

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการโทรทัศน์รูปแบบบิกกะบันเทิง พ.ศ. 2532 - 2535 นี้ได้อาศัยหลักทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย ดังนี้คือ

1. ทฤษฎีการเล่น ( Play Theory )
2. ทฤษฎีการแสดงโดยบทเปิด ( Improvisation )
3. ทฤษฎีวัฒนธรรมยุคหลังสมัยใหม่ ( Postmodernist Culture )
4. กระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์ ( Television Production )
5. แนวคิดในการผลิตรายการโทรทัศน์บิกกะบันเทิง ( Variety Show Concept )

#### ทฤษฎีการเล่น ( Play Theory )

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อความเพลิดเพลินใจ ( communication - pleasure ) เสนอขึ้นโดย Huizinga ในงานเขียนชื่อ Homo Ludens โดยเขาเสนอว่า คนเราส่วนใหญ่มักจะแบ่งการเล่นและการพักผ่อนออกจากการทำงาน การพักผ่อนก็คือการมีเวลาว่าง เป็นเวลาที่สร้างสรรค์ และเป็นเวลาสำหรับงานอดิเรกเพื่อผ่อนคลายตนเอง แต่โลกของการทำงานจะเป็นโลกของความเป็นจริง ที่จะต้องดำเนินไปเพื่อการยังชีพ และเพื่อการผลิตสิ่งที่มีคุณค่า ( productive ) แต่ในทางตรงกันข้าม การละเล่นเป็นการสูญเสียเวลาโดยไม่มีก่อให้เกิดผลผลิตอะไรขึ้นมาเลย นอกเสียจากความพึงพอใจของตนเองเท่านั้น

การเล่น คือการแสดง ( Pretending ) อย่างหนึ่งซึ่งเป็นการหนีออกมาจากโลกของหน้าที่และความรับผิดชอบ การละเล่น คือ การหยุดพักสลับจาก ( Interlude )

านชีวิตอย่างหนึ่งซึ่งเป็นช่วงเวลาว่างประจำวัน และไม่ใช่ว่าเป็นกิจกรรมหลักประจำวันของมนุษย์ที่แท้จริง การละเล่นเป็นเรื่องของความสมัครใจ ( Voluntary ) และมีใช่เป็นการทำงานหรือเพื่อหน้าที่ทางจริยธรรมใด ๆ (Moral) การละเล่น เป็นเพียงความรู้สึกของการสละความสนใจ ( Disinterested ) อะไรบางอย่างออกไป โดยการสร้างความพึงพอใจให้กับตนเอง การละเล่นไม่ใช่สิ่งที่จะต้องจริงจังกับมันมากนัก เพราะไม่ใช่เรื่องที่สำคัญแต่อย่างใด ตัวอย่างเช่น คนอังกฤษไม่เคยร้องไห้เลยเมื่อทีมฟุตบอลของตนแพ้การแข่งขัน ในขณะที่คนอเมริกันกลับไม่เป็นเช่นนั้น การเล่นเกมต่าง ๆ ในอังกฤษมีจุดมุ่งหมายในการเล่นที่ชัดเจน และจะไม่สับสนกับสิ่งที่เป็นจริงจังในชีวิต การละเล่น คือ ความสนุกสนาน ( enjoy ) ไม่มีเรื่องอะไรที่ต้องมาขบคิดไม่ว่าจะแพ้หรือชนะ มันก็คล้าย ๆ กับการชกตีลูกกอล์ฟ หรือการเล่นฟุตบอลซึ่งไม่ทำให้ชีวิตของคนชกตีนั้นแตกต่างจากชีวิตคนอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม การละเล่น เป็นการแยกตัวสันโดษ ( Secluded ) โดยการเข้าไปอยู่ในสถานที่เฉพาะแล้วตั้งจุดมุ่งหมาย ในเรื่องเวลาและสถานที่ที่เข้าไปทำซึ่งมีทั้งจุดเริ่มต้นและจุดจบ การละเล่นจะไม่เป็นสิ่งที่อยู่ในจิตใต้สำนึกของเขา ถ้าหากเขาเล่นโดยการเพื่อความสนุกสนานโดยเฉพาะ

ในมุมมองด้านจิตวิทยาถือว่า การละเล่นเป็นปฏิกิริยาตอบสนอง เพื่อให้คนเราได้สนองความปรารถนาในชีวิต ( Wish - fulfillment ) และเป็นการตอบสนองสัญชาตญาณ ( instinctive ) ของมนุษย์ ตามความคิดของ Huizinga เห็นว่าการละเล่นเป็นความสนุก ( fun ) Caillois (1961) มีความเห็นบางอย่างแตกต่างจากความคิดดังกล่าว เขาเห็นว่าการละเล่นและการแข่งขันเป็นความอิสระ (Free) การละเล่นเป็นการสอนกฎ การละเล่นเป็นการพักค้นเวลาของชีวิต และบ่อยครั้งที่การเล่นนั้นไม่มีจุดจบ การละเล่นจึงเป็นสิ่งที่ไม่จริงจัง มีลักษณะตรงกันข้ามและขัดแย้งกับชีวิตจริง ( real life ) และการละเล่นยังเป็นสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดผลผลิตอะไร ( unproductive ) ยกเว้นการถูกรางวัลลือตเตอร์

Stephenson (1967) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการหาความบันเทิงว่า สื่อมวลชนควรมีบทบาทในการเป็นสถาบันที่หล่อหลอมจัดรูปแบบทางวัฒนธรรมในการสร้างความบันเทิง เพื่อวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ ประการแรกเป็นการกำหนดประเด็นเรื่องราวให้แก่ประชาชนให้มีเรื่องติดต่อสัมพันธ์กัน และเป็นการถ่ายทอดเรียนรู้ทางสังคมซึ่งกันและกัน การสื่อสารมวลชนมีความเกี่ยวข้องกับประชาชนในด้านการหาความบันเทิง และจุดนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นการสร้าง

บรรทัดฐานให้แก่มนุษยชาติ ( normalize manners ) วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร คือ เป็น  
 ฐานในการเปลี่ยนแปลงระบบความคิด ความเชื่อ และสถานภาพของคนในสังคม

Wright (1959) ได้กล่าวถึง บทบาทหน้าที่ของการสื่อสารมวลชนว่า การสื่อสาร  
 มวลชนมีหน้าที่ในการสร้างความบันเทิงเร้าใจแก่ผู้รับสาร และเป็นเครื่องหย่อนใจของประชาชน  
 ทุกคน รวมทั้งเป็นการสร้างความรู้สึกผ่อนคลายและเป็นการพักผ่อนแก่ประชาชนและสังคม โดย  
 เฉพาะโทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่มีความสำคัญมาก และมีผลต่อการสร้างความบันเทิงที่แพร่หลายเป็น  
 ที่นิยมของคนทั่วไปจนกลายเป็นสถาบันที่สำคัญอย่างหนึ่ง

Mitchell และ Mason ได้กล่าวไว้ในทฤษฎี " The Theory of Play " ว่า  
 มนุษย์ทุกคนมีความต้องการความบันเทิง มนุษย์คือ เครื่องหมายแห่งกิจกรรมสร้างสรรค์กิจกรรมนั้น  
 เป็นความต้องการพื้นฐานในชีวิต การละเล่นเป็นการปฏิบัติหน้าที่อย่างหนึ่งซึ่งเป็นบทเรียนสำหรับ  
 ชีวิตจริง ( Selden, 1969, quoting Mitchell and Mason ) นอกจากนี้ Sapora  
 และ Mitchell ยังได้อธิบายไว้ในทฤษฎี " The Theory of Play and Recreation " ว่า  
 เมื่อใดก็ตามที่การเปลี่ยนแปลงในชีวิตเพื่อไปสู่ประสบการณ์ใหม่ ได้ถูกปฏิเสธหรือไม่ได้รับการ  
 ยอมรับในชีวิตจริงแล้วละก็ ความเปลี่ยนแปลงนั้นก็จะถูกถ่ายทอดแสดงออกแทนด้วยการละเล่น  
 หรือด้วยการแสดงอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การแสดงละครหรือภาพยนตร์ ( Selden , 1969,  
 quoting Sapora and Mitchell ) นั้นหมายถึงว่า การดำเนินชีวิตของคนเราในชีวิตจริง  
 ถ้าหากมีแนวความคิดใหม่หรือกิจกรรมใหม่ที่ถูกเสนอขึ้นมา แต่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมแล้ว  
 แนวความคิดนั้นก็จะถูกนำมาแสดงออกทางการละเล่น หรือกิจกรรมเพื่อความบันเทิง เช่น การ  
 แสดงออกทางละคร ภาพยนตร์ หรือโทรทัศน์ นอกจากนี้ Selden (1969) ยังได้กล่าวว่า  
 สาเหตุที่คนเราชอบแสวงหาความเพลิดเพลินให้แก่ตนเองนั้น ก็เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงจากสภาพปัญหา  
 และความวุ่นวายในชีวิตประจำวัน ซึ่งก็หมายถึง การแสวงหาความบันเทิง ( Entertainment )  
 นั้นเอง และถ้าจะอธิบายให้ลึกซึ้งลงไปอีกว่า ความบันเทิงคืออะไร คำตอบก็คือ การสร้าง  
 ความเบิกบานใจหรือความเร้าใจ ( Stimulation ) หรือกล่าวง่าย ๆ ก็คือเป็นเรื่องของความ  
 ตื่นเต้น ( Excitement ) ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ทุกคนที่ปรารถนาจะได้รับ

Colin Mercer (1986) ได้เสนอแนวคิดเรื่องการหาความบันเทิงตามสมัยนิยม โดยอ้างอิงงานของ Brecht ว่า กลยุทธ์ในการนำเสนอความบันเทิงรูปแบบละคร Dramatic ก็คือการหาส่วนผสมที่เหมาะสมระหว่างประชาชน (ผู้ชม) ความนิยม (popular) ความพึงพอใจ (pleasure) และความบันเทิง (Entertainment) ละครเป็นการนำเสนอด้วยภาพและเสียง หรือในความหมายของการแสดง performance

Janet Woollacott (1986) ได้เสนอแนวคิดเรื่อง การใช้สื่อโทรทัศน์เพื่อความบันเทิงไว้ว่า เป็นการหนี (escape) ออกจากโลกแห่งความเป็นจริงอันเต็มไปด้วยปัญหา การแสดงเรื่องตลก (comics) สามารถจับยึดความสนใจของผู้ชมไว้ได้ โทรทัศน์เป็นเครื่องมือในการหาความบันเทิงของคนเราหลังเวลาเลิกงานในตอนเย็นเมื่อกลับมาถึงบ้าน ดังนั้นผู้ผลิตรายการจึงต้องหาวิธีที่จะจัดรายการที่เป็นส่วนผสมต่าง ๆ ที่จะทำให้ผู้ชมพอใจและตั้งใจชม การแสดงตลกหรือเรื่องตลกมีอยู่ 2 ลักษณะ คือการใช้ความตลกโดยบุคคลิกลักษณะ และการตลกโดยการแสดง เรื่องของความตลกนี้มักจะไม่ใช่เรื่องของ "ปริศนา" (puzzle) ที่ต้องมาขบคิดแก้ปัญหา และมักจะเป็นเรื่องของการสร้างความเพลิดเพลินแก่ผู้ชม ด้วยการเชื่อมโยงกับสิ่งที่เป็นการปลดปล่อยความเครียดด้วยความหัวเราะ

สำหรับเรื่องของความขบขัน Joke นั้น Woollacott (1986) กล่าวอ้างอิงแนวคิดของ Freud ว่า เรื่องขบขันหรือการเล่าเรื่องขบขันเป็นการแสดงออก แสดงอาการบ่งบอกถึงคุณลักษณะใหญ่ ๆ ของบางประการเกี่ยวกับการเล่นคำ หรือการเล่นทางภาษา (Verbal play) ด้วยวิธีการ 2 แบบคือ วิธีแรกเป็นการสร้างความหมาย 2 อย่างที่ขัดแย้งกัน วิธีที่ 2 เป็นการพูดถึงหรือแสดงกิริยาที่สามารถเกี่ยวโยงหรือจินตนาการกับความคิดอย่างอื่นได้ Freud ยังได้แนะนำว่า วิธีการหาความบันเทิงใจของคนจากการแสดงตลกขบขันก็คือ การที่ "ผู้ฟัง" หรือบุคคลที่สามารถปลดปล่อยความวิตกกังวล จากภายในตนเอง ออกมา หรือเป็นการปลดปล่อยจาก ความรู้สึกที่ถูกเก็บกดจากกฎเกณฑ์และความยับยั้งชั่งใจด้วยวิธีการตลกขบขัน

### ทฤษฎีการแสดงโดยบทเปิด ( Improvisation Method )

ในการละเล่น หรือการแสดงเพื่อความบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงละครเวที ( Theatre ) ภาพยนตร์ ( Movie ) หรือการแสดงทางโทรทัศน์ ( Television ) นั้นล้วนแต่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือ เพื่อสร้างความบันเทิงแก่ผู้ชม แต่ความแตกต่างนั้นอยู่ที่วิธีการแสดง หรือวิธีการนำเสนอ การแสดงบางประเภทอาจจะเน้นความเป็นระบบระเบียบความถูกต้องในเนื้อหา และการแสดงจะต้องเป็นไปตามแผนที่วางไว้ และเป็นไปตามบท ( scripted ) ทุกประการ แต่การแสดงบางประเภท เช่น รายการตลก ( Comic ) รายการสัมภาษณ์ ( Interview ) บางรายการอาจจะไม่เคร่งครัดในการนำเสนอ คำพูดหรือการแสดงอาจจะเป็นไปตามบทอย่างกว้าง ๆ เพื่อให้รู้เค้าโครงเรื่อง และลำดับเรื่องเท่านั้น นอกจากนี้ในการพูดหรือการแสดงนั้นอาจจะเกิดจากความคิด ความรู้สึกและสามัญสำนึกของผู้แสดงก็ได้แนวความคิดดังกล่าวเรียกว่า การแสดงแบบบทเปิด ( improvisation method )

John Hodgson และ Ernest Richard (1966) เป็นกลุ่มบุคคลแรกที่นำเสนอความคิดเรื่อง การแสดงแบบบทเปิด ( Improvisation ) การแสดงแบบเปิดในยุคแรกเริ่มต้นในการแสดงละคร ซึ่งเป็นเสมือนการการต่อสู้กันระหว่างจิตใต้สำนึกของตนกับความติดขัดขวยเขิน ( อันเป็นอุปสรรคสำคัญในการแสดง ) ซึ่งเรื่องนี้ได้กลายเป็นการเอาชนะต่อความกระดากอาย ความไม่กล้าของตนในการจินตนาการไปในโลกกว้าง ฉะนั้น จุดมุ่งหมายของการเปิดกว้าง ( Improvisation ) ก็คือ การปลดปล่อยความตึงเครียด และเป็นวิถีทางที่ดีที่สุดในการสร้างและพัฒนาพลังสมาธิของคนเรา

วิธีการแบบเปิดกว้างนี้ มีส่วนสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดและเป็นผลมาจากพลังแห่งการสังเกต ซึ่งการสังเกตนี้ไม่เพียงแต่จะต้องเป็นการสังเกตโดยผู้ที่มีทักษะในการดูอย่างดีจากผู้ที่ยุ่กว่านักดู ( Keener eye ) แต่หากจะต้องประกอบไปด้วยนักฟังที่ยืดเยื้อ ( Keener ear ) และนักสร้างอารมณ์ความรู้สึกอันอ่อนไหว ( Keener senses ) อยู่ตลอดเวลา และก็หมายรวมถึงความไวต่อความรู้สึกอย่างดีเยี่ยมด้วย ซึ่งได้แก่ ความเก่งในการตระหนักรู้ถึงขนาด รูปร่าง พื้นผิว และคุณภาพ ตลอดจนการมีความแม่นยำในรายละเอียด

องค์ประกอบที่สำคัญในการแสดงแบบทเปิด (Improvisation) นี้ก็คือการจินตนาการ (imagination) ซึ่งเป็นการพูดถึงคุณภาพของความก้าวหน้าในการทำงาน หรือกิจกรรมที่สร้างสรรค์ การพัฒนางานทุกประเภทมักจะเกิดขึ้นจากจินตนาการของคนเรา แนวคิดในเรื่องการเปิดกว้าง (improvisation) นี้เป็นการฝึกฝนให้คนเรารู้จักคิดเป็นการสอนให้คนเราชำระล้างจิตใจให้ใสสะอาด และเป็นการฝึกรวมพัฒนาการคิดอย่างรวบรัดชัดเจนอย่างมีแบบแผน ลักษณะวิธีการฝึกฝนดังกล่าวนี้คือ เป็นการฝึกคิดของคนเราที่จะต้องขบคิดอย่างรวดเร็ว เมื่อต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์อย่างหนึ่ง และต้องเผชิญหน้ากับบุคคลอื่น จะเป็นการเปรียบเทียบระดับความแตกต่างในการคิดของคนในเวลาเดียวกันว่า ใครจะคิดได้รวดเร็วกว่า ใครจะคิดได้ดีกว่าซึ่งในสถานการณ์เช่นนี้บางคนอาจจะใช้วิธีการลองผิด - ลองถูกก็ได้

อย่างไรก็ตามวิธีการคิดแบบเปิดกว้าง (improvisation) นี้จะมีลักษณะที่แตกต่างจากการคิด เพื่อสร้างความรู้ภูมิปัญญา ซึ่งแตกต่างจากสถานการณ์จริงของมนุษย์ การคิดแบบมุ่งสร้างภูมิปัญญาเป็นการคิดในเรื่องที่เรายังไม่มีประสบการณ์มาก่อน การคิดจะนำไปสู่ความก้าวหน้าของความคิด และยังเป็นการแสดงถึงเสรีภาพความคิดแบบเจียบ ๆ ของคน ซึ่งถ้าหากว่ามนุษย์คนใดที่ปราถนาจะใช้แสดงบทบาทเช่นนี้ ก็ควรจะทำความเข้าใจ และสร้างความรู้สึกลงใจในการทำงานทุกอย่างเพื่อตอบคำถามว่า ทำไม (Why) และอย่างไร (How) ตัวอย่างเช่น การทำความเข้าใจความรู้สึกเกี่ยวกับความรัก ไม่เพียงแต่เราควรจะต้องรู้ว่าความรักนั้นจะเกิดขึ้นได้อย่างไร แต่เราจะต้องรู้ว่าความเกลียดคืออะไรด้วย

วิธีการแบบเปิดกว้าง (improvisation) เป็นความพยายามที่สอนให้คนเรารู้จักและเข้าใจผู้อื่นว่าเรามีความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างไร และอะไรเป็นสาเหตุให้เกิดการแตกแยกกัน ความคิดเช่นนี้เป็นการพยายามเข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความตึงเครียด สอนถึงวิธีการใช้พลังงานในตัวมนุษย์อย่างเหมาะสมและดีที่สุด วิธีการแบบเปิดกว้างจะทำให้คนเราได้เรียนรู้วิธีการที่จะผ่อนคลายทุกอย่างทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ รวมทั้งเป็นการค้นหาวิธีที่จะรักษาบุคลิกภาพ และความรู้สึกผ่อนคลายสบาย ๆ นี้ไว้กับตัวเราให้นานที่สุด

วิธีการแบบเปิดกว้าง ( Improvisation ) เป็นการทํากิจกรรมกลุ่ม และเป็น การเรียนรู้ภายในกลุ่ม ซึ่งเกิดสถานการณ์อันจะนำไปสู่การค้นหาคำว่าเป็นอิสระที่แท้จริงของมนุษย์และ ความเป็นอิสระจากสิ่งอื่น ๆ รอบตัวเรา

สำหรับวิธีการปฏิบัติแบบเปิดกว้างที่จะทำให้เราได้เพิ่มพูนประสบการณ์ ทั้งในส่วนใหญ่ และส่วนย่อยแก่ตัวเรานั้นมีหลายแนวทาง ซึ่งในทางการละคร หรือการแสดง เรียกว่าเป็นการ ตอบสนอง (Response) และเป็นหนทางที่จะนำไปสู่การบรรลุความต้องการ (Resourcefulness)

### หลักในการแสดงโดยบทเปิด ( Improvisation Method )

การแสดงโดยวิธีแบบเปิดกว้างหรือการแสดงโดยใช้บทเปิด ( Improvisation method ) เป็นวิธีการแสดงอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่อาศัยพลังแห่งการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ของมนุษย์ ( situation ) โดยใช้ทักษะแห่งประสบการณ์ ( experience ) และการ จินตนาการอันยิ่งใหญ่ไร้ขอบเขต ( imagination ) ซึ่งมีแนวปฏิบัติดังนี้ ( Hodgson, 1966 )

#### 1. การใช้หลักปฏิสัมพันธ์ ( participation )

เป็นการกระทํากิจกรรมร่วมกันในกลุ่มโดยมีการปะทะสังสรรค์ ( interaction ) ระหว่างกันเพื่อเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และปรับตัวเข้าหากัน

#### 2. การสร้างสมาธิ ( concentration )

เป็นการใช้พลังแห่งสมาธิของคนเรา เพื่อมุ่งมั่นศึกษาทำความเข้าใจในสิ่งใด สิ่งหนึ่งอย่างลึกซึ้ง และเข้าถึงในเรื่องที่ศึกษารวมทั้งสถานการณ์นั้น ๆ

#### 3. การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงของมนุษย์ ( Situation )

เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในกลุ่ม ซึ่งจะได้ จากการสังเกตอย่างรอบคอบ การรับรู้ปฏิบัติการและอารมณ์ของบุคคลในกลุ่ม แล้วนำมาเป็นข้อมูล

ประกอบความคิด ( thinking ) และการจินตนาการ ( imagine ) เพื่อสร้างความรู้ใหม่จากสถานการณ์นี้ จะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน มิใช่การเตรียมการล่วงหน้า ตามกรอบแนวคิดเดิม แต่จะเป็นการอาศัยไหวพริบปฏิภาณของผู้แสดงในการสร้างความรู้ใหม่ในฉับพลัน ซึ่งจะมีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลาให้สอดคล้องกับสถานการณ์ จึงทำให้การแสดงแบบนี้มีความยืดหยุ่นได้เสมอ

#### 4. การสร้างพลังความเชื่อมั่น ( confidence )

เนื่องจากผู้แสดงมีฐานะเป็นผู้แต่งเรื่อง ( author ) ด้วยดังนั้นผู้แสดงจึงต้องมีความเชื่อมั่นในตนเองสูง และต้องสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้อื่นด้วย

#### 5. การสร้างบรรยากาศ ( atmosphere )

เนื่องจากการแสดงแบบไขว่หน้าเปิดนี้ ต้องอาศัยการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง บรรยากาศในการแสดงจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก ต่อการสร้างการเรียนรู้และการสังเกต ฉะนั้นผู้แสดงต้องสร้างบรรยากาศในการแสดงที่เอื้อต่อการจินตนาการได้อย่างไร้ขอบเขตจำกัด เช่น การสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง คู่กันกับผู้ร่วมแสดง เพื่อให้สามารถเข้าถึงจิตใจของผู้ร่วมแสดงได้ ( overcome self-conscious )

การใช้วิธีการเปิดกว้างในการแสดงละครนั้น จะช่วยให้เราเข้าใจถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายที่จะประสานสัมพันธ์กับส่วนอื่น ๆ ส่วนที่แสดงถึงจิตใต้สำนึกของเราก็คือปัจจัยทางด้านกายภาพ โดยผ่านมาทางความรู้สึกที่เปิดกว้างมีอิสระ และมีความสัมพันธ์กับความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้น

เนื่องจากร่างงานส่วนใหญ่ทางด้านแสดงก็คือการใช้วิธีการพูดคุย ดังนั้น ผู้แสดงจึงต้องสร้างความมั่นใจให้แก่ตัวเองในเรื่องของการใช้คำพูดอย่างชาญฉลาด การรับภาษาอย่างถูกต้องแม่นยำ มีความเข้าใจความหมายของภาษาทั้งการพูดและการเขียนเป็นอย่างดี วิธีการแบบเปิดกว้างนี้ จะเป็นโอกาสที่ผู้แสดงจะให้เห็นความแตกต่างระหว่างการสื่อสารด้วยการเขียนและ



การพูดได้เป็นอย่างดี การใช้ภาษาจะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์และเปลี่ยนแปลงไปตาม เนื้อหาและ เรื่องราวอันหลากหลาย ดังนั้น จึงเป็นโอกาสที่ดีของผู้แสดงในการเลือกใช้คำศัพท์ ภาษา การจัดลำดับเรื่อง และการสร้างจินตนาการ ซึ่งผันแปรไปตามสถานการณ์จากเรื่อง หนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่ง

### ทฤษฎีวัฒนธรรมยุคหลังสมัยใหม่ ( Postmodernist Culture )

แนวความคิดแบบหลังสมัยใหม่ ( Postmodernism ) เริ่มปรากฏเป็นรูปร่าง ชัดเจนขึ้นในตอนกลางช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 เมื่อฌอง ฟอรองซ์วี่ส์ ลีโธตาร์ดได้เสนองานเขียน ชื่อ ลา กองซ็อง โรสต์โรมแดร์น ( Lyotard 's la Condition- Postmoderne ) ซึ่ง เขาเสนอว่า ยุคหลังสมัยใหม่นั้นให้ความสำคัญแก่ความสามารถในการสะท้อนตัวเอง มากกว่าการ พรรณาถึงวัฒนธรรมร่วมสมัย Lyotard เสนอแนวคิดเรื่องข้อกังขา และการปฏิเสธต่อกฎเกณฑ์ ที่เป็นกรอบในการเล่าเรื่อง ( Metanarrative ) ซึ่งเป็นหลักการที่ซับซ้อนอย่างกว้างขวางและ เป็นตำนานแห่งมนุษยชาติซึ่งมนุษย์ได้ใช้ควบคุมล้อมกรอบและตีความกิจกรรมต่าง ๆ หลายรูปแบบ ในโลก ซึ่งเป็นแนวความคิดในยุคสมัยใหม่ที่พยายามรวบรวมอำนาจไว้ที่ศูนย์กลางและแสดงความ เป็นตัวแทน ( representation ) เพื่ออธิบายกิจกรรมต่าง ๆ ในสังคมซึ่ง Michel Foucault เห็นว่า สภาพสังคมที่เกิดการรวมตัวของวัฒนธรรมต่าง ๆ ครอบงำจากกฎของการอยู่ร่วมกัน เรียกว่า สถานการณ์ของความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ซึ่งเป็นโครงสร้างของการไม่สามารถใช้ กฎเกณฑ์เดียวกันได้ เป็นสังคมของจักรวาลที่ไม่มีจุดศูนย์กลาง อันเป็นบ่อเกิดของแนวคิด "ยุคหลัง สมัยใหม่ "

แนวความคิดของยุคหลังสมัยใหม่ จะไม่สามารถสะท้อนภาพของสังคมได้อย่างชัดเจน เพราะที่แนวคิดนี้จะไม่สามารถแสดงถึงความเห็นพ้องของสมาชิกคนส่วนใหญ่ได้ แต่จะเป็นการ รวมตัวของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน สาเหตุที่ทำให้แนวคิดเรื่องยุคหลังสมัยใหม่ได้รับความสนใจ มากขึ้นนั้น เนื่องมาจากการย้ายจุดสนใจจากการหาความหมายอยู่ที่รูปแบบหน้าที่ ( form & function ) และการใช้สูตรสำเร็จของ Stanly Fish มาใช้ นั่นคือ เราจะไม่ถามว่าสิ่งนั้น หมายความว่าอะไร

Lyotard ให้ความสนใจเรื่องความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมอันหลากหลายที่รวมตัวอยู่ด้วยกัน ความแตกต่างนี้ก็คือ ความเก่าและความใหม่ของวัฒนธรรม ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้ไปด้วยกันไม่ได้ และไม่มีอะไรที่เป็นความเห็นพ้องร่วมกัน หรือการมีเอกลักษณ์ร่วมกัน

Jameson (Connor, 1989, quoting Jameson) เป็นผู้หนึ่งที่มองสังคมในลักษณะของการเชื่อมโยงรูปแบบทางการของวัฒนธรรม กับรูปแบบใหม่ของการดำเนินชีวิตในสังคมที่มีการจัดระบบเศรษฐกิจใหม่ โดยเขาได้เขียนอธิบายไว้ในหนังสือ ชื่อ " Postmodernism and Society " Jameson ได้อธิบายว่า แนวความคิดเรื่องยุคหลังสมัยใหม่ได้เกิดมาในช่วงเวลาที่แนวความคิดในยุคสมัยใหม่ได้ถูกเก็บเข้าพิพิธภัณฑ์ไปหมดแล้ว หรือนำไปเก็บไว้ในมหาวิทยาลัยเพื่อการเรียนการสอนไปแล้ว ศิลปวัฒนธรรมเกิดขึ้นในยุคหลังสมัยใหม่จะมีแนวโน้มในการแสดงออกถึง สภาพความเป็นจริงในชีวิตของสังคมยุคร่วมสมัย ลักษณะของงานศิลปะจะเป็นแบบ " ศิลปะผสมผสาน " (Pastiche) ที่มีความขัดแย้งกับการแสดงออกถึงสุนทรียะของผู้คนในยุคสมัยใหม่ ลักษณะงานศิลปะแบบผสมผสานนี้จะไม่มีการประวัติศาสตร์ ขาดความสำนึกในประวัติศาสตร์ กล่าวคือผู้คนในระบบสังคมยุคหลังสมัยใหม่นั้นได้สูญเสียการเข้าถึงประวัติศาสตร์ ความเป็นมาในอดีต แต่ใช้ชีวิตอยู่กับสังคม ปัจจุบันที่ไม่มี ความรำลึก ไม่มีเอกลักษณ์ใด ๆ ที่แน่ชัดที่สามารถอธิบายได้ และมีลักษณะที่ให้ความสำคัญของตัวเอง ทั้งนี้เนื่องจากสัญลักษณ์ (sign) ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นตัวแทน (Representation) สิ่งใด ๆ อีกต่อไป

แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมยุคหลังสมัยใหม่ที่สำคัญอีกแนวคิดหนึ่งคือ แนวความคิดของ Baudrillard (Connor, 1989, quoting Baudrillard) ที่มุ่งเน้นในเรื่องของ วัฒนธรรม และเทคโนโลยีการผลิตซ้ำเพื่อมวลชน (mass reproduction) แนวคิดนี้เกิดขึ้นจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เกิดระบบการผลิตที่ทันสมัย สามารถผลิตได้คราวละมาก ๆ ระบบของการผลิตซ้ำ (reproduction) ทำให้เกิดระบบการลอกเลียนแบบ (simulation) ขึ้นมาอย่างแพร่หลายจนทำให้ความมีเอกลักษณ์ได้หายไป วัฒนธรรมทั้งหลายกลายเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์ได้ ( Cultural artifact ) จนกลายเป็นลักษณะวัฒนธรรมมวลชน ( mass culture ) Baudrillard ยังได้กล่าวต่อไปอีกว่า การเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วของสินค้าที่เป็นวัฒนธรรม หรือ การเกิดภาพลักษณ์ทางสังคม (Social images) และสัญลักษณ์ในรูปสินค้า จะสร้างระบบเศรษฐกิจเชิงสัญลักษณ์ขึ้นมา ทำให้สถานการณ์ซื้อขายสินค้าเปลี่ยนจาก การซื้อสินค้าที่จับต้องได้

(general equivalence) กลายเป็นสินค้าภายใต้กฎของรหัส (law of code) หรือเป็นการแลกเปลี่ยนสัญลักษณ์ (symbolic exchange)

Baudrillard (1989) ยังได้อธิบายถึงวิถีชีวิตของคนในยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งเป็นแบบชีวิตร่วมสมัย (contemporary life) ว่าเป็นชีวิตที่ถูกรื้อไปแล้ว และจัดสร้างขึ้นมาใหม่อย่างแบบยล แต่ขาดอารมณ์ (mood) และความลึกซึ้งในคุณค่าของวัฒนธรรมเดิม แยกความแตกต่างไม่ออกระหว่างความจริงหรือไม่จริง การผลิตเลียนแบบวัฒนธรรมเดิมนั้นไม่ได้อยู่ในรูปของความไม่จริง (unreality) แต่อยู่ในรูปของสิ่งที่ถูกผลิตขึ้นมา โดยพยายามให้สิ่งนั้นมันเป็นจริง (real) มากกว่าจะเป็นความจริงแท้ (reality) ด้วยตัวของมันเอง ซึ่ง Baudrillard เรียกวัฒนธรรมเช่นนี้ว่า " ความเกินจริง " (Hyperreal)

ลักษณะที่เด่นชัดอีกประการหนึ่งของแนวความคิดยุคหลังสมัยใหม่ก็คือ การใช้คู่ตรงกันข้าม ได้แก่ การพิสูจน์ความจริง (real) ด้วยจินตนาการ (imaginary) การพิสูจน์ความถูกต้องโดยการรำลือ การพิสูจน์กฎหมายโดยการฝ่าฝืนกฎหมาย การพิสูจน์งานโดยการสไตรค์หยุดงาน การพิสูจน์ระบบด้วยวิกฤตการณ์ และการพิสูจน์ระบบทุนนิยมโดยการปฏิวัติ (Conor, 1989, quoting Baudrillard)

สภาพของสังคมที่เปลี่ยนไปตามระบบเศรษฐกิจและการเมือง ที่เป็นผลมาจากความเจริญทางด้านเทคโนโลยี ทำให้สังคมมีความเป็นลัทธินายทุนมากขึ้นภายใต้ระบบการผลิตอันทันสมัย สินค้าต่าง ๆ ที่ถูกผลิตขึ้นอย่างมากมายและมีระบบการจ่ายแจกออกไป ทำให้เกิดระบบการตลาดที่มีการแข่งขันกันสูง สิ่งเหล่านี้มีผลกระทบต่อวัฒนธรรมของมนุษย์ เพราะวัฒนธรรมกลายเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นได้ (cultural artifacts) และกลายเป็นสินค้าอย่างหนึ่ง

Baudrillard (1989) ได้กล่าวว่าวัฒนธรรมที่มนุษย์สร้างขึ้น ภาพพจน์ (image) รูปแบบการนำเสนอ (representation) หรือแม้แต่ความรู้สึก (feeling) และจิตวิญญาณ ก็ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกแห่งการค้าไปแล้ว รูปแบบที่พัฒนาไปไกลที่สุดของสินค้าก็คือ ภาพพจน์ (image) มากกว่าที่จะเป็นตัวผลิตภัณฑ์ (products) ต่างๆ ที่มองเห็นได้โดยทั่วไป ผู้บริโภคส่วนใหญ่ก็จะยึดติดอยู่กับการบริโภคภาพพจน์ของสินค้าจะทำให้เกิดระบบ

เศรษฐกิจเชิงสัญญะ ( political economy of sign ) ขึ้นมา ระบบการแลกเปลี่ยนสินค้าที่  
จับต้องได้ภายใต้กฎ general equivalence กลายเป็นระบบการแลกเปลี่ยนสินค้าภายใต้  
กฎของรหัส ( law of code ) นอกจากนี้ระบบของการผลิตซ้ำ ( reproduction ) ยัง  
ทำให้เกิดวัฒนธรรมของการเลียนแบบ ( simulation ) เกิดขึ้นอย่างมากมาย

ลักษณะของวัฒนธรรมในยุคหลังสมัยใหม่ ( postmodernist culture ) นี้จะมี  
ลักษณะของความไม่มีเอกลักษณ์ ( Unnique ) แต่เป็นความหลากหลาย ( Multivalence )  
ทางวัฒนธรรม และได้ย้ายจุดสนใจจากเนื้อหาบางอย่างที่รูปแบบและวิธีการนำเสนอ ( form &  
function )

รายการโทรทัศน์และวิดีโอในยุคหลังสมัยใหม่ ( Connor, 1989 )

รายการโทรทัศน์และวิดีโอเป็นสื่อวัฒนธรรมแบบมวลชน ( mass culture ) ที่ใช้  
การผลิตซ้ำ ( reproduction ) และด้วยเทคนิคการผลิตซ้ำนี้เอง ทำให้ความมีเอกลักษณ์  
( uniqueness ) ได้กลายเป็นความหลากหลายในรูปแบบ ( multiplicity ) ความคงทน  
ถาวร ( permanence ) กลายเป็นความชั่วคราวซ้ำชั่วคราว ( transcene ) และความเหนือ  
ธรรมชาติกลายเป็นสิ่งที่ถูกมองผ่านไปไร้ความมีชื่อเสียง ( anonymity )

โทรทัศน์และวิดีโอ ได้รวมเอาวัฒนธรรมมวลชนและวัฒนธรรมของกลุ่มย่อยที่เรียกว่า  
วัฒนธรรมลัทธิ ( minority a vant - garde culture ) เข้าไว้ด้วยกัน โทรทัศน์และ  
วิดีโอในยุคหลังสมัยใหม่ postmodern มี 2 รูปแบบ คือ transgressive คือการฝ่าฝืนละเมิด  
และ incorporative คือการร่วมมือกัน

คุณลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่งของโทรทัศน์ คือ การส่งผ่าน ( relay ) ข่าวสารโดย  
ไม่ได้ถ่ายทอดความจริง ( reality direct ) ตามเวลาที่เกิดขึ้น ( real time )  
ตัวอย่างเช่น การออกอากาศรายการโทรทัศน์ในปัจจุบันเกือบทุกรายการยกเว้นข่าว มักจะเป็น  
การนำเสนอที่บันทึกการไว้มาออกอากาศ และพยายามนำเสนอเนื้อหาให้ผู้ชมเข้าใจว่าเป็น  
การออกอากาศสดหรือในเวลาที่ยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งตรงตามแนวคิดของ postmodern ที่พยายามผลิตสิ่ง



ที่เหมือนจริง ( real ) แต่มีขั้ความจริง ( reality ) หรือความไม่จริง ( unreality ) ภาพพจน์ของโทรทัศน์กลายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกว่าเนื้อหาของคำพูด ซึ่งในบางครั้งภาพพจน์และคำพูดอาจจะโต้แย้งกันเอง อันนำไปสู่การสร้างความฉงนสงสัย ดังจะเห็นได้จากรายการประเภทที่มุ่งนำเสนอความบันเทิงแบบการค้นหาความจริง หรือนำไปชมสิ่งแปลก ๆ หรือการแสดงความสามารถของบุคคลแบบต่างๆ โดยที่มิได้มุ่งที่ทดสอบหรือพิสูจน์ความจริงให้ผู้ชมเห็นตามภาพพจน์ของรายการ แต่เป็นเพียงการนำเสนอด้วยรูปแบบอันตื่นเต้น เร้าใจเท่านั้น

รีอควิตีโธ เป็นสื่ออีกอย่างหนึ่งที่แสดงถึงรูปแบบที่ฝ่าฝืน หรือต่อต้านลักษณะของการส่งผ่าน ( relay ) จินตภาพที่เหนือจริง เป็นการปลดปล่อยที่แสดงความหมายออกมาอย่างชัดแจ้ง คนตรีรีอควิตีโธร่วมสมัยล้วนมีรูปแบบเป็น postmodern ทั้งสิ้น กล่าวคือไม่สามารถชี้เฉพาะเจาะจงถึงแบบหรือสไตล์ที่แน่นอนได้ เนื่องจากมีสไตล์และรูปแบบการนำเสนอหลากหลายถูกจัดเก็บไว้เป็นชุด ( set ) ไว้ให้เลือก

Kaplan ( Connor, 1989 quoting Kaplan ) กล่าวว่า รีอควิตีโธในยุค postmodern มีลักษณะเป็น Feminism ซึ่งสร้างภาพพจน์ใหม่ให้กับผู้หญิงโดยการสร้างภาพที่ให้ความพึงพอใจทางอารมณ์ไม่ว่าจะเป็นในรูปของแสง สี เสียง การวางรูปแบบของภาพที่ปรากฏ รวมไปถึงพลังการเคลื่อนไหวของร่างกาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้เปิดโอกาสให้เกิดการแสดงออกถึงความต้องการของผู้หญิง

คุณลักษณะที่สำคัญเกี่ยวกับการสุนทรียภาพแบบหลังสมัยใหม่ ( postmodernist ) ที่เรารู้จักกันดี คือการใช้เทคนิคการปะติดปะต่อ การซ้ำกลวิธีซ้ำ ๆ ( repetition ) การตัดต่อภาพแบบกระโดด ( Jump - cut ) และความไม่ต่อเนื่อง วงการโทรทัศน์ของฝรั่งเศส มักจะนำเสนอศิลปินล้ำยุคที่เรียกว่า Avant - garde โดยการปฏิบัติวิธีการแบบเดิม เช่น การเล่าเรื่อง การจบเรื่อง

Jameson ( 1989 ) ได้ศึกษาวิดิโอเท็กซ์เรื่อง " Alienation " พบว่าการแสดงความหมายในวิดิโอไม่มีลำดับขั้นตอน ไม่สามารถจะบอกได้ว่าตอนนี้โยงไปถึงตอนไหนแล้วไปต่อกันตรงไหน การพยายามทำความเข้าใจหรือการถอดรหัสความหมายต่าง ๆ จึงกลับไปกลับ

มาไม่สามารถแยกแยะได้ว่าตรงไหนคือจุดเริ่มต้น ตรงไหนคือจุดเชื่อมต่อหรือพัฒนาการ พอถึงตอนจะจบกลับไม่จบแต่กลับนำไปสู่จุดจบอีกอันหนึ่ง เมื่อดูรวม ๆ แล้วจนจบตอนแล้วจะมองเห็นการหมุนเวียนขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่เปลี่ยนสถานที่อยู่ตลอดเวลาเป็นผลให้ไม่มีองค์ประกอบเดี่ยวใด ๆ สามารถที่จะเป็นตัวถ่ายทอดความหมายเบื้องต้นได้เลยแต่จะต้องดูรวม ๆ หรือดูต่อ ๆ กันไปจึงจะจึงจะสามารถปะติดปะต่อกันเป็นเรื่องราวได้

นอกจากนี้ Jameson ยังได้ศึกษาโทรทัศน์และวิดีโอประเภท avant - garde และได้เสนอทฤษฎีของรูปแบบ postmodernist เกี่ยวกับวัฒนธรรมร่วมสมัยไว้ 2 ประการ คือ

- 1) แนวคิดประชาธิปไตยที่ได้แพร่หลายอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการอุดช่องว่างระหว่างวัฒนธรรมของชนชั้นสูงกับวัฒนธรรมของมวลชน
- 2) เกิดการลบล้างหรือรื้อวัฒนธรรม ซึ่งส่วนหนึ่งสืบทอดมาจาก modernist และจากนักทฤษฎีล้ายุค

Umberto Eco ( Connor, 1989, quoting, Eco ) ได้กล่าวถึงแนวคิดของโทรทัศน์สมัยใหม่ที่เรียกว่า neo - TV ว่าทั้งตัวรายการ ผู้ชม และผู้ร่วมรายการต่างก็เป็น Subject ของโทรทัศน์ เช่นรายการสนทนา หรือรายการประกาศผลรางวัลต่าง ๆ อันเป็นการเริ่มต้นสร้างเงื่อนไขทางวัฒนธรรมจิตวิทยาของยุคหลังสมัยใหม่ ( postmodernism )

Jean Baudrillard ( Connor, 1989 ) ได้เสนอแนวคิดไว้ในบทความเรื่องความชื่นชมของการสื่อสาร ( The Ecstasy of communication ) ว่าโทรทัศน์เป็นเทคโนโลยีที่ได้เดินทางมาถึงยุคแห่งการจำลองวัฒนธรรมร่วมสมัยแบบตะวันตก โดยสร้างวิถีชีวิตทางจิตวิทยาของคนเราเปลี่ยนแปลงไป แต่เดิมเราสามารถแยกแยะระหว่างชีวิตส่วนตัว (private life) กับชีวิตที่เป็นสาธารณะ (public life) ได้ หรือแยกแยะระหว่างโลกที่เป็นอัตวิสัยกับวัตถุวิสัยได้ แต่ปัจจุบันนี้เป็นการยากที่จะแยกแยะเพราะมันมีการสลับสับเปลี่ยนไปมาอยู่ตลอดเวลา ความแตกต่างระหว่างคนกับเครื่องจักรหมดไป ไม่ว่าจะ เป็นโทรทัศน์หรือคอมพิวเตอร์ เราเหมือนเป็นส่วนเดียวกันหมด สามารถตอบสนองความต้องการ สามารถเป็นตัวแทน ( representative )

ทำให้เกิดการรวมรูปแบบของโลกแห่งจิต ดังเช่นตัวอย่าง ภาพยนตร์ที่มีตัวแสดงที่เป็นมนุษย์และเครื่องจักรสามารถถ่ายทอดความรู้สึกต่อกันได้ เช่น เรื่องคนเหล็ก ไรบอบคอบ หรือเรื่องระหว่างคนกับตัวการ์ตูน เช่นเรื่อง Who famed Roger Rabbit ภาพหรือสิ่งที่เรามองเห็นเดี่ยวนั้นแยกแทบไม่ออกแล้วระหว่างความมีตัวตนของปัจเจกบุคคลที่แท้ ( individual - existence ) กับจิตสำนึกเทียม ( false consciousness ) ไม่มีอะไรที่เป็นด้านบวกหรือด้านลบ มีเพียงแต่ผลผลิตทางความหมายและสัญลักษณ์หลากหลาย สิ่งที่เคยถูกปิดบังถูกเก็บกีดห้ามปรามในยุค Modernism กลับเปิดเผยออกมาเป็นภาพที่สามารถเห็นได้ ไม่มีอะไรเป็นความลับอีกต่อไป

Baudrillard (Connor, 1989 ) ได้กล่าวต่อไปอีกว่าสิ่งที่โทรทัศน์ อันเป็นภาพพจน์แบบ ๆ ของโลกแห่งประสบการณ์ ซึ่งถือเป็นชัยชนะที่เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมของการให้ความหมายแต่สำหรับทัศนะของ Kroker และ Cook นั้น Postmodern TV. จะเป็นช่วงเวลาสุดท้ายก่อนที่วัฒนธรรมจะกลายเป็นภาพพจน์อย่างสมบูรณ์ ซึ่งนำปลายปลั๊กอินดีและเป็นความเสื่อมสลายเป็นความพยายามที่จะทดแทนความเป็นจริง ( real ) ที่กำลังจะสูญสลายไป

สภาพสังคมแบบทุนนิยม ซึ่งใช้ระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมซึ่งสามารถผลิตสินค้าได้คราวละมาก ๆ โดยการนำเทคโนโลยีเข้าช่วย ทำให้ชีวิตของผู้คนเปลี่ยนไปโดยการทำงานในระบบโรงงานหรืออุตสาหกรรมทำให้คนมีเวลาว่างมากขึ้น เมื่อมีเวลาว่างมากขึ้น ก็จะเกิดการบริโภคมากขึ้น และมีสื่อมวลชนเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการบริโภคโดยอาศัยวิธีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ซึ่งใช้ระบบการสร้างสัญลักษณ์ ( sign ) และการสร้างภาพพจน์ ( image ) เป็นเครื่องมือในการกำหนดคุณค่าแห่งการแลกเปลี่ยน ( Exchange value ) ลักษณะของระบบการผลิตถูกเปลี่ยนจากการผลิตเพื่อจัดความขาดแคลน มาเป็นการผลิตเพื่อการทดแทน เนื่องจากมีการลอกเลียนแบบทางวัฒนธรรม ( simulation ) ทำให้ตัวสินค้าสูญเสียความหมายไป ขาดความมีเอกลักษณ์ เกิดความไม่แตกต่างกันในทางสังคมของการบริโภค ในทัศนะทางสังคมวิทยาเห็นว่าระบบการผลิตได้ถูกเปลี่ยนมาเป็นการเน้นความสำคัญที่การสร้างภาพพจน์จากความพึงพอใจจากตัวสินค้า โดยเหตุผลในการบริโภคสินค้า ( consumption logic ) จะถูกกำหนดขึ้นโดยสังคม

เนื่องจากแนวคิดในการผลิตเปลี่ยนมาเป็นการเน้นที่ผู้บริโภค ไม่ใช่เน้นที่การผลิตทำให้สภาพการของสินค้ามีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคจนทำให้เกิดสภาพของการแข่งขันทางสัญญาะหว่างสินค้าประเภทเดียวกัน และระหว่างสินค้าต่างประเภทกัน ซึ่งสื่อมวลชนจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการแข่งขันทางสัญญาะ โดยการเผยแพร่ออกไปสู่ประชาชนจนทำให้เกิดค่านิยมและพฤติกรรมในการบริโภคทางสัญญาะ ( sign ) โดยการจ้องมองผ่านถึง เก็บภาพเอาไว้ในความทรงจำ ซึ่งเป็นการบริโภคทางภาพพจน์ ( image ) อย่างหนึ่ง

จากแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมผู้บริโภคดังกล่าว ทำให้สื่อมวลชนทำหน้าที่ในการเผยแพร่ข่าวสารผ่านระบบสัญญาะ ( sign ) ต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคในการแสวงหาความพึงพอใจ ความเพลิดเพลินใจ โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์มีการผลิตรายการเพื่อความบันเทิงต่าง ๆ ขึ้นมาอย่างมากมายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมตามที่ผู้ผลิตคิดว่าผู้ชมต้องการ แต่เนื่องจากระบบของการแข่งขันกันทางการตลาดประกอบกับระบบของการผลิตซ้ำ ( reproduction ) การลอกเลียนแบบ ( simulation ) ทำให้รายการโทรทัศน์ถูกนำมาเผยแพร่จากสังคมหนึ่งไปสู่สังคมหนึ่งอย่างแพร่หลาย จนกระทั่งขาดสถานภาพที่ชัดเจนเนื้อหาสาระ และสิ่งที่นำมาเสนอจะไม่มี ความชัดเจน แยกแยะไม่ออกระหว่างภาพแห่งความเป็นจริง ( reality ) กับภาพพจน์ ( image ) ดังนั้น สิ่งที่ผู้ชมได้รับจะเป็นการบริโภคภาพพจน์ของการนำเสนอรายการมากกว่าที่จะบริโภคความเป็นจริง ทำให้พฤติกรรมในการรับชมรายการของผู้บริโภค มีลักษณะที่เป็นความบันเทิงแบบฉาบฉวย ประเดี๋ยวประด๋าว ชั่วครั้งชั่วคราว มากกว่าสิ่งที่ถาวรและเป็นจริงเสมอ

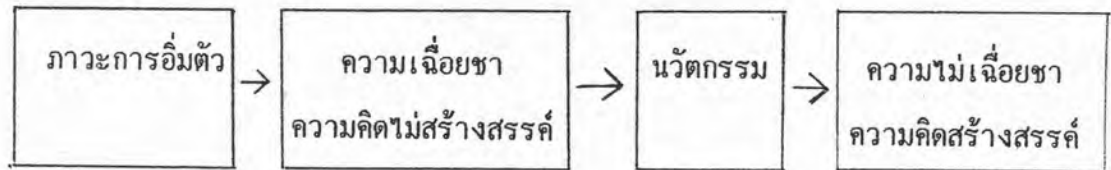
แนวคิดในการบริโภคความบันเทิงจากโทรทัศน์ในยุคสังคมผู้บริโภคนี้ จะเห็นได้จากการนำเสนอรายการโทรทัศน์ประเภทที่มีความหลากหลายในเนื้อหา และหลากหลายในรูปแบบการนำเสนอรายการ เช่น รายการปกิณกะบันเทิง รายการเกมโชว์ ทอล์คโชว์ ก็จะมีลักษณะที่เป็นการดูเอาสนุก ดูรูปแบบ หรือ ภาพพจน์ของรายการมากกว่าที่จะเป็นการดูเพื่อค้นหาสาระหรือความจริง ซึ่งเราจะสังเกตได้จากการที่ไม่เคยมีข้อโต้แย้งกันเลยในเรื่องของความถูกต้องหรือคุณค่าของเนื้อหา แต่จะเต็มไปด้วยเสียงวิพากษ์วิจารณ์ถึงรูปแบบของการนำเสนอรายการมากกว่าว่าได้อะไรแก่ผู้ชมในการบันเทิง กล่าวโดยสรุปคือในยุคที่สังคมเปลี่ยนแปลงเป็นสังคมผู้บริโภคเช่นนี้ สื่อมวลชนจึงมีหน้าที่ในการผลิตงานสื่อสารมวลชน เพื่อตอบสนองความต้องการของคนในสังคมที่มีรูปแบบวัฒนธรรมของผู้บริโภค ( Consumer Culture )



ลักษณะของสังคมผู้บริโภคที่มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่นี้ปรากฏอยู่ในงานเขียนของ Frederick Jameson (1989) เรื่อง " Postmodernism and Consumer Society " ซึ่งเขาได้อธิบายสภาพสังคมโดยมุ่งเน้นการเชื่อมโยงการเกิดขึ้นของรูปแบบของวัฒนธรรมกับรูปแบบใหม่ของชีวิตผู้คนในสังคม ระบบเศรษฐกิจแบบใหม่ซึ่งเป็นสังคมที่อยู่ภายใต้ระบบการผลิตของความเจริญทางด้านเทคโนโลยี และการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์

จากแนวความคิดในการมองสังคมของ Jameson และ Baudrillard ทำให้เห็นสภาพของสังคมในยุค " consumer society " ที่เต็มไปด้วยการลอกเลียนแบบ ( simulation ) และการผลิตซ้ำของงานด้านศิลปะต่าง ๆ ออกมาอย่างมากมาย จนกระทั่งทำให้ลักษณะของการบริโภคสินค้า เป็นการบริโภคภาพพจน์ของสินค้ายิ่งกว่าตัวสินค้าภายใต้ลักษณะสัญลักษณ์ ผู้บริโภคจะมีลักษณะการบริโภคแบบฉาบฉวย วัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ถูกผลิตขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ไม่ว่าจะเป็นงานศิลปะ สถาปัตยกรรม ดนตรี สื่อมวลชน จะมีลักษณะเป็น " วัฒนธรรมมวลชน " ( mass culture ) ดังจะเห็นได้จากลักษณะการบริโภคของผู้บริโภคในทางการบันเทิงผู้บริโภคไม่ต้องการที่จะหาความหมายของเนื้อหา ต้องการแต่เพียงการรับรู้ที่ ผู้นำเสนอได้ให้อะไรโดยไม่ได้อิงความต้องการที่จะค้นหาว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นความจริงหรือไม่ เพียงแต่ต้องการรู้ว่าสิ่งนั้นให้ประโยชน์อย่างไร หรือมีคุณค่าเพียงใด ซึ่งเป็นแนวทางที่อยู่บนพื้นฐานของการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ตอบแทนกัน

ในส่วนของผู้ผลิตและนำเสนอความบันเทิงของสื่อโทรทัศน์ ภายใต้ยุคสมัยแห่งสังคมผู้บริโภคในระบบนายทุนนั้น โดยอุดมคติแล้วผู้นำเสนอ ได้แก่ เจ้าของสถานีโทรทัศน์ และกลุ่มผู้จัดรายการโทรทัศน์ มีหน้าที่ในการผลิตรายการเพื่อความบันเทิง เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของคนในสังคม ( human need ) ในด้านความบันเทิงภายใต้ระบบวัฒนธรรมมวลชน ( mass culture ) ดังนั้นผู้จัดรายการจึงต้องผลิตงานศิลปะเพื่อความบันเทิงที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้ชมได้เลือกรับชมตามความพึงพอใจ และเมื่อรายการนั้นเริ่มถึงจุดอิ่มตัว ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายแล้วก็จะต้องหารูปแบบใหม่มาเสนอ ซึ่ง Lyotard ได้อธิบายว่า โทรทัศน์นั้นหากปล่อยให้สถานีมีเสรีภาพในการทำงานแล้ว ในระยะหนึ่งจะเกิดการผลิตที่มีลักษณะซ้ำซากจำเจไม่สร้างสรรค์ จนผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายทำให้มีการรับชมลดลง สถานีจึงต้องค้นหาทางที่จะทำให้มีจำนวนผู้ชมเพิ่มขึ้นมากที่สุด เพื่อให้ได้รับรายได้สูงสุดจากการลงทุน ดังนั้น จึงทำให้เกิดการคิดค้นสร้างสรรค์งานรูปแบบใหม่ขึ้นมา ดังแนวคิดตามแบบจำลองดังนี้



จากสภาพของการแข่งขันทางธุรกิจ และการตลาดในการหาความบันเทิงทางสื่อ โทรทัศน์โดยเฉพาะรายการปกิณกะบันเทิง ทำให้สถานีและผู้จัดหรือผู้ผลิตรายการพยายามคิดค้น รูปแบบการนำเสนอรายการแบบใหม่มาเสนอแก่ผู้ชม ซึ่งบางครั้งก็อาจจะมีการลอกเลียน (simulation) รูปแบบรายการจากต่างประเทศ ซึ่งมักจะเป็นวัฒนธรรมตะวันตก มาทำการผลิตซ้ำ (reproduction) ขึ้นใหม่ โดยมีการปรับปรุงในกลยุทธ์การนำเสนอบางอย่างให้ เหมาะสมกับสังคมไทย

Baudrillard ได้เสนอแนวคิดที่ว่า สื่อมวลชนจะติดต่อกับผู้ชมโดยไม่เปิด โอกาสให้ผู้ชมแสดงปฏิกิริยาตอบสนองกลับ (feedback) แต่สื่อมวลชนจะพยายามทำให้ผู้ชม เจ็บมากที่สุด โดยการสร้างปฏิกิริยาตอบสนองกลับแบบเทียม (pseudo - event participation) โดยการให้ผู้ชมบางส่วนเข้ามาดูรายการในสตูดิโอแทนที่คนที่แท้จริง คือผู้ชมส่วนใหญ่ที่อยู่ที่บ้าน สรุปได้ว่าสื่อมวลชนจะสร้างสถานภาพที่ไม่มีการสื่อสาร (non communication) ขึ้นมา

นอกจากนี้ด้วยคุณลักษณะของสื่อโทรทัศน์ที่สำคัญบางประการดังที่ Mc Luhan (1964) ได้อธิบายว่า สื่อโทรทัศน์มีลักษณะเป็นสื่อเย็น "cool medium" ซึ่งมีคุณลักษณะ สำคัญคือ การให้รายละเอียดต่ำ (low definition) แต่สามารถสร้างความมีส่วนร่วม ของผู้ชมได้ดี (High participation) ซึ่งลักษณะของการนำเสนอรายการแบบปกิณกะบันเทิง มีแนวคิดในการนำเสนอที่มุ่งเน้นความร้อ่าตระการตา แสดงความยิ่งใหญ่ของฉาก แสง สี เสียง แต่ด้วยข้อจำกัดของสื่อโทรทัศน์ที่ให้รายละเอียดต่ำ จึงทำให้เกิดลักษณะการนำเสนอแม้จะมีความ ใหญ่โตแต่ก็ขาดรายละเอียดในเนื้อหาสาระ ความยิ่งใหญ่ตระการตานั้นจะถูกแสดงออกมาเป็นภาพ ของความคลุมเครือที่ต้องมีการตีความ

## กระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์

การผลิตรายการโทรทัศน์ เป็นงานศิลปแขนงหนึ่งซึ่งต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลปประยุกต์เข้าด้วยกัน การผลิตรายการโทรทัศน์นั้นมีลักษณะเป็นกระบวนการซึ่งมีขั้นตอน แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนใหญ่ด้วยกัน คือ ( Wurtzel ,1985 )

- 1) ขั้นวางแผนผลิต ( Planning )
- 2) ขั้นก่อนการผลิตรายการ ( Pre - Production )
- 3) ขั้นดำเนินการผลิต ( production )
- 4) ขั้นหลังการผลิต ( post - Production )

### ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนผลิต ( Planning )

หลังจากที่ได้รับนโยบายมาจากสถานี หรือจากเจ้าของเวลาออกอากาศแล้ว บริษัทผู้ดำเนินการผลิตก็จะมาประชุม วางแผนกันเพื่อหาแนวทางและกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่จะนำมาใช้ในการผลิต เพื่อให้รายการที่ตนผลิตออกมามีผู้ชมสนใจติดตามชมมากที่สุด หรือมีเรตติ้ง ( Rating ) ในการรับชมสูงสุด ซึ่งบริษัทผู้ดำเนินการผลิตก็มักจะพิจารณาจากปัจจัยดังต่อไปนี้ประกอบกันคือ

นโยบายของสถานี สถานการณ์ของการแข่งขันทางการตลาด สถานภาพสังคมและวัฒนธรรมของผู้บริโภค เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยทั้ง 3 ประการดังกล่าวนี้แล้ว บริษัทผู้ดำเนินการผลิตก็จะกำหนดเป็นนโยบายและวัตถุประสงค์ของการผลิต กลยุทธ์และแนวทางในการผลิตและมอบหมายให้ฝ่ายผลิตรับไปดำเนินการ ในขั้นตอนต่อมาเมื่อฝ่ายผลิตได้รับมอบนโยบายและแผนในการผลิตมาแล้วก็จะประชุมทีมฝ่ายสร้างสรรค์ ( creative ) ฝ่ายศิลป์ ( art ) และฝ่ายกำกับรายการ ( Production Direction ) เพื่อสร้างสรรค์รายการขึ้นมา ซึ่งในรายการปกติขณะบันเทิง ส่วนมากมักจะมีการศึกษาระบบของต่างประเทศที่มีชื่อเสียงมาก่อน แล้วนำมาดัดแปลง ลอกเลียนแบบหรือประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม เมื่อออกแบบสร้างสรรค์รายการได้แล้วก็จะมอบให้ผู้เขียนบทรับไปเขียนเป็นบทโทรทัศน์ออกมาตามความคิดดังกล่าว หลังจากนั้นก็จะมีการ

เตรียมการผลิต (Preparing) ได้แก่การติดต่อตัวพิธีกร การคัดเลือกผู้ร่วมรายการ (Talent) ซึ่งมีความสำคัญมากต่อรายการ การจัดฉาก แสง สีเสียง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ตลอดจนสถานที่ในการถ่ายทำ ซึ่งทั้งหมดจะต้องเป็นไปตามรูปแบบและแนวทางการผลิตที่ได้ถูกกำหนดไว้แล้ว

## ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนการผลิต ( pre - production )

ในขั้นแรกที่ทีมงานทุกคนจะมานั่งประชุมกันเพื่อกำหนดหัวเรื่อง และตัวบุคคลที่จะนำมาเสนอในรายการ ซึ่งผู้รับผิดชอบแต่ละฝ่ายก็จะเสนอแนวความคิด (idea) ของตนในที่ประชุมฟังและช่วยกันพิจารณา หากเห็นสมควรก็ช่วยแนะนำกัน จนกระทั่งได้หัวเรื่อง ตัวบุคคล และแนวการนำเสนอเรื่องแล้วก็มอบหมายแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของตน ดังนี้

### 2.1 การเลือกผู้ร่วมรายการ

ขั้นตอนที่สำคัญมากในช่วงนี้คือ การพิจารณาคัดเลือกตัวบุคคลที่จะมาร่วมในรายการในฐานะแขกรับเชิญในช่วงทอล์กโชว์ ซึ่งจะมีการพิจารณากันอย่างพิถีพิถัน เพื่อให้ได้บุคคลที่คิดว่าน่าสนใจที่สุดในช่วงนั้น ซึ่งปัจจัยสำคัญในการพิจารณาก็ คือ

- ความมีชื่อเสียง บุคคลนั้นเป็นคนที่มียี่สิบชื่อดัง มีคนรู้จักมากมายอยู่แล้ว และเป็นที่ยอมรับหลายคนสนใจมาก เช่น ดารา นักแสดง นักร้อง นางแบบ นักธุรกิจที่ร่ำรวย นักการเมืองที่คนยอมรับ ฯลฯ

- ความรู้ บุคคลนั้นเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญในเรื่องที่จะนำเสนอมากน้อยเพียงใดมีความรู้เรื่องนั้นจริงหรือไม่ และคนทั่วไปให้การยอมรับหรือไม่

- กิจกรรมทางสังคม (social activity) ที่คนสนใจ บุคคลนั้นอาจจะทำอะไรสักอย่างหนึ่งที่ทำให้ประชาชนสนใจ เช่น คุณหญิงท่านหนึ่งชอบแจกเงินคนจน คราวละหลายล้านบาท ดาราบางคนชอบช่วยงานมูลนิธิเอกรชนในการช่วยเหลือผู้ประสบอุบัติเหตุ

- ชีวิตของบุคคลที่ประชาชนอยากรู้จัก เช่น ชีวิตของ พลตรีจำลอง ศรีเมือง ชีวิตของนักธุรกิจที่รวยระดับพันล้านร้อยล้าน

- เรื่องแปลกใหม่ที่ใครยังไม่เคยรู้จัก เช่น ชีวิตของคนติดยาเสพติด ชีวิตของหมอนวดโสเภณี ชีวิตของมือปืนรับจ้าง

## 2.2 การจัดสร้างฉาก

การผลิตรายการโทรทัศน์ในสตูดิโอ นั้น ฉากเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่จะทำให้ผู้ชมทราบถึงวัตถุประสงค์ บรรยากาศ และอารมณ์ของรายการนั้น การจัดฉากมีองค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณา คือ รูปแบบของฉาก ( style ) ( ธนิศ ภูศิริ, 2531 )

ฉากสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ

- (1) แบบธรรมดาหรือแบบพื้นฐาน ( Neutral )
- (2) แบบเหมือนจริง ( Realistic )
- (3) แบบแอบสแตรกต์ ( Abstract )

ฉากแบบธรรมดาหรือแบบพื้นฐาน ( Neutral )

เป็นฉากที่ง่ายที่สุดเป็นการจัดให้ผู้แสดงหรือผู้ร่วมรายการยืนหรือนั่งอยู่หน้าฉากหลังที่เป็นพื้นสีธรรมดา ในกรณีที่ฉากหลังเป็นพื้นสีเทาเราจะเรียกฉากแบบนี้ว่า คามิโอ ( cameo ) มีวิธีการจัดโดยใช้การจัดแสงไม่ให้ไปกระทบฉากหลังเลยกรณีที่ฉากหลังเป็นพื้นสีขาวหรือสีอื่น เช่น สีฟ้า สีเขียว สีเทา เราเรียกฉากแบบนี้ว่า ลิมโบ ( Limbo ) การจัดฉากแบบคามิโอและลิมโบนี้ เป็นการจัดฉากที่ทำให้ดูเหมือนว่าด้านหลังของผู้แสดงนั้นเป็นความว่างเปล่าไม่มีที่สิ้นสุด จุดเด่นของการจัดฉากแบบนี้ก็คือ สามารถดึงความสนใจของผู้ชมให้อยู่กับผู้แสดงได้ดีที่สุด

### ฉากแบบเหมือนจริง ( Realistic )

การจัดฉากแบบนี้เป็นการจัดเพื่อทำให้ดูสมจริงสมจังมากที่สุด ฉากแบบนี้มักมีการใช้ของจริงมาจัดฉาก หรือใช้วัสดุที่ทำแล้วดูเหมือนของจริงมากที่สุดมาจัดฉาก รวมทั้งการจัดสภาพแวดล้อมอื่น ๆ ให้เหมือนจริงด้วย เช่น ห้องนั่งเล่น ควรจะมีบรรยากาศแบบสบาย ๆ การจัดฉากแบบนี้มักใช้ในรายการละคร และต้องจ่ายเงินลงทุนในการสร้างฉากสูงมาก

### ฉากแบบแอบสแตรกท์ ( Abstract )

การจัดฉากแบบนี้มีวิธีการจัดอยู่ 2 แบบ คือแบบแรกเป็นการจัดแบบไม่เหมือนจริงหรืออาจเรียกว่าเป็นการจัดแบบเพื่อฝันวิจิตรพิสดาร ( Fantasy ) โดยไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริง ส่วนอีกวิธีหนึ่งเป็นการจัดฉากที่คล้าย ๆ กับการจัดฉากละคร เช่น มีการนำเอาเตา กะทะ มาใช้ประกอบฉาก เพื่อแสดงให้เห็นว่าฉากนี้เป็นฉากในห้องครัวโดยไม่มีการสร้างห้องครัวขึ้นมาจริงเหมือนกับฉากแบบเหมือนจริง ( Abstract ) การจัดฉากแบบแอบสแตรกท์นี้ไม่ค่อยสนใจในเรื่องของรายละเอียดเท่าไรนัก และส่วนใหญ่วิวฉากที่สร้างขึ้นก็นำมาใช้เป็นชิ้น ๆ ไม่ได้ประกอบขึ้นเหมือนของแบบอย่างเหมือนจริง

## 2.3 การจัดแสง

การถ่ายทำรายการในสตูดิโอ นั้น สิ่งที่สำคัญมากและจะขาดเสียไม่ได้ก็คือ เรื่องแสง ในขั้นของการเตรียมงานก่อนถ่ายทำนี้ ผู้กำกับรายการจะต้องประสานงานกับทางฝ่ายจัดแสงของห้องส่งในเรื่องการกำหนดแนวคิด และวัตถุประสงค์ของรายการให้ทราบ เพื่อที่จะได้จัดแสงให้สอดคล้องกับบรรยากาศ การจัดแสงในสตูดิโอ นั้นมีจุดมุ่งหมายดังนี้คือ ( Millerson, 1975 )

1. เพื่อให้มีแสงที่พอเพียงและเหมาะสมในการถ่ายทำ ตามที่กล้องโทรทัศน์จำเป็นต้องใช้

2. การใช้แสงเพื่อลบเงา แสงเมื่อมากกระทบตัวคนหรือวัตถุย่อมทำให้เกิดเงา ดังนั้น จึงต้องมีการจัดแสงเพิ่มขึ้นมาอีกเพื่อลบเงาที่ไม่สวยงาม ทำให้ภาพนั้นมีความสวยงามมากขึ้น

3. การจัดแสงเพื่อบ่งบอกเวลาและสถานที่ แสงสามารถบอกให้ผู้ชมรู้ว่าฉากนั้นเป็นเวลากลางวันหรือกลางคืน และบางครั้งก็บ่งบอกสถานที่ได้ด้วย เช่น การจัดแสงสีวูบวาบทำให้ผู้ชมนึกถึงสถานที่เด่นๆ

4. การจัดแสงเพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ เป็นการจัดแสงเพื่อนำการสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามบรรยากาศของฉากหรือเหตุการณ์นั้น ๆ

5. การจัดแสงเพื่อเน้นความสนใจของผู้ชมเฉพาะจุด เป็นการจัดแสงโดยใช้ไฟกำลังส่องสว่างสูงอย่างสูง follow spot light ส่องไปที่บุคคลหรือวัตถุที่เราต้องการจะเน้นความสำคัญ หรือสร้างจุดสนใจแก่ผู้ชมมากกว่าส่วนอื่น ๆ ในฉาก

#### 2.4 เสียง

เสียงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้บรรยากาศในรายการมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะในรายการบันเทิง ซึ่งจะต้องมีการเตรียมการที่ดีโดยปรกติแล้วเสียงที่ใช้ในรายการโทรทัศน์แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ( นิคม ทาแดง, 2531 )

- (1) เสียงหลักตามเนื้อหา
- (2) เสียงประกอบเพื่อความสมจริง
- (3) ดนตรีประกอบ
- (4) เสียงประกอบพิเศษ

สำหรับรายการโทรทัศน์ประเภทเพื่อความบันเทิงนั้น ในการจัดเตรียมการก่อนการผลิตรายการมีข้อที่ควรพิจารณาเกี่ยวกับเรื่องเสียงดังนี้ คือ

### 1. เสียงหลักตามเนื้อหา ( Main voice )

หมายถึงเสียงใด ๆก็ตามที่มีหน้าที่ในการนำเสนอเนื้อหาของรายการ ไม่ว่าจะโดยตรงหรือโดยอ้อมก็ตาม เช่น เสียงคนพูด เสียงสัตว์ร้อง เสียงเพลง ลักษณะที่สำคัญของเสียงประเภทนี้ถ้าขาดหายไปจะทำให้เนื้อหาไม่สมบูรณ์

### 2. เสียงประกอบเพื่อความสมจริง ( Sound Effects ) หรือ ( Realistic Sound Effects )

คือ เสียงอันควรจะเกิดขึ้นตามธรรมชาติของสิ่งของต่าง ๆ ที่ประกอบอยู่ในรายการโทรทัศน์เป็นเสียงที่ช่วยเพิ่มความสมจริงให้กับฉากขณะนั้น ถ้าไม่มีเสียงนี้อาจจะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่สมจริง แต่มีได้ทำให้เนื้อหาสาระเสียไป เช่น เห็นแก้วแตกแตก ก็ควรจะได้ยินเสียงแก้วแตก

### 3. เสียงดนตรีประกอบ ( Background Music )

เสียงดนตรีสามารถรื้อมนำอารมณ์ของผู้ฟังได้มาก ความหลากหลายของเครื่องดนตรี ท่วงทำนองลีลาจังหวะต่าง ๆ ทำให้ดนตรีเป็นเสียงประเภทที่มีอิทธิพลต่อคุณลักษณะความเป็นไปของรายการโทรทัศน์มาก ดนตรีเป็นส่วนสำคัญในการเสริมแต่งรายการโทรทัศน์ให้สมบูรณ์ทั้งในด้านเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึก สุนทรียภาพและจินตนาการ

### 4. เสียงประกอบพิเศษ ( Special Sound Effects )

เป็นเสียงที่จงใจสร้างขึ้นมาระดับตรง เพื่อผลทางจิตวิทยาหรือเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งบางสิ่ง ที่ไม่อาจแสดงได้ด้วยภาพหรือที่ไม่มีอยู่ในความจริงแต่เป็นจินตนาการ เช่น ความคิด เป็นสิ่งที่ถ้าไม่ได้ใช้คำพูดบอกเล่ากันก็ไม่มีอะไรอย่างอื่นแสดงออกมาให้ผู้ชมได้ยิน ดังนั้น จึงอาจใช้เสียงบางอย่างขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ เช่น เสียง " บิ่ง "



ในรายการบันเทิงเช่น รายการเกมโชว์และป๊อปปูล่ามנטนั้น มักนิยมการสร้างเสียงประกอบเพื่อความสมจริง ( Sound Effects ) ในรายการ โดยการ จัดให้มีผู้ชมรายการในห้องส่ง ประมาณ 20 - 30 คน หรือมากกว่านั้นเพื่อสร้างบรรยากาศให้คึกคัก ผู้ชมรายการในห้องส่งก็จะมีส่วนร่วมในรายการโดยการหัวเราะ ประทับมือ ส่งเสียงเชียร์ มีอารมณ์ร่วมไปกับรายการและยังเป็นเหมือนตัวแทนของผู้ชมทางบ้านได้ด้วย ถ้าหากผู้ชมรายการในห้องส่งมีอารมณ์อย่างไรก็คาดว่า ผู้ชมทางบ้านน่าจะมีอารมณ์เช่นนั้นด้วย

## 2.5 เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ( Costumes ) ( Wurtzel, 1985 )

เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของผู้มาปรากฏตัวทางโทรทัศน์เป็นส่วนสำคัญอีกอย่างหนึ่งในการสร้างความรู้สึก และทัศนคติแก่ผู้ชม โดยเฉพาะพิธีกรซึ่งเป็นหลักของรายการ จะต้องแต่งกายให้เหมาะสม ( concept ) ของรายการ ผู้ที่รับผิดชอบด้านนี้จึงควรจะมีการออกแบบ จัดเตรียมเสื้อผ้าที่จะให้ผู้ร่วมรายการเลือกใช้ โดยประสานงานกับผู้กำกับรายการเพื่อรับทราบแนวคิดเพื่อไปจัดเตรียมและมีการติดต่อประสานงานกับผู้ร่วมรายการทุกคน แนะนำในเรื่องเสื้อผ้าประเภทใดที่ควรใช้หรือควรหลีกเลี่ยง

## 2.6 วัสดุประกอบรายการ

ในรายการโทรทัศน์ ประเภทบันเทิงบางรายการจำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์เพิ่มเติมที่จะนำมาเสนอในรายการ เช่น เครื่องดนตรี รูปภาพ ผู้ที่รับผิดชอบจึงต้องมีการเตรียมการในส่วนนี้ไว้ให้พร้อมที่จะใช้ได้ทันทีในวันผลิตรายการโดยมีการประสานงานกับผู้กำกับรายการล่วงหน้าและไปดำเนินการจัดหามาตามวัตถุประสงค์ของรายการ

## ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการผลิต ( Production )

จะเป็นการนำเอาสิ่งที่เตรียมไว้ล่วงหน้าแล้วทั้งหมดนั้นมาดำเนินการผลิตหรือถ่ายทำรายการซึ่งส่วนมากแล้วรายการป๊อปปูล่ามנטมักจะถ่ายทำในสตูดิโอ ( Studio ) เป็นส่วนใหญ่ แต่อาจมีบางส่วนของรายการที่ออกไปถ่ายทำจากสถานที่จริง ( on location )

shooting ) เช่น การสัมภาษณ์ วิว ทิวทัศน์ สถานที่ต่าง ๆ ในการถ่ายทำรายการในสตูดิโอ นั้น ผู้กำกับรายการจะเป็นคนที่สำคัญที่สุดที่จะจัดการให้การผลิตรายการนั้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์และแนวทางที่กำหนดไว้ให้ได้มากที่สุด โดยการใช้ศิลปะในการผลิตและควบคุมทีมงานฝ่ายอื่น ๆ เช่น กล้อง แสง เสียง ให้ดำเนินการตามจุดมุ่งหมาย นอกจากนี้รายการประเภทเกมโชว์นั้น เองก็ต้องการความสวยงามของฉากที่จะต้องมีการกำกับศิลป์ ( art director ) คอยควบคุมดูแลเรื่องการจัดฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากให้ดูยิ่งใหญ่ ตระการตาสวยงามด้วยศิลปะของการใช้สี หรือระบบไฟกระพริบ ไฟวูบที่แพรวพราว รวมทั้งการใช้เทคนิคกลไกเพื่อการเคลื่อนไหวของฉาก เพื่อสร้างบรรยากาศของความทันสมัย ตื่นเต้น เร้าใจผู้ชม นอกจากนี้ในการสร้างบรรยากาศของรายการประเภทเกมโชว์นั้น สิ่งที่สำคัญมากก็คือ การใช้เสียงเชียร์ของผู้ชมรายการในห้องส่ง ที่จะต้องคอยส่งเสียงเชียร์ หัวเราะส่งเสียง แสดงความพึงพอใจ เช่น กรีดร้อง ตะโกน ทั้งนี้เพื่อเร้าบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนานตามไปด้วย ซึ่งตามปกติแล้วก็จะมีผู้ควบคุมให้สัญญาณในการส่งเสียงเชียร์ หรือเสียงหัวเราะให้เป็นไปตามอารมณ์และจังหวะของการนำเสนอรายการ นอกจากนี้ผู้ร่วมรายการ ( talent ) คือ ผู้ที่ได้รับเชิญมาร่วมแสดง แข่งขันหรือพูดคุยในรายการ ก็มีส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศ โดยมากแล้วก็จะคัดเลือกผู้ร่วมรายการที่มีความคล่องแคล่ว ว่องไว มีไหวพริบปฏิภาณดี มีบุคลิกลักษณะที่ดี และมีการเชิญบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักร้อง ดาวตลก มาช่วยสร้างบรรยากาศของรายการให้สนุกสนาน ทั้งหมดนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างบรรยากาศรายการ ส่วนการนำเสนอเนื้อหาในรายการนั้น พิธีกร ( Host ) ก็จะเป็นผู้ที่ใช้เทคนิคในการพูด และการแสดงออกของตนในการพูดคุยในรายการ พูดเชื่อมโยงรายการ ควบคุมกติกาการแข่งขันเพื่อทำให้รายการสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าอารมณ์ตลอดเวลา ซึ่งปัจจุบันนิยมใช้พิธีกรคู่ ชาย - หญิง ซึ่งเป็นพลังดึงดูดทางเพศได้ดี และมีประเด็นเรื่องราวที่จะนำมาพูดล้อเลียนกันได้มาก

ในการถ่ายทำรายการ ในขั้นนี้ผู้กำกับรายการมักจะถ่ายทอดและบันทึกเทปไว้หลายช่วง หลายตอน หรือหลายครั้งในฉากเดียวกัน เพื่อให้ได้ช่วงที่บรรยากาศในการนำเสนอเป็นไปตามจุดมุ่งหมายให้ได้มากที่สุด ดังนั้น เทปที่ได้ในขั้นนี้จึงยังไม่สมบูรณ์ที่จะนำไปออกอากาศหรือรับชม จำเป็นต้องนำไปผ่านขั้นตอนของการตัดต่อและการผสมเสียงต่อไป



คำว่า " ปกิณกะ " ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2526 ได้อธิบายให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง เรี่ยไร เบ็ดเตล็ด กระจาย ระคนกัน คละกัน ซึ่งมักใช้ประกอบหน้าศัพท์ เช่น ปกิณกะคดี ซึ่งหมายถึงเรื่องราวเบ็ดเตล็ด เป็นต้น ดังนั้นคำว่า " ปกิณกะบันเทิง " ก็ย่อมจะหมายถึง ความเบิกบานรื่นเริงใจ และสนุกสนานที่เกิดจากรื่องราวเบ็ดเตล็ดหลาย ๆ อย่าง หรือความเบิกบานใจ รื่นเริงใจ และสนุกสนานที่คละเคล้ากันหลายรส ( มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช , 2530 )

#### ประวัติความเป็นมาของการจัดรายการปกิณกะบันเทิง

เมื่อวันที่ 17 เมษายน 2470 ( ค.ศ. 1927 ) ได้มีการทดลองออกอากาศถ่ายทอดสด การแสดงตลกสั้น ๆ ของยอดนักแสดงตลกชาวอเมริกันชื่อ เอ.โดแลน ( A. Dolan ) สลับกับการร้องเพลงและแสดงดนตรี จากสถานีวิทยุกระจายเสียงของ เอ ที แอนด์ ที ( A.T. & T. ) ในเมืองวิพพานี ( Whippany ) รัฐนิวเจอร์ซีย์ ( New Jersey ) สหรัฐอเมริกา แล้วทำการส่งออกอากาศไปยังห้องทดลองของ บริษัทโทรศัพท์เบลล์ ( Bell - Telephone Laboratories ) กรุงนิวยอร์ก นับเป็นครั้งแรกที่เป็นที่ทดลองสาริตการออกอากาศรายการวิทยุโทรทัศน์ต่อสาธารณชนในสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นการใช้สื่อวิทยุโทรทัศน์เพื่อความบันเทิงเป็นแห่งแรกในโลก และรายการที่ออกอากาศไปนั้นก็เป็นที่รายการแรกของโลก รายการนี้เองที่ เคนเนซ พาสซิงแฮม ( Kenneth Passingham ) ได้จัดเสนอฉายไว้ในรายการประเภทปกิณกะบันเทิงหรือรายการวาไรตี้ ( Variety Show ) ( มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช , 2530 )

การจัดรายการประเภทปกิณกะบันเทิงนี้ ได้รับการพัฒนามาจากการแสดงบนเวที ( Stage Show ) ซึ่งเริ่มแรกนั้นเป็นการแสดงบนเวทีในโรงละคร โรงภาพยนตร์ ห้องโถงเต้นรำหรือห้องบอลรูม มีผู้ชมเข้าไปนั่งชมการแสดงตั้งแต่การแสดงละครเพลง จุลอุปรากร ( Operettas ) และอุปรากร ( Operas ) การแสดงดนตรีและการร้องเพลงสดหน้าวงดนตรีขนาดใหญ่ จนกระทั่งต่อมาได้มีการใช้กล้องโทรทัศน์ถ่ายทอดสดจากเวทีการแสดงจริง ๆ และพัฒนามาถึงการนำรูปแบบการแสดงนั้นมาจัดขึ้นในห้องส่งโทรทัศน์ และบันทึกเทปไว้เพื่อนำออกอากาศ ( มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช , 2530 )

### แนวคิดในการจัดรายการประเภทบันเทิง

การจัดรายการบันเทิงนั้นเกิดจากแนวคิดในอดีตที่ว่ามีผู้ชมเป็นจำนวนมาก ซึ่งแต่ละคน แต่ละกลุ่มก็มีความชอบ ความสนุกสนานบันเทิงเร้าใจในรูปแบบที่แตกต่างกัน ดังนั้นในการเสนอรายการบันเทิงจึงได้รวบรวมการละครและภาพยนตร์ที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญในการแสดงล้วน ๆ ( drama ) มาผสมกับความบันเทิงในรูปแบบอื่นที่เป็นสิ่งสวยงาม มีความไพเราะเพราะพริ้ง เป็นสิ่งที่ชมแล้วเกิดความเพลิดเพลินเจริญตา ไม่เกิดอารมณ์เศร้าโศก หดหู่ ดังนั้น รายการโทรทัศน์ประเภทบันเทิงนี้ มีลักษณะในการจัดรวบรวมเอาความบันเทิงหลายประเภทมาไว้ด้วยกัน ได้แก่ การพูด การแสดง การเต้นรำ การแสดงละคร การแสดงตลก การนำเอาสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ หรือสิ่งที่ไม่เคยพบเคยเห็นมานำเสนอในลักษณะของความหลากหลายที่คนไทยนิยม เรียกว่าสิ่งละอันพันละน้อย

### ลักษณะของการนำเสนอรายการประเภทบันเทิง

ในการจัดรายการประเภทบันเทิงทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นรายการเกมโชว์ ทอล์กโชว์ หรือบันเทิงโดยตรง มักจะมีองค์ประกอบของโครงสร้างและ ลักษณะของการนำเสนอรายการ 2 ส่วนใหญ่ ๆ ดังนี้ คือ

1. เนื้อหา ( Content )
2. วิธีการนำเสนอ ( Presentation Technique )
  - 2.1 พิธีกร (Host)
  - 2.2 ผู้ร่วมรายการ (Guest/ Talent)
  - 2.3 บรรยากาศ ( Atmosphere )
  - 2.4 สไตล์และรูปแบบในการนำเสนอ (Style : Form of Presentation)

#### 1. เนื้อหา ( Content )

เนื้อหาของรายการโทรทัศน์ประเภทบันเทิงนั้น มักจะเกี่ยวข้องกับการนำเสนอความสามารถของบุคคล เช่น ดารา นักร้อง นักดนตรี นักกีฬา หรือสุนทรีย์ทางดนตรี เช่น

การขับร้องเพลง การเต้นรำ การแสดงรีวิวประกอบการร้องเพลงที่หรรษา วิจิตรตระการตาสวยงามน่าประทับใจ

โครงสร้างด้านเนื้อหาสาระของรายการบิกกะบันเทิง

โครงสร้างของรายการบิกกะบันเทิงมักหลีกเลี่ยงไม่พ้นส่วนประกอบด้านเนื้อหาของรายการดังต่อไปนี้ ( มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2530 )

- (1) การแสดงดนตรีและร้องเพลงของดารานักร้องชั้นนำยอดนิยม
- (2) การแสดงตลกและละครตลกเบาสมองอย่างสั้น
- (3) การแสดงละครสั้น
- (4) การเต้นรำ เต้นระบำ รมเดิร์นแดนซ์ บัลเลต์ นาฏศิลป์
- (5) การเชิญดารานักร้องนักแสดงปรากฏตัวร่วมแสดงและสัมภาษณ์
- (6) การเล่นเกมเบาสมองที่ตื่นเต้น และการเสียดสีขบขันให้ผู้ชมทั้งในและนอกห้องส่งมีส่วนร่วม
- (7) การแสดงความสามารถพิเศษของนักแสดงบนเวที เช่น กายกรรม วิทยากล ตลอดจนสิ่งแปลกประหลาดหาดูยาก
- (8) การแสดงละครสัตว์ทั้งแบบในโรงใหญ่และขนาดย่อม
- (9) การแข่งขันกีฬาเพื่อการบันเทิงที่ไม่ใช่เพื่อการแข่งขันที่มุ่งหวังจะเอาแพ้หรือชนะอย่างจริงจัง
- (10) การดำเนินรายการโดย พิธีกรชายหรือหญิง ที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยม



โดยทางปฏิบัติแล้ว นับจากในอดีตจนถึงปัจจุบัน คงไม่มีรายการบิกกะบันเทิงรายการใดที่จะหนีพ้นจากการเสนอความสามารถส่วนบุคคลของ ดารา นักร้อง นักแสดง ที่จะได้แสดงความสามารถของตนออกมาในรายการ การเสนอเพลงเพราะ ๆ และรีวิวประกอบเพลงอันสวยงามสดงด้วยเครื่องแต่งกายอันสง่างาม การแสดงโรมเดิร์นแดนซ์ การเต้นระบำ และการแสดงอื่น ๆ ที่สนุกสนานกลมกลืนด้วยการประกาศแนะนำ สรุปรายบรรยาย สัมภาษณ์ พูดและคุยกับผู้ชมทั้งในห้องส่งและที่บ้านโดยพิธีกรที่ชาญฉลาด คล่องตัว มีไหวพริบสูง แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการ

ดำเนินรายการได้เก่ง และมีชื่อเสียง การจัดรายการบิณฑกษบ้นเทิงได้มีการแข่งขันและพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดมา มีการใช้ผู้แสดงที่มีความสามารถในการบ้นเทิงสาขาต่าง ๆ จำนวนมากขึ้น เครื่องแต่งกายที่สวยงามน่าตื่นตาตื่นใจมากขึ้น มีการจัดฉากมโหฬารแสดงควมยิ่งใหญ่ของการแสดงมากยิ่งขึ้น ระบบสี และเสียงตลอดจนเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ได้ถูกนำมาใช้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบไฟในการถ่ายภาพ ส่วนหนึ่งของรายการบิณฑกษบ้นเทิงที่ขาดไม่ได้ก็คือ เพลงและดนตรี เป็นการร้องเพลง เล่นดนตรีโดยดารานักกร้องรับเชิญขึ้นหน้าที่กำลังได้รับความนิยม

## 2. วิธีการนำเสนอ ( Presentation Technique )

### 2.1 พิธีกร

คำว่า "พิธีกร" เริ่มนำมาใช้ในวงการโทรทัศน์เมืองไทย สมัยไทยทีวีช่อง 4 ตั้งอยู่ที่บางขุนพรหม ซึ่งเป็นยุคแรกที่ประเทศไทยมีสถานีโทรทัศน์เริ่มก่อตั้งขึ้น คำนี้มีที่มาจากภาษาอังกฤษว่า Master of ceremony ซึ่งแปลตรง ๆ ก็คงจะได้ว่า "ผู้อำนวยงานพิธี" หรือ สมุหพระราชพิธี ส่วนคำว่า "พิธีกร" นี้ พจนานุกรมบางฉบับแปลไว้ว่า "ผู้ดำเนินการแสดงหรือการประชุม"

#### คุณสมบัติที่ดีของพิธีกรมีดังนี้

- (1) เป็นผู้ที่มีบุคลิกดีและมีมนุษยสัมพันธ์ดี
- (2) มีไหวพริบ ฉลาดหลักแหลม แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
- (3) มีความรู้ในการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์
- (4) ใช้ภาษาพูดได้ดี มีการพูดที่เป็นจังหวะจะโคน พูดไม่เร็วเกินไป ไม่ช้าเกินไป ตลอดจนน้ำเสียงชัดเจน หนักแน่น ภาษาพูดสุภาพ
- (5) มีใบหน้ายิ้มแย้มแจ่มใสเป็นกันเอง
- (6) รู้จักขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมไทย
- (7) การแต่งกายสุภาพและถูกต้องกาลเทศะ
- (8) เป็นผู้ที่มีสัมมาคารวะ

## (9) มีใบอนุญาตการเป็นผู้ประกาศจากกรมประชาสัมพันธ์

ลักษณะของการทำหน้าที่พิธีกรที่ดีควรประกอบด้วย (อุฟาร์ เนื่องจางงค์, 2527)

## (1) บุคลิกลักษณะส่วนตัว

ต้องเป็นคนสุภาพ อ่อนน้อม สง่า ผ่าเผย และเป็นกันเอง  
กับผู้ชม หรือผู้ร่วมรายการพอสมควร ไม่ล้าวง แคะ แกะ เกา จนเกินงาม

## (2) พุดจาชัดเจนถูกต้องตามอักขรวิธี และสุภาพ

ต้องใช้ภาษาให้ถูกต้องทุกรูปแบบ เช่นคำราชาศัพท์ คำพูดสำหรับ  
พระภิกษุ คำสามัญ คำภาษาต่างประเทศที่จำเป็นต้องใช้เช่น ชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ ภาษาที่ใช้ต้อง  
สุภาพและเข้าใจง่าย ไม่นำภาษาแสลงหรือภาษาของคนบางกลุ่ม บางหมู่มาใช้อย่างพร่ำเพรื่อ เช่น  
"จิกกี้ย" "งามสุดเจ๋ง"

## (3) ควบคุมรายการให้ดำเนินไปตามเป้าหมาย

ต้องสามารถควบคุมผู้ร่วมรายการไม่ให้พูดออกนอกเรื่อง นอก  
ประเด็นที่ตั้งไว้ หรือพูดแบบวกวนไร้เนื้อหาสาระ เพราะจะทำให้ผู้ฟังหรือผู้ชมจับประเด็นของ  
เรื่องที่พูดไม่ได้ ทำให้เกิดความสับสนในเรื่องราวที่พูด

## (4) การพูดเชื่อมรายการต้องกลมกลืนด้วยเนื้อหาสาระ

รายการบางรายการมีเนื้อหาสาระของรายการหลากหลาย  
รูปแบบ พิธีกรจะต้องหาวิธีพูดเชื่อมรายการนั้น ๆ ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยไม่ทำให้ผู้ฟัง  
เกิดความรู้สึกสับสนในเนื้อหาสาระของรายการ



## (5) ต้องทำตัวเป็นที่เลื่องที่ตีของผู้ร่วมรายการ

เนื่องจากผู้ร่วมรายการนั้น มีทั้งบุคคลที่ชำนาญในการพูดและบุคคลที่ไม่เคยชินกับการพูดออกอากาศ หรือพูดในที่สาธารณะ บางคนอาจตื่นกลัวสถานที่ หรือตื่นกลัวไมโครโฟน จึงเป็นหน้าที่ของพิธีกรที่จะทำให้ผู้ร่วมรายการหายตื่นกลัวหรือประหม่า (Mike fright)

## (6) มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องราวที่จะซักถามผู้ร่วมรายการพอสมควร

สมควร

จะซักถามหรือพูดคุยกับผู้ร่วมรายการเรื่องใด พิธีกรจะต้องศึกษาในเรื่องนั้น ๆ ให้มีความรู้ไว้เป็นพื้นฐานบ้าง เพื่อจะได้ซักถามได้ถูกต้องตรงกับสภาพการณ์ เช่น จะสอบถาม แม้คำเรื่องการค้าขาย ก็ควรจะรู้บ้างว่า แม้คำคนนั้นขายสินค้าประเภทไหน และสินค้านั้นจะต้องซื้อหรือปลุกขึ้นเองคนมาซื้อสินค้าในช่วงเวลาไหน และต้องไม่แสดงความรอบรู้ของตนกับผู้ร่วมรายการ

## (7) ต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

เมื่อเกิดมีการขัดข้องเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้อากาศ เช่น พัดดับ ไมโครโฟนไม่ทำงาน ผู้ร่วมรายการมาไม่ทันเวลา หรือไม่มา รายการจะเกินเวลา ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ถ้าเกิดขึ้นเป็นหน้าที่ของพิธีกรจะต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างฉับพลัน เพื่อไม่ให้เกิดจุดบอดในอากาศโดยไม่ว่าจำเป็น

## (8) มีความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ในห้องส่งเป็นอย่างดี

ต้องรู้ว่าไมโครโฟนแบบไหนรับเสียงได้ไวเพียงใด ต้องพูดในระยะแค่ไหนกล้องไหนกำลังจับภาพออกอากาศ ฉากมีลักษณะเอื้ออำนวยในการเคลื่อนไหวร่างกายเพียงใด แสงไฟที่จะใช้ในการแสดงตั้งไว้ที่จุดใด ใครเป็นผู้ที่จะติดต่อประสานงานกันรายการด้วย

## (9) นำสาระประโยชน์มาพูดสอดแทรกในรายการบ้าง

สาระที่นำมาพูดในรายการ ควรเป็นลักษณะแนะนำ ไม่ใช่สั่งสอนโดยอาศัยประสบการณ์ คำสอนของนักปราชญ์ หรือคำพูดของบุคคลที่คนทั่วไปยกย่อง เช่น ขงจื๊อว่า " จะกินอย่าเห็นแก่อิ่ม จะอยู่อย่าเห็นแก่สนุกสบาย จะทำการสิ่งใด ก็ให้ห่วงใย แต่อย่าให้เสียจะพูดก็อย่าให้มากนัก " สุภยติอธิบายว่า " สูงอย่างให้สูงกว่าฐานนานไปล้ม "

(10) การแต่งกายต้องสุภาพเหมาะสมกับลักษณะของรายการ

พิธีกรในรายการเด็กหรือเยาวชนก็ไม่ควรจะแต่งกายแบบริ้วส่วน เว้า ส่วนครึ่ง ส่วนนูน มากจนเกินไป จะเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีแก่เด็กและเยาวชน พิธีกรรายการอาหารก็ไม่ควรแต่งกายมอมแมม พิธีกรรายการสำหรับชาวชนบท ก็ไม่ควรแต่งกายแบบสากลนิยมที่หรูหรา พิธีกรรายการถ่ายทอดกีฬา ก็ควรแต่งตัวให้รู้สึกคล่องแคล่วกับการทำหน้าที่ ฯลฯ

(11) มีความสำนึกในหน้าที่ของสื่อมวลชนที่รับผิดชอบต่อสังคมหรือประเทศชาติ

ไม่ชักชวนให้ผู้ฟัง ผู้ชมเป็นทาสของสิ่งเสพติด เช่น เหล้า เบียร์ บุหรี่ หรือพูดรณรงค์ให้ประชาชนประพฤติผิดกฎหมาย หรือสร้างความหวาดผวาทให้เกิดขึ้นในจิตใจของประชาชน เช่น คนเกิดปีมะจะได้รับเคราะห์กรรมอย่างรุนแรงอย่างนี้

(12) ไม่ทำงานเพื่อเอาเด่นแต่เพียงตนเอง

ในกรณีที่พิธีกรจะต้องทำงานร่วมกันหลายคน จะต้องคำนึงถึงเพื่อนร่วมงาน เปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมงานได้แสดงความรู้ ความสามารถในผลงานบ้าง ไม่แย่งพูด โดยไม่คำนึงถึงเพื่อนร่วมงาน หรือพูดขัดความคิดเห็นเพื่อนร่วมงานอย่างไม่จำเป็น ต้องคิดว่างานจะสำเร็จเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับความร่วมมือ ร่วมใจที่ดีของทุกคนที่ได้ร่วมงานกัน

พิธีกรในรายการโทรทัศน์ประเภทบันเทิง มักเรียกว่า Host ซึ่งอาจจะ เป็นชายหรือหญิงก็ได้ แต่ส่วนมากจะใช้พิธีกรคู่ทั้งชายและหญิง มักจะใช้คนที่มีความบุคลิกภาพดีเป็นที่ต้องตา

ผู้พบเห็นและที่สำคัญจะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะในการพูดเป็นอย่างดี กล่าวคือ จะต้องสามารถใช้คำพูด ชักจูงใจให้ผู้ชมทั้งในห้องส่งและทางบ้าน และผู้ที่มาร่วมในรายการ (Talent) ให้เกิดความรู้สึก คล้อยตามไปกับการนำเสนอ และกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกอยากที่จะมีส่วนร่วม หรือมีอารมณ์ร่วม ในการดำเนินรายการนั้น ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าได้มีการให้ความสำคัญแก่ทักษะเป็นพิเศษ ซึ่ง หมายความว่าเราสนใจที่วิธีการพูดของพิธีกรว่าจะพูดอย่างไร แล้วทำให้คนคล้อยตามได้มากกว่าที่จะ ดูว่าเขาพูดอะไร

### ผู้ร่วมรายการ ( Guest / Talent )

รายการโทรทัศน์ประเภทปกิณกะบันเทิง หรือรายการอื่น ๆ ก็ตาม สิ่งหนึ่งที่จะ ช่วยทำให้รายการใหม่อยู่เสมอ เช่น นอกจากเป็นการโชว์ต่าง ๆ แล้วการเชิญผู้ที่มีชื่อเสียงในด้าน ต่าง ๆ มาร่วมรายการ ก็เป็นวิธีดึงดูดผู้ชมได้ดีทางหนึ่ง

คุณสมบัติของผู้รับเชิญร่วมรายการนั้น อยู่ที่ผลงานของผู้นั้นดีเด่นมากแค่ไหนและ เหมาะสมกับช่วงเวลานั้นๆหรือไม่ ไม่งั้นก็จะเชิญก็เชิญมาโดยไม่ว่ากันถึงความเหมาะสมเพราะ นอกจากจะไม่น่าสนใจแล้ว ยังอาจเป็นการกระทำให้กระทบกระเทือนผู้ที่ได้รับเชิญร่วมรายการได้

ผู้ที่ได้รับเชิญร่วมรายการนั้นจะต้องมีความหลากหลาย ไม่เชิญซ้ำซากและ เมื่อ เชิญแล้วต้องให้ผู้ได้รับเชิญทราบความมุ่งหมายและต้องมีการ เตรียมซักซ้อมก่อนออกอากาศแพร่ภาพ หรือบันทึกรายการด้วย

### บรรยากาศ ( Atmosphere )

การจัดบรรยากาศในการนำเสนอรายการโทรทัศน์รูปแบบปกิณกะบันเทิงจะประกอบ ไปด้วยแนวคิดแบบเน้นความยิ่งใหญ่ ตระการตา เต็มไปด้วยสิ่งที่น่าสนใจ (Spectacular) ซึ่งเราจะพบเห็นได้จากลักษณะของการจัดสิ่งแวดล้อมขององค์ประกอบด้านการจัดฉาก และ อุปกรณ์ประกอบฉาก ( Scenery & Props ) ในรายการปกิณกะบันเทิงไม่ว่าจะเป็นรายการ เกมโชว์ ทอล์กโชว์หรือปกิณกะบันเทิงโดยตรงก็ตาม มักจะมีลักษณะของความยิ่งใหญ่ มหัศจรรย์

ตระการตา ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นตาตื่นใจ นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคทางด้านแสง และสีอื่นต่าง ๆ ได้แก่ ไฟกระพริบ ไฟวับ ไฟสปอตไลท์ ที่ส่องเป็นลำตัดกันจำนวนมากมาย หลายสีสลับกัน ยิ่งทำให้เพิ่มความรู้สึกในมิติของอารมณ์มากยิ่งขึ้น การใช้หมอกควันเทียม ( Smog & Smokie ) ช่วยส่งเสริมให้บรรยากาศของการแสดงดูประหนึ่งว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้น ในดินแดนแห่งความฝัน เป็นภาพยนตร์ที่มนุษย์สามารถเข้าถึงและสัมผัสได้ นอกจากนี้การใช้ สิ่งแวดล้อมทางด้านฉาก แสง สีแล้ว เสียงยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ ส่งเสริมการสร้างบรรยากาศแบบตระการตา โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการประเภทเกมโชว์จะมีการเชิญผู้ชมรายการเข้ามานั่งในห้องส่ง แล้วช่วยกันเปล่งเสียงเชียร์ แบบอิงคะเนิง สับสนกริตร ร้องตะโกน เพื่อเร่งเร้า ให้ผู้เล่นเกมแข่งขันกันอย่างออกรสชาติมากยิ่งขึ้น

#### สไตล์และรูปแบบในการนำเสนอ ( Style & Form of Presentation )

การผลิตรายการโทรทัศน์ปกิณะบันเทิงนั้น จะต้องคำนึงถึงรสนิยมของคนในสังคม รสนิยมของคนในสังคมในที่นี้หมายถึง สังคมส่วนใหญ่โดยเฉพาะสังคมของกลุ่มผู้ชมเป้าหมายชอบ อะไรบ้างในชีวิตประจำวัน เช่น งานอดิเรก ประเภทของเพลง การแต่งกาย การเลือกใช้ สิ่งของอุปโภคและการบริโภค การคอยสังเกตแนวโน้มของสังคมด้วยวิธีการสอบถาม และติดตาม ข่าวคราวทางสื่อสารมวลชน ตลอดจนทำการสำรวจความนิยมของสมาชิกในสังคมด้วยตนเองจะ ช่วยได้มาก ข้อมูลทั้งหมดจะเป็นประโยชน์มากในการเลือกความบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ เข้ามาบรรจุ เป็นส่วนประกอบ หรือเป็นแกนของรายการ สิ่งที่จะต้องพิจารณาในการจัดโครงสร้างเนื้อหา ของรายการปกิณะบันเทิงนั้น ได้แก่

(1) การดำเนินรายการตั้งแต่ช่วงเปิดจนถึงปิดรายการ จะต้องมีความต่อเนื่อง กลมกลืนกันในทุกส่วน ไม่ว่าจะเป็น ดนตรี ร้องเพลง สื่ภาพการเดินประกอบ แนวเรื่องสั้นสำหรับละคร ตลก บุคลิกภาพ ผู้แสดงและพิธีกร บทสนทนา การแต่งกาย สภาพทางเทคนิคและศิลปกรรม ในฉาก

(2) การดำเนินรายการเปลี่ยนจากช่วงหนึ่งไปยังอีกช่วงหนึ่ง จะต้องมีการมีจังหวะจะโคน และให้อารมณ์ที่ถูกต้องสอดคล้องกับเนื้อหาในช่วงนั้น ๆ

(3) การดำเนินรายการในแต่ละช่วงจะต้องกระชับ และความยาวของรายการในแต่ละช่วงจะต้องไม่สั้น หรือยาวจนเกินไป

(4) การวางตำแหน่งของรายการบนเทป แต่ละประเภทจะต้องอยู่ในช่วงเวลาที่เหมาะสมโดยยึดเอาความหลากหลายของเนื้อหาทั้งหมดของรายการ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ " การนำเสนอรายการโทรทัศน์รูปแบบบิกิกะบันเทป " โดยตรงนั้นอาจกล่าวได้ว่ายังไม่มีผู้ใดทำวิจัยไว้เลย อาจเนื่องมาจากรายการรูปแบบบิกิกะบันเทปนี้เพิ่งเริ่มได้รับความนิยมเมื่อ 3 - 4 ปีที่ผ่านมาเองคือตั้งแต่พ.ศ. 2532 เป็นต้นมา แม้ว่าก่อนหน้านี้จะมีรายการโทรทัศน์บิกิกะบันเกิดขึ้นมาหลายรายการเช่น รายการออลสตาร์วาไรตี้ รายการรวมดาวสาวสยาม รายการสุรียาดาหวาน แต่รายการเหล่านั้นยังไม่ได้ได้รับความนิยมสูงเท่าเท่ากับรายการบิกิกะบันเทปที่นำเสนออยู่ปัจจุบัน ฉะนั้น อาจยังไม่มีประเด็นหัวข้อที่เหมาะสมในการวิจัย อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้พยายามค้นคว้างานวิจัยทางด้านบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการนำเสนอรายการโทรทัศน์รูปแบบบิกิกะบันเทป มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการวิจัยครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

ที่วิท พงศ์ไพบูลย์ (2534) ได้ทำการศึกษาเรื่อง " พัฒนาการของบริษัทผู้ดำเนินงานผลิตรายการโทรทัศน์ " เพื่อศึกษาถึงจุดเริ่มต้น ความเป็นมา ตลอดจนพัฒนาการขององค์กรบริษัทผู้ดำเนินงานผลิตรายการโทรทัศน์ รวมทั้งเพื่อทราบถึงปัจจัยเงื่อนไขต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อ การดำเนินรายการของบริษัท และเพื่อทราบถึงทิศทางและแนวโน้มของธุรกิจบริษัทผู้ดำเนินงานผลิตรายการโทรทัศน์ในอนาคต โดยทำการศึกษาในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2511 - 2533

ผลการศึกษาพบว่า ธุรกิจรายการโทรทัศน์มีลักษณะคล้ายงานผลิตแบบอุตสาหกรรมชนิดหนึ่ง โดยอาจจัดอยู่ในรูปของ " อุตสาหกรรมบันเทิง " ซึ่งมีเป้าประสงค์ในการผลิตเพื่อเป็น " ธุรกิจการค้า " เพื่อให้ได้มาซึ่งผลกำไรสูงสุด ดังนั้น จึงก่อให้เกิดการแข่งขันทางการตลาดค่อนข้างสูง และยังพบว่า หัวใจในการดำเนินธุรกิจของบริษัทผู้ผลิตรายการโทรทัศน์อยู่ที่ศักยภาพ

ที่จะผลิตรายการออกมาให้ตรงตามความต้องการของตลาดเพียงใด นั่นคือรายการที่ผลิตออกมาจะต้องตอบสนองรสนิยมในการบริโภคของผู้ชมเป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะ รายการโทรทัศน์ที่อยู่ในความนิยมของผู้ชม ย่อมได้รับการตอบสนองจากผู้อุปถัมภ์รายการ ( sponsors ) และนำมาซึ่งรายได้จากค่าโฆษณาแก่บริษัทผู้ผลิตรายการ นั่นคือ ความเจริญเติบโตและความอยู่รอด ( growth and survival ) ของบริษัทผู้ผลิตรายการโทรทัศน์

ผลการวิจัยเรื่องดังกล่าวนี้ มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการโทรทัศน์รูปแบบปกิณกะบันเทิง พ.ศ. 2532 - 2535 ในประเด็นที่ว่า ในการคิดที่จะผลิตรายการโทรทัศน์ขึ้นมาสักรายการหนึ่งนั้น บริษัทผู้ดำเนินการผลิตจะต้องคำนึงถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและสังคมเป็นประการสำคัญ กล่าวคือ จะต้องคำนึงว่าเมื่อผลิตรายการโทรทัศน์ขึ้นมาแล้ว จะได้รับความสนใจและได้รับความนิยมจากประชาชนผู้ชมรายการหรือไม่ เพราะถ้ารายการนั้นได้รับความนิยมจากผู้ชมรายการ ก็หมายถึงว่า บริษัทจะได้รับการสนับสนุนจากบริษัทผู้อุปถัมภ์รายการหรือเจ้าของสินค้า ( sponsors ) ในด้านการเงิน ซึ่งจะทำให้การลงทุนผลิตรายการนั้นมีกำไร หรือพอที่จะคุ้มค่าใช้จ่าย

สำหรับปัจจัยทางด้านสังคมนั้นก็คือ การที่จะผลิตรายการให้เป็นที่นิยมของผู้ชมรายการได้นั้น ก็จำเป็นต้องพิจารณาถึงความต้องการและรสนิยมของคนในสังคมขณะนั้นว่า มีความต้องการรับชมรายการแบบใด รวมทั้งจะต้องพิจารณาถึงแนวโน้ม ( trend ) ว่าในอนาคตรายการโทรทัศน์รูปแบบใดจะเป็นที่นิยมของประชาชน ซึ่งบริษัทผู้ดำเนินการผลิตจะต้องทำการวิเคราะห์สภาพสังคมและวัฒนธรรมในขณะนั้นแล้วนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดแนวคิด ( concept ) ในการผลิตรายการ กำหนดรูปแบบโครงสร้างรายการ ( program structure ) และกำหนดกลยุทธ์ที่จะใช้ในการนำเสนอรายการ ( Presentation strategies ) เพื่อให้ถูกใจผู้ชมและสามารถสร้างความนิยมในรายการมากขึ้น

จากทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้นำเสนอไปแล้วนั้น ผู้วิจัยจะนำไปใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ทั้งในด้านการวิเคราะห์ข้อมูล การตีความ และการอธิบายผลการวิเคราะห์ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาถึงลักษณะของรายการโทรทัศน์รูปแบบปกิณกะบันเทิง และกลยุทธ์ที่ใช้ในการนำเสนอรายการ โดยปกติรายการโทรทัศน์รูปแบบปกิณกะบันเทิง

มักจะมีเนื้อหาที่หลากหลาย และใช้วิธีการนำเสนอหลาย ๆ อย่างในรายการเดียวกัน ดังนั้นในการวิเคราะห์และอธิบายผลโดยใช้ทฤษฎีดังกล่าวนี้ ในบางเรื่องอาจใช้ทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งอธิบายได้ แต่ในบางเรื่องอาจต้องใช้ทฤษฎีหลาย ๆ ทฤษฎีมาอธิบายร่วมกัน เพื่อให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้ครบถ้วนทุกแง่มุม และสามารถมองเห็นภาพรวมของรายการโทรทัศน์รูปแบบปกิณกะบันเทิงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และมีความเข้าใจมากขึ้น