

เรื่องเล่าลูกผสมและการสร้างคาแร็คเตอร์ แบบการ์ตูนในรายการ The Mask Singer

A HYBRID NARRATION AND CARTOON CHARACTERIZATION IN "THE MASK SINGER"

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นันทอง ทองใบ

หัวหน้าสาขาวิชาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: nubthong.th@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการวิเคราะห์รายการโทรทัศน์ "The Mask Singer" ด้วยกรอบแนวคิดการเล่าเรื่องและการสร้างคาแร็คเตอร์ตัวละคร ซึ่งพบว่ารายการมีลักษณะแบบ "ลูกผสม" โดยผสมผสานการเล่าเรื่องของสื่อต่างๆ ที่แตกต่างกันไว้ด้วยกันจนสร้างความแปลกใหม่แก่ผู้ชม โดยมีประเด็นสำคัญคือ (1) การนำแนวเรื่อง และประเภทรายการมาผสมผสาน โดยเฉพาะแนวเรื่องแบบลึกลับสืบสวน จินตนาการ และตลก รวมทั้งยังมีส่วนผสมของประเภทรายการที่แตกต่างกันทั้งรายการแข่งขันร้องเพลง เกมโชว์ ทอล์คโชว์ และซีรีส์ (2) รายการปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้เข้าแข่งขันในรายการร้องเพลงให้กลายเป็น "ตัวละคร" ที่มีรูปลักษณ์ต่างกัน และใช้หลักการออกแบบคาแร็คเตอร์ที่เน้นรูปร่างและสัดส่วนเกินจริงตามแนวทางการสร้างคาแร็คเตอร์แบบการ์ตูนผ่านการสวมหน้ากากและเครื่องแต่งกายของผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งเพิ่มมูลค่าให้ผู้ผลิตรายการสามารถนำคาแร็คเตอร์ไปต่อยอดเป็นสินค้าในเชิงพาณิชย์ต่อไปได้

คำสำคัญ: รายการโทรทัศน์ การสร้างบุคลิกลักษณะตัวละคร การเล่าเรื่อง ลูกผสม แนวเรื่อง

ABSTRACT

This article aimed to present the analysis guidelines of the TV Show "The Mask Singer". By the framework of narration and characterization, the show created the "Hybrid" show which combine the variation of narrative styles but blend them altogether until it created the breakthrough to the audiences. The key success points are as follow: (1) To

blend the variety of narration styles and combine the genres especially for the mystery, fantasy and comedy. And the different types of TV Show of singing contest, game show, talk show and drama series. (2) The Show transforms the singer in singing contest to be the “characters” with difference outer images and also designs the distorted shape and proportion just like the method of cartoon characterization by using the mask and outfits of the competitors. The creation of characters will also help to further make the value added to the producer that can be applied for the commercial purpose.

KEYWORDS: TV Show, Characterization, Narrative, Hybrid, Genre

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ท่ามกลางสถานการณ์โดยภาพรวมของสื่อโทรทัศน์ที่อยู่ในช่วงขาลงเมื่อผู้ชมหันไปรับชมผ่านทางช่องทางออนไลน์กันมากขึ้นทุกขณะ แต่สถานีโทรทัศน์ช่องเวิร์คพอยท์กลับสวนกระแส สามารถสร้างสรรค์เนื้อหา (Content) ที่แตกต่างจนก่อให้เกิดปรากฏการณ์ใหม่แก่วงการโทรทัศน์ไทย เมื่อรายการ The Mask Singer หรือ หน้ากากนักร้อง สามารถทำเรตติ้งทำลายสถิติรายการละครหลังข่าวที่ยึดครองเรตติ้งสูงสุดมาอย่างยาวนานลงได้ ในขณะที่เดียวกันก็มีการเข้าชมรายการผ่านทางออนไลน์สูงไม่แพ้กัน โดยใน Live Facebook Fanpage สูงกว่า 4.6 ล้านวิว (ไพเราะ เลิศวิราม, 2560)

กระแสตอบรับจากผู้ชมในรายการ The Mask Singer ทำให้เกิดการวิเคราะห์วิจารณ์ถึงสาเหตุของความสำเร็จไว้มากมายซึ่งประเด็นสำคัญที่ทุกคนกล่าวถึงคือความ

แปลกใหม่ของรายการมีจุดขายหลักมัดใจผู้ชมด้วยการเล่นกับ “ความลึกลับ” ว่าเบื้องหลังใบหน้าที่แท้จริงภายใต้หน้ากากคือใคร รายการ The Mask Singer จึงไม่ต่างอะไรกับเรื่องเล่าแนวสืบสวน (Mystery and Suspense) ในแง่การสร้างปมให้ชวนติดตาม หรืออาจเทียบได้กับนิยาย ละคร หรือ ภาพยนตร์ที่มีการปั้นแต่งโครงเรื่อง และการสร้างตัวละคร (Characterization) เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมติดตามเรื่องราว (รายการ) ไปตั้งแต่ต้นจนจบ บทความนี้จึงนำเสนอการวิเคราะห์รายการ The Mask Singer อีกแง่มุมหนึ่งในฐานะ “เรื่องเล่า” ตามศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (Narratology) ของ Giannetti (2014: 327-367) ที่ประกอบสร้างความหมายผ่านองค์ประกอบสำคัญคือการกำหนดแนวเรื่อง (Genre) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot) การสร้างคาแร็คเตอร์ (Character) แก่นความคิด (Theme) และสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อเป็นอีกมุมมองในการค้นหารูปแบบ แนวทางการ

สร้างเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการผู้เสพสื่อในปัจจุบัน

The Mask Singer: รายการลูกผสม (Hybrid) หลากประเภทหลายแนว

ต้นกำเนิดรายการ The Mask Singer มาจากประเทศเกาหลีใต้ ชื่อรายการ “Mystery Music Show : King of Mask Singer” ทางสถานี MBC โดยบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ได้ซื้อลิขสิทธิ์รูปแบบรายการมาออกอากาศครั้งแรกเมื่อวันที่ 6 ตุลาคม 2559 ทางสถานีโทรทัศน์ช่องเวิร์คพอยท์ ซึ่งบริษัทประกาศว่า The Mask Singer เป็นรายการประกวดแข่งขันร้องเพลง ที่มีผู้เข้าแข่งขันทั้ง 32 คนจาก 4 กลุ่ม ไม่ใช่คนธรรมดา แต่ล้วนเป็นดารา นักแสดง ศิลปิน หรือคนดังในสังคม ที่ต้องมาใส่หน้ากากแปลงโฉมร้องเพลง (แตกต่างจากต้นฉบับที่ผู้แข่งขันเป็นเน็ตไอดอลที่ยังไม่ดัง) โดยมีกรรมการ 7 คน มาร่วมวิเคราะห์ตัวตนจริงภายใต้หน้ากากของผู้เข้าแข่งขัน ส่วนการตัดสินหาผู้ชนะวัดผลจากการลงคะแนนของคณะกรรมการและผู้ชมในห้องส่ง โดยผู้ได้คะแนนเสียงน้อยกว่าจะตกรอบ และต้องถอดหน้ากากเปิดเผยตัวตน ส่วนผู้ชนะจะยังสวมหน้ากากเดิมและได้เข้าสู่รอบต่อไป

จากข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า The Mask Singer เป็นรายการโทรทัศน์ที่

ผสมผสานแนวทางของรายการหลากหลายประเภท หลายแนวเรื่อง เข้าไว้ด้วยกัน เพราะหากมองถึง “รูปแบบหรือประเภท” รายการหน้ากานักกร้องมีส่วนผสมของรายการประกวดร้องเพลง (Music Contest) ที่คนดูคาดหวัง “ความสามารถ” ด้านการร้องและการแสดงบนเวที แต่ขณะเดียวกันหัวใจของรายการประเภทประกวดแข่งขันที่มุ่งเน้นหา “ผู้ชนะ” กลับไม่ใช่ประเด็นสำคัญสูงสุดสำหรับผู้ชม เพราะใน The Mask Singer ความอึดอembl่มปีติของผู้ชนะ หรือคราบน้ำตาของผู้แพ้สำคัญไม่เทียบเท่าการเปิดเผย “ตัวตนที่แท้จริง” ภายใต้หน้ากากของผู้เข้าแข่งขัน

ความสนุกของผู้ชมที่เกิดจากการได้พยายามค้นหาคำตอบ ได้ทายตัวตนเบื้องหลังหน้ากานัก จึงทำให้ The Mask Singer มีความเป็นรายการเกมโชว์ (Game Show) ประเภทควิซโชว์ (Quiz Show) ที่ต้องการสร้าง “การมีส่วนร่วม” จากผู้ชมด้วยการตั้งโจทย์ปัญหาให้ ถาม-ตอบ เหมือนเช่นรายการเกมโชว์ยุคบุกเบิกของไทยอย่าง มาตามนัด เกมเศรษฐี มาจนถึงเกมโชว์ยุคปัจจุบันอย่าง ปริศนาฟ้าแลบ ซึ่ง “หน้ากานักกร้อง” สามารถเกาะกุมหัวใจสำคัญขงรายการเกมโชว์ประเภทถาม-ตอบ ด้วยการตั้งคำถามที่ “ง่าย” ไว้ก่อน กับคำถามหลักที่ว่า “ใครคือตัวจริงภายใต้หน้ากาก?” ซึ่งก็ตรงกับแก่นแท้ของรายการเกมโชว์ที่ **วัชระ**

แวนดูตินันท์ (2552: 193) กล่าวว่าหาก ซัพซ็อน เข้าใจยาก ก็ยอมยากจะประสบความสำเร็จ เพราะจะทำให้ผู้ชมเกิดความ สับสน ยากต่อการติดตามและร่วมลุ้นไปกับ รายการ

แต่ขณะเดียวกัน The Mask Singer ก็ไม่ได้เข้ากับสูตรของเกมโชว์ไปทั้งหมด เพราะไม่มีองค์ประกอบสำคัญอย่างเรื่อง “ของรางวัล” ที่ผู้ชมจะได้ “ลุ้น” ว่ายิ่งทายถูก มากเท่าไรยิ่งได้เงินมากขึ้นเท่านั้น ใน รายการนี้ผู้ชมลืมตั้งข้อสงสัยที่เคยเป็น ความสำคัญของเกมโชว์ที่ว่า “หากกรรมการ วิเคราะห์ตัวจริงได้ถูกต้อง จะได้อะไรเป็น รางวัล?” หรือ “หน้ากานักร้องผู้ชนะคน สุดท้ายของรายการจะได้รางวัลใหญ่เป็น อะไร?” นั่นเพราะความตื่นเต้นในการลุ้น ของรางวัลถูกเปลี่ยนไปเป็นการได้ลุ้นตัวจริง ภายใต้น้ำกานแทน แต่ด้วยสัดส่วนเนื้อหา รายการที่ไม่ได้เน้นแค่การแข่งขันร้องเพลง แต่ยังมีมุ่งเน้นการ “พูดคุย” การปล่อยให้ผู้ชม ได้บันเทิงไปกับการได้เห็นกรรมการถกเถียง กันและกัน ได้สนุกไปกับการลับฝีปากช่วง ถาม-ตอบระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับกรรมการ หลังการร้องเพลง จึงทำให้ The Mask Singer มีความเป็นรายการ **ทอล์คโชว์** (Talk Show) ที่เน้นความสำคัญของเนื้อหาในการพูดคุย ถกเถียงกันอย่างสนุกสนานซึ่งเป็นประเด็น สำคัญของรายการด้วยเช่นกัน

หากมองด้านอารมณ์ของรายการ

โดยรวม The Mask Singer เปรียบเหมือน เรื่องเล่าที่มีแนวเรื่องในภาพยนตร์ที่ ผสมผสานทั้งแนว **ลึกลับ สืบสวน** (Mystery and Suspense) ซึ่งยากจะค้นพบในรายการ โทรทัศน์ที่ไม่ใช่ “ละคร” เพราะการซ่อนเงื่อน ปมของตัวละครภายใต้หน้ากากนี่เองที่เป็น แม่เหล็กดึงดูดผู้ชมให้กระหายใคร่รู้และ ติดตามรายการได้อย่างต่อเนื่องทุกตอนที่ ออกอากาศ เปรียบเสมือนเรื่องสืบสวนที่ สร้างปมหลอกล่อคนดูในตอนแรกว่าฆาตกร คือใคร แล้วมาคลายปมเผยโฉมหน้าฆาตกร (Resolution) ในตอนจบ แต่มิในแต่ละตอน ย่อยก็ยังมีวิธีการเล่าแบบหักมุม หรือ Turning Point ในตอนเฉลยใบหน้าคนดัง ภายใต้น้ำกาน ซึ่งคล้ายคลึงกับโครงสร้าง การเล่าเรื่องแบบ **ซีรีส์** (Series) ที่คอยสร้างความประหลาดใจท้ายตอนเพื่อดึงให้ผู้ชมอยู่ กับเรื่องไปจนจบ ซึ่งกลวิธีการสร้าง “ปม” ประเภทตัวละครลึกลับคือใคร? ในแนวเรื่อง แบบสืบสวนเช่นนี้เข้ากับบริบทสังคมไทยได้ เป็นอย่างดี เพราะจากงานวิจัยของ ประกายกาวิลา ศรีจินดา (2558 :107) กล่าวว่าแนวเรื่องของภาพยนตร์ลึกลับ หรือผีนั้นมี สัดส่วนเข้าฉายในโรงภาพยนตร์บ้านเราสูง มากและกลายเป็นแนวเรื่องสำคัญต่อ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

แต่ขณะเดียวกัน The Mask Singer ก็มีกลิ่นอายของแนวเรื่อง **ต่อสู้ แข่งขัน** (Action) ซึ่งเกิดจากการได้คารมกันระหว่าง

ทั้งนักร้องกับกรรมการ การชั่งชั่งฝีมือในการร้องเพลงของนักร้องด้วยกัน หรือแม้แต่การถกเถียงระหว่างกรรมการด้วยกันเอง นอกจากนี้ยังมีแนวเรื่องแบบจินตนาการ (Fantasy) ที่เกิดจากการออกแบบหน้ากากเครื่องแต่งกายผู้เข้าแข่งขันให้กลายเป็น “ตัวละคร” ใหม่ซึ่งช่วยพาผู้ชมหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจในโลกปัจจุบันไปสู่โลกแห่งจินตนาการ แต่ท้ายที่สุดเมื่อถึงไคลแมกซ์ (Climax) การถอดหน้ากาก ตัวละครที่หลุดไปในโลกความฝันที่อยากเป็นนักร้องบนเวทีก็กลับสู่ตัวตนที่แท้จริง อันเป็นประเด็นสำคัญของแนวเรื่องแบบจินตนาการตามที่ กฤษดา เกิดดี (2547: 22) กล่าวไว้ว่าแนวเรื่องแบบจินตนาการว่าด้วยการเข้าสู่ความฝันและการออกจากความเป็นจริงซึ่งมีแก่นเรื่องคือ “การค้นพบตัวเอง”

และที่สำคัญคือแนวทางของภาพยนตร์แนวตลก (Comedy) ที่เรียกเสียงหัวเราะได้จากทั้งพิธีกร กรรมการ หรือนักร้องที่มาร่วมรายการ ซึ่งระบบอารมณ์ความรู้สึก (Structure of Feeling) ของบริบทสังคมไทยนั้น กาญจนา แก้วเทพ (2557: 19) ได้กล่าวว่า คนไทยได้ชื่อว่าเป็นคนที่มีอารมณ์รักความสนุกสนาน จนกลายเป็นโครงสร้างทางอารมณ์พื้นฐานของไทยไปแล้ว ในปริมาณทลต่างๆ ของชีวิตคนไทยจึงเต็มอารมณ์ความสนุกสนานลงไปตลอดเวลา จึงไม่แปลกที่รายการ The Mask Singer ของ

ไทยซึ่งได้ปรับแต่งรูปแบบรายการโดยเน้นช่วงถามตอบระหว่างนักร้องกับกรรมการเพื่อเพิ่มรสแห่งความขบขันมากขึ้นกว่าต้นฉบับอย่างเกาหลีได้จะได้รับความนิยมในบ้านเราเหนือละคร เพราะสุนทรียะทางอารมณ์ที่ผู้ชมได้รับนั้นถูกโฉลกกับ “วัฒนธรรมแห่งรสนิยม” (Taste Culture) แบบไทยๆ นั่นเอง

สรุปได้ว่ารายการ The Mask Singer คือรายการลูกผสม ที่หยิบจับเอาทั้งส่วนผสมอารมณ์ (Mood and Tone) ของแนวเรื่องและประเภทของรายการที่หลากหลายจนสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

แนวเรื่อง	รูปแบบ/ประเภท
สืบสวน ลึกลับ	ประกวดร้องเพลง
ตลก	เกมโชว์
ต่อสู้ แข่งขัน	ทอล์คโชว์
จินตนาการ	ซีรีส์

ตารางที่ 1 การผสมผสานแนวเรื่อง และประเภทรายการ The Mask Singer

นอกจาก The Mask Singer จะผสมผสานแนวเรื่อง และประเภทรายการหลากหลายแล้ว องค์ประกอบสำคัญของ “เรื่องเล่า” อย่างการสร้างคาแร็คเตอร์ (Characterization) ก็ยังนำแนวทางของสื่ออื่นมาปรับแต่งข้ามสายพันธุ์ด้วยเช่นกัน

The Mask Singer: ลูกผสมคาแร็คเตอร์แบบการ์ตูน

“รายการจะประสบความสำเร็จได้ ต้องค้นหา “ภาพจำ” ให้ประทับอยู่ในความทรงจำของผู้ชม” คำกล่าวของ ธนรัช ไตรรัตน์วงศ์ (2560) Creative Group Head ของเวิร์คพอยท์ทีวีที่ได้กล่าวถึงแนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ในแบบของเวิร์คพอยท์ฯ นั้น นำมาเป็นการอบในการวิเคราะห์รายการ The Mask Singer ได้เป็นอย่างดี เพราะในยุคปัจจุบันที่ผู้ชม หรือผู้เสพสื่อมีตัวเลือกในการรับชมเรื่องราวผ่านช่องทางมากมายหลากหลายแพลตฟอร์ม (Platform) ดังนั้นภาพนิ่งเพียง 1 ภาพที่ปรากฏแก่สายตาผู้ชมย่อมต้องดึงดูดความสนใจจากผู้ชมให้ได้ตั้งแต่แรกเห็น การนำ “หน้ากาก” มาสวมทับ “ผู้เข้าแข่งขัน” เหล่าดารา นักร้อง หรือคนดังในสังคมที่มาร่วมรายการจึงเป็นการสร้างคาแร็คเตอร์ขึ้นใหม่ที่สร้าง “ภาพจำ” ให้แก่ The Mask Singer ได้ภายในพริบตา เพราะภาพที่มี “คนดัง สวมหน้ากาก” ย่อมกระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ให้ผู้คนหยุดดู และอยากลองกดเลือกเข้าไปรับชมรายการได้อย่างง่ายดาย การสร้างตัวละครในแบบที่ “แค่เห็นก็ดึงดูดแล้ว” ข้างต้นจึงสอดคล้องกับพฤติกรรมการเสพสื่อของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบันที่ชอบดูภาพ (Visual) มากกว่าตัวหนังสือ (Text)

อันที่จริงการนำ “หน้ากาก” (Mask) มาใช้กับนักร้องไม่ใช่เรื่องใหม่ วงดนตรีร็อกอเมริกันอย่าง KISS แต่งหน้าโทนขาวดำเสมือนใส่หน้ากากอำพรางใบหน้าที่แท้จริงมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1972 โดยนักร้องนำ Gene Simmons นำตัวการ์ตูน The Demon ของสำนักพิมพ์ DC Comics มาสร้างคาแร็คเตอร์ หรือ Deadmau ก็เป็นที่โปรดปรานนิยมด้วยหน้ากากหนูใหญ่ทรงกลม แบบตัวการ์ตูนมิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse)

การสร้าง “ภาพจำ” ของนักร้องด้วยการ “สวมหน้ากาก” โดยหยิบยืมตัวการ์ตูนมาใช้นั้นเพราะในโลกของการ์ตูน แอนิเมชัน หรือเกม ให้ความสำคัญในการออกแบบคาแร็คเตอร์ โดยเฉพาะรูปร่าง หน้าตา หรือรูปลักษณะภายนอกตัวละครมาเป็นอันดับแรก ไทริยาม่า อากิระ (2530: 30) ผู้สร้างคาแร็คเตอร์การ์ตูน และแอนิเมชันอย่าง ดร. สลัมป์ และดราโก้บอล กล่าวไว้ว่า “ก่อนที่จะเขียนเนื้อเรื่องการ์ตูนได้นั้น ผู้เขียนจะต้องคิดคาแร็คเตอร์ หรือตัวละครหลักๆ ของเรื่องเสียก่อน” นั่นเพราะหากสร้างตัวละครออกมาได้น่าสนใจ มีเอกลักษณ์ สร้างอารมณ์ให้ผู้อ่านติดตามตัวละครไปตลอดทั้งเรื่อง ก็จะเป็นหนทางสร้างรายได้ที่ยั่งยืนให้กับผู้ออกแบบคาแร็คเตอร์ เช่น โดราเอมอน หรือพิกะจู ในโปเกมอน ซึ่งการสร้างคาแร็คเตอร์ ในเรื่องเล่าส่วนใหญ่ของการ์ตูน และแอนิเมชัน มีแนวคิดที่นำมาวิเคราะห์การ

ออกแบบตัวละคร The Mask Singer ดังนี้ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2555: 40-69; นฤมล วรวิเชียรกุล, 2550: 7-38)

1. การหาความพิเศษให้ตัวละครด้วยเครื่องประดับ เสื้อผ้า ทรงผมที่แปลกตาให้กับตัวละคร เช่น การ์ตูนเรื่อง โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ ตัวละครทุกตัวมีจุดเด่นอยู่ที่การออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับที่ “มากเกินไปจริง” ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์และสร้างการจดจำให้กับผู้อ่าน
2. การหาความพิเศษให้ตัวละครด้วยคำพูดประจำตัว เหมือนเช่นอาราเล่ นุ่นเด็กหญิงจอมพลัง มักมีคำพูดประจำตัวว่า “โ๊ะะ โยะะ โหยะ” (โทริยาม่า อากิระ, 2530: 17-20)
3. ตัวละครต้องมีชื่อที่เรียกง่าย โดดเด่น จำง่ายแม้ได้ยินชื่อเพียงครั้งเดียวก็ตาม
4. การออกแบบรูปลักษณ์ตัวละคร มีกฎแฉสำคัญคือการขยับบุคลิกตัวละครออกมาให้ผ่านพื้นฐาน 4 ประการคือ

4.1 ขนาด (Size) ขนาดใหญ่ หรือเล็กมีความสำคัญในแง่การสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน ซึ่งโทริยาม่า อากิระ (2530: 5) ผู้เขียนการ์ตูนดราก้อนบอลก็ให้ความสำคัญในเรื่องขนาดไว้ว่า “การ์ตูนจะขาดซึ่งความสูงไม่ได้ ถ้าตัวการ์ตูนทุกตัวสูงเท่ากันหมดก็จะกลายเป็นการ์ตูนที่พิลึกกึกกือที่สุด”

4.2 รูปทรง (Form) รูปทรงหลักแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ Free Form หรือรูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างแบบแผนที่แน่นอน

เช่น ก้อนเมฆ และ Simple Form คือรูปทรงแบบง่าย ไม่ซับซ้อน มีโครงสร้างแน่นอน เช่น ลูกฟุตบอล ซึ่งการออกแบบการ์ตูนจะให้ความสำคัญกับ Simple Form มากกว่า เพราะคนดูจดจำได้มากกว่า และสื่อบุคลิกตัวละครได้ชัดเจน ซึ่งในเรื่องที่มีตัวละครแบบกลุ่มขนาดและรูปทรงต้องแตกต่างกัน เพื่อสร้างความไม่จำเจ

4.3 สัดส่วน (Proportion) หลักการเขียนสัดส่วนในงานการ์ตูนจะไม่วาดตามจริง แต่ต้องเขียนให้เกินจริงเข้าไว้ คือเขียนให้น้อยกว่า หรือมากกว่าสัดส่วนจริงของมนุษย์ และยังคงเข้ากับแนวเรื่อง เช่นหากเนื้อเรื่องตอบสนองของกลุ่มเด็ก แนวเรื่องตลก ก็ควรออกแบบสัดส่วนที่เกินจริงมากกว่าและมักมีลักษณะเรียบง่าย เพราะสร้างความจดจำได้ง่าย เหมือนเช่น คิตตี้ หรือ ไดราเอมอน

4.4 สี (Color) ไม่มีหลักตายตัว นักออกแบบอาจเลือกใช้สีกลมกลืนกันเพื่อสร้างความสบายตา และให้อารมณ์สงบ สวยงาม แต่ก็อาจใช้สีตัดกันโดยเลือกคู่สีตรงกันข้าม เพื่อสร้างความเด่นสะดุดตาได้ สิ่งสำคัญคือต้องเข้าใจเรื่องสีว่าช่วยสร้างความรู้สึกสื่อความหมายได้ดี และรู้จักนำมาปรับใช้ให้เข้ากับนิสัยของตัวละครและเรื่องราว

จากแนวทางการสร้างตัวละครแบบการ์ตูน และแอนิเมชันที่ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ สามารถนำมาวิเคราะห์ The Mask Singer ซีซั่น 1 ที่อาจเรียกได้ว่าเป็น

รายการโทรทัศน์แบบประจวบร่องเพลง
รายการแรกที่น่า “นักร้อง” มาแปลงโฉมให้
กลายเป็น “ตัวละคร” เหมือนเช่นแนวทางการ
สร้างคาแร็คเตอร์แบบการ์ตูน ดังนี้

1. การสร้างรูปลักษณ์ตัวละคร: ตัวละคร กลุ่มแตกต่างหลากหลาย

เมื่อ “นักร้อง” เปรียบเหมือน “ตัว
ละครหลัก” ในเรื่องเล่า ผู้เข้าแข่งขันที่มีถึง 32
คนจึงเป็นตัวละครกลุ่มใหญ่ที่รายการต้อง
ออกแบบให้คาแร็คเตอร์ไม่ซ้ำซ้อนกัน โดย
การออกแบบที่น่าสนใจคือ

-พระเอกแบบผู้ร้าย

ตัวละครผู้ชายในรายการที่ใช้โทนสี
ดำในการออกแบบมีถึง 8 ตัว คือหน้ากาก
อิกาดำ หน้ากากนักรบ หน้ากากทักซิโด้
หน้ากากนกอินทรี หน้ากากกล่องชุด
หน้ากากจิ้งจอก หน้ากากเทวดา และหน้ากาก
เจ้าชาย ที่น่าสนใจคือ “หน้ากากเทวดา”
และ “หน้ากากเจ้าชาย” แม้ชื่อจะให้
ความรู้สึกเป็นพระเอกและเหมาะกับสีขาว
แต่ในรายการนี้กลับเลือกใช้โทนสีดำที่ชวน
ให้นึกถึงตัวร้าย ความลึกลับ ความตาย ฯลฯ
ชื่อตัวละครที่ให้ความรู้สึกขัดแย้งกับภาพที่
ปรากฏจึงช่วยให้ตัวละครเช่นนี้น่าสนใจ
เพราะไม่ใช่ตัวละครพระเอกแบบแบน (Flat
Character) แต่ให้ความรู้สึกที่เทวดา และ
เจ้าชายก็อาจมีด้านมืดในใจ มีความเป็น
มนุษย์อยู่บ้าง เป็นตัวละครที่อาจเรียกว่าเท
แบบหล่อ เข้ม (Dark) หรือเป็นพระเอกแบบ
ผู้ร้ายที่ดูมีความเป็นมนุษย์คนหนึ่ง

-นางเอกหรือนางร้าย

เมื่อมีตัวละครพระเอกแบบผู้ร้าย ก็
ย่อมต้องมีตัวละครนางเอกแบบนางร้าย ตัว
ละคร “หน้ากากเจ้าหญิง” ของรายการนี้ก็ฉีก
ไปจากภาพจำของเจ้าหญิงทั่วไป แม้จะสวม
ชุดโทนเงินสีขาวพร้อมเลื่อมประดับตัวและ
หัตถ์ระยิบระยับให้ความรู้สึกตระการตา แต่ทั้ง
หัวกลับมีหนามแหลมคมซึ่งให้ความรู้สึกเป็น
เจ้าหญิงที่ไม่ได้ใสซื่อ แต่มีอาวุธเหมือน
หนามแหลมคม (ที่ดูจะเป็นสัญลักษณ์ของตัว
ร้าย) และพร้อมต่อสู้ ทิ่มแทงผู้อื่น

-นางเอกหลายแบบ

ตัวละครผู้หญิงในรายการที่เปรียบ
เหมือน “นางเอก” อาจเป็นตัวละครที่ยังคง
แสดงความเป็นหญิงผ่านการสวมชุดที่ขับ
เน้นรูปร่าง และทรวดทรง โดยมีทั้ง นางเอก
แบบสวยเซ็กซี่ เหมือนเช่นหน้ากากฟีนิกซ์ ที่
มีขนนกประดับหน้าอก และสวมชุดเกาะอก
ยาว ใช้โทนสีแดงสด ให้ความรู้สึกร้อนแรง
นางเอกแบบสวยหวานอย่างหน้ากากโพนี่ที่
เลือกใช้โทนสีชมพู-ขาว ซึ่งเมื่อประกอบกับ
ตัวละคร “ม้าโพนี่” ที่เป็นตัวการ์ตูนขวัญใจ
กลุ่มเด็กผู้หญิงด้วยแล้ว ก็ยิ่งทำให้ตัวละคร
โพนี่มีคาแร็คเตอร์เป็นหญิงสาวแสน
อ่อนหวาน น่ารักอย่างชัดเจน

จุดร่วมประการหนึ่งของตัวละครทั้ง
สามแบบข้างต้น คือการออกแบบเน้นความ
สมจริงที่ยังคงสัดส่วนเค้าโครงเดิมของตัว
นักร้อง (ตัวละคร) ซึ่งยังคงให้ความรู้สึกเป็น

มนุษย์ แต่หลักการออกแบบคาแร็คเตอร์แบบการ์ตูนที่มุ่งสร้างตัวละครกลุ่มให้แตกต่างกันก็ทำให้ใน The Mask Singer มีตัวละครที่มีทั้งขนาด รูปร่าง และสัดส่วนบิดเพี้ยนไปจากความเป็นมนุษย์เพื่อสร้าง “ตัวละครประหลาด” ที่ให้ความรู้สึก ตลก หรือเพี้ยน แบบการ์ตูนด้วยเช่นกัน

-ตัวประหลาด: น่ารัก ตลก เพี้ยน

ตัวละครที่ให้ความรู้สึกเป็น “ตัวประหลาด” มักมีรูปร่างไม่เหมือนมนุษย์ โดยตัวละครที่สร้างความรู้สึกตลกในรายการเลือกใช้รูปร่างแบบง่าย เช่น ทรงกลมของหน้ากากอาหมวย หรือหน้ากากนกฮูกแถมยังมีสัดส่วนที่ใหญ่กว่าปกติจึงช่วยสร้างความรู้สึกเป็นมิตรกับผู้ชม และเข้าถึงกลุ่มคนในวงกว้างได้โดยเฉพาะเด็กๆ แต่ก็มีการออกแบบด้วยรูปร่างอสูร เช่น หน้ากากปลาหมึก ที่มีหนวดพันรอบตัวซึ่งให้ความรู้สึกลึกลับ ซ้ำซ้อน หรือหน้ากากระฆังที่มีเส้นโค้ง มีรายละเอียดซับซ้อนให้ความรู้สึกวิจิตร อดังการ

ส่วนการออกแบบโดยนำเอาสิ่งของหรืออาหาร (สิ่งไม่มีชีวิต) มาไว้บนหัว เหมือนเช่น ผู้ชนะในซีซั่นที่ 1 อย่างหน้ากากทุเรียน ที่มีหัวเป็นทุเรียน หน้ากากน้ำพริกหมูที่เอาพริกขี้หนูมาประดับขอบแว่นตา หรือ หน้ากากผัดไทยที่เอาผัดไทยมาโปะไว้บนหัว ก็กลายเป็นตัวละครที่สร้างความรู้สึกประหลาด ผ่างความตลก และน่าจดจำ ที่

สำคัญคือสร้างความรู้สึกเหนือจริงได้มากกว่าตัวละครคนหรือสัตว์ (สิ่งมีชีวิต)



แผนภาพที่ 1 คาแร็คเตอร์หน้ากากอีกาดำ และหน้ากากทุเรียน

ที่มา: บริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด, 2560

นอกจากนี้หลักการเพิ่มขนาด (Exaggeration) ให้สัดส่วนของตัวละครใหญ่เกินจริงแบบการ์ตูน เหมือนการออกแบบของหน้ากากเพชรที่เพิ่มขนาดร่างกายให้ใหญ่กว่าปกติ หรือหน้ากากผีเสื้อสมุทรที่มีผมปาก และฟันใหญ่เกินจริงก็ช่วยเพิ่มความรู้สึกเหนือจริง และเข้าถึงผู้ชมที่เป็นเด็ก ซึ่งชื่นชอบเรื่องแฟนตาซีได้มากกว่ากลุ่มผู้ใหญ่และผู้ชายที่ชื่นชอบความสมจริง

แต่แม้ตัวละครมีรูปลักษณ์ภายนอกแตกต่างด้วยชื่อเรียกที่มีทั้งคน สัตว์ สิ่งของ แต่ก็มีจุดร่วมกันคือความ “ง่าย” ในการตั้งชื่อตัวละครแบบตรงไปตรงมาตามหน้ากากที่สวมอยู่ซึ่งก็ช่วยให้ “ง่าย” ต่อการจดจำ ซึ่งก็ตรงตามหลักการตั้งชื่อตัวละครที่ดีในแบบการ์ตูน และยังเป็นตัวละครที่รูปลักษณ์แสดงออกถึงชื่อเรียก (ที่แค่เห็นก็บ่งบอกชื่อ

ได้ทันที) เหมือนเช่น “หน้ากากทุเรียน” หรือ หน้ากาก “อีกาดำ” (ซึ่งเป็นแชมป์และรองแชมป์ของรายการในซีซั่น 1) ก็ยิ่งช่วยให้คาแร็คเตอร์เป็นที่จดจำได้ง่ายขึ้นไปอีก

2. คำพูดประจำตัวขับเน้นคาแร็คเตอร์

“ผมโตแล้ว จะไปไหนก็ได้” ประโยคที่หน้ากากทุเรียนตอบคำถามกรรมการในการแข่งขัน หรือท่อนร้องแร็ปท้ายประโยคของหน้ากากจิ้งจอก “งงเด๋ งงเด๋” หลายคนจดจำได้ดีเพราะเป็นคำพูดง่ายๆ ที่สร้างการจดจำจนกลายเป็นคำประจำตัว ซึ่งก็ตรงตามหลักการสร้างตัวละครที่ดีของการ์ตูน และแอนิเมชัน ดังนั้นนักร้องหรือตัวละครใน The Mask Singer แทบทุกคนจึงถูกที่ทีมงานคิดสร้างวลี หรือคำพ้องเสียงที่ฟังแล้วติดหู และพูดตามได้เพื่อตอกย้ำการจดจำคาแร็คเตอร์

3. คาแร็คเตอร์ภายใน: ตัวละครแบน

นอกจากคาแร็คเตอร์ภายนอก (รูปร่าง หน้าตาหรือหน้ากาก เครื่องแต่งกาย) จะหลากหลายแล้ว คาแร็คเตอร์ภายใน อย่างปุมหลังอาชีวะ เพศ ก็แตกต่างกัน เช่น นักร้องเพศที่ 3 อย่าง กษิติศ สำเนียง ดาราอดีตนางงามเช่น ปนัดดา วงศ์ผู้ดี หรือดาวข้ามิน นักแสดงตลก ไปจนถึงประธานบริษัทสายการบินผู้รักในเสียงเพลงอย่างพาที สารสินก็มาร่วมแปลงโฉมใส่หน้ากากด้วย แต่ถึงจะแตกต่างกันด้วยอาชีวะ เพศ หรือวัย เมื่อสวมทับด้วย “หน้ากาก” ก็จะมีจุดร่วมของคาแร็คเตอร์ภายในที่รายการได้สร้างขึ้น นั่นคือตัวละครที่มีนิสัย “ตลก กวนอารมณ์

กล้าแสดงออก ฉลาด ทันคน” สังเกตได้จากการพูดตอบคำถามกรรมการ ที่ทุกคนจำต้องตอบแบบกำกวม ยั่วโมโหกรรมการเพื่อสร้าง “ความขัดแย้ง” (Conflict) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่าที่จะทำให้เรื่องสนุกและขับเคลื่อนไปข้างหน้าได้ ตัวละครที่ The Mask Singer สร้างขึ้นและผลิตซ้ำในทุกตอนที่ออกอากาศจึงเป็นตัวละครที่ค่อนข้างแบน (Flat Character) ไม่เห็นพัฒนาการ หรือความเปลี่ยนแปลงของนิสัยใจคอ เพราะรายการต้องการให้ตัวละครมีทิศทางแบบเดียวกันกับอารมณ์ของรายการ นั่นคือเพื่อเรียก “เสียงหัวเราะ” จากผู้ชม

เสียงหัวเราะของรายการยังขึ้นกับตัวละครสำคัญอีกกลุ่มหนึ่งที่ไม่ใช่นักร้อง แต่เป็น “กรรมการ” ซึ่งเรียกว่าเป็นตัวเอกแบบกลุ่มที่สำคัญไม่แพ้กัน โดยกรรมการแต่ละครั้งจะมี 7 คน มาจากอาชีพที่แตกต่างกัน เช่น นักร้อง นักแสดงตลก พิธีกร ครูสอนร้องเพลง หรือโปรดิวเซอร์เพลง มีทั้งผู้รู้เรื่องเพลงตัวจริง และไม่รู้เรื่องเพลงแต่รู้จักคนดัง ซึ่งตัวละครกลุ่มกรรมการเองก็ถูกเขียนให้มีคาแร็คเตอร์แบบเดียวกับตัวละครกลุ่มนักร้อง นั่นคือต้อง “ตลก” ไว้ก่อน เพื่อให้ช่วงถกเถียงกันของนักร้องกับกรรมการออกรสชาติที่สุด

4. การสร้างคาแร็คเตอร์: แฟนตาซีแทนที่ความจริง

การจับ “นักร้อง” ที่แต่เดิมมักต้องแสดงความสามารถของตัวเองภายใต้รูปลักษณ์จริงให้กลายเป็น “ตัวละคร” ที่

ต้อง “สวมบทบาท” เป็นคนอื่นและไม่ได้เป็นตัวของตัวเอง แต่ถูกเขียนคาแรคเตอร์ที่มีรูปลักษณะลึกลับ หลุดล้า แตกต่างกันไป ทำให้ภาพที่ปรากฏต่อสายตาผู้เสพสื่อโทรทัศน์ ถูกฉีกไปจากกฎเกณฑ์เดิมๆ ของรายการประกวดร้องเพลงที่เรามักเห็นผู้เข้าแข่งขันเป็นคนธรรมดาๆ ที่ล้วนอยากเปิดเผยใบหน้าและประกาศความสามารถของตนให้โลกรู้ กลายมาเป็นตัวละครสุดประหลาดที่มีตัวเป็นคน แต่หัวเป็นหน้ากาก “อะไรก็ไม่รู้” แถมยังต้องปกปิดตัวตนภายใต้หน้ากากให้ได้นานที่สุด

อีกทั้งการทุ่มสร้างคาแรคเตอร์ นักร้องด้วยหน้ากาก และเครื่องแต่งกาย (ต่างจากรายการต้นฉบับของเกาหลีใต้ที่เน้นสร้างแค่หน้ากาก แต่ไม่เน้นออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย) ทำให้อารมณ์และแนวของรายการ The Mask Singer Thailand ไม่ได้มีจุดขายแค่ “ความลึกลับ” แต่ยังขายความเป็น “แฟนตาซี” ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกเหนือจริง เพราะได้ปลดปล่อยโลกแห่งความจริงไปกับเสียงเพลงพร้อม “ตัวตนใหม่” ที่ถูกปั้นแต่งขึ้นผ่าน “หน้ากาก” และเครื่องแต่งกายของผู้แข่งขัน แนวทางของรายการ The Mask Singer ที่ให้อารมณ์แบบเหนือจริงแบบแฟนตาซี จึงต่างไปจากแนวรายการร้องเพลงแบบเดิมที่เน้นความสมจริง (Reality) ซึ่งส่วนใหญ่ขายความฝันของนักร้องคนยากซึ่งให้อารมณ์บีบคั้นความรู้สึก (Drama)

การหุ้มห่อรูปลักษณะนักร้องให้มีคาแรคเตอร์เป็น “ตัวละคร” ใหม่ ซึ่งส่งผลต่อแนวรายการให้มีทั้งความลึกลับและความแฟนตาซีเหล่านี้ทำให้ The Mask singer เป็นรายการที่แปลก (Defamiliarization) และโดดเด่น (Foregrounding) ไปจากรายการโทรทัศน์แบบแข่งขันร้องเพลงที่เคยมีมาตามแนวคิดรูปแบบนิยม (Formalism) ซึ่งมองว่าความแปลก ความใหม่สดจากความคุ้นเคยของคนเราก่อให้เกิดประสบการณ์เชิงสุนทรีย์แก่ผู้เสพงานศิลป์และสื่อ (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 19)

5. การสร้างคาแรคเตอร์: รายการจบตัวละครไม่จบ

การเปลี่ยนแปลงสถานะของ “ผู้เข้าแข่งขัน” ในรายการโทรทัศน์แบบประกวดร้องเพลงให้กลายเป็น “ตัวละคร” ที่ออกแบบเกินจริงเหมือนการ์ตูน ช่วยตอกย้ำ “ภาพจำ” ได้เป็นอย่างดี เพราะจะเห็นได้ว่าตัวการ์ตูนเช่นนี้มีคาแรคเตอร์ที่แข็งแรง น่าจดจำในตัวเองจนสามารถพัฒนาเป็นตัวละครที่ “ขายได้” แบบโดดเด่น โดยไม่ต้องพึ่งโครงเรื่อง (Plot) หรือหว หรือมีปมซับซ้อนมารองรับ ดังจะเห็นได้ว่าตัวละครที่โดดเด่น สะดุดตา เข้าไปนั่งในใจคนได้เหมือนเช่น แมวน้อยคิตตี้ (Kitty) ที่สามารถเป็นสินค้าคาแรคเตอร์ครองใจผู้หญิงมาได้จนทุกวันนี้ทั้งๆ ที่แทบไม่มีใครจดจำได้เลยว่าเรื่องราวของคิตตี้มันเป็นอย่างไร? ดังนั้นตัวละครของ The Mask Singer ซึ่งใช้แนวทางสร้างคาแรคเตอร์แบบ

การ์ตูนจึงช่วยให้แม้ “รายการจบแต่ตัวละครยังไม่จบ” เราได้เห็นหน้าากากนักร้องกลายเป็นคาแร็คเตอร์การ์ตูนพร้อมคำพูดประจำตัวผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์ หรือเกิดคอนเสิร์ตรวมหน้าากากนักร้องหลังเสร็จสิ้นรายการไปแล้วก็ตาม

คำว่า “รายการจบแต่ตัวละครยังไม่จบ” ยังหมายถึงการสร้างตัวละครให้มีความ “ลึกลับ” ความคาใจ ที่ยังไม่เปิดเผยตัวจริงภายใต้หน้าากาก ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยค้นหาคำตอบแม้รายการจบไปแล้วก็ตาม ดังจะเห็นว่าเมื่อเสร็จสิ้นการออกอากาศในแต่ละตอน มักมีปรากฏการณ์สืบค้น ถกเถียงหาตัวจริงของหน้าากากนักร้องในโลกออนไลน์ตามมามากมายจนทำให้รายการสามารถเป็นเทรนด์ (Trend) อันดับ 2 ของโลกที่ถูกกล่าวถึงในทวิตเตอร์ (Twitter)

หน้าากาก: สัญญาของการเปิดเผยหรือการปิดบังอำพรางตัวตน?

“การใส่หน้าากาก ก็คือการถอดหน้าากากนั่นเอง” ข้อความของ ประภาส ชลศรานนท์ รองประธานบริษัทเวิร์คพอยท์ฯ ที่โพสต์ผ่านเฟซบุ๊กของตัวเองเมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2560 พยายามบ่งบอกแก่นความคิดหลักของรายการซึ่งสะท้อนบริบทสังคมที่ห่มห่อคนธรรมดาอย่างเราๆ ว่าในโลกแห่งความเป็นจริง “คนเราไม่อาจเป็น

ตัวเอง” “ทุกคนล้วนมี 2 หน้า” 2 บทบาท หรืออาจจะมากกว่านั้น หน้าทีหนึ่งซึ่งเป็นหน้าหลักคือ “ใบหน้าที่ต้องรักษาสังคม” ซึ่งเปรียบเหมือนตัวหน้าากากที่ผ่านการออกแบบขึ้นใหม่เพื่อให้ถูกใจผู้ชม ส่วนใบหน้าที่สองคือ “ใบหน้าที่หายไป” ซึ่งอาจถูกกลบฝังลึกในใจเราจนบ้างอาจลืมเลือนไปแล้ว หรือถึงยังไม่ลืมแต่ก็ขาดโอกาส-หมดกาละที่จะขุดใบหน้าที่สองขึ้นมาเพราะมัวแต่ห่วงกับใบหน้าทีหนึ่งที่ต้องรักษาสังคมมากกว่า

The Mask Singer จึงเป็นเหมือน “เวที” เป็น “พื้นที่” หรือ “ซีน” (Scene) ในโลกของเรื่องเล่าที่รองรับ “ใบหน้าที่หายไป” ของตัวละคร ภาพของคนที่ไม่ฝืนอยากเป็นนักร้องได้ “ใส่หน้าากาก” ร้องเพลงจึงเป็นสัญญาของการได้ “ถอดหน้าากาก” (ใบหน้าหลักที่ต้องรักษาสังคม) ทิ้งไปเพื่อให้ใบหน้าที่สอง (ใบหน้าที่หายไป) ซึ่งเป็นความปรารถนาที่ซ่อนเร้นในใจมีโอกาสได้ผุดพ่นคืนมา ยิ่งไปกว่านั้น “เวที” ของ The Mask Singer อาจเป็นฉากสำหรับเรื่องเล่าที่ดียิ่งกว่าเรื่องเล่าทั่วไปเสียอีก นั่นเพราะในเรื่องเล่า คุณค่า (Value) ของตัวละครจะเปลี่ยนไปเมื่อได้เจอฉาก หรือเหตุการณ์ที่ดีที่ผู้กำกับ หรือนักเขียนสร้างขึ้น (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, บรรณาธิการ, 2550: 21-28) แต่นั่นก็เป็นเพียงแค่ “คุณค่า” ในโลกมายา ในขณะที่ The Mask Singer “คุณค่า”

เกิดขึ้นจริงกับผู้เข้าแข่งขัน (แม้ถอดหน้ากาก
ลงจากเวทีไปแล้ว) ความสุขใจที่ได้มีพื้นที่ให้
ร้องเพลงต่อหน้าคนนับล้านย่อมช่วยระบาย
ความในใจ ช่วยผ่อนคลายความฝันที่คิดจะทำ
แต่ไม่ได้ทำ (หรือเคยทำแต่ไม่สำเร็จ) ให้
กลายเป็นจริงขึ้นมา The Mask Singer จึง
เป็นรายการที่มีแก่นความคิดชัดเจนแตกต่าง
จากรายการแข่งร้องเพลงทั่วไปโดยพยายาม
บอกผู้ชมว่า “การใส่หน้ากากคือการถอด
หน้ากาก” ดังนั้น “จงเป็นตัวเองให้มากขึ้น!”

แต่มองอีกมุมหนึ่ง การ “ใส่หน้ากาก”
ก็ไม่ได้ทำให้ผู้เข้าแข่งขันเป็นตัวของตัวเองอย่าง
แท้จริง เพราะการสวมหน้ากากเร้าใจให้ต้อง
กลายเป็นคนตลกในช่วงหลังร้องเพลง ต้อง
กล้าทำตามเสียงเรียกร้องของพิธีกรหรือ
กรรมการเหล่านี้ก็ทำให้ผู้เข้าแข่งขันย้อนกลับไป
ไปสู่จุดเดิมที่ไม่ว่าจะอย่างไรคนเราก็กต้องใส่
หน้ากาก ยังคงต้องปิดบังอำพรางตัวตนที่
แท้จริงกันต่อไป ทำยที่สุดแล้วรายการ The
Mask Singer จึงอาจเพียงแค่ช่วยสร้าง
หน้ากากใบใหม่เพิ่มขึ้นอีกใบ

บทสรุป

การมองรายการโทรทัศน์ The Mask
Singer ในมุมมองของ “การเล่าเรื่อง” อาจช่วย
บ่งบอกว่าผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ไทยจะอยู่
รอดได้ต้องรู้จักเปิดใจ เรียนรู้สื่ออื่นให้มาก
เข้าไว้เพื่อสามารถ “ตัด” และ “แต่ง” ข้าม
สายพันธุ์ จนกลายเป็นสื่อลูกผสม เหมือนที่

ธัญญา สังขพันธานนท์ (2559: 202) เห็นว่า
ลักษณะของสื่อหรืองานศิลปะในยุคหลัง
สมัยใหม่ (The Age of Postmodernism) มัก
ไม่ยึดตามกรอบของสื่อเพียงสื่อเดียว
แบบเดิม ซึ่ง The Mask Singer ก็ได้คัด ตัด
แต่งแนวทางของสื่อต่างๆ ก่อนคลุกเคล้าจน
กลายเป็นสุนทรียะที่สร้างความรู้สึก สด ใหม่
แก่ผู้ชม โดยมีข้อสังเกตที่น่าสนใจดังนี้

1. การนำแนวทางสร้างคาแร็ค
เตอร์แบบการ์ตูนที่เน้นรูปร่างและสัดส่วนตัว
ละครไม่สมจริงจะช่วยสร้าง “ภาพจำ” ได้ดี
และภาพจำของคาแร็คเตอร์ที่ดูหลุดล้าไป
จากคนจริง ช่วยให้ผู้ชมได้ปลด ปลอย ละทิ้ง
โลกแห่งความจริงที่จำเจเข้าสู่โลก “เหนือ
จริง” การสร้างคาแร็คเตอร์จึงตอบโจทย์
รายการโทรทัศน์ที่ผู้ชมคาดหวังเรื่องบันเทิง
ได้ดี ที่สำคัญคือภาพจำจากการสร้างคาแร็ค
เตอร์ยังช่วยต่อยอดธุรกิจที่แปลงคาแร็คเตอร์
มาเป็นสินค้าเพื่อเพิ่มมูลค่าได้ยาวนานกว่า
ตัว “เนื้อหา” ที่มาเร็วไปเร็วในยุคปัจจุบัน
นอกจากนี้คาแร็คเตอร์ที่คนส่วนใหญ่ชอบ
และเป็นที่ยึดจำต้องมี “ภาพจำ” ที่สอดคล้อง
กับชื่อเรียกที่ง่ายไว้ก่อนนอกจากนี้คาแร็ค
เตอร์ในเรื่องเดียวหรือรายการเดียวกัน หากมี
จำนวนมากก็ย่อมเป็นตัวแทนของคนใน
สังคมที่มีความแตกต่างหลากหลายได้มาก
ตามไปด้วย การสร้างตัวละครกลุ่มให้
หลากหลายจึงตอบสนองความเป็นตัวตนคน

ปัจจุบันที่มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มย่อย (Niche) ได้ดี (นับทอง ทองใบ, 2555: 325)

2. เหมือนเช่นที่กัจจกร หลุยยะพงค์ (2556: 42-43) มองว่าการเรียนรู้ขนบ (Convention) หรือสูตรสำเร็จของแนวเรื่องเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นหากผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ หรือนักสร้างสรรค์สื่อเข้าใจขนบของแนวเรื่องหรือสูตรสำเร็จของสิ่งที่กำลังสร้างอยู่ดีเพียงพอก็ย่อมรู้ว่าจะ “ฉีกขนบ” (ซึ่งก็คือ Invention) เพื่อเอาชนะความคาดหวังของผู้ชมไปพร้อมๆ กับรักษาขนบเดิมที่เป็นหัวใจสำคัญไว้ได้อย่างกลมกล่อม เหมือนเช่นรายการ The Mask Singer ที่รู้ว่ามีพื้นฐานรายการคือ “การร้องเพลง” ยังไงก็ต้องคงหัวใจของนักร้องที่ “ร้องเพราะ” (ซึ่งก็คือ Convention) ไว้ก่อน ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ เช่น การสร้างบรรยากาศลึกลับ หรือการสร้างคาแร็คเตอร์ที่เปรียบเหมือนการฉีกขนบ (Invention) ค่อยตามมา ที่สำคัญคือต้องวิเคราะห์ให้ผู้ชมและบริบทสังคมอย่างเหมาะสม เหมือนที่ The Mask Singer รู้จักจับอารมณ์คนไทยส่วนใหญ่ไว้ด้วยเรื่อง “ตลก” จึงรู้จักตัดแปลงเนื้อหา และรูปแบบรายการให้เน้นสร้างเสียงหัวเราะเพื่อเข้ากับบริบทสังคมแบบไทยๆ

3. การจะสร้างสรรค์รายการ หรือเนื้อหาใดก็ตามให้เป็นกระแสสังคมหากกระตุ้นให้เกิดความสงสัย ความลึกลับ หรือเป็นสิ่งที่ยังคลุมเครือ (Blur) จะกระตุ้นให้เกิด

การถกเถียงตามมา โดยเฉพาะการถกเถียงกันในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นพลังสำคัญของผู้เสพสื่อที่ช่วยส่งต่อการประชาสัมพันธ์รายการได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องพึ่งเงินซื้อสื่อโฆษณา

ทั้งหมดนี้คงพอช่วยให้เรานึกเค้าเรื่องและนักสร้างสรรค์เนื้อหาในทุกๆ สื่อ โดยเฉพาะแต่สื่อโทรทัศน์ได้ตระหนักว่าหากต้องการอยู่รอดบนโลกที่เต็มไปด้วยเนื้อหาอันท่วมท้นในเวลานี้ คงต้องมองหาหนทางตัด แต่ง ตัดตน หลอมรวมให้กลายเป็นสื่อ “ลูกผสม” เหมือนเช่น “The Mask Singer”

เอกสารอ้างอิง

กฤษฎา เกิดดี. 2547. **ประวัติศาสตร์**

ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.

กาญจนา แก้วเทพ. 2557. **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**.

พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กัจจกร หลุยยะพงค์. 2556. **ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ. 2547.

สุนทรียนิเทศศาสตร์ : การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ.

กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โทริยาม่า อากิรา. 2530. **มาเรียนเซียน**

การ์ตูน. กรุงเทพฯ: วิบูลย์กิจ.

ธนรัช ไตรรัตน์วงศ์. 13 มีนาคม 2560. **การ**

สร้างคอนเทนต์ให้ปังแบบเวิร์ค

พออยท์. ห้อง 11-701 มหาวิทยาลัย

ศรีปทุม. การบรรยาย.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2555. **การสร้าง**

2D แอนิเมชัน. ปทุมธานี : มีเดีย

อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.

ธัญญา สังขพันธานนท์. 2559. **แวน**

วรรณคดี ทฤษฎีร่วมสมัย.

ปทุมธานี: นาค.

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. 2550. **เขียนบท**

หนัง ชัดคนดูให้อยู่หมัด เล่ม 1.

กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป.

นฤมล วรวิเชียรกุล. 2550. “การออกแบบ

ตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชัน.”

สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขา

ภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะ

วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นับทอง ทองใบ. 2555. **การวิจัยกลวิธี**

การเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิก

ลักษณะของตัวละครในหนังสือ

การ์ตูนญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

บริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด.

2560. **The Mask Singer.** รายการ

โทรทัศน์ สถานีเวิร์คพอยท์ทีวี. 23

มีนาคม 2560.

ประกายกาวิล ศรีจินดา. 2558. “การเล่า

เรื่องในภาพยนตร์ที่ผลิตโดยจีที

เอช.” **วารสารนิเทศศาสตร์**

ปริทัศน์ 19 (1): 104-122.

ไพเราะ เลิศวิราม (บรรณาธิการ). (10

มีนาคม 2560).

“ละคร ングได้! The Mask Singer

เรตติ้ง แซงขึ้น 10 ทวิตเตอร์อันดับ 2

ของโลก”. **Positioning Magazine.**

สืบค้นเมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2560,

จาก

<http://positioningmag.com/1118>

995

วัชระ แวงวุฒินันท์. 2552. **เอกสาร**

การสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์

รายการโทรทัศน์. พิมพ์ครั้งที่ 2.

นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัย

ธรรมศาสตร์.

Giannetti, L. 2014. **Understanding**

Movies (13th edition). Boston:

Pearson.