บทที่ 2
ทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหานวนิยายและละครโทรทัศน์ จะใช้หลักทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบนวนิยาย
2. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบละครโทรทัศน์
3. แนวคิดเรื่องการผลิตรายการโทรทัศน์
4. ทฤษฎีการวิเคราะห์ประเภทรายการ
    - 4.1. การวิเคราะห์สูตร
    - 4.2. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง
    - 4.3. การวิเคราะห์การเชื่อมโยงเนื้อหา
    - 4.4. การวิเคราะห์ Convention / Invention
5. แนวคิดเรื่องการดัดแปลงนวนิยายสู่ละครโทรทัศน์

แนวคิดเรื่ององค์ประกอบนวนิยาย

นวนิยาย (Fiction) คือคำประพันธ์ร้อยแก้วที่แต่งขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียนมากกว่าจะแต่งขึ้นจากประวัติศาสตร์หรือความเป็นจริง ในความหมายกว้างๆ นวนิยายอาจจะรวมไปถึงบทละคร และบทประพันธ์ร้อยแก้วขนาดยาวที่เขียนเป็นเรื่อง โดยมีการดำเนินเรื่องไปตามขั้นตอนและมีตัวละคร

การแบ่งประเภทของนวนิยายสามารถแบ่งได้หลายประเภท อาจจะแบ่งได้ตามเนื้อหา หรือขนาดของนวนิยายเรื่องดังกล่าว นวนิยายที่มีขนาดยาวมากๆ ประมาณ 40 – 70 ตอน มักจะเป็นนวนิยายที่ตีพิมพ์ลงในนิตยสารรายสัปดาห์ รายปักษ์ หรือรายเดือน ตามขนาดความยาวของเนื้อเรื่องด้วยความยาวของเรื่องดังกล่าว สิ่งที่สำคัญคือการสร้างเนื้อหาของเรื่องให้มีลูกเล่นสร้างความสนุกสนานน่าติดตาม ในกรณีที่เป็นนวนิยายรัก ลูกเล่นจะอยู่ที่บทพ่อแง่แม่งอนระหว่างพระเอกนางเอก หรือถ้าเป็นนวนิยายฆาตกรรม ความตื่นเต้นจะอยู่ที่ตอนท้ายบทที่ทิ้งไว้เป็นปริศนา เนื้อหาของนวนิยายส่วนมากจะเป็นนวนิยายประเทืองอารมณ์เพราะเนื้อหาที่หนักๆ เช่น ปัญหาการเมือง ปัญหาสังคมจึงนำมาเขียนเป็นนวนิยายหลายสิบตอนจบได้ยาก ปัญหาสังคมในนวนิยายขนาดยาว

มักจะเป็นปัญหาสังคมระดับย่อยเช่น ปัญหาครอบครัว ซึ่งเนื้อเรื่องที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือปัญหาเมียหลวง เมียน้อย เพราะในสังคมไทยสมัยก่อน การมีภรรยาหลายคนอยู่รวมกันไม่ผิดกฎหมายและประเพณี แม้ในปัจจุบันการมีภรรยาน้อยก็ไม่ดูร้ายแรงทำการมีชู้ การใช้ลูกเล่นที่สำคัญคือบทสนทนาที่ต้องคล่องและไวทันกันของตัวละครจะสามารถสร้างความนิยมให้แก่ผู้ชมได้ดี (ว. วินิจฉัยกุล : 2534)

องค์ประกอบของนวนิยาย

1. เนื้อเรื่อง

ในการอ่านนวนิยาย เราควรจะบอกได้อย่างคร่าวๆ ว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับใคร ทำ อะไร ที่ไหน อย่างไร

2. ตัวละคร

ในเรื่องสั้นย่อมมีตัวละครน้อย และในนวนิยาย ซึ่งมีขนาดยาวสามารถมีเหตุการณ์เกิดขึ้นได้มากมายย่อมต้องมีตัวละครมาก ตัวละครถือเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของนวนิยาย และเรื่องสั้น นักเขียนที่ดีจะต้องสามารถให้นิสัยตัวละครที่สามารถจูงใจผู้อ่านให้ยอมรับได้ว่าตัวละครเหล่านั้นมีตัวตอนและชีวิตจิตใจจริงๆ โดยการบรรยายอุปนิสัยตัวละครหรือให้ตัวละครอื่นๆพูดถึง และโดยให้ผู้อ่านรู้จักอุปนิสัยของตัวละคร หรือโดยการให้ตัวละครอื่นๆ พูดถึง และโดยการให้ผู้อ่านรู้จักอุปนิสัยของตัวละครจากการกระทำ คำพูด ทัศนคติ ในแง่ต่างๆ และความคิดส่วนตัวหรือโลกภายในของตัวละคร และจากสัมพันธภาพที่ตัวละครนั้นๆ มีกับตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง

3. การดำเนินเรื่อง

ผู้เขียนต้องหาวิธีที่เหมาะสมในการเดินเรื่องโดยใช้ผู้เล่าเรื่อง ซึ่งอาจเป็น

ก. ผู้เล่าเป็นผู้รู้เรื่องทั้งหมด

รู้จักตัวละครทุกแง่มุม บอกเล่าเรื่องโดยหลีกเลี่ยงสรรพนาม และพยายามไม่ให้ผู้อ่านรู้สึกว่ามีคนเล่าเรื่อง

ข. การดำเนินเรื่องโดยสร้างตัวผู้เล่าเรื่องซึ่งใช้สรรพนามที่หนึ่งแทนตัว

คำว่า "ฉัน" หรือ "ข้าพเจ้า" จะเป็นผู้เล่าเรื่องซึ่งไม่ใช่ผู้แต่งแต่เป็นตัวละครที่ผู้แต่งสร้างขึ้น ข้อมูลจึงอาจจะไม่ถูกต้อง บ่อยครั้งที่มีอคติแฝงอยู่ เพื่อสร้างความแยบยลยอกย้อนมากขึ้น

ค. การเล่าเรื่องโดยเล่าจากประสบการณ์ของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งหรือหลายตัวเป็นผู้เล่าเรื่อง

การเล่าเป็นการเล่าจากประสบการณ์ส่วนตัวเท่านั้นผู้อ่านต้องอ่านด้วยความระมัดระวังและนำเหตุการณ์ ต่างๆ ที่เล่าโดยตัวละครดังกล่าวมาชั่งน้ำหนักความน่าเชื่อถือให้ดี

4. เหตุการณ์ในเรื่องและโครงเรื่อง

โครงเรื่องที่ดีต้องมีส่วนประกอบที่สำคัญ คือความขัดแย้งซึ่งอาจจะเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ระหว่างตัวละครกับสังคม หรือระหว่างความรู้สึกผิดชอบชั่วดีภายในตัวละครเป็นต้น ทั้งนี้ โครงเรื่องที่ดีจะต้องมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือจุดเริ่มต้นเรื่อง ซึ่งแสดงให้เห็นสถานการณ์สำคัญ ซึ่งจะนำไปสู่ความขัดแย้ง และพัฒนาไปถึงขั้นวิกฤต และขั้นสุดยอดในที่สุด หลังจากนั้น เหตุการณ์ก็จะคลี่คลายและลงเอยในตอนจบ

5. สถานที่

สถานที่คือสถานที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่องรวมไปถึงสภาพแวดล้อมต่างๆ ในนวนิยายที่เลียนแบบชีวิตจริงๆ ผู้แต่งต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตามว่าเรื่องดังกล่าวเกิดขึ้นจริงๆ

6. บรรยากาศและน้ำเสียง

ผู้เขียนจำต้องสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และเนื้อเรื่อง บรรยากาศสามารถสร้างโดยการบรรยายฉาก การกำหนดจังหวะช้าหรือเร็วของเหตุการณ์และโดยภาษา น้ำเสียงเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับบรรยากาศ ทัศนคติของผู้แต่งจะแสดงออกทางน้ำเสียงว่าต้องการเล่าเรื่องตามเหตุการณ์โดยสงวนท่าทีไม่แสดงความรู้สึกส่วนตัวหรือแสดงความรู้สึกรัก ชอบ รังเกียจ ดูถูก เวทนาหรือสงสาร ไปกับเหตุการณ์ หรือตัวละคร

7. ภาษา

ภาษาใช้สื่อความหมาย แสดงลีลาเฉพาะตนโดยการเลือกสรรถ้อยคำ รูปแบบของประโยคที่ใช้ลีลา จังหวะ ล้วนมีความสำหมายสำคัญทั้งสิ้น

8. สัญลักษณ์และการอ้างถึง

สัญลักษณ์และการอ้างถึงย่อมทำให้ความหมายลึกซึ้งกว้างขวางขึ้นโดยไม่ต้องใช้คำพูดเยิ่นเย้อ นอกจากนี้เป็นอีกวิธีที่แยบยลที่ทำให้ผู้อ่านตีความหมายหมายแตกต่างกันได้ เพิ่มความสนุกสนานและลับสติปัญญาผู้อ่านไปพร้อมกัน

9. แนวเรื่องหรือแก่นเรื่อง

แนวเรื่องหรือแก่นเรื่องคือความหมายรวมของเรื่องทั้งเรื่องที่ผู้แต่งต้องการจะสื่อถึงผู้อ่าน นวนิยายบางเรื่อง เช่นเดียวกับบทละคร อาจจะมีแนวเรื่องมากกว่าหนึ่ง ในขณะที่เนื้อหาของเรื่องทั้งหมดจะให้ความบันเทิงและเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน แนวเรื่องยังให้บทเรียน ข้อคิด

ประสบการณ์ชีวิตที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถเพิ่มประสบการณ์เทียมให้กับชีวิตของตนเอง และเกิดปัญญาที่จะมองชีวิตในแง่มุมที่กว้างขวางและเข้าใจชีวิตมากขึ้น

ทฤษฎีองค์ประกอบบทละคร

บทละครโทรทัศน์ถือเป็นหัวใจสำคัญและเป็นคัมภีร์ของการผลิตรายการละครโทรทัศน์ เพราะหากไม่มีบทละคร โทรทัศน์ให้ผู้ร่วมงานศึกษากันก่อนแล้วจะไม่สามารถทำงานอื่นๆ ได้เลย (ปนัดดา ธนสถิตย์, 2531)

บทละครเป็นรูปแบบงานเขียนที่ต่างจากนวนิยาย เพราะจุดประสงค์การเขียนมีไว้เพื่อนำออกแสดงเป็นหลัก บทละครจึงมีรูปแบบเฉพาะตนเนื่องจากเขียนขึ้นเพื่อแสดงเหตุการณ์ การกระทำ บทสนทนาของตัวละครในเรื่องจึงเป็นส่วนประกอบสำคัญของบทละคร นอกจากนี้ละครต้องแบ่งเป็นองก์หรือฉาก อีกทั้งผู้เขียนต้องบรรยายฉากและส่วนประกอบ เครื่องประดับฉากพอสมควร เพื่อสร้างภาพพจน์ได้ดี

องค์ประกอบที่สำคัญของบทละครได้แก่

1. **โครงเรื่อง**

   โครงเรื่องหมายถึงการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง คือมีทั้งตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบของเรื่อง การวางโครงเรื่องเป็นการวางแผน หรือกำหนดชะตาชีวิตของตัวละครแต่ละตัว ว่าจะมีเรื่องราว การกระทำ อุปสรรคปัญหาและบทสรุปของชีวิตอย่างไร โครงเรื่องที่ดีต้องมีความสมเหตุสมผลในตัวเอง มีความสมบูรณ์ในตัวเอง เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งต้องมีความสัมพันธ์ หรือสืบเนื่องมาจากฉากอื่นๆ

2. **ตัวละครและการวางลักษณะนิสัยตัวละคร**

   ตัวละครคือผู้กระทำเรื่องราวต่างๆ และได้รับผลการกระทำดังกล่าว ตัวละครที่ดีต้องมีพัฒนาการ มีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัยใจคอ ตลอดจนทัศนคติต่อเรื่องราวต่างๆ แต่ต้องมีความสมเหตุสมผล ไม่ขัดความเป็นจริง โดยสามารถแบ่งตัวละครเป็น 2 ประเภทที่เห็นได้ชัดคือ

2.1 ตัวละครแบบตายตัว

เป็นตัวละครที่มีด้านเดียว มีนิสัยแบบฉบับนิยมที่ใช้ในตัวละครทั่วๆไป เช่น พระเอก นางเอก ตัวอิจฉา ตัวละครเหล่านี้ไม่ว่าจะไปปรากฏในเรื่องไหน มักจะมีลักษณะคล้ายกันจนแทบเป็นสูตรสำเร็จ บทบาทที่จะกระทำสามารถคาดเดาได้

2.2 ตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน

เป็นตัวละครที่มีความลึกซึ้ง เข้าใจยากกว่าตัวละครแบบตายตัว จะคล้ายคนจริงๆ มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย ตัวละครประเภทนี้มีพัฒนาการด้านนิสัยใจคอหรือมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติเกี่ยวกับสิ่งต่างๆในชีวิต

3. ความคิดหรือแก่นของเรื่อง

ความคิดหรือแก่นของเรื่องคือสาระหรือข้อคิดหรือแนวปรัชญาที่บทละครแต่ละเรื่องจะนำเสนอต่อผู้ชม ความคิดดังกล่าวนอกจากบอกให้ทราบถึงจุดมุ่งหมายของบทละครแล้ว ยังเป็นข้อคิดที่ผู้ชมสามารถเก็บไว้ใช้เป็นประโยชน์แก่ตนเองด้วย

4. การใช้ภาษา

การใช้ภาษาเป็นศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางคำพูดของตัวละครหรือบทเจรจา โดยต้องเป็นภาษาพูดไม่ใช่ภาษาเขียน เพราะบทละครเขียนขึ้นเพื่อการแสดง

5. เพลง

บทเพลงที่ดีควรจะส่งเสริมเรื่องราวของตัวละคร เพื่อเสริมสร้างเรื่องราวและนิสัยตัวละครเท่านั้น ไม่ควรใช้เพื่อเป็นการคั่นเวลา

6. ภาพ

สิ่งสำคัญที่ลืมไม่ได้คือบทละครเขียนเพื่อการแสดง ไม่ใช่เพื่อการอ่าน ความดีเด่นของบทละครจึงไม่ได้อยู่ที่คำพูดของตัวละครที่พิมพ์ไว้บนหน้ากระดาษเพียงอย่างเดียว หากยังมีอย่างอื่นเช่นบทบาทของตัวละครที่สามารถแสดงออกมาให้เห็นด้วยใบหน้า ท่าทาง และจังหวะของการเคลื่อนไหวที่แนบเนียนจะเพิ่มอรรถรสให้แก่ละครได้เป็นอย่างมาก

ด้วยองค์ประกอบดังกล่าวข้างต้น พบว่าละครต้องประกอบด้วยส่วนต่างๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่น หากขาดส่วนหนึ่งส่วนหนึ่งไปจะไม่เป็นบทละคร

การผลิตละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์ไทยส่วนใหญ่มักจะนำเรื่องที่ใช้ในการทำละครมาจากหลายแหล่งเช่นนวนิยายที่เป็นที่นิยมของผู้อ่าน เรื่องจากภาพยนตร์ไทยที่เคยผลิตมาแล้ว เรื่องจากละครวิทยุ เรื่องจากละครเวที เรื่องแปลของฝรั่ง หรือเรื่องที่คิดขึ้นเองเพื่อทำละครโทรทัศน์โดยตรง เท่าที่สังเกตผู้ผลิตมักจะนิยมนำเรื่องจากนวนิยายไทยมาทำละครโทรทัศน์มากที่สุด อาจจะเพราะมีความสะดวกหลายด้าน เช่นไม่ต้องคิดเรื่องกันใหม่ และแน่ใจว่ามีผู้อ่านชื่นชอบเรื่องเหล่านี้อยู่แล้ว ไม่ต้องเสี่ยงมาก ที่จะไม่มีคนดู เพราะเรื่องเป็นหัวใจที่สำคัญมากที่สุดของละครโทรทัศน์ ถ้าได้เรื่องที่ดีมักจะได้ละครที่ดี แต่ไม่เป็นอย่างนั้นเสมอไป เพราะยังมีปัจจัยอื่นๆ อีก เช่นบทละครโทรทัศน์ที่ดี การกำกับการแสดงและกำกับรายการที่ดีเป็นต้น (ปนัดดา ธนสถิตย์, 2531)

ละครโทรทัศน์เป็นเรื่องราวหลายตอนจบ ซึ่งมีเรื่องราวดำเนินติดต่อกันไป โดยใช้ผู้แสดงชุดเดียวกันตลอด ความยาวตั้งแต่ 8 ตอนจบ ขึ้นไปจนถึง 100 ตอนจบ อาจใช้เวลาแสดงตอนละ 30 60 หรือ 90นาที ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ หรือ 2-3 วันต่อสัปดาห์ 5 วันต่อสัปดาห์ หรือทุกวันต่อสัปดาห์ ในเวลาเดียวกัน ซึ่งเทียบได้กับ T. V. Serials หรือ T.V. Soap Operas (Soaps)

การผลิตรายการละครโทรทัศน์สามารถแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนใหญ่ได้แก่

1. ขั้นวางแผนงาน
2. ขั้นเตรียมการ
3. ขั้นถ่ายทำหรือออกอากาศ
4. ขั้นประเมินผล

1. ขั้นวางแผนงาน

สามารถแบ่งเป็นขั้นตอนย่อยๆ ดังต่อไปนี้

1.1 การวางแผนโครงการผลิตรายการละคร

ผู้ผลิตละครโทรทัศน์ต้องเตรียมการวางโครการผลิตรายการเพื่อเสนอต่อสถานีโทรทัศน์ และผู้อุปถัมภ์รายการ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- แนวเรื่องและเนื้อหาจะเป็นแนวใด ต้องมีแนวเรื่องกว้างๆ เช่น ชีวิตครอบครัว ชีวิตรักหวานชื่น เป็นต้น
- เรื่องอะไร เป็นการเลือกหลังจากที่มีแนวเรื่องแล้ว
- ออกอากาศสถานีใด

- วัน เวลาใด เพราะสามารถกำหนดได้ว่าเป็นประเภทละครแบบใด
- ความยาวต่อตอน
- ความยาวของเรื่องทั้งหมด จะจบในกี่ตอน
- เริ่มออกอากาศเมื่อไร
- เป็นประเภทของละคร ประเภทใดจึงจะเหมาะสม
- ระยะเวลาในการผลิตยาวนานแค่ไหน
- กลุ่มเป้าหมายคือใคร ส่วนใหญ่ผู้ผลิตละนึกถึงกลุ่มแม่บ้านก่อนกลุ่มอื่น

1.2 *กำหนดตัวผู้ร่วมงาน*

เมื่อได้เรื่องแล้ว ผู้ผลิตจะต้องวางตัวผู้ร่วมงานที่สำคัญๆ ได้แก่ ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับรายการเป็นต้น เพราะในทางปฏิบัติจริงนั้น ความรู้ ความสามารถและความถนัดส่วนตัวของแต่ละคนจะมีผลต่อการผลิตละครโทรทัศน์มาก

1.3 กำหนดงบประมาณ

โดยมากผู้ผลิตจะคิดเฉลี่ยต่อความของละคร 1 ตอนที่ออกอากาศมากกว่าที่จะคิดเป็นเรื่องๆ ค่าใช้จ่ายที่จำเป็นมีดังต่อไปนี้

1.3.1. ค่าเรื่อง และค่าบทประพันธ์ที่ต้องจ่ายเป็นค่าลิขสิทธิ์ให้แก่ผู้ประพันธ์แต่ละท่าน

1.3.2. ค่าบทโทรทัศน์ที่ต้องจ่ายให้ผู้เขียนบท โดยให้ราคาตามความยาวของละคร

1.3.3. ค่าตัวแสดง

1.3.4. ค่าผู้ร่วมงานอื่นๆ เช่นค่าผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับรายการ ผู้ประสานงาน ธุรกิจกองถ่าย

1.3.5. ค่าเช่าอุปกรณ์การถ่ายทำ

1.3.6. ค่าตัดต่อลงเสียงและการทำเทคนิคพิเศษ

1.3.7. ค่าฉาก

1.3.8. ค่าเพลงประกอบเรื่อง

1.3.9. ค่าเครื่องแต่งกาย

1.3.10. ค่าเช่าเวลาออกอากาศ ซึ่งแยกเป็นคนละส่วนกับค่าผลิตรายการ เพราะไม่เกี่ยวข้องกันเลย แต่ต้องเสีย ซึ่งขึ้นอยู่กับอัตราค่าเช่าเวลาที่แต่ละสถานีกำหนดไว้

1.3.11. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ เช่นค่าพาหนะ ค่าน้ำมันรถ ค่าอาหาร

2. **ขั้นเตรียมการ**

เมื่อได้เรื่องมาแล้วผู้ผลิตจะมอบหมายให้ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์นำไปทำเป็นละครโทรทัศน์ต่อไป โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 การเขียนบทละครโทรทัศน์

บทละครโทรทัศน์ถือเป็นหัวใจสำคัญและเป็นคัมภีร์ของการผลิตรายการละครโทรทัศน์ เพราะหากไม่มีบทละคร โทรทัศน์ให้ผู้ร่วมงานศึกษากันก่อนแล้วจะไม่สามารถทำงานอื่นๆ ได้เลย

บทละครโทรทัศน์ของไทย ส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะบทเกือบสมบูรณ์แบบหรืออยู่ระหว่างบทกึ่งสมบูรณ์ กับบทสมบูรณ์แบบ โดยที่บทกึ่งสมบูรณ์เป็นบทโทรทัศน์ที่ไม่กำหนดรายละเอียดของมุมกล้องเพื่อให้ผู้กำกับรายการกำหนดเองและไม่ใส่คำพูดละเอียดของผู้ร่วมรายการส่วนผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกรต้องใส่บทพูดโดยละเอียด บทสมบูรณ์จะเป็นบทที่แสดงรายละเอียดของภาพในแง่แหล่งภาพ มุมภาพ และลักษณะของรายการ รวมทั้งเสียงคำพูดทุกคำไว้อย่างชัดเจน เป็นบทที่เสนอรายละเอียดของสิ่งที่เสนอเต็มรูป บทละครโทรทัศน์ส่วนมากแล้ว ผู้เขียนจะไม่ใส่รายละเอียดเรื่องมุมกล้องและขนาดภาพกำกับไว้ เพื่อจะให้ผู้กำหับรายการเป็นผู้ตัดสินใจในการเลือกใช้ภาพเอง แต่ผู้เขียนจะเขียนคล้ายบทละครเวทีคือชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการแสดงสีหน้า ท่าทางตัวละคร จะอยู่ซีกซ้ายมือของบท ซึ่งเป็นส่วนอธิบายเกี่ยวกับด้านภาพเท่านั้น ส่วนบทสนทนาของตัวละครจะเขียนไว้ในซีกขวามือของบท

2.2 การเตรียมงานล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำ

เมื่อได้บทโทรทัศน์มาแล้วผู้ผลิตรายการจะมอบหมายให้ผู้กำกับการแสดงงานดำเนินงานต่อโดยเริ่มด้วย

- การเลือกตัวแสดง

ผู้ผลิตรายการจะร่วมกับผู้กำกับการแสดงคัดเลือกผู้แสดง โดยการเห็นพ้องต้องกัน โดยหลักการแล้ว จะเลือกผู้แสดงที่เหมาะสมกับลักษณะตัวละครในเรื่องนั้นก่อน แต่โดยความจริงยังมีปัจจัยอื่นๆ ทำให้ตัวแสดงไม่เหมาะสมกับบท หลังจากเลือกผู้แสดงแล้วจะมอบหมายให้ผู้ที่ทำหน้าที่ประสานงานติดต่อกับนักแสดง

- การวางแผนการถ่ายทำจริง

ผู้กำกับการแสดงจะทำการตีความบททุกแง่มุม และสั่งงานฝ่ายต่างๆตามหน้าที่ความรับผิดชอบให้เตรียมความพร้อมก่อนการถ่ายทำจริง

3. **การถ่ายทำ**

3.1 การถ่ายทำ

ในอดีตจะทำการถ่ายทำขณะออกอากาศเลย เป็นการออกอากาศสดไม่มีการบันทึกเทปโทรทัศน์ แต่ในปัจจุบันเทปโทรทัศน์เข้ามามีผลต่อการผลิตรายการละครโทรทัศน์ จึงทำการถ่ายทำละครโทรทัศน์โดยการบันทึกเทปล่วงหน้า ตามคิวการถ่ายทำที่ผู้กำกับการแสดงกำหนด

3.2 การตัดต่อและการลงเสียง

เมื่อทำการถ่ายทำละครเสร็จแล้ว ผู้กำกับรายการจะรวบรวมเทปการถ่ายทำทั้งหมดมาตัดต่อ เรียงลำดับเหตุการณ์ตามบทละครโทรทัศน์ โดยอาจมีการเพิ่มเติมเทคนิคพิเศษทางโทรทัศน์ไปด้วย ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้กำกับรายการจะตัดสินใจอย่างไร เมื่อทำการตัดต่อภาพเสร็จแล้ว จะทำการลงเสียงประกอบและเพลงประกอบต่อไป ก็เป็นอันเสร็จสิ้น พร้อมที่จะนำส่งไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ โดยต้องผ่านการตรวจพิจารณาของคณะกรรมการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ก่อนทุกครั้ง

4. ขั้นการประเมินผลรายการ

เมื่อละครออกอากาศผู้ผลิตต้องทำการตรวจดูรายการของตนขณะออกอากาศด้วย เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์และค้นหาข้อผิดพลาดในขณะออกอากาศ นอกจากนี้ต้องมีการติดตามผลงานของตนโดยดูจาก Rating ซึ่งมีบริษัทที่ทำการวิจัยทางด้านนี้อยู่แล้ว โดยบริษัทโฆษณาจะนำผลการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจว่าจะให้โฆษณาในรายการใดได้บ้าง

ทฤษฎีการวิเคราะห์ประเภทรายการ (Genre Analysis)

กาญจนา แก้วเทพ (2541) ได้กล่าวไว้ว่า "สรรพสิ่งทุกอย่างรวมทั้งผลงานของสื่อมวลชน (Media Product) จะประกอบด้วย 2 มิติอยู่เสมอ คือ เนื้อหาสาระ (Content) และรูปแบบ (Form/Format)"

คำว่า ***Genre*** เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลว่า ***"Type"*** หรือ ***"Kind"*** ในภาษาอังกฤษ ซึ่งมีประวัติความเป็นมายาวนานตั้งแต่สมัยละครของกรีกและถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการแบ่งประเภทของภาพยนตร์เป็นแบบต่างๆเช่นแบบตะวันตก (Western) หรือแบบนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) เป็นต้นจนถึงการนำใช้กับการแยกประเภทรายการโทรทัศน์ เช่น ข่าว สารคดี เกมโชว์ เป็นต้น

Neale (1980)ได้ให้คำนิยามของ Genre ว่าเป็น System of orientation, expectation, conventions ระหว่างผู้ผลิต/ตัวบท (text) และตัวเนื้อเรื่อง (Subject)

ประวัติความเป็นมาการศึกษาเรื่อง Genre

1. ความคิดเรื่องการจัดสรรพสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่ออกเป็นหมวดหมู่นั้นเป็นวิธีคิดพื้นฐานของมนุษย์อยู่แล้ว อาทิ วิชาชีววิทยาเป็นต้น การที่เราจัดทุกสิ่งเข้าเป็นหมวดหมู่กันนั้นเพราะเราสามารถมองเห็นลักษณะร่วมกันของสรรพสิ่งที่อยู่ในหมวดเดียวกัน และในเวลาเดียวกันก็มองเห็นลักษณะที่แตกต่างไปจากสิ่งที่อยู่ในหมวดอื่นๆ
2. Aristotle จำแนกละครกรีกออกเป็นแบบต่างๆ ได้แก่ประเภท Comedy Tragedy และ Melodrama การแบ่งดังกล่าวนอกจากจะมีประโยชน์ต่อผู้สร้างและผู้ชมแล้ว การจำแนกประเภทละครดังกล่าวยังมีนัยยะไปถึงด้านคุณค่าของสุนทรียะและคุณค่าทางด้านวัฒนธรรมอีกด้วย (Aesthetic and Cultural Value) กล่าวคือละครที่ประกาศตัวว่าอยู่ในประเภทใดก็จำเป็นต้องสร้างสรรค์ให้เข้าถึงมาตรฐานในรูปแบบนั้น เช่นถ้าเป็น Comedy ก็ต้องทำให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานรื่นรมย์ ถ้าเป็น Tragedy ก็ต้องให้กระทบกระเทือนเศร้าใจให้ได้
3. จากประเภทที่ Aristotle ได้แบ่งไว้แล้ว เมื่อเกิดสื่อโทรทัศน์ขึ้นมา ประเภทของรายการในโทรทัศน์ก็ได้แตกตัวออกมาอย่างมากมาย เช่นโฆษณา ข่าว สารคดี Sit-com soap opera ทอล์กโชว์ สัมภาษณ์ เกมโชว์ กีฬา how-to shows (เช่น ทำกับข้าว แต่งผม) ฯลฯ โดยที่ในแต่ละประเภทยังอาจมีหมวดหมู่ย่อยๆลงไปอีก

การวิเคราะห์ Genre

เนื่องจากแนวคิดเรื่อง Genre หรือ Format นั้นมีมิติมากมาย ดังนั้นการวิเคราะห์จึงทำได้ในหลายแง่มุม สำหรับการทำวิจัยเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหาระหว่างนวนิยายและละครโทรทัศน์ สามารถทำการวิเคราะห์ได้ใน 4 มิติดังนี้

1. การวิเคราะห์สูตร (Formula)
2. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)
3. การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสื่อ (Intertextuality)
4. การวิเคราะห์ Convention / Invention

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แต่ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยมีความตั้งใจที่จะทำการศึกษาในเรื่องของความเชื่อมโยงระหว่างสื่อเป็นหลัก โดยเลือกศึกษาการเชื่อมโยงระหว่างสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์ว่ามีเชื่อมโยงระหว่างสื่อทั้งสองอย่างไร มีจุดร่วมและจุดต่างกันอย่างไร และมีปัจจัยใดที่ส่งผลต่อการเชื่อมโยงดังกล่าว ดังนั้น การวิเคราะห์ Genre ในมิติอื่นๆ จะถือเป็นส่วนประกอบ เพื่อเสริมภาพของมิติการเชื่อมโยงสื่อให้ชัดเจนขึ้น

การวิเคราะห์สูตร (Formula)

ในเรื่องของสูตรนั้น จะมีสิ่งที่ตรงกันข้ามกันอยู่ 2 ประการได้แก่ Convention และ Invention ทั้งสองเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้ เพราะ Convention ทำให้ผู้รับสารมีความคุ้นเคย (familiarity) มากพอที่จะเข้าใจตัวบทได้ แต่ Invention เป็นส่วนที่สร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้น

J. Calwelti (1971) ได้สร้างแนวคิดเรื่อง Formula ขึ้นมา โดยให้นิยามว่า Formula คือ Convention system for structuring cultural products ซึ่งหมายความว่า Formula คือส่วนเสี้ยวที่เกี่ยวข้องกับด้าน Convention นั่นเอง

ดังนั้นการวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆของสูตร ซึ่ง Calwelti ให้นิยามไว้อีกอย่างหนึ่งว่าคือ Repertory of plots, characters, settings, etc. ที่ผู้วิจัยสามารถหยิบยกมาวิเคราะห์ได้เช่น

1. ช่วงเวลา (Time) เป็นการวิเคราะห์ช่วงเวลาที่เหตุการณ์ในเรื่องนั้นได้เกิดขึ้น
2. สถานที่ (Location) ได้แก่สถานที่ที่เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้น สำหรับละครโทรทัศน์สถานที่ที่ขาดไม่ได้คือ ในบ้าน เช่นห้องอาหาร โต๊ะกินข้าว ห้องนอน เป็นต้น
3. พระเอก (Hero) การเป็นพระเอกในแต่ละ Genre จะต้องมีลักษณะตามแบบฉบับ เช่น พระเอกในหนังคาวบอยจะมีลักษณะเหมือนกับพระเอกในละครพีเรียดของไทยไม่ได้
4. นางเอก (Heroine) เช่นเดียวกับ Genre ของพระเอก นางเอกในแต่ละ Genre จะมีรูปแบบตามแบบฉบับ
5. ผู้ร้าย (Villain) ลักษณะผู้ร้ายต้องมีลักษณะรูปแบบเดียวกัน คุณสมบัติประจำของผู้ร้ายคือลักษณะที่ตรงกันข้ามกับพระเอกนั่นเอง
6. ตัวรอง (Second Character) อาจจะเป็นผู้ช่วยของพระเอกหรือนางเอก (Helper) หรือเป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องดำเนินต่อไปได้ (Dispatcher) เช่น พี่เลี้ยงผู้กำความลับของต้นกำเนิดของนางเอกไว้ เป็นต้น
7. เค้าโครงเรื่อง (Plot) ได้แก่ วิธีการดำเนินเรื่องราวของ Genre แต่ละประเภท

8. แก่นเรื่อง (Themes) ได้แก่ปมประเด็นที่เป็นปมสำคัญที่ Genre นั้น ๆ ต้องการจะนำเสนอ
9. เครื่องแต่งกาย (Costumes) การแต่งกายของตัวละครเป็นภาษาอวัจนะ (Non-verbal) ที่จะอธิบายหรือบ่งบอกความหมายของเรื่องราว นางเอกละครโทรทัศน์ต้องไม่แต่งตัวโป๊ เพราะเป็นเครื่องแต่งตัวของตัวอิจฉา
10. ยานพาหนะ (Locomotion) ในภาพยนตร์ ละคร ข่าว สารคดีหรือผลงานสื่อประเภทใดก็ตามมักจะขาดพาหนะที่ใช้ขับเคลื่อนไม่ได้ เช่นรถยนตร์ของเจมส์ บอนด์ หรือม้าของคาวบอย ยานพาหนะจัดเป็นอวัจนะภาษาอย่างหนึ่งเหมือนกัน
11. อาวุธ (Weapon) อาวุธในสื่อแต่ละ Genre มีบทบาทเหมือนกับเครื่องแต่งกายและยานพาหนะ คือเป็นส่วนประกอบของตัวละครและเรื่องที่ต้องเป็นแบบเฉพาะ

Calwalti ได้เสนอแนะว่า ในการวิเคราะห์ Formula ของงานสื่อชนิดหนึ่ง เราอาจจะพิจารณาได้ 3 มิติคือ

ก) พิจารณาว่าสูตรของผลงานนั้นสะท้อนสภาพความเป็นจริง ปริบททางการเมืองในแต่ละยุคอย่างไร

ข) พิจารณาว่าสูตรของผลงานนั้นสะท้อนโครงสร้างทางความคิด สภาวะทางจิตใจของผู้คนในแต่ละยุคสมัยอย่างไร

ค) วิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ของ Formula ตามตัวอย่างข้างต้น

การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)

1. การเล่าเรื่องคืออะไร

ในแง่ของ Genre หรือ Format นั้นมีผู้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า เกือบจะถือได้ว่า "ไม่มีอะไรใหม่แล้วใต้ดวงอาทิตย์นี้" นั่นคือไม่ว่าจะมีเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยอย่างไร วิธีการ "ส่งสาร" ของเราก็ยังยึดหลักการเล่าเรื่องอยู่นั่นเอง

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน ซึ่งเกี่ยวข้องกับ Formula ที่กล่าวมาข้างต้น การเล่าเรื่องต้องมีตรรกะของการเล่าเรื่อง (Logic of Narration) โดยมีองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ดังต่อไปนี้

ก. ต้องมีฝ่ายพระเอก-นางเอก

ข. ต้องมีผู้ร้าย

ค. ต้องมีความขัดแย้งระหว่าง 2 ฝ่าย

ง. ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สาม ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง

จ. ต้องมี magic เช่นของวิเศษหรือเวทมนตร์ต่างๆในหนังจักรๆ วงศ์ๆ หรือแผนการบวกกับอาวุธที่เหมาะสมกับพระเอกทำให้พระเอกเหนือชั้นกว่าฝ่ายตรงหันข้ามในหนังนักสืบ

2. ขั้นตอนการเล่าเรื่อง

2.1 แบบแรก

การเล่าเรื่องแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนได้แก่

2.1.1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามกันต่อไป อาจจะใช้ได้หลายวิธีเช่น การแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก หรือเปิดประเด็นขัดแย้ง เป็นต้น

2.1.2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น

2.1.3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดวสินใจเลือกได้อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น

2.1.4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนงำต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้

2.1.5. ขั้นตอนการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง โดยอาจจะมีจุดจบได้หลายๆ แบบ เช่นจบแบบมีความสุข จบอย่างสูญเสีย หรือจบแบบเป็นปริศนาให้คิดต่อไป เป็นต้น

2.2 แบบที่สอง

Todorov (1977) ได้เสนอเกณฑ์ที่จะแบ่งขั้นตอนของสภาวการณ์ในวิธีการเล่าเรื่องโดยแบ่งออกเป็น 4 สภาวะคือ

2.2.1 สภาวะปกติ (Equilibrium) ได้แก่สภาวะสงบสุขที่ปรากฏตอนเริ่มเรื่อง

2.2.2 ภาวะวิกฤต (Disruption) ได้แก่ขั้นตอนที่ปัญหาเริ่มก่อตัวขึ้นและทวีคงามรุนแรงมากขึ้น

2.2.3 การแก้ไขปัญหา (Equalizing) ได้แก่สภาวะที่ตัวละครพยายามแก้ไขปัญหาให้ลุล่วงไป ซึ่งมีทั้งล้มเหลวและสำเร็จ

2.2.4 การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขอีกครั้ง (New Equilibrium) หลังจากปัญหาถูกแก้ไขไปแล้ว ทุกอย่างคืนสู่ความสงบสุขอีกครั้ง

3. ในอีกแง่หนึ่ง การเล่าเรื่องคือการพรรณนากิจกรรมต่างๆของบรรดาตัวละครในเรื่อง เพื่อแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบของตัวละคร

4. องค์ประกอบที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้นก็คือความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งแบ่งได้หลายประเภทเช่น

4.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษยชาติ

4.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

4.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น หนังผี

4.4 ความขัดแย้งในจิตใจมนุษย์เอง

5. การวิเคราะห์ตัวเอก (Hero) เนื่องจากตัวเอกทั้งพระเอก – นางเอก เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากของการเล่าเรื่อง จึงมีความสนใจในการวิเคราะห์ตัวเอกเป็นพิเศษ

6. การวิเคราะห์จุดยืนของผู้เล่า จากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องที่ต่างกันทำให้มีมุมมองในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน Giannetti (1988) แบ่งประเภทของมุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องเป็น 4 แบบคือ

6.1. ผู้เล่าเรื่องมองออกไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First – Person Narrator)

6.2. ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third – Person Narrator)

6.3. การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective)

6.4. การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปทุกอย่าง (The Omniscient)

การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสื่อ (Intertextuality)

จากที่ได้ตั้งข้อสังเกตมาตั้งแต่ต้นแล้วว่า ในทุกวันนี้แทบจะไม่มีตัวบท (Text) อันใดที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างใหม่เอี่ยมโดยไม่มีรูปแบบหรือเนื้อหาซ้ำรอยเดิมกับ Text ที่เคยมีมาในอดีต ดังนั้น Text ใหม่ๆ นี้จึงมักจะผลิตซ้ำของเก่า หยิบยืมของเก่าหรือดัดแปลงของเก่าอยู่เสมอ นี่จึงเป็นที่มาของแนวคิดสำหรับการวิเคราะห์เรื่องความเชื่อมโยงระหว่างสื่อ

ดูเหมือนกับว่าการที่สื่อใหม่ๆ จำเป็นต้องหยิบยืมบางสิ่งบางอย่างจากสื่อเก่าในท่วงทำนองของ "เหล้าเก่าในขวดใหม่" หรือ "เหล้าใหม่ในขวดเก่า" นั้นเกิดขึ้นเนื่องมาจากลักษณะ "Repetition" (convention) ที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องการเพื่อความมั่นใจ พร้อมกันนั้นทั้งสองฝ่ายก็ต้องการ Variation (Invention) ด้วย

1. การเชื่อมโยงระหว่างสื่อนั้นมีหลายมิติเช่น
   - ใช้รูปแบบเดียวกัน และใช้เนื้อหาเดียวกัน เช่นการนำภาพยนตร์เรื่อง "เจ็ดเซียนซามูไร" ของ กูโรซาวา ได้ถูกนำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ ฮอลลีวู้ด เรื่อง "เจ็ดสิงห์แดนเสือ" เป็นต้น
   - ใช้เนื้อหาเดียวกันแต่เปลี่ยนรูปแบบ ตัวอย่างเช่น นวนิยายเรื่อง "คู่กรรม" ที่ได้ถูกนำมาสร้างเป็นสื่อในละครโทรทัศน์ และถูกดัดแปลงอีกครั้งเป็นสื่อภาพยนตร์ เป็นต้น
   - ใช้รูปแบบเดียวกันแต่มีการแปลงเนื้อหาบ้าง เช่น บรรดาเพลงแปลงของบุญธรรม พระประโทน
2. การวิเคราะห์อาจจะเป็นการวิเคราะห์การเชื่อมโยงตามแนวระนาบ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ระดับ
   - *การเชื่อมโยงแบบแนวราบ (Horizontal)* ได้แก่การเชื่อมโยงเนื้อหาเดียวกันที่ปรากฏในสื่อระนาบเดียวกัน ดังตัวอย่างที่แพร่หลายในสังคมไทย คือ การนำบทประพันธ์นวนิยายไปเป็นละครโทรทัศน์ โดยมีหนังสือพิมพ์ทยอยลงตีพิมพ์บทละครเป็นตอนๆ และต่อจากนั้นก็มีการนำบทละครในหนังสือพิมพ์มารวมเป็นเล่มอีกครั้ง
   - *การเชื่อมโยงแบบแนวดิ่ง (Vertical)* ได้แก่การเชื่อมโยงเนื้อหาจากระดับปฐมภูมิมาสู่ขั้นทุติยภูมิ เช่นเมื่อมีการฉายภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง (เนื้อหาเป็นขั้นปฐมภูมิ) ต่อจากนั้นก็จะมีการวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่องนั้น (เนื้อหาขั้นทุติยภูมิ)

ในการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างสื่อนี้ ประเด็นหนึ่งที่มักจะถูกหยิบยกขึ้นมาก็คือ เรื่องคุณค่าทางสุนทรียะ (Aesthetic Value) ของสื่อแต่ละชนิด ทั้งนี้โดยอาศัยแนวคิดเดิมทางศิลปะที่ถือว่าศิลปะอย่างหนึ่งอาจสร้างแรงบันดาลใจให้แนวทางหรือแนวคิดต่อศิลปะอีกอย่างหนึ่งที่เรียกว่า "ศิลปะต่างส่องทางให้แก่กันและกัน" (Art illuminated art) เช่นเพลงของโมซาร์ตอาจจะเป็นแรงดลบันดาลใจให้จิตรกรวาดภาพ

ในกรณีของสื่อมวลชนนั้น การเชื่อมโยงระหว่างสื่อก็น่าจะเป็นไปตามหลักการดังกล่าว นั่นคือ บทประพันธ์ชั้นเยี่ยม เป็นแรงบันดาลใจให้เจ้าของบทละครโทรทัศน์นำไปสร้างเป็นละคร อย่างไรก็ตามเนื่องจากสื่อมวลชนมีลักษณะเป็นพาณิชยศิลป์หรือธุรกิจ ทำให้เกิดคำถามว่า "เมื่อมีการแปลเนื้อหาจากสื่อหนึ่งไปยังอีกสื่อหนึ่ง คุณค่าทางสุนทรียะในสื่อใหม่ยังคงมีเท่าเดิมหรือไม่ หรือสื่อ

ใหม่ได้ทำลายคุณค่าทางศิลปะที่เคยมีอยู่ในสื่อเดิมให้หมดไป ที่เรียกว่า "สื่อสร้างความยากจนให้แก่กัน" (Media impoverished media)

การเชื่อมโยงเนื้อหาวิธีการแบ่งประเภทการเชื่อมโยงเนื้อหาหลายวิธีเช่น

1. *การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) แบบจิตสำนึก (Consciously)*
   เป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาโดยเฉพาะการโต้แย้ง การโต้ตอบ โดยเมื่อเราได้เห็นเนื้อหาอย่างหนึ่ง เราสามารถโยงไปหาเนื้อหาหนึ่งให้ได้ในลักษณะที่เนื้อหาทั้งสองเนื้อหาเป็นเรื่องเดียวกัน แต่เป็นการโต้ตอบ โต้แย้งกัน นอกจากนี้ การล้อเลียน การเสียดสี ยังเป็นตัวอย่างที่ดีของการสร้างความขบขันที่แตกต่างออกมาจากเนื้อหาต้นแบบ
2. *การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) แบบจิตไร้สำนึก (Unconciously)*
   เป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาโดยการใช้วัตถุดิบเดียวกัน หรือแตกต่างกัน เช่นโครงเรื่อง การดำเนินเรื่อง ลักษณะตัวละครที่มีลักษณะร่วมกัน ฯลฯ โดยที่ผู้ประพันธ์มิได้ตั้งใจจะให้เหมือนกัน (อ้างในศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี, 2539)

Jeremy G. Butler (1994) ได้กล่าวไว้ว่า "การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) เป็นส่วนประกอบหลักที่สำคัญในการสร้างความมีชื่อเสียง และการทำให้เป็นที่รู้จักต่อผู้แสดงจากผู้รับสารในแต่ละสื่อจะมีรูปแบบเนื้อหาของสื่อ (Media Text) ที่แตกต่างกันในการนำเสนอ แต่อย่างไรก็ตามโดยส่วนใหญ่ของการนำเสนอด้วยการเชื่อมโยงเนื้อหาจะกระจุกตัวอยู่ในปัจจัยหลัก 4 ประการ ที่มีความเหลื่อมล้ำ หรือเกิดความสัมพันธ์ต่อกันอยู่เสมอ ดังนี้

1. **การสนับสนุน ส่งเสริม (Promotion)**
   ส่วนใหญ่ในการสนับสนุน ส่งเสริม ให้เกิดความนิยมจากผู้รับสารในผลงานสื่อนั้นๆ จะนิยมใช้นักแสดงที่ได้รับความนิยมมาใช้เป็นตัวแทนในการแจ้งข่าวสารต่างๆ ได้แก่การนำความเป็น Superstar มาใช้ดึงดูดความสนใจต่อผู้รับสาร เช่น การนำนักแสดงชาย นักแสดงนักแสดงหญิงมาเป็นคู่พระคู่นาง หรือการนำดาราที่มีชื่อเสียงหลายๆ คนมาร่วมแสดงด้วยกันในละครหรือภาพยนตร์ การโฆษณาในนิตยสารรายการโทรทัศน์ต่างๆ การโฆษณาทางวิทยุ โทรทัศน์ การปรากฏตัวของนักแสดงในรูปแบบการถูกเชิญมาให้สัมภาษณ์ โดยพิธีกรในรายการ Talk Show หรือรายการบันเทิงต่างๆ เพื่อเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง จากวิธีการต่างๆ ในการ Promotion ล้วนเป็นแนวทางในการสร้างความยอมรับจากผู้รับสารแทบทั้งสิ้น ในทางตรงกันข้าม ในอเมริกาใช้วิธีการนำเสนอดาราให้เป็นตัวแทนของเนื้อหา

ในสื่อหนึ่ง (Media Text) มักใช้วิธีการเบี่ยงเบนพฤติกรรมนักแสดงให้ขัดแย้งกับพฤติกรรมเฉพาะตัวโดยธรรมชาติของนักแสดง เช่นการทำสนับสนุน ส่งเสริม ในลักษณะที่เป็นการนำนักแสดงที่มีข่างอื้อฉาวในนิตยสาร หนังสือพิมพ์ เกี่ยวกับเรื่องชู้สาวมาพลิกบทบาทกลายเป็นการแสดงในบทคนรักเดียวใจเดียว มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว มีความซื่อสัตย์ ซึ่งจะเกิดผลทำให้พลิกบทบาทนักแสดงผู้เป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ต่อผู้รับสาร และเป็นจุดสำคัญที่ทำให้ผู้รับสารสนใจ และติดตามชมการเบี่ยงเบนจากชีวิตจริงนั้นๆ

2. **การทำให้เป็นที่รู้จักแพร่หลาย (Publicity)**

เป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาของสื่อหนึ่งๆ ในการสร้างความเป็นสาธารณะ หรือการทำให้เป็นที่รู้จัก อันมีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นสาธารณะกับการส่งเสริมสนับสนุน ไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ สิ่งสำคัญต่อการสร้างให้เกิดความเป็นสาธารณะของเนื้อหาในสื่อนั้นๆ (Media Text) จะต้องนำเอาจุดเด่น จุดขายที่สามารถทำให้เกิดความน่าสนใจต่อผู้รับสารได้ และสามารถชักจูงให้ผู้รับสารเข้ามามีส่วนร่วมกับเนื้อหา (Text) ที่ต้องการนำเสนอนั้นๆ

3. **รายการโทรทัศน์ (Television Program)**

บุคลิกภาพในการแสดงที่เล่นในสื่อหนึ่งๆ จะมีส่วนร่วมสำคัญต่อการตัดสินใจยอมรับสื่อนั้นๆ มาจากผู้รับสาร สิ่งสำคัญที่นักแสดงต้องคำนึงถึงคือการสร้างความเข้าใจบทบาทตัวละครนั้นๆ อย่างถูกต้อง ชัดเจน เพื่อนำมาถ่ายทอดบุคลิกภาพได้อย่างเหมาะสม

4. **การวิพากษ์วิจารณ์(Criticism)**

บทบาทการแสดงที่เล่นในสื่อหนึ่งๆ จะสามาระสะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จหรือล้มเหลวในการเชื่อมโยงเนื้อหาลีลาการแสดงในลักษณะการสร้างภาพที่ปราศจากการบรรยาย (Non-narrative Image) โดยการใช้นักแสดงเป็นตัวแทนในการนำเสนอการเชื่อมโยงความหมายนั้นๆ ในขณะเดียวกัน การเกิดการวิพากษ์วิจารณ์บทบาทในการแสดงในสื่อหนึ่งๆ ก็จะนำไปสู่การปรับปรุง พัฒนาการเชื่อมโยงเนื้อหาให้เกิดคุณภาพต่อการผลิตนั้นๆ มากขึ้น

Arthur Asa Berger (1993) ได้กล่าวถึงแนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหาไว้ว่า "**แนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality)ถูกนำมาใช้ในการวิจารณ์วัฒนธรรมโดยสามารถจำกัดความใน**

ลักษณะที่ว่าสิ่งที่ปรากฏในเนื้อหาจะมีความสัมพันธ์กับอีกเนื้อหาหนึ่งเสมอ ในระดับที่แตกต่างกัน เนื่องจากสาเหตุที่เป็นการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม ในบางกรณีเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กันดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการวางโครงเรื่อง (Plot) บุคลิกลักษณะ (Charaters) เหตุการณ์ (Event) แก่นของเรื่อง (Themes) การสร้างความเป็นพระเอก และนางเอก (Heroes and Heroines) อันเป็นองค์ประกอบร่วมที่จะนำไปสู่การสรุปลักษณะเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้ประพันธ์ในการถ่ายทอดเนื้อหานั้นๆ" (อ้างในศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี, 2539)

การวิเคราะห์ Convention/Invention

1. คุณสมบัติทั้ง 2 ประการเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสื่อทุกประเภท ทั้งมีความจำเป็นสำหรับผู้สร้างในการผลิตและผู้รับในการตีความหมาย

แนวคิดในเรื่อง Convention / Invention ยังเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ที่ผู้สร้างบางคนใช้ลักษณะ invention ของตนเองสร้างแบบเฉพาะตัว (ความหมายเป็น Convention ประจำตัว) ที่เรียกว่า "Author Theory" อันมีจุดเริ่มต้นมาจากผู้สร้าง/ผู้กำกับภาพยนตร์บางท่านมีลักษณะเฉพาะอันโดดเด่นจนอาจกล่าวได้ว่า "หนังของใครก็เป็นแบบเจ้าของหนัง" เช่น ละครของคุณพิศาลจะมีลักษณะพระเอกเป็น Sadist เป็นต้น

2. เราสามารถพบลักษณะ Convention บวกกับ Invention ได้ในองค์ประกอบย่อยๆ ของสูตร (Formula) ที่กล่าวมาข้างต้น ลักษณะดังกล่าวนั้นช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ผลิตอย่างมาก สามารถหยิบสูตรที่เป็น Convention มาเป็น Invention ได้เลย

3. มีการแบ่งยุคสมัยของศิลปะในแต่ละช่วงเวลาเพื่อแสดงความเป็น Convention หลักๆ ดังนี้คือ

ยุคคลาสสิก	Convention เน้นความงาม ความลงตัว ไม่เน้นความคิดสร้างสรรค์
ยุค Modern	เน้นความคิดริเริ่ม ไม่เน้นความงาม แต่เน้นความเพลิดเพลิน
ยุค Post-Modern	ไม่สนใจความงามหรือความคิดริเริ่มแต่เน้นความซ้ำซากในรูปแบบการนำเสนอใหม่

4. การศึกษาเรื่องการทำซ้ำ (Repetition) Eco (1985) เสนอว่าการทำซ้ำมีหลายรูปแบบ เช่น

-**Retake**: เป็นการทำซ้ำในลักษณะให้ตัวละครหลักเผชิญภัยในแบบดั้งเดิม และเอามาเริ่มต้นใหม่

-**Remake**: เป็นการเอาเรื่องเดิมทุกอย่างมาทำใหม่หมดโดยใช้ดาราชุดใหม่ทั้งหมดเพื่อความแตกต่าง

-**Series**: เป็นงานชุดที่มีตัวหลักยืนโรงอยู่ เค้าโครงเรื่องก็คล้ายเดิม แต่มีการเปลี่ยนแปลงที่ตัวละครรองและตัวประกอบซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปหมด

-**Saga**: เป็นเรื่องเล่าขนาดยาวเกี่ยวกับครอบครัววงศ์ตระกูล กลุ่มสังคม หรือประสบการณ์ที่น่าสนใจ แต่ตัวละครจะเปลี่ยนไปตามกาลเวลา เรื่องราวก็เปลี่ยนไป

แนวคิดเรื่องการดัดแปลงนวนิยายสู่บทละครโทรทัศน์

รื่นฤทัย สัจจพันธ์ (2538) กล่าวไว้ว่า "การนำนวนิยายไปสร้างเป็นละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ จำเป็นต้องมีการดัดแปลงไปจากต้นฉบับที่เป็นบทประพันธ์บ้าง เพราะแม้นวนิยายและละครจะเป็นงานศิลปะเหมือนกัน แต่ก็มีศาสตร์เฉพาะตัวต่างกัน **นวนิยายใช้วรรณศิลป์สร้างจินตนาการในขณะที่ละครหรือภาพยนตร์ใช้ทัศนศิลป์ แต่กระนั้นก็ตามละครที่สร้างจากบทประพันธ์ควรจะใช้สื่อศิลปะอีกแขนงหนึ่งเพื่อเสริมส่วนที่พร่องไปจากวรรณกรรม มากกว่าการเบี่ยงเบนจุดประสงค์สำคัญของงานประพันธ์นั้น เท่าที่เป็นมาก็คงจะไม่ได้เป็นอย่างนี้เสียทั้งหมด จึงมีข้ออภิปรายว่าละครโทรทัศน์ทำลายวรรณกรรมหรือส่งเสริมวรรณกรรมกันแน่**"

การตีความเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงแก่นแท้ของบทประพันธ์นั้น สำหรับผู้นำวรรณกรรมไปสื่อสารด้วยศิลปะแขนงอื่น การตีความยิ่งมีความสำคัญมากขึ้นไปอีก และเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเพราะอาจจะส่งผลต่อการสร้างบุคลิกตัวละคร บทสนทนา เหตุการณ์รายละเอียดต่างๆ อันเป็นองค์ประกอบที่นำไปสู่ความเข้าใจและเข้าถึงเรื่องราวทั้งหมด ถึงแม้การตีความวรรณกรรมจะเป็นเสรีภาพของผู้อ่าน ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องมีความคิดเห็นตรงกับผู้เขียนเลยก็ได้ ตามที่ศาสตราจารย์ ดร. เจตนา นาควัชระ กล่าวว่า "***เพราะวรรณกรรมที่สร้างขึ้น และได้ตีพิมพ์ไปแล้วก็นับว่ากลายเป็นสมบัติของผู้อ่านไปแล้ว***" แต่ควรจะพิจารณาว่าการตีความดังกล่าวสร้างผลกระทบด้านร้าย มิใช่ต่อตัวผู้เขียนหรือต่อตัววรรณกรรมเท่านั้น แต่ต่อผู้เสพวรรณกรรมผู้อื่นด้วย การตีความดังกล่าวจะถือว่าเป็นสิ่งที่สมควรหรือไม่

หยก บูรพากล่าวไว้ว่า " นักเขียนทุกคนรักและหวงแหนในบทประพันธ์ของตนทุกเรื่องทุกบท ทุกประโยค และทุกตัวอักษรเพราะกลั่นกรองมาจากสมองและจินตนาการของตัวเองง เพราะบางส่วนเป็นความทรงจำหรือความประทับใจของตัวเอง ดังนั้น จึงไม่อยากให้มีการตัดทอน เปลี่ยนแปลง หรือตีความหมายผิดไปจากเจตนารมณ์ของผู้เขียน

แต่อย่างไรก็ตาม งานเขียนนั้นก็สร้างขึ้นเพื่อการอ่าน ใช้พรรณนาโวหารสื่อสารระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน ผู้อ่านเกิดจินตนาการตามที่ผู้เขียนเสกสรรค์ปั้นแต่งไว้ด้วยตัวอักษร ซึ่งจะให้รันทดผาดโผน วินาศสันตะโร หรือวิลิศมาหราอย่างไรก็ได้ สุดแต่นักเขียนจะต้องการให้เป็นไป

ทว่า เมื่อนำมาแปรรูปเป็นภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์แล้วการสื่อสารย่อมเปลี่ยนไป จากตัวอักษรและจินตนาการในความเงียบ กลายมาเป็นภาพในจอและเสียงของตัวละครหรือเหตุการณ์ในเรื่อง โดยผู้ชมสัมผัสรับรู้ได้ด้วยประสาทของตนโดยไม่ต้องสร้างจินตนาการเองเหมือนอ่านจากหนังสือ

ในเมื่อ "สื่อ" ผิดแผกแตกต่างกัน การนำเสนอจึงต้องมีการปรับแปลงให้เหมาะสม ตรงนี้เองที่ทำให้เป็นปัญหาขึ้นมาระหว่างเจ้าของบทประพันธ์กับผู้สร้างภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ ทั้งนี้เพราะเมื่อแปรจากหนังสือไปเป็นภาพยนตร์หรือละครนั้น จะต้องมีการเขียนบทขึ้นใหม่โดยเน้นที่ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ตื่นเต้นด้วยภาพอันมีสีสัน และหลากหลายด้วยตัวละคร จะถ่ายทอดออกไปตรงตามต้นฉบับย่อมเป็นไปไม่ได้ ซึ่งในจุดนี้นักเขียนบทประพันธ์เข้าใจดี และไม่ปฏิเสธการปรับแปลงเพื่อความเหมาะสมดังกล่าว

แต่ที่นักเขียนยอมรับไม่ได้ก็คือการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องให้ผิดไปจากต้นฉบับโดยไม่จำเป็น

การเปลี่ยนแปลงผลลัพธ์หรือตอนจบของเรื่อง (ส่วนมากเพื่อเอาใจตลาดคือ ไม่ยอมให้พระเอกหรือนางเอกตายเป็นต้น) รวมทั้งการ "ตีความ" ที่ผิดเพี้ยนไปจากจินตนาการหรือเจตนารมณ์ของผู้เขียน ซึ่งในกรณีนี้ นอกจากตัวนักเขียนเองจะผิดหวังและเสียใจแล้ว บรรดานักอ่านที่เคยอ่านเรื่องนี้มาแล้วก็พลอยเสียความรู้สึกไปด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเรื่องที่อมตะหรือโด่งดังมากๆ จนผู้อ่านฝังใจแล้ว ถือเป็นการฆาตกรรมวรรณกรรมเรื่องนั้นๆ เลยทีเดียว"

กฤษณา อโศกสินได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า "อันที่จริงก็รู้สึกลำบากใจอยู่เหมือนกันในฐานะของคนเขียนนวนิยาย ทั้งที่เราก็พยายามเข้าใจว่าศิลปะในการเขียนนวนิยายมีความแตกต่างกัน แต่บางทีก็รู้สึกอึดอัดเมื่อบทประพันธ์ถูกนำไปดัดแปลงต่อเติมเสียจนเสียไป และมีบางเรื่องที่ต่อเติมสีสันจนเวอร์ไปกว่าในบทประพันธ์ หรือบางเรื่องก็คัดเลือกตัวแสดงไม่เหมาะสมกับบท โดยเฉพาะดาราใหม่ๆ มีจำนวนไม่น้อยที่แสดงไม่ค่อยสมบทบาท

ส่วนการดัดแปลงเนื้อเรื่องหรือเนื้อหา ถ้าไม่มากนักทางผู้เขียนก็พอรับได้ แต่ถ้าเปลี่ยนเป้าหมายในการนำเสนอไปเลยก็คงเป็นเรื่องที่น่าเสียดายทีเดียว"

สำหรับการเขียนบทละครโทรทัศน์นั้น คุณสมสุข กัลย์จาฤกกล่าวไว้ว่า "เมื่อเลือกนวนิยายมาแล้ว เราก็ต้องอ่าน ทำความเข้าใจ แล้วก็ดึงเอาตรงที่เราคิดว่า จุดไหนเป็นจุดที่เด่นที่สุด เราก็ดึงตรงนั้นขึ้นมา การดัดแปลงนวนิยายมาเป็นละครโทรทัศน์ ถ้าจะให้ตรงกับหนังสือเลยก็เป็นไปไม่ได้ คนที่ลงมือทำ จะรู้ว่า ที่จะให้ตรงเหมือนในหนังสือทั้งหมดนี่ ไม่ได้ แต่เราต้องรู้ว่า Plot ของเขานี่ มีอะไรเป็นแก่นเรื่อง จุดสำคัญของเรื่องคืออะไร เราเพิ่มเติมก็ได้ โดยอยู่ในกรอบของเขา แก่นของเรื่องต้องคงไว้ แต่รายละเอียดต้องเพิ่มเข้าไปแน่นอน เพราะบางครั้ง หนังสือเล่มนิดเดียว ทำละครตอนหนึ่งก็จบแล้ว แต่เราต้องทำตั้ง 20 ตอน เจ้าของบทประพันธ์ต้องทราบเลยว่า เราต้องเพิ่มเติมแน่นอน แล้วก็มีเหมือนกันที่บางที่ บางเรื่องไม่มีเหตุผลเลย เราก็สามารถทำให้เรื่องมีเหตุผลขึ้นได้ จินตนาการเพิ่มเติมต้องอยู่ในเค้าโครงเดิม"

<u>งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</u>

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การเชื่อมโยงเนื้อหา "นวนิยาย" ในสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อละครโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อการศึกษาในครั้งนี้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยให้เกิดผลงานวิจัยที่มีประสิทธิภาพ และเกิดคุณค่าในการศึกษา ดังงานวิจัยที่นำมาใช้ประกอบการศึกษาดังต่อไปนี้

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดเรื่อง การเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality)</u> จากผลงานวิจัยปี 2537 ของศุภยง พันธุมโกมล (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการเชื่อมโยงเนื้อหาของเพลงไทยลูกทุ่งยอดนิยมในช่วง พ.ศ. 2498-2535

ศึกษาการเชื่อมโยงเนื้อหาของเพลงไทยลูกทุ่งยอดนิยมในช่วง พ.ศ. 2498-2535 ที่สามารถแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการเชื่อมโยงทางปฏิสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมหลวงและวัฒนธรรมราษฎร์เกี่ยวกับการส่งข่าวสาร เรื่องราวต่างๆ และความทันสมัยจากชาวเมืองส่งไปให้ชาวชนบทโดยผ่านทางเพลงไทยลูกทุ่ง ผลการศึกษาวิจัยพบว่าการเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เพราะเนื้อหาเพลงไทยลูกทุ่งมักจะนำสิ่งต่างๆที่เกี่ยวกับวัตถุนิยมของคนในเมือง เช่น การดำเนินชีวิตแบบใหม่ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีอันทันสมัย สิ่งของเครื่องใช้ที่บอก

ระดับชนชั้นของคนในสังคม และเนื้อหาของเพลงลูกทุ่งมักมีความคล้ายคลึงกับเพลงลูกกรุง เพลงป๊อปในสมัยปัจจุบันอยู่เสมอ ดังนั้นสิ่งที่ชาวชนบทได้รับจากเพลงลูกทุ่งจึงเกี่ยวกับเรื่องราวที่มาจากชาวเมืองส่งผ่านไปยังชาวชนบทโดยผ่านทางเพลงลูกทุ่ง

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากซึ่งมีเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดปริบททางวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ที่ผลิตจากนวนิยายเรื่อง สี่แผ่นดิน</u> จากผลงานวิจัยปี 2537 โดย นิติพัฒน์ วิจิตรภาพ (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการการสร้างความหมายในการจัดฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากละครโทรทัศน์เรื่องสี่แผ่นดิน

เป็นการศึกษาเพื่อเข้าใจถึงกระบวนการสร้างความหมายในการนำเสนอฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากละครโทรทัศน์เรื่อง สี่แผ่นดิน ซึ่งได้เผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ในปี พ.ศ. 2534 โดยใช้วิธีการเลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความหมายเด่นชัดของการเปลี่ยนยุคสมัยด้วยวิธีการจัดฉาก การใช้อุปกรณ์ประกอบฉากมาทั้งหมด 4 ฉาก เพื่อวิเคราะห์ประกอบข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยการสัมภาษณ์ผู้จัดละคร ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ และทีมงานผู้ผลิตฉาก โดยพิจารณาถึงองค์ประกอบวิธีการ ปัญหา อุปสรรคต่างๆที่เกิดขึ้นภายใต้กรอบแนวคิดของทฤษฎีการละคร และสัญญะวิทยา ผลการวิจัยพบว่าการจัดฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากในละครโทรทัศน์เป็นกระบวนการสร้างความหมายด้วยการผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้งการแสดงของตัวละคร แสง เสียง มุมกล้อง และเทคนิคทางโทรทัศน์ เพื่อช่วยให้การเสนอละครมีความน่าเชื่อถือและสามารถสื่อความหมายไปยังผู้ชมได้ตรงตามหน้าที่ของฉาก คือบ่งบอกยุคสมัย เวลา บรรยากาศ การสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดกับผู้ชม และช่วยเสริมบุคลิกของตัวละครให้เด่นชัดขึ้น

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการดัดแปลงบทประพันธ์มาเป็นละครโทรทัศน์</u> จากผลงานวิจัยปี 2535 โดย เอื้องอรุณ สมิตสุวรรณ (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์การเขียนบทละครโทรทัศน์เรื่อง ปริศนา

เป็นการศึกษาการดัดแปลงนวนิยายไปสู่การเขียนบทละครโทรทัศน์ รวมถึงองค์ประกอบฉาก ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงวิธีการถ่ายทอดความหมายจากสื่อต่างชิดกัน ผลการวิจัยสรุปว่า ในการทำบททุกเรื่อง ผู้เขียนบทมักจะทำหน้าที่ถ่ายทอดความนึกคิด ความรู้สึก ตลอดจนจินตนาการผ่านทางบทนั้นๆ ถ่ายทอดผ่านสู่ผู้รับสารที่เป็นมวลชน ในการถ่ายทอดออกไปสู่ผู้รับสารเป็นจำนวนมาก ผู้เขียนบทจึงต้องมีการกลั่นกรองคัดเลือกสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับออกสู่สายตาผู้รับสารทุกชนชั้น ทุก

เพศ ทุกวัย และทุกอาชีพ สำหรับเกณฑ์ในการเลือกสิ่งที่เหล่านี้ จะเลือกได้อย่างถูกต้องและมากน้อยแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับระดับการศึกษา ภูมิหลังทางครอบครัวของผู้เขียนบทแต่ละคร

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตละครโทรทัศน์</u> จากผลงานวิจัยปี 2538 โดย จิตรลดา ดิษยนันทน์ (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์ในการผลิตรายการละครโทรทัศน์ของบริษัทกันตนาวีดีโอโปรดักชั่นจำกัด

เป็นการวิจัยเพื่อศึกษากลยุทธ์ในการผลิตรายการละครโทรทัศน์ของบริษัทกันตนาวีดีโอโปรดักชั่น และการวิเคราะห์ปัจจัย เงื่อนไขเกี่ยวข้องกับการวางแผนกลยุทธ์ ผลของการวิจัยสรุปว่าการวางแผนกลยุทธ์ของบริษัทกันตนามีสภาพโอกาสที่เป็นข้อได้เปรียบคือ

- ภาพพจน์และความมีชื่อเสียงของบริษัท
- การมีทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ
- บทประพันธ์ คือวัตถุดิบที่มีค่า
- การเป็นผู้นำด้านเครื่องมือ และอุปกรณ์ทางเทคนิคที่ทันสมัย
- ต้นทุนในการดำเนินการผลิตไม่สูงมาก

ส่วนภาวะคุกคาม คือสภาพการแข่งขันและระบบการบริหารงานแบบครอบครัว นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงทางเลือกของกลยุทธ์ในแต่ละขั้นตอนของการผลิตละครโทรทัศน์อันประกอบด้วยกลยุทธ์ในการพึ่งตนเอง กลยุทธ์การประนีประนอม กลยุทธ์การหลีกเลี่ยงข้อขัดแย้ง กลยุทธ์เน้นการรักษาเสถียรภาพ

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์</u> จากผลงานวิจัยปี 2536โดย วีระ สุภะ (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ในปี 2536

เป็นการวิจัยเพื่อเข้าใจลักษณะ ขั้นตอน และปัจจัยที่มีผลกระทบต่อกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ จากผลการวิจัยพบว่ากระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ พ.ศ. 2536 เป็นการดำเนินงานที่หวังผลกำไรทางธุรกิจเป็นส่วนใหญ่ และสัดส่วนของละครที่สร้างสรรค์สังคมเพื่อเป็นคติสอนใจกับละคร สนองความต้องการของตลาด และให้ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว ยังไม่เป็นสัดส่วนที่เหมาะสมและผลงานที่ผลิตออกอากาศนั้นยังขาดความสมบูรณ์สืบเนื่องมาจากการพิจารณาของคณะกรรมการตรวจพิจารณารายการโทรทัศน์ ทำให้ละครที่ออกอากาศขาดอรรถรสต่อการรับชมหรือเสียโอกาสในการนำเสนอบางสิ่งบางอย่างที่สังคมควรจะรับรู้ไป ทั้งนี้เกิดจากผลทางธุรกิจ

และนโยบายของผู้บริหารงานส่วนต่าง ๆ นอกจากนี้การผลิตละครโทรทัศน์ของผู้ผลิตและสถานียังให้ความสำคัญกับการประเมินผลน้อยไป และขาดระบบ แบบแผนเป็นมาตรฐานในการวัดผลที่น่าเชื่อถือได้ ดังนั้นจึงควรมีการร่วมมือจากหลาย ๆ ฝ่าย เพื่อให้เกิดการเลือกสรรค์ และผลิตผลงานที่มีคุณภาพ และคุณค่ามากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่

<u>การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality)</u> จากผลงานวิจัยปี 2541 ของศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (ภาคการสื่อสารมวลชน) ซึ่งศึกษาการเปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์ เรื่อง สี่แผ่นดิน

เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาสำรวจรูปแบบ และเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง สี่แผ่นดิน และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะการเชื่อมโยงรูปแบบและเนื้อหาวัฒนธรรมไทยในสื่อละครโทรทัศน์ด้วยการเปรียบเทียบกับสื่อนวนิยาย โดยอาศัยแนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม แนวคิดเรื่องสื่อส่องทางให้แก่กัน แนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา และแนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อนวนิยายมาเป็นสื่อละครโทรทัศน์เพื่อการแสดงมาช่วยในการวิเคราะห์ต่างๆ ผลการวิจัยพบว่าในสื่อนวนิยายที่นำมาผลิตเป็นสื่อละครโทรทัศน์สามารถคงรูปแบบ และเนื้อหาวัฒนธรรมทั้งแปดหมวดหลักตามที่กำหนดไว้ แต่วัฒนธรรมย่อยที่ปรากฏในแต่ละหมวดหลักมีความแตกต่างกันในบางวัฒนธรรมย่อยในลักษณะการคงเดิม การเพิ่มขึ้น การลดลง อันเกิดจากปัจจัยต่างๆ ทางด้านการผลิต เช่นงบประมาณในการผลิตสูง สถานที่ที่จะใช้ถ่ายทำเป็นเขตหวงห้ามทางราชการ การขาดแคลนวัตถุดิบต่างๆ ในการผลิต เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องการแต่งกาย ฯลฯ รวมถึงธรรมชาติของสื่อที่เป็นตัวกำหนดสำคัญที่ทำให้เกิดความแตกต่างกันของการถ่ายทอดวัฒนธรรมในสื่อนวนิยาย และสื่อละครโทรทัศน์