

จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรร

Punctuation in Selected Reality Game Show Television Program

เจตนัจฉรินทร์ เกิดสุข *

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงลักษณะจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรรและการสื่อความหมายของจังหวะของการสื่อสารในแต่ละลักษณะ จากการวิจัยผู้วิจัยพบว่าลักษณะของจังหวะของการสื่อสารมีอยู่ 7 ลักษณะได้แก่ การเพิ่มจังหวะเป็นการตัดภาพที่อยู่ในเวลาเดียวกันมาเรียงต่อกัน การเร่งจังหวะเป็นการตัดต่อข้ามช่วงเวลาที่ไม่สำคัญออกเพื่อทำให้เรื่องราวกระชับมากขึ้น การแทรกจังหวะเป็นการตัดต่อภาพคำสัมภาษณ์ของตัวละครเข้ามาแทรกในระหว่งการถ่ายทำ การสลับจังหวะ เป็นการตัดต่อสลับระหว่งทีมผู้เข้าแข่งขันไปมา การช้าจังหวะ เป็นการตัดต่อโดยใช้รูปแบบการเล่าเรื่องซ้ำ ๆ การเน้นจังหวะ เป็นการใส่เทคนิคพิเศษกับภาพเน้นความสำคัญของภาพและการเปลี่ยนจังหวะเป็นการตัดต่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งโดยมีการแทรกภาพระหว่งการเปลี่ยนฉาก

การสื่อความหมายได้ดังนี้ การเพิ่มจังหวะเพื่อสื่อความหมายให้คนดูรู้สึกถึงความรู้สึของผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ ที่อยู่ในเวลาเดียวกันนั้น การเร่งจังหวะเพื่อสื่อความหมายให้คนดูรู้สึกถึงความตื่นเต้นและความเร้าของผู้เข้าแข่งขัน การแทรกจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูได้รู้เนื้อหาที่อยู่นอกเหนือจากการแข่งขันซึ่งเป็นอดีตของการสื่อสาร ทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหารายการมากยิ่งขึ้น การสลับจังหวะเพื่อสื่อความหมายให้คนดูรู้ว่ากำลังมีการแข่งขันกันอยู่ การช้าจังหวะเพื่อสื่อความหมายให้คนดูเข้าใจในรูปแบบของรายการที่ซ้ำซ้อนซ้ำๆ (Redundancy) การเน้นจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูเข้าใจถึงอารมณ์ของผู้เข้าแข่งขันในขณะนั้น การเปลี่ยนจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้คนดูรู้ว่ากำลังจะมีการเปลี่ยนฉาก

Abstract

This qualitative research aims to understand the types of punctuation in selected reality game show television program and their signification. As a result, the researcher found seven types of punctuation: 1) added punctuation which is the sequence that has the reaction shots follow by the main shot 2) speed up punctuation which is the sequence that edit to compressing the time 3) inserted punctuation which is the investigating shot from the actors 4) switching punctuation which is the sequence that parallelly edit on the two scenes that happening at the sametime 5) repeated punctuation which are two or more sequences that has the same narrative structure are edited together 6) emphasize punctuation which is the shot

* เจตนัจฉรินทร์ เกิดสุข

นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

that was added by special effects 7) changing punctuation which is the transition from one sequence to another by adding cut away shots.

The above types of punctuations can be signified as follow: 1) added punctuation signified the feeling of other surrounding people 2) speed up punctuation signified the excitement of the events 3) inserted punctuation signified the meta-language of the player 4) switching punctuation signified the competition 5. repeated punctuation signified the redundancy of sequence structure 6) emphasize punctuation signified the nsight of the player 7) changing punctuation signified the changing of the scene.

ที่มาและความสำคัญ

ฟังก์ชัน (Punctuation) โดยปกติแล้วหมายถึงเครื่องหมายวรรคตอนต่างๆที่ใช้ในไวยากรณ์ของภาษาอังกฤษและภาษาอื่น ๆ เช่น มัทภาค (Full Stop) หมายถึงการจบประโยค เครื่องหมายจุลภาค (Comma) หมายถึงการคั่น ประโยคเพื่อขยายความหมายของคำหน้าหรือเป็นการเชื่อมประโยคใหม่ที่มีความเกี่ยวข้องกับประโยคก่อนหน้า เครื่องหมายโคลอน (Colon) ใช้สำหรับพรรณนาความหมายของคำหรือใช้สำหรับ

แยกหัวข้อหลักและหัวข้อย่อยหรือใช้สำหรับการแบ่งออกเป็นรายการ (Listing) ในประโยค เครื่องหมายเซมิโคลอน (Semicolon) ใช้สำหรับการแยกประโยคหน้าและประโยคหลังออกจากกันแต่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นต้น

ในการแปลความหมายของคำว่าฟังก์ชัน (Punctuation) ในภาษาไทยนี้เฉพาะเรื่องของ ภาษาที่แปลว่าเครื่องหมายวรรคตอนหมายถึงเครื่องหมายวรรคตอนต่าง ๆ สำหรับใช้ในการเขียน (พจนานุกรม

ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542) ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า เป็นความหมายที่ไม่ตรงจุดประสงค์ของเรื่อง ที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา เนื่องจากผู้วิจัยกำลังใช้คำว่า ฟังก์ชัน (Punctuation) ในเรื่องของการสื่อสาร ผู้วิจัยจึงให้คำจำกัดความคำว่า ฟังก์ชัน (Punctuation) สำหรับการศึกษานี้ว่า จังหวะของการสื่อสาร

จังหวะของการสื่อสาร (Punctuation) มีการศึกษาครั้งแรกโดย Paul Watzlawick (1921) นักจิตวิทยา นักทฤษฎีการสื่อสาร ลูกครึ่งอเมริกัน-ออสเตรีย ที่กล่าวไว้ด้วยเรื่องเกี่ยวกับ มุมมองเชิงสัมพันธ์ (Interactional View) โดยมีข้อสันนิษฐาน 5 ข้อ ว่าด้วยเรื่องของการสื่อสาร หนึ่งในหัวเรื่องเกี่ยวกับจังหวะของการสื่อสาร โดย Watzlawick ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่าการให้จังหวะของการสื่อสารหมายถึงการตีความการสื่อสารของเรื่องนั้น ๆ ที่สื่อสารต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ โดยแสดงเครื่องหมายว่า เรื่องๆหนึ่งเกิดขึ้นเพราะสาเหตุจากเรื่องก่อนหน้านั้น กล่าวคือเมื่อเรื่องหนึ่งเกิดขึ้นมาอีกเรื่องหนึ่งก็จะเกิดตามมา ซึ่งจากการศึกษาของ Watzlawick ได้ยกตัวอย่างของคู่สามีภรรยาคนหนึ่งซึ่งภรรยามีอาการเศร้าโศก ส่วนสามีมีความรู้สึกผิดจะสรุปได้อย่างไร ภรรยาเศร้าเพราะสามีรู้สึกผิด หรือสามีรู้สึกผิดเพราะภรรยาเศร้า

การสื่อสารแบบมีจังหวะของการสื่อสาร เช่นการสื่อสารระหว่างหมอกับคนไข้ซึ่งหมอกจะมีการสอบถามเกี่ยวกับอาการของคนไข้และเว้นจังหวะให้คนไข้ได้พูดตอบกลับเกี่ยวกับอาการที่เป็นอยู่ หรือหมอไม่พูดอะไรเพื่อค้นหาความจริงจากคนไข้ หมอจึงวินิจฉัยโรคและบอกถึงสาเหตุและอาการที่คนไข้กำลังป่วย การสื่อสารนี้เป็นการสื่อสารที่มีการโต้ตอบระหว่างผู้ทำการสื่อสาร (Communicants) ซึ่งมีจังหวะของการสื่อสารอยู่ซึ่งเป็นไปตามข้อสันนิษฐานของ Watzlawick ที่กล่าวไว้

Christian Metz นักสัญญาวิทยาทางภาพยนตร์นิยามจังหวะการสื่อสาร (Punctuaion) ไว้ว่าเป็นจังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นจากการนำภาพที่มีเนื้อหาหรือลักษณะที่แตกต่างกัน (Contrast) มาเรียงต่อกันเพื่อจุดประสงค์ใดๆก็ตามนั้นถือว่าเป็นทำให้

เกิดจังหวะของการสื่อสาร จังหวะของการสื่อสารนั้นมีความสำคัญสำหรับการติดต่อในรายการโทรทัศน์ เพราะเนื่องจากว่ารายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรเป็นรายการที่มีการบันทึกเก็บเอาไว้แล้วนำมาตัดต่อที่หลังซึ่งทำให้การตัดต่อเนื้อหา รายการนั้นต้องมาการบีบเวลา (Compressing Time) เพื่อให้สามารถออกอากาศทางทีวีในเวลาที่กำหนดเพราะฉะนั้นต้องมีการคัดเลือกช็อต (Shot) ฉาก (Scene) และลำดับ (Sequence) เพื่อให้เนื้อหามีความกระชับและยังสามารถที่จะเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด ในการเลือก (Selection) และการผสมเรียบเรียงภาพ (Syntagmatic) เป็นเรื่องของสัญวิทยาวิทยาที่ Arthur Asa Berger ได้อ้างไว้ในหนังสือรายการเรียลลิตีเกมโชว์มีความพิเศษเฉพาะมีการใช้เทคนิคการตัดต่อของภาพยนตร์ในการเล่าเรื่องจึงทำให้จังหวะของการสื่อสารนั้นมีความสำคัญต่อการเรียบเรียงเนื้อหาในรายการโทรทัศน์ซึ่งมีลักษณะการถ่ายทำที่ซับซ้อน บางรายการใช้กล้องมากกว่า 20 ตัวในการถ่ายทำ รวมภาพดิบ (Footage) ที่ถ่ายทำกว่า 300 ชั่วโมง แล้วนำมาตัดต่อเพื่อให้เหลือแค่ 45 นาทีสำหรับออกอากาศจริง (Simon, 2005)

รายการเรียลลิตีนั้นเรียผู้ชมเป็นบุคคลที่สามซึ่งมีลักษณะเป็นการแอบมองดู (Voyeurism) คอยสอดส่องและติดตามว่าใครทำอะไร จะละกัน แข่งขันกัน หรือแม้กระทั่งการวิจารณ์งานจากคณะกรรมการที่ดูรุนแรง ทำให้ผู้รับชมชื่นชอบรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ (Simon, 2005) ที่ได้รับชมตัวละครที่ได้แสดงความเป็นตัวเอง ในการเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ เพราะตัวละครนั้นได้คัดสรรมาจากบุคคลทั่วไปที่ไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ การดำเนินรายการโทรทัศน์ประเภท เรียลลิตีเกมโชว์จะมีการสื่อสารระหว่างผู้เข้าแข่งขันกันเอง และผู้ดำเนินรายการ (Host) ในขณะเดียวกันรายการโทรทัศน์กำลังทำการสื่อสารกับผู้ชมเช่นเดียวกัน เพราะฉะนั้นการสร้างจังหวะของการสื่อสารในรายการไม่ได้ขึ้นอยู่กับบทสนทนาของตัวละครในโทรทัศน์เท่านั้น แต่จำเป็นต้องสร้างจังหวะของการ

สื่อสารระหว่างผู้ชมด้วยเพื่อให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมไปกับรายการ จังหวะของการสื่อสารจึงมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับการติดต่อในรายการประเภทเรียลลิตีเกมโชว์

การตัดต่อสลับภาพไปมาแบบรวดเร็วเป็นลักษณะการตัดต่อของรายการโทรทัศน์เกือบจะทุกประเภท จนกลายเป็นจารีตของการตัดต่อรายการโทรทัศน์ อัตราการตัดต่อโดยเฉลี่ยมีความยาวเพียง 2 ถึง 3 วินาทีต่อภาพ (O'Donnell, 2007) เป็นเพราะจากการถ่ายทำที่ใช้จำนวนกล้องเยอะ ทำให้จำนวนของภาพดิบที่จะนำมาใช้มีจำนวนเยอะจึงทำให้การตัดสินใจของผู้ทำการตัดต่อที่จะเลือกภาพแต่ละภาพมาเรียบเรียงเพื่อเล่าเรื่องให้เข้าใจ และมีเนื้อหาที่น่าสนใจนั้นเป็นสิ่งสำคัญจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ซึ่งจะเป็นเรื่องนำไปสู่การตอบปัญหาว่าลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์เป็นอย่างไรและสื่อความหมายอะไร

ปัญหานำวิจัย

- 1) จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรมีลักษณะอย่างไร?
- 2) รูปแบบของจังหวะของการสื่อสารสื่อความหมายอะไรให้กับรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อทราบถึงลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร
- 2) เพื่อทราบถึงความหมายที่เกิดจากจังหวะของการสื่อสารของโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร

ข้อสันนิษฐาน

- 1) จังหวะของการสื่อสารของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรรมีลักษณะเป็นการสลับจังหวะ การเพิ่มจังหวะ การเน้นจังหวะ การแทรกจังหวะ การเร่งจังหวะ และการซ้ำจังหวะ
- 2) จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรร มีการสื่อความหมายถึงการแข่งขัน ความรู้สึกของผู้เข้าแข่งขัน การให้คนดูมีส่วนร่วม และการทำให้คนดูเข้าใจในเนื้อหา

นิยามศัพท์

- 1) พังค์ชูเอชัน (Punctuation) หมายถึง จังหวะของการสื่อสารที่เป็นตัวจัดการรหัสในการเล่าเรื่องด้วยภาพในรายการโทรทัศน์
- 2) รายการเรียลลิตีเกมส์โชว์หมายถึง รายการกึ่งเรียลลิตีที่มีการแข่งระหว่างผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้าน
- 3) ภาพ (Shot) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายจากกล้องซึ่งเริ่มจากคัตบันทึกจนถึงกดยุติบันทึก
- 4) การตัดต่อ (Editing) หมายถึง การนำภาพเคลื่อนไหวมาเรียงกันเพื่อการสร้างความหมายให้เกิดขึ้นหรือสร้างให้เป็นเรื่องราว
- 5) การเล่าเรื่อง (Narrative) หมายถึง การเล่าเรื่องในรายการโทรทัศน์โดยใช้การตัดต่อ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อให้ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของจังหวะของการสื่อสารในการเล่าเรื่องและความหมายที่เกิดขึ้นของคนดูจากการได้ดูรายการโทรทัศน์ และเพื่อให้ผู้ผลิตได้ผลิตรายการที่มีคุณภาพต่อไป

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องจังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรร ใช้แนวคิดและทฤษฎี ตามข้อสันนิษฐาน 2 ข้อของผู้วิจัยดังต่อไปนี้

ข้อสันนิษฐานข้อที่ 1 จังหวะของการสื่อสารของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรรมีลักษณะเป็นการสลับจังหวะ การเพิ่มจังหวะ การเน้นจังหวะ การแทรกจังหวะ การเร่งจังหวะ และการซ้ำจังหวะ ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของการตัดต่อในการวิเคราะห์การตัดต่อในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรร เพื่อหลักขณะการใช้การตัดต่อในการสร้างจังหวะของการสื่อสารโดยใช้แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อจากหนังสือ “Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know” เรียบเรียงโดย เกล แซนด์เลอร์(Gael Chandler) ที่กล่าวถึงวิธีการตัดต่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ภาพให้เชื่อมกับอีกภาพโดยให้มีความต่อเนื่องของภาพสองภาพโดยมีวิธีการดังนี้

- 1) การตัดต่อโดยคำนึงถึงความเร็วในการดำเนินเรื่อง (Pace) จังหวะการตัดต่อ(Rhythm) และเวลา (Time) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ (1) Compressing Time เป็นการตัดต่อแบบบีบอัดเวลาให้เร็วกว่าเวลาจริงในภาพยนตร์เพื่อให้เรื่องราวดำเนินเร็วขึ้น โดยย่นเวลาในภาพที่ใช้เวลานานกับกริยา (Action) เดียวของตัวละคร (2) Smash Cut เป็นการตัดต่อสลับภาพหลายภาพด้วยความเร็วเพื่อสร้างอารมณ์ความตื่นเต้น (3) Expanding Time เป็นการตัดต่อแบบยืดเวลาให้นานกว่าเวลาจริงในภาพยนตร์โดยการตัดในกริยา (Action) เดียวกันแต่ให้เห็นในหลายมุมของภาพ (4) Stopping Time เป็นการตัดต่อในสภาพหยุดเวลาจากเวลาจริงในภาพยนตร์ โดยตัดสลับกริยา (Action) ที่หยุดนิ่งของแต่ละตัวละครในภาพยนตร์ เพื่อสร้างอารมณ์ขื่น (Comedy) (5) Subjective Time เป็นการตัดต่อโดยใช้ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์นำความเร็วในการตัดต่อ เช่น รู้สึกตื่นเต้น

การตัดต่อเร็วขึ้น หรือรู้สึกเศร้า การตัดต่อจะช้า ผสมกับการใช้เทคนิคพิเศษละลายภาพ และ (6) Universal Time เป็นการตัดต่อโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในภาพยนตร์

2) การตัดต่อโดยใช้เอฟเฟกของเวลา (Time Effects) โดยมีลักษณะดังนี้ (1) Freeze Frame เป็นการทำให้ภาพที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่นั้นหยุดนิ่ง (2) Slow Motion เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นช้าลง (3) Speed Up เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นเร็วขึ้น และ (4) Reverse Motion เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นถอยหลังได้

3) การตัดต่อโดยคำนึงถึงองค์รวมของฉากนั้น ๆ (Cutting Scene) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ (1) Exposition เป็นการตัดต่อเพื่อเปิดเรื่องหรือเกริ่นนำเกี่ยวกับตัวละคร สถานที่ของตัวละคร และกาลเวลาที่ภาพยนตร์ใช้ในการเล่าเรื่อง (2) Flashback เป็นการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีตของตัวละคร หรือเรื่องราวในภาพยนตร์ที่กำลังกล่าวถึง (3) Flash-forward เป็นการตัดต่อเพื่อให้รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นในอนาคตจากเวลาจริงของภาพยนตร์ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่ (4) Parallel Action เป็นการตัดต่อสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกันของกริยา (Action)ตัวละครและ (5) Cross Cutting เป็นการตัดต่อสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกันและเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน และสองเหตุการณ์จะมาบรรจบกันในสถานที่เดียวกันแต่การตัดต่อแบบสมัยใหม่ Gael ได้อธิบายไว้ว่า ตัดต่อแบบให้คนดูรู้ว่ามี การตัดต่อ มีการตัดต่อโดยดำเนินเรื่องอย่างเร่งรีบ ไม่ทิ้งให้หนัง ตัดต่อแบบสลับเรื่องกันไปมาไม่ดำเนินไปตามเส้นเรื่อง มีหลายเส้นเรื่องในเรื่องเดียวกัน เพลงประกอบใช้ในการดำเนินเรื่องไม่เพียงแค่สนับสนุนเนื้อเรื่องเท่านั้น การตัดต่อไม่จำเป็นต้องมีความต่อเนื่อง การตัดต่อแบบโดดไปโดดมาไม่เป็นเรื่องอีกต่อไปมีการใช้เทคนิคพิเศษอย่างบัคคั้ง มีการแบ่งหน้าจอหลายต่อหลายครั้ง ไม่มีรูปแบบในการตัดต่อสามารถสลับระหว่างมุมแคบหลายๆครั้งแล้วตัดไปที่

มุมกว้างได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่อง การตัดต่อไม่เป็นไปตามกฎ 180 องศา การตัดต่อรวมภาพ (Montage) เห็นได้ในส่วนใหญ่บางครั้งใช้เป็นการตัดรวมทั้งหมด ใช้อุปกรณ์ที่ไม่จำเป็นต้องรวมภาพ และไม่มีกรจัดการแบบการตัดต่อแบบดั้งเดิม

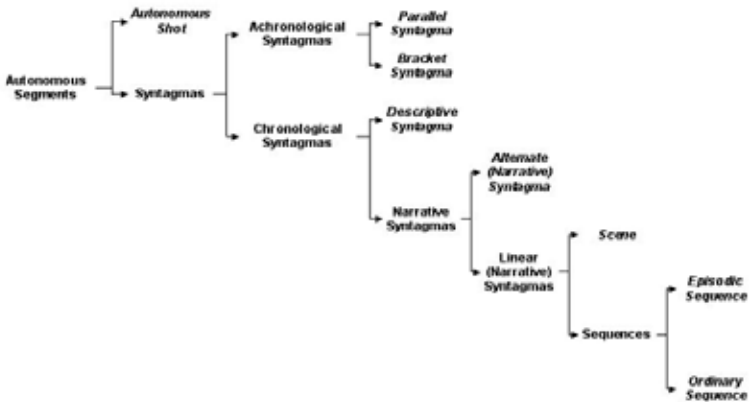
การวิเคราะห์ลักษณะอัตราความเร็วในการตัดต่อของภาพยนตร์โทรทัศน์ ใช้แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมความเร็ว (The Culture of Speed) เป็นแนวคิดของ จอห์น ทอมลินสัน (JohnTomlinson) ได้พูดถึงการใช้ชีวิตที่อยู่กับความเร็วซึ่งมีเทคโนโลยีที่เป็นตัวขับเคลื่อนในการเร่งความเร็วของชีวิตทำให้คนเรามีการสื่อสารที่เร็วขึ้น ซึ่งวัฒนธรรมความเร็วเริ่มในยุคสมัยใหม่ แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคต้องการความรวดเร็วและมีการดำรงชีวิตอย่างรวดเร็วตามที่ Tomlinson ได้กล่าวไว้ เพราะฉะนั้นวัฒนธรรมความเร็วนี้ส่งผลให้การนำเสนอในรายการโทรทัศน์นั้นรวดเร็วตามไปด้วย เพราะคนดูต้องการความรวดเร็ว ยืนยันได้จากคำสัมภาษณ์ของ วอลเตอร์ เม็ค (Walter Murch) นักตัดต่อภาพยนตร์ชาวอเมริกา เช่น เรื่อง Apocalypse Now (1979) ในหนังสือ “Editing” เรียบเรียงโดย จัสติน ชังก (Justin Chung) ที่วอลเตอร์ เม็คสัมภาษณ์ไว้ว่า อัตราของความเร็วในการตัดต่อ (Pace of Editing) มีความเร็วขึ้นในทศวรรษที่ผ่านมาเมื่อก่อนเฉลี่ยการตัดไม้ก็ภาพ(Shot) ต่อหนึ่งนาที แต่ปัจจุบันหนึ่งภาพตัดเฉลี่ยเพียง 5 ถึง 5 วินาทีครึ่งต่อภาพเท่านั้น(Chung, 2012 14)

ข้อสันนิษฐานข้อที่ 2 จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรร มีการสื่อความหมายถึงการแข่งขัน ความรู้สึกของผู้เข้าแข่งขัน การให้คนดูมีส่วนร่วม และการทำให้คนดูเข้าใจในเนื้อหา ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสัญวิทยา สำหรับภาววิเคราะห์รูปแบบของรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมส์โชว์ที่คัดสรรเพื่อวิเคราะห์ที่จังหวะของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในรายการ อ้างถึง Christian Metz (1931) ที่ได้กล่าวถึงสัญวิทยาของภาพยนตร์ไว้ว่าโครงสร้างทางความคิดของคนที่ส่วนกำหนดการตัดต่อ ในการสร้างภาพยนตร์ เขา

สร้างระบบที่เรียกว่า Grande Syntagmatique ขึ้น เพื่อพยายามอธิบายกฎเกณฑ์ของการเลือกสรรหรือ การถ่ายทำภาพยนตร์โดยอาศัยการเทียบเคียงกับ โครงสร้างประโยคทางภาษากลุ่มว่าหน่วยย่อยที่สุด ของภาพยนตร์ไม่ใช่สัญลักษณ์เพียงหนึ่งเดียว แต่มี ลักษณะเป็นประโยคซึ่งเขาเรียกว่า Syntagma ซึ่งอาจ หมายถึงชอตหรือฉากหรือลำดับก็ได้ โดยมีความ สัมพันธ์ดังต่อไปนี้คือ

Autonomous shots เกิดจากชอตเดี่ยว ดำรงอยู่ได้เป็นเอกเทศใช้ในการจำแนกเข้าไปในลำดับ ฉากต่าง ๆ ในส่วนที่เป็นโครงสร้างเชิงประโยคนั้นได้ ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนคือส่วนที่ไม่จำเป็นต้องเป็น ลำดับเวลาซึ่งแบ่งชินแทกมาแบบในวงเล็บ (Bracket Syntagma) เป็นชุดของภาพสั้น ๆ ให้ความรู้สึกว่าเป็น เรื่องที่เกี่ยวข้องกัน แต่ไม่ไปตามลำดับเวลา ชินแทก มาแบบขนาน (Parallel Syntagma) เป็นภาพ 2 ชุดซึ่งสัมพันธ์กันเชิงเวลา เช่นภาพชอตบ่งบอกถึง ความรวดเร็ว-ความจน ในโครงสร้างชุดใหญ่อีกชุดหนึ่ง เป็นประโยคที่มีความสัมพันธ์เชิงเวลา แบ่งชินแทกมา แบบบ่งบอก (Descriptive) เช่นชอตของทิวทัศน์ก่อน จะนำเข้าสู่เหตุการณ์ อีกแบบหนึ่งคือแบบเล่าเรื่อง

(Narrative) ซึ่งแบ่งได้ออกเป็นอีกสองส่วน คือแบบ สลับ (Alteration) เป็นประโยคที่พยายามเชื่อมโยง 2 เหตุการณ์ที่เกิดในเวลาเดียวกันเข้าด้วยกัน เช่น ฉาก ผู้ร้ายกำลังจะทำร้ายนางเอก และฉากพระเอกกำลัง เร่งรถมาช่วย อีกส่วนหนึ่งคือชินแทกมาเชิงเส้นตรงซึ่ง แบ่งย่อยเป็น 2 ส่วน คือฉาก (Scene) ซึ่งเป็น เหตุการณ์เดี่ยวหรือองค์รวมเดี่ยวและส่วนเป็นลำดับ (Sequence) ซึ่งก็แบ่งเป็น 2 ส่วนคือแบบธรรมดา (Ordinary) ซึ่งก็คือการตัดทิ้งประโยคที่ไม่จำเป็น สำหรับภาพยนตร์ เช่นฉากการจ่ายค่าโดยสาร รับเงิน ทอน อีกส่วนเรียก Episodic คือฉากที่จำเป็นสำหรับ พล็อตเรื่อง เช่น การส่งจดหมายของบุรุษไปรษณีย์ แต่ตัดทิ้งกิจกรรมอื่นๆ ของเขาเช่น การกินอาหารเข้า ทั่วไป อย่างไรก็ตาม Arthur Asa Berger (1982) ได้ กล่าวไว้ด้วยเรื่องของสัญลักษณ์ของรายการโทรทัศน์เกิด จากระบบของการผลิตซึ่งเกี่ยวข้องกับมุกกล้อ้งที่ใช้ การเคลื่อนที่ของกล้อง และเทคนิคของการตัดต่อ ที่ ทำให้เกิดความหมายขึ้น โดย Berger ให้ความหมาย ของมุกกล้อ้งต่างๆไว้ดังนี้



ภาพที่ใช้(Signifier)	คำอธิบาย	ความหมาย(Signified)
close up	กล้องจับที่หน้าอย่างเดียว	ความใกล้ชิด
medium shot	ส่วนใหญ่ของร่างกาย	ความสัมพันธ์ของบุคคล
long shot	บุคคลและส่วนประกอบอื่นๆ	บริบท และระยะห่าง
full shot	เต็มตัวของบุคคล	ความสัมพันธ์กับสังคม

และให้ความหมายของการเคลื่อนที่ของกล้องและการตัดต่อดังนี้

ตัวหมาย(Signifier)	คำอธิบาย	ตัวหมายถึง(Signified)
pan down	กล้องมองลง	พลัง และอำนาจ
pan up	กล้องมองขึ้น	เล็ก และความอ่อนแอ
zoom in	กล้องมองใกล้เข้าไป	การค้นหา และโฟกัส(focus)
fade in	ภาพปรากฏขึ้นจากพื้นสีดำ	การเริ่มต้น
fade out	ภาพละลายหายไป	การจบ
cut	สลับจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่ง	ความเร่ง และความตื่นเต้น
wipe	ภาพถูกกวาดออกไป	เข้าสู่บทสรุป

แหล่งข้อมูลเป็นรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรร “รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29” ซึ่งเป็นรายการที่ออกอากาศมาเกือบสิบห้าปี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2001 และยังได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบันเป็นการแข่งขันโดยนำผู้เข้าแข่งขันที่ไม่ได้เป็นดารา ทั้ง 18 คนมาอาศัยอยู่ในเกาะเดียวกันโดยไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกใดๆทั้งสิ้น ซึ่งผู้เข้าแข่งขันมีการแบ่งทีมออกเป็นสองทีมแต่ละทีมจะอาศัยอยู่คนละฝากของเกาะจะต้องหาอาหารกินเอง และสร้างที่พักกันเองในแต่ละตอนจะมีการแข่งขันแบ่งออกเป็นสามการแข่งขันได้แก่ การแข่งขันเพื่อหาคนไปอยู่เกาะกักกันที่ต้องไปอยู่คนเดียวและไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกใดๆทั้งสิ้น การแข่งขันเพื่อชิงสิ่งอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตอยู่บนเกาะ และการแข่งขันเพื่อชิงตุ๊กตา ทีมใดทีชนะในการแข่งขันรอบสุดท้ายของตอนนั้นจะรอดจากการออกจากเกาะแข่งขัน แต่ทีมที่แพ้จะต้องไปที่สภาน้ำในช่วงสุดท้ายเพื่อทำการโหวตผู้เข้าแข่งขันคนใดคนหนึ่งให้ทีมออก และจะมีผู้

เข้าแข่งขันออกไปสัปดาห์ละคนจนเหลือสามคนสุดท้ายที่จะต้องโหวตให้คนที่ออกจากการแข่งขันแล้วมาโหวตให้ตนเองชนะ ผู้ชนะจะได้รับเงินรางวัลหนึ่งล้านเหรียญสหรัฐอเมริกา ซึ่งนอกจากการแข่งขันในเกมส์ที่รายการได้จัดให้แล้ว ผู้เข้าแข่งขันยังต้องมีการใช้วาทศิลป์กับเพื่อนร่วมทีมในการหาพันธมิตรหรือโน้มน้าวใจเพื่อให้ตนเองรอดจากการถูกโหวตออกจากการแข่งขัน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการเก็บข้อมูลโดยการนำเทปรายการมาตัดต่อเพื่อแยกโครงสร้าง (Deconstruct) ออกมาเพื่อให้เห็นถึงลักษณะการตัดต่อและการเปลี่ยนแปลงในทุกๆภาพเพื่อวิเคราะห์การใช้จังหวะของการสื่อสารในรายการ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้แนวคิดเรื่องการตัดต่อ (Editing) แนวคิดเรื่องสัญวิทยาวิทยา (Semiology) และแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative) เพื่อตอบปัญหาที่ว่าลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในรายการเรียลลิตีเกมโชว์ที่คัดสรรเป็นอย่างดีและสื่อความหมายอะไร โดยใช้วิธีการเขียนสรุปด้วยแบบจำลองการเขียนโต้แย้งแสดงเหตุผลของทูลมิน

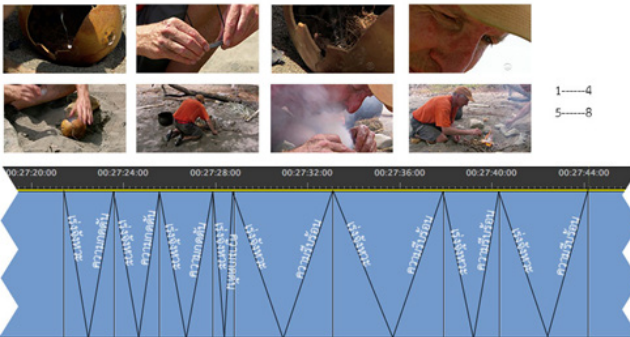
การเพิ่มจังหวะ

จากภาพที่ 1 เป็นช่วงที่ Dale กำลังโน้มน้าวผู้เข้าแข่งขันคนอื่น ๆ ให้โหวต Nadiya ออกเพราะการที่เธอเคยไปออกรายการ Amazing Race อาจทำให้เธอได้เปรียบในการแข่งขันในรายการนี้ ซึ่งลักษณะของจังหวะของการสื่อสารในช่วงนี้เป็นการการเพิ่ม

จังหวะ เริ่มต้นจากการตัดภาพที่ Dale ที่กำลังพูดอยู่ แล้วตัดภาพไปที่ Wes แล้วก็ Alec เพื่อให้เห็นสีหน้าของทั้งคู่ที่กำลังคิดไปในทิศทางเดียวกับ Dale (Berger, 1982) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการตัดต่อภาพ Reaction (Chandler, 2004) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการตัดต่อระหว่างคนสนทนากับคู่สนทนาคือการตัดต่อแบบ Reaction เพื่อให้เห็นสีหน้าของคู่สนทนา หลังจากนั้นภาพตัดกลับไปที่ Dale อีกครั้งแล้วตัดไปที่ Alec แล้ว Josh เพื่อยืนยันว่าทั้งคู่เห็นด้วยกับข้อเสนอของ Dale คือโหวต Nadiya ออกจากการแข่งขัน แล้วภาพสุดท้ายของช่วงนี้คือภาพของ Nadiya เพื่อสื่อให้คนดูเข้าใจว่า Dale กำลังพูดถึงใคร (Berger, 1982)



ภาพที่ 1 การเพิ่มจังหวะ รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29



ภาพที่ 2 การเร่งจังหวะ รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29



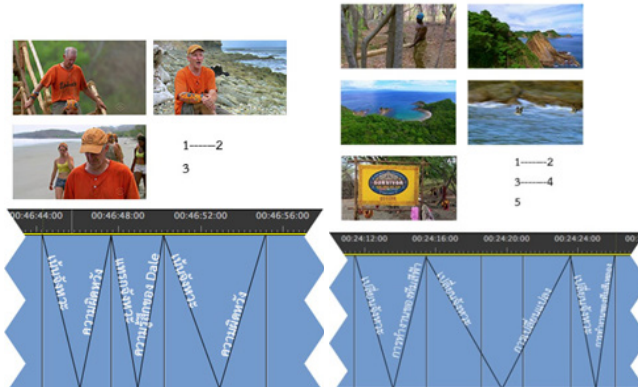
ภาพที่ 3 การแทรกจังหวะ รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29



ภาพที่ 4 การสลับจังหวะ รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29



ภาพที่ 5 การซ้ำจังหวะ รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29



ภาพที่ 6 การเน้นจังหวะ รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29
ภาพที่ 7 การเปลี่ยนจังหวะ รายการ Survivor ฤดูกาลที่ 29

การเร่งจังหวะ

จากภาพที่ 2 เป็นช่วงที่ Dale กำลังก่อไฟ เพื่อพิสูจน์ตนเองว่าตัวเขามีประโยชน์ต่อทีมได้ และสามารถช่วยเหลือทีมได้เพราะเขาเป็นคนที่มียาฉุกเฉินในทีม ซึ่งลักษณะจังหวะของการสื่อสารในช่วงนี้เป็นการเร่งจังหวะ

เป็นการตัดสลับภาพของฟางที่อยู่ในกะลวยังไม่ติดไฟ แล้วภาพตัดมาที่ มือของ Dale กำลังถือแวนเพื่อให้แสงอาทิตย์ส่องผ่านให้เกิดความร้อนขึ้น แล้วตัดข้ามภาพมาที่ฟางในกะลาอีกครั้งที่เริ่มมีควันขึ้น แล้วภาพตัดข้ามมาที่สีหน้าของ Dale ให้เห็นความกดดันที่เขา มี แล้วตัดข้ามไปที่ภาพระยะกลาง (Berger, 1982) ฟางที่อยู่ในกะลาก็กำลังจะติดไฟแล้วภาพตัดข้ามไปที่ Dale ถือกะลาติดไฟไปที่กองไฟ ตัดมาที่ภาพระยะใกล้มาที่ Dale กำลังเป่ากะละเพื่อให้อุณหภูมิสูงขึ้น แล้วภาพตัดข้ามมาที่ Dale กำลังเอาเสตไม้ใส่เข้าไปในกองไฟ ทั้งช่วงเป็นการตัดข้ามเวลา เพื่อลดเวลาสำหรับการนำเสนอ จากภาพในการออกอากาศทั้งช่วงใช้เวลาเพียง 23 วินาที ซึ่งการถ่ายทำจริงอาจใช้เวลาถึง 2 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการตัดต่อของ Gale Chandler ที่กล่าวไว้ว่าการตัดต่อเพื่อให้เวลาในภาพยนตร์สั้นกว่าในเวลาของความเป็นจริงคือการตัดต่อแบบ Compressing Time (Chandler, 2004)

ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในรายการโทรทัศน์ผู้ส่งสารไม่จำเป็นต้องส่งสารทั้งหมดก็ยังสื่อความหมายผู้รับสารเข้าใจความหมายได้

การแทรกจังหวะ

จากภาพที่ 3 เป็นช่วงที่ Jeremy กำลังโน้มน้าวให้ Keith เป็นพันธมิตรกับตน แต่ในขณะที่เดียวกันภาพได้ไปที่คำสัมภาษณ์ของแต่ละคนเพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจเหตุผลของ Jeremy ที่ชวน Keith ร่วมเป็นพันธมิตรด้วยเพราะว่า เขาอยากตอบแทน Keith ที่ช่วยดูแลภรรยาเขาในตอนที่เขาไปอยู่เกาะกักกัน (Redemption Island) กับภรรยาของเขา และเพื่อความตั้งใจที่เขามีให้ เช่นเดียวกับ Keith ที่เขาเห็นด้วยกับการเป็นพันธมิตรกับ Jeremy เพราะเขาทั้งคู่ทำงานเป็นเจ้าหน้าที่ดับเพลิง น่าจะเข้าใจกันได้ดี และเพื่ออยู่กับกลุ่มที่มีเสียงส่วนใหญ่เพื่อความได้เปรียบในการแข่งขัน ซึ่งทั้งสองคำสัมภาษณ์ได้มีการถ่ายทำที่แยกออกมาจากบทสนทนาของทั้งคู่ เพราะฉะนั้นทั้งคู่จะไม่รู้เหตุผลจริงของกันและกัน แต่ผู้ชมจะรับรู้ได้ซึ่งลักษณะจังหวะของการสื่อสารในช่วงนี้เป็นการแทรกจังหวะเป็นการตัดสลับภาพที่ทั้งคู่กำลังสนทนา แล้วตัดแทรกภาพมาที่คำสัมภาษณ์ของ Jeremy แล้วภาพตัดกลับไปทั้งคู่กำลังสนทนางันอยู่ แล้วตัด

แทรกภาพมาที่คำสัมภาษณ์ของ Keith แล้วตัดกลับไป ที่ทั้งคู่กำลังสนทนาอีกครั้ง สุดท้ายเป็นภาพแทรก คำสัมภาษณ์ของ Keith ที่บอกความรู้สึกว่าเขายินดี มากที่ได้เป็นพันธมิตรกับ Jeremy ซึ่งในการสื่อสาร การแทรกจังหวะของการสื่อสารเป็น อัดตะของการ สื่อสาร(meta-language) เพื่อสื่อให้คนดูให้เห็นว่าผู้ เข้าแข่งขันนั้นกำลังคิดที่จะหาพันธมิตรเพื่อความอยู่รอดของตนเอง

การสลับจังหวะ

จากภาพที่ 4 เป็นช่วงที่ ทีมสีส้มกับทีมสีฟ้า กำลังแข่งขันป็นฝ่ายเพื่อแกะเอาของที่จะใช้ในด่านต่อไป ซึ่งลักษณะจังหวะของการสื่อสารในช่วงนี้เป็นการ สลับจังหวะ เป็นการตัดสลับระหว่างทีมสีส้มกับทีมสี ฟ้าที่กำลังแข่งขันกันอยู่ ซึ่งในบางครั้งมีการแทรกภาพ พิธีกรที่กำลังบรรยายการแข่งขันอยู่ และแทรกภาพ ของผู้เข้าแข่งขันที่ยืนมองทีมตนเองกำลังช่วยเหลือกัน อยู่ การสลับจังหวะสอดคล้องกับแนวคิดการตัดต่อ ของ Gale Chandler ที่กล่าวไว้ว่าการตัดต่อแบบสอง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันเรียกว่าการตัด แบบคู่ขนาน(Parallel Editing) (Chandler, 2004) ซึ่งในการสลับจังหวะนี้เพื่อสื่อให้คนดูเข้าใจได้ว่าสี เหลืองกำลังนำสีฟ้าอยู่ และด้วยการตัดสลับอย่าง รวดเร็วจะทำให้คนดูตื่นตื้นตันไปกับการแข่งขัน

การซ้ำจังหวะ

จากภาพที่ 5 เป็นช่วงแนะนำผู้เข้าแข่งขันที่ เป็นพ่อกับลูก Dale และ Kelley ต่อมาเป็นการ แนะนำผู้เข้าแข่งขันที่เป็นคู่รักกัน Josh และ Reed โดยระหว่างการแนะนำนี้ในฤดูกาลนี้ทางรายการได้ ให้ใจหยแรกต่อผู้เข้าแข่งขันคือต้องก่อกองไฟให้ได้ การตัดต่อภาพของทั้งสองชุดเป็นการตัดต่อเรียงภาพ ที่เหมือนกันซึ่งลักษณะจังหวะของการสื่อสารในช่วง นี้เป็นการซ้ำจังหวะเป็นการตัดภาพแรกให้เห็น Dale กำลังหาฟืนเพื่อก่อกองไฟ ตัดแทรกภาพของ Dale ที่ เล่นเกมส์ในอนาคต (Chandler, 2004) พร้อมเสียง บรรยายแนะนำ Dale และ Kelly ภาพตัดกลับมาที่

พ่อลูกกำลังช่วยกันก่อกองไฟ แล้วแทรกภาพ สัมภาษณ์ของ Dale และ Kelly สลับไปกับภาพที่ทั้งคู่ กำลังก่อกองไฟกันอยู่ จากนั้นภาพเปลี่ยนจังหวะ ด้วยการนำภาพคลื่นทะเลที่กำลังกระทบกับโขดหิน มาขึ้น แล้วภาพเปลี่ยนไปเป็นช่วงที่ Josh กำลังหา ฟืนเพื่อก่อกองไฟ แล้วตัดแทรกภาพของ Josh ที่เล่น เกมส์ในอนาคต พร้อมเสียงบรรยายแนะนำ Josh และ Reed ภาพตัดกลับมาที่ทั้งคู่กำลังนั่งก่อกองไฟ แล้ว แทรกด้วยภาพสัมภาษณ์ของทั้งคู่ แล้วตัดกลับมาที่ทั้งคู่ กำลังก่อกองไฟอีกครั้ง ที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าการ เรียงภาพทั้งสองชุดนั้นมีความเหมือนกันซึ่งใช้จังหวะ เดียวกันและซ้ำ ๆ กัน (Redundancy) เพื่อสื่อสารให้ คนดูเข้าใจถึงรูปแบบการแนะนำผู้เข้าแข่งขันของ รายการ ได้เห็นการทำงานของผู้เข้าแข่งขันแต่ละคน และได้รู้ความรู้สึกตื่นเต้นของผู้เข้าแข่งขันที่ได้มาเป็น ผู้เข้าแข่งขันในรายการนี้

การเน้นจังหวะ

จากภาพที่ 6 เป็นช่วง Dale กำลังเดินกลับ ไปที่ค่ายของทีมตนเองหลังจากทีมสีส้มแพ้ในการ แข่งขันเพื่อชิงตุ๊กตาเป็นเหตุทำให้ทีมสีส้มต้องทำการ ไหวดเพื่อนร่วมทีมออกหนึ่งคนในฐานะที่ Dale เป็น คนมีอายุมากที่สุดในทีมและไม่สามารถช่วยเหลือทีม ในการแข่งขันได้เลย ทำให้เขาารู้สึกว่าตัวเองมีความ เสี่ยงสูงที่จะโดนไหวดออกในสัปดาห์นี้ ซึ่งลักษณะของ การตัดต่อในช่วงนี้เป็นการเน้นจังหวะเพื่อสื่อให้คนดู เห็นถึงความผิดหวังของ Dale ด้วยการใส่เทคนิค พิเศษที่ทำให้ภาพดูช้าลง(Slow Motion) และแทรก จังหวะด้วยภาพสัมภาษณ์ของ Dale หลังจากแพ้การ แข่งขัน แล้วตัดกลับมาที่ภาพ Dale กำลังเดินออกดก พร้อมกับเน้นจังหวะด้วยการใส่เทคนิคพิเศษที่ทำให้ ภาพดูช้าลง เทคนิคพิเศษที่ทำให้ภาพดูช้าลง (Slow Motion) (Chandler, 2004) เป็นแนวคิดการตัดต่อ ที่ได้กล่าวไว้ว่าเป็นเทคนิคที่ทำให้ที่กำลังเคลื่อนไหว อย่างปกติอยู่นั้นช้าลงทำให้คนดูรู้สึกถึงความเศร้าเมื่อ จังหวะถูกปรับให้ช้าลง

การเปลี่ยนจังหวะ

จากภาพที่ 7 เป็นช่วงที่ รายการกำลังจะสลับ จากภาพบรรยากาศการทำงานของทีมสีฟ้ามาที่ภาพ บรรยากาศการทำงานของทีมสีส้มโดยที่มีการแทรก ภาพระยะไกลของวิวทิวทัศน์ของเกาะที่ทำการถ่ายทำ และ ภาพระยะใกล้ของนกที่กำลังบิน ก่อนที่จะสลับ ภาพไปที่สีส้ม ซึ่งลักษณะของการตัดต่อในช่วงนี้ เป็นการเปลี่ยนจังหวะ เพื่อสื่อให้คนดูเข้าใจว่ากำลัง จะมีการเปลี่ยนแปลง จากฉากบรรยากาศจากทีมสี ฟ้า ไปสู่ฉากบรรยากาศของทีมสีส้ม และการที่แทรก ภาพวิวทิวทัศน์เข้ามาระหว่างการสลับภาพเพื่อสื่อให้ คนดูรู้สึกว่าต้องเดินทางไกลเพื่อจะไปที่พักของทีมสี ส้ม และยังเป็นการทำให้การเล่าเรื่องนั้นมีความไหล ลื่น(Smooth) ไม่ให้คนดูรู้สึกสะดุด เป็นแนวคิดเกี่ยว กับการตัดต่อ Cut Away (Chandler, 2004) ซึ่ง เป็นการแทรกภาพระหว่าง Scene ของภาพยนตร์ เพื่อไม่ให้สะดุดสำหรับคนดู

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องจังหวะของการสื่อสารใน รายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตี้เกมส์โชว์ที่คัดสรร ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจลักษณะของจังหวะของการสื่อสาร ที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์ประเภทเรียลลิตี้เกมส์โชว์ และการสื่อความหมายจากลักษณะจังหวะของการ สื่อสารต่างๆ

ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัย กรอบแนวคิดทฤษฎีดังนี้ แนวคิดเรื่องการตัดต่อ (Editing) แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) และแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง(Narrative) โดยผู้วิจัย ได้ทำการเก็บข้อมูลจากรายการโทรทัศน์ประเภท เรียลลิตี้เกมส์โชว์ Survivor ฤดูกาลที่ 29 จากการวิจัย ผลออกมาดังนี้

ลักษณะจังหวะของการสื่อสารในรายการ โทรทัศน์ประเภทเรียลลิตี้เกมส์โชว์ Survivor ฤดูกาล ที่ 29 มี 7 ลักษณะได้แก่ การเพิ่มจังหวะ เป็นการตัด ภาพที่อยู่ในเวลาเดียวกันมาเรียงต่อกัน การเร่งจังหวะ

เป็นการตัดต่อข้ามช่วงเวลาที่ไม่สำคัญออกเพื่อให้ เรื่องราวกระชับมากขึ้น การแทรกจังหวะ เป็นการตัด ต่อภาพคำสัมภาษณ์ของตัวละครเข้ามาแทรกในระ หว่างการถ่ายทำ การสลับจังหวะ เป็นการตัดต่อสลับ ระหว่างทีมผู้เข้าแข่งขันไปมา การช้าจังหวะ เป็นการ ตัดต่อโดยใช้รูปแบบการเล่าเรื่องซ้ำๆ การเน้นจังหวะ เป็นการใส่เทคนิคพิเศษกับภาพเน้นความสำคัญของ ภาพและการเปลี่ยนจังหวะ เป็นการตัดต่อเปลี่ยนจาก ฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งโดยมีการแทรกภาพ ระหว่างการเปลี่ยนฉาก ลักษณะจังหวะของการ สื่อสารทั้ง 7 ลักษณะที่วิเคราะห์มานั้นสามารถสื่อ ความหมายได้ดังนี้ การเพิ่มจังหวะสื่อความหมายให้ คนดูรู้สึกถึงความรู้สึกของผู้เข้าแข่งขันคนอื่นที่อยู่ใน เวลาเดียวกันนั้น การเร่งจังหวะสื่อความหมายให้คน ดูรู้สึกถึงความตื่นเต้นและความเร้าใจของผู้เข้าแข่งขัน การแทรกจังหวะสื่อความหมายให้คนดูได้รู้เนื้อหาที่ อยู่นอกเหนือจากการแข่งขันซึ่งเป็นอดีตของการ สื่อสารทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหารายการมากยิ่งขึ้น การ สลับจังหวะสื่อความหมายให้คนดูรู้ว่ากำลังมีการ แข่งขันกันอยู่ การช้าจังหวะสื่อความหมายให้คนดู เข้าใจในรูปแบบของรายการที่นำเสนอซ้ำๆ (Redun dancy) การเน้นจังหวะสื่อความหมายให้ดูเข้าใจถึง อารมณ์ของผู้เข้าแข่งขัน การเปลี่ยนจังหวะ เพื่อสื่อ ความหมายให้คนดูรู้ว่าจะมีการเปลี่ยนฉาก

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ เรื่อง “จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์ ประเภทเรียลลิตี้เกมส์โชว์ที่คัดสรร” ในครั้งนี้ผู้วิจัย ของเสนอแนะการวิจัยในครั้งต่อไป ควรมีการ วิเคราะห์รายการโทรทัศน์ที่หลากหลายประเภท มากกว่านี้เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของลักษณะ จังหวะของการสื่อสารในรายการโทรทัศน์อย่าง ชัดเจนและทั้งยังทำให้เห็นการสื่อความหมายของ จังหวะของการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ

ตารางสรุปผลการวิจัย

ลักษณะ	วิธีการ	การสื่อความหมาย
การเพิ่มจังหวะ	เพิ่มภาพที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกัน-เวลาเดียวกัน	อารมณ์ของตัวละคร
การเร่งจังหวะ	สั้นเวลาจากเวลาที่เกิดขึ้นจริง	เวลา ความรีบร้อน
การแทรกจังหวะ	แทรกภาพที่นอกเหนือจากสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นอยู่	อึดตะของการสื่อสาร
การสลับจังหวะ	ตัดต่อสลับ 2 เหตุการณ์ขึ้นไปที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน	การแข่งขัน
การช้าจังหวะ	การตัดต่อโดยการจัดการจังหวะในรูปแบบเดิม	รูปแบบรายการ
การเน้นจังหวะ	การทำให้ภาพช้าลง การตัดซ้ำในภาพเดิมหลายๆครั้ง	อารมณ์ของตัวละคร
การเปลี่ยนจังหวะ	การเปลี่ยนช่วงหรือฉากของรายการ	จบ และเริ่มต้นใหม่

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

Arthur Asa Berger. (1982). Media Analysis Techniques. California: SAGE Publication, Inc.

Christian Metz. (1974). Film Language: A Semiotics of Cinema. New York: Oxford University Press.

Gael Chandler. (2004). Cut by Cut: Editing Your Film or Video. California: Micheal Wiese Productions.

Justin Chang. (2012). FilmCraft: Editing. Waltham: Focal Press.

Paul Watzlawick. (1967). Pragmatics of Human Communication: A Study of International Pattern, Pathologies, and Paradoxes. New York: W.W.Norton & Company.