

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่องกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ กรณีศึกษาการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษากระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน และ 2) เพื่อวิเคราะห์กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผลกระทบต่อการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเน้นการวิเคราะห์กระบวนการและขั้นตอนการผลิตงานพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันจำนวน 68 เรื่องและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เกี่ยวข้องกับการพากย์ไทยจำนวน 7 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ และนำเสนอผลการศึกษาโดยการพรรณนาความ (Descriptive Narration) ซึ่งได้แบ่งผลการศึกษาออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

4.1 ภาพรวมของตลาดภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันในประเทศไทย

4.2 กระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

4.3 ลักษณะของกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผลกระทบต่อการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

4.1 ภาพรวมของตลาดภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันในประเทศไทย

4.1.1 ประเภทของภาพยนตร์

ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยช่วงปีพ.ศ. 2535-2552 มีจำนวน 68 เรื่อง สามารถแบ่งประเภทของภาพยนตร์ออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ ภาพยนตร์ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและครอบครัว จำนวน 65 เรื่อง และภาพยนตร์ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่จำนวน 3 เรื่อง

ประเภทของเนื้อหาสาระที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันสามารถจำแนกได้ 13 ประเภท ดังนี้

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| 1) การผจญภัย (Adventure) | จำนวน 53 เรื่อง |
| 2) ความรัก (Romance) | จำนวน 14 เรื่อง |
| 3) เพลง (Musical) | จำนวน 13 เรื่อง |
| 4) วิทยาศาสตร์ (Sci-fi) | จำนวน 11 เรื่อง |

5) ดลกขบขัน (Comedy)	จำนวน 40 เรื่อง
6) ชีวิต (Drama)	จำนวน 9 เรื่อง
7) ความเพ้อฝัน (Fantasy)	จำนวน 24 เรื่อง
8) โลดโผน (Action)	จำนวน 7 เรื่อง
9) กีฬา (Sport)	จำนวน 2 เรื่อง
10) คาวบอย (Western)	จำนวน 2 เรื่อง
11) ระทึกขวัญ (Thriller)	จำนวน 2 เรื่อง
12) ประวัติศาสตร์ (History)	จำนวน 1 เรื่อง
13) ลึกลับ (Mystery)	จำนวน 2 เรื่อง

ภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจมีเนื้อหาสาระหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Beauty and the Beast (โฉมงามกับเจ้าชายอสูร) มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ความเพ้อฝันและมีการร้องเพลงประกอบใน เรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง Monster vs Alien (มอนสเตอร์ ปะทะ เอเลี่ยน) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัย วิทยาศาสตร์ ความดลกขบขันและความโลดโผน ภาพยนตร์เรื่อง Surf's Up (ไต่คลื่นยักษ์ ซึ่งสะท้อน ฟา) มีเนื้อหาเกี่ยวกับความดลกขบขันและกีฬา เป็นต้น

ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและครอบครัวมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัย ความดลกขบขันความเพ้อฝันและการร้องเพลง ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่นั้น อาจมีเนื้อหาประเภทเดียวกันแต่ไม่เหมาะสำหรับเด็ก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Star Wars: The Clone Wars (สตาร์ วอร์ส: สงครามโคลน) แม้จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และการผจญภัย แต่ก็มีเนื้อเรื่อง ที่หนักเกินไปและมีหลายฉากที่แสดงให้เห็นถึงการต่อสู้และความรุนแรง เป็นต้น

จากการศึกษาประเภทของภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันที่เข้าฉายในประเทศไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2535-2552 พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้ง 68 เรื่อง ทั้งภาพยนตร์ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก และครอบครัวและมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ใหญ่ ล้วนมีการผลิตเสียงพากย์ไทยทุกเรื่อง แสดงให้เห็นถึง มุมมองของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันที่มีต่อกลุ่มผู้ชมชาวไทยว่าเป็นกลุ่มที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาต้นฉบับของภาพยนตร์ เป็นภาษาแม่ กลุ่มผู้ชมชาวไทยส่วนใหญ่จึงอาจขาดทักษะในการ ฟังภาษาอังกฤษและอาจไม่เข้าใจเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ที่ผู้ผลิตต้องการสื่อ แม้ว่าจะมีการแปลคำ บรรยาย (Subtitle) เป็นภาษาไทย แต่ก็ยังมีผู้ชมอีกจำนวนมากที่ไม่สามารถอ่านคำบรรยายได้ เนื่องจาก ตัวหนังสือมีขนาดเล็กเกินไป กลุ่มผู้ชมเด็กที่ขาดทักษะด้านการอ่านภาษาไทย การอ่านคำบรรยายทำให้ผู้ชมจจอยู่อยู่กับตัวหนังสือมากกว่าภาพซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ชมตีความหมายเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ คลาดเคลื่อนจากที่ผู้ผลิตต้องการสื่อ เป็นต้น ประกอบกับความคุ้นเคยกับการพากย์ภาพยนตร์ ต่างประเทศของผู้ชมไทยมาตั้งแต่ในอดีต ทำให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันเล็งเห็นถึง

ความสำคัญของการผลิตเสียงพากย์ไทยสำหรับภาพยนตร์ที่เข้าฉายในประเทศไทย ทั้งในแง่ของกระบวนการสื่อสารอันจะทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ตรงตามที่ต้องการสื่อสาร และในแง่ของการขยายตลาดภาพยนตร์อเมริกันไปยังกลุ่มผู้ชมที่ขนาดใหญ่ขึ้น

4.1.2 ลักษณะการนำเข้าภาพยนตร์

การนำเข้าภาพยนตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา มี 2 ลักษณะ คือ

1) การนำเข้าโดยบริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัด (Dependent Distributor) คือ บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาเข้ามาตั้งสำนักงานสาขาเพื่อเป็นตัวแทนจำหน่ายภาพยนตร์ในประเทศไทยโดยตรง โดยเป็นการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ของบริษัทผู้ผลิตรายใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกาที่เรียกว่า กลุ่มเมเจอร์ บริษัทจัดจำหน่ายภาพยนตร์แบบมีสังกัด ได้แก่ บริษัท ภาพยนตร์โคลัมเบีย ไทโรสตาร์ บัณนาวิสตา (ประเทศไทย) จำกัด (Columbia TriStar Buena Vista: CTBV) และบริษัท ฟอกซ์ วอร์เนอร์ (ประเทศไทย) จำกัด (Fox/Wamer) นอกจากนี้ยังเป็นการจัดจำหน่ายผ่านบริษัทคู่สัญญาที่ได้รับสิทธิในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในตลาดต่างประเทศ คือ บริษัท ยูไนเต็ด อินเตอร์เนชันแนล พิกเจอร์ส จำกัด สาขาประเทศไทย (United International Pictures (Far East): UIP)

บริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัดมีหน้าที่ในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ให้แก่บริษัทต้นสังกัด ซึ่งมีการดำเนินการ 2 กระบวนการคือ กระบวนการนำเข้าและกระบวนการจัดจำหน่าย ในกระบวนการนำเข้า บริษัทจัดจำหน่ายจะคัดเลือกภาพยนตร์จากรายชื่อที่บริษัทต้นสังกัดส่งมาให้และตัดสินใจนำเข้าภาพยนตร์โดยใช้หลักเกณฑ์และข้อมูลต่างๆ เช่น คุณค่าเชิงพาณิชย์ ความเหมาะสมของเนื้อหา ความคุ้มค่า สภาวะตลาด ฯลฯ เมื่อตัดสินใจนำเข้าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวแล้วก็จะนำไปให้แผนกควบคุมภาพยนตร์ กองทะเบียน สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เพื่อตรวจพิจารณาความเหมาะสมก่อน เมื่อผ่านแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการจัดจำหน่ายซึ่งเกี่ยวข้องกับการวางแผนการจัดจำหน่ายและการวางแผนการตลาด ทั้งนี้กระบวนการทั้ง 2 กระบวนการดังกล่าว บริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัดมักมีการติดต่อสื่อสารเพื่อขอความเห็นชอบหรือปรึกษาบริษัทต้นสังกัดก่อนเสมอหรือเป็นการตัดสินใจร่วมกันทั้งสองฝ่ายคือทั้งบริษัทจัดจำหน่ายในประเทศไทยและบริษัทผู้ผลิตต้นสังกัดในประเทศสหรัฐอเมริกา เช่น ในขั้นตอนการตัดสินใจนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Rugrats in Paris: The Movie ของบริษัท ยูไนเต็ด อินเตอร์เนชันแนล พิกเจอร์ส จำกัด สาขาประเทศไทย ผู้จัดการฝ่ายการตลาดได้แสดงความคิดเห็นไปยังบริษัทต้นสังกัดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่เหมาะสมที่จะนำมาฉายในประเทศไทยเนื่องจากลักษณะของตัวการ์ตูนไม่ค่อยน่ารักและไม่เป็นที่นิยมของคนไทยซึ่งอาจทำให้ไม่คุ้มค่าในการฉาย จึงตัดสินใจไม่นำเข้าภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นต้น (มนทิรา ธาตุอำนาจชัย, 2544)

2) การนำเข้าโดยบริษัทจัดจำหน่ายอิสระ (Independent Distributor) เป็นการนำเข้าภาพยนตร์อเมริกันโดยบุคคลหรือบริษัทจัดจำหน่ายอิสระโดยติดต่อซื้อภาพยนตร์จากบริษัทผู้ผลิต

โดยตรงหรือผู้จัดจำหน่ายในต่างประเทศ ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ที่สร้างโดยบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์อิสระหรือผู้ผลิตภาพยนตร์รายเล็ก อาทิ นิวไลน์ ซิเนม่า, โพลีแกรม, มิราแม็กซ์ เป็นต้น บริษัทผู้จัดจำหน่ายอิสระในประเทศไทยที่จัดจำหน่ายภาพยนตร์อเมริกัน เช่น มงคลเมเจอร์, เอสเอสไอ, เอเพ็กซ์, นนทบุรี, เอ็นเตอร์เทน พิกเจอร์ส เป็นต้น

บริษัทจัดจำหน่ายอิสระส่วนใหญ่จะตัดสินใจซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ต่างประเทศจากงานเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ เช่น เทศกาลภาพยนตร์ American Film Market (AFM) ประเทศสหรัฐอเมริกา เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ Cannes Film Festival ประเทศฝรั่งเศส เทศกาลภาพยนตร์ Milan International Film Exhibitor & Distributor (MIFED) ประเทศอิตาลี เป็นต้น โดยมีกระบวนการนำเข้าและกระบวนการจัดจำหน่ายคล้ายคลึงกับบริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัด แต่บริษัทจัดจำหน่ายอิสระสามารถตัดสินใจหรือดำเนินการโดยอิสระโดยไม่ต้องปรึกษาหรือขอความเห็นจากบริษัทผู้ผลิตหรือบริษัทจัดจำหน่ายในต่างประเทศ ทั้งนี้บริษัทจัดจำหน่ายอิสระจะต้องจ่ายเงินค่าลิขสิทธิ์ (Loyalty Fee) หรือเสนอส่วนแบ่งรายได้ขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ให้กับเจ้าของภาพยนตร์ในต่างประเทศหากภาพยนตร์สามารถทำรายได้ถึงระดับที่ตกลงกันไว้ (มงคล ปิยะทัสสร, 2541)

การนำภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันเข้ามาฉายในประเทศไทยเป็นการนำเข้าในลักษณะที่หนึ่งคือผ่านบริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัด โดยสามารถแสดงการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันของบริษัทจัดจำหน่ายได้ดังนี้

ตาราง 4.1 บริษัทผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ในประเทศไทยที่เป็นบริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาหรือบริษัทคู่สัญญาของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา และการจัดจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทผู้ผลิต

บริษัทผู้จัดจำหน่าย	บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน
บริษัท ภาพยนตร์โคลัมเบีย ไทโรสตาร์ บัวนาวิสตา (ประเทศไทย) จำกัด (Columbia TriStar Buena Vista: CTBV)	Sony Pictures Animation (3 เรื่อง)
	Walt Disney Pictures (25 เรื่อง)
	Pixar Animation Studio (รวมเข้ากับ Walt Disney Pictures เมื่อปีค.ศ. 2006) (10 เรื่อง)
บริษัท ฟอกซ์ วอร์เนอร์ (ประเทศไทย) จำกัด (Fox/Warner)	Fox (8 เรื่อง)
	Warner Bros. (5 เรื่อง)
บริษัท ยูไนเต็ด อินเตอร์เนชันแนล พิกเจอร์ส จำกัด สาขาประเทศไทย (United International Pictures (Far East): UIP)	DreamWorks Animation SKG (17 เรื่อง)

จากตาราง 4.1 จะเห็นได้ว่า บริษัท ภาพยนตร์โคลัมเบีย ไทโรสตาร์ บัวนาวิสตา (ประเทศไทย) จำกัด (Columbia TriStar Buena Vista: CTBV) ทำหน้าที่จัดจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันให้แก่บริษัทผู้ผลิต 3 ราย ได้แก่ Sony Pictures Animation, Walt Disney Pictures และ Pixar Animation Studio

บริษัท ฟอกซ์ วอร์เนอร์ (ประเทศไทย) จำกัด (Fox/Warner) ทำหน้าที่จัดจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันในเครือ 20th Century Fox และเครือ Warner Bros.

และบริษัท ยูไนเต็ด อินเตอร์เนชั่นแนล พิกเจอร์ส จำกัด สาขาประเทศไทย (United International Pictures (Far East): UIP) (เป็นบริษัทคู่สัญญากับ DreamWorks Animation SKG) ได้รับสิทธิ์ในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดย DreamWorks Animation SKG

แม้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แต่ละรายจะเป็นคู่แข่งทางธุรกิจกันแต่เมื่อมีการรวมตัวกันเพื่อการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในต่างประเทศกลับมีการดำเนินงานในลักษณะที่เป็นการร่วมมือกัน โดยผู้บริหารของทั้ง 3 บริษัทในกลุ่มเมเจอร์นี้จะมีการประชุมหารือเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกันทุกสัปดาห์ ซึ่งจะทำให้แต่ละบริษัททราบว่าในช่วงใดจะมีภาพยนตร์เรื่องใดของบริษัทใดเข้าฉายบ้าง ทำให้ทุกบริษัททราบความเคลื่อนไหว แนวโน้มและทิศทางของตลาด รวมทั้งยังสามารถจัดวันเปิดตัวและวันฉายภาพยนตร์ใหม่ไม่ให้ชนกันเพื่อหลีกเลี่ยงการแข่งขันแบบประจันหน้ากัน (มงคล ปิยะทัสสกร, 2541) ดังจะเห็นได้จากช่วงเวลาการฉายภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันในปีพ.ศ.2550 ซึ่งมีจำนวนภาพยนตร์ฉายมากถึง 9 เรื่อง บริษัทจัดจำหน่ายแต่ละรายได้จัดโปรแกรมการฉายดังนี้

ตาราง 4.2 วันเดือนปีที่ฉายภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันปี พ.ศ. 2550

วันเดือนปีที่ฉาย	ชื่อเรื่อง	บริษัทผู้ผลิต	บริษัทจัดจำหน่าย
4 ม.ค. 2550	Open Season (คู่ซ่า ป่าระเบิด)	Sony Pictures Animation	CTBV
15 มี.ค. 2550	Flush Away (หนูไฮโซ ขอเป็นฮีโร่ สักวัน)	DreamWorks Animation SKG	UIP
19 เม.ย. 2550	Meet the Robinsons (ผจญภัย ครอบครัวจอมเพี้ยน ฝ่าโลกอนาคต)	Walt Disney Pictures	CTBV
31 พ.ค. 2550	Shrek the Third (เชร็ค 3)	DreamWorks Animation	UIP
12 มิ.ย. 2550	Kung Fu Panda (จอมยุทธ์พลิกโลก ซื่อคุณทรมพ)	SKG	
26 ก.ค. 2550	Ratatouille (ระ-ทะ-ทุ-อี พ้อครัว ตัวจิ๋ว หัวใจคับโลก)	Pixar Animation Studio	CTBV
9 ส.ค. 2550	The Simpsons Movie (เดอะ ซิมป์สัน มูฟวี่)	Fox	Fox/Warner

ตาราง 4.2 (ต่อ)

วันเดือนปีที่ฉาย	ชื่อเรื่อง	บริษัทผู้ผลิต	บริษัทจัดจำหน่าย
23 ต.ค. 2550	Surf's Up (ไต้คลื่นยักษ์ ซึ่งสะท้านโลก)	Sony Pictures Animation	CTBV
5 ธ.ค. 2550	Bee Movie (ผึ้งน้อยหัวใจบิก)	DreamWorks Animation SKG	UIP

ที่มา: จากการรวบรวมของผู้วิจัย

จากตาราง 4.2 จะเห็นได้ว่าการจัดโปรแกรมการฉายภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันของบริษัทผู้จัดจำหน่ายมีการเว้นระยะการฉายห่างกันประมาณ 1 เดือนเพื่อไม่ให้ชนกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ทั้งนี้เพื่อให้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องสามารถทำรายได้ได้อย่างเต็มที่โดยไม่มีคู่แข่งที่เป็นภาพยนตร์ประเภทเดียวกันเข้ามาแย่งส่วนแบ่งตลาด

การนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันโดยผ่านบริษัทตัวแทนจำหน่ายแบบมีสังกัดนี้แสดงให้เห็นถึงกลยุทธ์การขยายตัวในแนวดิ่ง (Vertical Concentration) ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์คือการขยายธุรกิจออกไปในทุกระดับของกระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายโดยบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นทั้งเจ้าของทุน ผู้ผลิตและผู้จัดจำหน่าย (จุฬาภรณ ทัศนทรกุล, 2543) นอกจากนี้การรวมตัวกันของบริษัทผู้ผลิตภายใต้ชื่อบริษัทผู้จัดจำหน่ายเดียวกันและการร่วมมือกันระหว่างบริษัทผู้จัดจำหน่ายภายในประเทศไทยยังแสดงให้เห็นถึงกลยุทธ์การขยายตัวแบบรวมตัวในแนวดิ่ง (Vertical Integration) ซึ่งทำให้เกิดการกระจุกตัว (Conglomeration) ทางด้านรายได้และอำนาจในการควบคุมตลาดภาพยนตร์การ์ตูนอันนำไปสู่การผูกขาดในที่สุด (มงคล ปิยะทัตสกร, 2541)

การจัดตั้งบริษัทเพื่อจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในประเทศไทย ทำให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันสามารถเข้ามามีส่วนในกระบวนการจัดจำหน่ายซึ่งเกี่ยวข้องกับการวางแผนการจัดจำหน่ายและการวางแผนการตลาดโดยตรง ผู้วิจัยพบว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันรายใหญ่ซึ่งผลิตภาพยนตร์การ์ตูนป้อนเข้าสู่ตลาดอย่างต่อเนื่องมีบริษัทจัดจำหน่ายในประเทศไทยโดยตรง และได้มีบทบาทในการผลิตเสียงพากย์ไทยด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่า บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันได้อาศัยบริษัทจัดจำหน่ายเป็นเสมือนกลไกในการเข้ามามีบทบาทในกระบวนการพากย์เสียงไทย

4.1.3 รายได้ภาพยนตร์

ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันสามารถทำรายได้ในประเทศไทยได้เป็นจำนวนมาก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันแทบจะผูกขาดตลาดภาพยนตร์การ์ตูนภายในประเทศ เนื่องจากมีจำนวนฉายอย่างต่อเนื่องมากกว่าและได้รับความนิยมมากกว่าภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศอื่นโดยจะเห็นได้จากรายได้ภาพยนตร์การ์ตูน 10 อันดับแรก ดังตารางต่อไปนี้



ตาราง 4.3 รายได้ภาพยนตร์การ์ตูนสูงสุด 10 อันดับแรก

ที่	ชื่อเรื่อง	บริษัทผู้ผลิต	รายได้รวม (ล้านบาท)
1	ก้านกล้วย	กันตนา แอนิเมชัน	103.5
2	Finding Nemo (นีโม...ปลาเล็ก หัวใจโต...โต)	Pixar Animation Studio	55.9
3	Up (ปู่ซ่าบ้าพลัง)	Pixar Animation Studio	52
4	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs (ไอซ์ เอจ เจาะยุค น้ำแข็งมหัศจรรย์ 3 จะเอโดโนเสาร์	Blue Sky Studio (ในเครือ Fox)	46
5	Dinosaurs (ไดโนเสาร์)	Walt Disney Pictures	42
6	WALL-E (วอลล์-อี หุ่นจิ๋ว หัวใจคับโลก)	Pixar Animation Studio	41.03
7	The Incredibles (รวมเหล่ายอดคนพิทักษ์โลก)	Pixar Animation Studio	40.1
8	A Bug's Life (ตัวบักส์ หัวใจไม่บักส์)	Pixar Animation Studio	39.5
9	Kung Fu Panda (จอมยุทธ์พลิกโลก ช็อคยุทธภพ)	DreamWorks Animation SKG	36.51
10	Toy Story 2 (ทอย สตอรี่ 2)	Pixar Animation Studio	34
รวม			490.51

ที่มา: จากการรวบรวมของผู้วิจัย

จากตาราง 4.3 จะเห็นได้ว่ารายได้ภาพยนตร์การ์ตูนสูงสุด 10 อันดับแรก ประกอบด้วย ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันถึง 9 เรื่อง และภาพยนตร์การ์ตูนไทยเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น แม้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วยจะสามารถทำรายได้เป็นอันดับหนึ่ง คือ 103.5 ล้านบาท แต่เมื่อเปรียบเทียบกับรายได้รวมของภาพยนตร์ทั้ง 10 อันดับ คิดเป็นเพียงร้อยละ 21 เท่านั้น ทั้งนี้รายได้ส่วนใหญ่ยังคงเป็นของภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

จากการศึกษาภาพรวมของตลาดภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันในประเทศไทย จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันส่วนใหญ่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเด็กและครอบครัว มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการผจญภัย ความตลกขบขันและความเพ้อฝัน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเนื้อหาสาระมีความเป็นสากลซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่าย การนำเข้าภาพยนตร์โดยผ่านบริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัดซึ่งเป็นตัวแทนของบริษัทผู้ผลิตโดยตรงทำให้การแข่งขันระหว่างบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีความรุนแรงน้อยลงโดยใช้รูปแบบของการร่วมมือ (Cooperation) ผสมผสานกับการแข่งขัน (Competition) เกิดเป็นรูปแบบที่เรียกว่า “การแข่งขันแบบร่วมมือ” (Copenition) เพื่อหลีกเลี่ยงการวางโปรแกรมฉายที่อาจจะชนกัน ทำให้โอกาสในการทำกำไรของแต่ละบริษัทเพิ่มขึ้น ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันจึงเข้ามาฉายในประเทศไทยอย่างต่อเนื่องและสามารถทำรายได้ได้มากกว่าภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศ

อื่น ซึ่งสอดคล้องกับ มงคล ปิยะทัตสกร (2541) และมนทิตรา ธาดาอานวยชัย (2544) ที่กล่าวถึงความสำเร็จของภาพยนตร์อเมริกันในตลาดประเทศไทยว่าภาพยนตร์อเมริกันมีรูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาสาระที่ตรงกับความต้องการและรสนิยมของผู้ชมทั่วโลก มีความหลากหลาย เน้นความบันเทิง และสามารถทำให้ผู้ชมสนใจและอยากติดตามเสมอ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับกระบวนการจัดจำหน่ายโดยการจัดตั้งบริษัทจัดจำหน่ายที่มีลักษณะเป็นสำนักงานสาขาหรือบริษัทลูกหรือบริษัทคู่สัญญาของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ ทำให้สามารถเจาะตลาดภาพยนตร์ในประเทศไทยได้อย่างต่อเนื่อง และครองส่วนแบ่งทางการตลาดได้ในสัดส่วนที่สูง โดยในปีพ.ศ. 2551 มีภาพยนตร์อเมริกันที่จัดจำหน่ายโดยบริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัดเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จำนวน 61 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 24 ของภาพยนตร์ทั้งหมด แต่สามารถทำรายได้ได้ถึง 1,637.80 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 49 ของรายได้ภาพยนตร์ทั้งหมด (สตาร์พิคส์ ปีที่ 44 ฉบับที่ 7 ปักษ์แรก เดือนเมษายน, 2552: 77-91)

4.2 กระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้ง 68 เรื่องของบริษัทผู้ผลิตทั้ง 6 ราย มีการพากย์เสียงไทยทุกเรื่อง เนื่องจากเหตุผลสองประการคือ

ประการแรก เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันส่วนใหญ่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเด็กและครอบครัวซึ่งอาจมีข้อจำกัดทางด้านภาษาทั้งทักษะการฟังและทักษะการอ่าน กล่าวคืออาจไม่สามารถฟังภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต้นฉบับของภาพยนตร์ได้เข้าใจและอาจไม่สามารถอ่านคำบรรยายไทยได้ การพากย์เสียงไทยทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถชมภาพยนตร์ได้อย่างสนุกสนานและเข้าใจเนื้อหาสาระที่ผู้ผลิตต้องการสื่อสาร

ประการที่สอง เพื่อขยายตลาดไปยังกลุ่มผู้ชมที่อยู่ต่างจังหวัด เนื่องจากตลาดภาพยนตร์ต่างจังหวัดนิยมภาพยนตร์ที่มีเสียงพากย์ไทย หากเป็นภาพยนตร์เสียงในฟิล์มและมีเฉพาะคำบรรยายไทยสายหนังและโรงภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะไม่ซื้อไปฉายเนื่องจากไม่สามารถทำกำไรได้ (มนทิตรา ธาดาอานวยชัย, 2544)

จากเหตุผลดังกล่าว การพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันจึงเกี่ยวข้องกับการขยายตลาดผู้ชมเพื่อเพิ่มขนาดของรายได้และกำไรให้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม แม้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันแต่ละรายได้มอบหมายให้บริษัทจัดจำหน่ายในประเทศไทยเป็นผู้ดำเนินงานทางการตลาดและกระบวนการจัดจำหน่าย แต่ในกระบวนการผลิตงานพากย์นั้นบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ได้เข้ามาดำเนินการเองทั้งหมด โดยบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 6 บริษัทมีกระบวนการผลิตงานพากย์ที่คล้ายคลึงกัน ดังนี้

4.2.1 วัตถุประสงค์ของการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

นับตั้งแต่ธุรกิจภาพยนตร์อเมริกันได้เข้ามาดำเนินงานในประเทศไทยอย่างเป็นทางการด้วยการจัดตั้งบริษัทจัดจำหน่ายในลักษณะของบริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาเมื่อปีพ.ศ. 2490 เป็นต้นมา ทำให้ภาพยนตร์อเมริกันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและครองส่วนแบ่งตลาดเป็นอันดับหนึ่งมาโดยตลอด (ณัฐพล พันธุ์ภักดี อ้างใน มงคล ปิยะทัสสร, 2541) ทั้งนี้การเข้ามาดำเนินกิจการจัดจำหน่ายของบริษัทภาพยนตร์อเมริกันนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากความต้องการในการขยายตลาดภาพยนตร์ไปสู่ต่างประเทศ เนื่องจากมีต้นทุนในการผลิตที่สูงขึ้น ประกอบกับภาวะอิ่มตัวของตลาดภายในประเทศและการแข่งขันอย่างสูงในกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์ ทำให้ไม่สามารถทำกำไรจากการฉายภาพยนตร์เฉพาะภายในประเทศเท่านั้น ผู้ผลิตส่วนใหญ่จึงแสวงหาพื้นที่ตลาดใหม่เพื่อกระจายสินค้าและเพิ่มขนาดของกำไร ดังจะเห็นได้จากยอดจำหน่ายตัวชมภาพยนตร์อเมริกันทั่วโลกตั้งแต่ปี ค.ศ. 2004-2008 ดังนี้

ตาราง 4.4 มูลค่าตัวชมภาพยนตร์อเมริกันทั่วโลก ค.ศ. 2004-2008

ปีค.ศ. / ยอดจำหน่ายตัว (พันล้าน เหรียญสหรัฐ)	2004	2005	2006	2007	2008
ภายในประเทศ	9.2 (37%)	8.8 (38%)	9.1 (36%)	9.6 (36%)	9.8 (35%)
ต่างประเทศ	15.7 (63%)	14.3 (62%)	13.3 (64%)	17.1 (64%)	18.3 (65%)
รวม	24.9 (100%)	23.1 (100%)	25.4 (100%)	26.7 (100%)	28.1 (100%)

ที่มา: Theatrical Market Statistic 2008, Motion Picture Association of America, 2008

จากตาราง 4.4 จะเห็นได้ว่าในปีค.ศ. 2004-2008 ยอดการจำหน่ายตัวชมภาพยนตร์อเมริกันในต่างประเทศมีมูลค่าสูงกว่าภายในประเทศกว่าสองเท่าตัว คิดเป็นกว่าร้อยละ 60 ของรายได้รวมทั้งหมด และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นในอนาคต ดังนั้นตลาดต่างประเทศจึงมีความสำคัญในฐานะเป็นแหล่งรายได้จำนวนมหาศาล

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาเฉพาะในส่วนของรายได้ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันพบว่ามีความสอดคล้องกัน กล่าวคือ สามารถทำรายได้ในตลาดต่างประเทศได้มากกว่าตลาดภายในประเทศ ดังจะเห็นได้จากรายได้ของภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันสูงสุด 10 อันดับแรก ดังนี้

ตาราง 4.5 รายได้ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันสูงสุด 10 อันดับ

ที่	ชื่อเรื่อง	บริษัทผู้ผลิต	รายได้ (ล้านเหรียญสหรัฐ)		
			รวม	ในประเทศ	ต่างประเทศ
1	Toy Story 3	Pixar Animation Studio	1,063.2 (100%)	415.0 (39%)	678.2 (61%)
2	Shrek 2	DreamWorks Animation SKG	919.8 (100%)	441.2 (48%)	478.6 (52%)
3	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Blue Sky Studios	886.7 (100%)	196.6 (22.2%)	690.1 (77.8%)
4	Finding Nemo	Pixar Animation Studio	867.9 (100%)	339.7 (39.1%)	528.2 (60.9%)
5	Shrek the Third	DreamWorks Animation SKG	799.0 (100%)	322.7 (40.4%)	476.2 (59.6%)
6	The Lion King	Walt Disney Pictures	783.8 (100%)	328.5 (41.9%)	455.3 (58.1%)
7	Shrek Forever After	DreamWorks Animation SKG	750.0 (100%)	238.7 (31.8%)	511.2 (68.2%)
8	Up	Pixar Animation Studio	731.3 (100%)	293.0 (40.1%)	438.3 (59.9%)
9	Ice Age: The Meltdown	Blue Sky Studios	655.4 (100%)	195.3 (29.8%)	460.1 (70.2%)
10	Kung Fu Panda	DreamWorks Animation SKG	631.7 (100%)	215.4 (34.1%)	416.3 (65.9%)

ที่มา: www.imdb.com (ข้อมูล ณ วันที่ 9 มีนาคม 2554)

จากตาราง 4.5 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันที่มีรายได้สูงสุด 10 อันดับแรก มีรายได้ส่วนใหญ่ (มากกว่าร้อยละ 50) จากตลาดต่างประเทศ ทั้งนี้มีภาพยนตร์ถึง 6 เรื่องที่สามารถทำรายได้ในตลาดต่างประเทศมากกว่าร้อยละ 60 ได้แก่ Toy Story 3 คิดเป็นร้อยละ 61, Ice Age: Dawn of the Dinosaurs ร้อยละ 77.8, Finding Nemo ร้อยละ 60.9, Shrek Forever After ร้อยละ 68.2, Ice Age: The Meltdown ร้อยละ 70.2 และ Kung Fu Panda ร้อยละ 65.9

ภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จทางด้านยอดขายและครองส่วนแบ่งทางการตลาดในต่างประเทศได้นั้น ผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันต่างตระหนักถึงอุปสรรคทางด้านภาษาที่แตกต่างกัน

ระหว่างภาษาอังกฤษต้นฉบับในภาพยนตร์กับภาษาท้องถิ่นของผู้ชม และขจัดปัญหาดังกล่าวด้วยการจัดให้มีการพากย์ภาพยนตร์ให้เป็นภาษาท้องถิ่นของแต่ละประเทศ (Debra K. Chinn, อ้างใน “International Theatrical Dubbing: It’s More Than Meets the Eye”, Animation World Magazine, Issue 3.6, September 1998) ซึ่งก่อนหน้าที่จะมีการเข้ามาตั้งบริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาเพื่อจัดจำหน่ายภาพยนตร์ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันหรือที่เรียกว่าบริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัดนั้น การผลิตงานพากย์เสียงภาษาไทยจะขึ้นอยู่กับผู้จัดจำหน่ายภายในประเทศซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายอิสระเป็นผู้ดำเนินการผลิต แต่เมื่อปีพ.ศ. 2535 บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันนำโดย Walt Disney Pictures ได้เริ่มเข้ามาควบคุมดูแลกระบวนการผลิตงานพากย์และบริษัทผู้ผลิตอื่นๆ ก็ได้ดำเนินการเช่นเดียวกันในเวลาต่อมา

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้จัดให้มีการพากย์เสียงภาษาไทยและควบคุมการผลิตงานพากย์โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็ก ซึ่งกลุ่มผู้ชมเด็กมักมีข้อจำกัดทางด้านภาษา ทั้งทักษะการฟังและทักษะการอ่าน ในประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักอย่างประเทศไทย เด็กไม่สามารถฟังเสียงต้นฉบับได้เข้าใจ อีกทั้งยังไม่สามารถอ่านคำบรรยายไทยได้ การพากย์เป็นภาษาไทยทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ได้ดีขึ้น

ทศพร รุ่งวิทยา ผู้จัดการอาวุโสฝ่ายเทคนิคภาคพื้นเอเชียแปซิฟิก แผนก Disney Character Voices International (DCVI) ซึ่งควบคุมดูแลการผลิตงานพากย์ของบริษัทเครือ Walt Disney ได้กล่าวถึงสาเหตุที่ต้องมีการจัดทำเสียงพากย์ไทยว่า

“การ์ตูนของ Disney และ Pixar มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็ก ด้วยเหตุที่เด็กไทยส่วนใหญ่ไม่สามารถเข้าใจภาษาอังกฤษซึ่งเป็นเสียงต้นฉบับได้ เราจึงให้ความสำคัญกับการพากย์มาก เราทำเสียงพากย์ให้หนังการ์ตูนและหนังเด็กทุกเรื่อง เด็กๆ ก็จะได้ดูแล้วเข้าใจและสนุกไปกับการดูหนัง” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

2. เพื่อรักษาภาพลักษณ์ของภาพยนตร์และบริษัทผู้ผลิต การผลิตและการควบคุมดูแลกระบวนการพากย์ถือเป็นนโยบายของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ที่ต้องการรักษาภาพลักษณ์ของภาพยนตร์รวมถึงของบริษัทผู้ผลิตเอง ดังเช่นกรณีของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ในเครือ Walt Disney ที่มีภาพลักษณ์ในฐานะเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กและครอบครัว เน้นการสร้าง ความสนุกสนานบันเทิงและความสบายใจให้แก่ผู้ชมทุกเพศทุกวัย หากไม่มีการควบคุมดูแลกระบวนการพากย์แล้วก็อาจทำให้ผู้ชมเข้าใจสารไม่ตรงกับที่ผู้ผลิตต้องการสื่อ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ของบริษัทรวมถึงตัวผู้ผลิตด้วย

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงความสำคัญของการผลิตงานพากย์ว่า

“ที่ Disney เราให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์และตราสินค้ามาก เราเข้มงวดกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน การผลิตงานพากย์ก็ต้องพิถีพิถันและมีคุณภาพมาตรฐานเช่นเดียวกัน เพื่อให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของเรา” (Tossaporn Roongwitaya อ้างใน “A Way with Words”, Digital Studio Vol. 1 Issue 4, April 2009 (แปลโดยผู้วิจัย))

3. เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อภาพยนตร์และบริษัทผู้ผลิต การผลิตเสียงพากย์ไทยที่ดีมีมาตรฐานย่อมเกิดจากกระบวนการผลิตที่มีการควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด คุณภาพและมาตรฐานของผลงานพากย์สะท้อนให้เห็นถึงความเอาใจใส่และทัศนคติเชิงบวกต่อผู้ชม ช่วยให้ภาพยนตร์เป็นที่จดจำและยังช่วยสร้างชื่อเสียงให้ด้านคุณภาพของผู้ผลิตภาพยนตร์ อันจะส่งผลต่อผลิตภัณฑ์อื่นๆของบริษัทในอนาคต (Debra K. Chin, “International Theatrical Dubbing: It’s More Than Meets the Eye”, 1998)

จากที่ได้กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นช่องทางการสื่อสารหนึ่งให้ผู้ผลิตภาพยนตร์สามารถส่งข้อมูลข่าวสารและเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ไปยังผู้ชม โดยก้าวข้ามผ่านอุปสรรคทางด้านภาษาที่แตกต่างกัน เนื่องจากกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กไทยมีข้อจำกัดในการฟังภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต้นฉบับของภาพยนตร์และอาจยังไม่สามารถอ่านคำบรรยายภาษาไทยได้ หากเด็กๆ ได้ชมภาพยนตร์พร้อมกับการฟังเสียงพากย์ไทยจะทำให้เด็กๆ มีความเข้าใจสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อและเกิดความสนุกสนานในการชมภาพยนตร์ วัตถุประสงค์ในการผลิตงานพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันของผู้ผลิตได้เผยให้เห็นถึงการเข้ามาควบคุมดูแลกระบวนการผลิตงานพากย์และการสร้างมาตรฐานให้แก่การพากย์ในท้องถิ่นเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจของผู้ผลิตเอง ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยตั้งแต่ปีพ.ศ. 2535 เป็นต้นมาจึงมีการพากย์เสียงไทยทุกเรื่องและมีการควบคุมการผลิตจากบริษัทต้นสังกัดอย่างใกล้ชิด

4.2.2 การควบคุมการผลิตเสียงพากย์ไทยจากบริษัทต้นสังกัดต่างประเทศ

บริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาเพื่อการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันหรือที่เรียกว่าบริษัทจัดจำหน่ายแบบมีสังกัดได้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนในการจัดจำหน่ายและดำเนินงานทางด้านการตลาดโดยอิสระภายใต้นโยบายของบริษัทแม่ แต่ในส่วนของการผลิตงานพากย์เสียงไทยนั้นบริษัทแม่แต่ละบริษัทได้เข้ามามีบทบาทในการควบคุมดูแลทั้งกระบวนการพากย์ กล่าวคือบริษัทแม่จะเป็นผู้กำหนดหรืออนุมัติให้มีการผลิตเสียงพากย์และควบคุมดูแลกระบวนการผลิตงานพากย์จนเสร็จสมบูรณ์

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้ง 6 บริษัท ได้จัดตั้งหน่วยงานเพื่อรับผิดชอบการผลิตเสียงพากย์ภาษาต่างๆ ขึ้นมาโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ขึ้นกับบริษัทแม่ผู้ผลิตภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกา ดังนี้

ตาราง 4.6 บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์และหน่วยงานที่รับผิดชอบกระบวนการผลิตเสียงพากย์ไทย

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน	หน่วยงานที่รับผิดชอบกระบวนการพากย์เสียงไทย
Sony Pictures Animation	หน่วยงานผลิตและควบคุมคุณภาพ Sony Pictures (ประเทศไทย)
Walt Disney Pictures	Disney Character Voices International (DCVI) (ภาคพื้นเอเชียแปซิฟิก)
Pixar Animation Studio	
20 th Century Fox (Blue Sky Studios)	Fox International Theatrical Dubbing
Warner Bros. Pictures (Castle Rock)	ไม่มีข้อมูล
DreamWorks Animation SKG	DreamWorks Technical Worldwide Service

จากตาราง 4.6 จะเห็นได้ว่าหน่วยงานเหล่านี้เป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางด้านเทคนิคหลังการผลิตของภาพยนตร์ (post-production) ซึ่งรับผิดชอบกระบวนการผลิตเสียงพากย์ภาษาท้องถิ่นของประเทศต่างๆ และเทคนิคหลังการผลิตเป็นหลัก หน่วยงานเหล่านี้ประกอบด้วยบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านเสียงและการบันทึกเสียง เมื่อประเทศใดมีการผลิตเสียงพากย์ภาษาท้องถิ่นก็จะเดินทางไปควบคุมดูแลการผลิต

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงหน้าที่รับผิดชอบของหน่วยงาน Disney Character Voices International (DCVI) (ภาคพื้นเอเชียแปซิฟิก) ว่า

“ที่ Disney เรามีหน่วยงานรับผิดชอบเกี่ยวกับการพากย์และเทคนิคทั้งหมด คือ Disney Character Voices International หรือ DCVI โดยในภาคพื้นเอเชีย-แปซิฟิก จะมีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ฮ่องกง เวลาที่มีการพากย์เสียงภาษาท้องถิ่นในประเทศต่างๆ เราก็จะเข้าไปดูแลอย่างในประเทศไทย ผมจะเป็นคนดูแลเองทั้งหมด ทั้งหนังการ์ตูนและหนังคนแสดง...หน้าที่ของผมก็ทำทุกอย่างทางด้าน technical เช่น เรื่องห้องอัด ปัญหาในการอัดเสียง คุณภาพของเสียง ฯลฯ และก็ช่วยดูแลกระบวนการพากย์ เช่น การคัดเลือกเสียง การแก้ไขบทพากย์ ทำงานร่วมกับผู้กำกับเสียงพากย์และทีมงาน” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ในกรณีของ Walt Disney Pictures นั้น บริษัทต้นสังกัดมีหน่วยงานที่รับผิดชอบในกระบวนการพากย์ทั้งหมด คือ คัดเลือกห้องบันทึกเสียงที่มีคุณภาพ การคัดเลือกเสียงพากย์ การบันทึกเสียง และการตรวจสอบคุณภาพของผลงานพากย์ แต่บริษัทต้นสังกัดบางแห่งก็ได้มอบหมายหน้าที่ให้บริษัทจัดหาเป็นผู้นำดำเนินงานบางส่วนและให้หน่วยงานที่ขึ้นต่อบริษัทต้นสังกัด

ดำเนินงานอีกบางส่วน ดังที่ อรรถนัท เกียรติศักดิ์สาคร ผู้จัดการฝ่ายประชาสัมพันธ์ บริษัท ยูไนเต็ด อินเทอร์เน็ต ซันแนล พิกเจอร์ส จำกัด สาขาประเทศไทย (ยูไอพี) ผู้จัดการจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนของค่าย DreamWorks Animation SKG กล่าวถึงหน้าที่ของบริษัทผู้จัดจำหน่ายที่เกี่ยวข้องในกระบวนการพากย์ ว่า

“บริษัทแม่ได้เป็นผู้คัดเลือกห้องบันทึกเสียงที่มีคุณภาพให้ก่อนแล้ว ส่วนในการสรรหานักพากย์ที่ต้นสังกัดกำหนดว่าจะต้องเป็นดารานักแสดงนั้น ทางเรา (ผู้จัดจำหน่าย) จะคิดว่าดารานักแสดงคนไหนเหมาะที่จะมาพากย์เสียง จากนั้นห้องบันทึกเสียงที่ต้นสังกัดเลือกให้ผลิตเสียงพากย์จะเป็นผู้ติดต่อไปคัดเลือกเสียงอีกทีหนึ่ง” (อรรถนัท เกียรติศักดิ์สาคร, สัมภาษณ์ 21 มกราคม 2553)

เช่นเดียวกับ ชนม์รัตนทกรณ์ อยู่ชยันติ เจ้าหน้าที่อาวุโส หน่วยงานผลิตและควบคุมคุณภาพ Sony Pictures (ประเทศไทย) ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า

“ภาพยนตร์การ์ตูนของโซนี่ทุกเรื่อง ทางบริษัทต้นสังกัดที่สหรัฐอเมริกาได้เป็นผู้คัดเลือกห้องบันทึกเสียงที่เห็นว่ามีคุณภาพและสามารถผลิตงานพากย์ได้ตามที่ต้องการ และส่วนทางเรา (ผู้จัดจำหน่าย) จะเกี่ยวข้องในขั้นตอนของการผลิต คือ เมื่อเราได้รับไฟล์งานมาแล้ว เราจะดูแลในส่วนของการติดต่อประสานงาน และดูแลพากย์ จากนั้นก็จะส่งต่อไปยังห้องบันทึกเสียงเพื่อสรรหานักพากย์และคัดเลือกเสียงพากย์ แต่ในบางกรณีหนังบางเรื่องทางเราก็จะคัดเลือกเสียงพากย์เอง” (ชนม์รัตนทกรณ์ อยู่ชยันติ, สัมภาษณ์ 29 ธันวาคม 2552)

สอดคล้องกับ Debra K. Chin, Director of Fox International Theatrical, 20th Century Fox Film Corporation ได้กล่าวว่า

“ดิฉันเดินทางไปประเทศรัสเซียเพื่อช่วยกำกับการพากย์เสียงภาษารัสเซียในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของ 20th Century Fox คือเรื่อง Anastasia ซึ่งการคัดเลือกเสียงได้ทำไว่ว่างหน้าและได้รับการอนุมัติจากต้นสังกัดเรียบร้อยแล้ว” (Debra K. Chin, “International Theatrical Dubbing: It’s More Than Meets the Eye”, 1998 (แปลโดยผู้วิจัย))

จากที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น จะเห็นได้ว่าการควบคุมการผลิตเสียงพากย์ไทยจากบริษัทต้นสังกัดต่างประเทศมี 2 ลักษณะคือ การควบคุมแบบเบ็ดเสร็จและการควบคุมบางส่วน ดังนี้

1. การควบคุมแบบเบ็ดเสร็จ โดยการให้หน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการผลิตเสียงพากย์ซึ่งขึ้นตรงต่อบริษัทแม่ในประเทศสหรัฐอเมริกาเข้ามาดำเนินการตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการพากย์จนเสร็จสิ้น ซึ่งได้แก่ การคัดเลือกห้องบันทึกเสียงที่มีคุณภาพ การคัดเลือกเสียงพากย์ การบันทึกเสียง และการตรวจสอบคุณภาพของผลงานพากย์ ดังเช่นในกรณีของ Walt Disney Pictures และ Pixar Animation Studio ที่มีหน่วยงาน Disney Character Voices International หรือ DCVI เป็นผู้เข้ามาควบคุมดูแลกระบวนการผลิตงานพากย์ทั้งกระบวนการ

2. การควบคุมบางส่วน บริษัทต้นสังกัดจะทำหน้าที่เป็นผู้จัดกระบวนการพากย์ คือวางนโยบายและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับการผลิตงานพากย์ การคัดเลือกห้องบันทึกเสียงและการตรวจสอบคุณภาพของผลงานพากย์ ส่วนบริษัทผู้จัดจำหน่ายและห้องบันทึกเสียงจะดำเนินงานในขั้นตอนการผลิต ได้แก่ การคัดเลือกเสียงพากย์ และการบันทึกเสียง แต่อย่างไรก็ตามบริษัทต้นสังกัดส่วนใหญ่จะมีกลไกการควบคุมการทำงานของบริษัทผู้จัดจำหน่ายและห้องบันทึกเสียงด้วย กล่าวคือ ในส่วนบริษัทผู้จัดจำหน่ายที่มีหน้าที่ในการคัดเลือกเสียงพากย์นั้น ทำหน้าที่เพียงคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ตามที่บริษัทต้นสังกัดได้กำหนดคุณสมบัติไว้ บริษัทต้นสังกัดจะเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินใจและอนุมัติให้ใช้เสียงพากย์ที่เห็นว่าเหมาะสม โดยอาจสอบถามความคิดเห็นจากผู้กำกับเสียงพากย์ ในส่วนของห้องบันทึกเสียงที่ทำหน้าที่ในการบันทึกเสียงพากย์ บริษัทต้นสังกัดอาจส่งเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานที่รับผิดชอบเรื่องการผลิตเสียงพากย์โดยตรงเข้ามาควบคุมดูแลการบันทึกเสียงอย่างใกล้ชิด ดังเช่นในกรณีของ DreamWorks Animation SKG ได้ให้บริษัทผู้จัดจำหน่ายในประเทศไทยคือ บริษัทยูไนเต็ด อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล พิกเจอร์ส จำกัด สาขาประเทศไทย (ยูไอพี) เป็นผู้คัดเลือกคารานักแสดงที่จะมาพากย์เสียง แล้วส่งเทปเสียงตัวอย่างไปให้บริษัทต้นสังกัดพิจารณาอนุมัติ (อรณัท เกียรติศักดิ์สาร, สัมภาษณ์ 21 มกราคม 2553) และในขั้นตอนของการบันทึกเสียงได้มีเจ้าหน้าที่ (Supervisor) จากบริษัทต้นสังกัดเข้ามาให้คำแนะนำตลอดจนควบคุมดูแลการบันทึกเสียงพากย์จนเสร็จเรียบร้อย (สรเสรีญ โภคสมบัติ, สัมภาษณ์ 2 กุมภาพันธ์ 2553)

การควบคุมการผลิตเสียงพากย์ไทยจากบริษัทต้นสังกัดต่างประเทศแสดงให้เห็นว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการผลิตงานพากย์และเข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะผู้จัดกระบวนการพากย์ ทั้งนี้เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของการพากย์ในข้อที่ว่าเพื่อรักษาภาพลักษณ์ของภาพยนตร์และผู้ผลิตและเพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อตัวผู้ผลิต

4.2.3 หลักเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์

การคัดเลือกเสียงพากย์ถือเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน มีวัตถุประสงค์เพื่อหาเสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมากที่สุด โดยเสียงนั้นจะต้องเป็นเสียงจริงของนักพากย์และอาจใช้เทคนิคในการควบคุมเสียงเพื่อให้ได้เสียงพากย์ที่สอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละคร เสียงพากย์จะต้องสามารถแสดงบุคลิก ลักษณะนิสัย และอารมณ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี การคัดเลือกเสียงพากย์ถือเป็นข้อกำหนดหรือ นโยบายของบริษัทเจ้าของภาพยนตร์ที่ต้องการให้เสียงพากย์ในภาษาต่างๆ มีมาตรฐานเดียวกันกับเสียงต้นฉบับเพื่อสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ไปยังผู้ชมทั่วโลกในแบบเดียวกัน (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

Jeffrey Katzenberg, Producer DreamWorks Animation SKG ได้กล่าวถึงความสำคัญของการคัดเลือกเสียงพากย์ว่า

“เราพยายามคัดเลือกหาเสียงพากย์ที่มีลักษณะเดียวกันกับเสียงพากย์ภาษาอังกฤษต้นฉบับ เพื่อให้ได้เสียงที่สามารถสื่ออารมณ์แบบเดียวกันไปยังผู้ชมทั่วโลก” (Jeffrey Katzenberg อ้างใน Shrek, แผ่นวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล (แปลโดยผู้วิจัย), 2001)

การคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์จะคัดเลือกเฉพาะเสียงตัวละครหลักและเป็นหน้าที่ของบุคคลที่ได้รับมอบหมายจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ อาจเป็นผู้กำกับเสียงพากย์ บริษัทผู้จัดจำหน่าย ผู้ควบคุมดูแลการพากย์จากบริษัทต้นสังกัดหรือบุคคลทั้งสามฝ่ายคัดเลือกร่วมกันก็ได้ แล้วจึงส่งเทปเสียงพากย์ที่คัดเลือกแล้ว 2-3 เสียง พร้อมความคิดเห็นของผู้คัดเลือกไปยังบริษัทต้นสังกัดเพื่อให้พิจารณาอนุมัติ

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ และทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเสียงพากย์ไทยของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนค่าย Walt Disney Pictures และ Pixar Animation Studio ว่า

“เมื่อได้วัสดุดิบ (dubbing material) จากเมืองนอก ก็จะเริ่มหาคนพากย์กัน โดยส่วนที่เป็นตัวละครหลักซึ่งต้องใช้คารา ทิมเราจะช่วยกันคัดเลือก ส่วนที่เหลือผมเป็นคนเลือกเอง” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์ อ้างใน ซินีแม็กซี ปีที่ 6 ฉบับที่ 134 ปักษ์แรก ตุลาคม 2542)

“เวลาที่คัดเลือกเสียงพากย์ ผมก็จะคุยกันกับคุณกฤษณะ (ผู้กำกับเสียงพากย์) ว่าใครเหมาะที่จะพากย์ พอเรียกนักพากย์มา casting (ทดลองให้พากย์) เสียงแล้ว เราก็จะเลือกเสียงที่เราชอบประมาณ 2-3 เสียง ส่งไปให้ต้นสังกัดพิจารณา ตอนที่เราส่งเทปเสียงไป เราก็คอมมันท์ไปด้วยว่าเราชอบเสียงไหน เสียงไหนเป็นอย่างไร และส่วนใหญ่ต้นสังกัดก็ค่อนข้างจะอนุมัติตามที่เราเสนอไปให้” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

เช่นเดียวกับ สรรเสริญ โภคสมบัติ ผู้กำกับเสียงพากย์ไทยให้แก่ภาพยนตร์การ์ตูนเครือ DreamWorks Animation SKG ได้กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า

“ทางยูไอพี (บริษัทผู้จัดจำหน่าย) ได้เสนอชื่อนักพากย์มาให้เรา เราก็เรียกมา casting แล้วผมเลือกเสียงส่งให้ทางต้นสังกัดต่างประเทศพิจารณาประมาณ 3 เสียง แล้วก็ให้ความเห็นไปด้วยว่าเสียงไหนเป็นอย่างไร เหมาะสมอย่างไร แล้วทางต้นสังกัดก็จะอนุมัติเสียงที่เขาเห็นว่าเหมาะสมที่สุด” (สรรเสริญ โภคสมบัติ, สัมภาษณ์ 2 กุมภาพันธ์ 2553)

การคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ให้ความสำคัญแก่เสียงของตัวละครเอกหรือตัวละครนำเป็นหลัก ส่วนเสียงตัวละครประกอบจะขึ้นอยู่กับการพิจารณาของผู้กำกับเสียงพากย์ แต่อย่างไรก็ตาม บริษัทต้นสังกัดต่างประเทศได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์สำหรับตัวละครทุกตัวไว้ 2 ประการ คือ ประการแรก เสียงพากย์มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ ประการที่สอง บุคลิกลักษณะของนักพากย์คล้ายคลึงกับตัวละคร

1. เสียงพากย์มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ ดังที่กล่าวข้างต้นแล้วว่าวัตถุประสงค์ของการคัดเลือกเสียงพากย์ก็คือ การหาเสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมากที่สุด หลักเกณฑ์ข้อนี้จึงเป็นหลักเกณฑ์ข้อแรกที่บริษัทต้นสังกัดทุกบริษัทกำหนดไว้ เพราะเสียงพากย์ที่ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับจะช่วยคงความสมบูรณ์ให้กับภาพยนตร์ เสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับเป็นเสียงจริงของนักพากย์ไม่ได้เกิดจากการตัดเสียงจนผิดปกติ ซึ่งหมายรวมถึง การมีคุณภาพเสียง (คุณลักษณะเฉพาะของเสียง เช่น เสียงแหบ เสียงแตกพร่า เสียงกังวาน เป็นต้น) โทนเสียงและอารมณ์ของเสียงใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ

ในช่วงแรกเริ่มของการคัดเลือกเสียงพากย์ การค้นหาเสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับนั้น บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันอย่าง Walt Disney Pictures ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มใช้ระบบนี้ในประเทศไทย ได้ใช้วิธีการคัดเลือกเสียงพากย์ 3 วิธี คือ

1) การคัดเลือกจากบุคคลทั่วไป บริษัทต้นสังกัดได้เปิดโอกาสให้ผู้สนใจและมีความสามารถในการใช้เสียงทั้งการร้องเพลงและการพากย์เข้ามาร่วมคัดเลือก โดยมีการโฆษณาทางหนังสือพิมพ์ (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542) แต่เนื่องจากวิธีการนี้ทำให้สิ้นเปลืองงบประมาณและเวลามาก บริษัทต้นสังกัดจึงเปลี่ยนจากการคัดเลือกเป็นการเปิดฝึกรอบการใช้เสียงและเก็บเสียงไว้เพื่อคัดเลือกในภายหลัง ทำให้ได้เสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับและมีเสียงพากย์ใหม่ๆ และนักพากย์หน้าใหม่เกิดขึ้นมากมาย

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเสียงจากบุคคลทั่วไปว่า

“เมื่อก่อนเราก็เปิดกว้างครับ ลงโฆษณาทางหนังสือพิมพ์ให้มา casting เสียงเลย คนก็มาสมัครกันเยอะมาก แต่ว่ามันก็ใช้เวลาเนิ่นนานมากและใช้เงินเยอะมากด้วย จากนั้นเราก็เปลี่ยนมาเป็นการเปิดฝึกรอบ ทำให้เรามี stock เสียงเก็บไว้เยอะมากๆ แต่บางทีเราเรียกให้เขามา casting เขาก็มา แต่พอเราส่งไปให้เมื่อนอกพิจารณากลับไม่ผ่าน เราก็เกรงใจเขา ก็เลยเปลี่ยนมาใช้วิธีการชักชวน แนะนำเป็นการส่วนตัว...อย่างเช่นทีมทำงานพากย์ของเราก็มีคนเก่งหลายคน ทั้งเรื่องร้องเพลงและเรื่องพากย์เสียงก็จะช่วยกันดูว่าใครพอมีแววก็นัดมาทดสอบ...หนังกัรตูนเรามีตัวละครเด็กและต้องใช้เสียงเด็กพากย์และร้องค่อนข้างเยอะ เราก็ได้รับการแนะนำจากครูบี เนตรนภา หาญโรจนวุฒ (นักร้อง ครูสอนร้องเพลงและ Voice Trainer ในโครงการ True Academy Fantasia Season 6) ส่วนใหญ่ก็จะเป็นเด็กๆ นักเรียนที่มาเรียนร้องเพลงกับครูบี” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

เช่นเดียวกับ สุกานดา บุญธรรมิก ครูสอนร้องเพลงและผู้กำกับเสียงร้อง (Vocal Director) ภาพยนตร์การ์ตูนค่าย Walt Disney Pictures และ DreamWorks Animation SKG ได้กล่าวว่า

“พี่ดูแลเรื่องการคัดเลือกเสียงร้อง ถ้าเป็นเสียงเด็ก พี่จะไปคัดเลือกที่โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจคลองเตย เพราะว่ามันเน้นให้เด็กๆ กล้าแสดงออก เน้นเรื่องการแสดงและการร้องเพลง ที่ผ่านมา

เราก็ได้เด็กๆ จากโรงเรียนมาพากย์ มาร้องให้เราหลายคน” (สุกานดา บุญธรรมิก, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ในปัจจุบันการคัดเลือกเสียงพากย์ไม่ได้เปิดกว้างเช่นในสมัยเริ่มแรก แต่จะเป็นการชักชวนหรือแนะนำผู้ที่มีแวความสามารถให้เข้ามาทดสอบเสียงสำหรับการพากย์ภาพยนตร์แต่ละเรื่องเพื่อค้นหาเสียงพากย์ที่ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมากที่สุด (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

2) การคัดเลือกจากดารานักแสดง เนื่องจากเสียงภาษาดันฉบับในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันหลายเรื่องมีดารานักแสดงต่างประเทศเป็นผู้พากย์เสียงเนื่องด้วยเหตุผลทางด้านการตลาดที่ต้องการให้ภาพยนตร์เป็นที่สนใจ เมื่อมีการพากย์เสียงภาษาท้องถิ่น บริษัทต้นสังกัดก็ต้องการให้นำดารานักแสดงหรือผู้มีชื่อเสียงในประเทศท้องถิ่นมาพากย์เสียงเพื่อผลทางการตลาดเช่นเดียวกัน จึงต้องมีการคัดเลือกเสียงพากย์จากเหล่าดารานักแสดงด้วยโดยใช้หลักเกณฑ์เดียวกันคือ ต้องมีเสียงคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเสียงพากย์จากดารานักแสดงว่า

“ผมเป็นคนแรกในประเทศไทยที่นำดารานักแสดงมาพากย์เสียง ผมมีพรสวรรค์ในการจำเสียงของดารานักแสดง เวลาที่เราดูหนังรู้ว่าใครพากย์เสียงภาษาอังกฤษ ฟังเสียงแล้วก็นึกออกเลยว่าถ้าเป็นภาษาไทยจะให้ใครมาพากย์ แล้วส่วนใหญ่เสียงก็จะใกล้เคียงกันมากด้วย อย่างเสียงของคุณตี๋อ้วน (นำชัย จรรยาจิตกุล ดารานักแสดง) พากย์เป็นเสียงปลาการ์ตูนพ่อของนีโม (ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Finding Nemo ปลาเล็ก..หัวใจโตโต ของ Pixar Animation Studio) เนื้อเสียงเขาใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมาก” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

“ในเรื่อง Toy Story ก็เหมือนกัน อย่างเสียงของตัวละครเอก Woody เสียงต้นฉบับเป็นเสียงของ Tom Hank ผมว่าเสียงเขาจะออกเหนือๆ หน่อย ก็เลยเลือกพี่เอก สรพงษ์ (สรพงษ์ ชาตรี ดารานักแสดงรุ่นใหญ่) มาพากย์เพราะมีสำเนียงการพูดคล้ายๆ กันแล้วก็มีบุคลิกลักษณะคล้ายๆ กัน ประกอบด้วย ส่วนเสียงของ Buzz Lightyear ต้นฉบับพากย์โดย Tim Allen ผมก็เลือกคุณหนุ่มสันติสุข (สันติสุข พรหมศิริ ดารานักแสดง) เพราะว่าเสียงเขาเป็นพระเอกหนุ่มๆ” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

การคัดเลือกเสียงพากย์จากดารานักแสดงนอกจากจะใช้หลักเกณฑ์การมีเสียงใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับแล้ว ยังจะต้องพิจารณาอีกองค์ประกอบหนึ่งก็คือ ภาพลักษณ์ของดารานักแสดง ทัศนคติเกียรติศักดิ์สาร ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า

“เนื่องจากภาพยนตร์ของเราเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก ถ้าทางต้นสังกัดกำหนดมาว่าตัวละครไหนให้ใช้ดารานักแสดงพากย์ เราก็ต้องดูว่าดาราคณไหนเหมาะที่จะมาพากย์เสียง ต้องมีเสียง

ใกล้เคียงกับต้นฉบับ และก็ต้องดูภาพลักษณ์ของเขาด้วยว่าเหมาะสมหรือไม่ เพราะว่ามันจะส่งผลต่อภาพลักษณ์หนังของเราด้วย” (อรชนัท เกียรติศักดิ์สาร, สัมภาษณ์ 21 มกราคม 2553)

การนำดารานักแสดงมาพากย์ภาพยนตร์มุ่งหวังให้ภาพยนตร์เป็นที่สนใจและให้เกิดผลทางด้านการตลาด แต่ก็ทำให้เกิดปัญหาและอุปสรรคในขั้นตอนการผลิตและส่งผลกระทบต่อคุณภาพของผลงานพากย์ เนื่องจากดารานักแสดงส่วนใหญ่ที่ได้รับคัดเลือกให้มาพากย์เสียงไม่มีประสบการณ์ในการพากย์ภาพยนตร์ บริษัทต้นสังกัดผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนหลายรายจึงหันมาให้ความสนใจกับการคัดเลือกนักพากย์อาชีพที่มีประสบการณ์และเฟ้นหานักพากย์รุ่นใหม่มากขึ้น (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542)

3) การคัดเลือกจากนักพากย์อาชีพ นักพากย์อาชีพส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับระบบการคัดเลือกเสียงเนื่องจากยึดติดอยู่กับการพากย์ในรูปแบบเดิมและมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อระบบการคัดเลือกเสียงเพราะไม่เชื่อถือมาตรฐานของบริษัทต้นสังกัดถือว่าการคัดเลือกเสียงเป็นการดูถูกความสามารถของนักพากย์ (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542) แต่เมื่อระบบการคัดเลือกเสียงได้กลายเป็นมาตรฐานที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันรายใหญ่กำหนด นักพากย์อาชีพจึงต้องยอมรับและเข้าสู่กระบวนการคัดเลือกเสียงเช่นเดียวกับนักพากย์อื่นๆ

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเสียงจากนักพากย์อาชีพว่า

“นักพากย์อาชีพส่วนใหญ่จะไม่ค่อยชอบระบบนี้ ผมเคยเรียกคุณเกรียงศักดิ์ เจริญทอง (นักพากย์อาชีพ) มาทดสอบเสียง เขาก็ทำไม่ค่อยดีนะ แต่ผมรู้ว่าเวลาเขาพากย์จริงแล้วเขาทำได้เกินร้อยแน่ๆ ทางเราก็ส่งตัวอย่างเสียงไป ส่งคอมเมนต์ไปด้วย ต้นสังกัดก็อนุมัติให้เขาพากย์ ถึงเวลาอัดเสียงจริงเขาก็ทำได้ไม่มีที่ติ แทบไม่ต้องแนะนำอะไรเลย ผลงานพากย์ของเขาออกมาดีมาก” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องมีบทเพลงประกอบ ทั้งเป็นเพลงที่ตัวละครในเรื่องเป็นผู้ร้องและเพลงประกอบภาพยนตร์ บริษัทผู้ผลิตบางรายก็ได้กำหนดให้มีการแปลเนื้อเพลงและร้องเพลงเป็นภาษาท้องถิ่นด้วย การคัดเลือกเสียงร้องเพลงจะใช้หลักเกณฑ์เสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับเป็นสำคัญ สุกานดา บุญธรรมิก ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเสียงร้องว่า

“เสียงร้องที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องเป็นเสียงที่เหมือนกับเสียงร้องต้นฉบับมากที่สุด และสื่ออารมณ์ได้ดีเป็นหลัก ส่วนความไพเราะของเสียงเป็นเรื่องรองลงมา...ส่วนเสียงเด็กร้องเพลง เราก็จะใช้เด็กจริงๆ ยกเว้นเสียงร้องในการ์ตูนประเภทการ์ตูนชุด อาจใช้เสียงของผู้ใหญ่แทนได้ แต่ก็ต้องมีการปรับแต่งเสียงนิดหน่อย เพราะบางทีเสียงร้องของเด็กๆ ที่เหมือนกับต้นฉบับอาจจะหายาก” (สุกานดา บุญธรรมิก, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

อาร์ม เจริญศิริ ผู้จัดการฝ่ายการตลาด Sony Pictures ประเทศไทย ได้กล่าวถึงประเด็นเดียวกันนี้ว่า

“สิ่งสำคัญในการคัดเลือกศิลปินเพื่อร้องเพลงนี้คือ โทนเสียงร้องของศิลปินต้องใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับภาษาอังกฤษมากที่สุด นอกจากโทนเสียงใกล้เคียงแล้ว ศิลปินต้องสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของเพลงได้” (อาร์ม เจริญศิริ อ้างใน “เบน ร้องเพลงวอนคนอนุรักษ์สัตว์ป่าในเรื่อง Open Season” ใน www.siamzone.com, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2550)

ในกรณีที่ตัวละครในภาพยนตร์มีการร้องเพลง ผู้ที่พากย์เสียงตัวละครนั้นอาจไม่สามารถร้องได้ เนื่องจากเพลงส่วนใหญ่ในภาพยนตร์การ์ตูนมีตัวโน้ตที่สลับซับซ้อนและร้องยาก จึงต้องให้นักกร้องอาชีพเป็นผู้ขับร้องแทน เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Pocahontas ของ Walt Disney ตัวละคร Pocahontas พากย์เสียงไทยโดย สันจัย เปล่งพานิช ขับร้องเพลงในเรื่องโดย ชีรนนัน ฌ หนองคาย นักร้องเสียงคุณภาพและนักแสดงละครเวที ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Mulan ของ Walt Disney ตัวละคร Mulan พากย์เสียงไทยโดย ไดอาน่า จงจินตนาการ ขับร้องเพลงในเรื่องโดย นฤมล จิ่วงกูร นักร้องและครูสอนร้องเพลง เป็นต้น

ส่วนผู้ขับร้องเพลงประกอบภาพยนตร์ (Original Soundtrack : OST) จะคัดเลือกนักกร้องอาชีพที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมในวงกว้างเพื่อผลทางด้านการตลาดเช่นเดียวกัน ซึ่งอาจเป็นคนละคนกับผู้ขับร้องในภาพยนตร์และไม่จำเป็นต้องมีเสียงใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกับเสียงร้องต้นฉบับ เช่น เพลงเงา (Reflection) เพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Mulan ของ Walt Disney ขับร้องโดย พรณี วิหรานุกูล นักร้องเสียงคุณภาพ เพลง A Whole New World เพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Aladdin ของ Walt Disney ขับร้องโดย ธงชัย แมคอินไดย์ และ เสาวลักษณ์ ติละบุตร นักร้องชื่อดัง เพลงสีอันแห่งสายลม (Color of the Wind) เพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Pocahontas ของ Walt Disney ขับร้องโดย รวิวรรณ จินดา นักร้องเสียงคุณภาพ เป็นต้น

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเสียงร้องเพลงประกอบภาพยนตร์ว่า

“...การ์ตูนเรื่อง Tarzan คนที่ร้องเพลงแทนเสียงของ Phil Collins คือ คุณ โป้ว (นักร้องประจำ Hard Rock Café) แต่ว่าเขาไม่ใช่คาราหรือนักร้องที่มีชื่อเสียง ดังนั้น เราเลยเลือก ปั่น (ไพบูลย์เกียรติ เขียวแก้ว) มาร้องตอน end credit เพื่อสร้างจุดขาย...มันก็เป็นเรื่องของการตลาดที่ต้นสังกัดต้องการให้เราทำแบบนี้” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์ อ้างใน มิ่งขวัญ เกียประเสริฐ, 2542)

การร้องเพลงประกอบในภาพยนตร์เป็นภาษาไทยในปัจจุบันนี้นี้น้อยลง สาเหตุเนื่องมาจากจำนวนภาพยนตร์การ์ตูนที่มีจุดขายทางด้านความไพเราะของบทเพลงประกอบมีจำนวนลดลง เพราะผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันหันมาเน้นจุดขายที่ความสวยงามของภาพ เทคนิคการผลิตและเทคนิคการเล่าเรื่องมากขึ้น (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) แต่อย่างไรก็ตามบริษัทผู้ผลิต

ภาพยนตร์การ์ตูนอย่าง Walt Disney Pictures ที่มีบทเพลงประกอบเป็นหนึ่งในจุดขายของภาพยนตร์ (จุฑาภา ศสุนทรากุล, 2543) ยังคงมีการแปลบทเพลงและขับร้องเป็นภาษาไทยและใช้วิธีการคัดเลือกเสียงร้องที่มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ

2. **บุคลิกลักษณะของนักพากย์คล้ายคลึงกับตัวละคร** การคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์จากบุคคลทั่วไป คารานักแสดงและนักพากย์อาชีพยึดหลักเกณฑ์การมีคุณภาพเสียงใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับเป็นสำคัญ แต่ถ้าหากไม่สามารถหาได้ก็จะใช้หลักเกณฑ์การคัดเลือกนักพากย์ที่มีบุคลิกลักษณะคล้ายคลึงกับตัวละครที่ต้องพากย์เสียง หลักเกณฑ์นี้คล้ายคลึงกับเกณฑ์การกำหนดเสียงพากย์ตามบุคลิกลักษณะแบบเหมารวม (Stereotype) ของการพากย์ไทยแบบเดิม ผู้คัดเลือกนักพากย์จะวิเคราะห์ตัวละครว่ามีบุคลิกลักษณะเด่นอย่างไร แล้วใช้วิธีการเทียบเคียงกับบุคลิกลักษณะของผู้ที่จะมาพากย์เสียงซึ่งโดยส่วนใหญ่เป็นคารานักแสดง บุคคลผู้มีชื่อเสียงหรือนักพากย์อาชีพ เช่น ตัวละครพระเอก มีบุคลิกสุขุม เยือกเย็นมีเสียงทุ้มต่ำ นุ่ม ผู้คัดเลือกเสียงพากย์อาจคัดเลือกคารานักแสดงที่เคยรับบทบาทเป็นพระเอกที่มีบุคลิกใกล้เคียงกัน ตัวละครแม่เมด มีบุคลิกร้ายกาจ มีเสียงแหลมสูง อาจคัดเลือกคารานักแสดงที่เคยรับบทบาทตัวร้ายหรือตัวอิจฉา เป็นต้น

ตัวอย่างเสียงพากย์ที่ใช้เกณฑ์การคัดเลือกนี้ เช่น ผู้บรรยายกีฬาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Surf's Up ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้เลือก เอกราช เก่งทุกทาง ผู้บรรยายกีฬาที่มีชื่อเสียงเป็นผู้พากย์ ตัวละครโมโตโมโต ในภาพยนตร์เรื่อง Madagascar: Escape 2 Africa เป็นฮิปโปหนุ่มตัวใหญ่ มีเสียงห้าว ทุ้มต่ำ ชอบร้องเพลงแนวฮิปปอบบ์ ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้เลือก ณัฐวุฒิ ศรีหมอก (กอล์ฟ สิงห์เหนือ) ซึ่งเป็นนักร้องฮิปปอบบ์ มีรูปร่างสูงใหญ่และมีบุคลิกคล้ายกับตัวละครเป็นผู้พากย์ เป็นต้น

สรรเสริญ โภคสมบัติ ได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์การคัดเลือกนักพากย์โดยดูจากบุคลิกของตัวละครว่า

“เรามีเกณฑ์คัดเลือกเสียงสองอย่าง หนึ่งคือเสียงใกล้เคียง สองคือบุคลิกของคนที่จะมาพากย์ใกล้เคียงกับตัวละคร ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Madagascar (ของ DreamWorks Animation SKG) มีตัวละครเอกอยู่ตัวหนึ่งเป็นม้าลาย ชื่อมาร์ตี้ เสียงต้นฉบับพากย์โดย Chris Rock (นักแสดงตลกผิวดำ) มาร์ตี้เป็นตัวละครที่ตลกๆ เสียงแหลมเล็ก สนุกสนานมีชีวิตชีวา เราพยายามหาเสียงที่ใกล้เคียงแต่ไม่ได้เลย ก็เลยคิดว่าคาราคาไหนที่มีบุคลิกคล้ายๆ กับมาร์ตี้บ้าง เราก็มองว่าคนที่น่าจะเหมาะสมที่สุดในช่วงเวลานั้นก็คือพี่โจ้ อัครพล ธนะวิทวัส (นักจัดรายการวิทยุ ปัจจุบันเสียชีวิตแล้ว-ผู้วิจัย)” (สรรเสริญ โภคสมบัติ, สัมภาษณ์ 2 กุมภาพันธ์ 2553)

เช่นเดียวกับทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า

“เสียงตัวละครในเรื่อง UP ปู่ช่าป๊าพลัง (Pixar Animation Studio) มีเสียงที่เป็นคนแก่ ตัวละครที่ชื่อ Charles Muntz เป็นนักผจญภัย เป็นตัวละครที่ยังสุขภาพแข็งแรง มีความมุ่งมั่น แต่เสียงสูงและ

ฟังดูจะร้ายกาจนิดๆ เราก็เลยมองหา นักพากย์อาวุโสที่มีบุคลิกคล้ายๆ กัน ก็เลยเลือกคุณอาทธร สุวรรณปิยะศิริ (นักแสดงและนักพากย์อาวุโส ปัจจุบันเสียชีวิตแล้ว-ผู้วิจัย)” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

จากการสำรวจเสียงพากย์ไทยของภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้ง 68 เรื่อง พบว่าการคัดเลือกเสียงตัวละครหลักส่วนใหญ่ใช้หลักเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์โดยให้ความสำคัญกับคุณภาพของเสียงพากย์ที่มีความคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับเป็นอันดับแรก แต่เนื่องจากมีข้อจำกัดหลายประการ เช่น สิ้นเปลืองงบประมาณจำนวนมากในการค้นหาบุคคลที่มีคุณภาพเสียงคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับ อีกทั้งผู้ที่ได้รับคัดเลือกอาจไม่มีพื้นฐานทางด้านการพากย์มาก่อนจึงอาจทำให้เสียเวลาในช่วงการบันทึกเสียงพากย์ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างและการศึกษาวิเคราะห์ของผู้วิจัยโดยการเปรียบเทียบเสียงพากย์ไทยกับเสียงพากย์ต้นฉบับพบว่า ตัวละครที่มีเสียงพากย์คล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับและมีความน่าเชื่อถือมีจำนวน 12 เสียง ดังนี้

ตาราง 4.7 นักพากย์ที่มีเสียงพากย์คล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับ

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร	ผู้พากย์เสียงต้นฉบับ	ผู้พากย์เสียงไทย
Finding Nemo	มาร์ลิน	Albert Brooks	นำชัย จรรยาธิกุล (ตั๋อ้วน)
Shrek 1,2	เชิร์ค	Mike Myers	นพดล ทรงแสง (จิม ขวนซิ่น)
	พีโอน่า	Cameron Diaz	ศศิธร วัฒนกุล
	ดอนกี้	Eddie Murphey	สุรศักดิ์ วงษ์ไทย
Over the Hedge	เวิร์น	Garry Shandling	ฉัตรชัย เปล่งพานิช
Lion King	พุมบ้า	Ernie Sabella	กฤษณะ ศฤงคารนนท์
Madagascar	กลอเรีย	Jada Pinkett Smith	ปนัดดา วงศ์ผู้ดี
Ice Age	ดิเอโก	Denis Leary	สันติสุข พรหมศิริ
	แอลลี่	Queen Latifah	พุทธชาด พงศ์สุชาติ
Monsters Inc.	รอส	Bob Peterson	ปภาวดี (น้อย) โพธิ์งาม
Kung Fu Panda	โป	Jack Black	ชาลิศ ศรีมันคงธรรม (ดีเจเขาเขา)
Mulan	มู่ซู่	Eddie Murphey	สุรศักดิ์ วงษ์ไทย

จากตาราง 4.7 จะเห็นได้ว่าเสียงพากย์ที่มีความคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับเป็นเสียงตัวละครหลักในภาพยนตร์ ในจำนวนนี้เป็นเสียงของดารานักแสดง 10 คน และเป็นเสียงของนักพากย์อาชีพ 1 คน คือ กฤษณะ ศฤงคารนนท์ เมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนตัวละครหลักในภาพยนตร์ทั้ง 68 เรื่อง ซึ่งมีตัวละครหลักเฉลี่ยเรื่องละ 5 ตัว ถือได้ว่าเป็นสัดส่วนที่น้อยมาก โดยคิดเป็นเพียงประมาณร้อยละ 3

เท่านั้น แสดงให้เห็นว่าเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์ที่ต้องมีความคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับมีความเป็นไปได้ค่อนข้างต่ำ

จากการศึกษาเสียงพากย์ไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Monsters vs Aliens (DreamWorks Animation SKG) เป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวที่มีการคัดเลือกเสียงพากย์ตัวละครหลักทุกตัวโดยใช้หลักเกณฑ์การคัดเลือกข้อที่สองคือ บุคลิกลักษณะของนักพากย์ คล้ายคลึงกับตัวละคร ภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครหลัก 5 ตัว ได้แก่ ซูซาน เมอร์ฟี/ ใจนอร์มิก้า, บ๊อบ, ดร.ค็อกโรซ, เดอะ มิสซิง ลิงค์และกาเล็กซาร์ โดยจะนำเสนอเปรียบเทียบบุคลิกลักษณะของนักพากย์ และตัวละคร ดังนี้

ตาราง 4.8 บุคลิกลักษณะของนักพากย์และตัวละครภาพยนตร์เรื่อง Monsters vs Aliens

ตัวละคร	บุคลิกลักษณะของตัวละคร	นักพากย์	บุคลิกลักษณะ ของนักพากย์
ซูซาน เมอร์ฟี /ใจนอร์มิก้า	- หญิงสาวหัวอ่อน ขาดความมั่นใจ - เมื่อถูกสะกดเวททำให้กลายร่างจนมีความสูงใหญ่ ภายหลังค้นพบว่าตัวเองมีความแข็งแกร่งมีพลัง	เอมี กลีนประทุม	- รูปร่างผอม บอบบาง - น้ำเสียงสดใส แต่เบาแสดงถึงความอ่อนโยน - เป็นนางเอกละคร
บ๊อบ	- มีรูปทรงไม่แน่นอนและกึ่งทึบแสงคล้ายก้อนเจลาติน - รักการกินเป็นที่สุด	บรมวุฒิ หิรัญชัยวุฒิ	- รูปร่างท้วม - นิสัขี้เล่นเป็นกันเอง
ดร.ค็อกโรซ	- นักวิทยาศาสตร์ผู้ปราดเปรื่องแต่มักทำงานผิดพลาด ทำให้กลายเป็นครึ่งคนครึ่งแมลงสาบ - ปราดเปรียว ว่องไว	สุทธิพงศ์ หัตถิทัตกุล	- พูดยามีหลักการแต่มีนิสัยขี้เล่นเป็นกันเอง - มีชีวิตชีวา
กาเล็กซาร์	- เป็นมนุษย์ต่างดาวหน้าตาครึ่งมนุษย์ครึ่งปลาหมึก - บ้าอำนาจ มีแผนการชั่วร้ายในการยึดครองโลกและจักรวาล	นิมิตร ลักษมีพงศ์	- น้ำเสียงร้ายกาจแต่แฝงด้วยความบ้าและเพี้ยน
เดอะ มิสซิง ลิงค์	- ลูกครึ่งลิงกับปลา - ว่องไว แข็งแรง	คอม เหตระกูล	- รูปร่างลำสันแข็งแรง - มีประสบการณ์ในการพากย์

จากตาราง 4.8 จะเห็นได้ว่านักพากย์แต่ละคนเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการแสดงและการใช้เสียง โดยเป็นดารานักแสดง 3 คน คือ เอมี กลีนประทุม บรมวุฒิ หิรัญชัยวุฒิ และคอม เหตระกูล

เป็นนักจัดรายการวิทยุและนักแสดงภาพยนตร์โฆษณา 1 คน คือ นิมิตร ลักษมีพงศ์ และเป็นผู้ประกาศข่าวและนักจัดรายการโทรทัศน์ 1 คน คือ สุทธิพงศ์ ทัดพิทักษ์กุล หากพิจารณารูปร่างกายของนักพากย์แล้วก็จะพบว่ามีความคล้ายคลึงกับตัวละครที่พากย์เสียง เช่น บ๊อบ เป็นตัวละครที่ไม่มีรูปทรงแน่ชัด ลักษณะคล้ายก้อนเจลลี่ มีความยืดหยุ่น พากย์เสียงโดยบรมวุฒิ หิรัณยัษฐิติ ซึ่งมีรูปร่างท้วมคล้ายๆ กัน กาเล็กซาร์ เป็นตัวละครมนุษย์ต่างดาวหน้าตาครึ่งมนุษย์ครึ่งปลาหมึก มีนิสัยบ้าอำนาจ เจ้าชู้เจ้าอย่างและเพี้ยน ซึ่งตัวนักพากย์เองได้กล่าวว่าตนเองมีลักษณะนิสัยใกล้เคียงกับตัวละครที่พากย์ (อ้างใน “ทีมดาราเสียงพากย์ไทย Monsters vs Aliens” ใน <http://forum.thaidvd.net/index.php>, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 27 พฤศจิกายน 2553)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่านักพากย์ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องประกอบด้วยทั้งนักพากย์สมัครเล่น ดารานักพากย์และนักพากย์อาชีพ ตัวละครหลักส่วนใหญ่จะใช้ดารานักพากย์และนักพากย์สมัครเล่นเป็นผู้พากย์เนื่องจากเสียงของนักพากย์เหล่านี้เป็นเสียงใหม่ยังไม่เป็นที่คุ้นเคยมากนักในวงการพากย์ หากนำนักพากย์อาชีพมาพากย์ผู้ชมอาจยึดติดเสียงพากย์ตามตัวละครเดิมที่นักพากย์เคยพากย์มาก่อนหน้า แต่การนำดารานักพากย์มาให้เสียงตัวละครก็อาจทำให้ผู้ชมยึดติดกับเสียงและความเป็นดารานักแสดงของดารานักพากย์ด้วยเช่นเดียวกัน ซึ่งอาจส่งผลให้ตัวละครนั้น ไม่มีความน่าเชื่อถือ และอาจส่งผลต่ออรรถรสในการชมภาพยนตร์ด้วย แต่อย่างไรก็ตามการนำดารานักแสดงมาพากย์ก็ยังคงเป็นที่นิยมสำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันเนื่องจากหวังผลทางด้านการตลาดเพื่อให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจสำหรับกลุ่มผู้ชมคนไทย

ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการนำดารานักแสดงมาพากย์เสียงตัวละครมีจำนวน 37 เรื่อง สามารถจำแนกตามบริษัทผู้ผลิตได้ดังนี้ (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในภาคผนวก)

ตาราง 4.9 จำนวนภาพยนตร์ที่มีการนำดารานักแสดงมาพากย์เสียงจำแนกตามบริษัทผู้ผลิต

บริษัทผู้ผลิต	จำนวนภาพยนตร์ทั้งหมด	จำนวนภาพยนตร์ที่มีดารานักแสดงพากย์เสียง
Walt Disney Pictures	25	10 (40%)
Pixar Animation Studio	10	5 (50%)
Sony Pictures Animation	3	1 (33.33%)
Fox Animation Studios	8	5 (62.5%)
Warner Bros. Pictures	5	3 (60%)
DreamWorks Animation SKG	17	13 (76.47%)
รวม	68 (100%)	37 (54.4%)

จากตาราง 4.9 จะเห็นได้ว่าในจำนวนภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันที่เข้าฉายจากบริษัทผู้ผลิตทั้ง 6 ราย จำนวน 68 เรื่อง มีการนำดารานักแสดงมาพากย์เสียงตัวละคร 37 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 54.41 ของภาพยนตร์ทั้งหมด ทั้งนี้ บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ DreamWorks Animation SKG มีภาพยนตร์ที่เข้าฉายทั้งหมดจำนวน 17 เรื่อง ในจำนวนนี้มีการนำดารานักแสดงมาพากย์เสียงตัวละครถึง 13 เรื่อง ซึ่งคิดเป็นอัตราส่วนที่สูงกว่าบริษัทผู้ผลิตรายอื่น คือร้อยละ 76.47 ในขณะที่ Walt Disney Pictures ผู้บุกเบิกตลาดภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทยและเป็นผู้ริเริ่มการนำดารานักแสดงมาพากย์เสียงตัวละครมีจำนวนภาพยนตร์ที่เข้าฉายมากที่สุด 25 เรื่อง แต่มีการนำดารานักแสดงมาพากย์เสียงเพียง 10 เรื่อง หรือคิดเป็นเพียงร้อยละ 40 รวมถึง Pixar Animation Studio ที่ใช้หน่วยงานรับผิดชอบกระบวนการพากย์เสียงไทยร่วมกัน มีการนำดารานักแสดงมาพากย์เสียงจำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 แต่ทั้ง Walt Disney Pictures และ Pixar Animation Studio กลับมีภาพยนตร์ที่ติดอันดับภาพยนตร์ทำรายได้สูงสุด 10 อันดับ ถึง 7 เรื่อง (ดูตาราง 4.3) ซึ่งมีภาพยนตร์ 3 เรื่อง ไม่มีดารานักแสดงพากย์เสียง คือ Up, WALL-E และ The Incredibles ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการนำดารานักแสดงมาพากย์เสียงตัวละครอาจทำให้ภาพยนตร์เป็นที่น่าสนใจแต่อาจไม่ใช่ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ชมตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ดังนั้นในช่วงตั้งแต่ปีพ.ศ. 2548 บริษัทผู้ผลิตทั้ง 2 บริษัทจึงนำนักพากย์อาชีพและนักพากย์สมัครเล่นมาพากย์เสียงตัวละครเป็นส่วนใหญ่

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ได้กล่าวถึงเหตุผลที่มีการคัดเลือกเสียงจากดารานักแสดงน้อยลงว่า

“เดี๋ยวนี้ค่ายไหนเขาก็เอาดารามาพากย์กันเยอะแยะไปหมด บางทีผลงานพากย์ก็ไม่ได้ดี อารมณ์ไม่ได้เพราะว่าไม่ใช่ว่าดาราจะพากย์กันได้ทุกคน บางทีบทไม่เหมาะ บุคลิกตัวละครไม่เหมาะกับเขา อีกอย่างหนึ่งมันก็แค่สร้างกระแสได้ชั่วคราวชั่วคราว ในระยะยาวผู้ชมอาจมองว่าเอาดารามาพากย์แล้วทำให้หนังแย่ลง” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงประเด็นเดียวกันนี้ว่า

“เราไม่ค่อยเอาดารามาพากย์แล้วเพราะว่ามีข้อจำกัดเรื่องงบประมาณด้วยและก็จำนวนโรงที่ฉายเสียงพากย์ไทยก็มีน้อยมาก เข้าโรงได้ไม่นานก็ถอดออก กลายเป็นเสียง soundtrack หหมด ก็จะมีบางเรื่องเท่านั้นที่เราเห็นว่าดาราคนไหนเหมาะสมกับบทและเสียงได้จริงๆ ก็จะให้มาพากย์หรือเป็นหนังพากย์ต่ออย่าง Toy Story 3 เราใช้ทีมเดิม แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นเราก็ไม่ได้โปรโมทใหญ่โตว่าหนังเรามีดารามาพากย์เหมือนเมื่อก่อนแล้ว” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

อย่างไรก็ตาม บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์รายใหญ่ของสหรัฐอเมริกาที่หันมาเจาะตลาดภาพยนตร์การ์ตูนอย่าง DreamWorks Animation SKG และ Fox ได้ให้ความสำคัญต่อการคัดเลือกดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงระดับโลกเพื่อพากย์เสียงภาษาอังกฤษต้นฉบับ ในการพากย์เสียงภาษาไทยก็เช่นเดียวกัน บริษัทผู้ผลิตได้คัดเลือกดารานักแสดงไทยที่มีชื่อเสียงมาพากย์เสียงตัวละครต่างๆ นอกจากนี้ยังได้นำ

คารานักแสดงผู้พากย์เสียงในภาพยนตร์มาทำกิจกรรมประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการตลาดสำหรับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ด้วย โดยภาพยนตร์เรื่องที่มีความโดดเด่นในด้านนี้คือเรื่อง Monsters vs Aliens ของ DreamWorks Animation SKG ซึ่งนอกจากจะมีกิจกรรมเปิดตัวคารานักพากย์เหมือนภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ แล้ว ยังมีการจัดกิจกรรม “Meet and Greet 5 คารานักพากย์ Monsters vs Aliens” เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทราบถึงขั้นตอนการพากย์ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวและเรียนรู้เทคนิคการพากย์ (อ้างอิง “ร่วม Meet&Greet กับ 5 คารานักพากย์ระดับประเทศกับภาพยนตร์เรื่อง Monsters vs Aliens” <http://ghost.asiasoft.co.th/PreviewContent.aspx?contID=10340>, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 2 ธันวาคม 2553)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์โดยเน้นความใกล้เคียงหรือความคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับเป็นหลัก ซึ่งพิจารณาจากน้ำเสียง โทนเสียงและความสามารถในการสื่ออารมณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังอาจใช้เกณฑ์บุคลิกลักษณะของนักพากย์คล้ายคลึงกับตัวละครซึ่งเหมือนกับเกณฑ์การกำหนดตัวนักพากย์แบบเดิมของไทยซึ่งเป็นการเปรียบเทียบหรือเทียบเคียงการให้เสียงพากย์ตามบุคลิกลักษณะแบบตายตัว (Stereotype) ทั้งนี้มุ่งหวังให้เสียงพากย์ภาษาท้องถิ่นสามารถสื่อความหมายและอารมณ์ของภาพยนตร์เช่นเดียวกับเสียงภาษาอังกฤษต้นฉบับ ในกรณีที่คัดเลือกเสียงพากย์จากคารานักแสดงในประเทศท้องถิ่นยังมุ่งหวังให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจและเกิดผลทางด้านการตลาด

4.2.4 กระบวนการพากย์และขั้นตอนการผลิตงานพากย์

กระบวนการพากย์ภาพยนตร์เป็นขั้นตอนหนึ่งของการผลิตหลังการถ่ายทำ (Post-production) ที่เกี่ยวข้องกับการตรวจแก้ไข (Editing) องค์ประกอบทางด้านเสียงของภาพยนตร์ อันได้แก่ เสียงพูด เสียงดนตรี และเสียงประกอบ เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้นฉบับใหม่อีกครั้งให้เป็นฉบับภาษาท้องถิ่น (Amir Hassanpour อ้างใน Horace Newcomb (editor), 2004)

1) บุคคลที่เกี่ยวข้องในกระบวนการพากย์ กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์ได้แก่นักแปล นักพากย์ ผู้กำกับเสียงพากย์ ผู้ควบคุมดูแลการพากย์ และวิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคด้านเสียง

1.1 นักแปล (Translator) ทำหน้าที่แปลบทพากย์ภาพยนตร์จากภาษาอังกฤษต้นฉบับให้เป็นภาษาไทย มักเป็นนักแปลอิสระที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ว่าจ้างเป็นครั้งคราวหรือมีสัญญาผูกพันเป็นผู้ที่มีความรู้ในภาษาต้นฉบับและภาษาไทยเป็นอย่างดีและมีความชำนาญด้านการแปลบทภาพยนตร์โดยเฉพาะ เนื่องจากภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์มักเป็นภาษาพูดที่ไม่เป็นทางการ เช่น ภาษาปาก ภาษาเฉพาะกลุ่ม สำนวน คำพังเพย หรือคำศัพท์เทคนิคด้านต่างๆ เช่น คำศัพท์วิทยาศาสตร์ อวกาศ กีฬา เป็นต้น นักแปลจะต้องถอดความจากภาษาต้นฉบับให้มีความหมายสมบูรณ์แต่ก็อาจปรับให้เข้ากับบริบทของภาษาและวัฒนธรรมท้องถิ่นตามความเหมาะสมและความเห็นชอบของบริษัทผู้ผลิต

ภาพยนตร์ เช่น การเลือกใช้คำสรรพนามในภาษาไทยให้เหมาะสมกับตัวละคร การหลีกเลี่ยงการใช้คำหยาบคายหรือแสดงความก้าวร้าว เป็นต้น นอกจากนี้ นักแปลยังอาจทำหน้าที่ขัดเกลบทพากย์ให้สอดคล้องกับระยะเวลาการพูดและการขยับปากของตัวละคร เช่น ประโยคที่ลงท้ายด้วยเสียง ah ก็ต้องเลือกคำลงท้ายประโยค เป็นเสียงสระอา บทสนทนาภาษาต้นฉบับมี 10 พยางค์ ก็ต้องปรับบทพากย์ให้มี 10-12 พยางค์ เป็นต้น

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงการเลือกนักแปลบทพากย์ภาพยนตร์ว่า

“นักแปลบทพากย์ของเรา เป็นคนที่ทำงานกันเป็นประจำ เราจะเลือกนักแปลที่มีความถนัดในการแปลบทแต่ละแนว เช่น ถ้าเป็นหนังแนววัยรุ่นก็จะให้คนนึง หนังแนวดราม่าก็จะเป็นอีกคนนึง แล้วแต่ความเหมาะสม เพราะนักแปลแต่ละคนก็จะมีเอกลักษณ์และความถนัดในการแปลของตัวเอง” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

นักแปลที่แปลบทพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้ง 68 เรื่อง เป็นนักแปลอิสระ ไม่ได้สังกัดค่ายผู้ผลิตภาพยนตร์ค่ายใดค่ายหนึ่ง แต่ละเรื่องส่วนใหญ่มีนักแปลเพียงคนเดียว แต่บางเรื่องก็อาจมีนักแปลสองคน รายชื่อของนักแปลบทจะปรากฏในช่วงท้ายของภาพยนตร์หรือช่วงที่แสดงกิตติประกาศ (Credit Title) ผู้วิจัยสามารถรวบรวมรายชื่อของนักแปลได้ดังนี้

บริษัทฯ สักคีสยามกุล แปลบทพากย์ภาพยนตร์ให้แก่ Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studio, DreamWorks Animation SKG, 20th Century Fox เช่น Beauty and the Beast, Mulan, Atlantis: The Lost Empire, The Emperor's New Groove, Chicken Little, Bolt, Christmas Carol, Spirit: Stallion of The Cimarron, Shrek 2, Madagascar, Shark Tale, WALL-E, Monsters Inc., Horton Hears a Who เป็นต้น

ร้อยตรีหม่อมเจ้าทิพยฉัตร ฉัตรชัย แปลบทพากย์ภาพยนตร์ให้แก่ Walt Disney Pictures, 20th Century Fox เช่น The Lion King, Robot (แปลร่วมกับหม่อมราชวงศ์เอี่ยมทิพย์ เสวตศิลา)

สินินภา สารสาร แปลบทพากย์ภาพยนตร์เรื่อง Treasure Planet

ปพิชญา ชาวปรังค์ แปลบทพากย์ภาพยนตร์เรื่อง Flush Away

จักรฤทธิ์ สุริยะไชย แปลบทพากย์ภาพยนตร์เรื่อง Brother Bear และ The Hunchback of Notre Dame

วุฒิชัย อุชฺฐวัฒน์ แปลบทพากย์ภาพยนตร์เรื่อง Bee Movie, Kung Fu Panda และ Monsters vs Aliens, Shrek 3 (แปลร่วมกับโกสินทร์ ชัชวาลนนท์)

ภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องที่มีการแปลบทเพลงประกอบ จะมีนักแปลที่มีความชำนาญด้านการแปลและเรียบเรียงเนื้อร้องโดยเฉพาะ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเพลงของ Walt Disney

ที่มักจะมีการแปลเนื้อเพลงและขับร้องเป็นภาษาไทยเสมอ นักแปลเนื้อเพลงคือ ธาณี พูนสุวรรณ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญด้านดนตรีและการแต่งเพลงเป็นพิเศษ

สุกานดา บุญธรรมิก ได้กล่าวถึงการแปลเนื้อร้องเพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูนของ Walt Disney Pictures ว่า

“การ์ตูนของ Disney ส่วนใหญ่จะมีการร้องเพลงประกอบ หน้าทีในการแปลเนื้อเพลงเป็นภาษาไทยเป็นของพี่จ๊อน (ธาณี พูนสุวรรณ) การแปลก็ต้องถอดความจากเนื้อภาษาอังกฤษให้เป็นภาษาไทยอย่างสมบูรณ์ทีละประโยค เรียกว่าต้องเทียบเนื้อเพลงภาษาอังกฤษกับภาษาไทยกันทีละคำเลย และต้องให้ตัวโน้ตและเสียงสอดคล้องกัน ซึ่งค่อนข้างยาก” (สุกานดา บุญธรรมิก, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ในจำนวนภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้ง 68 เรื่อง มีการแปลบทเพลงประกอบภาพยนตร์ (ทั้งเพลงประกอบภาพยนตร์และเพลงที่ตัวละครร้องในเรื่อง) เป็นภาษาไทยจำนวน 19 เรื่อง โดยมีนักแปลเนื้อเพลง 4 คน ได้แก่

ธาณี พูนสุวรรณ แปลเนื้อร้องเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Beauty and the Beast, Aladdin, The Lion King, Pocahontas, Hunchback of Notre Dame, Hercules, Mulan, Tarzan, The Emperor's New Groove, Brother Bear, Chicken Little, Toy Story 1, Toy Story 2, Prince of Egypt และ Shrek 1

พงษ์เทพ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา แปลเนื้อร้องเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Madagascar

ศรวิ วีระพันธุ์ แปลเนื้อร้องเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Flush Away

อดิศักดิ์ เอ็มการอาล แปลเนื้อร้องเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Robots

1.2 นักพากย์ (Voice Artist, Voice Actor) ทำหน้าที่ให้เสียงพากย์แก่ตัวละครในภาพยนตร์ อาจเป็นนักพากย์สมัครเล่น นักพากย์อาชีพ หรือดารานักแสดงที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นผู้คัดเลือก นักพากย์ต้องมีน้ำเสียงใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับ และมีความสามารถในการใช้เสียงเพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึก และบุคลิกของตัวละครเป็นอย่างดี การพากย์ตัวละครหลักมักใช้เสียงจริงของนักพากย์โดยอาจมีการดัดเสียงเล็กน้อยเพื่อให้เข้ากับบุคลิกลักษณะและอารมณ์ของตัวละคร และนักพากย์หลักจะพากย์เพียงเสียงเดียว ส่วนตัวละครประกอบอื่นๆ อาจให้นักพากย์ที่มีความสามารถในการดัดเสียงได้หลากหลายเป็นผู้พากย์ ซึ่งก็ต้องมีน้ำเสียงใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ ดังนั้นจำนวนนักพากย์ในภาพยนตร์หนึ่งเรื่องอาจมีหลายคนขึ้นอยู่กับจำนวนตัวละครในภาพยนตร์

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ได้กล่าวถึงจำนวนนักพากย์ในการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนว่า

“จำนวนนักพากย์ขึ้นอยู่กับจำนวนตัวละครในเรื่องไม่ได้มีการกำหนดไว้ตายตัว...จากสถิติสูงสุดที่เคยมีการใช้นักพากย์และนักร้องมากที่สุดถึง 40 คน คือเรื่อง Hunchback of Notre Dame (Walt Disney Pictures) ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันของนักพากย์อาชีพและนักพากย์สมัครเล่นที่มาจาก

หลากหลายอาชีพ รวมไปถึงนักร้อง นักร้องสมัครเล่น หรือแม้แต่ดารานักแสดง แต่โดยเฉลี่ยแล้วในแต่ละเรื่องจะมีนักพากย์ประมาณ 9 คนขึ้นไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับงบประมาณในการพากย์แต่ละเรื่องและจำนวนตัวละครที่ปรากฏในเรื่องด้วย” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์ อ้างใน มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542)

สำหรับในภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการร้องเพลงประกอบเป็นภาษาไทย นักพากย์ที่ให้เสียงตัวละครนั้นๆ จะเป็นผู้ขับร้องเอง แต่ในกรณีที่นักพากย์ไม่สามารถร้องได้ ก็อาจให้นักร้องที่มีเสียงใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับเป็นผู้ร้องแทนดัง ได้กล่าวไว้ในหัวข้อ 4.2.3 หลักเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์

1.3 ผู้กำกับเสียงพากย์ หรือผู้ควบคุมเสียงพากย์ (voice director, dubbing director, dialogue director) ทำหน้าที่ควบคุมการพากย์ตลอดทั้งกระบวนการ เช่น การคัดเลือกเสียงพากย์ การให้คำแนะนำเรื่องเสียงแก่นักพากย์ การปรับปรุงบทพากย์ การควบคุมระยะเวลาการพากย์ เป็นต้น ในภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องที่มีการร้องเพลงประกอบ จะมีผู้กำกับเสียงร้อง (vocal director) ทำหน้าที่ควบคุมเฉพาะการร้องเพลงอีกคนหนึ่ง

การมีผู้กำกับเสียงพากย์ในประเทศไทยเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อเริ่มเข้าสู่ยุคการบันทึกเสียงโดยการคัดเลือกเสียง (Voice Casting) (ประมาณปีพ.ศ. 2535) เนื่องจากมีการเริ่มใช้ระบบการบันทึกเสียงแบบดิจิทัล (Digital System) โดยบริษัท Walt Disney Pictures ได้ร้องขอให้มีการคัดเลือกเสียงพากย์เพื่อให้ได้เสียงที่ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมากที่สุด และให้แยกการบันทึกเสียงพากย์และเสียงร้องออกจากกัน ส่งผลให้จำเป็นต้องมีบุคคลที่ทำหน้าที่คัดเลือกเสียงและควบคุมการพากย์ โดยเฉพาะ ผู้ที่บุกเบิกการพากย์ในลักษณะนี้คือ ร้อยตรีหม่อมเจ้าทิพยฉัตร ฉัตรชัย (ปัจจุบันเสียชีวิตแล้ว-ผู้วิจัย) ซึ่งเป็นนักแปลบทภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีชื่อเสียง โดยมีจักรกฤษณ์ หาญวิชัย เป็นผู้กำกับเสียงพากย์คนแรก และกฤษณะ ศฤงคารนนท์เป็นผู้ช่วย (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542)

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ได้กล่าวถึงการทำหน้าที่ผู้กำกับเสียงพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนว่า

“ผมกำกับเสียงพากย์หนังการ์ตูนเรื่องแรกคือเรื่อง Aladdin เป็นหนังการ์ตูนของ Walt Disney Pictures ก็ต้องรับผิดชอบตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ ตั้งแต่คัดเลือกเสียง เกลาบท แนะนำนักพากย์เรื่องการใช้เสียง ปรับแต่งเสียง พากย์เสียงตัวประกอบด้วย ทุกอย่างเลยก็ว่าได้ จากนั้นก็กำกับอีกหลายเรื่องหลายค่าย ทั้ง DreamWorks, Warner Brother แล้วก็ Fox แต่ผมจะถนัดกำกับเสียงพากย์หนังการ์ตูนมากกว่าหนังธรรมดาเพราะว่าหนังการ์ตูนมันสนุกกว่า สามารถเล่นกับมันได้มากกว่าหนังคนเล่นที่ต้องดูจริงจังตามเนื้อเรื่อง” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

สรเสรีญ โภคสมบัติ ได้กล่าวในประเด็นเดียวกันนี้ว่า

“ผมเริ่มจากการเป็นนักพากย์ก่อน ตอนหลังมีโอกาสดำลองทำหน้าที่เป็นผู้กำกับเสียงพากย์เอง โดยการฝึกหัดและเรียนรู้จากคุณกฤษณะ ศฤงคารนนท์ หน้าที่ของผู้กำกับเสียงพากย์ก็ต้อง

ทำทุกอย่างในกระบวนการผลิต ดูทั้งบทพากย์ เลือกเสียงพากย์ นักพากย์ คือควบคุมดูแลทุกอย่าง บางทีก็ต้องพากย์เสียงตัวประกอบด้วยเหมือนกัน” (สรเรณู โภคสมบัติ, สัมภาษณ์ 2 กุมภาพันธ์ 2553)

ผู้กำกับเสียงพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้ง 68 เรื่อง มี 4 คน โดยแบ่งตามบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนดังนี้

ภฤณะ ศฤงคารนนท์ ผู้กำกับเสียงพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดย Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studio, DreamWorks Animation SKG และ Warner Bros.

นัยนา ทิพย์ศรี ผู้กำกับเสียงพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดย DreamWorks Animation SKG

สรเรณู โภคสมบัติ ผู้กำกับเสียงพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดย DreamWorks Animation SKG

สุวรรณ ศรีเจริญ ผู้กำกับเสียงพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยเครือ 20th Century Fox
 ในส่วนของการกำกับเสียงร้อง สุกานดา บุญธรรมิก ได้กล่าวถึงการทำหน้าที่ผู้กำกับเสียงร้องว่า

“หน้าที่หลักๆ ของผู้กำกับเสียงร้องก็คือ คัดเลือกเสียงร้องที่ใกล้เคียงกับเสียงร้องต้นฉบับ หรือเสียงที่สามารถแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ร้องเพลงหรือเสียงร้องนั้น เหมือนกับการคัดเลือกเสียงพากย์เลย นอกจากนี้ก็จะต้องทำหน้าที่ร้องเพลงเป็นตัวอย่าง คือ เมื่อแปลเนื้อเพลงเสร็จแล้ว ก็จะต้องร้องเป็นตัวอย่าง ส่งไปให้ต้นสังกัดต่างประเทศพิจารณาว่าร้องแบบนี้ เอ็นอย่างนี้ได้หรือไม่ พอเขานุมัติหรือแนะนำอะไรแล้ว ก็จะมาแนะนำแนวทางให้แก่กร็องที่เราคัดเลือกมาต่อไป” (สุกานดา บุญธรรมิก, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

การกำกับเสียงพากย์และเสียงร้องในภาพยนตร์การ์ตูนเป็นงานที่ต้องใช้ความสามารถสูง และมีความชำนาญเกี่ยวกับเรื่องการใช้เสียงเพื่อสื่อความหมายค่อนข้างมาก อีกทั้งยังต้องมีผลงานที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้นสังกัดให้การยอมรับ ดังนั้นผู้กำกับเสียงพากย์และผู้กำกับเสียงร้องจึงมีสัดส่วนที่น้อยเมื่อเทียบกับจำนวนภาพยนตร์การ์ตูนที่เข้าฉาย ผู้วิจัยได้พบว่าการคัดเลือกผู้กำกับเสียงพากย์ (และผู้กำกับเสียงร้องในกรณีที่มีการร้องเพลงประกอบภาพยนตร์) เกิดจากการที่ห้องบันทึกเสียง ซึ่งได้รับการว่าจ้างจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นผู้สรรหา กล่าวคือ บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์จะคัดเลือกห้องบันทึกเสียงที่ได้มาตรฐานก่อนแล้วจึงให้ห้องบันทึกเสียงเป็นผู้หาผู้กำกับเสียงพากย์อีกทีหนึ่ง ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าผู้กำกับเสียงพากย์มักจะผูกติดหรือทำงานให้กับห้องบันทึกเสียงเป็นหลัก ไม่ว่าห้องบันทึกเสียงจะรับผลิตเสียงพากย์ให้แก่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์รายใดก็ตาม

ดังจะเห็นได้จากกรณีของ DreamWorks Animation SKG ในยุคที่เข้ามาเปิดตลาดการ์ตูนช่วงแรก คือในช่วงปีพ.ศ. 2541-2547 บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ว่าจ้าง บริษัท เกคโค สตูดิโอ

คอมเพล็กซ์ จำกัด ให้เป็นผู้ผลิตเสียงพากย์ไทย ซึ่งพากย์ภาพยนตร์จำนวน 9 เรื่อง โดยมีคณะสตูดิโอ เป็นผู้กำกับเสียงพากย์ จากนั้นมีการเปลี่ยนห้องบันทึกเสียงพากย์เป็น บริษัท เทคนิคัลเลออร์ ครีเอทีฟ เซอร์วิส (ประเทศไทย) จำกัด บันทึกเสียงพากย์ภาพยนตร์เรื่อง Madagascar โดยมี สรรเสริญ โภคสมบัติ เป็นผู้กำกับเสียง และตั้งแต่ปีพ.ศ. 2550 เป็นต้นมา ได้เปลี่ยนห้องบันทึกเสียงเป็น ห้องบันทึกเสียงอิตโซ ดิจิทัล และมีผู้กำกับเสียงคือ นัยนา ทิพย์ศรี

1.4 ผู้ควบคุมดูแลการพากย์ (Dubbing Supervisor, Producer) ทำงานร่วมกับผู้กำกับเสียงพากย์ ให้คำแนะนำในกระบวนการผลิตงานพากย์และควบคุมดูแลกระบวนการพากย์ให้เป็นไปตามนโยบายของบริษัทเจ้าของภาพยนตร์ ผู้ควบคุมดูแลการพากย์เป็นเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานที่ดูแลเรื่องการผลิตงานพากย์ในภาษาต่างๆ ขึ้นตรงต่อบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ ดังแสดงรายละเอียดในหัวข้อ 4.2.2 การควบคุมการผลิตเสียงพากย์ไทยจากบริษัทต้นสังกัดต่างประเทศ

Fabiola Stevenson, Production Supervisor, DreamWorks Animation SKG ได้กล่าวถึงการทำหน้าที่ผู้ควบคุมดูแลการพากย์ว่า

“...ทางเราต้องการสร้างมาตรฐานเดียวกันไปทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นแถบละตินอเมริกาหรือทางแถบเอเชีย เพราะเราสร้างงานที่มีต้นทุนการผลิตสูง มีความพิถีพิถันในการทำงานมาก ดังนั้นเราจึงอยากให้งานออกมาได้มาตรฐานเดียวกันกับต้นฉบับ เพียงแต่พูดออกมาเป็นภาษาไทยหรือภาษาอื่นเท่านั้น ทางต้นสังกัดจึงต้องส่งคนที่ทำหน้าที่แบบเรามาควบคุมการผลิต เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์แบบตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างภาพยนตร์...” (Fabiola Stevenson อ้างในมิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542)

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงหน้าที่ในฐานะผู้ควบคุมดูแลการพากย์ในประเทศไทยว่า

“หน้าที่ของเราก็ดูแลการผลิตงานพากย์ภาษาท้องถิ่นของ Disney ในประเทศแถบเอเชีย รวมถึงประเทศไทย ดูแลตั้งแต่ต้นเลย ตั้งแต่หาคนแปลบทพากย์ แล้วก็จะทำงานร่วมกันกับผู้กำกับเสียงในเรื่องของการคัดเลือกเสียงพากย์ ปรับแก้บทพากย์ ดูแลเรื่องเสียง การทำ synchronization แล้วก็เป็นตัวกลางประสานงานระหว่างผู้กำกับเสียงพากย์กับบริษัทต้นสังกัดต่างประเทศ” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

1.5 วิศวกรเสียง (Sound engineer) หรือช่างเทคนิคด้านเสียง เป็นบุคคลที่มีความชำนาญด้านการบันทึกเสียง ทำหน้าที่ด้านเทคนิคการปรับแต่งหรือแก้ไขเสียงและการผสมเสียงพากย์เสียงดนตรีและเสียงประกอบเข้าด้วยกัน หลังจากเสร็จสิ้นการบันทึกเสียงพากย์ตามคำสั่งของผู้กำกับเสียงพากย์และผู้ควบคุมดูแลการพากย์

บุคคลที่เกี่ยวข้องในกระบวนการพากย์ ทั้งนักแปล นักพากย์ ผู้กำกับเสียงพากย์ ผู้ควบคุมดูแลการพากย์ และวิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคด้านเสียง ล้วนเป็นบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญ

เฉพาะด้านและมีการรับผิดชอบงานตามความชำนาญของแต่ละบุคคล ในกระบวนการพากย์จำเป็นต้องมีบุคคลเหล่านี้หากขาดฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไปก็อาจจะทำให้เกิดอุปสรรคในกระบวนการพากย์ได้

2) วัตถุดิบในการพากย์ (Dubbing Material)

ก่อนที่จะเริ่มต้นกระบวนการพากย์ บริษัทเจ้าของภาพยนตร์จะกำหนดขอบเขตและรายละเอียดของการผลิตงานพากย์ให้แก่บริษัทจัดจำหน่ายและห้องบันทึกเสียงพากย์ที่ได้คัดเลือกไว้แล้ว เช่น หลักเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์ ชุดคำสั่งการบันทึกเสียง (ให้บันทึกเสียงพากย์อย่างเดียวหรือบันทึกเสียงพากย์พร้อมผสมเสียง) เป็นต้น โดยทั่วไปวัตถุดิบที่บริษัทเจ้าของภาพยนตร์ส่งมาเพื่อเข้าสู่กระบวนการพากย์ (Dubbing Material) ประกอบด้วย (Barbara Clark and Susan J. Spohr, 2002: 198-200)

1. สำเนาฟิล์มภาพยนตร์ หรือเทปภาพยนตร์

2. เส้นเสียงต้นฉบับ

3. บทพากย์ และบทภาพยนตร์ บทพากย์จะมีการตัดแบ่งประโยคคำพูดของตัวละครออกเป็นข้อๆ แต่ละข้อมีหมายเลขขอบฟิล์ม (Footage) ของฟิล์มกำกับไว้เพื่อการจัดวางฟิล์มภาพยนตร์และคำบรรยายที่แปลแล้วให้ตรงกัน และเป็นการบอกช่วงเวลาว่าข้อความบทสนทนานั้นๆ จะปรากฏบนฟิล์มได้เป็นระยะเวลาานเท่าใด ส่วนบทภาพยนตร์จะใช้ประกอบในการทำบทพากย์ ซึ่งมีรายละเอียดของฉาก เวลา ตัวละคร อารมณ์ รายละเอียดของบทพูด (เช่น เสียงเบา เสียงดัง เสียงอุทาน ฯลฯ) รายละเอียดของเสียงประกอบ (เช่น เสียงปืน เสียงม้า เสียงน้ำตก ฯลฯ) ในการแปลบทเพื่อการพากย์ นักแปลจะใช้ทั้งบทพากย์และบทภาพยนตร์ประกอบกัน (จิระนันท์ พิตรปรีชา, 2541: 5-7)

4. ชุดคำสั่งเกี่ยวกับการพากย์ เช่น การแปลเพลงประกอบ การกำหนดตัวนักพากย์ ฯลฯ

5. ชุดทดสอบเสียง (Voice Test Kit) ประกอบด้วย บทพูด รายละเอียดของตัวละคร เนื้อเรื่องย่อ ข้อเสนอแนะในการคัดเลือกเสียง ตัวอย่างเสียงพากย์ของตัวละครแต่ละตัว และในกรณีของการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอาจมีบทบาท (Storyboard) ภาพร่างหรือแบบจำลองของตัวละคร และรายชื่อของนักพากย์เสียงต้นฉบับ (Debra K. Chin, "International Theatrical Dubbing: It's More Than Meets the Eye", 1998)

ชนมรัตน์ภรณ์ อยู่ชยันตี ได้กล่าวถึงวัตถุดิบในการพากย์ภาพยนตร์ในเครือ Sony Pictures ว่า

“ที่ Sony ประเทศไทย บริษัทต้นสังกัดต่างประเทศจะส่งไฟล์ภาพ (ภาพยนตร์) ซึ่งยังไม่ใช้ตัวมาสเตอร์ที่เราจะใช้ฉายในโรงภาพยนตร์ ไฟล์เสียงขนาดใหญ่และชุดคำสั่งเกี่ยวกับการพากย์รวมถึงบทภาษาต้นฉบับมาให้ ซึ่งเราเรียกว่า Smart Job” (ชนมรัตน์ภรณ์ อยู่ชยันตี, สัมภาษณ์ 29 ธันวาคม 2552)

เช่นเดียวกับทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงวัตถุดิบในการพากย์ภาพยนตร์ในเครือ Walt Disney Pictures ว่า

“ไม่ว่าจะเป็นหนังการ์ตูนหรือหนังคนเล่น วัตถุดิบในการพากย์ก็จะเหมือนกันคือประกอบด้วยหนังที่จะพากย์ ซึ่งอาจจะยังตัดต่อไม่เสร็จหรือยังไม่ใช่ฉบับที่สมบูรณ์ แล้วก็ creative letter ซึ่งจะบอกรายละเอียดของตัวละครต่างๆ ในเรื่อง เช่น ใครเป็นผู้แสดง ถ้าเป็นหนังการ์ตูนก็จะบอกว่าใครเป็นคนพากย์เสียงต้นฉบับ รายละเอียดบุคลิกลักษณะตัวละคร ฯลฯ แล้วก็บทพากย์บทภาพยนตร์” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นผู้จัดหาวัตถุดิบในการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันให้แก่ผู้รับผิดชอบกระบวนการพากย์ในประเทศไทยเพื่อนำไปเข้าสู่กระบวนการผลิตงานพากย์ต่อไป

3) ขั้นตอนการผลิตงานพากย์

เมื่อได้รับวัตถุดิบในการพากย์แล้ว บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการพากย์ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ควบคุมดูแลการพากย์และผู้ที่กำกับเสียงพากย์จะเริ่มเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตเสียงพากย์ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ การเตรียมการก่อนการพากย์ (Pre-production) การบันทึกเสียงพากย์ (Production) และการผลิตหลังการพากย์ (Post-production) ดังนี้

3.1 การเตรียมการก่อนการพากย์ (Pre-production)

การแปลบทพากย์

การแปลบทพากย์เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการพากย์ภาพยนตร์ เนื่องจากลักษณะของการพากย์ในปัจจุบันเน้นความสมจริงของทั้งบทพากย์ที่จะต้องมีความหมายเดียวกันหรือสอดคล้องกับบทต้นฉบับ และขณะเดียวกันเสียงพากย์จะต้องสัมพันธ์กับการขยับปากของตัวละครด้วย นักแปลจึงต้องมีความรู้ความเชี่ยวชาญในภาษาต้นฉบับและภาษาไทยเป็นอย่างดีและสามารถเลือกสรรคำและเสียงพูดให้เข้ากับการขยับปากของตัวละคร ในการแปลบทพากย์ นักแปลอาจเจอคำศัพท์เฉพาะสาขา การเล่นคำสำนวน มุกตลก มุกเสียดสี หรือคำภาษาต่างประเทศอื่นๆ ที่ตนเองไม่มีความเชี่ยวชาญ ก็อาจปรึกษาผู้ที่มีความรู้เฉพาะสาขานั้นๆ หรือเจ้าของภาษา เพื่อการแปลบทพากย์ได้อย่างถูกต้อง

ธนัชชา ศักดิ์สยามกุล นักแปลบทบรรยายและบทพากย์ภาพยนตร์ ได้กล่าวถึงกลวิธีการแปลบทภาพยนตร์ไว้ว่า

“หนังบางเรื่องก็แปลยาก ง่ายต่างกัน มันขึ้นอยู่กับวิธีการใช้คำและการเรียบเรียงของคนเขียนบท ถ้าไถ่ตัวเราก็จะยาก ต้องศึกษาข้อมูลให้ดี ถ้าไม่เข้าใจให้ถามผู้รู้ เพราะถ้าตีความเองอาจจะผิดก็ได้ อย่างเคยแปลเรื่อง Tin Cup เกี่ยวกับกีฬากอล์ฟ ตอนแรกงงมากเลยว่าทำไมยังตีได้คะแนนเยอะ

แล้วถึงไม่ดี จนกระทั่งต้องไปถามคนที่ตีกอล์ฟเป็นเลขถึงบางอ้อว่ายิ่งดีน้อยครั้งยิ่งดี หรือเรื่อง Annageddon มีแต่ศัพท์ชุดเจาะทางวิศวกรรม เลขต้องฟังวิศวกรตัวจริง” (न्छชา ศักดิ์สยามกุล อ้างใน สกุลไทย ฉบับที่ 2629 ปี51 เดือนมีนาคม, 2548)

นักแปลจะใช้ทั้งบทพากย์ซึ่งมีเฉพาะบทพูดของตัวละครและบทภาพยนตร์ซึ่งมีรายละเอียดต่างๆ ประกอบกันในการจัดทำสำหรับการพากย์เพื่อความถูกต้องและสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและอารมณ์ของภาพยนตร์ ในบางกรณีอาจต้องฉายภาพยนตร์ควบคู่ไปขณะทำบทพากย์ด้วย นอกจากนี้นักแปลบางคนอาจต้องทำหน้าที่ตรวจสอบความสัมพันธ์ของเสียงพากย์และการขยับปากของตัวละคร (Lip-Synchronization) โดยการออกเสียงพูดเพื่อให้แน่ใจว่านักพากย์จะสามารถพากย์ได้พอดี

จิระนันท์ พิตรปรีชา นักแปลบทบรรยายและบทพากย์ภาพยนตร์ ได้กล่าวถึงวิธีการจัดทำบทพากย์ภาพยนตร์ว่า

“ในการทำบทพากย์ เราจะลบหมายเลขหน้าข้อความออก แล้วใส่ชื่อคนพูดลงไป ถ้าพูดแบบตะโกนหรือร้องไห้ ก็ต้องวงเล็บด้วย และบทพูดก็จะต้องมีความยาวพอดีกับจังหวะปากของผู้แสดงด้วย ฉะนั้นเลยใช้วิธีอัดเทปมาเปิดฟังเข้าไปซ้ำมาระหว่างที่ทำบทพากย์ บางทีก็ใช้วิธีลิปซิงค์ตามเพื่อให้แน่ใจว่านักพากย์จะสามารถพากย์ได้ลงคิวพอดี บางเรื่องถ้าเสียงสับสน ฟังไม่ล้นด ก็ไปนั่งกรอเครื่องฉายเล็กที่ซีวีดี ดูทั้งภาพฟังทั้งเสียงกลับไปกลับมา แล้วนั่งทำบทพากย์ไปพร้อมๆ กัน” (จิระนันท์ พิตรปรีชา, 2541: 5-7)

ในขณะที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์บางรายอาจมีผู้ทำหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบความสัมพันธ์ของเสียงพากย์และการขยับปากของตัวละครและตรวจสอบความถูกต้องของบทพากย์ว่ามีความหมายตรงกับบทต้นฉบับหรือไม่โดยเฉพาะ (Xenia Martinez ใน Pilar Orero (editor), 2004)

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงขั้นตอนการแปลบทพากย์ภาพยนตร์ว่า

“เมื่อนักแปลแปลบทเสร็จแล้ว ผมจะตรวจสอบเรื่องความหมายและการใช้ภาษา เช่น ต้องไม่ใช้ภาษาปากหรือภาษาวัยรุ่นมากเกินไป เพราะพอนานๆ ไปมันอาจจะล้าสมัยแล้วก็ดูว่าคำมันออกเสียงตรงกับปากหรือไม่ โดยเฉพาะช่วงที่จบประโยค ถ้าไม่สัมพันธ์กันก็หาคำที่มีเสียงใกล้เคียงกัน เพราะถ้าไม่อย่างนั้นมันจะดูตลก คือปากตัวละครขยับอย่างนึง แต่เสียงพากย์เป็นอย่างนึงก็แปลกๆ บางเรื่องก็ต้องส่งบทไปที่ DCVI เพื่อให้ทางโน้นตรวจสอบความถูกต้องตามบทต้นฉบับอีกที” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

บทพากย์ที่มีความหมายสมบูรณ์ตามบทต้นฉบับอาจได้รับการขัดเกลาและปรับปรุงอีกครั้งเพื่อให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องและการขยับปากของตัวละครในช่วงเวลาก่อนการบันทึกเสียง อย่างเช่น บทพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Monster Inc. บริษัทรับจ้างหลอน (Pixar Animation Studio)

มีการใช้คำสรรพนาม You and me หากแปลตามบทจะเป็น เธอและฉัน แต่เมื่อพิจารณาบริบทความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่องและการขยับปากของตัวละครแล้ว จึงปรับเปลี่ยนเป็น หนูและพี่ เป็นต้น

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ได้กล่าวถึงการปรับปรุงบทพากย์ภาพยนตร์ว่า

“บทพากย์มีความสำคัญมาก บางทีคนแปลอาจจะตกหล่นบางจุด โดยเฉพาะเรื่องเสียงที่สัมพันธ์กับการขยับปากของตัวละคร ตอนแรกเราอ่านดูกันแล้วก็โอเค แต่พอเวลาที่เรารีดเสียงจริงก็อาจมีการแก้ไขกันนิดหน่อย โดยเฉพาะช่วงท้ายประโยค มันจะเห็นได้ชัดเลยถ้าเสียงกับปากไม่สัมพันธ์กัน ทั้งผมกับคุณทศพร (ผู้ควบคุมดูแลการพากย์) จะช่วยกันตรวจสอบ” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ในกรณีที่บริษัทต้นสังกัดมีคำสั่งให้แปลเนื้อเพลงในภาพยนตร์ให้เป็นภาษาไทย โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนของ Walt Disney Pictures ในส่วนของการแปลและเรียบเรียงเนื้อเพลงเป็นหน้าที่ของนักแปลอีกคนหนึ่งที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญเรื่องการแต่งเพลงหรือดนตรี โดยเฉพาะหลังจากที่แปลเนื้อเพลงเสร็จก็จะมีการแปลความหมายกลับเป็นประโยคภาษาอังกฤษ และบันทึกเสียงร้อง แล้วส่งกลับไปยังบริษัทต้นสังกัดเพื่ออนุมัติขอความเห็นชอบ

สุกานดา บุญธรรมิก ได้กล่าวถึงการแปลเนื้อเพลงให้เป็นภาษาไทยว่า

“เพลงประกอบภาพยนตร์ของ Disney จะมีคุณธานี พูนสุวรรณเป็นผู้แปล ซึ่งเป็นคนที่มีความสามารถเกี่ยวกับโน้ตดนตรี มีความรู้เรื่องเสียงสัมผัสในภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี เนื้อเพลงที่แปลเป็นภาษาไทยจะต้องถอดความหมายตามเนื้อภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง ไม่ผิดเพี้ยน บางครั้งทางต้นสังกัดจะให้แปลเนื้อเพลงภาษาไทยกลับเป็นภาษาอังกฤษทีละประโยคเพื่อให้แน่ใจว่าคงความหมายเดิมมากที่สุด” (สุกานดา บุญธรรมิก, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

บทพากย์และเนื้อร้องภาษาไทยจะได้รับการตรวจสอบจากบริษัทเจ้าของภาพยนตร์โดยละเอียด โดยบทพากย์จะต้องมีความหมายถูกต้องตามบทต้นฉบับ ไม่มีการเสริมบท เดิมบทหรือดัดแปลงมากเกินไปจนผิดความหมาย และสามารถออกเสียงให้สัมพันธ์กับการขยับปากของตัวละครในช่วงต้นและท้ายประโยค ส่วนเนื้อร้องภาษาไทยก็ต้องมีความหมายใกล้เคียงกับเนื้อเพลงต้นฉบับ และมีสัมผัสคล้องจองตามแบบเพลงต้นฉบับ เมื่อบริษัทเจ้าของภาพยนตร์อนุมัติเห็นชอบแล้วก็สามารถดำเนินการขั้นต่อไปได้

การคัดเลือกเสียงพากย์ (Voice Casting)

ทีมผู้กำกับเสียงพากย์ ผู้ควบคุมดูแลการพากย์หรือผู้ที่ได้รับมอบหมายจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์จะทำหน้าที่คัดเลือกเสียงพากย์ตัวละครหลักตามหลักเกณฑ์ของบริษัทเจ้าของภาพยนตร์ โดยให้ความสำคัญกับเสียงและการสื่ออารมณ์ของตัวละครเป็นหลัก (ชนม์ธนะทรรณ อยุธยาณัติ,

สัมภาษณ์ 29 ธันวาคม 2552) ซึ่งอาจคัดเลือกจากนักพากย์สมัครเล่น นักพากย์อาชีพ หรือคารา นักแสดง ส่วนตัวละครประกอบ ผู้กำกับเสียงพากย์จะเป็นผู้คัดเลือกเองตามความเหมาะสมซึ่งใช้หลักเกณฑ์เดียวกัน

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงการคัดเลือกเสียงพากย์สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนในเครือ Walt Disney Pictures ว่า

“เสียงพากย์เราจะใช้เสียงจริงของนักพากย์เลย ดันสังกัดก็มีหลักเกณฑ์ต่างๆ มาให้ซึ่งให้ความสำคัญกับเสียงและความสามารถในการสื่ออารมณ์ หนึ่งการ์ตูนของเรามีตัวละครที่เป็นเด็กเยอะมาก อย่างในกรณีของหนังเรื่อง UP ของ Pixar เสียงตัวละครที่เป็นเด็ก ก็ต้องหาเด็กที่มีวัยใกล้เคียงกับตัวละครมาพากย์ เราจะไม่ใช่เสียงนักพากย์ผู้หญิงคัดเป็นเสียงเด็ก อย่างตัวละครเด็กที่ชื่อ Russell ก็เป็นเด็กจริงๆ เขาเก่งมากๆ มีสมาธิในการพากย์มาก ฟังเสียงจากหูฟังแล้วก็พากย์ได้เลย” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ในบางกรณีบริษัทเจ้าของภาพยนตร์อาจเจาะจงเลือกนักพากย์เองในกรณีที่มีสัญญาการพากย์กับนักพากย์อยู่แล้ว (Debra K. Chin, “International Theatrical Dubbing: It’s More Than Meets the Eye”, 1998) หรือนักพากย์อาจเคยพากย์แทนเสียงต้นฉบับเป็นประจำ ตัวอย่างเช่น เสียงพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนต้นฉบับที่พากย์โดย Eddie Murphy ได้แก่ ตัวละคร มูซู ในเรื่อง Mulan (Walt Disney Pictures), ตัวละคร ตี๋องกี ในเรื่อง Shrek 1-3 (DreamWorks Animation) ในฉบับเสียงพากย์ไทยของภาพยนตร์ดังกล่าวได้ใช้เสียงพากย์ของ สุรศักดิ์ วงษ์ไทย ทั้งหมด เป็นต้น

เช่นเดียวกับกรณีของการพากย์ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story 3 ของ Pixar Animation Studio ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวว่า

“ในการ์ตูนเรื่อง Toy Story 1 และ 2 เสียงพากย์ของตัวละคร Woody เราให้พี่เอก สรพงษ์ ชาตรีเป็นคนพากย์เสียง และตัวละคร Buzz Lightyear ก็เป็นเสียงของคุณหนุ่ม สันติสุข พรหมศิริ ในภาค 3 เรายังคงใช้ทั้งสองท่านเป็นคนพากย์เหมือนเดิม เพราะว่ามันเป็นหนังภาคต่อเราต้องการให้เสียงพากย์มีความต่อเนื่อง แต่ยังไงก็ต้องเข้ากระบวนการคัดเลือกเสียงด้วยเหมือนกัน เพราะว่าเวลามันผ่านไปกว่า 10 ปีแล้ว บางทีเสียงอาจจะเปลี่ยนไป แต่ทั้งสองท่านก็ทำได้” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

นักพากย์หรือคารานักแสดงที่มาคัดเลือกเสียงจะถูกทดสอบเสียงโดยการพากย์บทสั้นๆ พร้อมกับฉากในภาพยนตร์ตรงที่มีบทพากย์ จากนั้นผู้กำกับเสียงพากย์จะอัดเสียงแล้วส่งไปให้บริษัท ดันสังกัดภาพยนตร์พิจารณาเพื่ออนุมัติเห็นชอบก่อนทำการบันทึกเสียงพากย์จริง โดยส่วนใหญ่บริษัท ดันสังกัดจะให้พิธีกรแก่ผู้กำกับเสียงพากย์และผู้ควบคุมดูแลการพากย์ในการคัดเลือกเสียง แต่ก็อาจมีคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะบางประการ เช่นในกรณีของการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Tarzan ของ

Walt Disney Pictures ผู้กำกับเสียงพากย์คือ ฤกษ์ ฤกษ์การนนท์ ได้ส่งเสียงของ น้าชัย จรรยาธิกุล (ตี๋อ้วน) ไปทดสอบในบทของแทนเทอร์ บริษัทต้นสังกัดได้มีการแจ้งกลับมาว่าเสียงเรียบเกินไป แต่ผู้กำกับเสียงพากย์ก็ยืนยันว่าสามารถดัดแปลงเสียงให้เหมือนกับต้นฉบับได้ และบริษัทต้นสังกัดก็อนุมัติให้ใช้เสียงพากย์นี้ได้ เป็นต้น (ฤกษ์ ฤกษ์การนนท์ อ้างใน ชินีแม็กซ์ ปีที่ 6 ฉบับที่ 134 ปักษ์แรก ตุลาคม 2542)

ส่วนการคัดเลือกเสียงร้องสำหรับภาพยนตร์ที่มีการแปลเนื้อเรื่องเป็นภาษาไทยนั้น ผู้กำกับเสียงร้องจะเป็นผู้คัดเลือกตามหลักเกณฑ์ที่ทางบริษัทต้นสังกัดกำหนดไว้ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว และเข้าสู่กระบวนการคัดเลือกเสียงเช่นเดียวกับการคัดเลือกเสียงพากย์

การเตรียมบทพากย์เพื่อใช้ในการบันทึกเสียง (Cue Sheet)

บทพากย์ที่แปลเป็นภาษาไทยแล้วจะถูกนำไปจัดทำบทพากย์เพื่อใช้ในการบันทึกเสียง ผู้กำกับเสียงพากย์หรือทีมงานจะแบ่งบทพากย์ออกเป็นท่อน (Take) ตามฉากที่มีบทสนทนา ในแต่ละท่อนจะมีตัวเลขบอกเวลา (Time Code Record : TCR) เริ่มต้นและลงท้ายบทพูดของตัวละครซึ่งเป็นตัวเลขเดียวกันกับที่ปรากฏในบทพากย์ต้นฉบับและในฟิล์มภาพยนตร์ที่ใช้ในการพากย์ เพื่อกำหนดเวลาในการพูดแต่ละประโยคให้แก่ักพากย์ในขณะบันทึกเสียงจริง บทพากย์นี้จะถูกจัดทำในรูปของตาราง ซึ่งบอกรายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนท่อนที่ักพากย์แต่ละคนต้องพากย์ เวลาเริ่มต้นและจบประโยค และระยะเวลาในการพากย์แต่ละประโยค บทพากย์จะถูกส่งให้แก่ักพากย์ ผู้กำกับเสียงพากย์และวิศวกรเสียงก่อนเริ่มการบันทึกเสียงพากย์

การเตรียมห้องบันทึกเสียง

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันส่วนใหญ่ไม่มีห้องบันทึกเสียงและบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพากย์ภายใต้สังกัดของตนเอง จึงจำเป็นต้องว่าจ้างห้องบันทึกเสียงอิสระและสรรหาบุคลากรท้องถิ่นเพื่อผลิตงานพากย์ ห้องบันทึกเสียงที่ได้รับการคัดเลือกจะต้องเป็นห้องบันทึกเสียงที่ได้มาตรฐานตามที่บริษัทต้นสังกัดกำหนด เช่น มีห้องบันทึกเสียงที่สามารถเก็บเสียงได้ดี มีเครื่องมือและอุปกรณ์การบันทึกเสียงที่มีมาตรฐานสากล มีการรักษาความปลอดภัยสำหรับภาพยนตร์ต้นฉบับ เป็นต้น (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) อย่างไรก็ตามบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แต่ละรายมักจะมีห้องบันทึกเสียงที่ทำงานร่วมกันเป็นประจำเนื่องจากสามารถผลิตผลงานพากย์ที่มีคุณภาพและสามารถปฏิบัติตามเงื่อนไขและมาตรฐานที่กำหนดไว้ ดังที่ ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวว่า

“ใครก็ตามที่ทำงาน (การผลิตงานพากย์) ร่วมกับ Disney ต้องเข้าใจในนโยบายของเรา และสามารถทำได้ตามมาตรฐานที่เราวางไว้ ถ้าทำได้เช่นนี้ เราก็จะร่วมงานกันเสมอ” (Tossaporn Roongwitaya อ้างใน “A Way with Words”, 2009 (แปลโดยผู้วิจัย))

ห้องบันทึกเสียงหนึ่งสามารถรับผลิตงานพากย์ให้แก่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์หลายรายได้ ยกตัวอย่างเช่น เกคโค สตูดิโอ คอมเพล็กซ์ เป็นบริษัทห้องบันทึกเสียงที่รับผลิตงานพากย์ให้

ทั้ง DreamWorks Animation SKG, Walt Disney Pictures และ Pixar Animation Studio บริษัท ฮิตโซ คิจิทัต สตูดิโอ รับผลิตงานพากย์ให้แก่ภาพยนตร์การ์ตูนของ DreamWorks Animation SKG และ Sony Pictures เป็นต้น ในทางกลับกันบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ก็สามารถเลือกห้องบันทึกเสียงที่เหมาะสมกับการพากย์ภาพยนตร์แต่ละเรื่องโดยอาจมีการเปลี่ยนแปลงไม่ใช่ห้องบันทึกเสียงเดิมก็ได้ เช่นในกรณีของ DreamWorks Animation SKG ได้เลือกห้องบันทึกเสียงเพื่อผลิตเสียงพากย์ไทย ดังนี้ เกคโค สตูดิโอ คอมเพล็กซ์ ผลิตเสียงพากย์ไทยให้แก่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Road to El Dorado, Prince of Egypt, Shrek 1 บริษัท Technicolor (ประเทศไทย) จำกัด ผลิตเสียงพากย์ไทยให้แก่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Madagascar และ ฮิตโซ คิจิทัต สตูดิโอ ผลิตเสียงพากย์ไทยให้แก่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Shrek 3, Bee Movie เป็นต้น orts นท เกียรติศักดิ์ าศกร ได้กล่าวถึงกรณีที่บริษัทต้นสังกัดคือ DreamWorks Animation SKG ได้มีการเปลี่ยนห้องบันทึกเสียงนี้ว่า

“หนึ่งการ์ตูนเรื่องแรกๆ ของเรานั้น เราได้ให้เกคโคเป็นผู้ผลิตเสียงพากย์ แต่พอมาเรื่องหลังๆ เราได้เปลี่ยนให้ฮิตโซเป็นคนทำแทน มันก็ขึ้นอยู่กับบริษัทต้นสังกัดซึ่งเป็นผู้ตัดสินใจ ซึ่งอาจเป็นเพราะว่าบริษัทที่ผลิตเสียงไทยให้เรามาแต่ต้นนั้น ไม่สามารถรับงานได้ เช่น อาจจะติดเงื่อนไขทางด้านเวลา ในเรื่อง Shrek 3 นั้นถึงแม้ว่าจะเป็นหนังภาคต่อก็ต้องเข้ากระบวนการคัดเลือกเสียงนักพากย์ใหม่หมดเช่นกัน ถือเป็นกระบวนการเดียวกันหมดไม่ว่าใครจะเป็นคนทำก็ตาม” (orts นท เกียรติศักดิ์ าศกร, สัมภาษณ์ 21 มกราคม 2553)

สอดคล้องกับ ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงการให้อิสระแก่ห้องบันทึกเสียงในการรับงานพากย์ว่า

“แม้ว่า Disney จะทำงานร่วมกับเกคโคมาตลอด แต่เราก็ไม่ได้มีสัญญาผูกมัดว่าจะต้องทำให้เราเจ้าเดียว ถ้าเราทำให้เราเจ้าเดียว ซึ่งเรามีหนึ่งการ์ตูนป้อนให้ปีละ 1-2 เรื่อง เขาก็อยู่ไม่ได้ เกคโคสามารถรับงานได้หลากหลาย แม้กระทั่งทำให้กับหนึ่งการ์ตูนของบริษัทอื่น ซึ่งที่ผ่านมาเกคโคก็เคยทำเสียงพากย์ให้กับ DreamWorks ด้วย” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ห้องบันทึกเสียงที่ได้รับการคัดเลือกและว่าจ้างจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นห้องบันทึกเสียงที่มีมาตรฐานและมีเครื่องมือการบันทึกเสียงที่ทันสมัย โดยทั่วไปห้องบันทึกเสียงจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ห้องบันทึกเสียง เป็นห้องสำหรับนักพากย์ใช้พากย์เสียง จึงต้องเป็นห้องที่เก็บเสียงได้ดี ปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก เสียงก้องและเสียงจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ มีลักษณะเป็นห้องโล่งไม่มีฉากกั้นเพื่อป้องกันการเกิดเสียงก้องและเพื่อให้นักพากย์สามารถเคลื่อนไหวได้อย่าง

อิสระขณะพากย์ ภายในห้องมีจอฉายภาพยนตร์เพื่อให้ นักพากย์ เห็นภาพในขณะพากย์ ขาดังสำหรับวางหรือหนีบทพากย์ ไมโครโฟนและหูฟัง

ห้องควบคุมเสียง ผู้กำกับเสียงพากย์จะอยู่ในห้องนี้กับวิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคเสียง ห้องนี้อยู่ติดกับห้องบันทึกเสียง มีกระจกกันเพื่อให้ นักพากย์และผู้กำกับเสียงพากย์สามารถมองเห็นกันและติดต่อกันได้โดยผ่านไมโครโฟนและหูฟัง ภายในห้องมีเครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องบันทึกเสียง แผงควบคุมเสียง และจอภาพเช่นเดียวกับในห้องบันทึกเสียง

เนื่องจากห้องบันทึกเสียงให้บริการการบันทึกเสียงหลายประเภทและสามารถรับงานผลิตอื่นๆ ให้แก่ลูกค้าหลายราย ผู้ควบคุมดูแลการพากย์หรือผู้กำกับเสียงจะเป็นผู้นัดวันเวลาล่วงหน้าสำหรับบันทึกเสียงพากย์ภาพยนตร์เพื่อให้ห้องบันทึกเสียงได้เตรียมความพร้อมและจัดเครื่องมืออุปกรณ์ที่จำเป็นให้พร้อมก่อนการบันทึกเสียง

1.2 การบันทึกเสียงพากย์ (Production)

การบันทึกเสียงพากย์ไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันปัจจุบันใช้ระบบการบันทึกเสียงแบบดิจิทัล ซึ่งมีร่องเสียง 8-24 ร่องเสียง ทำให้วิธีการพากย์เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คือ จากที่เคยนั่งพากย์พร้อมกันเป็นทีมเป็นการขึ้นพากย์ทีละคนทีละเสียง แล้วจึงนำเสียงพากย์มาผสมรวมกันในภายหลัง

ก่อนเริ่มต้นการบันทึกเสียงจริงผู้กำกับเสียงพากย์จะเล่าเรื่องย่อและบอกรายละเอียดที่สำคัญของตัวละครให้นักพากย์ เช่น ลักษณะนิสัย อารมณ์ น้ำเสียง เป็นต้น และให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เสียงและการพากย์ เพื่อให้ได้น้ำเสียงและอารมณ์ที่ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมากที่สุด

วิธีการพากย์ ใช้วิธีการพากย์ทีละคนทีละเสียง นักพากย์จะขึ้นและสวมหูฟังอยู่ในห้องพากย์ การขึ้นพากย์จะช่วยให้กระบังลมทำงานได้ดี ทำให้นักพากย์สามารถออกเสียงได้ดีและชัดเจนขึ้น ผู้กำกับเสียงพากย์จะอยู่ในห้องควบคุมเสียงพร้อมกับเจ้าหน้าที่เทคนิค เพื่อฉายภาพให้นักพากย์ซ้อมและให้คำแนะนำแก่นักพากย์ก่อนการพากย์จริง โดยการซ้อมจะเป็นช่วงสั้นๆ ทีละประโยคหรือทีละท่อน แล้วทดลองพากย์พร้อมบันทึกเสียง ในขณะที่พากย์นักพากย์สามารถสังเกตตัวเลขบอกเวลา (Time Code Record : TCR) ที่อยู่ด้านล่างจอภาพซึ่งเป็นตัวเลขเดียวกันกับที่ปรากฏในบทพากย์ หรือไฟสัญญาณที่จอภาพเพื่อเริ่มต้นและจบประโยคพากย์ได้ถูกต้อง

วิธีการพากย์ทีละคนทีละเสียงนี้เป็นวิธีการพากย์แบบเดียวกันกับการบันทึกเสียงพากย์ภาษาอังกฤษต้นฉบับ ผู้ควบคุมดูแลการพากย์ได้กล่าวถึงเหตุผลในการใช้วิธีการพากย์นี้ว่า

“ในการพากย์เสียงต้นฉบับ บางทีก็มีการพากย์เป็นคู่ แต่ในการพากย์เสียงไทยการให้นักพากย์พากย์ทีละคนทีละเสียงก็เพราะทำให้ประหยัดเวลา แต่เวลาพากย์เราจะพยายามให้นักพากย์

เกาะเสียงพากย์ต้นฉบับภาษาอังกฤษเพื่อให้ได้อารมณ์และน้ำเสียงตามต้นฉบับมากที่สุด” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

“การพากย์ได้ตอบกัน ไม่มีผลอะไร เพราะนักพากย์สามารถฟังเสียงพากย์ต้นฉบับที่ได้ออกมาก็จะรู้ว่าตัวละครมีอารมณ์อย่างไร แล้วก็สร้างอารมณ์พากย์กลับไปอย่างนั้น การพากย์เปรียบเหมือนกับการร้องเพลง เสียงก็เหมือนกับโน้ตดนตรี ถ้านักพากย์สามารถออกเสียงได้โทนเดียวกับเสียงต้นฉบับก็ถือว่าใช้ได้ (Fabiola Stevenson อ้างใน มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542)

วิธีการพากย์แบบนี้จึงจำเป็นต้องอาศัยผู้กำกับเสียงพากย์เพื่อให้คำแนะนำเรื่องการใช้เสียงและการแสดงอารมณ์ผ่านทางเสียงแก่นักพากย์

กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ได้กล่าวถึงการทำหน้าที่ผู้กำกับเสียงพากย์ในช่วงการบันทึกเสียงว่า

“บางครั้งผู้กำกับเสียงพากย์ก็อาจจะมีบทบาทนำหรือพากย์เป็นตัวอย่าง คือ พากย์ให้นักพากย์ฟังแล้วให้เขาพากย์ตาม ...อย่างนักพากย์ที่เป็นดาราที่ไม่เคยพากย์มาก่อน แต่เตรียมตัวมาอย่างดีเลย แม่แบบแต่มาพากย์จริงแล้วอารมณ์ไม่ได้เลย เราก็จะบอกเทคนิควิธีการพากย์ว่าต้องทำแบบไหนจะพยายามให้นักพากย์สื่ออารมณ์ของตัวละครให้ได้ ” (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

อารยา เอฮาร์เก็ต ดารานักพากย์ ผู้พากย์เสียงตัวละคร เฮเธอร์ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Over the Hedge (DreamWorks Animation SKG) ได้กล่าวถึงวิธีการพากย์ว่า

“การพากย์เสียงจะว่ายากก็ยาก จะว่าง่ายก็ง่ายนะ แต่ว่าไม่ค่อยได้เจอประโยชน์ที่ยาวๆ เน้นไปทางด้านประโยชน์ได้ตอบมากกว่า แต่ว่าความยากจะอยู่ตรงที่การจับปากให้ตรงกับของเดิมเขา ถึงแม้ว่าเราจะพูดคนละภาษา แล้วเวลาพากย์หูก็ต้องฟังด้วย แต่ว่าปากก็ต้องพูดบทของตัวเอง และยังต้องมีสมาธิมาก ๆ กับการทำ มักต้องส่งผ่านทางเสียงของคนพากย์อย่างเดียว เพื่อให้คนดูได้รับรู้เรื่องราวของตัวแสดงได้ชัดเจนมากขึ้น” (อารยา เอฮาร์เก็ต ใน “Over the Hedge นก-คอม-ชมพู่ เทกทิมพากย์” อ้างใน www.mediatthai.net/module/sanook/sanook_subcat.php, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2552)

เช่นเดียวกับชนากร โปษยานนท์ ดารานักพากย์ ผู้พากย์เสียงตัวละคร ซินแบด ซึ่งเป็นพระเอกในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Sinbad: Legend of the Seven Seas ซินแบด พิชิตตำนาน 7 คาบสมุทร (DreamWorks Animation SKG) ได้กล่าวถึงวิธีการพากย์ว่า

“ซินแบดเป็นตัวละครที่รู้จักมาตั้งแต่เด็กๆ เป็นฮีโร่ของผมนคนหนึ่ง พอได้รับการติดต่อมาจาก DreamWorks ก็เลยตอบตกลง สำหรับการให้เสียงเป็นแบรด พิตต์ เท่าที่รู้มาเขาได้ใช้บุคลิกส่วนหนึ่งของผู้พากย์เป็นคาแรคเตอร์ของซินแบดด้วย ก็เท่ากับว่าเราต้องไปสวมคาแรคเตอร์ของแบรด พิตต์ด้วย...คาร์แรคเตอร์ของซินแบด หนึ่งคือเขาเป็นผู้นำ ในขณะที่ตัวเขาก็เป็นโจรที่มี

ความสามารถสูง เพราะฉะนั้นการแสดงออกทางเสียงจึงต้องแสดงออกถึงความมีพลังในการคุมคนทั้งหมด มันค่อนข้างยาก แล้วพอมีสื่ออื่นอีก อ้อ แล้วมีประโยชน์พูดต่อทันที เสียงมันจะหายไปส่วนหนึ่งตรงนี้เราต้องคุมโทนเสียงให้ดี” (ชนากร โปษยานนท์ อังใน “อู๋และเชอร์รี่ ร่วมเปิดตำนานจอมโจรแห่งท้องทะเล ชินเบค” ใน www.siamzone.com, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2550)

ในขณะที่พากย์นักพากย์อาจมีการเคลื่อนไหวร่างกายให้สอดคล้องกับกับตัวละครในฉาก เพื่อช่วยในการออกเสียงและสร้างอารมณ์ในการพากย์ ดังเช่นเอมี่ กลิ่นประทุม คารานักพากย์ ผู้พากย์เสียงตัวละคร ซูซาน เมอร์ฟี ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง *Monster vs Aliens* ของ DreamWorks Animation Studio ได้กล่าวถึงการพากย์ในเรื่องนี้ว่า

“...เทคนิคในการพากย์นี่ตอนที่แรกที่เข้าไป เรายังไม่รู้ด้วยซ้ำว่าจะทำยังไง เราก็ไปดูเอา ไปฟังเสียงอันเดิมของเขาว่าเป็นยังไง ก็ดูจากตรงนั้น พอมมาเป็นภาษาไทยเราก็ถ่ายทอดออกมาให้มันสนุก...เราพากย์อยู่ในห้อง เราก็จะเล่นไปด้วย ทั้งตะ ทั้งต้อย เหมือนเราเล่นเองเลย ถ้าอยู่เฉยๆ เราจะทำเสียงไม่ได้ บางทีมีกระแทกมีชน เราก็ต้องชนจริงๆ” (เอมี่ กลิ่นประทุมอังใน “เอมี่ ประเดิมพากย์การ์ตูน” ใน www.andamanguide.com/thailand_news/news_2_1038.html, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2552)

ในช่วงที่มีการชักซ้อมหรือการบันทึกเสียงพากย์จริงอาจมีการแก้ไขหรือปรับปรุงบทพากย์ได้อีก เพราะบางครั้งบทพากย์อาจไม่สามารถสื่อความหมายเข้ากับภาพ ผู้กำกับเสียงพากย์และนักพากย์จะช่วยกันแก้ไขและเลือกสรรคำที่เหมาะสม

คอม เหตระกูล คารานักพากย์ ผู้พากย์เสียงตัวละคร อาร์เจ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง *Over the Hedge* ของ DreamWorks Animation Studio กล่าวถึงปัญหาเกี่ยวกับบทพากย์ว่า

“บางครั้งบทที่แปลจากภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทยโดยตรงแล้ว มันจะฟังดูแปลกๆ เหมือนไม่ใช่มุขของคนไทย ตรงนี้อาจเป็นปัญหาซึ่งต้องแก้ไขกันเฉพาะหน้า เพราะไม่มันแล้วจะเป็นภาษาแปลกๆ” (คอม เหตระกูล อังใน “Over the Hedge นก-คอม-ชมพู แทกทีมพากย์”, 2552)

หลังจากที่บันทึกเสียงพากย์แล้วผู้กำกับเสียงพากย์จะตรวจสอบความถูกต้องตามบทพากย์ และการขับปากของตัวละคร รวมถึงน้ำเสียงและอารมณ์ของเสียงพากย์ หากมีข้อผิดพลาดก็ให้พากย์ประโยคหรือท่อนนั้นใหม่ แต่หากเป็นที่พอใจแล้วก็พากย์ท่อนต่อไปจนหมดบทพากย์

ระยะเวลาในการบันทึกเสียงขึ้นอยู่กับจำนวนนักพากย์ ความยากง่ายในการพากย์และความยาวของบทพากย์ ซึ่งนักพากย์ตัวละครหลักอาจใช้เวลาในการพากย์คนละประมาณ 2-3 วัน หรืออาจมากกว่านั้นถ้านักพากย์ยังไม่มีประสบการณ์หรือคุ้นเคยกับการพากย์ ยกตัวอย่างเช่น การพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง *Tarzan* ของ Walt Disney Pictures นักพากย์หลักแต่ละคนใช้ระยะเวลาในการพากย์ดังนี้ ตัวละคร ทาร์ซาน พากย์เสียงไทยโดย ปีเตอร์ คอร์ป ไดเรนดัล ใช้เวลาพากย์ 2 วัน วันละ 15

ชั่วโมง ตัวละคร เจน พากย์เสียงไทยโดย สุริวิภา กุลตังวัฒนา ใช้เวลาพากย์ 2 วัน ตัวละคร เดิร์ก พากย์เสียงไทยโดย ปวันรัตน์ นาคสุริยะ ใช้เวลาพากย์ 1 วัน และ ตัวละคร แทนเทอร์ พากย์เสียงไทยโดย นำชัย จรรย์ชาติกุล ใช้เวลาพากย์ 1 วัน เป็นต้น (จุฑาภา ยศสุนทรากุล, 2543) การพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Madagascar ของ DreamWorks Animation SKG มีตัวละครหลักทั้งหมด 4 ตัว ใช้เวลาพากย์เสียงละ 3-4 วัน วันละ 2-3 ชั่วโมง รวมเวลาบันทึกเสียงพากย์ประมาณ 15 วัน เป็นต้น (สรเรณีย์ โภคสมบัติ, สัมภาษณ์ 2 กุมภาพันธ์ 2553)

เมื่อผู้กำกับเสียงพากย์บันทึกเสียงพากย์แต่ละเสียงครบแล้ว จะคัดเลือกเสียงที่ดีที่สุดแล้วนำไปเข้าสู่ขั้นตอนการแก้ไขเสียงและผสมเสียงต่อไป

1.3 การผลิตหลังการพากย์ (Post-production)

ขั้นตอนนี้เป็นการตรวจสอบและแก้ไขเสียงพากย์ให้สัมพันธ์กับภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ เป็นหน้าที่รับผิดชอบของผู้กำกับเสียงพากย์ ผู้ควบคุมดูแลการพากย์และวิศวกรเสียง อาจมีการยัด หด หรือปรับแต่งเสียงให้ถูกต้องตามเสียงต้นฉบับและการขยับปากของตัวละคร เช่น เสียงพูดผ่านโทรศัพท์ ระบายเสียงไกลๆ ใกล้ เสียงก้อง เป็นต้น และเป็นการผสมเสียงพากย์หลังจากที่การบันทึกเสียงพากย์สิ้นสุดลง ผู้กำกับเสียงพากย์จะคัดเลือกเสียงพากย์ที่ดีที่สุด ให้วิศวกรเสียงทำหน้าที่ผสมและตัดต่อเสียงพากย์แต่ละเสียงเข้าไว้ด้วยกันเป็นเส้นเสียงเพียงเส้นเดียว (Dialogue Track) แล้วส่งต่อไปยังบริษัทเจ้าของภาพยนตร์เพื่อรวมกับเสียงดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Effect Track : M&E Track) เพื่อนำไปถ่ายลงบนฟิล์มภาพยนตร์ต่อไป หรือบริษัทเจ้าของภาพยนตร์อาจมอบหมายให้เป็นหน้าที่ของห้องบันทึกเสียงทำหน้าที่ผสมเสียงทั้งหมดอันได้แก่ เสียงพากย์ เสียงดนตรีและเสียงประกอบ เข้าไว้ด้วยกัน เรียกว่า Optical Sound Track Negative (OSTN) แล้วจึงนำไปถ่ายลงบนฟิล์มเอง ซึ่งขึ้นอยู่กับชุดคำสั่งเกี่ยวกับการพากย์ที่บริษัทเจ้าของภาพยนตร์ส่งมาให้ (Barbara Clark and Susan J. Spohr, 2002)

ทศพร รุ่งวิทยา ได้กล่าวถึงการทำงานในขั้นตอนที่ว่า

“หลังจากที่บันทึกเสียงพากย์เสร็จแล้วก็จะส่งงานต่อไปให้กับวิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคเสียงเพื่อทำการแก้ไขเสียงต่างๆ เช่น การยัดเสียง การหดเสียง เพื่อให้เสียงตรงกับปากตัวละครซึ่งเราเน้นมาก หรือทำเสียงตามต้นฉบับ เช่น การเสียงระยะไกล เสียงพูดผ่านโทรศัพท์ ผ่านไมโครโฟน... จากนั้นก็จะผสมเสียงคร่าวๆ แล้วส่งให้ต้นสังกัดพิจารณาอนุมัติ ถ้ามีส่วนที่ต้องส่งกลับมาให้แก้ไขเราก็จะแก้ไข เสร็จแล้วก็จะส่งไปผสมเสียงที่ประเทศอังกฤษ จากนั้นก็นำ track เสียงมาถ่ายลงฟิล์มที่ Technicolor ประเทศไทย แต่ถ้าเป็นหนังที่มีงบประมาณน้อยเราก็จะผสมเสียงและถ่ายลงฟิล์มที่เมืองไทยทั้งหมด” (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

เช่นเดียวกับ อรอนันท์ เกียรติศักดิ์สาร ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า

“เมื่อบันทึกเสียงพากย์เสร็จแล้ว สตูดิโอบันทึกเสียงจะแก้ไขปรับปรุงเสียงรวมถึงการทำให้เสียงให้ตรงกับกรอซิงของตัวละคร หรือ synchronization แล้วผสม track เสียงต่างๆ เข้าด้วยกัน แล้วส่งไฟล์เสียงไปยังบริษัทต้นสังกัดเพื่อถ่ายลงฟิล์ม ซึ่งอาจทำที่ประเทศฮ่องกงหรือประเทศอังกฤษ แล้วต้นสังกัดจะส่งฟิล์มที่ลงเสียงเสร็จแล้วพร้อมฉายให้แก่ผู้จัดจำหน่ายเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ต่อไป” (อรุณทิพย์ เกียรติศักดิ์สาคร, สัมภาษณ์ 21 มกราคม 2553)

ในขั้นตอนการผลิตหลังการพากย์นี้ นอกจากจะเกี่ยวข้องกับการแก้ไขและการผสมเสียงแล้ว บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันบางรายอาจมีนโยบายในการแก้ไขภาพบางส่วนเพื่อให้เข้ากับบริบทของประเทศท้องถิ่น เช่น การเปลี่ยนภาษาของป้ายประกาศ ป้ายบอกทางหรือตัวหนังสือภาษาต้นฉบับที่ปรากฏภาพในภาพยนตร์ให้เป็นภาษาท้องถิ่น การแสดงชื่อนักพากย์ท้องถิ่นในเครดิตประกาศ (Credit Title) เป็นต้น เพื่อให้ผู้ชมท้องถิ่นรู้สึกว่าการผลิตถูกสร้างมาเพื่อฉายในประเทศนั้นๆ โดยเฉพาะ (Debra K. Chin, “International Theatrical Dubbing: It’s More Than Meets the Eye”, 1998)

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ 2 เรื่อง ที่มีการแก้ไขตัวหนังสือที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้เป็นภาษาไทยคือ

ภาพยนตร์เรื่อง A Bug’s Life (Pixar Animation Studio) ในฉากที่ตัวละครฟลิคเข้าไปในเมือง มีตึกแตนนั่งขทานอยู่ข้างทาง พร้อมกับป้ายเขียนว่า “ผมถูกเด็กเค็ดปีกร้าบ”

ภาพยนตร์เรื่อง Polar Express (Warner Bros.) มีการแก้ไขภาพซึ่งเปลี่ยนข้อความภาษาอังกฤษในบางฉากเป็นภาษาไทย ได้แก่ การพาดหัวข่าวในหนังสือพิมพ์ว่า “ซานต้าสไตรค์ ซานต้าห้างสรรพสินค้าผลงาน” ข้อความในหนังสือว่า “ความขาดแคลนแห่งชีวิต ชื่อหนังสือที่ฮีโร่บอยอ่าน” การเจาะรูตัวรถไฟเป็นตัวอักษรภาษาไทยว่า “เรียน” “ความเข้าใจ” “ความจริงใจ” “ความไวใจ” “เริ่มทำ” “เชื่อมั่น” และป้ายตรงข้างทางรถไฟ “ใช้เกียรติ”

นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ที่แสดงรายชื่อนักพากย์และทีมงานผู้ผลิตเสียงพากย์ต่อเนื่องกับเครดิตประกาศของภาพยนตร์จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Robots (20th Century Fox), Dinosaurs, The Emperor’s New Groove (Walt Disney Pictures) และ WALL-E, Up (Pixar Animation Studio)

จะเห็นได้ว่ากระบวนการพากย์เป็นขั้นตอนหนึ่งของการผลิตหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการตรวจแก้องค์ประกอบทางด้านเสียงของภาพยนตร์ โดยเน้นการแก้ไขเสียงพูดอันหมายถึงเสียงสนทนาและเสียงร้องเพลงภาษาอังกฤษต้นฉบับให้เป็นภาษาท้องถิ่น กระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ นักแปล นักพากย์ ผู้กำกับเสียงพากย์ ผู้ควบคุมดูแลการพากย์ และวิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคด้านเสียง ซึ่งล้วนเป็นบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญชำนาญเฉพาะด้าน ในส่วนของขั้นตอนการผลิตงานพากย์ได้แบ่งขอยานออกเป็นส่วนตัวย่อย

และแบ่งเป็นขั้นเป็นตอนอย่างมีแบบแผน แม้ว่ากระบวนการพากย์จะดำเนินการในประเทศไทยโดยบุคลากรท้องถิ่น แต่ก็ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของบริษัทต้นสังกัดผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน เริ่มตั้งแต่การตัดสินใจว่าภาพยนตร์เรื่องใดควรมีการพากย์หรือไม่ หากมีการพากย์จะต้องปฏิบัติตามนโยบายและขั้นตอนการพากย์ที่บริษัทผู้ผลิตเป็นผู้กำหนดทุกขั้นตอน

4.2.5 ลักษณะของการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

จากการศึกษากระบวนการและขั้นตอนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันพบว่า สิ่งที่ทำให้กระบวนการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีความแตกต่างจากกระบวนการพากย์แบบดั้งเดิมของไทย คือการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้เสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมากที่สุด นอกจากนี้เสียงพากย์ที่ได้รับคัดเลือกยังจะต้องสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี ในขณะที่กระบวนการพากย์แบบดั้งเดิมของไทยซึ่งยังคงใช้กันอยู่ในปัจจุบันในการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศทางสื่อโทรทัศน์และการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศที่นำเข้าโดยบริษัทจัดจำหน่ายอิสระ ไม่มีการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ นอกจากนี้กระบวนการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันยังมีการควบคุมการผลิตจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้นสังกัดโดยอาจผ่านบริษัทจัดจำหน่ายในประเทศหรือบริษัทผู้ผลิตอาจเข้ามาควบคุมการผลิตเองทั้งหมด ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีลักษณะดังนี้

1. เสียงพากย์สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ เนื่องจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้กำหนดให้ในกระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันจะต้องมีการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ โดยเสียงพากย์ต้องมีความคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับและต้องสามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่าแม้ว่าเสียงพากย์ในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้ง 68 เรื่อง จะมีเสียงพากย์ที่มีความคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับเพียง 12 เสียง (ตาราง 4.7) แต่ผู้วิจัยพบว่าเสียงพากย์ไทยส่วนใหญ่สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครและอารมณ์ของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดีและมีความน่าเชื่อถือว่าตัวละครนั้นๆ มีเสียงพูดอย่างนั้นจริง เนื่องจากธรรมชาติของการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนไม่ว่าจะเป็นการพากย์เสียงภาษาอังกฤษต้นฉบับหรือการพากย์เสียงไทย นักพากย์สามารถแสดงอารมณ์ผ่านทางเสียงพากย์ได้อย่างเต็มที่มากกว่าการพากย์ภาพยนตร์ประเภทที่ใช้คนแสดง ซึ่ง ฤกษ์ ฤกษ์การนนท์ ได้ใช้คำว่า “เล่นได้มากกว่า” (ฤกษ์ ฤกษ์การนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) เช่น สามารถใช้เทคนิคการออกเสียงเพื่อสร้างสรรค์เสียงพูดแบบต่างๆ ที่ปกติแล้วมักจะไม่สามารถได้ยินในชีวิตประจำวัน เช่น เสียงของตัวละคร พุมบ้า ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง The Lion King การเปล่งเสียงพูดคล้ายกับการบิ๊บเสียงให้แหบดำ ฟังดูตลก เสียงตัวละคร ดองกี้ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Shrek แม้ว่าจะเป็นการเปล่งเสียงพูดแบบปกติธรรมดาแต่มีลีลาการพูดที่ไม่ธรรมดา คือ มีทั้งเสียงสูง ต่ำและมีจังหวะการพูดที่เร็ว เป็นต้น

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพากย์ ผู้วิจัยยังพบว่าการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนมักจะได้รับ การวิพากษ์วิจารณ์น้อยกว่าการพากย์ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงในแง่ของการสื่ออารมณ์ของตัวละคร โดยเฉพาะในประเด็นของการใช้ดารานักแสดงไทยมาพากย์เสียง เพราะผู้ชมส่วนใหญ่ยึดติดกับ บทบาทการแสดงและเสียงของดารานักแสดงมากกว่าจึงทำให้เสียงของดารานักพากย์ไม่ค่อยมีความ น่าเชื่อถือว่าเป็นเสียงของตัวละครนั้นๆ (ทนต์ริย์ พิสิฏกกวัด, 2545) ในขณะที่ดารานักแสดงที่มาพากย์ เสียงในภาพยนตร์การ์ตูนหลายคนประสบความสำเร็จเพราะสามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้เป็น อย่างดีและมีความน่าเชื่อถือ เช่น สุรศักดิ์ วงษ์ไทย ซึ่งผูกขาดการพากย์เสียงแทน Eddie Murphy ตั้งแต่ ตัวละคร มูซู ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Mulan ตัวละคร คิงกี้ ใน Shrek, Shrek 2, Shrek the Third และ ล่าสุด Shrek Forever After และสันติสุข พรหมศิริ พากย์เสียงตัวละคร บัซ ไลท์เยียร์ ในภาพยนตร์ การ์ตูนเรื่อง Toy Story 1-3 ตัวละคร คิเอโก ใน Ice Age, Ice Age: The Meltdown, Ice Age: Dawn of the Dinosaurs และภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter พากย์เสียงเป็น ซีเรียส แบล็ค เป็นต้น

นอกจากนี้ เมื่อเปรียบเทียบการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันกับการพากย์เสียง ไทยในภาพยนตร์ประเภทอื่นที่ไม่ได้มีการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ เช่น การพากย์ภาพยนตร์ ทางโทรทัศน์ การพากย์ภาพยนตร์ที่นำเข้าโดยบริษัทจัดจำหน่ายอิสระ พบว่าการพากย์เสียงไทยใน ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีเสียงพากย์ที่คล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับมากกว่า เนื่องจากมีระบบการ คัดเลือกเสียงพากย์ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเสียงพากย์ภาพยนตร์ประเภทอื่นอาจจะไม่มีความคล้ายคลึงกับ เสียงต้นฉบับ แต่เสียงพากย์ก็สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครและอารมณ์ของภาพยนตร์ได้ เช่นเดียวกันและส่งผลให้ภาพยนตร์เป็นที่นิยม เช่น การพากย์ภาพยนตร์เกาหลีชุดแดจังกึม จอมนาง แห่งวังหลวง ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 โดยทีมพากย์ช่อง 3 ใช้วิธีการแบ่งตัวพากย์กันเองโดยดูตาม ความเหมาะสมของเสียงพากย์และบุคลิกลักษณะของตัวละคร ซึ่งนักพากย์แต่ละคนสามารถสื่อ อารมณ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี จนทำให้ภาพยนตร์เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางในช่วงปีพ.ศ. 2548- 2549 (เขาวลี ชุมจำ และ ศิริโรจน์ ศิริแพทย์ ใน เติลินิวส์ 12 มีนาคม 2549: 23)

2. ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละคร (Lip-Synchronization) การพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ ระหว่างเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละครเป็นอย่างมาก เนื่องจากธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์มี ทั้งภาพและเสียง ผู้ชมต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้งทางสายตาและทางหู เสียงพากย์ที่สื่ออารมณ์เพียงอย่าง เดียวอาจไม่สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อถือได้ว่าตัวละครนั้นๆ กำลังพูดภาษาของผู้ชม แต่เมื่อผู้ชมเห็นว่า เสียงพากย์มีความสอดคล้องกับการขยับปากของตัวละครก็ทำให้การพากย์นั้นน่าเชื่อถือมากขึ้นจนอาจ ไม่ได้ตระหนักว่าเสียงที่ได้ยินนั้นเกิดจากการพากย์ (Luyken อ้างใน Nicole Baumgarten, 2005)

การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละครปรากฏให้เห็นชัดเจนในขั้นตอนการแปลบทพากย์ภาพยนตร์ นักแปลบทพากย์จะพยายามจัดประโยคให้มีจำนวนคำหรือพยางค์ให้ใกล้เคียงกับประโยคภาษาอังกฤษ เพื่อให้พอดีกับช่วงระยะเวลาการพูดของตัวละคร บทพากย์ภาษาไทยอาจมีจำนวนพยางค์มากหรือน้อยกว่าบทต้นฉบับก็ได้ขึ้นอยู่กับการใช้คำและระยะเวลาการพูดของตัวละคร เช่น ประโยคในบทต้นฉบับมี 10 พยางค์ อาจมีการแปลให้ประโยคมีจำนวน 7-8 พยางค์ เพื่อให้ให้นักพากย์พากย์ได้ง่ายขึ้น แต่ถ้าจำเป็นต้องใช้คำเฉพาะอาจมี 10-12 พยางค์ แต่นักพากย์อาจต้องพูดเร็วขึ้นเพื่อไม่ให้มีเสียงพูดเกินระยะเวลาการพูดของตัวละคร เป็นต้น (มิ่งขวัญ เจริญประเสริฐ, 2542) นอกจากนี้ นักแปลบทพากย์อาจยังต้องสรรหาคำที่ออกเสียงสอดคล้องกับรูปปากหรือการขยับปากของตัวละครในช่วงการขึ้นต้นและการลงท้ายประโยคเพื่อให้การพากย์มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

ผู้วิจัยพบว่าความสัมพันธ์ของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละครมักจะมีพบในประโยคที่มีความยาวไม่มากนัก ส่วนใหญ่เป็นประโยคที่มี 1-3 พยางค์ เช่น คำอุทาน “Oh, no.” หากแปลตามตัวจะแปลว่า “โ๊ะ ไม่” แต่ในภาพยนตร์เรื่อง Monsters Inc. นักแปลบทพากย์แปลว่า “โ๊ะ หนู” เพื่อให้ นักพากย์ออกเสียงคำที่มีการขยับปากคล้ายคลึงกับรูปปากของตัวละคร เป็นต้น

ส่วนในประโยคที่มีความยาวมากกว่า 5 พยางค์ขึ้นไปอาจมีการเลือกใช้คำที่สอดคล้องกับการขยับปากของตัวละครในช่วงขึ้นต้นหรือลงท้ายประโยค เช่น ประโยค “She’s out of our hair!” แปลว่า “ไม่ใช่เรื่องของเราแล้ว” เสียงลงท้ายประโยคเป็นเสียงสระเอเหมือนกัน

ประโยค “Oh, Schmoopsie-poo.” แปลว่า “โ๊ะ, เช็กชีจ๋า นื่องหนู” เสียงลงท้ายประโยคเป็นเสียงสระอุ

ประโยค “Ooh, they’re so awesome.” แปลว่า “อู๊ว, เท่โลกาวิเศษครับ” เสียงขึ้นต้นประโยคเป็นเสียงสระอุเหมือนกัน เป็นต้น

การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละครยังสามารถพบได้ในการขับร้องบทเพลงที่มีการแปลเป็นภาษาไทยด้วย ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Mulan มีการแปลเนื้อร้องเพลง “Reflection” เป็นภาษาไทย โดยใช้ชื่อไทยว่า “เงา” ซึ่งเป็นเพลงที่ตัวละคร มู่หลาน ในเรื่องเป็นผู้ขับร้องในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังเป็นเพลงที่มีการขับร้องโดย นักร้องอาชีพเพื่อขึ้นพร้อมกับเครดิตประกาศ (Credit Title) ของภาพยนตร์ในช่วงท้าย การขับร้องภาษาต้นฉบับในภาพยนตร์ได้ใช้เนื้อเพลงที่มีการแต่งให้เข้ากับเนื้อเรื่อง ส่วนเพลงประกอบภาพยนตร์ในตอนท้ายมีการปรับเปลี่ยนเนื้อร้องบางท่อน ซึ่งการขับร้องฉบับภาษาไทยก็ได้ทำเช่นเดียวกัน โดย การขับร้องในภาพยนตร์ก็มีการเลือกสรรคำที่สอดคล้องกับการขยับปากของตัวละครเช่นกัน (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) ยกตัวอย่างเช่น

“Look at me.” แปลว่า “ตัวเรานี้” ลงท้ายประโยคด้วยเสียงสระอี

“Can it be, I'm not meant to play this part.” แปลว่า “บทบาทนี้, ไม่ใช่ตัวของเราแน่หนา” ลงท้ายประโยคด้วยเสียงสระอา

“When will my reflection show who I am inside.” แปลว่า “จะมีไหม วันใดเห็นเงา เป็นเช่นเราที่แท้” แม้ลงท้ายประโยคด้วยเสียงสระแอแต่ก็สอดคล้องกับการขยับปากของตัวละครที่เปิดกว้าง

การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของเสียงพยางค์กับการขยับปากของตัวละครเน้นที่จำนวนคำพูดกับระยะเวลาในการขยับปากของตัวละครมากกว่าการสรรหาคำที่มีเสียงสอดคล้องกับรูปปากของตัวละคร เนื่องจากคำแปลภาษาไทยมักจะไม่สามารถออกเสียงได้ตรงตามเสียงของคำในภาษาอังกฤษ ยกเว้นบางคำที่ใช้ทับศัพท์ เช่น ชื่อประเทศ ชื่อสถานที่ ชื่อคน เป็นต้น

นอกจากในขั้นตอนการแปลบทพากย์ภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของเสียงพยางค์กับการขยับปากของตัวละครแล้ว ในขั้นตอนการผลิตหลังการพากย์ก็เช่นเดียวกัน วิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคด้านเสียงที่มีความเชี่ยวชาญจะทำงานร่วมกับผู้กำกับเสียงพยางค์และผู้ควบคุมดูแลการพากย์ในการใช้เทคโนโลยีในการปรับแต่งเสียงโดยการยัดหรือหดยังให้พอดีกับจังหวะและระยะเวลาการขยับปากของตัวละคร โดยเน้นที่การขึ้นต้นและลงท้ายประโยคให้พร้อมกัน

เมื่อเปรียบเทียบการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันกับการพากย์เสียงไทยโดยทั่วไปในประเด็นนี้แล้ว พบว่าการพากย์เสียงไทยโดยทั่วไปให้ความสำคัญกับการพากย์ขึ้นต้นและลงท้ายประโยคให้พร้อมกับเสียงต้นฉบับ โดยอาศัยทั้งความสามารถส่วนตัวของนักพากย์และใช้เทคโนโลยีในการปรับแต่งเสียงมาช่วย ส่วนการสรรหาคำที่สอดคล้องกับการขยับปากของตัวละครยังมีอยู่ไม่มากนักเพราะเน้นที่การแปลให้มีความหมายที่ถูกต้อง รูปประโยคที่กระชับและจำนวนคำหรือพยางค์ในแต่ละประโยคมากกว่า

3. การแปลบทพากย์และการพากย์ถูกต้องตามบทพากย์ต้นฉบับ บทพากย์ไทยของภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้รับการแปลและถอดความหมายตามบทต้นฉบับอย่างถูกต้อง โดยมีการควบคุมจากบริษัทต้นสังกัดผู้ผลิตภาพยนตร์ ทั้งนี้เพื่อให้สารในภาพยนตร์ถูกส่งผ่านไปยังผู้ชมตามที่ผู้ผลิตต้องการ ดังจะเห็นได้จากในขั้นตอนการแปลบทพากย์และการจัดกลาบทพากย์ที่มีบุคคลหลายฝ่ายเข้ามาเกี่ยวข้องทั้งนักแปล ผู้กำกับเสียงพยางค์ และผู้ควบคุมดูแลการพากย์ ในบางกรณีอาจมีการแปลบทพากย์ภาษาไทยกลับเป็นภาษาอังกฤษอีกครั้งเพื่อเปรียบเทียบกับบทพากย์ต้นฉบับเดิมเพื่อให้แน่ใจว่าไม่มีการแปลความหมายผิดเพี้ยนไปจากเดิมมากนักซึ่งอาจส่งผลต่อเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามในการแปลบทพากย์จากภาษาอังกฤษต้นฉบับเป็นภาษาไทยอาจไม่สามารถแปลได้ตรงตามความหมายทุกคำเนื่องจากบริบททางวัฒนธรรมและภาษาแตกต่างกัน เมื่อแปลเป็น

ภาษาไทยแล้วผู้ชมอาจไม่เข้าใจและอาจส่งผลต่ออรรถรสในการชมภาพยนตร์ด้วย เช่น คำานวน คำ พังเพย ภาษาปาก คำเรียกขาน คำสรรพนาม เป็นต้น นักแปลจึงต้องเลือกคำที่สามารถสื่อความให้ผู้ชมไทยสามารถเข้าใจได้และมีความหมายใกล้เคียงกับของคำดั้งเดิมและบริบทที่ใช้ในขณะนั้น ยกตัวอย่างเช่น

การใช้คำสรรพนามในภาษาอังกฤษใช้คำว่า I แทนตัวผู้พูด เป็นคำสรรพนามบุรุษที่ 1 และใช้คำว่า You แทนผู้ที่สนทนาด้วย เป็นคำสรรพนามบุรุษที่ 2 เมื่อมีการแปลบทพากย์เป็นภาษาไทย นักแปลได้เลือกใช้คำสรรพนามโดยดูบริบทความสัมพันธ์ของกลุ่มสนทนา เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Lilo & Stitch ใช้คำว่า “หนู” ซึ่งเป็นเด็กผู้หญิงแทนตัวผู้พูด และคำว่า “พี่” แทนคู่สนทนาซึ่งเป็นพี่สาว ในภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้คำว่า “ฉัน” แทนตัวผู้พูด และคำว่า “นาย” แทนคู่สนทนา ซึ่งตัวละครมีความสัมพันธ์เป็นเพื่อนสนิทกัน เป็นต้น

คำว่า “Peanut” ที่แม่ใช้เรียกลูกชายวัย 6 ขวบในเรื่อง Ant Bully หากแปลตามคำจะมีความหมายว่า “ถั่ว” หากพิจารณาคำนี้ในแล้วจะพบว่ามีความหมายอื่นซึ่งมีหมายถึง จำนวนเล็กน้อย หรือสิ่งเล็กๆ นักแปลจึงได้แปลว่า “หนูน้อย” ซึ่งก็เข้ากับบริบทความสัมพันธ์ของตัวละครที่พูดคำนี้

ประโยค “She’s out of our hair” ในภาพยนตร์เรื่อง Monsters Inc. ซึ่งสำนวน get out of someone hair เป็นคำสแลงนิยมใช้ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 มีความหมายว่า “อย่ามายุ่งหรือรบกวน” นักแปลได้แปลประโยคนี้ว่า “ไม่ใช่เรื่องของเราแล้ว” แม้จะไม่สามารถแปลได้ตรงตัวแต่ก็สามารถสื่อความหมายได้ ซึ่งตัวละครที่พูดประโยคนี้พูดด้วยความรู้สึกที่ว่าจะไม่มีอะไรมารบกวนอีกแล้วหรือหมดภาระกวนใจ

การแปลบทพากย์ที่ถูกต้องตามต้นฉบับยังรวมถึงการแปลชื่อเพลงและเนื้อร้องเพลงฉบับภาษาไทย โดยมีการเปรียบเทียบความหมายประโยคต่อประโยค เนื่องจากต้องการคงความหมายของบทเพลงและอารมณ์ของเพลงไว้ให้มากที่สุด (สุกานดา บุญขรรหมิก, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) ยกตัวอย่างเช่น

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Hercules

เพลง “I Won’t Say I’m in Love” ใช้ชื่อภาษาไทยว่า “ไม่บอกใครว่ารักเธอ”

“If there’s a prize for rotten judgment,” แปลว่า “รางวัลที่ให้ ดวงใจทิ้งมลาย”

“I guess I’ve already won that” แปลว่า “เราคงจะได้มันมาครอบครอง”

“No man is worth the aggravation” แปลว่า “มันคงไม่คุ้มต้องมาน้ำตานอง”

“That’s ancient history,” แปลว่า “อดีตนั้นพอกันที”

“Been there” แปลว่า “น่าเบื่อ”

“Done that” แปลว่า “ลองแล้ว” เป็นต้น

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Tarzan

เพลง “Strangers Like Me” ใช้ชื่อภาษาไทยว่า “คนแปลกหน้าเช่นเรา”

“Whatever you do, I'll do it too” แปลว่า “อะไรที่เธอทำ ให้ฉันทำตาม”

“Show me everything and tell me how” แปลว่า “เธอจงนำแนวทางให้เรียนรู้ไป”

“It all means something” แปลว่า “มันคงมีความนัย”

“And yet nothing to me” แปลว่า “แต่ไม่เข้าใจสักอย่าง”

“I can see there's so much to learn” แปลว่า “สิ่งต่างๆ ที่ต้องเรียนมากมาย”

“It's all so close and yet so far” แปลว่า “ที่เห็นคล้ายคลึงอยู่ไกลห่าง”

“I see myself as people see me” แปลว่า “มองดูตัวเราอย่างเขามองไม่ต่าง”

“Oh, I just know there's something bigger out there” แปลว่า “ก็ฉันรู้มีโลกกว้างขวางข้างนอกนั่น” เป็นต้น

นอกจากนี้ในขั้นตอนของการบันทึกเสียงพากย์ นักพากย์และผู้กำกับเสียงพากย์จะยึดถือบทพากย์เป็นหลัก เนื่องจากในบทพากย์มีการแปลมาอย่างถูกต้องแล้วและมีกำหนดระยะเวลาสำหรับการพากย์แต่ละประโยคไว้ หากมีการเปลี่ยนแปลงบทพากย์ซึ่งมีผลต่อจำนวนคำหรือพยางค์อาจทำให้การพูดไม่สอดคล้องกับการขยับปากของตัวละครได้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นอาจมีการปรับเปลี่ยนคำได้บ้างแต่ต้องไม่ผิดความหมายไปจากคำเดิมในภาษาต้นฉบับในกรณีที่ผู้กำกับเสียงพากย์เห็นว่าบทพากย์ไม่สอดคล้องกับภาพหรือบริบทของตัวละคร (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) ยกตัวอย่างเช่น

คำว่า “Dude” ในภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo คำนี้เป็นคำสแลงอเมริกันเป็นภาษาเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มักลงท้ายประโยค แสดงอารมณ์แบบจิกโก้ ในการแปลบทบรรยายไทย นักแปลได้แปลว่า “เพ้” (ธนัชชา ศักดิ์สยามกุล, 2547) แต่บทพากย์ไทยได้เปลี่ยนไปใช้คำว่า “ไอ้नोंง” แทนซึ่งเมื่อพิจารณาบริบทที่เตาทะเลซึ่งมีอายุมากพูดกับปลาการ์ตูนตัวจ้อยที่เพิ่งพบกันก็สามารถเข้าใจถึงบุคลิกลักษณะของผู้พูดว่ามีอายุ โสกว่า อยู่มานานกว่าและมีประสบการณ์มากกว่ากำลังทักทายผู้น้อยที่มาใหม่ซึ่งอ่อนประสบการณ์กว่า เป็นต้น

การพากย์ไทยโดยทั่วไปอาจมีการพากย์เสริมบทบ้าง คือพากย์เพิ่มเติมจากบทพากย์ที่เตรียมไว้ เช่นการพากย์ภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ในฉากที่เป็นที่ชุมนุมชน ตลาด นักพากย์อาจพากย์เพื่อสร้างบรรยากาศความครึกครื้น สนุกสนาน แต่การพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันไม่มีการพากย์เสริมบท ทั้งนี้เนื่องจากวิธีการพากย์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ การพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันใช้วิธีการพากย์เดี่ยว นักพากย์จะยืนพากย์อยู่ในห้องพากย์ โดยมีผู้กำกับเสียงคอยควบคุมให้พากย์ตามบทพากย์ ในขณะที่การพากย์ไทยทั่วไปใช้วิธีการพากย์เป็นกลุ่ม ทำให้สามารถรับส่ง ได้ตอบอารมณ์กันได้ใน

ขณะที่กำลังพากย์และเปิดโอกาสให้พากย์เสริมบทได้ (อภิชาติ อินทร อ้างใน <http://board212cafe.com/view/php?user=&id=2134>, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 15 สิงหาคม 2553)

4. การรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับ การพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีการควบคุมการผลิตจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้นสังกัด ซึ่งหากย้อนกลับไปดูวัตถุประสงค์ของการพากย์ (หัวข้อ 4.2.1) จะพบว่า ในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 และ 3 ได้บอกไว้อย่างชัดเจนว่าเพื่อรักษาภาพลักษณ์และสร้างทัศนคติที่ดีให้แก่ภาพยนตร์และบริษัทผู้ผลิต ดังนั้นลักษณะของการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน ทั้งการที่เสียงพากย์สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละครและการแปลบทพากย์และการพากย์ถูกต้องตามบทพากย์ต้นฉบับ ล้วนแล้วแต่เป็นไปเพื่อการรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับ ทั้งในเรื่องของเสียงพากย์ ความถูกต้องของเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์ ดังนั้นกระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันจึงถือเป็นกระบวนการที่ทำให้ภาพยนตร์ฉบับภาษาไทยมีความแตกต่างจากภาพยนตร์ต้นฉบับน้อยที่สุด ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าการพากย์ที่สามารถรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับเป็นมาตรฐานที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้นสังกัดกำหนดให้เป็นเป้าหมายของกระบวนการผลิตงานพากย์ ซึ่งการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันหลายเรื่องก็ได้รับการยอมรับจากบริษัทผู้ผลิต ดังจะเห็นได้จากการที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แต่ละรายมักจะมีผู้กำกับเสียงพากย์หรือห้องบันทึกเสียงพากย์ที่ร่วมงานกันเป็นประจำ เช่น Walt Disney Pictures และ Pixar Animation Studio มักจะบันทึกเสียงพากย์ที่ บริษัท เทค โค สตูดิโอ คอมเพล็กซ์ จำกัด โดยมี ฤกษ์ชัย ศฤงคารนนท์เป็นผู้กำกับเสียงพากย์ Sony Pictures และ DreamWorks Animation SKG มักจะบันทึกเสียงพากย์ที่ บริษัท ฮิต โซ ดิจิทัล จำกัด และ 20th Century Fox และ Warner Bros. มักจะบันทึกเสียงที่ บริษัท กันตนา แลบบอราทอรีส์ จำกัด เป็นต้น

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าลักษณะของการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้ให้ความสำคัญทั้งในเรื่องของเสียงพากย์และภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ เสียงพากย์ที่มีความใกล้เคียงและสามารถสื่ออารมณ์ของเสียงต้นฉบับ บทพากย์ที่ถอดความได้ถูกต้อง ประกอบกับการสร้างภาพลวงตาให้เห็นว่าตัวละครพูดภาษาของผู้ชมมีจุดมุ่งหมายเพื่อกงความหมายของสารและความสมบูรณ์ของตัวภาพยนตร์ต้นฉบับ เพื่อให้ผู้ชมได้รับสารและอารมณ์ความรู้สึกเดียวกันกับผู้ผลิตภาพยนตร์ ต้องการสื่อสาร (Barbara Clark and Susan J. Spohr, 2002)

4.3 การวิเคราะห์กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผลกระทบต่อการพากย์เสียงไทย ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

4.3.1 ลักษณะของกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

จากการศึกษากระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันพบว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้นสังกัดต่างประเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นผู้จัดกระบวนการพากย์และเป็นผู้กำหนดนโยบาย รูปแบบ ขั้นตอนและเทคนิควิธีการผลิตงานพากย์ให้แก่บุคลากรในประเทศท้องถิ่นปฏิบัติตาม ซึ่งสืบเนื่องมาจากการที่บริษัทผู้ผลิตเข้ามามีบริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาเพื่อการจัดจำหน่ายและดำเนินงานทางด้านการตลาด แม้ว่าในกระบวนการผลิตงานพากย์บริษัทผู้ผลิตจะเข้ามาดำเนินการและควบคุมการผลิตเองโดยที่บริษัทจัดจำหน่ายอาจมีบทบาทในฐานะผู้ประสานงานการผลิตเนื่องจากกระบวนการพากย์เป็นงานที่อยู่ในขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำของภาพยนตร์ (Post-production) แต่ก็อาจกล่าวได้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ใช้อำนาจผ่านกลไกของบริษัทข้ามชาติเพื่อเข้ามาควบคุมดูแลการผลิตงานพากย์

เมื่อบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นผู้จัดกระบวนการพากย์และเข้ามาควบคุมการผลิตงานพากย์ในประเทศไทย ทำให้กระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันเป็นเสมือนสถานีในสายพานการผลิตภาพยนตร์ขั้นตอนสุดท้าย ทั้งนี้กระบวนการพากย์ได้ถูกทำให้มีลักษณะของความเป็นอุตสาหกรรมเช่นเดียวกับระบบการผลิตในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ดังนี้

1. การจัดองค์กรแบบอุตสาหกรรม ในกระบวนการพากย์มีการแบ่งซอยงานออกเป็นส่วนย่อยๆ และมีบุคคลที่มีความรู้ความชำนาญเฉพาะด้านเป็นผู้รับผิดชอบงานส่วนใดส่วนหนึ่ง โดยเฉพาะ เช่น นักแปลมีหน้าที่แปลบทพากย์ นักพากย์มีหน้าที่พากย์เสียง ผู้กำกับเสียงพากย์มีหน้าที่คัดเลือกเสียงพากย์และให้คำแนะนำแก่นักพากย์ วิศวกรเสียงมีหน้าที่ปรับแต่งและผสมเสียง เป็นต้น บุคคลเหล่านี้ไม่มีผลประโยชน์โดยตรงในกระบวนการพากย์ กล่าวคือ แม้ว่ายอดจำหน่ายตัวชมภาพยนตร์จะมากหรือน้อยบุคคลเหล่านี้ก็ได้รับค่าจ้างตามอัตราที่ตกลงกันไว้ การทำงานของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์จึงกระทำไปตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเท่านั้น อย่างไรก็ตามบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์ในขั้นตอนต่างๆ ไม่มีการยึดติดในตัวบุคคลแต่จะยึดถือกระบวนการพากย์เป็นหลัก เช่น ผู้กำกับเสียงพากย์ที่กำกับเสียงพากย์ให้กับภาพยนตร์การ์ตูนของค่ายผู้ผลิตค่ายใดค่ายหนึ่งอาจไม่ใช่บุคคลเดียวกันทุกเรื่อง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้นสังกัดจะว่าจ้าง แต่ในกระบวนการพากย์จะต้องมีผู้กำกับเสียงพากย์ทุกเรื่อง เป็นต้น เช่นในกรณีของ DreamWorks Animation SKG ในช่วงปีพ.ศ. 2541-2547 ได้ให้บริษัท เทคโค สตูดิโอ คอมเพล็กซ์ จำกัด เป็นผู้ผลิตเสียงพากย์ไทย โดยมีกฤษณะ ศฤงคารนนท์ เป็นผู้กำกับเสียงพากย์ จากนั้นมีการเปลี่ยนห้องบันทึกเสียงพากย์เป็น บริษัท เทคนิคัลเลอว์ ครีเอทีฟ เซอร์วิส (ประเทศไทย) จำกัด บันทึกเสียงพากย์

ภาพยนตร์เรื่อง Madagascar โดยมี สรรเสริญ โภคสมบัติ เป็นผู้กำกับเสียง และตั้งแต่ปีพ.ศ. 2550 เป็นต้นมา ได้เปลี่ยนห้องบันทึกเสียงเป็นบริษัท ฮิตโซ ดิจิทัล จำกัดและมีผู้กำกับเสียงคือ นัยนา ทิพย์ศรี

นอกจากนี้การทำงานในกระบวนการพากย์ยังมีลักษณะการทำงานแบบตามระบบสายพานการผลิต คือ เมื่อนักแปลได้แปลบทพากย์เสร็จแล้ว ก็จะส่งต่อไปยังผู้กำกับเสียงพากย์หรือผู้ควบคุมดูแลการพากย์เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย และส่งต่อไปยังนักพากย์เพื่อพากย์เสียง เมื่อบันทึกเสียงพากย์แล้วก็ส่งต่อไปยังวิศวกรเสียงเพื่อทำการตัดต่อปรับปรุงเสียง หากขาดขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งไปกระบวนการพากย์ก็ไม้อาจเสร็จสมบูรณ์ได้

การจัดองค์กรแบบอุตสาหกรรมในกระบวนการพากย์ยังแสดงให้เห็นถึงลำดับชั้นบังคับบัญชา (Hierarchy of Authority) คือ ผู้มีอำนาจสูงสุดในกระบวนการพากย์ก็คือ บริษัทผู้ผลิตหรือเจ้าของภาพยนตร์ ส่งงานผ่านผู้ควบคุมดูแลการพากย์ ผู้กำกับเสียงพากย์รับคำสั่งจากผู้ควบคุมดูแลการพากย์ และถ่ายทอดคำสั่งนั้นๆ ไปยังนักพากย์อีกทีหนึ่งเพื่อให้ปฏิบัติตามที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ

2. การรวมศูนย์กลางและควบคุมการผลิต บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันเป็นผู้กำหนดกระบวนการพากย์ให้บุคลากรในท้องถิ่นเป็นผู้ปฏิบัติตาม การตัดสินใจใดๆ เกี่ยวกับกระบวนการพากย์จะต้องได้รับการพิจารณาอนุมัติจากบริษัทต้นสังกัดก่อนเสมอ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นศูนย์กลางการผลิตในกระบวนการพากย์ การรวมศูนย์กลางการผลิตปรากฏในทุกขั้นตอนของกระบวนการพากย์ ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือในขั้นตอนการคัดเลือกเสียงพากย์และเสียงร้องที่ผู้กำกับเสียงพากย์จะต้องส่งเสียงที่คัดเลือกแล้วไปให้บริษัทต้นสังกัดพิจารณาให้ความเห็นชอบและให้คำแนะนำ นอกจากนี้บริษัทต้นสังกัดยังมีการควบคุมการผลิตงานพากย์โดยตรง โดยการส่งเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องเข้ามาควบคุมดูแลการพากย์อย่างใกล้ชิดเพื่อให้บุคลากรในประเทศท้องถิ่นปฏิบัติตามแบบแผนกระบวนการพากย์และเพื่อให้ได้ผลงานพากย์ตามมาตรฐานที่กำหนดไว้

3. การให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีในการผลิต เทคโนโลยีเป็นพลังการผลิต (Productive Force) ที่สำคัญอย่างหนึ่งของการผลิตในระบบอุตสาหกรรมเนื่องจากสายพานของอุตสาหกรรมต้องการผลิตผลงานที่มีมาตรฐานเดียวกันเป็นจำนวนมาก ดังนั้นลงทุนด้านเทคโนโลยีมาใช้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง (กาญจนา แก้วเทพ, 2551) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์แม้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์จะไม่ได้เป็นผู้ลงทุนในการพัฒนาหรือซื้อเทคโนโลยีที่ใช้ในกระบวนการพากย์เอง แต่ก็ได้ใช้วิธีการคัดสรรห้องบันทึกเสียงที่มีความพร้อมในเรื่องของเครื่องมือและอุปกรณ์การบันทึกเสียงที่ทันสมัยและได้มาตรฐานเพื่อผลิตงานพากย์ (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

การใช้เทคโนโลยีสนับสนุนในกระบวนการพากย์มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิตและสร้างคุณภาพที่เป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วโลก ขณะเดียวกันก็ส่งผลกระทบต่อรูปแบบและ

วิธีการพากย์ที่มีอยู่ดั้งเดิม กล่าวคือเมื่อมีการใช้ระบบการบันทึกเสียงแบบดิจิทัลทำให้นักพากย์ไม่จำเป็นต้องนั่งพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่ม แต่สามารถพากย์ทีละคนที่ละเสียงแล้วนำมาผสมรวมกันภายหลัง นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อที่มาและความสามารถของนักพากย์ด้วย นักพากย์ไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถเฉพาะตัวเหมือนแต่ก่อน เนื่องจากเทคโนโลยีสามารถช่วยปรับแต่งเสียงได้ตามต้องการ

4. การยึดผลกำไรเป็นตัวตั้ง การพากย์เป็นเครื่องมือหนึ่งของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ในการขยายตลาดและกระจายสินค้าภาพยนตร์ไปทั่วโลกเพื่อขนาดของกำไรที่มากขึ้น ดังนั้นกระบวนการพากย์จึงถูกออกแบบให้มีรูปแบบและวิธีการผลิตที่สามารถตอบสนองเป้าหมายทางธุรกิจมากกว่าการสร้างผลงานพากย์ในเชิงศิลปะ เช่น การแบ่งงานออกเป็นส่วนย่อยๆ และการแบ่งงานกันทำตามความชำนาญทำให้กระบวนการพากย์ใช้ระยะเวลาในการผลิตน้อยลงอันเป็นการลดต้นทุนการผลิต การใช้เทคโนโลยีเกี่ยวกับการปรับแต่งเสียงทำให้นักพากย์ไม่จำเป็นต้องมีความสามารถในการคัดเสียงได้หลากหลายหรือใช้ทักษะความสามารถส่วนตัวมากนัก หรือแม้แต่การนำดารานักแสดงหรือบุคคลผู้มีชื่อเสียงแต่ไม่มีประสบการณ์ในการพากย์มาร่วมเป็นส่วนหนึ่งของทีมพากย์ซึ่งอาจทำได้ไม่ดีเท่ากับนักพากย์อาชีพ แต่ก็เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมและสร้างกระแสให้แก่ภาพยนตร์เป็นต้น

5. การทำให้เหมือนกันหรือการทำให้เป็นมาตรฐาน (Standardization) บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้กำหนดกระบวนการพากย์หรือกำหนดสูตรมาตรฐาน (Standardization) ในการผลิตงานพากย์ให้แก่บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพากย์ทั่วโลกได้ปฏิบัติตาม กระบวนการพากย์ที่จำเป็นต้องรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์และภาษาต้นฉบับขณะเดียวกันก็ต้องยกระดับมาตรฐานการพากย์ในแต่ละประเทศให้มีมาตรฐานระดับนานาชาติ หรืออีกนัยหนึ่งก็คือการสร้างมาตรฐานการพากย์ให้เป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วโลก (Debra K. Chin, "International Theatrical Dubbing: It's More Than Meets the Eye", 1998) เมื่อมีการกำหนดสูตรมาตรฐานและรายละเอียดทางเทคนิคในการผลิตงานพากย์เช่นนี้แล้วผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการพากย์ย่อมไม่สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ เพราะสูตรมาตรฐานเหล่านี้เป็นตัวกำหนดกรอบความคิด ผลงานพากย์ที่ออกมาจึงมีความเป็นมาตรฐานและคล้ายคลึงกันไม่ว่าจะถูกผลิตขึ้นโดยผู้ใดหรือที่ใดในโลกก็ตามและท้ายที่สุดย่อมส่งผลถึงการบริโภคที่ผู้คนทั่วโลกได้บริโภคสิ่งที่เป็นมาตรฐานเดียวกันด้วย (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2542)

การพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีการจัดกระบวนการพากย์เป็นแบบอุตสาหกรรมคือ มีการแบ่งชอยงานออกเป็นส่วนย่อยๆ รับผิดชอบโดยผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะด้าน เช่น นักแปล ผู้กำกับเสียงพากย์ วิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคด้านเสียง มีการรวมศูนย์กลางการผลิตและการควบคุมการผลิตโดยบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ การให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีในการผลิตซึ่งทำให้

รูปแบบและวิธีการพากย์เปลี่ยนไปจากเดิม การยึดผลกำไรเป็นตัวตั้งเพื่อตอบสนองเป้าหมายทางธุรกิจ ลักษณะความเป็นอุตสาหกรรมดังกล่าวทำให้กระบวนการพากย์มีความเป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วโลก แม้ว่าลักษณะกระบวนการเช่นนี้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิตให้แก่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้ส่งผลกระทบต่อระบบการพากย์ของไทยที่มีอยู่เดิมให้เปลี่ยนแปลงไป

4.3.2 ผลกระทบของกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่อการพากย์เสียงไทยใน ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

การพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทยเริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่ในยุคภาพยนตร์เงียบ (พ.ศ. 2440-2470) โดยในช่วงแรกการพากย์เป็นลักษณะของการเล่าเรื่องหรือบรรยายภาพที่ปรากฏบนจอ ภาพยนตร์และมีการบรรเลงดนตรีประกอบและการทำเสียงประกอบด้วยอุปกรณ์ง่ายๆ เช่น การใช้ กะลามะพร้าวโขกกันเพื่อให้มีเสียงคล้ายม้าวิ่ง การขยี้กระดาษตะกั่วเพื่อให้เกิดเสียงไฟ ฯลฯ ต่อมา เมื่อภาพยนตร์เสียงได้เริ่มเข้ามาแพร่หลายในประเทศไทย ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่เข้าใจเรื่องราวใน ภาพยนตร์เนื่องจากภาพยนตร์เสียงมีบทเจรงามากและเป็นภาษาต่างประเทศ ในปีพ.ศ. 2474 ลิน สีบุญเรือง หรือทิดเขียว ผู้ได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งวงการพากย์ไทย ได้คิดวิธีการบรรยายเรื่องใน ภาพยนตร์ขึ้นมาใหม่โดยประยุกต์เข้ากับวิธีการพากย์จีน กล่าวคือให้เสียงแทนตัวละครแต่ละตัวใน ภาพยนตร์ ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นของการพากย์ภาพยนตร์ในประเทศไทย (มิ่งขวัญ เกียประเสริฐ, 2542)

จากนั้น การพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศได้พัฒนาขึ้นเป็นลำดับโดยมีปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลงคือ การนำเทคโนโลยีการบันทึกเสียงเข้ามาใช้แทนที่การพากย์สด ซึ่งเกิดขึ้นในราวปี พ.ศ. 2512 แต่การพากย์บันทึกเสียงยังคงมีกระบวนการพากย์และวิธีการพากย์ที่คล้ายคลึงกับการพากย์ สด กล่าวคือ เจ้าของโรงภาพยนตร์หรือผู้นำภาพยนตร์เข้ามาฉายเป็นผู้จัดหาทีมนักพากย์และให้อิสระ แก่นักพากย์ในการดำเนินการผลิตงานพากย์ จนกระทั่งในปีพ.ศ. 2535 การพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศ ในประเทศไทยได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นอีกครั้งหนึ่ง เมื่อ Walt Disney Pictures บริษัทผู้ผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนรายใหญ่ นำเทคโนโลยีการบันทึกเสียงระบบดิจิทัลเข้ามาใช้ในการบันทึกเสียงพากย์ และมีการควบคุมการผลิตอย่างใกล้ชิด ทำให้กระบวนการพากย์และวิธีการพากย์แบบเดิมถูก ปรับเปลี่ยนให้เป็นแบบเดียวกันกับการพากย์เสียงภาพยนตร์การ์ตูนต้นฉบับ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า กระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีลักษณะการผลิตแบบอุตสาหกรรมดังที่ได้ กล่าวแล้วในหัวข้อ 4.3.1 ทั้งนี้ กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อ การพากย์ไทยทั้งในมิติการผลิตงานพากย์ มิติผลงานพากย์และมิติการบริโภคภาพยนตร์เสียงพากย์ไทย ดังนี้

1) ผลกระทบต่อมิติการผลิตงานพากย์

1. ระบบการบริหารจัดการการพากย์ ในระบบการพากย์ของไทย หน้าที่ในการบริหารจัดการการพากย์สามารถแบ่งตามรูปแบบและวิธีการพากย์ คือ ในรูปแบบการพากย์สดไม่ว่าจะเป็นการพากย์เดี่ยว การพากย์คู่ หรือทีมพากย์ เจ้าของโรงภาพยนตร์เป็นผู้จัดหานักพากย์ เมื่อเปลี่ยนมาใช้รูปแบบการพากย์บันทึกเสียง หน้าที่ดังกล่าวเป็นของผู้จัดจำหน่ายหรือเจ้าของภาพยนตร์ ซึ่งสามารถแสดงได้ในตารางต่อไปนี้

ตาราง 4.10 รูปแบบ วิธีการและการบริหารจัดการการพากย์

รูปแบบ	วิธีการ	การบริหารจัดการการพากย์
การพากย์สด	พากย์เดี่ยว	- เจ้าของโรงภาพยนตร์เป็นผู้จัดหานักพากย์ - นักพากย์เป็นผู้บริหารจัดการการพากย์เองทั้งหมด
	พากย์คู่	- เจ้าของโรงภาพยนตร์เป็นผู้จัดหานักพากย์ - นักพากย์ทั้งสองคนแบ่งหน้าที่กันในการพากย์ โดยนักพากย์ชายพากย์เสียงตัวละครชายทั้งหมด นักพากย์หญิงพากย์เสียงตัวละครหญิงทั้งหมด รวมทั้งเสียงตัวละครเด็กด้วย
	ทีมพากย์	- เจ้าของโรงภาพยนตร์เป็นผู้จัดหาทีมนักพากย์ - หัวหน้าทีมพากย์เป็นผู้กำหนดนักพากย์ให้เหมาะสมกับตัวละคร หรือนักพากย์อาจจัดสรรกันเอง
การพากย์บันทึกเสียง	ทีมพากย์	- ผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ เจ้าของภาพยนตร์ หรือผู้บริหารสถานีโทรทัศน์ (ในกรณีของการพากย์ทางสื่อโทรทัศน์) จัดจ้างทีมพากย์ ซึ่งอาจเป็นทีมพากย์แบบมีสังกัด หรือเป็นทีมพากย์อิสระ - ในกรณีที่ทีมพากย์แบบมีสังกัด หัวหน้าทีมพากย์เป็นผู้กำหนดตัวนักพากย์ให้เหมาะสมกับตัวละคร - ในกรณีที่ทีมพากย์อิสระ นักพากย์ที่มีประสบการณ์สูงเป็นผู้กำหนดตัวนักพากย์ให้เหมาะสมกับตัวละคร

จากตาราง 4.10 จะเห็นได้ว่าในรูปแบบการพากย์สดทั้งวิธีการพากย์เดี่ยว พากย์คู่และทีมพากย์ เจ้าของโรงภาพยนตร์เป็นผู้จัดหานักพากย์หรือทีมพากย์แต่การบริหารจัดการการพากย์เป็นหน้าที่ของนักพากย์หรือหัวหน้าทีมพากย์ กล่าวคือวิธีการพากย์เดียวนักพากย์จะพากย์เสียงตัวละครเองทุกตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นเสียงตัวละครผู้ชาย ผู้หญิงหรือเด็ก การพากย์คู่ซึ่งมักเป็นคู่ชายหญิงก็แบ่งการพากย์เสียงตามเพศของตัวละคร นักพากย์ชายพากย์เสียงตัวละครชายทั้งหมด นักพากย์หญิงพากย์เสียงตัวละครหญิงทั้งหมดและเด็ก ส่วนการพากย์เป็นทีมก็มีการจัดสรรตัวพากย์

ตามความเหมาะสมและนักพากย์แต่ละคนในทีมก็มักจะผูกขาดการพากย์เสียงตัวละครแต่ละประเภท เช่น เสียงพระเอก เสียงนางเอก เสียงตัวร้าย เสียงตัวอิจฉา เป็นต้น เมื่อรูปแบบการพากย์เปลี่ยนจากการพากย์สดเป็นการพากย์แบบบันทึกเสียง และการนำเข้าภาพยนตร์ได้ผ่านผู้จัดจำหน่ายอิสระหรือสถานีโทรทัศน์ ผู้จัดจำหน่ายและผู้บริหารสถานีโทรทัศน์ได้เข้ามามีบทบาทในการจัดการการพากย์ในฐานะผู้จัดหาทีมพากย์ แต่การบริหารจัดการภายในทีมพากย์ก็ยังเป็นหน้าที่ของหัวหน้าทีมพากย์หรือนักพากย์ที่มีประสบการณ์สูง การจัดสรรเสียงพากย์สำหรับตัวละครแต่ละตัวก็ยังคงมีลักษณะเช่นเดียวกันกับวิธีการพากย์แบบทีมในรูปแบบการพากย์สด

เมื่อบริษัทผู้ผลิตหรือเจ้าของภาพยนตร์อเมริกันได้เข้ามาตั้งบริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาเพื่อจัดจำหน่ายภาพยนตร์ของตนเอง การจัดกระบวนการพากย์จึงได้ตกอยู่ภายใต้การควบคุมของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ ส่งผลให้การบริหารจัดการการพากย์เกิดการเปลี่ยนแปลง ในงานวิจัยนี้จะกล่าวถึงการบริหารจัดการการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน ดังนี้

1.1 บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นผู้จัดกระบวนการพากย์ ในปัจจุบันบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันได้เข้ามาตั้งบริษัทลูกหรือสำนักงานสาขาเพื่อจัดจำหน่ายภาพยนตร์ของตนเอง ทำให้สามารถดำเนินงานทางการตลาดและจัดการเกี่ยวกับกระบวนการพากย์ได้โดยตรง จากเดิมที่เคยขายลิขสิทธิ์การฉายภาพยนตร์ให้แก่บริษัทผู้จัดจำหน่ายอิสระภายในประเทศและให้บริษัทผู้จัดจำหน่ายเหล่านั้นเป็นผู้จัดการเกี่ยวกับการพากย์เอง โดยส่วนใหญ่บริษัทผู้จัดจำหน่ายจะเป็นผู้ว่าจ้างทีมพากย์เพื่อผลิตงานพากย์โดยเฉพาะ อาจเป็นทีมพากย์ที่สังกัดบริษัทจัดจำหน่ายหรือทีมพากย์อิสระ เช่น สหมงคลฟิล์ม ผู้ผลิต ผู้นำเข้าและจัดจำหน่ายภาพยนตร์อิสระ ให้ทีมพากย์อินทรีเป็นผู้พากย์เสียงภาพยนตร์ต่างประเทศ บริษัท โรส มีเดีย แอนด์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ผู้นำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนรายใหญ่ มีการจัดตั้งทีมพากย์ในสังกัดของตนเอง เป็นต้น

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันมีนโยบายให้ทุกประเทศที่นำภาพยนตร์ไปฉายจะต้องมีการผลิตเสียงพากย์เป็นภาษาท้องถิ่น โดยอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของบริษัทผู้ผลิตเพื่อให้ผลงานพากย์มีคุณภาพและมาตรฐานเดียวกัน บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์มีหน่วยงานที่ดำเนินงานเกี่ยวกับกระบวนการพากย์ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคหลังการผลิต เมื่อมีการผลิตงานพากย์เสียงภาษาท้องถิ่น ตัวแทนจากหน่วยงานนี้จะเดินทางไปควบคุมการผลิตเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายและแนวทางของบริษัทแม่ ดังนั้นผู้ที่ผลิตเสียงพากย์ไทยให้กับภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันจะต้องปฏิบัติตามแบบแผนที่บริษัทผู้ผลิตได้กำหนดไว้ในทุกขั้นตอนของกระบวนการพากย์

ข้อดี

- บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์สามารถควบคุมการผลิตงานพากย์ให้มีคุณภาพมาตรฐานเดียวกันกับภาพยนตร์ต้นฉบับและเป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วโลก ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อภาพลักษณ์ของ

ภาพยนตร์ กล่าวคือ การควบคุมการผลิตงานพากย์โดยบริษัทผู้ผลิตสามารถรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ทั้งในแง่ของเนื้อหา เสียงพากย์และอารมณ์ของภาพยนตร์ไว้ได้ครบถ้วน หากไม่มีการควบคุมหรือไม่มีการกำหนดแนวทางการผลิตให้แก่ผู้ทำหน้าที่ผลิตงานพากย์ อาจทำให้ภาพยนตร์ไม่สามารถสื่อสารเนื้อหาสาระที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ ยกตัวอย่างเช่น การพากย์ภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Battle Royale เกมรกรกโรงเรียนพันธุ์โหด ผู้นำเข้าภาพยนตร์อิสระในประเทศไทยได้วางแนวทางการพากย์ให้แก่ทีมพากย์พันธมิตรว่าให้พากย์ให้ตลกเพื่อลดระดับความรุนแรงของภาพยนตร์ แต่กลับเป็นการทำลายเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญ (Thriller) (ปริญญ์ วัชรานนท์, อ้างใน “ประวัติและเรื่องราวความเป็นมาของทีมพันธมิตร” ใน http://forum.uamulet.com/view_topic.aspx?bid=1&qid=15399, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 12 กรกฎาคม 2553)

- การจัดกระบวนการพากย์ที่ดีของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ทำให้ผลงานพากย์มีคุณภาพที่ดีด้วย สะท้อนให้เห็นว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ให้ความสำคัญต่อผู้ชมและวัฒนธรรมทางด้านภาษาของผู้ชม อันจะส่งผลต่อตัวภาพยนตร์และบริษัทผู้ผลิตทั้งในระยะสั้นและระยะยาว กล่าวคือ ในระยะสั้นภาพยนตร์อาจได้รับความนิยมและได้รับความสนใจและในระยะยาวผู้ชมมีทัศนคติที่ดีต่อบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น กระบวนการผลิตเสียงพากย์ไทยของ Walt Disney Pictures มีการกำหนดให้ต้องแปลเนื้อเพลงและข้อร้องเป็นภาษาไทย โดยมีการควบคุมการผลิตอย่างใกล้ชิดทั้งการคัดเลือกเสียงร้องที่มีคุณภาพของน้ำเสียงใกล้เคียงกับเสียงร้องต้นฉบับและสามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครและบทเพลงได้เป็นอย่างดีและการแปลเนื้อร้องที่มีความสละสลวย ทำให้เพลงประกอบภาพยนตร์ ตัวภาพยนตร์และตัวละครยังได้รับการกล่าวถึงจนทุกวันนี้ ดังจะเห็นได้จากการที่บริษัทผู้ผลิตได้จัดจำหน่ายดีวีดีภาพยนตร์เหล่านี้ในหลายรุ่นและกลายเป็นของสะสมสำหรับผู้รักภาพยนตร์การ์ตูน เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Beauty and the Beast รุ่น Special Edition, The Lion King รุ่น 2-Disc Special Edition, Aladdin รุ่น Collector's DVD Gift Set เป็นต้น

ข้อเสีย

- การจัดกระบวนการพากย์ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์มีการกำหนดสูตรมาตรฐานในการผลิต คือการกำหนดกระบวนการ รูปแบบ วิธีการและขั้นตอนในการผลิตงานพากย์เป็นแบบแผนเดียวกันกับการผลิตเสียงพากย์ต้นฉบับและการผลิตเสียงพากย์ในภาษาต่างประเทศอื่นๆ เช่น การกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์ที่จะต้องมียุทธศาสตร์คล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับ การกำหนดวิธีการพากย์ให้นักพากย์ยืนพากย์เสียงทีละคน เป็นต้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าสูตรมาตรฐานนี้ทำให้กระบวนการหรือเทคนิคในการผลิตมีความสำคัญมากกว่าตัวบุคคลที่ขับเคลื่อนกระบวนการ ในขณะที่กระบวนการพากย์ของไทยแบบดั้งเดิมนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการพากย์โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักพากย์ มีบทบาท

สำคัญต่อทั้งภาพยนตร์ เจ้าของโรงภาพยนตร์และผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น หม่อมหลวงรุจิรา อิศรางกูร นักพากย์ที่มีชื่อเสียงในช่วงยุคการพากย์สดและเจ้าของฉายา “มนุษย์หกเสียง” เจ้าของโรงภาพยนตร์ต่างๆ มักจองตัวให้ไปพากย์ในโรงภาพยนตร์ของตน เมื่อทางโรงภาพยนตร์โฆษณาว่าหม่อมหลวงรุจิราจะมาพากย์ภาพยนตร์เรื่องใด วันไหน ผู้ชมมักจะแน่นขนัดเพราะอยากมาชมภาพยนตร์ที่สนุก และดูลีลาการพากย์ที่ยอดเยี่ยมของท่าน (สมาคมนักพากย์ภาพยนตร์แห่งประเทศไทย, 2544: 66-76)

การให้ความสำคัญกับกระบวนการพากย์มากกว่าตัวบุคคลเห็นได้จากการที่ไม่ว่าภาพยนตร์เรื่องใดก็มีกระบวนการแบบเดียวกัน ผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการพากย์เป็นใครก็ได้ที่รับมอบหมายให้ทำหน้าที่ในกระบวนการพากย์ ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นคนเดิมเสมอไป ยกตัวอย่างเช่น การพากย์ภาพยนตร์ของ DreamWorks Animation SKG เรื่อง Shrek (ภาค 1) บริษัท เกคโค สตูดิโอ คอมเพล็กซ์ จำกัด เป็นผู้บันทึกเสียงพากย์ โดยมีกฤษณะ ศฤงคารนนท์ เป็นผู้กำกับเสียงพากย์ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครหลัก 3 ตัว คือ เซิร์ค พากย์เสียงไทยโดย นพดล ทรงแสง (จิม ชวนชื่น), ฟีโอโน่า พากย์เสียงไทยโดย ศศิธร วัฒนกุล และต้องกี้ พากย์เสียงไทยโดย สุรศักดิ์ วงษ์ไทย แม้ว่าจะมีการคัดเลือกเสียงพากย์ในภาคแรกแล้ว แต่เมื่อมีการฉาย Shrek 2 (ภาค 2) ก็มีกระบวนการคัดเลือกเสียงพากย์ใหม่อีกครั้งโดยบริษัทผู้ผลิตต้นสังกัด ได้อนุมัติให้ใช้เสียงพากย์ของนักพากย์ทั้ง 3 คนนี้ ต่อมาเมื่อภาพยนตร์เรื่อง Shrek the Third (ภาค 3) ออกฉาย ได้มีการเปลี่ยนห้องบันทึกเสียงเป็น บริษัท ฮิต โซ ดิจิทัล จำกัด โดยมีนัยนา ทิพย์ศรี เป็นผู้กำกับเสียงพากย์ และมีกระบวนการคัดเลือกเสียงพากย์ใหม่อีกครั้ง ซึ่งในครั้งนี้มีเปลี่ยนแปลงนักพากย์ 2 คน คือ ศิริศักดิ์ นันทเสน (ตึก ชีโร่) พากย์เสียงเซิร์ค, แคทริยา อิงลิช พากย์เสียง ฟีโอโน่า ส่วน สุรศักดิ์ วงษ์ไทย ยังคงพากย์เสียง ต้องกี้ เช่นเดิม ดังนั้นจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง แม้จะเป็นภาพยนตร์ภาคต่อและมีตัวละครหลักตัวเดียวกัน แต่มีกระบวนการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ใหม่ทุกครั้ง และมีการเปลี่ยนแปลงผู้กำกับเสียงพากย์

การที่กระบวนการพากย์มีความสำคัญมากกว่าตัวบุคคลที่ขับเคลื่อนกระบวนการทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพากย์ไม่มีอิสระในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ หรืออาจไม่สามารถแสดงความสามารถของตนเองออกมาได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากกระบวนการพากย์ที่มีแบบแผนได้จำกัดโอกาสและกรอบในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ดังจะเห็นได้จากทัศนคติของนักพากย์อาชีพรุ่นเก่าบางส่วนที่ไม่ชื่นชอบกระบวนการคัดเลือกเสียงและวิธีการพากย์ของกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เนื่องจากเห็นว่าเป็นการดูถูกความสามารถของนักพากย์ และเห็นว่าวิธีการพากย์ที่ละคนทีละเสียงทำให้นักพากย์ไม่สามารถสร้างอารมณ์หรือโต้ตอบระหว่างกันได้ในขณะที่พากย์ซึ่งอาจส่งผลต่ออรรถรสในการพากย์ (มิ่งขวัญ เกียประเสริฐ, 2542)

1.2 ทีมพากย์เฉพาะกิจ การกำเนิดของสถานีโทรทัศน์ในช่วงปีพ.ศ. 2498-2513 มีการนำภาพยนตร์ต่างประเทศเข้ามาฉายเป็นจำนวนมาก เนื่องจากรายการประเภทนี้เป็นรายการที่มีต้นทุนต่ำ

เมื่อเทียบกับการผลิตเอง สามารถดึงดูดผู้ชมได้มาก และทางสถานีโทรทัศน์ยังสามารถขายช่วงเวลาให้กับผู้สนับสนุนรายการเพื่อโฆษณาสินค้าได้ (ทนต์รีย์ พิลิกกวัตต์, 2545) และด้วยเหตุที่ตัวละครในภาพยนตร์มีจำนวนมากขึ้นและภาพยนตร์มีความยาวมากขึ้น ทำให้นักพากย์มีการรวมตัวกันในรูปแบบของทีมพากย์มากขึ้น โดยในปัจจุบัน สามารถแบ่งทีมพากย์ได้เป็น 3 ลักษณะ ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง 4.11 ลักษณะของทีมพากย์

ทีมพากย์	การรวมตัว	นักพากย์	การจัดการภายใน	ความสัมพันธ์
ทีมพากย์อิสระ	รวมตัวกันอย่างแน่นแฟ้น	นักพากย์ประจำทีมและนักพากย์อิสระ	หัวหน้าทีมพากย์	มีความสัมพันธ์ใกล้ชิด
ทีมพากย์ประจำ	รวมตัวกันชั่วคราว	นักพากย์ประจำทีมและนักพากย์อิสระ	นักพากย์ที่มีประสบการณ์สูง	มีความสัมพันธ์ใกล้ชิด
ทีมพากย์เฉพาะกิจ	รวมตัวกันชั่วคราวอย่างหลวมๆ	นักพากย์อิสระและนักพากย์สมัครเล่น	ผู้กำกับเสียงพากย์	ไม่มีความสัมพันธ์กันในฐานะทีมพากย์

จากตาราง 4.11 จะเห็นได้ว่าทีมพากย์อิสระและทีมพากย์ประจำมีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือประกอบด้วยทั้งนักพากย์ประจำทีมและนักพากย์อิสระ นักพากย์ในทีมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดเนื่องจากร่วมทำงานด้วยกันเป็นประจำ แต่มีความแตกต่างกันเล็กน้อย กล่าวคือ ทีมพากย์อิสระมีการรวมตัวกันอย่างแน่นแฟ้น คือมีโอกาสในการทำงานร่วมกันบ่อยกว่าทีมพากย์ประจำ ในบางกรณีอาจมีการเชิญนักพากย์อิสระที่ไม่ได้สังกัดทีมพากย์ใดๆ มาทำงานร่วมกัน ส่วนใหญ่จะรับงานพากย์ภาพยนตร์เป็นทีมโดยมีหัวหน้าทีมพากย์เป็นผู้บริหารจัดการภายในทีมพากย์ เช่น การรับงานพากย์ การกำหนดตัวนักพากย์ การกำหนดทิศทางการพากย์ การประสานงานกับผู้ว่าจ้าง เป็นต้น มักรับงานพากย์ภาพยนตร์ให้กับผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์อิสระ เช่น ทีมพากย์พันธมิตร ทีมพากย์อินทรีย์ ทีมพากย์อัศวิน เป็นต้น ส่วนทีมพากย์ประจำมีการรวมตัวกันชั่วคราวเฉพาะช่วงที่มีการพากย์ นักพากย์ที่มีประสบการณ์สูงเป็นผู้บริหารจัดการภายในทีมพากย์ซึ่งเน้นที่การแบ่งตัวนักพากย์ เนื่องจากนักพากย์ที่มีประสบการณ์สูงมักทราบว่านักพากย์แต่ละคนเหมาะสมและถนัดในการพากย์เสียงตัวละครประเภทใด ส่วนใหญ่เป็นการพากย์ภาพยนตร์ทางสถานีโทรทัศน์ เช่น ทีมพากย์ช่อง 3 ทีมพากย์ช่อง 7 เป็นต้น ทั้งนี้ ทีมพากย์อิสระและทีมพากย์ประจำเป็นลักษณะของทีมพากย์ที่มีอยู่ก่อนที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์จะเข้ามามีบทบาทในฐานะผู้จัดกระบวนการพากย์

ในขณะที่ทีมพากย์เฉพาะกิจเริ่มเกิดขึ้นเมื่อบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันเข้ามาจัดกระบวนการพากย์ ซึ่งทำให้วิธีการพากย์เปลี่ยนจากการพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่มมาเป็นการพากย์แบบ

แยกเส้นเสียงหรือการพากย์ทีละคนที่ละเสียง ทีมพากย์เฉพาะกิจประกอบด้วยนักพากย์อิสระและนักพากย์สมัครเล่นที่ได้รับการคัดเลือก นักพากย์ในทีมพากย์เฉพาะกิจนี้มีการรวมตัวกันอย่างหลวมๆ อาจมีการรวมตัวกันเฉพาะช่วงเวลาที่มีการบันทึกเสียงพากย์ หรืออาจไม่เคยพบหน้ากันเลยก็ได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีผู้กำกับเสียงพากย์คอยให้คำแนะนำแก่นักพากย์เพื่อให้สามารถพากย์ไปในทิศทางเดียวกัน ผู้กำกับเสียงพากย์จึงเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการบริหารจัดการภายในทีมพากย์เฉพาะกิจนี้

ทีมพากย์เฉพาะกิจเป็นลักษณะของทีมพากย์ที่มักนิยมใช้ในกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ซึ่งรวมถึงกระบวนการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันด้วย เนื่องจากเป็นรูปแบบที่สอดคล้องกับการคัดเลือกเสียงพากย์และวิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียง ซึ่งมีข้อดีข้อเสีย ดังนี้

ข้อดี

- ทีมพากย์เฉพาะกิจประกอบด้วยนักพากย์หลายคนจากหลายกลุ่ม ทั้งนักพากย์อาชีพ นักพากย์สมัครเล่น และในบางกรณีอาจมีคารานักพากย์ร่วมทีมด้วย ทำให้เสียงพากย์มีความหลากหลายและมีเสียงพากย์ใหม่ๆ เกิดขึ้น นักพากย์ตัวละครหลักในทีมพากย์เฉพาะกิจจะพากย์เสียงตัวละครนั้นเพียงเสียงเดียว ในขณะที่ทีมพากย์อิสระและทีมพากย์ประจำนั้นมีข้อจำกัดเกี่ยวกับจำนวนนักพากย์และนักพากย์แต่ละคนอาจต้องพากย์เสียงตัวละครหลายตัวซึ่งทำให้เกิดความซ้ำซากของเสียง

- เนื่องจากใช้วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียง นักพากย์ในทีมพากย์เฉพาะกิจจึงไม่จำเป็นต้องมาพากย์พร้อมกันหมดทุกคน ทำให้การบันทึกเสียงพากย์มีความคล่องตัว ผู้กำกับเสียงพากย์สามารถให้คำแนะนำเกี่ยวกับการพากย์ให้แก่นักพากย์ได้อย่างเต็มที่โดยเฉพาะนักพากย์ที่ไม่มีประสบการณ์ในการพากย์เพื่อให้ได้เสียงพากย์ที่ดีที่สุด ในขณะที่ทีมพากย์อิสระและทีมพากย์ประจำมักใช้วิธีการพากย์พร้อมกันซึ่งอาจมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาที่นักพากย์แต่ละคนอาจมีเวลาการทำงานไม่ตรงกันหรือมีเวลาน้อยอันอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพของผลงานพากย์

ข้อเสีย

- ทีมพากย์เฉพาะกิจอาจประกอบด้วยนักพากย์ที่มีประสบการณ์ในการพากย์น้อยหรืออาจเป็นนักพากย์หน้าใหม่ที่ไม่เคยพากย์มาก่อน อาจทำให้การแสดงอารมณ์ผ่านทางเสียงพากย์ การควบคุมเสียง ยังทำได้ไม่ดีเท่านักพากย์อาชีพ ในขณะที่ทีมพากย์อิสระและทีมพากย์ประจำมีนักพากย์ที่มีประสบการณ์และความชำนาญในการพากย์สามารถทำได้ดีกว่า

- ทีมพากย์เฉพาะกิจใช้วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียง พากย์ทีละคนที่ละเสียง ไม่มีการตอบโต้อารมณ์กันระหว่างพากย์เหมือนทีมพากย์อิสระและทีมพากย์ประจำ นักพากย์อาชีพบางคนในทีมพากย์เฉพาะกิจอาจไม่มีความคุ้นเคย จึงทำให้บางครั้งไม่สามารถแสดงอารมณ์ได้ดีเท่าที่ควร

- ผู้กำกับเสียงพากย์จะต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถและความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษในการบริหารจัดการทีมพากย์เฉพาะกิจ เนื่องจากจะต้องทำให้นักพากย์แต่ละคนพากย์เสียงตัวละครอย่างต่อเนื่องไปในทิศทางเดียวกันตามอารมณ์ของภาพยนตร์ ในขณะที่ทีมพากย์อิสระและทีมพากย์ประจำใช้วิธีการพากย์พร้อมกัน หัวหน้าที่มพากย์หรือนักพากย์ในทีมที่มีประสบการณ์สามารถให้คำแนะนำและช่วยชี้แนะนักพากย์คนอื่นๆ ได้

- ทีมพากย์เฉพาะกิจเป็นการรวมตัวของนักพากย์อย่างหลวมๆ เพียงชั่วครั้งชั่วคราว เมื่อบันทึกเสียงพากย์เสร็จแล้วก็อาจจะไม่มีโอกาสได้ร่วมงานกันอีก ดังนั้นนักพากย์ในทีมพากย์เฉพาะกิจนี้จึงไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันในฐานะทีมพากย์และทีมพากย์เองก็ไม่สามารถพัฒนาให้เป็นทีมพากย์ที่มีเอกลักษณ์ได้ ซึ่งแตกต่างจากทีมพากย์อิสระและทีมพากย์ประจำที่นักพากย์ในทีมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดเพราะทำงานร่วมกันมานาน หัวหน้าที่มพากย์หรือนักพากย์ที่มีประสบการณ์สูงทราบว่านักพากย์แต่ละคนมีความถนัดและเหมาะสมที่จะพากย์เสียงตัวละครใด ทีมพากย์บางทีมหรือนักพากย์บางคนในทีมสามารถสร้างเอกลักษณ์และสร้างการจดจำให้แก่ผู้ชมได้ เช่น ทีมพากย์พันธมิตรพากย์ภาพยนตร์จีนและภาพยนตร์เกาหลีได้สนุกสนานเพราะมีการสอดแทรกมุขตลก หรือทีมพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน ต้องเป็นน้ำตอย เชมเบ้ (นิรันดร์ บุญบริดพันธุ์) (พากย์เสียงใจเอ้นท์), ศันสนีย์ สมานวรวงศ์ (พากย์เสียงโนบิตะ) และ ฉันทนา ธาราจันทร์ (พากย์เสียง โดราเอมอน) เท่านั้น เป็นต้น

1.3 การกำหนดเสียงพากย์ตามเสียงพากย์ต้นฉบับ การกำหนดเสียงพากย์ในกระบวนการพากย์ของไทยแบบดั้งเดิมใช้เกณฑ์ลักษณะบุคลิกของตัวละครเป็นสำคัญโดยยึดเอาแม่แบบตายตัว (Stereotype) ของบุคคลที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542) เช่น

- คนตัวใหญ่ อ้วน มักมีเสียงใหญ่ หนา หรือทึบ ไม่เล็กแหลม
- คนตัวเล็ก ผอมบาง มักมีเสียงเล็ก แหลม เวลาพูดมักไม่มีความมั่นใจในตัวเอง
- คนผิวสีเข้ม เช่น พวกอเมริกันนิโกร มักมีพื้นเสียงหนา ใหญ่ ห้าว ดุดัน
- พระเอก มักมีเสียงทุ้ม นุ่ม
- นางเอก มักมีเสียงหวาน ไพเราะ
- ตัวร้าย ตัวอิจฉา ส่วนใหญ่จะมีเสียงแหลม สูง ดิดสำเนียงยืเยว กวนประสาท บ่งบอก

ว่าเป็นตัวละครที่เล่นบทร้าย

- เด็ก นักพากย์หญิงมักจะดัดเสียงเป็นตัวละครทั้งเด็กชายและเด็กหญิง เพราะสามารถทำเสียงได้เล็กแหลมและนุ่มนวลกว่านักพากย์ชาย

ส่วนการกำหนดตัวนักพากย์โดยทั่วไปแล้วมักจะมีการผูกขาดเสียงพระเอกหรือนางเอก กล่าวคือ นักพากย์ที่พากย์เสียงตัวละครพระเอก และนางเอกมักจะพากย์บทนี้เป็นประจำทุกเรื่อง

พระเอกจึงมีเสียงหล่อและนางเอกมีเสียงสวยตามรูปร่างหน้าตาของตัวละคร การกำหนดเสียงพากย์และนักพากย์เช่นนี้อาจทำให้เกิดการซ้ำซากของเสียงพากย์และผู้ชมสามารถคาดเดาลักษณะนิสัยของตัวละครได้จากเสียงพากย์ซึ่งอาจเป็นการบิดเบือนอารมณ์ของภาพยนตร์และทำลายอรรถรสในการชมภาพยนตร์ได้

กระบวนการพากย์ในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้มีการกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ขึ้นใหม่โดยให้ความสำคัญกับการคัดเลือกเสียงพากย์ที่มีคุณภาพเสียงเหมือนหรือใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะการแบ่งตัวตามลักษณะบุคลิกของตัวละครตามแม่แบบตายตัวนั้นอาจไม่ถูกต้อง เพราะนั่นเป็นเพียงลักษณะส่วนใหญ่ มีคนอื่นเป็นจำนวนมากที่มีบุคลิกเสียงตรงข้ามกับรูปร่างหน้าตา ดังนั้นพระเอกจึงไม่จำเป็นต้องมีเสียงทุ้ม นุ่มและนางเอกไม่จำเป็นต้องมีเสียงหวาน เพราะอีกต่อไป เพราะถ้าหากเสียงพากย์ผิดเพี้ยนไปจากเสียงต้นฉบับเดิมก็อาจทำให้ผลต่ออรรถรสของภาพยนตร์ด้วย แต่ตามเกณฑ์การคัดเลือกเสียงพากย์ดังกล่าวอาจเป็นไปได้ค่อนข้างยาก จึงมีการใช้เกณฑ์การคัดเลือกอีกประการหนึ่งคือบุคลิกลักษณะหรือสำเนียงการพูดของนักพากย์มีความคล้ายคลึงกับตัวละครในภาพยนตร์ เช่น ตัวละคร วู้ดี้ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Toy Story (Pixar Animation Studio) พากย์เสียงต้นฉบับโดย Tom Hank นักแสดงเจ้าของรางวัลออสการ์ มีสำเนียงการพูดค่อนข้างเหนือ ผู้กำกับเสียงพากย์ไทยคือ ฤกษ์ชัย ศฤงคารนนท์ ได้เลือก สรพงษ์ ชาตรี นักแสดงไทยมากความสามารถ เป็นผู้พากย์เสียง เพราะมีสำเนียงการพูดที่คล้ายคลึงกัน เป็นต้น (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) อย่างไรก็ตาม การกำหนดเสียงพากย์โดยใช้เกณฑ์แม่แบบตายตัวยังคงใช้กันอยู่ในการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศทั่วไป เช่น ภาพยนตร์จีนชุด ภาพยนตร์เกาหลี ภาพยนตร์ของผู้ผลิตรายเล็ก เป็นต้น

ข้อดี

- การกำหนดให้เสียงพากย์ต้องมีคุณภาพของน้ำเสียงเหมือนหรือใกล้เคียงกับเสียงพากย์ต้นฉบับทำให้เกิดระบบการคัดเลือกเสียงพากย์ซึ่งไม่มีการยึดติดกับตัวบุคคลว่านักพากย์คนใดจะได้ผูกขาดพากย์เสียงตัวละครใด ซึ่งทำให้มีเสียงพากย์และนักพากย์หน้าใหม่เกิดขึ้นมากมาย เท่ากับเป็นการเปิดโอกาสให้กับบุคคลที่มีความสนใจและมีความสามารถในการพากย์เข้ามาสู่วงการพากย์ได้ง่ายขึ้น ทำให้วงการพากย์เกิดการขยายตัวและมีความหลากหลายมากขึ้น แตกต่างจากการกำหนดเสียงพากย์ที่ยึดแม่แบบตายตัวที่อาจจำกัดอยู่แต่เฉพาะในแวดวงของนักพากย์อาชีพ

- การคัดเลือกเสียงพากย์ที่มีคุณภาพน้ำเสียงเหมือนหรือใกล้เคียงกับเสียงพากย์ต้นฉบับและเสียงพากย์นั้นสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้ดีเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ฉบับเสียงพากย์ไทยสามารถรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับในส่วน of น้ำเสียง อารมณ์และบุคลิกลักษณะของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครที่เป็นเด็ก มีการคัดเลือกเสียงพากย์จากเด็กที่มีวัย

ใกล้เคียงกับตัวละคร เสียงพากย์นี้จึงมีความน่าเชื่อถือและเหมาะสมกว่าเสียงของนักพากย์หญิงที่ใช้เทคนิคในการควบคุมเสียงให้มีเสียงคล้ายเด็ก

ข้อเสีย

- การที่เสียงพากย์มีคุณภาพของน้ำเสียงเหมือนหรือใกล้เคียงกับเสียงพากย์ต้นฉบับไม่ได้หมายความว่าเสียงพากย์นั้นจะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้เหมือนกับต้นฉบับ หากแต่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และเทคนิควิธีในการพากย์ด้วย โดยเฉพาะนักพากย์สมัครเล่นที่ยังไม่มีความชำนาญในการพากย์มากนักอาจจำเป็นต้องเรียนรู้กลวิธีการพากย์ก่อนที่จะบันทึกเสียง ซึ่งอาจทำให้สิ้นเปลืองเวลาในช่วงกระบวนการผลิต ยกตัวอย่างในกรณีของการพากย์เสียงภาพยนตร์เรื่อง Monsters Inc. นักพากย์ที่ได้รับคัดเลือกให้พากย์เสียงตัวละคร แรนดัล คือ ภานุเดช วัฒนสุชาติ นักแสดง และตัวละคร ไมค์ วาซาสกี พากย์เสียงโดย จตุพล ชมพูนิช นักพูด ทั้งสองคนไม่เคยมีประสบการณ์ในการพากย์เสียงในภาพยนตร์มาก่อน ผู้กำกับเสียงพากย์ต้องให้คำแนะนำเกี่ยวกับเทคนิคการควบคุมเสียงและการแสดงอารมณ์ของตัวละครก่อนและมีการซ้อมพากย์หลายครั้งกว่าจะได้เสียงพากย์ที่สามารถแสดงอารมณ์ของตัวละครได้จนเป็นที่พอใจของผู้กำกับเสียงพากย์ (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

- กระบวนการคัดเลือกเสียงพากย์ที่มีคุณภาพของน้ำเสียงเหมือนหรือใกล้เคียงและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้เช่นเสียงพากย์ต้นฉบับทำให้สิ้นเปลืองงบประมาณและเวลาเป็นจำนวนมาก ยกตัวอย่างในกรณีของกระบวนการคัดเลือกเสียงพากย์และนักพากย์ของ Walt Disney Pictures ในช่วงเริ่มแรกมีการประกาศรับสมัครบุคคลทั่วไปให้เข้ามาคัดเลือกเสียงพากย์และเสียงร้อง และมีการเปิดอบรมการพากย์ภาพยนตร์เพื่อเก็บรวบรวมเสียงเพื่อนำไปใช้คัดเลือกเสียงพากย์สำหรับภาพยนตร์เรื่องต่างๆ แต่ภายหลังได้มีการยกเลิกไปเนื่องจากสิ้นเปลืองงบประมาณและเสียงพากย์ที่เหมือนกับต้นฉบับในภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ก่อนข้างหายาก และได้เปลี่ยนมาใช้วิธีการคัดเลือกเสียงพากย์ที่สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้ดีเป็นหลัก (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

- ด้วยเหตุที่ผู้ชมส่วนใหญ่ยังคุ้นเคยกับเสียงพากย์ที่ใช้เกณฑ์การกำหนดเสียงพากย์ตามแม่แบบตายตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์จีน ภาพยนตร์เกาหลีและภาพยนตร์ต่างประเทศอื่นๆ ที่ฉายทางโทรทัศน์ ที่เสียงของพระเอก นางเอกมักจะพากย์โดยนักพากย์คนใดคนหนึ่งเป็นประจำและเสียงพากย์บ่งบอกถึงบุคลิกของความเป็นพระเอก นางเอก ตัวอิจฉา ตัวร้าย ฯลฯ ตามที่ได้กล่าวแล้วไปข้างต้น การกำหนดเสียงพากย์และนักพากย์ตามเสียงพากย์ต้นฉบับที่เสียงพระเอกไม่ทุ้มนุ่ม เสียงนางเอกไม่ไพเราะอ่อนหวาน อาจทำให้ผู้ชมคิดว่าเสียงพากย์ไม่เข้ากับหน้าหรือบุคลิกลักษณะของตัวละคร อย่างไรก็ตามสำหรับการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการกำหนดเสียงพากย์ตามเสียงพากย์ต้นฉบับอาจทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกว่าเสียงพากย์ไม่เข้ากับหน้าท่ากับการพากย์ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง

ทั่วไป เนื่องจากตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นให้มีลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น สัตว์ ยักษ์ หุ่นยนต์ สิ่งของ ฯลฯ ที่ตัวพระเอก นางเอกอาจไม่จำเป็นต้องมีรูปร่างหน้าตาที่สวยงามเช่นตัวละครที่เป็นคน ในขณะที่ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง ตัวละครหลักส่วนใหญ่จะมีบุคลิกลักษณะที่ค่อนข้างชัดเจน เช่น พระเอกมักมีหน้าตาหล่อ รูปร่างกำยำ นางเอกมักมีหน้าตาสวย ผิวพรรณดี รูปร่างสมส่วน ดังนั้นเสียงพากย์ก็น่าจะเข้ากับบุคลิกลักษณะเหล่านี้ด้วย

2. **วิธีการและกลวิธีการพากย์** ก่อนหน้าที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันจะเข้ามาเป็นผู้จัดกระบวนการพากย์นั้น วิธีการและกลวิธีการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศเป็นดังนี้

วิธีการพากย์

เมื่อได้รับบทพากย์แล้ว นักพากย์แต่ละคนจะอ่านบทพากย์เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพยนตร์ ศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครที่ได้รับมอบหมายให้พากย์ แบ่งวรรคตอนของประโยค อาจไม่มีการซ้อมพากย์ภาพยนตร์ทั้งเรื่องแต่นักพากย์แต่ละคนอาจศึกษาบท ตอบบทพากย์ด้วยกันและในบางกรณีหัวหน้าทีมพากย์อาจมีการปรึกษารื้อกับนักพากย์เพื่อแก้ไข หรือเพิ่มเติมบทพากย์ เช่น การแทรกมุขตลก การเปลี่ยนคำบางคำเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน เป็นต้น (ปริทัศน์ วัชรานนท์, อ้างใน “ข้อมูลและประวัติของทีมพากย์พันธุ์มิตร” ใน www.thailandsusu.com/webboard/index.php, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 24 กรกฎาคม 2553) บางครั้งหัวหน้าทีมพากย์อาจเข้าไปมีบทบาทตั้งแต่ในขั้นตอนของการตัดต่อภาพยนตร์ให้กระชับขึ้นและการแปลบทพากย์ เช่น ในกรณีของ ชูชาติ อินทร ในการพากย์ภาพยนตร์จีนเรื่อง ฉิจฉิง นำเข้าโดยสหมงคลฟิล์ม ชูชาติได้นำฟิล์มภาพยนตร์มาศึกษาก่อนและเห็นว่าภาพยนตร์มีความยาวมากเกินไปจึงตัดต่อใหม่ให้กระชับขึ้นและจึงส่งให้นักแปลบทเป็นผู้แปล จากนั้นชูชาติจึงตรวจสอบความเรียบร้อยและนำบทพากย์ให้แก่นักพากย์ทำความเข้าใจคร่าวๆ ก่อนเริ่มบันทึกเสียง (ชูชาติ อินทร อ้างใน “เส้นทางนักพากย์..ชูชาติ อินทร คนขายเสียง” ใน มติชนรายวัน, 14 ธันวาคม 2546)

เมื่อถึงเวลาบันทึกเสียงพากย์ นักพากย์แต่ละคนจะนั่งประจำที่ของตนในห้องพากย์ซึ่งเป็นห้องบันทึกเสียงขนาดใหญ่ เนื่องจากต้องบรรจุนักพากย์จำนวน 8-10 คน ลักษณะของห้องพากย์อาจมีความแตกต่างกันไป อาจมีผนังกันแบ่งช่องหรือโต๊ะของนักพากย์แต่ละคนออกจากกัน หรืออาจเป็นห้องที่เปิดโล่งที่นักพากย์ทุกคนสามารถมองเห็นกันได้หมด และมีจอภาพขนาดใหญ่ที่นักพากย์สามารถมองเห็นได้ในขณะที่พากย์ เมื่อเริ่มการบันทึกเสียงนักพากย์แต่ละคนจะฟังเสียงต้นฉบับผ่านทางหูฟังแล้วพากย์ไปตามบท โดยมองดูบทพากย์และภาพที่ปรากฏบนจอภาพไปด้วยเพื่อให้เสียงพากย์และภาพที่ความสอดคล้องกัน หากมีการพากย์ผิดอาจมีการหยุดเพื่อแก้ไขหรือปล่อยให้ผ่านไป แล้วจึงกลับมาแก้ไขในส่วนที่ผิดพลาดนั้น

กลวิธีการพากย์

นักพากย์อาชีพส่วนใหญ่มักมีกลวิธีการพากย์แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับลีลาการพากย์และความสามารถเฉพาะตัว นักพากย์ที่มีประสบการณ์สูงจะสามารถให้เสียงพากย์แก่ตัวละครและสร้างความน่าเชื่อถือให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครนั้นๆ มีเสียงพูดเช่นนั้นจริงๆ โดยทั่วไปแล้วนักพากย์จะให้ความสำคัญกับการใช้เสียงเพื่อแสดงบุคลิกลักษณะและอารมณ์ของตัวละครโดยใช้เกณฑ์แม่แบบตายตัวเป็นหลักและพยายามออกเสียงพากย์ให้ตรงกับจังหวะการขยับปากของตัวละครให้มากที่สุด นอกจากนี้ด้วยวิธีการพากย์ที่นักพากย์นั่งพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่ม ทำให้นักพากย์สามารถพากย์เสริม मुखนอกเหนือจากบทพากย์ได้ในช่วงที่ตัวละครต่างๆ ไม่มีบทพูด เพื่อช่วยให้เรื่องราวสนุกสนานและมีชีวิตชีวขึ้น เช่น ฉากต่อสู้ ฉากตลาด หรืออาจมีการปรับเปลี่ยนมุขตลกที่นักแสดงมาแล้วไม่ตลกไม่เข้าใจ หากนักพากย์ในทีมเห็นชอบร่วมกัน (ทศตรีย์ พิธิภักวัต, 2545)

เมื่อบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันได้เข้ามาเป็นผู้จัดกระบวนการพากย์ ได้มีการปรับเปลี่ยนวิธีการและกลวิธีการพากย์เพื่อให้สอดคล้องกับการใช้เทคโนโลยีการบันทึกเสียงระบบดิจิทัล คือใช้วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงเนื่องจากการบันทึกเสียงระบบดิจิทัลสามารถแยกเส้นเสียงได้มาก 8-24 เสียง ในช่วงแรกมีการแยกเฉพาะเสียงร้องและเสียงพากย์ออกจากกัน โดยที่ยังใช้วิธีการบันทึกเสียงพากย์พร้อมกันอยู่ แต่ในภายหลังได้มีการแยกบันทึกเสียงพากย์แต่ละเสียงออกจากกันแล้วจึงค่อยนำมาผสมรวมกันในภายหลัง วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อ 4.2.4 กระบวนการพากย์และขั้นตอนการผลิตงานพากย์ ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของวิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียง ดังนี้

ข้อดี

- วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงเหมาะสำหรับนักพากย์หน้าใหม่ที่ยังไม่มีประสบการณ์ในการพากย์ เนื่องจากผู้กำกับเสียงพากย์สามารถให้คำแนะนำเฉพาะบุคคลได้อย่างเต็มที่ หากเทียบกับการพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่มแล้ว นักพากย์ที่มีประสบการณ์น้อยในทีมพากย์อาจทำให้การทำงานล่าช้าและเสียเวลาได้

- วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงสามารถเลือกแก้ไขหรือปรับแต่งเสียงแต่ละเสียงได้อย่างอิสระ เช่น หากเสียงพากย์ใดเสียงพากย์หนึ่งมีการพากย์ผิดก็สามารถให้บันทึกเสียงใหม่เฉพาะเสียงนั้นได้โดยที่เสียงอื่น ไม่ต้องมาพากย์ซ้ำ นอกจากนี้ยังอาจช่วยให้ นักพากย์ทำงานได้คล่องตัวขึ้นและมีสมาธิจดจ่อมากขึ้นเนื่องจากนักพากย์ทำหน้าที่พากย์เสียงเพียงอย่างเดียว ในขณะที่การพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่มนักพากย์และบันทึกเสียงรวมกันนักพากย์อาจต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัวในการสร้างมิติของเสียงหรือที่เรียกว่าการเล่นไมค์ เช่น การใช้มือป้องปากขณะพูดเพื่อให้มีเสียงคล้ายเสียงจากโทรศัพท์ การถอยห่างออกจากไมค์เพื่อสร้างเสียงให้คล้ายกับเสียงที่มาจากระยะไกล เป็นต้น

- วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในขั้นตอนการบันทึกเสียงทำให้การทำงานสะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น เครื่องบันทึกเสียงระบบดิจิทัลที่สามารถแก้ไขและปรับแต่งเสียงได้ตามต้องการ ตัวเลขบอกเวลา (ในบางกรณีอาจเป็นสัญญาณไฟกระพริบ) ที่ปรากฏบนจอภาพซึ่งเป็นสัญญาณบอกให้นักพากย์เริ่มต้นและจบประโยคพากย์ได้ตรงตามเสียงต้นฉบับ หูฟังที่มีเสียงต้นฉบับเพื่อฟังน้ำเสียงและอารมณ์ของตัวละคร เป็นต้น ในขณะที่วิธีการพากย์พร้อมกันหมด นักพากย์อาจต้องใช้ความสามารถเฉพาะในการควบคุมเสียงและทักษะในการฟังเสียงและวิเคราะห์อารมณ์ของตัวละครผ่านทางเสียงที่ได้ยินผ่านทางหูฟังเพื่อให้สอดคล้องกับภาพที่ปรากฏบนจอภาพ

ข้อเสีย

- วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียง นักพากย์อาจไม่มีความเข้าใจในเนื้อเรื่องภาพยนตร์ทั้งหมด เนื่องจากลักษณะการฉายภาพยนตร์ประกอบการบันทึกเสียงพากย์เป็นการฉายไม่ต่อเนื่อง ซึ่งฉายเฉพาะช่วงที่มีบทพูดของตัวละครที่นักพากย์จะต้องพากย์เสียงเท่านั้น ในขณะที่การพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่ม มีการฉายอย่างต่อเนื่อง นักพากย์คนอื่นๆ ที่ยังไม่มืบทพุดก็สามารถศึกษาตัวละครต่างๆ และติดตามเรื่องราวในภาพยนตร์ได้ การที่นักพากย์ไม่เข้าใจเนื้อเรื่องภาพยนตร์อาจทำให้การถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครผิดเพี้ยนไปได้และเสียงและอารมณ์อาจไม่มีความต่อเนื่อง

- วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงทำให้นักพากย์ไม่มีโอกาสพากย์ได้ตอบอารมณ์กันเช่นในการพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งอาจทำให้ไม่สามารถสร้างอารมณ์ของตัวละครที่ตนพากย์อยู่ได้ดีเท่าที่ควร ในขณะที่การพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่มนักพากย์สามารถพากย์ได้ตอบ รับส่งบทกันและสร้างอารมณ์ของตัวละครได้ดีกว่า ซึ่งการพากย์ได้ตอบกันนี้ได้นำไปใช้ในการพากย์เสียงต้นฉบับในกรณีที่ตัวละครหลัก 2 ตัวมีการสนทนาโต้ตอบอารมณ์กัน เพื่อให้นักพากย์แต่ละคนสามารถถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้มากที่สุด เช่นในกรณีของการพากย์เสียงต้นฉบับภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ส่วนใหญ่เสียงพากย์แต่ละเสียงเป็นการพากย์ทีละคน แต่มีตัวละคร 2 คู่ที่มีการพากย์ได้ตอบและบันทึกเสียงพร้อมกันได้แก่ ตัวละคร ู้ดดี้ พากย์เสียงโดย Tom Hank กับตัวละคร บัซ ไลท์เยียร์ พากย์เสียงโดย Tim Allen และตัวละคร คุณมันฝรั่ง พากย์เสียงโดย Don Rickles กับตัวละคร คุณนายมันฝรั่ง พากย์เสียงโดย Estelle Harris แต่ในการพากย์เสียงไทยตัวละครทุกตัวเป็นการพากย์ทีละคนทีละเสียงทั้งหมดไม่มีการพากย์ได้ตอบกันระหว่างนักพากย์ (ทศพร รุ่งวิทยา, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) แต่ผู้กำกับเสียงพากย์จะพยายามให้นักพากย์สร้างอารมณ์เพื่อให้เสียงตัวละครจากการฟังน้ำเสียงและอารมณ์ของเสียงจากต้นฉบับ ดังนั้นวิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงนี้จึงจำเป็นต้องมีผู้กำกับเสียงพากย์ที่เก่งและมีความสามารถในการดัดเสียงของนักพากย์ออกมาให้ได้

- วิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ความชำนาญเฉพาะด้าน ทั้งผู้กำกับเสียงพากย์ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น อีกบุคคลหนึ่งก็คือวิศวกรเสียงหรือช่างเทคนิคด้านเสียงที่จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเครื่องบันทึกเสียงระบบดิจิทัล การปรับแต่งคุณภาพเสียง ฯลฯ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าวิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงนี้ได้ต่อยอดถึงระบบการแบ่งงานกันทำตามความชำนาญและการมีผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเช่นเดียวกับการผลิตแบบอุตสาหกรรมทั่วไป ในขณะที่วิธีการพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่มมีลักษณะเช่นนี้น้อยกว่า ในประเด็นของการมีผู้กำกับเสียงพากย์นั้นเป็นประเด็นที่เห็นได้ชัดเจน ในวิธีการพากย์พร้อมกันเป็นกลุ่ม ผู้ที่ทำหน้าที่ควบคุมการพากย์ก็คือหัวหน้าทีมพากย์ (ในกรณีที่เป็นทีมพากย์อิสระ) หรือนักพากย์ที่มีประสบการณ์สูง (ในกรณีที่เป็นทีมพากย์ประจำ) ทั้งสองบุคคลนี้ทำหน้าที่คล้ายกับผู้กำกับเสียงพากย์คือควบคุมดูแลการพากย์ให้เป็นไปตามกระบวนการและชี้แนะนักพากย์ แต่มีข้อแตกต่างกันตรงที่หัวหน้าทีมพากย์หรือนักพากย์ที่มีประสบการณ์ในทีมไม่จำเป็นต้องให้คำแนะนำแก่นักพากย์มากมายเพราะนักพากย์ในทีมส่วนใหญ่เป็นนักพากย์อาชีพที่มีประสบการณ์และร่วมงานกันมาอย่างยาวนาน ในขณะที่ผู้กำกับเสียงพากย์ในวิธีการพากย์แบบแยกเส้นเสียงมักจะต้องให้คำแนะนำแก่นักพากย์แทบทุกคนไม่ว่าจะเป็นนักพากย์อาชีพหรือนักพากย์สมัครเล่นเพราะนักพากย์บางคนอาจไม่มีประสบการณ์ในการพากย์เลยหรืออาจไม่มีคุ้นเคยกับการพากย์แบบแยกเส้นเสียงมาก่อน

3. ที่มาและความสามารถของนักพากย์ นักพากย์นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพากย์ภาพยนตร์ ในแง่ของการสื่อสารนักพากย์เป็นผู้ส่งสารที่นำพาสารหรือเนื้อหาของภาพยนตร์ไปยังผู้ชม เพื่อให้เกิดความเข้าใจและความสนุกสนานบันเทิง นอกจากนี้ นักพากย์ยังมีส่วนสำคัญในการเพิ่มอรรถรสในการชมภาพยนตร์ให้แก่ผู้ชมมาทุกยุคทุกสมัย รวมถึงมีส่วนช่วยให้ภาพยนตร์หลายเรื่องประสบความสำเร็จทางด้านยอดขายและเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง เช่น รูจิรา-มารศรี นักพากย์คู่ขวัญ พากย์ภาพยนตร์เรื่องธรณีกรรแสงที่โรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมกรุง มีผู้ชมเข้ามาชมเป็นจำนวนมากจนต้องเพิ่มที่นั่งทุกรอบ ในระยะเวลาสองเดือนที่ฉายภาพยนตร์สามารถทำรายได้สูงสุดเป็นประวัติการณ์ของโรงภาพยนตร์คือประมาณสี่ล้านบาท (ค่าชมภาพยนตร์คนละ 5, 10, 12 บาท) (สมาคมนักพากย์ภาพยนตร์แห่งประเทศไทย, 2544)

นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ที่มาของนักพากย์มีความหลากหลายจากทุกสาขาอาชีพ ไม่ว่าจะเป็นคารานักแสดง นักเขียน นักร้อง นักแสดงละครวิทยุ ผู้ประกาศข่าว หรือแม้แต่อาชีพอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแสดงหรือภาพยนตร์เลยแต่ได้รับโอกาสโดยบังเอิญหรือมีช่วงจังหวะเวลาที่เหมาะสมได้เข้าสู่วงการพากย์ภาพยนตร์ จนกลายเป็นนักพากย์ที่มีชื่อเสียงและมีผลงานเป็นที่ยอมรับยกตัวอย่างในกรณีของนักพากย์ในยุคภาพยนตร์เงียบเช่น ทิดเชี้ยว (สิน สีนุญเรือง) บิดาแห่งวงการพากย์ไทยที่เคยทำงานเกี่ยวกับการแสดงละครเวทีและการเขียนข่าวภาพยนตร์ ได้รับมอบหมายจาก

เจ้าของโรงภาพยนตร์พัฒนากรให้ทดลองพากย์เสียงไทยให้กับภาพยนตร์เสียงในฟิล์มยุคแรกๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมจนเป็นที่ติดอกติดใจของผู้ชมเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีฝีปากและลีลาการพากย์ที่แพรวพราว (โคม สุขวงศ์, 2526: 161) หรือในกรณีของ ปรีภณท์ วัชรานนท์ หัวหน้าทีมพากย์พันธมิตรที่เริ่มจากการเป็นผู้ชมที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์และลีลาการพากย์ของนักพากย์สายใต้ มีโอกาสเข้าสู่วงการพากย์เนื่องจากนักพากย์ตัวจริงไม่สามารถพากย์ได้ แต่ก็ได้ฝึกฝนตนเองและจดจำวิธีการพากย์ของนักพากย์รุ่นพี่จนมีความชำนาญและมีประสบการณ์จนสามารถพากย์ได้จนเป็นที่นิยมของผู้ชม เป็นต้น (ปรีภณท์ วัชรานนท์, อ้างใน “ทีมพากย์พันธมิตร” ใน <http://talk.mthai.com/topic/7312>, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 30 มิถุนายน 2553)

การก้าวเข้ามาสู่การเป็นนักพากย์ในยุคก่อนที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อเมริกันจะเข้ามาจัดกระบวนการพากย์นั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

- การฝากตัวเป็นลูกศิษย์ของนักพากย์ที่มีชื่อเสียง เช่น ในกรณีของ “คณะทิดเจียว” มีนักพากย์ฝึกหัดเข้ามาฝากตัวเป็นลูกศิษย์ของทิดเจียวเป็นจำนวนมาก นักพากย์ฝึกหัดจะได้รับการอบรมสั่งสอนจากทิดเจียวทั้งในเรื่องมารยาทการพูด กลวิธีการพากย์ เมื่อมีความชำนาญเป็นที่ไว้วางใจของครูแล้วก็จะได้รับมอบหมายให้ไปพากย์ภาพยนตร์ในนามของคณะพากย์ เช่น เสน่ห์ โกมารชุน, ชัยเจริญ ดวงพัตรา เป็นต้น

- การฝึกฝนด้วยตนเองโดยการสังเกตกลวิธีการพากย์ของนักพากย์หรือวิธีครูปักหลักจำส่วนใหญ่จะเป็นนักพากย์เดินสายที่ติดสอยห้อยตามนักพากย์พากย์ตามที่ต่างๆ และได้รับโอกาสให้พากย์ เช่น ประยูร วงษ์ชื่น, ปรีภณท์ วัชรานนท์, สุภาพ ไชยวิสุทธิกุล, ศิริชัย ดวงพัตรา เป็นต้น

- การสมัครเป็นบุคลากรหรือนักพากย์สังกัดองค์กรตามสถานีโทรทัศน์ต่างๆ เช่น ศันสนีย์ สมานวรวงศ์, จักรพันธุ์ ยมจินดา, กรณิการ์ ประภัสสภักดี, พงมาน หงษ์ทอง, ฉันทนา ธาราจันทร์, นิรันดร์ บุญรัตพันธุ์, รัตติยากร ริมสินธุ, ชุตินา รอดอยู่สุข เป็นต้น

- การเป็นดารานักแสดง ในช่วงที่การสร้างภาพยนตร์ไทยยังไม่สามารถบันทึกเสียงลงบนฟิล์มได้ จึงต้องมีการพากย์เสียงสดในขณะที่ฉาย ภาพยนตร์บางเรื่องให้นักแสดงพากย์เสียงตัวเอง เช่น ในกรณีของจูลี โอศิริ พากย์เสียงนางเอกในภาพยนตร์เรื่องโบทัน ซึ่งตนเองเป็นผู้แสดง และได้พากย์แทนเสียงนางเอกในภาพยนตร์อีกหลายเรื่อง เช่น เพชรา เชาวราษฎร์ ในภาพยนตร์เรื่อง นกน้อย ทัศนวรรณ เสนิงค์ ณ อยุธยา ในภาพยนตร์เรื่อง ประสาธ พิศมัย วิไลศักดิ์ ในภาพยนตร์เรื่อง ดวงดาวสวรรค์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีดารานักแสดงที่มีความสามารถในการพากย์และได้รับโอกาสให้พากย์เสียงตัวละครในภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศและได้กลายมาเป็นนักพากย์จนปัจจุบันนี้ เช่น กำธร สุวรรณปิยะศิริ (ปัจจุบันเสียชีวิตแล้ว), รอง เค้ามูลคดี, ดวงดาว จารุจินดา, มนต์รี เจนอักษร, ตู๊กตา จินดานุช เป็นต้น

การก้าวเข้ามาสู่การเป็นนักพากย์ต้องอาศัยพรสวรรค์หรือความสามารถเฉพาะตัว การเรียนรู้ ฝึกฝนจนมีความชำนาญและประสบการณ์ตลอดจนได้รับโอกาสที่เหมาะสมในการเป็นนักพากย์ อย่างไรก็ตามเมื่อกระบวนการพากย์ถูกกำหนดมาจากศูนย์กลางคือบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ได้เป็นการเปิดโอกาสให้แก่บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจและมีความสามารถในการพากย์ได้เข้ามาสู่วงการพากย์ภาพยนตร์มากขึ้น โดยการริเริ่มของบริษัท Walt Disney Pictures ได้ลงประกาศคัดเลือกผู้พากย์เสียงตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อค้นหาเสียงพากย์ใหม่ๆ ที่มีความเหมือนหรือคล้ายคลึงกับเสียงต้นฉบับ นักพากย์ที่ได้รับการคัดเลือกนั้นอาจไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์หรือความชำนาญในการพากย์ภาพยนตร์มาก่อน ดังนั้นพรสวรรค์หรือความสามารถเฉพาะตัวของนักพากย์หรือประสบการณ์ในการพากย์จึงมีความสำคัญน้อยลงสำหรับการเข้ามาสู่วงการพากย์ในปัจจุบัน

การคัดเลือกเสียงพากย์จากบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้เป็นนักพากย์อาชีพ ส่วนหนึ่งเป็นการคัดเลือกจากดารานักแสดง ซึ่งในประเด็นนี้ได้รับคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ชมพอสมควร เนื่องจากดารานักแสดงส่วนใหญ่แม้ว่าจะมีความสามารถทางการแสดงแต่ไม่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการพากย์ภาพยนตร์จึงไม่สามารถพากย์ได้ดีเท่านักพากย์อาชีพและเห็นว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับการตลาดมากเกินไปจนทำให้ผลงานพากย์ไม่มีคุณภาพเท่าที่ควร อย่างไรก็ตามบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์บางรายได้หันมาคัดเลือกเสียงพากย์จากนักพากย์อาชีพที่มีประสบการณ์มากขึ้นและให้ความสำคัญกับการคัดเลือกเสียงพากย์โดยดูจากความเหมาะสมและความสามารถของดารานักแสดงมากกว่าชื่อเสียงและความเป็นที่นิยมของดารานักแสดงนั้น (กฤษณะ ศฤงคารนนท์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553)

ในปัจจุบันมีสื่อภาพยนตร์ต่างประเทศเข้ามาในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก ทั้งสื่อภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์ในรูปแบบแผ่นซีดีและดีวีดี ประกอบกับการใช้ระบบการคัดเลือกเสียงพากย์ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ ทำให้ความต้องการนักพากย์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ดังนั้นจึงมีการเปิดโอกาสให้ผู้ที่มีความสนใจและความสามารถในการพากย์ภาพยนตร์เข้ามาเรียนรู้เพิ่มพูนประสบการณ์เกี่ยวกับการพากย์ ทั้งในรูปแบบของการเรียนการสอนอย่างเป็นทางการในสถาบันที่เปิดสอนและอบรมทางด้านนี้ เช่น สถาบันเจน เอ็กซ์ อคาเดมี่ ที่มีการเปิดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการพากย์ภาพยนตร์โดยเฉพาะ การฝึกอบรมการพากย์ภาพยนตร์ของสถาบันต่างๆ เช่น คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สถานีโทรทัศน์ทีวีไทย สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีในรูปแบบของการเรียนรู้ ฝึกหัดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันในหมู่นักพากย์หน้าใหม่ผ่านการรวมกลุ่มอย่างไม่เป็นทางการ เช่น ในเว็บไซต์ thaifandub.com, muistudio.forumotion.net, thaivoiceactor.com เป็นต้น

แม้ว่าการพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันในปัจจุบันจะมีเสียงพากย์เกิดขึ้นใหม่มากมายก็ตาม แต่นักพากย์หน้าใหม่บางคนก็อาจไม่สามารถอยู่ในวงการพากย์ได้นาน เนื่องจากระบบการคัดเลือกเสียงต้องผ่านความเห็นชอบจากบริษัทต้นสังกัดก่อน หากเสียงพากย์ไม่เหมาะสมก็อาจไม่ได้รับคัดเลือกให้พากย์อีก ประกอบกับความสามารถเฉพาะตัวของนักพากย์ที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งขาดการฝึกฝนทำให้ขาดการเรียนรู้และพัฒนาเทคนิควิธีในการพากย์ได้หลากหลาย นอกจากนี้การใช้เทคโนโลยีการบันทึกเสียงระบบดิจิทัลที่สามารถแยกบันทึกเสียงพากย์ได้ทีละเสียงและสามารถปรับแต่งเสียงได้หลากหลายยังมีส่วนทำให้นักพากย์ทำหน้าที่พากย์เสียงเพียงอย่างเดียว จึงไม่จำเป็นต้องพัฒนาเทคนิควิธีการพากย์ดังเช่นนักพากย์ในยุคก่อน

2) ผลกระทบต่อมิติผลงานพากย์

ผลงานพากย์มีมาตรฐานสากล

ในช่วงยุคการพากย์สด นักพากย์ต่างใช้ความสามารถส่วนตัวในการสร้างสรรค์ลีลาการพากย์ให้เป็นที่ติดอกติดใจของผู้ชม จึงยังไม่มีมีการกำหนดมาตรฐานของผลงานพากย์ว่าอย่างไรเรียกว่าพากย์ดีหรือพากย์ไม่ดี แต่นักพากย์ก็สามารถพัฒนาและปรับปรุงการพากย์ของตนเองโดยสังเกตปฏิกิริยาของผู้ชมว่าสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับการพากย์หรือพอใจกับการพากย์นั้นหรือไม่ เมื่อเข้าสู่ยุคการพากย์ทางโทรทัศน์ได้เริ่มมีการกำหนดมาตรฐานเกี่ยวกับการพากย์โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการใช้ภาษาและการพากย์ตามบทพากย์ เนื่องจากสื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้ทุกระดับ หากใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ พากย์ผิดหรือพากย์นอกบทมากเกินไปก็อาจทำให้ผู้ชมไม่พอใจหรืออาจเข้าใจเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ไม่ตรงกับที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารได้ (ทงัตรีย์ พิสิทธิ์ภักดี, 2545) จึงอาจกล่าวได้ว่าการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศไม่ว่าจะฉายทางโรงภาพยนตร์หรือทางโทรทัศน์ที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ไม่ได้เป็นผู้ควบคุมการผลิต กระบวนการพากย์และการตีความเนื้อหาสาระของภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับหัวหน้าทีมพากย์และนักพากย์เป็นสำคัญ แต่เมื่อกระบวนการพากย์ถูกกำหนดและควบคุมการผลิตจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ ทำให้กระบวนการพากย์ตลอดจนผลงานพากย์ที่เกิดจากกระบวนการดังกล่าวมีลักษณะที่เป็นมาตรฐานตามที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นผู้กำหนดดังที่ได้กล่าวไว้ในหัวข้อ 4.2.5 ลักษณะของการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน ได้แก่ เสียงพากย์สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้ใกล้เคียงกับเสียงต้นฉบับ การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละคร การแปลบทพากย์และการพากย์ถูกต้องตามบทพากย์ต้นฉบับ และการรักษาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับ ซึ่งมาตรฐานเหล่านี้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ได้กำหนดให้การพากย์ไม่ว่าภาษาใดๆ จะต้องเหมือนกัน ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นผลงานพากย์เสียงไทยหรือภาษาอื่นๆ ก็ย่อมมีลักษณะที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน

กระบวนการพากย์ที่มีลักษณะเป็นมาตรฐานตามที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เป็นผู้กำหนด ทำให้ผลงานพากย์มีลักษณะเป็นแบบเดียวกันหรือเหมือนกันๆ กันหมด เช่น ผลงานพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Finding Nemo ปลาน้อย...หัวใจได้โต ของ Pixar Studio ที่ผลิตเสียงพากย์ไทยโดย Gecco Studio กับ ผลงานพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Madagascar ของ DreamWorks Animation ผลิตเสียงพากย์ไทยโดย Technicolor (ประเทศไทย) เกิดจากกระบวนการผลิตแบบเดียวกัน กล่าวคือ มีการแบ่งขั้นตอนการทำงาน ใช้วิธีการพากย์แบบแยกทีละเสียง มีการคัดเลือกเสียงพากย์ มีการนำคารานักแสดงมาร่วมพากย์เสียงและอยู่ภายใต้การควบคุมของบริษัทต้นสังกัด ทำให้ตัวผลงานพากย์มีมาตรฐานตามที่บริษัทต้นสังกัดกำหนดไว้ ได้แก่ ความสอดคล้องของเสียงพากย์กับการขยับปากของตัวละคร ไม่มีการพากย์นอกบทหรือเสริมบท การใช้เสียงจริงของนักพากย์โดยใช้เทคนิคในการควบคุมเสียงเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละคร เป็นต้น ในขณะที่กระบวนการพากย์ไทยแบบเดิมนั้นขึ้นอยู่กับความเนื้อหาระซึ่งผ่านกระบวนการคิดของนักพากย์แต่ละทีม แต่ละคนอย่างอิสระก่อนแล้วจึงสื่อสารไปยังผู้ชม ทำให้ผลงานพากย์มีความหลากหลายและเป็นการบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของนักพากย์หรือทีมพากย์ เช่น โกญจนาท นักพากย์ที่มีชื่อเสียงทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นจำนวนมากเพราะมีลีลาการพากย์ที่ดูเด็ดเผ็ดมันส์ลูกเล่นลูกฮาถึงใจผู้ชม จักรกฤษณ์ หาญวิชัย นักพากย์อิสระ พากย์ประจำให้กับช่อง 3 ได้ฉายาว่าพระเอกตลอดกาล เนื่องจากพากย์เสียงพระเอกในภาพยนตร์หลายเรื่องทั้งขณะที่ทำงานให้กับบริษัทผู้ผลิตวิดีโอ (ซีวีดี) และภาพยนตร์จีนและเกาหลีทางช่อง 3 ทีมพากย์พันธุ์มิตรมีชื่อเสียงมาจากการพากย์ภาพยนตร์จีน เนื่องจากมีการพากย์สอดแทรกมุขตลกทำให้ผู้ชมชมภาพยนตร์ได้อย่างสนุกสนาน เป็นต้น

ข้อดี

- การที่ผลงานพากย์มีมาตรฐานสากลทำให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์มั่นใจได้ว่าสามารถสื่อสารเนื้อหาสาระและสารต่างๆ ในภาพยนตร์ไปยังผู้ชมที่ใช้ภาษาแตกต่างกันได้อย่างครบถ้วนและ ผู้ชมก็สามารถเข้าถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ได้เช่นเดียวกับการชมภาพยนตร์ต้นฉบับ ดังที่กฤษณะ ศฤงคารนนท์ ผู้กำกับเสียงพากย์ (สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2553) และ Jeff Katzenberg ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแห่งค่าย DreamWorks Animation SKG (อ้างใน Shrek, แผ่นวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล) ได้กล่าวว่าผลงานพากย์ที่มีมาตรฐานสากลทำให้เนื้อหาสาระสำคัญของภาพยนตร์ยังคงมีอยู่ครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นภาษาใดก็ตาม ทำให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถชมภาพยนตร์เรื่องเดียวกันและสนุกสนานได้เหมือนกัน

ข้อเสีย

- ผลงานพากย์ขาดอัตลักษณ์และความหลากหลาย เมื่อเปรียบเทียบกับผลงานพากย์ของนักพากย์ในช่วงยุคการพากย์สดจะยังเห็นได้ชัดเจน กล่าวคือการพากย์สดแม้จะเป็นภาพยนตร์เรื่อง

เดียวกัน บทพากย์เดียวกัน แต่นักพากย์แต่ละคนก็มีลีลาการพากย์ที่แตกต่างกัน หรือแม้จะเป็นนักพากย์คนเดิมแต่การพากย์ในรอบอื่นๆ ก็ย่อมมีความแตกต่างกัน นับว่าเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของการพากย์สด เมื่อแรกมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเป็นการพากย์แบบบันทึกเสียง ก็มักจะมีการพากย์สดเฉพาะในรอบแรกของการฉายภาพยนตร์และมีการบันทึกเสียงพากย์สดนั้นเพื่อนำไปฉายในรอบต่อไป การพากย์สดจึงค่อยๆ หายไป จนในปัจจุบันนี้การฉายภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์เป็นการบันทึกเสียงพากย์ล่วงหน้าทั้งหมดและเสียงพากย์เดียวกันนี้ก็ถูกถ่ายทอดลงสื่อวิดีโอ ซีดี และดีวีดีด้วย ดังนั้น ผลงานพากย์จึงมีแบบเดียวคือแบบที่ผู้ผลิตได้กำหนดไว้

3) ผลกระทบต่อมิติการบริโภคภาพยนตร์เสียงพากย์ไทย

การสร้างมาตรฐานในการบริโภค

กระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เกิดจากการผลิตจากศูนย์กลางเพียงที่เดียว แล้วผลงานพากย์ก็ถูกกระจายไปสู่ผู้บริโภคในส่วนต่างๆ ของตลาด ดังนั้นผู้บริโภคไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็สามารถรับชมภาพยนตร์พร้อมกับเสียงพากย์ไทยได้เหมือนกันหมด ยิ่งในปัจจุบันมีการบันทึกภาพยนตร์ลงในสื่อดีวีดี และวีซีดี ทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากได้อย่างไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ซึ่งแตกต่างจากในอดีตที่เป็นการพากย์สด ผู้ชมในแต่ละพื้นที่ถึงแม้จะได้ชมภาพยนตร์เรื่องเดียวกันแต่ว่าการพากย์ย่อมมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับนักพากย์ สถานที่ และแม้กระทั่งกลุ่มผู้ชมเอง ดังนั้นผู้ชมจึงมีโอกาสนในการบริโภคงานพากย์ที่ไม่เหมือนกัน ประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ได้รับจากการพากย์จึงแตกต่างกันไปด้วย แต่เมื่อผู้ชมได้บริโภคงานพากย์ที่เหมือนกันก็มีแนวโน้มที่จะได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะแบบเดียวกัน

การสร้างผู้บริโภคระดับโลก (Global Audience)

ในช่วงยุคของการพากย์สด ลักษณะของการพากย์ในภูมิภาคต่างๆ มีความแตกต่างกัน เช่น ในท้องถิ่นภาคใต้ นิยมพากย์เป็นภาษาไทยกลาง การพากย์มีความจริงจังตามเนื้อเรื่องในภาพยนตร์และมักมีการพากย์เสียดสีเหตุการณ์บ้านเมือง เช่น ดำรง โกงกิน นักการเมืองคอร์รัปชัน ส่วนการพากย์ในท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือมักใช้ภาษาท้องถิ่น พากย์ให้ตลก สนุกสนาน ถึงลูกถึงคน มีใช้คำสองแง่สามง่าม ส่วนผู้ชมในภาคเหนือ ภาคตะวันออกและกรุงเทพมหานคร นิยมการพากย์แบบจริงจัง ชัดถ้อยชัดคำ และไม่ชอบคำหยาบโลน (มิ่งขวัญ เจียประเสริฐ, 2542) ทำให้กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มีความหลากหลาย เมื่อนักพากย์จากส่วนกลางไปพากย์ตามต่างจังหวัดก็จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงลักษณะของผู้ชมในแต่ละท้องถิ่นก่อนเพื่อพากย์ให้สอดคล้องกัน แต่เมื่อมีการพากย์บันทึกเสียง โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีการบันทึกเสียงพากย์จากที่ฉายในโรงภาพยนตร์ลงบนสื่อดีวีดีและวีซีดี ทำให้ผู้ชมได้รับชมภาพยนตร์ที่มีเสียงพากย์แบบฉบับเดียวกันไม่ว่าจะอยู่ที่ใดหรือรับชมภาพยนตร์จากสื่อใด ทำให้ผู้ชมในแต่ละพื้นที่ที่เคยมีความหลากหลายและมีรสนิยมการชมภาพยนตร์เสียงพากย์ไทยแตกต่าง

กันตามแต่ละภูมิภาคถูกผนวกรวมเข้ากับผู้ชมทั้งโลกกลายเป็นมวลชนขนาดใหญ่ (Mass) ที่มีรสนิยมการบริโภคสินค้าแบบเดียวกัน นิยมชมชอบภาพยนตร์ประเภทเดียวกัน มีความรู้สึกร่วมกันเหมือนกัน ผลกระทบจึงไม่ใช่แค่การขาดอัตลักษณ์ความเป็นคนไทยในแต่ละท้องถิ่นเท่านั้น แต่เป็นการขาดอัตลักษณ์ของคนไทยทั้งประเทศ อันเป็นกระบวนการนำไปสู่การสร้างกลุ่มผู้บริโภคระดับโลก (Global Audience) ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกัน

จากที่ได้กล่าวมาแล้ว จะเห็นได้ว่ากระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ส่งผลกระทบต่อการพากย์เสียงไทยในภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกันทั้งในมิติการผลิต มิติผลงานพากย์และมิติการบริโภค หรืออาจกล่าวได้ว่ากระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ส่งผลกระทบต่อทั้งนักพากย์ ผู้ชมและที่สำคัญคือทำให้ระบบการพากย์ของไทยโดยรวมเกิดการเปลี่ยนแปลง แม้ว่าในปัจจุบันยังคงมีกระบวนการพากย์ที่ดำเนินการโดยอิสระอยู่บ้างแต่ก็ได้หันมาใช้แบบแผนกระบวนการผลิตงานพากย์แบบอุตสาหกรรมมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากกระบวนการผลิตเสียงพากย์สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่องนาค ที่มีกระบวนการและวิธีการพากย์คล้ายคลึงกับกระบวนการพากย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ มีการคัดเลือกเสียงพากย์ มีผู้กำกับเสียงพากย์ ใช้วิธีการพากย์ที่ละเอียดเป็นต้น (“บทสัมภาษณ์ แอน นันทนา บุญหลง: ผู้ควบคุมเสียงพากย์ในอนิเมชันเรื่อง นาค” ใน http://movie.sanook.com/behind/behind_13987.php, ระบบออนไลน์ เข้าถึงเมื่อ 2 สิงหาคม 2551) ดังนั้น ทั้งการควบคุมกระบวนการพากย์โดยตรงจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์และการปรับเอาแบบแผนกระบวนการผลิตมาใช้จึงเป็นการดัดแปลงวิธีการพากย์แบบไทยและอาจทำให้การพากย์ของไทยแบบดั้งเดิมสูญหายไป