนื่องจากตัวละครทั้งสองกำลังสนทนาเกี่ยวกับกับนิสัยของอาหารมีชีวิต แต่ในขณะเดียวกัน ด้วยธรรมชาติของสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ที่เป็นขนมหวานคำว่า “sweet” จึงเป็นการเล่นคำเพื่อให้มีความหมายสื่อถึงรสชาติได้ด้วย

ตัวอย่างที่ 2

Flint: Steve, my best friend and trusted colleague.

Steve: Steve.

Flint: Can I count on your help?

Steve: Can. (*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*)

ในตอนนี้ Flint กำลังจะต้องไปเสี่ยงอันตราย เขาจึงถาม Steve ซึ่งเป็นลิงที่พูดภาษามนุษย์ได้เล็กน้อยว่า “Can I count on your help?” Steve ที่กำลังแพะกระป๋องปลาซาร์ดีน อยู่คิดว่า Flint ต้องการพูดเรื่องกระป๋อง เขาจึงตอบว่า “Can” Flint จึงคิดว่า Steve ตอบรับคำถามของเขา ในข้อนี้ตัวละครกำลังเล่นคำว่า “can” ที่มี 2 ความหมายที่ไม่มีมีความเกี่ยวข้องกันเลยคือ “สามารถ” และ “กระป๋อง”

4.1.1.2 การเล่นคำที่เขียนหรือออกเสียงคล้ายกัน คือการนำคำที่ เขียนหรือออกเสียงคล้ายกันมาวางใกล้กัน ทำให้ผู้ชมสังเกตเห็นความคล้ายของรูปคำและการออกเสียงและเห็นความแตกต่างด้านความหมายของคำที่นำมาใช้

ตัวอย่างที่ 3

Bernard: I better take the lead. This way looks exciting.

Roxanne: No, it says “Exit.”

Bernard: Which is the abbreviation for “exciting,” right? (*Megamind*)

Bernard ต้องการหนีปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ จึงพยายามหลอกล่อให้ Roxanne ตามเขาไปที่ประตูทางออก โดยให้เหตุผลว่าประตูนั้น “exciting” เมื่อ Roxanne ทักท้วง เขาจึงพูดแก้ตัวว่า “exit” ย่อมาจากคำว่า “exciting” มุกตลกนี้เกิดจากการนำคำว่า “exit” มาใช้ร่วมกับ “exciting” โดยทั้ง 2 คำนี้แม้มีบางส่วนที่ออกเสียงคล้ายกัน แต่ความหมายแตกต่างกันมาก ทำให้ผู้ชมเห็นความไม่เข้ากันด้านความหมายอย่างชัดเจน

4.1.1.3 การใช้คำคล้องจอง คือการนำ คำที่มีเสียงสระสัมผัสกันมาวางใกล้กัน การใช้คำคล้องจองที่พบในภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างมี 2 ประเภท คือ คำคล้องจองที่มีความหมายเข้ากันได้ ในบริบท และคำคล้องจองที่เน้นเพียงแค่ให้เสียงคล้องจองกันโดยไม่สนใจความหมายของคำ

ตัวอย่างที่ 4

Patrick: Now we're over to Swallow Falls... where our intern is on her first day on the job. Or should I say, first gray on the job. (*Cloudy with a Chance of Meatballs*)

Sam ทำผิดพลาดหลายอย่างในวันแรกของการทำงานเป็นผู้ประกาศข่าวพยากรณ์อากาศ Patrick ซึ่งเป็นรุ่นพี่ที่ทำงานจึงพูดกับผู้ชมเป็นเชิงเยาะเย้ยเธอ มุกตลกข้อนี้เล่นความคล่องจองด้านสระระหว่างคำว่า “day” และ “gray” นอกจากนี้ ความหมายของทั้ง 2 คำยังเหมาะสมกับบริบท เนื่องจากคำว่า “gray” สามารถใช้บรรยายสภาพการทำงานของ Sam ที่ไม่ประสบความสำเร็จและไม่เป็นที่น่าพึงพอใจของทางสถานี

ตัวอย่างที่ 5

Calhoun: What's the first rule of Hero's Duty?

Ralph: No cuts, no butts, no coconuts?

Calhoun: Never interfere with the first-person shooter. (*Wreck - It Ralph*)

Ralph แฝงตัวเข้าไปในเกม Hero's Duty เพื่อชิงรางวัล เมื่อถูก Calhoun ที่เป็นผู้นำของเกมถามคำถามเกี่ยวกับเกม เขาตอบไม่ได้จึงตอบออกไปเป็นคำคล้องจองว่า “cuts” (ตัด) “butts” (ก้น) และ “coconuts” (มะพร้าว) คำคล้องจองเหล่านี้ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังสนทนากันอยู่ จึงเป็นคำคล้องจองเพื่อเสียดสีโดยไม่ได้สนใจความหมาย

4.1.1.4 การเล่นคำพ้องเสียง (Homophones) คือการเล่นคำที่ เขียนต่างกัน มีความหมายของคำต่างกัน แต่ออกเสียงเหมือนกัน (Yule, 2010) มุกตลกที่เล่นคำพ้องเสียงนอกจากจะเล่นกับเสียงแล้ว ยังเล่นกับความหมายของคำอีกด้วย กล่าวคือ ความหมายแต่ละความหมายของคำพ้องเสียงต้องเข้ากันได้กับบริบท ผู้ชมจึงต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพยนตร์เพื่อให้ทราบว่าความหมายแบบใดที่ถูกต้องที่สุด

ตัวอย่างที่ 6

Sam: I scream, you scream... we all scream with Flint Lockwood's latest town-wide treat. (*Cloudy with a Chance of Meatballs*)

สถานการณ์ในตัวอย่างนี้เกิดขึ้นเมื่อ Flint สร้างหิมะไอศกรีมให้ตกลงมาที่เมือง Swallow Town ทำให้เกิดภาพที่สวยงาม ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในเมืองต่างหัวเราะอย่างมีความสุขกับสิ่งประดิษฐ์ของเขา Sam จึงรายงานข่าวหิมะไอศกรีมนี้่ออกอากาศ และเล่นคำว่า “I scream” เพื่อให้พ้องเสียงกับคำว่า “ice cream” ซึ่งเป็นภาพฉากหลังของการรายงานข่าว ผู้ชมภาพยนตร์เองก็จะทราบว่าเป็นการเล่นคำ และทราบว่ารูปคำของคำพ้องเสียงนี้คือ “I scream” เนื่องจากมีประโยคที่สอดคล้องกันตามมาว่า “you scream” และ “we all scream”

4.1.1.5 การเล่นสำนวน คือการนำ สำนวนมาแปลงเนื้อหาบางส่วนเพื่อให้เป็นไปตามบริบทของเนื้อเรื่อง แต่ยังคงเค้าโครงของสำนวนเดิมไว้เป็นส่วนมาก เพื่อให้ผู้ชมคาดเดาความหมายของสำนวนที่นำมาใช้ได้

ตัวอย่างที่ 7

Earl: She’s got a knife!

Sam: If you touch a leaf on his head...

Brent: Step away from the berry, madam.

Earl: That orange hairy lady scared the jam out of him! (*Cloudy with a Chance of Meatballs2*)

Berry เป็นอาหารมีชีวิตที่เป็นสตรอเบอร์รี่ เขาถูกจับตัวไว้และถูกใช้มีดจี้ Berry รู้สึกกลัวมากจนปล่อยแยมสตรอเบอร์รี่ออกมาจากตัว Earl จึงกล่าวว่า “scared the jam out of him” สำนวนนี้แปลงมาจาก “scare the hell out of someone” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้กลัวมาก การเปลี่ยนแปลงข้อความไปบางส่วนทำให้ผู้ชมเห็นความผิดปกติในสำนวนที่ใช้ แต่ยังสามารถเชื่อมโยงสำนวนฉบับแปลงเข้ากับสำนวนเดิมได้และเข้าใจความหมายของสำนวนฉบับแปลงได้ง่าย

4.1.1.6 การเล่นความหมายเชิงเปรียบเทียบและความหมายตรง คำบางประเภทยืมใช้ในความหมายเชิงเปรียบเทียบ เมื่อนำมาสร้างเป็นมุกตลกในภาพยนตร์ คำเหล่านี้จะถูกนำมาประกอบกับบริบทที่ขึ้นกับผู้ชมตีความความหมายไปในเชิงเปรียบเทียบ ก่อนจะมาเฉลยในภายหลัง ว่าต้องใช้ในความหมายตรง

ตัวอย่างที่ 8

Megamind: I had a fairly standard childhood. I came from, what you might call, a broken home. Literally broken. (*Megamind*)

คำว่า “broken home” มีความหมายเชิงเปรียบเทียบหมายถึง ครอบครัวที่แตกแยก ไม่มีความอบอุ่น เป็นคำบอกลักษณะของครอบครัว ประโยค “ I had a fairly standard childhood.” ชี้ให้ผู้ชมเข้าใจว่าผู้พูดกำลังจะกล่าวถึงสภาพของครอบครัวสมัยก่อน ทำให้ผู้ชมตีความว่า “broken home” น่าจะหมายถึงสภาพครอบครัวที่แตกแยก แต่ตัวละครกลับใช้คำว่า “broken home” ในความหมายตรง เพื่อแสดงสภาพของบ้านที่พังเสียหายจากการถูกโจมตีจนไม่สามารถอาศัยอยู่ได้อีกต่อไป

ตัวอย่างที่ 9

Rumpel: Looks like it's time to pay the piper. Griselda, seriously, it's time to pay the piper. Now go get my chequebook! Go! Move! Get out! (Shrek Forever After, 0.52.43)

คำว่า “pay the piper” มีความหมายเชิงเปรียบเทียบหมายถึง การรับผลร้ายที่จะตามมาในภายหลัง ในสถานการณ์ข้างต้น Rumpel พูดคำนี้หลังจากถูกพวกของ Shrek บุกเข้ามาทำลายงานเลี้ยง ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่า Rumpel ผูกใจเจ็บ และกล่าวอาฆาต Shrek แต่ประโยคต่อมา Rumpel กลับเรียกหาสมุดเช็คเพื่อนำมาเซ็นสั่งจ่ายเงินให้นักดนตรีที่เป่าปี่ (pay the piper) แสดงให้เห็นว่า Rumpel ใช้ ประโยคความเปรียบนี้ในความหมายตรง ซึ่งขัดกับความคาดหมายของผู้ชมและบริบทที่แวดล้อม

4.1.1.7 การเล่นคำโดยการแบ่งพยางค์ใหม่ คือการเล่นคำโดยใช้เครื่องหมาย “-” (hyphen) เพื่อแบ่งพยางค์ของคำใหม่ และออกเสียงเน้นเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจตามได้ว่ามีอีกคำหนึ่งประกอบอยู่ในคำเดิม ความหมายของการเล่นคำชนิดนี้จะผสมกันระหว่างคำที่ซ่อนอยู่และคำเดิมที่นำมาแบ่งพยางค์ใหม่

ตัวอย่างที่ 10

Donkey: Man, you are a cat-astrophe!

Puss: And you are a ri-donkey-lous! (Shrek Forever After)

ลาชื่อ Donkey และแมวชื่อ Puss กำลังทะเลาะกัน โดย Donkey ต่อว่าอีกฝ่ายหนึ่งว่าเป็น “cat-astrophe” คำนี้เกิดจาก นำคำว่า “catastrophe” มาแบ่งพยางค์ใหม่โดยใช้เครื่องหมาย “-” และเน้นเสียงที่คำว่า “cat” ทำให้ผู้ชมเห็นว่าในคำว่า “catastrophe” มีคำว่า “cat” ซ่อนอยู่ความหมายของคำนี้จะเหมือนกับการคำว่า “cat” และ “catastrophe” รวมกัน คือ “แมวที่สร้างหายนะให้แก่ผู้อื่น” (ตัวอย่าง “ri-donkey-lous” จะยกไปแสดงในข้อ 4.1.2.1)

4.1.2 การสร้างคำใหม่ มุกตลกที่สร้างขึ้นโดยการสร้างคำขึ้นใหม่จะทำให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจกับคำใหม่ที่ถูกสร้างขึ้น และต้องคาดเดาความหมายของคำตามบริบทของเนื้อเรื่อง และลักษณะการสร้างคำการสร้างคำสามารถทำได้ 6 วิธี ดังต่อไปนี้

4.1.2.1 การสร้างโดยใช้คำหนึ่งมารวมกับส่วนหนึ่งของอีกคำหนึ่ง (Clipping และ Blending) การสร้างคำประเภทนี้เกิดจากการนำคำที่มีมากกว่า 1 พยางค์มาตัดให้สั้นลง (Clipping) แล้วจึงนำไปประสมกับอีกคำหนึ่ง (Blending) คำที่สร้างขึ้นใหม่นี้จะมีความหมายเหมือนกับการรวมกันของคำที่นำมาสร้าง นอกจากนี้ บางครั้งคำที่สร้างขึ้นใหม่ยังออกเสียงคล้ายกับคำเดิม

ตัวอย่างที่ 11

Taffyta: King Candy says glitches can't race.

Vanellope: I'm not a glitch, Taffyta. I've just got pixelexia, okay?
(*Wreck – It Ralph*)

ในโลกของเกม ตัวละครที่มีปัญหาเกิดแสงกะพริบไม่สม่ำเสมอบนหน้าจจะถูกเรียกว่า “glitches” และจะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งรถ ทำให้ Vanellope ที่มีปัญหานี้ต้องบอกกับตัวละครอื่นว่าเธอเพียงแค่อาการ “pixelexia” เท่านั้น คำว่า “pixelexia” เกิดจากการรวมกันของคำว่า “pixel” (จุดสีเล็กๆ บนหน้าจอคอมพิวเตอร์) และ “-exia” ที่เป็นปัจจัยบ่งชี้ความหมายของคำว่าเกี่ยวข้องกับอาการต่างๆ เช่น “dyslexia” (อาการผิดปกติเกี่ยวกับความสามารถในการอ่าน) และ “anorexia” (อาการกลัวความอ้วนอย่างรุนแรง) คำที่สร้างขึ้นใหม่ ในมุกตลกนี้จึงเป็นการรวมความหมายของคำที่นำมาสร้างคือ อาการผิดปกติที่จุดสี

ตัวอย่างที่ 12

Donkey: Man, you are a cat-astrophe!

Puss: And you are a ri-donkey-lous! (*Shrek Forever After*)

ลาชื่อ Donkey และแมวชื่อPuss กำลังทะเลาะกัน โดย Puss ต่อว่าอีกฝ่ายหนึ่งว่า “ ri-donkey-lous” คำนี้เกิดจากการรวมคำว่า “ donkey” กับ “ ri-lous” ที่มาจากคำว่า “ridiculous” เพื่อให้ออกเสียงคล้ายคำว่า “ridiculous” และสื่อว่า Donkey ทำตัวน่าหัวเราะเยาะ

4.1.2.2 สร้างโดยใช้บางส่วนของคำ 2 คำมารวมกัน (Blending) การสร้างคำประเภทนี้เกิดจากการนำบางส่วนของคำ 2 คำมาประสมกันเป็นคำใหม่ และมีความหมายเหมือนกับการรวมกันของคำที่นำมาสร้างนอกจากนี้ บางครั้งคำที่สร้างขึ้นใหม่ยังออกเสียงคล้ายกับคำเดิม

ตัวอย่างที่ 13

Vanellope: I mean, I think I might puke. You know, like a “vurp”.

Ralph: A what?

Vanellope: Vomit and burp together, and you can taste it, and it’s just like rising up. (*Wreck – It Ralph*)

คำว่า “vurp” ในตัวอย่างนี้เป็นการรวมคำว่า “vomit” (อาเจียน) และ “burp” (เรอ) ความหมายของคำนี้จึงเป็นการรวมอาการทั้ง 2 อย่างเข้าด้วยกัน คือทั้งรู้สึกอยากอาเจียนและอยากเรอ

ตัวอย่างที่ 14

Sam: Look at the mangos.

Flint: You mean flamingos.

Sam: Flamangos!

Steve: There’s a bunch of shrimp!

Manny: They look like chimpanzees.

Manny and Brent: Shrimpanzees! (*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*)

พวกของ Flintพบกับเหล่าอาหารมีชีวิตเป็นครั้งแรก สิ่งมีชีวิตเหล่านั้นส่วนมากแล้วเป็นสิ่งมีชีวิตที่ผสมกับชนิดอื่น ทำให้ออกมาเป็นลูกครึ่ง พวกของ Flint จึงตั้งชื่อสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นใหม่ โดยใช้คำต่างๆ มาประสมกัน เช่น “mangos” ประสมกับ “flamingos” เป็น “Flamangos” เพื่อใช้คำนี้เรียกอาหารมีชีวิตที่มีลักษณะเหมือนมะม่วง แต่มีขาเหมือนนกฟลามิงโก และ “shrimp” ประสมกับ “chimpanzees” เป็น “Shrimpanzees” เพื่อใช้คำนี้เรียกอาหารมีชีวิตที่มีตัวลายเหมือนกุ้ง แต่มีแขนขาและหน้าตาเหมือนลิงชิมแปนซี

4.1.2.3 การสร้างโดยใช้คำที่สร้างขึ้นใหม่มารวมกับหน่วยคำเดิม (Coinage และ Derivation) การสร้างคำประเพณีนี้เกิดจากการใช้คำที่สร้างขึ้นใหม่มารวมกับหน่วยคำเดิม (affix) ที่จะเปลี่ยนความหมายของคำที่สร้างขึ้นใหม่ไป ผู้ชมจะเข้าใจความหมายของการเล่นคำชนิดนี้โดยพิจารณาจากหน่วยคำเดิม

ตัวอย่างที่ 15

Felix: Why, it's Q*bert. What brings you here, neighbor?

Q*bert: ;&?@#

Gene: What's he saying, Felix?

Felix: Stand by. My Q*bert-ese is a little rusty. (*Wreck – It Ralph*)

Q*bert เป็นตัวละครในเกมที่มีภาษาเป็นของตัวเอง ตัวละครอื่นๆ ยกเว้นเฟลิกซ์ จึงไม่เข้าใจสิ่งที่เขาพูด ในตัวอย่างนี้ คำว่า “Q*bert” เป็นคำที่ผู้สร้างภาพยนตร์คิดขึ้นมาใหม่เพื่อเป็นชื่อตัวละคร เมื่อนำคำนี้มารวมกับปัจจัย “-ese” ซึ่งเป็นส่วนที่บ่งชี้ว่าคำศัพท์จะมีความหมายเกี่ยวกับภาษา ทำให้ผู้ชมคาดเดาได้ว่า คำนี้หมายถึงภาษาของ Q*bert

4.1.2.4 การสร้างโดยการนำคำ 2 คำมารวมกัน (Compounding) คือการนำคำที่มีอยู่แล้วในภาษา 2 คำมารวมกันเป็นคำเดียว (Yule, 2010) และมีความหมายเหมือนกับการรวมกันของคำที่นำมาสร้าง

ตัวอย่างที่ 16

Tim: It's too heavy. Here comes the cavalry.

Flint: No way! Subs! Subwhales! (*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*)

คำว่า “Subwhales” เกิดจากการนำคำว่า “sub” และ “whales” มารวมกัน อาหารมีชีวิตชนิดนี้มีลักษณะเป็นปลาหวาหรือปลาแซลมอนที่ติดกล่องส่องแบบเรือดำน้ำ ซึ่งตรงกับ ความหมายของคำที่นำมาประสม นอกจากนี้ คำว่า “Subwhales” ยังออกเสียงคล้ายกับชื่อของร้านขายแซนด์วิช “Subway” ที่มีสาขามากมายทั่วโลก ดังนั้น จึงนับคำนี้เป็นการเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกันได้เช่นกัน

4.1.2.5 การสร้างโดยเพิ่มความหมายให้กับคำที่มีอยู่เดิม คือการเพิ่มความหมายให้กับคำที่มีอยู่แล้วในภาษา ผู้ชมจะทราบความหมายของคำโดยพิจารณาจากบริบท

ตัวอย่างที่ 17

Whiplash: Burn. Let's get this party started.

Burn: You know it. Snailed it. (*Turbo*)

ในสถานการณ์นี้ กลุ่มหอยทากนักแข่งกำลังจะซ่อมร้าน Burn จึงได้เขยี่ยตะปูออกไปให้ตอกติดกับแผ่นไม้ได้พอดี พร้อมกับพูดว่า “Snailed it.” โดยปกติแล้ว คำว่า “snail” มีความหมายว่า หอยทาก แต่เมื่อหอยทากเหล่านี้แสดงกิริยาตอกตะปู หรือ “nail” ที่ออกเสียงคล้ายกับ “snail” คำนี้จึงมีความหมายว่าตอกตะปูเพิ่มเข้ามาด้วย

4.1.2.6 การสร้างคำใหม่โดยที่ไม่ได้อิงกับคำที่มีอยู่เดิม (Coinage) คือการสร้างคำใหม่โดยที่ไม่ได้อาศัยคำที่มีอยู่แล้วในภาษาเพื่อใช้เฉพาะในภาพยนตร์

ตัวอย่างที่ 18

Flint: It’s called the Flint Lockwood Diatonic Super-Mutating Dynamic Food Replicator. Or, for short. The FLDSMDSR.

Sam: Fliminadifiser? (*Cloudy with a Chance of Meatballs*)

Flint ได้สร้างเครื่องผลิตฝนอาหารขึ้น และตั้งชื่อเครื่องมือนี้ว่า “FLDSMDSR” ซึ่งเป็นคำที่สร้างขึ้นใหม่โดยไม่ใช่สระ ทำให้มีวิธีการออกเสียงแปลกไปจากคำทั่วไป Sam ที่ได้ยิน Flint ออกเสียงชื่อของเครื่องมือครั้งแรกจึงพูดตามไม่ถูก

4.1.3 การออกเสียงคำผิด การ สะกดคำและออกเสียงผิดทำให้ผู้ชมมองเห็นความผิดปกติในภาษาที่ตัวละครใช้มีส่วนช่วยทำให้บรรยากาศของเรื่องหักมุมเปลี่ยนจากจริงจังเป็นตลก เพราะตัวละครพูดสิ่งที่ไม่เข้ากับสถานการณ์ออกมา

ตัวอย่างที่ 19

Megamind: I mean, we did it, right?

Minion: Well, you did it, sir. Yes, you’ve made that perfectly clear.

Megamind: Then why do I feel so... mel – on – choly.

Minion: “Mel – on – choly”? (*Megamind*)

Megamind ยึดครองเมือง Metro City ได้ และสร้างความเดือดร้อนต่างๆ ให้กับชาวเมืองโดยเชื่อว่า การสร้างความทุกข์ให้ผู้อื่นคือวิถีทางที่ถูกต้องของตัวร้าย แต่สุดท้ายแล้ว เขากลับไม่ได้รู้สึกมีความสุขกับการสร้างความทุกข์ให้ผู้อื่น สถานการณ์ในฉากนี้ค่อนข้างเศร้า แต่ Megamind กลับออกเสียงคำว่า “melancholy” ผิด ทำให้บรรยากาศความเศร้าซึมต้องหยุดลง และหักมุมเป็นมุกตลก

4.1.4 การใช้คำที่ไม่เข้ากับบริบท คือการนำคำที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังพูดอยู่มาใช้ไว้ในบทสนทนา

ตัวอย่างที่ 20

Metro Man: Dag! Crabnuggets!

Megamind: What did he just say?

Minion: “Crab nuggets”?

Metro Man: Fackled fish cracker! (*Megamind*)

Metro Man ถูก Megamind และ Minion ทำให้ตกใจ จึงอุทานออกมาด้วยคำว่า “Dag” และ “Crabnuggets” ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง เป็นเพียงคำอุทานเพื่อให้ฟังดูตลกเท่านั้น

จากลักษณะของมุกตลกในข้างต้นจะเห็นได้ว่า มุกตลกมักจะอิงอยู่กับลักษณะเฉพาะของภาษาต้นฉบับนักแปลจึงไม่สามารถแปลมุกตลกโดยใช้วิธีการแปลแบบตรงตัวได้ เพราะการแปลแบบตรงตัวจะไม่สามารถถ่ายทอดความตลกมาสู่บทแปล และ ไม่สามารถทำให้ผู้อ่านบทแปลมองเห็นลูกเล่นในภาษาที่ผู้เขียนบทสร้างสรรค์ขึ้นได้ นักแปลจึงต้องคิดหากลวิธีต่างๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาการแปล เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ในภาษาปลายทางได้รับความสนุกสนานแบบเดียวกับที่ผู้ชมภาพยนตร์ต้นฉบับได้รับซึ่งวิธีการต่างๆ ที่นักแปลใช้ในการแก้ปัญหากล่าวถึงในหัวข้อ 4.2 ดังนี้

4.2 ประเภทของวิธีการแปลมุกตลกที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ

ประเภทของวิธีการแปลมุกตลกเกี่ยวกับคำที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถแบ่งได้เป็น 10 ประเภท และเรียงตามลำดับจำนวนจากมากไปน้อยได้ดังนี้

วิธีการแปล	จำนวน
1. การแปลเกิน	28 (26.93%)
- การใช้คำสแลง	12 (42.86%)
- การใช้สิ่งที่มีในวัฒนธรรมของภาษาปลายทาง	8 (28.57%)

วิธีการแปล (ต่อ)	จำนวน (ต่อ)
- การใช้คำคล้องจอง	6 (21.43%)
- การใช้คำที่ออกเสียงคล้ายกับคำในภาษาต้นฉบับ	2 (7.14%)
2. การละ	26 (25.00%)
3. การแปลด้วยการเล่นคำ	21 (20.19%)
- การแปลด้วยคำสแลง	9 (42.86%)
- การแปลด้วยคำคล้องจอง	7 (33.33%)
- การแปลด้วยคำที่ซ้ำกัน	3 (14.29%)
- การแปลด้วยคำที่ออกเสียงคล้ายกับคำในภาษาต้นฉบับ และมีความหมายในทำนองเดียวกัน	2 (9.52%)
4. การแปลด้วยคำที่สะกดผิด	7 (6.73%)
5. การแปลตรง	6 (5.77%)
6. การเปลี่ยนบทแปล	6 (5.77%)
7. การแปลด้วยคำทับศัพท์	4 (3.85%)
8. การแปลด้วยวิธีการมากกว่า 1 วิธี	3 (2.88%)
9. การแปลด้วยคำที่สร้างขึ้นใหม่	2 (1.92%)
10. การแปลด้วยสำนวนไทย	1 (0.96%)

รายละเอียดของวิธีการต่างๆ ที่ผู้แปลเลือกใช้ในการแปล พร้อมทั้งตัวอย่างประกอบคำอธิบายมีดังนี้

4.2.1 การแปลเกิน คือการแปลคำธรรมดาในภาษาต้นฉบับให้เป็นมุขตลกในภาษาปลายทาง ทำได้โดยวิธีการดังต่อไปนี้

4.2.1.1 การใช้คำสแลง ภาพยนตร์แอนิเมชันใช้บทสนทนาเป็นตัวดำเนินเรื่อง ผู้แปลจึงอาจใช้คำสแลงแทรกเข้าไปในบทสนทนาเพื่อสร้างมุขตลกขบขันที่ผู้แปลละไว้ไม่ได้แปล และเพื่อสร้างบรรยากาศความสนุกสนานให้กลมกลืนกันตลอดทั้งเรื่อง

ตัวอย่างที่ 21

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 0.11.42
Pig 1: We ate them, too.	หมู 1: หม่าไม่เหลือ
Pig 2: They have lollipops.	หมู 2: ยังมีอมยิ้ม
Pig 3: No, I ate them.	หมู 3: เค้กกินโหมะไปแระ

หมูทั้ง 3 ตัวแอบกินขนมในงานวันเกิดของเชิร์คไปจนหมดและเมื่อถูกจับได้จึงสารภาพความผิดให้เชิร์คฟัง คำพูดของหมูทั้ง 3 ตัวเป็นคำพูดธรรมดา แต่ผู้แปลใช้คำสแลงแปลคำพูดธรรมดาเหล่านั้น เช่น “โหมะ” (หมด) และ “แระ” (แล้ว) เพื่อให้บทสนทนาฟังดูตลก

4.2.1.2 การใช้สิ่งที่มีในวัฒนธรรมของภาษาปลายทาง คือการแปลเกินโดยใช้สิ่งของที่มีเฉพาะในวัฒนธรรมของภาษาปลายทางเท่านั้นมาแทรกไว้ในบทแปล ทำให้ผู้ชมเห็นความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่ผู้แปลเพิ่มเข้ามาในบทแปลและความเป็นจริง

ตัวอย่างที่ 22

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 0.35.54
Donkey: By the way, why are you upset?	ต้องก็: ว่าแต่เสร์้าเรื่องอะไรหรอ
Shrek: I was tricked into signing something I shouldn't have.	เชิร์ค: ข้าถูกหลอกให้เซ็นชื่อในสัญญา
Donkey: You signed up for one of them time-shares, huh?	ต้องก็: อ้อ แคลิฟอร์เนียพิตเนสไซม์ยล่ำ?

ต้องก็เห็นเชิร์คดูเสร์้าจากการถูกหลอกเซ็นสัญญาบางอย่างลงไป เขาจึงเดาว่าสัญญานั้นน่าจะเป็นสัญญาซื้อบ้านพักตากอากาศที่มีผู้ซื้อร่วมกันหลายคน และกลุ่มผู้ซื้อจะจัดตารางเวลาเพื่อให้ผู้ซื้อแต่ละคนสามารถสลับกันมาใช้บ้านพักนั้นได้ (time-shares) แต่ในภาษาต้นฉบับผู้แปลใช้คำว่า “แคลิฟอร์เนียพิตเนส” เนื่องจากก่อนหน้านี้มีข่าวคดีความเกี่ยวกับการหลอกลวงให้ทำสัญญาใช้บริการพิตเนส ผู้แปลจึงใช้คำนี้เพื่อสื่อถึงสัญญาที่ไม่เป็นธรรมที่เชิร์คได้เซ็นไป แต่คำนี้ก็อาจก่อให้เกิดความรู้สึกทางลบ หรือกระทบกระเทือนความรู้สึกของผู้ชมที่เป็นผู้เสียหายในเหตุการณ์ได้เช่นกัน ผู้แปลจึงควรเลือกใช้สิ่งที่จะไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกทางลบในบทแปล

4.2.1.3 การสร้างคำคล้องจอง คือการที่ผู้แปลสร้างคำคล้องจองขึ้นมาเองและแทรกไว้ในบทแปลโดยที่ภาษาต้นฉบับเป็นคำธรรมดา

ตัวอย่างที่ 23

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา: 1.19.34
Panel: IN CASE PLAN FAILS, BREAK GLASS	ป้าย: ถ้าแผน <u>แป่ว</u> ทูบ <u>แก้ว</u> จะ <u>น้อง</u>

เชสเตอร์ วีเตรียมแผนสำรองไว้เผื่อกรณีที่แผนยึดครองเครื่องสร้างอาหารมีชีวิตล้มเหลว โดยเขาจะทุบป้อมที่อยู่ในกล่องแก้วเพื่อเปิดทางหนี ป้ายที่อยู่บนกล่องเป็นคำแนะนำวิธีการใช้ธรรมดา แต่ผู้แปลได้สร้างคำคล้องจองขึ้นมาว่า “ถ้าแผนแป่ว ทูบแก้วจะน้อง” เพื่อให้ฟังดูตลก

4.2.1.4 การใช้คำที่ออกเสียงคล้ายกับคำในภาษาต้นฉบับ คือการแปลข้อความธรรมดาด้วยคำในภาษาปลายทางที่ออกเสียงคล้ายกับคำในภาษาต้นฉบับ

ตัวอย่างที่ 24

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 0.5.03
Fiona: Good morning.	ฟิโอน่า: อรุณสวัสดิ์
Shrek : Good morning <u>to you</u> .	เชิร์ค: อรุณสวัสดิ์ <u>จะตุ้มหมู</u>

เชิร์คทักทายฟิโอน่าในตอนเช้าว่า “Good morning to you.” แต่ผู้แปลเพิ่มคำว่า “ตุ้มหมู” ซึ่งมีเสียง /u/ ลงไปในบทแปล เพื่อให้เสียงของคำในบทแปลสัมผัสกับเสียงของคำว่า “to you” ที่ผู้ชมได้ยินจากภาพยนตร์

4.2.2 การละ คือการแปลมุกตลกในภาษาต้นฉบับให้ออกมาเป็นข้อความธรรมดา หรือแปลโดยละลักษณะบางประการของมุกตลกในภาษาต้นฉบับออกไป และเลือกแปลเพียงบางส่วน เช่น การละการเล่นคำที่มีหลายความหมาย หรือคำพ้องรูปพ้องเสียงออกไป และเลือกแปลเพียงความหมายใดความหมายหนึ่งของคำ วิธีการแปลนี้ทำให้ผู้ชมใช้เวลาในการทำความเข้าใจบทแปลไม่นาน และใช้พื้นที่ในการแสดงบทแปลบนหน้าจอไม่มาก แต่อาจทำให้ผู้ชมฉบับแปลไม่รู้สึกรถึงอารมณ์ขันเหมือนที่ผู้ชมภาษาต้นฉบับได้รับ

ตัวอย่างที่ 25

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา : 0.33.39
Donkey: Just take my wallet! I'm being ass-napped!	ต๊องก็: เอากระเป๋าเงินไป อย่ามาตาม โจรลักพาตัวลา!

ต๊องก็คิดว่าเชร็คจะมาลักพาตัวเขา จึงตะโกนขอความช่วยเหลือว่า “ I'm being ass-napped” คำว่า “ ass-napped” เป็นคำที่ประสมขึ้นใหม่ เพื่อล้อกับคำว่า “ kidnapped” (ถูกลักพาตัว) แต่ผู้แปลไม่ได้แปลลักษณะการเล่นคำแบบในภาษาต้นฉบับ และเลือกแปลคำนี้แบบตรงตัวว่า “โจรลักพาตัวลา”

ตัวอย่างที่ 26

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>	เวลา: 0.05.23
Flint: Steve, my best friend and trusted colleague.	ฟลินท์: สตีฟ เพื่อนสนิทและคู่หูที่ฉันไว้ใจที่สุด
Steve: Steve.	สตีฟ:(หยุดแตะกระป๋องปลาซาร์ดีน) สตีฟ
Flint: <u>Can</u> I count on your help?	ฟลินท์: นายจะร่วมมือกับฉันไหม
Steve: <u>Can</u> .	สตีฟ:(ยื่นกระป๋องปลาซาร์ดีนมาข้างหน้า) <u>ร่วม</u>

ฟลินท์เป็นเพื่อนกับสตีฟที่เป็นลิงและพูดภาษามนุษย์ได้บ้างคำ เมื่อฟลินท์ขอความช่วยเหลือจากสตีฟโดยใช้ประโยค “Can I count on your help?” สตีฟที่กำลังแตะกระป๋องปลาซาร์ดีนอยู่จึงยื่นกระป๋องมาข้างหน้าและตอบว่า “Can” การกระทำของสตีฟสื่อให้เห็นว่า เขาไม่ได้เข้าใจความหมายของคำว่า “can” ในประโยคที่ฟลินท์พูด แต่เข้าใจว่า “can” หมายถึงกระป๋องที่เขาถืออยู่ การใช้คำพ้องรูปพ้องเสียงนี้ทำให้ฟลินท์ตีความคำตอบของสตีฟว่าสตีฟต้องการช่วยเขา ในข้อนี้ผู้แปลได้เลือกละความหมายของคำว่า “ can” ที่แปลว่ากระป๋องทิ้งไป และแปลเป็นคำว่า “ร่วม” เพื่อให้เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในตอนถัดไป ที่ฟลินท์และสตีฟได้ออกไปผจญภัยด้วยกัน

4.2.3 การแปลด้วยการเล่นคำ คือการแปลมุกตลกโดยใช้วิธีการเล่นคำ พบว่าผู้แปลใช้วิธีการเล่นคำ 4 ชนิดดังนี้

4.2.3.1 การแปลด้วยคำสแลง คำสแลงหมายถึงถ้อยคำหรือสำนวนที่เข้าใจกันเฉพาะในคนบางกลุ่มหรือในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ใช้ในภาษาพูดไม่เป็นทางการ และไม่ใช้ในภาษา

เขียน เนื่องจากลักษณะภาษาส่วนมากในภาพยนตร์เป็นบทสนทนา ผู้แปลจึงอาจนำคำสแลงมาใช้ในบทแปลได้

ตัวอย่างที่ 27

เรื่อง: Turbo	เวลา : 0.18.53
Carl: I'm going to hand things over to Chet, now, who has some important new policies to go over.	คาร์ล: ฉันจะส่งมอบหน้าที่ต่อให้เชท เขามีนโยบายใหม่มาเสนอให้เราแซ่บโดยทั่วกัน
Chet: Thank you very much, Carl. Good afternoon, everyone. I'm happy to "poli-see" you all here today.	เชท: ขอขอบคุณมากนะคาร์ล สวัสดียามบ่ายทุกๆ ท่าน ผมยินดีที่ทุกคนเสนอหน้ามารับแซ่บวันนี้

ในตอนนี้ เชทกำลังจะได้รับตำแหน่งเป็นผู้นำกลุ่มหอยทากและต้องขึ้นเวทีแถลงนโยบายให้บรรดาหอยทากฟัง เขาจึงต้องการสร้างความประทับใจให้ผู้ฟังด้วยการเล่นคำว่า "poli-see you" ที่มีเสียงพ้องกับคำว่า "policies" (นโยบาย) และ "see you" ในประโยค "I'm happy to (poli)see you all here today." ผู้แปลจึงใช้คำสแลงว่า "รับแซ่บ" เพื่อเล่นกับคำกริยา "see" ในต้นฉบับทำให้บทแปลกลายเป็นมุกตลกเนื่องจากมีความขัดแย้งระหว่างลักษณะภาษาที่ใช้กับสถานการณ์ กล่าวคือตัวละครใช้ภาษาสแลงในสถานการณ์ที่เป็นทางการและต้องการความสุภาพ

4.2.3.2 การแปลด้วยคำคล้องจอง คือการใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะหรือเสียงสระคล้องจองกัน การแปลโดยใช้คำคล้องจองแบ่งออกเป็น โดยผู้แปลอาจเลือกใช้คำที่มีเสียงคล้องจองกันเพียงอย่างเดียว โดยไม่สนใจความคล้องจองของความหมาย หรืออาจใช้คำที่มีทั้งเสียงและความหมายคล้องจองกัน

ตัวอย่างที่ 28

เรื่อง: Cloudy with a Chance of Meatballs	เวลา: 26.26
Sam: Well, those cheeseburgers were only the beginning because a breakfast system is on its way to Swallow Falls. My forecast: <u>Sunny</u> (pause) <u>side up</u> .	แซม: ชีสเบอร์เกอร์นั้นเป็นแค่จุดเริ่มต้น เพราะคลื่นอาหารเช้ากำลังมุ่งหน้าไปบางกระเดือก อากาศวันนี้ขอพยากรณ์ว่า <u>สุกใส เหมือนไข่ดาว</u>

ฝนที่ตกลงมาในบางกระเดือกเป็นฝนชุดอาหารเช้าที่ประกอบไปด้วยอาหารหลายชนิด เช่น ไข่ดาว แยม และไส้กรอก แซมจึงพยากรณ์ว่าสภาพอากาศของวันนั้นคือ “ sunny side up” (ไข่ดาวที่ทอดเพียงด้านเดียว ทำให้ไข่แดงดูใสเพราะยังไม่สุก) เพื่อเล่นกับคำว่า “ sunny” (สภาพอากาศสดใส)

ในข้อนี้ ผู้แปลแปลว่า “สุกใสเหมือนไข่ดาว” ทำให้ได้บทแปลที่เสียงสระคล้องจองกันและยังสามารถเก็บลักษณะการเล่นคำของภาษาต้นฉบับไว้ได้ กล่าวคือ คำว่า “สุกใส” โดยปกติแล้ว ไม่ได้ใช้เพื่ออธิบายสภาพอากาศ แต่ด้วยภาพบนจอที่แสดงสภาพอากาศสดใส และภาพผู้คนกำลังดีใจที่ได้รับประทานอาหารเช้าที่ตกลงมาจากฟ้า ทำให้ผู้อ่านสามารถอนุมานได้ว่าในบริบทนี้ “สุกใส” น่าจะมีความหมายเหมือนกับคำว่า “สดใส” และเมื่อเพิ่มบทแปล “เหมือนไข่ดาว” เข้าไปทำให้ผู้อ่านเห็นได้ชัดเจนขึ้นว่าเป็นการเล่นคำ เนื่องจากคำว่า “สุกใส” สามารถนำมาใช้อธิบายลักษณะของไข่ดาวที่ไข่แดงดูใสได้เพราะยังไม่สุกดีได้ บทแปลนี้จึงเป็นการเล่นคำที่มีเสียงและความหมายคล้องจองกัน

ตัวอย่างที่ 29

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา:13.07	
Patrick: Now we're over to Swallow Falls... where our intern is on her first <u>day</u> on the job. Or should I say, first <u>gray</u> on the job.	แพทริค: ไปกันที่ข้างกระเดือก พบเด็กฝึกงานกับรายงานครั้งแรกของเธอ หรือควรพูดว่า <u>วันแรก</u> ก็ไม่รุ่งชะแล้ว

ในวันแรกของการงานเป็นผู้ประกาศข่าวพยากรณ์อากาศ แซมทำงานผิดพลาดหลายอย่าง จึงถูกแพทริคซึ่งเป็นผู้ประกาศข่าวรุ่นพี่ล้อเลียนออกอากาศ คำพูดในภาษาต้นฉบับใช้คำที่มีเสียงสระคล้องจองกันคือ “first day” และ “first gray on the job” ผู้แปลจึงพยายามเก็บเสียงที่คล้องจองนั้นไว้ โดยใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะเหมือนกันมาทดแทน คือ “วันแรก” และ “ไม่รุ่ง” ทั้งนี้ คำที่นำมาแปลยังมีความหมายเข้ากันได้ และไม่ผละจากต้นฉบับมากนัก

สิ่งที่ผู้แปลไม่สามารถเก็บไว้ในบทแปลได้คือการเล่นคำว่า “ gray” ของภาษาต้นฉบับ คำว่า “ gray” ในบริบทนี้หมายถึงสถานการณ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ น่าอึดอัด ซึ่งตรงกับสถานการณ์ที่แซมต้องเผชิญอยู่ แต่นอกเหนือจากความหมายนี้แล้ว “ gray” ยังสื่อถึงลักษณะสภาพอากาศที่ไม่สดใสได้อีกด้วย การเล่นคำในลักษณะดังกล่าวไม่ได้ปรากฏในบทแปล เนื่องจากข้อจำกัดเรื่องภาษา

ตัวอย่างที่ 30

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.23.16
Customer: Where's my coffee?	ลูกค้า: กาแฟฉันได้รึยัง	
Earl: Coffee? I'm not a <u>barista</u> ... I'm a <u>polista</u> !	เอิร์ล: กาแฟอะไร ฉันไม่ใช่เด็กชง <u>กอบี้</u> ฉันคือ ตำรวจชาจี้	

เอิร์ลเป็นตำรวจที่จำเป็นต้องมางานพิเศษในร้านกาแฟ เมื่อเกิดเหตุร้าย เขาจึงทำงานชงกาแฟที่ทำอยู่ แล้วบอกกับลูกค้าที่รอดูกาแฟด้วยคำที่ออกเสียงคล่องจองกันว่า “I'm not a barista... I'm a polista!” เพื่อสื่อว่าจริงๆ แล้วเขาเป็นตำรวจ (police) ไม่ใช่คนทำงานชงกาแฟ (barista) แต่ความจริงแล้ว “polista” เป็นภาษาสเปน แปลว่านักกีฬาโพลี ดังนั้น มุกตลกนี้จึงเกิดจากการนำคำที่ออกเสียงคล่องจองกันมาเรียงต่อกันโดยไม่คำนึงถึงความสอดคล้องด้านความหมาย ผู้แปลจึงนำวิธีการเดียวกันนี้มาใช้ในบทแปลด้วย โดยใช้คำว่า “เด็กชงกอบี้” (คอฟฟี่ - กาแฟ) คู่กับ “ตำรวจชาจี้” (ภาษาจีนแต้จิ๋ว แปลว่า สติไม่ดี) ซึ่งทั้ง 2 คำนี้ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันด้านความหมาย เพียงแต่มีเสียงคล่องจองกัน

4.2.3.3 การแปลด้วยคำที่ซ้ำกัน หากภาษาต้นฉบับเล่นคำซ้ำหรือใช้คำที่ออกเสียงคล้ายกัน ผู้แปลอาจแปลโดยใช้คำซ้ำเพื่อให้เหมือนกับต้นฉบับ หรือเพื่อทดแทนคำที่ออกเสียงคล้ายกันในภาษาต้นฉบับ

ตัวอย่างที่ 31

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.55.12
Sam: Some of those creatures, they're <u>incredible</u> .	แซม: สิ่งมีชีวิตพวกนี้บางตัวก็เหลือเชื่อ	
Chester V: <u>Incredibly</u> ... dangerous. We were just attacked by a giant tacodile.	เชสเตอร์ วี: อันตรายเหลือเชื่อนะสิ เราเพิ่งโดน จระเข้ทาโก้ไล่กัด	

แซมใช้คำว่า “incredible” บรรยายลักษณะของเหล่าอาหารมีชีวิต เพื่อสื่อให้เชสเตอร์ วี เห็นว่าเหล่าอาหารมีชีวิตมีความรู้สึกนึกคิด และมีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์ ไม่ใช่สิ่งมีชีวิตที่ดูร้ายเหมือนสัตว์ประหลาด แต่เชสเตอร์ วี กลับตอบกลับว่า เหล่าอาหารมีชีวิตเป็นสิ่งที่ “incredibly dangerous” เขาตั้งใจแปลงคำว่า “incredible” ที่แซมใช้ในความหมายเชิงบวก เป็น “incredibly”

เพื่อขยายคำว่า “ dangerous” และทำให้ประโยคนั้นมีความหมายในเชิงลบ ผู้แปลจึงใช้วิธีนำคำว่า “เหลือเชื่อ” มาใช้ซ้ำเพื่อแปลทั้งคำว่า “incredible” และ “incredibly” ทำให้ความหมายของบทแปลตรงกับภาษาต้นฉบับ

ตัวอย่างที่ 32

เรื่อง: <i>Turbo</i>	เวลา: 1.08.42
Whiplash: Now, this is how it's done. <u>Air jack</u> .	วิปแลช: นี่มันต้องเล่นกันแบบนี้... <u>ยกล้อ</u>
Smooove Move: <u>Jack-tivate</u> .	พลีวเทพ: <u>แม่ยกมาเอง</u>
Whiplash: Lube.	วิปแลช: หล่อลื่น
Skidmark: Applied liberally.	สกิดคาซัง: ทาแน่นๆ เต็มๆ

ในระหว่างที่เทอร์โบอยู่ในช่วงพักเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการแข่งรถรอบต่อไป วิปแลชซึ่งเป็นทีมซ่อมบำรุงสั่งให้พลีวเทพยกล้อ (air jack) เทอร์โบ พลีวเทพจึงตอบรับว่า “jack-tivate” ซึ่งเป็นคำที่ไม่มีมีความหมาย แต่ออกเสียงคล้ายคำว่า “activate” ที่แปลว่า เริ่มดำเนินการให้แล้ว เพื่อเล่นคำซ้ำว่า “jack” ผู้แปลจึงแปลคำว่า “air jack” ว่า “ยกล้อ” และแปลคำว่า “jack-tivate” ว่า “แม่ยก” โดยเล่นคำซ้ำว่า “ยก” นอกจากนี้ การใช้คำแปลว่า “แม่ยก” ทำให้ผู้อ่านภาษาปลายทางเห็นความไม่เข้ากันระหว่างความหมายของคำและบริบท ซึ่งเป็นวิธีการสร้างมุกตลกวิธีหนึ่ง

ตัวอย่างที่ 33

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา: 0.33.11
Bernard: I better take the lead. This way looks exciting.	เบอนาร์ด: ให้ผมนำดีกว่า ทางนี้คงช่วยได้
Roxanne: No, it says “ <u>Exit</u> .”	ร็อกแซนน์: ป้ายบอก “ <u>ทางออก</u> ”
Bernard: Which is the abbreviation for “ <u>exciting</u> ,” right?	เบอนาร์ด: ก็เป็น <u>ทางออก</u> เวลาคิดอะไรไม่ออกไง

เบอนาร์ดต้องการหลีกเลี่ยงปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ แต่ไม่ยอมให้ร็อกแซนน์รู้ว่าเขากำลังจะหนีปัญหา เขาก็อาสาเป็นคนนำทางเอง และชวนร็อกแซนน์ให้เดินเข้าประตูที่ติดป้ายว่า

“exit” (ทางออก) และบอกว่าประตุนี้คูลน่าสนใจ (exciting) เมื่ออีริกแซนน์รู้ทันว่าเขากำลังจะหนี เขาจึงพูดแก้ตัวว่า “exit” ย่อมาจากคำว่า “exciting” ในข้อนี้ ผู้แปลใช้คำว่า “ทางออก” และ “ออก” ซ้ำเพื่อแปลทั้งคำว่า “exit” และ “exciting” ดังนั้น เมื่อผู้อ่านในภาษาปลายทางทางได้อ่านคำพูดแก้ตัวของเบอนาร์ดในตอนท้าย จึงเข้าใจได้ในทันทีว่าเบอนาร์ดต้องการหนีและพูดเฉไฉด้วยคำซ้ำเพื่อแก้ตัว

4.2.3.4 การแปลด้วยคำที่ออกเสียงคล้ายกับคำในภาษาต้นฉบับและมีความหมายในทำนองเดียวกัน คือการแปลโดยพิจารณาเสียงและความหมายของคำในภาษาต้นฉบับ และเลือกหาคำแปลที่มีทั้งเสียงและความหมายใกล้เคียงกัน เพื่อให้สอดคล้องกับเสียงในภาพยนตร์ที่ผู้ชมภาษาปลายทางได้ยินและทำให้ผู้ชมในภาษาปลายทางประหลาดใจกับความคล้ายกันของคำทั้ง 2 ภาษา

ตัวอย่างที่ 34

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา : 0.46.40
Earl: Ever since that ghost man showed up... Flint Lockwood's been acting--	เอิร์ล: ตั้งแต่เจ้าผีตัวใสโผล่มา ฟลินท์ ล็อควูดก็ทำตัว...
Steve: <u>Jerky</u> .	สตีฟ: (กำลังกินเนื้อแผ่นตากแห้ง) เจอ

สตีฟเป็นลิงที่พูดภาษาคนได้บางคำ ในฉากนี้ เขากำลังกิน “jerky” หรือเนื้อแผ่นตากแห้งอยู่ เขาจึงพูดคั่นนั้นออกมา จังหวะการพูดของเขาบังเอิญไปตรงกับช่วงที่เอิร์ลกำลังบ่นเรื่องพฤติกรรมของฟลินท์พอดี ความบังเอิญนี้ทำให้คำว่า “jerky” ไม่ได้หมายความถึงเนื้อแผ่นตากแห้งเพียงอย่างเดียว แต่ยังทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงไปถึงคำว่า “jerk” ที่แปลว่าคนซึ่งง่าและตรงกับพฤติกรรมของฟลินท์ในขณะนั้น ผู้แปลจึงใช้คำแปลว่า “เจอ” เนื่องจากมีเสียงคล้ายกับคำว่า “jerky” และมีความหมายในเชิงลบเช่นเดียวกัน วิธีการนี้ทำให้เสียงของคำแปลคล้ายกับเสียงในภาพยนตร์ แต่ความหมายของคำแปลจะไม่ตรงกับภาษาต้นฉบับทั้งหมด

4.2.4 การแปลด้วยคำที่สะกดคำผิด หากภาษาต้นฉบับใช้คำที่สะกดหรือออกเสียงผิด ผู้แปลอาจใช้วิธีเดียวกันในการแปล โดยอาจสะกดคำให้ผิดจนกลายเป็นคำที่ไม่มีความหมาย หรืออาจสะกดผิดเพื่อให้คั่นนั้นกลายเป็นคำอื่นที่ความหมายไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง

ตัวอย่างที่ 35

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา : 0.25.25
Megamind: I mean, we did it, right?	เมกะมายด์: แบบ... พวกเราชนะแล้ว ใช่มั้ย?

Minion: Well, you did it, sir. Yes, you've made that perfectly clear.	มินย่อน: ท่านต่างครับที่ชนะท่านไม่ยอมแบ่งเครดิตให้ใคร
Megamind: Then why do I feel so... <u>mel</u> - on - choly.	เมกะมายด์: แล้วโยข้าจึงได้รู้สึก... <u>ไร้สุขขารม?</u>
Minion: "Mel - on - choly"?	มินย่อน: ไร้สุขขารม?

เมกะมายด์ตั้งใจจะพูดคำว่า “ Melancholy” (ไร้ สุขขารม) แต่ออกเสียงผิดเป็น “Meloncholy” ผู้แปลจึงแปลด้วยคำที่สะกดผิดแต่ออกเสียงคล้ายกันว่า “ ไร้สุขขารม” ทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงและไม่เข้ากับเนื้อเรื่อง

ตัวอย่างที่ 36

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา: 0.13.53
Roxanne: OK, the spider's new.	ร็อกแซนน์: แมงมุมเนี่ยมุขใหม่
Megamind: Spider?	เมกะมายด์: แมงมุม
Megamind: Yes, The... The <u>spee</u> - ider.	เมกะมายด์: เอ่อ... ใช่! ไ้... “แมงมุมพิฆาต”

เมกะมายด์สะกดคำว่า “spider” ผิดเป็น “spee - ider” ซึ่งเป็นคำที่ไม่มีความหมายในภาษาต้นฉบับ ผู้แปลจึงใช้วิธีเดียวกันในการแปล โดยแปลคำว่า “แมงมุม” เป็น “แมงงุม” เพื่อให้เหมือนกับมุกตลกในภาษาต้นฉบับ โดยคำที่สะกดผิดในฉบับแปลออกเสียงคล้ายกับคำที่สะกดถูกต้อง

4.2.5 การแปลตรง ในกรณีที่ภาษาปลายทางมีรูปแบบการเล่นคำที่มีลักษณะเหมือนกับภาษาต้นฉบับ ผู้แปลสามารถใช้วิธีแปลแบบตรงตัวได้

ตัวอย่างที่ 37

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา : 1.06.44
Rumpel: For whomever brings me this ogre shall receive the deal of a lifetime. Just think of it. Total and complete happiness. Dazzling, radiant fulfillment! All your greatest wishes. Your wildest dreams. Anything you could ever want!	รัมเพล: ใครจับยักษ์ตนนี้มาให้ข้าพเจ้าได้จะได้รางวัลสัญญามนตราตลอดชีพ ลองนึกดูสิ ชีวิตที่เปี่ยมด้วยความสุข ทุกความฝันจะเติมเต็ม พรทุกข้อจะสมหวัง ความฝันอันสุดบรรเจิด ทุกสิ่งที่ใฝ่ฝันหา <u>ไม่มีข้อผูกมัด!</u> (ภาพตุ๊กตาถูกแขวนด้วยเชือก)

No strings attached!

รัมเพลต้องการจับตัวเชรีคมาให้ได้ จึงทำการแสดงเชิญชวนให้ผู้คนนำตัวเชรีคมาส่งให้ โดยเขาแสดงคู่กับตุ๊กตาที่ถูกเชิดให้ขยับไปมาได้ด้วยเชือกที่แขวนอยู่ด้านบน ในช่วงท้าย เมื่อรัมเพล จบการแสดงด้วยประโยค “No strings attached!” ตุ๊กตาที่ถูกเชิดด้วยเชือกก็หยุดขยับ ถูกแขวนนิ่งไว้ ดังนั้น ผู้ชมภาษาต้นฉบับจะเห็นความขัดแย้งระหว่างภาพที่เชือกที่มัดตุ๊กตาไว้ กับสำนวน “No strings attached” ที่แปลว่า “ไม่มีข้อผูกพันใดๆ” เพราะโดยปกติแล้ว คำว่า “strings” คำเดียวจะมีความหมายว่า “เชือก” ดังนั้น หากแปลสำนวน “No strings attached” ตรงตัวจะได้ว่า “ไม่มีเชือกผูกมัด” ซึ่งขัดแย้งกับภาพที่ปรากฏบนจอ

ในข้อนี้ ผู้แปลสามารถแปลสำนวนดังกล่าวว่า “ไม่มีข้อผูกมัด” ได้ตรงตัว เนื่องจากมีความหมายตรงกับต้นฉบับ และคำว่า “ผูกมัด” ก็จะแสดงให้เห็นความขัดแย้งกันระหว่างภาพที่ปรากฏกับข้อความในบทแปลได้เหมือนกับภาษาต้นฉบับ

4.2.6 การเปลี่ยนบทแปล คือการแปลไม่ตรงกับต้นฉบับ โดยผู้แปลคำนึงถึงมุกตลกเป็นหลัก ไม่ได้สนใจเนื้อหาของประโยคนั้น ทั้งนี้ แม้บทแปลจะผละออกจากภาษาต้นฉบับไปมาก แต่จะต้องไม่ขัดกับบริบทด้านภาพและเสียงที่ปรากฏบนหน้าจอ เพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งจนผู้ชมสับสน

ตัวอย่างที่ 38

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 32.00
Rumpel: Lock all the doors, you <u>worthless witches!</u> Do it!	รัมเพล: ปิดทางออกทุกทาง <u>นางมดง่าม</u> เอ๊ย ไปเร็ว!

รัมเพลตวาดสั่งให้ลูกน้องไปจับตัวเชรีคและพวกที่บุกเข้ามาในปราสาทของเขา โดยเรียกลูกน้องที่เป็นแม่มดว่า “worthless witches” แต่ผู้แปลได้แปลคำนี้ว่า “นางมดง่าม” แทนที่จะเป็น “แม่มดไร้ประโยชน์” ทำให้ความหมายของคำแปลไม่เหมือนกับต้นฉบับ แต่เนื่องจากผู้ชมทราบตั้งแต่ตอนเริ่มฉากแล้วว่าลูกน้องของรัมเพลเป็นแม่มด ดังนั้น การใช้คำแปลว่า “นางมดง่าม” ซึ่งมีคำว่า “มด” อยู่ทำให้เป็นการเล่นคำ และสื่อผู้ชมภาษาปลายทางเข้าใจได้ว่ารัมเพลตวาดลูกน้องที่เป็นแม่มดด้วยคำพูดเชิงดูถูก อย่างไรก็ตาม คำแปลนี้ไม่ได้ให้ความหมายในเชิงลบได้แรงเท่ากับคำว่า “worthless” (ไร้ค่า) ที่เป็นคำดูถูกโดยตรง

4.2.7 การทับศัพท์ ในกรณีที่ผู้แปลคาดว่าผู้ชมน่าจะทราบความหมายของคำศัพท์ในภาษาต้นฉบับอยู่แล้ว หรืออาจเห็นว่าในฉากมีภาพแสดงประกอบคำศัพท์อยู่แล้ว ผู้แปลอาจใช้คำทับศัพท์ในบทแปล

ตัวอย่างที่ 39

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา: 0.33.11
Sam: Look at the <u>mangos</u> .	แซม: <u>ดูแมงโก้</u>
Flint: You mean <u>flamingos</u> .	ฟลินท์: เขาเรียก <u>ฟลามิงโก</u>
Sam: <u>Flamangos!</u>	แซม: <u>ฟลามแมงโก้</u>

แซมและฟลินท์เพิ่งจะเคยเห็นอาหารมีชีวิตที่ผสมกันหลายชนิดเป็นครั้งแรก จึงตั้งชื่ออาหารมีชีวิตแต่ละชนิดขึ้นมาใหม่ตามลักษณะที่เห็น ในฉากนี้ แซมและฟลินท์เห็นมะม่วงที่มีลักษณะเหมือนนกฟลามิงโก จึงสร้างคำขึ้นมาเรียกว่า “Flamangos” ผู้แปลจึงได้ใช้คำทับศัพท์ว่า “แมงโก้” (มะม่วง) และ “ฟลามิงโก” (นกฟลามิงโก) เนื่องจากทั้ง 2 คำนี้เป็นคำศัพท์ที่ง่าย ผู้ชมน่าจะรู้จัก และทำให้ผู้ชมเข้าใจชื่อเฉพาะ “ฟลามแมงโก้” ในบทแปลช่วงสุดท้ายได้ง่ายขึ้น

4.2.8 แปลด้วยวิธีการมากกว่า 1 วิธี คือการแปลมุกตลกด้วยวิธีการแปลต่างๆ ผสมกัน

ตัวอย่างที่ 40

เรื่อง: <i>Turbo</i>	เวลา : 0.57.06
Smooove Move and Skid Mark: <u>He ain't slow no more. That's for sure. Shut the door. Get on the floor.</u>	พลีวเทพและสกิดชาซิง: <u>สดใหม่ไหลไวไฟ ถูกใจไฉไล ยิ่งใหญ่กว่าใคร พิศมัยวิลแท่</u>
White Shadow: Barbeque sauce!	ไวท์ ชาโดว์: ซ้อสบาร์บีคิว อ่าฮะ อ่าฮะ

พลีวเทพ สกิดชาซิง และไวท์ ชาโดว์ร้องเพลงเพื่อแสดงความชื่นชมเทอร์โบ ผู้แปลได้แปลเนื้อเพลงเหล่านี้ด้วยวิธีการต่างๆ มากกว่า 1 วิธี คือเปลี่ยนบทแปล โดยแปลทั้งประโยคต้นฉบับด้วยข้อความอื่น เช่น “He ain't slow no more.” เป็น สดใหม่ไหลไวไฟ การละบางประโยค เช่น การละ “Shut the door. Get on the floor.” และใช้สร้างความคล้องจองในบทแปล เช่น “ถูกใจไฉไลยิ่งใหญ่กว่าใคร”

4.2.9 การแปลด้วยคำที่สร้างขึ้นใหม่ หากมุกตลกในภาษาต้นฉบับเกิดจากการสร้างคำใหม่ ผู้แปลอาจใช้วิธีการประสมคำใหม่โดยนำคำ 2 คำที่มีความหมายมาประสมกันให้กลายเป็นคำเดียว และมีความหมายคล้ายคำเดิม

ตัวอย่างที่ 41

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i>	เวลา: 0.39.22
King Candy: If I ever see you here again, Wreck-It Ralph, I'll lock you in my <u>fungeon</u> .	คิงแคนดี้: ถ้าข้าเห็นเจ้าที่นี่อีก ราล์ฟจอมพังของ ข้าจะจับเจ้าขัง ‘ <u>หนุกใต้ดิน</u> ’
Ralph: <u>Fungeon</u> ?	ราล์ฟ: <u>หนุกใต้ดิน</u> ?
King Candy: <u>Fun_dungeon</u> , you know? It's a play on words. It's the..Never mind!	คิงแคนดี้: ‘ <u>คุณสนุก</u> ’ รู้จักป่าว เล่นคำ มันเป็น... เออ ช่างเหอะ!

ในข้อนี้ ภาษาต้นฉบับใช้คำว่า “ fungeon” เพื่อเล่นการประสมคำระหว่างคำว่า “fun”(สนุก) และ “dungeon” (คุกใต้ดิน) หากพิจารณาคำที่ใช้ประสมและบริบทที่ว่า คิงแคนดี้เป็นราชาของเมืองแห่งเกมที่มีแต่ความสนุกสนานแล้ว ผู้ชมภาษาต้นฉบับจึงสามารถตีความได้ว่า “fungeon” เป็นคุกของเมืองแห่งเกมที่มีความสนุกสนาน ผู้แปลจึงใช้วิธีการประสมคำเพื่อแปลคำนี้เช่นกันโดยใช้คำว่า “หนุกใต้ดิน” ที่มาจากการประสมคำว่า “สนุก” และ “คุกใต้ดิน” โดยปกติแล้วคำว่า “สนุก” มักจะถูกพูดแบบย่อว่า “หนุก” เมื่อพูดกับเด็ก หรือพูดในสถานการณ์ที่ไม่เป็นทางการมากนัก นอกจากนี้ เสียงของคำว่า “หนุก” ยังคล้ายกับคำว่า “คุก” ทำให้ผู้อ่านภาษาปลายทางสามารถคาดเดาได้ว่าความหมายของคำว่า “หนุกใต้ดิน” คืออะไร การแปลเช่นนี้ทำให้ผู้แปลสามารถเก็บทั้งความหมายของคำและรูปแบบการเล่นคำในภาษาต้นฉบับไว้ได้

4.2.10 การแปลโดยใช้สำนวนไทยเทียบเคียง ภาษาต้นฉบับไม่ได้ใช้สำนวน แต่ผู้แปลอาจแปลด้วยสำนวนไทย โดยอาจดัดแปลงสำนวนบางส่วนเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและความหมายของภาษาต้นฉบับ

ตัวอย่างที่ 42

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา : 44.42
Donkey: That's your wife?	ต้องกี้: นั่นเมียเจ้าเหรอ
Shrek: That's my wife.	เชิร์ค: นั่นแหละเมียข้า
Donkey: Well, I see <u>who wears the chain mail</u> in your family!	ต้องกี้: แค่นี้ก็รู้แล้วว่าใครเป็น <u>ช่างทำหน้า</u>

เซรีคและต้องก็ออกตามหาฟิโอน่า ภรรยาของเซรีค และได้พบฟิโอน่าที่เป็นผู้นำกลุ่ม กบฏและสูญเสียความทรงจำเกี่ยวกับเซรีคทั้งหมด ฟิโอน่าไม่พอใจที่เซรีคและต้องก็บุกกรุกเข้ามาใน ที่ตั้งของกลุ่ม จึงสั่งให้ลูกน้องจับตัวทั้ง 2 คนไว้ ต้องก็เห็นว่าฟิโอน่าเป็นยักษ์นักรบที่ดุร้ายและใส่ชุดเกราะ (chain mail) ตลอดเวลาจึงพูดกับเซรีคว่า “I see who wears the chain mail in your family!” เพื่อสื่อว่าฟิโอน่าเป็นผู้นำของครอบครัว ผู้แปลจึงแปลการเล่นคำของต้องก็ด้วยสำนวน “ซ่างเท้าหน้า” เพื่อให้เข้าใจได้ง่าย

จากการศึกษาวิธีการแปลมุกตลกในข้างต้นจะเห็นได้ว่า นักแปล จะคำนึงถึง จุดประสงค์ของงานแปลที่ต้องการสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้ชม นักแปลจึงจำเป็นต้องเลือกใช้ วิธีการต่างๆ เพื่อถ่ายทอดความตลกสู่บทแปล แต่วิธีการที่ผู้แปลเลือกใช้บางครั้งอาจส่งผลให้เกิด ปัญหาต่างๆ ในการแปลได้เช่นกัน รายละเอียดของปัญหาที่พบในการแปลจะอธิบายไว้ในข้อ 4.3 ดังนี้

4.3 ปัญหาที่พบในการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ

ภาษาที่ใช้ในมุกตลกมักจะเป็นภาษาที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากลักษณะทางภาษาศาสตร์ ของภาษานั้นๆ และมีความเชื่อมโยงกับความรู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับ ทำให้ ผู้แปลต้องหาวิธีการต่างๆ มาใช้เพื่อให้บทแปลเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานแปล คือการสร้าง ความบันเทิงให้แก่ผู้ชมได้เหมือนกับต้นฉบับ ทั้งนี้ วิธีการที่ผู้แปลเลือกใช้จะต้องสอดคล้องกับเงื่อนไขด้าน เวลาและพื้นที่ในการแสดงบทแปลด้วยข้อจำกัดต่างๆ เหล่านี้ทำให้วิธีการบางวิธีที่ผู้แปลเลือกใช้ตาม ข้อ 4.2 ข้างต้น แม้ว่าจะช่วยให้สามารถถ่ายทอดมุกตลกออกมาได้ แต่ก็อาจจะก่อให้เกิดปัญหาต่อการ แปลได้เช่นเดียวกัน ปัญหาที่พบในการแปล มุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษมีทั้งสิ้น 5 ข้อ เรียงลำดับตามจำนวนจากมากไปน้อย ดังนี้

ปัญหาที่พบ	จำนวน
1. เนื้อความในบทแปลขาดหาย	26 (70.27%)
2. การใช้คำแปลที่อิงกับบริบทด้านยุคสมัย มากเกินไปและทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจ	5 (10.81%)

ปัญหาที่พบ (ต่อ)	จำนวน (ต่อ)
3. บทแปลใช้คำทับศัพท์ที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจมุกตลก	4 (10.81%)
4. การแปลผิดความหมาย	3 (8.11%)

4.3.1 เนื้อความในบทแปลขาดหาย ปัญหานี้มักเกิดขึ้นเมื่อผู้แปลใช้วิธีการละข้อความในภาษาต้นฉบับ หรือเลือกที่จะแปลตรงโดยไม่สนใจลูกเล่นของภาษาหรือการเล่นคำที่มีในต้นฉบับ ทำให้เนื้อหาของบทแปลไม่ครบถ้วน ปัญหานี้เกิดขึ้นเนื่องจากผู้แปลไม่สามารถหาคำแปลที่เหมาะสมมาแปลได้ หรือข้อความที่เหมาะสมจะใช้ในบทแปลอาจซับซ้อนและยาวเกินไป ทำให้พื้นที่และเวลาในการแสดงบทแปลมีไม่พอ ผู้แปลจึงต้องตัดเนื้อความบางส่วนออกไป ส่งผลให้ความตลกซึ่งเป็นใจความสำคัญของข้อความเหล่านั้นในภาษาต้นฉบับถูกตัดออก

ตัวอย่างที่ 43

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา: 0.05.23	
Flint: Steve, my best friend and trusted colleague.	ฟลินท์: สตีฟ เพื่อนสนิทและคู่หูที่ฉันไว้ใจที่สุด
Steve: Steve.	สตีฟ: (หยุดแตะกระป๋องปลาซาร์ดีน) สตีฟ
Flint: <u>Can</u> I count on your help?	ฟลินท์: นายจะร่วมมือกับฉันไหม
Steve: <u>Can</u> .	สตีฟ: (ยื่นกระป๋องปลาซาร์ดีนมาข้างหน้า) ร่วม

ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นการแปลที่ละลักษณะการเล่นคำที่มีหลายความหมายของคำว่า “can” ที่ตีความว่าเป็นได้ทั้ง “สามารถ (เข้าใจได้)” เพื่อตอบรับคำถามของฟลินท์ และตีความว่าเป็น “กระป๋อง” เพื่อสื่อถึงกระป๋องปลาซาร์ดีนที่สตีฟถืออยู่ในมือการหาคำที่เหมาะสมเพื่อแปลการเล่นคำในข้อนี้ทำได้ยาก และอาจจะทำให้บทแปลยาวเพราะผู้แปลต้องเพิ่มคำอธิบายเข้าไป ผู้แปลจึงต้องเลือกแปลเพียงความเดียว เมื่อพิจารณาเนื้อเรื่องในตอนถัดไปที่ฟลินท์พาสตีฟออกไปผจญภัยด้วยกัน ผู้แปลจึงเลือกที่จะยึดเนื้อเรื่องเป็นหลัก และแปลคำว่า “can” ว่า “ร่วม” เพื่อให้บทแปลอ่านเข้าใจง่าย และสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่จะกล่าวถึงต่อไป แต่บทแปลที่ได้ก็จะขาดมุกตลกที่ภาษาต้นฉบับตั้งใจใส่ไว้ในเนื้อเรื่อง

ตัวอย่างที่ 44

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา : 1.10.39
Flint: Okay. Now I just gotta figure out how to get in there.	ฟลินท์: ตอนนี้ฉันต้องคิดหาทางเข้าไปในนั้น
Tim: With the right rod and tackle, I could cast you up to that unfinished part of the factory. Should be a piece of cake.	ทิม: หากมีเบ็ดดี ๆ สักอัน พ่อจะเหวี่ยงแกเข้าไปในนั้น งานถนัดของพ่อ (หันไปมองเค้กชิ้นหนึ่งที่นั่งอยู่ข้างๆ)

ทิม พ่อของฟลินท์ เป็นชาวประมงเก่า ดังนั้นเขาจึงมีความเชี่ยวชาญในการใช้เบ็ดตกปลา และกล่าวว่าการใช้เบ็ดตกปลาเหวี่ยงฟลินท์เข้าไปในเรืออีกลำหนึ่งเป็นเรื่องง่าย ในข้อนี้ทิมใช้สำนวนว่า “a piece of cake” เพื่อแสดงให้เห็นว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องง่ายจริงๆ และเมื่อกล่าวจบ ภาพบนจอก็ตัดไปยังภาพของอาหารมีชีวิตที่เป็นขนมเค้กที่นั่งอยู่ข้างทิมและได้ยินคำพูดของเขาพอดี ผู้ชมในภาษาต้นฉบับจะเข้าใจได้ว่าฉากนี้ตัวละครกำลังเล่นความหมายของสำนวน “a piece of cake” กับความหมายตรงตามตัวอักษรของสำนวนนั้นที่แปลว่า “เค้กชิ้นหนึ่ง” แต่ในบทแปล ผู้แปลสามารถเก็บเพียงความหมายของสำนวนไว้ได้ โดยแปลแบบตีความว่า “งานถนัด” ทำให้การเล่นความหมายของสำนวนขาดหายไป ในบทแปล และผู้แปลจะไม่ทราบเหตุผลที่ภาพยนตร์ตัดภาพไปไปที่ขนมเค้ก

4.3.2 การใช้คำแปลที่อิงกับบริบทด้านยุคสมัยมากเกินไปและทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจ คือ การแปลมุกตลกด้วยคำที่เด็กซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์แอนิเมชันเข้าใจได้ยาก จากบททบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 พบว่าเด็กมีความรู้และประสบการณ์ชีวิตน้อยกว่าผู้ใหญ่ ดังนั้น ภาษาที่ผู้แปลเลือกใช้จึงต้องคำนึงถึงความสามารถในการทำความเข้าใจบทแปลของเด็ก เพื่อให้เด็กเข้าใจได้ง่ายและสามารถทำความเข้าใจมุกตลกได้ในเวลาที่จำกัด

นอกจากนี้ การที่ผู้แปลใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงที่ทำงานแปลมาผูกกับบทแปลทำให้ผู้ชมที่ชมภาพยนตร์ย้อนหลังและไม่ได้ติดตามข่าวสารในอดีตหรือลืมเหตุการณ์นั้นไปแล้วไม่เข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น และส่งผลให้ไม่เข้าใจบทแปล ในบางกรณี ปัญหาอาจเกิดจากการที่ผู้แปลใช้คำสแลงในบทแปล คำสแลงอาจจะช่วยให้บทแปลมีความเป็นธรรมชาติ เพราะจะทำให้บทสนทนาฟังดูเป็นภาษาพูดเหมือนกับที่ผู้ชมใช้จริง แต่คำสแลงเป็นคำที่ประดิษฐ์ขึ้นในแต่ละยุคสมัยและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ดังนั้นคำสแลงที่เป็นที่นิยมในยุคสมัยที่ผู้แปลแปลงาน ก็อาจเสื่อมความ

นิยมลงหรือหายไปในอนาคต ส่งผลให้บทแปลไม่ทันสมัย หรือทำให้ผู้อ่านบทแปลในอนาคตไม่เข้าใจ ความหมายของบทแปล

ตัวอย่างที่ 45

เรื่อง: Shrek Forever After เวลา: 30.07	
Shrek : I ended Fiona's curse!	เชร็ค: ข้าต่างหากที่ล้างคำสาปให้ฟิโอน่า
Rumpel: How could you when you never existed?	รัมเพล: ได้ไงล่ะ ในเมื่อเจ้าไม่เคยเกิดมา?
Shrek : You better start making sense, you dirty little man!	เชร็ค: อย่ามาเหวงนะ ไอ้เตี้ยหน้าลิง!

รัมเพลลวันที่เชร็คเกิดออกไปจากอดีต ทำให้เชร็คกลายเป็นคนไม่มีตัวตนในความทรงจำของคนอื่น ฟิโอน่า ภรรยาของเชร็ค จึงจำไม่ได้ว่าเชร็คคือคนที่ช่วยให้เธอหลุดพ้นจากคำสาป เมื่อเชร็คมาพบกับรัมเพล ทั้ง 2 คนมีเหตุให้โต้เถียงกัน รัมเพลจึงพูดจายั่วโมโหว่าเชร็คไม่เคยมีตัวตน เพราะไม่เคยเกิดมา เชร็คในตอนนั้นยังไม่ทราบว่าเขาถูกรัมเพลลบตัวตนออกไปจึงคิดว่ารัมเพลพูดจาไร้สาระ พูดในสิ่งที่เป็นไปได้ จึงบอกให้รัมเพลกลับมาพูดจาให้รู้เรื่องโดยใช้คำว่า “make sense” ผู้แปลได้ใช้วิธีการแปลเกินเพื่อให้ข้อความนี้เป็นมุขตลกในภาษาปลายทาง โดยใช้คำสแลง “เหวง” เพื่อแปลแทน คำสแลงนี้เกิดจากการเจรจาระหว่างรัฐบาลและกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติซึ่งเป็นกลุ่มผู้ชุมนุมทางการเมือง และมีนายแพทย์เหวง โตจิราการเป็นหนึ่งในแกนนำกลุ่มผู้ชุมนุม ในการเจรจาครั้งนั้น นายแพทย์เหวงถูกผู้สนับสนุนของกลุ่มเคลื่อนไหวทางการเมืองฝ่ายตรงข้ามวิจารณ์ว่าเป็นผู้ที่พูดไร้สาระ ออกนอกเรื่อง และวอกวนไปมาจนฟังไม่รู้เรื่อง ทำให้ประชาชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เริ่มใช้คำว่า “เหวง” เพื่อเรียกคนที่มีพฤติกรรมดังกล่าว ดังนั้นประโยค “อย่ามาเหวง” จึงมีความหมายว่า “อย่ามาพูดจาไร้สาระ” หรือ “อย่ามาพูดไม่รู้เรื่อง” คำสแลงนี้เป็นที่นิยมอยู่ในขณะที่ยังมีการชุมนุม แต่เมื่อการชุมนุมยุติลง คำสแลงนี้ก็เสื่อมความนิยมลงไป

จากความเป็นมาของคำสแลงข้างต้นจะเห็นได้ว่า คำสแลงนี้น่าจะเป็นที่รู้จักเฉพาะในกลุ่มผู้ที่สนใจติดตามข่าวการเมือง ดังนั้น การนำคำสแลงที่เป็นที่นิยมและเป็นที่รู้จักเฉพาะในคนบางกลุ่มมาใช้ในบทแปลภาพยนตร์ที่มีกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเป็นเด็ก จึงทำให้เกิดปัญหาเด็กไม่เข้าใจบทแปล และไม่เข้าใจมุขตลกที่ผู้แปลต้องการสื่อ

ตัวอย่างที่ 46

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา : 28.00
Shrek : Don't worry, Donkey. I'll get us our lives back.	เชอร์ค: ไม่ต้องห่วงต้องก็ ข้าจะทวงชีวิตเก่าเรากลับคืนมา
Donkey: Yeah, right. Put a little mustard on mine, Captain Crazy!	ต้องก็: แจ่มกู๊ด ขอพาราگونคืนด้วยนะลูกพี่

เชอร์คถูกรั้วเพลลตัวตนออกจากอดีต ทำให้คนในครอบครัวและเพื่อนๆ ทุกคนรวมถึงดีองก็ไม่รู้จักเขา เชอร์คเสียใจมากจึงบอกกับต้องก็ว่าเขาจะแก้ไขปัญหานี้และทวงชีวิตเก่าของทั้งเขาและต้องก็ที่มีทุกคนอยู่พร้อมหน้าพร้อมตากันกลับมาอีกครั้ง แต่ต้องก็ที่อยู่ในขณะนั้นลืมไปแล้วว่าตนเองเคยเป็นเพื่อนกับเชอร์คไม่ได้สนใจปัญหานี้ของเชอร์ค จึงตอบกลับไปอย่างไม่ใส่ใจว่า “ Put a little mustard on mine.” ซึ่งมีความหมายตรงว่า “ใส่มีสตาร์ดนิตหน้อยลงบน (ชีวิต) ของฉันด้วยแล้วกัน” ข้อความนี้มีความหมายแฝงว่าต้องก็ไม่ใส่ใจและไม่เห็นความสำคัญกับปัญหาของเชอร์คจึงตอบรับคำพูดของเชอร์คไปส่งๆ ด้วยคำพูดที่ไม่เกี่ยวข้องและไม่เข้ากับบริบทของเนื้อเรื่องที่พูดอยู่ ผู้แปลจึงได้แปลประโยคนี้ว่า “ขอพาราگونคืนด้วยนะ” บทแปลนี้มีที่มาจากกรณกรรมทางเมืองที่มีกลุ่มเคลื่อนไหวทางการเมืองมาชุมนุมที่หน้าห้างสรรพสินค้าสยามพารากอน ทำให้ผู้บริหารต้องตัดสินใจปิดให้บริการห้างสรรพสินค้าชั่วคราว ประชาชนจึงไม่สามารถเข้ามาซื้อสินค้าและบริการภายในห้างสรรพสินค้าได้ บทแปลนี้จึงต้องการสื่อว่า เมื่อต้องก็ได้ฟังว่าเชอร์คต้องการทวงชีวิตเก่าของเขาและตนเองกลับมา จึงตอบกลับไปอย่างไม่ใส่ใจว่า ขอให้เชอร์คทวงคืนห้างสรรพสินค้าสยามพารากอนกลับคืนมาจากผู้ชุมนุมให้ด้วยพร้อมกันในคราวเดียว

ปัญหาของบทแปลนี้คือการนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้นมาผูกกับบทแปล ทำให้ผู้ชมบางกลุ่มที่ไม่ได้ติดตามข่าวสารในช่วงเวลาดังกล่าว หรือผู้ชมที่ลืมเหตุการณ์ดังกล่าวไปแล้ว เมื่อมาชมภาพยนตร์เรื่องนี้อาจจะไม่เข้าใจมุกตลกที่ผู้แปลใช้ผู้แปลจึงควรหลีกเลี่ยงการนำสถานการณ์ต่างๆ มาใช้ในบทแปล เพื่อให้บทแปลมุกตลกสามารถเข้าถึงผู้ชมทุกกลุ่มได้

4.3.3 บทแปลใช้คำทับศัพท์ที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจมุกตลก โดยทั่วไปแล้ว หากภาษาต้นฉบับใช้คำศัพท์ที่เป็นที่รู้จักในภาษาปลายทางอยู่แล้ว ผู้แปลก็อาจจะเลือกใช้คำทับศัพท์ในบทแปล เช่น “strawberry” เป็น “สตรอเบอร์รี่” หรืออาจแปลโดยใส่คำขยายเพิ่มเติม เช่น “chimpanzee” เป็น “ลิงชิมแปนซี” แต่ในกรณีที่คำในภาษาต้นฉบับไม่ได้เป็นที่รู้จักของกลุ่มคนใน

ภาษาปลายทางมากนัก ผู้แปลก็ควรใช้คำทับศัพท์ประกอบกับการให้ความหมายเพิ่มเติมหรือมีคำขยายบอกประเภทใสม่าให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมที่ไม่รู้จักคำศัพท์นั้นเข้าใจมุกตลกที่ต้นฉบับต้องการสื่อ

ตัวอย่างที่ 47

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i>	เวลา: 0.46.38
Calhoun: What is this? “ <u>Nesquik Sand</u> ” ?	คัลฮูน: นี่มันคืออะไร? <u>เนสควิกแซนด์</u>
Felix: Quicksand?	เฟลิกซ์: ทรายดูด?

คัลฮูนและเฟลิกซ์เห็นการตามล่าไปจนเจอบ่อที่ปักป้ายว่า “Nesquik Sand” Nesquik เป็นชื่อผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มชนิดผงรสชาติต่างๆ สามารถนำมาละลายน้ำแล้วชงเป็นเครื่องดื่มร้อนหรือเย็น หรือนำมาผสมกับอาหารชนิดอื่นได้ มุกตลกนี้เกิดจากการเล่นคำว่า “quik” ในคำว่า “Nesquik” กับคำว่า “quick” ในคำว่า “quicksand” (ทรายดูด) เมื่อผู้ชมในภาษาต้นฉบับเห็นทั้ง 2 คำนี้จะเข้าใจความหมายของการเล่นคำเพราะสามารถเชื่อมโยงคำที่ออกเสียงเหมือนกันทั้ง 2 คำนี้ได้ และยังเข้าใจว่าลักษณะของ “Nesquik Sand” จะต้องเป็นบ่อที่เต็มไปด้วยเครื่องดื่มของ “Nesquik” ตามชื่อบ่อ แต่ในบทแปลไม่ได้ถ่ายทอดลักษณะดังกล่าวออกมา ผู้แปลเพียงแค่ใช้คำทับศัพท์เพื่อแปลคำว่า “Nesquik Sand” เป็น “เนสควิกแซนด์” จึงอาจทำให้ผู้ชมในภาษาปลายทางไม่เข้าใจว่าชื่อบ่อมีความสัมพันธ์กับชื่อผลิตภัณฑ์ และไม่เห็นการเล่นคำที่ออกเสียงเหมือนกันตามที่ภาษาต้นฉบับใช้ การใช้คำทับศัพท์ในการแปลมุกตลกนี้จึงไม่เหมาะสม

4.3.4 การแปลผิดความหมาย คือการแปลผิดความหมายไปจากต้นฉบับ สาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้แปลแปลผิดอาจเกิดจากการให้ความสำคัญกับภาพที่แสดงบนหน้าจอ และลดความสำคัญของบทในภาษาต้นฉบับลง ทำให้บทแปลที่ได้สอดคล้องกับภาพ แต่ขัดกับบทของต้นฉบับ อีกสาเหตุหนึ่งอาจเกิดจากการที่ผู้แปลไม่สามารถหาคำที่เหมาะสมมาแปลได้ การแปลผิดอาจส่งผลให้มุกตลกที่อยู่ในต้นฉบับถูกตัดทอนออกไปทำให้บทแปลกลายเป็นเพียงประโยคธรรมดา

ตัวอย่างที่ 48

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา : 0.59.30
Sam: It’s okay, guys. See? She’s not mean. She’s just... a little <u>beefy</u> .	แซม: โอเคนะ ทุกคน เห็นมั๊ย เขาไม่ร้าย เบอร์เกอร์ใจดี
Brent: What’s it doing?	เบรนท์: มันทำอะไรนะ
Sam: I think she wants you to scratch	แซม: ฉันว่าเค้าอยากให้เราเกาขนมปัง

her buns.	
Brent: I like that too.	เบรนท์: เข้าทางฉันเลย

แซมค้นพบว่าเหล่าอาหารมีชีวิตไม่ได้ดูร้ายเหมือนอย่างที่เชสเตอร์ วี พยายามหลอกให้ทุกคนเชื่อ เธอจึงบอกให้ทุกคนดูซีสเบอร์เกอร์ตัวใหญ่ที่เรียบริ้อย ซีเล่น เพื่อให้ทุกคนเลิกมองเหล่าอาหารมีชีวิตว่าเป็นศัตรูที่ต้องกำจัด แต่ให้มองเป็นเพื่อนร่วมโลกที่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ ในข้อความนี้ ต้นฉบับใช้คำว่า “beefy” เพื่อบรรยายลักษณะของซีสเบอร์เกอร์ว่าตัวใหญ่ เนื้อเยอะ แต่ขณะเดียวกันก็สามารถเล่นกับรูปของคำว่า “beefy” เพื่อเชื่อมโยงกับคำว่า “beef” (เนื้อ) ที่เป็นส่วนหนึ่งของร่างกายซีสเบอร์เกอร์ได้เช่นกัน ในฉบับแปล ผู้แปลได้แปลคำว่า “beefy” ว่า “ใจดี” เพื่อให้เข้ากับภาพบนจอที่ซีสเบอร์เกอร์กำลังทำตัวเรียบริ้อย และชวนทุกคนมาเล่นด้วยกัน แต่การแปลให้ผิดความหมายเช่นนี้ทำให้มุกตลกที่เล่นคำว่า “beefy” และ “beef” หายไปในบทแปล และผู้ชมในภาษาปลายทางจะไม่ทราบว่าต้นฉบับตั้งใจให้ข้อความนี้เป็นมุกตลก

ตัวอย่างที่ 49

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>	เวลา: 21:01
Sam: You may have seen a <u>meteor shower</u> ... but you've never seen a <u>shower meatier</u> than this	แซม: คุณอาจเคยเห็น <u>ฝนดาวตก</u> แต่คุณอาจไม่เคยเห็น <u>ฝนเบอร์เกอร์</u> แบบนี้

ฟลินท์ตั้งโปรแกรมให้เครื่องผลิตฝนอาหารผลิตฝนที่ตกเป็นเบอร์เกอร์ลงมาให้ชาวเมืองได้รับประทาน แซมจึงมาที่เมืองของฟลินท์และรายงานข่าวนี้ออกโทรทัศน์ โดยใช้คำที่ออกเสียงคล้ายกันและซ้ำกันคือ “meteor shower” และ “shower meatier” ผู้แปลเก็บความของคำซ้ำในภาษาต้นฉบับไว้ได้โดยการแปลให้คำทั้ง 2 คำมีคำว่า “ฝน” ประกอบอยู่ด้วย แต่ผู้แปลไม่ได้แปลโดยเก็บลักษณะการเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกันไว้ แต่แปลให้ความหมายของคำว่า “meatier” (มาจากคำคุณศัพท์ “meaty” ที่แปลว่า ทำจากเนื้อ หรือเต็มไปด้วยเนื้อ) ผิดไปเป็นคำว่า “เบอร์เกอร์” แทน เพื่อให้เข้ากับภาพฝนที่ตกลงมาเป็นชิ้นเบอร์เกอร์ ผู้ชมจึงจะได้อ่านบทแปลที่สอดคล้องกับภาพ แต่จะขาดอรรถรสจากมุกตลกที่สร้างขึ้นจากการเล่นคำที่ออกเสียงคล้ายกันในภาษาต้นฉบับไป

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.1 ลักษณะของมุกตลกในภาษาอังกฤษ

การศึกษามุกตลกภาษาอังกฤษที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทำให้พบว่า สิ่งสำคัญที่ใช้ในการสร้างมุกตลกคือการสร้างความขัดแย้ง (Incongruity) เพื่อให้ผู้ชมประหลาดใจเพราะมองเห็นความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่ผู้อ่านคาดว่าจะเกิดขึ้นและสิ่งที่เกิดขึ้นจริง (Ross, 1998) ความขัดแย้งในมุกตลกเกิดจากการใช้ภาษาที่แปลกไปจากรูปแบบภาษาปกติ และการสร้างความกำกวมในภาษาเพื่อให้ผู้ชมคาดเดาความหมายของคำผิดก่อนจะมาเฉลยความหมายที่ผิดไปจากที่ผู้ชมคิดไว้ แต่ในบางครั้ง ความขัดแย้งเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการสร้างมุกตลก ดังนั้นมุกตลกจึงต้องประกอบด้วยส่วนที่ขัดแย้งกันและส่วนเฉลย (resolution) เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจว่ามุกตลกนั้นตลกอย่างไร ทั้งนี้ ส่วนเฉลยนั้นไม่จำเป็นต้องคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้น เพียงทำให้ผู้ชมมองเห็นความเชื่อมโยงบางประการในความขัดแย้งนั้นก็เพียงพอแล้ว (Attardo, 1994)

งานวิจัยนี้ได้เก็บข้อมูลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันภาษาอังกฤษ โดยใช้หลักการจากทฤษฎีเกี่ยวกับมุกตลกข้างต้น และพบว่ามุกตลกภาษาต้นฉบับสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

5.1.1 การเล่นคำ มุกตลกเล่นคำมักจะเล่นกับคำที่มีหลายความหมาย วิธีการใช้คำ และคำที่ออกเสียงเหมือนกัน (Crystal, 1995) ลักษณะภาษาชนิดนี้สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมโดยการเล่นกับความกำกวมของความหมายของคำ โดยภาพยนตร์มักจะมีบริบทแวดล้อมที่โน้มน้าวให้ผู้ชมตีความความหมายของคำไปทางหนึ่ง ก่อนจะ เฉลยในภายหลังว่าแท้จริงแล้วต้องการสื่อความเป็นอีกอย่างหนึ่ง

5.1.2 การสร้างคำใหม่ มุกตลกสามารถสร้างขึ้นได้โดยการประสมส่วนประกอบต่างๆ ในโครงสร้างของคำ หรือแยกคำออกเป็นส่วนต่างๆ (Crystal, 1995) ลักษณะภาษาชนิดนี้สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้ 2 วิธีการ ดังนี้

5.1.2.1 การสร้างคำใหม่ที่มีรูปคำแปลกไปจากเดิม คำที่แปลกไปจากคำที่มีอยู่แล้วในภาษาจะทำให้ผู้ชมประหลาดใจว่า คำนั้น สร้างมาจากคำว่าอะไรและมีความหมายว่าอย่างไรเมื่อสร้างความประหลาดใจได้แล้วจึงเฉลยความหมายของคำเพื่อให้ผู้ชมทราบที่มาของคำที่สร้างขึ้นใหม่

5.1.2.2 การสร้างคำใหม่ที่มีรูปคำหรือเสียงคล้ายคำเดิมที่มีอยู่แล้วในภาษา การสร้างคำด้วยหลักการนี้จะทำให้ผู้ชมประหลาดใจในวิธีการสร้างคำ ที่ทำให้คำใหม่มีลักษณะคล้ายคำเดิมที่มีอยู่แล้วในภาษาและมีความหมายใหม่เพิ่มเข้ามา

การสร้างมุกตลกด้วย 2 วิธีการข้างต้นนี้พบมากที่สุด สาเหตุอาจเนื่องมาจากลักษณะของสื่อประเภทภาพยนตร์ที่มีเวลาในการสื่อสารจำกัด และต้องใช้เวลาส่วนมากเพื่อดำเนินเนื้อเรื่อง จึงต้องใช้มุกตลกที่สั้น จบความได้ภายในไม่กี่ประโยค นอกจากนี้มุกตลกที่สร้างขึ้นจากการเล่นคำและการสร้างคำใหม่จะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเพื่อผู้ชมเกิดความประหลาดใจ มุกตลก 2 ประเภทข้างต้นจึงถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันมากกว่ามุกตลกประเภทอื่นๆ

5.1.3 การสะกดคำและออกเสียงคำผิด มุกตลกสามารถสร้างขึ้นได้โดยการปรับวิธีการออกเสียงให้แปลกไปจากปกติด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การเพิ่มเสียงเข้าไปในคำ ลดเสียง แทนที่เสียงหรือสับเปลี่ยนเสียงสระและพยัญชนะ (Crystal, 1995) วิธีการ นี้สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชม โดยการทำให้ผู้ชมเห็นความขัดแย้งระหว่างการออกเสียงหรือการสะกดคำที่ถูกต้องที่ผู้ชมทราบอยู่แล้ว กับความผิดพลาดที่ตัวละครในภาพยนตร์สร้างขึ้น

5.1.4 การใช้คำที่ไม่เข้ากับบริบท งานวิจัยของพงศกร บัวทอง (2545) ที่ศึกษาลักษณะภาษาของเรื่องขำขันภาษาอังกฤษที่ตีพิมพ์ในนิตยสารสรรสาระ แสดงให้เห็นว่าลักษณะบทสนทนาในเรื่องขำขันจะไม่เป็นไปตามเกณฑ์การสนทนา (Cooperative Principles) ของไกรซ์ (Grice) ข้อใดข้อหนึ่งหรือหลายข้อรวมกัน ดังนั้น การสร้างบทสนทนาที่ไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ด้านความเกี่ยวเนื่องจึงเป็นวิธีการสร้างมุกตลกวิธีการหนึ่ง น ลักษณะภาษาในมุกตลกชนิดนี้จะสร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชม โดยการทำให้ผู้ชมเห็นความไม่เข้ากันระหว่างบริบทและคำที่ตัวละครเลือกใช้ เช่น การตอบไม่ตรงคำถาม

จากจำนวนตัวอย่างที่พบจะเห็นได้ว่า ทั้ง การสะกดคำและออกเสียงคำผิดและการใช้คำที่ไม่เข้ากับบริบทพบได้น้อยมาก สาเหตุอาจเกิดจากการที่มุกตลกทั้ง 2 ประเภทนี้สร้างได้ง่าย ไม่ซับซ้อน และมีรูปแบบไม่หลากหลาย ทำให้สร้างสีสันให้แก่ภาพยนตร์ได้น้อยกว่าการเล่นคำและการสร้างคำใหม่ หากนำมาใช้ในภาพยนตร์ซ้ำหลายครั้งอาจทำให้ภาพยนตร์ไม่สนุกและไม่ตลกเท่ากับมุกตลกที่ซับซ้อนและสร้างได้ยากกว่า

5.2 วิธีการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นไทย

จากผลการศึกษาจะเห็นได้ว่า หากแบ่งประเภทวิธีการแปลตามจำนวนครั้งที่ผู้แปลเลือกใช้ จะสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มวิธีการแปลที่ผู้แปลเลือกใช้บ่อย (ร้อยละ 20 ขึ้นไป) มี 3 วิธีคือการแปลเกิน การละ และการแปลด้วยการเล่นคำ และกลุ่มวิธีการแปลที่ผู้แปลเลือกใช้น้อย (ต่ำกว่าร้อยละ 20) มี 7 วิธีคือการแปลด้วยคำที่สะกดผิด การแปลตรง การเปลี่ยนบทแปล การแปลด้วยคำที่สัพพัต การแปลด้วยวิธีการมากกว่า 1 วิธี การแปลด้วยคำที่สร้างขึ้นใหม่ และการแปลด้วยสำนวนไทย สาเหตุของความแตกต่างด้านจำนวนครั้งที่ใช้อาจวิเคราะห์ได้ตามลำดับดังต่อไปนี้

วิธีการสองลำดับแรกผู้แปลเลือกใช้มากที่สุดคือการแปลเกินและการละ โดยปกติแล้วเนื่องจากความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง และข้อจำกัดเกี่ยวกับลักษณะของสื่อบางชนิดที่มีพื้นที่และเวลาในการแสดงบทแปลได้ไม่มาก การตัดคำหรือสำนวนบางส่วนออกไปจากบทแปลจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ผู้แปลสามารถเลือกใช้ได้ โดยผู้แปลต้องพิจารณาว่าข้อความที่ตัดออกต้องไม่ได้เป็นส่วนสำคัญ ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจของเนื้อเรื่อง หรือมีความหมายซ้ำซ้อน ข้อดีของการละคือช่วยให้บทแปลกระชับขึ้น และช่วยให้ผู้อ่านไม่ต้องเสียเวลาในการทำความเข้าใจ (พงศกร บัวทอง, 2545) ในกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเวลาและพื้นที่สำหรับแสดงบทแปลจำกัด ทำให้บางครั้งผู้แปลไม่สามารถแปลมุกตลกทุกชิ้นที่พบในภาพยนตร์ได้ และต้องเลือกที่จะไม่แปลมุกตลกเรื่องนั้น ทำให้มุกตลกในภาพยนตร์ขาดหายไปเ็นบทแปลและอาจส่งผลต่อความสนุกสนานโดยรวมของภาพยนตร์ ผู้แปลจึงอาจใช้วิธีการแปลเกินเพื่อเสริมเนื้อหาส่วนที่ผู้แปลละไว้เข้าไปในบทแปล และเพื่อคงความตลกของเนื้อเรื่องไว้ตามแนวทางของภาพยนตร์

การแปลเกินที่พบในกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้คือการแปลข้อความธรรมดาของภาษาต้นฉบับให้เป็นมุกตลกในภาษาปลายทาง วิธีการแปลเช่นนี้จะส่งผลให้บทแปลผิดจากต้นฉบับไป เพราะผู้แปลได้เสริมเนื้อหามุกตลกลงไปเองในบทแปล แต่หากพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ของงานแปลมุกตลกที่ต้องการสร้างความสนุกสนานแก่ผู้ชม และเน้นที่ผลสะท้อนที่จะเกิดแก่ผู้ชมที่ได้ฟังเรื่องตลกเหล่านั้น (จิระนันท์ พิตรปรีชา, 2541) การแปลให้ผลจากต้นฉบับเพื่อให้ผู้ชมในภาษาปลายทางได้รับอารมณ์สใกล้เคียงกับผู้ชมในภาษาต้นฉบับมากที่สุดจึงน่าจะเป็นวิธีการที่ยอมรับได้นอกจากนี้ เนื้อหาของภาพยนตร์ที่เลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างจะเน้นความตลกเพื่อให้กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กชมได้อย่างสนุกสนานดังนั้น การแปลเกินเพื่อเพิ่มมุกตลกให้แก่ภาพยนตร์จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์

วิธีการที่ผู้แปลเลือกใช้บ่อยเป็นลำดับ 3 คือวิธีการแปลด้วยการเล่นคำการแปลด้วยการเล่นคำจะสอดคล้องกับลักษณะการสร้างมุกตลกในภาษาต้นฉบับที่พบมากที่สุด จึงอาจเป็นเหตุผล

หนึ่งที่ทำให้ผู้แปลเลือกที่จะแปลมุกตลกด้วยวิธีการเดียวกันนอกจากนี้การเล่นคำยังเป็นรูปแบบภาษาที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์จึงน่าจะทำให้ผู้ชมรู้สึกประหลาดใจและหัวเราะไปกับมุกตลกที่สร้างมาได้ง่าย ทำให้ผู้แปลนิยมใช้วิธีการเล่นคำในการแปลมุกตลกแต่ผู้แปลอาจต้องระวังเรื่องการเล่นคำที่อิงกับสถานการณ์ปัจจุบันหรือคำสแลงเพราะคำประเภทนี้มักจะเสื่อมความนิยมไปตามกาลเวลาและอาจทำให้ผู้ที่ย้อนกลับมาชมภาพยนตร์ในภายหลังไม่เข้าใจความหมายของการเล่นคำที่ผู้แปลใช้

การแปลด้วยคำที่สะกดผิดมักจะสอดคล้องกับลักษณะการสร้างมุกตลกในภาษาต้นฉบับที่ใช้การสะกดผิดเช่นกันแต่เนื่องจากภาษาต้นฉบับใช้มุกตลกที่สร้างจากการสะกดคำผิดน้อย ผู้แปลจึงใช้วิธีการแปลชนิดนี้ได้น้อยตามไปด้วย ทั้งนี้ ผู้แปลอาจสะกดคำผิดเพื่อให้คำนั้นกลายเป็นคำอื่นที่มีความหมายไม่เกี่ยวข้องกันกับเนื้อเรื่องเพื่อสร้างความขัดแย้งเพิ่มในบทแปลตามแนวทฤษฎีความขัดแย้งทำให้บทแปลมีสีสันขึ้น

การแปลมุกตลกแบบตรงตัว คือการที่ผู้แปลสามารถถ่ายทอดมุกตลกจากภาษาต้นฉบับมาสู่ภาษาปลายทางได้โดยที่ไม่ต้องปรับบทแปล วิธีการแปลชนิดนี้จะพบได้ไม่มาก เนื่องจากลักษณะของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทางแตกต่างกันมาก ทำให้ไม่สามารถแปลมุกตลกที่อิงกับลักษณะโครงสร้างของภาษาหนึ่งไปเป็นสู่อีกภาษาหนึ่งแบบตรงตัวได้เสมอไป ดังนั้นจึงจะมีเพียงบางกรณีเท่านั้นที่ลักษณะของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทางมีความคล้ายคลึงกันโดยบังเอิญ เช่น ออกเสียงคล้ายกัน ทำให้ผู้แปลสามารถแปลตรงได้

การเปลี่ยนบทแปล เป็นการแปลที่ผลออกจกภาษาต้นฉบับมาก เนื่องจากผู้แปลจะไม่สนใจเนื้อหาบทกตลกของภาษาต้นฉบับ แต่จะมุ่งสร้างบทแปลที่สามารถเป็นมุกตลกได้ วิธีการนี้มุ่งเน้นความเข้าใจของผู้ชมในภาษาปลายทางเป็นสำคัญ (Target-oriented translation) และต้องการให้ผู้ชมบรรลุจุดประสงค์ของบทแปล คือการได้รับความสนุกจากมุกตลก ตามหลักการแปลแบบอิงวัตถุประสงค์ของ Vermeer (1989) แต่วิธีการเปลี่ยนบทแปลเช่นนี้พบได้น้อย เนื่องจากผู้แปลจะมีข้อจำกัดเรื่องความเข้ากันของภาพ เสียง และบทแปล กล่าวคือ แม้บทแปลจะผลออกจกต้นฉบับไปมาก แต่ต้องไม่ขัดกับภาพและเสียงที่แสดงอยู่บนจอภาพใน มิฉะนั้นอาจทำให้ผู้ชมเกิดปัญหาในการทำความเข้าใจบทแปล

การแปลด้วยคำทับศัพท์มักจะใช้ในกรณีที่คำศัพท์ที่จะแปลเป็นคำที่ไม่ยาก ผู้แปลตัดสินใจแล้วว่าเป็นคำที่กลุ่มผู้ชมเป้าหมายน่าจะรู้จัก หรืออาจเป็นคำที่มักจะใช้คำทับศัพท์ในภาษาไทยบ่อยครั้ง จนผู้แปลคาดได้ว่าผู้ชมที่เป็นเด็กก็น่าจะทราบความหมายของคำศัพท์นั้นได้ แต่เนื่องจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เด็กรู้จักและสามารถเข้าใจความหมายได้ทันทีอาจจะมีไม่มาก ผู้แปลจึงไม่สามารถใช้วิธีการทับศัพท์ลงในบทแปลได้บ่อยต้องเลือกใช้เฉพาะกรณีที่จำเป็นมากๆ เช่น หากไม่แปลด้วยคำทับศัพท์แล้ว อาจจะทำให้มุกตลกในต้นฉบับขาดหายไปจากบทแปล

การแปลด้วยวิธีการมากกว่า 1 วิธีจะใช้ในกรณีที่ผู้แปลตัดสินใจว่าการใช้กลวิธีการแปลเพียงวิธีใดวิธีหนึ่งไม่เพียงพอต่อการถ่ายทอดความตกลงมาสู่บทแปล ผู้แปลจึงต้องใช้วิธีการมากกว่า 1 วิธีในการแปลมุกตลกเป็นภาษาไทยในบางครั้ง วิธีการนี้จะมีข้อเสียคืออาจจะทำให้บทแปลยาวเกินไป เนื่องจากผู้แปลจะเพิ่มความเข้าไปในบทแปล ทำให้ผู้ชมต้องใช้เวลาในการอ่านมากขึ้น นอกจากนี้ เนื้อหาของบทแปลอาจผล่อออกจากต้นฉบับไปมาก เนื่องจากผู้แปลจะต้องเสริมวิธีการแปลแบบต่างๆ เข้าไปในบทแปล จึงต้องปรับบทแปลให้ผล่อออกจากต้นฉบับเพื่อให้รับกับวิธีการแปลอื่นๆ ที่เพิ่มเข้ามา

การแปลด้วยคำที่สร้างขึ้นใหม่ มักจะเกิดจากการที่ผู้แปลต้องการให้บทแปลมีรูปแบบเดียวกับภาษาต้นฉบับ กล่าวคือ เมื่อภาษาต้นฉบับใช้มุกตลกที่สร้างขึ้นโดยการสร้างคำใหม่ ผู้แปลก็จะพยายามแปลด้วยการสร้างคำใหม่เช่นเดียวกัน แต่วิธีการนี้จะทำได้ยาก เนื่องจากลักษณะโครงสร้างภาษาแตกต่างกันมาก จึงมีวิธีการสร้างคำไม่เหมือนกัน ผู้แปลจึงใช้วิธีการสร้างคำใหม่ในการแปลได้ไม่บ่อยครั้ง

การแปลด้วยสำนวนไทย การแปลด้วยสำนวนไทยมีส่วนทำให้บทแปลมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น เข้าใจได้ง่าย แต่มีข้อจำกัดเรื่องความเหมาะสม เพราะมุกตลกในภาษาต้นฉบับมักเลือกใช้คำที่สอดคล้องกับภาพที่แสดงบนจอภาพในขณะนั้น ซึ่งจะทำให้ผู้แปลหาสำนวนไทยที่มีทั้งความหมายและภาพตรงกับภาษาต้นฉบับได้ยาก

5.3 ปัญหาที่พบในการแปลมุกตลกจากภาษาอังกฤษเป็นไทย

โดยทั่วไปแล้ว สิ่งที่ส่งผลต่อการแปลมี 2 ประการ คือ ความแตกต่างระหว่างโครงสร้างภาษาของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง และความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง (Catford, 1965) จากการศึกษามุกตลกที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าสิ่งที่ส่งผลต่อการแปลมุกตลกมากที่สุดคือความแตกต่างระหว่างโครงสร้างภาษาของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง เนื่องจากมุกตลกที่พบจะเล่นกับลักษณะทางภาษาศาสตร์ของภาษาต้นฉบับ เช่น ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีวิภทท์และปัจจัย ดังนั้นมุกตลกจึงสามารถนำลักษณะนี้มาใช้สร้างมุกตลกได้โดยนำวิภทท์และปัจจัยมาประสมกับคำหลักเพื่อสร้างคำใหม่ แต่ภาษาไทยไม่มีลักษณะดังกล่าว จึงทำให้บางครั้งผู้แปลไม่สามารถแปลมุกตลกนั้นออกมาได้ด้วยวิธีการแปลตรง ดังนั้นผู้แปลจึงต้องต้องหาวิธีการต่างๆ เพื่อถ่ายทอดมุกตลกให้ผู้ชมในภาษาปลายทางได้รับอารมณ์สใกล้เคียงกับผู้ชมในภาษาต้นฉบับมากที่สุด ส่วนปัจจัยด้านความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง จากการเก็บข้อมูลพบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันที่เลือกมาเป็นกลุ่ม

ตัวอย่างมีประเด็นที่ปัญหาความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมน้อยมาก อาจเกิดจากการที่ภาพยนตร์แอนิเมชันถูกสร้างขึ้นมานำออกฉายในหลายประเทศทั่วโลก ผู้สร้างจึงพยายามไม่นำวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับที่มีความเฉพาะเจาะจงมาใส่ในภาพยนตร์ เพราะอาจทำให้เกิดปัญหาด้านการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมกับกลุ่มผู้ชมในประเทศอื่นได้

นอกเหนือจากปัญหาความแตกต่างทางด้านโครงสร้างภาษาแล้ว จากการศึกษายังพบว่าลักษณะของสื่อภาพยนตร์เองก็เป็นอุปสรรคต่อการแปลเช่นกัน (ภารตี ตั้งแต่ง, 2545) เนื่องจากภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์มักจะอยู่ในรูปแบบของบทสนทนา ดังนั้น การดำเนินเรื่องและการตัดสลับบทพูดในฉากจึงต้องทำอย่างรวดเร็วเพื่อไม่ให้บทสนทนาขาดตอน ลักษณะดังกล่าวส่งผลให้บทแปลมุกตลกในคำบรรยายได้ภาพยนตร์มีเวลาในการแสดงจำกัด ทำให้บางครั้งผู้แปลไม่สามารถแปลและอธิบายความให้ครบถ้วนตามต้นฉบับได้ เพราะโดยปกติแล้วผู้ชมจะอ่านได้ช้ากว่าฟัง หากแปลยาวเกินไปอาจทำให้ผู้ชมอ่านบทแปลไม่ทัน บทแปลจึงต้องถูกตัดทอนหรือแปลด้วยข้อความที่สั้นลงเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายและอ่านทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว และไม่ขัดขวางสายตางานทำให้ผู้ชมมองภาพที่แสดงบนหน้าจอได้ลำบาก นอกจากนี้ ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีองค์ประกอบเรื่องภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้แปลจึงต้องแปลให้สอดคล้องกับภาพที่แสดงอยู่บนจอภาพ ไม่อาจแปลโดยผละออกจากต้นฉบับมากเกินไป

กลุ่มผู้ชมของภาพยนตร์เองก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การแปลมุกตลกยากขึ้น เนื่องจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมายของภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเด็ก ดังนั้น การแปลโดยใช้ถ้อยคำที่ยากเกินไปอาจทำให้เด็กที่มีความรู้ทางภาษาและประสบการณ์ชีวิตน้อยกว่าผู้ใหญ่เข้าใจมุกตลกได้ยาก และทำให้ขาดอรรถรสในการชมภาพยนตร์ไปผู้แปลจึงต้องหาวิธีการแปลที่เข้าใจง่าย แต่ยังคงความตลกของเรื่องไว้ได้ รวมถึงต้องเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเด็ก เช่น ภาษาที่ไม่หยาบคาย

ข้อจำกัดต่างๆ ข้างต้นส่งผลให้ผู้แปลประสบปัญหาในการแปล และทำให้บทแปลที่ได้ไม่สามารถสื่อสารกับผู้ชมในภาษาปลายทางได้อย่างเหมาะสม โดยปัญหาที่พบในบทแปลมีดังต่อไปนี้

5.3.1 เนื้อความในบทแปลขาดหาย หมายถึงเนื้อความส่วนที่เป็นมุกตลกถูกตัดออกไปทำให้ข้อความที่แปลออกมาเป็นข้อความธรรมดาที่ยังมีเค้าโครงของต้นฉบับเหลืออยู่บ้าง แต่ไม่ได้เป็นมุกตลกเหมือนภาษาต้นฉบับ ตามแนวคิดของสัญญาวิ สายบัว (2550) การละคำหรือข้อความในต้นฉบับจะต้องไม่ทำให้บรรยากาศ รสชาติ และสาระสำคัญของต้นฉบับหายไป ดังนั้นการแปลโดยทำให้มุกตลกในบทแปลหายไปจึงเป็นปัญหาที่ผู้แปลต้องแก้ไขและจะต้องพยายามให้เกิดน้อยที่สุด ปัญหานี้เกิดจากข้อจำกัดระหว่างภาษาที่ทำให้ผู้แปลไม่สามารถหาวิธีการแปลได้เนื่องจากมีข้อจำกัดต่างๆ ตามที่กล่าวมาข้างต้น หากผู้แปลเลือกที่จะแปล บทแปลที่ได้อาจจะยาวขึ้น เพราะผู้แปลต้องใส่คำอธิบายเพิ่ม การตัดบทแปลออกจึงเป็นวิธีการแก้ปัญหานี้ เมื่อตัดบทแปลออกไป

แล้ว ผู้แปลอาจต้องใช้วิธีการแปลเกินเพิ่มเข้ามาในบทแปลส่วนอื่น โดยอาจเพิ่มมุกตลกเข้าไปในภาพยนตร์ เพื่อชดเชยมุกตลกส่วนที่ผู้แปลต้องตัดออกไป

5.3.2 การใช้คำแปลที่อิงกับบริบทด้านยุคสมัยมากเกินไปและทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจ ปัจจัย 2 ข้อที่ผู้แปลจะต้องคำนึงถึงคือระดับความสามารถในการใช้ภาษาของกลุ่มเป้าหมายของงานแปล (Nida, 1964) และยุคสมัย ในกรณีนี้ กลุ่มผู้ชมเป้าหมายของภาพยนตร์แอนิเมชันคือเด็ก ดังนั้นผู้แปลจึงต้องคำนึงถึงความสามารถในการอ่านและประสบการณ์ชีวิตของเด็กประกอบการตัดสินใจเลือกใช้คำแปล หากผู้แปลใช้คำศัพท์ที่ยากเกินไปหรือใช้คำศัพท์เฉพาะกลุ่มอาจจะทำให้เด็กไม่เข้าใจมุกตลกที่ผู้แปลต้องการสื่อ ผู้แปลจึงควรเลือกใช้คำศัพท์ที่เข้าใจง่าย อ่านเข้าใจทันทีมาใช้ในบทแปล นอกจากนี้ การทำความเข้าใจมุกตลกบางครั้งอาจต้องอาศัยบริบททางสังคมในสมัยนั้นๆ ประกอบ แต่เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่บันทึกลงในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไม่สามารถนำมาปรับแก้เนื้อหาให้ทันสมัยได้ ผู้แปลจึงต้องคำนึงถึงข้อจำกัดนี้และสร้างบทแปลที่ไม่อิงอยู่กับยุคสมัยมากเกินไป และทำให้ผู้ชมที่มาชมภาพยนตร์ในยุคสมัยหลังไม่เข้าใจความหมายของมุกตลกที่ผู้แปลใช้

5.3.3 บทแปลใช้คำทับศัพท์ที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจมุกตลก คือการที่ผู้แปลเลือกใช้คำทับศัพท์ที่เข้าใจยากเกินไป อาจทำให้ผู้ชมในภาษาปลายทางที่ไม่รู้จักคำศัพท์นั้นๆ ไม่เข้าใจมุกตลกที่ต้นฉบับต้องการสื่อ ผู้แปลจึงควรนำปัจจัยด้านความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับและภาษาปลายทาง ความรู้และอายุของกลุ่มผู้ชมเข้ามาประกอบการพิจารณาเลือกใช้คำแปล และพยายามใช้คำทับศัพท์ให้น้อย หรืออาจใช้คำทับศัพท์ประกอบกับการขยายความเพิ่มเติมเล็กน้อยเพื่อให้ผู้ชมนึกภาพตามได้และเข้าใจบทแปลได้ดีขึ้น ทั้งนี้ ภารตี ตั้งแต่ง (2545) มีความเห็นว่าหากคำทับศัพท์นั้นเป็นคำที่เป็นที่รู้จักอยู่แล้วในภาษาปลายทาง และเมื่อทับศัพท์แล้วจะทำให้ได้บทแปลที่สั้นกว่า ผู้แปลก็ควรเลือกใช้วิธีการทับศัพท์แทน

5.3.4 การแปลผิดความหมาย จากงานวิจัยของภารตี ตั้งแต่ง (2545) พบว่าการแปลผิดความหมายเกิดจากการที่ผู้แปลฟังผิดหรือตีความความหมายของต้นฉบับผิด แต่งานวิจัยนี้พบว่าการแปลผิดความหมายเกิดจากความตั้งใจของผู้แปลเอง เนื่องจากบางครั้งผู้แปลเลือกที่จะให้บทแปลสอดคล้องกับภาพที่แสดงบนหน้าจอมากกว่าที่จะยึดติดกับภาษาต้นฉบับ ทำให้บทแปลที่ได้มีความหมายผิดไปจากต้นฉบับ และทำให้มุกตลกในภาษาต้นฉบับไม่ปรากฏในบทแปล จากผลการศึกษาพบว่า ผู้แปลมักแปลผิดความหมายในบทแปลส่วนที่ไม่ได้กระทบต่อการดำเนินเรื่องหลัก จึงอาจกล่าวได้ว่า ผู้แปลเลือกที่จะให้บทแปลสอดคล้องกับภาพที่ปรากฏมากกว่าความถูกต้องตามภาษาต้นฉบับ ดังนั้น ผู้แปลจึงควรชดเชยมุกตลกที่หายไปจากการแปลผิดในบทแปลส่วนอื่นๆ แทน

5.4 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยอื่นๆ มี 3 ข้อดังต่อไปนี้

5.4.1 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชัน

5.4.2 การศึกษาวิธีการแปลมุกตลกในภาพยนตร์ประเภทอื่น

5.4.3 การศึกษาวิธีการแปลมุกตลกในภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยการวิเคราะห์บทแปล และการสัมภาษณ์ผู้แปล



รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

จิระนันท์ พิตรปรีชา. **หม้อแกงลิง**. กรุงเทพฯ : แพรวเอนเตอร์เทน, 2542.

เจตต์จ คชฤทธิ์. **เด็กกับหนังสือ : คู่มือเพื่อทำความเข้าใจเด็กและหนังสือสำหรับเด็ก**. นนทบุรี : สำนักพิมพ์บ้านหนังสือ, 2554.

สัณณวี สายบัว. **หลักการแปล**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550.

ภิญญาพร นิตยประภา. **การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์, 2534

ถวัลย์ มาศจรัส. **ตัวอย่างการเขียนเรื่องบันเทิงคดีและสารคดีสำหรับเด็กและเยาวชน**. กรุงเทพฯ : ธารอักษร, 2544

วิทยานิพนธ์

Kittiprapas, Rungrat. (2005). **An Analysis of Register In Movie Translation**. A Thesis Degree of Master of Arts (English for Specific Purposes) Graduate School Kasetsart University

ปาริชาติ ญาณวารี. (2544). **การแปลวรรณกรรมเยาวชนของแมกไม้ เรื่อง ซิลา رأىที่สุด และ น้องเล็กยัง رأىอยู่**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรม เพื่อการสื่อสารและการพัฒนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

ภัทรธร ชวนะคุรุ. (2551). **การศึกษาการแปลบทภาพยนตร์เรื่อง “The Producers” เป็นบทบรรยายภาษาไทย**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

สมเกียรติ ศิลประเสริฐ. (2547). **การปรับบทแปลในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ กับศิลาอาถรรพ์ และ แฮร์รี่ พอตเตอร์ กับห้องแห่งความลับ ของสุมาลี บำรุงสุข**. วิทยานิพนธ์ ปริญญา

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

ภารดี ตั้งแต่ง. (2545). **การศึกษากลวิธีการแปลมุขตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย : กรณีศึกษาละคร
โทรทัศน์เรื่อง Friend**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาและ
วัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

พงศกร บัวทอง. (2545). **การแปลเรื่องข้ามชั้นในนิตยสารสรรสาระ**. วิทยานิพนธ์ ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

Books and Book Articles

Attardo, Salvatore. **Linguistic Theories of Humor**. Berlin: Mouton de Gruyter, 1994

Baker, Mona. **In Other Words**. Abingdon: Routledge, 2011

Crystal, David. **The Cambridge Encyclopedia of the English Language**. Cambridge:
Cambridge University Press, 1995

Catford, J.C. **A Linguistic Theory of Translation**. London: Oxford University Press,
1965

Davis, Dineh. (2008). Communication and humor. In Victor Raskin and Willibald Ruch
(Eds.), **The Primer of Humor Research**. (pp. 543-568). Berlin: Mouton de
Gruyter.

Diaz, Cintas J. and Ramael, Aline. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester:
St. Jerome, 2007

Gamble, Nikki and Yates, Sally. **Exploring Children's Literature Teaching the
Language and Reading of Fiction**. London: Cromwell PressLtd., 2002.

Goatly, Andrew. **Meaning and Humour**. New York: Cambridge University Press, 2012

- Gulas, Charles S. and Weinberger, Marc G. **Humor in Advertising**. New York : M.E. Sharpe, Inc., 2006
- Hatim, Basil and Mason, Ian. **The Translator as Communicator**. London : Taylor & Francis e-Library, 2005
- Kuipers, Giselinde. (2008). The sociology of humor. In Victor Raskin and Willibald Ruch (Eds.), **The Primer of Humor Research**. (pp. 361-398). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Martin, Rod A. (2008). Humor and health. In Victor Raskin and Willibald Ruch (Eds.), **The Primer of Humor Research**. (pp. 479-522). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Marx, Chrity. **Writing for Animation, Comics and Games**. United States : Focal Press, 2007
- Morreall, John. (2008). Applications of Humor: Health, the Workplace, and Education. In Victor Raskin and Willibald Ruch (Eds.), **The Primer of Humor Research**. (pp. 449-478). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Nida, Eugene. (2012). Principles of Correspondence. In Lawrence Venuti (Ed.), **The Translation Studies Reader**. (pp. 141-155). Oxon: Routledge.
- Nolan, James. **Interpretation Techniques and Exercises**. Great Britain : Cromwell Press, 2005
- Palmer, Jerry. **Taking Humour Seriously**. London: Taylor & Francis e-Library, 2004
- Read, John. **Assessing Vocabulary**. Cambridge : Cambridge University Press, 2000
- Riley, Kathryn and Parker, Frank. **Linguistics for non-linguists**. United States : Pearson, 2000
- Ross, Alison. **The Language of Humour**. London : Routledge, 1998.
- Tortoriello, Adriana. (2006). Funny and Educational across Cultures : Subtitling Winnie The Pooh into Italian. **The Journal of Specialised Translation**. (pp. 53-67). Retrieved from http://www.jostrans.org/issue06/art_tortoriello.pdf

Vermeer, Hans J. (2004). Skopos and Commission in Translational Action. In Lawrence Venuti (Ed.), **The Translation Studies Reader**. (pp. 227-238). Oxon: Routledge.

Yule, George. **The Study of Language**. New York : Cambridge University Press, 2010





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ข้อมูลมุกตลก

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา: 26.26	
Sam: Well, those cheeseburgers were only the beginning because a breakfast system is on its way to Swallow Falls. My forecast: Sunny (pause) side up.	แซม: ซีสเบอร์เกอร์นั้นเป็นแค่จุดเริ่มต้น เพราะคลื่นอาหารเข้ากำลังมุ่งหน้าไปบาง กระเดือก อากาศวันนี้ขอพยากรณ์ว่า สุกใส เหมือนไข่ดาว
เรื่อง: <i>Turbo</i> เวลา: 0.57.31	
Kim Ly: Kim Ly Nail Salon. Where we put the “nail” in “snail”.	คิมลี: ร้านแต่งเล็บคิมลี แต่งเล็บสวย ช่วย หอยซิง
เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา: 13.07	
Patrick: Now we’re over to Swallow Falls... where our intern is on her first day on the job. Or should I say, first gray on the job.	แพทริก: ไปกันที่บางกระเดือก พบเด็กฝึกงาน กับรายงานครั้งแรกของเธอ หรือควรพูดว่า วันแรกก็ไม่รุ่งซะแล้ว
เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0. 05.09	
Flint: Sam, I was thinking about what you said last night--	ฟลินท์: แซม ฉันคิดถึงเรื่องที่เราพูดเมื่อคืน
Barry: N-woo?	แบร์รี่: เอ็นวู
Flint: What?	ฟลินท์: อะไรนะ
Sam: Me too.	แซม: ฉันคิดอยู่

Flint: Right. Listen, I have been acting weird, but it's only because I'm under a lot of pressure.	ฟลินท์: ไซ่ ฉันทำตัวแปลกๆ เพราะเจอแรงกดดันเยอะ
Barry: N-woo?	แบร์รี่: เอ็นวู
Flint: What?	ฟลินท์: อะไรนะ
Sam: So true.	แซม: จริงอยู่

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 9.41
Guide: Happy birthday bash. No more diaper rash. One year older, not a pain. Friends still remain the same, refrain. Super duper, party pooper. Birthday, birthday, birthday bash. Birthday, birthday, birthday bash.	ไกด์: สุขสันต์วันเกิดเออ ฝำอ้อมเล็กกั๊ดแล้วเพี้ย ปีเดียวไม่แกไม่เจ็บ เพื่อนฝูงยังอยู่เป็นดอกเห็ด ปาร์ตี้ซาหูกซานุกซาหูก วันเกิด วันเกิดวันเกิด

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 58.51
Donkey: Man, you are a cat-astrophe!	ต๊องกี้: โธ่เอ๊ย ไอ้แมวแห้วรับประทาน!
Puss: And you are a ri-donkey-lous!	พูซ: แกมันก็... กะโหลกกะลาเหมือนกัน

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา: 0.23.16
Customer: Where's my coffee?	ลูกค้า: กาแฟฉันได้รียัง
Earl: Coffee? I'm not a barista... I'm a polista!	เอิร์ล: กาแฟอะไร ฉันทไมใช่เต้กชงกอบี้ ฉันทคือตำรวจชาจี้

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i> เวลา: 0.29.16	
Vanellope: Who’s “we” ?	วานเนลโลปี: เราคือใคร?
Ralph: Candy tree department.	ราล์ฟ: แผนกตัดไม้
Vanellope: Where’s everybody else?	วานเนลโลปี: แล้วคนอื่นๆ ไม่มาเหรอ?
Ralph: It’s just me today.	ราล์ฟ: วันนี้ฉันมาคนเดียว
Vanellope: So you just meant like the royal “we”.	วานเนลโลปี: “เรา” นี่ก็มาคนเดียว?
Ralph: Yep, that’s right.	ราล์ฟ: ใช่ ถูกต้อง

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 1.06.44	
Rumpel: For whomever brings me this ogre shall receive the deal of a lifetime. Just think of it. Total and complete happiness. Dazzling, radiant fulfillment! All your greatest wishes. Your wildest dreams. Anything you could ever want! No strings attached!	รัมเพล: ใครจับยักษ์ตนนี้มาให้ข้าพเจ้าได้จะ ได้รางวัลสัญญามนตราตลอดชีพ ลองนึกดูสิ ชีวิตที่เปี่ยมด้วยความสุข ทุกความฝันจะเต็ม เต็ม พรทุกข้อจะสมหวัง ความฝันอันสุด บรรเจิด ทุกสิ่งที่ใฝ่ฝันหา ไม่มีข้อผูกมัด (ภาพตุ๊กตาถูกแขวนด้วยเชือก)

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.09.36	
Steve: Hot.	สตีฟ: (พ่นกาแฟออกจากปาก) ร้อน
Scientist: Not too bad yourself, monkey	นักวิทยาศาสตร์สาว: ตาถึง ฉันเป็นสาวร้อน

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.24.27	
Flint: Okay, gang. We’ll be travelling to the island using my Grocery Deliverator!	ฟลินท์: โอเคทุกคน เราจะกลับไปเกาะด้วย อู๋โมงค์มิติส่งของ เอาละ ใครจะไปคนแรก

All right, who wants to go first?	
Steve: Hungry.	สตีฟ: หิวอะ
Flint: Yes, Steve, hungry for adventure. See you on the island, my brave lab partner.	ฟลินท์: มันต้องอย่างนั้นสตีฟ โหยหาการผจญภัย เจอกันที่เกาะนะ คู่หูทดลองผู้กล้าหาญ
Steve: Afraid.	สตีฟ: กลัวอะ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.55.26	
Sam: Some of the food's actually been friendly.	แซม: อาหารบางตัวก็เป็นมิตรดีออก
Manny: It is true. The dessert creatures are especially sweet.	แมนนี่: จริงนะ ของหวานบางตัวหวานเป็นพิเศษ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา: 24.26	
Flint: It's called the Flint Lockwood Diatonic Super-Mutating Dynamic Food Replicator. Or, for short. The FLDSMDSR	ฟลินท์: ฟลินท์ ลอควูด ซุปเปอร์พลิงปฏิกรณ์ แปลงสภาพอาหารได้อาตอนิค หรือเรียกสั้นๆ ฟลิเซอะพะละพะซาได้อา
Sam: Fliminadifer?	แซม: ฟลิมินาดิฟิเซอร์
Flint: FLDSMDSR	ฟลินท์: ฟลิมินาดิฟิเซอร์
Sam: Fliminubahdibferer?	แซม: ฟลิมินดูบาดิบบิเฟอ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา: 31.56	
Sam: Flint, this is amazing. And designing the ice cream to accumulate into scoops... I don't know how you're	แซม: ฟลินท์ เหลือเชื่อจริงๆ ทำให้ไอติมออกมาเป็นลูกๆ แบบนี้ได้ จะมีอะไรยอดกว่านี้อีกมั๊ย

gonna top this.	
Flint: Maybe with hot fudge.	ฟลินท์: راحتด้วยช็อกโกแลตไฉ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>	เวลา: 33.08
Sam: I scream, you scream... we all scream with Flint Lockwood's latest town-wide treat.	แซม: ฉันทกรีด คุณกรีด เราทุกคนกรีดกับผลงานล่าสุดของฟลินท์ ลี้อควู้ด

เรื่อง: <i>Turbo</i>	เวลา: 0.42.31
Whiplash: Burn. Let's get this party started.	วิปแลช: เบิร์น เริ่มปาร์ตี้มันส์ๆ กันได้แล้ว!
Burn: You know it. Snailed it.	เบิร์น: ของเคยๆ ตอกแน่นอนปึก

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา: 1.14.40
Scientist: I'm all cheesed up.	นักวิทยาศาสตร์: ฉันทโดนชีสจับ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>	เวลา: 13.02
WEATHER NEWS NETWORK. WEATHER NEWS HAPPEN... OR NOT.	สถานีรายงานอากาศ พยากรณ์อากาศจะเกิดขึ้นหรือไม่

เรื่อง: <i>Wreck - It Ralph</i>	เวลา: 0.41.28
Taffyta: King Candy says glitches can't race.	แท็ฟฟิต้า: คิงแคนดี้บอกว่าเด็กมีปัญหาแข่งไม่ได้
Vanellope: I'm not a glitch, Taffyta. I've just got pixlexia, okay?	วานเนลโลปี: ฉันทไม่ได้มีปัญหา แท็ฟฟิต้า ฉันทแค่วูบวบบนินดหน่อย

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 33.39	
Donkey: Just take my wallet! I'm being ass-napped!	ต๊องกี้: เอากระเป๋าเงินไป อย่ามาตาม โจรลักพาตัวลา!

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา: 0.05.23	
Flint: Steve, my best friend and trusted colleague.	ฟลินท์: สตีฟ เพื่อนสนิทและคู่หูที่ฉันไว้ใจที่สุด
Steve: Steve.	สตีฟ: (หยุดแตะกระป๋องปลาซาร์ดีน) สตีฟ
Flint: Can I count on your help?	ฟลินท์: นายจะร่วมมือกับฉันไหม
Steve: Can.	สตีฟ: (ยื่นกระป๋องปลาซาร์ดีนมาข้างหน้า) ร่วม

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.20.33	
Flint: What is that thing?	ฟลินท์: นั่น... ตัวอะไรหรอครับ
Steve: Cheesy.	สตีฟ: สยอง
Chester V: It appears to be a living cheeseburger... with french fry legs and sesame seed eyes.	เชสเตอร์ วี: อสุรกายชีสเบอร์เกอร์... เขาเป็นเฟรนช์ฟรายและดวงตาเมล็ดงา

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.59.30	
Sam: It's okay, guys. See? She's not mean. She's just... a little beefy.	แซม: โอเคนะ ทุกคน เห็นมั๊ย เขาไม่ร้าย เบอร์เกอร์ใจดี
Brent: What's it doing?	เบรนท์: มันทำอะไรนะ
Sam: I think she wants you to scratch	แซม: ฉันว่าเค้าอยากให้เราเกาขนมปัง

her buns.	
Brent: I like that too.	เบรนท์: เข้าทางฉันเลย

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>	เวลา: 21.01
Sam: You may have seen a meteor shower... but you've never seen a shower meatier than this	แซม: คุณอาจเคยเห็นฝนดาวตก แต่คุณอาจไม่เคยเห็นฝนเบอร์เกอร์แบบนี้

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i>	เวลา: 0.46.38
Calhoun: What is this? “Nesquik Sand” ?	คัลฮูน: นี่มันคืออะไร? เนสควิกแซนด์
Felix: Quicksand? I'll hop out and grab you one of those vines. I can't hop. I'm hop-less. This is hopeless! We're going to drown here.	เฟลิกซ์: ทรายดูด? ผมจะกระโดดขึ้นไปคว้าเถาวัลย์ให้คุณ ผมโดดไม่ขึ้น ผมโดดไม่ได้ ความหวังไม่มีแล้ว เราจะต้องจมอยู่ที่นี่

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา: 0.33.39
Flint: There's a leak in the boat!	ฟลินท์: มีกุกซ่ายอยู่ในเรือ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา: 0.59.03
Sam: No, wait! Chester's been lying to us about these creatures and I'm going to prove it.	แซม: ไม่ เอิร์ล เซสเตอร์หลอกเราว่าพวกมันน่ากลัว และฉันจะพิสูจน์
Earl: Sam, don't do it! It's foodicide!	เอิร์ล: แซม อย่าเสี่ยง โดนมันกินตายนะ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 1.07.33
Flint: Look, Chester's gonna wipe out all the foodimals.	ฟลินท์: เซสเตอร์จะกำจัดเหล่าอาหารมีชีวิต	

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>		เวลา: 25.45
Donkey: I am not going back to work for old MacDonald. Tell me to E-I-E-I-O. "E-I-E-I-No!" That's what I said.	ต้องก็: ฉันไม่กลับไปอยู่กับตาแก่แม็คโดนัลด์ อี้ฮ้ายอี้ไอโอ แล้ว	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 1.10.39
Flint: Okay. Now I just gotta figure out how to get in there.	ฟลินท์: ตอนนี้ฉันต้องคิดหาทางเข้าไปในนั้น	
Tim: With the right rod and tackle, I could cast you up to that unfinished part of the factory. Should be a piece of cake.	ทิม: หากมีเบ็ดดี ๆ สักอัน พ่อจะเหวี่ยงแกเข้าช่องนั้น งานถนัดของพ่อ (หันไปมองเค้กชิ้นหนึ่งที่นั่งอยู่ข้างๆ)	

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>		เวลา: 52.43
Rumpel: Looks like it's time to pay the piper.	รัมเพิล: นี่คงถึงเวลาจ่ายค่าเป่าปี่	
Rumpel: Griselda, seriously, it's time to pay the piper. Now go get my chequebook! Go! Move! Get out!	รัมเพิล: ข้าหมายถึงจ่ายเงิน จ่ายค่าเป่าปี่ ไปเอาสมุดเช็คมา! ไปเร็ว!	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.38.20
Earl: She's got a knife!	เอิร์ล: เธอมีมีด	
Sam: If you touch a leaf on his head...	แซม: ถ้าแตะแม้แต่ใบบนหัวเขา	
Brent: Step away from the berry, madam.	เบรนท์: ออกห่างจากเบอร์รี่ลูกนั้น	
Earl: That orange hairy lady scared the jam out of him!	เอิร์ล: คุณป้าผมสีส้มทำเขากลัวชะเยลลี่ราด	

เรื่อง: <i>Turbo</i>		เวลา: 1.19.09
Chet: Now, I did not just face every fear known to snail-kind to come down here and watch you hide in your shell. I'm sitting on a crow, for crying out loud!	เชท: ฉันไม่ได้ฮึดทำอีกาสยของของเผ่าพันธุ์หอย เพื่อมาดูนายซ่อนตัวอยู่ในเปลือก ฉันนั่งอยู่บนหลังอีกา นี่เรียกบ้ารึเปล่า!	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>		เวลา: 0.26.57
Meyor: You keep making it rain the snackadoos... weathergirl provides free advertising... I have taken out a very high-interest loan to converse this Podunk town into a tourist food-topia.	นายกเทศมนตรี: นายทำฝนตกเป็นของว่างสาวพยากรณ์อากาศโฆษณาให้เราฟรี ฉันกู้เงินดอกเบี้ยสูงลิ่วมาเพื่อเปลี่ยนเมืองกระจอกให้เป็นสวรรค์ของนักกิน	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.55.12
Sam: Some of those creatures, they're incredible.	แซม: สิ่งมีชีวิตพวกนี้บางตัวก็เหลือเชื่อ	
Chester V: Incredibly... dangerous. We were just attacked by a giant tacodile.	เชสเตอร์ วี: อันตรายเหลือเชื่อนะสิ เราเพิ่งโดนจระเข้ทาโก้ไล่กัด	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.34.22	
Flint: Susheep!	ฟลินท์: แกะห่อสาหร่าย
Manny: Cantalopes.	แมนนี่: ละมั่งเมล่อน

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 1.12.06	
Tim: It's too heavy. Here comes the cavalry.	ทิม: มันหนักเกินไป กำลังเสริมมาช่วยแล้ว
Flint: No way! Subs! Subwhales!	ฟลินท์: ได้ไงเนี่ย แซนด์วิช... วาฬแซนด์วิช

เรื่อง: <i>Wreck - It Ralph</i> เวลา: 0.23.14	
Felix: Why, it's Q*bert. What brings you here, neighbor?	เฟลิกซ์: อ้าว คิวเบิร์ต มีอะไรเหรอเพื่อนบ้าน
Q*bert: ;&?@#	คิวเบิร์ต: (ภาษาคิวเบิร์ต)
Gene: What's he saying, Felix?	จีน: เขาพูดว่ายังไง เฟลิกซ์
Felix: Stand by. My Q*bert-ese is a little rusty.	เฟลิกซ์: รอสักครู่ครับ ศัพท์คิวเบิร์ตไม่ค่อยคล่อง

เรื่อง: <i>Turbo</i> เวลา: 1.08.42	
Whiplash: Now, this is how it's done. Air jack	วิปแลช: น้ำมันต้องเล่นกันแบบนี้... ยกล้อ
Smooove Move: Jack-tivate.	พลีวเทพ: แม่ยกมาเอง
Whiplash: Lube.	วิปแลช: หล่อลื่น
Skidmark: Applied liberally.	สกีด์มาซิง: ทาเน้นๆ เต็มๆ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.55.12	
Sam: Some of those creatures, they're incredible.	แซม: สิ่งมีชีวิตพวกนี้บางตัวก็เหลือเชื่อ
Chester V: Incredibly... dangerous. We were just attacked by a giant tacodile.	เชสเตอร์ วี: อันตรายเหลือเชื่อนะสิ เราเพิ่งโดนจระเข้ทาโก้ไล่กัด

เรื่อง: <i>Megamind</i> เวลา: 0.33.11	
Bernard: I better take the lead. This way looks exciting.	เบอนาร์ด: ให้ผมนำดีกว่า ทางนี้คงช่วยได้
Roxanne: No, it says "Exit."	ร็อกแซนน์: ป้ายบอก "ทางออก"
Bernard: Which is the abbreviation for "exciting," right?	เบอนาร์ด: ก็เป็นทางออกเวลาคิดอะไรไม่ออกไง

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i> เวลา: 0.39.22	
King Candy: If I ever see you here again, Wreck-It Ralph, I'll lock you in my fungeon.	คิงแคนดี้: ถ้าข้าเห็นเจ้าที่นี่อีก ราล์ฟจอมพังของ ข้าจะจับเจ้าขัง 'หนูกได้ดิน'
Ralph: Fungeon?	ราล์ฟ: หนูกได้ดิน?
King Candy: Fun dungeon, you know? It's a play on words. It's the...Never mind!	คิงแคนดี้: 'คุกสนุก' รู้จักป่าว เล่นคำ มันเป็น... เออ ช่างเหอะ!

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i> เวลา: 1.02.16	
Vanellope: I mean, I think I might puke.	วานเนลโลปี: หนูเหมือนจะอ้วกนะ หนูจะอ้วก

You know, like a “vurp”.	จริงๆ แบบจะ...เอวริก!
Ralph: A what?	ราล์ฟ: อะไรนะ
Vanellope: Vomit and burp together, and you can taste it, and it’s just like rising up.	วานเนลโลปี: อ้วกพร้อมกับเรอ พะอืดพะอม เหมือนมันจะพุ่งออกมาให้ได้

เรื่อง: <i>Megamind</i> เวลา: 0.03.33	
Megamind: I was given an opportunity to better myself through learning at a strange place called shool.	เมกะมายด์: ข้าได้รับโอกาสที่จะพัฒนาตัวเอง ด้วยการศึกษานในที่แปลกๆ ชื่อ “โร – เง – รี – ยน”

เรื่อง: <i>Megamind</i> เวลา: 0.04.01	
Megamind: So I, too, will make this popp – ed corn and win over those mindless drones.	เมกะมายด์: ข้าเลยคิดทำ “เป๊าะเป๊าะคอร์น” ชื่อใจฝูงสาวกสิ้นคิดบ้าง

เรื่อง: <i>Megamind</i> เวลา: 0.13.53	
Roxanne: OK, the spider’s new.	ร็อกแซนน์: แมงมุมเนี่ยมุขใหม่
Megamind: Spider?	เมกะมายด์: แมงมุม
Megamind: Yes, The... The spee – nder.	เมกะมายด์: เอ้อ... ไซ! ไอ้... “แมงมุมพิฆาต”

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 1.00.02	
Manny: The food creatures know something we do not.	แมนนี่: อาหารมีชีวิตรู้อะไรตึ๊ดๆ ที่เราไม่รู้ (หมูนกลับด้านป้าย Live Corp)
Panel: Evil	ป้าย: ร้ายกาจ

Brent: Who's Evel?	เบรนท์: ใครคือรอยกกลาก
Manny: Not "Evel". Evil.	แมนนี่: ไม่ใช่รอยกกลาก ร้ายกาจ

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา: 0.15.13
Megamind: Oh, I intend to do more than crash it. This is a day you and Metrocity shall not soon forget. (เน้นเสียง tro)	เมกะมายด์: ที่ข้าจะไว้มากกว่าป่วนเยอะ นี่จะเป็นวันที่แก และเมโทรซิตีจะต้องไม่ลืมไปอีกนาน
Metro Man: It's pronounced Metro City!	เมโทรแมน: มันออกเสียงว่าเมโทรซิตี!

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา: 0.17.19
Metro Man: Justice is a non – corrosive metal.	เมโทรแมน: ความดีดั่งโลหะ ไม่มีกร่อน
Megamind: But metals can be melted by the heart of revenge. (รีว้าง)	เมกะมายด์: แต่ก็หลอมละลายได้ด้วยเพลิง "แค้น"
Metro Man: It's "revenge," and it's best served cold.	เมโทรแมน: เขาเรียก "แค้น" แซ่เย็นถึงจะเด็ด

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา: 0.25.25
Megamind: I mean, we did it, right?	เมกะมายด์: แบบ... พวกเราชนะแล้ว ไข่ม้อย?
Minion: Well, you did it, sir. Yes, you've made that perfectly clear.	มินย่อน: ท่านต่างครับที่ชนะ ท่านไม่ยอมแบ่งเครดิตให้ใคร
Megamind: Then why do I feel so... mel	เมกะมายด์: แล้วไข่ม้อยจึงได้รู้สึก... ไร้สุขขอม?

- on - choly.	
Minion: “Mel – on – choly”?	มินย่อน: ไร้สุขารมณ?

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> 0.46.40	เวลา:
Earl: Ever since that ghost man showed up... Flint Lockwood’s been acting--	เอิร์ล: ตั้งแต่เจ้าผีตัวใสโผล่มา ฟลินท์ ล็อควูดก็ทำตัว...
Steve: Jerky.	สตีฟ: (กำลังกินเนื้อแผ่นตากแห้ง) เจ๋อ

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา: 1.11.11
Tim: Wildabeets! Meatballrus! Go, go, go! Watermelophant, do your thing!	ทิม: ฮีบโปเชื่อม่วง ลูกชิ้นโนซอรัส ไป ไป ไป แดงโม่บางข้าง... ปฏิบัติงาน

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>	เวลา: 52.01
Mayor: Hey, Flint. It’s been nice to beet you.	นายกเทศมนตรี: ฟลินท์ งานนี้นายเจอหัวไชเท้าแน่
Flint: That’s a radish.	ฟลินท์: นั่นมันหัวไชโป๊

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>	เวลา: 26.36
Sam: Now that’s what I call poultry in motion.	แซม: แบบนี้สิที่ฉันเรียกว่า น่องไก่ตลกสรรค์

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 16.18
Rumpel: All right, Can I interest you in a mudslide? Slug and tonic? A liquid libation to ease that frustration. Eyeball-tini?	รัมเพล: เอาละ สนใจจะรับลาเต้โคลนปั่น บิวตี้ดริงค์ เครื่องดื่มสุขภาพเพิ่มคอลลาเจน? ลูกตามาร์ตินี่
Shrek : Well, maybe just one	เซรีค: อืม... ซักดริงค์ก็หุ้รนะ

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา: 0.01.09
Megamind: I had a fairly standard childhood. I came from, what you might call, a broken home. Literally broken.	เมกะมายด์: ชีวิตในวัยเด็กก็บ้านๆ ไม่มีอะไร แต่ก็อาจจะเรียกได้ว่าบ้านั้นะเป็นเด็กบ้านแตก เรียกดาวแตกน่าจะถูกกว่า

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i>	เวลา: 0.20.24
Calhoun: What’s the first rule of Hero’s Duty?	คัลฮูน: กฎข้อแรกของ ฮีโร่ส์ ดิวตี้ คืออะไร
Ralph: No cuts, no butts, no coconuts?	ราล์ฟ: ห้ามแทง ห้ามผลัก ห้ามลัดคิว
Calhoun: Never interfere with the first-person shooter.	คัลฮูน: อย่าแหยมกับตัวแข่งชั้นหลักของผู้เล่นเกม

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 32.00
Rumpel: Lock all the doors, you worthless witches! Do it!	รัมเพล: ปิดทางออกทุกทาง นางมดง่ามเอ๊ย ไปเร็ว!

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.33.11
Sam: Look at the mangos.	ฟลินท์: ดูแมงโก้	
Flint: You mean flamingos.	ฟลินท์: เขาเรียกฟลามิงโก้	
Sam: Flamangos!	ฟลินท์: ฟลาแมงโก้	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.33.15
Steve: There's a bunch of shrimp!	เบรนท์: กุ้งลอยเป็นฝูงเลย	
Manny: They look like chimpanzees.	แมนนี่: มันดูเหมือนลิงชิมแปนซี	
Manny and Brent: Shrimpanzees!	แมนนี่และเบรนท์: กุ้งแพนซี	

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>		เวลา: 39.35
Donkey: Hey, man, get that dirty favor out of my face!	ต้องกี้: เอาผ้าสกปรกออกไปจากหน้าข้า	
Shrek: Your nose is the only chance I have of tracking down my wife, so stop complaining and start smelling. Smell it! Get it! Away you go, girl!	เซรีค: เจ้าต้องดมเพื่อช่วยข้าตามหาเมีย ฉะนั้น เลิกบ่น ดมกลิ่น ดมสิ น้องหนู	
Donkey: Do I look like a bloodhound to you? In case you haven't noticed, I'm a donkey, not a dog! If I was a dog, they'd call me Dog, not Donkey	ต้องกี้: หน้าข้าเหมือนหมารีง ข้าเป็นลา ไม่ใช่หมา ถ้าข้าเป็นหมา เขาก็เรียกคือก ไม่ใช่ต้องกี้!	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.09.36
Barb: Are you ready to... live?	บาร์บ: เธอพร้อมจะ... (ยื่นการ์ดของพนักงาน Live Corp ให้) ลีฟรียัง	
Flint: Oh, am I!	ฟลินท์: โอ้ พร้อมอะ	

เรื่อง: <i>Turbo</i>		เวลา: 0.18.53
Carl: I'm going to hand things over to Chet, now, who has some important new policies to go over.	คาร์ล: ฉันจะส่งมอบหน้าที่ต่อให้เซท เขามีนโยบายใหม่มาเสนอให้เราแข่งโดยทั่วกัน	
Chet: Thank you very much, Carl. Good afternoon, everyone. I'm happy to "poli-see" you all here today.	เซท: ขอบคุณมากนะคาร์ล สวัสดียามบ่ายทุกๆ ท่าน ผมยินดีที่ทุกคนเสนอหน้ามารับแข่งวันนี้	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 1.07.55
Flint: What is it? What are you trying to say?	ฟลินท์: เดี่ยว แกจะบอกอะไรฉัน	
Barry: Saspa, Saspa.	แบร์รี่: แซส สปา แซส สปา	
Tim: Saspal! Saspa. Sassy pants.	ทิม: แซส สปา แซ แซส สปา แซ... แซบเวอร์	
Flint: Dad.	ฟลินท์: พ่อ	
Barry: Saspa, Saspa!	แบร์รี่: แซส สปา แซส สปา	
Flint: Sam and the gang?	ฟลินท์: แซมกับเพื่อน	

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i>		เวลา: 0.42.50
Vanellope: Just go back to your own dumb game and win another one	วานเนลโลปี: ตัวก็กลับไปเกมโง่ๆ แล้วชิงเหรียญอันใหม่สิ	

Ralph: I can't. I didn't win it in my game. I won it in Hero's Duty.	ราล์ฟ: ไม่ได้ ฉันไม่ได้ชนะมาจากเกมฉัน ฉัน ได้มาจาก ฮีโร่ส์ ดิวตี้
Vanellope: Hero's Doodie?	วานเนลโลปี: ฮีโร่ส์ อุจจาระ?

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.14.41	
Flintly: This is the greatest day of my life! Didgeridoo! I'm finally a real inventor!	ฟลินท์ลี่: วันแห่งความยิ่งใหญ่ในชีวิต แจ๋วตั้งแต่ กระดิ่งดัง ฉันเป็นนักประดิษฐ์แล้ว

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i> เวลา: 0.47.29	
Felix: It's working! Hit me again.	เฟลิกซ์: ฮ่าใช้ได้ ชัดผมอีกซะ
Calhoun: Your eye.	คัลฮูน: อู๋ ตาปิดเลย
Felix: I can fix it. Now... (got hit again) San Fran-tastic! Again!	เฟลิกซ์: ผมซ่อมได้ซะ เอาเลย (ถูกตีอีกครั้ง) ที่สุดของที่สุด! เอาอีก!

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.13.25	
Chester V: I have built the coolest, hippest company in the world.	เชสเตอร์ วี: ผมได้คิดพิธีที่ไฮโซซ็อคโกบัมพ์ ที่สุดในโลก

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 5.26	
Guide: And on your left, the loveable lug that showed us you don't have to change your undies to change the world.	ไกด์: และทางซ้าย จอมเสร้อเกลื้ออะที่อวดให้ โลกรู้ว่า ไม่เปลี่ยนกางเกงถึงเราก็ก่เปลี่ยนโลกได้

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 11.51	
Donkey: Come on, Shrek, your fans are waiting!	ต๊องกี้: เซรีค แควนๆ รออยู่
Boy : Do the roar.	เด็กชาย: คำรามซิ

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 17.59	
Rumpel: Hey, no problem. Forget it, no big D. Doesn't matter.	รัมเพล: ไม่เป็นไร ช่างเหอะ เรื่องจี้บจ้อย สิวๆ น้า

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 44.42	
Donkey: That's your wife?	ต๊องกี้: นั่นเมียเจ้าเธอ
Shrek: That's my wife.	เซรีค: นั่นแหละเมียข้า
Donkey: Well, I see who wears the chain mail in your family!	ต๊องกี้: แค่นี้ก็รู้แล้วว่าใครเป็นช่างทำหน้า

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i> เวลา: 0.45.31	
Brent: Help! Come on, guys. Get me out--!	เบรนท์: โอ้ พระเจ้าจืด ช่วยด้วย ช่วยเอาฉันออกไป
Flint: You okay, Earl?	ฟลินท์: นายโอเคนะ เอิร์ล

เรื่อง: <i>Megamind</i> เวลา: 0.01.28	
Mom: Here is your minion. He will take care of you.	แม่: นี่จะลิ่วลื้อของลูก เขาจะคอยดูแลเจ้า
Dad: And here is your binky.	พ่อ: นี่เอาไว้ดูดจู้บแก้เครียด

เรื่อง: <i>Megamind</i> เวลา: 0.18.41	
Megamind: Ciao – ciao, all!	เมกะมายด์: โชคเลือดเต๋อ!
Roxanne: Same time next week?	ร็อกแซนน์: อาทิตย์หน้าเวลาเดิม?

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 11.42	
Pig 1: We ate them, too.	หมู 1: หม่าไม่เหลือ
Pig 2: They have lollipops.	หมู 2: ยังมีอมยิ้ม
Pig 3: No, I ate them.	หมู 3: เค้กกินโหมะไปแระ

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 19.23	
Rumpel: You signed it.	รัมเพล: เซ็นแล้ว
Shrek : So, tell me. What happens now?	เชิร์ค: เอาละ บอกซิ ที่นี้ยังงัยต่อ
Rumpel: Have a nice day.	รัมเพล: โชคดีสำลีแปะหัว

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 40.54	
Shrek: Are you O.K.?	เชิร์ค: เป็นไรรีเปล่า?
Donkey: I'm fine.	ต็องกี: ส.บ.ม.

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>		เวลา: 30.07
Shrek : I ended Fiona's curse!	เซรีค: ข้าต่างหากที่ล้างคำสาปให้ฟิโอน่า	
Rumpel: How could you when you never existed?	รัมเพล: ได้ไงล่ะ ในเมื่อเจ้าไม่เคยเกิดมา?	
Shrek : You better start making sense, you dirty little man!	เซรีค: อย่ามาแหงนนะ ไอ้เตี้ยหน้าลิง!	

เรื่อง: <i>Turbo</i>		เวลา: 0.04.24
Turbo: And so begins another wonderful work week at the plant.	เทอร์โบ: เริ่มต้นกันอีกครั้งกับสัปดาห์สุดกร่อยที่โรงงอม	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i>		เวลา: 1.20.28
Sam: You were about to kiss me.	แซม: คุณกำลังจะจูบฉัน	
Flint: Were you gonna kiss me back?	ฟลินท์: คุณจะจูบผมตอบหรือเปล่านั้น	
Sam: Why don't you find out?	แซม: ก็ลองดูสิ	
Flint: Because I don't want to go for it and get shut down again.	ฟลินท์: เพราะผมไม่อยากแจวแล้วจอดอีกนะ	

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>		เวลา: 45.16
Rumpel: Yeah, you know, we have put away a lot of ogres. And so one got away. Who cares? It's not a big deal. It doesn't matter to me.	รัมเพล: เรากำจัดยักษ์ไปได้มหาศาล หนีไปได้ตัวเดียว ช่างหิวมัน เรื่องซี้ผิง ไอ้-ด็อนท์-ยี้หระ	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.05.07
Flint: Hand, what did you do?	ฟลินท์: อ๊ะ มือ แกทำอัลโลเนี่ย	
Chester V: There's nothing wrong with your hand, young Lockwood. You see, I am merely a hologram of the real Chester V.	เชสเตอร์ วี: มือเธอปกติดี หนูน้อยลือคู้ดฉันเป็นภาพโฮโลแกรมของเชสเตอร์ วี	

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>		เวลา: 0.16.20
Chester V: We need... someone expendable. Someone who knows the island inside and out. Someone who's smart, but still naïve. Someone who idolizes me... has recently hit rock bottom... and will now do just about anything I ask.	เชสเตอร์ วี: เราต้องหากคนที่เชี่ยวชาญได้ คนที่รู้จักเกาะนั่นดีทุกตารางนิ้ว คนที่ฉลาดแต่ก็อ่อนโลก คนที่ปลาบปลื้มฉัน คนที่เพ็งถึงจุดตกต่ำ และจะทำทุกอย่างที่ฉันขอ	
Barb: Where are we gonna find someone so desperate?	บาร์บ: เราจะหากคนต่อต้อย่างนั้นได้ที่ไหน	
Chester V: I think we already have.	เชสเตอร์ วี: ฉันว่าเรามีอยู่ในกระเป๋	

เรื่อง: <i>Megamind</i>		เวลา: 1.18.07
Megamind: Please, let's have a little respect for public transportation.	เมกะมายด์: ขอร้อง ให้เกียรติรถเมล์ฟรีจากภาษีประชาชนมั่ง	

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 35.54	
Donkey: By the way, why are you upset?	ต้องก็: ว่าแต่เสร์้าเรื่องอะไรหรือ
Shrek: I was tricked into signing something I shouldn't have.	เซร์ค: ข้าถูกหลอกให้เซ็นชื่อในสัญญา
Donkey: You signed up for one of them time-shares, huh?	ต้องก็: อ้อ แคลิฟอร์เนียฟิตเนสไข่ม้อยล่า?

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 26.07	
Donkey: A donkey and an ogre friends? That's the most ridiculous thing I ever heard!	ต้องก็: ลาเป็นเพื่อนกับยักษ์? สตรอบเบอร์ชีสเค้กที่ซู้ด

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 28.00	
Shrek : Don't worry, Donkey. I'll get us our lives back.	เซร์ค: ไม่ต้องห่วงต้องก็ ข้าจะทวงชีวิตเก่าเราคืนมา
Donkey: Yeah, right. Put a little mustard on mine, Captain Crazy!	ต้องก็: แจ่มกู๊้ด ขอพารากอนคืนด้วยนะลูกพี่

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา: 14.54	
Sam: Well, looks like things in Swallow Falls are Sardine to get better. For--	แซม: ดูเหมือนว่าบรรยากาศในบางกระเดือกจะเริ่มเหมือนซาร์ดีนได้น้ำ

เรื่อง: <i>Megamind</i> เวลา: 0.02.33	
METRO CITY PRISON FOR THE CRIMONALLY GIFTED	เรือนจำอัจฉริยะแกมโกง เมโทร ซิตี้

เรื่อง: <i>Megamind</i> เวลา: 0.23.34	
Megamind: If my parents could see me now.	เมกะมายด์: อยากให้พ่อแม่ได้มาเห็นจัง
Minion: Sir, I'm sure they're smiling down from evil heaven.	มินย่อน: เขาต้องกำลังมองท่านลงมาจากสวรรค์ชั้น 18 มงกุฏแน่

เรื่อง: <i>Turbo</i> เวลา: 1.19.54	
Angelo: He's still going.	แองเจโล่: เขายังไปต่อ!
Whiplash: Son of a gun.	วิปแลช: หอยอืดพลังทาก

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs</i> เวลา: 26.42	
CHEW AND SWALLOW	บางกระเดือกเลือกได้

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i> เวลา: 42.21	
Ogre: Hey! I haven't removed his giblets yet.	ยักษ์: ข้ายังไม่ได้อ้วเครื่องในมันเลย
Shrek: Trust me, you don't want to eat this one.	เชิร์ค: เชื้อสิ เจ้าไม่อยากจะกินลาตัวนี้หรอก
Donkey: I go down smooth, but come out fighting!	ต้องกี้: กินอร่อยปาก แต่ลำบากตุต!

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i> เวลา: 0.11.44	
Felix: I'm okay. I'm okay. Fit as a fiddle.	เฟลิกซ์: ฉันทาย ฉันทาย พิถีพิถันพลังสูง!

เรื่อง: <i>Turbo</i>	เวลา: 1.13.06
Trackside Reporter: With the green flag about to be waived, it looks like a mere formality at this point. Gagné, just five laps away from victory. Wait a minute! Turbo is still in this thing!	ผู้บรรยายข้างสนาม: เวลาสะบัดธงเขียวใกล้เข้ามาแล้ว ดูเหมือนไม่ต้องคิดอะไรมากอีกต่อไป ภายเหลืออีกเพียงห้ารอบจะคว้าชัยชนะ เดียวก่อนครับ! เทอร์โบยังสู้ตายถวายเปลือก!

เรื่อง: <i>Cloudy with a Chance of Meatballs 2</i>	เวลา: 1.19.34
Panel: IN CASE PLAN FAILS, BREAK GLASS	ป้าย: ถ้าแผนแป้ว ทูบแก้วนะน้อง

เรื่อง: <i>Turbo</i>	เวลา: 1.14.53
Trackside Reporter: Unbelievable! Turbo takes the lead.	ผู้บรรยายข้างสนาม: เหลือเชื่อครับ เทอร์โบกลับมาแซงขึ้นมา
Skidmark: Snail-style, baby!	สกิดชาซิง: หอยห้าวสไตล์ เบบี!

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา: 0.15.02
Metro Man: Megamind	เมโทรแมน: เมกะมายด์
Megamind: Oh, bravo, Metro Man	เมกะมายด์: เดาได้ถูก เม็ตโตหมาน

เรื่อง: <i>Shrek Forever After</i>	เวลา: 5.03
Fiona: Good morning.	ฟิโอน่า: อรุณสวัสดิ์
Shrek : Good morning to you.	เชร็ค: อรุณสวัสดิ์จะตุ้มหมู

เรื่อง: <i>Wreck – It Ralph</i>	เวลา: 0.19.10
Ralph: Oh, no! Something's coming out of their bottom! Oh, gross!	ราล์ฟ: แย่แล้ว! มันพุ่งอะไรออกมาจากก้น! อี๊ยยหึ้ยหึ้ย!

เรื่อง: <i>Turbo</i>	เวลา: 0.46.05
Kim Ly: No twitching. Voilà!	คิมลี: อย่าขยุกขยิก... เสร็จแระ!
Smooove Move: Suited and booted, gooted and looted, dipped and whipped!	พลีวเทพ: หน้าก็หล่อ ล้อก็กิ้ง หลังก็เปรี้ยว เพี้ยวฝุดๆ
Skidmark: We've got a contender, baby!	สกิดขาซิ่ง: นักซิ่งของเราจัดเต็ม เบบี!

เรื่อง: <i>Turbo</i>	เวลา: 0.57.06
Smooove Move and Skid Mark: He ain't slow no more. That's for sure. Shut the door. Get on the floor.	พลีวเทพและสกิดขาซิ่ง: สดใหม่ไหลไวไฟ ถูกใจโฉไล ยิ่งใหญ่กว่าใคร พิคมัยวิไลแท้
White Shadow: Barbeque sauce!	ไวท์ ชาโดว์: ซ้อสบาร์บีคิว อ่าฮะ อ่าฮะ

เรื่อง: <i>Megamind</i>	เวลา: 0.18.47
Metro Man: Dag! Crab nuggets!	เมโทรแมน: ตุกแก แม่จ๋า หมาป๊กกิ้ง!
Megamind: What did he just say?	เมกะมายด์: มันพูดอะไรนะ
Minion: "Crab nuggets"?	มินย่อน: หมาป๊กกิ้งมาไง?
Metro Man: Fackled fish cracker!	เมโทรแมน: ดิงนัง ดิงโหน่ง โป้งหน่ง!

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวกนกวลี โกศลกวีณา
วันเดือนปีเกิด	2 ธันวาคม พ.ศ.2530
ประสบการณ์ทำงาน	พ.ศ. 2553 – พ.ศ. 2555: ตำแหน่งครู โรงเรียนเกริก วิทยาลัย พ.ศ. 2553 – ปัจจุบัน: ตำแหน่งพนักงานวิเคราะห์ ธนาคารกรุงเทพ จำกัด มหาชน



