



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย ตามคำถามนำการวิจัย ดังนี้

1. วิธีการในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะเป็นอย่างไร
2. นักแสดงมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ
3. ผู้ชมมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ

คำถามนำการวิจัยข้อที่ 1 วิธีการในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะเป็นอย่างไร

การตีความสานติภาวะ

ในอันที่จริงผู้วิจัย เริ่มการสร้างสรรค์การแสดงนี้ จากการได้ศึกษาบทประพันธ์มาก่อนบ้าง แต่อย่างไรก็ดี ก็จำเป็นที่จะต้องย้อนกลับมาพิจารณาถึงแก่นสารที่มีอยู่ในเรื่อง โดยความเห็นส่วนตัวของผู้วิจัยนั้น รู้สึกว่าสานติภาวะ สำหรับบทละครทั้งสองชิ้น น่าจะมีความเกี่ยวข้องกับการเห็นความตาย ความไม่จริงยั่งยืน จึงจะนำไปสู่การปล่อยวาง การปลีกตัวออกจากสังคม และการอยู่กับความเงียบ ซึ่งหลังจากการทดลองสร้างสรรค์งานและทดสอบกับนักแสดงและผู้ชมแล้ว พบว่าทัศนคติในเรื่องของสานติภาวะสำหรับแต่ละบุคคลนั้น มีความหลากหลาย แตกต่างกัน และในขณะที่รับชมการแสดงนั้น ภาวะที่เกิดขึ้นกับผู้ชมอาจไม่ได้เกิดขึ้นเพียงภาวะเดียว ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการมุ่งนำเสนอภาวะใดภาวะหนึ่งให้ปรากฏแก่ผู้ชมในเบื้องปลายการแสดงนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์งาน ต้องคิดพิจารณา ระมัดระวัง เพื่อไม่ให้ภาวะอื่นๆ เข้ามามีอิทธิพลหรือรบกวนภาวะจุดหมายมากจนเกินไป เพื่อให้บรรลุซึ่งจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์งานนั้นๆ

การศึกษาผลงานของผู้ประพันธ์และคัดเลือกผลงาน

ในการสร้างสรรค์การแสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเกตต์ และโตะโซโกะ นี้ ผู้วิจัยเริ่มจากการคัดเลือกนักประพันธ์หรือนักการละครที่มีผลงานโดดเด่น มีชื่อเสียง เป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ เพื่อให้ผู้วิจัยมีข้อมูลอันจะเป็นประโยชน์ในการนำมาสร้างสรรค์การแสดง โดยทั้งนี้ ต้องมีความเหมาะสมในการนำมาทดลองการออกแบบเสียงอีกด้วย

โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกผลงานการละคร ของนักการละคร จากทั้งฝั่งโลกตะวันตกและโลกตะวันออก 2 คน คือ

1. ผลงานของซามูเอล เบ็คเกตต์
2. ผลงานของโตะ โซโกะ

โดยทั้งนี้ แนวทางในการคัดเลือกบทละคร ผู้วิจัยยังคงตั้งอยู่บนพื้นฐานของเนื้อหาที่น่าจะสร้างสถานติภาวะให้เกิดขึ้นได้แก่ทั้งการแสดงและผู้ชม โดยในบรรดาผลงานของนักการละครทั้งสองท่าน ที่น่าจะสร้างสถานติภาวะได้ก็คือ

1. ALL That Fall
2. The Water Station

โดย All That Fall ซึ่งเป็นบทละครวิทยุชิ้น มีเนื้อหากล่าวถึงภาวะความตายของตัวละคร ผ่านการเดินทางของนางรูนิย์ (ตัวเอก) โดยแสดงถึงความตระหนก หวั่นวิตก ต่อความตาย ส่วน The Water Station นั้น เป็นบทละครที่มีแต่ความเงียบ และไม่มียุทธสนทนาเลย จึงเหมาะเป็นอย่างยิ่งที่นำมาใช้สร้างสรรค์การแสดง ซึ่งจะเปิดโอกาสให้เสียง (ที่ไม่ใช่คำพูด) ได้แสดงศักยภาพออกมา นอกจากนี้ The Water Station ยังมีมุมมองต่อ การออกห่างจากสังคม การมองมนุษย์ว่าเป็นเพียงสิ่งมีชีวิต มีการแสดงทัศนคติต่อความตาย และนำเสนอภาพความสุขสงบเมื่อมนุษย์อยู่ท่ามกลางความเงียบเพียงลำพัง อันจะนำไปสู่การปล่อยวาง ละทิ้งอัตตาของตน และนำเข้าสู่สถานติภาวะได้ในที่สุด

กล่าวโดยสรุป การศึกษาและคัดสรรวรรณกรรมสำหรับการนำมาสื่อสารด้วยเสียงนั้น ถือว่าจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สร้างสรรค์งาน ต้องมีความรู้ความเข้าใจในงานวรรณกรรมในหลายแง่มุม ไม่เพียงเนื้อเรื่องและแก่นของเรื่อง หากแต่ต้องเข้าใจถึงลักษณะรูปแบบของบทประพันธ์ดั้งเดิม ว่ามีศักยภาพในการนำมาสื่อสารด้วยเสียงได้มากน้อยเพียงใดอีกด้วย

การดัดแปลงบทละคร

เนื่องจากบทละครทั้งสองเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงได้ทำการการแปลเป็นภาษาไทย เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานกับนักแสดงและผู้ให้เสียง และรวมไปถึงการรับชมของชมที่เป็นคนไทย และนอกจากนี้ บทละครและการแสดงดั้งเดิมนั้น มีความยาวค่อนข้างมาก ผู้วิจัย จึงจำเป็นต้องลดทอนเนื้อหาและตัวละครบางตัวออกไป เพื่อให้เหมาะสมต่อการนำเสนอ โดยแนวทางในการลดทอนบท มีดังนี้

1. All That Fall ผู้วิจัยยังคงตัวละครทุกตัวไว้อย่างครบถ้วน ด้วยเล็งเห็นว่าการกระทำของตัวละครในเรื่องทุกตัว ล้วนแล้วแต่เป็นการสื่อสารด้วยเสียง โดยผู้วิจัยเพียงแค่ตัดบทสนทนา และบทพูดคนเดียว (monologue) ในบางฉากออกไป

2. The Water Station ผู้วิจัยยังคงรูปแบบการแสดงดั้งเดิมไว้ เพียงแต่ลดทอนตัวละครบางตัวออกไป โดยคำนึงถึงศักยภาพของนักแสดงที่คาดว่าจะจะเป็นนิสิตของมหาวิทยาลัย ด้วยเหตุนี้ ตัวละครที่ยังคงปรากฏในบทละคร จึงประกอบด้วย

- เด็กผู้หญิง ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง
- ผู้หญิงถือร่ม
- คู่สามีภรรยา
- ชายแบกสัมภาระ

ผลจากการดัดแปลงบทละคร ผู้วิจัยพบว่า การแปลเนื้อหาของบทละครนั้น ผู้แปลควรเข้าใจถึงวัฒนธรรมและปรัชญาในแต่ละชนชาติ ที่มีความแตกต่างและคล้ายคลึงกัน เพื่อให้สามารถถ่ายทอด และดัดแปลงให้สอดคล้องกับลักษณะของภาษา การสื่อสาร วัฒนธรรมและรสนิยมของผู้ชมคนไทย

การออกแบบเสียงและการแสดงที่มุ่งหมายให้เกิดศานติภาวะ

หลังจากผู้วิจัยได้บทละครฉบับดัดแปลงที่เป็นภาษาไทยแล้ว ก็ทำการออกแบบเสียง โดยใช้ศักยภาพของระบบเสียงรอบทิศทางมาเป็นแนวทาง ซึ่งบทละครทั้งสองเรื่องนี้ มีแนวทางในการออกแบบเสียงแตกต่างกัน ดังนี้

All That Fall

ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้เสียงตามที่ซามูเอล เบ็คเกต ได้ระบุเอาไว้ในบทละคร โดยมีการเพิ่มเติมเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ ซึ่งการแสดงเมื่อครั้งปี 1960 ไม่สามารถทำได้ รวมทั้งเพิ่มการเคลื่อนไหวของเสียง ในทิศทางต่างๆ เพื่อแสดงถึงความสมจริง และยังสื่อความหมายได้ดีขึ้น

The Water Station

ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการออกแบบเสียงร่วมกับการทำงานกับนักแสดง โดยเริ่มจากการนำบทละคร ซึ่งระบุเพียงทิศทางในการเคลื่อนที่บนเวที (stage direction) มาเป็นการบ้านให้นักแสดงได้สร้างสรรค์การแสดงของตน โดยอยู่บนแนวทางการแสดงแบบ Viewpoint ที่เป็นการนำชุดของภาพที่เลือกสรรไว้มาเป็นตัวสร้างเรื่องราวต่างๆ และหลังจากที่นักแสดงได้ชุดของภาพสำหรับการแสดงของตนแล้ว ก็นำมาถ่ายทอดแก่ผู้วิจัย หลังจากนั้นผู้วิจัยในฐานะผู้ออกแบบเสียง ก็นำภาพเหล่านั้น มาแปลงเป็นเสียง เพื่อใช้ในการแสดงบนเวที

ซึ่งหลังจากผ่านขั้นตอนนี้แล้ว ผู้วิจัยพบว่า กระบวนการออกแบบเสียงสำหรับการแสดงนั้น ไม่ได้มีเพียงวิธีการเดียว โดยพบว่า นอกจากผู้ออกแบบเสียงจะเป็นผู้กำหนดเสียงและรายละเอียดของเสียงเองแล้ว ผู้ออกแบบเสียงอาจทำหน้าที่เป็นเพียงช่องทางในการเปิดโอกาสให้นักแสดงได้เป็นผู้กำหนดเสียงต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในการแสดงของตนอีกด้วย

ผู้วิจัยพบว่า ผู้ออกแบบเสียงสำหรับการแสดง สามารถนำเอาองค์ความรู้เกี่ยวกับเสียงในด้านต่างๆ มาใช้ในการออกแบบเสียง ทั้งแนวคิดเรื่องละครวิทยุและละครเสียง นิเวศวิทยาของเสียง (soundscape) หรือสัญวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเสียง ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นการสร้างมิติอันหลากหลายของเสียงในการนำเสนอ เช่น การจัดวางเสียงให้มีการเคลื่อนที่ในทิศทางต่างๆ การนำเสียงธรรมชาติและเสียงเครื่องจักรอุตสาหกรรมมาจัดวางในเวลาและจังหวะที่เหมาะสม การผสมผสานขนบในการเล่าเรื่องด้วยเสียงของสื่ออื่นๆ เช่น โทรทัศน์และภาพยนตร์ เป็นต้น

ทั้งนี้ หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์และออกแบบเสียงแล้ว จึงได้จัดแบ่งเสียงต่างๆ ที่ปรากฏในการแสดงออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. เสียงพูด เสียงความคิด เสียงสนทนาของตัวละคร (Dialogue)

2. เสียงวัตถุต่างๆ เสียงที่เกิดจากการเคลื่อนที่ การกระทบกันของวัตถุ (Foley)
3. เสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ (Ambience)
4. เสียงดนตรี บทเพลง (Music)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้แบ่งวิธีการสรรหาเสียงต่างๆที่จะนำมาใช้ในการแสดง ออกเป็น 2 วิธี คือ

1. การคัดเลือกเสียงจากห้องสมุดเสียง (Sound Library) ซึ่งเป็นวิธีการที่ง่าย ไม่ต้องใช้การบันทึกเสียงขึ้นมาใหม่ แต่เสียงที่ได้ก็อาจไม่สอดคล้องเหมาะสมกับการแสดงในเรื่องมากนัก
2. การบันทึกเสียงขึ้นมาใหม่ โดยวิธีการนี้ หากวางแผนการบันทึกเสียงให้มีความรัดกุม ศึกษาบทละครมาเป็นอย่างดี ก็จะได้เสียงที่มีความสอดคล้องกับบุคลิกตัวละครและการแสดงบนเวที ทั้งนี้การบันทึกเสียงสามารถทำได้ทั้งในห้องบันทึกเสียงและนอกห้องบันทึกเสียงอีกด้วย

การบันทึกเสียง

All That Fall

วิธีการบันทึกเสียงสำหรับการแสดงละครเสียง All That Fall โดยสรุปมีดังนี้

ผู้วิจัยจัดหมวดหมู่ของเสียงต่างๆที่ปรากฏในการแสดงละครเสียง ประกอบด้วย

1. เสียงสนทนาและบทพูดคนเดียวของตัวละคร โดยผู้วิจัยเริ่มจากการบันทึกเสียงสนทนา ซึ่งเป็นแกนหลักของเรื่อง โดยใช้ผู้แสดงที่เป็นนักพากย์ภาพยนตร์ทั้งหมด เพื่อที่จะสามารถแสดงบุคลิกและถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้
2. เสียงที่เกิดจากการกระทำของตัวละคร ,สิ่งมีชีวิต หรือวัตถุ (foley) เช่นเสียงฝีเท้า เสียงสูบยางรถ เสียงรถยนต์ ผู้วิจัยเลือกใช้ทั้งการบันทึกเสียงขึ้นมาใหม่ทั้งในห้องบันทึกเสียง และภายนอกสถานที่ รวมทั้งการใช้เสียงจากห้องสมุดเสียง (sound library)
3. เสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ (ambience) เช่น สถานีรถไฟ , ชนบท ผู้วิจัยใช้ทั้งวิธีการบันทึกเสียงในสถานที่จริง และคัดเลือกเสียงจากห้องสมุดเสียง (sound library)

4. เสียงดนตรีและบทเพลง ผู้วิจัยใช้การคัดเลือกบทเพลงที่มีการบันทึกเอาไว้แล้ว เพื่อเป็นการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย

The Water Station

เนื่องจากไม่มีเสียงคำพูดปรากฏในการแสดงเลย เสียงที่ใช้ในการแสดง The Water Station จึงมีเพียงเสียงบรรยากาศและเสียงวัตถุเพียงเล็กน้อย ดังนี้

1. เสียงวัตถุ เช่น เสียงรถยนต์ เสียงระฆัง ใช้ทั้งการบันทึกจากวัตถุจริง และ คัดเลือกเสียงจากห้องสมุดเสียง (sound library)

2. เสียงบรรยากาศ (ambience) เช่น เสียงบรรยากาศเมือง , เสียงบรรยากาศสถานีขนส่ง โดยใช้ทั้งการบันทึกเสียงจากสถานที่จริง และใช้เสียงจากห้องสมุดเสียง (sound library)

3. เสียงดนตรีและบทเพลง ผู้วิจัยใช้วิธีการเดียวกับเรื่อง All That Fall คือ คัดเลือกบทเพลงที่มีการบันทึกเอาไว้แล้ว เพื่อเป็นการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย

การใช้อุปกรณ์และการประสานเสียง

เนื่องจากเทคโนโลยีเสียงรอบทิศทางนั้น มีความซับซ้อนในทางเทคนิคอยู่บ้าง จึงจำเป็นต้องเลือกใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่มีประสิทธิภาพสูง โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรมตัดต่อเสียงและอุปกรณ์ดังนี้

1. โปรแกรม Pro Tools เวอร์ชัน 10 ซึ่งสามารถสร้างสรรค์การประสานเสียงแบบรอบทิศทางได้
2. คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ iMac ของบริษัท Apple
3. สายสัญญาณในการเชื่อมต่ออุปกรณ์ต่างๆ
4. อุปกรณ์กระจายสัญญาณเสียงหลายช่องทาง (sound card)
5. ลำโพงขยายเสียง

ส่วนในขั้นตอนการประสานเสียงสำหรับการแสดงทั้งสองเรื่อง มีขั้นตอนดังนี้

All That Fall

แนวทางในการประสานเสียงละครเสียง All That Fall สามารถนำไปสู่ข้อสรุปในการลำดับการประสานเสียงในละครเสียง ดังนี้

1. แกนหลักของการประสานเสียงอยู่ที่คำพูดและบทสนทนาของตัวละคร
2. เสียงการกระทำและกิจกรรมของตัวละคร ต้องสอดคล้องกับตำแหน่งและทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละคร
3. หลังจากนั้นควรใส่เสียงบรรยากาศของสถานที่ต่างๆเพื่อให้เกิดความสมจริง
4. ใส่เสียงดนตรี
5. การปรับแต่งคุณสมบัติของเสียงสามารถทำได้ตลอดการประสานเสียง

The Water Station

แนวทางในการประสานเสียงเสียงที่ใช้ในละคร The Water Station สามารถนำไปสู่ข้อสรุปในการลำดับการประสานเสียงในการแสดงที่ไม่มีคำพูด ดังนี้

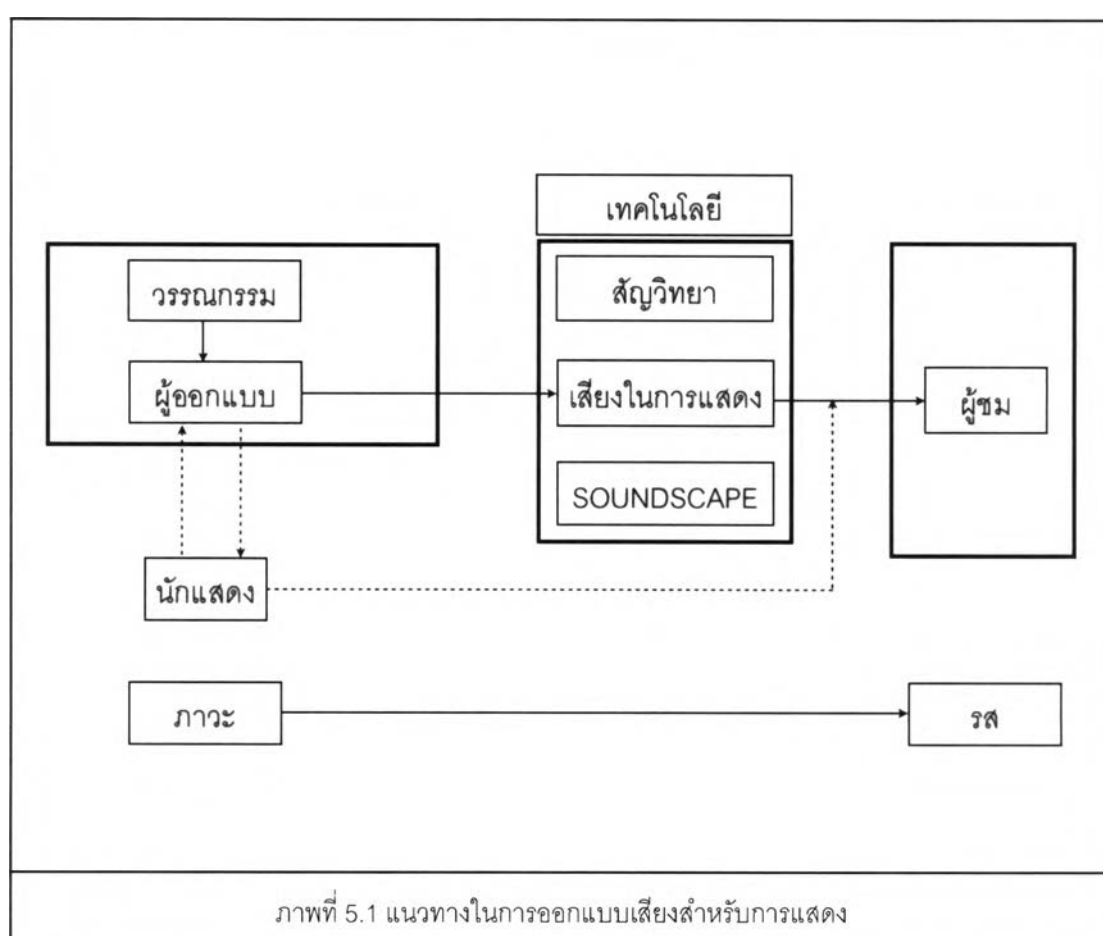
1. แกนหลักของการประสานเสียงอยู่ที่เสียงบรรยากาศ โดยการสร้างเสียงบรรยากาศแบบรอบทิศทาง สามารถสร้างได้จากเสียงต้นฉบับเพียงเสียงเดียว โดยเทคนิคที่ใช้ได้แก่ การวนซ้ำของเสียง (loop) การวางซ้อนเสียงเดียวกันในทิศทางที่แตกต่างกัน (สามารถวางให้เหลื่อมกันได้) จะให้ความรู้สึกว่บรรยากาศดูกว้างและมีมิติมากขึ้น
2. หากเป็นการแสดงที่ไม่ได้กำหนดเวลาและจังหวะในการแสดงตายตัว จะต้องระบุรายละเอียดคร่าวๆในการปล่อยเสียงเอาไว้บนหน้าตาต่างเครื่องมือนำด้วย

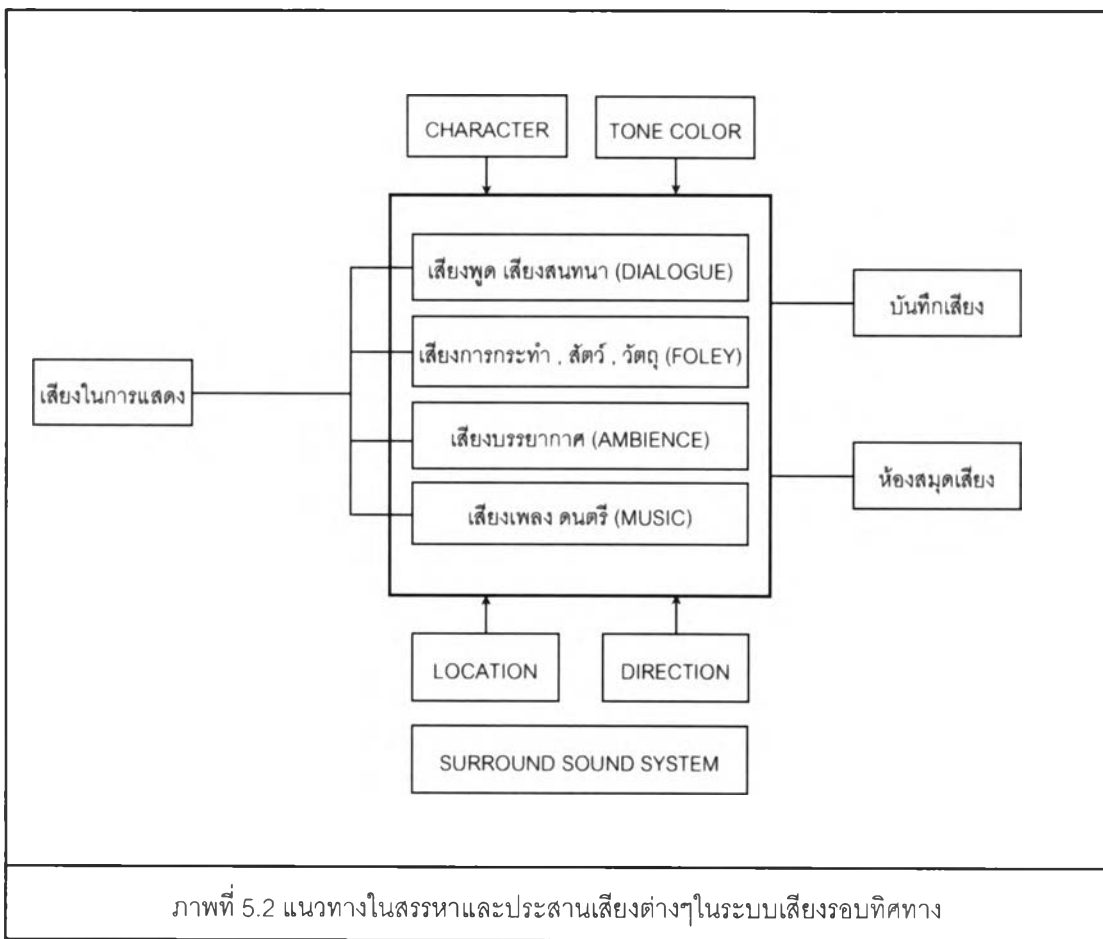
กล่าวโดยสรุป ในการเลือกใช้อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ในการประสานเสียงนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ออกแบบเสียงจะต้องเข้าใจถึงรูปแบบในการนำเสนอเสียงต่างๆในการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารด้วยเสียงในระบบเสียงรอบทิศทาง ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่ใช้ ต้องสามารถส่งสัญญาณเสียงได้หลายช่องทาง ตามจำนวนช่องทางที่ผู้ออกแบบเสียงได้ออกแบบไว้ นอกจากนี้หากต้องการตกแต่งคุณภาพของเสียงให้มีความหลากหลาย ลดข้อจำกัดของผู้ให้เสียงและเสียงดั้งเดิมที่คัดสรรมา จำเป็นที่ผู้ออกแบบเสียง ต้องเลือกใช้โปรแกรมที่มีศักยภาพสูงตามไปด้วย

ส่วนในด้านการประสานเสียงนั้น ผู้ออกแบบเสียงควรพิจารณาถึงลำดับความสำคัญของเสียงต่างๆที่นำมาใช้ในการแสดง เช่น สำหรับการประสานเสียงของละครเสียงที่มีการสนทนาของ

ตัวละคร เสียงสนทนาถือได้ว่าเป็นเสียงหลัก และควรเป็นกลุ่มเสียงแรกที่น่ามาวางเป็นแกนหลักของการประสานเสียง และนอกจากนี้ หากผู้วิจัยมีความรู้ความเข้าใจในการปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆของเสียง เช่น ระดับเสียงหรือความถี่ ความดัง รวมไปถึงทั้งเนื้อเสียง ที่ส่งผลต่อภาวะและรสของผู้ชมที่ได้รับฟัง ก็จะสามารถนำเสนอการออกแบบเสียงนั้นๆได้อย่างมีบรรทัด มีจินตนาการ และเป็นไปตามจุดประสงค์ในการสื่อสาร

และเพื่อให้เป็นการง่ายในการนำข้อสรุปของผู้วิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเสียงในงานการแสดงอื่นๆ ผู้วิจัยจึงได้นำข้อสรุปดังกล่าว มาแสดงเป็นแผนภาพดังนี้





คำถามนำการวิจัยข้อที่ 2 นักแสดงมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสถานการณ์ภาวะที่เกิดจากการ ออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเกต และ โอะตะ โทโกะ

วิธีการแสดงที่ใช้เพื่อสร้างสถานการณ์ภาวะ

หลังจากผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากนักแสดงและทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้แล้ว ผู้วิจัยค้นพบว่า ปัจจัยที่ก่อให้เกิดสถานการณ์ภาวะในการแสดงนั้น น่าจะเกิดจากวิธีการในการแสดง (Approach) ที่เลือกใช้บนเวที โดยแนวทางการแสดงแบบ Body-Mind นั้น ถือได้ว่าเป็นวิธีการแสดงหนึ่งที่สามารถสร้างสถานการณ์ภาวะแก่ผู้แสดงได้ เนื่องจากเป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้แสดง เปิดประสาทการรับรู้ ไม่ได้มุ่งเน้นหรือคาดหวังให้ผู้แสดงต้องมีปฏิกริยาอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่เป็นการเปิดโอกาสให้นักแสดงได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างจิตกับกายมากกว่า

การแสดงร่วมกับเสียง

ผู้วิจัยพบว่า นักแสดงมีความพึงพอใจต่อการแนวคิดที่นำเสียงบรรยากาศเข้ามาประกอบการแสดง เพราะเป็นช่วยการสร้างภาพบรรยากาศให้กับนักแสดงในฐานะตัวละคร โดยเสียงที่นำมาใช้อาจเป็นอุปสรรคในการแสดงอยู่บ้าง หากระยะเวลาในการซ้อมการแสดงมีน้อย อาจเกิดความผิดพลาดในเรื่องคิว อย่างไรก็ตามในการแสดงครั้งนี้ ในช่วงการแสดงของตัวละครสามีภรรยา ผู้วิจัยได้ทดลองให้ความเงียบเข้ามาเป็นเสียงบรรยากาศแทบทั้งช่วง จนมีลักษณะเป็นเสียงหลักของเรื่อง และพบว่าภาวะที่เกิดขึ้นกับนักแสดงสองคนมีความแตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับทักษะการแสดงและรสนิยมในวิธีการแสดง จึงน่าจะนำไปสู่บทสรุปที่ว่า การแสดงร่วมกับเสียงนั้น นักแสดงจำเป็นต้องมีการซักซ้อม เรียนรู้จังหวะและคิวการแสดงให้แม่นยำ และมีทัศนคติที่ดีต่อการแสดงที่นำเสียงมาเป็นตัวกำหนดทิศทางในการแสดงด้วย

คำถามนำการวิจัยข้อที่ 3 ผู้ชมมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสถานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท และ โอดะ โชโกะ

ผู้ชมในการชมละครที่นำเสนอการออกแบบเสียงแนว soundscape

ในการแสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station มีผู้ร่วมชมทั้งสิ้นประมาณ 70 คน โดย เป็นผู้ชมสายตาศายตา 55 คน และผู้พิการทางสายตาศายตา 15 คน ในจำนวนผู้ชมทั้งหมด มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 42 คน

สัดส่วนผู้ชมเพศชายและหญิงใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 50 และ ร้อยละ 47.61 ตามลำดับ เป็นผู้ชมที่อยู่ในช่วงอายุ 25-35 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.90 โดยผู้ชมที่เป็นนิสิตนักศึกษา พนักงานของรัฐ พนักงานบริษัทเอกชน มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 26.19 , 21.43 และ 21.43 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาของผู้ชม อยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.52 และรองลงมาเป็นระดับปริญญาโท ร้อยละ 30.95

ประสบการณ์การชมและความคิดของผู้ชมที่จะกลับมาชมการแสดงแนวนี้อีก

ผู้ชมเกือบทั้งหมด ไม่เคยมีประสบการณ์ในการชมการแสดงซึ่งใช้รูปแบบเสียงรอบทิศทาง เช่นนี้มาก่อน คิดเป็นร้อยละ 95.24 และคาดว่าจะกลับมาชมการแสดงในรูปแบบนี้อีก เป็นสัดส่วนที่มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.90 รองลงมาเป็นผู้ชมที่ไม่แน่ใจว่าจะกลับมาชมอีก คิดเป็นร้อยละ 35.71 มีผู้ชมเพียงร้อยละ 2.38 เท่านั้น ที่ไม่คิดจะกลับมาชมการแสดงในรูปแบบนี้อีก

จากข้อมูลทางประชากรและประสบการณ์ในการชมละคร จึงนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า ละครเสียงรอบทิศทางนั้น ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่มีความแปลกใหม่ และดึงดูดความสนใจของผู้ชมส่วนใหญ่ให้กลับมาชมได้อีก

ความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ชมละครเสียง All That Fall

ความพึงพอใจของผู้ชมในองค์ประกอบต่างๆของละครเสียง All That Fall

ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อองค์ประกอบของการแสดงละครเสียง All That Fall ส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ มาก โดยพบว่า มีความพึงพอใจต่อ ระบบเสียงรอบทิศทางมากที่สุด และพึงพอใจต่อระยะเวลาในการแสดงน้อยที่สุด

แต่หากพิจารณาด้วยปัจจัยของสภาพการรับชมที่ไม่มีแสงสว่างและมีแสงสว่างแล้ว จะพบว่า ในการรับชมในสภาพไม่มีแสงสว่าง ความพึงพอใจในระบบเสียงรอบทิศทางจะมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

ซึ่งน่าจะนำไปสู่บทสรุปที่ว่า การรับฟังละครเสียงที่ใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง ควรจัดสภาพแวดล้อมให้ไม่มีแสงสว่าง ซึ่งจะเป็นการปิดประสาทสัมผัสทางสายตา แล้วให้ผู้ฟังได้ใช้ประสาทหูอย่างเต็มที่

ความรู้สึกของผู้ชมหลังการฟังละครเสียง All That Fall

ภายหลังการชมละครเสียง All That Fall ผู้ชมรู้สึกยอมรับความเป็นไปของชีวิตมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 45.16 รองลงมาเป็นความรู้สึกเป็นกลาง ร้อยละ 32.26 ซึ่งถือได้ว่า การสร้างสรรค์การแสดงละครเสียงเรื่องนี้ อาจเพียงส่งภาวะที่ผู้สร้างต้องการส่งไปยังผู้ชมได้เพียงบางคนเท่านั้น

แต่อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาความรู้สึกออกเป็นด้านบวกและลบแล้ว ก็ยังถือได้ว่า ผู้ชมที่รู้สึกด้านบวกมีมากกว่าผู้ชมที่รู้สึกด้านลบ ทั้งนี้เมื่อพิจารณาประกอบกับข้อมูลการเสวนา พบว่า เนื้อเรื่องของ All That Fall เป็นอีกปัจจัยที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชม ไม่ใช่เพียงการออกแบบเสียงเท่านั้น อันนำมาซึ่งบทสรุปที่ว่า ความรู้สึกของผู้ชมละครเสียงนั้น ได้รับอิทธิพลจากทั้งวิธีการออกแบบเสียงและเนื้อหาในการนำเสนอด้วย

การนำเข้าสู่สถานติภาวะขององค์ประกอบต่างๆในละครเสียง All That Fall

สำหรับการแสดงละครเสียง All That Fall ผู้วิจัยได้มุ่งนำเสนอสถานติภาวะอันเกิดจากการเข้าใจในความเป็นไปของชีวิต ที่ว่าด้วยความตาย โดยพบว่าปัจจัยต่างๆในการแสดงส่งผลต่อการเข้าสู่สถานติภาวะ ดังนี้

- ในด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท ผู้ชมรู้สึกว่าคุณภาพและเหตุการณ์ในเรื่องและเนื้อหาของละครที่ว่าด้วยชีวิตและความตาย เป็นปัจจัยให้เข้าสู่สภาวะมากที่สุด

- ในด้านการออกแบบเสียง ผู้ชมรู้สึกว่าคุณภาพและความชัดเจนของเสียง เป็นปัจจัยที่น่าเข้าสู่สภาวะมากที่สุด

- ในด้านการแสดง/การให้เสียง ผู้ชมรู้สึกว่าการให้เสียงของตัวละครหลัก คือนางรูนีย์เป็นปัจจัยให้เข้าสู่สภาวะมากที่สุด

แต่อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณา เปรียบเทียบค่าคะแนนของการนำเข้าสู่สภาวะ ในแต่ละองค์ประกอบของการแสดง พบว่า ค่าคะแนนด้านการออกแบบเสียง และการให้เสียงนั้น สูงกว่าค่าคะแนนในด้านเนื้อหาของเรื่องอยู่มาก จึงสรุปได้ว่า ในการแสดงละครเสียง All That Fall องค์ประกอบเรื่องเนื้อหา น่าจะนำไปสู่สภาวะได้น้อยที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับองค์ประกอบอื่นๆ

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาสภาพแวดล้อมในการรับชมที่มีและไม่มีแสงสว่าง พบว่าสภาพแวดล้อมที่ไม่มีแสงสว่างมีแนวโน้มที่จะส่งผลต่อการเข้าสู่สภาวะได้ดี

เสียงที่น่าเข้าสู่สภาวะและไม่น่าเข้าสู่สภาวะในละครเสียง All That Fall

ผู้ชมมีความเห็นว่า เสียงฝนซึ่งปรากฏในการแสดงละครเสียง All That Fall มีผลต่อการนำเข้าสู่สภาวะมากที่สุด โดยมีค่าคะแนนสูงกว่าเสียงอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด โดยจะเห็นได้ว่าเสียงธรรมชาติเป็นเสียงที่มีคะแนนการนำเข้าสู่สภาวะในอันดับต้นๆทั้งหมด ในขณะที่เสียงรถยนต์เป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่สภาวะมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเสียงอื่นๆที่ได้คะแนนการไม่นำเข้าสู่สภาวะในลำดับต้นๆ ก็พบว่า เป็นเสียงของยานพาหนะ ทั้งสิ้น คือ เสียงเสียงรถยนต์ เสียงรถลากเทียมลา และเสียงรถไฟ

จึงสรุปได้ว่า ในการแสดงละครเสียง เสียงธรรมชาติเป็นเสียงที่เหมาะสมแก่การนำพาผู้ชมเข้าสู่สภาวะมากกว่าเสียงเครื่องจักรกล อันเป็นอิทธิพลจากโลกอุตสาหกรรมตามแนวคิด soundscape โดยในการฟังละครเสียง เสียงยานพาหนะเป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคในการเข้าสู่สภาวะ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสังเกตเห็นว่า เสียงความคิดของตัวละครได้คะแนนในด้านการนำเข้าสู่ศานติภาวนาน้อย และได้คะแนนการเป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่ศานติภาวนามาก จึงขอตั้งข้อสังเกตว่า เสียงก้องในความคิด อาจเป็นอุปสรรคในการเข้าสู่ศานติภาวนา ในการฟังละครเสียง ทั้งนี้ อาจต้องศึกษาถึงอิทธิพลของตัวบทมาประกอบด้วย

ความรู้สึกของผู้ชมละครเสียง All That Fall เมื่ออยู่ในที่มืดและที่สว่าง

ในการชมการแสดง มีผู้ชมที่รับชมละครเสียง All That Fall ในสภาพแวดล้อมที่สว่างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.14 และอยู่ในความมืด คิดเป็นร้อยละ 35.71 โดยผู้ชมที่อยู่ในที่สว่างรู้สึกที่ตนเองต้องฟังสมาธิในการรับชมมากที่สุด ต่างจากผู้ชมที่อยู่ในความมืด ที่รู้สึกว่าตนเองสามารถใช้จินตนาการได้ดี

อย่างไรก็ดี ในขณะที่ทำการแสดงละครเสียง ในรอบที่มีแสงสว่างนั้น ผู้วิจัยได้สังเกตปฏิกิริยาของผู้ชมว่า หลังจากลืมหันตาชมการแสดงไปได้สักครู่ ผู้ชมบางท่าน กลับหันหลังตาชมการแสดง ซึ่งน่าจะนำมาสู่บทสรุปที่ว่า สภาพแวดล้อมที่ไม่มีแสงสว่างหรือภาพจากการมองเห็นมารบกวน น่าจะเหมาะสมต่อการใช้จินตนาการในการรับชมละครเสียง

ความรู้สึกต่อการนำความเงิบมาใช้ในละครเสียง All That Fall

ในการแสดงละครเสียง All That Fall ผู้วิจัยได้นำความเงิบมาใช้ในการเล่าเรื่องอยู่เป็นระยะ โดยผู้ชมเห็นว่าการนำความเงิบมาใช้นั้น ทำให้เกิดการตระหนักรู้ และทำให้เรื่องราวมีจังหวะ แต่สำหรับความเงิบในละครเสียง All That Fall นี้ ยังไม่สามารถนำเข้าสู่ศานติภาวนา อันเนื่องมาจากการยอมรับในความเป็นไปในชีวิตได้เท่าที่ควร

ความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ชมละคร The Water Station

ความพึงพอใจในองค์ประกอบต่างๆของละคร The Water Station

ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อทุกองค์ประกอบของการแสดงละคร The Water Station อยู่ในเกณฑ์ มาก โดยผู้ชมพึงพอใจต่อเสียงและระบบเสียงที่ใช้มากที่สุด และพึงพอใจต่อระยะเวลาในการแสดงน้อยที่สุด ซึ่งจากการพิจารณาข้อมูลที่ได้ ร่วมกับแนวคิดหลักในการนำเสนอที่เน้นการออกแบบเสียง จึงนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า การออกแบบเสียงอันเป็นแกนหลักของแนวทางการแสดงละครเสียงในครั้งนี้ น่าจะนำมาซึ่งองค์ความรู้อันเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานละครเสียงเรื่องอื่นๆได้

ความรู้สึของผู้ชมหลังการชมละคร The Water Station

ภายหลังการชมละคร The Water Station ผู้ชมรู้สึกสงบมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.33 รองลงมาเป็นความรู้สึกเป็นกลาง ร้อยละ 36.67 โดยเมื่อพิจารณาไปที่จุดมุ่งหมายในการสร้างสถานติภาวะ อันเนื่องมาจากความสงบ การตระหนักรู้ในตนเองของผู้ชมของการแสดงละคร The Water Station แล้ว จะเห็นได้ว่า มีความสอดคล้องกัน จึงนำมาสู่ข้อสรุปที่ว่า การแสดงละคร The Water Station สามารถสร้างสถานติภาวะในการแสดงได้ค่อนข้างดี

การนำเข้าสู่สถานติภาวะขององค์ประกอบต่างๆในละคร The Water Station

สำหรับการแสดงละคร The Water Station ผู้วิจัยได้มุ่งนำเสนอสถานติภาวะอันเกิดจากการตระหนักรู้ มีสมาธิจดจ่อ โดยพบว่าปัจจัยต่างๆในการแสดงส่งผลต่อการเข้าสู่สถานติภาวะ ดังนี้

- ในด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตบต ผู้ชมรู้สึกว่ามีบุคลิกและการกระทำของตัวละครผู้ชายแบกของ เป็นปัจจัยให้เข้าสู่สถานติภาวะมากที่สุด ส่วนบุคลิกและการกระทำของตัวละครเด็กผู้หญิงถือตุ๊กตาและ สถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่อง เป็นปัจจัยรองลงมา

- ในด้านการออกแบบเสียง ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นเสียงน้ำ เป็นปัจจัยที่นำเข้าสู่สถานติภาวะมากที่สุด ส่วนเสียงเพลง Canon in D (บรรเลงเปียโน) และ ความเงียบ เป็นปัจจัยรองลงมา

- ในด้านการแสดง ผู้ชมรู้สึกว่าการแสดงสีหน้าของนักแสดง เป็นปัจจัยให้เข้าสู่สถานติภาวะมากที่สุด ส่วนการเคลื่อนไหวและการกระทำที่เชิงซ้ำของนักแสดง เป็นปัจจัยรองลงมา

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามร่วมกับการเสวนา จะเห็นได้ชัดว่า มีทิศทางของความเห็นไปในทางเดียวกัน คือ ผู้ชมหลายท่านเห็นว่าตัวละครผู้ชายแบกของสามารถสร้างศานติภาวะได้มากที่สุด เช่นเดียวกับเสียงของน้ำและสีหน้าของนักแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสีหน้าของตัวละครภรรยา จึงนำมาสู่ข้อสรุปที่ว่า ผู้ชมจะสามารถเข้าใจแก่นของเรื่องได้ดี หากตัวละครและสถานการณ์ในเรื่องมีความใกล้ชิดใกล้เคียงกับประสบการณ์ชีวิตของผู้ชม ในขณะที่เสียงน้ำซึ่งเป็นเสียงธรรมชาติที่ใช้ในการแสดงครั้งนี้ ได้รับการออกแบบให้มีความสม่ำเสมอเคลื่อนไหวในระดับที่คงที่ สามารถนำพาผู้ชมเข้าสู่ศานติภาวะได้ดี เช่นเดียวกับสีหน้าของนักแสดงที่มีความนิ่ง มั่นคง

แต่อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณา เปรียบเทียบค่าคะแนนของการนำเข้าสู่ศานติภาวะ ในแต่ละองค์ประกอบของการแสดง พบว่า ค่าคะแนนด้านการออกแบบเสียงนั้น สูงกว่าค่าคะแนนในด้านเนื้อหาของเรื่องและด้านแสดง จึงสรุปได้ว่า ในการแสดงละคร The Water Station องค์ประกอบด้านการออกแบบเสียง น่าจะนำไปสู่ศานติภาวะได้มากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับองค์ประกอบอื่นๆ ซึ่งน่าจะเป็นผลจากแนวทางในการออกแบบการแสดงที่มุ่งเน้นศึกษาเรื่องการออกแบบเสียง

เสียงที่นำเข้าสู่ศานติภาวะและไม่นำเข้าสู่ศานติภาวะในการแสดงละคร The Water Station

ผู้ชมมีความเห็นว่า เสียงน้ำซึ่งปรากฏในการแสดงละคร The Water Station มีผลต่อการนำเข้าสู่ศานติภาวะมากที่สุด โดยมีค่าคะแนนสูงกว่าเสียงอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด ในขณะที่เสียงโรงงานอุตสาหกรรม เป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่ศานติภาวะมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเสียงอื่นๆที่ได้คะแนนการไม่นำเข้าสู่ศานติภาวะในลำดับต้นๆ ก็พบว่า เป็นเสียงของยานพาหนะและเครื่องจักร ทั้งสิ้น คือ โรงงานอุตสาหกรรม เสียงรถยนต์ และเสียงจักรยายนต์

กล่าวโดยสรุป จะเห็นได้ว่า แนวคิดเรื่องนิเวศวิทยาของเสียง ที่เห็นว่าเสียงธรรมชาติเป็นเสียงที่สร้างความสุขสบายใจ และเสียงโลกอุตสาหกรรม เป็นเสียงที่ขัดขวางความร่มรื่นชื่นใจนั้น สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างภาวะในการแสดงได้เป็นอย่างดี

ความรู้สึกต่อการนำความเงียบมาใช้ในละคร The Water Station

ในการแสดงละคร The Water Station ผู้วิจัยได้นำความเงียบมาใช้ ตามรูปแบบการนำเสนอดั้งเดิม โดยผู้ชมเห็นว่าการนำความเงียบมาใช้นั้น ทำให้เกิดการตระหนักรู้ เรื่องราวมีจังหวะและช่วยให้เนื้อหามีความชัดเจน ซึ่งจัดเป็นทัศนคติด้านบวกทั้งสิ้น จึงนำไปสู่ข้อสรุปของผู้วิจัย ที่ว่าความทึบนั้น น่าจะเป็นประโยชน์ในการนำมาใช้การแสดงต่างๆ

ภาพรวมด้านการออกแบบเสียง

ผู้วิจัย พบว่า ในการแสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station ซึ่งประกอบด้วยการแสดง 2 ชุดติดต่อกันนี้ ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพรวมด้านการออกแบบเสียงนั้น อยู่ในเกณฑ์ มาก ในทุกองค์ประกอบย่อย โดยมีความเห็นว่า การใช้ระบบเสียงรอบทิศทางนั้น สามารถสร้างความตระการตาในจินตนาการของผู้ชม โดยเสียงที่ผู้วิจัยได้นำเสนอในการแสดงนั้น เป็นเสียงที่มีคุณภาพดี ชัดเจน ไพเราะ และช่วยให้เกิดอารมณ์ในการรับชมรับฟัง โดยที่น่าสังเกตคือ การสร้างความตระการตาในจินตนาการของผู้ชมนั้น เป็นแนวคิดหลักของการนำเสนองานสุนทรียะด้านละครวิทยุและละครเสียง และเมื่อพิจารณาพร้อมกับข้อมูลจากการเสวนา ที่เห็นว่าการนำเสนอในครั้งนี้ สร้างภาพในความคิดและเห็นมิติในการเคลื่อนที่ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงได้ข้อสรุปสำคัญสำหรับการออกแบบเสียงในการแสดงครั้งนี้ ว่าระบบเสียงรอบทิศทางยังคงส่งผลสำคัญต่อผู้ชมเช่นเดียวกับละครเสียงและละครวิทยุ นั่นคือการสร้างความตระการตาในจินตนาการให้กับผู้ชม หากแต่น่าจะมีประสิทธิภาพในการสร้างความสมจริง ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ในการรับชมรับฟังได้มากกว่า

ข้อมูลจากผู้ชมผู้พิการทางสายตา

จากการร่วมเสวนาหลังชมการแสดง พบว่า ผู้พิการทางสายตา มีความพึงพอใจในการแสดงละครเสียง All That Fall เป็นอย่างมาก โดยแม้ ผู้ชมสายตาปกติจะให้ความเห็นว่า ระยะเวลาในการแสดงนั้นยาวเกินไป อยากให้เรื่องราวในตอนท้ายจบโดยไว แต่สำหรับผู้พิการทางสายตาแล้ว กลับรู้สึกว่าการแสดงนั้นจบเร็วเกินไป อยากจะรับฟังการแสดงต่อไปอีก และยังคงแสดงทัศนะเกี่ยวกับเรื่องราวได้อย่างสนุกสนาน แสดงถึงการมีอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับการแสดง นี้จึงน่าเป็นบทสรุปที่สำคัญเป็นอย่างมาก ที่ว่าการสื่อสารเชิงสุนทรียะด้วยระบบเสียงรอบทิศทาง น่าจะมีศักยภาพในการเป็นรูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องเหมาะสมกับศักยภาพในการรับสารของผู้พิการทางสายตา และเปิดโอกาสให้ผู้พิการทางสายตา ได้มีโอกาสสัมผัสกับความตระการตาในจินตนาการจากการสัมผัสงานวรรณกรรมที่ศิลปินมากมายได้สรรค์สร้างเอาไว้

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในการสร้างสรรค์การแสดง "SOUNDSCAPE: all that fall / the water station" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของ ชามูแอล เบ็คเก็ท และ ไอตะไซโกะ ถึงแม้ผู้วิจัยจะมีได้ทำการศึกษาถึงสถานติภาวะอย่างถ่องแท้ และมีความเป็นสากลเสียก่อน เพราะเริ่มจากภาวะการเห็นความเป็นไปของชีวิตและความตายที่เกิดขึ้นกับตนเองจากการอ่านและศึกษาบทประพันธ์ของนักการละครทั้งสองท่าน จนอาจเกิดความคลาดเคลื่อนในแง่ของคำจำกัดความของคำว่าสถานติภาวะ อย่างไรก็ดี ด้วยแรงบันดาลใจในการที่จะนำเอาเทคโนโลยีเสียงรอบทิศทางมาขับเคลื่อนสื่อสุนทรีย์ประเภทละครเวที ผนวกกับจิตกุศลที่อยากจะทำประโยชน์ให้กับผู้พิการทางสายตา จึงส่งให้ผู้วิจัย สามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติการออกแบบเสียงสำหรับการแสดงในครั้งนี้ จนพอจะมีบทสรุปและข้อค้นพบบางประการที่น่าจะเป็นประโยชน์สำหรับสาขาวิชาสุนทรียนิเทศศาสตร์อยู่บ้าง

ในเรื่องแนวทางการออกแบบเสียงสำหรับการแสดงนั้น จากเดิมที่ตัวผู้วิจัยเองคิดว่า การสร้างสรรค์งานเสียงจะเป็นหน้าที่และสิทธิขาดของผู้ออกแบบเสียงเพียงฝ่ายเดียว แต่เมื่อนำพาดตนเองเข้าสู่กระบวนการสร้างการแสดง The Water Station ด้วยวิถีทางจิตกับกาย ก็พบว่า การเปิดโอกาสที่จะรับฟังเรื่องราวของนักแสดงแล้วนำภาพที่ได้นั้นมาถ่ายทอดเป็นพลังงานเสียงกลับสู่การแสดงอีกครั้ง น่าจะเป็นกระบวนการสร้างสรรค์เสียงในวิถีทางที่จะนำไปสู่สถานติภาวะได้ ไม่เฉพาะภาวะที่จะปรากฏแก่ผู้แสดง แต่ยังรวมถึงการที่ตัวผู้ออกแบบเสียงเองปรับตนเองให้กลายมาเป็นช่องทางแห่งการสื่อสาร และพบว่า การรับฟังและเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมงานได้แสดงความคิดเห็นนั้น เป็นวิธีการหนึ่งที่น่ามาซึ่งสถานติภาวะหรือความสุขสงบ ไม่เพียงเวลาทำการแสดง หากแต่เกิดขึ้นในระหว่างฝึกซ้อมการแสดงอีกด้วย

ส่วนการแสดงอีกเรื่อง คือ ละครเสียง All That Fall ซึ่งถือเป็นการสื่อสารด้วยเสียงอย่างแท้จริง โดยข้อค้นพบอันเป็นที่ประจักษ์ก็คือ อิทธิพลของสภาพแวดล้อมในการรับสารที่มีต่อผู้ชมผู้ฟัง ซึ่งผู้วิจัยจัดแบ่งออกเป็น 2 สภาพ คือ การรับฟังในความมืด และความสว่าง ผลปรากฏอย่างเด่นชัดว่า ในการรับสารด้วยโสตประสาทนั้น การปิดรับสารจากช่องทางอื่นๆ เช่นการมองเห็น จะเป็นการเพิ่มศักยภาพของโสตประสาทได้มากขึ้น สิ่งนี้ไม่เพียงเป็นผลสรุปจากการทดลองกับผู้ชมทั่วไปเท่านั้น แต่ยังมีหลักฐานยืนยันจากการรับชมของผู้พิการทางสายตา ที่สนุกสนานไปกับ การรับรู้เรื่องราวและเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการได้อย่างมีอรรถรส จนกระทั่งกลุ่มผู้พิการทางสายตา ยังเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานละครด้วยกลุ่มของตนเอง

จาก All That Fall ของชาмуแอล เบ็คเก็ท และ The Water Station ของโอดะ โซโกะ ผู้การ
แสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station

ในการสร้างสรรค์การแสดงที่เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์การออกแบบเสียงเพื่อสร้าง
สถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชาмуแอล เบ็คเก็ท และโอดะ โซโกะ นี้ นอกจากการศึกษา
ถึงวิธีการออกแบบเสียงแล้ว ผู้วิจัยยังมุ่งหวังในการนำเอางานวรรณกรรมการแสดงจากทั้งสอง
วัฒนธรรมใหญ่ของโลก คือ วัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมตะวันออก มาเป็นเรื่องมือในการ
ได้มาซึ่งความเข้าใจในสถานติภาวะจากทั้งโลกตะวันตกและตะวันออก โดยมีข้อค้นพบที่น่าสนใจ
ดังนี้

การนำเสนอละครวิทยุเรื่อง All That Fall ทางสถานีวิทยุ BBC ประเทศอังกฤษเป็นครั้ง
แรกในปี 1957 โดยการเขียนบทของชาмуแอล เบ็คเก็ทนั้น ถือเป็นครั้งแรกที่นำแนวคิดการใช้เสียง
ประกอบจากสถานที่ บรรยากาศและแหล่งกำเนิดเสียงจริงๆมาใช้ เช่นเสียงสิงสาราสัตว์ ถึงแม้ว่า
ในท้ายที่สุดทางผู้ผลิตจะไม่สามารถทำตามความประสงค์ของเบ็คเก็ทได้ทั้งหมด แต่ก็ถือได้ว่าเป็น
แนวคิดแรกๆที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาวงการละครวิทยุในช่วงเวลานั้น นอกจากนี้ เนื้อหาของ
เรื่องทีกล่าวถึงความไม่แน่นอนของชีวิต ปรัชญาความเชื่อเรื่องความตาย ได้ถูกบอกเล่าผ่าน
ความแปลกแยกของตัวละคร การเสียดสีและเย้ยหยันคำสอนทางศาสนา ซึ่งความจริงก็เป็น
แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานละครของเบ็คเก็ทอยู่แล้วนั้น ถือได้ว่าเป็นการนำเสนอละครใน
แนวทางละครแอบส์เวิร์ดเรื่องแรกของโลก

ส่วนในการนำเสนอละครเสียง All That Fall ของผู้วิจัยในครั้งนี้นั้น ได้นำเอาบทประพันธ์
ดั้งเดิมมาดัดแปลง ให้สั้นและกระชับ เหมาะกับการนำเสนอในเชิงทดลอง โดยยังคงตัวละคร
การกระทำ และสถานการณ์ในเรื่องเอาไว้อย่างครบถ้วน แต่อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาเนื้อหาในบท
ละครดั้งเดิม ที่มีความเป็นวัฒนธรรมตะวันตกอยู่มาก หากมิได้ศึกษาเอกสารทางการละครมาก่อน
ก็จะเป็นการยากแก่การเข้าใจของผู้ชมคนไทย ผู้วิจัยจึงได้ลดทอนและตัดเนื้อหาเหล่านั้นออกไป
เช่น บทสนทนาของตัวละครหลายตัวที่กล่าวถึงข้อควรปฏิบัติของการเป็นคริสต์ศาสนิก เป็นต้น
และเมื่อผู้วิจัยได้ทำการแปลบทละครจากภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทย ก็ยังค้นพบข้อจำกัดของ
วัฒนธรรมภาษาอยู่มีไม่น้อย เช่น สุภาษิต คำคล้องจอง คำพ้องเสียง เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ เรื่องราว
เกี่ยวกับทัศนะต่อความตายจากบทละครฉบับดัดแปลง จึงไม่ปรากฏความคิดเห็นที่มีต่อความเชื่อ
ทางศาสนาเท่ากับการแสดงฉบับดั้งเดิม

อย่างไรก็ดี ในการแสดงละครเสียง All That Fall ของผู้วิจัยในครั้งนี้ ไม่เพียงนำเอาเสียง
จากแหล่งกำเนิดเสียงจริงๆมาใช้ (เสียงบรรยากาศ เสียงสัตว์ เสียงยานพาหนะ) ต่างจากเมื่อครั้ง
ออกอากาศครั้งแรก ที่ผู้ให้เสียงทำเสียงสัตว์ต่างๆ แต่ผู้วิจัยยังได้นำเอาเทคโนโลยีด้านเสียงที่

พัฒนาเรื่อยมาจนมีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากขึ้นมาใช้ จากการกระจายเสียงแบบช่องทางเดียว (monophonic) ในยุคสมัยที่ All That Fall ของเบ็คเกิดกระจายเสียงเป็นครั้งแรก มาสู่ระบบเสียงรอบทิศทาง (surround sound system) ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ จึงสามารถสร้างจินตนาการเชิงพื้นที่และการเคลื่อนไหวที่อันเกิดจากเสียงได้สมบูรณ์กว่าเมื่อกระจายเสียงครั้งแรก โดยในทำนองที่สุดเมื่อพิจารณาประสิทธิภาพที่เกิดแก่กลุ่มผู้ฟังแล้ว พบว่า แม้ผู้ชมจะตื่นตาตื่นใจไปกับความตระการตาในจินตนาการอันเกิดจากระบบเสียงรอบทิศทาง แต่เนื่องด้วยเนื้อหาของเรื่องที่มีความตลกขบขันและมีความเป็นละครแอ็บเซิร์ดเป็นอย่างมาก จึงทำให้เป็นการยากที่จะเข้าใจและซาบซึ้งกับแก่นของเรื่อง ด้วยเหตุนี้เมื่อมองย้อนกลับไปที่เปรียบเทียบกับเมื่อครั้งกระจายเสียงครั้งแรก ที่มีความแปลกใหม่ในแง่ของเนื้อหาและแก่นของเรื่อง การนำเสนอ All That Fall ในรูปแบบละครเสียงรอบทิศทางของผู้วิจัยในครั้งนี้ ถึงแม้ว่าจะไม่อาจสามารถสื่อสารถึงภาวะของความตายได้อย่างเต็มที่นัก แต่ก็ถือได้ว่ามีความโดดเด่นในเรื่องวิธีการนำเสนอที่แปลกใหม่ สอดคล้องกับเทคโนโลยีในการรับชมสื่อสุนทรีย์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

นอกจากนี้ การแสดงอีกชุดหนึ่งที่นำบทละครของนักการละครญี่ปุ่นมาจัดแสดง นั่นคือ The Water Station นั้น ในช่วงของการศึกษาบทละครและการแสดงดั้งเดิม ผู้วิจัยได้ศึกษาเทปวิดีโอที่บันทึกการแสดงที่จัดขึ้นในปี 1979 ที่อาคาซากะ ประเทศญี่ปุ่น ผนวกกับงานของมาริโกะ บอยด์ ที่ศึกษารูปแบบงานละครของโอะตะ โซโกะ และการนำเสนองาน The Water Station ของ ฟิลลิป ซาวิลลี ที่ประเทศอังกฤษ ก็พบรายละเอียดที่น่าสนใจ นั่นคือ แรบบันดาลในการสร้างสรรค์ผลงานของโอะตะ โซโกะ นั้นเกิดจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่น ในฐานะผู้แพ้สงคราม ผนวกเข้ากับแนวคิดการแสดงแบบละครโนะ ที่ได้รับอิทธิพลจากปรัชญาความเชื่อของชาวญี่ปุ่น และแนวทางในการออกแบบการแสดงของโอะตะ โซโกะ ยังเกิดจากนำปรัชญาในลัทธิเต๋ามาใช้อีกด้วย ทั้งนี้ลักษณะสำคัญของการแสดง ประกอบด้วย ความเชิงซ้อนของการเคลื่อนไหว พื้นที่ที่กว้างและที่สำคัญคือ ความเงียบ

อย่างไรก็ดี เมื่อผู้วิจัยได้ทำการออกแบบการแสดง The Water Station โดยมุ่งเน้นการออกแบบเสียง ความแตกต่างประการแรกที่สำคัญก็คือ การนำเสียงบรรยากาศมาใช้ในการแสดง ซึ่งในอันที่จริง ก็ถือว่ยังเป็นความเงียบที่ยังคงมีเสียงบรรยากาศ หรือ ซิจิมะโกโตะ ตามปรัชญาญี่ปุ่น ซึ่งโซโกะ ให้ความสนใจมากกว่าความเงียบแบบสมบูรณ์ โดยทั้งนี้ ผู้วิจัยยังคงออกแบบให้มีการสลับกันระหว่างความเงียบและเสียงบรรยากาศต่างๆ ตามจังหวะและช่วงเวลาที่เหมาะสม ซึ่งผลจากทัศนะของผู้ชมก็เห็นว่า มีความน่าสนใจ และช่วยให้เข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น ไม่เพียงเท่านั้น ในส่วนของแก่นเรื่อง จากเดิมที่เป็นการนำเสนอภาวะของความตายและการล่มสลายอย่างชัดเจน แต่สำหรับการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้หยิบเอาภาวะที่ผู้ชมทั่วไปน่าจะรับรู้ได้นั่นคือ การอยู่กับความเงียบและตนเอง

อย่างไรก็ดี ในด้านการแสดงกับเสียง ผู้วิจัยยังคงใช้กระบวนการในเชิงทดลองเช่นเดียวกับที่โซโกะได้ใช้กับกลุ่มละครของเขา แต่เนื่องจากในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ยึดแนวทางการเคลื่อนที่บนเวทีตามบทละครของโซโกะแล้ว การทดลองที่ผู้วิจัยใช้ร่วมกับนักแสดง จึงเป็นการให้นักแสดงได้เลือกภาพในจินตนาการด้วยตนเอง โดยตัวละครอยู่ในบริบทที่ต่างจากเมื่อครั้งแสดงที่ญี่ปุ่น นั่นคือ ผู้วิจัยกำหนดบริบทแวดล้อมของตัวละครในครั้งนี้ ให้เป็นบุคคลในสังคมไทย ซึ่งเมื่อเสร็จสิ้นการแสดงแล้ว ผู้วิจัยก็พบว่า วิธีการออกแบบเสียงเช่นนี้ เป็นวิธีการที่น่าสนใจสำหรับการนำมาพัฒนาแนวทางการแสดงต่อไป ส่วนด้านทัศนสาร ผู้วิจัยยังคงยึดแนวทางเดียวกับ การแสดงทั้งสองครั้ง (ของโซโกะ และซาริลลิ) โดยนำแนวคิดลัทธิเต๋ามาใช้ให้มีความเด่นชัดมากขึ้น นั่นคือการออกแบบภาพและสีสันบนเวทีให้เป็นสีดำทั้งหมด

หลังการแสดง The Water Station เมื่อเปรียบเทียบกับการแสดงครั้งแรก ในปี 1979 ผู้วิจัยพบว่า การปรับเนื้อหาของตัวละครให้มีความทันสมัย เข้ากับสังคมปัจจุบัน และเพิ่มความเร็วในการเคลื่อนที่ขึ้นเล็กน้อย ทำให้ผู้ชมที่เป็นคนไทยเข้าใจได้ดีและไม่รู้สึกอึดอัด รวมทั้งเสียงที่นำเสนอนอกมา ก็ทำให้การตีความตามความมุ่งหมายของผู้วิจัยได้

กล่าวโดยสรุป สำหรับการนำเสนอผลงานทั้งสองชิ้น จากผลงานของนักการละครสองฝั่งวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ความแตกต่างทางเชื้อชาติ สังคมและวัฒนธรรม ยังคงมีผลต่อการรับรู้ ตีความ และเข้าใจเรื่องราวที่นำเสนอ แต่อย่างไรก็ดี การได้ศึกษาวัฒนธรรมอื่น ๆ นอกจากวัฒนธรรมของตนเองนั้น ก็น่าจะเป็นเปิดมุมมองของตนเองให้เข้าใจถึงความแตกต่าง สามารถปรับตัว และอยู่ร่วมกับสังคมอื่นๆ ในฐานะมนุษย์ชนคนหนึ่งได้อย่างงดงามราบเท่าที่ยังมีลมหายใจ

เสียงสู่สานติภาวะ

องค์ความรู้เกี่ยวกับเสียงต่างๆที่ผู้วิจัยได้นำมาประกอบใช้เพื่อสร้างการแสดงในครั้งนี้ เมื่อผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และคัดเลือก เพื่อนำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสานติภาวะแล้ว ก็พบว่า คุณสมบัติอันมีหลากหลายของเสียงต่าง ๆ นั้น ล้วนแล้วแต่มีรสนิยมที่แตกต่างกันไป ควรได้รับการจัดวางอย่างถูกที่ถูกต้อง มีจังหวะจะโคน และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง กับการแสดงที่หมายเอาสานติภาวะเป็นปลายทางนั้น เป็นการควรอย่างยิ่งที่จะนำเอากลุ่มของเสียงที่ได้รับการทดสอบแล้วว่าควรค่าแก่การนำพาผู้ชมเข้าสู่ภาวะสานติได้มาใช้ นั่นคือ เสียงที่นำพามนุษย์กลับเข้าสู่ภาวะแห่งการเริ่มต้น อันได้แก่ ความเงียบ และเสียงของธรรมชาติ ซึ่งเสียงเหล่านี้ล้วนมีอยู่ในสิ่งแวดล้อมของโลกโดยพื้นฐานอยู่แล้ว แต่ด้วยการพัฒนาทางวัตถุและโลกสมัยใหม่ จึงทำให้เสียงเหล่านี้ถูกทำลายและซบเซาด้วยเสียงของความก้าวหน้าทางวิทยาการ

จากประสบการณ์การศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบสารด้วยเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงครั้งนี้ พบว่าแม้ตัวบทละครจะมีอิทธิพลต่อภาวะของผู้ชมมากน้อยเพียงใด แต่เสียงต่างๆจากการแสดงนั้น ก็ถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลต่อภาวะและรสที่จะเกิดกับผู้ชมเช่นกัน ดังจะเห็นได้ว่า ในการแสดงละครเสียง All That Fall เสียงนักพากย์ภาพยนตร์ แม้จะสามารถแสดงอารมณ์ตามบทบาทตัวละครได้ แต่เมื่อมาผนวกกับการเคลื่อนที่ของเสียงที่อาจไม่สอดคล้องกับขนบในการรับฟังของผู้ชมโดยทั่วไป ก็ทำให้ข้อมูลเนื้อหาที่เรื่องราวต้องการสื่อสารนั้น ขาดตกบกพร่องไปบ้าง ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ข้อควรคำนึงแรกๆในการที่จะสื่อสารด้วยเสียงไม่ว่าจะด้วยบริบทและจุดมุ่งหมายในการสร้างภาวะใดๆนั้น ก็คือ การสร้างความง่ายในการรับรู้ให้แก่ผู้ชม โดยหากเป็นการแสดงระบบเสียงรอบทิศทาง เช่นในครั้งนี้นี้ ก็จะหมายความว่า การสร้างพื้นที่ที่มีจำนวนไม่มาก และมีการเคลื่อนที่ของเสียงไม่รวดเร็วจนเกินไปนั่นเอง

ในส่วนของแนวคิดของการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะสำหรับการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้ที่ควรแก่การนำมาประกอบใช้นั้น ได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้ที่เกิดจากการรับรู้ทั้งความคล้ายคลึง ความแตกต่าง แนวคิดสัญวิทยาที่เกี่ยวข้องกับเสียง ซึ่งนำมาอธิบายได้แทบจะในทุกๆองค์ประกอบของการแสดง ทั้งตัวบทละคร ภาษา เสียงต่างๆที่นำมาใช้ ตำแหน่งและทิศทางของการเคลื่อนที่ รวมไปถึงแนวคิดนิเวศวิทยาของเสียง เป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์งานของผู้วิจัย โดยหยิบเอาบางส่วนของสภาพแวดล้อมจริงในสังคมไทยปัจจุบันมานำเสนอบนเวทีผ่านการเล่าเรื่องด้วยเสียง นำเอาเสียงจากสถานที่ต่างๆที่ผู้ชม นักแสดง และตัวผู้วิจัยเอง อาจมีประสบการณ์คล้ายๆกัน ให้มาปรากฏบนเวที แต่อย่างไรก็ดี เมื่อการแสดงนี้ถูกออกแบบมาเพื่อมุ่งให้เกิดสานติภาวะเป็นหลัก แนวคิดทฤษฎีทั้งหลายจึงได้รับการกลั่นกรองและพิสูจน์ความจริงแท้ผ่านการแสดงในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้แนวคิดในเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะ ที่มีควมน่าสนใจ นั่นคือ การสร้างความเรียบง่ายให้กับการรับข้อมูลของผู้ชม โดยเริ่มจาก

พื้นฐานในแง่ของภาษา ที่เห็นว่าหากใช้ภาษาที่ง่าย เสียงพูดและคำพูดที่ไม่ซับซ้อน ใกล้ตัวผู้ชม การรับรู้และคุ้นเคยก็ถือได้ว่าจะเป็นปัจจัยให้นำเข้าสู่ศานติภาวะได้ การใช้เสียงที่เป็นคู่ตรงข้ามกัน เช่น สงบนิ่งกับวุ่นวาย ก็ถือเป็นการสร้างความง่ายให้กับการรับรู้ของผู้ชม โดยหากมุ่งหมายให้เกิดศานติภาวะนั้น อาจเป็นการให้ผู้ชมได้รับรู้ภาวะอื่นๆที่เป็นเชิงลบ เช่นความรำคาญ ความวุ่นวายใจ จากเสียงการจราจร เสียงอุตสาหกรรม แล้วจึงนำเสนอคู่ตรงข้ามของเสียงนั้นๆ เช่น เสียงน้ำ เสียงป่าเขา ที่นำไปสู่ความสงบสุข ผ่อนคลาย ทั้งนี้ในทัศนะของผู้วิจัย เห็นว่า กลุ่มของเสียงที่นำไปสู่ศานติภาวะนั้น ควรที่จะอยู่ในช่วงเวลาของการนำเสนอแก่นแท้ของเรื่อง หรือช่วงสูงสุดของเรื่องก็ได้ ดังเช่นที่ผู้วิจัย นำเสนอเพียงเสียงน้ำ ในช่วงสำคัญๆของการแสดง The Water Station นอกจากนี้ หากจะกล่าวในเชิงเทคนิค การปรับแต่งคุณภาพของเสียงที่ได้มาจากการคัดสรร โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการบันทึกชิ้นใหม่ ถือเป็นเรื่องจำเป็นที่ผู้ออกแบบเสียงจะต้องทำ เพื่อให้ได้เนื้อเสียงที่ต้องการจะใช้ในการสื่อสารจริงๆ เช่นการบันทึกเสียงสนทนาของตัวละคร ก็มีความจำเป็นที่จะต้องลดทอนเสียงในช่วงความถี่ต่ำ ซึ่งมักเป็นเสียงบรรยากาศของห้องบันทึกเสียง ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับการแสดงแต่อย่างใด

อย่างไรก็ดี เพียงการลงมือปฏิบัติในส่วนของการเตรียมเสียงเพื่อนำเสนอและทำการประสานเสียงในห้องปฏิบัติการนั้น ถือได้ว่าไม่เพียงพอที่จะสามารถสร้างงานเสียงที่ดีได้ เพราะในท้ายที่สุด การนำเสนองานสุนทรียะด้านเสียงนั้นๆจะต้องแสดงในสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ดังนั้น ผู้ออกแบบเสียงจึงจำเป็นเช่นกันที่จะต้องทดลองนำงานเสียงที่ได้จัดเตรียมไว้ มาทำการทดลองแสดงและปรับแต่งเสียงในสถานที่จริง จึงจะรับรู้ได้ว่าเมื่อผู้ชมเข้ามาชมการแสดงแล้ว เสียงที่ถ่ายทอดออกมานั้น มีลักษณะเป็นเช่นไร

ทั้งนี้ จากแนวคิดทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้กล่าวมา คงไม่อาจส่งผลอันเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเสียงในการแสดงได้เลย หากผู้ออกแบบเสียงขาดซึ่งศานติภาวะในจิตใจของตนเอง และไร้ซึ่งแรงบันดาลใจในการที่นำศานติภาวะนั้นส่งต่อสู่ผู้ชมผ่านการแสดง หรือหากกล่าวในเชิงรูปธรรมแล้ว ก็หมายถึง การคงศานติภาวะไว้ในจิตใจของผู้สร้างสรรค์งานในขณะที่ออกแบบและตรวจสอบผลงานของตน ก่อนการแสดงนั่นเอง

เสียงของธรรมชาติและเสียงของโลกอุตสาหกรรม

ในการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิด soundscape มาใช้ในการออกแบบ โดยนำปรากฏการณ์ที่สังคมโลกได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ก่อเกิดวัตถุ และเครื่องกลมากมาย นำกลุ่มของเสียงที่เข้ามาแทนที่โลกยุคโบราณ โดยเริ่มจากรถจักรไอน้ำ พัฒนาสู่รถไฟ รถยนต์ ซึ่งปรากฏในการแสดงละครเสียง All That Fall และไม่เพียงเท่านั้น การแสดง The Water Station นั้น ผู้วิจัยได้นำเอาเสียงบรรยากาศบ้านเมืองในกรุงเทพมหานครมาใช้ ซึ่งจากการวัดผลการนำเข้าสู่สถานติภาวะของกลุ่มเสียงเหล่านี้ พบว่า เสียงยานพาหนะเครื่องจักรกล และเสียงของบรรยากาศในกรุงเทพฯ จัดเป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่สถานติภาวะเป็นอย่างยิ่ง สิ่งเหล่านี้คงเป็นบทพิสูจน์ถึงความตายและการเสื่อมสลายของสังคมได้เป็นอย่างดี ดังที่ผู้วิจัยนำภาวะมานำเสนอในการแสดง

และหากมองย้อนกลับไปสู่งานทดลอง จะพบว่าเสียงธรรมชาติ อันเป็นเสียงที่มีอยู่ในโลกจำนวนมากในช่วงก่อนยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมนั้น สามารถนำพาผู้ชมผู้ฟังเข้าสู่สถานติภาวะได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็น เสียงลม เสียงฝน เสียงใบไม้เสียดสี เสียงน้ำ และที่สำคัญที่สุดก็คือ ความเงียบ ด้วยเหตุนี้ หากการสร้างสรรคงานสื่อสุนทรีย์ใดๆที่มุ่งหมายจะสร้างภาวะแห่งสถานติภาวะให้แก่ผู้ชมผู้ฟังจากการรับฟังเสียง งานสื่อสุนทรีย์นั้น ก็น่าจะประกอบขึ้น โดยมีเสียงของธรรมชาติเป็นหลักในการนำพาไปสู่ความเพลิดเพลินและเจริญปัญญา

พลังของความเงียบ

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์การแสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station นี้ ส่วนหนึ่งถือได้ว่าเป็นการนำแนวคิดเรื่องความเงียบมาใช้ในการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการแสดง The Water Station ที่การแสดงดั้งเดิม เป็นการนำความเงียบมาเป็นปัจจัยเอกลักษณ์ในการแสดง อย่างไรก็ตามเนื่องจากการแสดงในครั้งนี้มีลักษณะเป็นเชิงทดลอง ผู้วิจัยจึงมีการนำเสียงบรรยากาศอื่นๆมาประกอบใช้ แต่ก็ยังคงจัดวางความเงียบเอาไว้ ในจังหวะเวลาที่น่าจะเป็นจุดสูงสุดสำหรับการแสดงในแต่ละส่วน ซึ่งมีความขัดแย้งกับขนบในการนำเสนอสื่อสุนทรีย์โดยทั่วไป ที่มักจะออกแบบเสียงให้มีความตื่นตาตื่นใจและรุกเร้าผู้ชมให้คาดหวังไปกับการกระทำของตัวละคร โดยผู้วิจัยพบว่า ความเงียบในทัศนะสำหรับผู้ชมหลายคน อาจไม่ใช่ปัจจัยเพียงอย่างเดียวที่จะนำพาเข้าสู่สถานติภาวะได้ เช่นในการแสดงครั้งนี้ ที่มีเสียงของน้ำและเสียงของธรรมชาติ หากแต่เมื่อผู้วิจัยพิจารณา การแสดงออกเป็นส่วนๆ ก็เห็นได้ว่า ส่วนสำคัญที่สร้างสถานติภาวะในการแสดง ล้วนแล้วแต่มีความเงียบเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลเป็นพลังผลักดัน ตัวแปรอื่นๆ ให้มีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น โดยมีได้เป็นเพียงเครื่องช่วยสร้างจังหวะและการเว้นว่างเพื่อหยุดคิดตรึกตรองเท่านั้น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์การแสดง มีความลึกซึ้งและเข้าใจถึงพลานุภาพของความเจ็บที่มีต่อการแสดงต่างๆ และนำความเจ็บมาเป็นพลังหลักในการขับเคลื่อนการแสดง ก็น่าจะเป็นหนทางสู่การสร้างสื่อสุนทรีย์ะ ที่นอกจากจะเพียงให้ความเพลิดเพลินเจริญใจ ยังจะนำพาผู้ชมผู้ฟังเข้าสู่การเจริญปัญญา อันเป็นหนึ่งในปลายทางของการนำพาจิตวิญญาณให้ได้รับรสแห่งศานติอีกด้วย

เสียงกับการฝึกฝนนักแสดงและการแสดงละครเวที

ในช่วงของการจัดเตรียมเสียงและซ้อมการแสดงละคร The Water Station ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพบว่า เสียงนอกจากจะนำมาเป็นองค์ประกอบในการแสดงแล้ว ยังมีศักยภาพในการนำมาเป็นตัวส่งเสริมให้นักแสดงเกิดจินตนาการและมีสมาธิในการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้กระบวนการสร้างสรรค์เสียง ที่เปิดโอกาสให้นักแสดงได้คัดเลือกประเภทของเสียงที่นำมาใช้ด้วยตนเอง จะยิ่งเป็นการเสริมอิสระในเชิงความคิดของนักแสดง ส่งผลให้การแสดงมีพลัง มีทิศทางที่ชัดเจน และมีความเป็นหนึ่งเดียวกันระหว่างนักแสดงและองค์ประกอบเสียง

ในฐานะที่ผู้วิจัย มีประสบการณ์ในการเป็นนักแสดง ทั้งในละครทั่วไปและละครเพลง ซึ่งมีแบบฝึกหัดในการแสดงที่หลากหลาย พบว่า แบบฝึกหัดเพื่อการพัฒนาจินตนาการและอารมณ์ในการแสดงโดยทั่วไปนั้น มักเป็นรูปแบบที่นักแสดงรับฟังคำสั่งของผู้นำการฝึกหัด แล้วแสดงออกมาโดยมีภาพและภาวะในจินตนาการ ซึ่งภาพและภาวะเช่นนั้น จะปรากฏเด่นชัดแก่ตัวนักแสดงเท่านั้น โดยอาจคลุมเครือในมุมมองของบุคคลอื่น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นโอกาสที่จะนำองค์ความรู้เรื่องกระบวนการสร้างสรรค์เสียงที่ได้จากงานวิจัยนี้ มาใช้ในการพัฒนาแบบฝึกหัดในการแสดง โดยเห็นว่า หากนำเสียงมาประกอบใช้กับคำสั่งในการฝึกหัดการแสดง คำสั่งและการตีความคำสั่งนั้นๆ น่าจะมีความชัดเจน และเป็นรูปธรรมมากขึ้น สามารถรับรู้ได้ทั้งในมุมมองของนักแสดงและผู้กำกับ ทำให้ง่ายต่อการดำเนินการและประเมินผลการทำงานแบบฝึกหัดนั้นๆ จนส่งผลให้การซ้อมการแสดงและการแสดงบนเวที มีความเด่นชัด หลากหลาย และน่าสนใจจากมุมมองของผู้ชม ไม่เพียงเท่านั้น ในการแสดงบนเวที เสียงรอบทิศทาง ยังทำหน้าที่มากกว่าการเป็นเพียงเครื่องมือสื่อสารอารมณ์ในการแสดง แต่ยังทำหน้าที่ทดแทนองค์ประกอบทางการละครอีกหลายอย่าง ทั้งการให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร งานฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สถานที่ สถานการณ์ในเรื่อง ส่งผลให้กระบวนการผลิตงานละคร ใช้ระยะเวลาและงบประมาณในการดำเนินงานลดน้อยลง

นอกจากนี้ ในระดับของการเรียนในสาขาวิชาสื่อสารการแสดง หากนำเอากระบวนการสร้างสรรค์เสียงมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน เช่น การให้นักเรียนสื่อสารการแสดงเรียนรู้ การออกแบบ บันทึก ตัดต่อ และนำเสียงเข้ามาเป็นส่วนประกอบในการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน ก็น่าจะเป็นประโยชน์ต่อแวดวงการศึกษาสุนทรียนิเทศศาสตร์ไม่มากนักน้อย

สื่อเสียงกับการสร้างจินตทัศน์สำหรับผู้พิการทางสายตา

ก่อนการสร้างสรรคงานแสดงชุดนี้ ผู้วิจัยเคยได้มีประสบการณ์ในการอ่านหนังสือเสียง และแบบเรียนให้แก่ผู้พิการทางสายตา และเนื่องจากมีความสนใจในงานสื่อสุนทรียะอยู่บ้าง จึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคงานสำหรับผู้พิการทางสายตา และสำหรับการแสดงละครเสียง All That Fall นั้น ก็ถือได้ว่าเป็นหนทางหนึ่งสำหรับผู้วิจัยจะได้เรียนรู้และฝึกฝนแนวคิดและทักษะในการสร้างสรรคงานสำหรับผู้พิการ และจากการแสดงที่มีผู้พิการทางสายตามาร่วมชมนั้น ผู้วิจัยรู้สึกพึงพอใจกับผลการทดลองที่เกิดกับผู้พิการทางสายตา มาก โดยพบเห็นศักยภาพในตัวผู้พิการที่อาจมีเหนือกว่าบุคคลสายตาปกติ นั่นคือ ความสามารถในการได้ยิน รับรู้ ตีความจากการฟัง โดยผู้พิการมีความเพลิดเพลินและติดตามเรื่องราวของ All That Fall ได้อย่างไม่อ่อนล้า จนรู้สึกว่าการแสดงนั้นมีระยะเวลาสั้นเกินไป

จากผลการทดลองกับผู้พิการทางสายตาผนวกกับข้อมูลและทักษะในการออกแบบเสียงของผู้วิจัยเอง จึงน่าจะนำไปสู่หนทางที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น ในการสร้างสรรคงานสำหรับผู้พิการทางสายตา ที่แม้ว่าจะไม่มีโอกาสในการรับรู้ด้วยสายตา แต่ก็มีศักยภาพในการฟังที่โดดเด่นและอาจดีกว่าผู้มีสายตาปกติเสียด้วยซ้ำ โดยผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการดัดแปลงสื่อสุนทรียะทั้งงานวรรณกรรม ละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ มาเป็นสื่อเสียงนั้น ในประเทศไทยยังถือได้ว่ามีจำนวนน้อยมาก จึงน่าจะเป็นโอกาสในการขอค้นพบและความรู้จากการวิจัยครั้งนี้ มาใช้ให้เกิดคุณประโยชน์แก่สังคมต่อไป โดยอาจเป็นการนำองค์ความรู้นี้ไปแทรกเสริมเข้ากับช่องทางในการเสปสื่อสุนทรียะที่มีอยู่แล้ว เช่น ระบบโฮมเธียเตอร์ในครัวเรือนที่ปัจจุบันมีราคาต่ำลงจนได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก การแพร่ภาพทางโทรทัศน์แบบเคเบิลระบบความละเอียดสูงหรือเอชดี (HD) ที่ส่งสัญญาณเสียงรอบทิศทางแบบ 5.1 หรือรวมไปถึงการจัดแสดงนิทรรศการต่างๆ ที่โดยมากผู้พิการทางสายตาไม่อาจเข้าถึงได้ แต่หากปรับการนำเสนอเป็นระบบเสียงรอบทิศ มีการให้ข้อมูลจากทั้งคำบรรยายและเสียงบรรยายภาคในเหตุการณ์และสถานที่ต่างๆ น่าจะเป็นช่องทางใหม่ในการสื่อสารสำหรับผู้พิการทางสายตาได้ดี

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมิได้มุ่งหมายเพียงการสื่อสารกับผู้พิการทางสายตาเท่านั้น แต่ยังต้องการที่จะนำเสนอสื่อการแสดงในรูปแบบเสียงเช่นนี้ ให้กับบุคคลทั่วไป โดยพบข้อแตกต่างบางประการ

ระหว่างคนสายตาปกติกับพิการทางสายตา เช่น ความแม่นยำในการระบุตัวตนและแหล่งกำเนิดของเสียง การจับทิศทางเคลื่อนที่ของเสียง ที่ผู้พิการทางสายตาไม่มีเหนือกว่าบุคคลทั่วไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นข้อควรพิจารณาและควรระมัดระวังในการออกแบบสื่อเสียงสำหรับผู้ชมที่แตกต่างในการมองเห็น ไม่เพียงเท่านั้น ผู้วิจัยยังหวังใจว่า การนำบุคคลสายตาปกติเข้าสู่โลกของจินตนาการจากการรับฟังเสียง ดังเช่นที่ผู้พิการได้รับ น่าจะเป็นประตูสู่ความเข้าใจซึ่งกันและกันระหว่างกลุ่มคนทั้งสองได้ และความเข้าใจซึ่งกันและกันนี้เอง ที่จะนำพาสังคมสู่ความสุขสงบ อันถือได้ว่าเป็นหนึ่งในภาวะแห่งศานตินั่นเอง

ด้วยเหตุนี้ ด้วยศักยภาพของเทคโนโลยีด้านเสียงที่พัฒนาไป ผสมกับราคาต้นทุนในการผลิตที่ลดต่ำลงจนบุคคลทั่วไปสามารถจับต้องได้ การนำเสนอสื่อละครเสียงสำหรับผู้พิการทางสายตา ก็น่าเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของสื่อสุนทรีย์ที่จะสร้างคุณูปการให้แก่สังคมอย่างแท้จริง

5.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ผู้วิจัยมีความรู้และประสบการณ์ในการออกแบบเสียงในระดับขั้นต้น การดำเนินงานจึงจำเป็นต้องใช้ผู้มีทักษะเชี่ยวชาญในการลงมือปฏิบัติ หากผู้วิจัยสามารถดำเนินงานในส่วนของ การตัดต่อเสียงได้ด้วยตนเอง จะช่วยประหยัดต้นทุนและเวลา ในการทำงานได้มาก

2. ระยะเวลาในการสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้มืออย่างจำกัด จึงไม่สามารถลงรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนได้ดีเท่าที่ควร รวมทั้งการคัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดง ก็เป็นไปอย่างยากลำบาก จึงอาจทำให้การแสดงที่ปรากฏ ขาดความสมบูรณ์ไปบ้าง

3. เนื่องจากผู้วิจัยจำเป็นต้องรับภาระหน้าที่อื่นๆในการผลิตการแสดงชุดนี้ จึงทำให้อาจขาดตกบกพร่องในชิ้นงานนี้อยู่หลายส่วน เช่นการประชาสัมพันธ์ที่กระชั้นชิด จึงไม่สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ชมจำนวนมากได้ตามที่ได้ตั้งเป้าหมายเอาไว้

5.4 ข้อเสนอแนะ

1. การลงมือปฏิบัติในด้านการออกแบบเสียงก่อนการวางแผนการทำวิจัย จะทำให้มีทักษะและมุมมองในการสร้างสรรค์ผลงานมากยิ่งขึ้น เนื่องจากจะมีทักษะในการบันทึก ตัดต่อ ประสานเสียง และยังเข้าใจถึงศักยภาพของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ในการนำเสนอเสียงในรูปแบบที่มีความหลากหลาย

2. หากต้องการสร้างสรรค์งานออกแบบเสียง โดยมีงบประมาณในการผลิตไม่มาก ผู้สร้างสรรค์งานเสียงสามารถลดต้นทุนค่าใช้จ่ายอุปกรณ์และซอฟต์แวร์ได้ เช่น นำระบบเสียงแบบสองช่องทางหรือสเตอริโอมาใช้ ซึ่งบางซอฟต์แวร์เสียงนั้น ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายและดาวน์โหลดได้แบบออนไลน์ โดยนำมาใช้กับอุปกรณ์ส่งสัญญาณหลายชิ้น ก็สามารถสร้างความเสมือนจริงให้กับการนำเสนอเสียงนั้นๆได้เช่นกัน นอกจากนี้ อุปกรณ์บันทึกเสียงในปัจจุบันนอกจากจะมีราคาถูกลงมากแล้ว ยังติดตั้งอยู่ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ และง่ายต่อการถ่ายโอนไฟล์เสียงมาสู่คอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานเสียงเช่นกัน

3. แนวทางในการสร้างสรรค์งานของวรรณกรรมทั้งสองชิ้น สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อการใช้ประโยชน์ได้ในหลายๆด้าน โดยเฉพาะการให้ความรู้ความบันเทิงแก่ทั้งผู้พิการทางสายตาและผู้ที่มีสายตาปกติ ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดในการคัดเลือกและสร้างสรรค์บทละครที่เหมาะสมกับบริบทและความต้องการของผู้รับสารที่แตกต่างกัน และยังรวมถึงรูปแบบในการนำเสนอผ่านสื่อต่างๆที่สอดคล้องกับรูปแบบการรับชมที่มีมาก่อนแล้ว เช่น สื่อออนไลน์ สื่อโฮมเธียเตอร์ สื่อเสียงจากเครื่องเล่นแบบพกพา เป็นต้น