



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการสื่อสารเชิงสุนทรีย์เสียง ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญจะเป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเรื่องราว สารต่างๆ รวมไปถึงถ่ายทอดอารมณ์ของศิลปินไปสู่ผู้รับสาร ผ่านกระบวนการที่เรียกว่า **การออกแบบเสียง** ที่ผ่านการคิดวิเคราะห์ พัฒนา สังสม และสืบทอด จนกลายเป็นหลักการและองค์ความรู้ต่างๆมากมาย ให้ศิลปินได้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยไม่เพียงมุ่งหวังให้ผู้เสพเกิดความบันเทิงใจ (entertain) หรือก่อให้เกิดสติปัญญา (intellectual) เท่านั้น หากแต่เป็นผลงานที่สามารถหล่อเลี้ยงจิตวิญญาณของผู้เสพงานศิลป์เหล่านั้น ให้ดำรงอยู่ในสถานภาพของความเป็นมนุษย์ได้อย่างसानติสุข

เสียง เป็นพลังงานรูปหนึ่งที่อยู่กับโลกมานาน มีจุดเริ่มต้นจากความเงียบ แล้วจึงปรากฏเสียงของธรรมชาตินานา เสียงของมหาสมุทร เสียงลม เสียงฝน เสียงสิ่งมีชีวิตนับหมื่นนับแสน ที่วิวัฒนาการขึ้นมา トラบเมื่อมนุษย์ถือกำเนิด เสียงแห่งประวัติศาสตร์มนุษยชาติก็เริ่มขึ้น นับตั้งแต่ยุคโบราณ การแสดงออกของชนเผ่าต่างๆ มีการตีเกราะเคาะไม้ การโห่ร้อง トラบจนอารยธรรมมีพัฒนาการเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์ เสียงก็ยังคงปรากฏในทุกๆกิจกรรมของมวลชน ทั้งเสียงพูดที่เปล่งออกจากปากเพื่อถ่ายทอดความหมายทางภาษา เสียงวัตถุต่างๆกระทบกันไปตามกิจกรรมประจำวัน เสียงการเดินทางที่ทำให้เกิดการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เสียงขับขานบทกวีเพื่อบูชาพระเป็นเจ้า ผสมปนเปไปกับเสียงของธรรมชาติที่อาจเปลี่ยนแปลงไป ด้วยเพราะอำนาจในการสร้าง ควบคุมและทำลายของมนุษย์ โดยถือว่าตนเป็นศูนย์กลางของจักรวาล นอกจากนั้นมนุษย์ยังได้สร้างขนบของเสียง ในการสร้างสรรค์การแสดงต่างๆ ให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในแต่ละวัฒนธรรมอีกด้วย

เสียงยังสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและสภาวะในอดีตได้ เช่นเดียวกับภาพวาดโบราณ บทกวีที่บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรหรือวรรณกรรมมุขปาฐาที่สืบทอดกันมา ยังสะท้อนถึงนิเวศวิทยาทางเสียง ( acoustic ecology ) ในอดีตกาลได้ ดังเช่น วรรณกรรม Iliad ของ Homer ตอนหนึ่ง

*' para thina polyphloisboio thalass ēs '*

กล่าวถึงเหล่าคลื่นที่ถาโถมเข้ามาแล้วก็สลายหายไป อันเป็นการสร้างคำที่เลียนแบบเสียงตามธรรมชาติ (onomatopoeia) (Iliad, I: 34 อ้างถึงใน Schafer, 1994: 16)

ไม่เพียงเสียงในอดีตที่ผ่านการบันทึกทางประวัติศาสตร์เท่านั้น เสียงยังสามารถบ่งบอกถึงสภาพสังคมปัจจุบันด้วยงาน **soundscape** หรือ ภูมิทัศน์ที่สร้างโดยเสียง เป็นตัวกลางสำคัญในการเชื่อมโยงมนุษย์ไปสู่สภาวะต่างๆ นับตั้งแต่ภาวะเจ็บป่วย การบำบัดเยียวยา การฟื้นความทรงจำ และการก่อร่างสร้างตัวตน (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2553: 11) โดยอาจเรียกได้ว่า **soundscape** เป็นสื่อสุนทรีย์ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ (Schafer, 1994: 4) ดังจะเห็นได้จากงาน **soundscape** ที่ปรากฏอยู่ทั่วทุกมุมโลก เช่นงาน **soundscape** ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ที่นำเสนอ ภาพ / เสียง / พื้นที่ กับวิถีแห่งการรับรู้ตัวตนในสังคมโดยความร่วมมือของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร เมื่อปี 2552

และหากจะกล่าวถึงการสื่อสารเชิงจินตคติ ที่ประกอบด้วยการแสดงมากมายหลากหลายรูปแบบแล้ว **ละครวิทยุ** ก็ถือได้ว่าเป็นการสื่อสารเชิงสุนทรีย์ที่นำเอาศักยภาพของเสียงมาใช้อย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยไม่มีทัศนสารเข้ามาเกี่ยวข้องแต่อย่างใด จะมีก็เพียง ภาพในจินตนาการของผู้ฟัง (Imaginative Image) แสดงถึงทุกความเป็นไปได้ของรูปร่าง รายละเอียดอารมณ์และความคิด ในจักรวาล โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องพื้นที่และศักยภาพ (McWhinnie, 1957:27 อ้างถึงใน Crook, 1999: 66)

ในการศึกษาละครวิทยุหรือละครเสียง (audio drama) นั้น **ซามูเอล เบ็คเก็ท** (1906-1989) นักการละครชาวไอริช ถือได้ว่าเป็นบุคคลผู้มีความสำคัญ โดยในการสร้างสรรค์ละครวิทยุเรื่องแรกของเขา เรื่อง **All That Fall** (1957) เบ็คเก็ทได้นำเสนอมิติที่น่าสนใจในการรับฟังละครวิทยุ โดยเบ็คเก็ทมีความเห็นว่าผัสสะด้านการได้ยินนั้นมีความสำคัญมากกว่าการมองเห็น (Juliet, 1986: 31 อ้างถึงใน Bryden, 1998: 21) ไม่เพียงเท่านั้น เขายังสื่อถึงภาวะของความทุกข์และความตายผ่านละครวิทยุเรื่องนี้อีกด้วย ดังที่เบ็คเก็ท เคยกล่าวกับ ฮาโรลด์ ปินเตอร์ (Harold Pinter) ว่า ครั้งหนึ่งที่เขาเข้าโรงพยาบาล มีชายคนหนึ่งอยู่ในอีกห้อง กำลังจะตายด้วยโรคมะเร็งลำคอ ท่ามกลางความเงียบ เขาได้ยินเสียงครวญครางของชายคนนั้นอย่างต่อเนื่อง นั่นคือลักษณะของผลงานของเขา (Methuen Drama, 2011 : 50) และด้วยประสบการณ์เช่นนี้จึงส่งผลต่อแนวทางในการผลิตผลงานของเขา ที่ให้ความสำคัญกับเสียงบรรยากาศ (ambience) และความเงียบ (silence) (Bryden, 1998: 24)

ความเงียบและการตระหนักรู้ถึงความตายที่ถ่ายทอดผ่านผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท นักการละครชาวตะวันตกนั้น มีความสอดคล้องกับแนวคิดด้านการแสดงของนักการละคร

ชาวตะวันตกคนหนึ่ง คือ **โอดะ โชโกะ** (1939-2007) โดยทัศนคติเรื่องความตาย การออกห่างจากสังคมและการเวียนว่ายตายเกิดนั้น ถ่ายทอดผ่านการแสดง **The Water Station - Mizu no eki** (1981) ที่ถือได้ว่าเป็นผลงานของโอดะ โชโกะที่มีชื่อเสียงมากที่สุด แนวทางการแสดงของโอดะ โชโกะนั้นลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ ความเรียบง่าย ความเชื่องช้า และพื้นที่ว่าง โดยกำจัดองค์ประกอบทางการละครอื่นๆออกไป 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 ก็จะสามารถเข้าถึง **ศานติภาวะ** ได้ในที่สุด ดังบทประพันธ์ของ รพินทรนาถ ฐากูร ปรัชญาเมธีชาวอินเดีย ที่ว่า

“รางวัลจากสัจจะคือศานติ

รางวัลของสัจจะคือความสุข

ผู้คนเป็นทุกข์เนื่องจากการมาทำให้ความสมดุลงเสียไป

เมื่อมีอำนาจกลับไม่มีสัจจะข้างในมาสัมพันธ์สอดคล้องกับอำนาจนั้น

เปรียบเสมือนรถยนต์ที่กำลังวิ่งอยู่แต่ไม่มีคนขับ”

จาก “โรงเรียนไต้ร่มไม้ : โลกทั้งผองพบรวงรังที่พักพิง”

โดย รพินทรนาถ ฐากูร

พยัคฆ์ แดด แปล

ในอันที่จริง ศานติภาวะหรือโมกษะ อันจะนำไปสู่ศาสตร์นั้น ถือเป็นภาวะปลายทางที่เกิดขึ้นจากการแสดงนาฏกรรม โดยได้รับการเชิดชวยกย่องให้เป็นภาวะที่บริสุทธิ์ อยู่สูงที่สุด ตามแนวคิดในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ ของภรตมุนี ซึ่งเชื่อกันว่าแต่งขึ้นใน คริสต์ศตวรรษที่ 1 (กุสุมา รักษมณี, 2534: 103) ซึ่งแนวคิดนี้เป็นการให้ความหมายของศิลปะในแง่ของกระบวนการสื่อสาร รูป-ลักษณะหนึ่งโดยเกี่ยวข้องกับภาวะและรส โดยสามารถอธิบายกระบวนการส่งผ่านความรู้สึกจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร และนอกจากนี้ยังเป็นแนวคิดที่เห็นว่าศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่การเรียนรู้โลก สู่การรู้ตระหนักในสังขารของชีวิตได้ (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2547: 24)

นอกจากนี้ หากศิลปินผู้สร้างสรรค์งานมุ่งหวังให้การแสดงใดๆได้ถ่ายทอดซึ่งคุณค่าและปรัชญาอันเป็นสากล เพื่อรับใช้มวลมนุษยชาติ ก็มีความจำเป็นไม่น้อยที่จะต้องมองความแตกต่าง

ในวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย แล้วนำมาคิดพิจารณา เพื่อให้ได้มาซึ่งแก่นความรู้อันเป็นสากล ดังเช่นบทประพันธ์ของรพินทรนาถ ฐาปกร ที่ว่า

“พรมแดนทางภูมิศาสตร์หมดความสำคัญไปในโลกสมัยใหม่ ประชาชนในโลกใกล้ชิดกันมากขึ้น เราต้องตระหนักในสิ่งนี้และเข้าใจว่าความใกล้ชิดต้องมีพื้นฐานมาจากความรัก... โลกตะวันออกและตะวันตกต้องร่วมมือกันแสวงหาความจริง”

จากสรณิพนธ์ของรพินทรนาถ ฐาปกร เรื่อง“ชาตินิยม” ค.ศ. 1917

และมีเพียงศิลปินผู้สร้างสรรค์งานจะมุ่งเน้นการส่งมอบสาระและภาวะให้แก่ผู้ชมเท่านั้น หากแต่ในความเป็นศิลปินเอง ยังควรมีความรู้ความเข้าใจ และเชี่ยวชาญในการหยิบจับเครื่องมือ เครื่องไม้ในการจัดสรรปั้นแต่งตัวงานศิลปะในแขนงนั้นๆ ซึ่งในปัจจุบัน เครื่องมือเหล่านี้ ถือเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยี ที่ในบางมุมมอง อาจเหมือนเป็นเครื่องมือของระบบทุนนิยมและแนวคิดโลกสมัยใหม่ อย่างไรก็ดี เมื่อกลับมามองที่งานออกแบบเสียงและเทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียงในปัจจุบัน ความก้าวหน้าทางวิทยาการและโลกดิจิทัล ก็ได้ผลิตสิ่งที่เรียกว่า ระบบเสียงรอบทิศทาง ซึ่งโดยมากมักใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์ โดยเป็นระบบเสียงที่สามารถสร้างความเสมือนจริง ให้เป็นที่ประจักษ์แก่ผู้รับสาร นำมาซึ่งประสิทธิภาพในการถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของการแสดงนั้นๆ ซึ่งในระยะแรกที่มีการนำมาใช้ ด้วยต้นทุนการผลิตที่สูง จึงทำให้มีเพียงงานภาพยนตร์ ต้นทุนมหาศาลเท่านั้นที่พอจะมีอำนาจในการถือครองและผลิตออกมาจำหน่าย แต่เมื่อเทคโนโลยีเหล่านั้น ถูกนำมาใช้ได้ระยะหนึ่ง ต้นทุนในการผลิตก็มีแนวโน้มต่ำลง จนบุคคลทั่วไปพอที่จะหยิบจับและนำมาสร้างสรรค์งาน ที่มีต้นทุนการผลิตน้อยๆได้ จึงเป็นการสมควรอย่างยิ่งที่ศิลปินผู้เกี่ยวข้องกับการแสดงด้านเสียง จะนำเทคโนโลยีเสียงรอบทิศทางมาใช้เป็นสื่อ ในการสร้างความสุนทรีย์แก่ผู้ชม โดยมีเพียงสร้างภาวะความสมจริงแก่ผู้ชม หากแต่ยังได้นำคุณลักษณะอันเป็นประโยชน์นี้มาใช้ในการมอบภาวะอันถือเป็นความดีงามแก่ผู้ชมอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ หากจะมีการสร้างสรรค์การแสดงที่ได้นำเอาองค์ประกอบเสียงมาเป็นตัวแปรหลักในการขับเคลื่อนนาฏกรรมทั้งจากวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก ผสานเข้ากับ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเสียงรอบทิศทาง โดยที่การแสดงนั้น สามารถนำพาจิตวิญญาณของผู้ชมผู้ฟังให้เข้าสู่ศานติภาวะหรือโมกษะอันเป็นความบริสุทธิ์ สุขสงบ ประเสริฐสุดตามหลักคิดในคัมภีร์นาฏยศาสตร์แล้ว ก็คงจะเป็นการพิสูจน์เชิงประจักษ์ ถึงพลาณาภาพของเสียงที่จะยังประโยชน์ต่อสาขาวิชาสุนทรียนิเทศศาสตร์ได้อย่างแท้จริง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาวิธีการในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชามูแอล เบ็คเก็ท และ โอตตะ โซโกะ

1.2.2 เพื่อทราบถึงความคิดเห็นของนักแสดงที่มีต่อสานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชามูแอล เบ็คเก็ท และ โอตตะ โซโกะ

1.2.3 เพื่อทราบถึงความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อสานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชามูแอล เบ็คเก็ท และ โอตตะ โซโกะ

## 1.3 ปัญหำนำกรวิจัย

1.3.1 วิธีการในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชามูแอล เบ็คเก็ท และ โอตตะ โซโกะเป็นอย่างไร

1.3.2 นักแสดงมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชามูแอล เบ็คเก็ท และ โอตตะ โซโกะ

1.3.3 ผู้ชมมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชามูแอล เบ็คเก็ท และ โอตตะ โซโกะ

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็นช่วงต่างๆ ดังนี้

### 1.4.1 ขั้นตอนก่อนการแสดง

1.4.1.1 ศึกษาแนวคิดและลักษณะของสานติภาวะที่เกิดขึ้นในการแสดง

1.4.1.2 ศึกษาแนวคิดเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อนำไปสร้างสานติภาวะในการแสดง

1.4.1.3 ศึกษาประวัติและผลงานของชามูแอล เบ็คเก็ท และโอตตะ โซโกะ โดยมุ่งเน้นการค้นหำสานติภาวะที่เกิดขึ้นในผลงาน แล้วคัดเลือกบทละครของผู้ประพันธ์มาทำการแสดงโดยมีการแปลเป็นภาษาไทย ดัดทอน ดัดแปลงบทละครบางส่วน เพื่อให้มีความเหมาะสมในการแสดง

1.4.1.4 ทำการคัดเลือกนักแสดง โดยอาศัยโจทย์การแสดงที่เกี่ยวข้องกับเสียงและสานติภาวะ

1.4.1.5 ทำการฝึกซ้อมนักแสดง พัฒนาละครและการแสดงด้วยการสร้างการแสดงสั้นๆ ที่ใช้การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดง

1.4.1.6 เก็บข้อมูลจากนักแสดงและทีมงานช่วงการฝึกซ้อม เก็บข้อมูลความเห็นหลังชมการแสดงของผู้ชม และนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาละครและการแสดงในครั้งต่อไป

#### 1.4.2 ขั้นตอนการแสดง

สร้างสรรค์การแสดงที่ใช้การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเกต และ โอตตะ โซโกะ โดยผู้ชมประกอบด้วยนักวิชาการสื่อสารการ แสดง ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร ผู้ออกแบบเสียงสำหรับการแสดง นักวิจารณ์ และบุคคลทั่วไป

#### 1.4.3 ขั้นตอนหลังการแสดง

เก็บข้อมูล วิเคราะห์ นำเสนอ สรุปผล อภิปรายผลข้อมูลที่ได้จากการวิจัย

### 1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

1.5.1 **เสียง** หมายถึง พลังงานอย่างหนึ่งที่มีมองไม่เห็น เกิดจากการกระทบกันของมวลสาร แล้วเกิดการสั่นสะเทือน เสียงสามารถเดินทางผ่านได้ทั้ง ของแข็ง ของเหลว และก๊าซ มนุษย์สามารถรับรู้เสียงผ่านการฟังหรือได้ยินด้วยหู รวมทั้งรู้สึกทางกายสัมผัสเมื่อมีคลื่นเสียงความถี่ต่ำมากระทบ

1.5.2 **การออกแบบเสียง** หมายถึง กระบวนการกำหนด เลือกสรร เก็บบันทึก ตกแต่ง จัดวางองค์ประกอบเสียงต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์และรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้งาน เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ การแสดงบนเวที เกมคอมพิวเตอร์

1.5.3 **สานติภาวะ** หมายถึง ภาวะหรือสภาวะอันนำไปสู่สานติรส(สันติรส) คือ รสแห่งความสงบเยือกเย็น เป็นรสบริสุทธิ์ สัมผัสแล้วชุ่มเย็นชุ่มชื่น รสนี้เป็นรสเบื้องปลายในอุดมคติตามแนวคิดภาวะและรส ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์

1.5.4 **การแสดง** หมายถึง สื่อสุนทรีย์หรือสื่อจินตคติที่มีการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญ มีทั้งการแสดงแนวจารีต เช่น ลิเก จั้ว หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ การแสดงมีความหมายกว้างกว่าการละคร เพราะครอบคลุมถึงการอ่านบทกวี การฟ้อนรำ หรือการแสดงดนตรี เป็นต้น

1.5.5 ผลงานของชามูแอล เบ็คเก็ท หมายถึง ผลงานด้านการละครของนักการละครชาวไอริช ชามูแอล เบ็คเก็ท 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) โดยเบ็คเก็ท ได้รับรางวัลโนเบล สาขาวรรณกรรม ในปี 1969

1.5.6 ผลงานของโอดะ โชโกะ หมายถึง ผลงานด้านการละครของนักการละครชาวญี่ปุ่น โอดะ 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) และบทละครที่มีบทสนทนาประมาณ 30 เรื่อง

1.5.7 soundscape หมายถึง การที่เสียงต่างๆมาประกอบกัน ซึ่งเกิดขึ้นภายใต้สิ่งแวดล้อมอันใดอันหนึ่ง เป็นการศึกษาถึงนิเวศวิทยาของเสียง (acoustic ecology) โดย R. Murray Schafer นักประพันธ์ดนตรีและนักสิ่งแวดล้อมชาวแคนาดา เป็นผู้บุกเบิกสาขาวิชานี้

1.5.8 ระบบเสียงรอบทิศทาง หมายถึง ระบบเสียงที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสภาวะสามมิติในการได้ยินของมนุษย์ คือ ความกว้าง ความยาว และความลึก และสร้างความเสมือนจริงว่าแหล่งกำเนิดเสียงมีการเคลื่อนที่ อาจเป็นไปเพื่อการสร้างความสมจริงเหมือนธรรมชาติหรืออาจให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์บางประการ บริษัทดิสนีย์สตูดิโอได้นำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้เป็นครั้งแรกในภาพยนตร์การ์ตูน Fantasia และในปัจจุบันมีการนำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้ ทั้งในภาพยนตร์ โทรทัศน์ การแสดงดนตรี การแสดงต่างๆบนเวที และเกมคอมพิวเตอร์

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้ทราบถึงกระบวนการในการสร้างสรรค์สื่อสุนทรีย์ในรูปแบบที่มีความแตกต่างจากที่มีมา

1.6.2 ได้องค์ความรู้ว่าด้วยแนวคิดและการใช้เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียงสำหรับการสร้างสื่อสุนทรีย์สำหรับการแสดงสำหรับทั้งวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก

1.6.3 ได้แนวทางในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ โดยเฉพาะในสาขาสื่อสารการแสดงและสื่อบันเทิง