บทความวิจัย

เรื่อง ความหมายของหุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” ในละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ”

โดย

นางสาววัชรารัสมิ์ ศิริสารภักดี

รหัสนักศึกษา 05520653

เสนอ

อาจารย์มุจรินทร์ อิทธิพงษ์

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 460 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2555

<u>บทความวิจัย</u> **ความหมายของหุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” ในละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ”**

ผู้วิจัย วัชรารัสมิ์ ศิริสารภักดี รหัสนักศึกษา 05520653
สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ที่ปรึกษาบทความวิจัย อาจารย์มุจรินทร์ อิทธิพงษ์
สาขาวิชานาฏยสังคีต คณะอักษรศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2555

คำสำคัญ หุ่นยนต์แอนดรอยด์, ละครเวที, ซาโยนาระ

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องความหมายของหุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” ในละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมายของหุ่นยนต์แอนดรอยด์“เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) ในละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) เพื่อศึกษาพัฒนาการทางการละครเวทีที่นำหุ่นยนต์มาร่วมแสดงกับมนุษย์ (Android-Human Theatre) และเพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอตลอดจนแรงบันดาลใจของผู้สร้างละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ”

ผลการศึกษาพบว่า หุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” ไม่ใช่ลูกเล่น หรือ องค์ประกอบบนละครเวทีสำหรับใช้ในการแสดงร่วมกับนักแสดงที่เป็นมนุษย์ แต่เป็นหุ่นยนต์แอนดรอยด์ที่รับบทบาทเป็นนักแสดงหลักที่แท้จริงบนละครเวทีเฉกเช่นเดียวกับนักแสดงที่เป็นมนุษย์ โดยรับบทเป็นหุ่นยนต์ตัวหนึ่ง ซึ่งมีมนุษย์เป็นผู้ควบคุมเบื้องหลังการทำงานของหุ่นยนต์ที่จำเป็นต้องใช้ความชำนาญเป็นอย่างสูงในการควบคุม จึงต้องฝึกฝนอย่างหนักให้ถูกต้องตามบทละคร

ในการฝึกฝนการแสดง หุ่นยนต์แอนดรอยด์ไม่ต้องอาศัยการฝึกฝนการแสดงละครตามแบบของมนุษย์ที่ต้องฝึกทั้งกำลังเสียง จิตใจ และร่างกายให้พร้อม แต่การแสดงของหุ่นยนต์นั้น ใช้ระบบปฏิบัติการทางเทคโนโลยี คือ การใช้ไมโครโฟนจับเสียง โดยใช้คอมพิวเตอร์แปลงสัญญาณให้ดูเหมือนว่าหุ่นยนต์ขยับปาก โดยมีมนุษย์เป็นผู้อยู่เบื้องหลังที่ต้องเป็นผู้ฝึกฝนการควบคุมและอ่านเสียงตามบทให้ถูกจังหวะ ส่วนมนุษย์มีหน้าที่ควบคุมหุ่นยนต์ในเบื้องหลังฉาก และกลายเป็นผู้ฝึกฝนความแม่นยำในการควบคุมบท ใส่ความรู้สึกทางอารมณ์ และคำพูดผ่านเสียงสู่ผู้ชมการแสดง

การศึกษาบทความวิจัยในครั้งนี้ เป็นเหมือนแนวทางให้ผู้ศึกษาได้เพิ่มพูนความรู้และความเข้าใจในศาสตร์ของศิลปการละครและเทคโนโลยีที่ผสมผสานอย่างลงตัว สามารถที่จะนำความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาครั้งนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษางานทางศิลปการละครในคราวต่อไปและมีความเข้าใจในศาสตร์ของการแสดงมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดีจากหลายฝ่าย โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษา คือ อาจารย์มุจรินทร์ อิทธิพงษ์ ในการแนะนำ ตรวจแก้ไข ให้ข้อเสนอแนะ ติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของอาจารย์เป็นอย่างยิ่ง และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ อาจารย์ปวิตร มหาสารินันทน์ ประจำภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำปรึกษาในด้านต่าง ๆ ทั้งเรื่องเอกสาร และการสืบค้นแหล่งข้อมูลในงานวิจัยเรื่องนี้

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้รับกำลังใจจากครอบครัว เพื่อน และบุคคลต่าง ๆ ที่ให้ความช่วยเหลืออีกมาก ที่ผู้วิจัยไม่สามารถกล่าวได้ทั้งหมดในที่นี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและความปรารถนาดีของทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณและขอบคุณไว้ในโอกาสนี้

นางสาววัชรารัสมิ์ ศิริสารภักดี

บทนำ

ในอดีต หุ่นยนต์เป็นเพียงจินตนาการของมนุษย์ ที่ต้องการจะนำมาช่วยในการผ่อนแรงจากงาน หรือ ช่วยในการปฏิบัติงานที่ยากเกินความสามารถของมนุษย์ ซึ่งจากจินตนาการกลายเป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์คิดประดิษฐ์และสร้างสรรค์หุ่นยนต์ จนกลายเป็นหุ่นยนต์ หรือที่เรียกในภาษาอังกฤษว่า “Robot” ในปัจจุบัน

คำว่า “Robot” มาจากคำว่า “Robota” ในภาษาเช็ก แปลว่า การทำงานเสมือนทาส ซึ่งถือกำเนิดขึ้นจากละครเวทีในปี ค.ศ. 1920 เรื่อง “Rassum's Universal Robots” ละครเรื่องนี้ เป็นบทประพันธ์ของคาเรว ชาเปก (Karel Capek) โดยเนื้อหามีความเกี่ยวพันกับจินตนาการของมนุษย์ในการแสวงหาบางสิ่งมาช่วยในการปฏิบัติงานจนเกิดการประดิษฐ์คิดค้น และสร้างหุ่นยนต์เพื่อเป็นเสมือนทาสคอยรับใช้มนุษย์ จากนั้นการใช้ชีวิตร่วมกันระหว่างหุ่นยนต์และมนุษย์ดำเนินต่อไป จนกระทั่งหุ่นยนต์เกิดมีความคิดเฉกเช่นเดียวกันมนุษย์ และการถูกกดขี่ข่มเหงเฉกเช่นเดียวกับทาส จึงทำให้หุ่นยนต์เกิดการต่อต้านมนุษย์จนไม่ยอมเป็นเบี้ยล่างอีกต่อไป ซึ่งละครเวทีเรื่องนี้กลายเป็นละครเวทีที่โด่งดัง จนทำให้คำว่า “Robot” เป็นที่รู้จักกันดีทั่วโลก

ต่อมา ในปี ค.ศ. 1942 คำว่า “Robot” กลายเป็นจุดสนใจของคนทั่วโลกอีกครั้ง โดยไอแซค อสิมอฟ (Isaac Asimo) เป็นนักเขียนนวนิยายแนววิทยาศาสตร์ ได้เขียนนวนิยายเรื่องสั้น ชื่อว่า “Runaround” ซึ่งปรากฏคำว่า “Robot” ในนิยายเรื่องนี้ และต่อมา นำมารวบรวมไว้ในนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่อง “I-Robot” ทำให้บรรดานักวิทยาศาสตร์ ได้ทำความรู้จักกับคำว่า “Robot” เป็นครั้งแรกจากนวนิยายเรื่องนี้ หุ่นยนต์จึงกลายเป็นจุดสนใจและเป็นแนวคิด รวมถึงจินตนาการของนักวิทยาศาสตร์ที่จะคิดค้น และประดิษฐ์หุ่นยนต์ในอนาคต (สมาคมวิชาการหุ่นยนต์แห่งประเทศไทย, 2555)

ในปัจจุบัน หุ่นยนต์เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันของมนุษย์เรื่อยมา เนื่องจากเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความสามารถของหุ่นยนต์พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว และสามารถทำงานที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้เป็นจำนวนมาก อย่างเช่น “หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์” (Humanoid Robot) คือ หุ่นยนต์ที่ถูกออกแบบโดยมีพื้นฐานมาจากร่างกายของมนุษย์ โดยทั่วไป หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์มีลำตัวพร้อมหัว สองแขน และสองขา แม้หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์บางรูปแบบจะจำลองเฉพาะบางส่วนของร่างกายเท่านั้น ตัวอย่าง เช่น ตั้งแต่เอวขึ้นไป แต่หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์บางตัวมักจะมีใบหน้า ตา และปาก ในขณะที่แอนดรอยด์ (Android) คือ หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ที่สร้างเลียนแบบมนุษย์เพศชาย และจีนอยด์ (Gynoid) คือ หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ที่สร้างเลียนแบบมนุษย์เพศหญิง

ดังนั้น หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ คือ หุ่นยนต์อัตโนมัติ เนื่องจากสามารถปรับตัวเข้ากับการ

เปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมหรือตัวเอง และยังคงทำงานต่อเพื่อบรรลุเป้าหมาย จากจุดนี้ จึงเป็นข้อแตกต่างที่เด่นชัดระหว่างฮิวแมนนอยด์ และหุ่นยนต์ชนิดอื่น เช่น ความสามารถของหุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ ที่สามารถดูแลรักษาตัวเอง เช่น เติมพลังงานให้แก่ตัวมันเอง หรือ มีการเรียนรู้อัตโนมัติ คือ เรียนรู้ความสามารถใหม่ โดยไม่ต้องรับความช่วยเหลือจากภายนอก อีกทั้งสามารถปรับเปลี่ยนยุทธศาสตร์ตามสิ่งแวดล้อมและปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ ตลอดจนหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่จะเป็นอันตรายต่อมนุษย์ ทรัพย์สิน และตัวมันเอง นอกจากนี้ ยังสามารถโต้ตอบกับมนุษย์และสภาพแวดล้อมได้อย่างปลอดภัย (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, สถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม, 2555)

ในปัจจุบัน พบว่า มีการนำหุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์มาร่วมแสดงละครเวทีร่วมกับมนุษย์ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของละครเวทีในประเทศญี่ปุ่น เมื่อตัวแสดงที่รับบทบาทนำ คือ หุ่นยนต์มนุษย์หญิงชื่อว่า “เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) เป็นหุ่นยนต์เลียนแบบมนุษย์ ที่มีความคล้ายคลึงกับมนุษย์มากที่สุดตัวหนึ่งในโลก และกลายเป็นหุ่นยนต์นักแสดงตัวแรกของมหาวิทยาโอซากาที่ได้ร่วมแสดงบทบาทในละครเวที ซึ่งมีชื่อตอนว่า “ซาโยนาระ” (Sayonara) โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย จึงทำให้หุ่น “เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) สามารถแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางคล้ายกับนักแสดงจริง แม้จะต้องใช้เสียงพากย์ แต่มีความเป็นธรรมชาติโดยการสร้างและพัฒนาขึ้นจากฝีมือของคณะนักวิทยาศาสตร์ แห่งมหาวิทยาลัยโอซากา ประเทศญี่ปุ่น คือ ศาสตาจารย์ โอริสะ ฮิระตะ (Prof. Oriza Hirata) อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยโอซากา เป็นผู้เขียนบทและผู้กำกับละครเวทีซึ่งมีชื่อเสียงที่สุดคนหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น และได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ได้ร่วมงานกับศาสตราจารย์ ดร. ฮิโรชิ อิชิงุโระ (Prof. Hiroshi Ishiguro, Ph.D.) อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยโอซากา และเป็นนักวิชาการด้านหุ่นยนต์ที่มีชื่อเสียงที่สุดในโลกท่านหนึ่ง (ได้รับการคัดเลือกให้เป็นหนึ่งใน 100 World Geniuses และหนึ่งใน 15 Asian Scientists to Watch) สร้างสรรค์ละครเวทีที่มนุษย์ร่วมแสดงบนเวทีกับหุ่นยนต์ (Android-Human Theatre) มาตั้งแต่ปี 2550 และเคยนำเสนอละครเวทีประเภทนี้มาแล้ว

สำหรับละครเวทีเรื่องล่าสุด คือ “ซาโยนาระ” (Sayonara) นับเป็นครั้งแรกที่ศาสตราจารย์ ดร. ฮิโรชิ อิชิงุโระ (Prof. Hiroshi Ishiguro, Ph.D.) เลือกใช้หุ่นยนต์ที่มีหน้าตา ท่าทาง และอากัปกิริยาเหมือนมนุษย์ (Humanoid) เนื้อหาของละครสั้นเรื่องดังกล่าว มีความยาวประมาณ 20 นาที ได้กล่าวถึงหุ่นยนต์ที่กำลังท่องบทกวีนิพนธ์ของประเทศญี่ปุ่น ฝรั่งเศส และเยอรมัน ที่ว่าด้วยชีวิตและความตาย แก่มนุษย์อีกคน ผู้ซึ่งเป็นทั้งเจ้านายและเพื่อนที่ป่วยเป็นโรคร้ายใกล้เสียชีวิต โดยศาสตราจารย์ ดร. โอริสะ ฮิระตะ เป็นผู้เขียนบท ซึ่งใช้เวลาเพียงคืนเดียวในการเขียนบทสนทนาของนักแสดงทั้งสองให้ประสบความสำเร็จในการกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งประเด็นคำถามกับตนเองว่า

“แท้จริงแล้ว มนุษย์คืออะไร อะไรคือแก่นแท้ของความเป็นมนุษย์ และเราเองมองชีวิตและความตายเหมือนหรือแตกต่างจากหุ่นยนต์อย่างไร” หลังจากเปิดการแสดงรอบปฐมทัศน์โลกที่เทศกาลศิลปะร่วมสมัย “Aichi Triennale” ในปี 2552 จากนั้น ได้รับเชิญให้ไปแสดงที่ “Festival Tokyo” ในปี 2553 และจัดแสดงในการประชุม “International Federation for Theatre Research” ที่เมืองโอซากา เทศกาล “Ars Electronica” ที่ประเทศออสเตรีย และเทศกาล “Kyoto International Performing Arts Festival” จากนั้น ในช่วงกลางเดือนตุลาคม ปี 2553 จัดแสดงที่ “Théâtre de Gennevilliers” ในกรุงปารีส ทว่า ในทวีปเอเชีย ปรากฏการณ์สำคัญในวงการละครและวิศวกรรมหุ่นยนต์เช่นนี้ ยังไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน จนกระทั่ง ประเทศไทยได้รับเกียรติเป็นประเทศแรกที่จะเปิดการแสดง โดยมูลนิธิญี่ปุ่น (Japan Foundation) ร่วมกับภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เชิญนักเขียนบทละครและผู้กำกับแถวหน้าของญี่ปุ่น อย่างศาสตราจารย์โอริสะ ฮิระตะ (Prof. Oriza Hirata) อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยโอซากา และผู้ก่อตั้งคณะละครเซอิเน็นดัน (Seinendan) มากำกับละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) โดยจัดแสดงเป็นภาษาไทยและญี่ปุ่น ระหว่างวันที่ 15-18 มีนาคม 2555 ณ ชั้น 6 อาคารมหาจักรีสิรินธร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (มูลนิธิญี่ปุ่น, 2554)

สำหรับละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) เป็นละครเวทีที่ได้รับความสนใจอย่างมาก เนื่องจากการนำหุ่นยนต์แอนดรอยด์มาแสดงบนละครเวทีร่วมกับมนุษย์ และเป็นการผสมผสานระหว่างวิทยาการสองแขนงที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน คือ วิศวกรรมศาสตร์และศิลปการแสดง ซึ่งผู้ศึกษามีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับความหมายของหุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) ในละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) เนื่องจากละครเวทีมีจุดเด่นตรงที่ความสดของการแสดง ความสดของละครเวทีนั้น ทำให้แต่ละรอบของการแสดง แม้จะมีบทพูด การเคลื่อนไหวบนเวที การร้องเพลงประกอบจะเหมือนเดิม แต่ทุกรอบของการแสดงสดจะให้ความรู้สึกที่ไม่เหมือนเดิม และการแสดงละครเวทีของนักแสดง มักจะมีองค์ประกอบพื้นฐานทางการแสดงที่สำคัญจากหลายส่วน เช่น การฝึกการแสดง การผ่อนคลายร่างกายและจิตใจ การฝึกสมาธิ การเคลื่อนไหวร่างกายบนเวที การฝึกเสียง การใช้จินตนาการและการแสดงสด เป็นต้น (ณัฐพล ปัญญโสภณ, 2552 : 16)

เมื่อกล่าวถึงความสามารถที่แท้จริงของหุ่นยนต์แอนดรอยด์นั้น ไม่สามารถที่จะเรียนรู้เรื่องความรู้สึก เรียนรู้สภาพแวดล้อม เรียนรู้การแสดงอารมณ์ และการฝึกร่วมกับแสดงคนอื่นเฉกเช่นเดียวกับมนุษย์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องที่จำเป็นต่อนักแสดงที่จะรับรู้ความรู้สึกของสภาพแวดล้อมด้วยการผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ การมองเห็น การสัมผัส การได้ยิน การลิ้มรส และการดมกลิ่น

จากการตั้งข้อสังเกตดังกล่าว ทำให้ผู้ศึกษาสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับความหมายของหุ่นยนต์

แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) ในละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) ว่าบทบาทการแสดงในเรื่องดังกล่าว ที่หุ่นยนต์แอนดรอยด์ได้รับนั้น แท้จริงแล้วเป็นเพียงลูกเล่น หรือองค์ประกอบบนละครเวทีให้กับนักแสดงที่เป็นมนุษย์ หรือ รับบทบาทเป็นนักแสดงหลักที่แท้จริงบนละครเวทีเฉกเช่นเดียวกับนักแสดงที่เป็นมนุษย์

นอกจากนี้ การศึกษาความหมายของหุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) ในละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) ถือเป็นพัฒนาการทางด้านละครเวทีที่ใช้เทคโนโลยีอันทันสมัย โดยใช้หุ่นยนต์ร่วมแสดงกับมนุษย์ (Android-Human Theatre)

จะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันมีเครื่องจักรและเทคโนโลยีอันทันสมัยเกิดขึ้นนับไม่ถ้วน และเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์เพิ่มขึ้น ไม่เว้นแม้แต่บนละครเวที ที่มีการสื่อสารระหว่างผู้ชมและนักแสดงเกิดขึ้นพร้อมกัน แต่ทว่า นักแสดงที่กำลังสื่อสารกับผู้ชมนั้น คือ หุ่นยนต์ไม่ใช่มนุษย์ และสามารถเลียนแบบมนุษย์ได้อย่างน่าประหลาดใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความหมายของหุ่นยนต์แอนดรอยด์“เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) ในละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) เพื่อศึกษาพัฒนาการทางการละครเวทีที่นำหุ่นยนต์มาร่วมแสดงกับมนุษย์ (Android-Human Theatre) และเพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอ ตลอดจนแรงบันดาลใจของผู้สร้างละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ”

สมมติฐานของการวิจัย

ความหมายของหุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) จากละครเวทีเรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) ว่าเป็นเพียงลูกเล่นหรือองค์ประกอบบนละครเวทีสำหรับใช้ในการแสดงร่วมกับนักแสดงที่เป็นมนุษย์ หรือ หุ่นยนต์รับบทบาทเป็นนักแสดงหลักที่แท้จริงบนละครเวทีเฉกเช่นเดียวกับนักแสดงที่เป็นมนุษย์

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาค้นคว้าจาก หนังสือ เอกสาร ตำรา และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Document Research) รวมถึงการสัมภาษณ์ (In-Depth Interview) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

    1.1 ศึกษาและค้นคว้าจากหนังสือ บทความ ทั้งในภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ

    1.2 ศึกษาและค้นคว้าจากฐานข้อมูลสื่ออิเล็กทรอนิกส์

1.3 ศึกษาข้อมูลจากสื่อวีดีทัศน์ละครเวที เรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara)

2. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 เรียบเรียงข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากเอกสารและสื่อต่าง ๆ นำมาสรุป และจึงเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์

2.2 เรียบเรียงแนวคิดและทฤษฎี รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นดังต่อไปนี้

1. เอกสาร

1.1 ณัฐพล ปัญญโสภณ (2552: 1-2) ได้กล่าวถึง หลักการแสดงขั้นพื้นฐาน ดังนี้

ความหมายของการแสดง

การแสดงเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับอารยธรรมยุคแรกของมนุษย์ เพื่อความจำเป็นของชีวิตเพื่อการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้า ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ รวมถึงสนองความต้องการทางอารมณ์ สติปัญญา อันมีส่วนช่วยให้มนุษย์รู้จักตนเองและผู้อื่นมากขึ้น

คำว่า “การแสดง” ตรงกับภาษาอังกฤษ ว่า “Acting” หรือ “Performing” เมื่อพิจารณาถึงความหมายของ “การแสดง” นักวิชาการได้ให้ความหมายหลายทัศนะแตกต่างกัน ดังนี้

ความหมายตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

การ หมายถึง งาน สิ่งหรือเรื่องที่ทำ

แสดง หมายถึง ชี้แจง อธิบาย บอกข้อความให้รู้หรือปรากฏออกมา

คำว่า “การแสดง” จึงหมายความว่า สิ่งหรือเรื่องที่ทำให้รู้หรือปรากฏออกมา

สดใส พันธุมโกมล (2529) กล่าวว่า การแสดงหมายถึง การนำบทละครหรือเรื่องราวที่มีอยู่มาจัดเสนอในรูปของการแสดง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นโรงละครหรือที่อื่นใดก็ตามที่สามารถจัดแสดงละครเพื่อเสนอต่อผู้ชมได้

หนังสือ The New Encyclopedia Britanica (1974) ให้คำจำกัดความว่า การแสดง หมายถึง เรื่องราวของการเลียนแบบ การแสดงออกหรือการเลียนแบบที่สามารถตอบโต้ต่อสิ่งเร้า จินตนาการที่ปรากฏบนเวที ในภาพยนตร์ หรือในโทรทัศน์

หนังสือ Encyclopedia Americana (1980) ให้คำจำกัดความว่า การแสดง หมายถึง ศิลปะของการให้ภาพตัวละครบนเวที ในภาพยนตร์หรือสิ่งอื่นๆ อย่างไรก็ตาม การแสดงเป็นศิลปะซับซ้อน ไม่มีคำจำกัดความที่น่าพึงพอใจอย่างแท้จริง

Stanley Kahan (1991) กล่าวว่า การแสดง หมายถึง อำนาจของการสร้างสรรค์ในชีวิตและวัฒนธรรมของเรา ซึ่งต้องการความชำนาญมากพอ ๆ กับศิลปะสร้างสรรค์หรือศิลปะที่สร้างขึ้นใหม่

Don Richardson (1994) กล่าวว่า การแสดง หมายถึง การเป็นบุคคลอื่น และเป็นการครอบงำที่ควบคุมได้ (เช่น การเล่นบทคนบ้า เมื่อการแสดงจบฉากลง ผู้แสดงเลิกเป็นบ้าได้)

จากความหมายของการแสดงที่กล่าวมาทั้งหมด สรุปได้ว่า การแสดง คือ ศิลปะของการเลียนแบบ ซึ่งใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือจินตนาการช่วยถ่ายทอดบทบาทของตัวละครต่อผู้ชมในรูปของการแสดง นอกจากนี้ ผู้เขียนยังกล่าวถึงหลักการแสดงขั้นพื้นฐาน ในส่วนของการแสดงประกอบด้วย ดังนี้

การฝึกการแสดง

การฝึกการแสดง เป็นการศึกษาทักษะและประสบการณ์ด้านการแสดง โดยจะมีการฝึกหลายด้าน เช่น การผ่อนคลายร่างกาย การทำสมาธิ การฝึกเสียง การเคลื่อนไหวร่างกายบนเวที เป็นต้น ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานที่จะทำให้นักแสดง แสดงได้เป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพนอกเหนือจากการมีพรสวรรค์แล้ว ดังนั้น การฝึกหรือการเรียนการแสดงจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อนักแสดงหรือผู้เรียนการแสดง

สมาธิ

สมาธิเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดของศิลปะการแสดง สมาธิเป็นความตั้งใจพิเศษต่อสิ่งที่นักแสดงทำ เห็น ได้ยิน หรือรู้สึกเมื่ออยู่บนเวที สมาธิยังสำคัญต่อการเตรียมตัวเมื่ออยู่นอกเวที อาจกล่าวได้ว่า สมาธิเป็นการกำหนดตัวเองให้ทำงาน

การเคลื่อนไหวร่างกายบนเวที

ละครเวทีมีเสน่ห์ตรงที่ความสดของการแสดง และการสร้างพลังการแสดงให้กับนักแสดง นักแสดงและผู้ชมต้องมาอยู่ในสถานที่เดียวกัน เวลาเดียวกัน เพื่อเกิดการสื่อสารซึ่งกันและกัน

ผู้แสดงได้รับปฏิกิริยาตอบรับจากผู้ชมได้ทันที และที่สำคัญที่สุด คือ ความสดของละครเวทีนั้น ทำให้แต่ละรอบของการแสดง แม้บทพูด การเคลื่อนไหวบนเวที การร้องเพลงประกอบจะเหมือนเดิม แต่ทุกรอบของการแสดงสด ให้ “ความรู้สึก” ที่ไม่เคยเหมือนกันเลย

ร่างกายเป็นเครื่องมือของนักแสดง เป็นสิ่งที่ผู้ชมมองเห็นได้ชัด นักแสดงจึงใช้ร่างกายสร้างลักษณะนิสัยให้ปรากฏออกมา ยิ่งนักแสดงเข้าใจร่างกายมากเท่าไร จะสามารถใช้ร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว ในทำนองเดียวกัน ถ้านักแสดงควบคุมการใช้ร่างกายได้มากเพียงไร จะมีโอกาสเลือกใช้ร่างกายให้เป็นประโยชน์ต่อการแสดงมากขึ้น

1.2 ตรีดาว อภัยวงศ์ (2553: 102-107) ได้กล่าวถึง คุณสมบัติของนักแสดงที่ดี ดังนี้

ผู้เขียนได้รวบรวมคำอธิบายเกี่ยวกับคุณสมบัติของนักแสดงที่ดี จากคำอธิบายของ สดใส

พันธุโกมล อันประกอบด้วย

ความงดงามของจิตใจ

ความงดงามของจิตใจเป็นสิ่งสำคัญเหนือสิ่งอื่นใดสำหรับผู้ที่เป็นนักแสดง จิตใจที่งดงามในแง่ของการแสดงนั้น หมายถึงสำนึกที่ถูกต้องซึ่งนักแสดงมีต่ออาชีพการแสดง สามารถสร้างสรรค์ความงดงามที่จะโน้มน้าวจิตใจของผู้ชมให้นิยมในคุณธรรมความดี ตลอดจนให้ความสุข ความบันเทิงใจแก่ผู้ชม ความสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการแสดงดังกล่าว จะทำให้นักแสดงเป็นผู้ที่มีจิตใจงดงาม อันเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้ที่ต้องการเป็นนักแสดง

ความพร้อมของร่างกายและเสียง

นักแสดงต้องใช้ร่างกายและเสียงของตนเองเป็นเครื่องมือ ฉะนั้น จึงจำเป็นต้องฝึกฝนร่างกายและเสียงให้อยู่ในสภาพที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์บทบาทการแสดง รวมถึงความสามารถที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย ความสามารถบังคับกล้ามเนื้อทุกส่วนสัดให้ร่างกายเคลื่อนไหวไปตามต้องการของบทบาทอย่างคล่องแคล่ว ความสามารถที่จะใช้และบังคับเสียงในการพูดหรือร้องเพลง ซึ่งรวมถึงการหายใจที่ถูกต้องและความสามารถในการใช้ภาษาพูดเป็นอย่างดีอีกด้วย

ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึก

ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึกของนักแสดง หมายถึง ความสามารถของนักแสดงที่จะสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ลึกซึ้งจากภายในโดยไม่เสแสร้ง และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ดังกล่าวมาสู่ผู้ชมได้อย่างมีศิลปะ มีวินัยและการควบคุมอย่างเหมาะสม ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึกนี้ต้องควบคู่ไปกับความพร้อมของร่างกายและเสียง เพราะถึงแม้จะมีอารมณ์อยู่ภายใน บางครั้งนักแสดงไม่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของตนมาสู่ผู้ชมได้ เพราะร่างกายและเสียงไม่พร้อม

ความพร้อมของประสาทสัมผัส

การฝึกฝนประสาทสัมผัสให้มีความไวและละเอียดอ่อนจนกระทั่งสามารถนำมาใช้ในการแสดงได้เป็นอย่างดี การรับส่งของโสตประสาทที่ส่งต่อไปยังสมอง ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบโต้อย่างจริงใจอันนำไปสู่การแสดงที่ลึกซึ้ง แนบเนียน และมีชีวิตชีวา ดังนั้น นักแสดงที่ดีจึงต้องหมั่นฝึกฝนประสาทสัมผัสทั้งห้า ให้มีความพร้อมเพื่อจะนำมาใช้ในการแสดงได้อย่างเต็มที่

สมาธิ

นักแสดงที่ดีจะต้องมีสมาธิสูงมากจนสามารถรวมความคิด อารมณ์ ความรู้สึกไปสู่จุดใดจุดหนึ่งตามความต้องการ (Objective) ของบทบาทอย่างมีพลังและจุดหมายที่แน่นอน การมีสมาธิสูงทำให้นักแสดงสามารถให้ความเข้มข้นแก่บทบาทการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ เชื่อและติดตามบทบาทของนักแสดงด้วยสมาธิที่สูงเช่นกัน

ความสามารถในการสังเกต

การสังเกตของนักแสดงนี้ มิใช่แต่จะสังเกตเฉพาะอากัปกิริยาซึ่งอยู่ภายนอก แต่จะต้องรู้จักสังเกตอารมณ์ที่อยู่ภายใน แม้กระทั่งความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสิ่งต่างๆ และบุคคลต่างๆในชีวิตจริง การสังเกตนี้ นักแสดงที่ดีจะต้องฝึกฝนจนกลายเป็นอุปนิสัย มีความสนใจกับทุกสิ่งรอบกาย จะต้องมองเห็นทุกอย่างที่ผ่านเข้ามาในชีวิตอย่างละเอียดลึกซึ้ง และนำความสามารถในการสังเกตมาใช้ในการแสดงและตีความหมายบทละครได้อย่างดี

ความจำ

นักแสดงที่ดีสามารถจดจำและเก็บรักษาประสบการณ์ของชีวิตเพื่อเป็นวัตถุดิบสำหรับนำมาใช้สร้างสรรค์อารมณ์ ความรู้สึกในการแสดง

ความเข้าใจ

ความเข้าใจในชีวิตมนุษย์อย่างกว้างขวาง เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีความเข้าใจในบทบาทที่จะแสดง และมีความเข้าใจในศิลปะของการแสดงเป็นอย่างดี ความเข้าใจสิ่งต่างๆเหล่านี้ จะช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงบทบาทหรือที่เรียกในวงการละครว่า “ตีบทบาท” เนื่องจากเข้าใจถึงเหตุผลเบื้องหลังการกระทำและคำพูดทุกกคำของตัวละคร ทำให้สามารถสวมบทบาทได้อย่างลึกซึ้งแนบเนียนเป็นที่ประทับใจแก่ผู้ชม

ความเชื่อ

ความเชื่อในบทบาท จะทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครมาสู่ผู้ชมได้ เพราะการแสดงที่จริงใจ ปราศจากการเสแสร้ง จะทำให้ผู้ชมสามารถรับความคิดที่ผู้ประพันธ์บทละครและผู้กำกับการแสดงต้องการสื่อสารต่อผู้ชมได้อย่างเต็มที่

วินัย ความตั้งใจจริง และความขยันหมั่นเพียร

การละครเป็นศิลปะที่ต้องอาศัยบุคลากรในสาขาต่างๆ มารวมกันเป็นจำนวนมาก การขาดวินัยของนักแสดงเพียงคนเดียว อาจทำลายผลนวมของงานจัดแสดงละครได้ทั้งหมด

รสนิยมที่ดี

การเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจและปลูกฝังรสนิยมที่ดีงาม ทำให้สามารถตัดสินแยกแยะได้ว่า การแสดงอย่างไรมีศิลปะ และนำความรู้ดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขการแสดงของตนได้

พรสวรรค์

ผู้ที่มีพรสวรรค์ทางการแสดง จะมีความสามารถที่จะฝึกฝนตนเองในด้านต่างๆ ได้มากกว่าผู้อื่น การมีพรสวรรค์นับว่าเป็นของดีแต่จำเป็นจะต้องฝึกฝนเพื่อพัฒนาพรสวรรค์ที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นและสามารถนำมาใช้ได้ตลอดไป จึงจะนับได้ว่าเป็นนักแสดงที่มีความสมบูรณ์ทุกประการ

1.3 สดใส พันธุมโกมล (2538: 53-60) ได้กล่าวถึง ปฏิกิริยา และการรับส่งในการแสดง

ดังนี้

ในแง่ของการแสดง การมีสมาธิกับสถานการณ์ในละคร คือ การสื่อสารและสัมพันธ์กับตัวละครที่เราแสดงด้วย กล่าวคือ จะต้องสื่อสารและมีปฏิกิริยาตอบโต้กับคู่แสดง เป็นการรับบทบาทให้แก่กันและกัน ซึ่งทำให้คำพูดทุกคำ การมอง การยิ้ม การแสดงทีท่าต่างๆ เป็นการสื่อความหมายต่อกันทั้งสิ้น และแต่ละคำพูดหรืออิริยาบถของแต่ละคน จะต้องมีอิทธิพลต่อการกระทำหรือคำพูดของอีกคนหนึ่ง ตลอดทุกเสี้ยววินาทีของการแสดง ไม่ใช่ว่าใครอยากแสดงอย่างไร จึงแสดงออกไปโดยไม่มีการสื่อสารสัมพันธ์ต่อกัน

การที่นักแสดงจะมีปฏิกิริยาและรับส่งความรู้สึกแก่กันได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยสมาธิในความสำนึกเกี่ยวกับคู่แสดงอย่างสมบูรณ์อยู่เสมอ หากไม่มีความสำนึกเช่นนี้ จะไม่สามารถแสดงได้อย่างสมจริง คงเพียงแต่เป็นการนำเสนอ (Indicate หรือ Demonstrate) ท่าทาง การเคลื่อนไหว หรือคำพูดที่ขาดปฏิกิริยาหรือความสัมพันธ์ที่เป็นจริง ย่อมขาดชีวิตจิตใจ เพราะขาดการรับส่งความรู้สึกที่จำเป็นต้องมีในการสื่อสารสัมพันธ์ทุกชนิด

2. ทฤษฎี

ทฤษฎีการแสดงของ Stanislavaki (ณัฐพล ปัญญโสภณ, 2552: 6-7) กล่าวว่า ทฤษฎีการแสดงของ Stanislavaki แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ภายนอกร่างกาย (External) และ ภายในจิตใจ (Internal) ดังนี้

2.1 ภายนอกร่างกาย (External) คือ การพัฒนาเทคนิคบนเวที การใช้เสียงและร่างกายให้ถูกต้อง เช่น การเคลื่อนไหวบนเวที การออกเสียง การผ่อนคลายร่างกาย เป็นต้น

2.2 ภายในจิตใจ (Internal) คือ การใช้สมาธิ ความรู้สึก จินตนาการ และการใช้ความจำเกี่ยวกับอารมณ์

Joan Snyder และ Michael F.Drumsta (1986: 3) เห็นด้วยกับทฤษฎีการแสดงของ Stanislavaki ทั้งสองกล่าวว่า การแสดงเกี่ยวข้องกับทุกส่วนในตัวของนักแสดง เช่น จิตใจ ร่างกาย เสียง นักแสดงใช้ทรัยพากรทางร่างกายและจิตใจ การสร้างสรรค์เริ่มจากวิธีการใช้ร่างกาย นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับวินัยของจิตใจและการใช้ความตั้งใจควบคุมสร้างสรรค์การแสดง

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานวิจัยของสถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (2550: 5) ได้ศึกษาความหมายของวิทยาการหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ พบว่า หุ่นยนต์ (Robot) หมายถึง เครื่องจักรหรืออุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนไหวได้โดยมีการทำงานจากโปรแกรม การตัดสินใจและสามารถปรับเปลี่ยนโปรแกรมการทำงานให้ทำงานได้หลากหลายหน้าที่เพื่อ

ตอบสนองต่อข้อมูล หรือสัญญาณที่ได้จากสิ่งแวดล้อมสามารถใช้งาน หรือทำงานได้แทนมนุษย์ซึ่งอาจทำงานได้ด้วยตนเอง หรือทำงานตามลำดับการทำงานที่ได้มีการตั้งไว้ล่วงหน้า เช่น หุ่นยนต์คล้ายมนุษย์ หุ่นยนต์อุตสาหกรรม หุ่นยนต์รักษาความปลอดภัย หุ่นยนต์ทางการแพทย์ เป็นต้น

วิทยาการหุ่นยนต์ (Robotics) หมายถึง ศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับหุ่นยนต์ทั้งส่วนการออกแบบการผลิตและการประยุกต์ใช้งาน โดยวิทยาการหุ่นยนต์ต้องใช้ความรู้ทั้งทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ การออกแบบเครื่องจักรกล การออกแบบระบบควบคุม และการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ระบบอัตโนมัติ (Automation) หมายถึง ระบบที่ออกแบบด้วยกลไก อิเล็กทรอนิกส์ไฟฟ้าและคอมพิวเตอร์ให้สามารถทำงานได้ด้วยตนเอง ซึ่งมนุษย์อาจจะเกี่ยวข้องเพียงการกำหนดเงื่อนไขหรือเป้าหมายในการทำงาน ส่วนใหญ่เพื่อช่วยในกระบวนการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรม และนำมาใช้งานแทนที่แรงงานมนุษย์

นอกจากนี้ สถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (2550: 79) ยังระบุเกี่ยวกับนโยบายและแนวทางการพัฒนาวิทยาการหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติของประเทศญี่ปุ่นว่า มีแนวโน้มความต้องการหุ่นยนต์คล้ายมนุษย์สูงมาก ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากภาพลักษณ์ของหุ่นยนต์ในประเทศญี่ปุ่นที่ปรากฏในการ์ตูนยอดนิยมต่างๆ เช่น เรื่องโดเรมอน เป็นต้น จึงทำให้มีการตื่นตัวและการคาดหวังอย่างมากที่จะผลิตหุ่นยนต์คล้ายมนุษย์ที่มีประสิทธิภาพ และสามารถใช้งานได้จริง เพื่อเป็นการสนับสนุน ทางประเทศญี่ปุ่นจึงได้กำหนดให้งานวิจัยทางด้านวิทยาการหุ่นยนต์เป็นหนึ่งในนโยบายระดับชาติ และกระทรวงการคลังและอุตสาหกรรมได้จัดงบประมาณช่วยเหลือ 50% สำหรับบริษัทผู้ผลิตในประเทศ พร้อมทั้งสนับสนุนโครงการวิจัยในการสร้างหุ่นยนต์ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง โดยเน้นให้ความช่วยเหลือเฉพาะบริษัทของญี่ปุ่นเท่านั้น

ผลการวิจัย

1. องค์ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับละครเวที

ละครเวที ประพันธ์บทโดยนักเขียนบทละครซึ่งเป็นรูปแบบของวรรณกรรม โดยมากมักจะมีบทพูดกันระหว่างตัวละครซึ่งมีลักษณะการแสดงมากกว่าการอ่าน ละครเวทีมีความแตกต่างจากละครเพลงที่เน้นการขับร้องมากกว่า คาดกันว่าละครเวทีมีมาตั้งแต่สมัยกรีก

ลักษณะสำคัญของละครเวที คือ ความสด เพราะละครเวทีนั้น เล่นการแสดงสดและต้องใช้สมาธิสูง ทุกอย่างต้องแม่นยำ ทั้งบท และลำดับการแสดง หากเล่นผิดจังหวะแล้ว จะไม่สามารถเริ่มใหม่ได้อย่างละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ ในขณะเดียวกัน การแสดงแต่ละรอบก็จะมีความสดใหม่ไม่เหมือนกัน ส่วนบรรยากาศที่ได้รับ มุมมองที่เรามอง ฉากที่เราเห็นและความรู้สึกที่เราสัมผัสได้ก็

จะแตกต่างกัน แม้ว่าจะเป็นนักแสดงชุดเดียวกับรอบอื่น ๆ ก็ตาม ซึ่งนี่ถือเป็น เสน่ห์ของละครเวที

1.1 ความเป็นมาของละครเวที

ไม่มีผู้ใดทราบแน่ชัดว่าละครเวทีเกิดขึ้นตั้งแต่เมื่อไร แต่ทฤษฎีที่เป็นที่ยอมรับกันมากที่สุดนั้นเชื่อว่าละครในยุคแรกเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางศาสนา อริสโตเติลบันทึกไว้ว่า ละครของกรีกเริ่มต้นขึ้นจากการกล่าวคำบูชาเทพเจ้าไดโอนีซุสหรือเทพเจ้าแห่งไวน์และความอุดมสมบูรณ์ เรื่องราวของไดโอนีซุสมีอยู่ว่าเทพองค์นี้เป็นบุตรของเทพเจ้าซุส (Zeus) กับซีมีลี (Semele) ซึ่งเป็นหญิงชาวโลก ไดโอนีซุสถูกฆ่าและหั่นเป็นชิ้น แต่ภายหลังเทพซุสก็ช่วยชุบชีวิตขึ้นมาอีกครั้ง บทขับร้องที่สรรเสริญจะเล่าเรื่องเทพองค์นี้ไปด้วย เราจะเห็นได้ว่า ตำนานเทพไดโอนีซุสใกล้เคียงกับวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ที่มีการเกิด แก่ เจ็บ ตาย และเกิดใหม่อีกครั้ง จึงถือว่าเทพเจ้าไดโอนีซุสเป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ ถึงแม้ว่าจะมีฤดูหนาวที่แห้งแล้งและหนาวเย็น แต่ในที่สุดความอบอุ่นและฤดูใบไม้ ผลิก็จะกลับมาอีกครั้ง หลังจากนั้นเรื่องราวของไดโอนีซุสได้ขยายออกไป และกลายเป็นละครมากขึ้นทุกที

นับตั้งแต่สมัยกรีกเป็นต้นมา เกือบราวๆ 2500 ปี ละครเวทีเป็นศิลปะบันเทิงอย่างเดียวของมนุษย์ แต่เมื่อเข้าสู่ยุคของเทคโนโลยีและไฟฟ้าในศตวรรษที่ 19 มีการประดิษฐ์วิทยุ โทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ที่ผู้ชมสามารถนั่งดูอยู่ที่บ้านโดยไม่ต้องเสียเวลาออกมาจากบ้าน และยังให้ความตระการตาในแบบของเทคนิคใหม่ๆ อีกมากมาย คนเป็นจำนวนมากคาดว่าละครเวทีจะอยู่ไม่ได้อีกต่อไป แต่ละครเวทีก็ไม่เคยตายจากไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นฝั่งอเมริกาหรือฝั่งยุโรป ละครเวที โรงละคร และผู้ชมละครมีแต่จะเพิ่มจำนวนมากขึ้น

ทั้งนี้ สิ่งที่สำคัญที่สุดที่จะทำให้ละครเวทีดำรงอยู่ได้ท่ามกลางยุคแห่ง เทคโนโลยีนั้น คือ พลังของการแสดงสดที่เกิดขึ้นตรงหน้าผู้ชม ซึ่งไม่สามารถสัมผัสได้จากจอโทรทัศน์หรือวิทยุ เมื่อเราเป็นผู้ชมละครเวที เราจะรู้สึกได้ถึงพลังของนักแสดงที่ส่งมากระทบเราโดยตรง ไม่ว่าจะเป็นความต้องการ ความทุกข์ทรมาน หรือความสุขของตัวละคร สิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีจึงเป็นเสมือนประสบการณ์ของอารมณ์ที่เกิดขึ้นประเดี๋ยวและกระทบใจของเราได้โดยไม่ผ่านกระบวนการตัดต่ออย่างศิลปะบันเทิงชนิดอื่น

1.2 องค์ประกอบของละครเวที

องค์ ประกอบของละครเวที คือ การแสดงสดบนเวที ที่มีฉาก แสง เสียง ประกอบ และบทละคร คือ ส่วนที่สำคัญที่สุดในการทำละครทุกชนิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งละครเวที เพราะเป็นสิ่งซึ่งกำหนดองค์ประกอบอื่นๆ ทุกอย่างในละคร ไม่ว่าจะเป็น โครงของเรื่อง สีสันของแสง ของฉาก ของเสื้อผ้า และรวมไปถึงการแสดง (Acting) ของนักแสดงด้วย

บทประพันธ์ที่เขียนขึ้นเพื่อแสดงหรือเรียกว่าบทละครนั้น ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าเป็นส่วน

สำคัญที่สุดและมีความสมบูรณ์และซับซ้อนมากที่สุด แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. การแสดงละครแนวเหมือนจริง คือ บทมีเนื้อหาที่เป็นสภาพจริงตามธรรมชาติการดำเนินเรื่องเป็นไปตามปกติวิสัยของมนุษย์ อาจเป็นเรื่องราวในอดีตหรือปัจจุบันก็ได้

2. การแสดงละครแนวไม่เหมือนจริง คือ บทละครที่มีเนื้อหาต่างไปจากธรรมดาโลก มีตัวละครที่แปลกประหลาดไปจากมนุษย์ธรรมดา มีเหตุการณ์ที่เป็นอิทธิฤทธิ์นอกเหนือปรากฏการณ์ธรรมชาติ มีสถานที่และเครื่องนุ่งห่มที่วิจิตรเหนือความเป็นจริง

โดยพื้นฐานของละครนั้นมีองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่

1. เรื่อง(Story) ผู้ชมการแสดงจะรู้เรื่องได้โดยวิธีฟังบทเจรจาของตัวละคร ละคร จะมีคุณค่าได้ก็อยู่ที่ผู้ประพันธ์บทจะต้องมีความสามารถในเชิงกวีโวหาร แสดงออกซึ่งลักษณะนิสัยของตัวละครในวรรณคดีเรื่องนั้นๆ

2. เนื้อหาสรุป (Subject) หมายถึง เนื้อหาสรุปเกี่ยวกับความต้องการนั้น ๆ เช่น ความรักชาติ หรือแนวคิด (Theme) ที่ก่อให้เกิดสติปัญญา สอนคติธรรม เช่น ธรรมะย่อมชนะอธรรม ทำดีย่อมได้ดี การช่วยเปลื้องทุกข์ ความรักเป็นทุกข์ เป็นต้น

3. นิสัยตัวละคร (Characterization) จะต้องตรงกับเนื้อหาสรุป บุคลิกลักษณะ กิริยาท่าทางต้องตรงกับนิสัยตัวละครในเรื่อง

4. บรรยากาศ (Atmosphere) หมายถึง การสร้างบรรยากาศรอบๆ ที่เกี่ยวกับตัวละครจะต้องกลมกลืนกับการแสดงของตัวละคร ซึ่งบรรยากาศจะช่วยให้ผู้ชมละครมีความรู้สึกคล้อยตามไปกับเรื่องได้ เช่นบรรยากาศแจ่มใส เศร้า เป็นต้น การสร้างบรรยากาศให้กับตัวละคร เป็นกลวิธีสำคัญอย่างหนึ่งของตัวละคร

โครงสร้างของละครนั้น จะต้องประกอบไปด้วยสิ่งเหล่านี้ คือ

1. โครงเรื่อง (Plot) หรือ 4W+H คือ ใคร (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไหร่ (When) และ อย่างไร (How)

2. ตัวละครและวิธีสร้างตัวละคร (Character and Characterization)

3. บทเจรจา (Dialogue)

4. ฉาก (Setting)

5. แนวคิดของเรื่อง (Theme) แนวคิดของละครนั้นมีหลายชนิด เช่น การช่วยเปลื้องทุกข์ การวิงวอน อาชญากรรมที่มีการแก้แค้น การติดตาม การแข็งข้อ หรือกบฏ ปัญหาชีวิต การพาหนีโดยใช้กำลังหรืออุบาย การฆาตกรรม การพลีชีพเพื่อชาติ เพื่ออุดมคติ เพื่อญาติ เพื่อความรัก ความสำนึกผิด การแข่งขันระหว่างฐานะที่สูงและต่ำต้อย ความอิจฉาริษยา หึงหวง ความหลงการสูญเสียความรัก ยศถาบรรดาศักดิ์ ความร่ำรวย หรือ คนที่สาบสูญกลับมา เป็นต้น

6. การแสดง(Action)

1.3 ละครเวทีกับนักแสดง

สำหรับละครเวทีนั้น นักแสดงมีความสำคัญอย่างมากในการนำเสนอเรื่องราวและแนวความคิดของบทละครสู่ผู้ชม เพราะไม่มีเทคนิคทางด้านภาพใด ๆ ที่จะมาช่วยขยายให้ผู้ชมเห็นนักแสดงได้ใกล้ชิดเช่นการแสดงในสื่ออื่น ๆ อย่างใกล้ชิดที่สุดที่เกิดขึ้นได้ก็คือการแสดงบนเวทีของนักแสดงกับผู้ชมแถวหน้าสุด ซึ่งก็ไม่ใกล้ขนาดที่ผู้ชมจะเห็นรายละเอียด ทุกกระเบียดของนักแสดงได้ สิ่งที่จะสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมในการชมการแสดงได้นั้นมีเพียงนักแสดงล้วน ๆ ดังนั้นนักแสดงจึงต้องใช้ทั้งพลังเสียง พลังการแสดง การแสดงออกด้วยบทสนทนาและบทบาททางการแสดงเพื่อผู้ชมทั้งโรงละคร ซึ่งต่างจากนักแสดงในภาพยนตร์และโทรทัศน์มาก เพราะผู้กำกับการแสดงและผู้กำกับภาพมีส่วนสร้างความรู้สึกของผู้ชมได้มากกว่า เพราะเขาสามารถสร้างภาพที่สอดประสานไปกับการแสดงของนักแสดงเพื่อเร้าความรู้สึกของผู้ชมไปได้พร้อม ๆ กัน และยังขยายความรู้สึกได้ด้วยการใช้การย่อขยายขนาดของภาพบนจอภาพยนตร์หรือโทรทัศน์

ปฏิกิริยาระหว่างผู้ชมกับนักแสดงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเฉพาะกับนักแสดงละครเวทีเท่านั้น เพราะเป็นการแสดงสด การแสดงในแต่ละครั้งกับปฏิกิริยาแต่ละรอบของคนดูก็แตกต่างกัน แต่ย่อมมีผลกับการแสดงของนักแสดงเสมอ หากการแสดงของนักแสดงภาพยนตร์และโทรทัศน์นั้นขาดความสัมพันธ์ในส่วนนี้ เพราะการแสดงในสื่อทั้งสองประเภทหลังนั้นได้รับการบันทึกไว้บนจอสองมิติ จะฉายกี่ครั้งก็ยังเหมือนเดิม และปฏิกิริยาใด ๆ ของผู้ชมก็ไม่มีผลกับการแสดงนั้น ๆ

โอกาสที่ผู้ชมจะได้เห็นการแสดงที่ดีที่สุดของนักแสดงละครเวทีในแต่ละรอบคงเป็นไปไม่ได้ เพราะในแต่ละวัน การแสดงบนเวทีเกิดขึ้นใหม่เหมือนสดทุกครั้ง ซึ่งไม่มีการการันตีได้ว่านักแสดงจะทำได้เหมือนกันทุกรอบ แม้ว่าจะผ่านการซ้อมมานับเดือนหรือปีก็ตาม ส่วนในเรื่องของระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างงานนั้น นักแสดงละครเวทีอาจใช้เวลาเป็นเดือน ๆ หรือ ปี ๆ ในการฝึกซ้อมเพื่อให้ได้ละครความยาว 1-3 ชั่วโมง นอกจากนี้ นักแสดงละครเวทีต้องอยู่ในบทเป็นเวลานาน ซึ่งใช้เวลาค่อย ๆ พัฒนาจากจุดเริ่มต้นขึ้นไปเรื่อย ๆ อย่างมีเหตุผล (ตรีดาว อภัยวงศ์ 2553 : 112)

2. องค์ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการแสดงละคร

การแสดงเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับอารยธรรมยุคแรกของมนุษย์ เพื่อความจำเป็นของชีวิต เพื่อการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้า ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ รวมถึงสนองความต้องการทางอารมณ์ สติปัญญาอันมีส่วนช่วยให้มนุษย์รู้จักตนเองและผู้อื่นมากขึ้น

2.1 ความเป็นมาของการแสดงละคร

จากทฤษฎีของนักมานุษยวิทยาช่วงปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 เชื่อว่า การ

แสดงน่าจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมมาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยมีกำเนิดจากตำนานและพิธีกรรมทางศาสนา และในบางทฤษฎียังเชื่อว่าละครเกิดจากความพยายามในการสื่อสารของมนุษย์โดยใช้สัญชาตญาณการเลียนแบบ ด้วยสัญชาตญาณในการเลียนแบบที่มีในตัวมนุษย์ เมื่อต้องการให้เรื่องราวดูสมจริงมากยิ่งขึ้นจึงพัฒนาการแต่งหน้า แต่งตัว หาอุปกรณ์มาประกอบการเล่าเรื่อง รวมไปถึงการตกแต่งสถานที่ให้ดูสมจริง เป็นที่มาของการออกแบบของฝ่ายต่าง

ในสมัยต่อมา เนื่องจากสมัยโบราณ มนุษย์เชื่อว่าเทพเจ้าเป็นผู้บันดาลให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ภัยธรรมชาติจึงเกิดขึ้นจากความพอใจและอารมณ์ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหล่านั้น ด้วยความสามารถในการเลียนแบบและความอยากแสดงออกของมนุษย์ร่วมกับความพยายามที่จะหาความสมดุลและวิถีทางที่จะอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างสงบสุข ก่อให้เกิดเป็นพิธีบวงสรวงเทพเจ้า ภูตผี เทวดา นางไม้ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติ เพื่อให้เทพยดาพึงพอใจ

นอกจากมนุษย์ได้ใช้การแสดงในพิธีกรรมเพื่อบวงสรวงเทพเจ้าแล้ว นักมานุษยวิทยายังเชื่อว่ามนุษย์ได้ใช้การแสดงเพื่อช่วยเสริมสร้างกำลังใจด้วย โดยเฉพาะการสร้างเรื่องราวดี ๆ กล่าวถึงชัยชนะก่อนออกไปล่าสัตว์ หรือก่อนออกรบที่เรารู้จักกันอย่างดี เช่น ตัดไม้ข่มนาม รวมถึงการเฉลิมฉลองให้กำลังใจแก่นักรบที่ได้รับชัยชนะกลับมาด้วย

ในการประกอบพิธีกรรมข้างต้นนั้น มนุษย์ในสมัยโบราณได้ใช้การร่ายรำเลียนแบบกิริยาอาการของสัตว์ก่อนการออกไปล่าสัตว์ และได้นำท่าทางเหล่านั้นมาพัฒนาจนเกิดเป็นการเต้นรำหรือร่ายรำเข้าจังหวะ ซึ่งการเต้นรำนี้ถือว่าเป็นก้าวแรกของการละคร ดังจะเห็นได้ว่า การละครทั้งตะวันออกและตะวันตก ล้วนถือกำเนิดจากการร่ายรำบูชาเทพเจ้าแทบทั้งสิ้น

เรื่องภาษาที่ไม่สมบูรณ์ ขาดความลึกซึ้งเพียงพอที่จะบรรยายเหตุการณ์และอารมณ์ได้ ยังเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มนุษย์นำการแสดงมาใช้เพื่อการสื่อสาร ด้วยความต้องการที่จะถ่ายทอดเรื่องราวของตนที่เกี่ยวข้องกับการล่าสัตว์ การต่อสู้ให้คนในเผ่าได้รับรู้ โดยเพิ่มท่าทาง ความรู้สึกและอารมณ์เข้าไปด้วย ในขณะเดียวกันก็ใช้เป็นประโยชน์ในเรื่องของการปกครองด้วย เพราะเมื่อทำพิธีกรรมใด ๆ ก็ตาม ชาวบ้านทั้งหมดจะมารวมกัน ทำให้ผู้นำหมู่บ้านรับรู้ความเป็นไป ใครหายล้มตาย ย้ายถิ่นเข้ามาหรือจากไปหรือใช้เพื่อชวนให้คนในหมู่บ้านเคารพและเห็นความสำคัญของผู้นำด้วย

2.2 ความหมายของการแสดงละคร

การแสดงละคร (Acting) เป็นศิลปะสาขาหนึ่งที่มนุษย์กระทำมาตั้งแต่เกิด และกระทำอยู่ทุกวันในบทบาทต่าง ๆ เพื่อสื่อสารเรื่องราว ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ให้ผู้อื่นรู้เห็นและมีความรู้สึกร่วมด้วย หรือได้รับความบันเทิง หรือได้รับความรู้ ข่าวสาร เรื่องราว นักแสดงละคร (Actor) เป็นผู้ถ่ายทอดตีบท และตีความหมายของบทละครที่เป็นวรรณกรรมออกมาเป็นท่าทาง การ

กระทำด้วยร่างกาย (Physical actions) การกระทำด้วยเสียง (Vocal action) ด้วยคำพูดหรือบทสนทนา (Dialogue) ให้ผู้ชม (Audience) ได้เห็นเป็นภาพบนเวที (Visual presentation) ประหนึ่งว่าเป็นความจริงที่เกิดขึ้นในชีวิต แต่เป็นความจริงที่เกิดจากการสมมุติที่เลียนแบบ (Imitation) ชีวิตและธรรมชาติจำลองมาบนเวทีในกำหนดเวลาช่วงหนึ่งที่จำกัด และในสถานที่ที่จำกัด (Limited time and space) นักแสดงที่เก่งจะต้องสามารถเร้าใจผู้ชมให้ติดตาม และเห็นคล้อยไปด้วยกับการแสดงของเขา ความสามารถนี้อาจมีบางส่วนที่มาจากพรสวรรค์ (Talent) โดยกำเนิด แต่ส่วนใหญ่จะต้องมาจากความชำนาญและประสบการณ์ที่ได้จากการฝึกฝน การเรียนรู้ การฝึกซ้อมและเทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการแสดงบนเวทีด้วย ซึ่งทุกคนสามารถทำได้ ถ้าสนใจที่จะพัฒนาทักษะและความสามารถของตนเองให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพขึ้น

คำว่า “การแสดง” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Acting” หรือ “Performing” เมื่อพิจารณาถึงความหมายของ “การแสดง” นักวิชาการได้ให้ความหมายหลายทัศนะแตกต่างกัน ดังนี้

ความหมายตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

การ หมายถึง งาน สิ่งหรือเรื่องที่ทำ

แสดง หมายถึง ชี้แจง อธิบาย บอกข้อความให้รู้หรือปรากฏออกมา

คำว่า “การแสดง” จึงหมายความว่า สิ่งหรือเรื่องที่ทำให้รู้หรือปรากฏออกมา

สดใส พันธุมโกมล (2529) กล่าวว่า การแสดงหมายถึง การนำบทละครหรือเรื่องราวที่มีอยู่มาจัดเสนอในรูปของการแสดง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นโรงละครหรือที่อื่นใดก็ตามที่สามารถจัดแสดงละครเพื่อเสนอต่อผู้ชมได้

หนังสือ The New Encyclopedia Britanica (1974) ให้คำจำกัดความว่า การแสดง หมายถึง เรื่องราวของการเลียนแบบ การแสดงออกหรือการเลียนแบบที่สามารถตอบโต้ต่อสิ่งเร้า จินตนาการที่ปรากฏบนเวที ในภาพยนตร์ หรือในโทรทัศน์

หนังสือ Encyclopedia Americana (1980) ให้คำจำกัดความว่า การแสดง หมายถึง ศิลปะของการให้ภาพตัวละครบนเวที ในภาพยนตร์หรือสิ่งอื่นๆ อย่างไรก็ตาม การแสดงเป็นศิลปะซับซ้อน ไม่มีคำจำกัดความที่น่าพึงพอใจอย่างแท้จริง

Stanley Kahan (1991) กล่าวว่า การแสดง หมายถึง อำนาจของการสร้างสรรค์ในชีวิตและวัฒนธรรมของเรา ซึ่งต้องการความชำนาญมากพอๆ กับศิลปะสร้างสรรค์หรือศิลปะที่สร้างขึ้นใหม่

Don Richardson (1994) กล่าวว่า การแสดง หมายถึง การเป็นบุคคลอื่น และเป็นการครอบงำที่ควบคุมได้ (เช่น การเล่นบทคนบ้า เมื่อการแสดงจบฉากลง ผู้แสดงเลิกเป็นบ้าได้) จากความหมายของการแสดงที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การแสดง คือ ศิลปะของการ

เลียนแบบซึ่งใช้ความคิดสร้างสรรค์ หรือ จินตนาการช่วยถ่ายทอดบทบาทของตัวละครต่อผู้ชมในรูปของการแสดง (ณัฐพล ปัญญโสภณ 2552 : 1-2)

2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแสดง

สำหรับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแสดงโดยสตานิสลาฟกี (Stanislavsky) หรือ คอนสแตนติน สตานิสลาฟกี (Constantin Stanislavsky) เป็นผู้ที่มีอิทธิพลที่สุดคนหนึ่งที่ได้ปฏิรูปวิธีการแสดงและระบบการสอนแบบใหม่ คือ การแสดงแนวเหมือนจริงดังธรรมชาติ (Realistic) ซึ่งใช้แพร่หลายในละครตะวันตก ตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 จนถึงปัจจุบัน และขยายวงไปรอบโลก

สตานิสลาฟกี (Stanislavsky) จะเน้นความสำคัญของการสร้างสรรค์อารมณ์ ความรู้สึก ด้วยจินตนาการจากภายในไปสู่ภายนอก และความสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Relationship) ระหว่างกาย เสียง ความคิด จิตใจ อารมณ์ สิ่งแวดล้อมทั้งสังคมและธรรมชาติ สถานการณ์รอบด้านที่มีอิทธพบต่อมนุษย์และผลักดันให้มนุษย์กระทำการต่าง ๆ ออกมาซึ่งรวมถึงพฤติกรรม (Behavior) อุปนิสัย (Habit) ปัญหาทางจิตวิทยา (Phychological problems) จิตสำนึก (Consciousness) และจิตใต้สำนึก (Subconsciousness) ที่มีผลกระทบถึงระบบประสาทสัมผัส (Senses) ต่าง ๆ การเคลื่อนไหว (Movements) การพูด ปฏิกิริยาโต้ตอบที่เป็นการกระทำ (Actions) ทุกอย่างของมนุษย์ซึ่งจำลองมาแสดงในละคร ผู้ประพันธ์ละครก็คือ ผู้ที่สร้างเหตุการณ์จำลองนี้ขึ้นมาเป็นเรื่อง โดยสะท้อนพฤติกรรมที่แท้จริงของมนุษย์ ผู้กำกับการแสดงและนักแสดงคือผู้ที่จะตีความบทละครนั้นแสดงออกมาให้ประชาชนได้เห็นเป็นภาพที่ใกล้เคียงความเป็นจริงในชีวิตที่สุด

วิธีการฝึกซ้อมการแสดงของสตานิสลาฟสกี (Stanislavsky) ทำกันเป็นหมู่คณะ ทุกคนมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็น วิจารณ์ ช่วยแก้ไขซึ่งกันและกัน ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน อาจารย์ผู้สอนหรือผู้กำกับการแสดง เป็นเพียงที่ปรึกษาและผู้นำกลุ่มที่คอบกระตุ้นให้สมาชิกทุกคนมีบทบาทร่วม (Participation) เป็นการสร้างสามัคคีสัมพันธ์ในทีมแสดง ซึ่งสำคัญมากต่อการฝึกซ้อมและการแสดงละครจริง (มัทนี รัตนิน 2555 : 110-113) โดยทฤษฎีการแสดงนั้น แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ภายนอกร่างกาย (External) และ ภายในจิตใจ (Internal)

2.3.1 ภายนอกร่างกาย (External) คือ การพัฒนาเทคนิคบนเวที การใช้เสียงและร่างกายให้ถูกต้อง เช่น การเคลื่อนไหวบนเวที การออกเสียง การผ่อนคลายร่างกาย เป็นต้น

2.3.2 ภายในจิตใจ (Internal) คือ การใช้สมาธิ ความรู้สึก จินตนาการ และการใช้ความจำเกี่ยวกับอารมณ์ Joan Snyder และ Michael F.Drumsta (1986: 3) เห็นด้วยกับทฤษฎีการแสดงของสตานิสลาฟกี (Stanislavsky) ทั้งสองกล่าวว่า การแสดงเกี่ยวข้องกับทุกส่วนในตัวของนักแสดง เช่น

จิตใจ ร่างกาย เสียง นักแสดงใช้ทรัยพากรทางร่างกายและจิตใจ การสร้างสรรค์เริ่มจากวิธีการใช้ร่างกาย นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับวินัยของจิตใจและการใช้ความตั้งใจควบคุมสร้างสรรค์การแสดง (ณัฐพล ปัญญโสภณ, 2552: 6-7)

2.4 คุณสมบัติของนักแสดง

นักแสดง คือ ผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับผู้ชมมากที่สุด ผลงานการสร้างสรรค์ของฝ่ายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนบท การกำกับการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า ฯลฯ จะได้รับการถ่ายทอดมาสู่ผู้ชมโดยผ่านทางนักแสดงโดยตรง ดังนั้นจึงมักมีผู้กล่าวกันอยู่เสมอว่า “ในการจัดการแสดงละคร เราสามารถตัดทุกสิ่งทุกอย่างออกได้ เว้นไว้แต่นักแสดงและผู้ชม” (สดใส พันธุโกมล, 2524 : 34) โดยสิ่งที่นักแสดงจะต้องฝึกฝน ได้แก่

2.4.1 การอ่านและตีความบทละคร (Interpretative training) คือ การวิเคราะห์ตัวละครและการกระทำ (Actions) และแรงผลักดันที่เป็นเหตุของการกระทำ (Motivations) การวิเคราะห์ความหมายของละครทั้งเรื่อง และของแต่ละฉาก แต่ละช่วง แต่ละหน่วย

2.4.2 การฝึกอารมณ์ความรู้สึกภายใน (Internal training) คือ การวิเคราะห์ทางจิตวิทยาสัญชาตญาณของมนุษย์ (Human instincts) ญาณ (Intuition) ความสำนึก (Consciousness) จิตใต้สำนึก (Sub-consciousness) ปฏิกิริยาทางอารมณ์ (Emotional responses) ปฏิกิริยาทางโสตสัมผัส (Sensory responses) และฝึกซ้อมจนเป็นธรรมชาติ

2.4.3 การฝึกร่างกายภายนอก (Extranal training) คือ การฝึกร่างกายและเสียงให้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพคล่องแคล่วใช้งานได้ทันทีในทุกกรณีและสถานภาพให้ชำนาญในการแสดงออก (Expressive) บนเวที ในการเคลื่อนไหว (Movement) การพูด (Speech) การเปล่งเสียง (Projection) ซึ่งเป็นกลไกและอุปกรณ์ของนักแสดงโดยตรง ให้สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน สมจริง มีพลัง และดึงดูดความสนใจผู้ชม สื่อสารได้รวดเร็ว ตรงเป้าหมาย และเป็นธรรมชาติ

2.4.4 ฝึกความชำนาญในการแสดง คือ การสื่อสารกับผู้ชมตามตำแหน่งต่าง ๆ บนเวที (Stage positions) ลีลา-จังหวะ (Tempo-rhythm) การควบคุมพลัง (controlled energy) สามารถแสดงได้หลายรอบหลายครั้งโดยไม่เหนื่อยง่าย ไม่เสื่อมสมรรถภาพและความสด

2.4.5 การฝึกเทคนิคในการซ้อมละคร (Rehearsal techniques) คือ การซ้อมตามลำดับขั้นตอนกับผู้แสดงอื่น ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับเวที ทีมงานเบื้องหลัง วินัย ระเบียบ ความตรงต่อเวลา การรักษาหน้าที่ การทำงานเป็นหมู่คณะ จริยธรรม มารยาทของนักแสดง การเตรียมตัวก่อนการแสดง เทคนิคต่าง ๆ ของการแสดง

2.4.6 การพัฒนาตนเองด้านการศึกษาศิลปวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับละครที่ตนแสดงและเกี่ยวกับประวัติพัฒนาการของการละคร วรรณคดี ดนตรี ศิลปะ นาฏศิลป์ สังคมศึกษา

ประวัติศาสตร์ จิตวิทยา ที่จะเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจของตนให้ดีและลึกซึ้งขึ้น

นอกจากนี้ จากคำอธิบายของ สดใส พันธุโกมล ได้กล่าวถึง พื้นฐานของนักแสดงที่ดีควรจะมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ ได้แก่

ความงดงามของจิตใจ เป็นสิ่งสำคัญเหนือสิ่งอื่นใดสำหรับผู้ที่เป็นนักแสดง จิตใจที่งดงามในแง่ของการแสดงนั้น หมายถึงสำนึกที่ถูกต้องซึ่งนักแสดงมีต่ออาชีพการแสดง สามารถสร้างสรรค์ความงดงามที่จะโน้มน้าวจิตใจของผู้ชมให้นิยมในคุณธรรมความดี ตลอดจนให้ความสุข ความบันเทิงใจแก่ผู้ชม ความสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการแสดงดังกล่าว จะทำให้นักแสดงเป็นผู้ที่มีจิตใจงดงาม อันเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้ที่ต้องการเป็นนักแสดง

ความพร้อมของร่างกายและเสียง นักแสดงต้องใช้ร่างกายและเสียงของตนเองเป็นเครื่องมือ ฉะนั้น จึงจำเป็นต้องฝึกฝนร่างกายและเสียงให้อยู่ในสภาพที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์บทบาทการแสดง รวมถึงความสามารถที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย ความสามารถบังคับกล้ามเนื้อทุกส่วนสัดให้ร่างกายเคลื่อนไหวไปตามต้องการของบทบาทอย่างคล่องแคล่ว ความสามารถที่จะใช้และบังคับเสียงในการพูดหรือร้องเพลง ซึ่งรวมถึงการหายใจที่ถูกต้องและความสามารถในการใช้ภาษาพูดเป็นอย่างดีอีกด้วย ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึก หมายถึง ความสามารถของนักแสดงที่จะสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ลึกซึ้งจากภายในโดยไม่เสแสร้ง และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ดังกล่าวมาสู่ผู้ชมได้อย่างมีศิลปะ มีวินัยและการควบคุมอย่างเหมาะสม ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึกนี้ ต้องควบคู่ไปกับความพร้อมของร่างกายและเสียง เพราะถึงแม้จะมีอารมณ์อยู่ภายใน บางครั้งนักแสดงไม่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของตนมาสู่ผู้ชมได้ เพราะร่างกายและเสียงไม่พร้อม

ความพร้อมของประสาทสัมผัส การฝึกฝนประสาทสัมผัสให้มีความไวและละเอียดอ่อนจนกระทั่งสามารถนำมาใช้ในการแสดงได้เป็นอย่างดี การรับส่งของโสตประสาทที่ส่งต่อไปยังสมอง ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบโต้อย่างจริงใจอันนำไปสู่การแสดงที่ลึกซึ้ง แนบเนียน และมีชีวิตชีวา ดังนั้น นักแสดงที่ดีจึงต้องหมั่นฝึกฝนประสาทสัมผัสทั้งห้า ให้มีความพร้อมเพื่อจะนำมาใช้ในการแสดงได้อย่างเต็มที่

สมาธิ นักแสดงที่ดีจะต้องมีสมาธิสูงมากจนสามารถรวมความคิด อารมณ์ ความรู้สึกไปสู่จุดใดจุดหนึ่งตามความต้องการ (Objective) ของบทบาทอย่างมีพลังและจุดหมายที่แน่นอน การมีสมาธิสูงทำให้นักแสดงสามารถให้ความเข้มข้นแก่บทบาทการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ เชื่อ และติดตามบทบาทของนักแสดงด้วยสมาธิที่สูงเช่นกัน

ความสามารถในการสังเกต การสังเกตของนักแสดงนี้มิใช่แต่จะสังเกตเฉพาะอากัปกิริยาซึ่งอยู่ภายนอก แต่จะต้องรู้จักสังเกตอารมณ์ที่อยู่ภายใน แม้กระทั่งความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสิ่งต่างๆ

และบุคคลต่างๆในชีวิตจริง การสังเกตนี้ นักแสดงที่ดีจะต้องฝึกฝนจนกลายเป็นอุปนิสัย มีความสนใจกับทุกสิ่งรอบกาย จะต้องมองเห็นทุกอย่างที่ผ่านเข้ามาในชีวิตอย่างละเอียดลึกซึ้ง และนำความสามารถในการสังเกตมาใช้ในการแสดงและตีความหมายบทละครได้อย่างดี

ความจำ นักแสดงที่ดีสามารถจดจำและเก็บรักษาประสบการณ์ของชีวิตเพื่อเป็นวัตถุดิบสำหรับนำมาใช้สร้างสรรค์อารมณ์ ความรู้สึกในการแสดง

ความเข้าใจ มีความเข้าใจในชีวิตมนุษย์อย่างกว้างขวาง เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีความเข้าใจในบทบาทที่จะแสดง และมีความเข้าใจในศิลปะของการแสดงเป็นอย่างดี ความเข้าใจสิ่งต่างๆ เหล่านี้ จะช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงบทบาทหรือที่เรียกในวงการละครว่า “ตีบทบาท” เนื่องจากเข้าใจถึงเหตุผลเบื้องหลังการกระทำและคำพูดทุกกคำของตัวละคร ทำให้สามารถสวมบทบาทได้อย่างลึกซึ้งแนบเนียนเป็นที่ประทับใจแก่ผู้ชม

ความเชื่อ ความเชื่อในบทบาท จะทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครมาสู่ผู้ชมได้ เพราะการแสดงที่จริงใจ ปราศจากการเสแสร้ง จะทำให้ผู้ชมสามารถรับความคิดที่ผู้ประพันธ์บทละครและผู้กำกับการแสดงต้องการสื่อสารต่อผู้ชมได้อย่างเต็มที่

วินัย ความตั้งใจจริง และความขยันหมั่นเพียร ศิลปะการละคร เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยบุคลากรในสาขาต่างๆ มารวมกันเป็นจำนวนมาก การขาดวินัยของนักแสดงเพียงคนเดียว อาจทำลายผลนวมของงานจัดแสดงละครได้ทั้งหมด

รสนิยมที่ดี การเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจและปลูกฝังรสนิยมที่ดีงาม ทำให้สามารถตัดสินแยกแยะได้ว่า การแสดงอย่างไรมีศิลปะ และนำความรู้ดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขการแสดงของตนได้

พรสวรรค์ ผู้ที่มีพรสวรรค์ทางการแสดงจะมีความสามารถที่จะฝึกฝนตนเองในด้านต่าง ๆ ได้มากกว่าผู้อื่น การมีพรสวรรค์นับว่าเป็นของดีแต่จำเป็นจะต้องฝึกฝนเพื่อพัฒนาพรสวรรค์ที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น และสามารถนำมาใช้ได้ตลอดไป จึงจะนับได้ว่าเป็นนักแสดงที่มีความสมบูรณ์ทุกประการ (ตรีดาว อภัยวงศ์ 2553 : 102-107)

2.5 การเตรียมตัวของนักแสดง นักแสดงที่ดีจะต้องสามารถแสดงให้สมจริงเพราะรู้สึกจริงและปฏิกิริยาเกิดขึ้นจริงตามธรรมชาติ ในการแสดงสดและในการแสดงจริง นักแสดงจะต้องมีทักษะ 2 ประการที่สำคัญ คือ การสังเกต (Observation) และสมาธิ (Concentration)

2.5.1 การสังเกต (Observation) ในการแสดงบทบาทของคนประเภทต่าง ๆ นักแสดงจะต้องช่างสังเกตรายละเอียดเกี่ยวกับทุกสิ่งที่ตนเห็นในชีวิต หรือไปศึกษา และสังเกตการณ์ พฤติกรรม กิริยา ท่าทาง อุปนิสัยใจคอ รูปลักษณะภายนอก การแสดงออกของคนในอาชีพต่าง ๆ วัย

ต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมที่หลากหลายและวิเคราะห์สาเหตุที่ผลักดันให้เข้ามีบุคลิก อุปนิสัยใจคอและพฤติกรรมดังกล่าว ตัวอย่างเช่น สังเกตความแตกต่างระหว่างอาจารย์ A กับภารโรง B โดยติดตามสังเกตทีละคนเป็นเวลาหลายวันและจดบันทึกไว้ตั้งแต่ลักษณะภายนอก การเดิน การวิ่ง นั่ง การพูดจา หัวเราะ รับประทานอาหาร การแต่งตัว แต่งหน้า เสื้อผ้า ส่วนประกอบเครื่องแต่งตัว จังหวะการพูด การเดิน การวิ่ง นิสัยที่ติดประจำตัว เช่น แกะเล็บ สูบบุหรี่ยี่ห้ออะไร วิธีอย่างไร บางคนชอบเกาหัว ชอบแคะจมูก ขยี้ตา อารมณ์ที่แสดงออก เวลาโกรธ ดีใจ เหน็ดเหนื่อย การรับประทานอาหาร ท่าทางที่รับประทานอาหาร อาหารที่ชอบรับประทานอาหาร แล้วพยายามวิเคราะห์ว่า ความต้องการในชีวิตเขาคืออะไร มีปัญหาครอบครัวอะไร มีความสัมพันธ์อย่างไรกับคนอื่นที่อยู่ใกล้ และแสดงออกอย่างไร จากข้อมูลที่บันทึกนี้มาหัดแสดง โดยแสดงสดให้ใกล้เคียงตัวจริงที่สุดโดยนึกถึงแรงผลักดันจากภายในใจทุกอย่าง การสังเกตคนคนเดียวอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เห็นรูปแบบ (Pattern) ของพฤติกรรมที่เขาทำเป็นประจำ

2.5.2 สมาธิ (Concentration)

สมาธิเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการฝึกซ้อมและแสดงจริง วิธีการฝึกสมาธิของสตานิสลาฟกี (Stanislavsky) ปรมาจารย์ของวิธีการฝึกนักแสดงสมัยใหม่ต่างไปจากการฝึกสมาธิทางศาสนาพุทธ เพราะการฝึกสมาธิทางศาสนาทำให้ผู้ฝึกมีจิตใจสงบตั้งมั่นอยู่ในอารมณ์เดียว เช่น การฝึกด้วยลมหายใจเข้าออก ให้มุ่งทุกอย่างอยู่ที่ลมหายใจอย่างเดียว และให้จิตใจไม่ฟุ้งซ่าน ไม่คิดถึงสิ่งต่าง ๆ รอบตัว แต่สมาธิของนักแสดงนั้นจะต้องกระทำในสถานที่ที่มีคนอื่นและสิ่งต่าง ๆ ที่แวดล้อมอยู่บนเวที เหมือนในชีวิตจริง ผู้แสดงจะต้องตั้งสมาธิในบทบาทที่ตนจะกระทำ และสาเหตุที่กระทำ สถานที่ เวลา โดยสมมุติข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ในความคิดและจินตนาการ และเชื่อในสิ่งที่ตนสมมุตินั้นว่าเป็นความจริง สามารถเห็นภาพของสถานที่และรายละเอียดต่าง ๆ ของสิ่งประกอบฉาก ทั้ง ๆ ที่เป็นการสมมุติ การฝึกสมาธินี้จะทำให้นักแสดงสามารถสร้างสถานการณ์ (Situation) ขึ้นสำหรับการแสดงของตนเหมือนในชีวิตจริง

นอกจากนี้ ปฏิกิริยา และการรับส่งในการแสดงนั้น การมีสมาธิกับสถานการณ์ในละคร คือการสื่อสารและสัมพันธ์กับตัวละครที่เราแสดงด้วย กล่าวคือ จะต้องสื่อสารและมีปฏิกิริยาตอบโต้กับคู่แสดง เป็นการรับบทบาทให้แก่กันและกัน ซึ่งทำให้คำพูดทุกคำ การมอง การยิ้ม การแสดงท่าต่างๆ เป็นการสื่อความหมายต่อกันทั้งสิ้น และแต่ละคำพูดหรืออิริยาบถของแต่ละคน จะต้องมีอิทธิพลต่อการกระทำหรือคำพูดของอีกคนหนึ่ง ตลอดทุกเสี้ยววินาทีของการแสดง ไม่ใช่ว่าใครอยากแสดงอย่างไร จึงแสดงออกไปโดยไม่มีการสื่อสารสัมพันธ์ต่อกัน

การที่นักแสดงจะมีปฏิกิริยาและรับส่งความรู้สึกแก่กันได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยสมาธิในความสำนึกเกี่ยวกับคู่แสดงอย่างสมบูรณ์อยู่เสมอ หากไม่มีความสำนึกเช่นนี้ จะไม่สามารถแสดงได้

อย่างสมจริง คงเพียงแต่เป็นการนำเสนอ (Indicate หรือ Demonstrate) ท่าทาง การเคลื่อนไหว หรือคำพูดที่ขาดปฏิกิริยาหรือความสัมพันธ์ที่เป็นจริง ย่อมขาดชีวิตจิตใจ เพราะขาดการรับส่งความรู้สึกที่จำเป็นต้องมีในการสื่อสารสัมพันธ์ทุกชนิด (สดใส พันธุมโกมล 2538 : 53-60)

2.6 ปัญหาและวิธีแก้ไขของนักแสดง

การแสดงเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานละคร ซึ่งต้องทำงานร่วมกับคนอื่นอีกมากมายทั้งนักแสดงด้วยกันเอง และจากฝ่ายอื่น ๆ ปัญหาต่าง ๆ มักเกิดขึ้นเมื่อหลายคนมาอยู่ร่วมกัน การสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมงานเป็นสิ่งจำเป็นมาก บ่อยครั้งเกิดปัญหาเพราะการสื่อสารไม่ทั่วถึง ความเข้าใจผิด หรือทัศนคติที่ไม่ถูกต้องของผู้ร่วมงาน

หลักการทำงาน 4 ประการดังต่อไปนี้ น่าจะเป็นสิ่งที่ช่วยลดปัญหาที่กล่าวมาได้

2.6.1 ยอมรับและฟังความเห็นของผู้อื่น เมื่อมีคนวิพากษ์วิจารณ์ หรือเสนอความเห็นที่ขัดแย้งกับเรา เราจะไม่รู้สึกต่อต้าน

2.6.2 ทำใจให้กว้าง เมื่อมีความผิดพลาด ไม่ควรจะตำหนิ พยายามทำความเข้าใจและให้อภัยต่อกัน

2.6.3 รู้จักหยุดตรึกตรอง เมื่อบางคนเชื่อในสิ่งที่ต่างจากเรา เราจะไม่ทำในสิ่งที่ต่อต้านความเชื่อของเขา

2.6.4 รู้จักกาลเทศะ เมื่อเรามีความเชื่อในเรื่องใด และอยากให้ผู้อื่นเชื่ออย่างเรา เราจะรู้จักเลือกใช้เวลา สถานที่ และกิริยาที่เหมาะสม ดังนั้น เราจะเห็นได้ว่านักแสดง ไม่ใช่เครื่องจักรกลหรือหุ่นเชิด แต่เป็นมนุษย์ที่มีความรู้สึกและอารมณ์อ่อนไหว มีความสร้างสรรค์ มีจินตนาการ สิ่งที่สำคัญคือ การฝึกซ้อมที่สม่ำเสมอ เพื่อให้ตนเองมีความคล่องตัวอยู่ตลอดเวลา และพยายามพัฒนาตนเองให้สมบูรณ์แบบและทันสมัยอยู่เสมอ

3. ละครเวทีแนวสมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่น (Japanese Modern Theatre)

3.1 ประวัติความเป็นมา

ช่วงประมาณปีคริสต์ศักราช 1924 มีการสร้างโรงละครแนวใหม่ ซึ่งเป็นโรงละครขนาดเล็กบริเวณย่านซึกิจิ (Tsukiji) ในกรุงโตเกียว ต่อมาในช่วงปีเดียวกัน ละครเวทีในรูปแบบของตะวันตกได้เข้ามาในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งถือว่าเข้ามาช้ากว่าการเริ่มต้นแนวดนตรีประเภทสากล และในช่วงปีคริสต์ศักราช 1868 เป็นช่วงที่สิ้นสุดยุคสมัยของศักดินา ซึ่งกำลังจะเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ของประเทศญี่ปุ่น

เมื่อเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ เป็นยุคที่มีแนวคิดที่จะพัฒนาประเทศ ได้แก่ เพื่อความรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจ เพื่อความเข้มแข็งของกองทัพ และที่สำคัญ คือ เพื่อพัฒนาประเทศไม่ให้ตกเป็นอาณานิคมของตะวันตก ในสมัยนั้น จึงมีการสร้างสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อสังคมในยุคสมัยใหม่ เช่น ระบบเดิน

รถไฟ โรงถลุงเหล็ก และการสร้างกองทัพให้เข้มแข็ง เป็นต้น ในสมัยนั้น ประชาชนประมาณร้อยละ 90 เป็นเกษตรกร ดังนั้น เพื่อสร้างกองทัพให้เข้มแข็ง จึงต้องนำเกษตรกรทั้งหลายมาเป็นทหาร โดยจัดการศึกษาด้านพละศึกษา เพื่อสร้างความแข็งแรงของร่างกาย ด้านดนตรี เพื่อให้สามารถร้องเพลงมาร์ชและเดินทหารได้ ด้านศิลปะ สอนการวาดภาพเพื่อให้เขียนแผนที่เป็น

ดังนั้น การศึกษาด้านศิลปะของญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างกองทัพ แต่ไม่ได้จัดการสร้างละคร เนื่องจากว่า หากสอนการแสดงละคร จะทำให้กองทัพทหารไม่เข้มแข็ง มีแต่จะทำให้อ่อนแอเสียมากกว่า และอีกด้านที่สำคัญ คือการแก้ไขสนธิสัญญาต่างๆที่รัฐบาลโชกุนสมัยก่อนทำกับต่างประเทศ เพื่อความเสมอภาคกับประเทศญี่ปุ่น ในการนั้นจึงต้องจัดการแสดงให้ต่างประเทศเห็นว่าประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีศิลปะและวัฒนธรรม จึงเชิญทูตเข้ามาเต้นรำและแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม

ในปีคริสต์ศักราช 1883 และมีวงดนตรีมาบรรเลง จึงมีวงออร์เคสตรา(Orchestra)วงแรกเกิดขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การละครเวทีของประเทศญี่ปุ่นไม่เกี่ยวข้องกับด้านการเมือง และไม่ได้เป็นฝ่ายที่ถูกรัฐบาลสนับสนุน แต่เป็นฝ่ายที่ต่อต้านรัฐบาลมากกว่า ต่อมาในปีคริสต์ศักราช 1887 เริ่มก่อตั้งโรงเรียนที่สอนทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมเกิดขึ้นที่กรุงโตเกียว จึงได้เชิญชาวต่างชาติมาเป็นครู เช่น จากประเทศสหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส และเยอรมัน เป็นต้น จากนั้นในช่วงปีคริสต์ศักราช 1894-1895 ประเทศญี่ปุ่นรบสงครามชนะประเทศจีน จึงได้รับค่าชดเชยปฏิกรรมสงครามจากประเทศจีนซึ่งเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ ซึ่งก่อนหน้านี้ ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ยากจน พอได้รับเงินตราต่างประเทศมาเป็นจำนวนมาก จึงมีงบเพียงพอที่จะส่งนักเรียนทุนรัฐบาลญี่ปุ่นไปศึกษาที่ประเทศต่างๆ รวมไปถึงการศึกษาในแขนงศิลปะและวัฒนธรรมอีกด้วย

โดยเฉพาะ ฮิจิคาตะ โยชิ (Hijikata Yoshi) มีชีวิตอยู่ในช่วงปีคริสต์ศักราช 1898–1959 เป็นนักกวีชาวญี่ปุ่น เขาเป็นลูกของขุนนาง มีฐานะร่ำรวยขนาดที่ว่า เขาสามารถไปใช้ชีวิตอยู่ในยุโรปได้ถึงสิบปี หรือเทียบเท่าจำนวนเงินประมาณ 200 ล้านเยนในปัจจุบัน เขาได้เดินทางไปยังยุโรป ในปีคริสต์ศักราช 1922 และในปีถัดมา ได้เกิดเหตุแผ่นดินไหวในภาคกลางของประเทศญี่ปุ่น รวมทั้งโตเกียว เหตุการณ์ครั้งนี้เป็นนับเป็นเหตุการณ์ภัยพิบัติที่รุนแรงครั้งใหญ่ ในขณะที่เขาได้รับข่าวว่าเหตุการณ์ครั้งนี้รุนแรงมาก จนกระทั่งทำให้ภูเขาไฟฟูจิหายไปครึ่งหนึ่ง และเขาไม่ได้รับข้อมูลใด ๆ จากครอบครัวทางประเทศญี่ปุ่น เขาจึงตัดสินใจกลับมายังประเทศของตนและนำเงินจำนวนที่มีอยู่มาสร้างโรงละครขนาดเล็กที่ย่านซึกิจิ (Tsukiji) และมีการแลกเปลี่ยนการแสดงกับทางยุโรป ดังนั้นการแสดงที่มีชื่อเสียงจากต่างประเทศมักจะนำมาแสดงที่โรงละครแห่งนี้

จนกระทั่งในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ละครเวทีในประเทศญี่ปุ่นไม่ได้รับการพัฒนา มีเพียงแต่การนำเข้าละครต่างชาติ และในช่วงปีคริสต์ศักราช 1960 เริ่มมีการเคลื่อนไหว

ทางการละคร ประเภทละครใต้ดินซึ่งเป็นกลุ่มขนาดเล็ก ดังนั้น ละครแนวฟิสิคัล เธียเตอร์ (Physical Theatre) จึงเริ่มจากละครใต้ดินมาก่อน

3.2 ลักษณะสำคัญ

ละครเวทีแนวใหม่ หรือ Modern Theatre เรียกในภาษาญี่ปุ่นว่า Shingeki เมื่อเทียบกับละครโนหรือคาบูกิ ซึ่งละครเวทีแนวใหม่ชนิดนี้ เป็นลักษณะของละครเวทีที่ญี่ปุ่นนำมาจากชาวตะวันตก มีการสร้างสถานการณ์ในเชิงจิตวิทยา เผยให้เห็นถึงความรู้สึกในใจของตัวละคร และนำมาพัฒนาเป็นบทสนทนาโดยมีความรู้สึกเป็นตัวกลาง ซึ่งใช้ภาษาพูดและมีเหตุผลประกอบ ในขณะที่ฟิสิคัลเทียเท่อ (Physical Theatre) ใช้ความเคลื่อนไหวของร่างกายและสัญชาตญาณของมนุษย์แทนความรู้สึก ซึ่งในประเทศอื่นๆในภูมิภาคเอเชีย มีละครที่แสดงในแบบของละครเวทีแนวใหม่ชนิดนี้เช่นเดียวกัน

ในประเทศญี่ปุ่น การแสดงละครในประเภทต่าง ๆ ส่วนใหญ่เน้นทางด้านประวัติศาสตร์ แต่ในช่วงปีคริสต์ศักราช1980 ในช่วงนั้นประเทศญี่ปุ่นมีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจอย่างมาก ละครส่วนใหญ่ที่จัดแสดงนั้น ออกมาในแนวหรูหรา ฟุ่มเฟือย แต่พอมาในช่วงปีคริสต์ศักราช 1990 เป็นต้นมา ได้เผชิญกับปัญหาทางเศรษฐกิจในยุคฟองสบู่แตก จึงทำให้ผู้คนต่างสนใจละครประเภทที่หยั่งลึกลงไปในจิตใจของมนุษย์ว่ามีความคิดและความรู้สึกเช่นใด ในขณะเดียวกัน เนื่องจากประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่เป็นเกาะ ไม่ได้เผชิญกับอันตรายจากการรุกรานของประเทศอื่นเท่าใดนัก ละครในญี่ปุ่นจึงเป็นละครประเภทเรื่องส่วนตัวมากกว่าจะเป็นละครประเภทบุคคลกับรัฐดังเช่นละครแนวกรีก เป็นต้น

4. ละครเวทีเรื่อง ซาโยนาระ

ซาโยนาระ ละครเวทีที่ใช้มนุษย์แสดงร่วมกับหุ่นยนต์ เป็นผลงานการกำกับของศาสตราจารย์ โอริสะ ฮิระตะ (Oriza Hirata) นำหุ่นยนต์ที่คล้ายคลึงมนุษย์มากที่สุดในโลกตัวหนึ่ง ซึ่งเป็นผลงานการพัฒนาของศาสตราจารย์ ดร.ฮิโรชิ อิชิกุโระ (Hiroshi Ishiguro)

นอกจากจะมีความน่าสนใจในเทคโนโลยีหุ่นยนต์ที่ก้าวล้ำ สามารถพัฒนาหุ่นยนต์ที่รูปร่างหน้าตา และการเคลื่อนไหวใกล้เคียงมนุษย์แล้ว ยังมีประเด็นให้ขบคิดในด้านสังคม การดำรงชีวิตร่วมกันระหว่างมนุษย์และหุ่นยนต์ ความนึกคิดของหุ่นยนต์ในประเด็นต่าง ๆ เปรียบเทียบกับความนึกคิดของมนุษย์ ซึ่งถือว่าเป็นการผสมผสานศาสตร์และศิลป์ที่น่าสนใจ

4.1 ความเป็นมาของละครเวทีเรื่อง ซาโยนาระ

ศาสตราจารย์ โอริสะ ฮิระตะ (Prof. Oriza Hirata) อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยโอซากา ซึ่งเป็นนักเขียนบทและผู้กำกับละครเวทีผู้มีชื่อเสียงที่สุดคนหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น และได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ได้ร่วมงานกับศาสตราจารย์ ดร.ฮิโรชิ อิชิงุโระ (Prof. Hiroshi Ishiguro,

Ph.D.) อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยโอซากา และนักวิชาการ ด้านหุ่นยนต์ที่มีชื่อเสียงที่สุดในโลกท่านหนึ่ง (ได้รับการคัดเลือกให้เป็นหนึ่งใน 100 World Geniuses และ หนึ่งใน 15 Asian Scientists to Watch) สร้างสรรค์ละครเวทีที่คนร่วมแสดงบนเวทีกับหุ่นยนต์ (Android-Human Theatre) มาตั้งแต่ปี 2550 และได้นำเสนอละครเวทีแนวนี้มาแล้ว 3 เรื่อง ซึ่งก่อให้เกิดวาทกรรมใหม่ ๆ ทั้งในวงการการศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์-เทคโนโลยี

สำหรับละครเวทีเรื่องล่าสุด "ซาโยนาระ" (Sayonara) เรื่องนี้ นับเป็นครั้งแรกที่ศาสตราจารย์ ดร.อิชิงุโระ เลือกใช้หุ่นยนต์ที่มีหน้าตา ท่าทาง และอากัปกิริยาเหมือนคน (Humanoid) เนื้อหาของละครสั้นความยาว 20 นาทีเรื่องนี้กล่าวถึงหุ่นยนต์ที่กำลังท่องบทกวีนิพนธ์ (ทั้งของญี่ปุ่น ฝรั่งเศส และเยอรมัน) ที่ว่าด้วยชีวิตและความตาย ให้กับคนซึ่งเป็นทั้งเจ้านายและเพื่อนผู้ป่วยเป็นโรคร้ายใกล้เสียชีวิต โดย ศาสตราจารย์ ดร.ฮิระตะ ผู้เขียนบท ตั้งประเด็นคำถามกับผู้ชมว่า “ชีวิตกับความตายมีความหมายกับคนและหุ่นยนต์แตกต่างกันอย่างไร”

4.2 เนื้อเรื่องและการนำเสนอประเด็นที่น่าสนใจ

“ข้าต้องออกเดิน เผชิญโลกกว้าง ไม่มีปลายทาง ไม่มีจุดหมาย ดอกไม้เบ่งบาน ละลานเรียงราย เหลียวมองขวา ซ้าย แล้วข้ามถนน…” เสียงบทกวีดังขึ้นท่ามกลางความมืด จากนั้นแสงไฟค่อย ๆ ส่องสว่าง แสดงให้เห็นถึงหญิงสาวในชุดดำกำลังเอ่ยบทกวี

จากนั้นแสงไฟเผยให้เห็นหญิงสาวอีกคน บนเก้าอี้โยก ท่าทางอิดโรย “ตอนเด็กๆ ฉันไม่เข้าใจเลยว่าทำไมพ่อต้องซื้อเธอมาให้ ถึงตอนนี้ฉันก็ยังไม่ค่อยเข้าใจ” หญิงสาวท่าทางอิดโรยกล่าว เป็นการยืนยันว่าหญิงสาวชุดดำนั่น เธอไม่ใช่คน แต่เป็นแอนดรอยด์ (Android) ในอนาคตหุ่นยนต์ที่สามารถติดต่อสื่อสารกับมนุษย์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ คงจะมีบทบาทในสังคมมนุษย์มากขึ้น อาจถูกใช้เป็นเพื่อน เป็นผู้ดูแลผู้ป่วย ผู้สูงอายุ และมนุษย์เราคงจะสนิทใจในหุ่นยนต์เหล่านี้มากพอที่จะสนทนาเรื่องราวต่าง ๆ กับหุ่นยนต์ได้เท่า หรือมากกว่ากับมนุษย์ด้วยกันเอง

จากนั้นหญิงสาวขอให้หุ่นยนต์แอนดรอยด์ท่องบทกวีบทอื่นให้ฟัง ถามถึงชื่อบทกวีและที่มา และแน่นอนว่าหุ่นยนต์นั้น มีความสามารถด้านการจดจำสูงมาก ย่อมตอบได้อย่างไม่มีปัญหา จากนั้นหุ่นยนต์แอนดรอยด์ได้กล่าวถึงลูกค้าคนก่อน หญิงสาวจึงถามหุ่นยนต์แอนดรอยด์ว่า “ชอบลูกค้าคนก่อนใช่หรือไม่” หุ่นยนต์แอนดรอยด์จึงตอบกลับมาว่า “แอนดรอยด์ไม่สามารถชอบใครได้ แต่อยากทำประโยชน์ให้มากกว่า”

จากนั้นบทสนทนาดำเนินต่อไปจนหุ่นยนต์แอนดรอยด์กล่าวว่า “แอนดรอยด์บางตัวถูกทำลายไป แต่ก็ยินดีที่จะถูกทำลาย หากนั่นทำให้เจ้าของรู้สึกดีขึ้น เพราะถือเป็นการทำประโยชน์ให้เจ้าของ นั่นเป็นสิ่งที่แยกมนุษย์ออกจากหุ่นยนต์หรือไม่ หุ่นยนต์ได้แต่ทำตามคำสั่งที่ถูกสั่งมา โดยไม่มีความรู้สึก ไม่มีความอยาก ไม่มีความชอบ ถ้าหุ่นยนต์มีความรู้สึกจะดีรึเปล่า มันจะเข้าใจมนุษย์

และทำงานได้ดีขึ้นหรือไม่ หรืออาจทำได้แย่ลงเพราะทำให้มีเรื่องต้องพะวงมากมาย”

หุ่นยนต์แอนดรอยด์ได้ท่องบทกวีอีกสองบทให้หญิงสาวฟัง บทหนึ่งเป็นบทกวีของชาวญี่ปุ่น กล่าวถึงการตามหาดินแดนที่ไม่มีความเหงา และอีกบทหนึ่งของชาวเยอรมัน กล่าวถึงการตามหาดินแดนที่มีแต่ความสุข จากนั้นหุ่นยนต์แอนดรอยด์กล่าวว่า “ตลกดีนะคะ ในขณะที่ชาวญี่ปุ่นตามหาดินแดนที่ไม่มีความเหงา ชาวเยอรมันกลับตามหาดินแดนที่มีแต่ความสุข” จากบทสนทนาตรงนี้ เป็นสิ่งที่น่าสนใจมาก เพราะนั่นแสดงว่า หุ่นยนต์สามารถสร้างประเด็นการสนทนาขึ้นมาได้เอง และรู้จักเปรียบเทียบการอธิบายเชิงคุณภาพหรือบรรยาย (Qualitative) ซึ่งน่าจะยากกว่าการเปรียบเทียบเชิงปริมาณ (Quantitative)

เมื่อหญิงสาวถามหุ่นยนต์แอนดรอยด์กลับว่าแอนดรอยด์เป็นแบบไหน “แบบที่จะทำให้ฉันหายเหงา หรือทำให้ฉันมีความสุข” หุ่นยนต์แอนดรอยด์จึงตอบกลับว่า “แอนดรอยด์ตอบไม่ได้ เพราะถ้าไม่มีความเหงา ก็จะมีความสุขไม่ใช่เหรอคะ” จากจุดนี้กลายเป็นสิ่งที่ตอกย้ำว่า หุ่นยนต์สามารถเข้าใจคำสองคำที่อธิบายสิ่งที่แตกต่างกันแต่มีความหมายในทางเดียวกัน (ไม่เหงา เท่ากับ มีความสุข) ถึงแม้ว่าในความเป็นจริงแล้ว ไม่เหงา อาจจะไม่มีความสุขก็ได้

ในตอนท้าย เมื่อหญิงสาวนอนหลับ หุ่นยนต์แอนดรอยด์เอ่ยบทกวีอีกบท กล่าวถึงว่าตนเองเดินทางมาไกลมาก ไกลกว่าที่คนอื่นเคยไป เมื่อเดินทางต่อไปจะเป็นอย่างไรไม่รู้ อาจจะต้องเดินทางเพียงลำพัง ถ้าได้มีคนรักอยู่ข้าง ๆ คงจะดี ถึงแม้ว่าคนคนนั้นจะจากไปแล้วก็ตาม เหลือแค่ความทรงจำไว้ก็พอ เมื่อเดินทางไปก็ใกล้จะถึงทะเล และจะเดินทางไปให้ไกลกว่าทะเลนั้น หุ่นยนต์แอนดรอยด์เอ่ยบทกวีนั้นขึ้นมาเองโดยไม่ได้เป็นการร้องขอจากหญิงสาว ซึ่งเป็นความนึกคิดขึ้นมาเองของแอนดรอยด์หรือไม่ และความหมายที่หุ่นยนต์แอนดรอยด์ต้องการจะสื่อคืออะไร หรือจะสื่อถึงหญิงสาวนั้น ได้เดินทางชีวิตมาไกลกว่าคนอื่น ๆ เพราะใกล้จะตายแล้ว ในขณะที่คนอื่นยังมีชีวิตอยู่ และเมื่อถึงทะเล (ซึ่งน่าจะเปรียบได้กับความตาย เพราะเวลาลอยอังคารก็ลอยไปสู่ทะเล) ก็จะเดินทางไปไกลกว่าทะเลนั้น หมายถึงเดินทางไปสู่ชีวิตหลังความตายหรือไม่ หรือเป็นการกล่าวถึงตัวหุ่นยนต์แอนดรอยด์เองที่เดินทางมาไกลกว่ามนุษย์ซึ่งจะต้องตาย แต่ไม่มีวันตาย และเมื่อมนุษย์ที่เป็นลูกค้าตายจากไป จะรู้สึกเหงา จึงอยากมีความทรงจำเกี่ยวกับลูกค้าเก็บไว้ และเดินทางต่อไปไกลกว่าทะเล คือ ไกลกว่าความตายนั่นเอง

4.3 เกี่ยวกับหุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ”

หุ่นยนต์ตัวนี้มีความเป็นอัตโนมัติในระดับหนึ่ง สามารถเคลื่อนที่ไปมาและทำงานอย่างง่ายได้ และเมื่อเจอสิ่งที่ไม่สามารถปฏิบัติงานด้วยตนเองได้ จะให้มนุษย์ควบคุมจากระยะไกล (Tele-operate) แทน วิธีนี้สามารถควบคุมหุ่นยนต์ได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งในอนาคต หุ่นยนต์จะเปลี่ยนจากหุ่นยนต์ทำงานในโรงงานมาเป็นหุ่นยนต์สังคม (Social robot or Interactive robot)

มนุษย์ถูกออกแบบมาให้มีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ ในประเทศญี่ปุ่นจึงมีการพัฒนาเครื่องใช้ไฟฟ้าให้ตอบโต้กับผู้ใช้ได้เหมือนมนุษย์มากขึ้น เช่น หม้อหุงข้าวสามารถส่งเสียงว่า “ข้าวสุกแล้ว” เป็นต้น

ดังนั้น องค์ประกอบที่จะแปลงหุ่นยนต์ให้มีความคล้ายคลึงมนุษย์ ได้แก่

4.3.1 รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance)

4.3.2 การเคลื่อนไหว (Movement)

4.3.3 การรับรู้ (Perception)

4.3.4 การสนทนา (Conversation)

4.3.5 ความสามารถในการเรียนรู้ (Learning and development of software)

4.3.6 กลไกแบบธรรมชาติ (Biomimetic mechanism)

4.3.7 การเคลื่อนไหวที่เหมือนมนุษย์ เช่น การเคลื่อนไหวโดยจิตใต้สำนึก (Subconscious movement) เป็นต้น

4.3.8 การเคลื่อนไหวแบบตอบสนอง (Reaction movement) ซึ่งเกิดจากทั้งด้านกายภาพ (Physical) และจิตใจ (Mental) เช่น ถ้าโดนสะกิด จะหันมาหา แต่ถ้าโดนสะกิดบ่อยจะทำท่ารำคาญ

ศาสตราจารย์ ดร.อิชิงุโระ (Ishiguro) ได้สร้าง Geminoid หุ่นยนต์แอนดรอยด์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงมนุษย์ขึ้นมา เพื่อใช้ศึกษาด้านการสื่อสาร ในการตอบสนองของมนุษย์กับหุ่นยนต์ ซึ่งศาสตราจารย์กล่าวว่า เราศึกษาและพัฒนาหุ่นยนต์แอนดรอยด์ ไม่ใช่เพื่อให้ได้หุ่นยนต์ที่คล้ายคลึงมนุษย์เท่านั้น แต่เป็นการศึกษาความเป็นมนุษย์ โดยใช้วิทยาการด้านหุ่นยนต์เป็นเครื่องมือ

ในขั้นตอนแรก เริ่มจากการส่งหุ่นยนต์เจมินอยด์เอฟ (Geminoid-F) และอุปกรณ์ต่าง ๆ มาที่ประเทศไทย เกมิโกะ หรือ Gemiko (ชื่อเล่นของ Geminoid-F) ถูกส่งมาในกล่องที่ทำเก้าอี้พิเศษเพื่อยึดจับตัวหุ่น(คล้ายเก้าอี้ไฟฟ้า) ส่วนอุปกรณ์อื่น ๆ เก็บรักษามาในกระเป๋าเดินทาง ซึ่งทีมงานจากประเทศญี่ปุ่นทำงานได้อย่างรอบคอบและระมัดระวังมาก เช่น ก่อนเสียบปลั๊กทุกครั้ง ต้องตรวจสอบฉลากเสมอว่า ใช้กับแรงดันไฟฟ้ากี่โวลต์ ต่อกับปลั๊กของไทยได้หรือไม่ หรือผ่านหม้อแปลงก่อน เป็นต้น

4.4 การผสมผสานระหว่างหุ่นยนต์แอนดรอยด์“เจมินอยด์ เอฟ” และละครเวที

นับว่าหุ่นยนต์แอนดรอยด์จากละครเวทีเรื่อง ซาโยนาระ ถือได้ว่าเป็นงานวิจัยที่น่าสนใจทางด้านเทคโนโลยี ซึ่งลักษณะเฉพาะของหุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ คือ ระบบขับเคลื่อนทั้งหมดในหุ่นยนต์เป็นระบบลม (Pneumatic) และใช้ตัวต้านทานปรับค่าได้ (Potentiometer) ในการป้อนกลับ (Feedback) ตำแหน่งของข้อต่อต่าง ๆ สาเหตุที่เลือกใช้

ระบบลมเพราะเงียบกว่าการใช้มอเตอร์และเฟืองทด และยังปลอดภัยมากกว่าเวลาทำงานใกล้มนุษย์ อีกทั้ง สามารถก้มหน้า เงยหน้า หันซ้าย ขวา ยิ้ม เศร้า และพูดได้ แต่ไม่สามารถขยับแขนหรือเดินได้ สามารถกระพริบตา และมีหน้าอกที่พองและยุบตามจังหวะการหายใจได้ ซึ่งทั้ง 2 อย่างเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ ไม่จำเป็นต้องควบคุม

หุ่นยนต์มีองศาอิสระ (Degree of Freedom) ทั้งหมด 12 องศาอิสระ ใบหน้า 7 องศาอิสระ คอ 3 องศาอิสระ หน้าอก 1 องศาอิสระ และหลังอีก 1 องศาอิสระ

ตัวหุ่นยนต์มีความสมบูรณ์ในตัวเองมาก มีสายแค่ 3 เส้น ออกมาจากตัวหุ่น คือ สายไฟเลี้ยง สาย USB (สายต่อกับคอมพิวเตอร์ควบคุม) และสายลม (สายต่อกับเครื่องอัดอากาศ)

ผิวหนังของเกมิโกะ (Gemiko) ทำจากซิลิโคนและใช้เส้นผมจริงของมนุษย์ ผิวหนังมีอายุการใช้งานประมาณ 2 ปี จากนั้นจะเริ่มแห้งแตก เหี่ยวย่น และต้องเปลี่ยนใหม่ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความถี่ในการขยับท่าทางบนใบหน้า และเกมิโกะ (Gemiko) มีน้ำหนักประมาณ 30 กิโลกรัม

ส่วนการควบคุมหุ่นยนต์ ใช้คอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง เครื่องแรกต่อกับกล้องเว็บแคม ใช้จับท่าทางการหันซ้าย ขวา ก้ม เงย ของนักแสดง (Webcam Logitech) คล้ายกับกล้องลักษณะกลมที่ใช้ในแผนกตรวจคนเข้าเมือง) และส่งคำสั่งไปบังคับหุ่นยนต์ อีกเครื่องต่อกับไมโครโฟนเพื่อรับเสียงพูดของนักแสดงเข้ามา และทำการประมวลผลว่ารูปปากควรจะเป็นลักษณะอย่างไรจึงจะได้เสียงนั้น (เน้นว่า “เสียง” ไม่ใช่ “คำ” ดังนั้นจึงไม่ขึ้นกับภาษาที่พูด) จากนั้นส่งคำสั่งควบคุมริมฝีปากไปที่หุ่นยนต์ และเสียงพูดไปยังลำโพงด้านข้างหุ่นยนต์

สำหรับการประมวลผลรูปปากต้องใช้เวลาขณะหนึ่ง บวกกับการตอบสนองที่ช้าเล็กน้อยของระบบลม ทำให้การเคลื่อนไหวของหุ่นยนต์จะช้ากว่าการเคลื่อนไหวและการพูดของนักแสดงประมาณ 1-2 วินาที และเนื่องจากระบบย่อยในแต่ละส่วนใช้เวลาทำงานแตกต่างกัน จึงต้องมีระบบที่จะประสานจังหวะ (Synchronize) ของระบบย่อยในหลายส่วนเข้าด้วยกัน

และเนื่องจากหุ่นยนต์ดังกล่าว ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในงานที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารกับมนุษย์เป็นหลัก จึงไม่ได้มีการติดตั้งเครื่องจับสัญญาณ จึงทำให้เวลาแสดงบนเวที ต้องมีการติดตั้งกล้องไว้สองตัว ตัวหนึ่งจับภาพหุ่นยนต์ไว้ เพื่อนักแสดงจะได้ทราบว่า หุ่นบนเวทีจะหันหน้าไปทางทิศใด กำลังทำสิ่งใด และกล้องอีกตัวจะจับภาพโดยรวมบนเวที เพื่อให้เห็นว่านักแสดงร่วมบนเวที กำลังทำสิ่งใดอยู่ จะได้ตอบสนองได้ถูกต้องตามบทละคร จึงส่งผลให้นักแสดงผู้ควบคุมหุ่นยนต์ ไม่ได้มีมุมมองจากหุ่นยนต์ใบแบบบุคคลที่หนึ่ง (First person view) และไม่ทราบอย่างแน่ชัดว่า หุ่นยนต์กำลังมองอะไรอยู่ จึงต้องใช้การฝึกฝนเป็นอย่างมากให้หันหน้าอย่างถูกต้องตามบทละคร

4.5 เกี่ยวกับผู้กำกับละครเวทีและเบื้องหลังการแสดง

ศาสตราจารย์ โอริสะ ฮิระตะ (Oriza Hirata) ซึ่งเป็นผู้กำกับและเขียนบทการแสดง และศาสตราจารย์ ดร.ฮิโรชิ อิชิกุโระ (Hiroshi Ishiguro) ผู้ออกแบบและสร้างหุ่นยนต์แอนดรอยด์ เจมินอย์ เอฟ ได้กล่าวถึงเบื้องหลังการแสดงว่า หุ่นยนต์ที่เห็นบนเวที เป็นหุ่นยนต์สำหรับเล่นละครเวที โดยเฉพาะสามารถกระพริบตา เคลื่อนไหวต่าง ๆ ในส่วนลำคอขึ้นไป สามารถเอียงคอ การขยับของปากขึ้นอยู่กับการกำกับของนักแสดงที่ควบคุม โดยมีกล้องคอยจับใบหน้าของนักแสดงในห้องควบคุม ความแตกต่างของระบบ ขึ้นอยู่กับความแตกต่างในแต่ละภาษา ตอนที่แสดงในภาคภาษาไทย ใช้ไมโครโฟนจับเสียง ใช้คอมพิวเตอร์แปลงสัญญาณให้ดูเหมือนว่าหุ่นยนต์ขยับปาก ในส่วนของภาษาไทย การออกเสียงสระชัดกว่า ปากจึงอ้ากว้างมากกว่าในภาษาญี่ปุ่นและไม่สามารถขยับปากให้เป็นลักษณะสระเสียง อู และโอ

ขณะที่พัฒนาหุ่นยนต์เพื่อแสดงละครเวที ในเชิงจิตวิทยานั้น เรารู้ว่าความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างไร แต่พอเข้ามาทำละครเวที ก็สามารถวิจัยและพัฒนาสร้างหุ่นยนต์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับมนุษย์มากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ

ศาสตราจารย์ โอริสะ ฮิระตะ (Oriza Hirata) กล่าวว่า ก่อนหน้านี้ ได้กลับไปหวนคิดว่านักแสดงคืออะไร อย่างหุ่นยนต์ ติดตั้งโปรแกรมเรียบร้อย ก็สามารถแสดงได้ดีทุกครั้ง ตรงกับบทละคร และแสดงวันละกี่รอบก็ไม่เป็นปัญหา และประหยัดค่าอาหาร

ในทางเทคโนโลยีสามารถทำให้หุ่นยนต์มีความมนุษย์มากขึ้นและเป็นไปได้ในอนาคต แต่อาจารย์สนใจเป็นพิเศษในหัวข้อที่ว่า หุ่นยนต์เข้ามามีความสำคัญส่วนหนึ่งในชีวิตของมนุษย์ จะเป็นอย่างไร อย่างเช่น เป็นสมาชิกในครอบครัว และอยากจะเขียนบทละครแนวนี้

สำหรับศาสตราจารย์ ดร.ฮิโรชิ อิชิงุโระ (Prof. Hiroshi Ishiguro, Ph.D.) กล่าวว่า ด้านวิจัยและพัฒนาหุ่นแอนดรอยด์ ได้พัฒนามามากแล้ว และอาจมีความเป็นไปได้ว่า หุ่นยนต์แสดงแทนมนุษย์ได้ในลักษณะที่เป็นสถานการณ์อันตรายที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้ สำหรับเรื่องค่าใช้จ่าย ซึ่งถ้าใช้หุ่นยนต์ ค่าใช้จ่ายจะถูกลงกว่าการจ้างนักแสดงทั่วไป และใช้แสดงละครเวทีมากขึ้น ในด้านเทคโนโลยีถ้าหากมีทุนในการสร้างจะมีความเป็นไปได้ที่หุ่นยนต์มีความสามารถใกล้เคียงกับมนุษย์

สำหรับบทในละครเวที หุ่นยนต์แสดงบทเป็นหุ่นยนต์ แต่หุ่นยนต์แสดงเป็นมนุษย์ได้ แต่อาจารย์ ไม่อยากทำเช่นนั้น ซึ่งอาจารย์ได้ให้ความเห็นต่อว่า อันที่จริงแล้ว มนุษย์ก็เป็นสิ่งที่เข้าใจยาก เพราะยังไม่รู้ว่าสิ่งที่เรียกว่ามนุษย์ อาจจะมีหุ่นยนต์แอนดรอยด์นั่งอยู่กับมนุษย์ก็เป็นได้ ซึ่งในความเป็นจริง อาจจะแยกไม่ออกว่า สิ่งไหนคือหุ่นยนต์ และสิ่งไหนคือมนุษย์

ศาสตราจารย์ ดร.ฮิโรชิ อิชิงุโระ (Prof. Hiroshi Ishiguro, Ph.D.) กล่าวเพิ่มเติมว่า หุ่นยนต์สามารถพัฒนาให้ทำสีหน้าได้หลากหลายอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ขอเพียงแต่มีเงินทุน ซึ่งหุ่นยนต์สามารถพัฒนาได้มากกว่ามนุษย์ธรรมดาด้วยซ้ำไป แต่ทำอย่างไรให้หุ่นยนต์มีความใกล้เคียงมนุษย์

มากยิ่งขึ้น จึงได้ความคิดใหม่เกิดขึ้นจากการทำละคร สำหรับหุ่นยนต์ตัวนี้ ดูเหมือนว่าอาจจะทำอะไรได้ไม่มากเท่าไร แต่ก็สามารถเงยหน้าก้มหน้าได้ ตอนบังคับ ถ้าบังคับได้ตรง ไม่ให้เหลื่อมล้ำแม้แต่เพียง 1 วินาที ซึ่งเวลาเงยหน้า เราจะรู้สึกว่าเขาดีใจ แต่ถ้าก้มหน้า เราจะรู้สึกได้ว่าเขาเสียใจ

เมื่อมีผู้ชมการแสดงถามต่อว่า แนวคิดแบบนี้คล้ายกับละครโนใช่ไหม อาจารย์กล่าวต่อว่า จังหวะที่บังคับให้หุ่นยนต์ก้มหน้า ถ้าตรงกับบทพูดพอดี จะทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่า เขากำลังเศร้า อาจารย์ได้ใช้ค่าพารามิเตอร์ (Parameter) หรือ ค่าคงตัว (คือ คำนวณกี่ครั้งก็ไม่เปลี่ยนแปลง) มารวบรวมให้หุ่นยนต์เคลื่อนไหวให้เกิดความรู้สึกตามที่ต้องการ ซึ่งหุ่นยนต์แอนดรอยด์ตัวนี้ ราคาประมาณ 4 ล้านบาท โดยอาจารย์กล่าวต่ออีกว่า แต่เดิม หุ่นยนต์ตัวนี้ พัฒนาให้มีหน้าตาไม่ใช่คนญี่ปุ่น แต่ออกแบบให้เป็นลูกเสี้ยวรัสเซีย เมื่อคนญี่ปุ่นเข้ามาบังคับ เวลาผ่านไป จึงกลายเป็นชาวญี่ปุ่นเต็มตัว

โดยสรุปแล้ว อาจารย์ทั้งสองกล่าวว่า มนุษย์เรามีหลายอย่างที่แสดงความเป็นตัวตนของการเป็นมนุษย์ ในการพัฒนาให้ใกล้เคียงมนุษย์มากที่สุด จะต้องศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์ให้ได้มากที่สุด รวมถึงกิริยาและท่าทาง ที่มีโจทย์ที่ท้าทายเป็นจำนวนมาก และเมื่อมาร่วมทำงานในส่วนของละคร ทำให้ศาสตราจารย์ ดร.ฮิโรชิ อิชิงุโระ (Prof. Hiroshi Ishiguro, Ph.D.)ได้ความคิดใหม่ต่าง ๆ มากขึ้น เพื่อพัฒนาให้ใกล้เคียงกับมนุษย์มากขึ้น

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า หุ่นยนต์แอนดรอยด์ “เจมินอยด์ เอฟ” (Geminoid-F) จากละครเวที เรื่อง “ซาโยนาระ” (Sayonara) ไม่ใช่ลูกเล่น หรือ องค์ประกอบบนละครเวทีสำหรับใช้ในการแสดงร่วมกับนักแสดงที่เป็นมนุษย์ แต่เป็นหุ่นยนต์แอนดรอยด์ที่รับบทบาทเป็นนักแสดงหลักที่แท้จริงบนละครเวทีเฉกเช่นเดียวกับนักแสดงที่เป็นมนุษย์ ซึ่งรับบทเป็นหุ่นยนต์ตัวหนึ่ง โดยที่มีมนุษย์เป็นผู้ควบคุมเบื้องหลังการทำงานของหุ่นยนต์ที่จำเป็นต้องใช้ความชำนาญเป็นอย่างสูงในการควบคุม จึงต้องฝึกฝนอย่างหนักให้ถูกต้องตามบทละคร

ในขณะที่หุ่นยนต์แอนดรอยด์นั้น ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในงานที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารกับมนุษย์เป็นหลัก จึงไม่ได้มีการติดตั้งเครื่องจับสัญญาณ ทำให้ขณะที่แสดงบนเวทีนั้น ต้องมีการติดตั้งกล้องไว้สองตัว ตัวหนึ่งจับภาพหุ่นยนต์ไว้ เพื่อนักแสดงจะได้ทราบว่า หุ่นยนต์บนเวทีจะหันหน้าไปทางทิศใด กำลังทำสิ่งใด และกล้องอีกตัว จะจับภาพโดยรวมบนเวที เพื่อให้เห็นว่านักแสดงร่วมบนเวที กำลังทำสิ่งใดอยู่ จะได้ตอบสนองได้ถูกต้อง

ในการฝึกฝนการแสดง หุ่นยนต์แอนดรอยด์ไม่ต้องอาศัยการฝึกฝนการแสดงละครตามแบบของมนุษย์ที่ต้องฝึกทั้งกำลังเสียง จิตใจ และร่างกายให้พร้อม แต่การแสดงของหุ่นยนต์นั้น ใช้ระบบปฏิบัติการทางเทคโนโลยี คือ การใช้ไมโครโฟนจับเสียง โดยใช้คอมพิวเตอร์แปลงสัญญาณ

ให้ดูเหมือนว่าหุ่นยนต์ขยับปาก โดยมีมนุษย์เป็นผู้อยู่เบื้องหลังที่ต้องเป็นผู้ฝึกฝนการควบคุมและอ่านเสียงตามบทให้ถูกจังหวะ

ส่วนมนุษย์ที่มีหน้าที่ควบคุมหุ่นยนต์ในเบื้องหลังฉาก จึงกลายเป็นผู้ฝึกฝนความแม่นยำในการควบคุมบท ใส่ความรู้สึกทางอารมณ์ และคำพูดผ่านเสียงสู่ผู้ชมการแสดง แต่มนุษย์ซึ่งเป็นนักแสดงร่วมบนเวทีกับหุ่นยนต์แอนดรอยด์นั้น จำเป็นต้องฝึกฝนการแสดง เนื่องจากว่า การแสดงละครเวทีเป็นการแสดงสดที่ไม่สามารถใช้เทคโนโลยีหรือเทคนิคใดเข้ามาควบคุมตัวมนุษย์ได้ เพราะการแสดงละครเวทีเป็นการสื่ออารมณ์ทางร่างกายและจากความรู้สึกภายในที่มีต่อบทบาทการแสดง แม้แต่หุ่นยนต์แอนดรอยด์เอง ยังจำเป็นต้องใช้มนุษย์เป็นผู้ดำเนินบทและใส่ความรู้สึกผ่านทางเสียงพากย์

ดังนั้น งานวิจัยในหัวข้อนี้ จึงเป็นหัวข้อวิจัยที่น่าสนใจและแปลกใหม่ในวงการละครเวทีในปัจจุบัน นับได้ว่าเป็นการแสดงที่อาศัยเทคโนโลยีเป็นส่วนใหญ่ แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีความจำเป็นที่จะต้องใช้มนุษย์ในการแสดงดังกล่าวนี้ร่วมอยู่ด้วย

เอกสารอ้างอิง

ณัฐพล ปัญญโสภณ. (2552). **การแสดง = Acting**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ภาควิชาศิลปะการละคร. (2553). **ปริทัศน์ศิลปการละคร = Introduction to Dramatic Arts**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มัทนี รัตนิน. (2555). **ศิลปะการแสดงละคร (Acting): หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สดใส พันธุมโกมล. (2524). **ศิลปะการละครเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว

_____. (2538). **ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Department of Dramatic Arts, Chulalongkorn University. (2554). **Sayonara Introduction Paper**. Bangkok: Department of Dramatic Arts, Chulalongkorn University

_____. (2554). **Sayonara**. (CD). Bangkok: Department of Dramatic Arts, Chulalongkorn University

สถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (2555). **โครงการศึกษายุทธศาสตร์หุ่นยนต์ไทย**. เข้าถึงเมื่อ 1 กันยายน. เข้าถึงได้จาก http://www.fibo.kmutt.ac.th/fiboweb07/thai/file/NRASFinalReportMar51.pdf

สมาคมวิชาการหุ่นยนต์แห่งประเทศไทย. (2555). **เรื่องน่ารู้ : ประวัติ และพัฒนาการของหุ่นยนต์**. เข้าถึงเมื่อ 1 กันยายน. เข้าถึงได้จาก http://www.trs.or.th/index.php/article/robot-story/42-history

เจแปนฟาวน์เดชั่น. (2555). **ปรากฏการณ์สำคัญในวงการละครและวิศวกรรมหุ่นยนต์คนเล่นละครกับหุ่นยนต์ ครั้งแรกในเอเชีย**. เข้าถึงเมื่อ 1 กันยายน. เข้าถึงได้จาก http://www.jfbkk.or.th/art_culture_20111104_th.php

Arts Centre Melbourne. (2555). **Sayonara: Android-Human Theatre**. เข้าถึงเมื่อ 1 กันยายน. เข้าถึงได้จาก http://artscentremelbourne.com.au/whats-on/event.aspx?id=3034

IGKO. (2555). **Human, Android and Media**. เข้าถึงเมื่อ 1 กันยายน. เข้าถึงได้จาก http://www.thairobotics.com/2012/03/27/human-android-and-media