

ความท้าทายของคุณลักษณะละครโทรทัศน์ไทย ที่ส่งผลต่อการเขียนบท Audio Description

กุลนารี เสือโรจน์¹

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง “ความท้าทายของคุณลักษณะละครโทรทัศน์ไทยที่ส่งผลต่อการเขียนบท Audio Description” มีวิธีการเก็บข้อมูลแบบเจาะจง (purposive sampling approach) โดยเลือกศึกษาละครโทรทัศน์จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ฉากจากละครเรื่อง เลือดข้นคนจาง ไบไม่ที่ปลิดปลิว ฉลาดเกมส์โกง และ บุพเพสันนิวาส ส่วนการวิเคราะห์เลือกใช้การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เกณฑ์ในการวิเคราะห์ประกอบด้วย (ก) เกณฑ์ด้านบริบท จะพิจารณาองค์ประกอบการนำเสนอด้านภาพและเสียง ซึ่งในส่วนนี้จะนำเสนอข้อมูลโดยใช้กรอบการวิเคราะห์ที่เรียกว่า Functional Approach to AD ผสมผสานกับแนวคิด 3 Cs by Borg ในการวิเคราะห์ภาพรวมของวัตถุบีก่อนการผลิต Audio Description โดยพิจารณาจาก 3 เกณฑ์ ได้แก่ (1) เกณฑ์การวิเคราะห์เนื้อหาของวัตถุบีก่อนต้นฉบับ (2) เกณฑ์การวิเคราะห์รูปแบบของวัตถุบีก่อนต้นฉบับ และ (3) เกณฑ์การวิเคราะห์ทั้งเนื้อหาและรูปแบบของวัตถุบีก่อนต้นฉบับ เพื่อให้เข้าใจเงื่อนไขและข้อจำกัดที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบท AD สำหรับวัตถุบิตรายการแต่ละ

* วันที่รับบทความ 30 เมษายน 2567; วันที่แก้ไขบทความ 25 พฤษภาคม 2567; วันที่ตอบรับบทความ 10 มิถุนายน 2567

หมายเหตุ บทความเรื่อง “ความท้าทายของคุณลักษณะละครโทรทัศน์ไทยที่ส่งผลต่อการเขียนบท Audio Description” เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง *Strategies for Audio Describing Gestures and Facial Expressions for Visually Impaired Thai Television Audiences* (2023) งานวิจัยนี้ได้รับทุนศึกษาต่อต่างประเทศระดับปริญญาเอกของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยในบทความชิ้นนี้จะใช้การเขียนทับศัพท์ Audio Description หรือ AD เนื่องจากคำนิยามภาษาไทยมีความหมายที่ต้องอธิบายเรื่องความครอบคลุมในบางมิติ

¹ รองศาสตราจารย์ ดร. กลุ่มวิชาวิทยุ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รายการซึ่งมีการออกแบบการนำเสนอด้านภาพและเสียงที่แตกต่างกันออกไป (ข) พิจารณาความสอดคล้องหรือขัดแย้งระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์ และ (ค) ความซับซ้อนของการแสดงออกทางกาย

ผลการศึกษาพบว่า การเขียนบท AD ที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างเสียงต้นฉบับ และเสียง AD โดยเสียงบรรยายควรเข้ามาทำหน้าที่เติมเต็มความเข้าใจ รักษาอารมณ์ และสร้างอารมณ์ร่วมแก่คนพิการทางการเห็นที่เข้ามาใช้บริการ AD ในการเข้าถึงละครโทรทัศน์ แต่ทั้งนี้ AD ต้องไม่ทำลายหน้าที่ของเสียงต้นฉบับ และที่สำคัญ ในแต่ละฉากอาจมีรูปแบบการเขียนบท AD ได้หลากหลายมากกว่าหนึ่งรูปแบบ เป็นการตอกย้ำแนวคิดที่ว่า กลยุทธ์การเขียนบท AD ควรก้าวข้ามแนวคิดเรื่องข้อขัดแย้งระหว่างการบรรยายแบบตรงไปตรงมา ห้ามตีความ กับการบรรยายที่ยอมรับการตีความมาสู่แนวคิดเรื่องความหลากหลายที่สามารถประยุกต์ใช้กลยุทธ์ผสมผสานกันได้ตามเงื่อนไขของละครแต่ละฉาก

คำสำคัญ: Audio Description ละครโทรทัศน์ คนพิการทางการเห็น

Challenges of Thai Television Drama Characteristics Impact on Audio Description Script Writing

Kulnaree Sueroj²

Abstract

The article “Challenges of Thai Television Drama Characteristics Impact on Audio Description Script Writing” discusses a method of data collection using a purposive sampling approach. This involves studying clips from four television dramas: *In Family We Trust*, *Bai Mai Tee Plid Plew*, *Bad Genius*, and *Buppesannivas*. The analysis utilises textual analysis, considering criteria such as contextual analysis, which evaluates the presentation of visuals and sounds. In this article, data is presented using the Functional Approach combined with the concept of 3 Cs by Borg to AD analysis framework. This framework examines three criteria: (1) analysing the content of the original material, (2) analysing the format of the original material, and (3) analysing both the content and format of the original material. This helps understand the conditions and limitations related to writing AD scripts for each television drama, which have different visual and auditory presentation designs. Furthermore, the analysis considers the congruence between physical expressions and emotions, as well as the complexity of physical expressions. The study finds that effective AD script writing must consider the coherence between the original sound and the AD sound, with the AD services

² Associate Professor, Department of Radio, Television and Digital Media, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

serving to enhance understanding, preserve artistic taste, and evoke emotions for visually impaired individuals using AD services to access television dramas. However, the AD should not override the functions of the original sound. In each scene, it is crucial to acknowledge that there can be multiple strategies of AD script writing rather than just one. This emphasises the idea that AD writing strategies should transcend the binary opposition: accepting interpretive narration and rejecting interpretive narration, moving towards embracing diversity where a blend of strategies can be applied based on the conditions of each scene in the drama.

Keywords: Audio Description, television dramas, people with visual impairments

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

Audio Description หรือที่หลายคนรู้จักกันในนาม AD คือ บริการเพื่อการเข้าถึงสื่อสำหรับคนที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็น เป็นหนึ่งในประเภทการแปลที่เรียกว่า Audio Visual Translation (AVT) ถูกกล่าวถึงอย่างเป็นทางการครั้งแรกในประเทศไทยในงานวิจัยระดับปริญญาโทของ อธิวัฒน์ เจนวัชรรักษ์ เรื่อง การสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นในภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อเด็กพิการทางการมองเห็น เมื่อปี พ.ศ. 2554 (อธิวัฒน์ เจนวัชรรักษ์, 2554ก) ต่อมาในปี พ.ศ. 2557 AD สำหรับรายการโทรทัศน์ในประเทศไทยเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกโดยกลุ่มคณาจารย์คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ให้ศึกษาและสร้างหลักการผลิต AD เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับสถานีโทรทัศน์ที่ต้องดำเนินการผลิตบริการดังกล่าว ซึ่งตลอดทั้งโครงการศึกษาทดลองมีการผลิต AD จำนวน 4,020 นาที หรือ 67 ชั่วโมง หลังจากนั้นในปี พ.ศ. 2558 ยังคงมีการทดลองผลิต AD อย่างต่อเนื่อง มีการผลิต AD สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง หรือ 260 ชั่วโมงต่อปี (Sueroj and Sarakornborrirak, 2016) นอกจากนี้ ในปีเดียวยังมีการศึกษาวิจัย AD จากกลุ่มคณาจารย์จากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน ใน 3 มิติ ได้แก่ หลักการผลิต AD (อารดา ครุจิต, 2558) กระบวนการผลิต AD (กุลนารี เสือโรจน์, 2558) และความต้องการ AD ของคนพิการทางการเห็น (ภัทธีรา สารากรบริรักษ์, 2558) ซึ่งข้อมูลจากการทดลองผลิตและงานวิจัยถูกนำมาสังกัดเป็นหลักการผลิต AD สำหรับรายการในบริบทสังคมไทยและหลักสูตรการผลิต AD สำหรับผู้ประกอบการโทรทัศน์ ก่อนที่จะมีบังคับใช้ประกาศ เรื่อง “การส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิของคนพิการให้เข้าถึงหรือรับรู้และใช้ประโยชน์จากรายการของกิจการโทรทัศน์ (ฉบับที่ 1) พ.ศ. 2559”

อย่างไรก็ดี ถึงแม้ AD สำหรับรายการโทรทัศน์ในประเทศไทยจะบักหมุดทั้งทางวิชาการและปฏิบัติมากกว่า 10 ปี แต่การเติบโตของ AD ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพในบริบทสังคมไทยยังไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร ซึ่งสาเหตุของการเติบโต

ที่ล่าช้ามีหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นข้อจำกัดทางเทคโนโลยีการผลิตและการเข้าถึง ข้อจำกัดของนโยบายกำกับดูแลที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้รับสาร และข้อจำกัดด้านองค์ความรู้ที่ส่งผลต่อการนำมาประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ ซึ่งบทความนี้มุ่งอภิปรายในประเด็นข้อถกเถียงของมาตรฐาน AD สำหรับรายการประเภทละครโทรทัศน์ ที่ผู้เขียนบท AD มักต้องเผชิญกับความท้าทายในการใช้วิจารณ์ญาณในการเลือกกลยุทธ์การเขียนบทภายใต้ข้อถกเถียงเรื่องการยอมรับการตีความหรือไม่ตีความข้อมูลในกระบวนการเขียนบท ซึ่งประเด็นดังกล่าวเป็นข้อท้าทายหลักในการเขียนบท AD ในบริบทสากลเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากนักวิชาการด้าน AD คนสำคัญของอังกฤษอย่าง Fryer ได้กล่าวถึงไว้ในหนังสือ *An Introduction to Audio Description: A Practical Guide* (2016) ดังนั้นการศึกษาคูณลักษณะของละครโทรทัศน์ไทยเพื่อให้เข้าใจเงื่อนไขและปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อรายการเขียนบท AD จะช่วยเติมเต็มองค์ความรู้ในเชิงวิชาการและการพัฒนาองค์ความรู้การเขียนบท AD สำหรับรายการประเภทละครโทรทัศน์ไทยเพื่อใช้ในทางปฏิบัติอีกด้วย

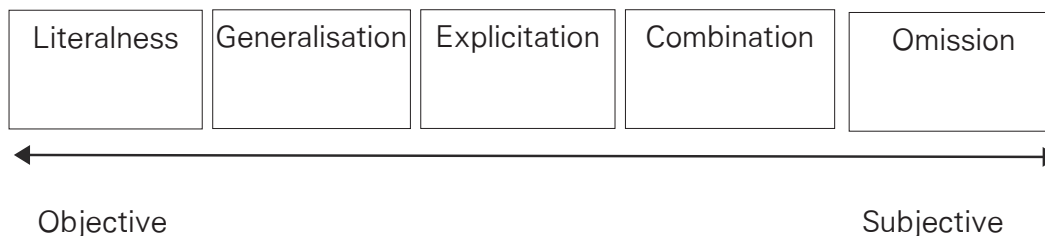
นอกจากนี้ เมื่อผู้วิจัยตัดสินใจศึกษา AD สำหรับละครโทรทัศน์ สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญคือ คุณลักษณะเฉพาะของรายการ ละครโทรทัศน์เป็นประเภทรายการที่มีแก่นกลางในการสื่อสารเรื่องความสัมพันธ์ของตัวละคร Borg (2013) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารทางภาษากาย ระบุว่า มนุษย์มีการสื่อสารผ่าน 3 องค์ประกอบหลักในสัดส่วนที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่ 55% ผ่านการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง 38% ผ่านน้ำเสียง และ 7% ผ่านคำพูด (Borg, 2013) ดังนั้นหลักการที่เป็นแก่นกลางในการผลิต AD คือ การเข้ามาเติมเต็ม 55% ของการสื่อสารทางอวัจนภาษาของตัวละคร และไม่ละเมิดหรือรบกวนการสื่อสารความหมายผ่านน้ำเสียงและคำพูดของตัวละคร แต่ทั้งนี้ ละครโทรทัศน์แต่ละเรื่องมีการนำเสนอด้านภาพและเสียงบางประการที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อการเลือกใช้กลยุทธ์การผลิตเสียงบรรยายภาพที่ต่างกันออกไปด้วย ด้วยเหตุนี้การศึกษาคูณลักษณะเฉพาะของละครโทรทัศน์จึงมีความจำเป็นต่อการพัฒนากลยุทธ์การเขียนบท AD

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในบริบทสากล AD สามารถจัดแบ่งประเภทตามกระบวนการเขียนบทได้หลายลักษณะ โดยกระบวนการศึกษาองค์ความรู้ AD ในยุคแรก AD ถูกแบ่งประเภทในลักษณะคู่ตรงข้าม (binary opposition) ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดการแปลตามกรอบของ Nida's terminology (1964) 2 รูปแบบ ได้แก่ (1) Formal Approach ซึ่งเป็นการแปลแบบตรงตัว (word-for-word translation) และ (2) Dynamic Approach ซึ่งเป็นการแปลโดยใช้ความรู้สึกมาประกอบ (sense-for-sense translation) ซึ่งเมื่อนำมาใช้ในบริบทของการแบ่งประเภท AD จะแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ (1) ภาวิสัย (Objective AD) หรือ AD แบบดั้งเดิม (Traditional AD) หมายถึง การเขียนบท AD ที่จะบรรยายเฉพาะในสิ่งที่ตาเห็น เห็นอย่างไรบรรยายอย่างนั้น ห้ามตีความ เช่น เขาขมวดคิ้ว กำหมัดแน่น (Synder, 2014: 43) และ (2) อัตวิสัย (Subjective AD) หมายถึง การเขียนบท AD ที่จะยอมรับการตีความในกระบวนการผลิต AD เช่น เขาโกรธ เป็นต้น

หลังจากนั้น ผู้เชี่ยวชาญด้าน AD ในบริบทสากลยุคใหม่ได้พัฒนาองค์ความรู้จากการให้ความสำคัญกับความแตกต่างเรื่องประเภทการเขียนบท AD (difference in kind) มาเป็นการให้ความสำคัญกับความแตกต่างในเชิงระดับการตีความในการเขียนบท AD (difference in degree) ดังนั้นการเขียนบท AD ในแนวคิดนี้จึงระบุว่า ผู้เขียนบทสามารถเลือกกลยุทธ์ที่หลากหลายผสมผสานกันในการเขียนบทรายการหนึ่งรายการเพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการสื่อสาร ดังจะเห็นได้จากผลการศึกษากลยุทธ์การเขียนบท AD สำหรับภาพยนตร์จากงานวิจัยของ Mazur (2014a) ที่แบ่งประเภทของกลยุทธ์การเขียนบท AD ออกเป็น 5 แนวทางดังนี้ (1) Literalness คือ การบรรยายตามสิ่งที่ตาเห็น เช่น เขายกแขนขวาชื่นเหนือศีรษะ (2) Explicitation คือ การบรรยายแบบสรุป เช่น เขาเศร้า (3) Generalisation คือ การบรรยายแบบภาพรวมไม่ลงรายละเอียด เช่น เขาเคลื่อนไหวตัว (4) Omission คือ การละทิ้งการบรรยายองค์ประกอบด้านภาพบางประการ เช่น เขาร้องไห้ (มีเสียงสะอื้น) จะไม่บรรยายเสียงร้องไห้ และ (5) Combination คือ การเลือกใช้กลยุทธ์การบรรยายมากกว่าหนึ่งประเภท

ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงระดับความเป็นภววิสัยและอัตวิสัยของการเขียนบท AD



ต่อมามีการนิยามประเภทของ AD ที่เรียกว่า Alternative AD หรือ AD ที่มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากจะมีการยอมรับการตีความในกระบวนการเขียนบทแล้วยังยอมรับการแต่งเติมเสียงจากต้นฉบับอีกด้วย (Lopez et al., 2022; Romero-Fresco, 2023) เช่น โครงการ “Enhancing Audio Description II” ที่ Professor Mariana รับผิดชอบเป็นหัวหน้าโครงการ โดยโครงการดังกล่าวได้รับทุนจาก Arts and Humanities Research Council (AHRC) เพื่อศึกษาเทคนิคการออกแบบเสียงที่เป็นประโยชน์ต่อการออกแบบบริการเพื่อการเข้าถึงสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ของคนพิการทางการเห็น ได้มีการปรับแต่งเสียงต้นฉบับเพื่อช่วยในการสื่อสารความหมายของ AD กับคนพิการทางการเห็น

อย่างไรก็ดี บริการ AD ในประเทศไทยส่วนใหญ่อ้างอิงมาตรฐานการผลิตในรูปแบบภววิสัย (Objective AD) ซึ่งองค์ความรู้แบบภววิสัยเป็นองค์ความรู้ AD ชุดแรกที่ถูกถ่ายทอดโดยผู้เชี่ยวชาญในการผลิต AD จากสหรัฐอเมริกา ที่เข้ามาอบรมการผลิต AD ในประเทศไทย (Synder, 2014: 43) แต่ในทางปฏิบัติ การเขียนบท AD สำหรับรายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ต้องเผชิญกับความท้าทายเรื่องข้อจำกัดของเวลาในการแทรกเสียงบรรยายในระหว่างช่องว่างของบทสนทนา จึงทำให้เกิดการตั้งคำถามเรื่องความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติสำหรับการยึดถือแนวทางภววิสัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเขียนบท AD สำหรับละครโทรทัศน์ อย่างไรก็ตาม แม้ในปัจจุบันจะมีการขยับแนวทางการผลิต AD ในประเทศไทยในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น แต่มาตรฐานการผลิตยังคงเป็นที่ถกเถียงกันอยู่พอสมควร และเสียงบรรยายภาพที่ใช้หลักการอัตวิสัย (Subjective AD) มาประยุกต์ มักถูกนิยามว่าเป็นการผลิต AD ที่แหวกขนบ

ทั้งที่ในบริบทสากลโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุโรป ก้าวข้ามการแบ่งแยกประเภท AD โดยใช้เกณฑ์เรื่องขั้วตรงข้าม (binary opposition) คือ ภาวิสัยหรืออวัสัย แต่โอบรับแนวทางการสร้างสรรค์ AD ที่หลากหลายภายใต้กรอบแนวคิดที่เรียกว่า Alternative AD (Romero-Fresco, 2023)

นอกจากนี้ ประเด็นเรื่ององค์ความรู้ที่หลากหลายของบริการเพื่อการเข้าถึงสื่อโทรทัศน์สำหรับคนพิการทางการเห็นยังแฝงอยู่ในการใช้นิยามคำเรียกสื่อประเภทนี้อีกด้วย จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า คำนิยามที่ใช้เรียกบริการเพื่อการเข้าถึงสื่อโทรทัศน์สำหรับคนพิการทางการเห็นในบริบทสากลนั้น คำที่นิยมใช้กันโดยทั่วไปคือ คำว่า Audio Description หรือ AD แต่นอกจากคำนี้ ในหลายประเทศยังมีการนิยามบริการเพื่อการเข้าถึงสื่อโทรทัศน์สำหรับคนพิการด้วยชื่อที่หลากหลาย เช่น ในสหรัฐอเมริกามีการนิยามสื่อประเภทนี้ว่า Video Description (Snyder, 2014) หรือในประเทศออสเตรเลียมีการนิยามสื่อประเภทนี้ว่า Descriptive video (Ellis et al., 2018) และในประเทศโปแลนด์มีผู้นิยามสื่อประเภทว่า Audio Narration (Jankowska, 2015) ซึ่งชื่อที่แตกต่างกันมีนัยสำคัญที่สะท้อนถึงแนวทางการเขียนบทที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการยอมรับการตีความหรือไม่ยอมรับการตีความในขั้นตอนการเขียนบท โดยคำว่า Video Description หรือ Descriptive Video จะมีนัยการไม่ยอมรับการตีความในการเขียนบท ส่วนคำว่า Audio Narration เป็นคำนิยามที่สะท้อนการยอมรับการตีความในขั้นตอนการเขียนบท ซึ่งในกลุ่มที่มีการยอมรับการตีความการเขียนบทก็มีความแตกต่างกันในเรื่องของระดับการยอมรับการตีความอีกด้วย จากข้อมูลดังกล่าวทำให้เห็นว่า บริการเพื่อการเข้าถึงรายการโทรทัศน์นั้นมีความหลากหลายอย่างมากในเรื่องของรูปแบบการใช้งานในทางปฏิบัติ

ในบริบทสังคมไทย Audio Description หรือ AD ถูกนิยามด้วยชื่อภาษาไทยว่า “เสียงบรรยายภาพ” มีลักษณะเป็นเสียงบรรยายระหว่างบทสนทนาเพื่อเติมเต็มความเข้าใจและอารมณ์ที่ขาดหายไปจากข้อจำกัดทางการมองเห็นของผู้รับสาร จากนิยามดังกล่าวทำให้คนเขียนบท AD จำนวนมากในบริบทสังคมไทยให้ความสำคัญกับการบรรยาย “ภาพ” มากกว่าที่จะสนใจการสื่อสารความหมาย

ผ่านการทำหน้าที่ของ “เสียง” ดังจะเห็นได้จากคู่มือเสียงบรรยายภาพหลัก 4 ฉบับของไทย ที่ให้น้ำหนักกับเนื้อหาด้านภาพมากกว่าเสียง กล่าวคือ จุดรวมของคู่มือ AD ทั้ง 4 ฉบับ มุ่งอธิบายแนวทางการเลือกภาพที่ควรจะบรรยายและแนวทางการเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมในการบรรยายมากกว่าการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการวิเคราะห์หน้าที่ของเสียงต้นฉบับ หรือความสัมพันธ์ระหว่างการทำหน้าที่ของเสียงต้นฉบับ และ AD ในการสื่อความหมาย (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ [กสทช.], 2560; ธีรวัช เจนวัชรรักษ์, 2557; ธาธิณี อินทรนันท์, 2561; อารดา ครุจิต และคณะ, 2558) ซึ่งประเด็นดังกล่าว Horowitz (2012) กล่าวไว้ว่า การมองข้ามความสำคัญของเสียงต้นฉบับเป็นสิ่งที่พบในคู่มือเสียงบรรยายภาพจำนวนมาก ซึ่งผลจากการมองข้ามความสำคัญของเสียงต้นฉบับทำให้ผู้เขียนบท AD ให้รายละเอียดด้านภาพมากเกินไปจนความจำเป็น ทำให้ประสิทธิภาพของ AD ในฐานะเครื่องมือเสริมสร้างความเข้าใจและคงไว้ซึ่งอรรถรสของสื่อต้นฉบับลดลง ดังนั้นเพื่อให้นิยามบริการเพื่อการเข้าถึงสื่อโทรทัศน์ในงานวิจัยชิ้นนี้มีความครอบคลุมความหมายที่รอบด้านผู้วิจัยจึงได้ประมวลคำอธิบาย AD จากงานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญต่างๆ ซึ่งระบุนิยาม AD ในความหมายที่กว้างกว่าชื่อที่ถูกบัญญัติในภาษาไทย กล่าวคือ AD ในงานวิจัยชิ้นนี้หมายถึง สื่อที่มีลักษณะเป็นคำบรรยาย “ภาพ” หรือ “เสียง” ที่ส่งผลต่อความเข้าใจและการเข้าถึงความหมายเมื่อผู้รับสารต้องเผชิญกับข้อจำกัดทางการมองเห็น โดยไม่รบกวนการทำหน้าที่ของเสียงต้นฉบับ (Fryer, 2016; Lopez and Kearney, 2018; Romero-Fresco, 2023)

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตประชากรการวิจัยในบทความนี้ คือ AD แบบเคลื่อนไหวสำหรับละครโทรทัศน์ (Dynamic AD for television drama) โดยขอบเขตเนื้อหาของการวิจัยมุ่งศึกษาการเขียนบท AD สำหรับละครโทรทัศน์ โดยเลือกวิเคราะห์ข้อมูลจากคลิปละครโทรทัศน์ไทยที่ทันสมัยซึ่งออกอากาศระหว่างปี พ.ศ. 2560-2562 และมีการเผยแพร่ในยูทูป เพื่อให้แนวทางการนำเสนอภาพและเสียงของ

ละครมีความร่วมสมัยเป็นตัวแทนของละครไทยในยุคใหม่ในช่วงเวลาที่เริ่มศึกษาวิจัยคือในปี พ.ศ. 2562 โดยผู้วิจัยเลือกคลิปละครจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ *ฉลาดเกมส์โกง* *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* *บุพเพสันนิวาส* และ *เลือดข้นคนจาง* ซึ่งมีคุณลักษณะ 4 ประการที่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Romero-Fresco and Fryer (2013) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเขียนบท AD ในรายการประเภทเรื่องแต่ง (fictional programme) โดยคลิปละครทั้ง 4 เรื่องที่เลือกมาเป็นตัวแทนของละครโทรทัศน์ไทยมีเงื่อนไขสอดคล้องกับปัจจัยดังกล่าวดังนี้ (1) ความหนาแน่นของบทพูด: ผลการศึกษาจากงานวิจัยของ Romero-Fresco and Fryer (2013) พบว่า ความหนาแน่นของบทพูดส่งผลต่อการออกแบบคำบรรยาย ซึ่งคลิปละครเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* เป็นตัวแทนของละครที่มีความหนาแน่นของบทสนทนาน้อยที่สุด คือ หนึ่งคำ และใช้การเล่าเรื่องผ่านภาพและเสียงประกอบอื่นๆ เป็นหลัก ส่วนคลิปละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* *เลือดข้นคนจาง* และ *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* เป็นตัวแทนของคลิปละครที่มีบทสนทนาหนาแน่นมากขึ้นตามลำดับและใช้การเล่าเรื่องผ่านเสียงในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป (2) จังหวะการเดินเรื่อง: Braun (2007) นักวิชาการด้าน AD กล่าวว่า AD ที่มีประสิทธิภาพควรเข้ามาทำหน้าที่อย่างกลมกลืนกับเสียงต้นฉบับซึ่งหมายรวมถึงไม่ทำลายจังหวะการนำเสนอเดิม เช่น หากฉากใดมีการตัดต่อเร็ว บทบรรยายไม่ควรพรรณนา และผลการศึกษาจากการวิจัยของ Romero-Fresco and Fryer (2013) ระบุว่า จังหวะการเดินเรื่องที่มาจากการตัดต่อเพื่อเปลี่ยนฉาก ส่งผลต่อขนาดของช่องว่างในการแทรกคำบรรยาย ดังนั้นคลิปละครที่มีจังหวะการเดินเรื่องที่แตกต่างกันจึงถูกสันนิษฐานว่า จะใช้กลยุทธ์การเขียนบท AD ที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งคลิปละครเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* เป็นตัวแทนของคลิปละครที่มีจังหวะการเดินเรื่องเร็วจากการตัดต่อถี่เพื่อเปลี่ยนฉากที่หลากหลาย ส่วนคลิปละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* *เลือดข้นคนจาง* และ *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* เป็นตัวแทนของคลิปละครที่มีการตัดต่อในจังหวะที่ช้าลงหลั่นกันลงมาตามลำดับ (3) การแสดงออกทางอารมณ์ของนักแสดง: ทักษะการแสดงที่ถ่ายทอดอารมณ์ที่มีความซับซ้อนหรือไม่ซับซ้อน ส่งผลต่อการเลือกกลยุทธ์ในการเขียนบท AD (Romero-Fresco and Fryer, 2013) โดยคลิปละคร

ละครเรื่อง *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* เป็นคลิปละครที่เป็นตัวแทนของการที่นักแสดงถ่ายทอดอารมณ์ที่มีความซับซ้อน กล่าวคือ นักแสดงมีสัดส่วนการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์ภายในที่ไม่สอดคล้องกันถึงหนึ่งช่วงเวลาในฉาก ส่วนคลิปจากละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* นักแสดงมีสัดส่วนของการแสดงออกทางกายภาพกับอารมณ์ที่ไม่สอดคล้องกันรองลงมา ส่วนคลิปละครเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* และ *เลือดข้นคนจาง* เป็นตัวแทนของการนำเสนอการแสดงที่ค่อนข้างสอดคล้องกันระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์ภายใน และ (4) ความแตกต่างของประเภทละคร: ละครแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะในการนำเสนอด้านภาพและเสียงรวมถึงรูปแบบการแสดงที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ส่งผลต่อการออกแบบการเขียนบท AD (Romero-Fresco and Fryer, 2013) โดยในการศึกษานี้เลือกศึกษาประเภทละครที่พบบ่อยในประเทศไทย ได้แก่ ละครตลก ละครประโลมโลกย์ และละครชีวิต ซึ่งนักแสดงมักใช้การแสดงที่เกินจริง (overacting) ในประเภทละครตลกหรือมีส่วนผสมของละครตลก ดังที่ปรากฏในละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* ส่วนละครชีวิตประโลมโลกย์จะมีการแสดงอารมณ์รุนแรงที่ชัดเจนผ่านการแสดงออกทางกายภาพ ดังที่ปรากฏในละครเรื่อง *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* ส่วนละครชีวิตหรือมีส่วนผสมของการเล่าเรื่องชีวิต มักมีการแสดงที่ค่อนข้างสมจริง (realistic acting) ดังที่ปรากฏในละครเรื่อง *เลือดข้นคนจาง* และ *ฉลาดเกมส์โกง* นอกจากนี้ ละครเรื่อง *เลือดข้นคนจาง* และ *ฉลาดเกมส์โกง* ยังเป็นละครที่มีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ผ่านวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ เทคนิคการถ่ายทำ การตัดต่อ และทิศทางการกำกับกับการแสดงที่ผู้กำกับให้นักแสดงเล่นน้อยเหมือนแสดงบนจอใหญ่ โดยเฉพาะในเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* ดังนั้นละครทั้ง 2 เรื่องนี้จึงเป็นตัวแทนของประเภทละครโทรทัศน์อีกรูปแบบหนึ่งที่มีวิธีการเล่าเรื่องที่นำศาสตร์ของภาพยนตร์มาประยุกต์ใช้ในละครโทรทัศน์

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูลสำคัญ คือ การศึกษาองค์ความรู้เรื่อง AD ในประเทศไทยที่ถูกเผยแพร่อย่างเป็นทางการในรูปแบบคู่มือทั้งหมดจำนวน 4 ฉบับ เพื่อแสวงหาช่องว่างทางวิชาการขององค์ความรู้ด้านการเขียนบท AD สำหรับละครโทรทัศน์และพัฒนาแนวทางการเขียนบท AD เพื่อเติมเต็มและต่อยอดองค์

ความรู้ที่มีอยู่เดิม โดยคู่มือ AD ของไทยที่เลือกศึกษา ได้แก่ *คู่มือการผลิตเสียงบรรยายภาพสื่อภาพยนตร์ ละคร รายการโทรทัศน์* (ธีรวัช เจนวัชรรักษ์, 2557ข) *หลักการผลิตเสียงบรรยายภาพ* (อารดา ครุจิต และคณะ, 2558) ประกาศสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เรื่อง แนวทางการจัดทำล่ามภาษามือ คำบรรยายแทนเสียงและเสียงบรรยายภาพสำหรับการให้บริการโทรทัศน์ตามประกาศสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เรื่อง การส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิของคนพิการให้เข้าถึงหรือรับรู้และใช้ประโยชน์จากรายการของกิจการโทรทัศน์ (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ [กสทช.], 2560) และ *คู่มือการผลิตเสียงบรรยายภาพเบื้องต้น (ฉบับสื่อสารสาธารณะ)* (ธาริณี อินทรนันท์, 2561) ซึ่งเนื้อหาของคู่มือทั้งหมดเป็นหลักการสำหรับการเขียนบท AD ของสื่อประเภทภาพและเสียงที่มีความเคลื่อนไหว (Dynamic AD) แต่ไม่มีคู่มือที่เป็นหลักการเฉพาะสำหรับการเขียนบท AD สำหรับรายการประเภทละครโทรทัศน์ ซึ่งเป็นประเภทรายการที่คนพิการทางการเห็นมีความต้องการในการเข้าถึงอย่างมาก (กุลนารี เสือโรจน์, 2561) รวมถึงแหล่งข้อมูลสำคัญที่ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ แนวคิด 3 Cs by Borg (2013) และ Functional Approach to AD (Mazur, 2020b)

ระเบียบวิธีวิจัย

บทความนี้นำเสนอระเบียบวิธีวิจัยและผลการศึกษาในส่วนของการวิเคราะห์คุณลักษณะของละครโทรทัศน์ไทย ซึ่งเก็บข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling approach) ส่วนการวิเคราะห์เลือกใช้การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ผลการศึกษผ่านกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง 2 ประการได้แก่ (1) แนวคิด 3 Cs concept (Borg, 2013) และ (2) Functional Approach to AD (Mazur, 2020b)

วัตถุประสงค์หลักในการเลือกคลิปตัวอย่างในการศึกษา คือ ต้องการเลือกคลิปวิดีโอที่มีรูปแบบการนำเสนอด้านภาพและเสียงที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นตัวแทนของความท้าทายในการเขียนบท AD สำหรับละครโทรทัศน์ ซึ่งจากการทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับ AD (Romero-Fresco and Fryer, 2013) รวมถึงประสบการณ์ในฐานะคนเขียนบท AD สามารถสรุปปัจจัยที่เป็นข้อท้าทายในการเขียนบท AD สำหรับละครโทรทัศน์ที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการเลือกคลิปตัวอย่างละครโทรทัศน์ไทยในการศึกษาได้ดังนี้ (1) ความหนาแน่นของบทพูด (density of dialogue) (2) จังหวะการตัดต่อ (pace of editing) (3) ความซับซ้อนทางการแสดง (complexity of acting) โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างการแสดงออกและอารมณ์ภายใน (congruence between physical expression and emotions) และ (4) ความแตกต่างของประเภทละคร (genre) จากเกณฑ์ดังกล่าวผู้วิจัยได้เลือกคลิปละครโทรทัศน์มาศึกษาจำนวน 4 คลิป ดังที่แสดงในตารางที่ 1 และ 2 โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษานั้นมีการพิจารณาความเหมาะสมร่วมกันระหว่างผู้วิจัย อาจารย์ที่ปรึกษา Mariana Lopez ผู้เชี่ยวชาญด้าน AD และกรรมการประเมินงานวิทยานิพนธ์ (thesis advisory panel) จำนวน 2 คน คือ Tom Cantrell ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง และ Anna Bramwell-Dicks ผู้เชี่ยวชาญด้านบริการเพื่อการเข้าถึงสำหรับคนพิการ

ตารางที่ 1 เกณฑ์การเลือกคลิปละครโทรทัศน์ไทย

ชื่อละคร	ฉลัดเกมส์โกง	ใบไม้ที่ปลิดปลิว		บุพเพ สันนิวาส	เลือดข้น คนจาง
เกณฑ์การเลือก					
การแสดงออกทาง กายภาพสอดคล้อง กับอารมณ์ภายใน	สอดคล้อง	มีทั้งสอดคล้อง และไม่สอดคล้อง		ส่วนใหญ่สอดคล้อง มีไม่สอดคล้อง บางช่วง	สอดคล้อง
จังหวะการเดิน เรื่อง	เร็ว (ตัดสลับนักแสดง หลายคนซึ่งอยู่ คนละสถานที่ จำนวน 29 ครั้ง ภายในเวลา 03.13 นาที)	ช้า (ตัดสลับสถานที่ 1 ครั้ง ภายใน เวลา 05.02 นาที โดยนักแสดงเป็น คนเดิม มีการแช่ภาพ การกระทำของตัว ละครในแต่ละ สถานที่)		ช้า (ไม่มีการตัดสลับ สถานที่แต่ใช้การ เคลื่อนกล้องให้ เห็นนักแสดง 3 คน ที่เคลื่อนที่ และเปลี่ยน ฉากกิจกรรมอยู่ บริเวณสถานที่ เดียวกัน)	ช้า (ไม่มีการตัดสลับ สถานที่แต่ใช้การ เคลื่อนกล้องให้ เห็นนักแสดง 2 คน ที่เปลี่ยน ฉากกิจกรรมอยู่ บริเวณสถานที่ เดียวกัน)
ความหนาแน่น ของบทพูด	น้อย	มาก	น้อย	มาก	มาก
ความแตกต่างของ ประเภทละคร	ละครชีวิตวัยรุ่น เชิงสืบสวน สอบสวน	ละครชีวิต ประโลมโลกย์		ละครย้อนยุคที่มี การผสมผสาน ความตลกและ เรื่องราวความรัก	ละครชีวิตเชิง สืบสวนสอบสวน

ตารางที่ 2 คลิปตัวอย่างในการศึกษา

คลิปตัวอย่าง ³	รายละเอียดของคลิป
ฉลาดเกมส์โกง  (GDH 559 Co., Ltd., 2020)	ความยาว 03.13 นาที คลิปวิดีโอนี้เป็นส่วนหนึ่งของละครโทรทัศน์เรื่อง <i>ฉลาดเกมส์โกง</i> เป็นละครประเภทชีวิตวัยรุ่นเชิงสืบสวนสอบสวน (drama, investigative genre) ซึ่งออกอากาศทางช่อง One 31 เมื่อปี พ.ศ. 2560 คลิปนี้ถูกโพสต์เผยแพร่ทางยูทูปเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2563 เนื้อหาในคลิปมีลักษณะการตามหาความจริง
ใบไม้ที่ปลิดปลิว  (One 31 Co., Ltd., 2018)	ความยาว 05.02 นาที คลิปวิดีโอนี้เป็นส่วนหนึ่งของละครเรื่อง <i>ใบไม้ที่ปลิดปลิว</i> ซึ่งเป็นละครชีวิตประโลมโลก (melodrama) ออกอากาศทางช่อง One 31 ในปี พ.ศ. 2562 โดยคลิปวิดีโอนี้ถูกเผยแพร่ทางยูทูปเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2562 (ปัจจุบันคลิبدังกล่าวถูกลบไปแล้ว) เนื้อหาของคลิปวิดีโอนี้นำเสนอการแสดงอารมณ์ที่รุนแรง และซับซ้อนของตัวละครหลัก

³ ผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อรับชมเนื้อหาของแต่ละคลิปได้จาก hyper link ยกเว้นละครเรื่อง *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* ผู้ผลิตมีการลบคลิปนี้ออกจาก YouTube ภายหลังการวิจัย

ตารางที่ 2 คลิปตัวอย่างในการศึกษา (ต่อ)

คลิปตัวอย่าง	รายละเอียดของคลิป
บุพเพสันนิวาส  (BEC Co., Ltd., 2020)	ความยาว 05.36 นาที คลิปวิดีโอเป็นส่วนหนึ่งของละครเรื่อง <i>บุพเพสันนิวาส</i> ซึ่งเป็นละครย้อนยุคที่มีการผสมผสานความตลกและเรื่องราวของความรัก (romance, comedy, drama, historical genre) ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เมื่อปี พ.ศ. 2561 โดยคลิปวิดีโอนี้ถูกเผยแพร่ทางยูทูปเมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561 ซึ่งเนื้อหาในคลิปวิดีโอมีการผสมผสานการแสดงอารมณ์ที่สมจริงและความตั้งใจในการออกแบบการแสดงที่สร้างความตลกขบขันผ่านการแสดงออกทางสีหน้าและการเคลื่อนไหวร่างกาย
เลือดข้นคนจาง  (Nadao Bangkok Co., Ltd ,2018)	ความยาว 04.45 นาที คลิปวิดีโอเป็นส่วนหนึ่งของละครเรื่อง <i>เลือดข้นคนจาง</i> ซึ่งเป็นละครชีวิตเชิงสืบสวนสอบสวน (drama, investigative genre) ซึ่งออกอากาศทางช่อง One 31 เมื่อปี พ.ศ. 2561 โดยคลิปวิดีโอนี้ถูกเผยแพร่ทางยูทูปเมื่อวันที่ 26 ตุลาคม พ.ศ. 2561 เนื้อหาในคลิปวิดีโอนี้เป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของ 2 ตัวละคร

ผลการศึกษา

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการศึกษาจากการวิเคราะห์คลิปวิดีโอละครโทรทัศน์ไทยจำนวน 4 ฉาก ซึ่งมีคุณลักษณะที่แตกต่างกันเพื่อศึกษากลยุทธ์การเขียนบท AD ที่เหมาะสมกับเงื่อนไขการนำเสนอของละครที่แตกต่างกัน โดยผลการศึกษาในส่วนนี้ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิด 3 Cs by Borg (2013) เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์คลิปวิดีโอละครโทรทัศน์ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจวัจนภาษาของมนุษย์ ซึ่งละครโทรทัศน์เป็นรายการโทรทัศน์ที่มีคุณลักษณะเฉพาะที่ถ่ายทอดความสัมพันธ์ของมนุษย์ในรูปแบบต่างๆ เป็นรายการที่มุ่งสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ โดยถ่ายทอดผ่านการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง และคำพูด ซึ่งคนพิการทางการเห็นต้องการการบริการเพื่อเติมเต็มความเข้าใจที่ขาดหายไปจากข้อจำกัดทางการมองเห็นสีหน้าและท่าทาง

เกณฑ์ในการวิเคราะห์ประกอบด้วย (ก) Context: เกณฑ์ด้านบริบทจะพิจารณาองค์ประกอบการนำเสนอด้านภาพและเสียง ซึ่งในส่วนนี้จะนำเสนอข้อมูลโดยใช้กรอบการวิเคราะห์ที่เรียกว่า Functional Approach to AD ใช้ในการวิเคราะห์ภาพรวมของวัตถุบิก่อนการผลิต Audio Description โดยพิจารณาจาก 3 เกณฑ์ ได้แก่ (1) เกณฑ์การวิเคราะห์เนื้อหาของวัตถุบิต้นฉบับ (content of source text) (2) เกณฑ์การวิเคราะห์รูปแบบของวัตถุบิต้นฉบับ (form of source text) และ (3) เกณฑ์การวิเคราะห์ทั้งเนื้อหาและรูปแบบของวัตถุบิต้นฉบับ (both of content and form of source text) เพื่อให้เข้าใจเงื่อนไขและข้อจำกัดที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบท AD สำหรับวัตถุบิรายการแต่ละรายการซึ่งมีการออกแบบการนำเสนอด้านภาพและเสียงที่แตกต่างกันออกไป (ข) Congruence between Physical Actions and Emotions: พิจารณาความสอดคล้องหรือขัดแย้งระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์ภายในจิตใจ และ (ค) Complexity of the Cluster of Physical Activity: ความซับซ้อนของการแสดงออกทางกาย

(ก) Context: เกณฑ์ด้านบริบท

ความเข้าใจคุณลักษณะของวัตถุดิบต้นฉบับก่อนการเขียนบท AD มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการเขียนบทที่มีประสิทธิภาพ จากการศึกษาคลิปละครโทรทัศน์ตัวอย่างโดยใช้กรอบแนวคิด 3 Cs by Borg (2013) และ Functional Approach to AD (Mazur, 2020b) สามารถจำแนกคุณลักษณะพื้นฐานของละครแต่ละฉากได้ดังนี้

(1) เกณฑ์การวิเคราะห์เนื้อหาของวัตถุดิบต้นฉบับ (Content of Source Text)

(1.1) เนื้อหาโดยสังเขปของแต่ละฉาก

การวิเคราะห์เนื้อหาโดยสังเขปของแต่ละฉากช่วยสนับสนุนคนเขียนบท AD ให้สามารถออกแบบรูปประโยคที่สามารถส่งต่อเนื้อหาหลัก (key message) ของแต่ละฉากไปสู่ผู้รับสาร นอกจากนี้ ความเข้าใจเนื้อหาในภาพรวมของฉากยังช่วยคนเขียนบท AD ให้คาดคะเนอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการถ่ายทอดความรู้สึกเหล่านั้นเป็นคำบรรยายไปสู่ผู้รับสาร

ตารางที่ 3 เนื้อหาโดยสังเขปของแต่ละฉากจากคลิปตัวอย่างละครโทรทัศน์ 4 เรื่อง

คลิปตัวอย่าง	รายละเอียดของคลิป
ฉลาดเกมส์โกง	ฉากนี้เป็นตอนที่ “ริน” นักเรียนหญิงอัจฉริยะผู้ทำธุรกิจโกงข้อสอบซ่อนตัวอยู่ในห้องเรียนห้องหนึ่ง เธอกำลังพิมพ์คำตอบส่งให้กับเพื่อนๆ ที่เป็นลูกค้า ด้วยการส่งสัญญาณรหัสผ่านคอมพิวเตอร์แบบพกพาที่เชื่อมต่อกับลำโพงในห้องสอบ ในขณะนั้น “แบงค์” นักเรียนอัจฉริยะอีกคนที่ไม่ได้เป็นลูกค้าของ “ริน” จับสังเกตความผิดปกติของเสียงลำโพงในห้องสอบ และทำให้แปลกๆ ของเพื่อนที่จ้องมองลำโพงในห้องสอบตลอดเวลา และจะก้มลงกาคำตอบพร้อมๆ กันเมื่อมีเสียงแปลกๆ ดังออกมาจากลำโพง ดังนั้น เมื่อเขาออกจากห้องสอบก่อนเพื่อนคนอื่นๆ เขาจึงเริ่มออกตามหาใครบางคนที่เป็นคนส่งรหัสลับ นอกจากนี้ นักแสดงนำหญิงได้ถ่ายทอดความรู้สึกตื่นเต้นและระแวงว่าจะมีคนจับได้ของตัวนักเรียนหญิงที่ชื่อ “ริน” ซึ่งพยายามซ่อนตัวในห้องๆ หนึ่ง เพื่อแอบกระทำความผิดด้วยการส่งโพยข้อสอบผ่านรหัสลับจากคอมพิวเตอร์ไปสู่ลำโพงในห้องสอบ และนักแสดงนำชายที่แสดงเป็นตัวละครชื่อ “แบงค์” ได้ถ่ายทอดความรู้สึกสงสัย อยากรู้ และแสดงออกถึงความต้องการตามหาตัวคนส่งโพยข้อสอบ
ใบไม้ที่ปลิดปลิว	ฉากนี้เป็นตอนที่ “นิรา” หญิงสาวข้ามเพศ ซึ่งปกปิดความลับเรื่องเพศสภาพตัวเองกับสังคม ถูกแฉความลับจนไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้จนกระทั่งทำร้ายตัวเอง ปัจจุบัน “นิรา” เป็นช่างแต่งหน้า นางแบบ และนักแสดงที่มีชื่อเสียง เธอวาดฝันว่าจะเริ่มต้นชีวิตใหม่กับ “ชัชวีร์” ชายที่เธอรัก แต่แล้วขณะที่ “นิรา” กำลังเลื่อนดูเนื้อหาในโทรศัพท์มือถือ เธอพบว่า มีคนแฉความลับเรื่องเพศสภาพของเธอ ผู้คนในโลกออนไลน์ต่างเข้ามารุมด่าทอเธอ “นิรา” สูญเสียการควบคุมตัวเอง เธอมีส้นจนทำแก้วกาแฟใส่น้ำตัวเอง หลังจากนั้นเธอเดินเหยียบไปมาบนเศษแก้วที่แตก จนกระทั่งล้มลงเกลือกกลิ้งไปบนเศษแก้ว เธอกรีดร้อง โวยวาย ด่าทอเสียงดัง หลังจากนั้น “นิรา” มีอาการเหม่อลอย เธอแกะซองยาและเทแคปซูลยาหลกาสีลงไปในผสมกับไอศกรีมและดักกิน พร้อมกับพูดว่า เชียร์ส (cheers) รวากับจะเฉลิมฉลองให้กับโชคชะตาที่เลวร้ายของตัวเอง ในฉากนี้นักแสดงหญิงที่แสดงเป็น “นิรา” ต้องการถ่ายทอดความรู้สึกความซอก ผิดหวัง เสียใจ โกรธอย่างรุนแรงเหมือนโลกแหลกสลายที่ความลับเรื่องเพศสภาพของตัวเองถูกเปิดเผยต่อสังคม ในที่สุดเธอไม่สามารถควบคุมสติ ร่างกาย และการกระทำของตัวเองได้ จนกระทั่งทำร้ายตัวเอง

ตารางที่ 3 เนื้อหาโดยสังเขปของแต่ละฉากจากคลิปตัวอย่างละครโทรทัศน์ 4 เรื่อง (ต่อ)

คลิปตัวอย่าง	รายละเอียดของคลิป
บุพเพสันนิวาส	ฉากนี้เป็นตอนที่วิญญาณของ “เกศสุรางค์” หญิงสาวจากยุคปัจจุบันเข้ามาสิงร่างของกระแสดในยุครัตนโกสินทร์ “เกศสุรางค์” มีหน้าตาคล้ายคลึงกับ “กระแสด” แต่เธอมีรูปร่างที่ท้วมกว่า “เกศสุรางค์” พยายามเข้ามาสิงร่างของ “กระแสด” เธอส่งกระแสดสำรวจร่างสะอิดสะเอ้งที่วิญญาณเธอเข้ามาสิงอยู่ ในห้องนั้นเธอได้พบกับ “พี่ผิน” “พี่แยม” บ่าวรับใช้ทั้งสองของ “กระแสด” ซึ่งทั้งสองคนเข้าใจว่า “กระแสด” เสียชีวิตไปแล้ว และหญิงสาวที่พินขึ้นมาพูดคุยกับพวกตนนั้นคือผี บ่าวทั้งสองกลัวจนตัวสั่น ทั้งสองหมอบและก้มหน้าจนติดพื้น ไม่ยอมเงยหน้าขึ้นมามอง “เกศสุรางค์” ในร่าง “กระแสด” “เกศสุรางค์” ในร่าง “กระแสด” จึงต้องหาวิธีต่างๆ มาพิสูจน์ว่าตนเองยังไม่ตาย จนในที่สุดบ่าวทั้งสองคนก็เชื่อ และสวมกอดเกศสุรางค์ ในร่าง “กระแสด” ด้วยความดีใจ ในฉากนี้นักแสดงต้องการแสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมของตัวละครที่ชื่อ “กระแสด” ที่จากเดิมเป็นคนโมโหร้ายกลายเป็นคนสดใสร่าเริง ไม่ถือตัวเพราะมีวิญญาณของ “เกศสุรางค์” เข้ามาสิงร่าง นอกจากนี้ ตัวละคร (“เกศสุรางค์” ในร่าง “กระแสด”) ต้องสร้างความตกลงผ่านการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางที่เกินธรรมชาติ
เลือดข้นคนจาง	ฉากนี้เป็นตอนที่ “นิภา” ซึ่งเข้ารับการรักษามะเร็งอยู่ที่โรงพยาบาลได้รับความจริงเรื่องการเสียชีวิตของ “ประเสริฐ” ผู้เป็นสามีโดยบังเอิญจากข่าวโทรทัศน์ หลังจากที่ “ฉี” ลูกชายของเธอพยายามปกปิดความจริงนี้ เพราะเกรงว่า “นิภา” จะไม่ยอมรับความจริง เหตุการณ์เกิดขึ้นหลังจากที่ “นิภา” ซึ่งมีอาการดีขึ้น เดินลากเสาน้ำเกลือออกมาบริเวณโถงของโรงพยาบาล เธอหยุดที่หน้าโทรทัศน์หลังจากได้ยินชื่อสามีของเธอซึ่งถูกยิงเสียชีวิต ขณะนั้น “ฉี” กำลังจ่ายค่ารักษาพยาบาลอยู่ไม่ไกล ได้ยินเสียงร้องไห้ เขารีบวิ่งเข้ามาหาแม่ “นิภา” ต่อว่า “ฉี” อย่างรุนแรงที่ไม่บอกความจริงกับเธอ ในฉากนี้นักแสดงหญิงที่รับบทเป็นแม่ (“นิภา”) ต้องถ่ายทอดอารมณ์ซึ้งที่รับรู้โดยบังเอิญว่า สามีของเธอถูกยิงเสียชีวิตจากข่าวโทรทัศน์ หลังจากนั้นเธอต้องถ่ายทอดความเสียใจราวกับหัวใจแตกสลายที่สามีเสียชีวิต และแสดงความรู้สึกโกรธและผิดหวังอย่างมากต่อลูกชาย (“ฉี”) ที่ปกปิดความจริง ส่วนลูกชายต้องถ่ายทอดความรู้สึกผิด เสียใจต่อแม่ที่ต้องโกหกและปกปิดความจริงเรื่องการตายของพ่อ และรู้สึกสงสารเห็นใจแม่

(1.2) ตัวละครในฉาก

สิ่งสำคัญที่ต้องสังเกตสำหรับตัวละครในฉากมีดังนี้

(1.2.1) การจำแนกจำนวนตัวละครและสถานภาพของตัวละครในฉาก

การจำแนกจำนวนตัวละครและสถานภาพของตัวละครในฉากจะช่วยให้คนเขียนบท AD สามารถรู้ได้ว่า จะให้ความสนใจการกระทำของตัวละครตัวใด ตัวอย่างจากละครเรื่อง *เลือดข้นคนจาง* เริ่มต้นฉากที่นิภาเดินมาบริเวณโถงของโรงพยาบาล กล้องจับภาพกว้าง เห็นคนหลายคนในฉาก แต่ผู้เขียนบท AD จะรู้ได้ทันทีว่า ควรจะให้ความสำคัญกับตัวละครตัวใดจากสถานะของตัวละคร ซึ่งในฉากนี้จะต้องให้ความสำคัญในการบรรยายรายละเอียดกับตัวละครนิภา ซึ่งเป็นนักแสดงสมทบหลักของละครเรื่องนี้ เช่น “นิภาในชุดผู้ป่วยเดินลากสายน้ำเกลือมาที่โถงของโรงพยาบาล” ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2 นิภาเดินมาบริเวณโถงของโรงพยาบาล



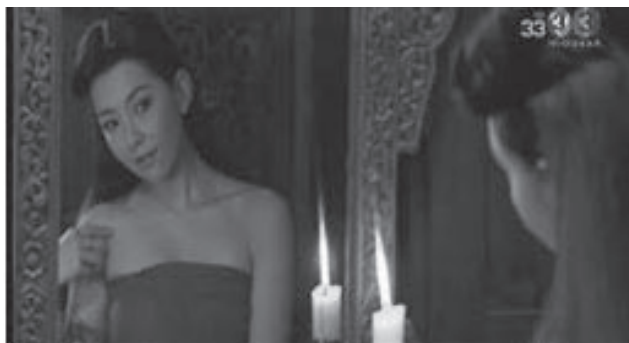
ที่มา: Nadao Bangkok Co., Ltd. (2018)

(1.2.2) ลักษณะการแต่งกายที่เป็นนัยสำคัญ

การแต่งกายมีความสำคัญในฐานะเครื่องมือเพื่อสื่อสารบุคลิกของนักแสดง หรือ สถานภาพของตัวละคร เช่น จากละครเรื่อง *เลือดข้นคนจาง* “นิภาในชุดผู้ป่วยเดินลากสายน้ำเกลือมาที่โถงของโรงพยาบาล” การใส่รายละเอียดของเครื่องแต่งกายจะทำให้ผู้ชมจินตนาการภาพของตัวละครและสถานะของตัวละครที่ชัดเจนมากขึ้น เช่นในฉากนี้ ผู้ชมจะเข้าใจได้ว่า นิภายังคงรักษาตัวที่

โรงพยาบาลแต่อาการดีขึ้นมากแล้ว จนกระทั่งเดินออกมาจากห้องพักคนไข้ด้วยตนเองได้ดังที่ได้กล่าวถึงไปในย่อหน้าที่ผ่านมา หรือจากละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* “เกศสุรางค์ในร่างการะเกดอยู่ในชุดไทย นั่งยิ้มหันซ้ายหันขวาอยู่หน้ากระจก” การระบุเครื่องแต่งกายเป็นการบ่งบอกช่วงเวลาของเหตุการณ์ ดังภาพที่ 3

ภาพที่ 3 เกศสุรางค์ในร่างการะเกดอยู่ในชุดไทย นั่งยิ้มหันซ้ายหันขวาอยู่หน้ากระจก



ที่มา: BEC Co., Ltd. (2020)

(1.3) ลำดับการเล่าเรื่องและสถานที่ในฉาก

จากคลิปตัวอย่างละครทั้ง 4 เรื่อง สามารถจำแนกลำดับการเล่าเรื่องและสถานที่ในแต่ละฉากได้ดังนี้

(1.3.1) ใช้การตัดต่อแบบขนาน มีการตัดสลับหลายสถานที่ในเวลาเดียวกัน (Parallel Editing)

ตัวอย่างการลำดับการเล่าเรื่องแบบขนานด้วยการตัดสลับหลายสถานที่ในเวลาเดียวกัน คือ คลิปจากละครเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* ซึ่งนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันของแต่ละตัวละครแต่อยู่คนละสถานที่ เช่น เวลาที่ 00.05-00.37 ห้องหนึ่ง รินส่งโพยคำตอบผ่านการพิมพ์รหัสลงในแล็ปท็อปที่เชื่อมต่อสัญญาณกับลำโพงในห้องสอบ - ห้องสอบ นักเรียนกาคำตอบหลังได้ยินรหัสโพยจากลำโพง - รินยังคงพิมพ์รหัสคำตอบ - ทางเดินระหว่างห้องเรียน แบงค์เดินมาหยุดหน้าห้องโสตทัศนศึกษา - รินยังคงพิมพ์รหัสคำตอบ เม็ดเหงื่อผุดที่ใบหน้า - ห้องสอบ เพื่อนรอคำตอบใจจดจ่อ - หน้าห้องโสตฯ แบงค์ยืนหายใจแรง - ริน

ยังคงพิมพ์รหัสคำตอบ ห้องควบคุมเสียง - แบนด์จับลูกบิดประตู - รินเหลือบตา ขึ้นมอง - แบนด์ก้าวเข้ามาในห้อง

ทั้งนี้ ผู้เขียนมีข้อสังเกตในการเขียนบท AD ว่า หากมีการเล่าเรื่องของตัวละครที่มีความหลากหลาย และตัวละครเหล่านั้นอยู่คนละสถานที่กันผ่านเทคนิคการตัดต่อที่มีการตัดสลับไปมาด้วยความรวดเร็ว หรือ quick-cutting คนเขียนบท AD จำเป็นต้องระบุสถานที่และชื่อตัวละครทุกครั้งเพื่อสร้างความเชื่อมโยงของเรื่องราวแก่ผู้รับสารที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็น

(1.3.2) ใช้การตัดต่อตามลำดับเวลา (Chronological Editing)

ตัวอย่างการลำดับการเล่าเรื่องด้วยการตัดต่อตามลำดับเวลา คือ คลิปตัวอย่างจากละครเรื่อง *เลือดข้นคนจาง* *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* และ *บุพเพสันนิวาส* โดยละครทั้ง 3 ฉาก มีเหตุการณ์เกิดขึ้นตามลำดับเวลาในสถานที่ที่เกิดขึ้นบริเวณเดียวกัน กล่าวคือ เหตุการณ์ในฉากของละครเรื่อง *เลือดข้นคนจาง* เกิดขึ้นบริเวณโถงของโรงพยาบาลที่ตัวละครนิภาเดินออกมาเห็นข่าวสามีถูกยิงเสียชีวิต และเคาน์เตอร์ชำระเงินของโรงพยาบาลซึ่งอยู่บริเวณโถงของโรงพยาบาล ซึ่งฉลุขยายของนิภาหันไปเจอแม่ของตัวเองกำลังยืนดูข่าวด้วยความช็อก

ส่วนฉากจากละครเรื่อง *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* ก็ใช้การตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องตามลำดับเวลาเช่นเดียวกัน โดยเหตุการณ์เริ่มต้นที่ห้องนั่งเล่น ซึ่งนิรากำลังนั่งดื่มกาแฟและเล่นโทรศัพท์มือถือ จนไปเจอข่าวแฉความลับเรื่องเพศสภาพของตนเอง เธอไม่สามารถควบคุมตนเองได้ อาละวาดและทำร้ายตัวเองด้วยการเดินและเกลือกกลิ้งบนเศษแก้ว ต่อมาเธอย้ายมานั่งบริเวณบาร์ในห้องครัวมีอาการเหม่อลอย กินไอศกรีมผสมยาตามลำดับ ส่วนฉากจากละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* ก็เล่าเรื่องตามลำดับเวลาเช่นกัน โดยเหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในห้องนอนของการะเกด ซึ่งอยู่ในยุคอดีตเมื่อประมาณ 200 กว่าปีที่ผ่านมา เกศสุรางค์ในร่างการะเกดสำรวจตนเอง เธอนั่งมองกระจกบนตั่ง หลังจากนั้นเธอย้ายมาที่พื้นสนทนากับบ่าวทั้งสองคือ ผินและแยม

ผู้เขียนมีข้อสังเกตในการเขียนบท AD ว่า หากตัวละครเดิมแสดงอาการปฏิกิริยาต่างๆ อยู่ในสถานที่เดิม ไม่จำเป็นต้องระบุสถานที่หรือระบุชื่อของ

นักแสดง แต่หากตัวละครอยู่ในสถานที่เดิมแต่มีการเคลื่อนย้ายตัวเองไปในบริเวณอื่น เช่น เกศสุรางค์ในร่างการะเกดย้ายจากบนตั่งมานั่งที่พื้น (จากละครเรื่องบุพเพสันนิวาส) หรือนิร่ายย้ายจากห้องนั่งเล่นไปนั่งที่บาร์ในครัว (จากละครเรื่องใบไม้ที่ปลิดปลิว) การเปลี่ยนจุดของการกระทำดังกล่าว ผู้เขียนบท AD จำเป็นต้องระบุตำแหน่งของสถานที่ให้ชัดเจน

(1.4) เสียงหลักในฉาก

คู่มือ AD ส่วนใหญ่จะแนะนำให้แทรก AD ระหว่างบทพูด อาจเป็นช่วงดนตรีหรือเสียงเงียบ แต่ทั้งนี้เสียงทุกเสียงในละครโทรทัศน์ถูกออกแบบให้มีหน้าที่เฉพาะเพื่อสื่อสารความหมายบางประการ ดังนั้นคนเขียนบท AD ควรทำความเข้าใจบทบาทหน้าที่ของเสียงแต่ละเสียง เพื่อจะได้เลือกตำแหน่งการแทรกคำบรรยายได้เหมาะสม ไม่ทำลายหน้าที่ของเสียงจากต้นฉบับ (Braun, 2007) จากการศึกษาคลิปตัวอย่างละครโทรทัศน์ไทยทั้ง 4 คลิปสามารถสรุปเสียงและหน้าที่ของแต่ละเสียงได้ดังนี้

ตารางที่ 4 หน้าที่ของเสียงในละครโทรทัศน์

ประเภทของเสียง	หน้าที่ของเสียง	ตัวอย่างจากclipละคร
เสียงดนตรี (music)	ส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกร่วม	- การสื่อสารความหมายผ่านจังหวะซ้ำเร็วของดนตรี ตัวอย่างจากละครเรื่อง <i>ฉลาดเกมส์โกง</i> มีการใช้จังหวะดนตรีสร้างความรู้สึกลุ้นตื่นเต้น เช่น ตัวละครนำหญิงต้องแอบซ่อนเพื่อพิมพ์รหัสคำตอบในการโกงข้อสอบ เธอทำทุกอย่างด้วยความหวาดระแวงและกังวลว่าจะมีใครตามมาเจอ ในช่วงนี้มีการใช้จังหวะดนตรีที่เร็วเพื่อสร้างความรู้สึกลุ้นระทึกหรือช่วงที่ตัวละครแบงค์เดินมาหยุดหน้าห้องโสตทัศนศึกษา จังหวะของการเดินมาที่ห้องนี้ ดนตรีจะเร็ว แต่เมื่อแบงค์เปิดประตูห้องและเดินเข้ามา ดนตรีเปลี่ยนเป็นช้า การเปลี่ยนจังหวะดนตรีดังกล่าวเป็นการออกแบบการใช้เสียงเพื่อช่วยสร้างความตื่นเต้น - การสื่อสารความหมายผ่านลักษณะของดนตรีหรือทำนอง ตัวอย่างจากละครเรื่อง <i>ไปไม้ที่ปิลิปิน</i> มีการใช้ดนตรีที่มีโน้ตขัดกัน เพื่อเร้าอารมณ์ สะท้อนความรู้สึกกดดัน ขัดแย้งในใจของตัวละคร หลังจากที่มีความลับเรื่องเพศสภาพของตนเองถูกเปิดเผย - การสื่อสารความหมายผ่านเครื่องดนตรี จากละครเรื่อง <i>บุพเพสันนิวาส</i> มีการใช้เครื่องดนตรีไทย เป็นการสะท้อนประเภทของละครว่าเป็นละครย้อนยุค

ตารางที่ 4 หน้าที่ของเสียงในละครโทรทัศน์ (ต่อ)

ประเภทของเสียง	หน้าที่ของเสียง	ตัวอย่างจากคิปลละคร
		ข้อสังเกตในการเขียนบท AD จุดเปลี่ยนแปลงของจังหวะดนตรีและจุดเปลี่ยนแปลงของลักษณะของดนตรีหรือทำนองดนตรี มีความหมายสัมพันธ์กับการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและทิศทางของอารมณ์ในฉาก ดังนั้นผู้เขียนบท AD ควรระมัดระวังในการวางคำบรรยายที่บ่งชี้จุดเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ผู้เขียนบท AD ควรปล่อยให้ผู้ชม/ผู้ฟังได้ยินเสียงดนตรีในช่วงต้นก่อน เพื่อให้ดนตรียังได้ทำหน้าที่ในการเสริมอารมณ์ของฉากนั้นๆ
เสียงเงียบ (silent sound)	ส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกร่วม โดยเฉพาะความรู้สึกตื่นเต้นลุ้นระทึก	ตัวอย่างฉากจากละครเรื่อง <i>ฉลาดเกมส์โกง</i> มีการใช้จังหวะเงียบ เวลาที่ 03.02 จังหวะที่เบงก์ก้าวเข้ามาใกล้ที่ซ่อนตัวของริน แต่เหยียบเข้ากับอะไรบางอย่าง มีการใช้จังหวะเงียบเพื่อสร้างความรู้สึกลุ้นระทึกว่า เบงก์จะเจอรินหรือไม่ หรือตัวอย่างจากละครเรื่อง <i>ใบไม้ที่ปลิดปลิว</i> เวลาที่ 00.46 นีรา ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ สังเกตได้จากมือของนีราที่ถือแก้วกาแฟสั่น จนกระทั่งกาแฟสาดใส่หน้าตัวเอง มีเสียงเงียบไปชั่วครู่ ก่อนที่ตัวละครจะปล่อยแก้วกาแฟตกแตกที่พื้น ช่วงที่เงียบเป็นจุดตัดระหว่างการมีสติและการที่ตัวละครอยู่ในภาวะสติหลุดไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ ข้อสังเกตในการเขียนบทAD ผู้เขียนบท AD ควรระมัดระวังในการวางคำบรรยายที่เสียงเงียบที่ถูกออกแบบมาเพื่อสื่อความหมายอย่างตั้งใจ

ตารางที่ 4 หน้าที่ของเสียงในละครโทรทัศน์ (ต่อ)

ประเภทของเสียง	หน้าที่ของเสียง	ตัวอย่างจากclipละคร
เสียงประกอบ (sound effects)	ส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกร่วม	ตัวอย่างจากละครเรื่อง บุพเพสันนิวาส ช่วงที่มีการเล่นมุกตลก หลังจากทีนางเอกพูดคำว่า "หรือว่าต้องร้ายเหมือนนางร้ายในละครฟีกี้ สุวจีนก็แล้วกัน" เวลาที่ 01.23 มีการแทรกเสียงประกอบขึ้นมาเพื่อเป็นเสริมอารมณ์สนุกสนาน ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ผู้เขียนบท AD ควรระมัดระวังในการวางคำบรรยายทับเสียงประกอบเพื่อช่วยเสริมอารมณ์แต่ทั้งนี้หากจำเป็นต้องบรรยายอาทิกับปฏิกิริยาที่สำคัญต่อเนื้อเรื่อง และมีช่องว่างในการแทรกเสียงไม่เพียงพอ สามารถบรรยายทับเสียงประกอบที่ช่วยเสริมอารมณ์ได้โดยปรับเสียงดั้งเดิมให้เบาลง
เสียงจากการกระทำ (foley) เช่น เสียงเดิน เสียงเปิดประตู เสียงปิดประตู	ส่งเสริมจินตนาการเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกร่วม	- ตัวอย่างจากละครเรื่อง ฉลาดเกมส์โกง มีการใช้เสียงการกระทำเพื่อสร้างจินตนาการและการส่งเสริมความรู้สึกร่วม เช่น เสียงเปิดประตู เสียงเขย่าประตู เสียงผีเท้า เป็นต้น - ตัวอย่างจากละครเรื่อง ใบไม้ที่ปลิดปลิว มีการใช้เสียงการกระทำ เช่น เสียงแก้วแตก เสียงเดินบนเศษแก้ว เสียงช้อนกระทบถ้วยไอศกรีม เป็นต้น ข้อสังเกตในการเขียนบท AD (1) คนเขียนบท AD ควรระมัดระวังการวางคำบรรยายทับเสียงของการกระทำ เพราะเป็นเสียงที่ช่วยเสริมจินตนาการและสร้างอารมณ์ร่วม (2) เพื่อไม่ให้เป็นการบอกเหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละครล่วงหน้า ผู้เขียนบท AD ควรใส่คำบรรยายหลังเสียงของการกระทำ

ตารางที่ 4 หน้าที่ของเสียงในละครโทรทัศน์ (ต่อ)

ประเภทของเสียง	หน้าที่ของเสียง	ตัวอย่างจากคลิปละคร
		(3) ผู้เขียนบท AD ไม่จำเป็นต้องบรรยายเสียงที่สามารถเข้าใจได้ด้วยการฟัง แต่ในกรณีที่เสียงบางเสียงมีการสื่อความหมายเฉพาะ เช่น เสียงพิมพ์คอมพิวเตอร์เพื่อบ่อนรหัสการโกงข้อสอบ หรือเสียงช้อนกระทบขอบถ้วยไอศกรีม หรือเสียงแกะซองยา เหล่านี้ควรใส่คำบรรยาย AD
เสียงพูด (word, monologue, dialogue, off-scene, voice over)	• สร้างความเข้าใจในเนื้อเรื่อง	• ตัวอย่างฉากจากละครเรื่อง เลือดข้นคนจาง และ บุพเพสันนิวาส มีความหนาแน่นของบทพูดของตัวละครค่อนข้างสูง (high density of dialogues) แม้จะหลับตาฟังก็ยังสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ แต่ทั้งนี้บทพูดของตัวละครในเรื่อง เลือดข้นคนจาง มีความซ้ำ • ตัวอย่างฉากจากละครเรื่อง ใบไม้ที่ปลิดปลิว มีความหนาแน่นของบทพูดในช่วงต้นฉาก แต่ส่วนใหญ่ในฉากนี้มีบทพูดน้อย ทำให้ยากต่อการปะติดปะต่อเรื่องราวหากมองไม่เห็นภาพ • ตัวอย่างฉากจากละครเรื่อง ฉลาดเกมส์โกง มีความหนาแน่นของบทพูดน้อยที่สุดใน 4 คลิปนี้ หากไม่สามารถมองเห็นภาพ จะไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากได้เลย ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ผู้เขียนบท AD ไม่ควรบรรยายทับเสียงพูด เพราะเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อความหมายหลักของละคร แต่ทั้งนี้หากจำเป็นต้องบรรยาย อาทิ ปฏิกิริยาที่สำคัญต่อเนื้อเรื่องและมีช่องว่างในการแทรกเสียงไม่เพียงพอ สามารถบรรยายทับเสียงพูดที่เป็นประโยคซ้ำๆ แต่ปรับเสียงดังเดิมให้เบาลงได้ (fade down)

ตารางที่ 4 หน้าที่ของเสียงในละครโทรทัศน์ (ต่อ)

ประเภทของเสียง	หน้าที่ของเสียง	ตัวอย่างจากclipละคร
น้ำเสียง (voices)	• สร้างความเข้าใจอารมณ์ของตัวละคร • สร้างความเข้าใจระดับของอารมณ์ของตัวละคร • สร้างความเข้าใจจุดเปลี่ยนของอารมณ์ของตัวละคร	• ตัวอย่างฉากจากละครเรื่อง <i>ใบไม้ที่ปลิดปลิว</i> ผู้รับสารสามารถรับรู้ถึงความเสียใจและโกรธเกรี้ยวของตัวละครนิราจากเสียงกรีดร้องไววายด่าทอของเธอ • ตัวอย่างฉากจากละครเรื่อง <i>เลือดข้นคนจาง</i> ผู้รับสารสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกเสียใจ ผิดหวังในตัวลูกชายของนิภาที่ปกปิดเรื่องสามีที่เสียชีวิตจากน้ำเสียงที่เธอต่อว่าลูก • ตัวอย่างฉากจากละคร <i>บุพเพสันนิวาส</i> ผู้รับสารสามารถรับรู้ความรู้สึกกลัวของตัวละครผินและแยมจากเสียงพูดที่มีความสั่น หรือผู้รับสารสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครเกศสุรางค์โน้มน้าวการเกิดพูดคำว่า “ถ้าไม่เมยหน้าขึ้นมา เดี่ยวแม่ตบ” ด้วยความรู้สึกแสร้งโกรธ เป็นการหยอกล้อ ไม่ใช่ความรู้สึกโกรธที่แท้จริง ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ผู้เขียนบท AD ควรระมัดระวังการวางคำบรรยาย AD ทับเสียงของตัวละคร เนื่องจากน้ำเสียงเป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสารอารมณ์

ตารางที่ 4 หน้าที่ของเสียงในละครโทรทัศน์ (ต่อ)

ประเภทของเสียง	หน้าที่ของเสียง	ตัวอย่างจากคิปลละคร
เสียงมนุษย์ที่ไม่ใช่คำพูด (human nonverbal vocalisations) เช่น เสียงสะอื้น เสียงกรีดร้อง	• สร้างความเข้าใจอารมณ์ของตัวละคร • สร้างความเข้าใจระดับของอารมณ์ของตัวละคร • สร้างความเข้าใจจุดเปลี่ยนของอารมณ์ของตัวละคร	• ตัวอย่างฉากจากละครเรื่อง เลือดข้นคนจาง ผู้รับสารสามารถรับรู้ถึงความเสียใจแสนสาหัสของตัวละครที่สูญเสียสามีได้จากเสียงร้องไห้ของตัวละครที่ซ่อนนัย • ตัวอย่างฉากจากละครเรื่อง ใบไม้ที่ปลิดปลิว ผู้รับสารสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกโกรธเกรี้ยวของตัวละคร จากเสียงกรีดร้อง โวยวาย ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ผู้เขียนบท AD ควรระมัดระวังการวางคำบรรยาย AD ทับเสียงของตัวละคร เนื่องจากน้ำเสียงเป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสารอารมณ์
เสียงบรรยากาศ (ambience)	• สร้างความเข้าใจและจินตนาการเกี่ยวกับสถานที่	• ละครทั้ง 4 ฉาก ไม่มีการปล่อยให้เสียงบรรยากาศได้ทำงาน เนื่องจากมีการใช้เสียงดนตรีเข้ามาเป็นเสียงพื้นของแต่ละฉาก (background) ข้อสังเกตการระบุสถานที่ให้ชัดเจนจึงมีความจำเป็น เนื่องจากไม่มีเสียงบรรยากาศเข้ามาสนับสนุนความเข้าใจเรื่องสถานที่ ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ผู้เขียนบท AD ควรระมัดระวังในการวางคำบรรยายทับเสียงบรรยากาศทั้งหมดผู้เขียนบท AD ควรปล่อยให้ผู้ชม ผู้ฟังได้ยินเสียงบรรยากาศในช่วงต้นก่อน เพื่อให้เสียงบรรยากาศยังได้ทำหน้าที่ในการสร้างความเข้าใจและจินตนาการเกี่ยวกับสถานที่

(2) เกณฑ์การวิเคราะห์รูปแบบของวัตถุดิบต้นฉบับ (Form of Source Text)

(2.1) โครงเรื่องของฉาก

การเข้าใจโครงเรื่องจะทำให้ผู้เขียนบท AD สามารถออกแบบการเขียนบท AD ที่สามารถส่งต่อใจความสำคัญของเรื่องได้

ตารางที่ 5 โครงเรื่องของฉาก

ชื่อละคร	โครงเรื่องของฉาก
ฉลาดเกมส์โกง	- โครงเรื่องของฉากนี้เป็นช่วง inciting incident คือ ช่วงที่เริ่มมีการเพิ่มตัวละครอื่นเข้ามาในเรื่อง สถานการณ์เริ่มไปสู่ความขัดแย้ง กล่าวคือ เหตุการณ์ในฉากนี้เป็นเหตุการณ์ก่อนที่ตัวละครแบงค์จะจับได้ว่า รินทำธุรกิจโกงข้อสอบ จนกระทั่งตัดสินใจเข้ามาร่วมขบวนการในเวลาต่อมา - ฉากนี้ผู้กำกับต้องการวางโครงเรื่องให้เกิดความตื่นเต้น ลุ้นระทึกโดยใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อหลอกล่อให้ผู้ชมเข้าใจผิดตามตัวละครในเรื่อง เช่น ผู้กำกับมีเจตนาที่จะหลอกล่อให้คนดูเชื่อเช่นเดียวกับตัวละครชายว่า ตัวละครหญิงซ่อนตัวอยู่ในห้องโสตทัศนศึกษาทั้งที่เธอซ่อนตัวอยู่อีกห้องหนึ่ง ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ในการเขียนบท AD ผู้เขียนบทต้องระมัดระวังการให้ข้อมูลเฉลย ล้วงหน้า ไม่เน้นการพรรณนายาวๆ เพราะจะเป็นการลดความตื่นเต้นของฉากนี้

ตารางที่ 5 โครงเรื่องของฉาก (ต่อ)

ชื่อละคร	โครงเรื่องของฉาก
เลือดข้นคนจาง	- โครงเรื่องของฉากนี้เป็นช่วง inciting incident คือ ช่วงที่เริ่มมีการเพิ่มตัวละครอื่นเข้ามาในเรื่อง สถานการณ์เริ่มไปสู่ความขัดแย้ง กล่าวคือละครแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งของครอบครัวแต่ละครอบครัวในเรื่อง ในตอนนี้เป็นการแสดงให้เห็นความขัดแย้งและปมปัญหาของครอบครัว นิภา ภรรยาของประเสริฐตัวละครหลักที่ถูกฆาตกรรม - โครงเรื่องของฉากนี้ไม่มีความซับซ้อน เล่าเรื่องตามลำดับเวลา และเหตุการณ์ในฉากนี้เกิดขึ้นในพื้นที่เดียวตัวละครผู้หญิงที่แสดงเป็นแม่สื่อสารอารมณ์อย่างตรงไปตรงมา แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์ที่หลากหลายแต่นักแสดงก็สามารถแสดงออกได้อย่างชัดเจน คือ ช็อกหลังจากที่ได้รู้ความจริงว่าสามีถูกยิงเสียชีวิต - รู้สึกเสียใจราวกับหัวใจจะแตกสลายที่สามีเสียชีวิต - ผิดหวังอย่างรุนแรงที่ลูกปกปิดความจริง ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ผู้เขียนบทต้องพยายามถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนให้เห็นถึงความรักที่นิภามีต่อประเสริฐให้ชัดเจนมากที่สุด เพราะฉากนี้เป็นหนึ่งฉากที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ลึกซึ้งระหว่างนิภาและประเสริฐ
ใบไม้ที่ปลิดปลิว	- โครงเรื่องของฉากนี้เป็นช่วง climax คือ จุดสูงสุดทางอารมณ์ของละคร เป็นจุดที่ตัวละครหลักคือนิรา ถูกแฉความลับและอาการป่วยทางใจ กำเริบอย่างหนักจนขาดสติและทำร้ายตัวเอง จนกระทั่งจะนำไปสู่การสำนึกหรือเปลี่ยนแปลงความคิดของตัวละครตัวอื่นๆ - โครงเรื่องของฉากนี้มีความซับซ้อน แม้จะมีตัวแสดงเพียงคนเดียวในฉาก ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรู้สึกสับสน กดดัน โกรธ เสียใจ สิ้นหวัง ของตัวละครผ่านการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง และการเคลื่อนไหวร่างกาย ข้อสังเกตในการเขียนบท AD การแสดงเป็นจุดที่โดดเด่นของนักแสดงในฉากนี้ ดังนั้นผู้เขียนบทต้องพยายามถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ที่เป็นจุดเปลี่ยนแปลง ที่สำคัญที่สุดของเรื่อง เพราะตัวละครแสดงอารมณ์รุนแรงจนกระทั่งอารมณ์เดินทางไปถึงจุดที่ขาดสติและควบคุมการกระทำไม่ได้ (unconsciousness)

ตารางที่ 5 โครงเรื่องของฉาก (ต่อ)

ชื่อละคร	โครงเรื่องของฉาก
บุพเพสันนิวาส	โครงเรื่องของฉากนี้เป็นช่วง turning point คือ ช่วงเวลาที่ละครมีการโยนความขัดแย้งหลักของเรื่องเข้ามาใส่ตัวละคร ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจบางอย่าง กล่าวคือ เป็นตอนที่ตัวละครหลักมีการเปลี่ยนวิญญานซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมและความสัมพันธ์ของตัวละครการะเกดกับตัวละครอื่นๆ ในเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไป ข้อสังเกตในการเขียนบท AD โครงเรื่องของฉากนี้มีความซับซ้อน ฉากนี้เป็นจุดเปลี่ยนของละครหลังจากที่วิญญานของตัวละครหลักที่ชื่อว่าเกศสุรางค์ หญิงสาวจากยุคปัจจุบัน ที่วิญญานของเธอเข้าไปสิงอยู่ในร่างของการะเกด หญิงสาวในยุคอดีตที่เพิ่งเสียชีวิต ซึ่งฉากนี้จะแสดงให้เห็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของตัวละครที่ชื่อการะเกด เนื่องจากเกศสุรางค์มีนิสัยร่าเริงเป็นกันเองและจิตใจดี ส่วนการะเกดมีนิสัยโมโหร้าย ชอบดุด่าบ่าวไพร่ ดังนั้นเมื่อเกศสุรางค์เข้ามาสิงอยู่ในร่างของการะเกด การแสดงออกของเธอต่อบ่าวไพร่จึงเปลี่ยนแปลงไป

(2.2) ภาษา

AD ที่มีประสิทธิภาพควรทำหน้าที่ประสานกลมกลืนไปกับเสียงต้นฉบับของวัตถุดิบ (Braun, 2007) ซึ่งวิธีการที่จะทำให้ AD กลมกลืนไปกับวัตถุดิบต้นฉบับก็คือ การเลือกใช้ภาษาที่มีความสอดคล้องกับภาษาของวัตถุดิบต้นฉบับเป็นการรักษาอรรถรสในการใช้บริการ AD

ตารางที่ 6 ลักษณะภาษาในละคร

ชื่อละคร	ลักษณะภาษาในละคร
ฉลาดเกมส์โกง	ภาษาส่วนใหญ่ในเรื่องเป็นภาษาที่ไม่เป็นทางการ ภาษาที่ใช้ในกลุ่มวัยรุ่น
เลิศจนคนจาง	- ใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการในชีวิตประจำวัน - ใช้ภาษาที่มีการเร้าอารมณ์ เช่น คำด่า ตัดพ้อ
ใบไม้ที่ปลิดปลิว	- ใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการในชีวิตประจำวัน - ใช้ภาษาที่มีการเร้าอารมณ์ เช่น คำด่า ตัดพ้อ
บุพเพสันนิวาส	- ภาษาส่วนใหญ่เป็นภาษาโบราณ นางเอกใช้ภาษาปัจจุบันที่มีความไม่เป็นทางการ - ภาษาที่สร้างความตลกขบขัน

(2.3) เทคนิคการถ่ายทำ

ในงานละครโทรทัศน์จะมีการออกแบบเทคนิคการถ่ายทำโดยผู้กำกับและผู้กำกับภาพ เพื่อสอดแทรกความหมายที่ตั้งใจจะสื่อสารไปยังผู้ชมผ่านเทคนิคการถ่ายทำในมิติต่างๆ เช่น ระยะเวลา มุมกล้อง การจัดแสง ระยะห่างระหว่างตัวละคร เป็นต้น ซึ่งหลักการเขียนบท AD ไม่ควรบรรยายโดยใช้คำศัพท์เชิงเทคนิค เพราะจะทำให้คนฟังเกิดความสับสน แต่ควรบรรยายลักษณะที่เกิดขึ้นจากภาพที่ปรากฏ จากการวิเคราะห์คลิปตัวอย่างละครโทรทัศน์ทั้ง 4 เรื่อง พบข้อสังเกตที่น่าสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคการถ่ายทำกับการเขียนบท AD ดังนี้

(2.3.1) ระยะเวลา

จากการวิเคราะห์ละครทั้ง 4 เรื่อง พบว่า มีการใช้ขนาดภาพในการสื่อสารความหมายต่างๆ ดังนี้

- การใช้ภาพขนาดใกล้ (Close-up Shot) เพื่อสื่อสารอารมณ์ตัวละครผ่านการแสดงออกทางสีหน้า หรือการแสดงความรู้สึกผ่านการเคลื่อนไหวบางอวัยวะ ดังตัวอย่างการแสดงความรู้สึกผ่านสีหน้าด้วยภาพขนาดใกล้จากละครเรื่อง บุพเพสันนิวาส (ภาพที่ 4) การแสดงความรู้สึกผ่านการเคลื่อนไหวบางอวัยวะด้วยภาพขนาดใกล้จากละครเรื่อง ฉลาดเกมส์โกง (ภาพที่ 5) และการแสดงความรู้สึกผ่านการเคลื่อนไหวบางอวัยวะด้วยภาพขนาดใกล้จากละครเรื่อง ใบไม้ที่ปลิดปลิว (ภาพที่ 6)

ภาพที่ 4 เกศสุรางค์ในร่างการะเกดถลิ่งตา ปากคว่ำ



ที่มา: BEC Co., Ltd. (2020)

ภาพที่ 5 เท้าของเบงค์ที่ค่อยๆ เดินยวบเข้าไปใกล้ที่ซ่อนตัวของริน



ที่มา: GDH 559 Co., Ltd. (2020)

ภาพที่ 6 มือของนิราที่ถือแก้วกาแฟ สั่นมากขึ้นๆ เมื่ออ่านคอมเมนต์ทางอินเทอร์เน็ต



ที่มา: One 31 Co., Ltd. (2018)

ผู้เขียนมี ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ว่า ในกรณีนี้คนเขียนบท AD ควรให้ความสำคัญกับการแสดงออกผ่านสีหน้าหรืออวัยวะที่กล้งจับภาพ เช่น มือสั่น หรือก้าวเท้าช้าๆ เป็นต้น นอกจากนี้ หากฉากดังกล่าวมีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างความตลกผ่านสีหน้า คนเขียนบท AD ควรบรรยายรายละเอียดของการแสดงสีหน้าให้ชัดเจน และมีการใช้คำคุณศัพท์มาขยายความ เช่น ถลึงตามองต่ำ ปากคว่ำเป็นรูปโค้ง

- การใช้ภาพขนาดกลาง (Medium Shot, Medium Close-up Shot, Medium Long Shot) เพื่อสื่อสารการกระทำของตัวละครและการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างตัวละคร ดังตัวอย่างการใช้ภาพขนาดกลางเพื่อสื่อสารการกระทำของตัวละครจากเรื่อง บุปผาสันนิเวศ (ภาพที่ 7) และ การใช้ภาพขนาดกลางในการสื่อสารการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครจากละครเรื่อง เลือดข้นคนจาง (ภาพที่ 8)

ภาพที่ 7 เกศสุรางค์ในร่างการะเกดเท้าเอวดูหุ่นอยู่น้ำกระจก



ที่มา: BEC Co., Ltd. (2020)

ภาพที่ 8 ฉีโอบกอดนิภา



ที่มา: Nadao Bangkok Co., Ltd. (2018)

ผู้เขียนมี ข้อสังเกตในการเขียนบท AD ว่า ในกรณีการใช้ภาพขนาดกลางในการสื่อสาร คนเขียนบท AD ควรให้ความสำคัญกับการกระทำของตัวละคร ส่วนในกรณีที่ใช้ภาพขนาดกลางเพื่อสื่อสารปฏิกิริยาของตัวละคร หากปฏิกิริยาของตัวละครใดตัวละครหนึ่งสื่อสารด้วยเสียง ให้เลือกบรรยายปฏิกิริยาของตัวละครที่ไม่มีเสียง เช่น (เสียงร้องไห้ของนิภา) เสียงร้องไห้หรือลักษณะการแสดงสีหน้าขณะร้องไห้ไม่จำเป็นต้องบรรยายเนื่องจากคนฟังสามารถรับรู้อารมณ์ได้ผ่านเสียงอยู่แล้ว แต่ควรบรรยายการกระทำของนิ (ลูกชาย) ที่โอบกอดแม่ เป็นต้น

- การใช้ภาพขนาดใหญ่ (Long Shot) เพื่อสื่อสารความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกของตัวละครและสิ่งแวดล้อมในฉาก ดังตัวอย่างจากละครเรื่อง *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* มีการใช้ระยะภาพขนาดใหญ่ในช่วงที่นิราอาละวาดคลุ้มคลั่งโดยภาพแสดงให้เห็นถึงห้องที่มีกระเป๋าดูทางวางอยู่ นิรานอนเกลือกกลิ้งบนเศษแก้วกาแฟ ฉากนี้ต้องการสื่อสารว่า ความหวังที่จะย้ายไปอยู่กับคนรักของนิราได้พังทลายลง หลังจากที่มีความลับเรื่องเพศสภาพของเธอถูกเปิดเผย (ภาพที่ 9)

ภาพที่ 9 ในห้องมีกระเป๋าดูทางใบใหญ่วางอยู่ นิรานอนเกลือกกลิ้งทุรนทุรายอยู่บนเศษแก้วกาแฟ



ที่มา: One 31 Co., Ltd. (2018)

ผู้เขียนมีข้อสังเกตในการเขียนบท AD ว่า หากมีเวลาในการบรรยาย AD เพียงพอ ควรบรรยายรายละเอียดของห้องเพื่อเสริมจินตนาการและการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในภาวการณ์นั้นๆ มากขึ้น

(2.3.2) มุมกล้อง

ผู้เขียนบทควรสังเกตมุมกล้องก่อนการเขียนบท เพราะมุมกล้องสามารถสื่อสารความหมายเฉพาะบางประการที่ส่งผลต่อการเลือกสิ่งที่จะบรรยายหรือถ้อยคำที่จะบรรยายได้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างจากละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* มีการใช้มุมกล้องมุมสูงแทนสายตาตัวละครเอกสุรางค์ในร่างการะเกด ที่มองมายังตัวละครที่เป็นปาวชื้อผิน ซึ่งจับมือของการะเกดลูบไปมา และร้องไห้ด้วยความตื่นตันใจที่รู้ว่าเจ้านายของตนเองยังมีชีวิตอยู่ (ภาพที่ 10)

ภาพที่ 10 ภาพมุมสูงแทนสายตาการะเกดที่มองผิน



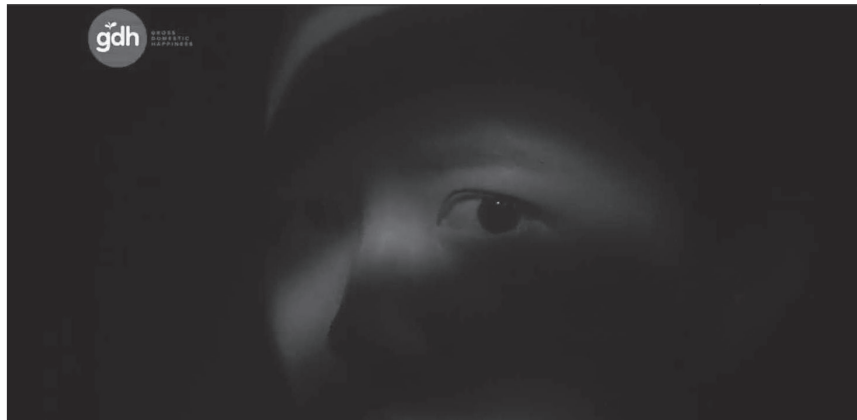
ที่มา: BEC Co., Ltd. (2020)

ผู้เขียนมีข้อสังเกตในการเขียนบท AD ว่า หากมีเวลาในการบรรยาย AD เพียงพอ ควรบรรยายรายละเอียดของกิริยาที่สะท้อนสถานภาพของตัวละครด้วย เช่น “ผินก้มหน้าร้องไห้ คลานเข้ามาใกล้การะเกด เธอลูบมือของแม่นาย ข้าไปเข้ามา”

(2.3.3) การจัดแสง

ผู้เขียนบทควรสังเกตการจัดแสงในแต่ละฉาก เพราะแสงสามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกและจุดเน้นของฉากนั้นๆ ตัวอย่างจากละครเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* ฉากนี้มีการจัดแสงที่ค่อนข้างทึม เพื่อสร้างความรู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก นอกจากนี้มีการใช้แสงเป็นจุดเน้นในการสื่อสารอารมณ์ตัวละครบางช่วง เช่น แสงสาดมาเฉพาะดวงตาของตัวละครหญิงตอนที่เธอกำลังซ่อนตัว (ภาพที่ 11)

ภาพที่ 11 แสงตกกระทบบริเวณดวงตาริน



ที่มา: GDH 559 Co., Ltd. (2020)

(2.3.4) ระยะห่างระหว่างตัวละคร

ผู้เขียนบท AD ควรสังเกตการจัดวางระยะห่างระหว่างตัวละครที่มีนัยสำคัญในการสื่อความหมาย ตัวอย่างจากละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* พบว่ามีการใช้ระยะห่างเพื่อแสดงสถานะทางสังคม เช่น เจ้านายนั่งบนตั่ง ส่วนบ่าวนางที่พื้น หรือการสวมกอดจะไม่ยืนกอดแต่จะเป็นการนั่งสวมกอด (ภาพที่ 12)

ภาพที่ 12 เกศสุรางค์ในร่างการะเกดนั่งบนตั่ง ผินกับแยมนั่งพื้น



ที่มา: BEC Co., Ltd. (2020)

(2.3.5) ลักษณะการตัดต่อ

ผู้เขียนบท AD ควรสังเกตลักษณะการตัดต่อของแต่ละฉาก เพราะลักษณะการตัดต่อมีความหมายบางประการแฝงอยู่ ตัวอย่างจากละครเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* ฉากนี้มีการตัดต่อที่รวดเร็ว เพื่อตัดสลับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของตัวละครแต่ละตัวละคร ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันแต่ต่างสถานที่กัน และมีการใช้เทคนิคการตัดต่อทำให้คนดูเข้าใจผิด ส่วนตัวอย่างจากละครเรื่อง *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* มีการใช้เทคนิคการตัดต่อที่ช้า และมีการแช่ภาพเพื่อแสดงให้เห็นอารมณ์ที่ชัดเจนของตัวละครผ่านการแสดงสีหน้าและท่าทาง

(3) เกณฑ์การวิเคราะห์ทั้งเนื้อหาและรูปแบบของวัตถุต้นฉบับที่ส่งผลต่อผู้รับสารที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็น (Both of Content and Form of Source Text)

- ข้อสันนิษฐานการทำหน้าที่ของเนื้อหาต่อผู้ชมจากเรื่อง **ฉลาดเกมส์โกง**

การนำเสนอด้านภาพและเสียงในฉากนี้ คาดหมายได้ว่า เป็นอุปสรรคอย่างมากต่อความเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของตัวละครสำหรับคนพิการทางการเห็น เนื่องจากบทสนทนาที่ใช้ในการสื่อความเข้าใจน้อย คนพิการทางการเห็นอาจเข้าใจความหมายของกิริยาจากเสียงการกระทำ (foley) แต่ยากที่จะปะติดปะต่อเรื่องราวจากเสียงกิริยาเหล่านั้น ทางด้านอารมณ์ความรู้สึกคาดหมายได้ว่า คนพิการทางการเห็นอาจเข้าใจภาพรวมของอารมณ์ของฉากนี้ว่ามีความตื่นเต้น แต่ยากที่จะเข้าใจอารมณ์ของตัวละคร เพราะตัวละครในฉากนี้ไม่ค่อยมีการสื่อสารอารมณ์ผ่านเสียง นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาถึงช่องว่างในการแทรกเสียงบรรยาย พบว่า ช่องว่างในการแทรกเสียงบรรยายมีน้อย แม้ว่าฉากนี้จะไม่มียกบทสนทนา แต่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่ในการแทรกเสียงบรรยายจากลักษณะการตัดต่อแบบรวดเร็ว (quick cutting)

- ข้อสันนิษฐานการทำหน้าที่ของเนื้อหาต่อผู้ชมจากเรื่อง **เลือดข้นคนจาง**

การนำเสนอด้านภาพและเสียงในฉากนี้ คาดหมายได้ว่า สามารถสร้างความเข้าใจด้านเนื้อหาและอารมณ์แก่คนพิการทางการเห็นได้พอสมควร เนื่องจากมีบทสนทนาตอบโต้ระหว่างตัวละคร อีกทั้งตัวละครในฉากนี้มีการแสดงอารมณ์ที่ไม่ซับซ้อน ผู้รับสารสามารถรับรู้อารมณ์ได้จากเสียงของตัวละครทั้งบทพูดและการแสดงอารมณ์ผ่านเสียงมนุษย์ที่ไม่ใช่คำพูด เช่น เสียงร้องไห้ สะอึก สะอื้น หรือเสียงไวยวาย เป็นต้น ในฉากนี้มีข้อจำกัดในการแทรกคำบรรยายเนื่องจากมีความหนาแน่นของบทสนทนาของตัวละคร

- **ข้อสันนิษฐานการทำหน้าที่ของเนื้อหาต่อผู้ชมจากเรื่อง
ใบไม้ที่ปลิดปลิว**

การนำเสนอด้านภาพและเสียงในฉากนี้อาจสร้างความสับสนในเนื้อหาและอารมณ์ของตัวละครสำหรับคนพิการทางการเห็น เนื่องจากบทพูดไม่ปะติดปะต่อกัน ส่วนการรับรู้อารมณ์ของตัวละครนั้น คนพิการทางการเห็นสามารถรับรู้ได้ในบางช่วงที่ตัวละครพูด ซึ่งจะมีอารมณ์ผ่านน้ำเสียง โดยเฉพาะการด่าทอหรือช่วงที่ตัวละครแสดงอารมณ์ผ่านเสียงมนุษย์ที่ไม่ใช่คำพูด เช่น เสียงร้องไห้หรือเสียงไวยวาย เป็นต้น แต่ทั้งนี้ ในช่วงท้ายฉากคนพิการทางการเห็นอาจสับสนในการแสดงอารมณ์ของตัวละครที่มีความขัดแย้งระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์ที่แท้จริง สำหรับฉากนี้ โดยภาพรวมมีพื้นที่เพียงพอให้แทรกคำบรรยายเนื่องจากบทสนทนาไม่หนาแน่นมากนัก

- **ข้อสันนิษฐานการทำหน้าที่ของเนื้อหาต่อผู้ชมจากเรื่อง
บุพเพสันนิวาส**

การนำเสนอด้านภาพและเสียงในฉากนี้สามารถสร้างความเข้าใจในเนื้อหาและอารมณ์สำหรับคนพิการทางการเห็นได้บางส่วน โดยเฉพาะช่วงที่มีบทสนทนา หรือช่วงที่มีเสียงการแสดงอารมณ์ผ่านเสียงมนุษย์ที่ไม่ใช่คำพูด เช่น เสียงร้องไห้ เป็นต้น แต่มีบางส่วนซึ่งเป็นการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางที่สร้างความตลกขบขันโดยปราศจากบทสนทนา ซึ่งอาจทำให้คนพิการทางการเห็นไม่เข้าใจและไม่สามารถเกิดอารมณ์ร่วมกับการแสดงของตัวละครได้ ในฉากนี้พบว่า มีข้อจำกัดในการแทรกคำบรรยาย เนื่องจากมีความหนาแน่นของบทสนทนาของตัวละคร

(ข) Congruence between Physical Actions and Emotions:
พิจารณาความสอดคล้องหรือขัดแย้งระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและ
อารมณ์ภายในจิตใจ

ในส่วนนี้จะแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทาง
กายภาพและอารมณ์ภายในของตัวละคร ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่
(1) สอดคล้อง (congruence) และ (2) ไม่สอดคล้อง (incongruence) ซึ่งข้อมูล
ในส่วนนี้มีความสำคัญต่อการเขียนบท AD หากผู้เขียนบทสามารถวิเคราะห์ได้ว่า
ตัวละครมีการแสดงออกที่ขัดแย้งกับอารมณ์ความรู้สึกภายในหรือไม่ ผู้เขียนบทจะ
สามารถเลือกสิ่งที่จำเป็นต้องบรรยายเพื่อส่งต่อความหมายและความรู้สึกของ
ตัวละครได้ครบถ้วนชัดเจนมากขึ้น กล่าวคือ หากตัวละครแสดงออกทางกายภาพ
ขัดแย้งกับอารมณ์ภายในจิตใจ ผู้เขียนบทจำเป็นต้องเขียนคำบรรยาย AD ที่แสดง
ให้เห็นถึงความขัดแย้งนั้น เช่น “ยิ้มแต่น้ำตาคลอ” ถ้าผู้เขียนบทไม่สังเกตให้ชัดเจน
และบรรยายเพียง “นิรายิ้ม” จะทำให้ผู้ฟังที่ไม่เห็นภาพเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของ
ตัวละครผิด (ภาพที่ 13) ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้เป็นการตีความของผู้วิจัย
แบบปัจเจกบุคคลที่ผ่านการตรวจสอบผลการตีความกับผลการศึกษาในส่วนอื่นของ
งานวิจัยฉบับเต็ม นั่นคือ ผลการตีความของคนพิจารณาการเห็นจำนวน 40 คน
ผู้เชี่ยวชาญ AD จำนวน 9 คน และคนเขียนบท AD จำนวน 10 คน

ภาพที่ 13 นิรายิ้มแต่น้ำตาคลอ



ที่มา: One 31 Co., Ltd. (2018)

ตารางที่ 7 แสดงความความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์

คลิปตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์ (Congruence / Incongruence)	ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละคร (คำบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช้การเขียน AD)
ฉลาดเกมส์โกง	การแสดงออกทางร่างกายสอดคล้องกับอารมณ์ (congruence)	ตัวอย่างการแสดงทางร่างกายที่สอดคล้องกับความรู้สึก ได้แก่ รินซึ่งซ่อนตัวอยู่ในตู้ล็อกเกอร์ขนาดใหญ่หลับตาแน่นเมื่อได้ยินเสียงฝีเท้าของคนเดินเข้ามาใกล้
ใบไม้ที่ปลิดปลิว	การแสดงออกทางร่างกายกับอารมณ์มีทั้งสอดคล้องและไม่สอดคล้อง (congruence / incongruence)	(1) ตัวอย่างช่วงที่มีการแสดงออกที่สอดคล้องกับความรู้สึก ได้แก่ นีรากรีดร้องคำทอ เมื่อเธอรู้สึกโกรธอย่างมาก (2) ตัวอย่างช่วงที่มีการแสดงออกที่ไม่สอดคล้องกับความรู้สึก ได้แก่ หลังจากที่ นีราเสียใจและโกรธจนสติหลุด เธอมีการแสดงออกทางร่างกายตรงข้ามกับอารมณ์ภายใน เช่น นีรายกถ้วยไอศกรีมขึ้นชู (เสียงพูดว่า “เชียร์ส” [Cheers !]) เธอเหม่อลอย อมยิ้มเล็กน้อย มีน้ำตาคลอ
บุพเพสันนิวาส	การแสดงออกทางร่างกายกับอารมณ์มีทั้งสอดคล้องและไม่สอดคล้อง (congruence / incongruence)	(1) ตัวอย่างช่วงที่มีการแสดงออกที่สอดคล้องกับความรู้สึก ได้แก่ ตัวละคร ผินกับแยมแสดงออกทางอารมณ์สอดคล้องกับความรู้สึก คือ ร้องไห้เสียใจเพราะคิดว่าแม่นายตายไปแล้ว และในช่วงท้ายฉาก ผินและแยมร้องไห้อีกครั้ง เพราะดีใจที่รู้ว่าแม่นายยังไม่ตาย

ตารางที่ 7 แสดงความความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์(ต่อ)

คลิปตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงออกทางกายภาพและอารมณ์ (Congruence / Incongruence)	ตัวอย่างการแสดงออกของตัวละคร (คำบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช้การเขียน AD)
		(2) ตัวอย่างช่วงที่มีการแสดงออกที่ไม่สอดคล้องกับความรู้สึก ได้แก่ เกศสุรางค์ ในร่างการะเกดแกล้งทำเป็นโมโหบ่าวทั้งสองคนที่กลัวตนเอง จนไม่ยอมเงยหน้าขึ้นมาคุยด้วย เธอจึงพูดว่า “หรือว่าจะต้องร้ายเหมือนนางร้ายในละครพีก็กส์ว่ะนี่ ก็แล้วกัน” หลังจากนั้นเธอทำปากคว่ำ ถลึงตา เพื่อให้ดูน่ากลัวแล้วพูดด้วยน้ำเสียงโกรธว่า “บอกให้เงยหน้าขึ้นมาไม่อย่างนั้นเดี๋ยวแม่ตบ!”
เลือดข้นคนจาง	การแสดงออกทางร่างกายสอดคล้องกับอารมณ์ (congruence)	นิภาร้องไห้อย่างหนัก เพราะเธอเสียใจหลังจากได้รู้ข่าวสามีถูกยิงเสียชีวิตจากข่าวโทรทัศน์ เธอร้องไห้เสียใจมาก จนกระทั่งทรุดตัวลงไปกับพื้น

(ค) Complexity of the Cluster of Physical Activity: ความซับซ้อนของการแสดงออกทางกาย

การวิเคราะห์ความซับซ้อนของการแสดงออกทางกายภาพ โดยเฉพาะการแสดงอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งคนเขียนบท AD ควรพิจารณารายละเอียดของการแสดงออกทางกายภาพดังนี้

(1) ลักษณะและลำดับการกระทำ

Borg (2013) กล่าวว่า มนุษย์มักมีการแสดงออกในลักษณะเป็นกลุ่มของการกระทำ (cluster of actions) ดังนั้น ขั้นแรกผู้เขียนบท AD ต้องเป็นคน

ช่างสังเกตและแบ่งรายละเอียดของฉากในภาพรวมออกเป็นชิ้นส่วนย่อยๆ (piece of scene) และพิจารณาว่า ในส่วนย่อยๆ นั้นมีการกระทำอะไรเกิดขึ้นบ้าง และวิเคราะห์ลำดับการเกิดขึ้นของแต่ละการกระทำย่อย การให้รายละเอียดของการกระทำจะช่วยสนับสนุนการสร้างจินตนาการให้กับผู้ฟังมากกว่าการบรรยายสรุปภาพรวม

ยกตัวอย่างจากละครเรื่อง *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* (1) ลักษณะการบรรยายในภาพรวมว่า “นิรทากาแพสาดใส่หน้าตัวเอง” หรือ (2) ลักษณะการบรรยายให้รายละเอียดของกิริยา เช่น “มือของนิรที่ถือถ้วยกาแฟสั่น มือสั่นมากขึ้น จนเธอใช้มืออีกมือมาประคองจับมือที่ถือถ้วยกาแฟ แต่มือของเธอยิ่งสั่นมากขึ้น มากขึ้น จนเธอทำกาแฟสาดใส่หน้าตัวเอง” การบรรยายแบบที่สองจะช่วยเสริมจินตนาการแก่คนฟังได้มากกว่า

ต่อมาผู้เขียนบท AD ควรพิจารณาว่า การกระทำเหล่านั้นมีเสียงประกอบหรือไม่ หากการกระทำของตัวละครมีเสียงของการกระทำ (foley) หากเสียงเหล่านั้นสามารถเข้าใจได้ด้วยการฟัง และไม่ได้มีวัตถุประสงค์ของการกระทำที่ซับซ้อน หรือมีความเฉพาะเจาะจงมากเกินไป เช่น “แบงค์เดินช้าๆ เข้ามาที่ห้องโสตทัศนศึกษา” สิ่งนี้ไม่จำเป็นต้องบรรยาย เพราะคนฟังได้ยินเสียงฝีเท้าอยู่แล้ว อาจจะบรรยายเพียงแค่ “แบงค์เข้ามาที่ห้องโสตทัศนศึกษา (ปล่อยเสียงฝีเท้า)” ส่วนในกรณีที่เสียงจากการกระทำมีวัตถุประสงค์เฉพาะ เช่น (เสียงพิมพ์) พิมพ์รหัสคำตอบลงในคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกับลำโพง หรือกินไอศกรีมผสมยา (เสียงช้อนกระทบถ้วย) เสียงเหล่านี้จำเป็นต้องให้คำบรรยาย

(2) ประเภทของการแสดงออก

ผู้เขียนบทต้องสังเกตและจำแนกการกระทำที่มีความตั้งใจหรือไม่มีความตั้งใจ รวมถึงการกระทำเหล่านั้นมีความหมายเฉพาะหรือไม่ เช่น ตัวละครกะพริบตาตามธรรมชาติไม่ได้มีความหมายเฉพาะ หรือตัวละครหลับตาปี ด้วยความรู้สึกกลัว หรือนักแสดงบางคนขมวดคิ้วตลอดเวลาไม่ได้มีความหมายอะไร แต่ในบางกรณีการขมวดคิ้วแสดงออกถึงความสงสัย เป็นต้น

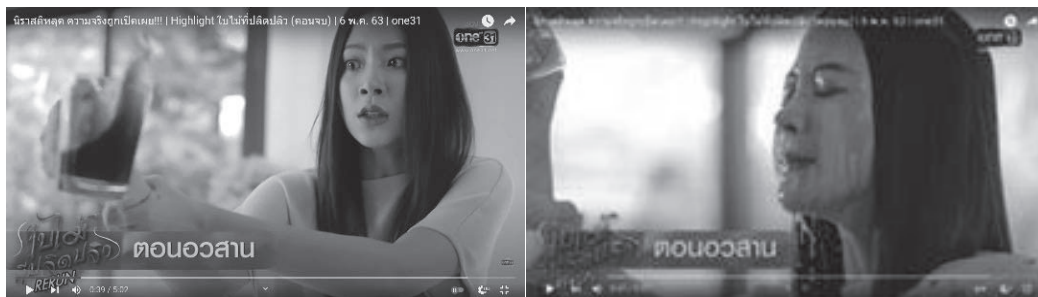
(3) การกระทำซ้ำ

ผู้เขียนบทต้องสังเกตว่า ตัวละครมีการกระทำซ้ำที่มีความหมายหรือนัยสำคัญต่อเรื่องหรือไม่ เช่น พิมพ์ข้อความลงในแชตท็อบเป็นระยะเวลาหนึ่งทีต่เนื่องกัน ผู้เขียนบท AD ไม่จำเป็นต้องบรรยายซ้ำๆ ว่า พิมพ์ข้อความลงในแชตท็อบ/พิมพ์ข้อความลงในแชตท็อบแต่ในกรณีที่ตัวละครเดินเข้าไปบนเศษแก้วแล้วเดินย่ำเข้าไปซ้ำมา ลักษณะการกระทำซ้ำดังกล่าวมีนัยสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความผิดปกติทางจิตใจของตัวละครหรือตัวละครอยู่ในภาวะที่ควบคุมตนเองไม่ได้ ลักษณะดังกล่าวจำเป็นต้องบรรยายในการเขียนบท AD

(4) ระดับความเร็วของการกระทำ

การบรรยายความเร็วซ้ำของการกระทำที่ไม่มีเสียงประกอบ ทำให้ผู้ฟังจินตนาการภาพและรับรู้ถึงระดับความเข้มข้นของอารมณ์ตัวละครได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น มือของนิราที่ถือแก้วกาแฟสั่นและสั่นมากขึ้น เธอพยายามใช้อีกมือหนึ่งช่วยประคองแก้วกาแฟ แต่มื่อยังคงสั่นมากขึ้น จนกระทั่งกาแฟสาดใส่หน้าตัวเอง (ภาพที่ 14)

ภาพที่ 14 มือของนิราที่ถือแก้วกาแฟสั่นกระทั่งกาแฟสาดใส่หน้าตัวเอง



ที่มา: One 31 Co., Ltd. (2018)

ทั้งนี้ หากการกระทำนั้นมีเสียงประกอบอยู่แล้ว อาจจะไม่จำเป็นต้องระบุความเร็วซ้ำในการกระทำ เช่น เสียงเดิน หรือเสียงวิ่งของตัวละครชื่อแบงค์ จากเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง*

(5) ระดับความเข้มข้นในการแสดงออก

หากนักแสดงมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่เข้มข้น หรือการแสดงออกที่เกินจริง (overacting) อาจจำเป็นต้องพิจารณาการนำคำขยาย คำคุณศัพท์ต่างๆ เข้ามาใช้ประกอบการเขียนบท เช่น หลับตาปี๋ อมยิ้ม ยิ้มกว้าง เป็นต้น หรือในบางกรณีอาจจำเป็นต้องใช้การเปรียบเทียบเข้ามาสนับสนุนการสร้างจินตนาการ (vivid language) เพื่อให้ภาษาที่ใช้สามารถสื่อสารความหมายได้ตรงกับภาพมากที่สุด

(6) ทิศทางการเคลื่อนไหว

การบรรยายทิศทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงในบางกรณีจะช่วยสร้างจินตนาการ และถ่ายทอดความรู้สึกของนักแสดงได้ดียิ่งขึ้น เช่น “แบงค์มุ่งตรงไปยังตู้ล็อกเกอร์” การบรรยายทิศทางในกรณีนี้สะท้อนถึงความมุ่งมั่นของนักแสดงในการตามหาคนส่งโปยข้อสอบที่ซ่อนตัวอยู่

(7) ความเปลี่ยนแปลงของการกระทำในฉาก

หากนักแสดงมีความเปลี่ยนแปลงของการกระทำในฉากซึ่งสะท้อนระดับของอารมณ์ ผู้เขียนบท AD ควรสังเกตจุดเปลี่ยนแปลงของการกระทำ เช่น นิการ้องให้จนทรุดตัวลงกับพื้น ช่วงที่นิการ้องให้และมีเสียงสะอื้นดัง ช่วงนี้อาจจะไม่จำเป็นต้องบรรยาย AD ปลอ่ยกให้คนฟังรับรู้อารมณ์จากเสียงต้นฉบับ แต่เมื่อนิภาทรุดตัวลงกับพื้น ช่วงนี้ควรบรรยาย เพราะเป็นการกระทำที่สะท้อนให้เห็นถึงระดับอารมณ์ที่เข้มข้น ระดับความเสียใจที่รุนแรง

(8) การแสดงออกทางอารมณ์ผ่านสายตา

Borg (2013) ระบุว่า อวัยวะที่สื่อสารอารมณ์ที่แท้จริงของมนุษย์คือ “ตา” ดังนั้นหากต้องการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครควรสังเกตที่ดวงตา อย่างไรก็ตาม การบรรยายตรงไปตรงมาเกี่ยวกับ “ตา” ของตัวละคร อาจจะสร้างความเข้าใจให้กับคนพิจารณาการเห็นได้ในบางกรณี เช่น เขาถลึงตา ขมวดคิ้ว กัดกราม กำหมัดแน่น คนฟังสามารถตีความได้ว่า ตัวละครโกรธ เนื่องจากตัวละครแสดงออกทางร่างกายและสีหน้าอย่างชัดเจนผ่านอวัยวะหลากหลาย (cluster of actions) แต่ในบางกรณีตัวละครแสดงออกผ่านสายตาเป็นหลัก การ

บรรยายลักษณะดวงตาอาจจะสร้างความเข้าใจแก่ผู้ฟังได้ยาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มคนพิการทางการเห็นแต่กำเนิด ซึ่งไม่มีประสบการณ์ตรงในการแสดงความรู้สึกผ่านดวงตา อาจจะจำเป็นต้องบรรยายแบบสรุปความ เช่น “เขามองเธอด้วยสายตากังวล”

สรุปผลการศึกษาและอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์คลิปละครโทรทัศน์ไทยทั้ง 4 ฉาก จาก 4 เรื่อง ได้แก่ เลือดข้นคนจาง ไปไม่ที่ปลิดปลิว ฉลาดเกมส์โกง และ บุพเพสันนิวาส โดยใช้กรอบแนวคิดการวิเคราะห์หน้าที่ขององค์ประกอบสื่อต้นฉบับ หรือ Functional Approach to AD (Mazur, 2020b) ประยุกต์ร่วมกับแนวคิดการวิเคราะห์ปัจจัยการเข้าใจความหมายในการสื่อสารอวัจนภาษาของมนุษย์ หรือ 3 Cs by Borg (2013) ซึ่งผลการศึกษานำมาสรุปเป็นแนวทางการเขียนบท AD สำหรับละครโทรทัศน์ ได้ 3 ขั้นตอนดังนี้ (Sueroj, 2023)

(1)การกำหนดตำแหน่งในการแทรกคำบรรยาย (To locate appropriate location)

ขั้นตอนที่ 1 จำแนกเสียง

ก่อนการเขียนบท ผู้เขียนบท AD ควรแบ่งละครออกเป็นส่วนย่อย โดยวิธีการที่ง่ายที่สุดคือ แบ่งตามสถานที่ หลังจากนั้นจึงจำแนกเสียงที่เกิดขึ้นในแต่ละส่วนย่อยนั้น ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ละครโทรทัศน์ไทยประกอบด้วยองค์ประกอบเสียง 8 ลักษณะ ได้แก่ เสียงบทพูด (words) เสียงดนตรี (music) เสียงเงียบ (silent) น้ำเสียง (voice) เสียงมนุษย์ที่ไม่ใช่คำพูด (human nonverbal vocalisations) เสียงบรรยากาศ (ambience) เสียงการกระทำ (foley) และเสียงประกอบ (sound effects)

ขั้นตอนที่ 2 จำแนกหน้าที่ของเสียงในฉาก

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เสียงในละครโทรทัศน์ไทยนั้นมีทั้งหมด 8 ประเภท โดยสามารถจำแนกหน้าที่ของเสียงแต่ละประเภทได้ดังที่แสดงข้อมูลในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ตารางจำแนกหน้าที่ของเสียงในละครแต่ละฉาก

ประเภทของเสียง	หน้าที่ของเสียง
เสียงบทพูด (words)	สนับสนุนความเข้าใจเนื้อเรื่อง ซึ่งระดับการสร้างความเข้าใจจะขึ้นอยู่กับระดับความหนาแน่นของบทพูด
น้ำเสียง (voice)	- เสริมอารมณ์ สร้างให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม - สื่อสารระดับของอารมณ์
เสียงดนตรี (music)	- เสริมอารมณ์ สร้างให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม - สื่อสารจุดเปลี่ยนของอารมณ์ของตัวละครหรือโครงเรื่อง - สื่อสารภาพรวมของอารมณ์ในฉากนั้น - บ่งบอกประเภทของรายการ เช่น ละครพีเรียด
เสียงเงียบ (silent)	เสริมอารมณ์ สร้างให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม
เสียงมนุษย์ที่ไม่ใช่คำพูด (human nonverbal vocalisations) เช่น เสียงร้องไห้ กรีดร้อง	- เสริมอารมณ์ สร้างให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม - สื่อสารจุดเปลี่ยนของอารมณ์ของตัวละครหรือโครงเรื่อง - สื่อสารระดับของอารมณ์
เสียงการกระทำ (foley)	- ส่งเสริมจินตนาการเกี่ยวกับการกระทำของตัวละคร - เสริมอารมณ์ สร้างให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม
เสียงประกอบ (sound effects)	เสริมอารมณ์ สร้างให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม
เสียงบรรยากาศ (ambience)	สร้างความเข้าใจและจินตนาการเกี่ยวกับสถานที่

ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดตำแหน่ง

หลักการสำคัญในการกำหนดตำแหน่งการแทรกเสียง AD คือ เติมเต็มความเข้าใจ และไม่ทำลายการทำหน้าที่ของเสียงต้นฉบับ โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปแนวทางการเลือกตำแหน่งในการแทรกบท AD ได้ดังนี้

- เลี่ยงการทับเสียงที่ส่งผลต่อความเข้าใจเนื้อเรื่อง: เสียงพูด เสียงสนทนา
- เลี่ยงการทับเสียงที่สื่อสารอารมณ์ของตัวละคร: เสียงมนุษย์ที่ไม่ใช่เสียงพูด

- เลี่ยงการทับเสียงที่มีผลต่ออารมณ์ของฉาก: เสียงเจียบ เสียงประกอบ
- ปลดปล่อยเสียงดนตรีหรือบรรยากาศเล็กน้อยก่อนแทรก AD ทับ
- ควรวาง AD หลังเสียงการกระทำที่ไม่คุ้นเคยหรือมีวัตถุประสงค์เฉพาะ เพื่อเปิดโอกาสให้คนฟังได้ใช้จินตนาการก่อน

(2) การเลือกสิ่งที่จะบรรยาย (To Select Key Elements)

เนื่องจากการเขียนบท AD สำหรับละครโทรทัศน์เป็นการเขียนบท AD แบบเคลื่อนไหว (Dynamic AD) ซึ่งต้องเผชิญความท้าทายกับข้อจำกัดด้านเวลาในการนำเสนอ ดังนั้นผู้เขียนบทจึงจำเป็นต้องเลือกสิ่งที่มีความจำเป็นมาบรรยายจากการวิเคราะห์สามารถสรุปสิ่งที่ผู้เขียนบท AD ควรพิจารณาเพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกสิ่งที่จะบรรยายดังนี้

(2.1) พิจารณาเนื้อเรื่องย่อของละคร (Synopsis)

การพิจารณาเนื้อเรื่องย่อของละครจะช่วยทำให้ผู้เขียนบท AD เข้าใจโครงเรื่อง การกระทำหลักของตัวละครและอารมณ์หลักของตัวละคร

(2.2) เทคนิคการถ่ายทำ

การสื่อสารด้านภาพของละครโทรทัศน์มีเทคนิคการถ่ายทำหลายรูปแบบ แต่ทั้งนี้เทคนิคการถ่ายทำที่ผู้เขียนบท AD พึงสังเกตเพราะเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสนับสนุนการเลือกองค์ประกอบสำคัญในการบรรยาย ประกอบด้วยขนาดภาพ มุมกล้อง การจัดแสง ระยะห่างของตัวละคร และการตัดต่อ สิ่งเหล่านี้จะช่วยทำให้คนเขียนบท AD รู้ว่า ในฉากนั้นๆ ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบใด และสื่อความหมายอย่างไร

ตารางที่ 9 การสื่อสารความหมายผ่านเทคนิคการถ่ายทำที่ส่งผลต่อการเลือกองค์ประกอบในการบรรยาย AD

เทคนิคการถ่ายทำ	ความหมาย
ขนาดภาพ	• ขนาดภาพในกลุ่มภาพขนาดใหญ่ (close-up shot): มุ่งเน้นการสื่อสารอารมณ์ผ่านสีหน้า หรือเน้นความสำคัญของวัตถุหรือรายละเอียดของวัตถุที่กล้องจับภาพขนาดใหญ่ • ขนาดภาพในกลุ่มภาพขนาดกลาง (medium shot): มุ่งเน้นการสื่อสารทางการกระทำหรือท่าทางของตัวละคร • ขนาดภาพระยะไกล (long shot): มุ่งเน้นการสื่อสารให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับสิ่งแวดล้อม ไม่จำเป็นต้องบรรยายรายละเอียดของตัวละคร
มุมกล้อง	• มุมสูง ตั้งกล้องสูงกว่าวัตถุ ทำให้เห็นเหตุการณ์ในภาพรวม ในบางครั้งมุมนี้ใช้สื่อสารถึงวัตถุที่ถูกถ่ายให้ดูต่ำต้อย • มุมระดับสายตา เป็นมุมกล้องที่พบบ่อยที่สุด ทำให้ผู้รับสารรู้สึกเหมือนดูเหตุการณ์ต่างๆ ด้วยตนเอง • มุมต่ำ ตั้งกล้องต่ำกว่าวัตถุ ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่า วัตถุที่ถูกถ่ายมีอำนาจ มีพลัง และยิ่งใหญ่
การจัดแสง	• แสงตกกระทบที่ตัวละครหรือวัตถุแสดงถึงจุดเน้นหรือความสำคัญ เช่น แสงตกกระทบบริเวณดวงตาของตัวละคร • ความมืด/ความสว่างของฉากมีผลต่อการอารมณ์ความรู้สึกของฉากและตัวละคร เช่น จัดแสงมืดทึบเพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับระทึกและน่าติดตาม
ระยะห่างตัวละคร	• ระยะห่างระหว่างตัวละครสามารถสื่อสารความสัมพันธ์และสถานภาพของตัวละครได้ เช่น ระยะการยืนบ่งบอกถึงความสนิทสนม หรือระดับการนั่งบ่งบอกสถานะ เป็นต้น
การตัดต่อ	• การตัดต่อเร็ว ต้องการแสดงให้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างสถานที่ มุ่งเน้นให้เข้าใจความเป็นไปของเหตุการณ์มากกว่ารายละเอียดของการแสดง • การตัดต่อช้าหรือแช่ภาพ ต้องการแสดงให้เห็นรายละเอียดของการแสดง

ที่มา: Heiderich (2012) และ Katz (1991)

(2.3) สถานที่

ผู้เขียนบท AD ควรพิจารณาว่า ในฉากนั้นๆ ปรากฏสถานที่กี่สถานที่ หรือในฉากนั้นมีองค์ประกอบอะไรที่สำคัญในฉาก

(2.4) ตัวละคร

(2.4.1) สถานภาพและจำนวนตัวละคร

ผู้เขียนบท AD ควรจำแนกสถานภาพตัวละคร โดยการลำดับความสำคัญ ผู้เขียนบทควรให้ความสนใจกับตัวละครหลัก (protagonists) และนักแสดงสมทบหลัก (main supporting actors) ก่อน

(2.4.2) การกระทำของตัวละคร

- จำแนกการกระทำย่อยและลำดับการกระทำ

ผู้เขียนบทควรจำแนกการกระทำย่อยๆ แล้วเรียงลำดับการกระทำเหล่านั้น โดยเลือกบรรยายการแสดงออกเพื่อสื่อสารอารมณ์ที่ไม่มีเสียงก่อน เนื่องจากการกระทำที่มีเสียงประกอบ เช่น เสียงร้องไห้ สะอื้น หรือกรีดร้อง แม้จะไม่มีคำพูดประกอบ แต่ผู้รับสารสามารถรับรู้อารมณ์ได้ผ่านเสียงเหล่านี้ แต่การแสดงอารมณ์ที่ไม่มีเสียง โดยเฉพาะการแสดงอารมณ์ผ่านทางสายตา ผู้ชมที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็นจะไม่สามารถรับรู้อารมณ์ของตัวละครได้เลย ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเลือกบรรยายก่อน

- พิจารณาประเภทของการแสดงออกและเลือกบรรยายการกระทำที่ตึงใจก่อน

การกระทำของมนุษย์สามารถจำแนกออกได้เป็น การกระทำแบบตึงใจ (voluntary action) เช่น เขย่าประตู เดิน วิ่ง กิน เป็นต้น และการกระทำแบบไม่ตึงใจ (involuntary action) เช่น กระตุก กะพริบตา เป็นต้น ผลจากงานวิจัยพบว่า การบรรยายการกระทำแบบตึงใจจะช่วยเชื่อมโยงความเข้าใจเนื้อเรื่องให้กับคนพิการทางการเห็นได้มีประสิทธิภาพมากกว่าการกระทำแบบไม่ตึงใจ (Sueroj, 2023) นอกจากนี้ การกระทำที่ไม่ได้มีความหมายเป็นการเฉพาะ เช่น นักแสดงคนหนึ่งมักขมวดคิ้วตลอดเวลา ลักษณะเช่นนี้ไม่จำเป็นต้องให้คำบรรยาย AD

- พิจารณาความเปลี่ยนแปลงของการกระทำ

เลือกบรรยายท่าทางที่เปลี่ยนก่อนสีหน้า หากตัวละครมีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงของท่าทางมักเป็นการแสดงออกที่แสดงถึงจุดเปลี่ยนของอารมณ์ที่ชัดเจน เช่น “ร้องไห้จนทรุดตัวลงกับพื้น” การบรรยายอาการทรุดตัวลงอาจสื่อสารระดับอารมณ์เสียใจได้มากกว่าการบรรยายสีหน้า หรือ “(เสียงร้องไห้ กรีดร้อง) นินาเดินเหยียบบนเศษแก้ว เลือดไหลนอง เธอลื่นล้มลงที่พื้น เธอนอนเกลือกกลิ้งบนเศษแก้ว” ในกรณีนี้การบรรยายความเปลี่ยนแปลงของท่าทาง อาจสื่อสารอารมณ์ได้ชัดเจนกว่าการให้รายละเอียดของสีหน้า

- พิจารณารายละเอียด ความเร็ว หรือทิศทางของการกระทำ ช่วยเสริมความรู้สึกร่วมในการแสดงอารมณ์ของตัวละครได้ดีขึ้น

การบรรยายการกระทำของตัวละครอาจทำให้ผู้ฟังเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นในฉาก แต่หากผู้เขียนบรรยายรายละเอียดของการกระทำ จะทำให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการด้านภาพ และได้รับอารมณ์ด้านอารมณ์ความรู้สึก เช่น “มือของนินาที่ถือแก้วกาแฟสั่นและสั่นมากขึ้น เธอพยายามใช้อีกมือหนึ่งช่วยประคองแล้วกาแฟ แต่มือยังคงสั่นมากขึ้น จนกระทั่งกาแฟสาดใส่หน้าตัวเอง” การบรรยายในลักษณะนี้จะทำให้คนฟังมีจินตนาการและเกิดอารมณ์ร่วมกับตัวละครได้ดีมากขึ้น

- พิจารณาความสอดคล้องหรือขัดแย้งระหว่างการแสดงออกภายนอกกับความรู้สึกภายในของตัวละคร

เนื่องจากผู้รับสารที่เป็นคนพิการทางการเห็นมีข้อจำกัดทางประสาทสัมผัสทางการมองเห็น ดังนั้นในช่วงที่ตัวละครมีการแสดงออกขัดแย้งกับความรู้สึกที่แท้จริง ผู้เขียนบท AD ต้องเลือกบรรยายองค์ประกอบด้านภาพในช่วงนั้น เพื่อลดทอนความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน เช่น ช่วงที่นินาชูถ้วยไอศกรีมผสมยา แล้วพูดว่า “เชียร์ส (Cheers!)” ซึ่งคำนี้มักใช้ในบริบทเชิงบวก เป็นการแสดงความยินดี แต่ในฉากนี้ตัวละครกล่าวคำนี้ด้วยความรู้สึกเย้ยหยัน บอบช้ำเสียใจ ผู้บรรยาย AD ควรแทรกคำบรรยายที่แสดงสีหน้าของตัวละครที่บ่งบอก

ถึงความขัดแย้งของอารมณ์ เช่น “นินายกถ้วยไอศกรีมขึ้นชู (เสียงพูดว่า ‘เชียร์ส’ [Cheers!]) เธอเหม่อลอย อมยิ้มเล็กน้อย มีน้ำตาคลอ” เป็นต้น

(2.5) พิจารณาคูณลักษณะและการทำหน้าที่ของเสียง

หลักการเขียนบท AD โดยทั่วไประบุว่า ไม่มีความจำเป็นต้องบรรยายเสียงที่มีความคุ้นเคยและสามารถเข้าใจได้ด้วยการฟังเพลง (Fryer, 2016) เช่น เสียงเดิน เสียงวิ่ง เป็นต้น อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์คุณลักษณะของละครโทรทัศน์ที่เลือกมาเป็นตัวอย่างเป็นการศึกษา พบว่า ละครโทรทัศน์บางเรื่องมีการใช้เสียงของการกระทำ (foley) ที่หลากหลายในการสื่อความหมายเฉพาะ แต่ขาดบริบทของเสียงสนทนาสนับสนุนความเข้าใจ เช่น คลิปละครเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* ดังนั้น หากเสียงในฉากใดที่มีความสำคัญกับเนื้อเรื่อง มีวัตถุประสงค์เฉพาะในการสื่อสาร แต่ไม่สามารถเข้าใจได้ด้วยการฟังเพียงอย่างเดียว เช่น เสียงรหัสคำตอบจากลำโพง หรือเสียงพิมพ์โพยข้อสอบ ผู้เขียนบท AD ต้องบรรยายเสียงเหล่านี้เพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจเนื้อเรื่องแก่ผู้ชม

(3) การเลือกกลยุทธ์การเขียนบท AD (To Create Effective AD Script)

หลักการเขียนบท AD ที่มีประสิทธิภาพ คือ ภาษาที่ใช้ต้องเข้าใจได้อย่างรวดเร็วผ่านการฟัง เป็นภาษาที่ส่งเสริมจินตนาการด้านภาพ ทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วมกับตัวละครหรือเหตุการณ์ในฉากได้ ซึ่งจากการวิเคราะห์คลิปวิดีโอละครโทรทัศน์ สามารถสรุปปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกรูปแบบการเขียนบท AD สำหรับละครโทรทัศน์ได้ดังนี้

- **ระยะของช่องว่างในการแทรกเสียง**

ผู้เขียนบท AD ควรพิจารณาจากความหนาแน่นของบทสนทนาและจังหวะการตัดต่อ หากช่องว่างน้อยมากๆ อาจจำเป็นต้องใช้การบรรยายแบบสรุป (explicitation)

- **ลักษณะการเปลี่ยนฉาก**

ผู้เขียนบท AD ควรระบุสถานที่และชื่อนักแสดงทุกครั้งเมื่อมีการเปลี่ยนฉาก โดยเฉพาะเมื่อมีการตัดต่อเร็ว ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างฉากในละครเรื่อง

ฉลาดเกมส์โกง เพราะสถานที่และชื่อนักแสดงจะช่วยเชื่อมโยงความเข้าใจเนื้อเรื่องให้กับผู้ฟังที่มีข้อจำกัดด้านการมองเห็น

- **ลักษณะภาษาด้านฉบับ**

ภาษาที่ใช้ในการเขียนบท AD สำหรับละครแต่ละเรื่องควรเป็นภาษาที่มีความสอดคล้องกับภาษาที่ใช้ในต้นฉบับ เช่น ในละครเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* ใช้ภาษาในยุคอดีต ซึ่งเรียก “สาวใช้” ว่า “ป่าว” ดังนั้น ผู้เขียนบท AD ต้องใช้ภาษาที่สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่องและตัวละคร

- **วัตถุประสงค์การสื่อสาร**

ผู้เขียนบท AD ต้องทำความเข้าใจวัตถุประสงค์การสื่อสารในแต่ละฉากให้ชัดเจน หากในฉากนั้นมีการกระทำที่เป็นการสาธิตหรือเล่ากระบวนการทำบางสิ่งบางอย่างที่สำคัญต่อโครงเรื่อง เช่น ในเรื่อง *ฉลาดเกมส์โกง* มีการใช้รูปแบบการโกงข้อสอบที่พิเศษกว่าการโกงโดยทั่วไป ผู้เขียนบทต้องบรรยายรายละเอียดวิธีการโกง หรือหากเป็นฉากตลกผ่านสีหน้าท่าทางอย่างในเรื่อง *บุพเพสันนิวาส* เหล่านี้จะใช้รูปแบบการบรรยายตรงไปตรงมา (literal description)

- **จังหวะการตัดต่อ**

บท AD ที่ดีต้องมีความสอดคล้องกับต้นฉบับ ดังนั้นความเร็วของการเล่าเรื่องควรต้องสม่ำเสมอ กล่าวคือ ในฉากใดที่มีการตัดต่อเร็ว ลักษณะของบทบรรยายและวิธีการใช้เสียงบรรยายควรมีความสั้น กระชับ เพื่อให้สอดคล้องกับจังหวะการตัดต่อ ส่วนฉากใดที่มีการตัดต่อช้าหรือมีการแช่ภาพ ผู้เขียนบท AD สามารถเขียนบทบรรยายในเชิงพรรณนาให้รายละเอียดได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้ บท AD ที่มีประสิทธิภาพก็ไม่ควรจะยาวจนเกินไป แม้จะมีช่องว่างในการแทรกเสียงที่กว้างก็ตาม

- **ทักษะการแสดง**

ข้อควรระวังในการเลือกบรรยายแบบตรงไปตรงมาคือ หากนักแสดงมีประสบการณ์น้อย และมีทักษะการแสดงในระดับที่ไม่สามารถสื่อสารความรู้สึกผ่านการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เขียนบท AD อาจจำเป็นต้องใช้การบรรยายแบบสรุป เข้ามาช่วยเสริมความเข้าใจให้กับคนฟัง

หากนักแสดงมีทักษะการแสดงสูงและแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่ซับซ้อน หรือแสดงความขัดแย้งระหว่างการแสดงทางกายภาพกับอารมณ์ภายในได้อย่างชัดเจน เช่น นักแสดงนำเรื่อง *ใบไม้ที่ปลิดปลิว* ผู้เขียนบท AD ควรใช้การบรรยายแบบตรงไปตรงมา เพื่อสื่อสารให้คนฟังได้รับรู้ถึงทักษะการแสดงดังกล่าวผ่านการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของตัวละคร

- **การแสดงอารมณ์ทางสายตา**

การแสดงออกของตัวละครนั้นบางครั้งจะมีการแสดงออกที่สอดคล้องกับความรู้สึกภายใน และบางครั้งการแสดงออกภายนอกไม่สอดคล้องกับความรู้สึกที่แท้จริงภายใน ซึ่งความรู้สึกที่แท้จริงมักแสดงออกทางสายตา ดังนั้นผู้เขียนบท AD ควรสังเกตการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านสายตาของตัวละคร ซึ่งคนพิจารณาการเห็นในงานวิจัยนี้ได้แสดงให้เห็นว่า การบรรยายตรงไปตรงมาผ่านการแสดงออกทางกายภาพของดวงตาอาจทำให้เกิดความสับสนได้ เนื่องจากคนพิจารณาการเห็นจำนวนหนึ่ง โดยเฉพาะคนที่พิจารณาแต่กำเนิด ไม่มีประสบการณ์การแสดงความรู้สึกผ่านสายตา จึงต้องการการบรรยายแบบสรุปความเพื่อช่วยทำความเข้าใจ เช่น “เขาหน้างั่งแต่สายตากังวล” (Sueroj, 2023)

- **ระดับความเข้มข้นทางการแสดง**

ผู้เขียนบท AD ควรเลือกใช้คำกริยาที่มีความเฉพาะเจาะจง เช่น แสยะยิ้ม หรือใช้คำคุณศัพท์ช่วยขยายความ เช่น ยิ้มมุมปาก หรือยิ้มกว้าง การใช้คำศัพท์แสดงกิริยาเป็นการเฉพาะ หรือการใช้คำคุณศัพท์ขยาย จะช่วยเสริมสร้างจินตนาการของผู้ฟังให้เข้าใจระดับความเข้มข้นของการแสดง

- **การแสดงออกทางกายภาพซ้ำกับอารมณ์อื่น:**

หากการแสดงออกทางกายภาพมีความใกล้เคียงกันในการสื่อสารอารมณ์บางประเภท เช่น อ้าปาก ตาเบิกกว้าง คิ้วยกขึ้น อาจะหมายถึงการแสดงอารมณ์ประหลาดใจ หรือตกใจ หรือกลัว และบริบทของเรื่องหรือเสียงอื่นๆ ในฉากไม่สามารถช่วยสนับสนุนการตีความที่ถูกต้องของผู้ฟังได้ การบรรยายอาจใช้การสรุปความ เช่น เขาตกใจ หรือในอีกทางเลือกหนึ่ง ผู้เขียนบท AD อาจใช้การ

สรุปความผสมผสานกับการบรรยายการแสดงออกทางกายภาพ เช่น เขาตกใจ (สรุปความ) ตาเบิกโพลง อ้าปากค้าง (บรรยายแบบตรงไปตรงมา)

กล่าวโดยสรุป การเขียนบท AD ที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างเสียงต้นฉบับ (original soundtrack) และเสียง AD โดยเสียงบรรยายควรเข้ามาทำหน้าที่เติมเต็มความเข้าใจ รักษาอารมณ์ และสร้างอารมณ์ร่วมแก่คนพิการทางการเห็นที่เข้ามาใช้บริการ AD ในการเข้าถึงละครโทรทัศน์ แต่ทั้งนี้ AD ต้องไม่ทำลายหน้าที่ของเสียงต้นฉบับ และที่สำคัญในแต่ละฉากอาจมีรูปแบบการเขียนบท AD ได้หลากหลายมากกว่าหนึ่งรูปแบบ เป็นการตอกย้ำแนวคิดที่ว่า กลยุทธ์การเขียนบท AD ควรก้าวข้ามแนวคิดเรื่อง ขั้วตรงข้าม (binary opposition) ระหว่างการบรรยายแบบตรงไปตรงมา ห้ามตีความ กับการบรรยายที่ยอมรับการตีความ มาสู่แนวคิดเรื่องความหลากหลายที่สามารถประยุกต์ใช้กลยุทธ์ผสมผสานกันได้ตามเงื่อนไขของละครแต่ละฉาก

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กุลนารี เสือโรจน์ (2558), *การวิจัยถอดบทเรียนหลักการเขียนบทสื่อเสียงบรรยายภาพรายการอาหารทางโทรทัศน์สำหรับผู้พิการทางการเห็น* (รายงานผลการวิจัย), กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธารินี อินทรนันท์ (2561), *คู่มือการผลิตเสียงบรรยายภาพเบื้องต้น* (ฉบับสื่อสารมวลชน), กรุงเทพฯ: อีสระดี.
- ธีรวัช เจนวัชรภักษ์ (2554ก), *การสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นในภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อเด็กพิการทางการมองเห็น*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2557ข), *คู่มือการผลิตเสียงบรรยายภาพสื่อภาพยนตร์ ละคร รายการโทรทัศน์*, กรุงเทพฯ: สถาบันคนตาบอดแห่งชาติเพื่อการวิจัยและพัฒนา.
- ภัทธีรา สารกรบริรักษ์ (2558), *เสียงบรรยายภาพสำหรับผู้พิการทางการเห็นต้องการ* (รายงานผลการวิจัย), กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อารดา ครุจิต (2558), *การศึกษาหลักการผลิตสื่อเสียงบรรยายภาพในโทรทัศน์สำหรับผู้พิการทางการเห็น* (รายงานผลการวิจัย), กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อารดา ครุจิต และคณะ (2558), *หลักการผลิตเสียงบรรยายภาพ*, ปทุมธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

- Borg, J. (2013), *Body Language: How to Know What's Really Being Said*, Harlow: Pearson.
- Braun, S. (2007), "Audio Description from a Discourse Perspective: A Socially Relevant Framework for Research and Training", *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies*, 6: 357-372.
- Fryer, L. (2016), *An Introduction to Audio Description: A Practical Guide*, Oxon: Taylor and Francis.
- Horowitz, S. (2012), *The Universal Sense: How Hearing Shapes the Mind*, New York: Bloomsbury.
- Jankowska, A. (2015), "Translation Audio Description Scripts", *Translation as a New Strategy of Creating Audio Description*, translated by Mrzyglodzka, A. and Chocie, A., Frankfurt am Main: Peter Lang Edition.

- Katz, S. (1991), *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, California: Michael Wiese Productions.
- Lopez, M. and Kearney, M. (2018), "Audio Description in the UK: What Works, What Doesn't, and Understanding the Need for Personalizing Access", *British Journal of Visual Impairment*, 36(3): 274-291.
- Mazur, I. (2014a), "Gestures and Facial Expressions in Audio Description", in Maszerowska, A. et al. (eds.), *Audio Description: New Perspectives Illustrated*, Philadelphia: John Benjamins.
- _____. (2020b), "A Functional Approach to Audio Description", *Journal of Audiovisual Translation*, 3(2): 226-245.
- Nida, E. (1964), *Toward a Science of Translation*, Leiden: Brill.
- Snyder, J. (2014), *The Visual Made Verbal: A Comprehensive Training Manual and Guide to the History and Applications of Audio Description*, Maryland: Dog Ear Publishing.
- Sueroj, K. (2023b), *Strategies for Audio Describing Gestures and Facial Expressions for Visually Impaired Thai Television Audiences*, unpublished PhD thesis, University of York.
- Sueroj, K. and Sarakornborrirak, P. (2016), "An Overview of Audio Description on Thai Television", in Matamala, A. and Orero, P. (eds.), *Researching Audio Description: New Approaches*, London: Macmillan.

สื่อออนไลน์

- สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.). (2560), ประกาศสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เรื่อง แนวทางการจัดทำล่ามภาษามือ คำบรรยายแทนเสียงและเสียงบรรยายภาพสำหรับการให้บริการโทรทัศน์ตามประกาศคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เรื่อง การส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิของคนพิการให้เข้าถึงหรือรับรู้และใช้ประโยชน์จากรายการของกิจการโทรทัศน์, สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2567 จาก <https://broadcast.nbtc.go.th/data/document/law/doc/th/610100000001.pdf>
- Heiderich, T (2012), *Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film*, retrieved 22 May 2023 from <https://oma.on.ca/en/contestpages/resourcesfree-report-cinematography.pdf>

คลิปวิดีโอ

BEC Co., Ltd. (2020), *Buppesannivas* [Photograph], Bangkok: BEC Multimedia Company Limited.

GDH 559 Co., Ltd. (2020), *Bad Genius* [Photograph], Bangkok: GDH 559 Company Limited.

Nadao Bangkok Co., Ltd. (2018), *In Family We Trust* [Photograph], Bangkok: Nadao Bangkok Company Limited.

One 31 Co., Ltd. (2018), *Bai Mai Tee Plid Plew* [Photograph], Bangkok: The ONE Enterprise Public Company Limited.