

บทที่ 2

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องพัฒนาการการพากย์และอิทธิพลของภาษากับกลวิธีการพากย์นี้ผู้วิจัยแบ่งแนวคิดออกเป็น

- 1) แนวคิดเกี่ยวกับการแปรรูปของภาษาที่นำไปสู่การพากย์
- 2) แนวคิดเกี่ยวกับตัวผู้ส่งสาร ซึ่งในที่นี้คือ นักพากย์
- 3) แนวคิดเกี่ยวกับตัวสารและผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งในที่นี้คือ ภาษา และผู้แปล
- 4) แนวคิดเกี่ยวกับการวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงกลวิธีการพากย์
- 5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1) แนวคิดเกี่ยวกับการแปรรูปของภาษาที่นำไปสู่การพากย์

การพัฒนาการของการพากย์ภาพยนตร์ประกอบด้วยปัจจัยหลายประการซึ่งจากปัจจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่ว่าปัจจัยทั้งหมดนี้ต้องประกอบไปด้วยกัน ถึงทำให้เกิดการพัฒนาในการพากย์ภาพยนตร์ขึ้นมาได้ ไม่ใช่เพียงส่วนใดส่วนหนึ่งเท่านั้น ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษาถึง

- การเปลี่ยนแปลง (Change) จากอดีตถึงปัจจุบัน จำนวนนักพากย์มีจำนวนเพิ่มขึ้นหรือลดลงเพียงไร และรูปแบบการพากย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไป
- การคงอยู่ (Continue) ของรูปแบบการพากย์นับจากอดีต
- ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง (Factors involved)

โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่งช่วงเวลาการศึกษาจะเน้นไปที่“ปรากฏการณ์” (Phenomenon) เป็นตัววัดว่ามีผลกระทบต่อรูปแบบ, เนื้อหา, วิธีการ, คุณภาพ และประสิทธิภาพในการพากย์หรือไม่ (แผนผัง 2.1)

เนื่องจากประเทศไทยใช้ภาษาไทยเป็นหลัก เพราะฉะนั้นการแปรรูปแบบของภาษาจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นไม่ว่าจะเป็นไปในลักษณะใด ไม่ว่าจะเป็นหนึ่งของชาติไหน ภาษาใด เราก็กลั่นแต่ต้องการให้แปรรู้ออกมาเป็นภาษาของเราอยู่นั่นเอง

การพากย์ภาพยนตร์จึงถือได้ว่าเป็นด้านสำคัญประการหนึ่งของการถ่ายทอดภาษาต่างประเทศเหล่านี้ให้เป็นภาษาไทย ดังนั้นไม่ใช่เพียงการเปล่งเสียงพากย์ที่มีความจำเป็นต่อการถ่ายทอดทางภาษา บทพากย์ที่ถือได้ว่าเป็นหัวใจของการพากย์ภาพยนตร์ จึงจำเป็นต้องมีการแปลเป็นภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง เข้าถึงหัวใจหรือแก่นของภาษา ไม่ว่าจะเป็นภาษาต้นฉบับเดิม หรือภาษาที่ได้รับการแปรรูปแล้วก็ตาม

เพราะในภาษาแต่ละภาษามีแก่นหรือหัวใจที่เป็นลักษณะเฉพาะของตนเอง มีสิ่งที่แอบแฝงซ่อนเร้นเฉพาะตน การแปรรูปทางภาษาจึงไม่ต่างอะไรกับการรับเอาวัฒนธรรมหนึ่งมาสู่อีกวัฒนธรรมโดย เช่นคนไทยต้องการสวมเสื้อผ้าของฝรั่ง,จีน หรืออื่นๆ แต่สวมอย่างไรจึงจะพอดี จึงจะดูเหมาะสม ไม่เป็นการล้อเลียนดูหมิ่น และต้องเข้าใจว่าทำไมถึงต้องสวมใส่เช่นนั้น

ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องง่ายเลยในการที่จะแปรรูปจากภาษาหนึ่งวัฒนธรรมหนึ่งมาสู่อีกภาษาหนึ่งอีกวัฒนธรรมหนึ่ง การก้าวข้ามช่องว่างทางวัฒนธรรมเหล่านี้จึงเป็นก้าวที่สำคัญดังเช่นที่นักคิดท่านหนึ่งกล่าวไว้ว่า

"ภาษามีได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงความเป็นอาณานิคมเท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อที่บอกถึงความลึกซึ้งของวัฒนธรรมอันหลากหลาย รวมถึงสามารถทำให้ผู้คนจากชาติต่างๆแลกเปลี่ยน, ซึมซับ, ความคิด, ข้อมูลและประสบการณ์ที่แตกต่างกันได้ เนื่องจากมีความหลากหลายและสลับซับซ้อนของผู้ใช้ภาษา ซึ่งทำให้ภาษานอกจากจะเป็นสื่อถึงความเข้าใจแล้วก็อาจเป็นอุปสรรคได้พอกัน การที่จะแก้ไขอุปสรรคเหล่านี้ คนส่วนใหญ่จะพึ่งพาการใช้ล่าม หรือ ผู้แปลในการแปลภาษาต่างประเทศมาเป็นภาษาในรูปแบบที่เราเข้าใจ ไม่ว่าจะเป็นการพูด, การเขียน หรือรูปแบบอื่นๆ นานนับศตวรรษที่ล่ามและนักแปลได้เป็นผู้เชื่อมโยงช่องว่างของการสื่อสารนี้"

(Kilborn, 1993:642)

อย่างไรก็ตาม ในยุคของการสื่อสารมวลชน เรามีความคุ้นเคยกับการสื่อสารระหว่างประเทศในระดับนานาชาติมากขึ้น เช่นเดียวกับเครื่องมือไม้เครื่องมือที่มีความหลากหลายมากขึ้นด้วย

ไม่ว่าจะเป็น - ภาพยนตร์, โทรทัศน์ และอุปกรณ์วิดีโอ - เป็นการแลกเปลี่ยนตลาดสื่อไปทั่วโลก ซึ่งเป็นการก่อรูปแบบของปัญหาขึ้นมาใหม่ - กล่าวคือ วิธีการใดในการแปรรูปของภาษาให้กลายเป็นแหล่งรายการที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่พร้อมจะทำความเข้าใจที่เหมาะสมที่สุด ก่อนที่จะมีการสร้างภาพที่พูดได้ขึ้นมาปัญหาที่เราจะเจอนับจากนี้ก็คือ “การแปรรูปของภาษา” ที่ดูเหมือนจะไม่ใช่วิธีการแก้ปัญหาขึ้นมา แต่คำถามในเรื่องการแปรรูปของภาษากลับถูกค้นพบอย่างรวดเร็วว่า กลายเป็นปัญหาที่หาทางแก้ไขได้ไม่ง่ายเลยทีเดียว

Richard Kilbom (1993:641-660) ได้กล่าวถึงวิธีการแปรรูปทางภาษาว่าสามารถแบ่งแยกออกได้ดังนี้

1) ภาพยนตร์เรื่องเดียวกันที่มีหลายภาษา (Multi-Language)

วิธีการแรกเริ่มที่นักสร้างภาพยนตร์ใช้เพื่อแก้ปัญหาอุปสรรคทางภาษาก็คือ การสร้างภาพยนตร์เรื่องเดียวกันที่มีหลายภาษา (Multi-Language) ในช่วงระยะเวลา นี้ นักแสดงที่มีความสามารถพูดได้มากกว่าหนึ่งภาษา ก็จะเป็นที่ต้องการมาก แต่ด้วยเหตุผลมากมายหลายประการ ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องที่สำคัญที่สุดคือค่าใช้จ่าย ทำให้รูปแบบการแปรรูปนี้ถูกเพิกเฉยไป โดยรูปแบบอื่นถูกนำมาแทนที่ ซึ่งก็คือรูปแบบที่เรายังคงพบเห็นกันอยู่ทุกวันนี้

2) การพากย์ (Dubbing)

อีกรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำมาแทนที่คือ การพากย์ (Dubbing) การพากย์รวมไปถึง การแทนที่ทั้งหมด หรืออย่างน้อยคือลักษณะส่วนใหญ่ของภาษาต้นแบบที่ถูกเปล่งออกมาตามเสียงต้นแบบในเส้นเสียง (Original Sound Track) ด้วยคำพูดหรือประโยคในภาษาที่เป็นเป้าหมายหลัก (Target Language) ในขั้นตอนของการแทนที่นี้ลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่งที่จะต้องใส่ใจก็คือการผสมกลมกลืนและสอดคล้อง (Synchronization) ของการขยับริมฝีปากในการสร้างภาพลวงตาให้ผู้ชมเห็นว่า คำพูดที่หึ่งไหลออกมาจากเครื่องขยายเสียง “เป็นของ” ตัวละครแต่ละตัวที่ปรากฏอยู่บนจอภาพ

ความพยายามที่จะสร้างความกลมกลืนที่เป็นไปได้ระหว่างการตอบสนองของผู้ชม กับมาตรฐานของการจับจังหวะปากให้ตรง นับได้ว่าเป็นความพยายามที่คุ้มค่า เมื่อปรากฏว่าที่ใดที่มีการพากย์จะมี "การฝึกหัดและพัฒนา" ไปจนถึงขั้นที่เรียกได้ว่ามี "มาตรฐานสูงสุดของการจับจังหวะปากให้พอดี" และอุตสาหกรรมการพากย์ก็เจริญรุ่งเรืองขึ้นนับแต่มีการก่อร่างขึ้นมา (ในบาร์เซโลนามีห้องอัดเสียงในการพากย์ไม่ต่ำกว่า 75 แห่ง)

ความสำเร็จนี้เป็นส่วนหนึ่งของผลจากความต้องการการพากย์ในปริมาณสูงและคงที่ จึงทำให้ผู้ฝึกหัดต้องพัฒนาให้มีเทคนิคอย่างซ้ำของเพื่อรับมือกับความหลากหลายของภาพยนตร์และสื่อโทรทัศน์เช่นเดียวกับอุตสาหกรรมอื่น ซึ่งทำให้มีข้อได้เปรียบในการทำงานในสื่อต่างๆที่หลากหลาย ผลประโยชน์จากการพากย์ก็เพิ่มพูนขึ้นจากการเปลี่ยนทิศทางของการแปรรูปภาษาโดยการฝึกหัดและพัฒนาความสามารถเฉพาะตัวขึ้น ซึ่งได้เกิดขึ้นมาแล้ว ยกตัวอย่างเช่นบางห้องอัดมีการพัฒนาทักษะพิเศษในการพากย์ให้เป็นลักษณะเฉพาะของรายการนั้นๆ เช่นในประเทศไทยมีห้องบันทึกเสียง Gecco Studio ที่จะบันทึกเสียงภาพยนตร์การ์ตูนของ Walt Disney โดยเฉพาะ เป็นต้น ข้อได้เปรียบอื่นๆก็คือประเทศที่มีการพากย์คารานักแสดงมักจะสนุกสนานกับการผลัดกันเวียนว่ายเข้ามาในห้องอัดเพราะเสียงนักแสดงเป็นที่ต้องการในการพากย์มากกว่าในประเทศที่ใช้วิธีการบรรยายอักษรได้ภาพ

ภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องใช้เสียงคาราที่มีชื่อเสียงมาให้เสียงเป็นตัวละครในการ์ตูน เช่น The Prince of Egypt ที่นำดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงมาบันทึกเสียง เช่น Miriam ที่ให้เสียงโดย Sandra Bullock หรือ Toy Story ที่นำ Tom Hank มาให้เสียงเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เป็นต้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดดึงดูดและเป็นการส่งเสริมการขายภาพยนตร์ด้วยในจุดหนึ่ง ในการที่นำภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้มาบันทึกเสียงเป็นภาษาอื่นทางต้นสังกัดก็จะยึดหลักการเดียวกันในการคัดเลือกผู้ที่จะให้เสียงตัวละครในการ์ตูนเหล่านี้ เช่น จะใช้นักแสดงในประเทศนั้นๆเช่นกัน เช่นในประเทศไทย เสียงของ Tom Hank ในเรื่อง Toy Story ถูกแทนที่โดย สรพงษ์ ชาตรี หรือ เสียงของ Hercules เป็นเสียงของ สิริคุปต์ เมทะนี ซึ่งในภาษาสเปนเป็นเสียงของ Ricci Martin, บท Esmeralda เสียงของ Demi Moore ในเรื่อง The Hunchback of Notredame เป็นเสียงของ มุสซา โทณวนิก, เสียงของเจ้าหญิงแอตต้า ในเรื่อง A Bug's Life ถูกแทนที่โดยเสียงของ แอน ทองประสม,

เสียงของ Mulan โดย ไดอาน่า จง หรือ เสียงของทาร์ซาน เป็นเสียงของปีเตอร์ คอปเตอร์ เรลด์ล เป็นต้น ด้วยวัตถุประสงค์ด้านการทำรายได้ให้กับภาพยนตร์เป็นหลัก

การก้าวข้ามจากสายอาชีพการเป็นนักแสดงมาสู่การเป็นนักพากย์ในภาพยนตร์ แต่ละเรื่องจึงเป็นเหมือนการเปลี่ยนบรรยากาศในการทำงานด้านการแสดงรูปแบบหนึ่ง ถึงแม้ว่าการทำงานจะต้องใช้เวลามากแต่นักแสดงส่วนใหญ่ก็มีความยินดี และรู้สึกสนุกสนานกับการบันทึกเสียงพากย์ในภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้ (กฤษณะ ศฤงคารานนท์, สัมภาษณ์ 24 มิถุนายน, 2542)

ในขณะที่นับได้ว่าเป็นความเพียรพยายามของมนุษย์รูปแบบหนึ่ง การพากย์ถือได้ว่าเป็นศิลปะที่ซ่อนอยู่ในศิลปะ เหมือนกับการปิดทองหลังพระ หรือดังประโยคที่มีผู้กำหนด นักพากย์ผู้หนึ่งกล่าวไว้ว่า

"จุดมุ่งหมายของการสิ้นสุดขั้นตอนของการผลิตควรเป็นภาพลวงตาที่สมบูรณ์แบบ การตอบสนองที่ดีที่สุดจากผู้ชมที่น่าจะเป็นไปได้ก็คือ พวกเขาไม่มีทางรู้ว่าเราได้ทำอะไรลงไปบ้าง เพราะสิ่งที่เราทำลงไปเหมือนกับเราไม่ได้ทำอะไรเลย การพากย์, แท้ที่จริงก็คือ, ศิลปะที่ไม่เป็นจุดเด่นนั่นเอง" (Bakewell, 1987: 16 อ้างใน Kilborn, 1993: 645)

ปัญหาในการทำงานกับความสำเร็จในการผสมผสานนี้ไม่ได้รับความสนใจมากนัก แต่อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการซึ่งรวมไปถึง

- ความสอดคล้องของภาษาต้นแบบกับภาษาเป้าหมาย
- งบประมาณที่เหมาะสมกับการทำงานที่ซับซ้อนและกินเวลาในการทำงาน
- ความชำนาญการของผู้แปล
- โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจับโทนเสียงที่เหมาะสมและบันทึกลงไป
- และสุดท้ายก็คือความสามารถของผู้ผลิต (Producer) ที่จะดึงเอาความสามารถของทีมงานนักแสดงทั้งชายหญิงออกมาให้ได้มากที่สุด

มีภาพยนตร์มากมายที่ประสบความสำเร็จในการผสมผสานองค์ประกอบดังกล่าวมาแล้วนี้ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์จีนชุดที่โด่งดังมากทางช่อง 3 อย่างเช่น เปาบุ้นจิ้น, หรือภาพยนตร์ญี่ปุ่น อย่าง โอชิน และอื่นๆที่มีการผสมกลมกลืนกันได้อย่างสมบูรณ์จนทำให้ภาพยนตร์เหล่านี้ยังเป็นที่

กล่าวขวัญถึง หรือแม้แต่ภาพยนตร์ที่จบในเรื่อง ที่ต้องผ่านกระบวนการหลายขั้นตอนตามรูปแบบของการที่ถูกต้นสังกัดผู้ผลิตหนังกำหนด จึงนับว่าเป็นกระบวนการที่ยุ่งยากและอ่อนไหวต่อการทำให้งานพากย์สำเร็จออกมาได้อย่างสมบูรณ์เต็มรูปแบบ

การขาดความสัมพันธ์ของการผสมกลมกลืนกันระหว่างภาษา สามารถทำให้เกิดปัญหาใหญ่สำหรับทีมพากย์ขึ้นได้ บางครั้งความยากอยู่ที่ความสำคัญทางภาษาศาสตร์ อย่างเช่นนักพากย์ชาวฝรั่งเศสคนหนึ่งกล่าวว่า "เมื่อพากย์ภาษาอื่นให้เป็นภาษาฝรั่งเศส ปัญหาที่พบบ่อยก็คือการสับเปลี่ยนภาษาที่มีเสียงการเน้นเสียง (Tonic accents) ไปเป็นอีกภาษาหนึ่งซึ่งไม่มีเสียงการเน้นเสียงแบบนี้เลย" (Yvanne, 1987: 19 อ้างใน Kilborn, 1993: 645)

ปัญหาความแตกต่างที่เป็นเส้นบางๆนี้เกิดขึ้นเมื่อมีการสังเกตเห็นถึง "ความแตกต่างในลักษณะและความกว้างของภาษาท่าทาง (Body Language) ระหว่างภาษาต้นแบบกับภาษาเป้าหมาย" อย่างที่นักพากย์ชาวอังกฤษผู้เชี่ยวชาญผู้หนึ่งแสดงความเห็นว่า "คนอังกฤษนั่งพากย์ได้อย่างมีความสุขบนลักษณะนิสัยของคนเยอรมัน คนฝรั่งเศส และคนสแกนดิเนเวีย แต่อารมณ์แปรปรวนแบบสุดขีดของพวกเขาละตินก็คือการที่ไม่ยอมปล่อยให้ตัวเองโอนอ่อนอย่างง่ายดายกับการสวมนาทำที่แบบอังกฤษ" (Bakewell, 1987: 16 อ้างใน Kilborn, 1993: 645)

ตามรูปการณณ์แบบนี้บางครั้งทีมพากย์จะตัดสินใจเพิ่มเติมข้อมูลคำอธิบายลงไปในส่วนของการแปลเพื่อพยายามข้ามช่องว่างทางวัฒนธรรม ซึ่งบางครั้งก็ประสบความยากลำบากในความพยายามนี้เนื่องจากมี "เวลา" เป็นตัวบังคับ ซึ่งถูกกำหนดโดยความยาวของการเปล่งเสียงของภาษาต้นแบบ ไม่ใช่เพียงแค่รูปแบบของการแปลเท่านั้น, ยังมีช่องว่างทางวัฒนธรรมที่ใหญ่ขึ้นระหว่างสองภาษา ก็ยังเป็นการท้าทายความสามารถในการทำงานของนักพากย์มากยิ่งขึ้น

ไม่ใช่เพียงแค่ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเท่านั้นที่ก่อให้เกิดปัญหา รูปแบบหรือลักษณะประเภทของรายการซึ่งเป็นรูปแบบทางโทรทัศน์ก็สามารถสร้างจุดเด่นที่เห็นได้ชัดด้วยวิธีการพากย์ในแต่ละรายการ รายการโทรทัศน์จำนวนไม่น้อยที่มีรายการหลักเป็นภาพยนตร์ซีรีส์และละครซีรีส์ ซึ่งโดยมากจะใช้การถ่าย close up ในการทำให้ผู้ชมรู้สึกมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น ซึ่งทำให้อ่านความ

¹ ภาพยนตร์หรือละครซีรีส์ (Series) หมายถึง ภาพยนตร์หรือละครที่มีโครงเรื่อง (plot) เรื่องจบในแต่ละตอน แต่ตัวละครจะเป็นตัวเดิมตลอด

พึงพอใจของผู้ชมได้ง่าย แต่อย่างไรก็ดี การถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะนี้ การเคลื่อนไหวริมฝีปากของตัวละครจะอยู่ในระดับที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนและกลายเป็นความยากลำบากมากขึ้นของนักพากย์ในความพยายามที่จะจับริมฝีปากให้พอดีในลักษณะที่ synchronize จนเป็นที่น่าพอใจและทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับภาพและเสียงที่เห็นในจอ

"ในความซับซ้อนและความท้าทายทางตรรกศาสตร์ของกระบวนการพากย์หลักหนีไม่พ้นสิ่งหนึ่งคือ ความพยายามในการแปรรูปของภาษาในรูปแบบอื่น เพราะเนื่องจากเกี่ยวข้องกับค่าใช้จ่ายในการพากย์จะค่อนข้างสูง แน่หนอนว่าราคาหรือค่าใช้จ่ายจะแตกต่างกันไปตามชนิดและประเภทของการพากย์ แต่เมื่อคำนวณดูแล้วค่าใช้จ่ายในการพากย์ในรายการหนึ่งจะสูงกว่าการทำตัวอักษรบรรยายได้ภาพถึง 10-15 เท่า ในรายการเดียวกัน" (Kilbom, 1993: 641-660)

ทั้งที่ค่าใช้จ่ายในการพากย์สูงกว่าการทำตัวอักษรบรรยายได้ภาพแต่ผู้ชมก็ยังเลือกที่จะรับชมภาพยนตร์ที่มีการพากย์มากกว่า ส่วนหนึ่งก็เนื่องมาจาก ภาษาพูดเป็นสิ่งที่ใกล้เคียงกับ "หัวใจที่เต้นได้" ของภาษา ในขณะที่ภาษาเขียนต้องมีการถอดรหัสของภาษาอย่างชาญฉลาดมากกว่า เพราะเนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อระหว่างภาพและเสียงอีกด้วย

จากตัวอย่างที่ยกขึ้นมาประกอบข้างต้น ซึ่งเป็นกรณีศึกษาของประเทศทางภาคพื้นยุโรป เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศไทยแล้ว มีหลายส่วนที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาได้เช่นเดียวกัน เพราะสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือการแปรรูปภาพยนตร์จากภาษาต้นแบบมาเป็นภาษาไทย แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น นักพากย์ในประเทศไทยเรามีข้อจำกัดหลายประการซึ่งอาจทำให้ขีดความสามารถถูกจำกัด หรือไม่สามารถพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าขึ้นได้ ซึ่งผู้วิจัยจะได้กล่าวถึงรายละเอียดในบทต่อไป

นานนับปีที่การพากย์ถูกต่อต้านจากประเทศที่ยอมรับรูปแบบวิธีการแปรรูปภาษาแบบอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การบรรยายได้ภาพ (Subtitling) ซึ่งได้กลายมาเป็นที่ยอมรับจนเป็นบรรทัดฐาน แต่ในทางตรงกันข้าม ในบางสถานที่ที่ผู้ชมถูกทำให้ละเลยการพากย์หรือไม่ได้รับชมการพากย์มาเป็นระยะเวลาานาน พวกนี้ก็จะพยายามเปิดใจกว้างมากขึ้น หรือพยายามมองข้ามความคิดเห็นที่ไม่ลงรอยส่วนน้อย ดังนั้นการใช้วิธีการพากย์นี้จึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่พ้น

3) การบรรยายใต้ภาพ (Subtitling)

การแปรรูปของภาษาอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งเป็นที่นิยมกันในหลายๆประเทศก็คือ การบรรยายตัวอักษรใต้ภาพ (Subtitling) ด้วยวิธีการนี้ เสียงจากต้นแบบจะถูกคงสภาพไว้ และรูปแบบของการเขียนซึ่งเป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้สิ่งที่คนในจอภาพพูด โดยได้รับรู้รับฟังในสิ่งที่ภาษาต้นแบบเป็น และได้รับอรรถรสจากเสียงภาษาต้นแบบอย่างเต็มที่ ความชำนาญเฉพาะตัวในการใช้คำบรรยายตัวอักษรใต้ภาพที่จำเป็นอย่างหนึ่งก็คือ ความสามารถลดข้อมูลที่ได้จากคำพูดหรือประโยคต้นแบบได้มากแค่ไหน เพื่อไม่ให้การชมรายการที่มีคำบรรยายใต้ภาพไม่ล้ำเส้นไปเป็นการนั่งชมโทรทัศน์แบบทั่วไป

ข้อเด่นประการหนึ่งของการใช้คำบรรยายใต้ภาพก็คือทำให้ผู้ชมเข้าถึงภาพยนตร์ต้นแบบโดยปราศจากการทำลายคุณค่าของรูปแบบที่แท้จริงของต้นแบบ มีการกล่าวอ้างว่า เมื่อมีการแทนที่เสียงต้นแบบจากรายการฯหนึ่ง เป็นการทำลายความสมบูรณ์แบบและประสบการณ์ที่สั่งสมมาในรายการนั้นๆ ในขณะที่ยังมีคนจำนวนมากต้องการชมภาพยนตร์ที่มีการบรรยายใต้ภาพมากกว่า แต่ผู้ชมส่วนหนึ่งกลับรู้สึกว่าการพากย์มีความน่าเชื่อถือมากกว่า เพราะว่ารายการที่มีการพากย์มีความใกล้เคียงกับลักษณะแบบแผนที่เป็นที่คุ้นเคยของการชมโทรทัศน์ ซึ่งใช้เพียงการถอดรหัสภาพที่เห็นเคลื่อนไหวอยู่ในจอเท่านั้น นอกจากนี้ยังรวมไปถึงการใช้คำบรรยายยังต้องการองค์ประกอบอื่นเช่นความสามารถในการอ่าน และ สายตาที่คมชัด ซึ่งทั้งสองอย่างอาจจะไม่ใช่สิ่งที่จำเป็นสำหรับผู้ชมโทรทัศน์ทุกคน ในกรณีของผู้ชมสูงอายุ มักจะบ่นเรื่องมองตัวอักษรที่ปรากฏบนจอไม่ค่อยชัดเจน ซึ่งนี่เป็นข้อโต้แย้งว่าทำอย่างไรถึงจะแน่ใจได้ว่าความเร็วและปริมาณของตัวอักษรจะมีการปรับปรุงให้เหมาะสมกับผู้ชมโทรทัศน์ที่อ่านได้ช้าซึ่งทำให้การพากย์ดูจะมีน้ำหนักมากกว่า (Minchinton, 1987 อ้างใน Kilborn, 1993: 647)

4) อีกรูปแบบหนึ่งก็คือ การให้เสียงทับ (Voice Over) การพากย์แบบแสดงความคิดเห็น (Commentary) การบรรยาย (Narration)

เป็นไปได้ที่การพากย์และให้คำบรรยายใต้ภาพเป็นทางเลือกหลักของการแปรรูปทางภาษา ยิ่งมีการเปลี่ยนแปลงในตัววัตถุเดิมมากเท่าไร ในระหว่างประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาเดียวกัน ก็ยิ่งเป็นไปได้ที่จะมีการค้นพบรูปแบบอื่นของการแปรรูปทางภาษามากขึ้น

เช่นเดียวกับการใช้คำบรรยายได้ภาพ การให้เสียงทับ (Voice Over) และรูปแบบอื่นเช่น การแสดงความคิดเห็น (Commentary) จะมีข้อได้เปรียบมากกว่าการพากย์ในแง่ของค่าใช้จ่าย ประโยชน์ที่ได้รับเพิ่มขึ้นก็คือพวกเขาสามารถใช้ในการถ่ายทอดสดหรือที่ที่มีการเตรียมเวลาน้อยก่อนที่จะมีการถ่ายทอดรายการ ซึ่งหมายความว่าพวกเขาต้องมีความเหมาะสมในการแปลคำพูดของนักการเมืองต่างประเทศ หรือคนที่น่าเชื่อถือในระดับต่างๆมากพอควร จริงๆแล้วเรากลายมาเป็น "การรับฟัง" คำพูดหรือสุนทรพจน์ที่ชักนำไปตามวิธีนี้ ซึ่งผู้ชมหลายคนอาจเห็นว่าเป็นการไม่สมควรถ้ามีการใช้รูปแบบวิธีการอื่น (แทนที่จะต้องใช้ความพยายามอย่างหนักที่ต้องใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมเพื่อหว่านล้อมผู้คนในการใช้คำบรรยายได้ภาพ) อย่างเช่นในกรณีของการรายงานสด เช่นรายงานกีฬา ไม่มีปัญหาอะไรมากนัก เสียงต้นแบบของนักบรรยายกีฬาจะถูกแทนที่ด้วยเสียงนักบรรยายกีฬาใหม่ที่สมบูรณ์ ซึ่งแน่นอนว่าจะตรงประเด็นที่ต้องการของผู้ชมมากกว่า

ข้อแตกต่างระหว่างการพากย์กับการให้เสียงทับ หรือ การบรรยาย ก็คือไม่ต้องมีความพยายามสร้างภาพลวงตาในการจับปากให้ตรง ในกรณีของการถ่ายทอดเสียงจากนักการเมืองต่างประเทศ โดยทั่วไปแล้วจะให้ผู้ชมได้ฟังเสียงของผู้พูดสัก 1-2 ประโยคในระดับเสียงปรกติ แต่เมื่อมีการนำเสียงของผู้แปลเข้ามาแทนที่ คำพูดของผู้พูดก็จะเป็นเสียงพื้นอยู่ด้านหลัง (ซึ่งบางครั้งก็ก่อให้เกิดความรำคาญในหมู่ผู้ที่ศึกษาภาษาต่างประเทศบ้าง) เทคนิคการให้เสียงทับและการบรรยายเป็นที่ยอมรับในแง่ของความหลากหลาย แต่อย่างไรก็ตาม Hindmarsh และ Luyken (1986: 104) แสดงความเห็นที่ "คำพูดและวลีใหม่ๆอาจสร้างความเข้าใจที่บิดเบือนหรือคลาดเคลื่อนไปจากสคริปต์ต้นแบบด้วยวิธีการเหล่านี้จะทำให้มีช่องว่างที่หลากหลาย ในระดับของความแม่นยำที่กระทบต่อคำพูดต้นแบบ" (อ้างใน Kilborn, 1993: 649)

ความจริงที่ว่าวิธีการบรรยายและการให้เสียงทับโดยการเริ่มต้นแนะนำสิ่งต่างๆเพิ่มเติมโดยไม่คำนึงถึงลักษณะของผู้ชมที่รู้สึกว่าเป็นที่ถูกต้องแล้วถึง บางครั้งการที่เพิ่มเติมข้อมูลหรือพยายามอธิบายมากเกินไป, ผู้ชมก็จะเกิดความรู้สึกที่แปลกแยกได้ แต่ในทางกลับกัน ในการที่ไม่พยายามสร้างสะพานข้ามช่องว่างทางวัฒนธรรมเลย ก็ยังทำให้ผู้ชมสับสนและงงมากยิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่าการแปรรูปภาษาต่างๆที่กล่าวไปแล้วข้างต้นมีรูปแบบและวิธีการที่แตกต่างกันออกไป ในกรณีของประเทศไทย ผู้ชมส่วนใหญ่ยังคงมีความต้องการรับชมในรูปแบบของการพากย์อยู่ เนื่องจากสะดวกในการทำความเข้าใจ, ไม่ต้องใช้สมาธิในการชมมากเท่ากับการอ่านคำบรรยายได้ภาพ, ส่วนหนึ่งคือประชาชนยังมีการศึกษาน้อยซึ่งจะไม่เข้าใจในภาษาต้นแบบหากจะต้องดูประกอบไปกับคำบรรยายได้ภาพ และที่สำคัญก็เป็นภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาที่คุ้นเคย เพราะฉะนั้นทางเลือกส่วนใหญ่จึงมุ่งเน้นไปที่การพากย์มากกว่ารูปแบบอื่น

เมื่อมุ่งเน้นไปที่การพากย์ นักพากย์จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับภาพมากพอควรที่จะถ่ายทอดภาษาเหล่านี้ให้เป็นที่ยอมรับของผู้ชม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีแนวคิดเกี่ยวกับนักพากย์ตามมาเพื่อประกอบกับแนวคิดด้านการแปรรูปของภาษานี้

2) แนวคิดเกี่ยวกับนักพากย์

2.1) นักพากย์ในฐานะผู้ส่งสาร

ตัวผู้ส่งสารในที่นี้คือ นักพากย์ ซึ่งจำเป็นต้องมีคุณสมบัติหลักอย่างหนึ่งที่ชัดเจนนั่นก็คือ เสียง แนวคิดหนึ่งที่สำคัญสำหรับการเป็นนักพากย์ก็คือ การมีเสียงที่มีคุณภาพ เพราะในการพากย์นั้นเป็นการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกให้เหมาะสมกับภาพที่ปรากฏบนจอ ดังนั้นสิ่งที่จำเป็นอย่างหนึ่งก็คือการให้เสียงที่เหมาะสมและสัมพันธ์กับนักแสดง หรือที่เรียกว่า "เสียงเข้าหน้า"

Jean-Marie Straub นักพากย์ชาวอิตาลี (Straub, 1975:320-321) กล่าวไว้ว่า "การพากย์ไม่ใช่เป็นเพียงเทคนิคเท่านั้น มันยังเป็นเรื่องของมโนคติและความรู้สึกด้วย ในหนังสือที่มีการพากย์ไม่ใช่เป็นเพียงแค่ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เราเห็นและสิ่งที่เราได้ยิน หนังสือเป็นหนึ่งแห่งการโกหก, ทำให้จิตใจเลื่องลอยและมีความรุนแรง เพราะว่าหนังสือไม่มีที่ว่างสำหรับผู้ชมและยังทำให้คนดูยิ่งตาบอดและไร้ความรู้สึกมากขึ้น คลื่นเสียงที่ถ่ายทอดออกไปไม่ใช่แค่คลื่นเสียงเท่านั้น มันเป็นคลื่นแห่งความคิด, การเคลื่อนไหว และอารมณ์ ที่เดินทางข้ามไปพร้อมกับเสียง คลื่นเสียงที่เราได้ยินที่เป็นเสียงที่มีขีดจำกัด มันไม่ได้ช่วยเพิ่มเติมสีสันให้กับหนัง แต่เป็นการฆ่าหนังเสียด้วยซ้ำ คนทำหนังตั้งใจตัดปะเสียงรบกวนเบื้องหลังเพื่อให้ได้ภาพความจริงที่น่าประทับใจ เสียงที่ไม่เข้ากับหน้าที่เราเห็น ทำให้หนังน่าเบื่อ ไร้สาระ และเป็นกาฝากที่เลวร้าย"

นักพากย์หลายคนที่มีความสามารถในการพากย์ที่โดดเด่น แต่บางครั้งเมื่อให้เสียงนักแสดงบางคน กลับไม่เกิดความกลมกลืนหรือความสัมพันธ์ของลักษณะบุคลิกของนักแสดงกับเสียงที่เปล่งออกมา นอกจากคนดูจะไม่ประทับใจแล้ว บางครั้งก็มีการตำหนิติเตียนตามมา ประโยคหนึ่งที่มีมักจะได้พบเห็นบ่อยๆก็คือ "พากย์หนังไม่เข้าหน้า" จะเห็นได้ว่า "การให้เสียงให้เข้ากับหน้า" อาจจะไม่มีความชัดเจนหรือชัดเจน เมื่อมีคำถามเกิดขึ้นว่า "จะรู้ได้อย่างไรว่าเสียงเข้ากับหน้าหรือไม่", "เอาเกณฑ์ใดมาเป็นตัววัด" แน่นอนว่าไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว แต่สิ่งที่เราสามารถใช้เป็นตัวชี้แนะแนวคิดนี้ได้ก็คือ ลักษณะบุคลิกและเสียงของคนโดยทั่วไปที่เราได้พบเห็นอยู่ในชีวิตประจำวัน (Stereotype) เช่น คนตัวใหญ่, อ้วน โดยมากจะมีเสียงที่ใหญ่ และห้าว ตามไปด้วย หรือคนที่ตัวเล็ก ท่าทางหลุกหลิก มักจะเป็นคนที่มีเสียงเล็ก และ ไม่ค่อยมั่นใจ เป็นต้น

ผู้สันตทกรณีนเช่น Benjamin Disraeli นักการเมืองชาวอังกฤษได้ให้แนวคิดกับการใช้เสียงเอาไว้ว่า "ไม่มีบุคลิกลักษณะใดที่แน่นอนเท่ากับเสียง เป็นเรื่องจริงที่ว่าบ่อยครั้งเราตัดสินคนด้วยเสียงของเขา ผู้หญิงที่มีเสียงแหลมและขึ้นจมูก อาจจะถูกตีความว่าเป็นคนปากร้าย ผู้ชายที่เสียงห้าวและแหบแห้งอาจจะถูกมองว่าเป็นคนหยาบคายและกระด้าง เสียงบางและแผ่วบ่อยครั้งที่ถูกมองไปในทางที่แสดงถึงความไม่มั่นใจ, ลังเล ไม่กล้าตัดสินใจ ข้อสรุปนี้เราสร้างขึ้นมาจากลักษณะของเสียง ซึ่งแน่นอนว่าบางครั้งก็ไม่ถูกต้อง แต่ไม่ว่าจะถูกหรือผิด การตัดสินใจเช่นนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญต่อผู้พูด เพราะพวกเขาแต่งแต้มสีสันให้กับความสนใจของผู้ฟังไปสู่สิ่งที่เขาพูด บางครั้งเสียงของผู้พูดอาจเป็นองค์ประกอบเดียวที่สำคัญที่สุดในการตัดสินรูปแบบความประทับใจของผู้ฟังในฐานะที่เป็นคนๆหนึ่ง บ่อยครั้งเมื่อเทียบองค์ประกอบหลักอื่นๆ เพื่อเปล่งเสียงให้ได้ตามที่เราต้องการ, เสียงที่ดีที่สุดสามารถทำให้ผู้พูด พูดได้น่าสนใจและมีความหมายมากขึ้น" (Monroe and Enhinger, 1985:65)

ส่วนในเรื่องคุณภาพของเสียง Monroe and Enhinger ยังได้กล่าวอีกว่า "องค์ประกอบพื้นฐานของเสียงที่ดีก็คือคุณภาพที่น่าพอใจ คุณภาพซึ่งบางครั้งหมายถึง "เสียงของเครื่องดนตรีหรือเสียงที่มีสีสัน" มันเป็นภาพที่น่าประทับใจซึ่งเสียงสามารถทำให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความห้าว, ความสุขุม, เสียงขึ้นจมูก, เสียงบางหรือเสียงดังกังวาน คุณภาพของเสียงของแต่ละคนนั้นขึ้นอยู่กับขนาด, รูปร่าง และสุขภาพของกลไกในการเปล่งเสียงของมนุษย์ซึ่งเป็นคุณภาพที่ดีที่สุดหรือเหมาะสมที่สุดสำหรับคนๆนั้น ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพก็คือความสมดุลที่เหมาะสมระหว่างความกลมกลืนของการเปล่งเสียงทางปากและเสียงทางจมูก"

นอกจากนี้ Monroe and Enhinger ยังได้กล่าวถึงลักษณะโดยทั่วไปของเสียงกับรูปร่าง สรีระของคนไว้ว่า “เสียงที่บางและค่อย, ไม่มีพลัง มักจะพบบ่อยในผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย และเสียง ประเภทนี้จะเป็นเสียงของคนที่ยอ่อนแอ, ไม่ค่อยแข็งแรง ซึ่งมักพบว่า มีระดับเสียงที่มักจะสูงเกินไป วิธีการแก้ไขก็คือพยายามลดระดับเสียงพูดให้ต่ำลง และเปิดปากให้กว้างมากขึ้นขณะที่พูด ซึ่งจะ ช่วยปรับปรุงเสียงที่มีปัญหาเช่นนี้ได้ “ (Monroe and Enhinger, 1975:71)

แต่การพากย์ต้องทำเสียงให้เข้ากับภาพของตัวละครไม่ใช่เสียงของตัวคนพากย์จริง เช่นถ้า ต้องพากย์ตัวละครที่ไม่ค่อยมั่นใจก็ต้องควบคุมเสียงให้ค่อยเช่นเดียวกัน

2.2) คุณสมบัติโดยพื้นฐานของผู้ส่งสาร

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับการพากย์ เราคงต้องมาทำความเข้าใจถึงความแตกต่างของการ ให้เสียงแต่ละประเภทกันก่อน

ลักษณะของการให้เสียงสามารถแบ่งแยกออกได้เป็นหลายประเภทคือ

- 1) Narrator จะมีลักษณะของการบรรยายเรื่องราวหรือพรรณนาเรื่อง เล่าเรื่องประกอบ ภาพ แต่บางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องเห็นภาพก็ได้ ส่วนใหญ่จะเป็นคนเดียวให้เสียงตลอด เรื่องราวอาจจะเป็นการเล่านิทาน หรือ การบรรยายสารคดีก็จัดได้ว่าเป็น narrator
- 2) Commentator ลักษณะนี้มักจะพบเห็นในการพากย์กีฬาเป็นส่วนใหญ่ เพราะผู้ให้ เสียงจะสอดแทรกความคิดเห็นส่วนตัวเข้าไปประกอบมาก พูดไปตามสิ่งที่เห็น ไม่มี บทมากอຍกำกับ เหมือนลักษณะของ Narrator
- 3) Announcer มีทั้งที่ต้องปรากฏตัวบนจอทีวี และ เฉพาะที่ให้เสียงเท่านั้น เช่นการ ประกาศข่าว หรือเป็นพิธีกรประกาศเข้ารายการเป็นต้น การให้เสียงอย่างเดียวมักจะมี ลักษณะเป็น voice over เช่น การโฆษณาสินค้า เป็นต้น
- 4) Dubbing Artist ลักษณะนี้จะแตกต่างจากทุกประเภทที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เพราะ การพากย์ หรือ dub นี้มีภาพและเสียงเข้ามาเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะทั้งภาพ และเสียงจะเป็นตัวบังคับให้ต้องเป็นไปตามบท ตามภาพ และเสียงที่ได้ยิน เวลา หรือ timing จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น ไม่สามารถจะปล่อยไปตามอิสระอย่างเช่น 3 ประเภทแรกได้ หากเราลองนึกภาพเปรียบเทียบทั้ง 4 ประเภทนี้ จะเห็นได้ว่า ถ้าเราเปิดโทรทัศน์ เรา ฟังเสียงโดยไม่ต้องมองภาพใน 3 ประเภทแรกได้ เราก็สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ เสียง

อาจจะมีลักษณะเป็น Mono-tone ก็ได้ เราก็จะไม่ค่อยรู้สึกแปลก แต่ในทางกลับกันในประเภทที่ 4 หากเราฟังแต่เสียง เราอาจจะไม่เข้าใจเรื่องราว เพราะเสียงจำเป็นต้องไปพร้อมกับภาพ และยิ่งถ้าเสียงเป็น Mono-tone เรายังรู้สึกไม่มีอารมณ์ร่วมกับภาพที่เราเห็นเลย หรือบางครั้งเสียงกับภาพไม่ไปพร้อมกัน อย่างเช่น ปากตัวละครขยับแล้ว แต่เสียงยังไม่มา หรือมีเสียงมาแต่ลักษณะของการออกเสียงไม่สัมพันธ์กับการขยับริมฝีปาก ผู้ชมจะรู้สึกถึงความไม่สมดุลง่ายๆในทันที ซึ่งจะเห็นได้ชัดในภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีลักษณะการออกเสียงแตกต่างไปจากเรา เช่น คำว่า President มี 3 พยางค์ แต่เมื่อแปลเป็นไทยเป็น ประธานาธิบดี มีถึง 6 พยางค์ ลักษณะการขยับปากย่อมไม่ lip-synch แน่นนอน แต่เมื่อพากย์จึงจำเป็นต้องใช้ความสามารถในการรวบคำในการพูดให้เร็วกว่าปรกติ หรือ ตัดคำอื่นที่ประกอบในประโยคที่ไม่จำเป็นต้องออก เพื่อให้จังหวะการขยับของปากเท่าๆกัน

ดังนั้นภาพกับเสียงจึงจำเป็นต้องสัมพันธ์กันในลักษณะที่ synchronize ไม่เพียงเท่านั้น การสร้างอารมณ์ในเสียงก็ถือเป็นสิ่งจำเป็น จึงถือได้ว่าลักษณะของการให้เสียงประเภทนี้มีความละเอียดอ่อนมากกว่าการให้เสียงประเภทอื่น เพราะเปรียบเสมือนเป็นการแสดงด้วยเสียง แทนที่จะเป็นการแสดงด้วยท่าทางนั่นเอง

จากทั้ง 4 ประเภทที่กล่าวมาแล้ว ไม่ว่าจะ เป็น Narrator, Commentator หรือ Announcer เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับ Dubbing artist แล้ว จะเห็นข้อแตกต่างที่ทำให้เห็นภาพความยากลำบากในการทำงานได้อย่างชัดเจนคือ

- 1) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียง ใน 3 ประเภทแรกไม่มีความจำเป็นที่จะต้องให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับเสียงในลักษณะที่สอดคล้องกันสนิท (Synchronize) ในขณะที่การพากย์มีความจำเป็นและเป็นสิ่งที่ต้องกระทำให้ภาพกับเสียงดำเนินไปด้วยกันอย่างสอดคล้องโดยที่ผู้ชมไม่รู้สึกขัดหรือฝืนความรู้สึกระหว่างภาพที่เห็นและเสียงที่ได้ยิน
- 2) ด้านอารมณ์ของการให้เสียงประกอบ เช่นเดียวกัน ในส่วนของการพากย์ดูเหมือนจะกระทำได้อย่างที่สุด เนื่องจากการให้เสียงประกอบ ไม่ใช่เพียงแต่ให้เสียงเป็นไปตามภาพในลักษณะ Synchronize เพียงเท่านั้น จึงจะเรียกได้ว่า

เป็นการใช้เสียงประกอบได้ถูกต้อง ใน 3 ประเภทแรก ผู้ให้เสียงสามารถให้อารมณ์เสียงตามความรู้สึกส่วนตัวของตนเองได้ และสามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับเสียงของตนเองได้ โดยที่ผู้ชมจะไม่รู้สึกรัดหรือฝืน เพราะเสียงไม่จำเป็นต้องไปตามภาพ เพราะฉะนั้น การใช้เสียงให้เกิดความจริง บางครั้งอาจช่วยดึงความรู้สึกของผู้ชมให้เกิดอารมณ์ร่วมได้มากกว่าด้วยซ้ำ เช่นในกรณีของการพากย์กีฬา เป็นต้น เพราะภาพไม่ได้เป็นตัวกำหนดการให้อารมณ์ของเสียง และแม้แต่คุณภาพของเสียง เพราะไม่มีสิ่งใดมาเป็นกรอบกำหนดว่าเสียงนั้นๆเหมาะสมกับภาพที่เห็นหรือไม่

แต่ในทางกลับกัน การพากย์ถูกตีกรอบด้วยภาพที่เห็น ดังนั้น การให้อารมณ์เสียงที่มากเกินไปหรือน้อยเกินไปกว่าภาพที่เห็น จึงมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมได้มากกว่าการพากย์ให้เสียงประเภทอื่น จึงเป็นเรื่องที่ยากมาก ระดับหนึ่งในการกำหนดเสียงเพื่อให้ได้ทั้งอารมณ์ที่เหมาะสมกับภาพที่เห็น และยังจำเป็นจะต้องให้เสียงนั้นเหมาะสมกับใบหน้าของตัวละครอีกด้วย

เมื่อสามารถมองเห็นความแตกต่างเหล่านี้แล้ว จึงทำให้เห็นได้ว่าการก้าวเข้าสู่การเป็นนักพากย์นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะมีข้อจำกัดหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นคุณภาพของเสียง, การใช้เสียงที่มีอารมณ์ หรือโอกาสที่จะได้เข้าสู่การเป็นนักพากย์เองก็ตาม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องศึกษาว่ากระบวนการเข้าสู่การเป็นนักพากย์นั้นมีขั้นตอนอย่างไร โดยมองย้อนกลับไปที่นักพากย์ปัจจุบันจนถึงอดีต ซึ่งจะทำให้เห็นว่านักพากย์นั้นมีพื้นฐานอาชีพหรือวิธีการเข้าสู่กระบวนการเป็นนักพากย์ได้อย่างไร แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น นักพากย์จำเป็นที่จะต้องมีความสมบูรณ์และลักษณะเบื้องต้นที่จะเป็นตัวบ่งชี้ว่าจะสามารถเข้ามาสู่กระบวนการได้หรือไม่

คุณสมบัติและลักษณะหลักที่สำคัญเบื้องต้นของนักพากย์

ก่อนที่จะเข้าสู่วงการพากย์ อันดับแรกควรสำรวจตนเองว่ามีคุณสมบัติเหล่านี้หรือไม่ สิ่งที่เราเรียกได้ว่าเป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานที่นักพากย์ที่ถูกสัมภาษณ์ทั้งหมดต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าควรจะต้องมี

- มีเสียงที่มีคุณภาพดี ไม่มีแบน, แหบ, อู้อี้, เสียงไม่ขึ้นจมูก, มีแก้วเสียงที่ดี มีเสียงพูดที่ไพเราะกังวาน พูดจาชัดถ้อยชัดคำ เวลาพูดลิ้นไม่คับปาก ลิ้นไม่แบนๆ แบนๆ ไม่พูดเร็วเกินไปจนคนฟังไม่รู้เรื่อง หรือ พูดช้าเกินไป ยืดยานจนไม่ทันหนัง เสียงที่เปล่งออกมาควรจะเป็นเสียงทุ้มๆ กลางๆ ไม่แหลมปรี๊ดหรือต่ำเกินไป ฟันไม่หลอ เพราะมีฉะนั้น เวลาพากย์จะมีเสียงลมลอดดังออกมา ฟือๆ ถ้าหากมีคุณสมบัติที่ธรรมชาติให้มาในลักษณะนี้ ก็ถือได้ว่าค่อนข้างได้เปรียบในการเข้าสู่การเป็นนักพากย์

แต่ไม่จำเป็นเสมอไปว่าเสียงจะต้องไพเราะ, ต้องหล่อต้องสวย เพียงแต่ให้มีคุณภาพเสียงที่ดี คือเสียงดังฟังชัดก็จัดว่าใช้ได้ เพราะการพากย์ไม่จำเป็นว่า จะต้องพากย์เป็นตัวพระเอกนางเอกเท่านั้น ถ้าหากสามารถเลือกพากย์ตัวละครที่เหมาะสมกับเสียง ก็สามารถทำให้สามารถประสบความสำเร็จได้เช่นกัน และในหนังทุกเรื่องไม่ใช่จะมีแต่พระเอก, นางเอก เท่านั้น จะต้องมีส่วนร้าย ตัวโกง นางรอง และตัวประกอบต่างๆ อีกมากมาย

ถึงแม้ว่านักพากย์จะต้องตัดเสียงในการพากย์ตัวละครบางตัวก็ตาม แต่ลักษณะพื้นฐานของการมีเสียงที่มีคุณภาพดีนั้นเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะการตัดเสียงให้เสียงมีลักษณะผิดปรกติเช่น เป็นคนลิ้นแบน หรือพูดไม่ชัดนั้น สามารถกระทำได้ แต่ถ้าเสียงเดิมโดยธรรมชาติเป็นเช่นนั้น ไม่สามารถตัดหรือเปลี่ยนให้พูดชัดเป็นปรกติตามธรรมชาติได้

ดังนั้น การมีพื้นฐานเสียงที่มีคุณภาพดี จึงเป็นคุณสมบัติข้อแรกที่ต้องมีและเรียกได้ว่าเป็นข้อที่มีความสำคัญมากที่สุดอีกด้วย

- อ่านออกเสียงได้ชัดเจน คำควบกล้ำ ร ล ต้องชัดเจน อักษรจะต้องถูกต้อง อักษรควบกล้ำต้องชัดเจน ทั้งตัว ร และ ล เช่น

รัก	อ่านเป็น ลัก	ไม่ได้
ควาย	อ่านเป็น ฟาย	ไม่ได้
กลมกลืน	อ่านเป็น กมกีน	ไม่ได้

ถ้าไม่สามารถอ่านให้ได้ชัดเจนก็ถือว่าสอบตก เป็นนักพากย์ไม่ได้

- อ่านหนังสือได้แตกฉาน อ่านแล้วเข้าใจบท เข้าใจความหมาย ต้องอ่านหนังสือเร็วมาก เพื่อที่จะได้เข้าใจบทได้ง่ายและตีบทแตก
- มีความรู้พื้นฐานบ้างพอสมควร เพราะจะได้เปรียบที่สามารถเข้าใจบทได้มากกว่า ออกเสียงได้ถูกต้อง และ ชัดเจนกว่า เช่นในกรณีภาษาอังกฤษ จะทำให้สามารถออกเสียงได้อย่างถูกต้อง อย่างเช่น การเรียกชื่อ "ชาร์ลส" เป็น "ซาญ" หรือ "พอล" เป็น "พร" แบบนี้ก็ไม่ได้
- เสียงไม่เหน่อ หรือมีสำเนียงของภาคใดภาคหนึ่ง เพราะจะทำให้การออกเสียงเป็นภาษากลางมีปัญหา เช่น ทางเหนือ จะออกเสียง ง ไม่ได้ จะออกเสียงเป็น ฮ แทน เช่น เงิน เป็น เอ็น หรือทางใต้ จะออกเสียงมีสำเนียงทองแดง เวลาพูดจะเร็วและรวบ บางครั้งทำให้ฟังไม่ทัน บางคำก็อาจจะลากเสียงเช่น คำว่า "ไว้" จะออกเสียงเป็น "ว้าย" เป็นต้น
- มีพรสวรรค์ (ความสามารถเฉพาะตัว) รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
- มีสมอง รู้จักคิด ติดตามงานและพยายามปรับปรุงตัวเองอยู่เสมอ ต้องเป็นคนหูไว ตาไว สมองไว มีไหวพริบ และปฏิภาณดี มีความรู้รอบตัวเกี่ยวกับเหตุการณ์รอบตัว เป็นคนมีอารมณ์ขัน
- มีสุขภาพดี มีความอดทนสูง สุขภาพจิตเข้มแข็ง ทนได้ทุกสภาพอากาศ เนื่องจากการพากย์ภาพยนตร์มีระยะเวลาการทำงานค่อนข้างยาว บางครั้งต้องนั่งทำงานวันหนึ่งๆเกิน 12 ชม. ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การที่จะมีเวลาส่วนตัวหรือให้กับครอบครัวค่อนข้างน้อย เพราะถ้าคนหนึ่งหยุด ทีมงานที่เหลือก็ทำงานลำบาก ดังนั้น การที่จะมีวันหยุดทุกวันเสาร์-อาทิตย์ หรือวันนักขัตฤกษ์จึงเป็นเรื่องที่ทำได้ค่อนข้างยาก การทำงานเป็นกลุ่ม อาจทำให้มีการกระทบกระทั่ง ชัดแย้งกันบ้าง ดังนั้นจึงต้องค่อนข้างมีความอดทนเพราะบางครั้งอาจจะมีแรงกดดันในการทำงานสูง

- ต้องมีความรับผิดชอบสูง เพราะเนื่องจากงานพากย์มักจะยึดคำขวัญเป็นสโลแกนว่า "ห้ามป่วย ห้ามตาย ห้ามสาย ห้ามขาด" เพราะถ้าหากเกิดขาดนักพากย์กระทันหัน โรงก็มีหวังเดือดร้อนไปตามๆกัน (ในกรณีการพากย์สด) เพราะฉะนั้นถึงแม้ว่าเจ็บป่วยไม่สบาย ก็ต้องพยายามฝืนสังขารมาให้ได้ ยกเว้นที่ว่าไม่ไหวจริงๆแล้วนั้นแหละ ถึงจะมีการเปลี่ยนตัวนักพากย์ แต่ส่วนใหญ่แล้วถ้ามีการเปลี่ยนตัวนักพากย์ ผู้ชมส่วนใหญ่จะมีปฏิกิริยาตอบโต้ทันที ดังนั้นถึงแม้ว่าฝนจะตก แดดจะออก เมียคลอดลูก ปวดท้องเข้าห้องน้ำ หรืออะไรก็ตามก็ต้องพยายามอดทน อดกลั้น รอไปก่อน
- การมีวินัยสูง และ ตรงต่อเวลา ก็เป็นสิ่งจำเป็นเช่นกัน เพราะในกรณีพากย์สดตามโรง ถ้าหากไปสาย หนึ่งได้เวลาฉายแล้วคนพากย์ยังไม่มา เก้าอี้ก็มีหวังถูกกรีดกันระนาว หรือแม้แต่การพากย์เป็นกลุ่มในการอัดเทปก็ตาม เพราะถ้าหากไม่ตรงต่อเวลา การทำงานก็เริ่มไม่ได้ เพราะต้องทำงานกันเป็นทีม เป็นต้น
- ควรมีพื้นฐานทางด้านศิลปะการแสดงอยู่บ้าง เพื่อถ่ายถอดบทบาทและอารมณ์ของตัวละครในบทพากย์ได้
- มีประสาทสัมผัสไว การเป็นนักพากย์ที่ดีนั้นจะต้องมีประสาทสัมผัสที่ค่อนข้างไว เนื่องจากการพากย์ต้องใช้อวัยวะหลายส่วนในร่างกายทำงานไปพร้อมๆกัน ซึ่งในการบังคับอวัยวะต่างๆให้ทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพจำเป็นจะต้องมี "สมาธิ" ในการทำงานค่อนข้างสูง เพื่อที่จะบังคับอวัยวะต่างๆเหล่านี้คือ

หู - ต้องคอยฟังเสียงสิ่งต่างๆรอบข้าง ในยุคแรกๆเนื่องจากไม่มีเสียงเป็นตัวนำ ก็ต้องใช้หูคอยฟังคิวดนตรี คิวเอฟเฟค เพื่อที่จะสามารถตอบทได้ถูกต้อง ในยุคต่อมาที่ต้องฟังเสียงต้นฉบับ (Soundtrack) ก็ต้องคอยฟังจังหวะว่าเสียงต้นฉบับเริ่มเมื่อใด เพื่อที่จะได้เริ่มพากย์ ให้จังหวะการพูดของนักพากย์ตรงกับจังหวะการขยับปากของนักแสดงในจอในขณะเดียวกัน ก็ต้องคอยฟังเสียงนักพากย์ที่พากย์ร่วมด้วย เพราะจะได้จับจังหวะคิวพากย์ของตนให้สอดคล้องกับนักพากย์คนอื่นๆด้วย

ตา - นอกจากต้องเป็นคนที่อ่านหนังสือได้เร็วและถูกต้อง แดกฉานแล้ว ตาจะต้องไวพอที่จะดูปากของตัวละครใน พร้อมทั้งจับอริยาบทต่างๆของตัวละคร เพื่อให้พากย์ได้อย่างถูกต้อง และต้องใช้สายตาเหลือบดูบทขึ้นลงด้วยในขณะเดียวกัน เพราะฉะนั้นในขณะที่พากย์ สายตาจะต้องกวาดไปเร็วกว่าปาก คือต้องพยายามใช้สายตากวาดบทล่วงหน้าให้จบประโยคไปก่อน แล้วจำทั้งประโยคไว้ หรือที่ในวงการนักพากย์เรียกกันว่า "อมคำ" พอได้จังหวะที่จะพากย์ก็เงยหน้าขึ้นดูจอแล้วปล่อยคำพูดออกไป จะทำให้โอกาสที่ผิดพลาดน้อย และทำให้สามารถสังเกตตอกับปฏิกิริยาการแสดงของนักแสดงได้ดีกว่าด้วย เพราะฉะนั้นต้องค่อนข้างเป็นคนตาไว อ่านรวมประโยคได้เร็วในขณะที่ยกมุกๆพากย์ได้

ปาก - ใช้ในการพากย์ ซึ่งต้องเริ่มคำพูดและจบคำพูดให้พร้อมกับตัวละครเสมอ ไม่ใช่เพียงแต่พูดเท่านั้น บางกรณีอาจจะต้องทำประกอบอื่นๆด้วย เช่นผิวปาก ร้องเพลง ให้จังหวะ บางครั้งอาจจะต้องคอยทำเสียงแปลกประหลาดไปด้วย

มือ - ต้องคอยพลิกบทเพื่อตามคิว โดยไม่ให้เกิดเสียงดังในระหว่างพลิกบทด้วย ในขณะที่ในสมัยยุคแรกต้องคอยทำเสียงประกอบ หรือ cut sound ไปด้วย

สมอง - ในการที่จะใช้ประสาททุกส่วนให้ได้พร้อมเพรียงกันนั้น สมองจะต้องคอยสั่งการและทำงานอยู่ตลอดเวลา เพราะไม่ใช่ว่าในการพากย์ทุกครั้ง ทุกสิ่งทุกอย่างจะราบเรียบเสมอไป ส่วนใหญ่ปัญหาที่เจอก็คือ บท เพราะถ้าหากบางครั้ง บทขาดตกบกพร่อง นักพากย์จะต้องใช้

¹ การอมคำ คือ การใช้สายตากวาดอ่านบทให้จบประโยคนั้นๆ แล้วจำไว้ เพราะในขณะที่เงยหน้าขึ้นเพื่อดูภาพบนจอ ก็จะสามารถเปล่งคำพูดออกไปได้ทันที โดยไม่ต้องยกมุกๆ เพราะอาจทำให้ปากหลุดจากภาพบนจอได้ ในขณะที่นักพากย์คนอื่นพากย์ตอบ ก็ใช้จังหวะที่ยังไม่มีบทพูดก็มลงดูบทและจำประโยคไว้เพื่อให้พากย์ประโยคต่อไปได้ทัน

สมองคิดแก้ไขสถานการณ์ให้ได้ อาจจะใช้วิธีการดัน¹ ไปเพื่อให้ผ่านจากนั้นๆไปได้

ฉะนั้นจะเห็นได้ว่าการพากย์ไม่ได้ง่ายอย่างที่คิด ปรสทหลายส่วนต้องทำงานไปพร้อมๆกัน และสอดคล้องกันเป็นอย่างดี มีนักพากย์ไม่น้อยที่พากย์ได้อย่างเดียว พอต้อง cut sound ไปด้วย ก็เสียสมาธิพากย์ไม่ได้ไปเลยก็มี ถึงแม้ว่าปัจจุบันไม่มีความจำเป็นต้อง cut sound เองก็ตาม อย่างน้อยที่สุด หู ตา มือ ปาก สมอง ต้องทำงานไปพร้อมกัน การควบคุมปรสทส่วนต่างๆของร่างกายจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี

สิ่งเหล่านี้เป็นคุณสมบัติมาตรฐานที่ควรจะมี แต่นอกเหนือจากนั้นก็ขึ้นอยู่กับความสามารถเฉพาะตัวของแต่ละคนที่จะรู้จักปรับแต่งให้พัฒนาขึ้นไปได้มากน้อยเพียงใด

3) แนวคิดเกี่ยวกับตัวสารหรือ ผู้เกี่ยวข้อง

ในการอธิบายของภาษาศาสตร์ (linguistic) Whorf & Sapir ได้กล่าวไว้ว่า "ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแนวคิด concept เกี่ยวกับความเป็นจริง" เพราะฉะนั้นเมื่อภาษาในแต่ละชุมชนต่างกัน การเข้าใจโลกวัตถุและโลกสังคมของแต่ละสังคมก็แตกต่างกัน เช่นในภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ หรือที่มีเค้าโครงเป็นจักรวาลต่างๆ ภาษาที่ถูกถ่ายทอดมาจะค่อนข้างซ้ำเนิบนาบ เมื่อเรามาวิเคราะห์ดูจากบริบทของสังคมจีนเราก็จะรู้ว่าเนื่องมาจากการได้รับอิทธิพลมาจากการแสดง "จิว" เมื่อเรานำมาถ่ายทอดเป็นภาษาไทย หากนักพากย์ไม่เข้าใจบริบทนี้ แล้วพากย์ไปตามปรกตินั้นเป็นบทสนทนาต่างๆไป ก็จะได้ฉรรรหรือความเข้าใจเนื้อหาของเรื่องตามที่ควรจะเป็น ซึ่งในจุดนี้ ตัวผู้แปลจะกลายเป็นตัวจักรสำคัญในการถ่ายทอดความหมาย ตามหลักทั่วไปของการแปล ได้มีผู้ให้คำนิยามการแปลไว้ว่า

"การแปลคือการถ่ายทอดข้อความในภาษาหนึ่งมาสู่อีกภาษาหนึ่ง หรือการถ่ายทอดข้อความในภาษาต้นฉบับมาสู่ภาษาฉบับแปล โดยสามารถรักษาความหมายเดิมไว้ได้อย่างครบถ้วน

¹ การดัน (Improvisation) คือ การพากย์โดยไม่มีบท เหมือนกับลิเก หรือตลก ที่ในบางครั้งในการเล่นสด มีการนอกบท ก็ต้องดันไป โดยพยายามใช้คำหรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ในจากนั้นๆ เพื่อให้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าไปได้

ตลอดจนสามารถรักษาท่วงทำนองการเขียน ลีลา และสื่อความหมายตามความประสงค์ของผู้เขียนภาษาต้นฉบับไว้ได้ใกล้เคียงที่สุด นอกจากนี้ยังสามารถใช้ภาษาฉบับแปลได้อย่างมีอรรถรส และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์และลักษณะการใช้ภาษาฉบับแปลเป็นที่ยอมรับในหมู่ผู้ใช้ภาษาฉบับแปลเป็นภาษาแม่" (สถาบันภาษาศาสตร์ฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539 : 1)

แคทฟอร์ด (1965) (อ้างใน สถาบันภาษาศาสตร์ฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539 : 1) ให้ความหมายของการแปลว่า "Translation is an operation performed on language: A process of substituting a text in one language for a text in another." การแปลคือการปฏิบัติต่อภาษาโดยกระบวนการที่นำเอาความในภาษาหนึ่งไปแทนที่ความในอีกภาษาหนึ่ง

Nida and Taber (1969) (อ้างใน สถาบันภาษาศาสตร์ฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539 : 1) ให้นิยามของการแปลว่า "Translation consists in reproducing in the receptor language the closest natural equivalent of the language message, first in meaning and secondary in style." การแปลคือการถ่ายทอดข้อความในภาษาฉบับแปลให้เป็นธรรมชาติที่สุดตรงกับข้อความในภาษาต้นฉบับโดยเน้นในด้านความหมายเป็นลำดับแรก และในด้านท่วงทำนองเขียนเป็นลำดับที่สอง

การแปลในปัจจุบันต้องอาศัยวิทยาการหลายสาขาประกอบกัน นอกจากวิทยาการด้านภาษาศาสตร์แล้ว ยังต้องการวิชาจิตวิทยา วิชาทฤษฎีการสื่อสาร วิชาสังคมวิทยา วิชากฎหมาย วิชาการเมือง วิชาเศรษฐศาสตร์ เป็นต้น (ศ.ดร.สิทธา พิณีจิวดล, 2524 อ้างใน สถาบันภาษาศาสตร์ฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539 : 1)

บทพากย์เปรียบเสมือนหัวใจของการพากย์ ดังนั้นบทพากย์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งโดยเฉพาะบทพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศ ผู้แปลบทพากย์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการทำให้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นสนุกสนานและน่าประทับใจมากน้อยเพียงใด นักแปลกับนักพากย์จึงเป็นสิ่งที่ต้องพึ่งพาอาศัยกันและกัน เมื่อนักพากย์จำเป็นต้องมีคุณสมบัติและลักษณะพื้นฐาน นักแปลจึงจำเป็นต้องมีลักษณะพื้นฐานหรือคุณสมบัติเบื้องต้นเช่นเดียวกัน ซึ่งก็คือ

1) ความรู้เกี่ยวกับภาษาต้นแบบ (Knowledge of the Source Language)

- นักแปลจะต้องรู้แง่มุมต่างๆ ในด้านภาษาที่ตนจะแปล รวมไปถึงการเลือกใช้คำที่ถูกต้องเหมาะสม การเรียงลำดับคำ และการใช้เครื่องหมายวรรคตอน
- เข้าใจระดับของภาษาและลีลาของภาษาที่สื่อออกมา
- เข้าใจว่าคำในภาษาต้นฉบับจะมีความหมายไม่ตรงกันทีเดียวกับภาษาที่ถูกแปลออกมาแล้ว
- เข้าใจโครงสร้างทางไวยากรณ์ของภาษาต้นแบบ
- มีความคุ้นเคยกับชีวิตในภาษาต้นแบบพอที่จะสามารถจับความหมายแฝงหรือข้อความโดยนัยของภาษาต้นแบบได้

2) ความรู้เกี่ยวกับภาษาแปล (Knowledge of the Target Language) ซึ่งในที่นี้คือภาษาไทย

- รู้จักเลือกใช้คำที่ถูกต้อง รู้จักความแตกต่างของคำที่มีความหมายคล้ายกัน รู้ความแตกต่างในการใช้ภาษาในระดับต่าง ๆ ทั้งภาษาที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ความแตกต่างในการใช้ศัพท์ธรรมดากับศัพท์เทคนิค รู้จักใช้คำในรูปแบบต่างๆ เช่น ใช้เป็นคำนาม คำกริยา หรือคุณศัพท์ รู้ว่าควรแปลอย่างไร
- เลือกเรียงลำดับคำได้ถูกต้อง ผู้แปลควรรู้ว่าถ้าเปลี่ยนการเรียงลำดับคำเมื่อใด การเน้นตลอดจนน้ำเสียงและความหมายของประโยคจะเปลี่ยนแปลงไปด้วย
- เลือกใช้เครื่องหมายวรรคตอนได้ถูกต้อง ควรรู้ว่าการใช้เครื่องหมายวรรคตอนจะทำให้เกิดความแตกต่างในเรื่องการเน้นคำ
- มีความรู้เกี่ยวกับชนิดของภาษาที่เหมาะสมกับเรื่องที่แปลนั้นๆ เช่น ภาษาพูดหรือภาษาเขียน ภาษาสำหรับคนทั่วไปใช้ หรือภาษาสำหรับคนที่มีความรู้ใช้
- มีความรู้ข้อมูลเกี่ยวกับภาษาไทยมากพอที่จะนำมาใช้ได้โดยไม่ลังเล และไม่มีคำถามเมื่อพบปัญหาที่เกี่ยวกับการแปล
- ถ้าแปลเป็นภาษาพูด ผู้แปลควรคำนึงว่าภาษาพูดมักเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา และยังคงใช้ถ้อยคำให้ถูกต้องเหมาะสมกับเรื่องราวอีกด้วย

3) ความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่แปล (Knowledge of the Subject)

- นักแปลที่ดีต้องรู้เรื่องที่ตนจะแปลดีไม่ว่าจะเป็นเรื่องในสาขาใด เช่น แพทย์, ทหาร, กฎหมาย เป็นต้น เพื่อที่จะรู้ความหมายของข้อความที่จะแปลได้ถูกต้อง ต้องมีความรู้ทั่วไปหรือภูมิหลังเกี่ยวกับเรื่องที่แปล แต่ไม่จำเป็นจะต้องลึกซึ้ง
- แต่ถ้าไม่ นักแปลจำเป็นต้องหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่ตนไม่คุ้นเคย
- ต้องพิจารณาบริบทประกอบเมื่อต้องเลือกความหมายของคำที่มีความหมายหลายนัย

4) การใช้ความรู้ (Applying One's Knowledge)

- เลือกใช้ศัพท์เทคนิคได้อย่างถูกต้อง
- ระมัดระวังการแปลตกหล่นของข้อความภาษาต้นแบบซึ่งอาจจะทำให้ความหมายเปลี่ยนได้
- สังเกตข้อความที่คลุมเครือและแปลให้ได้ถูกเจตนาอารมณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์
- ระมัดระวังความซ้ำซ้อน และหลีกเลี่ยงการใช้คำพูดซ้ำๆ ที่ไม่มีความหมาย
- สังเกตข้อความที่แสดงอารมณ์ของต้นแบบและแปลได้อย่างเหมาะสม

5) ความสามารถ (Capacity)

- นักแปลควรมีความสามารถคิดอย่างรวดเร็วเป็นภาษาไทย การที่นักแปลมีประสบการณ์ในการแปลที่ยาวนาน เมื่อพบปัญหาและแก้ไขได้บ่อยครั้ง จะทำให้มีความสามารถในการแปลได้เร็วขึ้น แต่จะต้องระมัดระวังเรื่องความแม่นยำ ที่สำคัญที่สุดก็คือนักแปลควรสังเกตปัญหาที่เกิดขึ้นและแก้ไขปัญหานั้นจากคำวิจารณ์ของผู้อื่น

การแปลบทพากย์ภาพยนตร์จำเป็นอย่างยิ่งที่นักแปลจำเป็นจะต้องเรียนรู้แก้ไขไปกับนักพากย์ เพราะการแปลบทพากย์ไม่ใช่เป็นเพียงการแปลเอกสารเท่านั้น มีองค์ประกอบหลายประการที่ทำให้การแปลบทพากย์ยากกว่าการแปลทั่วไป เช่น

- การกำหนดจำนวนคำให้พอดีกับปากตัวละคร เนื่องจากมีภาพมาเป็นตัวกำหนด การแปลจึงต้องคำนึงถึงความสั้น,ยาวของประโยค
- ระดับของคำที่ใช้ ที่ต้องสอดคล้องกับสถานะของตัวละคร เพื่อแสดงอารมณ์ที่แทรกอยู่ในภาษาที่ใช้เพื่อบ่งบอกสถานะของตัวละคร และความตั้งใจของผู้พูดประโยคนั้นๆ การเลือกใช้ระดับของคำให้เหมาะสมจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น
- การใช้ภาษาพูดมากกว่าภาษาเขียน เพราะจำเป็นต้องถ่ายทอดอารมณ์ตัวละคร การเลือกใช้คำที่เป็นภาษาพูดเพื่อให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด จึงเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับต้นๆ
- อิทธิพลของภาษาต้นแบบ ภาษาแต่ละภาษามีไวยากรณ์ที่แตกต่างกันไป การแปลตามหลักไวยากรณ์ของภาษาต้นแบบ อาจไม่สามารถทำให้เรียบเรียงรูปแบบของประโยคให้เหมาะสมกับภาษาไทยได้ เช่น

ฉันได้ไป หรือ ฉันถูกเขาพาไป

จึงไม่ใช้การใช้คำที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ไทย นักแปลจึงต้องเข้าใจถึงอิทธิพลของภาษาต้นแบบ และดัดแปลงแก้ไขคำให้เข้ากับภาษาไทย โดยที่ไม่เปลี่ยนแปลงความหมายเดิมไป

- การแปลสำนวน คำพังเพย อุปมาอุปไมย สุภาษิต ถ้อยคำที่ใช้เฉพาะ สแลง บทกวี และ วัฒนธรรม แต่ละภาษาจะมีสำนวน หรือมีลักษณะการใช้คำที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นการแปลโดยใช้ถ้อยคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับภาษาต้นแบบ โดยไม่ให้เสียโครงร่างหรือรูปแบบ รวมทั้งความหมาย จึงเป็นสิ่งจำเป็น ในบางกรณีที่ภาษาไทยมีสำนวน, คำพังเพย, คำอุปมาอุปไมย ฯลฯ ที่ใกล้เคียงกันกับภาษาต้นแบบ นักแปลก็สามารถนำมาใช้เปรียบเทียบเพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจนและใกล้เคียงมากขึ้นได้

แต่สิ่งหนึ่งที่ไม่สามารถมองข้ามไปได้เลยก็คือ วัฒนธรรม ซึ่งเป็นแบบการดำเนินชีวิตของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่สืบทอดต่อเนื่องกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยหมายรวมถึง คติ ความเชื่อ ศิลปะ ปรัชญา ศิลปกรรม จรรยา ภาษา ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติกันอยู่ในสังคมนั้น ด้วยเหตุนี้การแปลซึ่งเป็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่งจึงมีความเกี่ยวข้องกับแง่มุมทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง เพราะการแปลที่ดี

ไม่ใช่เป็นเพียงการถ่ายทอดข้อความจากภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่งเท่านั้น แต่จะต้องถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดที่แฝงอยู่ในภาษาดั้งเดิมได้อย่างสมบูรณ์และถูกต้องด้วย

ดังนั้นการที่ผู้แปลมีความเข้าใจในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาก็จะทำให้การแปลมีความลึกซึ้งและถูกต้องมากยิ่งขึ้น

- การใช้คำสรรพนาม เป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะภาษาไทยเราที่มีการใช้คำสรรพนามแทนตัวผู้พูดมากมาย โดยเปลี่ยนแปลงไปตามสถานะของผู้พูด นักแปลจึงจำเป็นต้องระมัดระวังและเลือกใช้ให้เหมาะสม อย่างเช่น I สามารถแปลได้เป็น ฉัน,กู,พ่อ,แม่,ลูก,หนู,ข้า ฯลฯ ในขณะที่ภาษาอังกฤษ I ก็คือ I = ฉัน ซึ่งแสดงให้เห็นระดับการลำดับความสำคัญที่แตกต่างกันระหว่างวัฒนธรรม

การแปลจึงถือได้ว่าเป็นด่านแรกในการปรับเปลี่ยนภาษา ตัวสารจะถูกปรับเปลี่ยนไปมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับนักแปล บางครั้งนักแปลที่ไม่เข้าใจถึงการดัดแปลงบทให้เหมาะกับการพากย์ จึงทำหน้าที่ได้เพียงแค่ translator จึงจำเป็นต้องมี adapter ที่ต้องมาช่วยขัดเกลาบทให้เหมาะสม ซึ่งบางครั้งนักพากย์จำเป็นต้องทำหน้าที่เป็น adapter ไปในตัว ยิ่งถ้าหากนักพากย์มีความรู้ทางด้านภาษาก็จะช่วยขัดเกลาบทได้มากโดยไม่เสียความหมายเดิมและบริบทที่ประกอบอยู่ในเนื้อความ และสามารถเข้าใจบทพากย์ได้มากยิ่งขึ้น

ดังนั้น นักแปลจึงจำเป็นต้องเรียนรู้และศึกษาทำความเข้าใจกับนักพากย์เพื่อพัฒนาบทพากย์ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4)แนวคิดเกี่ยวกับการวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงกลวิธีการพากย์

ในกลุ่มของทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดแห่งสำนัก Toronto (Communication Technology Determinism) จะสนใจวิเคราะห์พลังการผลิตในส่วนที่เป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในแวดวงสื่อสารมวลชน ก็จะหมายถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทั้งหลาย (Communication Technology)

แนวคิดในเรื่องการวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการพากย์นี้ จะเป็นไปในลักษณะค่อยเป็นค่อยไปตามยุคสมัย (Evolution) ซึ่งจะแบ่งออกได้เป็น 5 ยุคด้วยกัน

- 1) ยุคแรก มีการใช้โทรโข่ง เพราะหนังในยุคแรกๆเป็นหนังเงียบ มีตัวหนังสือสลับจากการพากย์ใช้เพียงคนเดียวมีลักษณะเป็นการบรรยายเรื่อง อาจเป็นเพราะนักพากย์ยังไม่คุ้นเคย และไม่ค่อยสะดวกเนื่องจากองค์ประกอบด้านเครื่องมือเครื่องมือนี่ต่างๆ
- 2) ยุคที่สอง เริ่มเป็นหนังเสียง มีการใช้ไมโครโฟนขยายเสียง การพากย์เริ่มเพิ่มจำนวนปริมาณคนมากขึ้น การพากย์เปลี่ยนเป็นพูดโต้ตอบสลับบรรยาย ยังต้องพากย์สดเพราะยังไม่มีการบันทึกเสียง
- 3) ยุคที่สาม การเกิดของโทรทัศน์ ทำให้เพิ่มจำนวนคนพากย์ขึ้น เพราะต้องการให้มีความสมจริงสมจัง เป็นการพากย์ไม่ใช้บรรยายเหมือนก่อน มีการพากย์สด ต้องมีการ cut sound เพราะไม่มีการแยกเส้นเสียงประกอบและดนตรี จึงทำให้การพากย์ขาดอรรถรสไปไม่เหมือนต้นแบบได้เท่าที่ควร เวลาที่พากย์ก็ต้องรู้จักวิธีการเล่นไม้คี่^{*} ที่ต้องทำเช่นนี้เพราะไม่มีอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ช่วย เมื่อพากย์ผิดก็ต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัวแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้าไปเอง
- 4) ยุคที่สี่ มีการบันทึกเสียง มีการแยกเส้นเสียงมาต่างหาก จึงมีการพากย์ที่ให้ sync ได้ทุกช่วงอารมณ์ เพราะนักพากย์ไม่ต้องคอยกังวลกับการทำเสียงประกอบ เมื่อพากย์ผิดก็แก้ไขใหม่ได้ จะทำเสียงใกล้เสียงไกล หรือเสียงพูดผ่านวิทยุ ก็ใช้เครื่องมือเครื่องมือช่วยไม่ต้องทำเองเหมือนก่อน นักพากย์มีหน้าที่พากย์หรือใช้เสียงแสดงให้สมจริงเหมือนตัวเองเป็นผู้แสดงเองให้มากที่สุด และมีการทำ Subtitle แทนการพากย์สำหรับผู้ชมยุคใหม่ที่มีความรู้สามารถเข้าใจภาษาและเรื่องราวได้โดยไม่ต้องอาศัยการพากย์
- 5) ยุคที่ห้า การบันทึกเสียงโดยการคัดเลือกเสียง การพากย์สามารถพากย์ได้โดยใช้คนเดียวคนเดียว ทำให้การทำงานสะดวกได้มากยิ่งขึ้น ในการตัดเสียงหรือแต่ง

^{*} การเล่นไม้คี่ คือ การกระชกไม้คี่ไกลจากไมโครโฟนตามตำแหน่งของตัวละคร เช่นตัวละครอยู่ไกลแล้วตะโกนเข้ามา นักพากย์ก็ต้องพากย์ให้ไกลไมโครโฟนออกไปด้วย หรือเวลากรก ก็ต้องพากย์ใช้อารมณ์มากจะพากย์เสียงปรกติไม่ได้ก็ต้องใช้วิธีพากย์ให้ไกลไม้คี่แต่ใช้วิธีกระชกกระชากหรือเปล่งเสียงให้เบาลง หรือเวลาพูดผ่านวิทยุหรือโทรศัพท์ก็ต้องใช้มือป้องปาก เป็นต้น

เสียงสามารถใช้เครื่องมือบีบเสียงหรือแต่งเสียงให้มีความคล้ายคลึงหรือเหมือนกับต้นฉบับได้ การพากย์เพียงแต่เน้นที่เสียงใกล้เคียงมากที่สุดเท่านั้น

จากที่กล่าวมานี้จึงทำให้เกิดแนวคิดที่ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีส่วนผลักดันให้วิธีการพากย์ค่อยๆพัฒนาไปจากเดิมจนมาถึงรูปแบบที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

อีกแนวคิดหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและความสวยงามของภาพยนตร์เสียง โดย John Belton (1985:323) ได้กล่าวไว้ว่า "พวก Contemporary Marxist และพวกทฤษฎีภาพยนตร์จิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Film Theory) คำนี้ถึงเทคโนโลยี, การพัฒนาการของเทคโนโลยี และการพัฒนาการของเทคนิคที่เป็นผลผลิตในรูปแบบของความต้องการเชิงปริมาณนั้น, ในทางกลับกัน, มีรากฐานมาจากปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม ไม่ใช่ว่าเทคนิคหรือเทคโนโลยีเป็นเรื่องธรรมชาติ หรือว่าพวกมันเกี่ยวข้องกับธรรมชาติในทางตรงกันข้ามกับ Andre Bazin's (Andre Bazin, 1974: 5-6 อ้างใน John Belton, 1985: 324) นักคิดคนหนึ่งในประวัติศาสตร์ของรูปแบบเทคโนโลยีของภาพยนตร์ ซึ่งกล่าวว่าการพัฒนาการนี้ไม่ใช่เรื่องของ "ธรรมชาติ" แต่เป็นเรื่องของ "วัฒนธรรม" ซึ่งตอบสนองความกดดันของมโนคติ ความกดดันที่อำพรางสัญลักษณ์แห่งเทคนิคและเทคโนโลยี "

ในการตอบรับของเสียงจะต้องสอดคล้องกับการมองเห็นของภาพ ทั้งสองสิ่งนี้จะต้องได้รับการตอบรับที่สอดคล้องไปด้วยกัน แต่เสียงมักจะรับรู้ "ผ่าน" หรือ "ในรูปแบบของภาพ" และนั่นส่งผล ที่นำมาซึ่ง "สถานะขั้นที่สอง" ของเสียง สำหรับเหตุผลนี้ อาจกล่าวได้ว่าจำเป็นที่จะต้องเห็นภาพก่อน เพราะถ้าไม่มีภาพก็จะไม่สามารถรับรู้เสียงได้ โดยผู้ชมเป็นผู้ตัดสินว่าเขาหรือเธอจะตระหนักถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือได้ยินบนจออย่างไร

เสียงที่ "ขาดตัวตน" ไม่ใช่เพียงเพราะมองไม่เห็น แต่คุณสมบัติเฉพาะของมันก็ขาดความสมบูรณ์ในตัวเอง เสียงที่ได้รับความน่าเชื่อถือเป็นผลลัพธ์ของการลำดับเหตุและผลที่มีองค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาร่วมด้วย ประสาทสัมผัสอื่น ซึ่งส่วนใหญ่คือ การมองเห็น ซึ่งหัวใจในการติดต่อเสียงเป็นเครื่องยืนยันในจุดนี้ เพราะเสียงสื่อไม่ได้ถ้าไม่มีภาพ ในการที่จะมั่นใจว่าผู้ชมจะยอมรับว่าการสนทนาหรือเสียงประกอบที่เห็นเป็นความจริง ผู้ติดต่อต้องมีความสามารถในการสร้างความสอดคล้องกลมกลืน (Synchronization) ระหว่างเสียงและภาพทันทีที่ภาพปรากฏบนจอ ซึ่งตามปกติคือการจับปากให้ตรง (Lip-Sync) นั่นเอง เมื่อสามารถทำในจุดนี้ได้ ผู้ติดต่อก็มีอิสระ

ในการทำอะไรก็ได้กับภาพและเสียงอย่างมั่นใจว่าผู้ชมจะวางใจและเชื่อในสิ่งที่พวกเขาได้ยิน ในเมื่อมันมีความสอดคล้องกันกับสิ่งที่พวกเขาเห็น

ด้วยหลักการเดียวกัน การพากย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศ ซึ่งภาษาที่ใช้พูดกับภาษาที่ได้อิน มักถูก “อ่าน” จากผู้ชมว่า “ผิด” หรือ “ไม่จริง” นับตั้งแต่ปีค.ศ. 1930 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ก็ตระหนักว่า “มวลชนมีปฏิกริยาต่อต้าน...การให้เสียงพากย์” ทำให้มีการหยุดชะงักในสวนนี้ขึ้น (Jack Alicoate, 1930 :857 อ้างใน John Belton, 1985:325) เมื่อไม่นานมานี้ Jean Renoir (Jean Renoir, 1974:106 อ้างใน John Belton, 1985:325) ผู้สนับสนุนการใช้เสียงจริงในเชิงปฏิบัติ ได้เขียนไว้ว่า “ ถ้าเราอยู่ในศตวรรษที่ 12.....พวกที่หัดพากย์ทั้งหลายอาจจะต้องถูกเผาในตลาดเหมือนพวกนอกรีตทั้งหลาย การพากย์คือความเชื่อเรื่องมี 2 จิตวิญญาณ” ค่อนข้างเป็นที่น่าสังเกตว่าการค้นพบของเทคโนโลยีเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพากย์อย่างมาก มายานั้น ตีกรอบความศรัทธาในทั้งเสียงและภาพ รวมทั้งปลุกวิฤติความน่าเชื่อถือของมันด้วย

สิ่งที่เล่นเสียง sound track พยายามจะเลียนแบบคือ เสียงของภาพไม่ใช่เสียงในโลกที่เป็นจริง การวิวัฒนาการของเทคโนโลยีทางด้านเสียงไม่ว่าจะเป็น ห้องอัดเสียง หรือห้องตัดต่อ พยายามแสดงให้เห็นว่ามันมีความจำเป็นต้องได้มาซึ่ง Sound track ที่สามารถจับลักษณะต้นแบบของเสียงหรือลอกเลียนเสียงในความเป็นจริงออกมาได้โดยตัดเอาเสียงที่ไม่มี ความหมายออกไป เหลือไว้เพียงเสียงที่สามารถสื่อความเข้าใจได้เท่านั้น (John Belton, 1985:326)

เมื่อนำแนวคิดทั้งหมดมาผนวกกันจะเห็นได้ว่าทุกส่วนมีปัจจัยที่ช่วยผลักดันกันและกันให้เกิดการพัฒนาการด้านกลวิธีการพากย์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าจำเป็นต้องนำทุกส่วนมาพิจารณา และศึกษาร่วมกันในการวิจัยครั้งนี้

5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการพากย์ภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่าเคยมีผู้ทำการศึกษา เรื่องราวนี้ค่อนข้างน้อย เนื่องจากองค์ประกอบส่วนหนึ่งคือ ความยากลำบากในการค้นหาแหล่งข้อมูล เพราะนักพากย์ส่วนใหญ่มักจะติดขัดในเรื่องของเวลา ซึ่งทำให้เกิดความไม่สะดวกในการให้ข้อมูล เพราะฉะนั้นงานวิจัยที่พบส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาในกรณีที่มีพากย์ที่เฉพาะเจาะจงลงไป เช่น

พูนศรี ธีญลักษณ์เมธา (2525) กล่าวถึงการพากย์การ์ตูนในการศึกษาลักษณะการพากย์การ์ตูนสำหรับเด็กทางช่อง 9 ว่า หลักเกณฑ์การพากย์การ์ตูนต้องประกอบไปด้วย

- 1) คุณภาพเสียงของนักพากย์
- 2) ต้องมีภาษาหนังสือดีแตกฉาน
- 3) ต้องออกเสียงให้ตรงกับจังหวะของปากของตัวแสดงในภาพยนตร์
- 4) ต้องมีการฝึกฝนอยู่เสมอ เพื่อให้เกิดความชำนาญ และปรับปรุงข้อบกพร่องของตนเอง
- 5) ต้องมีพรสวรรค์ ไหวพริบ มีความเป็นศิลปินอยู่ในตัว เพราะการพากย์เป็นงานศิลปะ

นอกจากคุณสมบัติดังกล่าวข้างต้นแล้ว การพากย์จะต้องมีความสัมพันธ์กับบทพากย์ เพื่อให้การพากย์มีประสิทธิภาพ บทพากย์ต้องได้รับการแปล และการขัดเกลาบท รวมทั้งต้องมีการจัดสรรตัวพากย์ให้เหมาะสมอีกด้วย การพากย์ภาพยนตร์การ์ตูนจะแตกต่างจากการพากย์ภาพยนตร์ประเภทอื่นตรงที่ สามารถใช้เสียงเกินจริง เหนือธรรมชาติได้ เพราะการ์ตูนเป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นการสร้างสรรค์จินตนาการ ดังนั้นการให้เสียงที่แปลกประหลาด จึงสามารถทำได้

อรพันธ์ พานิชเจริญ (2526) ได้ศึกษาถึงการพากย์ภาพยนตร์ไทยไว้ว่า การพากย์ภาพยนตร์ไทยเกิดขึ้นด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวและรู้สึกเพลิดเพลินในการชมภาพยนตร์ การพากย์ภาพยนตร์ในสมัยแรกส่วนใหญ่เป็นการพากย์ภาพยนตร์ต่างประเทศเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว และอีกประการหนึ่งภาพยนตร์ไทยในสมัยเดียวกันนั้นเริ่มสร้างภาพยนตร์เสียงได้แล้ว ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยบางรายที่สร้างภาพยนตร์เงียบจึงต้องอาศัยการพากย์เช่นกัน แต่ต่อมาในสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เศรษฐกิจทั่วโลกตกต่ำลงจึงทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยกลับมานิยมสร้างภาพยนตร์เงียบแล้วใช้วิธีการพากย์แทนการสร้างภาพยนตร์เสียงเพราะค่าใช้จ่ายถูกกว่า การพากย์ภาพยนตร์ไทยจึงดำเนินเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

การพากย์ภาพยนตร์ไทยมีความจำเป็นต้องใช้ความประณีตสูง เนื่องจากจะต้องจับปากให้ตรงตามจังหวะการพูดของนักแสดงโดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื่องจากเป็นภาษาไทย ถ้าหากไม่สามารถจับปากให้ตรง จะยิ่งทำให้เห็นความผิดพลาดได้อย่างชัดเจน

บทพากย์ที่ใช้ในการพากย์ จะมีการใส่สัญลักษณ์ประกอบ เพื่อช่วยให้การพากย์สะดวกขึ้น อย่างเช่น

- (ข) หมายถึง ช้าง คือนักแสดงหันข้างระหว่างที่พูด
- (ไ) หมายถึง ไกล คือนักแสดงจะอยู่ในระยะไกล หรือเป็นภาพLong shot
- (ใกล้) หมายถึง ใกล้ คือนักแสดงจะอยู่ในระยะใกล้ หรือเป็นภาพClose-up
- (ล) หมายถึง หลัง คือนักแสดงจะหันหลังให้กับกล้อง
- (น) หมายถึง หน้า คือนักแสดงจะหันหน้าเข้าหากกล้องอย่างชัดเจน เป็นต้น

เมื่อมีสัญลักษณ์เช่นนี้ประกอบ จึงทำให้การพากย์ภาพยนตร์ไทยสะดวกมากขึ้น ผลที่ได้รับจากการพากย์ก็คือ

- 1) การพากย์ทำให้ลดต้นทุนในการผลิตได้มากกว่าการผลิตภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม
- 2) การพากย์ทำให้ช่วยประหยัดเวลาในการสร้างภาพยนตร์
- 3) การพากย์สามารถช่วยนักแสดงที่แสดงแข็งเกินไป หรือแสดงไม่ได้อารมณ์ หรือสมบทบาทที่ได้รับได้

ภาพยนตร์ไทยจะยังคงต้องอาศัยการพากย์ต่อไปเนื่องจากปัญหาในเรื่องต้นทุนการผลิต ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะคำนึงถึงผลประโยชน์ทางธุรกิจมากกว่า ถึงแม้ว่าการพากย์ภาพยนตร์ไทยบางครั้งทำให้ผู้ชมรู้สึกขาดความเหมือนจริงบ้างก็ตาม

กรณีการ อู่ยงสิงห์ (2535) ศึกษาการพากย์ภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ ของทีมพากย์อินทรีย์ พบว่าการพากย์ภาพยนตร์ทางโทรทัศน์มีองค์ประกอบในการพากย์คือ

- 1) ทีมพากย์ ต้องมีความสามัคคี เนื่องจากต้องให้เวลาในการพากย์ค่อนข้างสูง ดังนั้นจึงต้องผูกพันและร่วมมือกันสูง
- 2) คุณสมบัติของนักพากย์
- 3) บทพากย์

การพากย์ภาพยนตร์ทางโทรทัศน์จะยังคงมีต่อไป แต่ปัญหาที่สำคัญคือ การพากย์เป็นงานที่มีลักษณะเป็นวงแคบ ไม่ค่อยมีการขยายตัว เนื่องจากนักพากย์เก่าๆจะวนเวียนกันทำงานโดยไม่

ค่อยเปิดโอกาสให้กับคนใหม่ ซึ่งเท่ากับความไม่พร้อมในการสนับสนุนหรือส่งเสริม นักพากย์ใหม่ให้เกิดขึ้นในวงการ

จะเห็นได้ว่าการวิจัยส่วนใหญ่จะมีลักษณะของการศึกษาการพากย์โดยเฉพาะกลุ่มปัญหาที่ผู้วิจัยส่วนใหญ่พบก็คือ การเข้าถึงแหล่งข้อมูล ซึ่งไม่ค่อยได้รับความร่วมมือเท่าที่ควร เนื่องจากสถานะของผู้ที่เคยทำการวิจัยเหล่านี้เป็นคนวงนอกที่เข้าไปทำการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลในช่วงระยะหนึ่งเท่านั้น

ในการศึกษาครั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้มีโอกาสสัมผัสผลงานทางด้านการพากย์มาตั้งแต่ปี พ.ศ.2530 รวมเวลากว่า 10 ปี โดยได้ทำงานร่วมกับนักพากย์รุ่นเก่าและรุ่นปัจจุบันทั้งที่เป็นทีมพากย์และนักพากย์เดี่ยวจำนวนไม่น้อย และมีโอกาสพากย์ภาพยนตร์ทั้งการพากย์สดและการพากย์บันทึกเสียงในหลายรูปแบบ รวมทั้งมีประสบการณ์ในการแปลบทภาพยนตร์ด้วย จึงทำให้ผู้วิจัยค่อนข้างได้เปรียบในการค้นคว้าหาข้อมูล เพราะคุ้นเคยกับงานและบุคลากรในสายอาชีพนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางเริ่มต้นให้กับผู้ที่จะสนใจศึกษาเรื่องราวต่อไป.
