



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของตลาดในสื่อมวลชนไทย มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ทฤษฎีการเล่น ทฤษฎีการแสดงโดยบทเปิด แนวคิดตรรกะของเรื่องตลก แนวคิดการผลิตรายการโทรทัศน์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ทฤษฎีการเล่น

ทุกวันนี้ คนมีความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงจากสภาพที่ตนต้องเผชิญอยู่ทุกวัน ทั้งในด้านการงาน อาชีพต่างๆ สิ่งที่จะช่วยได้ คือ สื่อมวลชนต่างๆ ดังนั้น สื่อมวลชนจึงต้องยึดถือหลักที่จะให้ความบันเทิงเป็นอันดับแรก แทนที่จะให้ข่าวสารดังที่เข้าใจกันทุกวันนี้

การเล่น

มีหลายคนได้พยายามหาความหมายว่า การเล่นคืออะไร และพยายามที่จะแยกการเล่นและเวลาว่างออกจากการทำงาน โดยให้ความหมายว่า

เวลาว่าง คือ เวลาที่คนเป็นอิสระ เป็นเวลาของการพักผ่อน เป็นเวลาสำหรับงานอดิเรก เป็นเวลาสำหรับการปรับปรุงตัวเอง เพื่อความพึงพอใจของตนเอง (ไม่ได้เป็นการผลิต)

งาน คือ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริง การหาเลี้ยงชีพ การผลิต
การเล่น คือ ความสนุกสนาน และในความรู้สึกที่ไม่จริง

บ้างก็ว่าการเล่นเป็นการแก่งতা - เป็นการออกจากโลกของภาวะและความ
 รับผิดชอบ การเล่นเป็นเวลาหยุดพัก การเล่นไม่ซ้ำของปกติหรือจริง การเล่นเป็นการ
 สัมผัสใจอยู่ในบางส่วนของความไม่สมัครใจและให้ความพอใจในบางครั้ง ซึ่งการเล่นมีความ
 สัมพันธ์กับความพอใจ ซึ่งพรอยด์ (อ้างไว้ใน Play Theory หน้า 50-52) ได้เสนอหลักการ
 ยอมรับความจริงและหลักแห่งความพอใจไว้ 2 ประการ

กฎข้อที่ 1 จิตใจของมนุษย์เรานั้นเริ่มต้นจากความเพ้อฝัน มนุษย์พยายามเอา
 ความเพ้อฝัน สุกสนานกลบเกลื่อนความขมขื่นในชีวิตที่เป็นขบวนการแห่งความสำราญที่ใช้ก่อน
 เพื่อมนุษย์จะมีสติยังคิด มนุษย์พยายามหลบหนีจากสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สบายใจและหันไปหา
 สิ่งทดแทนที่ให้ความสุข เช่น ภาพยนตร์อาชญากรรม เรื่องเพศ และเรื่องตลก พวกที่ชอบ
 ท้าอะไรผินสังคม หรือไม่ปฏิบัติกิจของสังคมนั้น คือ พวกที่ไม่ยอมรับความจริง ซึ่งผิดกับพวกที่
 ยอมรับความเป็นจริงที่มักจะปฏิบัติตนไปตามกฎเกณฑ์ของสังคม

กฎข้อที่ 2 เป็นเรื่องเกี่ยวกับการพัฒนาของมนุษย์ (บุคคล) เขากล่าวว่าการ
 หลีกหนีความจริงไปสู่โลกของความฝันนั้นไม่ซ้ำสิ่งที่จริงจังยั่งยืน ความจริงเท่านั้นที่เป็นสัจจะของ
 ชีวิต แม้ว่าการจริงจะเป็นสิ่งที่ไม่น่าชื่นชมนักก็ตาม เราจึงเรียกกฎนี้ว่า กฎแห่งความเป็น
 จริง หลักนี้เริ่มต้นด้วยระดับของจิตสำนึกที่เรียกว่าจิตใต้สำนึก เป็นการเก็บกดทุกอย่างไว้ภาย
 ใต้จิตนี้ แต่เมื่อมนุษย์พัฒนาความสำนึก ขบวนการเอาใจใส่ จดจำ การตัดสินใจ การคิด
 ก็ถูกปลุกและเข้าแทนที่กลไกเดิม แต่อย่างไรก็ดี มันก็เป็นการยากที่คนเราจะหนีหน้าจาก
 ความยินดีมายอมรับความเป็นจริง Freud ได้ทำการทดลองในเรื่องนี้และพบว่า การเก็บ
 กดนั้นมีผลต่อการกระทำแบบเพ้อฝันมาก

FENICHEL (อ้างไว้ใน STEPHENSON 1967 : 54) นักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียง
 คนหนึ่งได้ทำการทดลอง อดทนเอาความพอใจโดยหน้าที่มาแทนความพอใจเพื่อช้อนความขมขื่น
 ความพอใจที่นำมาแทนที่นี้ไม่ซ้ำเกิดขึ้นโดยสัญชาตญาณ หากแต่เกิดจากการพัฒนาจิตสำนึกของคน
 เรา คือ การอยากเอาชนะ ความรู้สึกที่ก้าวร้าว และพอใจเมื่อเห็นอีกฝ่ายหนึ่งพ่ายแพ้

นักจิตวิทยาชื่อ SZASZ (อ้างไว้ใน STEPHENSON 1967 : 55) ได้เสนอความคิดออกมาเป็นรูปแบบ โดยเริ่มต้นนั้นถือว่า ความพอใจเป็นแนวความคิดหนึ่งโดยไม่มีความรู้สึกหรืออารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องและแยกความหมายสิ่งนี้ออกเป็น

ประการแรก ความพอใจในความหมายจิตวิเคราะห์ จิตได้สำนึก หรือระดับเศรษฐศาสตร์ เป็นความหมายที่เข้าเกี่ยวกับความต้องการในทางจิตวิเคราะห์ เหมือนกับเมื่อความหิวได้รับการตอบสนองจนเป็นที่พอใจ นักจิตวิเคราะห์ใช้ศัพท์เมื่อเขากล่าวถึงเรื่องในอดีตว่าจิตได้สำนึกเป็นส่วนที่ปราศจากการควบคุมจากตัวมนุษย์ เป็นสิ่งที่มนุษย์เก็บกดไว้ ไม่มีการยั้งคิดหรือการพัฒนาทางจิตสำนึก

ประการที่ 2 คือ การรวมความมุ่งหมายเข้ามาสัมพันธ์กันจากตัวอย่างของเด็กที่ชอบเล่นกับขูดนม ไม่ว่าจะเป็นเวลาที่ยาวหรือสั้น ในกรณีนี้เด็กหิวนมมากๆ อาการหิวจะถูกนำพสมกับความพอใจขูดนมทำให้เด็กดูดขูดนมต่างๆ ที่มันเป็นขวดเปล่าซึ่งถ้าดูคินๆ คล้ายกับว่าเด็กกำลังเล่น ในกรณีนี้ไม่มีข้อสงสัยอยู่ว่าอาการที่เด็กทำไปนั้นเป็นการหลอกตัวเองโดยที่เด็กรู้ตัวว่าเป็นขวดเปล่า หรือว่าอาการนั้นเป็นไปโดยกลไกทางความคิดที่บริสุทธิ์ของเด็ก ถ้าหากเด็กทำไปทั้งที่รู้ว่าหลอกตัวเอง มันก็จะกลายเป็นเรื่องที่ต่างไปจากข้อสมมติฐานที่เคยตั้งไว้ว่า เด็กกระทำไปโดยถูกกระตุ้นเพื่อค้นหาความพอใจ และพยายามจะหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด ถ้าเด็กรู้ว่าทำอะไร เด็กก็สามารถจะควบคุมความมุ่งหมายของตนเอง อะไรที่ขอบก็แสดงออกมาเพื่อให้ได้รับสิ่งที่ต้องการนั้น ซึ่งทั้งหมดนี้ก็เป็นกระบวนการอย่างหนึ่งของความสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กกับสิ่งภายนอก

ประการที่ 3 เหมือนกับเป็นการที่เราสร้างทัศนคติของเราต่อสิ่งของนั้นว่า มัน เป็นสิ่งที่น่าพึงพอใจ ถ้าหากเราได้เป็นเจ้าของ เป็นคนร่ำรวย หรือได้เป็นเจ้าของวัตถุที่งดงาม (ซึ่งความจริงในศิลปวัตถุแต่ละอันจะไม่เคยมีความพอใจในตัวของมันเอง) และเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่พอใจ มนุษย์เราจะกระทำการเพื่อสิ่งนั้นในวิธีใดวิธีหนึ่ง ซึ่งเรียกว่า "อารมณ์" อันเป็นการสะท้อนผลของความพอใจในสิ่งที่เราสร้างความมุ่งหมายขึ้นนั่นเอง

ประการที่ 4 คือ Communication Pleasure ซึ่ง SZASZ (อ้างไว้ใน STEPHENSON 1967 : 52-58) เป็นผู้ตั้งชื่อไว้ที่ ความพอใจนี้จะเกิดขึ้นหลังจากที่คน 2 คน ไปพบปะพูดคุยกันโดยไม่จำเป็นต้องเป็นการโต้แย้งเอาชนะอีกฝ่าย เห็นความจริง เอาใจอีกฝ่าย หรือพยายามจะมีอิทธิพลเหมือนอีกฝ่ายแต่เขาทั้ง 2 ก็พอใจ ซึ่งเป็นความพอใจที่สอง จุดประสงค์ของทั้ง 2 ฝ่ายที่ไม่อาจจะมองเห็นได้ชัด ความพอใจนี้เกิดจากคน 2 คนคุยโดยไม่เจาะจงว่าจะเป็นเรื่องอะไร แต่ก็มีที่บางครั้งความพอใจเปลี่ยนไปเป็นความไม่พอใจอันเป็นผลจากการติดต่อสื่อสารกัน เรื่องออกคำสั่งให้ปฏิบัติตามทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในระหว่างบุคคล ความไม่พอใจอันนี้เป็นที่รู้กันว่ามีอิทธิพลสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้ เพราะฉะนั้นหลักนี้เอง พวกนักกรมณาเจ้าเล่ห์จึงได้นำไปใช้สร้างความรู้สึกแก่ลูกค้าให้เกิดความไม่พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ และเมื่อลูกค้าเกิดความรู้สึกเช่นนี้ก็เท่ากับว่างานโฆษณาของเขาสำเร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว อาจกล่าวสรุปสั้นๆ ได้ว่า ความพอใจจากการติดต่อสื่อสาร (Communication Pleasure) นั้น จะไม่ก่อให้เกิดมีการเรียกร้องเปลี่ยนแปลงหรือเกิดการกระทำใดๆ แต่ความไม่พอใจในการติดต่อสื่อสาร (Communication Pain) นั้นจะก่อให้เกิดการกระทำเปลี่ยนแปลงขึ้น หากเปรียบเทียบชีวิตมีส่วนของการทำงานและการเล่นจะเห็นว่างานทั้งหมด (Work) จัดเป็นพวก Communication Pain และให้การเล่นเป็น Communication Pleasure เพราะถือหลักว่า งานเป็นสิ่งที่จะต้องทำให้เสร็จส่วนการเล่นนั้นเพื่อความสนุก และยิ่งแบ่งอีกว่า การควบคุมทางสังคมถือเป็น Communication Pain การเลือกทำสิ่งที่สามารถเลือกได้เป็น Communication Pleasure แต่จุดประสงค์อันแท้จริงของการเล่น คือ เพื่อให้ Communication Pleasure ลดความตึงเครียดให้ถึงงานที่ตามมาจาเงาในระหว่างสัปดาห์

ทฤษฎีการแสดงโดยบทเปิด (Improvisation Method)

ในการละเล่น หรือ การแสดงเพื่อความบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงละครเวที (Theatre) ภาพยนตร์ (Movie) หรือการแสดงทางโทรทัศน์ (Television) นั้น ส่วนแต่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือเพื่อสร้างความบันเทิงแก่ผู้ชม แต่ความแตกต่างนั้นอยู่ที่วิธีการ

แสดงหรือวิธีการนำเสนอ การแสดงบางประเภทอาจจะเน้นความเป็นระบบระเบียบความถูกต้องงานเนื้อหาและการแสดงจะต้องเป็นไปตามแผนที่วางไว้ และเป็นไปตามบท (Scripted) ทุกประการ แต่การแสดงบางประเภท เช่น รายการตลก (Comic) รายการสัมภาษณ์ (Interview) บางรายการอาจจะไม่เคร่งครัดในการนำเสนอคำพูดหรือการแสดงอาจจะเป็นไปตามบทอย่างกว้างๆ เพื่อให้รู้เค้าโครงเรื่องและลำดับเรื่องเท่านั้น นอกจากนั้นการพูดหรือการแสดงนั้นอาจจะเกิดจากความคิด ความรู้สึก และสามัญสำนึกของผู้แสดงก็ได้ แนวความคิดดังกล่าว เรียกว่า การแสดงแบบบทเปิด (Improvisation Method)

JOHN HODGSON และ ERNEST RICHARD (อ้างไว้ใน IMPROVISATION ; DISCOVERY AND CREATIVITY IN DRAMA : 1996) เป็นกลุ่มบุคคลแรกที่นำเสนอความคิดเรื่องการแสดงแบบบทเปิด การแสดงแบบเปิดในยุคแรกเริ่มต้นในการแสดงละคร ซึ่งเป็นเสมือนการต่อสู้กันระหว่างจิตใต้สำนึกของตนกับความคิดชัดเจน (อันเป็นอุปสรรคสำคัญในการแสดง) ซึ่งเรื่องนี้ได้กลายเป็นการเอาชนะต่อความกระดากอาย ความไม่กล้าของตนในการจินตนาการไปในโลกกว้าง ฉะนั้น จุดมุ่งหมายของการเปิดกว้าง (Improvisation) ก็คือ การปลดปล่อยความตึงเครียด และเป็นวิถีทางที่ดีที่สุดในการสร้างและพัฒนาพลังสมาธิของคนเรา

วิธีการแบบเปิดกว้างนี้ มีส่วนสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดและเป็นผลมาจากพลังแห่งการสังเกต ซึ่งการสังเกตนี้ไม่เพียงแต่จะต้องเป็นการสังเกตโดยผู้ที่มีทักษะในการดูอย่างดีจากผู้ที่เรียกว่า นักดู (Keener Eye) แต่หากจะต้องประกอบไปด้วยนักฟังที่ยอดเยี่ยม (Keener Ear) อยู่ตลอดเวลา และก็หมายถึงความไวต่อความรู้สึกอย่างดีเยี่ยมด้วย ซึ่งได้แก่ ความเก่งในการตระหนักรู้ถึงขนาด รูปร่าง พื้นผิว และ คุณภาพ ตลอดจนการมีความแม่นยำในรายละเอียด

องค์ประกอบที่สำคัญในการแสดงแบบบทเปิดนี้คือการจินตนาการ (Imagination) ซึ่งเป็นการพูดถึงคุณภาพของความก้าวหน้าในการทำงานหรือกิจการที่สร้างสรรค์ การพัฒนา

การทุกประเภทมักจะเกิดขึ้นจากการจินตนาการของคนเรา แนวคิดในเรื่องการเปิดกว้างนี้ เป็นการฝึกฝนให้คนเรารู้จักคิดเป็นการสอนให้คนเราสร้างจิตวิภาทำให้สะอาด และเป็นการฝึกอบรมพัฒนาการคิดอย่างรวบรัดชัดเจนอย่างมีแบบแผน ลักษณะวิธีการฝึกฝนดังกล่าวนี้ คือ เป็นการนึกคิดของคนเราที่จะต้องขบคิดอย่างรวดเร็วเมื่อต้องเผชิญหน้ากับบุคคลอื่น จะเป็นการเปรียบเทียบระดับความแตกต่างในการคิดของคนในเวลาเดียวกันว่า ใครจะคิดได้ รวดเร็วกว่า ใครจะคิดได้ดีกว่า ซึ่งในสถานการณ์เช่นนี้บางคนอาจจะใช้วิธีการลองผิดลองถูก ก็ได้

อย่างไรก็ตาม วิธีการคิดแบบเปิดกว้างนี้ ลักษณะที่แตกต่างจากการคิดเพื่อสร้าง ความรู้ภูมิปัญญาซึ่งแตกต่างจากสถานการณ์จริงของมนุษย์ การคิดแบบมุ่งสร้างภูมิปัญญา เป็น การคิดในเรื่องที่เรายังไม่ประสบการณ์มาก่อน การคิดจะนำไปสู่ความก้าวหน้าของความคิด และยังเป็นการแสดงถึงเสรีภาพความคิดแบบเงี้ยวๆ ของคนซึ่งถ้าหากว่ามนุษย์คนหนึ่งที่บารอณา จะใช้แสดงบทบาทเช่นนี้ก็ควรจะทำความเข้าใจและสร้างความรู้สึกลงในทางานทุกอย่าง เพื่อ ตอบคำถามว่า ทำไม (why) และอย่างไร (How) ตัวอย่างเช่น การทำความเข้าใจ ความรู้สึกเกี่ยวกับความรัก ไม่เพียงแต่เราที่ควรจะรู้ว่าความรักนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร แต่ เราจะต้องรู้ว่าความเกลียดคืออะไรด้วย

วิธีการเปิดกว้าง เป็นความพยายามที่สอนให้คนเรารู้จัก และเข้าใจผู้อื่นว่าเรามี ความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างไร และอะไรเป็นสาเหตุให้เกิดความแตกแยกกัน ความคิดเช่นนี้ เป็นการพยายามเข้าใจถึงสาเหตุที่ทักให้เครียด สอนถึงวิธีการใช้พลังงานในตัวมนุษย์อย่าง เหมาะสมและดีที่สุด วิธีการแบบเปิดกว้างจะทำให้คนเราได้เรียนรู้วิธีการผ่อนคลายทุกอย่างทั้ง ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ รวมทั้งเป็นการค้นหาวิธีที่จะรักษาบุคลิกและความรู้สึกผ่อนคลาย สบายๆ นี้ไว้กับเราให้นานที่สุด

วิธีการแบบเปิดกว้าง เป็นการทำกิจกรรมกลุ่มและเป็นการเรียนรู้ภายในกลุ่ม ซึ่งเป็นการเกิดสถานการณ์อันจะนำไปสู่การค้นหาความเป็นอิสระที่แท้จริงของมนุษย์ และความ

เป็นอิสระจากสิ่งอื่นๆ รอบตัวเรา

สำหรับการปฏิบัติแบบเปิดกว้างที่จะทำให้เราได้เพิ่มพูนประสบการณ์ทั้งในส่วนใหญ่ และส่วนย่อยแก่ตัวเรานั้นมีหลายแนวทาง ซึ่งในทางการละครหรือการแสดงเรียกว่าเป็นการ ตอบสนอง และเป็นหนทางที่จะนำไปสู่การบรรลุความต้องการ

หลักการแสดงโดยทบทเปิด (Improvisation Method)

การแสดงโดยวิธีแบบเปิดกว้างหรือการแสดงโดยใช้ทบทเปิด (Improvisation Method) เป็นวิธีการแสดงอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่อาศัยพลังแห่งการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ของมนุษย์ (Situation) โดยใช้ทักษะแห่งประสบการณ์ (Experience) และการจินตนาการ อันยิ่งใหญ่ไร้ขอบเขต (Imagination) ซึ่งมีแนวปฏิบัติดังนี้ (HODGSON, 1966)

1. การใช้หลักปฏิสัมพันธ์ (Participation)

เป็นการทำกิจกรรมร่วมกันในกลุ่มโดยมีการปะทะสังสรรค์ (Interaction) ระหว่างกันเพื่อเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และปรับตัวเข้าหากัน

2. การสร้างสมาธิ (Concentration)

เป็นการใช้พลังงานแห่งสมาธิของคนเรา เพื่อมุ่งศึกษาทำความเข้าใจในสิ่ง ใดสิ่งหนึ่งอย่างลึกซึ้ง และการเข้าถึงในเรื่องที่ศึกษารวมทั้งสถานการณ์นั้นๆ

3. การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงของมนุษย์ (Situation)

เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในกลุ่ม ซึ่งได้

จากการสังเกตอย่างรอบคอบ การรับรู้ปฏิกิริยาและอารมณ์ของบุคคลในกลุ่มแล้วนำมาเป็น ข้อมูลประกอบการคิด (Thinking) และการจินตนาการ (Imagine) เพื่อสร้างความรู้ าทมจากสถานการณ์จะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันมาซึ่งการเตรียมตัวล่วงหน้าตามกรอบ แนวคิดเดิม แต่จะเป็นการอาศัยไหวพริบบริพฏิกิริยาของผู้แสดงในการสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมา ซึ่งจะมีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลาให้สอดคล้องกับสถานการณ์ จึงทำให้การแสดงแบบนี้มีความ ยืดหยุ่นเสมอ

4. การสร้างพลังความเชื่อมั่น (Confidence)

เนื่องจากผู้แสดงมีฐานะเป็นผู้แต่งเรื่อง (Author) ด้วย ดังนั้น จึงต้องมี ความเชื่อมั่นในตนเองสูง และต้องสร้างเชื่อมั่นให้แก่ผู้อื่นด้วย

5. การสร้างบรรยากาศ (Atmosphere)

เนื่องจากการแสดงแบบขับทเปิดนี้ ต้องอาศัยการเรียนรู้จากสถานการณ์ จริง บรรยากาศในการแสดงจะเป็นสิ่งที่สำคัญมากต่อการสร้างการเรียนรู้และการสังเกต ฉะนั้น ผู้แสดงต้องสร้างบรรยากาศที่เป็นการแสดงที่เอื้อต่อการจินตนาการได้อย่างไร้ขอบเขต เช่น แสดงได้ (Overcomeself-Conscious)

การใช้วิธีการเปิดกว้างในการแสดงละครนั้น จะช่วยให้เราเข้าใจถึงลักษณะ ของการเคลื่อนไหวร่างกายที่จะประสานสัมพันธ์กับส่วนอื่นๆ ส่วนที่แสดงถึงจิตใต้สำนึกของ เราก็คือ บัจจัยทางด้านกายภาพ โดยผ่านทางความรู้สึกที่เปิดกว้างมีอิสระแต่มีความสัมพันธ์ กับความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้น

เนื่องจากงานส่วนใหญ่ทางด้านการแสดงก็คือ การใช้วิธีการพูดคุย ดังนั้น ผู้ แสดงจึงต้องสร้างเชื่อมั่นในตัวเองในเรื่องของการใช้คำพูดอย่างชาญฉลาด การใช้

ภาษาอย่างถูกต้องแม่นยำมีความเข้าใจความหมายของภาษาทั้งการพูดและการเขียนเป็นอย่างดี
 วิธีการแบบเปิดกว้าง จะเป็นโอกาสที่ผู้แสดงจะให้เห็นความแตกต่างระหว่างการสื่อสารด้วย
 การเขียนและการพูดเป็นอย่างดี การทำให้ภาษาจะเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อหาและเรื่องราวอัน
 หลากหลาก ดังนั้น จึงเป็นโอกาสที่ดีของผู้แสดงในการเลือกใช้คำศัพท์ภาษา การจัดลำดับ
 เรื่อง และการสร้างจินตนาการ ซึ่งผันแปรไปตามสถานการณ์จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่ง
 และแต่ละสถานการณ์ที่ดำเนินไปนั้นคือ เนื้อหาที่จะนำมาเล่น

ตรรกะของตลก

อารมณืขัน หรือ ตลก เป็นการ เล่นกับความหมายที่มีแบบแผนแน่นอนอยู่แล้ว
 (Institutionalized Meaning) และความหมายใหม่มีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้
 (อ้างไว้ใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ 2536 : 32)

เรื่องตลกขำขันเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมาย รูปแบบง่าย ๆ คือ การทำให้
 เรื่องที่เสนอคิดไปจากความคาดหมายโดยทั่วไป เรื่องตลกมักจะเอาเรื่องราวต่างๆ มาล้อ
 เสียดหาให้ความหมายเปลี่ยนไป หรือกลับหน้าเป็นหลังเสีย ซึ่งเรื่องธรรมดาๆ ก็กลายเป็น
 เรื่องตลกขึ้นมาได้ ความหมายที่เรากล่าวถึงในที่นี้ หมายถึง ระบบสัญลักษณ์ต่างๆ อาทิ
 ภาษา ดนตรี การแต่งกาย และกิริยาท่าทาง ที่เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความคิดและ
 อารมณืความรู้สึกของบุคคลและของสังคมโดยรวม ระบบความหมายหรือระบบสัญลักษณ์นี้
 มีแบบเฉพาะของตนเอง ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นสถาบันประกอบด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ สมาชิกของ
 สังคมจะเข้าใจและสามารถเข้าใจสัญลักษณ์เหล่านี้ ก็ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ในวัฒนธรรมนั้นๆ
 โดยทั่วไปแล้ว การเรียนรู้แบบแผนของสถาบันทางสังคม เป็นการปมเพาะให้สมาชิกประพฤติ
 ปฏิบัติตามแบบแผนที่วางไว้ แต่ในขณะเดียวกันก็มีสมาชิกที่ขบถ หรือเบี่ยงเบนออกไปนอก
 กฎเกณฑ์อยู่เสมอ ซึ่งทำให้ต้องมีการปรับแบบแผนอยู่เป็นระยะๆ

เราเคยแต่สนใจที่จะหัวเราะเมื่อดูตัวตลกแสดง หรือพูดกระตุ้นอารมณ์ขันของ

เราแต่เราไม่เคยทราบว่าตกลงที่เราดูอยู่นั้นมีลักษณะอย่างไร านเมื่อตกลงคือการเล่นกับความหมาย ดังนั้น การเล่นตกลงจึงมีวิธีเล่นอันเป็นลักษณะของการสร้างโดยอาศัยหลักดังนี้ คือ

- การเล่นตกลงกับภาษา
- การเล่นตกลงกับสามัญสำนึก
- การเล่นตกลงกับอารมณ์ความรู้สึก
- การเล่นตกลงกับเรื่องในชีวิตประจำวัน
- การเล่นตกลงกับกลไกของชีวิต

การเล่นตกลงกับภาษา

โดยทั่วไป การใช้ภาษาจะมีไวยากรณ์และรูปประโยคคอยกำกับให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามที่เราพูดถึงไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่เราพูดจะกลายเป็นเรื่องน่าขันไปทันที การเล่นถ้อยคำหรือการเล่นกับสำนวนโวหารต่างๆ เป็นรูปแบบที่นิยมกันมากของการเล่นตกลงกับภาษา วิธีการก็คือ การนำเอาโครงสร้างเดิมของภาษา เช่น รูปประโยคหรือกลุ่มคำมากลับเสียใหม่จากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย (จาก กข เป็น ขก เป็นต้น)

บทละครเรื่อง "พระมะเหลเถไถ" ของคุณสุวรรณ (2563) ก็เป็นการเล่นตกลงกับภาษาในอีกรูปแบบหนึ่ง โดยการเปลี่ยนสัมผัสส่นอกสัมผัสส่นตามฉันทลักษณ์ของกลอนแต่เป็นการเลียนแบบที่เล่นกับเสียงของคำ เมื่ออ่านออกเสียงแล้วฟังดูน่าขัน เข้าทำนองบทประพันธ์ประเภท Absurd

เมื่อนั้น

พระมะเหลเถไถมะไหลถา

สติดยังแทนทองกะโปลา

ศุขาปาลากะเปเล

วันหนึ่งพระเจ้ามะหลีกติก
 มะเหลาถาพรพริกมะริกเซ
 แล้วจะไปเที่ยวชมมะลมเต
 มะโรโตรโปเปมะลูตู
 ตรีแล้วพระมะเหลาจึงเปปะ
 มะเลาตาคลละมะหรูจู้
 จจรจัดันตัตพลัดพลู
 ไปสู่ปราสาทท้าวโบล่า ๆ 6 คา ๆ เพลงซ้ำ

การเล่นสันทนาการอาหารต่างๆ และการเล่นคำพวนในเพลงพื้นบ้านก็จัดเข้าในจำพวก
 การเล่นตลกกับภาษา อย่างไรก็ตามการเล่นตลกแบบนี้ไม่จำกัดเฉพาะภาษาพูดหรือภาษาเขียน
 เท่านั้น ยังสามารถใช้ได้กับระบบสัญลักษณ์อื่นๆ อีก เช่น ดนตรี หรือภาพเขียน ซึ่งนัก
 เล่นตลกนำเอาต้นแบบมาล้อให้ผิดไปจากของเดิม แต่ก็ยังคงลีลาหรือสไตล์ทางศิลปะต้นแบบ
 เอาไว้บางส่วนเพื่อให้รู้ว่าเอางานของศิลปินคนใดมาล้อเลียน ในปัจจุบันเราจะพบการเล่น
 ตลกในแนวนี้มากในงานประเภทศิลปะนิยมและงานโฆษณา

ทั้งนี้การเล่นตลกกับภาษาอยู่ภายใต้เงื่อนไขของเวลา สถานที่ บุคคล และ
 วัฒนธรรม ซึ่งในแต่ละแห่งมีความแตกต่างกันไป

การเล่นตลกกับสามัญสำนึก

ในการจัดระเบียบสังคมแต่ละสังคมต่างก็มีกฎเกณฑ์ว่า เรื่องใดสามารถพูดคุยกัน
 ได้อย่างเปิดเผย และเรื่องใดบ้างเป็นเรื่อง "ต้องห้าม" หรือเป็นเรื่องเพื่อพื้นที่เป็นจริงไป
 ไม่ได้ กฎเกณฑ์เหล่านี้เป็นที่รู้กันโดยทั่วไปจนกลายเป็นสามัญสำนึกของสมาชิกของสังคมนั้น

การล้อเลียนเรื่องที่เราเข้าใจกันว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึกนี้ มักจะเรียกกันว่า

เป็นเรื่องตลกไร้สาระ หรือ absurd คือเข้าทำนองเป็นเรื่องที่รู้อยู่แล้วว่าเป็นไปไม่ได้ แต่เป็นการแหวกกฎเกณฑ์ต่างๆ โดยเล่นกับความคิดที่ รัง หรือบ้ามากๆ หรือเล่นตลกโดยการใช้ ตรรกะแบบฉลาดแกมโกง นักเล่าเรื่องตลกฉลาดๆ มักจะชอบการเล่นตลกแบบนี้เพราะเขาสามารถเสนอมุขตลกที่คมคายชนิดที่คนฟังมักจะคาดไม่ถึง

การที่นาย ก. เอาตัวรอดโดยการกลับสามัญสำนึกของคนหรือพยายามจะอธิบาย สิ่งที่ตรงข้ามกับสามัญสำนึกของคน การที่นาย ก. ไปชนของบ้านคนอื่น สามัญสำนึกของคนจะ บอกว่าเขาคือขรมย และกระทำผิด แต่เมื่อตำรวจจะจับ นาย ก. ก็เล่นตลกกับสามัญสำนึก โดยบอกว่าเขากำลังหาความหวังดีให้เพื่อน โดยกำลังขนกระดางต้นไม้ไปให้เพื่อนเดินเดินทั้งๆ ที่เขากำลังขนต้นไม้ลงมาเพื่อจะขรมยไปขาย ตลกประเภทนี้จะทำให้ความรู้สึกคล้ายๆ ฉลาด แกมโกง แต่ก็สามารถเรียกเสียงหัวเราะได้จากความคาดไม่ถึงนี้เอง

การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก

มนุษย์เรียนรู้วิธีการแสดงออกเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกจากวัฒนธรรม สังคมมี แบบแผนที่กำหนดไว้แล้วว่าควรจะมีการแสดงออกอย่างไร แต่การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก จะนำเอาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นการแสดงออกที่ถูกที่ควรมาล้อเล่น ในตอนแรก เราจะรู้สึกเจ็บลึกๆ เมื่อฟังเรื่องตลกแนวนี้ แต่เสียงหัวเราะจะช่วยให้ความเจ็บปวดหรือความกระดากอายค่อย เลือนหายไป

การเล่นตลกกับเรื่องของอารมณ์ความรู้สึก เป็นเรื่องที่ค่อนข้างละเอียดอ่อน บาง ครั้งแทนที่จะตลกกลายเป็นการตอกย้ำความเจ็บปวด เรื่องตลกในแนวนี้มักนำเอาเรื่องเกี่ยวกับ ความตาย ความเจ็บป่วย หรือความรู้สึกในเรื่องเพศ ที่เราเก็บซ่อนไว้ในส่วนลึกออกมา เสนอในอีกแง่มุมหนึ่ง โดยทั่วไปแล้ว มักเป็นเรื่องต้องห้ามหรือเป็นเรื่องแสดง มีคนจำนวนมากไม่ยอมรับว่าการเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึกที่เรียกว่า Black Humour นี้ เป็นส่วนหนึ่ง ของการเผชิญหน้ากับปัญหาบางปัญหาที่บางครั้งสังคมก็ไม่มีคำตอบสำเร็จรูปมาให้ พวกเขา

เห็นว่านอกจากจะไม่ตลกแล้ว เรื่องแบบนี้ยังใช้รสนิยมอีกด้วย

การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน

ความขี้เล่นของมนุษย์ ทำให้สามารถหยิบเอาเรื่องรอบตัวขึ้นมาล้อเลียนได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นเรื่องในครอบครัว เรื่องระหว่างมิตรสหาย เรื่องศิลปวัฒนธรรม หรือเรื่องการเมืองที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมในชีวิตประจำวัน วิธีการเล่นตลกกับเหตุการณ์เหล่านี้ทำได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับเจตนาของเจ้าของอารมณ์ขันว่าต้องการเล่นตลกแบบจาววด หรือว่าต้องการล้อเลียนอย่างเบาๆ เพื่อหยอกเย้าหรือเสียดสีรุนแรง

ถ้าเป็นการเล่นตลกแบบแรก ที่มุ่งหมายให้เกิดความขบขันเป็นหลัก วิธีการที่ใช่มักเลือกการเลียนแบบที่เรียกว่า Parody เช่น การเอาทำนองเพลงของนักดนตรีบรมครูมาล้อ โดยการเล่นคีย์เสียงหรือริตมบางตัวให้เพี้ยนไปจากต้นฉบับ ปัจจุบันการเล่นตลกแบบล้อเลียน เริ่มถูกนำมาใช้มากขึ้นในรายการโทรทัศน์จะเห็นได้จากลีลาของพิธีกรบางคน หรือรายการที่จัดขึ้นมาโดยเฉพาะ เช่น รายการเวทีวาทิ

การเล่นตลกประเภทเสียดสีหรือ Satire นอกจากจะสร้างความขบขันแล้วยังทำให้ทั้งผู้เล่นเกิดความสะใจที่ได้หัวเราะใส่คนอื่นหรือเป็นการระบายความคับข้องใจบางประการซึ่งโดยปกติถูกเก็บกดเอาไว้ การเล่นตลกในแบบนี้มักจะเป็นการเสียดสีการเมือง หรือวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาสังคม ความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือสถาบันทางสังคมอื่นๆ ตัวอย่างของการเล่นตลกประเภทเสียดสีที่เราเห็นเป็นประจำคือ การ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์ต่างๆ ทั้งประเภทช่องเดียวและหลายช่องจบ (Comic Strip)

นอกจากนี้ การเล่นตลกประเภทเสียดสียังสามารถนำเสนอในรูปแบบอื่นๆ ได้อีก เช่น ละครร้องเสียดสีทั้งเรื่อง หรือเป็นบางส่วนของเรื่อง หรือเป็นมุขลิกของตัวละครบางตัว ผู้เขียนอาจใช้การเสียดสีเล็กๆ แบบ Ironic ที่ทำให้คนดูหัวเราะที่ๆ อยู่ยาก หรือยิ้มน้อยๆ

หรืออาจจะใช้การเสียดสีแบบ Sarcastic ที่มีความรุนแรงหรือทิ่มแทงกันอย่างตรงไปตรงมา บางครั้งก็ฆ่าตัวละครเพื่อให้เกิดความสะใจ

สำหรับละครตลกโดยทั่วไปมักเรียกกันว่า Comedy ซึ่งเน้นที่ความตลกขบขัน การนำเสนออาจใช้ลักษณะของการเล่นตลกแบบล้อเลียน ผสมผสานกับการเล่นตลกประเภทเสียดสีบ้าง แต่บ่อยครั้งละครตลกก็มักแทรกอยู่ในละครแนวเศร้า (Tragedy) ทำให้เส้นแบ่งระหว่างอารมณ์เศร้าและอารมณ์ขันบนเบกันจนแยกไม่ออก ตัวอย่างเรื่องหลายรสแบบนี้เป็นรูปแบบหลัก รูปแบบหนึ่งของภาพยนตร์ไทยที่มีตัวละครคอยจี๋เส้นคนดู และชี้ให้เห็นแง่มุมที่ขำขันของตัวเอก วิธีการนี้ทำให้แก่นเรื่องดำเนินไปได้โดยไม่ทำให้คนดูเครียดจนเกินไป

รูปแบบของการนำเสนออารมณ์ขันในชีวิตประจำวันที่มีการถ่ายทอดมาจากอดีต คือ เทพนิยาย (Fairy Tale) และนิทานสอนใจ (Fable & Parable) เรื่องเหล่านี้มักจะไม่น่าสับสน เพราะพูดถึงเรื่องความดีความชั่วของมนุษย์โดยมองในแง่มุมที่ขบขัน เช่น เทพนิยายชุดของฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์สัน หรือเรื่องเทพารักษ์กับคนตัดไม้ เทพนิยายมักจะไม่น่าอยู่ในกฎเกณฑ์ของผู้ใหญ่ แต่ร่วมในจินตนาการของเด็กๆ ทำให้เรื่องมีพลัง และมีเสน่ห์ นอกจากนี้ยังมีข้อคิดทางปรัชญาแฝงอยู่แทบทุกเรื่อง

อารมณ์ขันในเทพนิยายก็ดี นิทานสอนใจก็ดี ล้วนใช้ชีวิตแบบเสียดสีเพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบระหว่างเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน และสภาพเหตุการณ์ที่เป็นอุดมคติ เพราะเนื้อหามักพูดถึงมนุษย์กับความดีงาม ดังนั้น ด้านหนึ่งเท่ากับเป็นการเตือนสติให้เราประพฤติปฏิบัติตัวตามแนวอุดมคติ อีกด้านหนึ่งก็เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ผู้ที่สังคมเห็นว่ามีความผิดกรรมเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บุคคลที่เป็นผู้นำทางการเมืองหรือผู้นำศาสนาอย่างไรก็ดี การใช้อารมณ์ขันแบบเสียดสีต้องใช้อย่างระมัดระวังให้อยู่ในขอบเขตของเรื่องตลกขบขัน มิเช่นนั้นแล้ว อาจจะกลายเป็นเรื่องเหลวไหลหรือการนินทาว่าร้ายกันเป็นส่วนตัว



การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต

นักสังคมวิทยา เช่น ZIJDERVELD (อ้างไว้ว่า อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ 2536 : 43) เห็นว่า พฤติกรรมทางสังคมของคนเรานั้นมีแบบแผนที่แน่นอนซึ่งเกิดจากการปฏิบัติจนเป็นกิจวัตร และเป็นข้อตกลงร่วมกัน จนในที่สุดกลายเป็นสถาบันทางสังคมขึ้นมา สมาชิกของสังคมจะรับรู้แบบแผนการปฏิบัติตัวตามบทบาทที่ตนสวมอยู่ เช่น คนที่เป็นหมอและคนไข้ต่างมีการปฏิบัติเฉพาะของตนเมื่อต้องปะทะสังสรรค์กัน เมื่อเราเรียนรู้บทบาทการเป็นคนไข้แล้ว ไม่ว่าจะไปพบหมอคนไหนเราก็เข้าใจว่าต้องปฏิบัติตนเช่นไร หรือในกรณีของความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก ครูกับศิษย์ก็เช่นเดียวกัน แบบแผนที่มีลักษณะค่อนข้างตายตัวนี้คือกลไกที่ทำให้สมาชิกของสังคมสามารถปะทะสังสรรค์กันได้ เหมือนกับที่เราเข้าใจการทำงานของเครื่องจักรตัวหนึ่ง เมื่อเราไปพบเครื่องจักรประเภทเดียวกันในที่อื่นๆ อีก เราก็เข้าใจกลไกการทำงานได้ทันที

การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต คือ การทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากเสมือนหนึ่งการทำงานของเครื่องจักรเกิดอาการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ อารมณ์ขันจึงทำให้ระบบที่เป็นอยู่รวนไปชั่วขณะหนึ่ง เช่น การกลับบทบาทระหว่างหมอกับคนไข้ หรือแม่กับลูก ตลกหลวงในราชสำนักสมัยโบราณมีหน้าที่เล่าเรื่องขำขันให้พระราชพาฬ ซึ่งก็คือการเล่นกับความหมายที่มีแบบแผนแน่นอน แต่ด้วยเหตุที่มีอาชีพเป็นตลกหลวงเขาจึงสามารถละเมิดกฎเกณฑ์บางอย่างได้แม้กระทั่งการล้อเลียนตัวพระราชพาฬ ตลกหลวงก็มีสิทธิ์ทำได้ อารมณ์ขันในลักษณะนี้คือการใส่ชีวิตเข้าไปในแบบแผนที่เป็นกลไกซ้ำซาก ตัวอย่างที่เรารู้จักกันดีคือนิทานเรื่องศรีธนญชัยกับความคิดพลิกแพลงเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการล้อเลียนพระเจ้าแผ่นดินและผู้หลักผู้ใหญ่

PETER BERGER สรุปว่า "เรื่องตลกเกิดจากช่องว่างของความหมายและมุขตลกคือตัวที่ชี้ให้เห็นถึงความหมายที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง" เป็นต้นว่า การเทียบเคียงภาพของปราชญ์ซึ่งทรงภูมิปัญญา กับภาพล้อของปราชญ์ที่กางเกงหลุด ภาพล้อเช่นนี้อยู่นอกเขตของภาพเก่าๆ หรือ Stereotype ที่เรารู้เคย ท้าชีวิตมีรสชาดรื่นรมย์ไม่จืดจาง

แนวคิดกระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์

ในการค้นหาคำตอบของปัญหาที่วิจัย อันเกี่ยวกับเทคนิคของสื่อวีดิทัศน์ที่มีส่วนช่วยให้การแสดงตลกยังคงสนุกสนานอยู่ได้นั้น มีความจำเป็นต้องใช้แนวคิดบทบาทของวีดิทัศน์และความรู้เรื่องเทคนิคของวีดิทัศน์เข้ามาช่วย คือ

1. วีดิทัศน์สามารถรักษาความสดของเหตุการณ์ต่างๆ ได้เหมือนจริง (Live)

กล่าวคือ แม้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นห่างไกลจากผู้ชมจากสถานที่หนึ่งไปยังที่หนึ่งแต่วีดิทัศน์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ช่วยให้เหตุการณ์ต่างๆ ยังคงอยู่เหมือนจริงเท่าเวลาจริงที่เกิดขึ้นได้ ด้วยกล้องและเทปบันทึกภาพทำให้ความสด ความมีชีวิตชีวายังคงอยู่

2. ผู้ชมเปรียบเสมือนได้ร่วมในเหตุการณ์จริง

ขณะที่การบันทึกวีดิทัศน์ดำเนินไปตามเวลาจริง (Real Time) เมื่อการบันทึกเสร็จสิ้น เราสามารถที่จะนำวีดิทัศน์ไปให้ผู้ชมในอีกสถานการณืหนึ่งได้ชมและมีความรู้สึกร่วมมีส่วนร่วม (Participation) ได้เหมือนอยู่ในเหตุการณ์ ทำให้มนุษย์ไม่มีปัญหาในเรื่องของเวลาและระยะทาง (Time and Space)

3. ความเด่นทางด้านเทคนิคของวีดิทัศน์

การปรากฏของภาพที่บันทึกด้วยวีดิทัศน์นั้น ต้องอาศัยความสามารถของอุปกรณ์และเทคนิคอันกระบวนการของวีดิทัศน์ ซึ่งเทคนิคต่างๆ เหล่านี้ ได้แก่ กระบวนการของการถ่ายภาพ รวมถึงการเตรียมการถ่ายภาพ เวที แสง เสียง มุกตลก การกำกับกระบวนการตัดต่อ คือ การลำดับภาพ การใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ (Special Effect) กระบวนการบันทึกเสียง การทำให้เสียงพากย์ คำบรรยาย หรือการใช้เทคนิคพิเศษของเสียง

ประกอบ ซึ่งเทคนิคของวีดิทัศน์เหล่านี้สามารถนำมาใช้สร้างสรรค์เรื่องราวและอารมณ์ให้กับผู้ชมได้ตามต้องการ

นอกจากกลุ่มสมบัติ 3 ประการของวีดิทัศน์แล้ว เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ลักษณะการผลิตวีดิทัศน์นั้นมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจในเรื่องกระบวนการในการผลิตซึ่งอาศัยขั้นตอนกระบวนการในการผลิตรายการโทรทัศน์มาศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. การวางแผนผลิตรายการ

การวางแผนผลิตรายการ (Planning) เริ่มต้นที่การแสวงหาความคิด การกำหนดวัตถุประสงค์ การวิเคราะห์ผู้ชม การวิเคราะห์เนื้อหาและข้อมูล การเขียนบท การกำหนดฉากและวัสดุประกอบฉาก การกำหนดวัสดุรายการ การกำหนดตัวผู้แสดง การจัดทำแผนผังเวที/ไฟ และจัดทำงบประมาณ

1.1 การแสวงหาแนวความคิด

การแสวงหาแนวความคิดหรือการหาเรื่อง (Investigating an Idea) ที่จะนำมาทำรายการวิทยุโทรทัศน์เป็นภารกิจขั้นแรกของผู้ผลิตรายการ

การหาแนวความคิด หรือการหาเรื่องจึงเป็นงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการสูง ผู้ผลิตจึงต้องมีสายตาและความคิดคำนึงที่กว้างไกล ลุ่มลึก เรื่องที่จะนำมาทำเป็นรายการโทรทัศน์ อาจจะเป็นเรื่องสั้น เรื่องยาว ที่มีผู้เขียนไว้แล้ว เป็นสาระที่ชวนรู้ชวนศึกษา เป็นเกร็ดชีวิตที่น่าสนใจ หรือเป็นสารระบับบันเทิงที่ผู้ชมต้องการ

1.2 การกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective)

เป็นการคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้นหลังจากผู้ชมได้รับชมรายการไปแล้ว เมื่อได้ "เรื่อง" ที่จะทำรายการโทรทัศน์แล้ว ผู้ผลิตก็ต้องกำหนดวัตถุประสงค์ว่ามุ่งจะให้ผู้ชมได้รับหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านใด อาจเป็นวัตถุประสงค์ทั่วไป หรือวัตถุประสงค์เฉพาะ และอาจมีหลายวัตถุประสงค์ก็ได้

การกำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปอาจมุ่งที่การเสนอข่าวสาร การให้ความรู้และการศึกษา การรณมน้าวใจ การทำให้ความบันเทิง หรือเพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์

1.3 การวิเคราะห์ผู้ชมเป้าหมาย (Target Audience)

เป็นการทำความเข้าใจผู้ชมในแง่มุมต่างๆ เพื่อให้สามารถผลิตรายการได้ตรงกับความต้องการมากที่สุด เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์แล้วก็ต้องมีการวิเคราะห์ผู้ชมว่าเรื่องที่เราจะผลิตเป็นรายการโทรทัศน์นี้มุ่งผู้ชมเป้าหมายกลุ่มใด โดยคำนึงถึงข้อมูลต่างๆ อาทิ เพศ วัย อาชีพ ระดับการศึกษา ความสนใจ จำนวนผู้ชม เวลาที่ผู้ชมจะรับชมรายการได้

1.4 การวิเคราะห์เนื้อหาและข้อมูล (Content Analysis)

เป็นกระบวนการวิจัย ศึกษาและเสาะแสวงหาเนื้อหาสาระและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำเป็นรายการวิทยุโทรทัศน์ แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อให้ได้เนื้อหาสาระและข้อมูลที่ถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ เข้าใจ และเพิ่มความน่าเชื่อถือ

1.5 การเขียนบท (Script Writing)

เป็นการกำหนดลำดับก่อนหลังของการเสนอภาพและเสียง เพื่อจะให้ผู้ชมได้รับเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้โดยระบุลักษณะภาพและเสียงไว้เด่นชัด

การเขียนบทเป็นกระบวนการต่อเนื่องจากขั้นการกำหนดแนวความคิด จนถึง การวิเคราะห์เนื้อหาและข้อมูลและได้ประเด็นหลักและประเด็นย่อยของรายการ โดยอาจทำ เป็นแผนผังของรายการก่อน

เมื่อกำหนดแผนผังการเดินเรื่องแล้ว ผู้เขียนจึงจะนำไปเขียนบทละเอียดตาม แผนผังรายการเป็นบทสมบูรณ์ต่อไป

1.6 การกำหนดฉากและวัสดุประกอบฉาก

เมื่อเขียนบทเรียบร้อยแล้ว ผู้ผลิตรายการจะต้องมากำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับฉากและวัสดุประกอบฉากต่อไป

การกำหนดฉากและวัสดุประกอบฉาก เป็นการเขียนรายละเอียดของฉากทุก ฉากทุกชุดที่ต้องใช้ และวัสดุประกอบฉากทุกประเภทลงในแบบฟอร์มการกำหนดฉากและวัสดุ ประกอบฉาก โดยแยกฉากหรือชุดละแผ่น เพื่อจะได้ส่งไปให้ฝ่ายจากดำเนินการออกแบบและ จัดสร้างและจัดหาให้

1.7 การกำหนดวัสดุรายการ

วัสดุรายการ (Programme Materials) หมายถึง วัสดุเนื้อหาประเภท รูปภาพ แผนภูมิ ข้อมูลทางสถิติ ภาพยนตร์ ภาพทัศน์ ฯลฯ ที่จะนำมาใส่หรือประกอบไว้ในรายการ

1.8 การกำหนดผู้แสดงหรือผู้ปรากฏตัว

เมื่อเขียนบทโทรทัศน์เสร็จแล้วก็มีการกำหนดผู้แสดง (สำหรับรายการละคร)

หรือผู้ปรากฏตัวทางโทรทัศน์ เช่น ผู้ดำเนินรายการ พิธีกร ผู้สาริต ผู้อภิปราย วิทยากร ฯลฯ

1.9 การจัดทำแผนผังเวทีและแผนผังไฟ

แผนผังเวที (Floor Plan) หมายถึง การกำหนดตำแหน่งของคน ฉาก และสิ่งของต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการ

1.10 การจัดทำงบประมาณ

ค่าใช้จ่ายในการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ ประกอบด้วย

- ค่าผู้ผลิตรายการ
- ค่าผู้กำกับรายการ
- ค่าผู้เขียนบท
- ค่าผู้ดำเนินรายการ วิทยากร และผู้แสดง
- ค่านักดนตรี นาฏศิลป์ ถ้ามี
- ค่าสถานที่และอุปกรณ์การผลิต เช่น ค่าเช่าห้องสตูดิโอ ค่าเช่าชุด

ถ่ายทำนอกสถานที่ ค่าเช่าชุดตัดต่อ

- ค่าผลิตงานกราฟิก
- ค่าสร้างจัดฉาก และซื้อหาวัสดุประกอบฉาก
- ค่าวัสดุรายการ เช่น फिल्मภาพยนตร์ เทปภาพยนตร์
- ค่าเบี้ยเลี้ยงเดินทาง พาหนะ ไปถ่ายทำนอกสถานที่ และค่าที่พักใน

กรณีออกต่างจังหวัด

2. การเตรียมการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์

การเตรียมการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ (Preparation) เป็นขั้นของการนำ
สิ่งที่ได้วางแผนไว้แล้วมาสร้าง ผลิต และจัดให้พร้อมก่อนจะถึงวันเวลาการผลิตรายการ

2.1 การเตรียมการด้านบุคลากร

เมื่อได้กำหนดผู้ทำหน้าที่เขียนบท กำกับรายการ ผู้ดำเนินรายการ ผู้แสดง
และผู้กำกับไว้แล้ว ในด้านเทคนิคฝ่ายเทคนิคจะกำหนดผู้กำกับเทคนิค (TD) ช่างกล้อง
ช่างควบคุมเสียงและช่างควบคุมแสง ในขั้นเตรียมการผู้ผลิตรายการจะต้องแจกบทวิทยุโทรทัศน์
ให้ผู้เกี่ยวข้องทุกคน เพื่อจะได้ศึกษาบทล่วงหน้า

2.2 การเตรียมสถานที่

การเตรียมสถานที่ในการถ่ายทำมี 2 แห่ง คือ การเตรียมสถานที่ในห้อง
ผลิตรายการหรือในสตูดิโอ และสถานที่จริง (On Location)

2.3 การเตรียมอุปกรณ์การผลิต

ในการถ่ายทำในสตูดิโอ ฝ่ายเทคนิคจะเป็นผู้สั่งการเรื่องการเตรียมอุปกรณ์
การผลิตในด้านกล้องโทรทัศน์ ระบบเสียง แสง เครื่องฉาย และเครื่องเทปภาพทัศน์
ผู้ผลิตรายการจำเป็นต้องตรวจสอบความพร้อม ด้วยการพบผู้กำกับเทคนิคที่ได้รับมอบหมายให้
กำกับเทคนิครายการนั้นๆ

ในการถ่ายทำ ณ สถานที่จริงภายนอกสตูดิโอ ผู้ผลิตจะต้องตรวจสอบความ
พร้อมด้านกล้องโทรทัศน์ เครื่องตัดภาพ เครื่องเทปภาพทัศน์ เครื่องผสมเสียง และโคมไฟ
ให้แสงสว่าง

ในกรณีที่ใช้รถบันทึทหรือถ่ายทอดรายการนอกสถานที่ (Outdoor Broadcast -Ob Van) ผู้ผลิตรายการต้องได้รับความมั่นใจในด้านความพร้อมของเครื่องมืออุปกรณ์ก่อน ออกอากาศหรือบันทึกรายการ เช่นกัน

2.4 การเตรียมฉาก วัสดุประกอบฉาก เครื่องแต่งตัวและแต่งหน้า

ฝ่ายศิลปกรรมฉากจะเป็นผู้ออกแบบผลิต และจัดฉากกับวัสดุประกอบฉากตาม ความต้องการของผู้ผลิตรายการ เพื่อให้ได้ฉากตรงตามความต้องการและมีเวลาแก้ไขเพิ่มเติมก่อนวันเวลากำหนดบันทึกรายการ

2.5 การเตรียมวัสดุกราฟิกและวัสดุรายการ

การเตรียมวัสดุกราฟิกครอบคลุมแผ่น Telop ที่บอกชื่อรายการ ชื่อบุคลากร ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการ และรูปภาพแผนภูมิต่างๆ ที่จะต้องนำมาสอดแทรก (Insert) ในรายการ

ในด้านวัสดุรายการ ผู้ผลิตจำเป็นต้องเลือกภาพประกอบตัดต่อภาพยนตร์ และภาพทัศน์ที่จะต้องใช้ไว้ให้พร้อมก่อนที่จะถึงวันเวลาบันทึกรายการจริง

2.6 การเตรียมการด้านผู้แสดง

การเตรียมการด้านผู้แสดงและผู้ปรากฏตัวทางโทรทัศน์ เป็นการดูแลให้ผู้ที่ เรากำหนดตัวไว้ที่จะให้เป็นผู้ดำเนินรายการ วิทยากรหรือตัวละคร ได้มีการซักซ้อมบท

2.7 การเตรียมการด้านเสียงและแสง

การเตรียมการด้านเสียงเป็นการจัดตำแหน่งไมโครโฟน แผ่นเสียงเพลง และเทปที่จะใช้ในรายการ และทดสอบเสียงว่าพร้อมเพื่อจะใช้ในการผลิตรายการได้

ในการเตรียมด้านแสง เป็นการจัดตำแหน่งไฟหลัก ไฟเสริม และไฟหลัง รวมทั้งไฟประเภทต่างๆ โดยมีจำนวนที่จะให้แสงจ้า (Hard Light) และแสงนวล (Soft Light) ตามที่ต้องการ

2.8 การติดตั้งฉากและอุปกรณ์การผลิต

เป็นการเตรียมการขั้นสุดท้าย (Set Up) ที่ผู้ผลิตจะต้องดูแลทุกอย่าง "เข้าที่" ตามที่ต้องการ หมายถึง การจัดและติดตั้งฉาก การติดตั้งอุปกรณ์ การจัดระบบเสียงและระบบแสง

3. ขั้นตอนในการผลิต

ขั้นตอนการผลิต (Production Stage) เป็นขั้นที่เกิดขึ้นในวันเวลาที่กำหนดไว้สำหรับการผลิตรายการ จำนวนเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นการประชุมก่อนการผลิต ขั้นซ้อมขั้นบันทึกรายการ หรือออกอากาศจริง และขั้นตัดต่อครั้งสุดท้าย

ผู้ที่รับผิดชอบในขั้นตอนการผลิต คือ ผู้กำกับรายการ (Production Director) ซึ่งเป็นผู้ผู้ผลิต (Producer) มอบอำนาจให้แล้ว

3.1 ขั้นประชุมก่อนการผลิต

โดยทั่วไปแล้ว การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์จะต้องมีการประชุมโดยสมาชิกในชั้นวางแผนการผลิต และขั้นเตรียมการผลิตมาแล้ว การประชุมก่อนการผลิตรายการ

(Preproduction Conference) ซึ่งเป็นการพบปะกันระหว่างผู้ผลิต ผู้กำกับรายการ ผู้กำกับเทคนิค ผู้กำกับเวที ช่างกล้อง ช่างคุมแสง ช่างคุมเสียง ฝ่ายฉาก และผู้ปรากฏตัวหรือผู้แสดง เพื่อให้ทราบขั้นตอนต่างๆ ที่จะต้องเกิดขึ้น ชักซ้อมความเข้าใจและมอบหมายหน้าที่ต่างๆ การประชุมนี้จะเกิดขึ้นเป็นกิจกรรมแรกก่อนจะดำเนินการไปถึงขั้นอื่นของการผลิตรายการ

3.2 ขั้นซ้อม

การซ้อม (Rehearsal) เป็นกระบวนการเตรียมทุกคนให้ผ่านขั้นตอนเหมือนที่จะเกิดขึ้นจริงๆ ในรายการ เป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดที่ขาดไม่ได้เลย แม้จะเป็นรายการที่ถ่ายก็ต้องมีการซ้อมในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเสมอ มี 5 แบบ คือ ซ้อมแห้ง ซ้อมผ่านฉาก ซ้อมกล้อง ซ้อมผ่านกล้อง และซ้อมจริง

3.2.1 การซ้อมแห้ง (Dry Run)

เป็นกิจกรรมที่ผู้กำกับรายการชักซ้อมกับผู้เกี่ยวข้องทุกคน ให้ทำสิ่งที่กำหนดให้ทำตามลำดับก่อนหลังตามที่ปรากฏในบทโทรทัศน์ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงท่าทาง ตำแหน่งที่นั่ง การเดิน การยืน นั่ง การหันหน้าไปยังวัด หรือผู้ร่วมรายการ รวมทั้งการบรรยายหรือบทสนทนา

3.2.2 การซ้อมผ่านแต่ละฉาก (Walk-Through)

อาจมีชื่อเรียกต่างกัน เช่น ซ้อมดำเนินเรื่องหรือชื่อเรียกอย่างอื่น หมายถึง การซ้อมที่ผู้แสดงและบุคลากรเทคนิคทุกคนจะต้องเข้ามาร่วมซ้อมการดำเนินเรื่องผ่านตามขั้นตอนต่างๆ โดยละเอียดไปตั้งแต่ผู้กำกับเอง ผู้ช่วยผู้กำกับ (ถ้ามี) ผู้กำกับเทคนิค (TD) ช่างกล้องโทรทัศน์ ผู้กำกับเสียง ผู้กำกับแสง เจ้าหน้าที่คุมบูมไมโครโฟน ผู้กำกับเวทีและพนักงานเวที (Floorman) ทุกคน

3.2.3 ซ้อมกล้อง (Camera Rehearsal)

หมายถึง การซ้อมที่ใช้กล้องจับภาพทุกขั้นตอน กระทบหลังจากที่ตัวละครแต่งหน้า แต่งตัว เรียบร้อยแล้ว

3.2.4 ซ้อมผ่านกล้อง

การซ้อมผ่านกล้อง เป็นการซ้อมที่รวมการซ้อมย่อยทุกส่วนเข้าด้วยกัน จึงเรียกว่า "ซ้อมผ่านกล้อง" หรือ "Walk-Through Camera Rehearsal Combination"

3.2.5 ซ้อมเหมือนจริง (Final Dress Rehearsal)

เป็นการซ้อมที่เหมือนกับการออกอากาศจริง ผู้แสดงต้องแต่งตัว และจัดฉากเรียบร้อย การซ้อมจริงในลักษณะนี้มักจะใช้เฉพาะรายการที่มีความสำคัญมาก โดยที่มีเวลาเป็นอุปสรรค รายการโทรทัศน์ส่วนใหญ่จึงมักไม่มีเวลาซ้อมเหมือนจริง และเนื่องจากปัจจุบันการผลิตรายการใช้วิธีการบันทึกเทปภาพทัศน์ไว้ การซ้อมเหมือนจริงจึงดูจะไม่จำเป็น

3.3 ขั้นผลิต

ขั้นผลิตรายการเป็นขั้นที่ดำเนินการทันทีหลังจากการซ้อมเรียบร้อยแล้ว

4. ขั้นประเมินคุณภาพรายการ

การประเมินคุณภาพรายการเป็นขั้นการพิจารณาว่ารายการมีคุณภาพ และควรแก่การออกอากาศหรือไม่ หรือต้องปรับปรุงอะไร รวมทั้งตรวจสอบว่าเมื่อได้ออกอากาศไปแล้วมีผลย้อนกลับจากผู้ชมอย่างไร

การประเมินคุณภาพรายการอาจทำได้ 3 ทาง คือ ประเมินขณะที่ผลิตรายการ

ประเมินเมื่อผลิตรายการแล้ว และประเมินเมื่อได้ออกอากาศไปแล้ว

จากทฤษฎีและแนวคิดต่างๆ ที่ได้นำเสนอไว้ก็เพื่อการวิเคราะห์ในภาคต่อไป โดยใช้แนวคิดการผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อวิเคราะห์การผลิตสำหรับงานด้านตลก และใช้ทฤษฎีการแสดงโดยบทเปิด ตลกของตลก เพื่อวิเคราะห์โครงสร้าง การแสดงตลกภายใต้ข้อสันนิษฐานว่า เทคนิคของสื่อวีดิทัศน์มีผลต่อการกำหนดลักษณะของการแสดงและช่วยเสริมความสนุกสนาน ส่วนลักษณะของตลกที่ปรากฏานสื่อวีดิทัศน์ใช้โครงสร้างการแสดงแบบหน้าที่โดยอาศัยบทเปิด หยิบยกเรื่องราวในชีวิตประจำวันมาเป็นเนื้อหาและใช้ภาษาในการสื่อความหมายให้เกิดความสนุก