

การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดง จากผลงานของชาบูแอล เบ็คเกิร์ต และโอตะ โซโกะ

ณัฐพงษ์ เจริยสวัสดิ์กิจ
จิรยุทธ สินธุพันธุ์

บทคัดย่อ

Uบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวิธีการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดง จากผลงานของชาบูแอล เบ็คเกิร์ต และโอตะ โซโกะ รวมทั้งความคิดเห็นของนักแสดง และผู้ชม ที่มีต่อสานติภาวะอันเนื่องมาจากการแสดง โดยเนื้อหาต่างๆ ที่ปรากฏในบทความ เป็นข้อมูลส่วนหนึ่งจากงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง “การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะ ในการแสดงจากผลงานของชาบูแอล เบ็คเกิร์ต และโอตะ โซโกะ” ผู้เขียนเก็บข้อมูลจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเชิงสุนทรียะ อันประกอบด้วย การศึกษาสานติภาวะ ศึกษางานวรรณกรรม ดัดแปลงงานวรรณกรรม การออกแบบ สร้างสรร บันทึกลงและประสานเสียง รวมทั้งการบันทึกภาพ การฝึกซ้อมและการแสดง ใช้แบบสอบถาม การเสวนากลุ่ม โดยกลุ่มผู้ชมมีทั้งผู้ที่มีสายตาศกต และผู้พิการทางสายตา

ณัฐพงษ์ เจริยสวัสดิ์กิจ (นศ.ม. นิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554) และ จิรยุทธ สินธุพันธุ์ อาจารย์ประจำภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งจากวิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบสารเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชาบูแอล เบ็คเกิร์ต และโอตะ โซโกะ” ของ ณัฐพงษ์ เจริยสวัสดิ์กิจ โดยมี อาจารย์ ดร.จิรยุทธ สินธุพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ได้รับการประเมินผลการสอบวิทยานิพนธ์ในระดับดีมาก

ผลการศึกษาพบว่า

ละครเสียงและละครเวทีที่ใช้ระบบเสียงรอบทิศทางสามารถสื่อสารประเด็นในการนำเสนอได้ โดยผู้ออกแบบเสียงควรเข้าใจเนื้อเรื่องและเลือกบทละครที่มีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมและศักยภาพในการรับรู้ของผู้ชม สร้างบรรยากาศที่มีความเหมาะสมในการรับชมและคำนึงถึงคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่นำมาใช้ ผลการศึกษาด้านการแสดงของนักแสดง พบว่าการสร้างละครเวทีที่ใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง สามารถส่งเสริมการแสดงของนักแสดง โดยผู้สร้างสรรค์การแสดงควรมีความเข้าใจถึงลักษณะการแสดงประเภทนั้นๆ ผลความพึงพอใจและความเห็นของผู้ชม พบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อองค์ประกอบด้านเสียงและระบบเสียงรอบทิศทางมากกว่าองค์ประกอบด้านตัวบทและการแสดงของนักแสดง ผู้ฟังที่พิการทางสายตามีความสามารถในการสร้างภาพในจินตนาการ สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีกว่าผู้ฟังสายตาปกติ เมื่อรับฟังละครเสียง

Abstract

This creative research aims to explore the creative and design process for creating “Shanti Bhava” in performance through a combination of a variety of soundscape or acoustic environment, surround sound system and use a theory of Bhava and Rasa which is in Natyasastra of India for phenomenon explanation of actors and audience. The research methodologies involve the creation of audio drama from Samuel Beckett’s “All That Fall” radio drama and a theatre from Ota Shogo’s “The Water Station” and a survey of actors and audience attitude toward the performance. The research shows that audio drama and theatre with surround sound system can be used to communicate issues and messages, however sound designer should understand a story and concern for audience culture and potential, a venue and the equipment use and convention of a play. The result

shows that surround sound system theatre can support actors. The survey of audience attitudes shows that most people chose to attend surround sound system performance for its quality of sound and spectacle more than a plot or a story. And visually-impaired audience have an advantage within the imagination to understand the story than normal audience.

1. ภูมิหลังและเหตุผล

ในการสื่อสารเชิงสุนทรียะ เสียง ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญจะเป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเรื่องราว สารต่างๆ รวมไปถึงถ่ายทอดอารมณ์ของศิลปินไปสู่ผู้รับสารผ่านกระบวนการที่เรียกว่า การออกแบบเสียงที่ผ่านการคิดวิเคราะห์ พัฒนา สังเคราะห์ และสืบทอด จนกลายเป็นหลักการและองค์ความรู้ต่างๆ มากมายให้ศิลปินได้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยไม่เพียงมุ่งหวังให้ผู้เสพเกิดความบันเทิงใจ (entertain) หรือก่อให้เกิดสติปัญญา (intellectual) เท่านั้น หากแต่เป็นผลงานที่สามารถหล่อเลี้ยงจิตวิญญาณของผู้เสพงานศิลป์เหล่านั้นให้ดำรงอยู่ในสถานภาพของความเป็นมนุษย์ได้อย่างศานติสุข

เสียงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและสภาวะในอดีตได้เช่นเดียวกับภาพวาดโบราณ บทกวีที่บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรหรือวรรณกรรมมุขปาฐะที่สืบทอดกันมาอย่างสะท้อนถึงนิเวศวิทยาทางเสียง (acoustic ecology) ในอดีตกาลได้ ดังเช่น วรรณกรรม Iliad ของ Homer ตอนหนึ่งที่ว่า ‘para thina polyphloisboio thalassēs’ ซึ่งกล่าวถึงเหล่าคลื่นที่ทะลักเข้ามา แล้วก็สลายหายไป อันเป็นการสร้างคำที่เลียนแบบเสียงตามธรรมชาติ (onomatopoeia) (Iliad, I: 34 อ้างถึงใน Schafer, 1994: 16)

นอกจากนี้ เสียงยังสามารถบ่งบอกถึงสภาพสังคมปัจจุบันด้วยงาน soundscape หรือ ภูมิทัศน์ที่สร้างโดยเสียง เป็นตัวกลางสำคัญในการเชื่อมโยงมนุษย์ไปสู่สภาวะต่างๆ (สุนัยมานุษยวิทยาสิริธร, 2553: 11) โดยอาจเรียกได้ว่า soundscape เป็นสื่อสุนทรียะที่ตั้งอยู่

บนพื้นฐานของความเป็นวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ (Schafer, 1994: 4) ดังจะเห็นได้จากงาน soundscape ที่ปรากฏอยู่ทั่วทุกมุมโลก

และหากจะกล่าวถึงการสื่อสารเชิงจินตคติที่ประกอบด้วย การแสดงมากมาย หลากหลายรูปแบบแล้ว ละครวิทยุก็ถือได้ว่าเป็นการสื่อสารเชิงสุนทรียะที่นำเอาศักยภาพของเสียงมาใช้อย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยไม่มีทัศนสารเข้ามาเกี่ยวข้องแต่อย่างใด จะมีก็เพียงภาพในจินตนาการของผู้ฟัง (Imaginative Image) แสดงถึงทุกความเป็นไปได้ของรูปร่าง รายละเอียด อารมณ์ และความคิดในจักรวาล โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องพื้นที่ และศักยภาพ (McWhinnie, 1957:27 อ้างถึงใน Crook, 1999: 66)

ในการศึกษาละครวิทยุหรือละครเสียง (audio drama) นั้น ซามูเอล เบ็คเก็ท (1906-1989) ถือได้ว่าเป็นบุคคลผู้มีความสำคัญ โดยในการสร้างสรรค์ละครวิทยุเรื่องแรกของเขา เรื่อง All That Fall (1957) เบ็คเก็ทได้นำเสนอมิติที่น่าสนใจ โดยเบ็คเก็ทมีความเห็นว่า ผัสสะด้านการได้ยินนั้น มีความสำคัญมากกว่าการมองเห็น (Juliet, 1986: 31 อ้างถึงใน Bryden, 1998: 21) ไม่เพียงเท่านั้น เขายังสื่อถึงภาวะของความทุกข์และความตายผ่านละครวิทยุเรื่องนี้อีกด้วย (Methuen Drama, 2011 : 50) และด้วยประสบการณ์เช่นนี้จึงส่งผลต่อแนวทางในการผลิตผลงานของเขาที่ให้ความสำคัญกับเสียงบรรยากาศ (ambience) และความเงียบ (silence) (Bryden, 1998: 24)

ความเงียบและการตระหนักรู้ถึงความตายที่ถ่ายทอดผ่านผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท นักการละครชาวตะวันตกนั้น มีความสอดคล้องกับแนวคิดด้านการแสดงของนักการละครชาวตะวันออก คนหนึ่ง คือ โอตะ โซโกะ (1939-2007) โดยทัศนคติเรื่องความตาย การออกห่างจากสังคมและการเวียนว่ายตายเกิดนั้น ถ่ายทอดผ่านการแสดง The Water Station - Mizu no eki (1981) ที่ถือได้ว่าเป็นผลงานของโอตะ โซโกะที่มีชื่อเสียงมากที่สุด แนวทางการแสดงของโอตะ โซโกะนั้น ลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ ความเงียบ ความเชื่องช้า

และพื้นที่ว่าง โดยกำหนดองค์ประกอบทางการละครอื่นๆ ออกไป เช่น คำพูด พล็อตเรื่อง และการสร้างตัวละคร และพัฒนามาเป็น a theatrical code of divestiture (Boyd, 1999: iv-vi)

เมื่อพิจารณาถึงแก่นเรื่องของผลงานทั้งสองชิ้น คือ All That Fall และ The Water Station แล้ว ก็จะพบลักษณะที่เหมือนกันคือ การตระหนักรู้ถึงความตาย ซึ่งในทางพุทธศาสนาเรียกว่า *มรณานุสติ* อันเป็นภาวะที่นำไปสู่การมองเห็นสังขาร หรือโลกในความเป็นจริง และผู้สามารถมองโลกด้วยความเป็นจริงได้นั้น ก็จะสามารถเข้าถึงสภาวะไดโนที่หลุด

ในอันที่จริง สภาวะไดโนหรือโมกษะ อันจะนำไปสู่สภาวะไดโนนั้น ถือเป็นภาวะปลายทางที่เกิดขึ้นจากการแสดงนาฏกรรม โดยได้รับการเชิดชวยกย่องให้เป็นภาวะที่บริสุทธิ์อยู่สูงสุด ตามแนวคิดในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ของภคมณี ซึ่งเชื่อกันว่าแต่งขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 1 (กุสุมา รัชมณี, 2534: 103) ซึ่งแนวคิดนี้เป็นการให้ความหมายของศิลปะในแง่ของกระบวนการสื่อสารรูปลักษณ์หนึ่งโดยเกี่ยวข้องกับภาวะและรส โดยสามารถอธิบายกระบวนการส่งผ่านความรู้สึกจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร และนอกจากนี้ยังเป็นแนวคิดที่เห็นว่าศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่การเรียนรู้โลก การรู้ตระหนักรู้ในสังขารของชีวิตได้ (ถิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์, 2547: 24)

นอกจากนี้ หากศิลปินผู้สร้างสรรค์งานมุ่งหวังให้การแสดงใดๆ ได้ถ่ายทอดซึ่งคุณค่าและปรัชญา อันเป็นสากลเพื่อรับใช้มวลมนุษยชาติ ก็มีความจำเป็นไม่น้อยที่จะต้องมองความแตกต่างในวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย แล้วนำมาคิดพิจารณาเพื่อให้ได้มาซึ่งแก่นความรู้อันเป็นสากล และมีเพียงศิลปินผู้สร้างสรรค์งานจะมุ่งเน้นการส่งมอบสาระและภาวะให้แก่ผู้ชมเท่านั้น หากแต่ในความเป็นศิลปินเอง ยังควรมีความรู้ความเข้าใจ และเชี่ยวชาญในการหยิบจับเครื่องมือเครื่องมือในการจัดสรรปั้นแต่งตัวงานศิลปะในแขนงนั้นๆ โดยเมื่อกลับมามองทั้งงานออกแบบเสียงและเทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียงในปัจจุบัน ความก้าวหน้าทางวิทยาการและโลกดิจิทัลก็ได้ผลิตสิ่งๆ ที่เรียกว่า ระบบเสียงรอบทิศทาง ซึ่งโดยมาก

มักใช้ในการนำเสนองานภาพยนตร์ โดยเป็นระบบเสียงที่สามารถสร้างความเสมือนจริงให้เป็นที่ประจักษ์แก่ผู้รับสาร นำมาซึ่งประสิทธิภาพในการถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของการแสดงนั้นๆ ซึ่งในระยะแรกที่มีการนำมาใช้ ด้วยต้นทุนการผลิตที่สูง จึงทำให้มีเพียงงานภาพยนตร์ต้นทุนมหาศาลเท่านั้นที่พอจะมีอำนาจในการถือครอง และผลิตออกมาจำหน่าย แต่เมื่อเทคโนโลยีเหล่านั้น ถูกนำมาใช้ได้ระยะหนึ่ง ต้นทุนในการผลิตก็มีแนวโน้มต่ำลง จนบุคคลทั่วไปพอที่จะหยิบจับและนำมาสร้างสรรค์งานที่มีต้นทุนการผลิตน้อยๆ ได้ จึงเป็นการสมควรอย่างยิ่งที่ศิลปินผู้เกี่ยวข้องกับการแสดงด้านเสียงจะนำเทคโนโลยีเสียงรอบทิศทางมาใช้เป็นสื่อในการสร้างความสุนทรีย์แก่ผู้ชม โดยมีเพียงสร้างภาวะความสมจริงแก่ผู้ชม หากแต่ยังได้นำคุณลักษณะอันเป็นประโยชน์นี้ มาใช้ในการมอบภาวะอันถือเป็นความดีงามแก่ผู้ชมอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ หากจะมีการสร้างสรรค์การแสดงที่ได้นำเอาองค์ประกอบเสียงมาเป็นตัวแปรหลัก ในการขับเคลื่อนนาฏกรรมทั้งจากวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกผสมเข้ากับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเสียงรอบทิศทาง โดยที่การแสดงนั้นสามารถนำพาจิตวิญญาณของผู้ชมผู้ฟังให้เข้าสู่สถานติภาวะหรือโมกษะอันเป็นความบริสุทธิ์ สุขสงบ ประเสริฐสุด ตามหลักคิดในคัมภีร์นาฏศาสตร์แล้ว ก็คงจะเป็นการพิสูจน์เชิงประจักษ์ถึงพลานุภาพของเสียงที่จะยังประโยชน์ต่อสาขาวิชาสุนทรียนิเทศศาสตร์ได้อย่างแท้จริง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาวิธีการในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ

2.2 เพื่อทราบถึงความคิดเห็นของนักแสดงที่มีต่อสถานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ

2.3 เพื่อทราบถึงความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสถานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ

3. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็นช่วงต่างๆ ดังนี้

3.1 ขั้นตอนก่อนการแสดง

3.1.1 ศึกษาแนวคิดและลักษณะของสถานติภาวะที่เกิดขึ้นในการแสดง

3.1.2 ศึกษาแนวคิดเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อนำไปสร้างสถานติภาวะในการแสดง

3.1.3 ศึกษาประวัติและผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ โดยมุ่งเน้นการค้นหาสถานติภาวะที่เกิดขึ้นในผลงาน แล้วคัดเลือกบทละครของผู้ประพันธ์มาทำการแสดง โดยมีการแปลเป็นภาษาไทย ตัดทอน ดัดแปลงบทละครบางส่วนเพื่อให้มีความเหมาะสมในการแสดง

3.1.4 ทำการคัดเลือกนักแสดง โดยอาศัยโจทย์การแสดงที่เกี่ยวข้องกับเสียง และสถานติภาวะ

3.1.5 ทำการฝึกซ้อมนักแสดง พัฒนบทละครและการแสดงด้วยการสร้างการแสดงสั้นๆ ที่ใช้การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดง

3.1.6 เก็บข้อมูลจากนักแสดงและทีมงานช่วงการฝึกซ้อม เก็บข้อมูลความเห็นหลังชมการแสดงของผู้ชม และนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนบทละครและการแสดงในครั้งต่อไป

3.2 ขั้นตอนการแสดง สร้างสรรค์การแสดงที่ใช้การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ โดยผู้ชมประกอบด้วยนักวิชาการสื่อสารการแสดง ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร ผู้ออกแบบเสียงสำหรับการแสดง นักวิจารณ์ และบุคคลทั่วไป

3.3 ขั้นตอนหลังการแสดง

เก็บข้อมูล วิเคราะห์ นำเสนอ สรุปผล อภิปรายผลข้อมูลที่ได้จากการวิจัย

4. คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

4.1 เสียง หมายถึง พลังงานอย่างหนึ่งที่มองไม่เห็น เกิดจากการกระทบกันของมวลสาร แล้วเกิดการสั่นสะเทือน

เสียงสามารถเดินทางผ่านได้ทั้งของแข็ง ของเหลว และ ก๊าซ มนุษย์สามารถรับรู้เสียงผ่านการฟังหรือได้ยิน ด้วยหู รวมทั้งรู้สึกทางกายสัมผัสเมื่อมีคลื่นเสียงความถี่ต่ำมากระทบ

4.2 การออกแบบเสียง หมายถึง กระบวนการ กำหนด เลือกสรร เก็บบันทึก ตกแต่ง จัดวาง องค์ประกอบ เสียงต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์และรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้งาน เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ การแสดงบนเวที เกมคอมพิวเตอร์

4.3 ศานติภาวะ หมายถึง ภาวะหรือสถานะอันนำไปสู่ศานติรส (สันติรส) คือ รสแห่งความสงบเยือกเย็น เป็นรสบริสุทธิ์ สัมผัสแล้วชุ่มเย็นชุ่มชื่น รสนี้เป็นรส เบื้องปลายในอุดมคติตามแนวคิดภาวะและรสในคัมภีร์ นาฏยศาสตร์

4.4 การแสดง หมายถึง สื่อสุนทรียะหรือสื่อจินตคติที่มีการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญ มีทั้งการแสดง แนวจาริต เช่น ลิเก จั้ว หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ การแสดง มีความหมายกว้างกว่า การละคร เพราะครอบคลุมถึงการอ่านบทกวี การฟ้อนรำ หรือการแสดง ดนตรี เป็นต้น

4.5 ผลงานของชาวมูแอล เบ็กเก็ต หมายถึง ผลงานด้านการละครของนักการละครชาวไอริช ชาวมูแอล เบ็กเก็ต ซึ่งมีชีวิตอยู่ระหว่าง ปี 1906-1989 ซึ่งประกอบด้วย บทละครเวที วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ผลงานที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียง เช่น Waiting for Godot (1953) , Act Without Words I , II (1956) , All That Fall (1957) , Words and Music (1961) โดย เบ็กเก็ตได้รับรางวัลโนเบล สาขาวรรณกรรม ในปี 1969

4.6 ผลงานของโอตะ โชโกะ หมายถึง ผลงานด้านการละครของนักการละครชาวญี่ปุ่น โอตะ โชโกะซึ่งมีชีวิตอยู่ระหว่าง ปี 1939-2007 ซึ่งประกอบด้วย บทละครเวที โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ละครที่ไม่มีบทสนทนา ได้แก่ The Water Station - Mizu no eki (1981) , The Earth Station - Chi no eki (1985) , The Wind Station - Kaze no eki (1986) ,

The Sand Station-Suna no eki (1993) และ บทละครที่มีบทสนทนาประมาณ 30 เรื่อง

4.7 soundscape หมายถึง การที่เสียงต่างๆ มาประกอบกัน ซึ่งเกิดขึ้นภายใต้สิ่งแวดล้อมอันใดอันหนึ่ง เป็นการศึกษาถึงนิเวศวิทยาของเสียง (acoustic ecology) โดย R. Murray Schafer นักประพันธ์ดนตรีและนักสิ่งแวดล้อมชาวแคนาดา เป็นผู้บุกเบิกสาขาวิชานี้

4.8 ระบบเสียงรอบทิศทาง หมายถึง ระบบเสียงที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสภาวะสามมิติในการได้ยินของมนุษย์ คือ ความกว้าง ความยาว และความลึก และสร้างความเสมือนจริงว่าแหล่งกำเนิดเสียงมีการเคลื่อนที่ อาจเป็นไปเพื่อการสร้างความสมจริง เหมือนธรรมชาติ หรืออาจเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์บางประการ บริษัทดิสเนย์สตูดิโอได้นำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้เป็นครั้งแรก ในภาพยนตร์การ์ตูน Fantasia และในปัจจุบัน มีการนำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้ทั้งในภาพยนตร์ โทรทัศน์ การแสดงดนตรี การแสดงต่างๆ บนเวที และเกมคอมพิวเตอร์

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 ได้ทราบถึงกระบวนการในการสร้างสรรค์สื่อสุนทรียะในรูปแบบที่มีความแตกต่างจากที่มีมา

5.2 ได้องค์ความรู้ว่าด้วยแนวคิดและการใช้เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียงสำหรับการสร้างสื่อสุนทรียะสำหรับการแสดงสำหรับทั้งวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก

5.3 ได้แนวทางในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ โดยเฉพาะในสาขาสื่อสารการแสดง และสื่อบันเทิง

6. แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน และวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

6.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับเสียงและการออกแบบเสียง ประกอบด้วย คุณสมบัติและลักษณะทางกายภาพของเสียง

กระบวนการทัศนในการศึกษาเรื่อง Psycho-Acoustics รูปแบบของการฟัง การรับรู้จากทฤษฎีการเรียนรู้ของกลุ่ม เกสตัลท์ นิเวศวิทยาของเสียง (soundscape) ความเงียบ (Silence) ระบบเสียงรอบทิศทาง (Surround Sound System) และการออกแบบเสียง

6.2 แนวคิดเรื่องภาวะ (Bhava) และ รส (Rasa)

6.3 แนวคิดเกี่ยวกับละครเสียงและละครวิทยุ

6.4 แนวคิดการละครของชาโมแอล เบ็กเก็ต และ โอตะ โซโกะ

6.5 ทฤษฎีสัญวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเสียงและการแสดง

6.6 อุปกรณ์ (hardware) และซอฟต์แวร์ (software) ที่เกี่ยวข้องกับการบันทึก ตัดต่อ สังเคราะห์ เรียบเรียง ขยาย และกระจายเสียง

6.7 งานวิจัยของ Mariko Boyd ซึ่งทำการศึกษาในหัวข้อ Ota Shogo and the theatre of divestiture ในปี 1999 ได้ทำการศึกษาถึงผลงานของ โอตะ โซโกะ (1939-2007)

7. ระเบียบวิธีวิจัย

7.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

7.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างจากผลงานของ ชาโมแอล เบ็กเก็ต และ โอตะ โซโกะ

1) *All That Fall* ของ ชาโมแอล เบ็กเก็ต เป็น บทละครเสียง

2) *The Water Station* ของ โอตะ โซโกะ เป็น บทละครเวที

เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า บทละครทั้งสองเรื่องเป็น ผลงานที่มีการกล่าวถึงความไม่จริงของสรรพสิ่ง ความตาย อันจะนำไปสู่สถานติภาวะเมื่อนำมาสร้างเป็นการแสดง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แปลบทละครทั้งสองจากภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทย รวมทั้งดัดแปลงตัวละคร สถานการณ์

การกระทำ และบริบทรอบข้างบางส่วนให้สอดคล้อง เหมาะสมกับผู้ชมส่วนมากที่เป็นคนไทย ด้วยมุ่งหมายที่จะสร้างสถานติภาวะให้เกิดขึ้นในการแสดง อันจะนำไปสู่ การเกิดศานติรสในหมู่ผู้ชมในที่สุด

7.1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างประเภทบุคคล ที่ทำการศึกษา

1) **นักแสดง** ได้แก่ ผู้ที่ผ่านการทดลองแสดงและ ร่วมแสดง โดยในการคัดเลือกนักแสดงนั้น ผู้วิจัยเลือก ใช้นักแสดงที่เป็นกลุ่มนิสิตในสาขาสื่อสารการการแสดง เนื่องจากมีประสบการณ์ในการแสดงมาบ้าง และเป็น การง่ายต่อการนัดเวลาฝึกซ้อม

2) **ผู้ชม** ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง ผู้เชี่ยวชาญด้านละครเสียง ผู้ที่กำลังศึกษาด้านการแสดง บุคคลทั่วไป และกลุ่มผู้พิการทางสายตา มีจำนวนประมาณ 60 คน

7.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

7.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง

1) **บทละคร** ได้แก่ บทละคร เรื่อง *All That Fall* และ *The Water Station* (ฉบับดั้งเดิมและฉบับดัดแปลง)

2) **เอกสารคำวิจารณ์ทางการละครและเอกสาร ทางวิชาการ** ที่เกี่ยวข้องกับบทประพันธ์และการแสดง ฉบับดั้งเดิม

3) **อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับเสียง** เช่น คอมพิวเตอร์ โปรแกรมตัดต่อเสียง อุปกรณ์กระจาย สัญญาณเสียง สายสัญญาณ เครื่องขยายสัญญาณ อุปกรณ์ ผสมเสียง เครื่องขยายเสียง

7.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจากนักแสดง และผู้ชม ประกอบด้วย

1) บันทึกการทำงานของผู้วิจัย

2) แลบบันทึกภาพการคัดเลือกนักแสดง การฝึกซ้อม และการแสดง

3) บันทึกการเสวนาที่ประกอบด้วยผู้วิจัย ผู้แสดง และผู้ชม

4) แบบสอบถามความพึงพอใจและความเห็นของผู้ชม

8. ผลการวิจัย

8.1 วิธีการในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสภาวะในการแสดงและการสร้างสรรค์การแสดงจากผลงานของชาโมแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ

8.1.1 ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเรื่องสภาวะและการออกแบบเสียงเพื่อการสร้างสภาวะ ในการแสดง (กลางเดือนกรกฎาคม 2554-สิ้นเดือนพฤศจิกายน 2554) ผู้วิจัยพบว่า เนื้อหาของบทละครน่าจะมี ความเกี่ยวข้องกับการเห็นความตาย ความไม่จริงยังยืน จึงจะนำไปสู่การปล่อยวาง การปลีกตัวออกจากสังคม และการอยู่กับความเจ็บ โดยการทดลองสร้างสรรค์งานและทดสอบกับนักแสดงและผู้ชมแล้ว พบว่า ทักษะในเรื่องของสภาวะสำหรับแต่ละบุคคลนั้น มีความหลากหลายแตกต่างกัน และในขณะที่รับชมการแสดงนั้น ภาวะที่เกิดขึ้นกับผู้ชมอาจไม่ได้เกิดขึ้นเพียงภาวะเดียว ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการมุ่งนำเสนอภาวะใดภาวะหนึ่งให้ปรากฏแก่ผู้ชมในเบื้องปลายการแสดงนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์งานต้องพิจารณา ระมัดระวัง เพื่อไม่ให้ภาวะอื่นๆ เข้ามามีอิทธิพลหรือรบกวนภาวะจุดหมายมากจนเกินไป เพื่อให้บรรลุซึ่งจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์งานนั้นๆ

8.1.2 ศึกษาผลงานของชาโมแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ (กลางเดือนกันยายน 2554-สิ้นเดือนตุลาคม 2554) ผู้วิจัยเลือกผลงานการละครของนักการละครจากทั้งฝั่งโลกตะวันตกและโลกตะวันออก โดยพบว่าการศึกษาและคัดสรรวรรณกรรม สำหรับการนำมาสื่อสารด้วยเสียงนั้น ถือว่าเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์งานต้องมีความรู้ ความเข้าใจในงานวรรณกรรมในหลายแง่มุม ไม่เพียงเนื้อเรื่อง และแก่นของเรื่อง หากแต่ต้องเข้าใจถึงลักษณะรูปแบบของบทประพันธ์ดั้งเดิมว่ามีศักยภาพในการนำมาสื่อสารด้วยเสียงได้มากน้อยเพียงใดอีกด้วย

8.1.3 ดัดแปลงและสร้างสรรค์บทละครเพื่อใช้ในการแสดง (กลางเดือนกันยายน 2554-กลางเดือนธันวาคม 2554) ผู้วิจัยทำการแปลเป็นภาษาไทยเพื่อ

ให้ง่ายต่อการทำงานกับนักแสดงและผู้ให้เสียง และรวมไปถึงการรับชมของชมที่เป็นคนไทย และนอกจากนี้ บทละครและการแสดงดั้งเดิมนั้นมีความยาวค่อนข้างมาก ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องลดทอนเนื้อหาและตัวละครบางตัวออกไป เพื่อให้เหมาะสมต่อการนำเสนอ และพบว่า การแปลเนื้อหาของบทละครนั้น ผู้แปลควรเข้าใจถึง วัฒนธรรมและปรัชญาในแต่ละชนชาติที่มีความแตกต่าง และคล้ายคลึงกัน เพื่อให้สามารถถ่ายทอดและดัดแปลงให้สอดคล้องกับลักษณะของภาษา การสื่อสาร วัฒนธรรม และรสนิยมของผู้ชมคนไทย

8.1.4 ทดลองสร้างการแสดงขนาดสั้น SOUND SCAPE : THE WATER STATION เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาแนวทางในการแสดง (28-29 กันยายน 2554 ที่ห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์) โดยพบว่าเสียงที่ผู้ชมพึงพอใจมากที่สุดคือ เสียงน้ำ และเสียงดนตรีประกอบ ส่วนเสียงที่ผู้ชมไม่ชอบมากที่สุดคือ เสียงเมือง และผู้วิจัยยังนำเอาความเจ็บมาใช้ในการแสดงและทำการวัดความคิดเห็น หรือความรู้สึกของผู้ชม และพบว่า ผู้ชมส่วนมากพึงพอใจกับความเจ็บ เพราะทำให้มีจินตนาการ ทำให้สนใจ และน่าติดตาม ในขณะที่บางส่วนก็รู้สึกว่าการเจ็บทำให้อึดอัด และไม่สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวซ้ำๆ ของตัวละคร

8.1.5 ออกแบบการแสดง (เดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ 2555)

1) การออกแบบวิธีการนำเสนอ

All That Fall ใช้การผลิตเป็นละครเสียง โดยผ่านระบบเทคโนโลยีเสียงรอบทิศทาง โดยกลุ่มผู้ฟังจะรับฟังภายในโรงละคร โดยจะมีทั้งรอบการแสดงที่ผู้รับสารอยู่ในความมืด และรอบการแสดงที่ผู้ชมยังคงมองเห็นสภาพแวดล้อมภายในโรงละคร

The Water Station ใช้แนวทางการนำเสนอใกล้เคียงกับการแสดงในปี 1979 และปี 2005 โดยคงองค์ประกอบสำคัญๆ ไว้เกือบทั้งหมด คือ แสดงในพื้นที่ว่าง มีน้ำไหล อยู่กลางเวที (เสียงน้ำจากเครื่องเล่นเสียง)

2) ออกแบบเสียง

All That Fall ใช้กลุ่มนักแสดงที่เป็นกลุ่มนักพากย์ภาพยนตร์ โดยสามารถให้ข้อมูลความคิดเห็นในฐานะนักแสดงด้านเสียงได้ดี โดยในด้านของ **เสียงพูดของตัวละคร** ผู้วิจัยวิเคราะห์จากเทปเสียงละครดั้งเดิมแล้วใช้เป็นเกณฑ์ในการให้เสียงสำหรับฉบับภาษาไทย ส่วนเสียงประกอบที่ปรากฏในละครเสียง All That Fall โดยใช้แนวทาง soundscape ซึ่งน่าจะส่งผลต่อการเกิดภาวะต่างๆ จากการรับชม โดยแบ่งกลุ่มของเสียงประกอบออกเป็นเสียงธรรมชาติและเสียงที่ไม่ใช่ธรรมชาติ

The Water Station เป็นการแสดงที่ไม่มีบทพูด มีเพียงเสียงการเคลื่อนไหวของน้ำและนักแสดง แต่การแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มเสียงบรรยากาศของสถานที่ (ambience) ตามแนวคิด soundscape เข้าไป โดยผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการออกแบบเสียงร่วมกับการทำงานกับนักแสดง เพราะเห็นว่าวิธีการเช่นนี้มีความสอดคล้องกับการเข้าถึงบทบาท (approach) ในรูปแบบ viewpoint ซึ่งมีความเหมาะสมกับการแสดง The Water Station ด้วยเหตุนี้ การออกแบบเสียงสำหรับการแสดง The Water Station จึงเกิดขึ้นในกระบวนการซ้อมการแสดง

3) ออกแบบทัศนสาร ประกอบด้วย พื้นที่ สีและแสงไฟ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้าทำผม และลักษณะทางกายภาพของนักแสดง โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องธาตุ จากลัทธิเต๋าซึ่งเป็นแนวทางที่ไอตะโซโกะ สร้างสรรค์งาน

8.1.6 คัดเลือกนักแสดง (เดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ 2555)

1) All That Fall คัดเลือกผู้ให้เสียงพากย์ตามลักษณะดั้งเดิมของเสียง และประสบการณ์การทำงานที่ผ่านมา

2) The Water Station ใช้กลุ่มนิสิตในสาขาการแสดง ซึ่งเคยเรียนวิชาการแสดงที่ใช้ approach แนวทาง viewpoint

8.1.7 ผลิตรายการเสียง All That Fall และจัดเตรียมเสียงละคร The Water Station (เดือนกุมภาพันธ์-มีนาคม 2555) โดยได้รับคำแนะนำจากคุณปองพล หวังในธรรม ซึ่งเชี่ยวชาญในการบันทึกเสียงและออกแบบเสียงในภาพยนตร์มาเป็นเวลาเกือบ 10 ปี

1) อุปกรณ์ซอฟต์แวร์ เลือกใช้โปรแกรม Pro Tools เวอร์ชัน 10 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญในวงการบันทึกเสียงภาพยนตร์นิยมใช้ และใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะของบริษัท Apple

2) จำแนกประเภทเสียงเพื่อจัดเก็บและสร้างสรรค์ดังนี้
ก. เสียงพูด เสียงสนทนาของตัวละคร

ข. เสียงที่เกิดจากการกระทำของตัวละครต่อวัตถุต่างๆ เช่น เสียงมือปิดเสื้อผ้า เสียงสับยางรถจักรยาน เสียงปิดประตูลอด

ค. เสียงบรรยากาศต่างๆ เช่น เสียงฝน เสียงบ้านเมือง เสียงชนบท

ง. เสียงร้องของสัตว์ สิ่งมีชีวิตอื่นๆ

จ. เสียงดนตรี เสียงเพลง

3) บันทึกเสียง แบ่งออกเป็นการบันทึกเสียงนอกห้องบันทึกเสียง และในห้องบันทึกเสียง

4) ตัดต่อ ดัดแปลง ประสานเสียง

8.1.8 การฝึกซ้อม The Water Station (เดือนเมษายน 2555)

ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามนักแสดงและทีมงานเพื่อจัดทำตารางการฝึกซ้อม โดยมีรายละเอียดของการอบอุ่นร่างกาย ฝึกสมาธิ การทำแบบฝึกหัดการแสดง และการเข้าสู่บทบาท

8.1.9 การวางระบบเครื่องเสียงและงานออกแบบทัศนสาร (เดือนเมษายน 2555)

8.1.10 การประชาสัมพันธ์การแสดง (เดือนเมษายน 2555)

8.1.11 การแสดงเต็มรูปแบบ

ทำการแสดงในวันศุกร์ที่ 20 เมษายน 2555 เวลา 20.00 น. และวันเสาร์ที่ 21 เมษายน 2555 เวลา 15.00 น. และ 19.00 น. ที่ห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์

8.1.12 การเก็บข้อมูลผู้ชมและประเมินผล (หลังเสร็จสิ้นการแสดงในแต่ละรอบ)

8.2 ความคิดเห็นของนักแสดงที่มีต่อสถานการณ์ที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชาโมแอล เบ็คเกิร์ต และ โอตะ โซโกะ

8.2.1 วิธีการแสดงที่ใช้เพื่อสร้างสถานการณ์ พบว่าปัจจัยที่ก่อให้เกิดสถานการณ์ในการแสดงนั้น น่าจะเกิดจากวิธีการในการแสดง (Approach) ที่เลือกใช้นั้น โดยแนวทางการแสดงแบบ Body-Mind นั้น ถือได้ว่าเป็นวิธีการแสดงหนึ่งที่สามารถสร้างสถานการณ์แก่ผู้แสดงได้ เนื่องจากเป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้แสดงเปิดประสาทการรับรู้ ไม่ได้มุ่งเน้นหรือคาดหวังให้ผู้แสดงต้องมีปฏิกิริยาอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่เป็นการเปิดโอกาสให้นักแสดงได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างจิตกับกายมากกว่า

8.2.2 การแสดงร่วมกับเสียง พบว่า นักแสดงมีความพึงพอใจต่อแนวคิดการที่นำเสียงบรรยากาศเข้ามาประกอบการแสดง เพราะเป็นการช่วยสร้างภาพบรรยากาศให้กับนักแสดงในฐานะตัวละคร โดยเสียงที่นำมาใช้อาจเป็นอุปสรรคในการแสดงอยู่บ้าง หากระยะเวลาในการซ้อมการแสดงมีน้อย อาจเกิดความผิดพลาดในเรื่องคิว อย่างไรก็ดี ในการแสดงครั้งนี้ในบางช่วง ผู้วิจัยได้ทดลองให้ความเงียบเข้ามาเป็นเสียงบรรยากาศแทบทั้งช่วง จนมีลักษณะเป็นเสียงหลักของเรื่อง และพบว่าภาวะที่เกิดขึ้นกับนักแสดงสองคนมีความแตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับทักษะการแสดงและรสนิยมในวิธีการแสดง จึงนำไปสู่บทสรุปที่ว่า การแสดงร่วมกับเสียงนั้น นักแสดงจำเป็นต้องมีการซักซ้อม เรียนรู้จังหวะและคิวการแสดงให้แม่นยำและมีทัศนคติที่ดีต่อการแสดงที่นำเสียงมาเป็นตัวกำหนดทิศทางในการแสดงด้วย

8.3 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสถานการณ์ที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชาโมแอล เบ็คเกิร์ต และ โอตะ โซโกะ

ข้อมูลจากแบบสอบถาม

8.3.1 ข้อมูลทางประชากร

มีผู้ร่วมชมทั้งสิ้น ประมาณ 70 คน โดยเป็นผู้ชมสายตาปกติ 55 คน และผู้พิการทางสายตา 15 คน ในจำนวนผู้ชมทั้งหมด มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 42 คน

1) เพศของผู้ชม เป็นเพศชายและหญิง ร้อยละ 50 และ ร้อยละ 47.61 ตามลำดับ

2) ช่วงอายุ ผู้ชมอยู่ในช่วงอายุ 25-35 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.90

3) อาชีพ ผู้ชมเป็นนิสิตนักศึกษา พนักงานของรัฐ พนักงานบริษัทเอกชน มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 26.19 , 21.43 และ 21.43 ตามลำดับ

4) ระดับการศึกษา อยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.52 และรองลงมาเป็นระดับปริญญาโท ร้อยละ 30.95

5) ประสบการณ์ในการชมการแสดง ผู้ชมเกือบทั้งหมดไม่เคยมีประสบการณ์ในการชมการแสดงซึ่งใช้รูปแบบเสียงรอบทิศทางเช่นนี้มาก่อน คิดเป็นร้อยละ 95.24

6) ความคิดเห็นว่าจะกลับมาชมการแสดงอีก ผู้ชมคาดว่าจะกลับมาชมการแสดงในรูปแบบเสียงรอบทิศทางนี้อีก เป็นสัดส่วนที่มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.90

8.3.2 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสถานการณ์ในการแสดงละครเสียงเรื่อง All That Fall

1) ความพึงพอใจในองค์ประกอบของละครเสียง All That Fall ส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์มาก โดยพบว่ามีความพึงพอใจต่อระบบเสียงรอบทิศทางมากที่สุด และพึงพอใจต่อระยะเวลาในการแสดงน้อยที่สุด

2) ความรู้สึกของผู้ฟังหลังการฟังละครเสียง All That Fall ผู้ชมรู้สึกยอมรับความเป็นไปของชีวิตมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 45.16 รองลงมาเป็นความรู้สึกเป็นกลาง ร้อยละ 32.26 ซึ่งถือได้ว่าการสร้างสรรค์การแสดงละครเสียงเรื่องนี้ อาจเพียงส่งภาวะที่ผู้สร้างต้องการส่งไปยังผู้ชมได้เพียงบางคนเท่านั้น และเมื่อ

เปรียบเทียบความรู้สึกในทางบวกและทางลบจากการชมการแสดง All That Fall พบว่า ผู้ชมที่รู้สึกด้านบวกมีมากกว่าผู้ชมที่รู้สึกด้านลบ

3) การนำเข้าสู่แก่นเรื่องของการยอมรับความเป็นไปในชีวิตขององค์ประกอบต่างๆ ในละครเสียง All That Fall ในด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท ผู้ชมรู้สึกว่าการนำเสนอ และเหตุการณ์ในเรื่องและเนื้อหาของละครที่วาดด้วยชีวิตและความตาย เป็นปัจจัยให้เข้าสู่สถานภาพมากที่สุด ในด้านการออกแบบเสียง ผู้ชมรู้สึกว่า คุณภาพและความชัดเจนของเสียงเป็นปัจจัยที่น่าเข้าสู่สถานภาพมากที่สุด ส่วนในด้านการแสดง/การให้เสียง ผู้ชมรู้สึกว่า การให้เสียงของตัวละครหลักคือ นางรูนิย์เป็นปัจจัยให้เข้าสู่สถานภาพมากที่สุด

4) เสียงที่นำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตในการแสดงละครเสียง All That Fall เสียงฝนซึ่งปรากฏในการแสดงละครเสียง All That Fall มีผลต่อการนำเข้าสู่สถานภาพมากที่สุด โดยพบว่าเสียงธรรมชาติเป็นเสียงที่มีคะแนนการนำเข้าสู่สถานภาพในอันดับต้นๆ ทั้งหมด

5) เสียงที่ไม่นำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตในการแสดงละครเสียง All That Fall เสียงรถยนต์เป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่สถานภาพมากที่สุด และพบว่า เสียงเครื่องจักรกลได้คะแนนการไม่นำเข้าสู่สถานภาพในลำดับต้นๆ

6) ความรู้สึกของผู้ชมที่ชมละครเสียง All That Fall ในที่มีมืดหรือสว่าง เมื่ออยู่ในที่มีมืด (15 คน) ผู้ชมรู้สึกว่าตนเองสามารถใช้จินตนาการได้ดี ส่วนเมื่ออยู่ในที่สว่าง (24 คน) รู้สึกว่าตนเองต้องเพ่งสมาธิ ในการรับชมมากที่สุด

7) ความรู้สึกต่อการนำความเงียบมาใช้ในละครเสียง All That Fall (ผู้ตอบข้อนี้ 30 คน) ผู้ชมเห็นว่าการนำความเงียบมาใช้นั้น ทำให้เกิดการตระหนักรู้และทำให้เรื่องราวมีจังหวะ แต่สำหรับความเงียบในละครเสียง All That Fall นี้ ยังไม่สามารถนำเข้าสู่สถานภาพอันเนื่องมาจากการยอมรับในความเป็นไปในชีวิตได้เท่าที่ควร

8.3.3 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสถานภาพในการแสดงละครเรื่อง The Water Station

1) ความพึงพอใจในองค์ประกอบต่างๆ ของละคร The Water Station พบว่า ผู้ชมพึงพอใจต่อเสียงและระบบเสียงที่ใช้มากที่สุดและพึงพอใจต่อระยะเวลาในการแสดงน้อยที่สุด

2) ความรู้สึกของผู้ชมหลังการชมละคร The Water Station (ผู้ตอบข้อนี้ 30 คน) ผู้ชมรู้สึกสงบมากที่สุด (ร้อยละ 43.33) รองลงมาเป็นความรู้สึกเป็นกลาง (ร้อยละ 36.67) โดยเมื่อพิจารณาไปที่จุดมุ่งหมายในการสร้างสถานภาพอันเนื่องมาจากความสงบ การตระหนักรู้ในตนเองของผู้ชมของการแสดงจะเห็นได้ว่า มีความสอดคล้องกัน จึงนำมาสู่ข้อสรุปที่ว่า การแสดงละคร The Water Station สามารถสร้างสถานภาพในการแสดงได้ค่อนข้างดี

3) การนำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อขององค์ประกอบต่างๆ ในละคร The Water Station ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท นุคลิก และการกระทำของตัวละครผู้ชายแบกของเป็นปัจจัยให้เข้าสู่สถานภาพมากที่สุด ส่วนบุคลิกและการกระทำของตัวละครเด็กผู้หญิงถือตุ๊กตาและสถานการณ์ และเหตุการณ์ในเรื่องเป็นปัจจัยรองลงมา ด้านการออกแบบเสียง ผู้ชมรู้สึกว่าเสียงน้ำเป็นปัจจัยที่น่าเข้าสู่สถานภาพมากที่สุด ส่วนเสียงเพลง Canon in D (บรรเลงเปียโน) และความเงียบเป็นปัจจัยรองลงมา ส่วนในด้านการแสดง ผู้ชมรู้สึกว่า การแสดงสีหน้าของนักแสดงเป็นปัจจัยให้เข้าสู่สถานภาพมากที่สุด ส่วนการเคลื่อนไหวและการกระทำที่เชื่อมโยงของนักแสดงเป็นปัจจัยรองลงมา

4) เสียงที่นำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อในการแสดงละคร The Water Station เสียงน้ำมีผลต่อการนำเข้าสู่สถานภาพมากที่สุด โดยมีคะแนนสูงกว่าเสียงอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด

5) เสียงที่ไม่นำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อในการแสดงละคร The Water Station เสียงโรงงานอุตสาหกรรม เป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่สถานภาพมากที่สุด

จะเห็นได้ว่า แนวคิดเรื่องนิเวศวิทยาของเสียงที่เห็นว่าเสียงธรรมชาติเป็นเสียงที่สร้างความสุขสบายใจ และเสียงโลกอุตสาหกรรมเป็นเสียงที่ขัดขวางความร่มรื่นขึ้นใจนั้น สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างภาวะในการแสดงได้เป็นอย่างดี

6) ความรู้สึกต่อการนำความเจียมมาใช้ในละคร The Water Station (ตอบ 28 คน) ผู้ชมเห็นว่าการนำความเจียมมาใช้นั้นทำให้เกิดการตระหนักรู้เรื่องราว มีจังหวะ และช่วยให้เนื้อหาที่มีความชัดเจน ซึ่งจัดเป็นทัศนะด้านบวกทั้งสิ้น จึงนำไปสู่ข้อสรุปของผู้วิจัยที่ว่าความเจียมนั้นน่าจะเป็นประโยชน์ในการนำมาใช้ในการแสดงต่างๆ

8.3.4 ภาพรวมด้านการออกแบบเสียงอยู่ในเกณฑ์มากในทุกๆ องค์ประกอบย่อย โดยมีความเห็นว่า การใช้ระบบเสียงรอบทิศทางนั้นสามารถสร้างความตระการตาในจินตนาการของผู้ชม โดยเสียงที่ผู้วิจัยได้นำเสนอในการแสดงนั้น เป็นเสียงที่มีคุณภาพดี ชัดเจน ไพเราะ และช่วยให้เกิดอารมณ์ในการรับชมรับฟัง โดยที่นำสังเกตคือ การสร้างความตระการตาในจินตนาการของผู้ชมนั้นเป็นแนวคิดหลักของการนำเสนองานสุนทรียะด้านละครวิทยุและละครเสียง และเมื่อพิจารณาร่วมกับข้อมูลจากการเสวนา ที่เห็นว่าการนำเสนอในครั้งนี้ สร้างภาพในความคิดและเห็นมิติในการเคลื่อนไหวที่ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงได้ข้อสรุปสำคัญสำหรับการออกแบบเสียงในการแสดงครั้งนี้ ว่าระบบเสียงรอบทิศทางยังคงส่งผลสำคัญต่อผู้ชมเช่นเดียวกับละครเสียงและละครวิทยุ นั่นคือการสร้างความตระการตาในจินตนาการให้กับผู้ชม หากแต่น่าจะมีประสิทธิภาพในการสร้างความสมจริง ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ในการรับชมรับฟังได้มากกว่า

ข้อมูลที่ได้จากการเสวนากลุ่ม

8.3.5 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสถานติภาพในการแสดงละครเสียงเรื่อง All That Fall

ข้อมูลจากผู้ชมสายตาศายตาปกติ

ก. ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ด้าบท ผู้ชมส่วนมากรู้สึกว่าการแสดงมีความเป็นชาติตะวันตก ลักษณะของเนื้อเรื่องยังมีความเป็นละครแบบเลิร์ด โดยถ้อยคำ

ที่ใช้ในการสนทนาของตัวละครหรือพูดคนเดียว มักมีลักษณะไม่มีที่มาที่ไป ดูไร้เหตุผล และมีลักษณะไปในทางเสียดสีสังคมอยู่มากทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นเรื่องไกลตัว และน่าจะเป็นอุปสรรคในการเข้าใจตัวเรื่องและรวมไปถึงการเข้าถึงสถานติภาพ

ข. ด้านการออกแบบเสียง พบว่าปัจจัยด้านแสงสว่างมีผลต่อการรับชม โดยผู้ชมส่วนมากพอใจกับการรับชมในความมืด นอกจากนี้ การที่ผู้วิจัยทดลองใช้ไวยากรณ์ของการเล่าเรื่องด้วยเสียงรอบทิศทางตามแนวทางของภาพยนตร์ พบว่าผู้ชมบางส่วนสามารถรับรู้และเข้าใจแนวทางในการนำเสนอได้ดี

ค. ด้านการแสดง/การให้เสียง พบว่า ลักษณะการให้เสียงแบบผู้พากย์ภาพยนตร์ ถึงแม้จะทำให้เกิดความเพลิดเพลินในการฟัง แต่ก็อาจเป็นเพียงความเพลิดเพลินอันเกิดจากเนื้อเสียง แต่กลับทำให้ผู้ฟังลืมที่จะติดตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น

ข้อมูลจากผู้ชมผู้พิการทางสายตา

ก. ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ด้าบท พบว่าผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี โดยมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง ผู้ชมคนตามอดน่าจะมีความสามารถในการจับเนื้อหาและทิศทางของเสียงได้ดีกว่าบุคคลสายตาศายตาปกติ

ข. ด้านการออกแบบเสียง ผู้ชมที่เป็นผู้พิการทางสายตาให้ความเห็นเกี่ยวกับการออกแบบเสียงว่าสามารถสร้างพื้นที่และการเคลื่อนไหวของตัวละครได้รวมทั้งเปรียบเทียบกับละครมัลติมีเดียอื่น

ค. ด้านการแสดง/การให้เสียง ผู้พิการมีความพึงพอใจในเสียงและการแสดงของผู้ให้เสียงเป็นอย่างมาก

8.3.6 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสถานติภาพในการแสดงละครเรื่อง The Water Station

ข้อมูลจากผู้ชมสายตาศายตาปกติ

ก. ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ด้าบท ผู้ชมต่างแสดงทัศนะว่า The Water Station สามารถนำผู้ชมเข้าสู่สถานติภาพได้มากกว่า All That Fall โดยแม้ว่าทั้งสองเรื่องจะเป็นเรื่องของความตาย แต่ลักษณะสำคัญ

อย่างหนึ่งที่เด่นชัดก็คือ ความเป็นผลงานจากตะวันตก และตะวันออก ซึ่งน่าจะส่งผลต่อการรับรู้ถึงสถานติภาวะที่เกิดขึ้น

ข. ด้านการออกแบบเสียง เสียงทำหน้าที่เป็นบรรยากาศสถานที่ต่างๆ จะมีก็เพียงเสียงน้ำเท่านั้นที่เป็นเสียงหลักซึ่งดำเนินอยู่ตลอดทั้งเรื่อง โดยผู้เชี่ยวชาญรู้สึกประทับใจกับการแสดง

ค. ด้านการแสดง ผู้ชมแสดงทัศนะที่เป็นไปในทางบวกโดยมาก เช่น นักแสดงสามารถแสดงได้อย่างน่าสนใจ สมารถมีคาง ส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงสถานติภาวะจากการแสดงของนักแสดง

ผลจากการรับชม The Water Station ของ ผู้พิการทางสายตา เนื่องจากผู้พิการทางสายตาไม่มีความสามารถในการรับรู้ทางประสาทตา จึงไม่สามารถรับรู้ภาพที่เกิดขึ้นบนเวทีได้ จะรับรู้ได้เพียงเสียงที่เกิดขึ้นบนเวที ซึ่งปรากฏเป็นช่วงๆ ผู้พิการทางสายตาจึงไม่สามารถรับรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นบนเวทีได้อย่างสมบูรณ์ เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการรับชม

9. อภิปรายผลการศึกษา

9.1 จาก All That Fall ของชาโมแอล เบ็คเก็ต และ The Water Station ของโอดะ โทโกะ ผู้การแสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station นอกจากการศึกษาถึงวิธีการออกแบบเสียงแล้ว ผู้วิจัยยังมุ่งหวังในการนำเอางานวรรณกรรมการแสดงจากวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมตะวันออก มาเป็นเครื่องมือในการได้มาซึ่งความเข้าใจในสถานติภาวะ จากทั้งโลกตะวันตกและตะวันออก โดยมีข้อค้นพบที่น่าสนใจ โดยการนำเสนอละครวิทยุ เรื่อง All That Fall ทางสถานีวิทยุ BBC ประเทศอังกฤษเป็นครั้งแรกในปี 1957 โดยการเขียนบทของชาโมแอล เบ็คเก็ตนั้น ถือเป็นครั้งแรกที่นำแนวคิดการใช้เสียงประกอบจากสถานที่ บรรยากาศและแหล่งกำเนิดเสียงจริงๆ มาใช้เป็นแนวคิดแรกๆ ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาวงการละครวิทยุในช่วงเวลานั้น นอกจากนี้ เนื้อหาของเรื่อง ที่กล่าวถึงความไม่แน่นอนของชีวิต ปรัชญาความเชื่อ

เรื่องความตาย ได้ถูกบอกเล่าผ่านความแปลกแยกของตัวละคร การเสียศีล และเย้ยหยันคำสอนทางศาสนา ถือได้ว่าเป็นการนำเสนอละครในแนวทางละครแอบส์เวิร์ด เรื่องแรกๆ ของโลก

ส่วนในการนำเสนอละครเสียง All That Fall ของผู้วิจัยได้นำเอาบทประพันธ์ดั้งเดิมมาดัดแปลงให้สั้นและกระชับ เหมาะกับการนำเสนอในเชิงทดลอง แต่อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาเนื้อหาในบทละครดั้งเดิมที่มีความเป็นวัฒนธรรมตะวันตกอยู่มาก หากมิได้ศึกษาเอกสารทางการละครมาก่อน ก็จะเป็นการยากแก่การเข้าใจของผู้ชมคนไทย ผู้วิจัยจึงได้ลดทอนและตัดเนื้อหาเหล่านั้นออกไป และเมื่อผู้วิจัยได้ทำการแปลบทละครจากภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทย ก็ยังค้นพบข้อจำกัดของวัฒนธรรมภาษาอยู่ไม่น้อย เช่น สุภาษิต คำคล้องจอง คำพ้องเสียง เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ เรื่องราวเกี่ยวกับทัศนะต่อความตายจากบทละครฉบับดัดแปลง จึงไม่ปรากฏความคิดเห็นที่มีต่อความเชื่อทางศาสนาเท่ากับการแสดงฉบับดั้งเดิม ผู้วิจัยไม่เพียงนำเอาเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงมาใช้ ต่างจากเมื่อครั้งออกอากาศครั้งแรก แต่ยังได้นำเอาเทคโนโลยีด้านเสียงที่พัฒนาเรื่อยมาจนมีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากขึ้นมาใช้ จากการกระจายเสียงแบบช่องทางเดียว (monophonic) ในยุคสมัยที่ All That Fall ของเบ็คเก็ต กระจายเสียงเป็นครั้งแรกมาสู่ระบบเสียงรอบทิศทาง (surround sound system) ที่ผู้วิจัยเลือกใช้จึงสามารถสร้างจินตนาการเชิงพื้นที่และการเคลื่อนไหวที่อื่นเกิดจากเสียงได้สมบูรณ์กว่า เมื่อกระจายเสียงครั้งแรก โดยในท้ายที่สุด เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพที่เกิดแก่กลุ่มผู้ฟังแล้ว พบว่าแม้ผู้ชมจะตื่นตาตื่นใจไปกับความตระการตาในจินตนาการอันเกิดจากระบบเสียงรอบทิศทาง แต่เนื่องด้วยเนื้อหาของเรื่องที่มีความตะวันตก และมีความเป็นละครแอบส์เวิร์ดเป็นอย่างมาก จึงทำให้เป็นการยากที่จะเข้าใจและซาบซึ้งกับแก่นของเรื่อง ด้วยเหตุนี้ เมื่อมองย้อนกลับไปเปรียบเทียบกับเมื่อครั้งกระจายเสียงครั้งแรกที่มีความแปลกใหม่ในแง่ของเนื้อหา และแก่นของเรื่อง การนำเสนอ All That Fall ในรูปแบบละครเสียงรอบทิศทางของผู้วิจัยในครั้งนี้ ถึงแม้ว่าจะไม่อาจสามารถสื่อสารถึง

ภาวะของความตายได้อย่างเต็มที่นัก แต่ก็ถือได้ว่ามีความโดดเด่นในเรื่องวิธีการนำเสนอที่แปลกใหม่ สอดคล้องกับเทคโนโลยีในการรับชมสื่อสุนทรียะที่มีอยู่ในปัจจุบัน

สำหรับการแสดง The Water Station นั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเทปวีดิทัศน์การแสดงที่จัดขึ้นในปี 1979 ที่อาคาซาคะ ประเทศญี่ปุ่น ผนวกกับงานของมาริโอะ บอยด์ ที่ศึกษารูปแบบงานละครของโอตะ โซโกะ และการนำเสนองาน The Water Station ของ ฟิลลิป ซาริลลิ ที่ประเทศอังกฤษ ก็พบรายละเอียดที่น่าสนใจ นั่นคือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของโอตะ โซโกะนั้นเกิดจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่น ในฐานะผู้แพ้สงคราม แนวคิดการแสดงแบบละครโนะบรัชญาในลัทธิเต๋า โดยลักษณะสำคัญของการแสดงประกอบด้วยความเชื่อซ้ำของการเคลื่อนไหว พื้นที่กว้าง และที่สำคัญคือ ความเงียบ ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบการแสดง The Water Station โดยมุ่งเน้นการออกแบบเสียง ความแตกต่างประการแรกที่สำคัญก็คือ การนำเสียงบรรยากาศมาใช้ในการแสดง ซึ่งในอันที่จริง ก็ถือว่ยังเป็นความเงียบที่ยังคงมีเสียงบรรยากาศ หรือ ชิมิะโกโตะ ตามปรัชญาญี่ปุ่น ซึ่งโซโกะให้ความสนใจมากกว่าความเงียบแบบสมบูรณ์ โดยทั้งนี้ ผู้วิจัยยังคงออกแบบให้มีการสลับกันระหว่างความเงียบและเสียงบรรยากาศต่างๆ ตามจังหวะและช่วงเวลาที่เหมาะสม ซึ่งผลจากทัศนะของผู้ชมก็เห็นว่า มีความน่าสนใจ และช่วยให้เข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น โดยผู้วิจัยได้ให้นักแสดงได้เลือกภาพในจินตนาการด้วยตนเอง โดยกำหนดบริบทแวดล้อมของตัวละครในครั้งนี้ให้เป็นบุคคลในสังคมไทย แล้วนำภาพมาแปลงเป็นเสียง ผู้วิจัยพบว่า วิธีการออกแบบเสียงเช่นนี้ เป็นวิธีการที่น่าสนใจ สำหรับการนำมาพัฒนาแนวทางการแสดงต่อไป ส่วนด้านทัศนสาร ผู้วิจัยนำแนวคิดลัทธิเต๋ามาใช้โดยออกแบบภาพและสีสันทันเวลาให้เป็นสีดำทั้งหมด และผู้วิจัยยังปรับเนื้อหาของตัวละครให้มีความทันสมัยเข้ากับสังคมปัจจุบัน และเพิ่มความเร็วในการเคลื่อนที่ขึ้นเล็กน้อย ทำให้ผู้ชมที่เป็นคนไทยเข้าใจได้ดี และไม่รู้สึกลึดอัด รวมทั้งเสียงที่นำเสนอออกมา ก็ทำให้การตีความตามความมุ่งหมายได้

กล่าวโดยสรุป สำหรับการนำเสนอผลงานทั้งสองชิ้นจากผลงานของนักการละครสองฝั่งวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ความแตกต่างทางเชื้อชาติ สังคมและวัฒนธรรม ยังคงมีผลต่อการรับรู้ ตีความ และเข้าใจเรื่องราวที่นำเสนอ แต่อย่างไรก็ดี การได้ศึกษาวัฒนธรรมอื่นๆ นอกจากวัฒนธรรมของตนเองนั้น ก็น่าจะเป็นการเปิดมุมมองของตนเองให้เข้าใจถึงความแตกต่างสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับสังคมอื่นๆ ในฐานมนุษย์คนหนึ่งได้อย่างงดงามตราบเท่าที่ยังมีลมหายใจ

9.2 เสียงสู่สานติภาวะ

ผู้วิจัยใช้กระบวนการสร้างสรรค์และคัดเลือกเสียงเพื่อนำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสานติภาวะ โดยพบว่าคุณสมบัติของเสียงต่าง ๆ นั้น มีรหัสชาติที่แตกต่างกันไป ควรได้รับการจัดวางอย่างถูกที่ถูกทาง มิฉะนั้นจะโดนและโดยเฉพาะกับการแสดงที่หมายเอาสานติภาวะเป็นปลายทาง ควรอย่างยิ่งที่จะนำเอากลุ่มของเสียงที่ได้รับการทดสอบแล้วว่าควรค่าแก่การนำพาผู้ชมเข้าสู่ภาวะสานติได้มาใช้ นั่นคือ เสียงที่นำพามนุษย์กลับเข้าสู่ภาวะแห่งการเริ่มต้น อันได้แก่ ความเงียบ และเสียงของธรรมชาติ ซึ่งมีอยู่ในสิ่งแวดล้อมของโลกโดยพื้นฐานอยู่แล้ว แต่ด้วยการพัฒนาทางวัตถุและโลกสมัยใหม่จึงทำให้เสียงเหล่านี้ถูกทำลาย และซ่อนทับด้วยเสียงของความก้าวหน้าทางวิทยาการ โดยจากการวิจัยเสียงต่างๆ จากการแสดงนั้น ก็ถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลต่อภาวะและรสที่จะเกิดกับผู้ชม แต่ก็ควรสร้างความเรียบง่ายให้แก่ผู้ชม โดยหากเป็นการแสดงระบบเสียงรอบทิศทาง ก็จะหมายความว่าถึงการสร้างพื้นที่ที่มีจำนวนไม่มาก และมีการเคลื่อนที่ของเสียงไม่รวดเร็วจนเกินไปนั่นเอง

ในส่วนของแนวคิดของการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะสำหรับการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้ที่ควรแก่การนำมาประกอบใช้นั้น ได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้ที่เกิดจากการรับรู้ทั้งความคล้ายคลึง/ความแตกต่าง แนวคิดสัญวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเสียงซึ่งนำมาอธิบายได้แทบจะในทุกๆ องค์ประกอบของการแสดง ทั้งด้วยตัวละคร ภาษาเสียงต่างๆ ที่นำมาใช้

ตำแหน่งและทิศทางของการเคลื่อนที่ รวมไปถึงแนวคิด นิเวศวิทยาของเสียง เป็นแรงบันดาลใจหลักในการ สร้างสรรค์งานของผู้วิจัย โดยหยิบเอาบางส่วนของ สภาพแวดล้อมจริงในสังคมไทยปัจจุบันมานำเสนอบน เวทีผ่านการเล่าเรื่องด้วยเสียง นำเอาเสียงจากสถานที่ ต่างๆ ที่ผู้ชม นักแสดง และตัวผู้วิจัยเองอาจมีประสบการณ์ คล้ายๆ กัน ให้มาปรากฏบนเวที แต่อย่างไรก็ดี เมื่อการ แสดงนี้ถูกออกแบบมาเพื่อมุ่งให้เกิดสถานการณ์ เป็นหลัก แนวคิดทฤษฎีทั้งหลายจึงได้รับการกลั่นกรองและพิสูจน์ ความจริงแท้ผ่านการแสดงในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้แนวคิด ในเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานการณ์ที่มีความ น่าสนใจ นั่นคือ การสร้างความเรียบง่ายให้กับการรับข้อมูล ของผู้ชม โดยเริ่มจากพื้นฐานในแง่ของภาษาที่เห็นว่า หากใช้ภาษาที่ง่าย เสียงพูดและคำพูดที่ไม่ซับซ้อน ใกล้เคียงตัวผู้ชมการรับรู้ และคุ้นเคยก็ถือว่าจะเป็นปัจจัย ให้นำเข้าสู่สถานการณ์ได้ การใช้เสียงที่เป็นคู่ตรงข้ามกัน เช่น สงบนิ่งกับวุ่นวาย ก็ถือเป็นการสร้างความง่ายให้ กับการรับรู้ของผู้ชม โดยหากมุ่งหมายให้เกิดสถานการณ์ นั้น อาจเป็นการให้ผู้ชมได้รับรู้ภาวะอื่นๆ ที่เป็นเชิงลบ เช่น ความรำคาญ ความวุ่นวายใจจากเสียงการจราจร เสียงอุตสาหกรรม แล้วจึงนำเสนอคู่ตรงข้ามของเสียง นั้นๆ เช่น เสียงน้ำ เสียงป่าเขา ที่นำไปสู่ความสงบสุข ผ่อนคลาย ทั้งนี้ในทัศนะของผู้วิจัยเห็นว่า กลุ่มของเสียง ที่นำไปสู่สถานการณ์นั้น ควรที่จะอยู่ในช่วงเวลาของ การนำเสนอแก่นแท้ของเรื่องหรือช่วงสูงสุดของเรื่องก็ได้ ดังเช่นที่ผู้วิจัยนำเสนอเพียงเสียงน้ำในช่วงสำคัญๆ ของ การแสดง The Water Station นอกจากนี้ หากจะกล่าว ในเชิงเทคนิค การปรับแต่งคุณภาพของเสียงที่ได้มา จากการคัดสรร โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการบันทึกขึ้นใหม่ ถือเป็นเรื่องจำเป็นที่ผู้ออกแบบเสียงจะต้องทำ เพื่อให้ได้ เนื้อเสียงที่ต้องการจะใช้ในการสื่อสารจริงๆ เช่น การบันทึก เสียงสนทนาของตัวละคร ก็มีความจำเป็นที่จะต้องลดทอน เสียงในช่วงความถี่ต่ำ ซึ่งมักเป็นเสียงบรรยากาศของ ห้องบันทึกเสียง ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับการแสดง แต่อย่างใด

ทั้งนี้ จากแนวคิดทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้กล่าวมา คงไม่ อาจส่งผลอันเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเสียงในการ

แสดงได้เลย หากผู้ออกแบบเสียงขาดซึ่งสถานการณ์ ในจิตใจของตนเอง และไร้ซึ่งแรงบันดาลใจในการที่นำ สถานการณ์นี้ส่งต่อสู่ผู้ชมผ่านการแสดง หรือหากกล่าว ในเชิงรูปธรรมแล้ว ก็หมายถึง การคงสถานการณ์ไว้ใน จิตใจของผู้สร้างสรรค์งาน ในขณะที่ออกแบบและตรวจ สอบผลงานของตนก่อนการแสดงนั่นเอง

9.3 เสียงของธรรมชาติและเสียงของโลก อุตสาหกรรม

ในการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิด soundscape มาใช้ในการออกแบบ โดยนำปรากฏการณ์ที่สังคมโลก ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยเริ่มจากรถจักรไอน้ำ พัฒนา สู่อุปกรณ์ รถยนต์ ซึ่งปรากฏในการแสดงละครเสียง All That Fall และไม่เพียงเท่านั้น การแสดง The Water Station นั้น ผู้วิจัยได้นำเอาเสียงบรรยากาศบ้านเมือง ในกรุงเทพมหานครมาใช้ โดยพบว่า เสียงยานพาหนะ เครื่องจักรกล และเสียงของบรรยากาศในกรุงเทพฯ จัดเป็น เสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่สถานการณ์เป็นอย่างดี และพบว่าเสียงธรรมชาติอันเป็นเสียงที่มีอยู่ในโลก จำนวนมากในช่วงก่อนยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมนั้น สามารถ นำพาผู้ชมผู้ฟังเข้าสู่สถานการณ์ได้เป็นอย่างดี โดยที่ สำคัญที่สุดก็คือ ความเงียบ ด้วยเหตุนี้ หากการสร้างสรรค์ งานสื่อสุนทรียะใดๆ ที่มุ่งหมายจะสร้างภาวะแห่งสันทิ ให้แก่ผู้ชมผู้ฟังจากการรับฟังเสียง งานสื่อสุนทรียะนั้น ก็น่าจะประกอบขึ้น โดยมีเสียงของธรรมชาติเป็นหลัก ในการนำไปสู่ความเพลิดเพลินและเจริญปัญญา

9.4 พลังของความเงียบ

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์การแสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station นี้ ส่วนหนึ่งถือได้ว่าเป็นการนำแนวคิดเรื่องความเงียบมาใช้ ในการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการแสดง The Water Station ที่การแสดงดั้งเดิม เป็นการนำ ความเงียบมาเป็นปัจจัยเอกลักษณ์ในการแสดง อย่างไร ก็ดี เนื่องจากการแสดงในครั้งนี้มีลักษณะเป็นเชิงทดลอง ผู้วิจัยจึงมีการนำเสียงบรรยากาศอื่นๆ มาประกอบใช้ แต่ ก็ยังคงจัดวางความเงียบเอาไว้ ในจังหวะเวลาที่น่าจะเป็น จุดสูงสุดสำหรับการแสดงในแต่ละส่วน ซึ่งมีความขัดแย้ง

กับชนบในการนำเสนอสื่อสุนทรียะโดยทั่วไปที่มักจะ ออกแบบเสียงให้มีความตื่นตาตื่นใจ และรุกร้าผู้ชมให้ คาคหวังไปกับการกระทำของตัวละคร โดยผู้วิจัยพบว่า ความเจียบในทัศนะสำหรับผู้ชมหลายคน อาจไม่ใช่ปัจจัย เพียงอย่างเดียวที่จะนำพาเข้าสู่สถานติภาวะได้ เช่นในการ แสดงครั้งนี้ที่มีเสียงของน้ำและเสียงของธรรมชาติ หาก แต่เมื่อผู้วิจัยพิจารณาการแสดงออกเป็นส่วนๆ ก็ เห็นได้ว่า ส่วนสำคัญที่สร้างสถานติภาวะในการแสดง ล้วนแล้วแต่มีความเจียบเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพล เป็นพลังผลักดันตัวแปรอื่นๆ ให้มีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น โดยมีได้เป็นเพียงเครื่องช่วยสร้างจังหวะและการเว้นว่าง เพื่อหยุดคิดตรึกตรองเท่านั้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ การแสดงมีความลึกซึ้ง และเข้าใจถึง พลาณภาพของ ความเจียบที่ต่อการแสดงต่างๆ และนำความเจียบมา เป็นพลังหลักในการขับเคลื่อนการแสดง ก็น่าจะเป็น หนทางสู่การสร้างสื่อสุนทรียะที่นอกจากจะเพียงให้ ความเพลิดเพลินเจริญใจ ยังจะนำพาผู้ชมผู้ฟังเข้าสู่ การเจริญปัญญา อันเป็นหนึ่งในปลายทางของการนำพา จิตวิญญาณให้ได้รับรสแห่งศานติอีกด้วย

9.5 เสียงกับการฝึกฝนนักแสดงและการแสดง ละครเวที

ในช่วงของการจัดเตรียมเสียงและซ้อมการแสดง ละคร The Water Station ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการ วิจัยนี้นั้น ผู้วิจัยพบว่า เสียงนอกจากจะนำมาเป็น องค์ประกอบในการแสดงแล้ว ยังมีศักยภาพในการนำ มาเป็นตัวส่งเสริมให้นักแสดงเกิดจินตนาการและมีสมาธิ ในการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อใช้กระบวนการ สร้างสรรค์เสียงที่เปิดโอกาสให้นักแสดงได้คัดเลือก ประเภทของเสียงที่นำมาใช้ด้วยตนเอง จะยิ่งเป็นการ เสริมอิสระในเชิงความคิดของนักแสดง ส่งผลให้การแสดง มีพลัง มีทิศทางที่ชัดเจน และมีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ระหว่างนักแสดงและองค์ประกอบเสียง

ในฐานะที่ผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการเป็นนักแสดง ทั้งในละครทั่วไปและละครเพลง ซึ่งมีแบบฝึกหัดในการ แสดงที่หลากหลาย พบว่า แบบฝึกหัดเพื่อการพัฒนา

จินตนาการและอารมณ์ในการแสดงโดยทั่วไปนั้น มักเป็น รูปแบบที่นักแสดงรับฟังคำสั่งของผู้นำการฝึกหัด แล้วแสดง ออกมาโดยมีภาพและภาวะในจินตนาการ ซึ่งภาพและ ภาวะเช่นนั้นจะปรากฏเด่นชัดแก่ตัวนักแสดงเท่านั้น โดยอาจคลุมเครือในมุมมองของบุคคลอื่น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นโอกาสที่จะนำองค์ความรู้เรื่องกระบวนการ สร้างสรรค์เสียงที่ได้จากงานวิจัยนี้ มาใช้ในการพัฒนา แบบฝึกหัดในการแสดง โดยเห็นว่า หากนำเสียงมา ประกอบใช้กับคำสั่งในการฝึกหัด การแสดง คำสั่งและ การตีความคำสั่งนั้นๆ น่าจะมีความชัดเจน และเป็น รูปธรรมมากขึ้น สามารถรับรู้ได้ทั้งในมุมมองของนักแสดง และผู้กำกับ ทำให้ง่ายต่อการดำเนินการและประเมินผล การทำแบบฝึกหัดนั้นๆ จนส่งผลให้การซ้อมการแสดง และการแสดงบนเวทีมีความเด่นชัด หลากหลาย และ น่าสนใจจากมุมมองของผู้ชม ไม่เพียงเท่านั้น ในการแสดง บนเวที เสียงรอบทิศทางยังทำหน้าที่มากกว่าการเป็นเพียง เครื่องมือสื่อสารอารมณ์ในการแสดง แต่ยังทำหน้าที่ ทดแทนองค์ประกอบทางการละครอีกหลายอย่าง ทั้งการ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร งานฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สถานที่ สถานการณ์ ในเรื่อง ส่งผลให้กระบวนการผลิตงานละครใช้ระยะเวลาและ งบประมาณในการดำเนินงานลดน้อยลง

นอกจากนี้ ในระดับของการเรียนในสาขาวิชาสื่อสาร การแสดง หากนำเอากระบวนการสร้างสรรค์เสียง มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน เช่น การให้ นักเรียนสื่อสารการแสดงเรียนรู้การออกแบบ บันทึกร ัดต่อ และนำเสียงเข้ามาเป็นส่วนประกอบในการนำเสนอ ผลงานในชั้นเรียน ก็น่าจะเป็นประโยชน์ต่อแวดวงการ ศึกษาสุนทรียนิเทศศาสตร์ไม่มากนัก

9.6 สื่อเสียงกับการสร้างจินตทัศน์สำหรับผู้พิการ ทางสายตา

ก่อนการสร้างสร้งงานแสดงชุดนี้ ผู้วิจัยเคยได้มี ประสบการณ์ในการอ่านหนังสือเสียงและแบบเรียน ให้แก่ผู้พิการทางสายตา และเนื่องจากมีความสนใจใน งานสื่อสุนทรียะอยู่บ้าง จึงเกิดแรงบันดาลใจในการ สร้างสร้งงานสำหรับผู้พิการทางสายตา และสำหรับ

การแสดงละครเสียง All That Fall นั้น ก็ถือได้ว่าเป็นหนทางหนึ่งที่ผู้วิจัยจะได้เรียนรู้และฝึกฝนแนวคิดและทักษะในการสร้างสรรค์งานสำหรับผู้พิการ และจากการแสดงที่มีผู้พิการทางสายตามาร่วมชม นั้น ผู้วิจัยรู้สึกพึงพอใจกับผลการทดลองที่เกิดขึ้นกับผู้พิการทางสายตามาก โดยพบเห็นศักยภาพในตัวผู้พิการที่อาจมีเหนือกว่าบุคคลสายตาปกติ นั่นคือ ความสามารถในการได้ยิน รับรู้ ตีความจากการฟัง โดยผู้พิการมีความเพลิดเพลินและติดตามเรื่องราวของ All That Fall ได้อย่างไม่อ่อนล้า จนรู้สึกว่าการแสดงนั้นมีระยะเวลาสั้นเกินไป จากผลการทดลองกับผู้พิการทางสายตา ผสมกับข้อมูลและทักษะในการออกแบบเสียงของผู้วิจัยเอง จึงน่าจะนำไปสู่หนทางที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น ในการสร้างสรรค์งานสำหรับผู้พิการทางสายตาที่แม้ว่าจะไม่มีโอกาสในการรับรู้ด้วยสายตา แต่ก็มีความศักยภาพในการฟังที่โดดเด่น และอาจดีกว่าผู้มีสายตาปกติเสียด้วยซ้ำ โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการดัดแปลงสื่อสุนทรียะ ทั้งงานวรรณกรรม ละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ มาเป็นสื่อเสียงนั้นในประเทศไทย ยังถือได้ว่า มีจำนวนน้อยมาก จึงน่าจะเป็นโอกาสในการหาข้อค้นพบและความรู้จากการวิจัยครั้งนี้มาใช้ให้เกิดคุณประโยชน์แก่สังคมต่อไป โดยอาจเป็นการนำองค์ความรู้นี้ไปแทรกเสริมเข้ากับช่องทางในการเสพสื่อสุนทรียะที่มีอยู่แล้ว เช่น ระบบโฮมเธียเตอร์ในครัวเรือนที่ปัจจุบันมีราคาต่ำลงจนได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก การแพร่ภาพทางโทรทัศน์แบบเคเบิล ระบบความละเอียดสูงหรือเอชดี (HD) ที่ส่งสัญญาณเสียงรอบทิศทางแบบ 5.1 หรือรวมไปถึงการจัดแสดงนิทรรศการ

ต่างๆ ที่โดยมากผู้พิการทางสายตาไม่อาจเข้าถึงได้ แต่หากปรับการนำเสนอเป็นระบบเสียงรอบทิศ มีการให้ข้อมูลจากทั้งคำบรรยาย และเสียงบรรยายสดในเหตุการณ์ และสถานที่ต่างๆ น่าจะเป็นช่องทางใหม่ในการสื่อสารสำหรับผู้พิการทางสายตาได้ดี

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมิได้มุ่งหมายเพียงการสื่อสารกับผู้พิการทางสายตาเท่านั้น แต่ยังต้องการที่จะนำเสนอสื่อการแสดงในรูปแบบเสียงเช่นนี้ให้กับบุคคลทั่วไป โดยพบข้อแตกต่างบางประการระหว่างคนสายตาปกติกับผู้พิการทางสายตา เช่น ความแม่นยำในการระบุตัวตน และแหล่งกำเนิดของเสียง การจับทิศทางการเคลื่อนที่ของเสียงที่ผู้พิการทางสายตามีเหนือกว่าบุคคลทั่วไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นข้อควรพิจารณา และควรระมัดระวังในการออกแบบสื่อเสียงสำหรับผู้ชมที่แตกต่างในการมองเห็น ไม่เพียงเท่านั้น ผู้วิจัยยังหวังใจว่า การนำบุคคลสายตาปกติเข้าสู่โลกของจินตนาการจากการรับฟังเสียงดังเช่นที่ผู้พิการได้รับ น่าจะเป็นประตูสู่ความเข้าใจซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มคนทั้งสองได้ และความเข้าใจซึ่งกันและกันนี้เองที่จะนำไปสู่สังคมสุขสงบ อันถือได้ว่าเป็นหนึ่งในภาวะแห่งสันตินั่นเอง

ด้วยเหตุนี้ ด้วยศักยภาพของเทคโนโลยีด้านเสียงที่พัฒนาไป ผสมกับราคาค่าต้นทุนในการผลิตที่ลดต่ำลงจนบุคคลทั่วไปสามารถจับต้องได้ การนำเสนอสื่อละครเสียงสำหรับผู้พิการทางสายตาก็น่าเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของสื่อสุนทรียะที่จะสร้างคุณูปการให้แก่สังคมอย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. **สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา**, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์, 2551.
- กุสุมา รัชชมณี. **การวิเคราะห์วรรณคดีไทยตามทฤษฎีวรรณคดีสันสกฤต**. มุลินีโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2534.
- โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย **ปริทัศน์ศิลปการละคร**, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.
- จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์. **สานเสียง เสียงสาร : การฝึกฝนเสียงและการอ่านนิจสาร**, กรุงเทพฯ: จักรยูนิตทวงศ์การพิมพ์, 2554.
- จิตรัตน์ รัตนจรัสโรจน์. **สุนทรียศาสตร์ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, สาขาวิชาปรัชญา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. **สุนทรียนิเทศศาสตร์ การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคดี**, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- นรชิต จิรภัทรธรรม. **โพสต์โมเดิร์นกับเศรษฐศาสตร์ : บทวิพากษ์สมมติฐานความมีเหตุผลทางเศรษฐศาสตร์**, กรุงเทพฯ: พิมพ์วิภาษา, 2553.
- บรรจง โกศลวัฒน์. **ศิลปะการแสดงภาพยนตร์ โทรทัศน์ และละคร**, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. **หนังสือรวมบทความและบทเสวนาจากการประชุมประจำปี ครั้งที่ 8 : ผู้คน คนตรีชีวิต เล่ม 1 เสียงของโลก**, กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2553.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. **หนังสือรวมบทความและบทเสวนาจากการประชุมประจำปี ครั้งที่ 8 : ผู้คน คนตรีชีวิต เล่ม 2 เสียงของประเทศไทย**, กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2553.
- อดิศักดิ์ ทองบุญ. **ปรัชญาอินเดียร่วมสมัย**, กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน, 2545.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. **จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละคร โทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ ข่าว และโฆษณา**, กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์ โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

ภาษาอังกฤษ

- Aston, Elaine. **Theatre as sign-system : a semiotics of text and performance**. London: Routledge, 1991.
- Alten, Stanley R., **Audio in media**, Boston: Wadsworth, 2011.
- Barranger, Milly S.. **Understanding plays**, Boston: Allyn and Bacon, 1990.

- Berghaus, Gunter. **Avant-garde performance : live events and electronic technology**, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2005.
- Blauert, Jens. **Communication acoustics**, Bochum: Springer-Verlag, 2005.
- Boyd, Mariko. **Ota Shogo and the theatre of divestiture**, 1999.
- Brockett, Oscar Gross. **Century of innovation : a history of European and American theatre and drama since the late nineteenth century**, Boston: Allyn and Bacon, 1999.
- Bryden, Mary. **Samuel Beckett and music**, New York: Clarendon Press, 1998.
- Chandler, Daniel. **Semiotics : the basis**, London: Routledge, 2007.
- Crook, Tim. **Radio drama : theory and practice**, London: Routledge, 1999.
- Elam, Keir. **The semiotics of theatre and drama**, London: Routledge, 2002.
- Esslin, Martin. **The field of drama : how the signs of drama create meaning on stage and screen**, London: Methuen, 1987.
- Gibbs, Tony. **The fundamentals of sonic art & sound design**, 2007.
- Gontarski, S.E.. **On Beckett : essays and criticism edited and with an introduction by S.E. Gontarski**, New York: Grove Press, 1986.
- Graham, Gordon. **Philosophy of the arts : an introduction to aesthetics**, London: Routledge, 1997.
- Harrop, John. **Acting with style**, Boston: Allyn and Bacon, 2000.
- Herring, Brad. **Sound, light and video: a resource for worship**, Burlington, Ma.: Focal Press, 2009.
- Kaye, Deena. **Sound and music for the theatre : the art & technique of design**, Burlington, Ma.: Focal Press, 2009.
- Kerner, Marvin M. **The art of the sound effects editor**, Boston: Focal Press, 1989.
- LaBelle, Brandon. **Acoustic territories : sound culture and everyday life**, 2010.
- Lane, John. **The spirit of silence: making space for creativity**, 2006.
- Leach, Robert. **Theatre studies : the basic**, London: Routledge, 2008.
- Pfister, Manfred. **The theory and analysis of drama**, Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- Rose, Jay. **Audio postproduction for film and video**, 2nd edition, Oxford: Focal, 2008.
- Schafer, R. Murray. **The soundscape : our sonic environment and the tuning of the world**, New York, Knopf, 1977.
- Sonnenschein, David. **Sound design : the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema**, Studio City, CA: Michael Wiese, 2001.