

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชา	การออกแบบ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

02296224 การแสดง
ACTING

2. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต (1-4-4)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

หลักสูตรที่ใช้

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ประเภทของรายวิชา

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> วิชาศึกษาทั่วไป | <input type="checkbox"/> วิชาพื้นฐานวิชาชีพ |
| <input checked="" type="checkbox"/> วิชาบังคับเรียน | <input type="checkbox"/> วิชาเลือกแขนงวิชาภาพยนตร์ |
| <input type="checkbox"/> วิชาเลือกแขนงวิชาดิจิทัล มีเดีย | <input type="checkbox"/> วิชาเลือก |
| <input type="checkbox"/> วิชาเลือกเสรี | <input type="checkbox"/> วิชาอื่นๆ (ระบุ)..... |

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์

5. ภาคการศึกษา / ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 2/2556 ชั้นปีที่ 2

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

อาคารโรงถ่ายภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่ 24 ตุลาคม 2556

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษา เข้าใจทฤษฎี หลักการของการแสดง
2. เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจกระบวนการวิธีในการนำหลักการของการแสดงมาใช้ฝึกพัฒนาทักษะของตนเองเพื่อให้สามารถนำความเข้าใจนั้น ไปใช้ต่อยอดในการกำกับการแสดงอันเป็นองค์ประกอบสำคัญของการผลิตภาพยนตร์
3. เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ตัวละครต่าง ๆ จากกรณีศึกษาจริง ทั้งจากบุคคลที่มีชีวิตอยู่ และตัวละครสมมติ โดยสามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้รับทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติไปประยุกต์ใช้ในการผลิตภาพยนตร์ในระดับชั้นต่อไปได้

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

ปลูกฝังความรักในอาชีพนักแสดง ซึ่งสามารถสร้างรายได้และชื่อเสียงให้นักศึกษาได้ตั้งแต่ยังศึกษาอยู่ โดยส่งเสริมให้นักศึกษารับงานแสดงในภาพยนตร์ต่าง ๆ อย่างจริงจัง เพื่อฝึกความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของนักแสดงในกองถ่าย โดยกำหนดค่าคะแนนในการประเมินผลปลายภาคการศึกษาเป็นสัดส่วน 30% ของคะแนนตลอดภาคการศึกษาจากการแสดงภาพยนตร์

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการแสดงละครเวที โทรทัศน์และภาพยนตร์ ให้สามารถแสดงออกทั้งร่างกาย อารมณ์ และเสียงให้สัมพันธ์กัน รู้จักสังเกต จินตนาการ เพื่อนำไปใช้เป็นเทคนิคสำหรับการแสดงในภาพยนตร์ โทรทัศน์ และละครเวที ตลอดจนให้รู้หน้าที่ความรับผิดชอบของนักแสดง เพื่อเป็นพื้นฐานของการกำกับการแสดงต่อไป

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติงาน ภาคสนาม/การฝึกงาน	ศึกษาด้วยตนเอง
บรรยาย 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	สอนเสริมตามความต้องการของนักศึกษา เฉพาะราย	มีการฝึกปฏิบัติงาน 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)	การศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (60 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา)

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประจำรายวิชา ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์คณะ
- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือ รายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เฉพาะรายที่ต้องการ)

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

กำหนดให้นักศึกษาเข้าเรียนและส่งงานในชั้นเรียนตามเวลาที่กำหนด และมีการตรวจสอบข้อมูลของงานที่ส่งว่าเป็นของนักศึกษาเองหรือไม่

คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) มีวินัย อดทน ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง
- 2) มีคุณธรรมและจริยธรรมต่อจรรยาบรรณวิชาชีพสื่อมวลชน
- 3) มีความตระหนักรู้ต่อการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญาและทางทรัพย์สินของผู้อื่น

วิธีการสอน

- 1) มีการยกตัวอย่างและการอบรมเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงจริยธรรมของนักสร้างภาพยนตร์ตลอดหลักสูตร
- 2) มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับวิกฤติจริยธรรมในสังคมระหว่างผู้เรียนและผู้สอนเพื่อให้ตระหนักรู้ถึงจริยธรรมของผู้ผลิตสื่อมวลชน

วิธีการประเมินผล

- 1) วัดและประเมินความมีวินัย ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง
- 2) วัดและประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียน

2. ความรู้

ความรู้ที่ต้องได้รับ

นักศึกษาต้องมีความรู้เกี่ยวกับวิชาชีพภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพ ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

- 1) มีความรู้และเข้าใจทฤษฎีและหลักการที่สำคัญทางศิลปะภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
- 2) มีความรู้ ความชำนาญการภาคปฏิบัติเชิงวิชาชีพภาพยนตร์ โดยสามารถอธิบายแนวความคิด ที่มาของผลงานสร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) สามารถบูรณาการองค์ความรู้ในด้านศิลปะ ทฤษฎีภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย และความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการสอน

ใช้การเรียนการสอนโดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และการปฏิบัติเพื่อทดลองนำทฤษฎีไปใช้งาน โดยเหมาะสมกับสภาพสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ด้วยการจัดสัมมนาและเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง

วิธีการประเมินผล

ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ คือ

- 1) ทดสอบจากผลงานสร้างสรรค์ที่ได้รับมอบหมาย
- 2) การสอบกลางภาคและปลายภาคเรียน
- 3) ประเมินจากรายงานและโครงการ

3. ทักษะทางปัญญา

ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

นักศึกษาต้องสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนไปประกอบวิชาชีพได้ภายหลังจากจบการศึกษา ซึ่งจำเป็นต้องแข่งขันกับตลาดโลก จึงต้องเน้นให้นักศึกษามีความเข้มข้นด้านความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ ตลอดจนมีความรู้ทางทฤษฎีต่าง ๆ ในการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย นักศึกษาจึงจะสามารถมีศักยภาพในการแข่งขันกับผู้อื่น เมื่อสำเร็จการศึกษา ดังนี้

- 1) มีวิธีคิดวิธีสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ผลิตผลงานภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์
- 3) สามารถนำความรู้และทักษะความเชี่ยวชาญด้านการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ไปใช้ประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ได้

วิธีการสอน

- 1) วิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
- 2) การฝึกปฏิบัติงานตามหัวข้อต่าง ๆ ทั้งในสตูดิโอ ห้องปฏิบัติการทางวิชาชีพ และภาคสนาม
- 3) ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติงานในระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์จริง

วิธีการประเมินผล

ประเมินตามผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษาได้แก่ รายงาน, ผลงานสร้างสรรค์ทางการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย รายงานบันทึกการฝึกงาน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

ภายหลังสำเร็จการศึกษา นักศึกษาต้องออกไปประกอบอาชีพกับบุคคลที่หลากหลาย ทั้งในฐานะผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชา ดังนั้นทักษะในการปรับตัวให้เข้ากับผู้ร่วมงานจึงเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นผู้สอน จึงจำเป็นต้องหาวิธีการเพื่อให้นักศึกษามีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

- 1) นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำหรือผู้ร่วมทีมได้
- 3) มีความรับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ของตนเอง
- 4) มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจและการกระทำของตนเอง

วิธีการสอน

ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มทั้งในชั้นเรียนและกิจกรรมภาคสนาม

วิธีการประเมินผล

สามารถประเมินได้จากการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน การสัมภาษณ์ การสอบถามโดยตรง ตลอดจนสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการทำกิจกรรมนั้น ๆ

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ได้
- 2) มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางสารสนเทศต่าง ๆ ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต
- 3) สามารถคำนวณค่าตัวแปรต่าง ๆ ในการผลิตภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ที่ถูกต้อง เช่น การคำนวณ Frame ช่วงเวลาในภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย เป็นต้น

วิธีการสอน

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาที่เกี่ยวกับการใช้งานและการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข โดยสร้างสถานการณ์เสมือนจริง และการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และเรียนรู้เทคนิคการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศในหลากหลายสถานการณ์

วิธีการประเมินผล

ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมายและความสามารถในการอธิบาย ข้อจำกัดและเหตุผลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ในชั้นเรียน และการสอบ

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อการสอน/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการสอน/สื่อการสอน	อาจารย์ผู้สอน
1	<p><u>หัวข้อบรรยาย การจำกัดความการแสดง</u></p> <p>การแสดงเป็นระบบภาษาระบบหนึ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยเป็นสิ่งสะท้อนอารมณ์และความคิดออกมา การแสดงในภาพยนตร์นั้นขึ้นอยู่กับความเนื้อหาของภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งหมด ถ้าหากผู้กำกับมีสไตล์เป็นแนวสมจริงมากเท่าไร ก็ย่อมมีความจำเป็นจะต้องพึ่งความสามารถของผู้แสดงมากขึ้นเท่านั้น ผู้กำกับแนวสัจนิยมจะชอบถ่ายภาพด้วยช็อตยาวๆโดยไม่ตัดภาพเพื่อปล่อยให้โอกาสให้ตัวละครสร้างอารมณ์ในการแสดงอย่างต่อเนื่องโดยไม่สะดุด ดังนั้นคนดูจึงประเมินค่าของการแสดงในภาพยนตร์แนวสัจนิยมได้ง่ายกว่าแนวอื่นๆที่มักจะมีการตัดภาพหรือนำภาพมาขยายจนเกินจริง ในขณะที่เดียวกันถ้าผู้กำกับเป็นพวกที่อาศัยศิลปะของสื่อภาพยนตร์เป็นส่วนสำคัญ</p>	5	ทุกสัปดาห์ Computer/ Note Book/ Software/ Projector/ Speaker/ Microphone	ผศ.ประภัสสร เลิศอนันต์

	<p>(Formalist) ในการสร้างภาพยนตร์มากเท่าไร บทบาทของนักแสดงก็กำลังลดลงไปทุกที ภาพยนตร์หลายเรื่องของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ใช้เทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจมากมายสร้างความระทึกใจให้กับคนดูได้อย่างประสบความสำเร็จก็เพราะการลดบทบาทของตัวละครลงไป จนเทคนิคพิเศษแย่งความเด่นไปครองได้อย่างสิ้นเชิง</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ วิเคราะห์ตนเอง</p> <p>ทำการจำแนกแยกแยะตัวเองถึงปมหลังครอบครัว ทศนคติ ลักษณะนิสัย พฤติกรรมการแสดงออกต่อสังคม เรียบเรียงให้รวบรัดได้ใจความ หนึ่งหน้ากระดาษ เพื่อฝึกฝนการสังเกต พิจารณา บุคลิกตัวละครต่อไป</p>			
2	<p>หัวข้อบรรยาย แนวทางและรูปแบบของการแสดง</p> <p>การอธิบายรูปแบบ วิธี สไตล์การแสดงทำได้เพียงหลวมๆ ไม่อาจเจาะจงตายตัวได้ ปัจจัยที่ต้องนำมาพิจารณาในการหาแนวทางการแสดงจึงมีหลายประการ ในยุคสมัยหนึ่งนักแสดงประเภทสมจริงอาจกลายเป็นแบบที่มีสไตล์ ดูละเอียดอ่อน สไตล์การแสดงในยุคภาพยนตร์เงียบได้รับการวิวัฒนาการอย่างกว้างขวาง มีการเปลี่ยนแปลงจากแนวสมจริง ปรับเปลี่ยนจนดูหรูหราฉูดฉาด สัญชาติของตัวละคร เช่นชาวอิตาเลียนที่มีลักษณะการแสดงออกคล้ายกับการแสดงละครเวทีที่ออกท่าทาง ประกอบตามความรู้สึกอยู่เสมอ ประเภทของภาพยนตร์ ระดับและอารมณ์ของภาพยนตร์ ที่ดำเนินไปอย่างเรื่อยเปื่อยเต็มไปด้วยเหตุการณ์ที่เหลวไหลเป็นไปไม่ได้ มีการหักมุมแบบบ้าๆบอๆ รวมทั้งบทสนทนาแบบประหลาดๆเกลื่อนกลาดไปตลอดเรื่องเช่นภาพยนตร์ตลกไร้สาระมีส่วนกำหนด สไตล์การแสดงให้เกิดความเรื่อยเปื่อยตามไปด้วย ตลกประเภทเลียนแบบเป็นงานที่แสดงยากที่สุด และถูกเข้าใจผิดที่สุดสไตล์หนึ่ง เป็นการแสดงที่ต้องอาศัยการออกท่าทางให้ดูตลกอย่างมาก ซึ่งถ้าหากตัวแสดงไม่สามารถรักษาระดับความเป็นมนุษย์ไว้ได้แล้ว การแสดงนั้นก็จะเป็นที่น่ารำคาญไป</p>	5		ผศ.ประภัสสร เลิศอนันต์

	<p>ทันที</p> <p><u>หัวข้อปฏิบัติ วิเคราะห์บุคคลอื่น</u></p> <p>ทำการเลือกบุคคลผู้ประกอบอาชีพใดๆ ขึ้นมาเป็นกรณีศึกษาหนึ่งคน ศึกษาลักษณะนิสัย การแสดงออกต่อบุคคลอื่นและสังคม สังเกต พฤติกรรม ทำการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์บุคคล นั้นถึงบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบในฐานะต่างๆ ทางสังคม ประกอบรายละเอียดประวัติส่วนตัวส่ง พร้อมรูปถ่ายขนาด 3” x 5” ขึ้นไปในสัปดาห์หน้า</p>			
3	<p><u>หัวข้อบรรยาย เครื่องมือของนักแสดง</u></p> <p>เครื่องมือของนักแสดงก็คือสรีระร่างกาย เสียงและใบหน้า ภาษาการแสดงออกทางสรีระ สำคัญยิ่งในภาพยนตร์เงียบ และมีได้ลดน้อยถอย ลงแต่อย่างใดเมื่อเสียงคืบคลานมาถึง นักแสดง จำต้องรู้ว่าจะเคลื่อนไหวไปอย่างไร ความลับก็คือ ต้องดูสบายๆเป็นไปตามธรรมชาติของสรีระ คน ส่วนมากจะเคอะเขินงุ่มง่ามและดูไม่สบายเวลาที่เขา เคลื่อนไหว แต่นักแสดงต้องมีทางเลือกของการ เคลื่อนไหวว่าใช้ทางนั้น ใช้วิธีนั้นหรือไม่ นักแสดงที่ เคลื่อนไหวได้ดี เมื่ออยู่ในบทก็จะมีวิธีเริ่มต้นให้คนดู ยอมรับตัวละครนั้นได้ บางครั้งวิธีที่ดีที่สุดสำหรับ นักแสดงที่จะนำตัวละครออกมาได้คือ การ สร้างสรรค์เสียงที่ถูกต้อง เสียงมีผลเทียบเท่า บรรดาเครื่องแต่งกาย ทรงผม และการตกแต่ง ใบหน้าในการทำให้แต่ละตัวละครแตกต่างกันไป การแสดงกิริยาท่าทางที่ถูกเลือกสรรมาเป็นอย่างดี สามารถสื่อสารถึงข้อมูลที่ยอดเยียม ในภาพยนตร์ ตาที่กระตุกของนักแสดงเห็นได้จากภาพขนาดใกล้ การเคลื่อนไหวอันน้อยนิดให้ผลอย่างท่วมท้น</p> <p><u>หัวข้อปฏิบัติ ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกาย</u></p> <p>ฝึกแสดงท่าทางอาภักปิริยา เคลื่อนไหว อย่างธรรมชาติ อย่างมีนัยสำคัญ อย่าง เฉพาะเจาะจง อย่างประดิษฐ์ตกแต่ง อย่างเกินจริง อย่างตลกขบขัน ฝึกเรื่องปฏิกิริยาโต้ตอบที่มีต่อสิ่ง ต่างๆ ที่เข้ามากระทบตัว กระทบใจ</p>	5		<p>ผศ.ประภัศสร เลิศอนันต์</p>

4	<p>หัวข้อบรรยาย ตัวละคร (Character)</p> <p>นักแสดงจะสร้างตัวละครได้อย่างไร ตัวละครคือใคร ตัวละครเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของบทภาพยนตร์ เป็นหัวใจ วิญญาณและระบบประสาทของเรื่อง ดังนั้นก่อนที่จะลงมือแสดง ต้องรู้จักตัวละครเสียก่อนว่าใครคือตัวละครหลัก เนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับใคร มีหลายวิธีที่จะเข้าหาตัวละคร ด้วยวิธีแยกองค์ประกอบของชีวิตของตัวละครเป็นพื้นฐาน ๒ ประการคือเรื่องราวชีวิตภายในและเรื่องราวชีวิตภายนอก</p> <p>ชีวิตภายในของตัวละคร เป็นส่วนที่มองไม่เห็นการกระทำของตัวละคร เป็นปุมหลังของตัวละคร เริ่มจากตั้งแต่เกิดจนกระทั่งถึงเวลาที่เริ่มต้นภาพยนตร์ ซึ่งเป็นขบวนการที่ก่อรูปร่างตัวละคร ตัวละครของเราเป็นชายหรือหญิง ถ้าเป็นชาย เขาอายุเท่าไรเมื่อเริ่มเรื่อง เขาอาศัยอยู่ที่ไหน เมืองหรือประเทศไหน เกิดที่ไหน เขาเป็นลูกคนเดียว เขามีพี่ชาย น้องชาย น้องสาว พี่สาวหรือไม่ ตอนเป็นเด็กเป็นคนอย่างไร มีความสุขหรือความทุกข์สัมพันธ์ภาพกับมารดาเป็นอย่างไร เป็นเด็กประเภทไหน เทียนอกบ้าน เก็บความรู้สึก หรือแสดงออก เมื่อเราเริ่มที่จะกำหนดตัวละครของเราตั้งแต่เกิด เราจะเห็นตัวละครสร้างตัวตนขึ้นมา แล้วนำตัวเขาผ่านเข้าสู่ชีวิตสมัยเป็นนักเรียน แล้วเข้าสู่มหาวิทยาลัย เขาแต่งงานหรือเปล่า โสด ม่าย แยกทางกัน หย่ากัน ถ้าแต่งงานกัน แต่งกับใคร นานแค่ไหน สมัยเป็นวัยรุ่นมีแฟน ถูกจับแต่งงาน หรือไม่มีคู่เลย เมื่อเราได้กำหนดแง่มุมภายในของตัวละครในประวัติของตัวละครแล้ว ให้มาทำในส่วนชีวิตภายนอก</p> <p>ชีวิตภายนอก เป็นส่วนที่มองเห็นการกระทำของตัวละคร ซึ่งจะเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร จนถึงบทสรุปของเรื่อง ในส่วนของชีวิตภายนอกของตัวละครเกิดขึ้นตั้งแต่เราเริ่มในบทของเราจนกระทั่งจบเรื่องและเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องสำรวจความสัมพันธ์ภายในของชีวิตของตัวละคร พวกเขาเป็นใคร ทำมาหากินอะไร พวกเขามีความสุขหรือมีความสุขในชีวิตของเขา วิธีการ</p>	5		<p>ผศ.ประภัสร เลิศอนันต์</p>
---	--	---	--	------------------------------

	<p>ดำเนินชีวิตเป็นอย่างไร เขามีความปรารถนาอะไรในชีวิต ภาพยนตร์เป็นสื่อทางด้านภาพ ต้องการวิธีที่จะเผยให้เห็นข้อขัดแย้งของตัวละครให้ออกมาเป็นภาพ นักแสดงจะไม่สามารถเผยในสิ่งที่ไม่รู้แน่นอน</p> <p>ปัจจัยหรือองค์ประกอบชีวิตตัวละคร ความสัมพันธ์กับคนอื่นหรือสิ่งอื่นๆ ซึ่งตัวละครจะเผชิญกับ สิ่งคือ 3</p> <p>1.<u>ความต้องการของตัวละครเป็นความต้องการที่ขัดแย้งกัน</u> เช่น ตัวละครต้องการเงินเพื่อจะซื้อของที่จำเป็น พวกเขาได้มาอย่างไร ปล้น จี้ ขโมยจากคนอื่น</p> <p>2.<u>ตัวละครนั้นกระทบกับตัวละครอื่นๆ</u> ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายตรงข้าม เพื่อนหรือวิธีอื่น ให้จำไว้เสมอว่าชีวิตคือความขัดแย้ง</p> <p>3.<u>ตัวละครกระทบกับตัวเอง</u> เช่นตัวละครอาจต้องการเอาชนะความกลัวต่อการติดคุก จึงกล้าที่จะปล้น ข่มขืน ความกลัวเป็นปัจจัยของอารมณ์ที่ต้องเผชิญและหาความหมายเพื่อเอาชนะมัน</p> <p><u>หัวข้อปฏิบัติ ผีการแสดงอารมณ์</u></p> <p>เลือกช่วงอารมณ์ที่เคยมีประสบการณ์เกิดขึ้นกับตนเองมาแล้ว กำหนดสถานการณ์ที่ต้องเผชิญหน้า เมื่อเหตุการณ์กระทบใจ ปลดปล่อยการแสดงอารมณ์ให้ล้นไหลและไต่ระดับขึ้นสู่จุดที่สูงสุดของอารมณ์นั้น เช่นเมื่อรู้สึกโศกเศร้าเสียใจอย่างสุดซึ้งจนกลายเป็นความรันทดหุดหู่จนกลายเป็นบ้าไปได้ หรือมีความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์อย่างสูงจากความดีใจอย่างที่สุดกลายเป็นความขมขื่นใจอย่างที่สุด เป็นต้น</p> <p><u>หัวข้อบรรยาย ตัวละคร (Character)</u></p> <p>นักแสดงจะสร้างตัวละครได้อย่างไร ตัวละครคือใคร ตัวละครเป็นพื้นฐานที่จำเป็นของบทภาพยนตร์ เป็นหัวใจ วิญญาณและระบบประสาทของเรื่อง ดังนั้นก่อนที่จะลงมือแสดง ต้องรู้จักตัวละครเสียก่อนว่าใครคือตัวละครหลัก เนื้อเรื่องเป็นเรื่องเกี่ยวกับใคร มีหลายวิธีที่จะเข้าหาตัวละคร ด้วยวิธีแยกองค์ประกอบของชีวิตของตัวละครเป็นพื้นฐาน ๒ ประการคือเรื่องราวชีวิตภายในและเรื่องราวชีวิตภายนอก</p>			
--	---	--	--	--

	<p>ชีวิตภายในของตัวละคร เป็นส่วนที่มองไม่เห็นการกระทำของตัวละคร เป็นปุมหลังของตัวละคร เริ่มจากตั้งแต่เกิดจนกระทั่งถึงเวลาที่เริ่มต้นภาพยนตร์ ซึ่งเป็นขบวนการที่ก่อรูปร่างตัวละคร ตัวละครของเราเป็นชายหรือหญิง ถ้าเป็นชาย เขาอายุเท่าไรเมื่อเริ่มเรื่อง เขาอาศัยอยู่ที่ไหน เมืองหรือประเทศไหน เกิดที่ไหน เขาเป็นลูกคนเดียว เขามีพี่ชาย น้องชาย น้องสาว พี่สาวหรือไม่ ตอนเป็นเด็กเป็นคนอย่างไร มีความสุขหรือความทุกข์สัมพันธ์ภาพกับมารดาเป็นอย่างไร เป็นเด็กประเภทไหน เทียนอกบ้าน เก็บความรู้สึก หรือแสดงออกเมื่อเราเริ่มที่จะกำหนดตัวละครของเราตั้งแต่เกิด เราจะเห็นตัวละครสร้างตัวตนขึ้นมา แล้วนำตัวเขาผ่านเข้าสู่ชีวิตสมัยเป็นนักเรียน แล้วเข้าสู่มหาวิทยาลัย เขาแต่งงานหรือเปล่า โสด ม่าย แยกทางกัน หย่ากัน ถ้าแต่งงานกัน แต่งกับใคร นานแค่ไหน สมัยเป็นวัยรุ่นมีแฟน ถูกจับแต่งงาน หรือไม่มีคู่เลย เมื่อเราได้กำหนดแง่มุมภายในของตัวละครในประวัติของตัวละครแล้ว ให้มาทำในส่วนชีวิตภายนอก</p> <p>ชีวิตภายนอกเป็นส่วนที่มองเห็นการกระทำของตัวละคร ซึ่งจะเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละคร จนถึงบทสรุปของเรื่อง ในส่วนของชีวิตภายนอกของตัวละครเกิดขึ้นตั้งแต่เราเริ่มในบทของเราจนกระทั่งจบเรื่องและเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องสำรวจความสัมพันธ์ภายในของชีวิตของตัวละคร พวกเขาเป็นใคร ทำมาหากินอะไร พวกเขามีความสุขหรือมีความทุกข์ในชีวิตของเขา วิธีการดำเนินชีวิตเป็นอย่างไร เขามีความปรารถนาอะไรในชีวิต ภาพยนตร์เป็นสื่อทางด้านภาพ ต้องหาวิธีที่จะเผยให้เห็นข้อขัดแย้งของตัวละครให้ออกมาเป็นภาพ นักแสดงจะไม่สามารถเผยในสิ่งที่ไม่รู้แน่นอน</p> <p>ปัจจัยหรือองค์ประกอบชีวิตตัวละคร ความสัมพันธ์กับคนอื่นหรือสิ่งอื่นๆ ซึ่งตัวละครจะเผชิญกับ สิ่งคือ 3</p> <p>1. <u>ความต้องการของตัวละครเป็นความต้องการที่ขัดแย้งกัน</u> เช่น ตัวละครต้องการเงินเพื่อจะซื้อของที่จำเป็น พวกเขาได้มาอย่างไร ปล้น จี้ ขโมยจาก</p>			
--	---	--	--	--

	<p>คนอื่น</p> <p>2.ตัวละครนั้นกระทบกับตัวละครอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายตรงข้าม เพื่อนหรือวิธีอื่น ให้จำไว้เสมอว่าชีวิตคือความขัดแย้ง</p> <p>3.ตัวละครกระทบกับตัวเอง เช่นตัวละครอาจต้องการเอาชนะความกลัวต่อการติดคุก จึงกล้าที่จะปล้น ข่มขืน ความกลัวเป็นปัจจัยของอารมณ์ที่ต้องเผชิญและหาความหมายเพื่อเอาชนะมัน</p> <p><u>หัวข้อปฏิบัติ ฝึกการแสดงอารมณ์</u></p> <p>เลือกช่วงอารมณ์ที่เคยมีประสบการณ์เกิดขึ้นกับตนเองมาแล้ว กำหนดสถานการณ์ที่ต้องเผชิญหน้า เมื่อเหตุการณ์กระทบใจ ปล่อยการแสดงอารมณ์ให้สิ้นใจและไต่ระดับขึ้นสู่จุดที่สูงสุดของอารมณ์นั้น เช่นเมื่อรู้สึกโศกเศร้าเสียใจอย่างสุดซึ้งจนกลายเป็นความรันทดหุดหู่จนกลายเป็นบ้าไปได้ หรือมีความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์อย่างสูงจากความดีใจอย่างที่สุดกลายเป็นความขมขื่นใจอย่างที่สุด เป็นต้น</p>			
5	<p><u>หัวข้อบรรยาย</u> อาชีพ, สถานภาพ, ชีวิตส่วนตัว</p> <p>นักแสดงจะสร้างตัวละครให้ดูสมจริง เป็นคนที่มีหลายมิติหรือมีความลึกได้อย่างไร</p> <p>อันดับแรก แยกชีวิตตัวละครออกเป็น 3 องค์ประกอบคือ อาชีพ, สถานภาพ, ชีวิตส่วนตัว</p> <p>อาชีพ มีอาชีพทำมาหาเลี้ยงตัวเองได้อย่างไร ทำงานที่ไหน เป็นคนงาน เจ้าของบริษัท คนจรจัด นักวิทยาศาสตร์ หมอ ทนายความ หมอนวด ถ้าตัวละครทำงานในบริษัท เขาทำอะไรบ้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานเป็นอย่างไร เข้ากันได้ไหม ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมมือซึ่งกันและกัน สังคมกับคนอื่นๆ หลังเลิกทำงาน เขาเข้ากับนายได้หรือไม่ มีความสัมพันธ์กันดีไหม หรือมีข้อตกลงกันเพราะเหตุผลใดเหตุผลหนึ่ง หรือมีเงินเดือนไม่เพียงพอ เมื่อสามารถเผยให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครให้กับคนอื่นได้ก็เท่ากับว่าได้สร้างมุมมองที่เป็นส่วนตัว ได้เริ่มต้นจุดในการสร้างตัวละคร</p> <p>สถานภาพ ตัวละครเป็นคนมีสถานภาพอย่างไรเช่น โสด ม่าย แต่งงาน แยกกันอยู่ หย่า</p>	5		ผศ.ประภัศร เลิศอนันต์

	<p>ขาดกัน ถ้าแต่งงานแต่งงานกับใคร เมื่อไร ความสัมพันธ์กับสามี-ภรรยาเป็นอย่างไร สถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร สังคมหรือแยกตัวออกจากสังคม มีเพื่อนมากมาย หรือมีเพื่อนสองสามคน สถานภาพแต่งงานมั่นคงหรือสั่นคลอน มีความสัมพันธ์กับคนอื่น มีคู่ ถ้าเป็นโสด สภาพชีวิตโสดเป็นอย่างไร ถ้าหย่าขาดกัน ก็จะมีความเป็นไปได้มากมายในคนที่หย่า ถ้านักแสดงมีปัญหาเกี่ยวกับตัวละคร ให้มองกลับไปใช้ชีวิตของตัวเอง ถามตัวเองว่า <u>ถ้าตกอยู่ในสถานะเช่นนั้น จะทำอย่างไร</u></p> <p>ชีวิตส่วนตัว ตัวละครทำอะไรเมื่อเขาอยู่คนเดียว ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ ออกกำลังกาย ซักจักรยาน วิ่งอยู่กับที่ มีสัตว์เลี้ยงหรือเปล่า ถ้ามีเป็นอะไร สะสมอะไร มีส่วนร่วมในงานอดิเรกที่น่าสนใจอะไร สรุปแล้วก็คือส่วนที่เป็นชีวิตของตัวละครเมื่อเขาหรือเธอต้องอยู่คนเดียว แต่ละอย่างจะแสดงให้เห็นถึงลักษณะของตัวละคร</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ ฝึกการแสดงเรื่อง “อาชีพรัก”</p> <p>ศึกษาชีวิตผู้คน ฝึกสังเกตและเลียนแบบท่าทาง ฝึกสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆตามบุคลิกลักษณะ อาชีพ ฐานะทางสังคม</p>			
6	<p>หัวข้อบรรยาย ความต้องการของตัวละคร</p> <p>ความต้องการ ความตั้งใจ วัตถุประสงค์ และแรงบันดาลใจของตัวละครคืออะไร เขาหรือเธอต้องการอะไร หาความต้องการของตัวละครออกมาให้ได้ ถ้าเป็นนักกีฬา ต้องการเอาชนะการแข่งขัน ถ้าเป็นตำรวจก็ต้องปราบผู้ร้าย ถ้าเป็นหมอก็คต้องเอาชนะความเจ็บไข้ ความต้องการเหล่านี้จะกระตุ้นตัวละครออกมาเป็นการแสดงออกในภาพยนตร์ เมื่อจำกัดความความต้องการของตัวละครแล้ว ก็พิจารณาอุปสรรคขัดขวางความต้องการนั้น</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ ตัวละครในนวนิยาย</p> <p>เลือกตัวละครในนวนิยายที่เคยอ่านมา ศึกษา วิเคราะห์แรงจูงใจ ความปรารถนาของตัวละครที่ผลักดันให้ตัวละครเลือก ตัดสินใจกระทำการใดๆมาแสดงหนึ่งเหตุการณ์</p>	5		ผศ.ประภัสสร เลิศอนันต์

7	<p>หัวข้อบรรยาย การแสดงโดยใช้เทคนิค</p> <p>นักแสดงที่ใช้เทคนิคทำการศึกษาผู้คนโดยการพิจารณาว่าบุคคลนั้นๆเป็นอย่างไร มีพฤติกรรมภายใต้สถานการณ์ที่เจาะจงเป็นอย่างไร แล้วก็สวมบทบาทพฤติกรรมนั้นแสดงออกมา เลือกทำทางอาภักปิริยาที่เหมาะสมจากทางเลือกต่างๆที่สะสมเอาไว้ พฤติกรรมแบบเทคนิคมาจากลูกเล่นที่คิดคำนวณไว้ล่วงหน้า นักแสดงจะฝึกจนชำนาญเชี่ยวชาญที่จะบรรลว่าการแสดงออกนั้นมองดูเป็นอย่างไร คนหลายคนไม่สามารถร้องให้ออกมาทันทีทันใดได้ แต่นักแสดงแบบเทคนิคสามารถร้องให้ตามคิที่กำหนดได้ทันที และ “ดูเป็นคนที่กำลังร้องให้อยู่” เป็นต้น</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ การลอกเลียนฉากแสดงในภาพยนตร์</p> <p>เลือกฉากในภาพยนตร์บันเทิงทั้งไทยและต่างประเทศที่ทำทนายพลังทางการแสดงมาฝึกฝนตามบท</p>	5		ผศ.ประภัสร เลิศอนันต์
8	สอบกลางภาค			
9	<p>หัวข้อบรรยาย การแสดงโดยการสวมบทบาทตลอดเวลา (Method Acting)</p> <p>ต้นตำรับการสวมบทบาทการแสดงเริ่มต้นที่โรงละครในกรุงมอสโกเมื่อปี ค.ศ.๑๙๐๙ เมื่อคอนสแตนติน สแตนนีสลอฟสกี นำเสนอหนทางการบรรลุความสมจริงบนเวทีต่อนักแสดงของเขาเป็นครั้งแรก เขาได้สังเกตเห็นว่านักแสดงเหล่านั้นที่ดูเป็นธรรมชาติในการแสดงที่สุดจะต้องรู้สึกผ่อนคลายในทางสรีระ พวกเขาสามารถใช้ของประกอบฉากได้เสมือนหนึ่งว่ามันเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยใกล้ชิดของตัวเองละคร มีการประยุกต์ใช้การแสดงวิธีนี้กับภาพยนตร์โดยชาวอเมริกันหลายคนจนกลายมาเป็นเทคนิคภายในที่สำคัญเช่นเดียวกับการวิเคราะห์คิดอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับตนเอง เนื้อเทคนิคภายนอก นักแสดงที่สวมบทบาทตัวละครอยู่ตลอดเวลา (Method Actor) พยายามที่จะสัมผัสกับความรู้สึกภายในของเขาเองในฐานะไกด์นำทางไปให้ถึงหนทางที่ตัวละคร</p>	5		ผศ.ประภัสร เลิศอนันต์

	<p>จะเข้าถึงสถานการณ์ระหว่างการแสดง เขาทำให้ตัวเองกลายเป็นตัวละครนั้นๆ พฤติกรรมถูกกระตุ้นจากความรู้สึกภายใน นักแสดงรู้สึกอย่างไรผ่านบทบาทนั้น นักแสดงผู้สวมบทบาทรู้จักว่าจะรู้สึกถึงอารมณ์ภายในนั้นได้อย่างไร หรือได้ทำอะไรบางอย่างลงไปจริงๆ เพื่อให้บรรลุถึงอารมณ์ความรู้สึกได้ เช่นเมื่อดัสติน ฮอฟแมนนำตัวเองเข้าสวมบทบาทในภาพยนตร์เรื่อง “Marathon Man” (๑๙๗๖) ของผู้กำกับจอห์น ชเลซิงเกอร์ โดยการอดนอนหลายวัน ทำให้ตัวเองเจ็บป่วยเพื่อที่จะสามารถแสดงพฤติกรรมของตัวเอกที่ต้องทรมานกับอาการป่วยไข้ได้อย่างแนบเนียน นักแสดงอาจคิดถึงเรื่องราวที่โศกสลดและเป็นเรื่องความเศร้าเสียใจส่วนตัว ด้วยอารมณ์นั้นจึงร้องให้ออกมาจากใจ เป็นต้น</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ การสวมบทบาทบุคคลจริง</p> <p>สวมบทบาทชีวิตของบุคคลที่มีชีวิตอยู่จริง เช่นคนดัง คนมีชื่อเสียง นักการเมือง นักกีฬา ศิลปินนักร้อง นักดนตรี ดารา นายแพทย์ เป็นต้น จากเรื่องราวชีวิตจริงที่ได้ถ่ายทอดผ่านสื่อต่างๆ หนังสือนิตยสาร นิตยสาร บทสัมภาษณ์ในรายการโทรทัศน์หรือวิทยุก็ตาม</p>			
10	<p>หัวข้อบรรยาย ไม่มี</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ งานออกแบบตัวละครแนวแฟนตาซี พร้อม เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ</p> <p>ส่งผลงานออกแบบเป็นภาพร่างตัวละคร พร้อมเครื่องแต่งกาย ทรงผม อุปกรณ์ประกอบที่จะนำไปประดิษฐ์ ตัดเย็บเพื่อสวมใส่สำหรับการแสดงนอกสถานที่</p>	5		ผศ.ประภัศร เลิศอนันต์
11	<p>หัวข้อบรรยาย ไม่มี</p> <p>หัวข้อปฏิบัติงานแสดงแบบตัวละครแนวแฟนตาซี</p> <p>10.00-น 9.00นถ่ายภาพนักแสดงก่อนแต่งหน้า . ทำผมแต่งตัวที่สตูดิโอถ่ายภาพ 12.00-น 10.00นนักแสดงแต่งหน้า ทำผม . แต่งตัว .น 13.00-ถ่ายภาพตัวละคร .น 14.00</p>	5		ผศ.ประภัศร เลิศอนันต์

	ส่งภาพถ่ายขนาด 8"x10" จำนวน ภาพ 2 ตัวจริงของนี้ภาพแรกคือภาพถ่ายยกแสดงก่อนแต่งหน้าทำผมและแต่งตัว ภาพที่สองคือภาพถ่ายตัวละครแฟนตาซีที่นักแสดงสวมบทบาทแต่งเครื่องแต่งกาย แต่งหน้า ทำผมและถืออุปกรณ์ประจำตัวต่างๆเรียบร้อยแล้ว โดยที่นักแสดงต้องถ่ายทอดอารมณ์ บุคลิกของตัวละครสื่อออกมาทางสีหน้า การจัดวางอิริยาบถท่าทางต่างๆผ่านภาพถ่ายที่ห้องสตูดิโอ			
12	<u>หัวข้อบรรยาย</u> ไม่มี <u>หัวข้อปฏิบัติ</u> งานแสดงนอกสถานที่โดยการเดินขบวนพาเหรดแฟนตาซี ในงาน “ดอกไม้ในสายหมอก” ที่วังน้ำเขียว เดินทางวันศุกร์ 24 มกราคม 2557 แสดงวันเสาร์ 25 มกราคม 2557	5		ผศ.ประภัศร เลิศอนันต์
13	<u>หัวข้อบรรยาย</u> การอ่านบท และการทดสอบเพื่อรับบทแสดง บทสนทนาสัมพันธ์กับความต้องการของตัวละคร ความหวังและความฝันของเขา (Hopes and Dreams) แล้วบทสนทนาควรทำอะไรบ้าง บทสนทนาต้องสื่อสารข้อมูล ข้อความใดหรือสื่อเรื่องราวของตัวละครไปสู่คนดู ต้องทำให้เรื่องดำเนิน ไหลไปข้างหน้า ต้องเผยลักษณะนิสัยของตัวละคร ต้องเผยให้เห็นข้อขัดแย้งระหว่างหรือภายในตัวละคร สภาวะอารมณ์และความเป็นส่วนตัวนักแสดงทั้งหมดอ่านบทอยู่บนพื้นฐานของจิตใต้สำนึกหาชีวิตที่มีอารมณ์ของตัวละคร เป็นกระบวนการแห่งความพยายาม ความตื่นตัวและบางครั้งก็อย่างเจ็บปวด การค้นหาว่าอะไรคือเนื้อเรื่อง ผู้ประพันธ์เล่าเรื่องอย่างไร ความหมายของบทไม่สำคัญนักในขั้นตอนนี้ ขณะนี้สิ่งที่ต้องการคือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ทำท่ายแต่ไม่ใช่สิ่งที่เป็นไปได้ การอ่านบทยาวตลอดเรื่อง การนั่งประชุมทีมงาน พิจารณารายละเอียดของบทผู้กำกับบางคนชอบที่จะเริ่มต้นตั้งแต่บทหน้าแรกและเริ่มเรียบเรียงทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครไปด้วย	5		ผศ.ประภัศร เลิศอนันต์

	<p>นักแสดงเกือบทั้งหมดชอบที่จะทำเช่นนี้เพราะมันเป็นการกระทำจริงมากกว่ามั่วแต่คิดหรือพูดกัน จงแน่ใจในสิ่งที่คิดว่าถูกต้องสำหรับบทและเตรียมทำงานหลักๆ ของตนเองเช่น การวางแผนการเคลื่อนไหวเข้า-ออกในฉาก การซ้อมอ่านบทเป็นประโยชน์อย่างยิ่งกับภาพยนตร์ย้อนยุค ซึ่งภาษาพูดเป็นสิ่งที่ไม่คุ้นเคย การจะประสบความสำเร็จได้ต้องการเวลา เตรียมใจไว้ ชีวิตนักแสดงไม่ใช่เรื่องง่ายๆ นักแสดงต้องผ่านการทดสอบในเรื่องที่ไม่เคยประสบมาก่อน ขณะเข้ารับการทดสอบบทร่วมกับนักแสดงคนอื่นๆ ร่วมสืบทอดเพื่อแย่งชิงบทบาทเดียวกัน นักแสดงต้องเรียกหาความรู้สึกที่อยู่ลึกๆ ภายในบุคลิกภาพของคน นักแสดงที่มีฝีมือคือผู้ที่ทำให้ความจริงเกี่ยวกับตัวละครปรากฏขึ้นมา</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ ฝึกการอ่านบทและการทดสอบบท</p> <p>การอ่านบท ให้นักแสดงอ่านฉากหรือบางส่วนของฉากจากบทถ่ายทำ อาจเป็นบทพูดของตัวละครหนึ่งโดยไม่ต้องแสดงออกปฏิกิริยาประกอบใช้เวลาประมาณห้านาที โดยปราศจากการกำกับเป็นการดูการตีความตัวบทของนักแสดงเอง ให้นักแสดงอ่านบทซ้ำอีกครั้งแต่ให้มีความแตกต่างทางอารมณ์ไปจากการอ่านครั้งแรก เพื่อฝึกความยืดหยุ่นและความสามารถในการกำหนดทิศทางของการแสดง</p> <p>การแสดงสด ให้นักแสดงแสดงสดๆ ขึ้นโดยปัจจุบันทันด่วน ไม่มีการเตรียมการใดๆ ไว้ก่อนโดยเลือกบทจากฉากหนึ่งในภาพยนตร์ ให้นักแสดงแสดงเหมือนกับว่าเป็นตัวละครนั้นๆ ในสถานการณ์ที่สร้างขึ้นใหม่ การแสดงสดเป็นรูปแบบการแสดงที่พิเศษ นักแสดงบางคนโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักแสดงตลกเป็นผู้สามารถพัฒนาใช้การแสดงสดนี้ได้ดียิ่ง</p>			
1ก	<p>หัวข้อบรรยาย การเผชิญหน้ากับกล้องถ่ายภาพยนตร์</p> <p>นักแสดงต้องยอมจำนนต่อกล้องและการติดต่อเพื่อความสมจริงและเพื่อการตีความบทบาทนั้น ขณะที่ความสมจริงทางภาพยนตร์ให้การยอมรับต่อเป้าหมายทางการแสดงที่เป็นธรรมชาติ</p>	5		ผศ.ประภัศร เลิศอนันต์

	<p>ของวิธีการสวมบทบาทไว้ตลอดเวลา การคัดสรรของกล้องและการผสมผสาน การยกย้ายถ่ายเทของงานตัดต่อมีผลต่อกระทบต่อการแสดง นักแสดงภาพยนตร์ต้องสามารถอยู่กับตัวละครที่ตรงไหนก็ได้ ในเนื้อเรื่อง นักแสดงจะจัดการกับกล้องด้วยวิธีทำงานของพวกเขาเอง การปรากฏตัวต่อหน้าการจับจ้องของกล้อง แสง ผู้คน ทีมงาน นักแสดงหลายต่อหลายคนเลี้ยงอารมณ์ สติสัมปชัญญะของตนโดยจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ตัวละครมุ่งมั่นอยู่ภายในฉาก ตัวละครจะไม่ได้รู้ด้วยว่ากล้องตั้งอยู่ตรงไหน ส่วนตัวนักแสดงต้องตกอยู่ในสภาพเหมือนโรคจิตเสื่อม คือไม่รับรู้การปรากฏตัวของกล้อง ฉากแต่ละฉากจะถูกกำหนดจุดที่นักแสดงจะเคลื่อนที่ไปด้วยการติดเทปขาวบนพื้นเพื่อนำทางให้นักแสดงรู้ตำแหน่งของตน กฎเบื้องต้นของนักแสดงก็คือ รู้จักอยู่บนตำแหน่งของตัวเอง รู้ว่ากล้องอยู่ที่ไหน และไม่มองไปที่กล้องโดยตรงเด็ดขาด เมื่อนักแสดงมองไปที่กล้อง มันเปรียบเสมือนว่าตัวละครรู้สึกเหมือนกำลังถูกลอบสังเกตการณ์ บางครั้งจะรู้สึกที่ตัวละครกำลังถูกลอบสังเกตการณ์โดยกล้อง และนั่นจะมีผลต่อการทบทวนความทรงจำของคนดูว่าทั้งหมดนี้คือภาพยนตร์ บางครั้งมันก็จะทำให้รู้สึกเหมือนกับว่าตัวละครกำลังถูกลอบมองอยู่โดยคนดู ซึ่งใช้สายตาโดยตรงเข้าไปผ่านสื่อกลางการมองคือกล้องนั่นเอง นี่สามารถสร้างความแปลกใจหรือสร้างความตกใจให้กับพวกเรามองในตัวคนดูได้ ตราบใดที่คนดูกำลังสุขสบายกับการลอบแอบดูคนอื่น ๆ อยู่แน่นอนเท่าที่พวกเขาจะไม่มองกลับมา เหตุผลสำคัญที่สุดสำหรับข้อห้ามเรื่องการมองกลับมายังกล้องก็คือเพื่อที่จะเก็บคนดูเอาไว้ให้อึดเฝ้ากับอารมณ์นักลอบมองของพวกเขาและดื่มด่ำไปกับภาพมายาจากเนื้อเรื่อง การมองตรงไปยังกล้องเป็นรหัสของความเชื่อถือได้และความตรงไปตรงมา ในภาพมุมมองแทนสายตา มันแสดงถึงความสัมพันธ์หรือการติดต่อกันทางสายตา ในกรณีที่การแสดงมีความสัมพันธ์อยู่กับกล้อง นักแสดงก็จะทำงานสัมพันธ์กับตำแหน่งของฉากและการจัดแสง ถึงแม้ว่าผลที่ออกมาทั้งหมดจะได้รับการผสมผสานขึ้นโดยผู้กำกับภาพยนตร์ก็ตาม</p>			
--	---	--	--	--

	<p>นักแสดงบางคนก็สามารถประสานการแสดงของตนกับตำแหน่งภายใต้แสงที่กำหนดได้ดีกว่านักแสดงคนอื่นๆหลายคน</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ การทดสอบหน้ากล้อง</p> <p>จัดการบันทึกเทปวิดีโอให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงกับกล้อง นักแสดงบางคนมีเสน่ห์ขึ้นกล้องแต่บางคนก็ไม่มี คนบางคนที่คุณพิศมัยมาก ๆ กลับดูตายซากอยู่ภายใต้แสงไฟและกล้อง การใช้วิดีโอเทปในการทดสอบบ่มิผลที่สุดกับนักแสดงที่มีประสบการณ์น้อยหรือไม่เคยถ่ายภาพยนตร์มาก่อน การตั้งกล้องและเครื่องมือทั้งหมดในระหว่างทดสอบจะอยู่ในตำแหน่งที่ไม่ก้ำกึ่งเข้ามาในพื้นที่การแสดง อาจตั้งกล้องไว้มุมใดมุมหนึ่งโดยใช้มุมกล้อง ขนาดภาพระยะไกล อยู่นอกเส้นสายตาของนักแสดง</p>			
15	<p>หัวข้อบรรยาย การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์</p> <p>ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละคนสื่อความหมายทางการแสดงในภาพยนตร์ด้วยจุดมุ่งหมายที่ต่างกัน ผู้กำกับฯระดับปรมาจารย์ต่างก็มีวิธีการเข้าถึงภาพยนตร์แต่ละเรื่องมากมาย ขึ้นอยู่กับความจำเป็นทางองค์ประกอบของภาพยนตร์แต่ละเรื่องเป็นหลัก ซาลี่ แซปลินสะท้อนความคิดบางประการผ่านการแสดง เขากล่าวไว้ว่า “การแสดงภาพยนตร์เป็นช่องทางการสื่อความหมายอย่างหนึ่งของผู้กำกับ” ไมเคิลแองเจโล แอนโธนีโอ ผู้กำกับภาพยนตร์สัญนิมอิตาลีใหม่ กล่าวว่าเขาใช้ผู้แสดงเป็นแค่เพียงส่วนหนึ่งขององค์ประกอบในภาพเหมือนกับต้นไม้ กำแพงหรือก้อนเมฆ แทนแท้ในภาพยนตร์ของเขาหลายเรื่องสะท้อนผ่านภาพกว้าง ภาพระยะไกลของผู้คนและสิ่งต่างๆในฉาก เพื่อสื่อถึงสภาวะจิตใจและวิญญาณที่ยากนักจะหยั่งถึง โรเบิร์ต แบร์ซอ ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสเชื่อว่าผู้แสดงภาพยนตร์มิใช่ศิลปินที่จะถ่ายทอดความหมาย หากเป็นเพียง “วัตถุดิบ” ขององค์ประกอบภาพและการลำดับภาพขึ้นหนึ่งเท่านั้น ดังนั้นเขาจึงเลือกใช้นักแสดงสมัครเล่นอยู่เสมอๆ</p>	5		<p>ผศ.ประภัศร เลิศอนันต์และวิทยากรรับเชิญ ผู้กำกับภาพยนตร์อาชีพ</p>

	<p>เพราะบรรดานักแสดงมืออาชีพมักจะใช้การแสดงของตนสื่ออารมณ์และความหมายเช่นเดียวกับเวทีละคร แบร์ชองมองข้ามเจตนาที่จะสื่อความหมายอย่างโดดเด่นของตัวละคร โดยหันไปใช้สิ่งที่พวกเขาเป็น หาใช้สิ่งที่พวกเขาแสดง แต่จะเป็นวิธีใดก็ได้ที่ได้ผล วิธีที่ได้ผลคือวิธีที่ถูกต้องอย่างแท้จริง</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ คัดเลือกตัวนักแสดง</p> <p>นำภาพยนตร์มาจำแนกกลุ่มตัวละครและเข้ารับการคัดเลือกนักแสดงให้เหมาะสมกับบทบาทของตัวละครตามบุคลิกลักษณะโดยไม่จำกัดลักษณะทางกายภาพ เช่นความสูง เตี้ย เพราะเป็นข้อเปรียบเทียบที่สามารถหลีกเลี่ยงได้ โดยการกำหนดมุกล้อ ขนาดภาพ เน้นพิจารณาโครงหน้าของนักแสดงที่ควรจะมีแนวของการแสดงออก โดยเฉพาะที่ดวงตาที่บิรมิปาก ไม่จำเป็นต้องหล่อเหลา แต่อาจเป็นคนที่ย้ายภาพแล้วดูดี ข้อพิจารณาที่สำคัญคือการแสดงที่เป็นธรรมชาติเหมือนกับไม่ได้แสดงอะไรเลย</p>			
16	<p>หัวข้อบรรยาย ไม่มี</p> <p>หัวข้อปฏิบัติ แสดงในภาพยนตร์จริง (ฟิล์มหรือวิดีโอเทป)</p> <p>ให้นักศึกษาวิชาการแสดงทุกคนติดต่อหาบาทมเข้าร่วมงานแสดงในภาพยนตร์ต่างๆของนักศึกษาในวิชาอื่นๆเช่น การกำกับภาพยนตร์ การถ่ายทำภาพยนตร์ ของนักศึกษาชั้นปีที่ ๓ ศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ หรือจะเป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นใหม่ใดๆ ของนักศึกษาด้วยตนเอง หรือภาพยนตร์ในแวดวงอาชีพ เพื่อฝึกฝนประสบการณ์การแสดงจริงในภาพยนตร์</p>	5		ผศ.ประภัศร เลิศอนันต์
17	สอบปลายภาค			

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

กิจกรรม	ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ ที่ ประเมิน	สัดส่วน ของการ ประเมิน
1.	คะแนนสะสมกลางภาคคะแนนรวม 40 %	1.1 วิเคราะห์ตนเอง 1.2 วิเคราะห์บุคคลอื่น 1.3 ฝึกการแสดงอารมณ์ 1.4 ฝึกการแสดงเรื่อง “อาชีพ” 1.5 ฝึกการแสดงบทตัวละครในนวนิยาย 1.6 ฝึกการแสดงบทตัวละครจากภาพยนตร์ 1.7 ฝึกการแสดงการสวมบทบาทบุคคลจริง 1.8 ฝึกการอ่านบทและการทดสอบบท	2 3 4 5 6 7 8 9	5% 5% 5% 5% 5% 5% 5% 5%
2.	การแสดงขบวนพาเหรดแฟนตาซี 30 %	2.1 งานออกแบบตัวละคร เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบ 2.2 งานแสดงแบบตัวละครแฟนตาซีส่งภาพถ่ายขนาด 8”x10” 2.3 งานแสดงนอกสถานที่โดยการเดินขบวนพาเหรดแฟนตาซี	10 11 12	5% 5% 20%
3.	การแสดงภาพยนตร์สั้น 30 %	3.1 ส่งผลงานภาพยนตร์ที่นักศึกษาจัดทำตัวละครหลักในเรื่อง 3.2 บทวิเคราะห์ตัวละคร	16	30 %

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน
1. ตำราและเอกสารหลัก

Barr, Tony. Acting for the Camera. New York: Harper & Row, Publishers , Inc., 1986.

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

Barr, Tony. Acting for the Camera. New York: Harper & Row, Publishers , Inc., 1986.

Beaver, Frank Eugene. Dictionary of Film Terms. New York: Mc-Graw Hill, Inc., 1983.

Bernstein, Steven. The Technique of Film Production . London: Focal Press, 1988.

Bernstein, Steven. Film Production; 2nd Edition. London: Focal Press, 1994.

Blandford, Steve. Grant, Barry Keith. Hillier, Jim. The Film Studies Dictionary. London: Arnold, 2001.

Boggs, Joseph M. The Art of Watching Films. Menlo Park, California: The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc., 1978.

Carroll, Noël. Choi Jinhee. Philosophy of Film and Motion Pictures : An Anthology. MA: Blackwell Publishing, 2006.

Corrigan, Timothy. White, Patricia. The Film Experience: An Introduction. New York: Bedford / St. Martin's, 2004.

James, Jack. Digital Intermediates for Film and Video. Oxford: Focal Press, 2006.

Konigsberg, Ira. The Complete Film Dictionary. London: Bloomsbury Publishing Limited, 1988.

Mamer, Bruce. Film Production Technique : creating the accomplished image; 2nd Edition. Belmont : Wadsworth/Thomson Learning, 1999.

Miller, Pat P. Script Supervising and Film Continuity 3rd Edition. Boston : Focal Press, 1999.

Proferes, Nicholas T. Film Directing Fundamentals; 2nd Edition. MA: Focal Press, 2005.

Rea, Peter W. and Irving, David K. Producing and Directing the Short Film and Video. Boston: Focal Press, 1995.

Silver, Alain J. and Ward, Elizabeth. The Film director's Team. New York: Arco Publishing, Inc., 1983.

Singleton, Ralph S. Film Scheduling Film Budgeting Workbook. Los Angeles: Long Eagle Publishing Company, 1994.

Travis, Mark W. The Director's Journey : The Creative Collaboration Between Directors, Writers and Actors. Los Angeles : Michael Wiese Productions, 1997.

Viwatsinudom, Ruksarn. A Film Adaptation of The Short Story "Salem": Thesis. Los Angeles: Brooks Institute of Photography, 1997.

Walker, Alexander. Chronicle of the Cinema Hundred Year of the Movies. New York : Dorling Kindersley, 1995.

Weston, Judith. Directing Actors. Los Angeles : McNaughton & Gunn, Inc., 1996.

Wiese, Michael. and Simon, Deke. Film and Video Budgets; 2nd Edition. Los Angeles : Michael Wiese Productions, 1995.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. ขั้นตอนทฤษฎีหนัง. กรุงเทพฯ : อาทิตยส์นิทจันทร์. 2548,

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. หนังกับความต่อเนื่อง. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2530.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. หนังกับความต่อเนื่อง ; พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2539.

สาขาวิชานิเทศศาสตร์. เอกสารการสอนชุดวิชา 16350 ศิลปะภาพถ่ายและภาพยนตร์ กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2548.

สาขาวิชานิเทศศาสตร์. เอกสารการสอนชุดวิชา 16351 ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2548.

สาขาวิชานิเทศศาสตร์. เอกสารการสอนชุดวิชา 16452 การผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2549. หน่วยที่ 9 : บทบาทหน้าที่ทีมงานถ่ายภาพยนตร์ โดย ผศ. ประภัศร เลิศอนันต์

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

มัทนี รัตน์. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. 2546 ,

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ให้นักศึกษาทำการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาผ่านทางระบบประเมินการสอนที่จัดขึ้น โดยมีหัวข้อในการประเมินดังนี้

1. มีการแจ้งให้นักศึกษาทราบกฎเกณฑ์และรายละเอียดของการเรียนการสอน
2. ตรงต่อเวลาในการสอน
3. เข้าสอนครบตามที่กำหนด
4. ใช้สื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจดีขึ้น
5. มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาได้ดี
6. มอบหมายงานให้นักศึกษาทำในปริมาณที่เหมาะสม
7. ตรวจงานและชี้แจงข้อบกพร่องของนักศึกษาในงานที่ให้ทำ
8. เปิดโอกาสให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์
9. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในเวลาเรียน
10. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามนอกเวลาเรียน
11. สอนเนื้อหาครบตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน
12. โดยภาพรวมนักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการเรียนวิชานี้
13. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม คุณและระเบียบวินัย และทำตนเป็นตัวอย่างที่ดี

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

ในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินการสอน ได้มีกลยุทธ์ ดังนี้

1. การสังเกตการณ์สอนของผู้ร่วมทีมการสอน
2. ผลงานนักศึกษา
3. ผลการสอบ

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

1. สัมมนาการจัดการเรียนการสอน
2. การวิจัยในและนอกชั้นเรียน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ในรายหัวข้อ ตามที่คาดหวังจากการเรียนรู้ในวิชา ได้จาก การสอบถามนักศึกษา หรือการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา รวมถึงพิจารณาจากผลการทดสอบย่อย และหลังการออกผลการเรียนรายวิชา มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์โดยรวมในวิชาได้ดังนี้

1. การทวนสอบการให้คะแนนจากการสุ่มตรวจผลงานของนักศึกษาโดยอาจารย์อื่น หรือผู้ทรงคุณวุฒิที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำหลักสูตร
2. มีการตั้งคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยตรวจสอบข้อสอบ รายงาน วิธีการให้คะแนนสอบ และการให้คะแนนพฤติกรรม

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

จากผลการประเมิน และทวนสอบผลสัมฤทธิ์ประสิทธิผลรายวิชา ได้มีการวางแผนการปรับปรุงการสอนและรายละเอียดวิชา เพื่อให้เกิดคุณภาพมากขึ้น ดังนี้

1. ปรับปรุงรายวิชาทุก 3 ปี หรือตามข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามข้อ 4
2. เปลี่ยนหรือสลับอาจารย์ผู้สอน เพื่อให้นักศึกษามีมุมมองในเรื่องการประยุกต์ความรู้กับปัญหาที่มาจากงานวิจัยของอาจารย์
