

เรื่องเล่าลูกผสมและการสร้างคาแร็คเตอร์แบบการ์ตูนในรายการ The Mask Singer

A HYBRID NARRATION AND CARTOON CHARACTERIZATION IN “THE MASK SINGER”

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทอง ทองใบ
หัวหน้าสาขาวิชาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
E-mail : nubthong.th@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการวิเคราะห์รายการโทรทัศน์ “The Mask Singer” ด้วยกรอบแนวคิดการเล่าเรื่องและการสร้างคาแร็คเตอร์ตัวละคร ซึ่งพบว่ารายการมีลักษณะแบบ “ลูกผสม” โดยผสมผสานการเล่าเรื่องของสื่อต่างๆ ที่แตกต่างกันเข้าไว้ด้วยกันจนสร้างความแปลกใหม่แก่ผู้ชม 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 aims to present analysis guidelines of the TV Show “The Mask Singer”. Based on the framework of narration and characterization, the Show is found to have characteristics of the “Hybrid Show” which combines the variation of narrative styles and blend them altogether until it presents the new presentation style to the audiences. The key success points are as follows: (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 shows of singing contest, game show, talk show, and drama series; and (2) the Show transforms the singer in singing contests to be the “characters” with different 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

บทนำ

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

กระแสตอบรับจากผู้ชมในรายการ The Mask Singer ทำให้เกิดการวิเคราะห์ วิจารณ์ถึงสาเหตุของความสำเร็จไว้มากมาย ซึ่งประเด็นสำคัญที่ทุกคนกล่าวถึงคือความแปลกใหม่ของรายการมีจุดขายหลักมัดใจผู้ชมด้วยการเล่นกับ “ความลึกลับ” ว่าเบื้องหลังใบหน้าที่แท้จริงภายใต้หน้ากากคือใคร รายการ The Mask Singer จึงไม่ต่างอะไรกับเรื่องเล่าแนวสืบสวน (Mystery and Suspense) ในแง่การสร้างปมให้ชวนติดตามหรืออาจเทียบได้กับนิยาย 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) เพื่อเป็นอีกมุมมองในการค้นหา รูปแบบ แนวทางการสร้างเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการผู้เสพสื่อในปัจจุบัน

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 ที่มีผู้เข้าแข่งขัน ทั้ง 32 คนจาก 4 กลุ่ม ไม่ใช่คนธรรมดา แต่ล้วนเป็นดารานักแสดง ศิลปิน หรือคนดังในสังคม ที่ต้องมาใส่หน้ากากแปลงโฉมร้องเพลง (แตกต่างจากต้นฉบับที่ผู้แข่งขันเป็นเน็ตไอดอลที่ยังไม่ดัง) โดยมีกรรมการ 7 คน มาร่วมวิเคราะห์ตัวจริงภายใต้หน้ากากของผู้เข้าแข่งขัน ส่วนการตัดสินหาผู้ชนะวัดผลจากการลงคะแนนของคณะกรรมการและผู้ชมในห้องส่ง โดยผู้ได้คะแนนเสียงน้อยกว่าจะถูกรอ และต้องถอดหน้ากากเปิดเผยตัวตน ส่วนผู้ชนะจะยังสวมหน้ากากเดิม และได้เข้าสู่รอบต่อไป

จากข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า The Mask Singer เป็นรายการโทรทัศน์ที่ผสมผสานแนวทางของรายการหลากหลายประเภท หลายแนวเรื่อง เข้าไว้ด้วยกัน เพราะหากมองถึง “รูปแบบหรือประเภท” รายการหน้ากากนักร้องมีส่วนผสมของรายการประกวดร้องเพลง (Music Contest) ที่คนดูคาดหวัง “ความสามารถ” ด้านการร้องและการแสดงบนเวที แต่ขณะเดียวกันหัวใจของรายการประเภทประกวดแข่งขันที่มุ่งเน้นหา “ผู้ชนะ” กลับไม่ใช่ประเด็นสำคัญสูงสุดสำหรับผู้ชม เพราะใน The Mask Singer ความอึดอ้อม ปลื้มปิติของผู้ชนะ หรือคราบน้ำตาของผู้แพ้สำคัญไม่เทียบเท่าการเปิดเผย “ตัวตนที่แท้จริง” ภายใต้หน้ากากของผู้เข้าแข่งขัน

ความสนุกของผู้ชมที่เกิดจากการได้พยายามค้นหาคำตอบได้ หายตัวตนเบื้องหลังหน้ากาก จึงทำให้ The Mask Singer มีความเป็นรายการเกมโชว์ (Game Show) ประเภทควิซโชว์ (Quiz Show) ที่ต้องการสร้าง “การมีส่วนร่วม” จากผู้ชมด้วยการตั้งโจทย์ปัญหาให้ ถ้าม-ตอบ เหมือนเช่นรายการเกมโชว์ยุคบุกเบิกของไทยอย่างมาตามนัด เกมเศรษฐี มาจนถึงเกมโชว์ยุคปัจจุบันอย่าง ปริศนาฟ้าแลบ ซึ่ง “หน้ากากนักร้อง” สามารถเกาะกุมหัวใจสำคัญของรายการเกมโชว์ประเภทถาม-ตอบด้วยการตั้งคำถามที่ “ง่าย” ไว้ก่อน กับคำถามหลักที่ว่า “ใครคือตัวจริงภายใต้หน้ากาก?” ซึ่งก็ตรงกับแก่นแท้ของรายการเกมโชว์ที่ วัชระ แววุฒินันท์ (2552: 193) กล่าวว่าหากซับซ้อน เข้าใจยาก ก็ย่อมยากจะประสบความสำเร็จ เพราะจะทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน ยากต่อการติดตามและร่วมลุ้นไปกับรายการ

แต่ขณะเดียวกัน The Mask Singer ก็ไม่ได้เข้ากับสูตรของเกมโชว์ไปทั้งหมด เพราะไม่มีองค์ประกอบสำคัญอย่างเรื่อง “ของรางวัล” ที่ผู้ชมจะได้ “ลุ้น” ว่ายิ่งทายถูกมากเท่าไร ยิ่งได้เงินมากขึ้นเท่านั้น ในรายการนี้ผู้ชมตั้งข้อสงสัยที่เคยเป็นความสำคัญของเกมโชว์ที่ว่า “หากกรรมการวิเคราะห์ตัวจริงได้ถูกต้อง จะได้อะไรเป็นรางวัล?” หรือ “หน้ากากนักร้องผู้ชนะคนสุดท้ายของรายการจะได้รางวัลใหญ่เป็นอะไร?” นั่นเพราะความตื่นเต้นในการลุ้นของรางวัลถูกเปลี่ยนไปเป็นการได้ลุ้นตัวจริงภายใต้หน้ากากแทน แต่ด้วยสัดส่วนเนื้อหารายการที่ไม่ได้เน้นแค่การแข่งขันร้องเพลง แต่ยังมีแง่มุมการ “พูดคุย” การปล่อยให้ผู้ชมได้บันทึกไปกับการได้เห็นกรรมการถกเถียงกันและกัน ได้สนุกไปกับการลับฝีปากช่วงถาม-ตอบระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับกรรมการหลังการร้องเพลง จึงทำให้ The Mask Singer มีความเป็นรายการทอล์คโชว์ (Talk Show) ที่เน้นความสำคัญของเนื้อหาในการพูดคุย ถกเถียงกันอย่างสนุกสนาน ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญของรายการด้วยเช่นกัน

หากมองด้านอารมณ์ของรายการโดยรวม The Mask Singer เปรียบเหมือนเรื่องเล่าที่มีแนวเรื่องในภาพยนตร์ที่ผสมผสานทั้งแนวลึกลับ สืบสวน (Mystery and Suspense) ซึ่งยากจะค้นพบในรายการโทรทัศน์ที่ไม่ใช่ “ละคร” เพราะการซ่อนเงื่อนปมของตัวละครภายใต้หน้ากากนี้เองที่เป็นแม่เหล็กดึงดูดผู้ชมให้กระหายใคร่รู้และติดตามรายการได้อย่างต่อเนื่องทุกตอนที่ออกอากาศ เปรียบเสมือนเรื่องสืบสวนที่สร้างปมหลอกล่อคนดูในตอนแรกว่าฆาตกรคือใคร แล้วมาคลายปมเผยโฉมหน้าฆาตกร (Resolution) ในตอนจบ แลในแต่ละตอนย่อยก็ยังมีวิธีการเล่าแบบหักมุม หรือ Turning Point ในตอนเฉลยใบหน้าคนดังภายใต้หน้ากาก ซึ่งคล้ายคลึงกับโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบซีรีส์ (Series) ที่คอยสร้างความประหลาดใจท้ายตอนเพื่อดึงให้ผู้ชมอยู่กับเรื่องไปจนจบ ซึ่งกลวิธีการสร้าง “ปม” ประเภทตัวละครลึกลับคือใคร? ในแนวเรื่องแบบสืบสวนเช่นนี้เข้ากับบริบทสังคมไทยได้เป็นอย่างดี เพราะจากงานวิจัยของ ประกายกาวิล ศรีจินดา (2558: 107) กล่าวว่าแนวเรื่องของภาพยนตร์ลึกลับ หรือผีนั้นมีสัดส่วนเข้าฉายในโรงภาพยนตร์บ้านเราสูงมากและกลายเป็นแนวเรื่องสำคัญต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

แต่ขณะเดียวกัน The Mask Singer ก็มีกลิ่นอายของแนวเรื่องต่อสู้ แข่งขัน (Action) ซึ่งเกิดจากการโต้คารมกันระหว่างทั้งนักร้องกับกรรมการ การช่วงชิงฝีมือในการร้องเพลงของนักร้องด้วยกัน หรือแม้แต่การถกเถียงระหว่างกรรมการด้วยกันเอง นอกจากนี้ยังมีแนวเรื่องแบบจินตนาการ (Fantasy) ที่เกิดจากการออกแบบหน้ากาก เครื่องแต่งกายผู้เข้าแข่งขันให้กลายเป็น “ตัวละคร” ใหม่ซึ่งช่วยพาผู้ชมหลีกหนีความซ้ำซากจำเจในโลกปัจจุบันไปสู่โลกแห่งจินตนาการ แต่ท้ายที่สุดเมื่อถึงไคลแมกซ์ (Climax) การถอดหน้ากาก ตัวละครที่หลุดไปในโลกความฝันที่อยากเป็นนักร้องบนเวทีก็กลับสู่ตัวตนที่แท้จริงอันเป็นประเด็นสำคัญของแนวเรื่องแบบจินตนาการตามที่ กฤษดา เกิดดี (2547: 22) กล่าวไว้ว่าแนวเรื่องแบบจินตนาการว่าด้วยการเข้าสู่ความฝันและการออกจากความเป็นจริงซึ่งมีแก่นเรื่องคือ “การค้นพบตัวเอง”

และที่สำคัญคือแนวทางของภาพยนตร์แนวตลก (Comedy) ที่เรียกเสียงหัวเราะได้จากทั้งพิธีกร กรรมการ หรือ ดารา นักร้องที่มาร่วมรายการ ซึ่งระบบอารมณ์ความรู้สึก (Structure of Feeling) ของบริบทสังคมไทยนั้น กาญจนา แก้วเทพ (2557: 19) ได้กล่าวว่า คนไทยได้ชื่อว่าเป็นคนที่มีอารมณ์รักความสนุกสนาน จนกลายเป็นโครงสร้างทางอารมณ์พื้นฐานของไทยไปแล้ว ในปริวิตต่าง ๆ ของชีวิตคนไทย จึงเต็มอารมณ์ความสนุกสนานลงไปตลอดเวลา จึงไม่แปลกที่รายการ The Mask Singer ของไทยซึ่งได้ปรับแต่งรูปแบบรายการโดยเน้นช่วงถามตอบระหว่างนักร้องกับกรรมการเพื่อเพิ่มรสแห่งความขบขันมากขึ้นกว่าต้นฉบับอย่างเกาหลีได้จะได้รับความนิยมในบ้านเราเหนือละคร เพราะสุนทรียะทางอารมณ์ที่ผู้ชมได้รับนั้นถูกโฉลกกับ “วัฒนธรรมแห่งสนิยม” (Taste Culture) แบบไทยๆ นั่นเอง

สรุปได้ว่ารายการ The Mask Singer คือรายการลูกผสมที่หยิบจับเอาทั้งส่วนผสมอารมณ์ (Mood and Tone) ของแนวเรื่อง และประเภทของรายการที่หลากหลายจนสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 การผสมผสานแนวเรื่อง และประเภทรายการ
The Mask Singer

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

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

The Mask Singer: ลูกผสมคาแร็คเตอร์แบบ การ์ตูน

“รายการจะประสบความสำเร็จได้ต้องค้นหา “ภาพจำ” ให้ประทับอยู่ในความทรงจำของผู้ชม” คำกล่าวของ ธนัชช ไตรรัตน์วงศ์ (2560) Creative Group Head ของเวิร์คพอยท์ทีวีที่ได้กล่าวถึงแนวทางการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ในแบบของเวิร์คพอยท์ฯ นั้น นำมาเป็นการรอบในการวิเคราะห์รายการ The Mask Singer ได้เป็นอย่างดี เพราะในยุคปัจจุบันที่ผู้ชม หรือผู้เสพสื่อมีตัวเลือกในการรับชมเรื่องราวผ่านช่องทางมากมายหลากหลายแพลตฟอร์ม (Platform) ดังนั้นภาพหนึ่งเพียง 1 ภาพที่ปรากฏแก่สายตาผู้ชมย่อมต้องดึงดูดความสนใจจากผู้ชมให้ได้ตั้งแต่แรกเห็น การนำ “หน้ากาก” มาสวมทับ “ผู้แข่งขัน” เหล่าดารานักร้อง หรือคนดังในสังคมที่มาร่วมรายการจึงเป็นการสร้างคาแร็คเตอร์ขึ้นใหม่ที่สร้าง “ภาพจำ” ให้แก่ The Mask Singer ได้ภายในพริบตา เพราะภาพที่มี “คนดัง สวมหน้ากาก” ย่อมกระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ให้ผู้คนหยุดดู และอยากลองกดเลือกเข้าไปรับชมรายการได้อย่างง่ายดาย การสร้างตัวละครในแบบที่ “แค่เห็นก็ดึงดูดแล้ว” ข้างต้น จึงสอดคล้องกับพฤติกรรมการเสพสื่อของคนรุ่นใหม่ใน

ปัจจุบันที่ชอบดูภาพ (Visual) มากกว่าตัวหนังสือ (Text) อันที่จริงการนำ “หน้ากาก” (Mask) มาใช้กับนักร้องไม่ใช่เรื่องใหม่ วงดนตรีร็อก อเมริกันอย่าง KISS แต่งหน้าโทนขาวดำ

เสมือนใส่หน้ากากอำพรางใบหน้าที่แท้จริงมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1972 โดยนักร้องนำ Gene Simmons นำตัวการ์ตูน The Demon ของสำนักพิมพ์ DC Comics มาสร้างคาแร็คเตอร์ หรือ Deadmau ก็เป็นดีเจดังที่ปรากฏโฉมด้วยหน้ากากหนูใหญ่ทรงกลม แบบตัวการ์ตูนมิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse) การสร้าง “ภาพจำ” ของนักร้องด้วยการ “สวมหน้ากาก” โดยหยิบยืมตัวการ์ตูนมาใช้นั้นเพราะในโลกของการ์ตูนแอนิเมชัน หรือเกม ให้ความสำคัญในการออกแบบคาแร็คเตอร์ โดยเฉพาะรูปร่าง หน้าตา หรือรูปลักษณ์ภายนอกตัวละครมาเป็นอันดับแรก โทริยาม่า อากิระ (2530: 30) ผู้สร้างคาแร็คเตอร์การ์ตูน และแอนิเมชันอย่าง ดร.สแลมป์ และดราโก้บอล กล่าวไว้ว่า “ก่อนที่จะเขียนเนื้อเรื่องการ์ตูนได้นั้น ผู้เขียนจะต้องคิดคาแร็คเตอร์ หรือตัวละครหลักๆ ของเรื่องเสียก่อน” นั้นเพราะหากสร้างตัวละครออกมาได้น่าสนใจ มีเอกลักษณ์ สร้างอารมณ์ให้ผู้อ่านติดตามตัวละครไปตลอดทั้งเรื่อง ก็จะเป็นหนทางสร้างรายได้ที่ยั่งยืนให้กับผู้ออกแบบคาแร็คเตอร์ เช่น โดราเอมอน หรือพิงจูกุ ในโปเกมอน ซึ่งการสร้างคาแร็คเตอร์ ในเรื่องเล่าส่วนใหญ่ของการ์ตูน และแอนิเมชัน มีแนวคิดที่นำมาวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร The Mask Singer ดังนี้ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2555: 40-69; นฤมล วรวิเชียรกุล, 2550: 7-38)

1. การหาความพิเศษให้ตัวละครด้วยเครื่องประดับ เสื้อผ้า ทรงผมที่แปลกตาให้กับตัวละคร เช่น การ์ตูนเรื่อง โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ ตัวละครทุกตัวมีจุดเด่นอยู่ที่การออกแบบ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับที่ “มากเกินไปจริง” ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์และสร้างการจดจำให้กับผู้อ่าน
2. การหาความพิเศษให้ตัวละครด้วยคำพูดประจำตัว เหมือนเช่นอาราเล่ หุ่นเด็กหญิงจอมพลัง มักมีคำพูดประจำตัวว่า “โอ๊ะ โยะ โหย” (โทริยาม่า อากิระ, 2530: 17-20)
3. ตัวละครต้องมีชื่อที่เรียกง่าย โดดเด่น จำง่ายแม้ได้ยินชื่อเพียงครั้งเดียวก็ตาม
4. การออกแบบรูปลักษณ์ตัวละคร มีกฎเกณฑ์สำคัญคือการฉายบุคลิกตัวละครออกมาให้ได้ผ่านพื้นฐาน 4 ประการคือ
 - 4.1 ขนาด (Size) ขนาดใหญ่ หรือเล็กมีความสำคัญในแง่การสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน ซึ่งโทริยาม่า อากิระ (2530: 5) ผู้เขียนการ์ตูนดราโก้บอลก็ให้ความสำคัญในเรื่องขนาดไว้ว่า “การ์ตูนจะขาดซึ่งความสูงไม่ได้ ถ้าตัวการ์ตูน

ทุกตัวสูงเท่ากันหมดก็จะกลายเป็นการตุนที่พิลึกกึกกือที่สุด”

4.2 รูปทรง(Form)รูปทรงหลักแบ่งเป็น2ประเภทคือ Free Form หรือรูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างแบบแผนที่แน่นอน เช่น ก้อนเมฆ และ Simple Form คือ รูปทรงแบบง่ายไม่ซับซ้อน มีโครงสร้างแน่นอน เช่น ลูกฟุตบอล ซึ่งการออกแบบการตุนจะให้ความสำคัญกับ Simple Form มากกว่า เพราะคนดูจดจำได้มากกว่า และสื่อบุคลิกตัวละครได้ชัดเจน ซึ่งในเรื่องที่มีตัวละครแบบกลุ่มขนาดและรูปทรงต้องแตกต่างกันเพื่อสร้างความไม่จำเจ

4.3 สัดส่วน(Proportion) หลักการเขียนสัดส่วนในงานการตุนจะไม่วาดตามจริง แต่ต้องเขียนให้เกินจริงเข้าไปคือเขียนให้น้อยกว่า หรือมากกว่าสัดส่วนจริงของมนุษย์ และยังต้องเข้ากับแนวเรื่อง เช่น หากเนื้อเรื่องตอบสนองกลุ่มเด็กแนวเรื่องตลก ก็ควรออกแบบสัดส่วนที่เกินจริงมากกว่าและมักมีลักษณะเรียบง่าย เพราะสร้างความจดจำได้ง่าย เหมือนเช่น คิตตี้ หรือ โดราเอมอน

4.4 สี (Color) ไม่มีหลักตายตัว นักออกแบบอาจเลือกใช้สีกลมกลืนกันเพื่อสร้างความสบายตา และให้อารมณ์สงบ สวยงาม แต่ก็อาจใช้สีตัดกันโดยเลือกคู่สีตรงกันข้ามเพื่อสร้างความเด่นสะดุดตาก็ได้ สิ่งสำคัญคือ ต้องเข้าใจเรื่องสีว่าช่วยสร้างความรู้สึก สื่อความหมายได้ดี และรู้จักนำมาปรับใช้ให้เข้ากับนิสัยของตัวละครและเรื่องราว

จากแนวทางการสร้างตัวละครแบบการ์ตูน และแอนิเมชันที่ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ สามารถนำมาวิเคราะห์ The Mask Singer ซีซั่น 1 ที่อาจเรียกได้ว่าเป็นรายการโทรทัศน์แบบประกวดร้องเพลงรายการแรกที่น่า “นักร้อง” มาแปลงโฉมให้กลายเป็น “ตัวละคร” เหมือนเช่นแนวทางการสร้างคาแร็คเตอร์แบบการ์ตูน ดังนี้

1. การสร้างรูปลักษณ์ตัวละคร: ตัวละครกลุ่มแตกต่างหลากหลาย

เมื่อ “นักร้อง” เปรียบเหมือน “ตัวละครหลัก” ในเรื่องเล่า ผู้เข้าแข่งขันที่มีถึง 32 คนจึงเป็นตัวละครกลุ่มใหญ่ที่รายการต้องออกแบบให้คาแร็คเตอร์ไม่ซ้ำซ้อนกัน โดยการออกแบบที่น่าสนใจคือ

- พระเอกแบบผู้ร้าย

ตัวละครผู้ชายในรายการที่ใช้โทนสีดำในการออกแบบมีถึง 8 ตัว คือ หน้ากากอิกาด้า หน้ากากนักรบ หน้ากากทักซิโด้ หน้ากากนกอินทรี หน้ากากกลองชุด หน้ากากจิ้งจอก หน้ากากเทวดา และหน้ากากเจ้าชาย ที่น่าสนใจคือ “หน้ากากเทวดา” และ “หน้ากากเจ้าชาย” แม้ชื่อจะให้ความรู้สึกเป็นพระเอกและเหมาะกับสีขาว แต่ในรายการนี้กลับเลือกใช้โทนสีดำที่ชวนให้นึกถึงตัวร้าย ความลึกลับ ความตาย ฯลฯ ชื่อตัวละครที่ให้ความรู้สึกขัดแย้งกับภาพที่ปรากฏจึงช่วยให้ตัวละครเช่นนี้น่าสนใจเพราะไม่ใช่ตัวละครพระเอกแบบแบน (Flat Character) แต่ให้ความรู้สึกวาทะ และเจ้าชายก็อาจมีด้านมืดในใจมีความเป็นมนุษย์อยู่บ้าง เป็นตัวละครที่อาจเรียกว่าเท่แบบหล่อ เข้ม (Dark) หรือเป็นพระเอกแบบผู้ร้ายที่ดูมีความเป็นมนุษย์คนหนึ่ง

- นางเอกหรือนางร้าย

เมื่อมีตัวละครพระเอกแบบผู้ร้าย ก็ย่อมต้องมีตัวละครนางเอกแบบนางร้าย ตัวละคร “หน้ากากเจ้าหญิง” ของรายการนี้ก็ฉีกไปจากภาพจำของเจ้าหญิงทั่วไป แม้จะสวมชุดโทนเงินสีขาวพร้อมเลื่อมประดับตัวและหัวระยิบระยับให้ความรู้สึกตระการตา แต่ทั้งหัวกลับมีหนามแหลมคมซึ่งให้ความรู้สึกเป็นเจ้าหญิงที่ไม่ได้ใสซื่อ แต่มีอาวุธเหมือนหนามแหลมคม (ที่ดูจะเป็นสัญลักษณ์ของตัวร้าย) และพร้อมต่อสู้ทิ่มแทงผู้อื่น

- นางเอกหลายแบบ

ตัวละครผู้หญิงในรายการที่เปรียบเหมือน “นางเอก” อาจเป็นตัวละครที่ยังคงแสดงความเป็นหญิงผ่านการสวมชุดที่ขยับเน้นรูปร่าง และทรวดทรง โดยมีทั้ง นางเอกแบบสวยเซ็กซี่เหมือนเช่นหน้ากากฟินิกซ์ ที่มีขนนกประดับหน้าอก และสวมชุดเกาเขากยาว ใช้โทนสีแดงสด ให้ความรู้สึกร้อนแรง นางเอกแบบสวยหวานอย่างหน้ากากโพนี่ที่เลือกใช้โทนสีชมพู-ขาว ซึ่งเมื่อประกอบกับตัวละคร “ม้าโพนี่” ที่เป็นตัวการ์ตูนขวัญใจกลุ่มเด็กผู้หญิงด้วยแล้ว ก็ยิ่งทำให้ตัวละครโพนี่มีคาแร็คเตอร์เป็นหญิงสาวแสนอ่อนหวาน น่ารักอย่างชัดเจน

จุดร่วมประการหนึ่งของตัวละครทั้งสามแบบข้างต้น คือ การออกแบบเน้นความสมจริงที่ยังคงสัดส่วนเค้าโครงเดิมของตัวนักร้อง (ตัวละคร) ซึ่งยังคงให้ความรู้สึก

เป็นมนุษย์ แต่หลักการออกแบบคาแร็คเตอร์แบบการ์ตูนที่มุ่งสร้างตัวละครกลุ่มให้แตกต่างกันก็ทำให้ใน The Mask Singer มีตัวละครที่มีทั้งขนาด รูปร่าง และสัดส่วนผิดเพี้ยนไปจากความเป็นมนุษย์เพื่อสร้าง “ตัวละครประหลาด” ที่ให้ความรู้สึกตลก หรือเพี้ยน แบบการ์ตูนด้วยเช่นกัน

- ตัวประหลาด: น่ารัก ตลก เพี้ยน

ตัวละครที่ให้ความรู้สึกเป็น “ตัวประหลาด” มักมีรูปร่างไม่เหมือนมนุษย์ โดยตัวละครที่สร้างความรู้สึกตลกในรายการเลือกใช้รูปร่างแบบง่าย เช่น ทรงกลมของหน้ากากอาหมวย หรือหน้ากากนกฮูกแถมยังมีสัดส่วนที่ใหญ่กว่าปกติจึงช่วยสร้างความรู้สึกเป็นมิตรกับผู้ชม และเข้าถึงกลุ่มคนในวงกว้างได้โดยเฉพาะเด็กๆ แต่ก็มีกรออกแบบด้วยรูปร่างอิสระ เช่น หน้ากากปลาหมึก ที่มีหนวดพันรอบตัวซึ่งให้ความรู้สึกลึกลับ ซับซ้อ หรือหน้ากากระฆัง ที่มีเส้นโค้ง มีรายละเอียดซบซ้อให้ความรู้สึกวิจิตร อลังการ

ส่วนการออกแบบโดยนำเอาสิ่งของ หรืออาหาร (สิ่งไม่มีชีวิต) มาไว้บนหัว เหมือนเช่น ผู้ชนะในซีซั่นที่ 1 อย่าง หน้ากากทุเรียน ที่มีหัวเป็นทุเรียน หน้ากากน้ำพริกหมูที่เอาพริกชี้หมูมาประดับขอบแว่นตา หรือหน้ากากผัดไทยที่เอาผัดไทยมาโปะไว้บนหัวก็กลายเป็นตัวละครที่สร้างความรู้สึกประหลาด ผ่องความตลก และน่าจดจำ ที่สำคัญคือ สร้างความรู้สึกเหนือจริงได้มากกว่าตัวละครคนหรือสัตว์ (สิ่งมีชีวิต)



ภาพที่ 1 คาแร็คเตอร์หน้ากากอิกาดำ และหน้ากากทุเรียน ที่มา: บริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด, 2560

นอกจากนี้หลักการเพิ่มขนาด (Exaggeration) ให้สัดส่วนของตัวละครใหญ่เกินจริงแบบการ์ตูน เหมือนการออกแบบของหน้ากากเพชรที่เพิ่มขนาดร่างกายให้ใหญ่กว่าปกติ หรือหน้ากากผีเสื้อสมุทรที่มีผม ปาก และฟันใหญ่เกินจริงก็ช่วยเพิ่มความรู้สึกเหนือจริง และเข้าถึงผู้ชมที่เป็นเด็กซึ่งชื่นชอบเรื่องแฟนตาซีได้มากกว่ากลุ่มผู้ใหญ่และผู้ชายที่ชื่นชอบความสมจริง แต่แม้ตัวละครมีรูปลักษณ์ภายนอกแตกต่างด้วยชื่อเรียกที่มีทั้งคน สัตว์ สิ่งของ แต่ก็มีจุดร่วมกันคือความ “ง่าย” ในการตั้งชื่อตัวละครแบบตรงไปตรงมาตามหน้ากากที่สวมอยู่ซึ่งก็ช่วยให้ “ง่าย” ต่อการจดจำ ซึ่งก็ตรงตามหลักการตั้งชื่อตัวละครที่ดีในแบบการ์ตูน และยังเป็นตัวละครที่รูปลักษณ์แสดงออกถึงชื่อเรียก (ที่แค่เห็นก็บ่งบอกชื่อได้ทันที) เหมือนเช่น “หน้ากากทุเรียน” หรือหน้ากาก “อิกาดำ” (ซึ่งเป็นแชมป์และรองแชมป์ของรายการในซีซั่น 1) ก็ยิ่งช่วยให้คาแร็คเตอร์เป็นที่จดจำได้ง่ายขึ้นไปอีก

2. คำพูดประจำตัวขบขันคาแร็คเตอร์

“ผมโตแล้ว จะไปไหนก็ได้” ประโยคที่หน้ากากทุเรียนตอบคำถามกรรมการในการแข่งขัน หรือท่อนร้องแร็ปท้ายประโยคของหน้ากากจิงโจ้ “งงเต้ งงเต้” หลายคนจดจำได้ดี เพราะเป็นคำพูดง่ายๆ ที่สร้างการจดจำจนกลายเป็นคำประจำตัว ซึ่งก็ตรงตามหลักการสร้างตัวละครที่ดีของการ์ตูน และแอนิเมชัน ดังนั้นนักร้องหรือตัวละครใน The Mask Singer แทบทุกคนจึงถูกทีมงานคิดสร้างวลี หรือคำพ้องเสียงที่ฟังแล้วติดหู และพูดตามได้เพื่อต่อยอดการจดจำคาแร็คเตอร์

3. คาแร็คเตอร์ภายใน: ตัวละครแบน

นอกจากคาแร็คเตอร์ภายนอก (รูปร่าง หน้าตาหรือ หน้ากาก เครื่องแต่งกาย) จะหลากหลายแล้ว คาแร็คเตอร์ภายในอย่างปมหลังอาชีพ เพศ ก็แตกต่าง เช่น นักร้องเพศที่ 3 อย่าง กษิดิศ สำเนียง ดาราอดีตนางงามเช่น ปณิตา วงศ์ผู้ดี หรือ ดาว ขำมิน นักแสดงตลก ไปจนถึงประธานบริษัทสายการบิน ผู้รักในเสียงเพลงอย่างพาที สารสินก็มาร่วมแปลงโฉมใส่ หน้ากากด้วย แต่ถึงจะแตกต่างด้วยอาชีพ เพศ หรือวัย เมื่อสวมทับด้วย “หน้ากาก” ก็จะพบจุดร่วมของคาแร็คเตอร์ภายในที่รายการได้สร้างขึ้น นั่นคือตัวละครที่มีนิสัย “ตลก กวนอารมณ์ กล้าแสดงออก ฉลาด ท้าคน” สังเกตได้จากการพูดตอบคำถามกรรมการ ที่ทุกคนจำต้องตอบแบบก้าวม ยั่ว

โมโหกรรมการเพื่อสร้าง “ความขัดแย้ง” (Conflict) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่าที่จะทำให้เรื่องสนุกและซับซ้อนไปข้างหน้าได้ ตัวละครที่ The Mask Singer สร้างขึ้นและผลิตซ้ำในทุกตอนที่ออกอากาศจึงเป็นตัวละครที่ค่อนข้างแบน (Flat Character) ไม่เห็นพัฒนาการ หรือความเปลี่ยนแปลงของนิสัยใจคอ เพราะรายการต้องการให้ตัวละครมีทิศทางแบบเดียวกันกับอารมณ์ของรายการ นั่นคือเพื่อเรียก “เสียงหัวเราะ” จากผู้ชม

เสียงหัวเราะของรายการยังขึ้นกับตัวละครสำคัญอีกกลุ่มหนึ่งที่ไม่ใช่ผู้ร้อง แต่เป็น “กรรมการ” ซึ่งเรียกว่าเป็นตัวแทนของกลุ่มที่สำคัญไม่แพ้กัน โดยกรรมการแต่ละครั้งจะมี 7 คน มาจากอาชีพที่แตกต่าง เช่นผู้ร้อง นักแสดงตลก พิธีกร ครูสอนร้องเพลง หรือโปรดิวเซอร์เพลง มีทั้งผู้รู้เรื่องเพลงตัวจริง และไม่รู้เรื่องเพลงแต่รู้จักคนดัง ซึ่งตัวละครกลุ่มกรรมการเองก็ถูกเขียนให้มีคาแรคเตอร์แบบเดียวกับตัวละครกลุ่มผู้ร้องนั่นคือต้อง “ตลก” ไว้ก่อน เพื่อให้ช่วงถกเถียงกันของผู้ร้องกับกรรมการออกกรสชาติที่สุด

4. การสร้างคาแรคเตอร์: แพนตาซีแทนที่ความจริง

การจับ “ผู้ร้อง” ที่แต่เดิมมักต้องแสดงความสามารถของตัวเองภายใต้รูปลักษณ์จริงให้กลายเป็น “ตัวละคร” ที่ต้อง “สวมบทบาท” เป็นคนอื่นและไม่ได้เป็นตัวของตัวเอง แต่ถูกเขียนคาแรคเตอร์ที่มีรูปลักษณ์ลึกลับ หลุดล้ำ แตกต่างกันไป ทำให้ภาพที่ปรากฏต่อสายตาผู้เสพสื่อโทรทัศน์ถูกฉีกไปจากกฎเกณฑ์เดิมๆ ของรายการประกวดร้องเพลงที่เรามักเห็นผู้เข้าแข่งขันเป็นคนธรรมดาๆ ที่ล้วนอยากเปิดเผยใบหน้าและประกาศความสามารถของตนให้โลกรู้ กลายมาเป็นตัวละครสุดประหลาดที่มีตัวเป็นคน แต่หัวเป็นหน้ากาก “อะไรก็ไม่รู้” แล้วยังต้องปกปิดตัวตนภายใต้หน้ากากให้ได้ยาวนานที่สุด

อีกทั้งการหุ้มสร้างคาแรคเตอร์ผู้ร้องด้วยหน้ากากและเครื่องแต่งกาย (ต่างจากรายการต้นฉบับของเกาหลีใต้ที่เน้นสร้างแค่หน้ากาก แต่ไม่เน้นออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย) ทำให้อารมณ์และแนวของรายการ The Mask Singer Thailand ไม่ได้มีจุดขายแค่ “ความลึกลับ” แต่ยังขายความเป็น “แพนตาซี” ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกเหนือจริง เพราะได้ปลดปล่อยโลกแห่งความจริงไปกับเสียงเพลงพร้อม “ตัวตนใหม่” ที่ถูกปั้นแต่งขึ้น

ผ่าน “หน้ากาก” และเครื่องแต่งกายของผู้แข่งขัน แนวทางของรายการ The Mask Singer ที่ให้อารมณ์แบบเหนือจริงแบบแฟนตาซี จึงต่างไปจากรายการร้องเพลงแบบเดิมที่เน้นความจริง (Reality) ซึ่งส่วนใหญ่ขายความฝันของนักร้องคนยากซึ่งให้อารมณ์บีบคั้นความรู้สึก (Drama)

การหุ้มห่อรูปลักษณ์ผู้ร้องให้มีคาแรคเตอร์เป็น “ตัวละคร” ใหม่ ซึ่งส่งผลต่อแนวรายการให้มีทั้งความลึกลับและความแฟนตาซีเหล่านี้ทำให้ The Mask singer เป็นรายการที่แปลก (Defamiliarization) และโดดเด่น (Foregrounding) ไปจากรายการโทรทัศน์แบบแข่งขันร้องเพลงที่เคยมีมาตามแนวคิดรูปแบบนิยม (Formalism) ซึ่งมองว่าความแปลกความใหม่สดจากความคุ้นเคยของคนเราก่อให้เกิดประสบการณ์เชิงสุนทรียะแก่ผู้เสพงานศิลป์และสื่อ (อิรินันท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 19)

5. การสร้างคาแรคเตอร์: รายการจบตัวละครไม่จบ

การเปลี่ยนสถานะของ “ผู้เข้าแข่งขัน” ในรายการโทรทัศน์แบบประกวดร้องเพลงให้กลายเป็น “ตัวละคร” ที่ออกแบบเกินจริงเหมือนการ์ตูน ช่วยตอกย้ำ “ภาพจำ” ได้เป็นอย่างดี เพราะจะเห็นได้ว่าตัวการ์ตูนเช่นนี้มีคาแรคเตอร์ที่แข็งแรง น่าจดจำในตัวเองจนสามารถพัฒนาเป็นตัวละครที่ “ขายได้” แบบโดๆ โดยไม่ต้องพึ่งโครงเรื่อง (Plot) หรือหัวหรือมีปมซับซ้อนมารองรับ ดังจะเห็นได้ว่าตัวละครที่โดดเด่นสะดุดตา เข้าไปนั่งในใจคนได้เหมือนเช่น แมวน้อยคิตตี้ (Kitty) ที่สามารถเป็นสินค้าคาแรคเตอร์ครองใจผู้ชมมาได้จนทุกวันนี้ทั้งๆ ที่แทบไม่มีใครจดจำได้เลยว่าเรื่องราวของคิตตี้เป็นอย่างไร? ดังนั้นตัวละครของ The Mask Singer ซึ่งใช้แนวทางสร้างคาแรคเตอร์แบบการ์ตูนจึงช่วยให้แม้ “รายการจบแต่ตัวละครยังไม่จบ” เราได้เห็นหน้ากานักกร้องกลายเป็นคาแรคเตอร์การ์ตูนพร้อมคำพูดประจำตัวผ่านสติ๊กเกอร์ไลน์หรือเกิดคอนเสิร์ตรวมหน้ากานักกร้องหลังเสร็จสิ้นรายการไปแล้วก็ตาม

คำว่า “รายการจบแต่ตัวละครยังไม่จบ” ยังหมายถึงการสร้างตัวละครให้มีความ “ลึกลับ” ความคาใจ ที่ยังไม่เปิดเผยตัวจริงภายใต้หน้ากาก ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยค้นหาคำตอบแม้รายการจบไปแล้วก็ตาม ดังจะเห็นว่าเมื่อเสร็จสิ้นการออกอากาศในแต่ละตอน มักมีปรากฏการณ์

สืบค้น ถกเถียงหาความจริงของหน้ากานักร้องในโลกออนไลน์ ตามมามากมายจนทำให้รายการสามารถเป็นเทรนด์ (Trend) อันดับ 2 ของโลกที่ถูกกล่าวถึงในทวิตเตอร์ (Twitter)

หน้ากาก: สัญญาของการเปิดเผยหรือการปิดบัง อำพรางตัวตน?

“การใส่หน้ากาก ก็คือ การถอดหน้ากากนั่นเอง”

ข้อความของ ประภาส ชลศรานนท์ รองประธานบริษัทเวิร์คพอยท์ฯ ที่โพสต์ผ่านเฟซบุ๊กของตัวเองเมื่อวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2560 พยายามบ่งบอกแก่นความคิดหลักของรายการซึ่งสะท้อนบริบทสังคมที่หุ้มห่อคนธรรมดาอย่างเราๆ ว่าในโลกแห่งความเป็นจริง “คนเราไม่อาจเป็นตัวเอง” *“ทุกคนล้วนมี 2 หน้า”* 2 บทบาท หรืออาจจะมากกว่านั้น หน้าทีหนึ่งซึ่งเป็นหน้าหลักคือ *“ใบหน้าที่ต้องรักษาสังคม”* ซึ่งเปรียบเหมือนตัวหน้ากากที่ผ่านการออกแบบขึ้นใหม่เพื่อให้ถูกใจผู้ชม ส่วนใบหน้าที่สองคือ *“ใบหน้าที่หายไป”* ซึ่งอาจถูกกลบฝังลึกในใจเราจนบ้างอาจ ลืมเลื่อนไปแล้ว หรือถึงยังไม่ลืมแต่ก็ขาดโอกาส-หมดกาละ ที่จะขูดใบหน้าที่สองขึ้นมาเพราะมัวแต่ห่วงกับใบหน้าที่หนึ่ง ที่ต้องรักษาสังคมมากกว่า

The Mask Singer จึงเป็นเหมือน “เวที” เป็น “พื้นที่” หรือ “ซีน” (Scene) ในโลกของเรื่องเล่าที่รองรับ “ใบหน้าที่หายไป” ของตัวละคร ภาพของคนที่ไม่ฝืนอยากเป็นนักร้องได้ “ใส่หน้ากาก” ร้องเพลงจึงเป็นสัญญาของการได้ “ถอดหน้ากาก” (ใบหน้าที่ต้องรักษาสังคม) ทิ้งไป เพื่อให้ใบหน้าที่สอง (ใบหน้าที่หายไป) ซึ่งเป็นความปรารถนาที่ซ่อนเร้นในใจมีโอกาส ได้ผุดพ่นขึ้นมา ยิ่งไปกว่านั้น “เวที” ของ The Mask Singer อาจเป็นฉากสำหรับเรื่องเล่าที่ดียิ่งกว่าเรื่องเล่าทั่วไปเสียอีก นั่นเพราะในเรื่องเล่า คุณค่า (Value) ของตัวละครจะเปลี่ยนไป เมื่อได้เจอฉาก หรือเหตุการณ์ที่ดีที่ผู้กำกับ หรือนักเขียนสร้างขึ้น (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, บรรณาธิการ, 2550: 21-28) แต่ นั่นก็เป็นเพียงแค่ “คุณค่า” ในโลกมายา ในขณะที่ The Mask Singer “คุณค่า” เกิดขึ้นจริงกับผู้เข้าแข่งขัน (แม้ถอดหน้ากาก ลงจากเวทีไปแล้ว) ความสุขใจที่ได้มีพื้นที่ให้ร้องเพลงต่อหน้าคน นับล้านย่อมช่วยระบายความในใจ ช่วยผ่องถ่ายความฝันที่คิด จะทำแต่ไม่ได้ทำ (หรือเคยทำแต่ไม่สำเร็จ) ให้กลายเป็นจริง ขึ้นมา The Mask Singer จึงเป็นรายการที่มีแก่นความคิด

ชัดเจนแตกต่างจากรายการแข่งร้องเพลงทั่วไปโดยพยายาม บอกผู้ชมว่า *“การใส่หน้ากากคือการถอดหน้ากาก”* ดังนั้น *“จงเป็นตัวของตัวเองให้มากขึ้น!”*

แต่มองอีกมุมหนึ่ง การ “ใส่หน้ากาก” ก็ไม่ได้ทำให้ ผู้เข้าแข่งขันเป็นตัวของตัวเองอย่างแท้จริง เพราะการสวมคาแร็คเตอร์ ให้ต้องกลายเป็นคนตกในช่วงหลังร้องเพลง ต้องกล้าทำตาม เสียงเรียกร้องของพิธีกรหรือกรรมการเหล่านี้ก็ทำให้ผู้เข้า แข่งขันย้อนกลับไปสู่จุดเดิมที่ไม่ว่าจะอย่างไรคนเราก็ต้องใส่ หน้ากาก ยังคงต้องปิดบังอำพรางตัวตนที่แท้จริงกันต่อไป ทำายที่สุดแล้วรายการ The Mask Singer จึงอาจเพียงแค่ ช่วยสร้างหน้ากากใบใหม่เพิ่มขึ้นอีกใบ

บทสรุป

กรมองรายการโทรทัศน์ The Mask Singer ในมุมมอง ของ “การเล่าเรื่อง” อาจช่วยบ่งบอกว่าผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ไทยจะอยู่รอดได้ต้องรู้จักเปิดใจ เรียนรู้สื่ออื่นให้มากขึ้นเพื่อ สามารถ “ตัด” และ “แต่ง” ข้ามสายพันธุ์ จนกลายเป็น สื่อลูกผสม เหมือนที่ ธัญญา สังขพันธานนท์ (2559: 202) เห็นว่าลักษณะของสื่อหรืองานศิลปะในยุคหลังสมัยใหม่ (The Age of Postmodernism) มักไม่ยึดตามกรอบของสื่อเพียง สื่อเดียวแบบเดิม ซึ่ง The Mask Singer ก็ได้ตัด ตัด แต่ง แนวทางของสื่อต่างๆ ก่อนคลุกเคล้าจนกลายเป็นสุนทรียะที่ สร้างความรู้สึก สด ใหม่แก่ผู้ชม โดยมีข้อสังเกตที่น่าสนใจนี้

1. การนำแนวทางสร้างคาแร็คเตอร์แบบการ์ตูนที่เน้น รูปร่างและสัดส่วนตัวละครไม่สมจริงจะช่วยสร้าง “ภาพจำ” ได้ดี และภาพจำของคาแร็คเตอร์ที่ดูหลุดล้าไปจากคนจริง ช่วยให้ผู้ชมได้ปลด ปลอย ละทิ้งโลกแห่งความจริงที่จำเจเข้าสู่โลก “เหนือจริง” การสร้างคาแร็คเตอร์จึงตอบโจทย์รายการ โทรทัศน์ที่ผู้ชมคาดหวังเรื่องบันเทิงได้ดี ที่สำคัญคือภาพจำจาก การสร้างคาแร็คเตอร์ยังช่วยต่อยอดธุรกิจที่แปลงคาแร็คเตอร์ มาเป็นสินค้าเพื่อเพิ่มมูลค่าได้ยาวนานกว่าตัว “เนื้อหา” ที่มาเร็ว ไปเร็วในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้คาแร็คเตอร์ที่คนส่วนใหญ่ชอบ และเป็นที่ยึดจำต้องมี “ภาพจำ” ที่สอดคล้องกับชื่อเรียกที่ง่าย ไว่ก่อนนอกจากนี้คาแร็คเตอร์ในเรื่องเดียวหรือรายการเดียวกัน หากมีจำนวนมากก็ย่อมเป็นตัวแทนของคนในสังคมที่มีความ แตกต่างหลากหลายได้มากตามไปด้วย การสร้างตัวละครกลุ่มให้

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

2. เหมือนเช่นที่กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2556: 42-43) มองว่าการเรียนรู้ขนบ (Convention) หรือสูตรสำเร็จของแนวเรื่องเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นหากผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ หรือนักสร้างสรรค์สื่อเข้าใจขนบของแนวเรื่องหรือสูตรสำเร็จของสิ่งที่กำลังสร้างอยู่ดีเพียงพอ ก็ย่อมรู้ว่าจะ “ฉีกขนบ” (ซึ่งก็คือ Invention) เพื่อเอาชนะความคาดหวังของผู้ชมไปพร้อมๆ กับรักษากขนบเดิมที่เป็นหัวใจสำคัญไว้ได้อย่างกลมกล่อม เหมือนเช่นรายการ The Mask Singer ที่รู้ว่าพื้นฐานรายการคือ “การร้องเพลง” ยังไงก็ต้องคงหัวใจของนักร้องที่ “ร้องเพราะ” (ซึ่งก็คือ Convention) ไว้ก่อน ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ เช่น การสร้างบรรยากาศลึกลับ หรือการสร้างคาแร็คเตอร์ซึ่งเปรียบเหมือนการฉีกขนบ (Invention) ค่อยตามมา ที่สำคัญคือต้องวิเคราะห์ผู้ชมและบริบทสังคมอย่างเหมาะสม เหมือนที่ The Mask Singer รู้จักจับอารมณ์คนไทยส่วนใหญ่ไว้ด้วยเรื่อง “ตลก” จึงรู้จักดัดแปลงเนื้อหา และรูปแบบรายการให้เน้นสร้างเสียงหัวเราะเพื่อเข้ากับบริบทสังคมแบบไทยๆ

3. การจะสร้างสรรค์รายการ หรือเนื้อหาใดก็ตามให้เป็นกระแสสังคมหากกระตุ้นให้เกิดความสงสัย ความลึกลับ หรือเป็นสิ่งที่ยังคลุมเครือ (Blur) จะกระตุ้นให้เกิดการถกเถียงตามมา โดยเฉพาะการถกเถียงกันในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นพลังสำคัญของผู้เสพสื่อที่ช่วยส่งต่อการประชาสัมพันธ์รายการได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องพึ่งเงินซื้อสื่อโฆษณา

ทั้งหมดนี้คงพอช่วยให้นักเล่าเรื่องและนักสร้างสรรค์เนื้อหาในทุกๆ สื่อ ไม่เฉพาะแต่สื่อโทรทัศน์ได้ตระหนักว่าหากต้องการอยู่รอดบนโลกที่เต็มไปด้วยเนื้อหาอันท่วมท้นในเวลาอันสั้น คงต้องมองหาหนทาง ตัด แต่ง ตัวตน หลอมรวมให้กลายเป็นสื่อ “ลูกผสม” เหมือนเช่น “The Mask Singer”

เอกสารอ้างอิง

- กฤษดา เกิดดี. 2547. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.
- กาญจนา แก้วเทพ. 2557. **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

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

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ. 2547. **สุนทรียนิเทศศาสตร์: การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ**. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โทริยามา อากิรา. 2530. **มาเรียนเขียนการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: วิบูลย์กิจ.

ธนัช ไตรรัตน์วงศ์. 13 มีนาคม 2560. **การสร้างคอนเทนต์ให้ปังแบบเวิร์คพอย์ท์**. ห้อง 11-701 มหาวิทยาลัยศรีปทุม. การบรรยาย.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2555. **การสร้าง 2D แอนิเมชัน**. ปทุมธานี : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.

ธัญญา สังขพันธ์านนท์. 2559. **แว่นวรรณคดี ทฤษฎีร่วมสมัย**. ปทุมธานี: นาคร.

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. 2550. **เขียนบทหนัง ชัดคนดูให้อยู่หมัด เล่ม 1**. กรุงเทพฯ: ไปโอสโคป.

นฤมล วรวิเชียรกุล. 2550. “การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์อนิเมชัน.” สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นับทอง ทองใบ. 2555. **การวิจัยกลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

บริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด. 2560. **The Mask Singer**. รายการโทรทัศน์ สถานีเวิร์คพอยท์ทีวี. 23 มีนาคม 2560.

ประกายกาวิล ศรีจินดา. 2558. “การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ผีที่ผลิตโดยจีทีเอช.” **วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์** 19 (1): 104-122.

ไพเราะ เลิศวิราม (บรรณาธิการ). (10 มีนาคม 2560). “ละครงงเต้! The Mask Singer เรตติ้งแซงขึ้น 10 ทวิตเตอร์อันดับ 2 ของโลก”. **Positioning Magazine**. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2560, จาก <http://positioningmag.com/1118995>

วัชระ แวววุฒินันท์. 2552. เอกสารการสอนชุดวิชาการ
สร้างสรรค์รายการโทรทัศน์. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

Giannetti, L. 2014. *Understanding Movies* (13th edition).
Boston: Pearson.



ผู้ช่วยศาสตราจารย์นับทอง ทองใบ

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (นศ.ม.) ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสาร
การแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาเอก
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (เกียรตินิยมอันดับ 1)

ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง หัวหน้าสาขาวิชาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีปทุม