การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ เรื่อง “Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน"

A STUDY AND ANALYSIS OF STRATEGIES FOR TRANSLATING HUMOROUS SENTENCES IN THE SUBTITLES OF THE MOVIE "FRIEND ZONE BE CAREFUL....FRIEND END"

จิรชยา คำมา

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล
ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา น่าน

การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ เรื่อง “Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน"

A STUDY AND ANALYSIS OF STRATEGIES FOR TRANSLATING HUMOROUS SENTENCES IN THE SUBTITLES OF THE MOVIE "FRIEND ZONE BE CAREFUL....FRIEND END"

จิรชยา คำมา

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล
ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา น่าน

อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล และหัวหน้าสาขาศิลปศาสตร์ ได้พิจารณาการศึกษาอิสระ เรื่อง การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง "Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา น่าน

....

(อาจารย์ศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

....

(อาจารย์ศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์)

หัวหน้าหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล

....

(ดร.กิจจาณัฏฐ์ ตั้งจิตนุสรณ์)

หัวหน้าสาขาศิลปศาสตร์

ตุลาคม 2566

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาอิสระฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์ ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่งจนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณ อาจารย์มิตรา ไชยชนะ ที่ได้ให้คำปรึกษาและปรับแก้รูปแบบรายงานการศึกษาอิสระ และขอขอบคุณ อาจารย์กิจจาณัฏฐ์ ตั้งจิตนุสรณ์ ที่ได้ให้ความรู้เรื่องการทำวิจัยด้วยความกรุณาของอาจารย์ทุกท่านจึงทำให้การศึกษาอิสระครั้งนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยขอขอบคุณพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณเจ้าของหนังสือวิทยานิพนธ์ทุกเล่มที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าที่ช่วยให้งานวิจัยของข้าพเจ้าสมบูรณ์รวมถึงบิดามารดาและเพื่อนๆ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือให้คำแนะนำการวิจัยนี้สำเร็จไปได้ดีสำหรับผู้วิจัยที่เกี่ยวข้องทุกท่านผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่ง

จิรชยา คำมา

ชื่อเรื่อง	การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ เรื่อง “Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน"
ผู้ศึกษาค้นคว้า	จิรชยา คำมา
ที่ปรึกษา	ศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาอิสระ ศศ.บ. สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา น่าน, 2566

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์จากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ เรื่อง “Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน" ที่มีการแปลเป็นภาษาอังกฤษโดย Aung hmine และ Nang keinkham เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ตารางการวิเคราะห์กลวิธีการแปลโดยยึดทฤษฎีการแปลของ Sara Hermansen & Cecilie Skou Andersen(2016)ซึ่งกำหนดไว้ 10 กลวิธี จากผลการวิจัยพบว่ากลวิธีที่พบมากที่สุด คือ กลวิธีการแปลแบบตรงตัว (ร้อยละ37.93) กลวิธีการแปลอื่นๆที่พบในงานวิจัย ได้แก่ กลวิธีการแปลแบบถอดความ (ร้อยละ27.59) กลวิธีการสร้างคำใหม่ (ร้อยละ13.80) กลวิธีการแปลแบบรวมความคิด (ร้อยละ 10.34) กลวิธีการแปลแบบแทนที่วัฒนธรรม (ร้อยละ6.90) และกลวิธีการแปลแบบการละ (ร้อยละ 3.4)

Title	A STUDY AND ANALYSIS OF STRATEGIES FOR TRANSLATING HUMOROUS SENTENCES IN THE SUBTITLES OF THE MOVIE "FRIEND ZONE BE CAREFUL….FRIEND END"
Author	Jirachaya Khamma
Advisor	Siriluck Narinrat
Academic Paper	Independent Study B.A. in English for International Communication, Rajamangala University of Technology Lanna Nan, 2023

ABSTRACT

The purpose of this research was to analyze strategies for translating humorous sentences in subtitles from Thai to English in the movie "Friend Zone Be careful..friends end" which had been translated into English by Aung Hmine and Nang Keinkham. The research tool used was a table for analyzing translation strategies based on the translation theory of Sara Hermansen and Cecilie Skou Andersen (2016) which defines ten strategies. The results showed that the method of direct translation (37.93%) was the most widely used translation strategies. And the other translation strategies found in this research included paraphrase (27.59%), oblique translation (13.80%), condensation (10.34%), cultural substitution (6.90%) and omission (3.44%)

สารบัญ

บทที่ **หน้า**

1 บทนำ.. 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.. 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย.. 4

ขอบเขตของการวิจัย.. 5

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.. 5

นิยามศัพท์เฉพาะ.. 5

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.. 6

ความขบขันและประเภทของความขบขัน.. 6

กลวิธีการสร้างความขบขัน.. 11

ภาพยนตร์และการแปลบทใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน.. 16

กลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน... 19

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.. 31

3 วิธีดำเนินการวิจัย... 38

ประชากร 38

กลุ่มตัวอย่าง.. 38

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.. 38

การเก็บรวมรวมข้อมูล 39

การวิเคราะห์ข้อมูล.. 39

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ **หน้า**

4 ผลการวิจัย.. 41

5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.. 60

สรุปผลการวิจัย.. 60

อภิปรายผล... 61

ข้อเสนอแนะ.. 63

บรรณานุกรม... 64

ประวัติผู้วิจัย.. 68

สารบัญตาราง

ตาราง **หน้า**

1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขัน ภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน... 42

2 แสดงค่าความถี่และร้อยละของกลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน... 59

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความขบขัน (Humour) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งได้ว่า มุกตลก (The Comic/Joke) หมายถึง สิ่งที่ให้ความสนุก ความรื่นเริง สร้างรอยยิ้ม และเสียงหัวเราะให้กับมนุษย์ (Vandaele, 2010, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) อารมณ์ขันเป็นสภาวะทางอารมณ์ที่สังเกตเห็นได้จากพฤติกรรมและเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ คนที่มีอารมณ์ขันจะเป็นคนที่ไม่เคร่งเครียดมีอารมณ์ที่ร่าเริงและมักจะเป็นคนที่มองโลกในแง่ดี แต่ในทางกลับกันกับคนที่ไม่มีอารมณ์ขันนั้นจะเป็นคนที่ตึงเครียด ใบหน้าที่บึ้งตึง และไม่ค่อยมีสังคมมากเท่ากับคนที่มีอารมณ์ขันเท่าไหร่ในทางการแพทย์นั้นยังมองว่าการหัวเราะนั้นสามารถเป็นยารักษาโรค เพราะการหัวเราะมีผลต่อกระบวนการสร้างภูมิคุ้มกันและลดฮอร์โมนที่มีผลต่อความเครียด โดยมีข้อมูลจากคณะวิจัย มหาวิทยาลัยแมรี่แลนด์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ได้ทำการทดสอบระบบการสูบฉีดของโลหิตจากอาสาสมัครหนุ่มสาวที่มีสุขภาพดีและแข็งแรง ทดสอบโดยการดูภาพยนตร์เศร้าและภาพยนตร์ตลกขบขัน ผลการวิจัยพบว่า อาสาสมัครที่ดูภาพยนตร์ตลกขบขันมีโลหิตที่สูบ ฉีด ไหลเวียนได้ดีเท่ากับผู้ที่ได้รับประทานยาช่วยลดไขมันในหลอดเลือด (กระดานสุขภาพ, 2549) นอกจากอารมณ์ขันจะมีประโยชน์ต่อด้านร่างกายแล้ว ยังมีประโยชน์ต่อด้านอื่นๆอีก เช่น ด้านการเรียน การทำงาน รวมไปถึงอารมณ์ขันนั้นยังสามารถช่วยให้สุขภาพจิตของเรานั้นดีขึ้นอีกด้วย

เนื่องด้วยความขบขันเป็นสิ่งที่สำคัญต่อมนุษย์ความขบขันจึงได้รับการพัฒนามาสู่ภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมนั้นได้เพลิดเพลินและคลายเครียดในเวลาเดียวกัน ภาพยนตร์เป็นความบันเทิงประเภทหนึ่งที่ได้รับความนิยมเป็นเวลานานนับตั้งแต่สมัยที่เริ่มฉายภาพยนตร์ขาวดำจนถึงสมัยปัจจุบันที่มีการผสมผสานเทคนิคด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิกเพื่อเพิ่มอรรถรสในการชม (ปวิตรา อุราธรรมกุล, 2556) โดยประเภทของภาพยนตร์นั้นมีหลายหลายแนวไม่ว่าจะเป็น แนวระทึกขวัญ สยองขวัญ ไซไฟ แฟนตาซี สารคดี หรือ แนวตลกคอมเมดี้ ฯลฯ ทำให้มีผู้คนชื่นชอบในภาพยนต์มากขึ้นและด้วยเหตุนี้ค่ายภาพยนตร์ต่างๆ จึงได้ผลิตภาพยนตร์เป็นจำนวนมากเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้คนวงการภาพยนตร์ไทยก็มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกันไม่ว่าเป็นคุณภาพของภาพยนตร์ เนื้อเรื่องที่มีความหลากหลายเพื่อให้ผู้ชมได้มีอรรถสในการดู ปัจจุบันความนิยมในการชมภาพยนตร์

ตลกของคนไทยก็มีเพิ่มขึ้นมากเช่นเดียวกันหลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ามานั้นภาพยนตร์ที่นิยมในประเทศไทยมากที่สุดจะเป็นภาพยนตร์ประเภทตลกคอมเมดี้ รองลงมาจะเป็นภาพยนตร์ประเภทไซไฟ และเป็นภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญสยองขวัญ ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงทำให้ค่ายต่างๆได้ผลิตภาพยนตร์แนวตลกคอมเมดี้มากขึ้นเช่นเดียวกัน แต่ก็มีเพียงไม่กี่ค่ายที่ผู้คนยอมรับในเรื่องผลงานภาพยนตร์ตลก คือ (GMM), ไทหับ, (GTH) ซึ่งค่ายเหล่านี้ผลิตภาพยนตร์ตลกหลายเรื่องและทำรายได้เกินหนึ่งร้อยล้าน เช่น รถไฟฟ้ามาหานะเธอ (2009), กวน มึน โฮ, (2010) ATM เออรัก เออเร่อ (2012), พี่มาก...พระโขนง (2013) และเรื่อง Friends Zone ระวังสิ้นสุดทางเพื่อน (2562)

โดยส่วนใหญ่ภาพยนตร์ของไทยในปัจจุบันนั้นเป็นที่นิยมทั้งในไทยและต่างประเทศโดยเฉพาะประเภทภาพยนตร์ตลกคอมเมดี้ จะสังเกตุได้จากที่ผ่านมาภาพยนตร์ของไทยแนวตลกคอมเมดี้ได้เข้าชิงรางวัลต่างๆในต่างประเทศยกตัวอย่างจากปีที่ผ่านมา เช่นภาพยนตร์เรื่อง ฮาวทูทิ้ง..ทิ้งอย่างไรไม่ให้เหลือเธอ (2020) ที่ได้รับคัดเลือกให้เป็นตัวแทนในเวทีออสการ์ครั้งที่93 (Spring, 2020) ดั้งนั้นภาพยนตร์ของไทยจึงจำเป็นที่จะต้องมีบทบรรยายภาษาอังกฤษ (English subtitle) สำหรับผู้ชมชาวต่างชาติในประเทศไทยและผู้ชมชาวต่างชาติในต่างประเทศที่มีความนิยมและชื่นชอบภาพยนตร์ของไทยดั่งที่ Borell (2000) ได้กล่าวไว้ว่าการแปล บทบรรยายใต้ภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งสำคัญ และจำเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์เชิงขบขันที่ผู้วิจัยจะต้องศึกษาและถ่ายทอดความขับขันให้ออกมาตรงกับภาษาต้นทางมากที่สุดเนื่องด้วยเหตุผลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าบทใต้ภาพยนตร์ก็เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบันที่ผู้ผลิตภาพยนตร์นั้นจะต้องใส่ใจในเรื่องบทบรรยายใต้ภาพยนตร์อีกด้วย บทบรรยายใต้ภาพยนตร์ หมายถึง ข้อความที่ปรากฏพร้อมกับสื่อภาพโดยทั่วไป จะปรากฏเป็นตัวอักษรอยู่ด้านล่างของภาพยนตร์ที่มีเสียงประกอบ มักเป็นภาษาปลายทางของผู้ชมหรืออาจเป็นภาษาเดียวกับบทสนทนาที่ใช้ในภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมปลายทางเข้าใจสิ่งที่ตัวละครในภาพยนตร์พูดได้อย่างถูกต้องการแปลบทบรรยายให้มีประสิทธิภาพจะต้องทำให้ผู้ชมปลายทางมีความเข้าใจตรงกับผู้ชมต้นทางและสำหรับภาพยนตร์เชิงขบขันจุดประสงค์หลักของการแปลบทบบรรยายคือ การแปลให้ผู้ชมปลายทางรู้สึกขบขัน นักแปลจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงประเด็น ทางภาษาและประเด็นทางวัฒนธรรมอย่างพิถีพิถันตามที่ Vandaele (2010, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) ได้กล่าวไว้

ในการแปลมุขตลกในภาพยนตร์ในบทบรรยายไทยเพื่อทำเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษผู้แปลต้องมีความรู้เข้าใจองค์ประกอบที่ใช้ในการสื่อความหมายหรือนำเสนอความตลกซึ่ง Attardo (1994) กล่าวไว้ว่าการวิเคราะห์ประเภทความขบขันและกลวิธีการสร้างความขบขัน ถูกจำแนกออกเป็น 3

ประเภท ได้แก่ 1. ทฤษฎีความไม่เข้ากัน ที่กล่าวถึง ความขบขันอันเกิดจากความขัดแย้งกับความจริง การยอมรับทางสังคม หรือ สิ่งที่ควรจะเป็น 2. ทฤษฎีความเหนือกว่า ที่กล่าวถึง ความขบขันอันเกิดความรู้สึกที่มีชัยเหนือกว่าผู้อื่น และ 3. ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย ที่กล่าวถึงความขบขันอันอันเกิดจากความเครียดที่มีมากจนเกินไปและแปรเปลี่ยนความเครียดส่วนเกินนั้นให้กลายเป็นความตลกประเภทความขบขันทั้งสามเกิดขึ้นจากกลวิธีการสร้างความขบขันที่มีทั้งหมด 12 วิธีได้แก่ คำคม การเลียนแบบ การประชดเหน็บแนม มุกตลก การล้อเลียน ความไร้แก่นสาร การเล่นตลก การเล่นคำ การแดกดัน การเสียดสี การหยอกล้อ และการทำตามอารมณ์

นอกจากนี้ ในการศึกษา เรื่อง การวิเคราะห์การแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ เรื่อง กวน มึน โฮ และ พี่มาก...พระโขนง ของ อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ยังพบว่าประเภทความขบขันและกลวิธีการสร้างความขบขันในภาษาไทยและภาษาอังกฤษมีปรากฏเหมือนกันแสดงให้เห็นว่าผู้แปลพยายามรักษารูปแบบความขบขันของต้นฉบับไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ งานวิจัยของ วลัยกรวิริยะ บันต์ศิริ (2552) ชี้ให้เห็นว่าลักษณะความขบขันในสื่อภาพยนตร์ต่างประเทศมี 2 ประเภทคือ ความรู้สึกเหนือกว่ากับความไม่เข้ากัน สอดคล้องกับสื่อภาพยนตร์ขบขันในประเทศไทย โดยงานวิจัยของ พฤทธ คุภเศรษฐศิริ (2555) ชี้ให้เห็นว่าลักษณะความขบขันในภาพยนตร์มีอยู่ 2 ประเภทได้แก่ ความรู้สึกเหนือกว่ากับความไม่เข้ากันทำให้เกิดสมมุติฐานว่า ความขบขันสามารถแปลได้เนื่องจากประเภทความขบขันของทั้งสองภาษาเหมือนกัน แต่อย่างไรก็ตามปัญหาในการแปลความขบชัน สามารถจำแนก ได้ 3 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะแรก คือ ปัญหาทั่วไป อันเป็นความขบชันที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจและรู้สึกขบขันได้ในภาพยนตร์ ปัญหาลักษณะนี้มัก ประกอบด้วยท่าทางของตัวละครที่แสดงความขบชันอย่างชัดเจน และมีการใช้ภาษาที่ไม่ซับซ้อน รองลงมาเป็นลักษณะที่สอง ปัญหาเชิงภาษาศาสตร์อันเป็นความขบขันที่เกิดจากการพลิกแพลงภาษา เช่น การเล่นคำ และลักษณะสุดท้าย คือ ปัญหาเชิงสังคมและวัฒนธรรม อันเป็นความขบขันที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ของผู้คนในสังคม ผู้ที่อยู่ในสังคมเดียวกันเท่านั้นจึงสามารถเข้าใจความขบขันนั้นได้ ดังนั้นผู้แปลจึงใช้กลวิธีการแปลที่หลากหลาย ในการถ่ายทอดความขบขัน (อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559)

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะศึกษาค้นคว้าวิเคราะห์กลวิธีการแปลบทบรรยายภาษาไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษเชิงขบขันซึ่งในการดำเนินการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่อง ทฤษฎีการสร้างความขบขัน, ประเภทความขบขันตลอดจนกลวิธีสร้างความขบขันที่ทำให้ฉากในภาพยนตร์ตลกทั้งในภาษาต้นทางและในภาษาปลายทาง และ กลวิธีการแปลแปลบทบรรยายใต้

ภาพยนตร์เชิงขบขันจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษที่สามารถถ่ายทอดความขบขันได้ใกล้เคียงต้นฉบับ เพื่อให้มีความรู้เพียงพอที่จะนำไปวิเคราะห์จากบทบรรยายไทยและบทบรรยายภาษาอังกฤษในการถ่ายทอดความหมายเชิงขบขัน และสามารถ สรุปกลวิธีการแปลที่ใช้ในการถ่ายทอดความขบขันในภาพยนตร์เรื่อง Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อนซึ่งเป็นภาพยนตร์จากค่าย GDH เป็นภาพยนตร์ไทยแนวโรแมนติก-คอมเมดี้ ที่กำกับโดยชยนพ บุญประกอบ ซึ่งได้ทำผลงานภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น เรื่อง SuckSeed ห่วยขั้นเทพ และ เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ สาเหตุที่ผู้วิจัยได้นำเรื่อง Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน มาศึกษาวิเคราะห์นั้นเพราะภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนต์ที่มีชื่อเสียงกวาดความนิยมทั่วเอเชียและยังถูกนำไปฉายในประเทศต่างๆ ทั่วโลกอีกด้วย ซึ่งภาพยนต์เรื่องนี้มียอดจำหน่อยบัตรเข้าชมสูงสุดเป็นอันดับ 2 ในปี พ.ศ. 2562 (Marketeer, 2562) ในประเทศไทย ซึ่งยอดจำหน่ายตั๋ว 885,000+ ใบ ในภาพยนตร์ Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน ยังได้รับรางวัล Special Mention of the Jury จากเทศกาลภาพยนตร์เอเชียเมือง Vic (Festival Nits de cinema oriental de Vic) แคว้นคาตาโลเนีย ประเทศสเปน ประจำปี 2020 Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการ และถูกกล่าวถึงเป็นพิเศษ (Special mention) ในเรื่องของความสดใหม่ ความทันสมัยเป็นภาพยนตร์ที่เล่าถึงการแก้ไขความสัมพันธ์ได้อย่างโรแมนติก อีกทั้งภาพยนตร์เรื่องนี้ ยังเข้าฉายในประเทศจีนและทำรายได้ ราวๆ 224.47 ล้านบาท และภายในเร็วๆนี้จีนวางแผนที่จะซื้อลิขสิทธิ์ "เฟรนด์โซน ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน" เตรียมรีเมคเอาใจเหล่าเฟรนด์โซนชาวจีนและกำลังจะถูกสร้างเป็นภาพยนตร์รีเมคโดย Enlight Pictures ค่ายภาพยนตร์ใหญ่ของจีนเร็วๆ นี้ดังนั้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone ระวัง.. สิ้นสุดทางเพื่อน มาเป็นกรณีศึกษาประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนต์วิเคราะห์กลวิธีการแปลและสามารถถ่ายทอดความขบขันได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับได้มากที่สุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษที่สามารถถ่ายทอดความขบขันได้ใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุด

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกประโยคขบขันในภาพยนตร์เรื่อง Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน ซึ่งศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการแปลมุขตลกขบขันจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษซึ่งผู้วิจัยใช้แนวคิดและทฤษฎีกลวิธีการแปลประโยคขบขันของ Hermansen & Andersen (2016)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษากลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันภาษาอังกฤษ ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อนแปลโดย Aung hmine และ Nang keinkham จะเป็นประโยชน์แก่ ผู้เรียน ผู้ทำงาน และผู้ที่สนใจด้านกลวิธีการแปล สามารถนำหนักการกลวิธีการแปลที่ค้นพบในงานวิจัยครั้งนี้ ไปยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการทำงานแปลของตนเองได้

นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพยนตร์เรื่อง Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน

Subtitles หมายถึง บทบรรยายใต้ภาพยนตร์ที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอในช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องไปและบทแปลภาษาอังกฤษที่แสดงประโยคขบขันในภาพยนตร์เรื่อง Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษากลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน เรื่อง Friends Zone ระวังสิ้นสุดทางเพื่อน ในแอปพลิเคชั่น Disney+ Hotstar จากบรรยายต้นฉบับภาษาไทยและบทบรรยายภาษาอังกฤษซึ่งมีเอกสารงานวิจัยและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. ความขบขันและประเภทของความขบขัน
2. กลวิธีการสร้างความขบขัน
3. ภาพยนตร์และการแปลบทใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน
4. กลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความขบขันและประเภทของความขบขัน

อารมณ์นั้นเป็นความนั้นเป็นความรู้สึกทางอารมณ์อย่างหนึ่งของมนุษย์ในลักษณะกระตุ้นให้เกิดความขบขันหรือหัวเราะโดยอารมณ์นั้นถือเป็นเครื่องผ่อนคลายความเครียดและเป็นผลดีที่มีคุณค่าต่อสุขภาพจิตขิงมนุษย์ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของ Freud (2017, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) ที่ได้กล่าวถึงความหมายของอารมณ์ไว้ว่า อารมณ์ขันเป็นลักษณะที่เป็นกระบวนการผ่อนคลายความเครียดของจิตใจและความคิดที่เหนื่อยล้าอึดอัดเพราะจะต้องอยู่ในกรอบของความถูกต้องหรือความยับยั้งช่างใจแต่เมื่อเรามีอารมณ์ขันความเครียดก็จะผ่อนคลายและทำให้เกิดความสนุกสนานเข้ามาแทนที่ และในงานวิจัยของ Martin (2007) ยังได้กล่าวถึงความหมายของอารมณ์ขันไว้อีกว่า อารมณ์ขันหมายถึงสิ่งใดก็ตามที่ทำให้ผู้คนหัวเราะหรือน่าขบขันหรือความสามารถในการรับรู้ถึงสิ่งที่ตลกเกี่ยวกับสถานการณ์หรือบุคคลอะไรก็ตามที่เชิญชวนให้หัวเราะถือเป็นอารมณ์ขัน ถึงแม้จะมีนักวิจัยหลายคนได้นิยามถึงความหมายของอารมณ์ไว้ได้มากมาย แต่ความหมายของอารมณ์ขันก็เป็นไปในทิศเดียวกันโดยบุคคลทั้ง 2 ได้นิยามความหมายของอารมณ์ขันไว้สอดคล้องกัน จะเห็นได้ว่าอารมณ์ขันนั้นเป็นเรื่องปกติของมนุษย์ที่สามารถแสดงออกด้วยการหัวเราะเมื่อต้องพบเจอกับความสนุกสนานอีกทั้งอารมณ์ขันนั้นยังช่วยผ่อนคลายความเครียดของมนุษย์ได้ดีอีกด้วย

เมื่อนิยามถึงความหมายของอารมณ์นั้นนักวิชาการหรือนักจิตวิทยาหลายคนจึงต้องการที่จะศึกษาที่มาของความขบขันว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร เหตุใดจึงเกิดขึ้น และมีผลอย่างไรต่อการหัวเราะ นักปรัชญามีแนวคิดในเรื่องของทฤษฎีของความขบขันที่แตกต่างมากมายดังที่ Aristotle และ Plato เชื่อในทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority) ที่กล่าวว่าความขบขันเป็นเรื่องหรือการกระทำที่ไม่ดี เนื่องจากความขบขันเกิดขึ้นจากความทุกข์ความผิดพลาดของผู้อื่น เหมือนกับ Quintilian (อ้างถึงใน อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559) ที่มองว่า เรื่องตลกเป็นการดูถูก และไม่ได้ทำให้เกิดความขบขันเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ก่อให้เกิดความโกรธ ความอับอายต่อบุคคลอื่นด้วย เรื่องของความตลกขบขันนั้นอาจมาจากกระกระทำที่ไม่ได้คิดไตร่ตรองของบุคคลคลหนึ่ง และเรื่องราวนั้นเป็นเหตุการณ์จริง ทำให้ผู้กระทำผิดเกิดความอับอายมากยิ่งขึ้น ดังนั้นบุคคลทั้ง 3 ได้มองว่า เรื่องตลกนั้นจึงเปรียบเสมือนการเยาะเย้ย ในทางกลับกัน Freud (2017) เชื่อว่า ความขบขันเป็นสิ่งที่ดี เป็นกลไกที่ช่วย คลายเครียดได้ เขาเชื่อในทฤษฎีการปลดปล่อย (release theory) ที่กล่าวว่าความขบขันเป็นสิ่งที่ ได้มาจากการกักเก็บความเครียดเอาไว้ แล้วค่อยปลดปล่อยอารมณ์ขันออกมาอย่างเต็มที่ในตอนท้าย และอย่างที่กล่าวมาในทฤษฎีความขบขันได้มีการให้ความหมายต่างๆ กันออกไปอย่างกว้างขวาง แต่ทว่าทฤษฎีที่มีหลายประเภทกลับมีความหมายคล้ายคลึงและสอดคล้องกันถึงแม้ว่าชื่อของทฤษฎีจะต่างกันออกอย่างไรก็ตามประเภทของความขบขันจะมีอยู่ 3 ประเภทได้แก่

1. ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity theory)
2. ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority theory)
3. ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย (Release theory)

ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity theory)

โดยตามคำนิยามของ ญาดา ชาญบัญชี (2551) ทฤษฎีความไม่เข้ากัน หมายถึง ความขบขันที่เกิดขึ้นจากความไม่สอดคล้องกันของเหตุการณ์หรือความคิด กล่าวคือ เป็นสถานการณ์ที่ผิดไปจากธรรมเนียมเดิมหรือผิดไปจากมาตรฐานทางสังคม อาจเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยไม่ถูกกาลเทศะกล่าวได้ว่าเป็นทฤษฎีที่เรียบง่ายและธรรมดาที่สุด Morreall (1983) ยังได้ให้ความหมายของทฤษฎีความไม่เข้ากันไว้ว่ามนุษย์อาศัยอยู่บนโลกที่เต็ม ไปด้วยระเบียบทางสังคมจะรู้สึกขบขันเมื่อพบกับเหตุการณ์ที่ไม่ได้เป็นไปตามระเบียบทางสังคมนั้น ในบทวิจัย อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ได้ยกตัวอย่างไว้ว่าในระหว่างที่นักเรียนกำลังใช้สมาธิในการทำข้อสอบอย่างเคร่งเครียดมีเสียงดังขึ้นมาว่า ปู๊ด ซึ่งมี

นักเรียนคนหนึ่งได้เผลอผายลมออกมา เพื่อนในห้องต่างหันมองที่นักเรียนคนนั้นเป็นตาเดียว ทุกคนหัวเราะกันโดยมิได้นัดหมาย แม้แต้คุณครูผู้คุมสอบยังหลุดยิ้มออกมา จากตัวอย่างนี้ เหตุการณ์โดยทั่วไปทางสังคมในห้องสอบต้องมีแต่ความเงียบและเคร่งเครียด แต่เมื่อมีนักเรียนคน หนึ่งผายลมออกมา ซึ่งเป็นการกระทำที่ไม่สอดคล้องกับมาตรฐานทางสังคม เป็นสิ่งที่ไม่ถูกกาลเทศะ แม้ว่านักเรียนคนดังกล่าวไม่ได้มีความตั้งใจให้เกิดขึ้น ทำให้เหตุการณ์นี้กลายเป็นเหตุการณ์ตลก แต่อย่างไรก็ตาม Quintilian (อ้างถึงใน อนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) มองว่าความขบขันภายในทฤษฎีนี้เป็นสิ่งที่ไม่สมควรหรือเป็นสิ่งที่ไม่ดี เนื่องจากอารมณ์ประเภทนี้อาจก่อความทุกข์ให้กับผู้อื่น กระทำแบบนี้นั้นอาจทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความรู้สึกโกรธ หรือ เกิดความอับอาย เมื่อโดนผู้อื่นหัวเราะจากการกระทำของตนเองสะท้อนให้เห็นว่าทฤษฎีประเภทนี้เป็นความขบขันที่ได้มาจากความทุกข์ของคนอื่น จากการยกตัวอย่างในข้างตนตามที่ อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ได้ยกอย่างไว้

ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority theory)

ตามคำนิยามของ ญาดา ชาญบัญชี (2551) กล่าวว่าแนวคิดของทฤษฎีนี้ คือ การมีชัยเหนือผู้อื่น เป็นความขบขันที่ได้มาจากความรู้สึกที่เหนือกว่าบุคคลอื่น ซึ่งสอดคล้องกับบทวิจัยของอนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ที่ได้สรุปทฤษฎีความเหนือกว่าไว้ว่า ทฤษฎีนี้เกิดขึ้นภายใต้สถานการณ์การเปรียบเทียบ ทั้งการเปรียบเทียบตนเองกับ ผู้อื่นหรือกับตนเองในอดีตก็ได้ โดยส่วนมากทฤษฎีนี้มีความสัมพันธ์ทางสถานภาพในสังคม ภาษาถิ่น หรือวัฒนธรรมที่ต่างกัน เช่น การล้อสำเนียงภาษาถิ่น Morreall (2012) ยังได้กล่าวถึงทฤษฎีไว้อีกด้วยว่า ทฤษฎีนี้ไม่จำกัดว่าต้องเปรียบเทียบกับ มนุษย์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น สามารถเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นได้ด้วย เพราะความขบขันไม่ได้เกิดขึ้นกับ มนุษย์เพียงอย่างเดียว การเปรียบเทียบสามารถเกิดขึ้นกับสิ่งของ หรือสัตว์ได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น Dog Thinks Through A Problem สุนัขตัวหนึ่งต้องการคาบกิ่งไม้ ข้ามสะพานแต่กิ่งไม้นั้นยาวเกินกว่าความกว้างของสะพาน สุนัขตัวนั้นพยายามอยู่หลายครั้งจนหาวิธี คาบกิ่งไม้แบบเอียงข้ามสะพานได้ในที่สุด เมื่อลองเปรียบเทียบตนเองกับพฤติกรรมของสุนัขแล้วจะเห็นว่าการนำกิ่งไม้ข้ามสะพานเป็นเรื่องที่มนุษย์สามารถทำได้ง่ายกว่าการที่สุนัขคาบกิ่งไม้ข้ามสะพาน แต่ด้วยความที่สุนัขเป็นสัตว์ทำให้ผู้ชมรู้สึกเอ็นดูและขบขันกับพฤติกรรมของสุนัขตัวนี้ขึ้นมา ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สรุปทฤษฎีนี้ไว้ว่า ทฤษฎีความเหนือกว่า เป็นการชนะหรือเหนือกว่าบุคคลอื่น เมื่อตนเองนั้นเห็นผู้อื่นด้อยกว่าก็จะเกิดความภูมิใจในตนเองขึ้นมาอย่างทันที และก่อให้เกิดเป็นความรู้สึกขบขันต่อผู้ที่มองว่าด้อยกว่าตนเอง คนเราจะ

หัวเราะเยาะความโชคร้ายของผู้อื่น เพราะความโชคร้ายของผู้อื่นนั้นคือนัยแห่งความด้อยกว่าของคนผู้นั้น และนั่นทำให้เรารู้สึกเหนือกว่าจึงหัวเราะออกมา

ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย (Release theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการหัวเราะและการยิ้มเป็นสัญลักษณ์ ของความโล่งใจ ซึ่งเป็นการผ่อนคลายอย่างหนึ่งที่เกิดจากการพยายามกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ประสบความสำเร็จ ตามคำนิยามของ ญาดา ชาญบัญชี (2551) ได้กล่าวว่า แนวคิดของทฤษฎีนี้คือการปลดปล่อยพลังงานที่อยู่ในสภาพของความตึงเครียด ผ่านอารมณ์เชิงบวก ทำให้พลังงานนี้แปรเปลี่ยนเป็นการหัวเราะ Freud เป็นนักปรัชญาที่กล่าวถึงทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลายได้อย่างละเอียดที่สุด โดยแบ่งสถานการณ์ของการหัวเราะเป็น 3 ประเภท ระบุไว้ใน Morreall (2012) ได้แก่ มุกตลก (Jokes), อาการเคลื่อนไหว (The comic) และ ความขบขัน (Humour)

การหัวเราะจากมุกตลก (jokes) ญาดา ชาญบัญชี (2551) ได้พูดถึงการหัวเราะจากมุกตลกนั้นเป็นหัวเราะที่การปลดปล่อยพลังงานทางจิตโดยปกติถูกจำกัดจากศีลธรรมทางสังคมความประพฤติทางสังคม เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์เกลียด ความต้องการทางเพศ การใช้คำหยาบคาย ตลกประเภทนี้มักเป็นมุกตลกเชิงลามก เชิงหยาบคาย Klassen (2014) ได้ยกตัวอย่างของ Freud ไว้ว่า หากเรากำลังหัวเราะกับเรื่องต้องห้ามหรือเมื่อมีคนพูดอะไรบางอย่างที่พวกเขาไม่ควรทำ (ฉันนึกถึงเกมที่ฉันเล่นในสนามโรงเรียนซึ่งเราแต่ละคนตะโกน "องคชาต" ให้ดังที่สุดเท่าที่จะทำได้และทุกคนก็หัวเราะกัน) ซึ่งการยกตัวอย่างนี้ทำให้สอดคล้องกับความหมายของ ญาดา ชาญบัญชี (2551) ดังที่กล่าวไว้

การหัวเราะจากอาการเคลื่อนไหว (The comic) การหัวเราะเป็นพลังงานที่ผ่าน กระบวนการทางความคิด ตามแนวคิดของ Freud (2017) พลังงานรูปแบบนี้คือพลังงานที่ถูกกักเก็บไว้และจะถูกนำออกมาใช้เพื่อทำความเข้าใจกับบางสิ่ง เช่น การแสดงของตัวตลกใบ้มนุษย์ใช้พลังงานส่วนมากเพื่อทำความเข้าใจกับท่าทางของตัวตลกใบ้

การหัวเราะในความขบขัน (Humour) พลังงานที่เก็บไว้ในความขบขันเป็นความรู้สึกที่ถูกปล่อยออกมาอย่างทันทีเมื่อมีเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้น แล้วเกิดความรู้สึกต่างๆ เช่น โกรธ ตกใจ สงสารตามปกติมนุษย์วิสัย แต่เหตุการณ์นั้นกลับจบลงแบบหักมุมทำให้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นก่อน หน้าเป็นพลังงานสะสมที่มากเกินจึงถูกปลดปล่อยออกมาเป็นการหัวเราะในที่สุด Morreall (2013) ยกตัวอย่างจากซีรีย์เรื่อง Hormones วัยว้าวุ่น Season 1 ตอนที่ 10 ตัวละครชื่อสไปรท์พยายามทำให้ เพื่อนที่อมทุกข์ร่าเริงขึ้นด้วยการเล่าเรื่องให้ฟังในตอนที่เพื่อนกำลังรับประทานบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปอยู่

“กินมาม่ามากๆ อ่ะ ไม่ดีนะ คือมีข่าวมาว่า มาม่าทำให้คนตาย เรารู้จักกับรุ่นพี่คนหนึ่งเขาเป็นนักเรียนแพทย์ติดมาม่ามาก เพราะเรียนหนัก กินเช้า กินกลางวัน กินเย็น อ่านหนังสือตอนกลางคืนดึกๆ ก็กิน กินหนักมาก แล้วนี่ล่าสุดเพื่อนพี่เขาก็มาบอกว่าพี่เขาตายเพราะมาม่า เราอยากรู้เรื่องมาก ก็เลยไปสืบมา ไม่อยากจะเชื่อเลยพี่เขาตายเพราะมาม่าจริงๆ ” เพื่อนของสไปรท์ตกใจ เข้าใจว่าการรับประทานบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปสามารถทำให้คนตายได้ จนกระทั่งได้ยินประโยคนี้ “คือวันนั้น พี่เขาข้ามถนนไปซื้อมาม่า แล้วรถชนตาย” และความตกใจก็แปรเปลี่ยนเป็นการหัวเราะ

ดังที่กล่าวมาทั้งหมดทฤษฎีทั้ง 3 ทฤษฎีนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์เชิงขบขันทั่วโลกแต่ประเภทความขบที่นิยมและพบเจอในภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทยมากที่สุดคือ 3 ทฤษฎีนี้ ได้แก่ ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (Incongruity theory), ทฤษฎีความเหนือกว่า (Superiority theory) และ ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย (Release theory) (พฤทธิ์ ศุภเรษฐศิริ, 2555) ซึ่งถือได้ว่าประเภทของความขบขันที่อยู่ในภาพยนตร์ต่างประเทศก็สามารถเกิดขึ้นได้กับภาพยนตร์ไทยเช่นเดียวกันในทางกลับกันนั้นประเภทความขบขันนั้นที่อยู่ในภาพยนตร์ไทยก็สามารถเกิดขึ้นในภาพยนตร์ต่างชาติเช่นเดียวและทฤษฎีเหล่านี้จะช่วยให้ที่มาแนวคิดและความเข้าใจเรื่องกลวิธีการสร้างความขบขันที่จะกล่าวในส่วนต่อไป

กลวิธีการสร้างความขบขัน

กลวิธีการสร้างความขบขันคือวิธีการที่จะสื่ออารมณ์ขันให้ผู้อ่านข้อความมีความรู้สึกตลกขบขันขึ้นมา นักวิจัยต่างใช้ชื่อเรียกไม่เหมือนกัน เช่น การใช้ภาษาขัดแย้ง การใช้ภาษาเฉพาะกลุ่ม การใช้ความเปรียบ การกล่าวเกินจริง การล้อเลียน แต่ Attardo (1994) รวบรวมและจำแนกกลวิธีการสร้างความขบขัน 12 วิธี ได้แก่

1. คำคม (Bon mots)
2. การเคลื่อนไหว (Comics)
3. การประชดเหน็บแนม (Ironies)
4. มุกตลก (Jokes)
5. การล้อเลียน (Mocks)
6. ความไร้แก่นสาร (Nonsenses)
7. การเล่นตลก (Practical jokes)
8. การเล่นคำ (Puns)
9. การแดกดัน (Sarcasms)
10. การเสียดสี (Satires)
11. การหยอกล้อ (Teases)
12. การทำตามอารมณ์ (Whims)

กลวิธีการสร้างความขบขันนั้นมีทั้งหมด 12 กลวิธีดังนี้

1. **คำคม (Bon mot)** ถ้อยคำที่หลักแหลมชวนให้คิดหรือถ้อยคำ หรือข้อความที่มีความหมายอยู่ในตัวโดยการกล่าวซ้ำคำบางคำในข้อความนั้นๆ (อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559) ได้ให้ความหมายไว้ว่าความขบขันเกิดขึ้นได้เมื่อประโยคพูดเป็นส่วนหนึ่งของปฏิกิริยาต่อบริบทในสถานการณ์หนึ่งความตลกไม่ได้ยึดติดกับบริบทนั้นแต่ความตลกอยู่ในบริบทนั้นต่างหากและการเล่นคำคมนี้ส่งเสริมให้ความตลกในบริบทประสบความสำเร็จ เช่น บนเสื้อของตัวละครชายคนหนึ่งประดับด้วยเหรียญเรียงกันเป็นแถว เหรียญเหล่านั้นมีรูปลักษณ์เหมือนกัน ตัวละคร ชายคนนี้เป็นเจ้าหน้าที่ที่อยู่ในคาสิโนแห่งหนึ่ง ในเรื่อง เขาพูดขึ้นมาว่า “ผมเดิมพันด้วยเหรียญหนึ่ง เหรียญในรูเล็ต ... พอเลขที่ผมเลือกติดโพยขึ้นมา ผมก็ได้รับการแต่งตั้งให้ได้ 36 เท่าจากที่ผมเดิมพัน ไป” หากผู้ฟังไม่ทราบภูมิหลังของชายคนนี้ว่าเป็นเจ้าหน้าที่คาสิโน่ จะไม่เข้าใจในสิ่งที่เขาต้องการจะ สื่อว่าเขายกย่องตนเองเปรียบเหรียญคาสิโนเป็นเหรียญแห่งเกียรติยศ จนต้องประดับไว้บนเสื้อ แต่อย่างไรก็ตาม คำคมสามารถสร้างความตลกขบขันได้ เนื่องจากการใช้คำที่ซ้ำๆ กันได้และประโยคสามารถเชื่อมโยงกันได้ แต่ในทางเทคนิคแล้ว การใช้คำคม ไม่ได้สร้างความตลกเท่าที่ควรคำพูดที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดความขบขันได้ในประโยคเดียวต้องเป็นคำพูด ที่ผู้ฟังคาดไม่ถึง และสามารถปลดปล่อยผู้ฟังจากความเครียดได้ ดังนั้นคำคมจึงอยู่ใต้ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย (อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559)

2. **การเคลื่อนไหว (Comics)** คือ การสร้างความขบขันจากการเลียนแบบการกระทำของผู้อื่น เช่นวิธีการพูด วิธีการเดิน ยกตัวอย่างจากบทใต้ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษา เช่น เขายังลืมแฟนเก่าไม่ได้ แล้วบอกให้ผมรอในฐานะเพื่อนไปก่อน เหมือนหมาอะครับ ที่มันรักเจ้าของได้แค่คนเดียวเป็นพฤติกรรมของชายคนหนึ่งที่เลียนแบบพฤติกรรมของสุนัขที่มันรักแต่เจ้าของที่เลี้ยงดูมันมาตั้งแต่กำเนิด จากการยกตัวอย่างนี้ทำให้สอดคล้องกับความหมายของ Attardo (1994) ที่ได้ให้ความหมายของกลวิธีการเคลื่อนไหวไว้ว่า กลวิธีนี้จัดให้อยู่ตรงกลางของ 4 ขั้วผลลัพธ์ กล่าวคือการสร้างมุกตลกด้วยกลวิธีนี้ สามารถให้ผลลัพธ์ทางการเล่น สำบัดสำนวน ความสนุกสนาน ความตลกขบขัน และการเยาะเย้ย ถากถาง ผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับมนุษย์ สัตว์ หรือสิ่งที่เลียนแบบขึ้นมา แน่นอนว่าการเลียนแบบจำเป็นต้องมีการเปรียบเทียบกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งก่อน ผู้กระทำจึงสามารถเลียนแบบได้ ดังนั้นการเลียนแบบจึงอยู่ในทฤษฎีความเหนือกว่า ดังนั้นจึงสามารถสรุปกลวิธีได้ว่าการสร้างความขบขันจากการเลียนแบบการกระทำของผู้อื่นโดยการเลียนแบบนั้นจำเป็นต้องมีการเปรียบเทียบสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยสามารถเล่นสำนวน ความสนุกให้เกิดความตลกขบขันขึ้นได้

3. การประชดเหน็บแนม (Ironies) เป็นการพูดสิ่งที่ตรงข้ามกับความรู้สึกของผู้พูด หรือตรงข้ามกับความจริง อีกนัยหนึ่งคือสิ่งที่พูดกับสิ่งที่เป็นความจริงขัดแย้งกันเอง (Martin, 2007) ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ในเรื่อง เฟรน โซน ที่ผู้วิจัยได้ศึกษามายกตัวอย่างเช่น ชายคนหนึ่งได้พูดว่า “ดูมีเสน่ห์จริงๆ นะครับ” ในฉากนั้นกิ๊งร้องเพลงถึงท่อน “แล้วยังไงๆ พอดูรวมๆ แล้วมีเสน่ห์เหลือเกิน ไม่ต้องมาเขินฉันพูดจริงๆ เธอมีเสน่ห์มากมาย จะน่ารักไปไหน อยากจะได้แอบอิง” โดยทั้งที่กิ๊งนั้นร้องเพลงที่ไม่ไพเราะ แต่ชายคนนั้นกลับพูดว่า“ดูมีเสน่ห์จริงๆ นะครับ”ถือเป็นเรื่องที่ขัดแย้งกัน และการประชดเหน็บแนมเหล่านี้ทำให้เกิดความขบขันขึ้นมาได้ การสื่อสารในสิ่งที่ตรงข้ามกับความจริง ดังนั้นจึงอยู่ในทฤษฎีความไม่เข้ากัน กลวิธีการสร้างความขบขันจากการประชดเหน็บแนมมีความคล้ายคลึงกับการสร้าง ความขบขันแบบการแดกดันมาก สิ่งที่ต่างกันคือ ผลลัพธ์ของการประชดเหน็บแนมจะไม่ส่งผลเชิงลบมาก เท่ากับการแดกดัน (อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559)

4. มุกตลก (Jokes) คือ วิธีทำให้ขบขันเป็นได้ทั้งจากการพูด การกระทำ หรือ รูปภาพการ์ตูนที่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกถึงความขบขัน และความสนุกขึ้นมา มุกตลกมีส่วนประกอบ 3 ชนิดเรียกกันว่า การหัวเราะจากมุกตลก (Jokes), การหัวเราะจากอาการเคลื่อนไหว (The comic), การหัวเราะในความขบขัน (Humour) ตามที่ Morin ระบุไว้ใน Ermida (2008) ได้กล่าวไว้ ตัวอย่างเหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อคุณยายคนหนึ่งรู้สึกเหงาเปล่าเปลี่ยวมาก มีลูก ลูกก็ไม่ ดูแล มีหลาน หลานก็ไม่ใส่ใจ คุณยายจึงคิดฆ่าตัวตาย แต่จะฆ่าตัวตายด้วยวิธีไหน จะแขวนคอ ก็ไม่มี แรงผูกเชือก จะกระโดดตึกก็เดินขึ้นตึกไม่ไหว จะยิงตัวตายที่ศรีษะ ก็กลัวว่าหัวจะเละ ศพหน้าไม่สวย หลังจากครุ่นคิดอยู่นาน ในที่สุดคุณยายก็ตัดสินใจได้ว่าจะยิงที่หัวใจ แต่ไม่ทราบตำแหน่งของหัวใจ คุณยายจึงโทรไปปรึกษาคุณหมอ คุณยาย: “หมอๆ ยายขอถามหน่อย หัวใจอยู่ที่ตรงไหน” คุณหมอ: “อยู่ที่ใต้หัวนมด้านซ้ายครับ คุณยายถามทำไมครับ” คุณยาย: “ยายอยากรู้เฉยๆ ขอบใจมากนะหมอ” วันรุ่งขึ้น ลูกของยายทราบข่าวว่าคุณยายเสียชีวิตแล้ว ตกใจมากและรีบไปที่บ้านคุณ ยาย ถามเจ้าหน้าที่ ลูกของยาย: “แม่ผมตายได้ยังไงครับ” เจ้าหน้าที่: “คุณยาย แกยิงหัวเข่าซ้ายตัวเองตายนะครับ”จากตัวอย่าง คือกำหนดสถานการณ์ของคุณยาย ให้บริบทต่างๆ เช่น คำว่า “คุณยาย” ความรู้สึกของยาย จะฆ่าตัวตายอย่างไร และข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่งของหัวใจ คือประโยคคำถามที่ลูกของยายถามเจ้าหน้าที่ คือประโยคสุดท้ายที่เจ้าหน้าที่ตอบคำถามลูกของยายทำให้ผู้รับสารตีความได้ว่าหน้าอกของคุณยายยานมาก ถึงขนาดเข้าใจว่าหัวใจอยู่ที่หัวเข่าได้เลยกลายเป็นความตลกที่เกิดขึ้นจากมุกตลกนี้ มุกตลกมีการกำหนดสถานการณ์ ตั้งคำถาม และตอบคำถาม ส่วนใหญ่แล้วคำตอบจะเป็นสิ่งคาดไม่ถึง อีกนัยนึงคือเป็น

คำตอบที่หักมุมจากคำถาม ดังนั้นจะสรุปได้ว่า มุกตลกเป็นสิ่งที่เกิดจากคำพูด หรือการกระทำของคนๆ หนึ่ง ที่ทำให้ผู้ที่สนทนาด้วยหรือผู้ที่ได้อ่านข้อความนั้นรู้สึกตลกขบขันและหัวเราะออกมา

5. การล้อเลียน (Mocks) หมายถึง การล้อเลียนผลงาน อาจเป็นผลงานที่อยู่ใน รูปแบบของงานเขียน วีดีโอ เพลง หรือเป็นพฤติกรรม Raphaelson-West (1989, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) ให้คำนิยามของ กลวิธีการสร้างความขบขันนี้ว่า parody และมีประเด็นทางสังคมกับวัฒนธรรม เหตุการณ์ที่นำมา ล้อเลียนจำเป็นต้องเป็นเรื่องที่คนในสังคมรู้กันอย่างกว้างขวาง เช่น ข่าวเรื่อง “เก่ง วีโก้ กับ เก๋ง ยาริส” (ไทยรัฐ, 2559) ในเหตุการณ์นายเก่งอัดคลิปวีดีโอ โพสต์ออนไลน์ว่า “รถผมโดนชนท้าย แต่ผมจะโดน ทำร้ายขอความเห็นใจจากทุกคน เจอคนแบบนี้ ในสังคมแบบนี้ แย่มากครับ” แต่ภายหลังมีผู้อื่นนำ หลักฐานอุบัติเหตุมาเปิดเผย ว่าแท้จริงแล้ว นายเก่งเป็นคนขับรถถอยหลังชนคู่กรณีเนื่องจากโมโหที่ รถโดนเบียดแย่งเลน หลังจากนั้น มีคนให้ความคิดเห็นว่า “เจอคนแบบนี้ในสังคมแบบนี้ แย่มากครับ” เป็นการล้อเลียนประโยคที่นายเก่งพูดถึงคู่กรณี นอกจากนี้ ยังมีการพูดล้อเลียนพฤติกรรมข้างต้น โดย เตือนผู้ใช้รถมีสติว่า “ใจเย็นๆ อย่าไปทำให้รถคันหน้าเขาโมโห เดี๋ยวเขาถอยหลังมาชน” กลายเป็น เรื่องขบขันให้กับผู้ฟัง ผู้ที่สามารถเข้าใจและรู้สึกขบขันกับมุกตลกนี้ได้จึงต้องเป็นคนที่ได้ชมคลิปวีดีโอ ได้เห็นข่าวนี้แล้วเท่านั้น กล่าวโดยสรุปได้ว่าการล้อเลียนนั้นคือการสร้างผลงานเพื่อเลียนแบบ, ทำให้ขำขัน, หรือวิพากษ์วิจารณ์งานต้นฉบับ ซึ่งก็มักจะทำโดยอาศัยกลวิธีการเขียน สไตล์การพูด ฯลฯ มาเป็นแบบแผนหลักในการสร้างผลงานเพื่อล้อเลียน เพราะฉะนั้นแม้จะไม่ได้มีการ ‘เอ่ยถึงตัวผู้ล้อเลียนโดยตรง’ ผู้อ่านหรือเสพผลงานนั้นๆ ก็จะสามารถระลึกได้ว่า ‘นี่กำลังล้อใครอยู่’ นั่นเองดังนั้นจึงอยู่ในทฤษฎีความเหนือกว่าแม้การล้อเลียนจะถูกระบุว่าเป็นการสบประมาททางวาจาเพื่อให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อรู้สึกโดนเหยียดหยาม อับอาย แต่การล้อเลียนยังสามารถพบได้ทั้งด้านบวกและด้านลบ บางครั้งมีการใช้ความสนุกสนาน การเล่น หรือความขบขันเข้ามาประกอบกับการสื่อสาร จึงทำให้เกิดทางเลือกในการตีความของสารที่ได้รับมาตามที่ได้ยกตัวอย่างมาตามข้อความด้านบนที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างไว้

6. ความไร้แก่นสาร (Nonsenses) เป็นการสร้างความขบขันที่เกิดจากเรื่องไร้เหตุผล ไร้ตรรกะ ไม่สมเหตุสมผล ของมนุษย์ แต่โดยทั่วไปมนุษย์อยู่ในสังคมที่ต้องใช้เหตุและผลอยู่ตลอดเวลา (Ruch, 1998) ได้พูดถึงความไร้แก่นสารนี้ไว้อีกว่า กลวิธีสร้างความขบขันแบบไร้แก่นสารไม่ได้หมายความว่าผู้รับสารไม่เข้าใจเนื้อหา กลับกันผู้รับสารเข้าใจถึงสาระที่มีอยู่ และรู้สึกขบขันกับความคิดที่ไม่มีเหตุไม่มีผลดังกล่าว ข้อควรระวังคือ กลวิธีนี้จะไม่สร้างความรู้สึกเชิงลบให้กับผู้อื่น

(อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559) ได้ยกตัวอย่างเช่น 55555 5555 555 55 5 นี่เป็นการหัวเราะอย่างมีระดับผู้ส่งสารเขียนเลข 5 เรียงกันเหมือนในตัวอย่าง เป็นการเขียนที่ไม่สมเหตุสมผล ไม่สัมพันธ์กับการใช้งานในโลกแห่งความเป็นจริง จริงอยู่ที่ตัวเลข 555 ใช้ในการคุยเล่นกันผ่านเครือข่าย ทางสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต (social network) ให้กลายเป็นคำย่อของคำว่า "ฮ่า" สื่อถึงการเลียน เสียงหัวเราะ ทว่าโดยทั่วไปจะเขียนเพียง 555 เท่านั้นหรือถ้าตลกมาก จะเขียนเป็นเลข 5 เรียงติดกัน ยาวๆ "555555555555555"ไม่ได้เขียนเป็นเลข 5 เรียงกันเป็นแถวๆเหมือนในตัวอย่าง จะสรุปได้ว่าความไร้แก่นสารสามารถเป็นสิ่งที่สร้างความรู้สึกขบขันโดยมนุษย์ บางครั้งมนุษย์เองไม่ได้พอใจกับการที่จะต้องใช้หลักเหตุผลเสมอ และเมื่อมนุษย์รู้สึกคิดขัดแย้งกับสิ่งที่เป็นเหตุเป็นผล มนุษย์จะพอใจกับเรื่องที่ไร้แก่นสาร และกลายเป็นการหัวเราะ ความขบขันในที่สุด

7. **การเล่นตลก (Practical jokes)** เป็นการกระทำที่ทำให้เกิดความสนุกผู้ที่กระทำรู้สึกตลก กลวิธีนี้สามารถเรียกได้อีกอย่างว่าการแกล้ง วิธีที่ผู้แกล้งใช้กลั่นแกล้งเป็นวิธีที่ผู้ถูกแกล้งคาดไม่ถึงเพราะเป็น การกระทำที่ผิดไปจากมาตรฐานทางสังคม ดังนั้นการเล่นตลกจึงอยู่ในทฤษฎีความไม่เข้ากัน (อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559)

8. **การเล่นคำ (Puns)** การนำคำมาใช้ในคำประโยคโดยพลิกแพลงให้เกิดความหมาย อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ยังให้ความหมายของการเล่นคำคือ เป็นการสร้างความขบขันโดยใช้ลูกเล่นทางภาษา เช่น การใช้ คำที่เขียนและออกเสียงเหมือนกันแต่ความหมายไม่เหมือนกันการใช้คำที่ออกเสียงเหมือนกัน แต่ เขียนกับความหมายไม่เหมือนกัน การสัมผัสเสียง การสัมผัสอักษร การผสมและสร้างคำขึ้นมาใหม่ การใช้สำเนียงภาษาเพี้ยน การใช้ประโยชน์จากคำสะกดและการออกเสียงที่ไม่ลงรอยกัน การเล่นกับ รูปแบบทางไวยากรณ์ การใช้คำย่อและตีความคำย่อ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างประโยคจากภาพยนตร์ที่ศึกษามายกตัวอย่างเช่น เช้าฟาดผัดฟัก เย็นฟาดฟักผัด How much wood would a woodchuck chuck ? เป็นตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง Friends Zone ที่ในภาษาต้นทางจะเป็นการเลียนเสียงแต่ในฉบับแปลภาพยนตร์เป็นภาษาอังกฤษนั้นก็เป็นการเล่นเสียงเหมือนกัน แต่ความหมายฉบับแปลภาษาอังกฤษจะไม่เหมือนกับภาษาต้นฉบับ แต่ใช้คำที่ออกเสียงเหมือนกัน แต่ เขียนกับความหมายไม่เหมือนกัน ซึ่งตรงกับที่ อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ไว้ให้ความหมายไว้ว่าคือการเล่นเสียงคำที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกันนั้นเอง

9. **การแดกดัน (Sarcasms)** อาการที่กล่าวกระทบกระแทกหรือประชดประชันเพราะความไม่พอใจแต่ก็สามารถกลายเป็นความขบขันได้เนื่องจากผู้พูดไม่ได้หมายความ ในสิ่งที่พูดตามจริง เป็น

กลวิธีการสร้างความขบขันที่มีความหมายใกล้เคียงกันกับการประชดเหน็บแนม Martin (2007) ได้ให้ความหมายของการแดกดันไว้ว่า การแดกดันนั้นสามารถให้ผลลัพธ์ในเชิงของการเยาะเย้ยสร้างความขบขันแบบก้าวร้าว ล่วงละเมิดผู้อื่น หรือการต่อว่าผู้อื่น เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกขบขัน ยกตัวอย่างจากเรื่องไดอารี่ตุ๊ดซี่เดอะซีรีย์ที่ อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ได้ยกตัวอย่างไว้ เป็น ฉากตำรวจลาดตระเวนกำลังจับกุมกลุ่มกะเทย บทสนทนาระหว่างตำรวจกับกะเทยอ้วนร่างใหญ่ ตำรวจ: ตกลง เป็นกะเทยใช่ไหมกอล์ฟ: ผมแมนครับ ตำรวจ: ก็ดี นึกดูแล้ว อย่างคุณเนี่ยนะจะเป็นกะเทย เหมือนตุ่มใหญ่ๆ แล้วมีผมแปะ อยู่บนหัวอย่างนี้ ก็คงทุเรศน่าดูเลยนะ ฮ่าๆ กอล์ฟ: ... ในตัวอย่างบทสนทนา ตำรวจไม่ได้ตั้งใจจะด่าทอกอล์ฟ เพราะเข้าใจว่ากอล์ฟเป็น ผู้ชายแท้ แต่เรื่องกลับขัดแย้งกับความเป็นจริง เพราะกอล์ฟโกหกไปว่าตัวเองเป็นผู้ชาย และกอล์ฟที่ เป็นผู้ฟังรู้สึกเหมือนโดนถากถาง เป็นการแดกดันที่สร้างความขบขันให้กับผู้ชมการแดกดันมีการเปรียบเทียบเกิดขึ้น ในกรณีนี้ตำรวจเปรียบเทียบกอล์ฟกับกะเทยที่แต่งตัวเป็นผู้หญิง ดังนั้นการ แดกดันจึงอยู่ใต้ทฤษฎีความเหนือกว่า

10. การเสียดสี (Satires) คือ ศิลปะการเขียนที่ใช้กลวิธีทำเรื่องสำคัญให้กลายเป็น เรื่องขบขัน เพื่อเสียดสี ล้อเลียนความเขลาหรือความไม่ถูกต้องของมนุษย์และสังคม (ชาสินี สำราญ อินทร์, 2557 อ้างถึงใน อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559) ผู้วิจัยได้เลือกยกประโยคที่มีอยู่ในบทภาพยนตร์ที่ศึกษามาเช่น หน้าด้าน รู้ว่าเขามีลูกมีเมียอยู่แล้ว ยังจะมายุ่งอีก “ Shameless! You already knoe he has a family. and yet you still mess with him. โดยประโยคนี้เป็นการเสียดสีโดยผู้หญิงกับผู้หญิงพูดกล่าวถึงกันโดยแง่ลบ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ยังได้ให้คำอธิบายไว้ว่าการเสียดสีที่มีความสุ่มเสี่ยงที่จะพาดพิงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความเชื่อ หรือสิ่งต้องห้ามในบทปลายทาง การเสียดสีให้เกิดเรื่องขบขันโดยการพูดถึงวัวในทาง ลบ หรือเสียดสีเรื่องกลิ่นไม่พึงประสงค์หน้าบ้านของคนอินเดียสำหรับคนที่นับถือศาสนาฮินดูในประเทศ อินเดียเชื่อว่า วัวเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์และยังเชื่ออีกว่าการนำมูลวัวผสมน้ำแล้วราดลงหน้าบ้าน ถือเป็นการขับ ไล่สิ่งชั่วร้าย สำหรับประเทศไทย การเสียดสีเรื่องราชวงศ์หรือราชสำนัก ถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย การเสียดสีสภาพความเป็นไปในสังคมถือเป็นเรื่องที่คนในสังคมส่วนใหญ่ไม่ควรกระทำเป็นเรื่องเหนือความ คาดหมายที่ควรทำ ดังนั้นการเสียดสีจึงจัดอยู่ภายใต้ทฤษฎีความไม่เข้ากัน

11. การหยอกล้อ (Teases) เป็นพฤติกรรมการแสดงออกโดยทั่วไปที่ที่มนุษย์มักใช้ในการสร้างสีสันและความสนุกสนานไม่ว่าจะเป็นการทำหน้าทำตาหรือท่าทางประหลาดๆเพื่อล้อเลียนแม้กระทั่งการตั้งฉายาเพื่อให้เกิดความตลกขบขัน แต่ (Keltner, Capps, Kring, Young, Heerey et

al., 2001, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) ได้พูดถึงการหยอกล้อไว้ว่าการนำคำวิจารณ์มาใช้หยอกล้อผู้อื่น การหยอกล้อเกิดขึ้นเมื่อผู้กระทำเห็นว่าผู้ถูกกระทำมีความแตกต่างจากตน หรือจากคนอื่นๆในสังคม อย่างไรก็ตาม การหยอกล้อไม่ได้ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพียงอย่างเดียวเท่านั้น การหยอกล้อสามารถ ก่อให้เกิดความรุนแรง และความขัดแย้งได้ เช่น การหยอกล้อเรื่องสรีระรูปร่างของเด็ก ว่า “อ้วนๆ” เด็ก ที่ถูกล้ออาจรู้สึกว่าเป็นปมด้อย และไม่กล้าไปโรงเรียน หรืออาจรู้สึกเฉยๆ หัวเราะตามเพื่อน ทั้งนี้ขึ้นอยู่ กับเรื่องที่โดนล้อดังนั้นจึงอยู่ใต้ทฤษฎีความเหนือกว่า

12. การทำตามอารมณ์ (Whims) คือการทำตามอารมณ์ความคิดหรือความปรารถนาของตนเองที่เกิดขึ้นในทันที โดยเฉพาะความคิดหรือความปรารถนาที่แปลกและไม่สมเหตุสมผล (Pal, 2016) ได้ยกตัวอย่างของการทำตามอารมณ์ดังนี้ หัวหน้าสั่งให้ ลูกน้องเคลื่อนย้ายเครื่องใช้ในสำนักงานและเฟอร์นิเจอร์ต่างๆ จากบ้านหลังหนึ่งไปยังอีกหลังหนึ่งโดยไม่ มีเหตุผล ดังนั้นการทำตามอารมณ์จึงเป็นการสร้างความขบขันแบบไม่สอดคล้องกับ มาตรฐานทางสังคมโดยที่ตนเองนั้นได้ทำตามอารมณ์ของตนเองโดยที่ไม่มีความสมเหตุสมผลเลยจึงถือเป็นทฤษฎีความไม่เข้ากัน

กล่าวโดยสรุปทั้งหมด12 กลวิธีได้ว่า ประเภทความขบขันคือทฤษฎีที่อธิบายว่าความขบขันเกิดขึ้นมาได้อย่างไร แต่กลวิธี การสร้างความขบขันเป็นวิธีการที่ทำให้ความขบขันเกิดขึ้นมา ตามที่ (อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559) ได้กล่าวไว้ว่ากลวิธีการสร้างความขบขันการ ประชดเหน็บแนม การเสียดสี การเล่นคำการทำตามอารมณ์ และความไร้แก่นสาร สามารถสร้างความ ขบขันแบบไม่เข้ากัน ในขณะที่ กลวิธีการสร้างความขบขันด้วย การล้อเลียน การแดกดัน และการหยอกล้อ สามารถสร้างความขบขันแบบเหนือกว่า ส่วนกลวิธีการสร้างความขบขับด้วยคำคม การเคลื่อนไหว และมุกตลก สามารถสร้างความขบขันแบบปลดปล่อยและผ่อนคลายแต่อย่างไรก็ตามกลวิธีการสร้างความขบขันแต่ละประเภทสามารถสร้างความขบขันแบบอื่นได้ด้วยโดยขึ้นอยู่กับบริบท (Vandaele, 2002) โดยทั้งหมดที่กล่าวมา 12 กลวิธีการสร้างความขบขันนั้นผู้วิจัยจะต้องศึกษาทั้งหมดเพื่อนำไปเป็นความรู้เพื่อการใช้ในการทำงานในหัวข้อถัดไปนี้

ภาพยนตร์และการแปลบทใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน

1. ภาพยนตร์

ปัจจุบันภาพยนตร์เชิงตลกขบขันนั้นเป็นภาพยนตร์ที่นิยมกันอย่างแพร่หลายไม่ว่าจะประเทศไหนก็ผลิตภาพยนต์เชิงขบขนนั้นเป็นภาษาของตนเองจึงทำให้การแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์นั้นจึง

สำคัญอย่างมากสำหรับผู้ชมปัจจุบันเนื่องจากความทันสมัยเราสามารถรับชมภาพยนตร์ต่างประเทศได้อย่างรวดเร็วโดยการอ่านบทบรรยายใต้ภาพยนต์หรือที่เรียกกันว่า Subtitle ที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอพร้อมกับสื่อภาพและหัวข้อนี้เป็นหัวข้อที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้วิจัยที่จะต้องศึกษาและวิเคราะห์บทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน

ภาพยนตร์เชิงขบขัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีจุดประสงค์ทำให้ผู้ชมรู้สึกขบขัน ตลก หรือหัวเราะออกมาตามผลการศึกษางานวิจัยของ พฤฑธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (2555) พบว่า ภาพยนตร์ตลกไทยนั้นสามารถแบ่งเป็น 4 กลุ่มได้แก่

1. ภาพยนตร์ตลกที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับผี เช่น “บุปผาราตรี”
2. ภาพยนตร์ตลกเกิดจากการล้อเลียน เช่น “Superhero movie” ที่ล้อเลียน ยอดมนุษย์ผู้มีพลังเหนือมนุษย์ในเชิงตลก
3. ภาพยนตร์ตลกที่มีโครงเรื่องแบบภาพยนตร์บู๊ เช่น “Flirting Scholar” เป็น เรื่องหนังบู๊กำลังภายในเชิงตลก
4. ภาพยนตร์ตลกที่มีเค้าโครงเรื่องแบบอื่น เช่นตลกโรแมนติก “Bridget John’s baby”

โดยภาพยนตร์ไทยดังกล่าวมาพบว่ามีเพียง 4 กลุ่ม แต่งานวิจัยของ Gehring (อ้างถึงใน กฤษณ์ เพชรรัตน์, 2554) ได้แบ่งประเภทของภาพยนตร์เชิงขบขันไว้ 2 ประเภทคือ ตลกแบบมีเนื้อเรื่องและตลกแบบไม่มีเนื้อเรื่อง ดังที่จะอธิบายต่อไปนี้

1. ตลกแบบมีเนื้อเรื่อง (comedy of situations) กฤษณ์ เพชรรัตน์ (2554) ได้นิยามความหมายไว้ว่า ภาพยนตร์ตลกที่ถือเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็นสำคัญ โดยอาศัยมุกตลกในการดำเนินเรื่อง เรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า sitcom มีการกำหนดเนื้อหาสาระไว้อย่างชัดเจน เช่น ซิทคอมเรื่องเป็นต่อ มีการวาง เรื่องราวและตัวละครหลัก โดยตัวละครมีอุปนิสัยและบุคลิกที่ต่างกัน ความตลกแทรกเข้าไประหว่างที่ เรื่องราวหลักดำเนินอยู่ ดังนั้นผู้วิจัยได้สรุปว่า ซิทคอม หรือ sitcom ย่อมาจาก Situation Comedy สามารถแปลตามตัวได้ว่าตลกสถานการณ์ สำหรับละครคือสถานการณ์ที่ไม่ปกติเกิดขึ้นโดยที่ตัวละครไม่คาดฝันทำให้เกิดเรื่องราวชวนตลกขบขันขึ้นต่างๆ นานา เป็นละครตลกที่พล็อตเรื่องเกิดจากสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นโดยตั้งตัวไม่ทัน หรือควบคุมไม่ได้ และนำไปสู่เรื่องมากมายยุ่งเหยิงพัลวันกันไปหมด ทำให้ตัวละครต้องทำอะไรที่เราไม่เคยทำเพื่อเป็นการแก้ปัญหา และความตลกก็สามารถแทรกไปอยู่ในเรื่องได้ทุกเวลา

2. ตลกแบบไม่มีเนื้อเรื่อง (comedy of incidents) ตลกที่ถือมุกตลกเป็นสำคัญ เค้าโครงเรื่องถูกจัดวางไว้อย่างหลวมๆ ไม่ได้มีการจัดวางไว้ชัดเจน ผู้นำเสนอเรื่องราวตลกเป็นนักแสดง โดยการใช้บทสนทนาที่เตรียมไว้ก่อน ประกอบกับมุกตลกอย่างอิสระ ความตลกประเภทนี้พบได้มาก ในคณะแสดงตลก (วิสสุดา จิตไตรเลิศ, 2554) เช่น ชิงร้อยชิงร้าย ชะชะช่า เค้าโครงเรื่องจะเปลี่ยนไปตลอด ความตลกเกิดขึ้นจากบทสนทนาและการดำเนินเรื่องราวของนักแสดงที่นำเสนออย่างอิสระ

ดังนั้นจะสรุปประเภทของภาพยนตร์เชิงขบขันทั้ง 2 ประเภทได้ว่าทั้ง 2 ประเภทนั้นจะเห็นความแตกต่างกันได้อย่างชัดเจนระหว่างตลกแบบมีเนื้อเรื่องกับตลกแบบไม่มีเรื่อง โดยตลกแบบมีเนื้อเรื่องนั้นจะมีการกำหนดไว้โดยผู้กำกับหรือพล็อตเรื่องไว้อยู่แล้วแต่ต่างจากตลกที่ไม่มีเนื้อเรื่องหรือการแสดงตลกแบบสดๆถึงแม้จะมีการเตรียมบทตลกมาแต่ส่วนมากก็ไม่ได้จัดวางพล็อตเรื่องไว้อย่างชัดเจน โดยนักแสดงสามารถเพิ่มบทตลกหรือเปลี่ยนคำพูดบทตลกให้ออกมาดูดีกว่าพล็อตเรื่องที่วางไว้ได้ โดยหัวข้อต่อจากนี้ผู้วิจัยได้อธิบายถึงบทใต้ภาพยนตร์ (subtitles) อย่างที่ได้เกริ่นนำไว้แล้วว่าการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนต์นั้นเป็นสิ่งทีสำคัญอย่างมากเนื่องจากปัจจุบันเราสามารถรับชมและสามารถเข้าถึงภาพยนตร์ได้อย่างรวดเร็วไม่ว่าจะเป็นภาพยนต์แนวไหนประเภทไหนก็ย่อมีหลากหลายให้เลือก ดังนั้นหัวข้อดังต่อไปนี้จึงมีความสำคัญที่ผู้วิจัยจะต้องศึกษาเพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ในหัวข้อต่อไป

2. การแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน

บทบรรยายใต้ภาพยนตร์ (subtitles) ข้อความบรรยายหรือคำบรรยายที่ได้มาจากการถอดความของตัวละครนั้นๆหรือการแปลบทพูดจากจอภาพที่แสดงเหตุการณ์ต่างๆ (Borell, 2000) ให้คำนิยามของบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ไว้ว่า ภาษาที่ปรากฏเป็นบทบรรยายใต้ภาพยนตร์สามารถเป็นได้ทั้งภาษาที่ตัวละครในภาพยนตร์ใช้สื่อสาร และภาษาอื่น ตัวอักษรที่ปรากฏเป็นบทบรรยายใต้ภาพยนตร์มักเป็นสีขาวหรือสีดำ ขึ้นอยู่กับสีของพื้นหลัง เพื่อให้ ผู้ชมอ่านได้ชัดเจน และปรากฏอยู่ที่ด้านล่างของภาพ ในเวลาเดียวกันกับที่ตัวละครในภาพยนตร์พูด ดังที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปความหมายของบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ได้ว่า ข้อความประโยคหรือตัวหนังสือที่ปรากฎพร้อมกับภาพหรือฉากนั้นๆที่กำลังดำเนินเนื้อเรื่องทำให้ผู้ชมได้อ่านอย่างชัดเจนหรือทำให้ผู้ชมนั้นได้อ่านผ่านบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ในภาษาของตนเองเพื่อเข้าใจในเนื้อหาของต้นฉบับได้ การแปลบทบรรยายภาพยนตร์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งโดยเฉพาะการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน

กลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขัน

การแปลเป็นการถ่ายทอดข้อความหรือคำพูดจากภาษาหนึ่งมาเป็นอีกภาษาหนึ่งการตีความหมายหรือการทำให้เข้าใจความหมายโดยใช้ถ้อยคำสำนวนอย่างอื่น และการแสดงความหมายโดยใช้คำศัพท์อื่นผ่านการใช้พจนานุกรมและไวยากรณ์อย่างถูกต้องและเหมาะสมพิเศษสำหรับ ชนิดของการแปลนั้น (สุพรรณี ปิ่นมณี, 2555) ได้กล่าวไว้ว่า ชนิดของการแปลมีสองขั้วใหญ่ คือ การแปลแบบรักษารูปแบบ (form-based translation) และ การแปลแบบรักษาความหมาย (meaning-based translation หรือ idiomatic translation) แบบแรกเป็นการแปลแบบรักษาคำและรูปแบบตามต้นฉบับ ในขณะที่ แบบที่สองเป็นการแปลแบบยึดความหมาย เน้นความเข้าใจในภาษาปลายทางเป็นหลัก จะมีความเป็นธรรมชาติทั้งโครงสร้างทางไวยากรณ์และการใช้คำมากกว่าเมื่อเทียบกับแบบแรก กลวิธีการแปลส่วนมากเน้นอิง 2 ขั้วนี้ โดยนักแปลสามารถเลือกได้ว่าจะแปลแบบรักษารูปแบบหรือรักษาความหมายมากน้อยเพียงใดแต่ละชนิดการแปลมีชื่อเรียกโดยเรียงตามลำดับ (ซ้ายไปขวา) จากการแปลแบบเลือก รักษารูปแบบมากที่สุดไปจนถึงการแปลแบบเลือกรักษาความหมายมากที่สุดได้

Very literal	literal	modified literal	inconsistent mixture	near idiomatic	idiomatic	unduly free

เนื่องจากการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์นั้นมีข้อจำกัดในการแปลที่ไม่เหมือนกับการแปลประเภทอื่น เพราะมีประเด็นด้านจำนวนตัวอักษร เวลา การนำเสนอ ทำให้นักแปลต้องแปลอย่างกระชับ โดยเฉพาะการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันผู้แปลจะต้องแปลให้ตรงกับความหมายของภาษาต้นฉบับและจะต้องแปลอย่างกระชับสามารถให้ผู้ชมหรือผู้อ่านปลายทางนั้นได้เข้าใจกับความหมายตรงตามต้นฉบับมากที่สุดซึ่งในภาพยนตร์ส่วนใหญ่นั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับภาษาหรือวัฒนธรรมของตนเองและนักแปลไม่สามารถอธิบายความหมายได้ยาวเท่าที่ควรแต่อย่างไรก็ตามการทำให้บทแปลมีความขบขันเหมือนกับต้นฉบับเป็นสิ่งที่ทำให้การแปล แตกต่างจากงานประเภทอื่นความขบขันเชิงภาษา และความขบขันเชิงวัฒนธรรมก็เป็นปัญหาในการ แปลลำดับต่อไป ดังที่ Cintas & Remael (2007) ได้ให้คำแนะนำกลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ที่กระชับและแก้ปัญหาด้าน ภาษาและวัฒนธรรมไว้ ซึ่งสอดคล้องกับกลวิธีการแปลที่ใช้ในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ใน งานวิจัยของ Hermansen & Andersen (2016) และสอดคล้องกับกลวิธีการแปลและการแก้ปัญหาการแปลมุกตลกในงานวิจัยของ กัลยกร ฉัตรศิริมงคล (2547) ซึ่ง 10 กลวิธีดังที่จะกล่าวต่อไปนี้เป็นหลักการแนวคิดของ Hermansen & Andersen (2016) โดยอธิบายแต่ละกลวิธีไว้ดังนี้

1. การยืมคำ เมื่อคำที่ปรากฏในต้นฉบับไม่มีในภาษาปลายทางนักแปลสามารถใช้ การยืมคำมาเขียนไว้ในบทบรรยายแปล เช่นคำว่า Dejavu สามารถทับศัพท์เป็นคำว่า เดจาวู ได้

2. การแปลตรงตัว ตามคำกล่าวของ Newmark (1981) ได้ให้ความหมายของการแปลตรงตัวไว้ว่าเป็นการเทียบคู่แปลทั้งสองภาษาให้ตรงกันทั้งความหมายและ โครงสร้าง ถือเป็นการแปลในอุดมคติของนักแปล เนื่องจากสามารถรักษาภาษาต้นฉบับไว้ได้อย่างสมบูรณ์ ใช้ใน กรณีที่ไม่พบปัญหาความแตกต่างของภาษาคู่แปล ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของ Cintas & Remael (2007) ที่กล่าวว่าการแปลตรงตัวเป็นการแปลความหมายตามพจนานุกรม เช่น Central Bank of Argentina แปลตรงตัวได้ว่าธนาคารกลางแห่งอาเจนติน่า ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างในการ เรียกชื่อของแต่ละประเทศ ในบริบทของประเทศไทย ไม่มีธนาคารกลาง มีแต่ Bank of Thailand คือ ธนาคารแห่งประเทศไทย

3. การรวมความ Gottieb (1992, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) ได้ให้ความหมายของการรวมความไว้ว่า เป็นการรวมภาษาต้นฉบับที่ซ้ำซ้อนกันและแปลเป็นคำแปลเดียวกัน โดยไม่สูญเสียข้อมูล กลวิธีนี้จะใช้เพื่อประหยัดพื้นที่บนหน้าจอและเวลาอ่านบทบรรยายยกตัวอย่างของ Cintas & Remael (2007) เช่น “This shirt is very beautiful. It suits me very much and it isn’t that expensive. I think I am going to buy it.” สามารถแปลเป็น “เสื้อสวยจัง ไม่แพงด้วย ฉันจะซื้อ” หลังจากที่แปลมาแล้วจะทำให้เห็นว่าความหมายนั้นสอดคล้องกับการยกตัวอย่าง

4. การถอดความ ตามคำนิยามของ Gottieb (1992, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) ได้ให้ความหมายของการถอดความไว้การถอดความนั้นความหมายอาจแตกต่างไปจากต้นฉบับเล็กน้อย แต่ผู้ชมไม่สามารถแยกความแตกต่างนั้นในแง่ของความหมายได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Cintas & Remael (2007) ที่ได้ยกตัวอย่างไว้ เช่น “Any trip to Italy should include a visit to Tuscany to sample their exquisite wines.” สามารถแปลแบบถอดความได้ว่า “ตอนไป เที่ยวอิตาลี อย่าลืมไปลองไวน์ที่ทัสคานี”

5. การแทนที่วัฒนธรรม คือ การนำคำในวัฒนธรรมภาษาของต้นฉบับปรับให้เข้ากับ บริบทปลายทางผู้แปลสามารถเปลี่ยนความหมายของ เนื้อหาให้แตกต่างจากต้นฉบับได้เช่น “Look at him! That guy’s face is as shape as Jack Ma.” ผู้แปลสามารถแปลเป็น “ดูผู้ชายคนนั้นซิ หน้าเหลี่ยมเหมือนทักษิณเลย” เปลี่ยนแจ็ค หม่าให้เป็น ทักษิณเพื่อให้ผู้ชมปลายทางอ่านแล้วเห็นภาพได้ชัดเจน

ขึ้น กลวิธีนี้สามารถเรียกอีกชื่อได้ว่าการ เทียบเคียงซึ่งได้กล่าวไว้ในงานวิจัยของ (กัลยกร ฉัตรศิริมงคล, 2547)

6. การสร้างคำใหม่ การสร้างบทแปลขึ้นใหม่จากความหมายเดิม จนกระทั่งวัฒนธรรมของต้นฉบับเปลี่ยนแปลงไป ทำให้เจตนาของคู่แปลไม่ตรงกัน

7. การเพิ่มความ คือ เป็นการแปลเกินหรือเพิ่มความหมายบางอย่าง เพื่อเติมเต็มให้กับประเด็นทางวัฒนธรรมที่ได้แปลหายไป กลวิธีนี้ไม่เน้นให้นักแปลแปลคำศัพท์ แต่เน้นให้ ความหมายมากกว่า บทบรรยายแปลไม่จำเป็นต้องมีศัพท์ที่เหมือนกับต้นฉบับ แต่เน้นให้มีความหมาย เหมือนกับต้นฉบับ

8. การละ คือ การไม่แปลคำพูดในภาษาต้นฉบับที่ผู้แปลประเมินว่าไม่สำคัญหรือใช้คำที่ฟุ่มเฟือยแม้ขาดไป แต่ผู้อ่านก็สามารถตีความหมายได้หากคำๆ นั้นหายไป

9. การขยายความ เมื่อสารที่ต้องแปลมีนัยยะแฝง นักแปลสามารถเลือกที่จะแปล แบบเปิดเผยนัยยะนั้นได้เลย เพื่อเพิ่มความชัดเจนให้กับสารยกตัวอย่างเช่น เพื่อนคนที่ 1 เธอเป็นสว.แล้ว (She’s already an elder) เพื่อนคนที่ 2 โอ้โห เป็นสมาชิกวุฒิสภาแล้วเหรอ (You mean she is old?) เพื่อนคนที่ 3 เปล่า หมายถึง ผู้สูงวัยน่ะ (Yes.) โดยภาษาต้นฉบับเป็นภาษาไทยและภาษาปลายทางเป็นภาษาอังกฤษ

10. การรักษาโครงสร้าง คือ การแปลโดยรักษารูปแบบโครงสร้างทางภาษาในภาษาต้นฉบับและนำมาใช้ในภาษาปลายทาง กลวิธีนี้ถือเป็นการแปลที่ให้รูปแบบใกล้เคียงกับต้นฉบับ มากที่สุดโดยรักษารูปแบบโครงสร้างทางไวยากรณ์ เช่น เครื่องหมายวรรคตอน Hello, Katy? This is Robert. (ฮัลโหล, เคที่? นี่โรเบิร์ต)

กล่าวโดยสรุปจากกลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์นั้นทั้ง 10 กลวิธีที่กล่าวมาสามารถพบได้ในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ทั่วไปแต่สำหรับการบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันนั้นอาจไม่พบทุกกลวิธีดังเช่นงานวิจัยของ อนัญญา จริยรังสีรัตนา(2559) ที่ทำวิจัยเรื่อง วิเคราะห์การแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” และ “พี่มาก...พระโขนง”จากผลการศึกษานั้นพบเพียง 7 กลวิธีดังที่จะกล่าวต่อไปนี้

1. การแปลตรงตัว คือ เป็นการเทียบคู่แปลทั้งสองภาษาให้ตรงกันทั้งความหมายและโครงสร้าง ถือเป็นการแปลในอุดมคติของนักแปล เนื่องจากสามารถรักษาภาษาต้นฉบับไว้ได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของ Cintas & Remael (2007) ที่กล่าวว่าการแปลตรงตัวเป็น

การแปลความหมายตามพจนานุกรม เช่น Central Bank of Argentina แปลตรงตัวได้ว่าธนาคารกลางแห่งอาเจนตินา่ ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างในการ เรียกชื่อของแต่ละประเทศ ในบริบทของประเทศไทย ไม่มีธนาคารกลาง มีแต่ Bank of Thailand คือ ธนาคารแห่งประเทศไทย เช่น Central Bank of Argentina แปลตรงตัวได้ว่าธนาคารกลางแห่งอาเจนตินา่ ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างในการ เรียกชื่อของแต่ละประเทศ ในบริบทของประเทศไทย ไม่มีธนาคารกลาง มีแต่ Bank of Thailand คือ ธนาคารแห่งประเทศไทยตามดั่งได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้วยังอธิบายได้อีกว่าการแปลตรงตัวนั้นเป็นการเปรียบเทียบคำศัพท์ทั้งสองภาษาให้ตรงกันทั้งความหมายและโครงสร้าง ซึ่งผู้แปลจะต้องรักษาภาษาต้นฉบับไว้ได้อย่างสมบูรณ์ดั่งตัวอย่างของงานวิจัย อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ที่ได้วิเคราะห์กลวิธีการแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ และ พี่มาก...พระโขนง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

> **ตัวอย่างที่ 1** นักท่องเที่ยว: อุ้ย น้อง ย่อลงนิดนึงซิคะ พี่อยากเห็นหลังคาข้างหลังด้วยอ่ะค่ะ Tourist: Umm should you bend your knees down a little.
>
> พระเอก: อ่ะ ได้ Actor: Alright then
>
> นักท่องเที่ยว: ไม่เอาแล้วน้อง**ครึ่งตัว**ดีกว่า
>
> No no, forget it. Please take a half-body picture.
>
> พระเอก: ครึ่งตัว อ่ะ ยิ้มหน่อยนะครับ 123 สวยครับ
>
> Actor: Ok, **half-body** it is. Smile. 123. Nice
>
> นักท่องเที่ยว: ขอบคุณนะครับ/นะคะ Tourists: Thank you.

ในตัวอย่างที่1 บทบรรยายฉบับต้นฉบับเป็นภาษาไทยและบทแปลเป็นภาษาอังกฤษ นักท่องเที่ยวไหว้วานให้พระเอกช่วยถ่ายรูปให้ ความขบขันในฉากนี้คือ พระเอกต้องถ่ายรูปครึ่งตัวให้ ความเข้าใจโดยทั่วไปคือ พระเอกจะต้องถ่ายรูปครึ่งบนของนักท่องเที่ยว ให้เห็นหน้าตาพร้อมกับวิวด้านหลัง แต่พระเอกกลับถ่ายรูปครึ่งตัวล่างให้แทน ดังนั้นตัวแปรของฉากนี้ อยู่ที่คำว่า “ครึ่งตัว” ในบทบรรยาย ผู้แปลใช้คำว่า “half-body” ถือเป็นการแปลตามความหมายทางพจนานุกรม

ตัวอย่างที่ 2 เต๋อ: ได้เผือก มึงยังตัวเปียกอยู่ใช่ไหม

Ter: Puak, you are still wet right?

เผือก: ก็เออดิว่ะ ทำไมอ่ะ Puake: Of course. Why?

เต๋อ: ไอ้ชิน ไอ้มาก เดี๋ยวกูนับ 3 มึงดันได้เผือกหาไอ้เอเลยนะเว้ย

Ter: Shin. Mak. I will count to 3 and push. Puak towards Aey now.

ในตัวอย่างที่ 2 บทบรรยายฉบับต้นฉบับเป็นภาษาไทยและบทแปลเป็นภาษาอังกฤษ ตัวละครในเรื่อง 4 คนถูกสายสิญจน์มัดรวมกัน ตัวละคร 3 คนตัดสินใจ ดันเพื่อนที่ตัวเปียกน้ำมนต์(เผือก) เข้าหาตัวละครอีกคน(เอ) เพื่อการตรวจสอบว่า “เอ” เป็นผีหรือไม่ ความขบขันในฉากนี้คือ หลังจากที่เผือกถูกดันเข้าหาเอแล้ว ปากของเผือกและเอประกบกันอย่าง บังเอิญเมื่อลองแปลประโยค “Puak, you are still wet right?” กลับเป็นภาษาไทยจะมีความหมาย ว่า “เผือก คุณยังเปียกอยู่ใช่ไหม” นอกจากนี้ประโยค “Shin. Mak. I will count to 3 and push Puak towards Aey now.” เมื่อแปลกลับเป็นภาษาไทยคือ “ชิน มาก ฉันจะนับถึง 3 แล้วผลักเผือก เข้าหาเอเลยนะ” ทั้งสองประโยคมีลำดับคำศัพท์และความหมายเหมือนในต้นฉบับ

โดยจะสรุปกลวิธีการแปลตรงตัวจากทั้ง 2 ตัวอย่างได้ว่า เป็นการแปลโดยพยายามคงความหมายและโครงสร้างของต้นฉบับไว้ให้มากที่สุดมุ่งความแม่นยำหรือความถูกต้องของภาษาต้นฉบับเป็นหลัก

2. การถอดความ Gottieb (1992, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) ได้ให้ความหมายของการถอดความไว้การถอดความนั้นความหมายอาจแตกต่างไปจากต้นฉบับเล็กน้อย แต่ผู้ชมไม่สามารถแยกความแตกต่างนั้นในแง่ของความหมายได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ที่ได้วิเคราะห์กลวิธีการแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง กวนมึน โฮ และ พี่มาก...พระโขนง ดังตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

เผือก: เออ ไอ้ชิน ไหนๆ ก็จะตายกันหมดแล้ว กูถามอะไรมึงอย่างได้เปล่าว่ะ ทำไมมึงต้องไว้ผมทรงเหี้ยนี้ด้วยว่ะ

Puak: Hey Shin! Since we are all going to die anyways. Can I ask you something? What’s with the hair?

ชิน: ตอนเด็กๆ ช่วงโรคห่าระบาด กูเกือบตาย แม่กูเลยไปบนว่า ถ้ากูรอด กูต้องไว้ทรงนี้ ตลอดชีวิต

Shin: When I was little there was a bubonic plague outbreak. I almost died. So my mother swore to God if I survived, I would keep this hairdo for the rest of my life.

เผือก: เป็นกู กูยอมเป็นโรคห่าตายดีกว่าไว้ผม ทรงอุบาทว์เนี่ย **อย่างกับตาตุ่มหมาแน่ะ** ไอ้เหี้ย

Puak: I rather die than live with that ugly topknot hairdo. Look like a **dog's ankle bunion.**

ในตัวอย่างที่ 1 นี้บทบรรยายฉบับต้นฉบับเป็นภาษาไทยและบทแปลเป็นภาษาอังกฤษ ตัวละครอยู่ในสนามรบ ตัวละคร (เผือก) ถามถึงที่มาของผมทรง ประหลาดของเพื่อน ตัวแปรของความขบขันในฉากนี้คือการแดกดันทรงผม เผือกเปรียบเทียบทรงผม กับ “ตาตุ่มหมา” แปลได้ว่า “a dog's ankle bunion” ตามพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด “ตาตุ่ม” มี ความหมายในภาษาอังกฤษว่า “ankle” เท่านั้น ผู้แปลเพิ่มคำว่า “ก้อนที่นูนขึ้นหรือตาปลา (bunion)” ขึ้นมาเพื่อเพิ่มระดับความน่าเกลียด นอกจากนี้ผู้แปลเพิ่มคำว่า “topknot” ในบท บรรยายเพื่อเน้นลักษณะของทรงผม แต่ความหมายโดยรวมยังคงเหมือนในต้นฉบับ

ตัวอย่างที่2

เต๋อ: ไอ้เหี้ยเอ เหล้าหกหมดแล้ว

Ter: Gosh Aey. You're spilling all the booze.

ชิน: เหี้ย **เหมือนเดิมเป๊ะเลย**

Shin: Shit. **Dejavu**.

เผือก: **เหมือนเดิม**เหี้ยไรของมึง ไป ไปตามไอ้ มากเลย ไอ้ชิน เร็วๆ

Puak: What do you mean **dejavu**? You go and get Mak here. Hurry up.

ชิน: ทำไมต้องกูด้วย Shin: No. Why me?

เผือก: มึงจะกลัวอะไรนักหนา ฮ่ะ ถ้าอีนาคเป็น ผีจริงๆ มึงก็**จับมันปล้ำทำเมีย**เลยซิ

Puak: What are you scared of? If Nak is really a ghost, then **seduce** her.

ชิน: **ไม่ได้แอ้มกูหรอก** Shin: **You won't get me this time**

ตัวอย่างที่ 2 บทบรรยายฉบับต้นฉบับเป็นภาษาไทยและบทแปลเป็นภาษาอังกฤษ เป็นฉากที่ตัวละคร (ชิน)ฝันเห็นเหตุการณ์บางอย่าง ในตอนท้ายของ เหตุการณ์นั้น ชินกำลังเดินขึ้นบันไดแต่ขั้นบันไดหัก ทำให้ชินเจ็บตัว เหตุการณ์นี้ได้เกิดขึ้นจริงในภายหลัง แต่มีความแตกต่างในตอนท้ายของเหตุการณ์คือ ชินพยายามเลี่ยงขั้นบันไดที่หักในฝันเพื่อจะ ได้ไม่เจ็บตัว แต่ในความเป็นจริง ขั้นบันไดเปราะหมดทุกขั้นทำให้ชินเสียหลักล้ม และทับบันไดหักหมดทุกขั้น ความขบขันในฉากนี้อยู่ที่ประโยคที่ชินพูดก่อนพยายามเดินเลี่ยงขั้นบันไดที่หักในฝัน ว่า “ไม่ได้แอ้มกูหรอก”คำว่า “แอ้ม”แปลตามความหมายในพจนานุกรมได้ว่า “กิน” หากผู้แปลแปลตรง ตัวจะได้ความว่า “You won’t eat me.” ไม่สามารถสร้างความเข้าใจให้กับบริบทได้ ผู้แปลจึงทำความเข้าใจกับประโยคนี้ และถอดความออกมาเป็น “You won’t get me this time” นอกจากนี้ยัง มีการเปลี่ยนคำว่า “เหมือนเดิม” ให้เป็น “dejavu” แทนที่จะใช้คำตรงตัวเช่น same และคำว่า “จับมันปล้ำทำเมีย” ถูกเปลี่ยนเป็น “seduce” มีความหมายว่ายั่วยวนแทนถือเป็นความหมายที่ใกล้เคียงกับ ต้นฉบับ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สรุปจากการยกตัวอย่างทั้ง2 ของ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ได้ว่าเป็นการเข้าใจความหมายของภาษาต้นฉบับ โดยสามารถเรียงคำใหม่ให้ต่างจากโครงสร้างต้นฉบับเพื่อแก้ปัญหาภาษาปลายทางที่มีโครงสร้างต่างกัน หรือโครงสร้างต้นฉบับซับซ้อนและตีความยาก

3. **การแทนที่วัฒนธรรม** เป็นการนำแนวคิดในวัฒนธรรมต้นฉบับปรับให้เข้ากับ บริบทปลายทาง ผู้แปลยังคงแปลบทบรรยายแบบตรงตัวกับเนื้อหา แต่สามารถเปลี่ยนความหมายของเนื้อหาให้แตกต่างจากต้นฉบับได้ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ที่ได้ให้ความหมายและการยกตัวอย่างในงานวิจัยไว้ว่า

ตัวอย่างที่ 1

พระเอก: เร็วหน่อยดิคุณ เป็น**หมึกแดง**รึไง แวะ ชิมอะไรอยู่นั่นอ่ะ ไม่มีความเกรงอกเกรงใจอะไรเลยคนกำลังรีบอยู่นะเนี่ย

Actor: Hurry up. Are you **Martha Stewart** or something? You stop to eat everything. So inconsiderate. You know I’m in a hurry!

พระเอกต่อว่านางเอกที่แวะซื้อของกินตลอดทางด้วยการเปรียบเทียบ นางเอกกับผู้มีความรู้ด้านอาหารในบริบทต้นทาง “หมึกแดง” ผู้แปลเลือกเปลี่ยนให้เป็น “Martha stewart” เพราะเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านอาหารและตีพิมพ์หนังสือเกี่ยวกับการทำอาหารหลายเล่มคล้ายกัน

ตัวอย่างที่ 2

เผือก: แม่งเอ้ย พวกมึงจะท้อกันทำไมว่ะ มึงไม่เคยได้ยินเรื่อง**ชาวบ้านบางระจัน** เหรอ **นาย ทองเหม็น นายจันท์หนวดเขี้ยว** ต่อสู้กับข้าศึก ตั้งหลายพัน

Puak: Damn it! Don’t give up! Remember **“300” The Battle of Thermopylae? King Leonidas, Stelios.** They were all outnumbered and outgunned.

เต๋อ: เอิ่ม แต่สุดท้าย ทุกคนก็ตายหมดไม่ใช่ เหรอว่ะ

Ter: Hmmm…But in the end everybody died, right?

เผือก: เหรอ โทษทีว่ะ กูยังอ่านไม่ถึงอ่ะ งั้นมึงดู อย่าง**นายขนมต้มดิ**

Puak: Oh. Sorry. I never get to the end. Then think of “**Rocky**”

ชิน: **ขนมต้ม**เหรอ กูชอบกิน อยู่ไหนอ่ะ

Shin: Rocky Road? It’s yummy! Where is it?

เผือก: โอย งั้นมึงดูอย่าง **พญาพิชัย**ดิ ตอนข้าศึก บุกเมืองพิชัย ท่านต่อสู้จนดาบหัก มีไหมที่ท่าน

Puak: Gosh. How about the “**Last Samurai**”. During his final battle, he fought so hard his blade shattered. He didn’t even think of giving up. Here we still have our swords. All our arms and legs.

ทหารแขนขาด: ไอ้สัตว์ Broken-arm soilder: Asshole!

ตัวละคร(เผือก)พยายามปลุกกำลังใจของเพื่อนทหารที่ท้อกับการรบด้วยการกล่าวถึงวีรชนในอดีต ผู้แปลนำแนวคิดในต้นฉบับมาปรับในบทบรรยายแปล เปลี่ยน“ชาวบ้าน บางระจัน”ให้เป็น “300 The battle of Thermopylae” เพราะในยามรบ แม้ว่าจะขาดคนขาดอาวุธ แต่ทุกคนที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นๆไม่เคยท้อเหมือนกัน และเปลี่ยน “นายขนมต้ม” เป็น “Rocky” เพราะต้องให้สอดคล้องกับชื่อขนมจึงจะสามารถแปลประโยคต่อเนื่องไปได้นอกจากนี้ผู้แปลยังเปลี่ยน “พญาพิชัย” ให้เป็น “Last Samurai” เพราะในตอนรบ พญาพิชัยต่อสู้อย่างไม่ท้อถอยแม้ดาบจะหักก็ตาม

ดังตัวอย่างที่ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ได้กล่าวสรุปไว้ผู้วิจัยจึงสรุปว่า การแทนที่วัฒนธรรมนั้น เป็นการแปลโดยใช้ค่าในวัฒนธรรมปลายทางที่มีความหมายแตกต่างออกไปแต่ผลที่เกิดกับผู้รับสารคล้ายคลึงกับผู้อ่านต้นฉบับ

4. การสร้างคำใหม่ เมื่อในสังคมภาษาปลายทางไม่มีคำหรือเหตุการณ์ที่คล้ายคลึงกับภาษาต้นฉบับ ผู้แปลสามารถสร้างคำหรือสถานการณ์ขึ้นมาใหม่ เพื่อสร้างผลลัพธ์ใหม่ในภาษาปลายทาง นักแปลอาจปรับเฉพาะบางส่วนหรือปรับเปลี่ยนบทพูดทั้งหมดเลยก็ได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ที่ได้วิเคราะห์กลวิธีการแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ และ พี่มาก...พระโขนง ดังตัวอย่างดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

เผือก: นาค? สวย? เซ็กซี่? อะไรว่ะ

Puak: Nak? Beautiful? Sexy? What?

มาก: ผู้หญิง? เมีย? Mak: Woman? Wife?

ชิน: อ้อ กูรู้แล้ว ผี ผีเสื้อ! Shin: Oh I know. Dead. “**Dead-shirt**” (Desert).

เต๋อ: ถูก Ter: Correct!

ชิน: โห ไม่เห็นจะยากเลยไอ้เต๋อ ก็นี่ไงเสื้อ นั่นก็ ผี ผีเสื้อ ผี ผีเสื้อ

Ter: Correct! Shin: Yayy...so easy, Ter. This is a shirt and she is dead. **Dead-shirt, pronounce as “Desert”.**

ตัวละคร (เต๋อ) เล่นใบ้คำว่า “ผีเสื้อ” ตัวละครเลือกใบ้แบบแยกพยางค์ และใบ้คำว่า“ผี”ด้วยการชี้ไปที่นาค เหตุการณ์นี้มีนัยแฝง เพราะต้องทำให้ตัวละคร (มาก) รู้ความจริงว่า ภรรยาของตนเป็นผีจากนั้นเต๋อชี้ที่เสื้อของตนเองเพื่อใบ้คำว่า “เสื้อ” ผู้แปลเลือกแปลเป็น “Dead-shirt” (Desert) เพราะพยางค์แรกต้องเป็นคำที่สื่อถึงความตาย ผู้แปลอธิบายเพิ่มเติมในประโยคต่อไป ว่า Dead-shirt อ่านออกเสียงเป็น Desert แต่ถึงอย่างไรการที่ผู้แปลเปลี่ยนคำว่า “ผีเสื้อ” เป็นคำที่ไม่ มีอยู่ในพจนานุกรม “Dead-shirt” ถือเป็นการสร้างสถานการณ์และคำขึ้นมาใหม่

ตัวอย่างที่ 2

นาค: จะรีบไปไหนกันล่ะจ๊ะพี่ ไม่กลับมาเล่นใบ้ คำต่อเหรอ ฉันยังไม่ได้ใบ้เลย

Nak: Where are you guys going in such a hurry? Don’t you want to finish the game? I didn’t get a chance to play yet.

ชิน: อ้าว แล้วจะใบ้คำว่าอะไรล่ะ

Shin: So what phrase would you act out?

นาค: **แกว่งเท้าหาเสี้ยน** Nak: **MYOB**

เผือก: โอย ก็แปลว่า **อย่าไปเสือกเขาไงเล่า**

Puak: It means **"Mind your own business!"**

ตัวอย่างนี้ ตัวละคร 4 คนรีบไปที่ท่าน้ำ เพื่อพายเรือหนีตัวละครชื่อ "นาค" เพราะกลัวโดนทำร้ายที่พวกตนเปิดเผยความลับของนาคให้สามีได้รู้ แต่นาคตามไปที่ท่าน้ำเพื่อใบ้คำ "แกว่งเท้าหาเสี้ยน" อันเป็นสำนวนที่มีนัยแฝงในการขู่ตัวละครทั้ง 4 คน ผู้แปลเปลี่ยนให้เป็น "MYOB" และอธิบายเพิ่มในประโยคต่อไปว่า "Mind your own business!" เป็นข้อความที่ให้ ความหมายเหมือนในต้นฉบับ อย่างไรก็ตาม MYOB ไม่ใช่สำนวนและไม่ใช่คำศัพท์ที่มีในพจนานุกรม แต่เป็นคำย่อที่ผู้แปลสร้างคำมาเอง

ดังนั้นกลวิธีนี้จะสรุปได้ว่า ในเมื่อภาษาปลายทางไม่มีคำหรือเหตุการณ์ที่คล้ายคลึงกับภาษาต้นฉบับแต่ผู้แปลจำเป็นต้องแปล ผู้แปลสามารถสร้างคำสถานการณ์ใหม่ขึ้นมาเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจกับเหตุการณ์ในเรื่องราวของต้นฉบับได้

5. การเพิ่มความ คือ การแปลเกินหรือเพิ่มความหมายบางอย่าง เพื่อเติมเต็มให้กับประเด็นทางวัฒนธรรมที่ได้แปลหายไป กลวิธีนี้ไม่เน้นให้นักแปลแปลคำศัพท์แต่เน้นให้แปลความหมายมากกว่าบทบรรยายแปลไม่จำเป็นต้องมีศัพท์ที่เหมือนกับต้นฉบับแต่เน้นให้มีความหมายเหมือนกับต้นฉบับซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ที่ได้วิเคราะห์กลวิธีการแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ และ พี่มาก...พระโขนง ดังตัวอย่างดังต่อไปนี้

นางเอก: ธิสอิสด่าง ด่าง มายเฟรนด์

Actress: This is Dang, my friend.

พระเอก: ด่าง หึหึ เยส แอมด่าง

Actor: Darng **(it means puppy)**. Yeah, I'm Dang

ตัวอย่างนี้คือ นางเอกแนะนำชื่อพระเอกให้เพื่อนได้รู้จัก เป็นชื่อที่นางเอกเพิ่งตั้งให้ คือ "ด่าง" ในบริบทของต้นฉบับ "ด่าง" มักจะเป็นชื่อของสุนัข ผู้แปลเลือกแปลแบบตรงตัวและเพิ่ม ความหมายในวงเล็บ (it means puppy) ไว้เพื่อถ่ายทอดนัยแฝงดังกล่าว

การเติมข้อความเพื่อเพิ่มความเข้าใจของผู้อ่าน โดยการเพิ่มเติมคำหรือประโยคนอกเหนือจากต้นฉบับ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจหรือมีความหมายชัดเจนขึ้น

6. การละ Ghaemi & Benyamin (2010) ได้อธิบายถึงการละไว้อย่างคราวๆว่า การไม่แปลคำใดคำหนึ่ง เมื่อวัฒนธรรมในภาษาปลายทางไม่มีวัฒนธรรมที่ เหมือนกับต้นฉบับ และนักแปลมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่สามารถแปลได้เลย นักแปลสามารถเลือกที่จะไม่แปลสิ่งนั้นได้ กลวิธีนี้สามารถเรียกได้อีกชื่อว่า การตัด ในงานวิจัยของ อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ได้ยกตัวอย่างไว้ซึ่งตัวอย่างนั้นมีบทพูดต้นฉบับเป็นภาษาไทยและบทบรรยายแปลนั้นเป็นภาษาอังกฤษ

ยกตัวอย่างเช่น

ชิน: **เหี้ย**

Shin: **Holy shit!**

เผือก: โห **ตัวเหี้ย** กูก็นึกว่ามึงเห็น**อี....นาค!** แถวนี้มี**ตัวนาก**ด้วยเหรอว่ะ

Puak: **A lizard!** I thought you saw ... **Her!** There are **otters** around here?

ตัวอย่างนี้เป็น ตัวละครชื่อ “ชิน” และ “เต๋อ”อุทานด้วยความตกใจเสียงดัง เพราะ เห็นตัวเงินตัวทองกับตัวนาคเป็นการเล่นคำที่ออกเสียงเหมือนกันแต่ความหมายไม่เหมือนกันในต้นฉบับคำว่า “เหี้ย” กับ “ตัวเหี้ย” ผู้แปลเลือกแปลเป็นการอุทาน “Holy Shit!” และชื่อสัตว์“A lizard”ตามความหมาย เช่นเดียวกับคำว่า “นาค” กับ “ตัวนาก” ผู้แปลเลือกเลี่ยงที่จะแปลชื่อนาค เป็น “her” และเลือกแปลตรงตัวให้กับชื่อสัตว์ “otters” การเล่นคำในต้นฉบับทั้งสองคำไม่พบเจอในบทบรรยายแปล

ดังนั้นจะสรุปได้ว่าการละความนั้นเป็นการไม่แปลคำพูดในภาษาต้นฉบับที่ผู้แปลเห็นสมควรแล้วว่าคำๆ นั้นเป็นที่ฟุ่มเฟือยหรือเป็นคำที่ไม่มีความหมายหมาย

7. การขยายความ เมื่อสารที่ต้องแปลมีนัยยะแฝง นักแปลสามารถเลือกที่จะแปลแบบเปิดเผยนัยยะนั้นได้เลยเพื่อเพิ่มความชัดเจนให้กับสาร (อนัญญา จริยรังษีรัตนา, 2559) ซึ่งสอดคล้องกับ Gottieb (1992, อ้างถึงในอนัญญา จริยรังสีรัตนา, 2559) ที่ได้อธิบายถึงการขยายความไว้ว่า การเติมคำพูดที่ไม่มีในภาษาต้นฉบับ เพื่อความชัดเจนของเนื้อหาหรือปริบท และเพื่อความเป็นธรรมชาติของภาษาฉบับแปล ยกตัวอย่าง 2 ตัวอย่างตามที่อนัญญาได้ศึกษามา โดยการยกตัวอย่างของ อนัญญา จริยรังษีรัตนา (2559) ทั้ง 2 ตัวอย่างคือ บทพูดต้นต้นฉบับจะเป็นภาษาไทยและบทบรรยายแปลจะเป็นภาษาอังกฤษ

ตัวอย่างที่1

มาก: จริงๆแล้วชื่อกูต้องออกเสียงว่า **มาร์ค**

Mak: Actually you should pronounce my name as

“MARK” with the K in the end.

เผือก: มาร์...คค Puak: Marrrrk?

ตัวอย่างนี้ มีตัวละครชื่อ “มาก” ชี้แจงเรื่องชื่อที่แท้จริงของตนเองให้กับเพื่อน การออกเสียงเคหลังคำศัพท์ หรือการออกสำเนียงภาษาอังกฤษเป็นเรื่องที่คนไทยที่ไม่เคยเรียน ภาษาอังกฤษไม่คุ้นชิน ลักษณะการออกเสียงของเพื่อนที่พยายามเลียนแบบมาก ทำให้เกิดความขบขัน ขึ้นมา ผู้แปลเลือกแปลแบบเปิดเผยนัยนี้ว่า “Mark with the K in the end” ความหมายคือ “มาร์ค และมีเสียงเคตอนท้าย” เป็นการย้ำถึงประเด็นในส่วนนี้

ตัวอย่างที่ 2

เอ: ทำไมมันรู้แล้ว มันยังรักกันอยู่อีกว่ะ

Aey: If he knows the truth, why does he still look so in love?

เต๋อ: ไอ้ห่าเอ้ย กูรู้แล้วว่าทำไม

Ter: Shit...I know why.

กระดาษโน้ต: นาคเป็นฝี

Note: **It says Nak is “gross” not a ghost!**

ในตัวอย่างนี้ ตัวละครชื่อ “เต๋อ” ไขข้อสงสัยของเพื่อนๆถึงเหตุผลที่ตัวละครชื่อ “มาก” ยังคงรักกับภรรยาอยู่ แม้จะรู้ความจริงจากข้อความในกระดาษแล้วว่า “นาคเป็นผี” แท้จริง แล้ว กระดาษแผ่นนั้นโดนน้ำฝนทำให้หมึกเปื้อนบิดเบือนข้อความเป็น “นาคเป็นฝี” นัยที่อยู่ใน ข้อความนี้คือ มากยังคงไม่รู้ว่านาคเป็นผี ผู้แปลเลือกแปลแบบเปิดเผยนัยนี้ด้วยการแปลว่า “It says Nak is “gross” not a ghost!” มีความหมายว่า “นาคน่าเกลียด ไม่ใช่ผี”

จากที่ยกตัวอย่างทั้ง 2 มานั้นแล้ว การขยายความเป็นการเติมคำพูดที่ไม่มีในภาษาต้นฉบับเพื่อความชัดเจนของเนื้อหาหรือปริบทโดยความหมายยังคงไม่เปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับมากนั้นเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจคล้ายคลึงกับภาษาต้นฉบับมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าชนิดของการแปลโดยทั่วไปนั้นมีอยู่ 2 ขั้วใหญ่ คือ การแปลแบบรักษารูปแบบและการแปลและการแปลแบบรักษาความหมายที่ได้กล่าวไว้ในงานวิจัยของ สุพรรณ ปิ่นมณี (2555) แต่สำหรับการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันนั้นผู้วิจัยได้เลือกใช้กลวิธีของ Hermansen & Andersen (2016) ที่ได้กำหนดไว้ 10 กลวิธีแต่อาจไม่พบทุกกลวิธีเนื่องจากภาพยนตร์เชิงตลกขบขันนั้นมีประโยครูปแบบที่ต่างกันดังงานวิจัยของ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ที่ได้ศึกษาวิเคราะห์การแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ และ พี่มาก...พระโขนง ที่พบเพียงทั้งหมด 7 กลวิธี ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้ทั้งหมด 10 กลวิธี มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Chairina (2014) ศึกษาการแปลความขบขันในภาพยนตร์เรื่อง “The Simpsons” จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาอินโดนีเซีย โดยงานวิจัยมีจุดประสงค์ในการศึกษาประเภทความขบขันในภาพยนตร์ และความขบขันสามารถถ่ายทอดจากต้นทางสู่ปลายทางได้โดยประสบผลสำเร็จหรือไม่ ผู้วิจัยใช้งานวิจัยเชิงคุณภาพเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ประเภทความขบขันอ้างอิงจากทฤษฎีของ Raphalson-West ที่กล่าวถึง ความขบขันมี 3 ประเภทได้แก่ ความขบขันเชิงภาษา ความขบขันเชิงวัฒนธรรม และความขบขันทั่วไป ผลจากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ดังกล่าวมีความขบขันปรากฏอยู่ทั้งสามประเภท ได้แก่ ความขบขันเชิงภาษาจำนวน 3 ตัวอย่าง ความขบขันเชิงวัฒนธรรมจำนวน 4 ตัวอย่าง และความขบขันทั่วไปจำนวน 5 ตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่านักแปลสามารถถ่ายทอดความขบขันเชิงภาษาได้ 1 ตัวอย่าง แม้ว่าผู้แปลจะไม่ได้แปลการเล่นคำก็ตาม ทั้งนี้เป็นเพราะตัวอย่างดังกล่าวมีลักษณะความขบขันแบบอื่นนอกเหนือจากการเล่นคำเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ผู้แปลสามารถถ่ายทอดความขบขันเชิงวัฒนธรรมได้ 1 ตัวอย่าง เนื่องจากมีการอ้างถึงสิ่งที่ทั่วโลกรู้จัก แต่นักแปลไม่สามารถถ่ายทอดความขบขันเชิงภาษาได้ 2 ตัวอย่าง และไม่สามารถถ่ายทอดความขบขันเชิงวัฒนธรรมได้ 3 ตัวอย่าง เป็นเหตุจากความต่างในเรื่องของภาษาทั้งสอง และวัฒนธรรมที่ไม่มีในบริบทปลายทาง อย่างไรก็ตามนักแปลสามารถถ่ายทอดความขบขันทั่วไปจากต้นฉบับสู่บทบรรยายได้ทั้งหมดและสมบูรณ์แบบ เนื่องจากความขบขันประเภทนี้เป็นความขบขันที่ไม่จำเป็นต้องให้ผู้ชมปลายทางมีความรู้เรื่องภาษาและวัฒนธรรมของต้นฉบับ

Hermansen & Anderson (2016) ศึกษาการแปลความขบขันในซีรีย์เรื่อง “Friends” จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาเดนมาร์ก ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพรวบรวมข้อมูลตัวอย่าง จากซีรีย์เรื่อง

ดังกล่าว เพื่อศึกษากลวิธีการแปลที่นักแปลใช้ในการแปลบทบรรยาย นอกจากนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้มีกลุ่มตัวอย่างรับชมซีรีย์ดังกล่าวเพื่อวิจัยว่าบทบรรยายมีส่วนช่วยให้ผู้ชมปลายทางเข้า ใจความขบขันหรือไม่ โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกรับชมภาพยนตร์แบบมีบทบรรยาย และกลุ่มหลังรับชมภาพยนตร์แบบไม่มีบทบรรยาย ผลการวิจัย ผู้วิจัยพบว่านักแปลใช้กลวิธี ดังต่อไปนี้ในการแปลความขบขันในบทบรรยาย การแปลตรงตัว (direct translation) การละไม่แปล (deletion) การยืมคำ (direct transfer) การถอดความ (paraphrase) การแทนที่วัฒนธรรม (adaption) การรักษาโครงสร้าง (Calque) การรวมความ (condensation) การสร้างคำใหม่ (oblique translation) การขยายความ (explicitation) การเพิ่มความหรือการใช้คำใกล้เคียง (substitution) และผลที่ได้จากการวิจัยกลุ่มตัวอย่างพบว่าผู้ชมมีปฏิกิริยาและความเข้าใจในความ ขบขันที่ต่างกัน ผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์แบบมีบทบรรยายเข้าใจมุกตลกต่างจากผู้ที่ชมแบบไม่มีบท บรรยาย บางครั้งผู้ชมทั้งสองกลุ่ม หรือ 3 ส่วน 4 ของผู้ชมทั้งหมดเข้าใจมุกตลกตัวอย่างในภาพยนตร์ แต่ในบางครั้งผู้ชมทั้งสองกลุ่มไม่เข้าใจมุกตลกตัวอย่างเลย จากผลงานวิจัยทำให้เราทราบได้ว่าบทบรรยายมีส่วนช่วยให้ผู้ชมเข้าใจความ ขบขันที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้ดีกว่าการไม่มีบทบรรยายเลย

กัลยกร ฉัตรศิริมงคล (2547) ศึกษากลวิธีในการแปลมุขตลกอเมริกันเป็นภาษาไทย ทั้งในด้านภาษาและด้านวัฒนธรรม ตลอดจนปัญหาต่างๆ ที่พบในการแปล กรณีศึกษาจาก ละครโทรทัศน์เรื่อง Friends ผลการวิจัยสรุปได้ว่าด้วยลักษณะเฉพาะของการแปลบทละครโทรทัศน์เพื่อใช้เป็นบทบรรยายใต้ภาพ ผู้แปลต้องเลือกใช้คำที่สั้นกระชับแต่สามารถสื่อความได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์หรือใกล้เคียงกับต้นฉบับ เนื่องจากเนื้อที่บนจอภาพมีจำกัด การจำกัดจำนวนคำแปล จึงเป็นสิ่งจำเป็น ผู้แปลได้ใช้กลวิธีในการแปลมุขตลกอเมริกันประเภทต่างๆ ได้แก่ การแปลโดยการตีความคำหรือวลีต้นฉบับ การแปลโดยใช้คำสแลง การแปลโดยใช้สำนวนไทย การใช้คำสรรพนามตามบริบทสังคมไทย การแปลโดยใช้น้ำเสียงพูด และการแปลโดยเติมคำ โดยการใช้กลวิธีต่างๆ ดังกล่าวนี้เพื่อจะเลือกสรรคำเหมาะสมที่สามารถสื่ออารมณ์ขัน ได้ตรงตามต้นฉบับ และเพื่อประหยัดเนื้อที่บนจอภาพนั่นเอง ส่วนปัญหาต่างๆ ที่พบในการ แปลมุขตลกด้านภาษานี้ประกอบไปด้วย การแปลผิดความหมาย เนื่องจากปัญหาการฟังและการ ตีความ การแปลไม่ครบความ การแปลคำสแลง การแปลโดยใช้โครงสร้างภาษาอังกฤษ และ การทับศัพท์ ในส่วนของกลวิธีการแปลมุขตลกด้านวัฒนธรรม สามารถแบ่งได้เป็นสามประเภท ด้วยกันคือ วัฒนธรรมด้านภาษาการเล่นคำ วัฒนธรรมด้านสังคม และวัฒนธรรมด้านวัตถุ ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการแปลมุขตลกด้านวัฒนธรรมนั้นขึ้นอยู่กับการใช้

วิจารณญาณของ ผู้แปลในการพิจารณาเลือกสรรคำแปลที่เหมาะสมกับบริบทตามแต่กรณีไป การแปลมุขตลก ประเภทนี้ผู้แปลจึงต้องอาศัยการเทียบเคียงทางวัฒนธรรม เปรียบเทียบสิ่งที่มีในวัฒนธรรมภาษาต้นฉบับกับสิ่งที่มีในวัฒนธรรมภาษาแปลที่สามารถเทียบเคียงได้ใกล้เคียงที่สุด แต่พบว่าในบางกรณีที่ไม่สามารถหาคำเทียบเคียงได้

กาญจนา เจริญเกียรติบวร (2548) ศึกษาการวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องตลกภาษาไทยในด้านภาษาและนัยทางสังคม โดยมีเป้าหมาย สำคัญเพื่อศึกษาว่าเรื่องตลกภาษาไทยมีวิธีทางภาษาที่ก่อให้เกิดความตลกขบขันอย่างไรบ้าง พร้อมทั้ง วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีทางภาษาดังกล่าวกับเงื่อนไขความตลกที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของตัวบท และจะศึกษาด้วยว่าภาษาถูกใช้ในการนำเสนอกลุ่มคนในสังคมให้เป็นตัวตลกนั้นแฝงด้วยความเชื่อ อุดม การณ์ และ ความสัมพันธ์ทางอำนาจ อย่างไร ผลการวิจัยพบว่าเรื่องตลกภาษาไทยมีกลวิธีทางภาษาหลักๆ 2 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการเล่นคำ และ กลวิธีทางปริจเฉท กลวิธีการเล่นคำสามารถแบ่งย่อยได้เป็นอีก 3 กลวิธี ได้แก่ การเล่นคำที่ลวงให้เกิดการ ตีความผิด การเล่นคำที่ทำให้เกิดการตีความที่ต่างไปจากปกติ และการเล่นคำที่มีการตอกย้ำความกำกวม ส่วนกลวิธีทางปริจเฉทแบ่งย่อยได้เป็น 6 กลวิธี ได้แก่ การทำให้หลงทาง การนำเสนอเหตุการณ์ที่เหนือความ คาดหมาย การละเมิดธรรมเนียมปฏิบัติ การใช้มูลบทเป็นเครื่องมือการประชด และการซ้อนมุข นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นด้วยว่าภาษามีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับสังคม กล่าวคือ ภาษาเป็นเครื่องมือทำให้คนหลายกลุ่มในสังคมไทยกลายเป็นตัวตลกในลักษณะต่างๆ ไม่ใช่การนำเสนอภาพ ของคนเหล่านั้นอย่างกลางๆ กลุ่มคนผู้มีอำนาจ เช่น นักการเมืองและเจ้าหน้าที่รัฐ ส่วนใหญ่ถูกนำเสนอให้ เป็นคนขี้โกง โง่เขลา และพูดจาเชื่อถือไม่ได้ ขณะที่กลุ่มผู้ด้อยอำนาจ เช่น ชนกลุ่มน้อยและผู้หญิงก็ถูก นำเสนอเช่นกันว่าเป็นคนโง่ แต่มีลักษณะในรายละเอียดที่ต่างกันเล็กน้อย คือ ชนกลุ่มน้อยมักจะถูกนำเสนอ ว่าได้ทักษะในการใช้ภาษาไทยมาตรฐานและไม่รู้จักเทคโนโลยีสมัยใหม่ ขณะที่ผู้หญิงมักถูกนำเสนอว่าด้อย สติปัญญา เป็นวัตถุทางเพศ และเป็นพวกวัตถุนิยม

ญาดา ชาญบัญชี (2551) ศึกษากลวิธีการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันและศึกษา ความหมายที่แฝงอยู่ในกลวิธีการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันที่พบมากของเกตุเสพย์สวัสดิ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา จากผลการศึกษาพบกลวิธีการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขัน 14 กลวิธีโดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่ 1. กลวิธีทางศัพท์ได้แก่ กลวิธีการใช้คำเลียนเสียง กลวิธีการใช้คำรุนแรง กลวิธีการเล่นคำ กลวิธีการใช้คำต่างประเทศ กลวิธีการสร้างคำใหม่ กลวิธีการตัดคำ 2. กลวิธีทางปริเฉทและวัจนปฏิบัติศาสตร์ ได้แก่

กลวิธีเสียดสีประชดประชัน กลวิธีการสร้างเรื่องให้เกินจริง กลวิธีการตั้งสมญานามให้กับบุคคล กลวิธีการใช้ภาษาแสดงภาพพจน์ กลวิธีความไม่เข้ากัน กลวิธีการทำให้เป็นเรื่องสัปดน กลวิธีการพาให้หลงทาง กลวิธีการล้อเลียน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบกลวิธีเพิ่มเติมอีก 4 กลวิธีได้แก่ กลวิธีการใช้คำแสลง กลวิธีการชมและตำหนิตนเอง กลวิธีการสื่ออสารกับผู้อ่าน และกลวิธีการใช้สำนวนสุภาษิต โดยกลวิธีที่พบส่วนใหญ่เป็นกลวิธีทางปริเฉทและวัจนปฏิบัติศาสตร์ ซึ่งเป็น กลวิธีที่ต้องมีการวิเคราะห์ความหมายแฝงโดยอาศัยบริบทและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมจาก ผลการศึกษาพบว่ากลวิธีที่ปรากฏมากในงานเขียนของเกตุเสพย์สวัสดิ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา คือ กลวิธีเสียดสีประชดประชัน เนื่องจากเกตุเสพย์สวัสดิ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา ต้องการชี้ให้เห็นถึงสภาพของสังคมปัจจุบันว่ามีทั้งทางบวกและทางลบ จึงใช้ การเสียดสีประชดประชันเพื่อทำให้กลายเป็นเรื่องตลกขบขัน นอกจากการศึกษากลวิธีและความหมายแฝงแล้ว จากผลการวิจัยยังพบว่ารูปแบบการเขียน ของเกตุเสพย์สวัสดิ์ก็เป็นส่วนสำคัญในการนำเสนอความตลก กล่าวคือ มีการเขียนที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการทำเป็นอักษรไขว้ คอลัมน์ทำนายดวง คอลัมน์ตอบปัญหาทางเพศ ร้อยกรองเป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถของผู้เขียนอย่างดี

ปวิตรา อุราธรรมกูล (2556) ศึกษาการกลวิธีการแปลมุกตลกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พี่มาก...พระโขนง ในบทบรรยายภาษาไทยเพื่อทำเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษนั้น ผู้แปลจะต้องเข้าใจองค์ประกอบที่ใช้ในการนำเสนอความตลกโดยอ้างอิงจากทฤษฎีความไม่เข้ากันของ เจมส์ บีทที (1809) โจเอล เชอร์เซอร์ (1985) และคริสโตเฟอร์ วิลสัน (1979) ประกอบกับรายงานการวิจัยการนำเสนอความตลกที่รวบรวมโดย นารีรัตน์ บุญช่วย รวมถึงการวิเคราะห์องค์ประกอบในการสื่อความหมายแบบมัลติโมดัลของ แครีย์ จูวิทท์ (2009) และ คริสโตเฟอร์เทย์เลอร์ (2003) จึงจะทำให้บทแปลสามารถคงองค์ประกอบในการสร้างความตลกไว้ได้ จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้ ได้รับการยืนยันเพียงบางส่วน กล่าวคือ ในการแปล ผู้แปลจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับมุกตลกและเข้าใจองค์ประกอบด้านภาพและ เสียงที่ช่วยถ่ายทอดความตลกไปยังผู้ชม อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้เพิ่มแนวคิดอื่นเพิ่มเติม เนื่องจาก ความรู้ที่ได้จากการศึกษาแนวคิดตามสมมติฐานเหมาะสมสำหรับการลงมือแปล แต่ยังไม่ครอบคลุม เรื่องการวิเคราะห์กลวิธีการแปลจากบทแปลของผู้อื่น แนวคิดเพิ่มเติม ได้แก่ การแปลแบบรักษา ความกลมกลืนและรักษาความแปลกต่างตามแนวคิดของเวนต์ (1995 และ 1998) และแนวทางการ แก้ปัญหาในการแปลมุกตลกในบทพูดของดาเลีย จิอาโร (2006) ที่ได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการ วิเคราะห์บทแปลของนัก

แปลโดยละเอียด ซึ่งผู้วิจัยพบว่ากลวิธีการแปลที่ผู้แปลใช้ คือ การแปลแบบรักษาความกลมกลืน การแปลแบบรักษาความแปลกต่าง การใช้กลวิธีการแปลบทพูดมุกตลกของจิ อาโร และการผสมผสานกลวิธีการแปลระหว่างการแปลแบบรักษาความกลมกลืนและการแปลแบบ รักษาความแปลกต่างตามลำดับ โดยผู้แปลยืนยันว่าการจะทำให้บทแปลคงความตลกไว้ได้ ผู้แปล ต้องตระหนักว่าผู้ชมปลายทางจะสามารถเชื่อมโยงบทแปลให้เข้ากับความแตกต่างทางวัฒนธรรม ในภาพยนตร์ได้หรือไม่

รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (2555) ศึกษาภาพยนตร์ตลกกรณีศึกษาภาพยนตร์ตลกของไทยในช่วงปี 2548-2552 มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ตลก (comedy) ของไทยที่ผลิตและออกเผยแพร่ในช่วงระหว่างปีพุทธสักราช 2548 จนถึงปีพุทธศักราช 2552 ในประเด็น ลักษณะการสร้างอารมณ์ขัน สไตล์ของหนังรวมทั้งทัศนะของนักวิชาการ นักวิจารณ์และ ผู้ชมต่อภาพยนตร์ตลกของไทย กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นผลงานภาพยนตร์ตลกจำนวน 42 เรื่อง ผลของการศึกษาพบว่าในช่วงปีพ.ศ. 2548 -2552 ผู้สร้างงานภาพยนตร์ตลกของไทย สร้างผลงาน โดย มีลักษณะของงานจัดได้เป็น 4 กลุ่มตามลักษณะเด่นๆ ได้แก่ 1. หนังตลกที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับผีหรือ ที่เรียกกันว่า หนังผีตลก มีจำนวน 15 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 35.71 2. งานภาพยนตร์ตลก ที่เกิดจากการล้อเลียน มีจำนวน 11 เรื่อง คิดเป็นอัตราร้อยละ 26.19 ภาพยนตร์ตลกที่มี โครงเรื่องแบบภาพยนตร์บู้มีจำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นอัตราร้อยละ 19.04 4. ภาพยนตร์ตลกที่มีโครงเรื่องแบบอื่นๆ มีจำนวนรวม 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 ของผลงานภาพยนตร์ตลกของไทยในช่วง พ.ศ.2548 จนถึงปี พ.ศ.2552 ความขบขัน มักเป็นอารมณ์ขันอันเกิดจากลักษณะที่เกินพอดีของตัวละครและสถานการณ์ที่อปกติเป็นหลัก ลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ตลกของไทย ที่ผู้สร้างนิยมนำมาสร้างอารมณ์ขันได้แก่ ตัวละครที่เป็นกระเทย ตัวละครกลุ่มการศึกษาน้อยจากชนบทโดยเฉพาะอย่างยิ่งจากภาคอิสานของไทย และกลุ่มตัวละครที่มีลักษณะทางร่างกายที่พิกล พิการภาพสะท้อนจากผลงานภาพยนตร์ ตลกของไทยในช่วงปี 2548-2552 สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของผู้สร้างงานภาพยนตร์จะมุ่งเน้นที่การสร้างอารมณ์ขบขันเป็นหลัก โดยมิได้คำนึงถึงความสมเหตุสมผล หรือสาระใดๆ เป็นหลักเลย อาจมีเพียงประเด็นแนวคิดเล็กๆ บ้างจากเรื่อง ขณะที่ผู้ชมส่วนใหญ่ก็เสพงานสกุลนี้ก็เพื่อการผ่อนคลายมากกว่าที่จะหวังว่าจะต้องได้รับสารหรือแง่คิดจากงาน ผู้ชมต้องการเพียงได้หัวเราะ จากความไร้สาระหรือมุขตลก ที่นักแสดงหรือผู้ผลิตนำเสนอเท่านั้น อย่างไรก็ดีพบว่าในผลงานภาพยนตร์ ตลกของไทยในช่วงปี2548-2552 มีผลงานจำนวนหนึ่งยังใช้กำหยาบ ในการสร้างความตลก ซึ่งผู้ชมส่วนมากเห็นว่า ยังเป็นข้อเสียของผลงานภาพยนตร์ ตลกของไทยในช่วงปี 3548-2552 ที่สำคัญ และมีผู้ชมและ นักวิจารณ์บางท่าน

เห็นว่าผลงานภาพยนตร์ตลกของไทยน่าจะได้มีการพัฒนาการสร้างอารมณ์ขันให้ดูลุ่มลึก มากกว่าจะเป็นแค่มุขของตลกคาเฟ่ หรือมุขตลกแบบ Earce และ stapstick ไปสู่ผลงานแบบ comedy ที่มีความลุ่มลึกทางความคิดสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ตระกูลหนังตลกมีสัดส่วนร้อยละ 19.13 ของผลงานภาพยนตร์ไทย ทั้งหมดที่ผลิตในช่วงเวลาระหว่างปี พ.ศ.2548 ถึงปี พ.ศ. 2552 ซึ่งมีผลงานภาพยนตร์ที่ผลิและออกเผยแพร่รวมทั้งสิ้น 230 เรื่อง เป็นผลงานภาพยนตร์ตลก จำนวนทั้งสิ้น 44 เรื่อง นับได้ว่าสัดส่วน 1: 5 เป็นสัดส่วนที่มากพอสมควร

อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ศึกษาวิเคราะห์การแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง กวน มึน โฮ และเรื่อง พี่มาก...พระโขนง จากบทบรรยายภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ โดยงานวิจัยมีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์ประเภทความขบขัน กลวิธีการสร้างความขบขัน และกลวิธีการแปลในภาพยนตร์ไทยเชิงโดยการวิจัยรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มคือ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นคนไทย และ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นคนต่างชาติ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นคนไทยต้องชมภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง โดยไม่มีบทบรรยายภาษาอังกฤษ และบันทึกฉากที่รู้สึกขบขัน จากนั้นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นคนต่างชาติ ต้องชมภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง โดยใช้บทบรรยายภาษาอังกฤษชุดเดียวกัน และบันทึกฉากที่รู้สึกขบขัน จากนั้นนำจำนวนผู้ชมที่รู้สึกขบขันในแต่ละ ฉาก ทั้งคนไทยและคนต่างชาติมาเปรียบเทียบกัน เพื่อศึกษากลวิธีการแปลที่สามารถถ่ายทอดความ ขบขันได้ใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุดในการวิเคราะห์ประเภทความขบขันและกลวิธีการสร้างความขบขัน มีแนวทางการวิเคราะห์อ้างอิงจากทฤษฎีของ Attardo (1994) ประเภทความขบขันถูกจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ทฤษฎีความไม่เข้ากัน 2. ทฤษฎีความเหนือกว่า และ 3. ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย ประเภทความขบขันทั้งสามเกิดขึ้นจากกลวิธีการสร้างความขบขัน ที่มีทั้งหมด 12 วิธี ได้แก่ คำคม การเลียนแบบ การประชดเหน็บแนม มุกตลก การล้อเลียน ความไร้แก่นสาร การเล่นตลก การเล่นคำ การแดกดัน การเสียดสี การหยอกล้อ และการทำตามอารมณ์ โดยผลการวิจัยประเภทความขบขันพบ จากมากสู่น้อย ได้แก่ ทฤษฎีความไม่เข้ากัน (ร้อยละ 61) ทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลาย (ร้อยละ 23) และทฤษฎีความเหนือกว่า (ร้อยละ 16) ตามลำดับ ในขณะที่กลวิธีการสร้างความขบขันพบ การแดกดันมากที่สุด (ร้อยละ 43) การทำตาม อารมณ์ (ร้อยละ 13) การเล่นคำ (ร้อยละ 13) การประชดเหน็บแนม (ร้อยละ 10) ความไร้แก่นสาร (ร้อยละ 6) การหยอกล้อ (ร้อยละ 6) มุกตลก (ร้อยละ 6) และการเล่นตลก (ร้อยละ 3) ประเภทความ ขบขันและกลวิธีการสร้างความขบขันในภาษาไทยและภาษาอังกฤษมีปรากฏเหมือนกัน แสดงให้เห็น ว่าผู้แปลพยายามรักษารูปแบบความขบขันของต้นฉบับไว้ตามอารมณ์ และ

กลวิธีการแปลในงานวิจัยพบว่า การแปลแบบตรงตัวมีจำนวนมากที่สุด (11 ตัวอย่าง หรือร้อยละ 36) การถอดความ (9ตัวอย่างหรือร้อยละ 29), การขยายความ (4 ตัวอย่างหรือร้อยละ 13), การแทนที่วัฒนธรรม (3 ตัวอย่างหรือร้อยละ 9.5), การสร้างคำใหม่ (2 ตัวอย่างหรือร้อยละ 6.5). การเพิ่มความ (1ตัวอย่างหรือร้อยละ 3) และการละ (1 ตัวอย่างหรือร้อยละ 3) ผู้แปลเลือกใช้การแปลแบบตรงตัวและถอดความแก้ไขปัญหาความขบขันทั่วไป ในขณะที่เลือกใช้การขยายความ การสร้างคำใหม่ และการละแก้ปัญหาเชิงภาษาศาสตร์ และการเพิ่มความ กับ การแทนที่วัฒนธรรมแก้ปัญหาเชิงสังคมและวัฒนธรรม การแปลแบบตรงตัวและการแปลแบบถอดความ ถือเป็นกลวิธีการแปลที่สามารถถ่ายทอดความขบขันได้ใกล้เคียงต้นฉบับที่สุด ด้วยค่าความเปลี่ยนแปลง -0.72 และ -0.78 ตามลำดับ ค่าความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีความหมายว่า การแปลแบบตรงตัวและถอดความสามารถถ่ายทอดความขบขันในบทบรรยายลดลงไปจากต้นฉบับไม่ถึง 1 ระดับ ในขณะที่ กลวิธีการแปลแบบอื่นมีค่าเปลี่ยนแปลงลดลงไป 1 ระดับเป็นอย่างน้อย ดังนั้นหากความขบขันในภาพยนตร์ เกิดจากลักษณะท่าทางของตัวละครเป็นหลัก ประกอบกับบทพูดที่ไม่ซับซ้อน นักแปลไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงปัญหาการแปลมากนัก ตราบใดที่บทบรรยายสามารถถ่ายทอดความหมายหลักได้

สรุปได้ว่าการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ต่างประเทศเป็นภาษาไทย พบปัญหาด้านความขบขัน 3 ประการ ได้แก่ ปัญหาทั่วไป ปัญหาเชิงภาษา และปัญหาเชิงวัฒนธรรม กลวิธีการแปลที่นักแปลเลือกใช้แก้ปัญหานั้นส่วนมากนิยมใช้10กลวิธีในการแปลบทบรรยายภาพยนตร์แต่ถ้าหากเป็นการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันขันนั้นจะไม่พบทุกกลวิธีเพราะการที่จะแปลให้มุกตลกขบขันเป็นภาษาอีกภาษาหนึ่งนั้นทำได้ยากผู้วิจัยจึงต้องศึกษาอย่างละเอียดอีกทั้งบางกลวิธีก็ไม่สามารถใช้ได้กับการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันเนื่องจากไม่พบกลวิธีการแปลนั้นๆ แต่ก็มีปัญหาที่ระบุไว้ ในงานวิจัยต่างๆ มากที่สุดคือ ปัญหาเชิงภาษาและวัฒนธรรม ส่วนมากนักแปลนิยมใช้การแทนที่วัฒนธรรมแก้ปัญหานี้ โดยรวมแล้ว ประเภทความขบขันที่พบภาพยนตร์หรือสื่อเคลื่อนไหวในต่างประเทศ มีทฤษฎีความไม่เข้ากัน และทฤษฎีความเหนือกว่า น้อยกว่าประเภทความขบขันที่พบในภาพยนตร์ หรือสื่อเคลื่อนไหวไทย เพราะของไทยพบว่ามีทฤษฎีการปลดปล่อยและผ่อนคลายเพิ่มขึ้นมาอีก แต่ กลวิธีสร้างความขบขันในต่างประเทศและไทย มีทั้งการเล่นคำ การล้อเลียน การแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันในต่างประเทศและไทย มีบางส่วนที่ เหมือนกันและบางส่วนที่ไม่เหมือนกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์เรื่อง Friends zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อนมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

ประชากร

ภาพยนตร์เรื่อง Friends zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน จำนวน 118 นาที ใน Disney + Hotstar ซึ่งมีบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ที่เป็นบทแปลภาษาอังกฤษ

กลุ่มตัวอย่าง

บทบรรยายฉบับแปลเป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการคัดเลือกเฉพาะมุกตลกขบขัน แบบเจาะจง จากภาพยนตร์เรื่อง Friends zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตารางบันทึกวิเคราะห์ข้อมูลกลวิธีการแปลโดยวิเคราะห์ประโยคขบขันในภาพยนตร์
2. กรอบกลวิธีการแปลมุกตลกของ Hermansen & Andersen (2016) ซึ่งมีทั้งหมด 10 กลวิธีดังต่อไปนี้

    2.1 กลวิธีการแปลแบบยืมคำ (loan word)

    2.2 กลวิธีการแปลการแปลตรงตัว (direct translation)

    2.3 กลวิธีการแปลแบบการรวมความ (condensation)

    2.4 กลวิธีการแปลแบบถอดความ (paraphrase)

    2.5 กลวิธีการแปลการแทนที่วัฒนธรรม (cultural substitution)

    2.6 กลวิธีการแปลการสร้างคำใหม่ (oblique translation)

    2.7 กลวิธีการแปลเพิ่มความ (addition)

    2.8 กลวิธีการแปลแบบการละ (omission)

2.9 กลวิธีการแปลแบบการขยายความ (explication)

2.10 กลวิธีการรักษาโครงสร้าง Structure (Equivalence)

ยกตัวอย่างเช่น

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีที่ใช้
ปาล์ม : **เพื่อนเล่นมึงเหรอ ไอ้อ้วน ลาก่อนครับ**	I'm not your friend, fatso! Bye.	การแปลตรงตัว
ตำรวจ : **บอกภรรยาคุณด้วย ว่าเธอไม่ใช่เฉินหลง โอเคไหม**	tell your wife That you're not Jackie Chan, okay?	การแปลแบบแทนที่วัฒนธรรม
ปาล์ม : **เช้าฟาดผัดฟัก เย็นฟาดฟักผัด**	How much wood would a woodchuck chuck ?	การแปลแบบสร้างคำใหม่

การเก็บรวมรวมข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ทั้งฉบับภาษาไทยและภาษาอังกฤษจากภาพยนตร์เรื่อง Friends zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน ในแอปพลิเคชั่น Disney + Hotstar แปลโดย Aung hmine และ Nang keinkham

2. คัดเลือกเฉพาะมุกตลกขบขันที่มีอยู่ในภาพยนตร์

3. นำบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ทั้งฉบับภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่เป็นมุกตลกขบขันมาวิเคราะห์กลวิธีการแปลโดยนับจำนวนความถี่ของกลวิธีในการแปลที่ผู้แปลใช้ในการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ทั้งภาษาไทยต้นฉบับแปลฉบับแปลภาษาอังกฤษจากนั้นนำข้อมูลดังกล่าวมานำเสนอในตาราง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ที่เป็นประโยคขบขันจากเนื้อเรื่อง Friends zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน ในแอปพลิเคชั่น Disney + Hotstar ที่แปลโดย Aung hmine และ Nang

keinkham โดยเกณฑ์การวิเคราะห์กลวิธีการแปลใช้กรอบของ Hermansen & Andersen (2016) ซึ่งมีหลักในการวิเคราะห์ทั้งหมด 10 กลวิธี ดังต่อไปนี้

กลวิธีการแปลแบบยืมคำ (loan word)

กลวิธีการแปลการแปลตรงตัว (direct translation)

กลวิธีการแปลแบบการรวมความ (condensation)

กลวิธีการแปลแบบถอดความ (paraphrase)

กลวิธีการแปลการแทนที่วัฒนธรรม (cultural substitution)

กลวิธีการแปลการสร้างคำใหม่ (oblique translation)

กลวิธีการแปลเพิ่มความ (addition)

กลวิธีการแปลแบบการละ (omission)

กลวิธีการแปลแบบการขยายความ (explication)

กลวิธีการรักษาโครงสร้าง (Structure Equivalence)

2. ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้วิเคราะห์บทบรรยายฉบับภาษาไทยและบทบรรยายฉบับแปลภาษาอังกฤษจากนั้นบันทึกข้อมูลที่ได้ลงในตาราง

3. หาความเชื่อมั่นกลวิธีการแปลโดยมีอาจารย์ผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษและผู้เชี่ยวชาญด้านการแปลเป็นผู้ตรวจผลงานและวิเคราะห์

4. นำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงปริมาณหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันที่พบในภาพยนตร์ เรื่อง Friends Zone ระวัง สิ้นสุดทางเพื่อน จากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งใช้กรอบ ทฤษฎีการแปลของ Hermansen & Andersen (2016) เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบการใช้กลวิธี การแปลทั้งหมด 10 กลวิธี ดังนี้

1. การยืมคำ คือเมื่อคำที่ปรากฏในต้นฉบับไม่มีในภาษาปลายทางนักแปลสามารถใช้ การยืมคำมาเขียนไว้ในบทบรรยายแปล

2. การแปลตรงตัว คือการแปลความหมายตามพจนานุกรม เป็นการใช้คำภาษาอังกฤษแปลตรงตามเนื้อหาของภาษาไทยโดยไม่เปลี่ยนความหมาย

3. การรวมความ คือเป็นการรวมภาษาต้นฉบับที่ซ้ำซ้อนกันและแปลเป็นคำแปลเดียวกัน โดยไม่สูญเสียข้อมูล กลวิธีนี้จะใช้เพื่อประหยัดพื้นที่บนหน้าจอและเวลาอ่านบทบรรยาย

4. การถอดความ คือการแปลตามแบบที่นักแปลเห็นสมควร ความหมายอาจแตกต่างไปจากต้นฉบับเล็กน้อย แต่ผู้ชมหรือผู้อ่านก็ไม่สามารถแยกความแตกต่างนั้นในแง่ของความหมายได้

5. การแทนที่วัฒนธรรม คือการนำแนวคิดในวัฒนธรรมต้นฉบับปรับให้เข้ากับ บริบทปลายทาง ผู้แปลยังคงแปลบทบรรยายแบบตรงตัวกับเนื้อหา แต่สามารถเปลี่ยนความหมายของเนื้อหาให้แตกต่างจากต้นฉบับได้

6. การสร้างคำใหม่ คือการสร้างคำหรือสถานการณ์ขึ้นมาใหม่ เพื่อสร้างผลลัพธ์ใหม่ในภาษาปลายทาง นักแปลอาจปรับเฉพาะบางส่วนหรือปรับเปลี่ยนบทพูดทั้งหมดเลยก็ได้

7. การเพิ่มความ คือการเพิ่มเติมข้อความเพื่อเพิ่มความเข้าใจ ของผู้อ่าน โดยการเพิ่มเติมคำหรือประโยคนอกเหนือจากต้นฉบับ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจหรือมี ความหมายชัดเจนขึ้น

8. การละ คือการไม่แปลบางคำ เมื่อวัฒนธรรมในภาษาปลายทางไม่มีวัฒนธรรมที่เหมือนกับต้นฉบับซึ่งความหมายโดยรวมในฉบับแปลนั้นครอบคลุมความหมายของคำนั้น แล้ว

9. การขยายความ คือการเติมคำพูดที่ไม่มีในภาษาต้นฉบับ เพื่อความชัดเจนของเนื้อหาหรือปริบท และเพื่อความเป็นธรรมชาติของภาษาฉบับแปล

10. การรักษาโครงสร้าง คือการแปลโดยรักษารูปแบบโครงสร้างทางภาษาใน ภาษาต้นฉบับและนำมาใช้ในภาษาปลายทาง กลวิธีนี้ถือเป็นการแปลที่ให้รูปแบบใกล้เคียงกับต้นฉบับ มากที่สุดโดยรักษารูปแบบโครงสร้างทางไวยากรณ์

ซึ่ง 10 กลวิธีดังกล่าวนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอและสรุปผลการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันจากภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่1 กิ๊ง : มึงถ้ากูจับได้ ด่าว่าอะไรดีว่ะ ปาล์ม: มึงก็อย่าพึ่งไปด่าใครสุ่มสี่สุ่มห้า พ่อมึงอาจจะไปทำงานจริงๆ ก็ได้ กิ๊ง : **หน้าด้าน รู้ว่าเขามีลูกมีเมียอยู่แล้วยังจะมายุ่งอีก**	Palm. If I catch him. What should I say? Don't tell people off just yet. It might really be about work **Shameless! You already know he has a family. And yet you still mess with him.**	การแปลตรงตัว	ในประโยคนี้เป็นมุกตลกโดยใช้กลวิธีการเสียดสีเนื่องจากกิ๊งได้กล่าวถึงผู้อื่นในทางเสียหายเพื่อเสียดสีล้อเลียนความเขลาหรือความไม่ถูกต้องของมนุษย์และสังคม

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่1 กิ๊ง : หรือว่า กูด่าแบบนิ่งๆดีวะ กิ๊ง : ต่ำ ปาล์ม: **กูถามพ่อมึงให้**	Or should I tell her off coldly? "Slut." **Let's go ask him.**	การถอดความ	ในประโยคนี้เป็นมุกตลกโดยใช้กลวิธีการเล่นตลกเนื่องจากปาล์มต้องการที่จะกลั่นแกล้งกิ๊งโดยถามพ่อของเธอแต่เธอไม่อยากให้พ่อรู้ว่าเธอกำลังตามพ่อ เป็นการกระทำที่ทำให้เกิดความสนุกโดยผู้ที่กระทำรู้สึกตลก
ฉากที่2 ปาล์ม: พ่อ กิ๊งมีคำถาม พ่อ พ่อ พ่อครับ โอ้ย กิ๊ง : มึง มึงไหวเปล่าว่ะ ปาล์ม: **ไม่เป็นไร จู๋เหล็ก**	Gink has a question. Sir! Hey..... Are you okay? **I'm fine. I've got an iron dick.**	การแปลตรงตัว	ประโยคนี้เป็นการประชดเหน็บแนมซึ่งฉากขบขันที่ปาล์มกำลังเปิดกระจกรถและกิ๊งก็พยายามจะแย่งปิดกระจกรถจึงทำให้ข้อศอกไปโดนที่อวัยวะเพศของปาล์มซึ่งปาล์มมีความรู้สึกเจ็บแต่บอกกับกิ๊งว่าเป็นจู๋เหล็กซึ่งทนทานถือเป็นคำพูดที่ขัดแย้งกับพฤติกรรม

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่ 3 ปาล์ม: **เช้าฟาดผัดฟัก เย็นฟาดฟักผัด** กิ๊ง : เช้าฟาดผัดฟัก เย็นฟาดฟักผัด ปาล์ม : **ระนองระยองยะลา** กิ๊ง : ระนองระยองยะลา ปาล์ม: !@#!#@# อือ กิ๊ง : เหี้ย ใครจะพูดได้วะ	**How much wood would a wood chuck chuck ?** “How much wood would a wood chuck chuck ” **Sally sold seashells at the seashore.** “Sally sold seashells at the seashore. ” There. Dumbass. Who can hell can repeat that?	การสร้างคำใหม่ การสร้างคำใหม่	โดยฉากนี้ทั้ง2ประโยคนั้นใช้กลวิธีการเล่นคำเป็นการสร้างความขบขันโดยใช้ลูกเล่นทางภาษาฉากนี้เล่าถึงปาล์มที่กำลังพูดอยู่แต่กริ๊งก็พูดตามปาล์มทุกประโยคโดยเป็นการใช้คำสัมผัสเสียง

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่ 4 เพื่อน2: คนไหนเหรอครับ ปาล์ม: นู้นอะครับ ที่ร้องเพลงอยู่บนเวทีอะฮะ กิ๊ง : แล้วยังไงๆ พอดูรวมๆ แล้วมีเสน่ห์เหลือเกิน ไม่ต้องมาเขินฉันพูดจริงๆ (ร้องเพลง) เพื่อน2 : **ดูมีเสน่ห์จริงๆนะครับ** เพื่อน1 : แต่ผมเข้าใจคุณนะ เพราะของผมก็มา แล้วมันก็ต้องกันแฟนมัน อยู่หน้าเวที ณ ตอนนี้เลย คือเราสนิทกันมานาน แต่มันช่างไม่รู้อะไรบ้างเลย	whish one. The one over there. The one singing on stage. So what? Overall she's so charming don't be shy. It's the truth. **She's really charming.** I know how you fell. Mine is also here. And she's dancing whit her boyfriend right now. We've been best friends for ages. But... she's clueless	การแปลตรงตัว	ในบทสนนทนาฉากนี้ใช้กลวิธีมุกตลกการแดกดันเพื่อให้เกิดความอับอาย ในท่อนที่กิ๊งร้องว่า รวมๆ แล้วมีเสน่ห์เหลือเกิน เพื่อนคนที่1 ได้พูดถึงกิ๊งว่าดูมีเสน่ห์จริงๆนะครับ ในขณะที่กิ๊งร้องเพลงไม่เพราะซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความเป็นจริง จึงทำให้เกิดความตลกโดยทำให้คนอื่นตลกในตัวกิ๊ง

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่5 ปาล์ม: เหมือนเรื่องเพื่อนสนิทเลยนะครับ เพื่อน1: ไม่เหมือนหรอกครับ ไข่ย้อยอะ พอโดนกานดาปฏิเสธ ใจแข็งหนีไปทะเล แล้วก็มีแฟนใหม่**แต่ผมอะไข่ฟ่อ พอโดนปฏิเสธคิดจะหนียังไม่กล้าคิดเลยครับ**	Like the movie Dear Dakanda. Not really! The main guy, When Dakanda turns him down...he mans up goes to the beach, and gets a new girlfriends. **But I don’t have the balls! When I was tured down**, I didn’t even dare to leave.	การแทนที่วัฒนธรรม	ในประโยคนี้เป็นการใช้กลวิธีการสร้างความขบขันคือ มุกตลกในการสร้างความขบขันโดยมีการกำหนดสถานการณ์ คือ ความสัมพันธ์ของทั้ง2 คู่ การตั้งคำถามคือถ้าหากเพื่อนคนที่1 ถูกปฏิเสธในความสัมพันธ์นี้จะทำอย่างไร และมีคำตอบที่หักมุมว่า เขาไม่กล้าคิดที่จะหนีไปไหนต่างจาก ไข่ย้อยที่สามารถมีแฟนใหม่ได้โดยไม่คิดอะไร

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่6 เพื่อนคนที่2 : ของผมก็เหมือนๆกันอะครับ เขายังลืมแฟนเก่าไม่ได้ แล้วบอกให้ผมรอในฐานะเพื่อนไปก่อน **เหมือนหมาอะครับ ที่มันรักเจ้าของได้แค่คนเดียว**	Mine's also the same. She can't forget her ex. And said to wait as her friend. **Just like a dog, who can love only one owner.**	การแปลตรงตัว	ในประโยคนี้ใช้กลวิธีการเคลื่อนไหวในการสร้างความขบขันเป็นพฤติกรรมของเพื่อนคนที่2 ที่เลียนแบบพฤติกรรมของสุนัขที่มันรักเพียงแต่เจ้าของ
เพื่อน3 ของผม เขาบอกว่ายังไม่อยากมีแฟนครับ อยากเรียนให้จบก่อน ปาล์ม: แล้วนี่เขาใกล้จบยัง เพื่อน3 **พึ่งสมัครโทใบที่สอง แล้วเห็นว่าจะต่อเอกด้วยครับ นี่เจอพวกแล้วครับ**	My friend... is not ready for a relationship. She wanted to graduate first. **just applied for a second masters. and plans to do a Ph.D. too** . I've found my friends.!	การแปลตรงตัว	ในประโยคนี้ใช้กลวิธีมุกตลกในการสร้างความขบขันจากบทสนทนามีการกำหนดสถานการณ์ของความสัมพันธ์ของเพื่อน3 ประโยคคำถามที่ปาล์มได้ถามว่าเขาเรียนใกล้จบหรือยังและคำตอบคือเขาพึ่งสมัครโทและจะต่อเอกซึ่งเป็นคำตอบที่หักมุมโดยที่ทุกคนนั้นเ

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่ 7 เพื่อน1: **ดันไปชอบเขา** เพื่อน3: อือ เพื่อน2: **แต่เขาก็ดันให้เราเป็นเพื่อน** เพื่อน3: ใช่ ปาล์ม: **แล้วเราก็เสือกยอม** พูดพร้อมกัน: เฮ้ๆ แด่เฟรนด์โซน	 **We've fallen hard for them.** Yes! **But they just want to be friends.** Damn!. **And we give in!** Yes! To the friends zone!	 การถอดความ การถอดความ การละ	ในฉากนี้ผู้แปลได้เลือกใช้กลวิธีการประชดเหน็บแนมในการสร้างความขบขันเนื่องจากเป็นการพูดในสิ่งที่ตรงข้ามกับความรู้สึกของผู้พูดโดยเพื่อนทั้ง3และปาล์มได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ของตนเองว่าไม่อยากคิดแค่เพื่อนแต่ก็เป็นเพื่อนเพราะอีกฝ่ายไม่ยอม ผู้วิจัยเลือกผู้แปลถอดความเพื่อให้ภาษาแปลเข้าใจง่ายแต่ผู้ชมก้ไม่สามารถแยกความแตกต่างนั้นได้และการแปลแบบละเมื่อวัฒนธรรมปลายทางไม่มีเหมือนกับต้นฉบับ ผู้วิจัยจึงตัดคำว่าเสือกออก

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่8 ปาล์ม: แป้ง พี่ขอโทษนะแป้ง แป้ง : ขอโทษอะไรอีก ปาล์ม: โห ช่างมันเถอะแป้ง เอาเป็นว่าพี่ขอโทษนะ ขอโทษ แป้ง : **ถ้าพี่ปาล์มจะหายหัวไปขนาดนี้ ก็หายๆไปเลยเหอะ**	Pang. I'm sorry . Sorry for what. Never mind. Let's just say I'm sorry. I'm Sorry. **If you're going to disappear like that, then just get lost!**	การรวมความ	ในฉากนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้กลวิธีการประชดเหน็บแนมในการสร้างความขบขันคือการพูดในสิ่งที่ตรงข้ามกับความรู้สึกแป้งได้พูดกับปาล์มว่าถ้าจะหายขนาดนี้ก็หายๆไปเลยทั้งๆที่แป้งได้อยากให้ปาล์มไปและอยากให้ปาล์มเอาใจมากกว่านี้
ฉากที่9 ปาน: นี่น้องกิ้งผู้ชายเนี่ยนะ แรกๆมันก็จะดีกับเรา อยู่ข้างๆเรา ดูแลเรา แต่สุดท้ายมันก็หลอกเราอยู่ดีนั่นแหละ สันดานผู้ชายเนี่ย มันไว้ใจไม่ได้ เชื่อพี่เหอะ พี่อะเจอมาเยอะ เจ็บมาเยอะ	Gink, you know, men are mice to us in the beginning. They'll be by our side, taking care of us. But in the end, they will be unfaithful. You can't trust men! Trust me. I've seen		

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	**ภาษาฉบับแปล**	**กลวิธีการแปล**	**คำอธิบาย**
ฉาก9(ต่อ) อย่าไปมีมันเลยวะไอ้ความรักเนี่ยฮะ ปาล์ม: พี่ปานครับ คือเพื่อนผมก็เป็นผู้จัดการพี่เองครับ **นี่ต้องให้มันขึ้นคานเป็นเพื่อนพี่ด้วยเหรอครับ** กิ๊ง : อีปาล์ม มึง ปาล์ม : พี่ปานเขาบอกเองไม่ใช่เหรอ ฮะว่า **ความเหงามันเป็นขั้วบวกขั้วลบ หนุ่มสาวก็ควรได้พบรักกันสิครับ** ท่อนนั่นน้าแอ๊ดร้องนำ ฉันแค่ประสานเว้ย น้องกิ๊งเปิดเพลงมาเลย พี่พร้อมแล้ว อารมณ์มันได้แล้ว	a lot. I've been through it all Don't bother with love Parn. My friend is just your manager. **Does she have to join your spinster club too?** Damn you, Palm. You're the one who sang **"Loneliness are opposite poles. Young people should find love," right?** I didn't sing that line. I was just in the chorus then. Gink, turn the song on. I'm ready. I'm feeling it.	การสร้างคำใหม่ การรวมความ	โดยฉากนี้ใช้กลวิธีการล้อเลียนในการสร้างความขบขันปาล์มได้ล้อเลียนพฤติกรรมของป่านที่ไม่มีแฟน โดยพูดว่านี่ต้องให้มันขึ้นคานเป็นเพื่อนพี่ด้วยเหรอครับและปาล์มยังได้ล้อเลียนผลงานเพลงของปานว่าความเหงามันเป็นขั้วบวกขั้วลบ หนุ่มสาวก็ควรได้พบรักกันสิครับ ทั้งที่ปานเป็นคนร้องเพลงแต่ทำไมยังโสด

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่10			
ปาล์ม: มึงเข็ดกับความรักแล้วจริงๆ เหรอวะ	Are you really done with love?		ในฉากนี้เป็นการใช้กลวิธีมุกตลกในการสร้างความขบขันคือการกำหนดสถานการณ์ความสัมพันธ์ของปาล์มและกิ๊งและเพื่อนคนที่3ได้ตั้งคำถามถ้าหากเขาพูดขนาดนี้แล้วปาล์มก็จีบเขาได้แล้วแต่ปาล์มได้ตอบอย่างหักมุมว่าไม่ได้หมายถึงเขา
กิ๊ง : กูก็ตอบเอาใจพี่ปานไปงั้นแหละ เอาจริงๆ กูยังเชื่อเลยนะเว้ยมึง ต้องมีผู้ชายดีๆ ที่ รอกูอยู่	I was just trying to side with Parn. Actually, I still believe there is a good guy out there for me.		
เพื่อน1: เสร็จโจร	Sneaky bastard.		
เพื่อน2 : คุณ เขาพูดกับคุณขนาดนี้เนี่ย ผมว่าเคลมเขาได้แล้วมั้ง	Hey. If she's flirting like that, then it's time to seal the deal.		
เพื่อน3: เออ	Right.		
ปาล์ม: **แม่งไม่ได้หมายถึงผม**	**She didn't mean me.**		
เพื่อน3คน: อ้าว	What ?	การแปลตรงตัว	

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	**ภาษาฉบับแปล**	**กลวิธีการแปล**	**คำอธิบาย**
ฉากที่11 ปาล์ม: อุ้ยเนะ (ภาษาจีน) อุ้ย: มั่วเปล่าเนี่ย ปาล์ม: ไม่เชื่อก็ตามใจ อุ้ย: แล้วขอว่าอะไร ทำไมมีชื่ออุ้ยด้วย ฮึ ขอว่าอะไร ปาล์ม : แป๊ปนึงนะ น้องอุ้ย ปาล์ม: **ฮัลโหล เป๋ ถอดเฝือกยังวะ** กิ๊ง : มึง กูอ้วกวะ เมนส์ไม่มาด้วย กู น่าจะท้องว่ะ	(ภาษาจีน) Are you making that up? It’s up to you if you don’t believe me. what did you wish for? I heard my name. What? What did you wish for? Wait a second. **Hello, klutz. Have you taken off your cast?** Palm. I’ve been puking. And my period hasn’t come yet. I might be pregnant.	การถอดความ	ในประโยคนี้ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีการหยอกล้อในการสร้างความขบขันโดยปาล์มได้ตั้งฉายาให้กิ๊งที่ขาหักและในเฝือกอยู่ว่าเป๋เพราะกิ๊งเดินไม่ถนัด

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่12(ต่อ) ปาล์ม: ฮะ แล้วนี่มึงอยู่ไหนวะ กิ๊ง : กูอยูมาเลฯ ปาล์ม: กูอยู่พม่า แล้วพี่เท็ดอะ ? กิ๊ง : กูมาคนเดียว มึงมาหากูหน่อยดิ ปาล์ม: **หือ นี่เรียกกูอย่างกับสุขุมวิทไปจรัญฯ**	What? Where are you? I'm in Malaysia. Myanmer. Where's Ted? I came alone. Can you come see me? **I'm not just down the road.**	การสร้างคำใหม่	ในประโยคนี้ใช้กลวิธีการเคลื่อนไหวในการสร้างความขบขันในประโยคนี้ปาล์มได้เปรียบเทียบระยะทางความใกล้ไกลของสถานที่โดยกิ๊งบอกให้ปาล์มไปหาที่มาเลในขณะที่ปาล์มอยู่พม่าปาล์มได้พูดว่าเรียกกูอย่างกับสุขุมวิทไปจรัญฯ ซึ่งหมายความว่ามันไม่ได้ใกล้กันเลย
ปาล์ม: เออ มึงใจเย็นๆ เดี๋ยวกูโทรกลับนะ อุ้ย: พี่ปาล์มบอกได้ยังตกลงขออะไร ปาล์ม: **ขอกลับก่อนนะ**	Calm down. I'll call you back. palm, can you tell me now? What did you wish for? **I wish to leave.**	การถอดความ	ในประโยคนี้เป็นการใช้กลวิธีการทำตามอารมณ์ในการสร้างความขบขันที่ปามล์ได้ขอพรอยู่กับอุ๊ยแต่มีสายเข้าจากกิ๊งหลังจากที่วางสายอุ้ยได้เข้ามาถามว่าพรเมื่อกี้ปาล์มได้ขอว่า

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	**ภาษาฉบับแปล**	**กลวิธีการแปล**	**คำอธิบาย**
			(ต่อ)อะไรแต่ปาล์ม กลับต่อว่าขอกลับก่อน ซึ่งเป็นความไม่สมเหตุสมผลเพราะ ปาล์มไม่ได้ตอบสิ่งที่ อุ้ยกำลังถาม
ฉากที่13 ปาล์ม: ฮัลโหล คุณกุ๊งกิ๊ง ปาล์ม: กำลังจะกลับ พอดีเลยครับ ปาล์ม: **โอ้ อย่าพึ่งรีบนอนล่ะ เดี๋ยวคืนนี้พี่เท็ดดี้จะกลับไปคุยกับน้องกุ๊งกิ๊งก่องแก้วทั้งคืนเลย ครับๆ อืม ครับ โอ้ ขอโทษนะครับคุณจอยซ์ คือแฟนผมรออยู่ ต้องขอตัวกลับก่อนนะครับ**	Hello. Goong-Gink? I'm going back now. **Don't go to sleep just yet.** **I'll get home and talk with my honey Goong-Gink all night.** **Wait for me. Okay yes. I see. I'm sorry, Joyce. My girlfriend is waiting for me. I have to go**	การแปลตรงตัว	ในฉากที่13 ผู้แปล เลือกใช้กลวิธีการหยอกล้อในการสร้างความขบขันเนื่องจาก ปาล์มได้ทำท่าถือโทรศัพท์คุยแต่ไม่ได้โทรจากนั้นได้นำช็อกโกแลตไปทาไว้ที่หน้าเพื่อทำเป็นหนวดและล้อเลียนพฤติกรรมการพูดของเท็ด

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่14 ปาล์ม: โอ้ อย่าเลยครับ คือผมมีแฟนแล้วอะ **ถึงแม้ว่านมจะแบนไปหน่อย แต่ก็ผลิตจากธรรมชาติ** ผมชอบครับ	Let's not do that. I already have a girlfriend. **Although she's got a flat rack, they're natural.** I like them.	การถอดความ	ในฉากนี้ใช้กลวิธีการหยอกล้อในการสร้างความขบขัน ปาล์มได้หยอกล้อกิ๊งว่านมของกิ๊งนั้นมีลักษณะที่แบนแต่ก็มีความเป็นธรรมชาติเนื่องจากไม่ได้ศัลยกรรม
ฉากที่15 ปาล์ม: มึงอยู่ไหน กิ๊ง : อยู่บ้าน มีอะไรอะ ปาล์ม: **งั้นมึงมองมาข้างล่างหน่อย กูอยู่หน้าบ้านมึงอะ**	Where are you. I'm home. What's up? **Look down here. I'm in front of your house!**	การแปลตรงตัว	ในฉากนี้ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีการประชดเหน็บแนมในการสร้างความขบขันคือทั้งคู่อยู่ที่สนามบินแต่กิ๊งโกหกปาล์มว่าอยู่บ้านทั้งๆที่ปาล์มได้มองเห็นกิ๊งกำลังขึ้นบันไดเลื่อนที่สนามบินปาล์มจึงพูดประชดกิ๊งว่างั้นให้มองลงมาข้างล่างเพราะปาล์มก็อยู่หน้าบ้าน

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	ภาษาฉบับแปล	กลวิธีการแปล	คำอธิบาย
ฉากที่16 ปาล์ม: อะๆ แล้วมึงถามพี่เท็ดยังอะ กิ๊ง : หึ ถามไปเดี๋ยวก็ดิ้นได้ กูว่าต้องเป็นนักร้องพวกนั้นแหละ กูจะไปดูให้เห็นกับตาเลย	Have you asked him yet. He’ll come up with excuses. I think it’s probably one of those singers. I’m going to see for myself. What? Gink.		ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีการล้อเลียนในการสร้างความขบขันเนื่องจากปาล์มได้ล้อเลียนพฤติกรรมของกิ๊งที่เหมือนกับโคนันโดยที่กิ๊งนั้นสืบว่าแฟนของเขามีคนอื่นรึป่าว
ปาล์ม: ฮะ กิ๊กมึงบ้าเปล่าเนี่ย **มึงเป็นโคนั้นยอดนักสืบจิ๋วหรือไงวะ**	Have you lost your mind? **Are you trying to be Detective Conan?**	การแปลตรงตัว	ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีการเคลื่อนไหวในการสร้างความขบขันเนื่องจากกิ๊งเลียนแบบคำพูดของโคนัน
กิ๊ง: **ความจริงมีเพียงหนึ่งเดียว**	**There’s only one truth.**	การแปลตรงตัว	

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	**ภาษาฉบับแปล**	**กลวิธีการแปล**	**คำอธิบาย**
ฉากที่17 ปาล์ม : **โอ้ยอึดอัดชิบหาย** กิ๊ง : **อึดอัดอะไรมึง ไม่ได้ทำอะไรผิดมึงจะมาอึดอัดทำไมวะ** **ปาล์ม: อึดอัดตีนมึงเนี่ย เหม็นชิบหาย**	 I'm sick of this. You didn't do anything wrong. What are you sick of? Your foot! It's so damn stinky.	 การถอดความ การรวมความ การถอดความ	 ฉากนี้ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีมุกตลกในการสร้างความขบขันโดยได้กำหนดสถานการณ์คือปาล์มรู้สึกอึดอัด จากนั้นกิ๊งถามปาล์มว่าอึดอัดอะไรทั้งๆที่ปาล์มไม่ได้ทำอะไรผิด แต่ปาล์มกลับตอบหักมุมว่าอึดอัดเท้าของกิ๊งนี้แหละที่มีกลิ่นเหม็น
ฉากที่18 ตำรวจ : **บอกภรรยาคุณด้วย ว่าเธอไม่ใช่เฉินหลง โอเคไหม** ปาล์ม : ขอโทษสำหรับเรื่องวุ่นวายที่เพื่อนผมทำนะครับ	 tell your wife That you're not Jackie Chan, okay?	 การแทนที่วัฒนธรรม	 ในประโยคนี้ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีการล้อเลียนในการสร้างความขบขันเนื่องจากกิ๊งได้ขึ้นไปเกาะราวเสาไฟจราจรและตำรวจได้ล้อกิ๊งจากการกระทำที่กิ๊งทำว่าเธอไม่ใช่เฉินหลงนะที่จะทำแบบนั้น

ตาราง 1 แสดงการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน (ต่อ)

ภาษาต้นฉบับ	**ภาษาฉบับแปล**	**กลวิธีการแปล**	**คำอธิบาย**
ฉากที่19 ปาล์ม : ขอโทษสำหรับเรื่องวุ่นวายที่เพื่อนผมทำนะครับ ตำรวจ : อ้าว เธอไม่ใช่ภรรยาคุณเหรอ ปาล์ม : อ้อ ไม่ใช่ครับ เราเป็นแค่เพื่อนกัน ตำรวจ : เฟรนด์โซน ปาล์ม : **เพื่อนเล่นมึงเหรอ ไอ้อ้วน ลาก่อนครับ**	I'm sorry for the mess my friend caused. So.. She's not your wife? Oh no, we're just friends Friend zone **I’m not your friend, fatso! Bye.**	การถอดความ	ผู้แปลเลือกใช้กลวิธีการหยอกล้อในการสร้างความขบขันเป็นการหยอกล้อสรีระของตำรวจว่ามีรูปร่างที่อ้วน

ตาราง 2 แสดงแสกงค่าความถี่และร้อยละของกลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ เรื่อง Friends Zone (2019) ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน

	กลวิธีการแปล	**ความถี่ (ของกลวิธี)**	**ค่าเฉลี่ย (ร้อยละ)**
1	กลวิธีการแปลแบบยืมคำ	-	-
2	กลวิธีการแปลแบบตรงตัว	11	37.93
3	กลวิธีการแปลแบบรวมความ	3	10.34
4	กลวิธีการแปลแบบถอดความ	8	27.59
5	กลวิธีการแปลแบบแทนที่วัฒนธรรม	2	6.90
6	กลวิธีการแปลแบบสร้างคำใหม่	4	13.80
7	กลวิธีการแปลแบบเพิ่มความ	-	-
8	กลวิธีการแปลแบบการละ	1	3.44
9	กลวิธีการแปลแบบการขยายความ	-	-
10	กลวิธีการแปลแบบการรักษาโครงสร้าง	-	-
	รวม	**29**	**100**

จากตารางกลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันที่พบมากที่สุด คือกลวิธีการแปลแบบตรงตัวคิดเป็นร้อยละ 37.93 กลวิธีการแปลที่พบเป็นลำดับที่ 2 คือ กลวิธีการแปลแบบถอดความคิดเป็นร้อยละ 27.59 และกลวิธีการแปลที่พบเป็นลำดับที่ 3 คือ กลวิธีการแปลแบบสร้างคำใหม่ คิดเป็นร้อยละ 13.80 ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ เรื่อง Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน จากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยใช้กรอบทฤษฎีการแปลของ Hermansen & Andersen (2016) เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ทั้งหมด 10 กลวิธี

1. กลวิธีการแปลแบบยืมคำ (Loan Word)
2. กลวิธีการแปลการแปลตรงตัว (Direct Translation)
3. กลวิธีการแปลแบบการรวมความ (Condensation)
4. กลวิธีการแปลแบบถอดความ (Paraphrase)
5. กลวิธีการแปลการแทนที่วัฒนธรรม (Cultural Substitution)
6. กลวิธีการแปลการสร้างคำใหม่ (Oblique Translation)
7. กลวิธีการแปลเพิ่มความ (Addition)
8. กลวิธีการแปลแบบการละ (Omission)
9. กลวิธีการแปลแบบการขยายความ (Explication)
10. กลวิธีการรักษาโครงสร้าง (Structure Equivalence)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์กลวิธีการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันเรื่อง “ Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน" โดยค้นพบทั้งหมด 6 กลวิธี และกลวิธีที่ไม่พบเลยมีทั้งหมด 4 กลวิธี กลวิธีที่พบทั้งหมด 6 กลวิธีได้แก่ กลวิธีการแปลแบบตรงตัวคิดเป็นร้อยละ 37.93 กลวิธีการแปลแบบถอดความคิดเป็นร้อยละ 27.59 กลวิธีการแปลแบบสร้างคำใหม่คิดเป็นร้อยละ 13.80 กลวิธีการแปลแบบรวมความคิดเป็นร้อยละ 10.34 กลวิธีการแปลแบบการแทนที่วัฒนธรรมคิดเป็นร้อยละ 6.90 และกลวิธีการแปลแบบการละคิดเป็นร้อยละ 3.44 และกลวิธีการแปลที่ไม่พบเลย มีทั้งหมด 4 ได้แก่

กลวิธีกลวิธีการแปลแบบยืมคำ กลวิธีการแปลแบบเพิ่มความ กลวิธีการแปลแบบการขยายความและกลวิธีการแปลแบบรักษาโครงสร้าง

อภิปรายผล

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ เรื่อง “Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน" จากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษโดยกลวิธีที่พบมากที่สุดได้แก่ กลวิธีลำดับที่ 1 คือกลวิธีการแปลแบบตรงตัว คิดเป็นร้อยละ 37.93 ซึ่งกลวิธีดังกล่าว เป็นการแปลความหมายตามพจนานุกรม ในการใช้คำภาษาไทยแปลตรงตามเนื้อหาของภาษาอังกฤษโดยไม่เปลี่ยนความหมาย ยกตัวอย่างดังฉากที่ 2 ที่ได้วิเคราะห์และอธิบายไว้ดังนี้

ปาล์ม : พ่อ กิ๊งมีคำถาม พ่อ พ่อ พ่อครับ โอ้ย

Gink has a question. Sir! Hey.....

กิ๊ง : มึง มึงไหวเปล่าว่ะ

Are you okay?

ปาล์ม : **ไม่เป็นไร จู๋เหล็ก**

I’m fine. I’ve got an iron dick.

ประโยคนี้ใช้กลวิธีการประชดเหน็บแนมในการสร้างความขบขัน โดยเป็นฉากที่ปาล์มกำลังเปิดกระจกรถเพื่อถามคำถามประชดประชันกิ๊งส่วนกิ๊งนั้นก็พยายามจะแย่งปิดกระจกรถเพราะเธอไม่อยากให้พ่อรู้ว่าเธอกำลังตามพ่อเธอในขณะที่ยื้อแย่งกันปิดกระจกรถนั้นรถเกิดตกหลุมจึงทำให้ข้อศอกของกิ๊กไปโดนที่อวัยวะเพศของปาล์ม ซึ่งปาล์มมีความรู้สึกเจ็บและแสดงออกทางหน้าตาแต่บอกกิ๊งว่าเขาไม่เป็นไรเพราะจู๋เหล็ก ถือเป็นคำพูดที่ขัดแย้งกับพฤติกรรมความเป็นจริง แต่ทำให้ผู้ชมรู้สึกขบขันได้

กลวิธีที่พบเป็นอันดับที่ 2 ได้แก่กลวิธีการแปลแบบถอดความ คิดเป็นร้อยละ 27.59 ซึ่งกลวิธีดังกล่าวเป็นการแปลตามแบบที่นักแปลเห็นสมควร ความหมายอาจแตกต่างไปจาก ต้นฉบับเล็กน้อย แต่ผู้ชมหรือผู้อ่านก็ไม่สามารถแยกความแตกต่างนั้นในแง่ของความหมายได้ ยกตัวอย่างดังฉากที่ 6 ที่ได้วิเคราะห์และอธิบายไว้ดังนี้

ปาล์ม: โอ้ อย่าเลยครับ คือผมมีแฟนแล้วอะ **ถึงแม้ว่านมจะแบนไปหน่อย แต่ก็ผลิตจากธรรมชาติ** ผมชอบครับ

Let's not do that. I already have a girlfriend. **Although she's got a flat rack, they're natural.** I like them.

ในฉากนี้ใช้กลวิธีการหยอกล้อในการสร้างความขบขัน โดยฉากนี้เป็นคำพูดของปาล์มที่ได้พูดหยอกล้อกิ๊งโดยว่านมของกิ๊งนั้นมีลักษณะที่แบนไปแต่ก็มีความเป็นธรรมชาติเนื่องจากไม่ได้ศัลยกรรมทำให้เกิดกลวิธีนี้ขึ้นและสร้างความขบขันได้นั้นเอง

ดังนั้นผลการศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ที่ศึกษาเรื่อง วิเคราะห์การแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง "กวน มึน โฮ" และ "พี่มาก...พระโขนง" โดยพบกลวิธีการแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์มากที่สุดในลำดับที่ 1 คือ กลวิธีการแปลแบบตรงตัวและพบกลวิธีการแปลแบบถอดความในลำดับที่ 2

ในส่วนของกลวิธีการแปลที่ไม่พบเลยในงานวิจัยนี้มีทั้งหมด 4 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการแปลแบบยืมคำ กลวิธีการแปลแบบเพิ่มความ กลวิธีการแปลแบบการขยายความ และ กลวิธีการแปลแบบรักษาโครงสร้าง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยผลงานวิจัยของ อนัญญา จริยรังสีรัตนา (2559) ที่ไม่พบกลวิธีการแปลแบบยืมคำ และ กลวิธีการแปลแบบรักษาโครงสร้างในการศึกษาเรื่อง วิเคราะห์การแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง "กวน มึน โฮ" และ "พี่มาก...พระโขนง"

จะเห็นได้ว่ากลวิธีการแปลแบบตรงตัวและกลวิธีการแปลแบบถอดความยังคงได้รับความนิยมสูงสุดในการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เชิงขบขันเพราะการแปลบทบรรยายใต้ภาพยนตร์จากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษนั้นให้ตลกขบขันนั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยากผู้แปลจึงจำเป็นที่จะต้องแปลให้ตรงกับความหมายและถ่ายถอดความขบขันให้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด การแปลแบบตรงตัวและการแปลแบบถอดความ ถือเป็นกลวิธีการแปลที่สามารถ ถ่ายทอดความขบขันได้ใกล้เคียงต้นฉบับที่สุด ดังนั้น หากความขบขันในฉากมีลักษณะท่าทางของตัวละครเด่นชัด ผู้แปลไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงประเด็นการแปลมากนัก สามารถใช้การแปลแบบตรงตัวได้ ตราบใดที่บทบรรยายแปลสามารถถ่ายทอดความหมายหลักได้อยู่ แต่หากแปลตรงตัวแล้วไม่สามารถสื่อความหมายได้ให้ใช้การแปลแบบถอดความ หากนักแปลจำเป็นต้องใช้กลวิธีการแปลอื่น นอกเหนือจากการแปลตรงตัวและถอดความ

เช่น การแทนที่วัฒนธรรม การขยายความ การเพิ่มความ การละ นักแปลควรคำนึงถึงผู้ชม ปลายทางเป้าหมาย พิจารณาสังคมและการใช้ภาษาของผู้ชมเป้าหมาย เลือกใช้คำที่จะแปลให้สอดคล้องกับบริบทปลายทางมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยการวิเคราะห์กลวิธีการแปลประโยคขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์ เรื่อง “Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน" ในครั้งต่อไปคือ ผู้วิจัยควรหาภาพยนตร์เชิงตลกขบขันโดยตรงมากที่สุดเพื่อที่จะศึกษาวิเคราะห์กลวิธีได้หลากหลายกลวิธี

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

Cintas, D.J. & Remael, A. (2007) *Audiovisual translation: Subtitling United Kingdo*

Ermida, I. (2008) *The language of comic narratives: Humor construction in short stories.* [Berlin, Mouton de Gruyter, 43(6)

Ghaemi, F., & Benyamin, J. (2010) *Strategies used in translation of interlingual subtitling* [Journal of English Studies, 1, 39-49, Winter 2010] Islamlic Azad University.The Language of Comic Narratives.

Hermansen, S. and Anderson, C. S. (2016) *Translation of humor in TV-series "Friends"* [Thesis] Denmark Aarhus Univeristy.https://www.academia.edu/13073366/Humor_in_Translation Keltner,

D., Klassen, J. (2014) Humour – A Synthesis of Philosophical, Psychological, and Evolutionary Approaches. Part 1: Classical Theories of Humour [Article]

Marketeer. (2563). *GDH ปิดรายได้ปี 62 ที่ 471.29 ล้านบาท พร้อมเผยแผนปี 63 กับหนัง 2 และซีรีส์อีก 1 เรื่อง* https://marketeeronline.co/archives/82853

Martin, R. A. (2007) *The psychology of humor* An Intergrative Approach. Elsevier Academic Press

Morreall, J. (1983) *Taking laughter seriously*. University of New York Press, Albany.

Morreall, J. (2012) *Humor as Cognitive Play Journal of Literary Theory.* [Research] Available at: Accessed on: 4th March 2016.

Morreall, J. (2013) *Philosophy of Humor*, The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2013 Edition), Edward N. Zalta (ed.), [Research] Available

Newmark, P. (1981). *Approches to Translation*. Pergamon Press Ltd.

Pal, D. (2016) *Of Humour and Satire*. OmniScriptum GmbH & Co. KG.

Ruch, W. (1998) *The sense of humor: Explorations of a personality characteristic*. Mouton de Gruyter.

Borell, J. (2000). *Subtitling or dubbing? An investigation of the effects from reading*

บรรณานุกรม (ต่อ)

subtitles on understanding audiovisual material. [Lund University: Cognitive science 61-80p.] (PDF) Subtitling or dubbing? An investigation of the effects from reading subtitles on understanding audiovisual material (researchgate.net)

Chairina, A. (2014). *Humor Translation in The Simpsons Movie from English into Indonesian* [Submitted thesis English letters department faculty of adab and humanities]state islamic university syarif hidayatullah https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29412/1/AISYAH%20CHAIRINA-FAH.pdf

กระดานสุขภาพ. (2549). รายงานสุขภาพคนไทย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) (thaihealth.or.th)

กฤษณ์ เพชรรัตน์. (2554). *มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา: ค่ายพระนคร ฟิลม์.* [วิทยานิพนธ์, นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์] https://www.dpu.ac.th/dpuir/upload/file/thesis_library21102558

กัลยกร ฉัตรศิริมงคล. (2547). *การแปลบทภาพยนตร์เรื่อง "Anger Managment" เป็นบทบรรยายภาษาไทย* [สารนิพนธ์, วิทยาลัยบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล] https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/MU.res.2004.10

กาญจนา เจริญเกียรติบวร. (2548). *การวิเคราะห์เรื่องวาทกรรมภาษาไทย* [วิทยานิพนธ์, อักษรศาสตราดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์]

http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/6697/1/Kanjana_Ja.pdf (chula.ac.th)

ญาดา ชาญบัญชี. (2551). *กลวิธีการใช้ภาษาในงานเขียนอารมณ์ขันของ เกตุเสพย์สวัสดิ์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา* [ปริญญานิพนธ์, ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ] http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Lin/Yada_C.pdf

ไทยรัฐ (2559) *ให้สังคมตัดสิน! 'เก่ง ยาริส' เล่าเหตุการณ์ขณะโดนวีโก้ใส่เกียร์อาร์ถอยชนอย่างแรง* http://www.thairath.co.th/content/560106

บรรณานุกรม(ต่อ)

ปวิตรา อุราธรรมกุล. (2556). *การศึกษาการกลวิธีการแปลมุกในบทบรรยายไทยเป็นบทบรรยายภาษาอังกฤษในภาพยนตร์ตลกเรื่อง พี่มาก....พระโขนง* [สารนิพนธ์, ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์] http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/6697/1/Kanjana_Ja.pdf

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2555). *ภาพยนตร์ตลก: กรณีศึกษาภาพยนตร์ตลกของไทยในช่วงปี 2548-2552* [งานวิจัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, วิทยาลัยวัตกรรมสื่อสารสังคม]

วลัยกร วิริยะนันต์ศิริ. (2552). *การแปลมุขตลกในละครโทรทัศน์ประเภทตลกสถานการณ์จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย* [วิทยานิพนธ์, ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์]

วิสสุดา จิตไตรเลิศ. (2554). *กลยุทธ์การสร้างสรรค์บทละครซิทคอมอันเป็นเอกลักษณ์ของบริษัท ซีนาริ โอ จำกัด* [สารนิพนธ์, นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ] http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/658/3/wissuda_jitt.pdf

สุพรรณี ปิ่นมณี. (2555). *แปลผิด แปลถูก: คัมภีร์การแปลยุคใหม่* จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนัญญา จริยรังสีรัตนา. (2559) *วิเคราะห์การแปลความขบขันในบทบรรยายใต้ภาพยนตร์เรื่อง “กวน มึน โฮ” และ “พี่มาก...พระโขนง”* [สารนิพนธ์, ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์] http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5606034329_2629_4829.pdf Helga K. (1998).

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล จิรชยา คำมา

วัน เดือน ปี เกิด 03 กรกฎาคม 2544

ที่อยู่ปัจจุบัน 110 หมู่ 2 ตำบลป่าคาหลวง อำเภอบ้านหลวง
จังหวัดน่าน 55190
โทรศัพท์ 0613035855
E-mail Jirachaya0103@gmail.com