

## Action

หมายถึง การกระทำในแต่ละขณะ (moment-to-moment doing) ที่จะนำไปสู่เป้าหมายของตัวละคร เช่น บทพูดหนึ่งอาจเป็น Action ของการขอร้อง, การข่มขู่, การขอโทษ, การโอด้อวด ฯลฯ

การเลือก Action เป็นตัวเลือกในการแสดงที่จะสื่อสารความหมายที่ซ่อนอยู่ในบท (Subtext) ออกมา ซึ่งมีผลกับการรับรู้บทสนทนานั้นๆ ของคนดู รวมทั้งพฤติกรรมของตัวละครด้วย ดังนั้น บทหรือคำพูดเดียวกัน สามารถแสดงออกมาต่างกัน ขึ้นอยู่กับสิ่งที่นักแสดงเลือกสื่อสาร

### Action >>>>>> Scene need >>>>>> Life need

Action ควรเป็นกริยาที่ตัวละครสามารถ 'กระทำ' ได้ และไม่ใช่ผลที่คนดูจะรับรู้จากนักแสดง นอกจากนี้ Action ยังต่างกับ Activity เพราะเป็นการกระทำที่หวังผลอย่างใดอย่างหนึ่ง ขณะที่ Activity เป็นสิ่งที่ตัวละครทำโดยไม่หวังผลอะไร เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายตามปกติ

Action ที่นักแสดงเลือกใช้ควรเป็นกริยาที่ 'สามารถกระทำ' ได้ (doable) หรือ 'สามารถแสดง' ได้ (actable) แม้จะไม่มีบทพูด กริยาเหล่านี้มีอยู่ใน subtext หรือความหมายระหว่างบรรทัดอยู่แล้วเช่นเดียวกับความต้องการของตัวละคร หากสมองของนักแสดงไม่สามารถตอบสนองต่อกิริยาดังกล่าว หรือไม่สามารถทำได้โดยไม่มีคำพูด แสดงว่ากริยานั้นอาจไม่มีประโยชน์ไม่ควรเลือกมาใช้เป็น Action

Action ที่เลือกใช้จะต้องสนองกับ Scene need และ Life need ของตัวละคร ทั้ง Action, Scene need และ Life need ต้องสามารถนำมาเขียนเป็นวลีต่อกันได้ โดยใช้คำว่า 'เพื่อ' เป็นตัวเชื่อม เช่น ทำให้เธอประทับใจ เพื่อพิสูจน์ว่าตัวเขามีคุณค่า เพื่อให้ได้มาซึ่งความรักจากเธอ

ขอยกตัวอย่างของการเลือก Action มาใช้กับประโยค "ฉันว่าฉันไปดีกว่า" หากแสดงอย่างตรงกับบทพูดก็คือ การเดินไปที่ประตูและออกจากห้องไป แต่หากเรากำหนด Action ให้ประโยคนี้คือ 'เพื่อหนี' แล้ว นักแสดงก็จะเดินไปที่ประตูเร็วขึ้น เพราะคำว่า 'หนี' ทำให้นักแสดงรู้สึกถึงความเร่งด่วนหรือจำเป็นจะออกไปจากที่นั่น แต่หากเรากำหนด Action เป็นการ 'ขู่' แล้ว การแสดงที่ออกมาจะแตกต่างไป เมื่อเราขู่แปลว่าเรายังไม่ทำอย่างที่พูดโดยทันที นักแสดงอาจแสดงการข่มขู่โดยนัย ดังนั้นเมื่อพูดว่า "ฉันว่าฉันไปดีกว่า" นักแสดงจะยังไม่เดินไปที่ประตูทันที แต่จะรอดูปฏิกิริยาของคู่สนทนาก่อน

เรียบเรียงจาก *Changing direction* ของ Lenore DeKoven (2006)