

บทที่ 6

บทละครและตัวแสดง

บทละคร (Script) เมื่อเลือกเรื่องละครได้แล้ว ผู้กำกับการแสดงจะต้องดำเนินการดังต่อไปนี้คือ

1. ศึกษาตัวบท
2. ตีบท (Play Interpretation)
3. ศึกษาเรื่องฉากและการแบ่งฉาก
4. การสร้างบรรยากาศของเหตุการณ์และเนื้อเรื่อง
5. เน้นเรื่องจุดวิกฤต (Climax และ Anti-Climax)

นักเขียนบทละครนั้นเป็นผู้เริ่มงานละคร และเป็นผู้ที่มีความมุ่งหมายที่จะให้บทละครนั้นออกมาอย่างไร หากเจ้าของเรื่องมีชีวิตอยู่ขณะจัดแสดงปัญหาก็คงไม่มีมาก หากละครเรื่องนั้นเป็นละครอมตะ เจ้าของเรื่องเสียชีวิตไปนานแล้วก็ยังคงมีคนจัดเล่นอยู่ โดยมากผู้เขียนละครจะไม่เขียนบอกเอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษรว่าเรื่องของตนมีความมุ่งหมายอย่างไร มีอะไรเป็นสถานการณ์นาฏกรรม ฯลฯ เจ้าของเรื่องจึงนับว่าเป็นศิลปินต้นตอ (Original Artist) ส่วนผู้อำนวยการแสดง ผู้กำกับการแสดง ผู้ออกแบบฉาก และผู้แสดง นับได้ว่าเป็นศิลปินผู้ที่จะแสดงออกให้ได้ตามความประสงค์เดิมของเจ้าของเรื่อง (Interpretive Artists) นักเขียนบทและผู้จัดการแสดงจึงพึ่งพาอาศัยกันโดยประการฉะนี้ บางคนมีความเห็นว่าผู้จัดแสดงทั้งคณะมีความสำคัญกว่าผู้เขียนบทเสียอีก มีละครบางเรื่องเล่ากันว่าตัวพระเอกเป็น ผู้ร้ายไปได้ เพราะการกำกับการแสดงอ่อน นักแสดงที่มีฝีมือจะแสดงฝีมือไม่ได้เต็มที่ถ้าการกำกับการแสดงอ่อน

บทละครที่ดีนั้น ต้องทำให้ตั้งแต่ผู้อำนวยการแสดง ผู้กำกับการแสดง ผู้แสดง ฯลฯ พูดได้ว่า “มีโอกาสได้แสดงฝีมือแล้ว” ถ้าบทละครได้อ่านแล้วทุกคนทุกฝ่ายรู้สึกเนือยๆ ละครเรื่องนั้นล้มเหลว ผู้กำกับการแสดงจะคล้ายๆ ช่างไม้ที่ทำงานตามพิมพ์เขียนโดยไม่มีความเข้าใจอะไรเลย

หน้าที่บทละครก็คือ มีบทสนทนาให้ตัวละครพูด บทละครที่ดีจะต้องมีบทสนทนาที่ผู้แสดงจะพูดได้คล่องปาก เหมาะที่จะแสดงทำประกอบได้โดยธรรมชาติ จริงอยู่ผู้แสดง (ด้วยการอนุวัติของผู้กำกับการแสดง) อาจจะเปลี่ยนแปลงทำได้น่าง แต่ถ้าต้องเปลี่ยนมากๆ ก็เสียหาย ไม่เลือกมาจัดแสดงดีกว่า บทละครที่ดีจะต้องแก้ปัญหาเหล่านี้ได้คือ

1. ไม่ก่อปัญหาในการกำกับการแสดง และทำให้ผู้กำกับการแสดงหนักใจ
2. ตัวละครที่มีอยู่จะแสดงได้ไหม ถ้าบทแสดงยากจนหาตัวผู้แสดงไม่ได้ อย่าเลือกเรื่องนั้นเล่นดีกว่า เสียงมาก

3. จัดเวทีให้สมเรื่องได้ใหม่ เช่น มีฉากพิสดาร มีฉากปีศาจ มีฉากมโหฬาร จัดแล้วจะหมดเปลืองอย่างยิ่งโดยไม่มีเหตุผลก็ควรจะหลีกเลี่ยง

4. บทละครที่มีจะตัดทอน ดัดแปลงได้ลำบาก แต่ถ้าตัดทอน ดัดแปลงได้เจ้าของเรื่องควรจะยอมบ้าง

การตีบท (Play Interpretation)

การตีบทจะต้องอยู่ในความรับผิดชอบของผู้กำกับการแสดงโดยเด็ดขาด และจะจ่ายความรับผิดชอบไปยังผู้ร่วมงานหลายฝ่ายคือ

เจ้าหน้าที่ฉาก

เจ้าหน้าที่แสง เสียง

เจ้าหน้าที่เครื่องแต่งกายและแต่งหน้า

ผู้แสดง

ผู้กำกับเวที

ผู้กำกับจะต้องมีบทและศึกษาสิ่งต่างๆ เหล่านี้ให้ได้คือ

สถานการณ์นาฏกรรม (Theme)

คุณค่าของละครเรื่องนั้น (Values)

แบบ (Types)

ท่วงทำนอง (Styles)

การให้นิสัยตัวละคร (Characterization)

การแสดง (Action and Movement)

การตีบทเพื่อคุณค่าของละครเรื่องนั้นประกอบไปด้วย

ก. คุณค่าทางสติปัญญา (Intellectual Values) มีปรัชญาอะไรที่แฝงอยู่ ละครเรื่องนั้นจะมุ่งสอนศีลธรรมข้อไหน มีคุณค่าทางการให้การศึกษาแก่ประชาชนไหม ถ้ามีให้ได้ในแง่ใด เช่น แง่จิตวิทยา แง่ปัญหาวัยรุ่น แง่ความรับผิดชอบ ฯลฯ

ข. คุณค่าทางอารมณ์ (Emotional Values) ทำให้ผู้ดูขบขัน เฮฮา ผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์น่ารักน่าเอ็นดู สงสารเห็นใจ แม้แต่อารมณ์เศร้าโศกร้องไห้ ก็จะทำให้ประโยชน์ในการประทับใจคนดู และจะสนุกได้ทั้งๆ น้ำตา

ค. คุณค่าที่เรียกว่าคุณค่านิรรูป (Amstract Value) ให้ความงามทางตา เช่น ความงามของฉาก เครื่องแต่งกาย แสง ทางหู เช่นดนตรีเพราะ ตัวละครพูดเสียงเพราะและทำให้ใจสบาย

คุณค่าเหล่านี้จะจัดได้ด้วยการเน้น (Emphasis) การถ่วง (Balance) ส่วนประกอบที่พอดี (Composition) การทำให้เด่นโดยสิ่งตรงข้าม (Contrast) ทำให้กลมกลืน (Blending)

หลักการแบ่งองค์แบ่งฉาก

ละครเรื่องใหญ่มักจะนิยมแบ่งเป็นองค์เป็นฉาก เช่น เรื่อง "บ้านตุ๊กตา" ของ เฮนริค อิบเซน (A Dolls, House by Henrik Ibsen) คือ

องค์ที่ 1 (Act I) ห้องรับแขก บ้านนายเฮลเมอร์

องค์ที่ 2 (Act II) ที่เดียวกับองค์ที่ 1

องค์ที่ 3 (Act III) ที่เดียวกับองค์ที่ 1 และเป็นฉากจบ

เรื่องพิกเมเลียน (Pygmalion) หรือขุนบาริมทาง ของเบอร์นาร์ดชอว์ (Bernard Shaw)

องค์ที่ 1 ฉากโคเวนการ์เดน เวลา 11.15 น. ฝนตกหนัก

องค์ที่ 2 ฉากห้องทดลองของฮิกกินส์ที่ถนนวิมโพล

องค์ที่ 3 ฉากห้องรับแขก-บ้านมารดาของฮิกกินส์ที่เชลซี

องค์ที่ 4 ฉากห้องทดลองของฮิกกินส์ที่ถนนวิมโพล

องค์ที่ 5 ฉากห้องรับแขกบ้านมารดาของฮิกกินส์ที่เชลซี

เรื่องตามใจท่าน พระราชินีพินท์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว แปลจากเรื่อง As you like it ของ เชคสเปียร์ แบ่งเป็น

องค์ที่ 1 ฉากที่ 1 สวนในบ้านของออลิเวอร์

ฉากที่ 2 สนามหน้าวังของผู้ครองนคร

องค์ที่ 2 ฉากที่ 1 ดงอาร์เดน

ฉากที่ 2 ห้องหนึ่งในวังเจ้านคร

ฉากที่ 3 หน้าเรือนของออลิเวอร์

ฉากที่ 4 ในดงอาร์เดน

ฉากที่ 5 ในดง

ฉากที่ 6 ในดง

ฉากที่ 7 ในดง

องค์ที่ 3 ฉากที่ 1 ห้องหนึ่งในวังเจ้านคร

ฉากที่ 2 ในดง

ฉากที่ 3 ในดง

ฉากที่ 4 อีกภาคหนึ่งในดง

องค์ที่ 4 ฉากที่ 1 ในดง

ฉากที่ 2 ในดง

ฉากที่ 3 ในดง

- องก์ที่ 5 ฉากที่ 1 ในดง
- ฉากที่ 2 ในดง
- ฉากที่ 3 ในดง
- ฉากที่ 4 ในดง

การแบ่งองก์ฉากของละครปัจจุบันแตกต่างออกไปจากที่กล่าว เช่น การแบ่งฉากแบ่งองก์ของละครเรื่อง อวสานของเชลล์แมน (Death of a Salesman) ของอาร์เธอร์มิลเลอร์ (Arthur Miller) แบ่งออกเป็นดังนี้คือ

ฉาก เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในบ้านนายโลแมน (ตัวละครเอกของเรื่อง) และในสนาม รวมทั้งที่ต่างๆ ที่เขาไปในนิวยอร์กและบอสตัน จะแสดงอยู่ในฉากเดียวกันนี้ แต่ตามจุดต่างๆ ผู้ดูจะต้องใช้จินตนาการอย่างสูง มีฉากเดียว ไม่มีการเปลี่ยนฉาก

องก์ที่ 1 เสียงขลุ่ยไพเราะดังขึ้นเบาๆ ทำให้นึกถึงทุ่งหญ้า ต้นไม้ และฟ้าม่านปิด บ้านของเชลล์แมนล้อมรอบไปด้วยตึกสูงทะมึน ระเบียงเชื่อมอยู่เหนือบ้านหลังเล็กๆ มีห้องครัวตรงกลางเวที มีโต๊ะ เก้าอี้ และตู้เย็น ฝาครัวด้านหลังไปสู่ห้องนั่งเล่น มีม่านกัน ทางขวาของครัวเป็นห้องนอน แสดงว่าเป็นอีกห้องหนึ่งโดยการยกพื้นสูง 2 ฟุต มีเตียงทองเหลืองและเก้าอี้ บนหิ้งเหนือเตียงมีถ้วยรางวัลกีฬาวางอยู่ใบหนึ่ง ชั้นบนเป็นห้องนอนของลูกชาย สูงกว่าระดับพื้นครัวไปประมาณ 6 ฟุตครึ่ง และโล่งไม่มีฝา

ฉากทั้งหมดมองเห็นถึงกันได้ ฝาบางส่วนเปิดด้วยผ้าบางโปร่งใส ฉากต่างๆ ที่เกิดจากความคิดคำนึงของตัวละครจะแสดงตามจุดต่างๆ ของเวที ผู้แสดงทุกคนจะเข้าออกทางประตูเหมือนกับมีฝักันอยู่ และเดินเข้าบ้านทางประตูซ้ายเท่านั้น แต่ฉากที่เกิดขึ้นในอดีต ขอบเขตของห้องจะอันตรายกันไป ตัวละครจะเข้าออกโดยเดินทะลุฝาออกมายังเวทีด้านหน้า

องก์ที่ 2 ที่เดียวกัน ไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง

ที่ยกตัวอย่างมาทั้งหมดนี้ก็เพื่อจะแสดงให้เห็นการพัฒนาของการแบ่งฉากแบ่งองก์ มีข้อควรสังเกตดังต่อไปนี้คือ

- โดยทั่วไปละครเรื่องใหญ่ จะแบ่งออกเป็น 3 - 5 องก์ ถ้าเป็นเรื่อง 3 องก์จบ องก์แรกก็จะเป็นองก์แนะนำตัวละคร ตัวละครสำคัญจะออกในองก์นี้ทั้งหมด องก์ที่ 2 เป็นองก์ผูกปัญหา และองก์สุดท้ายเป็นการแก้ปัญหาเพื่อไปสู่จุดจบ หากเป็น 5 องก์ การแนะนำตัวละครจะอยู่ในองก์ที่ 1-2 การสร้างปัญหาอาจจะเป็น 2-4 และองก์ 4-5 เป็นการแก้ปัญหา จะเกี่ยวกันไม่ตัดขาดเป็นองก์ๆ

- ต่อมามีนักละครบางคนคิดว่า ถ้าเปลี่ยนองก์แล้วก็เปลี่ยนฉากด้วยจะหมดเปลืองเกินไป จะมีละครประเภทหลายองก์แต่ฉากเดียว

- จะสังเกตเห็นว่าละครของเชคสเปียร์บางที่มี 5 องก์ แต่ละครก็ยังแบ่งออกเป็นหลายฉาก (Scenes) ที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะละครสมัยเชคสเปียร์ไม่มีการสร้างฉากตัวละครพูดพาดพิงถึงฉากและสถานที่ด้วยวาจาจึงทำได้ หากมีฉากจริงๆ จะยากกับการเปลี่ยนฉากมาก

มาในปัจจุบันนักการละครคิดว่าการเปลี่ยนฉากบ่อยๆ จะทำให้ความสนใจในละครของผู้ดูถูกตัดออกเป็นท้วงๆ จึงมีวิธีจัดองค์ฉากใหม่ เช่น ละครเรื่องอวสานของเชลล์แมนมีฉากเดียว (One Scene) แต่มี 2 องก์ (Two Acts) ที่ผู้ดูจะทราบว่ามี 2 องก์ก็เพราะเมื่อจบองก์แรกจะมีการพักครึ่งแรก 10-15 นาที เมื่อเริ่มการเล่นอีกทีหนึ่งหมายความว่าขึ้นองก์ที่ 2 และการพักครึ่งเวลา (Intermission) นั้นมีไว้เพื่อไม่ให้ผู้ดูนั่งนานและตึงเครียดเกินไป จะได้เปลี่ยนอิริยาบถเสียบ้าง ภาพยนตร์เรื่องยาวๆ ก็มีพักครึ่งเวลาเช่นนี้

• มีข้อควรจำอย่างหนึ่งคือ ถ้าจะมีการปิดเปิดฉากเพื่อเปลี่ยนฉาก อย่าให้มีสลับฉาก เช่น ออกมาร้องเพลง รำ สลับฉาก ระบาย ฯลฯ เป็นอันขาด ผิดหลักการละครที่ว่าจะทำให้คนดูเสียความสนใจในเรื่องละคร หากเป็นละครหรือการแสดงในโรงเรียน อยากให้นักเรียนได้เล่นมากๆ คน ก็ควรจัดวิพิธทัศนา อย่าจัดละครใหญ่แล้วมีสลับฉากเป็นอันขาด หากกลัวว่าผู้ดูจะคอยก็ควรเร่งเจ้าหน้าที่ฉากและผู้สร้างฉากให้หาวิธีทำให้การเปลี่ยนฉากเร็วขึ้น

การบรรจุเหตุการณ์และเนื้อเรื่อง

ละคร คือการเอาเหตุการณ์ที่สำคัญๆ ของตัวละครแต่ละตัวมารวมกัน มีความสำคัญสอดคล้องกันจนแลดูเป็นเรื่องเดียว เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องมีความจำเป็น ตัดออกไม่ได้จะทำให้เนื้อเรื่องเสีย เหตุการณ์และเนื้อเรื่องเหล่านี้จะดำเนินไปได้ก็ด้วยคำพูดของตัวละคร ฉะนั้น คำพูดของตัวละครจะต้องมีความสำคัญดังต่อไปนี้คือ

1. แสดงนิสัย และความนึกคิดของตัวละคร
2. มีส่วนในการดำเนินเรื่องให้ติดต่อกันไปได้โดยไม่ชะงักอยู่กับที่
3. มีความสำคัญในทางคมคาย เฉียบแหลม กินใจ หรือให้ปรัชญากับคนดูจนคนดูจะนำไปท่องจำเพื่อใช้ในโอกาสต่างๆ

บทพลกควรจะอยู่ในเนื้อหาของเรื่อง ไม่ควรจะตลกนอกเรื่องหรือเอาตัวตลกมารวมๆ กันหลายๆ ตัว แล้ว

ดัดตลกเพิ่มเข้าเป็นฉากหนึ่งตอนหนึ่ง ตัดออกเสียก็ไม่รู้สึก เช่น การดัดตลกในภาพยนตร์ไทยหลายๆ เรื่อง จะทำให้เรื่องอ่อนและเฟือ

จุดวิกฤต (Climax) และการดำเนินเรื่องไปสู่จุดวิกฤต (Anticlimax)

จุดวิกฤตหรือไคลแมกซ์ในละครหรือภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเรื่องใดนั้นไม่ควรจะมีจำนวนมาก ไม่ควรจะเป็น 2-3 จุด การดำเนินเรื่องก่อนจะถึงจุดวิกฤตนั้น จะต้องค่อยๆ เข้มขึ้นๆ เมื่อคนดูจะได้เตรียมอารมณ์และค่อยๆ รู้สึกกัน จะต้องให้แบบเนียนและคนดูทวนไม่ได้ว่าเมื่อถึงจุดวิกฤตแล้วอะไรจะเกิดขึ้น ถ้ามีจุดวิกฤตเกิดขึ้นกับตัวเอกแล้วคนดูคิดว่า "ต่อให้ผู้ร้ายโหดหนึ่งพระเอกก็ไม่ตาย" หลายๆ ครั้งในเรื่อง ความตื่นเต้น เข้มข้นก็จะมี จะรู้สึกตลกขบขันมากกว่าด้วยซ้ำ

ตัวแสดง

หลักการแจกบท (Casting) หรือการเลือกตัวละคร มีหลักดังนี้คือ

1. หากมีตัวละครที่มีหน้าตา ลักษณะ บุคลิกภาพ ฯลฯ เหมือนตัวละครในเรื่องและแสดงได้ จะทำให้การซ้อมง่ายขึ้น
2. ควรจะมีการรวมการเลือกตัวละคร ช่วยกันเลือกจะได้ไม่พลาด
3. เลือก 2-3 คน เพื่อลองแสดงเป็นตัวละครที่ต้องการ ลองแสดงดูและเลือกคนที่แสดงดีที่สุด
4. ศึกษาบทและเลือกเอาตามบท จะต้องไม่มีอุปทานเลือกตัวละครเพราะคิดว่าเคยเล่นมาแล้ว นักเล่นละครบางคนนั้นจะเล่นได้แบบเดียว เล่นหลายๆ แบบไม่ได้

การทำให้ตัวละครเข้าใจเรื่อง เข้าใจบท มีวิธีดำเนินงานคือ

1. แจกบทให้ตัวละครไปอ่าน ชิดเส้นใต้เฉพาะบทของตน
2. อ่านให้เข้าใจเรื่องทั้งหมดเสียก่อนว่า มีโครงเรื่อง เนื้อเรื่องอย่างไร ตัวผู้เล่นมีหน้าที่อะไรในเนื้อเรื่องนั้น
3. วิธีประสานงานกับตัวละครตัวอื่นๆ มีบทเกี่ยวกับตัวอื่นๆ อย่างไร
4. พยายามเข้าใจอารมณ์ บรรยากาศ (Mood) สถานการณ์ นาฏกรรม (Theme) และเรื่องความมุ่งหมาย และคุณค่าของเรื่อง ซึ่งผู้กำกับการแสดงจะต้องเป็นผู้ชี้แจง

วิธีและเครื่องมือการช่วยให้สมบทมี

1. ของใช้ส่วนตัว (Personal Props) เช่น แว่นตา กล้องยานัตถุ์ จะทำให้แลดูแก่และเป็นคนเอาจริงเอาจัง บุหรี่ ผ้าเช็ดหน้า ต่างๆ ยาวๆ กล้องยาเส้น กล้องยาชากาแรต ฯลฯ
2. แต่งตัวแต่งหน้าช่วย
3. ช่วยด้วยท่าทาง การวางศีรษะ การวางมือ วางเท้า ฯลฯ

ความสัมพันธ์ของตัวละครและผู้ดู

ความสำเร็จของผู้แสดงนั้นอยู่ที่ปฏิกิริยาของคนดู ซึ่งจะสังเกตได้ดังต่อไปนี้คือ

1. ตั้งใจดู ตั้งใจอยู่กับที่ ไม่เคลื่อนไหวหยุดหยิก ไม่พูดคุย
2. มีปฏิกิริยาโดยการแสดงอารมณ์ ถ้าเป็นบทตลกก็จะหัวเราะ หากถึงบทตลกแล้วคนดูเงียบนั้นก็แปลว่าการแสดงของละครตัวนั้นล้มเหลว ถึงบทโศกเศร้าก็ทำให้น้ำตาซึมหรือซึบน้ำตา การแสดงจะต้องเรียกอารมณ์ของผู้ดูได้ตามความมุ่งหมายของบท
3. การปรบมือพร้อมเพรียงกันโดยอัตโนมัติ หรือเสียงปรบมือ เมื่อม่านปิดหรือตัวละครออกมาแสดงตัวหน้าม่านเมื่อละครเล่นจบแล้ว
4. คำวิพากษ์วิจารณ์ของคนดู นักวิจารณ์หลังการแสดงแล้ว

ตัวละครและหน้าที่ในการซ้อมขึ้นต่างๆ

วิธีที่ตัวละครจะทราบผู้กำกับการแสดงได้มีดังต่อไปนี้คือ

1. ขาดซ้อม ไม่มาซ้อมตามนัด หากเป็นละครอาชีพก็ต้องถูกไล่ออก ถ้าเป็นละครสมัครเล่นก็ไม่ควรจะเชิญมาเล่นอีกในเรื่องต่อไป

2. เรื่องบท มีข้อแม้มาก จะทำอย่างไรก็ได้แบบนี้ไม่ได้

3. มาซ้อมสาย ไม่ตรงเวลา ตัวละครอื่นๆ ต้องคอย หากไม่คอยก็ซ้อมไม่ได้เต็มที่

4. มาซ้อม แต่ไม่ตั้งใจเลย ค่อย พุดมาก ไม่ระวังว่าถึงบทตัวจะต้องออกมาซ้อม ต้องเตือน ต้องเรียก บางทีคุยดังจนตัวละครพูดไม่ได้ยิน บางคนมีของขบเคี้ยวมารับประทานโดยไม่หยุดปาก

5. ซ้อมไม่เต็มที่ ทำเล่นๆ ไม่เอาจริง อ้างว่าไว้แสดงตอนออกโรงจริงๆ

6. ตั้งตัวเองเป็นผู้ช่วย ผู้กำกับการแสดง ไปติดคนอื่น ออกความคิดเห็นต่างๆ แม้แต่ผู้กำกับการจะให้ตามเอาตัวทำอะไรก็ไม่เชื่อฟัง

7. ล้อเลียนตัวละครอื่น ทำให้ตัวละครอื่นขบขัน ซ้อมไม่ได้เต็มที่ พอถึงบทของตนเองจะติดตลก เลยเป็นตัวตลกที่นอกบทตลอดการซ้อม และอาจจะติดไปถึงวันแสดง

8. พอหมดบทของตนก็กลับบ้าน ไม่เคยอยู่ฟังคำสั่งและคำแนะนำของผู้กำกับการแสดง ซึ่งจะต้องนัดหมาย แนะนำทุกครั้งที่เสร็จการซ้อม จึงไม่รู้ถึงความบกพร่องของตนเองและไม่ทราบวิธีเล่นที่จะทำให้สัมพันธ์สอดคล้องกับตัวละครตัวอื่น

9. ไม่รู้จักคำว่าทีมเวิร์ค (Teamwork) อยากทำอะไรก็ทำจนกลายเป็นผู้ที่ทำให้ละครทั้งเรื่องอลเวง

10. ไม่ท่องบท และไม่คอยจะจำคิว (Cue) ต่างๆ

11. แม้การซ้อมจะไม่มีฉาก ไม่มีเครื่องประดับก็ต้องพยายามวาดภาพ หรือใช้จินตนาการเอง

12. ผู้กำกับจะบอกให้ทำอะไรไม่จดไว้ ลืมทุกที ต้องบอกทุกทีที่ซ้อม ควรจดไว้ในบทประจำตัวก็ไม่ทำ

13. ทำทุกอย่างที่ไม่ควรทำ เช่น สูบบุหรี่ กิน เคี้ยว พุดเล่นตลอดเวลาซ้อม

14. เอาเด่น เล่นนอกบท เพิ่มบท เปลี่ยนแปลงบทเอาเอง

15. งอน ขอบโมโหง่าย ๆ โกรธคนโน้น ทะเลาะกับคนนี้

การซ้อมมีวิธีดำเนินการและลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้คือ

1. ผู้กำกับจะต้องวางแผนการซ้อมว่าจะซ้อมอย่างไร ก็ครั้ง

2. จะซ้อมทั้งเรื่อง หรือแบ่งซ้อมเป็นฉากๆ แล้วนำมารวมกันเป็นเรื่องที่หลัง

3. มีการอ่านบท ใช้เสียง และวรรคตอนให้ถูกต้องก่อนซ้อม คือให้ตัวละครอ่านบทดังๆ ตามอารมณ์ ให้เป็นเสียงพูดตามธรรมชาติ และออกเสียงอ่านให้ถูก

4. ซ้อมให้รู้จักที่แสดงของตนบนเวที พุดตอนไหน ยืน นั่ง เดิน อย่างไร เมื่อใดจะนั่ง เมื่อใดจะลุกขึ้น เพื่อให้มีการแสดงหยุดนิ่ง

5. การซ้อมทุกครั้งผู้กำกับการแสดงจะต้องสั่งว่ามุ่งหมายอย่างไร

6. ซ้อมการใช้ส่วนต่างๆ ของเวที และวัสดุประดับฉาก

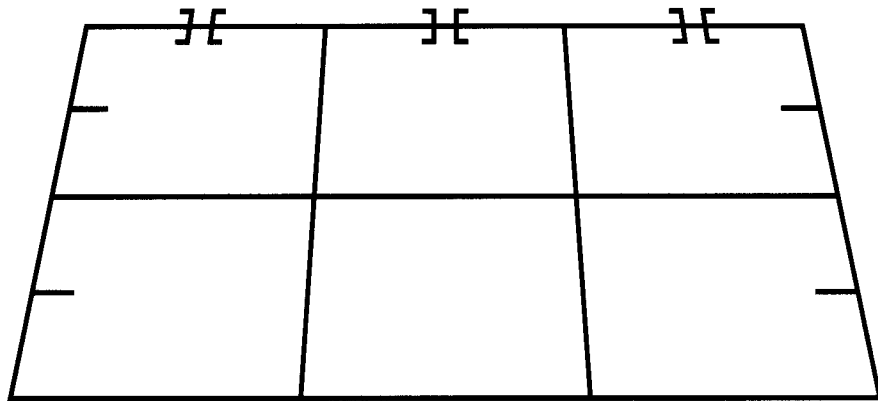
7. ซ้อมตอนจุดวิกฤต ต้องเน้นและซ้อมมากกว่าตอนอื่น

8. แล้วจึงซ้อมตลอดเรื่อง
9. ตอนไหนอ่อน นำตอนนั้นมาซ้อมซ้ำ และมีการซ้อมเดี่ยวทีละคน
10. ซ้อมตัวละครที่ต้องทำท่าโดยไม่มีบท (By play) เพราะอยู่บนเวทีขณะที่แสดง
11. ซ้อม ไฟ แสง เสียง
12. ซ้อมเข้าฉากและแต่งกายจริงๆ (Dress Rehearsals)
13. ซ้อมผู้กำกับบทและผู้ช่วยผู้กำกับบท (Prompters)

การแสดง (PERFORMANCE)

ความรู้ในเรื่องส่วนต่างๆ ของเวที (The stage)

เวทีคือที่ว่างหลังม่าน ประกอบไปด้วยฉาก เครื่องแต่งฉาก เช่นจะต้องมีที่ว่างสำหรับตัวละครแสดงและเคลื่อนไหว เวทีจะแบ่งออกเป็น ส่วนๆ ดังนี้ และมีทางเข้าทางออกประจำส่วนดังนี้คือ



ธรรมดาเวทีจะแบ่งออกเป็น 6 ส่วน แต่ละส่วนควรมีทางเข้าออกของตนเองทั้งทางด้านซ้ายและขวา คำว่า ซ้ายหรือขวานั้นหมายความถึงซ้ายหรือขวาของตัวละครมิใช่ของคนดู และวางกฎเอาไว้กว้างๆ เกี่ยวกับการใช้เวทีดังต่อไปนี้คือ

1. ถ้าเป็นการแสดงที่ต้องการจะอวดบทและมีมือรำ ฝีมือแสดง จะต้องออกมาแสดงภายในส่วนกลางหน้า
2. บทฆาตกรรม ยิ่งแทง การแสดงมุมหลัง มุมใดมุมหนึ่ง
3. บทเข้าพระเข้านางธรรมดา อาจแสดงส่วนหน้าทั้งสามส่วนได้ แต่เข้าพระเข้านางโดยใกล้ชิด
4. การแสดงบทที่ต้องสีหน้า ตีหน้า (Gestures) จะต้องทำในที่ที่ผู้ดูจะเห็นง่ายที่สุด คือส่วนของเวทีกลางหน้า

5. การแสดงอารมณ์ เมตตาดปราณี โกรธ ขอน ก็ควรจะเคลื่อนไหวอยู่ตอนหน้าของเวทีภายใน 3 ตอน
 6. ฉากโหดร้าย ต่อสู้ถึงบาดเจ็บ ฉากกตัญญูปีศาจควรจะออกทางเวทีหลังซ้าย และเคลื่อนไหวอยู่ตอนหลัง อย่านอกมาตอนหน้า
 7. การโต้ตอบที่ถึงพริกถึงขิง การแสดงเน้น การเผชิญหน้าต้องแสดงหน้าเวทีทั้งหมด
 8. ตัวละครที่ไม่มีบทบาทจะต้องยืนด้านหลังเวที ให้ตัวมีบทบาทแสดงข้างหน้า เปลี่ยนกันไปเช่นนี้
- หลักเหล่านี้จะถือเป็นการแน่นอนไม่ได้ เพราะการเล่นไฟและแสงจะช่วยให้ได้มาก เช่น จะให้ตัวละครเดินใช้สเปคไลท์ฉายเฉพาะตัว จะยืนที่ใดก็ได้ บางทีผู้แต่งบทจะกำหนดไว้ให้ในบท เช่น “ออกด้านขวาไปยืนกลางเวที” เช่นนี้เป็นต้น นอกจากนั้นก็แล้วแต่การพิจารณาของผู้กำกับการแสดง

การเคลื่อนไหวบนเวทีและชนิดของการเคลื่อนไหวบนเวที

การเคลื่อนไหวบนเวทีต้องมีเหตุผล และการเคลื่อนไหวจะต้องแสดงกำลังผลักดันหรือสิ่งที่บังคับให้ตัวละครต้องเคลื่อนไหว เช่น

1. การเคลื่อนไหวเป็นเส้นตรง (Straight Movements) จะต้องมีอารมณ์หรือความตั้งใจรุนแรง และสาเหตุที่ทำให้ต้องเคลื่อนไหวนั้นจะต้องไม่ซับซ้อนง่าย ๆ การเคลื่อนไหวเป็นเส้นตรงอย่าทำมาก ทำเวลาแสดงอารมณ์แรง ๆ เช่น หึงมาก โกรธมาก รักมาก ฯลฯ เท่านั้น ในละครประเภทนาฏกรรมสะเทือนอารมณ์ใช้การเคลื่อนไหวเป็นเส้นตรงมากกว่าละครชนิดอื่น

2. การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง (Curved Movements) เมื่อไม่มีอารมณ์ เมื่อแสดงความสงสาร เห็นใจ ปลอดภัย ไม่แน่ใจ กลัว เกรงใจ ฯลฯ การเคลื่อนเป็นเส้นโค้ง จะคืออยู่ 2 ประการคือ

- ก. มีท่วงทีสง่า และเรียบตา
 - ข. ผู้แสดงจะหันหน้าท่ามุมเท่าไรกับคนดูก็ได้ ถ้าเดินเป็นเส้นตรงส่วนมากจะหันข้างให้คนดู
3. เคลื่อนไปทางข้าง เป็นการพลิกตัว หลีกเลียงหนี ถูกทำร้ายจนต้องวิ่งหนี ลอบเข้ามา แอบดู เล็ดลอด ฯลฯ
4. การใช้มือทำท่าประกอบ การแสดงละครนั้นผู้แสดงจะต้องใช้มือเป็นอย่างมาก เน้นให้น้ำหนักการแสดง และเป็นการเน้นการย้ำ แต่จะต้องมีหลัก ตัวเอกตัวเรียวร้อย การใช้มือ จะใช้เคลื่อนตั้งแต่ปลายแขนไป อย่ายเคลื่อนไหว ต้นแขนพยายามให้แนบตัว ถ้าเป็นตัวไม่สุภาพ การศึกษาน้อย ใช้ออกทำตั้งแต่ต้นแขนจนถึงปลายมือ

ผู้ที่เล่นละครใหม่ๆ จะมีปัญหาเกี่ยวกับแขนและมือมาก ไม่ทราบจะวางไว้ที่ใด ถ้าจะพิจารณาว่าตัวเองแสดงท่าใช้ไม่ได้หรือยัง จะสังเกตได้ด้วยตัวเองโดยไม่ต้องมีคนบอก หากลืมนแขนมือ ไม่ท่วงแปลว่าแสดงคล่อง ถ้าท่วงเดียวเอามาคุม เอาใส่กระเป๋ไฟหลัง หยิบโน่นจับนี่แสดงว่าการแสดงนั้นยังขัดเขินอยู่

5. การใช้เท้าและขา มีหลักกว้างๆ คือ

- หญิงสุภาพ เข้าชิดทุกอิริยาบถ ถ้าเข้าไม่ชิดแปลว่าไม่สุภาพ
- ตัวเอกวางขาตรง เวลายืนจะทิ้งน้ำหนักลงบนขาข้างเดียวโดยคนดูไม่สังเกต ไม่ถึงกับพักขาจนเห็น เช่น นางแบบ
- คนสูงอายุ ขาจะกางออก และหลังค่อมไปข้างหน้า ยิ่งอายุสูงเท่าไร ขาจะห่างกันเท่านั้น

- ขาอย่านั่งเข้าชิด และอย่าวางขาแบบหัดทหาร จะดูเคอะเขิน

6. การเคลื่อนไหวบนเวทีจะต้องมีระยะ และตามขนาดของเวที การเคลื่อนไหวที่ยาวนานจะทำให้ละครยืดขาดไม่ทันใจคนดู แต่การเคลื่อนไหวบางอย่างที่ต้องการจะเน้น อาจจะต้องทำสั้นและทำซ้ำ เช่น ทำให้ความคิดเส้นที่เดินกลับไปกลับมาจะต้องสั้นๆ แต่ทำซ้ำ การเคลื่อนไหวด้วยความตกใจ ระยะยาวได้ อาจจะหนีจากหน้าเวทีไปตอนท้ายขวเวที เพื่อให้ตัวคนร้ายแสดงบทบาท ฟัน หรือแทง

7. การตีหน้า โรงละครที่ดีจะต้องมีขนาดเล็กพอจุคนไม่เกิน 800 คน จึงจะถูกต้องและสะดวกแก่คนดู (Cozy) และเมื่อคนดูแสดงสีหน้าก็จะแลเห็นได้ แต่ในการละครนั้นการแสดงสีหน้าจะต้องเน้นและอาจจะต้องทำมากกว่าธรรมชาติ มิฉะนั้นจะแลไม่เห็น เพราะละครไม่มีการถ่ายใกล้ (Close-up) เหมือนภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ เป็นเหตุให้คนดูละครที่สนใจกับการแสดงจริงๆ ต้องมีกล้องส่องทางไกลอยู่ตลอดเวลาที่ชมการแสดง เพื่อให้ดูการตีหน้าของตัวละคร และการตีหน้าของตัวละครนี้แสดงฝีมือและความสามารถของผู้แสดงมาก

8. การหยุดอันเป็นเทคนิคการแสดง (Stage Pause) มี

- หยุดพูดสั้นๆ เพื่อย้ำความหมายของคำพูดประโยคนั้น
- หยุดเพื่อแสดงว่ากำลังครุ่นคิด
- หยุดเพื่อให้คิว (Cue) แต่ตัวละครที่กำลังแสดงอยู่ด้วย
- หยุดเคลื่อนไหวเพื่อแปลว่ามีสิ่ง หรือไม่ทราบจะทำอะไร เช่น นั่งเอามือกุมศีรษะหนึ่งๆ
- หยุดเพื่อท่าเงา (Silhouette) เช่น เล่นแสง ท่าเงาทาบกับผนัง ทำให้รู้สึกถึงอารมณ์ลึกๆ และลึกกลับ

9. การเคลื่อนไหวเมื่อไม่มีบท (By play) ตัวละครตัวอื่นๆ ที่ปรากฏตัวอยู่บนเวที แม้จะไม่มีบทก็จะหยุดแสดงไม่ได้ จะต้องระวังตัว และระวังคิวดังต่อไปนี้

- ก. เมื่อไม่มีบทจะต้องเคลื่อนที่ลงมาอยู่ข้างหลัง ไม่ยืนบังผู้มีบท ต่อเมื่อมีบทจึงจะขึ้นไปยืนข้างหน้าให้เด่น
- ข. เมื่ออยู่บนเวทีแล้วจะต้องแสดงเสมอ ภาษาอังกฤษเรียกว่า Byplay หยุดแสดงไม่ได้ ควรแสดงอย่างไรก็แสดงไปให้สมจริง
- ค. ต้องแสดงให้เห็นสอดคล้อง เช่น ตัวละครที่มีบททะเลาะกันก็ต้องสนใจ หันไปมองไปยิ้มมุม ตัวละครที่มีบทถูกยิงก็ต้องวิ่งเข้าไปดู หรือช่วยพยาบาล ฯลฯ
- ง. ไม่เกาะก่กีดขวางตัวละครที่มีบททุกวิถีทาง เปิดทางให้ตัวมีบทได้อยู่ใกล้ผู้กำกับบท เพื่อได้ยินการบอกบทด้วย

การวางท่าตามบท (Posture and Poise)

หลักการละครที่ว่าด้วยการวางท่าและการตั้งตัว มีประโยชน์ที่จะทำให้

1. ผู้แสดงมีท่าทางดีที่สุดที่จะพยายามได้
2. ควบคุมการเคลื่อนไหวให้น่าดู
3. ช่วยให้ผู้ดูเห็นผู้แสดงในมุมที่งดงาม ไม่หันหลังให้คนดู ฯลฯ

เพื่อให้ได้ผลดังกล่าวแล้วตัวละครจะต้องมีวิธีดังต่อไปนี้คือ

- ก. การทรงตัว ซึ่งเป็นหลักของการควบคุมน้ำหนักตัวนั่นเอง ร่างกายมนุษย์มีการทรงอยู่ 3 ส่วนคือ สะโพก ออก และศีรษะ การทรงตัวที่ถูกต้องนั้นจะต้องลากเส้นตรงผ่านส่วนทั้ง 3 ได้ หากศีรษะตกออกไปนอกเส้นตรง ออกแอ่น หลังค่อม การทรงตัว (Posture) นั้นจะใช้ไม่ได้ จะต้องแก้ไข
- ข. การควบคุมน้ำหนักตัว อีกวิธีหนึ่งคือวิธีการเคลื่อนไหวของการนั่ง การลุกขึ้น การคุกเข่า การก้มตัว ยกของ การล้มตัว
- ค. ท่าเดิน ที่จะต้องฝึกหัดกันเป็นอย่างมาก
- ง. จะเคลื่อนไหวชนิดไหนก็ตามจะต้องระวังไม่ให้หันหลังให้คนดู

การเน้น (Touches for Emphasis)

การเน้นจะทำได้ทั้งการพูดและการแสดง จะเน้นก็ต่อเมื่อถึงตอนที่ต้องการย้ำให้คนดูเข้าใจ ให้สังเกตเห็นเพื่อความเข้าใจในเนื้อเรื่องตอนนั้น และที่ต้องเน้นผ่านไปเฉยๆ ไม่ได้ เพราะตรงที่เน้นนั้นมีความสำคัญกับตอนอื่นต่อไป การเน้นจะทำได้ดังต่อไปนี้

1. หยุดสั้นๆ จบแทบไม่สังเกตเห็น
2. พูดคำนั้นหรือประโยคนั้นซ้ำ
3. พูดให้เสียงหนักแน่นกว่าตอนอื่น
4. ใช้ท่าประกอบให้เห็นชัด และค่อนข้างจะเกินจริงเล็กน้อย
5. หยุดแล้วจึงพูดเน้น หรือทำเน้น ย้ำทำเวลากำลังเคลื่อนไหว

ผู้แสดงซุ่มและตัวแทน

1. สตันท์แมน (Stuntman) คือตัวที่เล่นบทอันตรายแทนตัวเอง หรือตัวละครอื่นจะต้องเป็นผู้ได้รับการฝึกหัด เช่น บตกบันได กระโดดหน้าต่าง ฯลฯ พวกนี้มีความสามารถอย่างไม่น่าเชื่อ จากเสี่ยงความตาย เช่น ตกม้า เกาะบันไดลิงที่หย่อนลงมาจากเครื่องบิน ตกจากที่สูง ฯลฯ ในภาพยนตร์ เขาจะใช้สตันท์แมนอาชีพที่เลือกเฟ้นให้รูปร่างเหมือนตัวละครสำคัญแสดงแทนเพื่อความปลอดภัยของตัวละคร การถ่ายทำต้องไกล

2. สแตนดอิน (Stand - in) คือตัวแทน เช่น การซ้อมซึ่งตัวเองจะต้องแสดงกับตัวอื่นนานๆ แต่ตัวนั้นยังเล่นไม่ถึงบทก็จะต้องเล่นกับตัวแทน เพื่อให้ตัวเองได้พัก เป็นวิธีถนอมตัวแสดงสำคัญๆ เพราะเขาถือว่าเป็นศิลปินที่มีค่า

การแสดงตามสัญญาณและลักษณะของสัญญาณ (Cue) คิว หรือสัญญาณในการละครนั้นหมายถึงการนัดหมายโดยอัตโนมัติที่จะให้ละครตัวหนึ่งหรือตัวอื่นๆ ต้องทำอะไร หากพลาดพลั้งลืม ทำผิดจังหวะจะทำให้เกิดการชะงัก เก้อเขินในการแสดงได้ทันที

การให้คิวมีได้ 5 วิธีคือ

1. การให้คิวด้วยคำพูด เช่น พอตัวละครตัวนี้พูดคำนั้น ตัวละครอีกตัวหนึ่งจะต้องทำอะไรอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น

พระเอก “ธนีปากเสีย เหย่อหยิ่ง เดียว.....”

นางเอก (ตบหน้า) “นี่ นี่ ทะลึ่งจนเจ็บตัวไหมล่ะ”

คำว่าเดียว เป็นคำให้คว

2. การให้ด้วยท่าทาง เช่น พระเอกอ้าแขน นางเอกจะต้องวิ่งไปชนที่อกซ้ายของพระเอก หรือตัวละครอีกตัวหนึ่งทำแก้วตก อีกตัวหนึ่งจะเข้าไปถามว่า “เสียเปียกหรือเปล่า”

3. การให้ควด้วยการเล่นไฟ กระพริบไฟ เช่น ปล้นจะต้องออกตอนทรีไฟ ขโมยเป็นหน้าต่างตอนเวลามีต

4. ให้ควด้วยเสียงต่างๆ เช่น พอนาฬิกาตี 2 ครั้งก็ลุกขึ้น เสียงนกร้องก็วิ่งมาที่หน้าต่าง ฯลฯ

5. ให้ควด้วยที่ยืน นั่ง นอน ของตัวละครตัวหนึ่งตัวใด เช่น พอตตัวละครล้มตัวนอนบนเตียง ตัวผู้ร้ายจึงค่อยๆ เป็นหน้าต่างเข้ามา ตัวแม่จะต้องหนีไปจนมุม ผู้ร้ายจึงจะจ้วงแทง ฯลฯ

ควีนี่จะมีผู้กำกับบท (Prompter) เป็นผู้เตือนและอาจจะบอกล่วงหน้าคล้ายบอกบท แต่ตัวละครต้องควรจะต้องบทยบทยและพยายามจำควให้ได้ เพราะควนั้นสำคัญ อยู่ที่จังหวะ (Timing) ผิดจังหวะนิดเดียวก็จะเสียคว การเสียควบ่อยๆ จะทำให้เกิดแตกสามัคคีกันในระหว่างตัวละครที่ต้องแสดงด้วยกัน

การลองบท (Tryouts)

การลองบทจะแบ่งทำได้เป็น 2 ตอนคือ

ตอนแรก เป็นการคิดตัวที่อ่อนออก เช่น ให้อ่านบทแล้วยังทำให้ตีไม่ได้

ตอนหลัง ลองแสดงบทสำคัญๆ ของตัวที่จะต้องเล่นและเลือกผู้แสดงที่ดีที่สุดไว้

การลองบทเป็นของจำเป็นยิ่ง แต่บางทีไม่ค่อยกล้าจะทำกัน เพราะเกรงว่าถ้าคัดออกจะทำให้เกิดน้อยใจได้ ความจริงการลองบทเป็นของธรรมดาของการละคร บทนี้คนนั้นเล่นไม่ได้ ก็อาจจะไปเล่นบทอื่นได้ เพื่อให้การแสดงละครนั้นดีที่สุดที่จะดีได้ ขอให้ใครมาเล่น เล่นไม่ดี เล่นไม่เป็นก็ยังไม่เล่น นอกจากจะเสียแก่ละครทั้งเรื่องแล้ว ยังเป็นการประจานผู้แสดงคนนั้นอีกด้วย การลองบทนี้ควรจะมีกรรมการเลือกตัว ไม่ควรที่จะมอบผู้กำกับกับการแสดงเพียงคนเดียว จะมีครหาเรื่องเล่นพวกและลำเอียง วิธีดำเนินการมีดังต่อไปนี้

1. ผู้กำกับกับการแสดงเป็นผู้เปิดการลองบทโดยพูดสั้นๆ ถึง
2. ให้โครงเรื่อง เนื้อเรื่องย่อๆ และอธิบายถึงตัวละครสำคัญสั้นๆ ทุกตัวและอธิบายฉาก
3. ให้ผู้ที่มาประชุมเลือกเขาเองว่าอยากจะลองแสดงเป็นตัวอะไร
4. ยกเว้นแต่ตัวเอกและตัวที่สำคัญมากๆ ผู้กำกับกับการแสดงจะต้องเลือกไว้พวกหนึ่ง และมีการลองบทต่างหาก
5. เทียบแรกให้อ่านบท ถ้าเสียง ลีลา ฯลฯ พอไปได้ ก็เลือกบทยากๆ ให้แสดงสัก 1 - 2 บท ผลัดกันแสดงทีละคน
6. ตัดสินว่าจะเลือกตัวใดโดยมีหลักการว่า
 - รูปร่าง บุคลิกภาพ พอใช้ได้หรือไม่
 - แสดงได้สนิทสนมดังต้องการในเรื่องใหม่
 - ตีบทแตกเพียงไร พอจะฝึกฝนทีหลังได้หรือไม่

7. ให้ตัวละครทั้งหมดกลับไปก่อน แล้วประชุมเลือกตัวที่ต้องการที่หลัง อย่าประกาศเมื่ออยู่พร้อมหน้ากัน
8. การเลือกตัวนั้นไม่ใช่เล่นได้ รูปร่างใช้ได้แล้วจึงเลือก ยังต้องมีหลักกว่าผู้ที่เสียงเหมือนๆ กันไม่ควรแสดงบทร่วมกันมากด้วย คนดูจะแยกเสียงไม่ออก ละครจะน่าสนใจน้อยลง

การใช้จินตนาการในการแสดง (Imagination in Acting)

การแสดงละครมีใจของที่เกิดขึ้นจริงๆ แต่เป็นความพยายามของผู้แสดงที่จะทำให้การแสดงนั้นดูคล้ายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ยิ่งทำให้คนดูเห็นจริงเห็นจังได้เท่าไรก็ย่อมจะสำเร็จขึ้นเท่านั้น การที่จะแสดงได้เหมือนจริงนั้นจะต้องอาศัยจินตนาการ 2 ประการ คือ

1. จินตนาการให้การศึกษานิสัยของมนุษย์ ผู้แสดงต้องมีความสามารถในทางสังคม คนรักสงบ เรียกร้อยจะ ทำอย่างไร เดินอย่างไร มีสีหน้าอย่างไร เวลาแสดงเป็นตัวอะไรก็ตาม ผู้แสดงจะต้องตั้งคำถามกับตนเองว่า

- ตัวละครที่จะแสดงคือใคร ตำแหน่ง ฐานะ ฯลฯ
- อายุเท่าไร
- เกิดที่ไหน
- พ่อแม่หน้าตาเป็นอย่างไร
- ตัวละครตัวนั้นเกิดมาในสิ่งแวดล้อมชนิดไหน
- เวลาที่มีปฏิกริยาจะทำอย่างไร
- ตัวละครนั้นเป็นคนเห็นอะไรก็ตีไปหมดหรือเลวไปหมด
- บุคลิกภาพน่าดู หรือขี้ดตา
- ขอบฝัน หรือขอบท่า ขอบความจริง
- ใจดี หรือใจดำ โหดร้าย

ผู้แสดงจะต้องตอบคำถามเหล่านี้ให้ได้ แล้วจึงใช้จินตนาการและจดจำว่าผู้ที่มีนิสัยดังกล่าวจะทำท่าทางอย่างไร พูดอย่างไร มีปฏิกริยาอย่างไร พยายามถอดชีวิตจิตใจ ความนึกคิดออกมาเป็นของตัวเอง แล้วจึงซ้อมและแสดงไปตามนั้น

2. จินตนาการในการแสดง เช่น การร้องไห้ของคนอารมณ์แรงก็จะต้องมีการสะอึกสะอื้น โกรธก็ขบกรามกำหมัด ขมึงตาและเน้นริมฝีปาก การหัวเราะอย่างเยาะเย้ย ย่อมไม่เหมือนการหัวเราะอย่างจริงใจตามธรรมชาติ การยิ้มอย่างฝืนกับการยิ้มธรรมชาติย่อมต่างกัน จินตนาการที่ถูกต้องแล้วแสดงออกมาได้ตรงกับความจริงที่เห็นอยู่เท่านั้น จึงจะเป็นการแสดงที่มีคุณภาพสูง

3. จินตนาการที่เกิดจากความขำประสพการณ์ ความจริงคนเราแต่ละคนนั้นมีสิ่งที่จำได้ เก็บเอาไว้ในสมอง คนละไม่ใช่น้อย หากนำออกมาใช้ให้ถูกต้องตามโอกาสได้ก็จะช่วยการแสดงให้สนิทสนมได้

