



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท และ โอดะ โซโกะ ใช้วิธีการศึกษาวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (creative research) เพื่อศึกษาถึงแนวคิดในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดง รวมทั้งเก็บข้อมูลความคิดเห็นของนักแสดงและผู้ชมที่มีต่อสถานติภาวะที่เกิดจากการออกแบบเสียงในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท และ โอดะ โซโกะ

ระเบียบวิธีวิจัย ใช้แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานเชิงสุนทรียะอันเป็นการสื่อสารที่มุ่งเน้นสุนทรียประโยชน์ ให้ความสำคัญแก่กระบวนการสร้างสรรค์ รวมไปถึงการมีส่วนร่วมของนักแสดงและทีมงานในการสร้างผลงาน ผู้วิจัยได้คัดเลือกบทละครที่เหมาะสมกับการแสดงโดยมุ่งเน้นเรื่องเสียง โดยในการสร้างสรรค์ผลงาน จะมีการทดลอง พัฒนา ปรับปรุงแต่ละชิ้นงาน โดยวัดผลจากการฝึกซ้อมนักแสดง และการชมการแสดงสั้นๆของผู้ชมกลุ่มเล็กๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงการแสดง จนนำไปสู่การแสดงเต็มรูปแบบในครั้งสุดท้าย ซึ่งใช้การประเมินผลด้วยแบบสอบถามและการเสวนา

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท และ โอดะ โซโกะ นี้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างจากผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท และ โอดะ โซโกะ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกสรรบทละคร 2 เรื่อง มาเป็นกลุ่มตัวอย่างของผลงานทั้งหมด โดยเห็นว่ามีเหมาะสมในการนำมาใช้ในการวิจัย คือ

1. All That Fall ของ ซามูเอล เบ็คเก็ท เป็นบทละครเสียง
2. The Water Station ของ โอดะ โซโกะ เป็นบทละครเวที

เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า บทละครทั้งสองเรื่องเป็นผลงานที่มีการกล่าวถึงความไม่จีรังของสรรพสิ่ง ความตาย อันจะนำไปสู่สถานติภาวะเมื่อนำมาสร้างเป็นการแสดง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แปลบทละครทั้งสองจากภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาไทย รวมทั้งดัดแปลงตัวละคร สถานการณ์ การกระทำและบริบทรอบข้างบางส่วน ให้สอดคล้องเหมาะสมกับผู้ชมส่วนมากที่เป็นคนไทย ด้วยมุ่งหมายที่จะสร้างศานติภาวะให้เกิดขึ้นในการแสดง อันจะนำไปสู่การเกิดศานติรสในหมู่ผู้ชมในที่สุด

3.1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างประเภทบุคคลที่ทำการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ นักแสดงและผู้ชม

1. นักแสดง ได้แก่ ผู้ที่ผ่านการทดลองแสดง และร่วมแสดง โดยในการคัดเลือกนักแสดงนั้น ผู้วิจัยเลือกใช้นักแสดงที่เป็นกลุ่มนิสิต ในสาขาสื่อสารการแสดง เนื่องจากมีประสบการณ์ในการแสดงมาบ้าง และเป็นการทำงานต่อกรนัดเวลาฝึกซ้อม

2. ผู้ชม ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง ผู้เชี่ยวชาญด้านละครเสียง ผู้ที่กำลังศึกษาด้านการแสดง บุคคลทั่วไป และกลุ่มผู้พิการทางสายตา มีจำนวนประมาณ 60 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ประกอบด้วย

1. บทละคร ได้แก่บทละครเรื่อง All That Fall และ The Water Station (ฉบับดั้งเดิมและฉบับดัดแปลง)

2. เอกสารคำวิจารณ์ทางการละครและเอกสารทางวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับบทประพันธ์และการแสดงฉบับดั้งเดิม

3. อุปกรณ์และซอฟต์แวร์เกี่ยวกับเสียง เช่น คอมพิวเตอร์ โปรแกรมตัดต่อเสียง อุปกรณ์กระจายสัญญาณเสียง สายสัญญาณ เครื่องขยายสัญญาณ อุปกรณ์ผสมเสียง เครื่องขยายเสียง

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจากนักแสดงและผู้ชม ประกอบด้วย

1. บันทึกการทำงานของผู้วิจัย
2. แถบบันทึกภาพการคัดเลือกนักแสดง การฝึกซ้อม และการแสดง
3. บันทึกการเสวนาที่ประกอบด้วยผู้วิจัย ผู้แสดง และผู้ชม
4. แบบสอบถามความพึงพอใจและความเห็นของผู้ชม

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การบันทึกประจำวัน บันทึกการสนทนา และการบันทึกภาพ เพื่อบรรยายถึงกระบวนการในการสร้างสรรค์การแสดง ตั้งแต่การศึกษาค้นคว้าแนวคิดและวิธีการในการออกแบบเสียง การคัดเลือกและดัดแปลง บทละครที่นำมาใช้ในการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การฝึกซ้อม การพัฒนาและปรับปรุงการแสดง โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นและแบบสัมภาษณ์ผู้ชมหลังชมการแสดง ซึ่งจะนำไปสู่การวิเคราะห์ผลของการแสดงที่มีต่อนักแสดงและผู้ชม

โดยวิจัยเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท และ โอดะ โซโกะ มีขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินงาน ดังนี้

3.3.1 ศึกษาค้นคว้าแนวคิดเรื่องสานติภาวะและการออกแบบเสียงเพื่อการสร้างสานติภาวะในการแสดง

กลางเดือนกรกฎาคม 2554 - สิ้นเดือนพฤศจิกายน 2554

3.3.2 ศึกษาผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท และ โอดะ โซโกะ

กลางเดือนกันยายน 2554 - สิ้นเดือนตุลาคม 2554

3.3.3 ดัดแปลงและสร้างสรรค์บทละครเพื่อใช้ในการแสดง

กลางเดือนกันยายน 2554 - กลางเดือนธันวาคม 2554

3.3.4 ทดลองสร้างการแสดงขนาดสั้น SOUNDSCAPE :THE WATER STATION เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาแนวทางในการแสดง

28-29 กันยายน 2554 ที่ห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์

3.3.5 ออกแบบการแสดง

เดือนมกราคม - กุมภาพันธ์ 2555

3.3.6 คัดเลือกนักแสดง

เดือนมกราคม - กุมภาพันธ์ 2555

3.3.7 ผลิตละครเสียง All That Fall และจัดเตรียมเสียงละคร The Water Station

เดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม 2555

3.3.8 การฝึกซ้อม The Water Station

เดือนเมษายน 2555

3.3.9 การวางระบบเครื่องเสียงและงานออกแบบทัศนสาร

เดือนเมษายน 2555

3.3.10 การประชาสัมพันธ์การแสดง

เดือนเมษายน 2555

3.3.11 การแสดงเต็มรูปแบบ

วันศุกร์ที่ 20 เมษายน 2555 เวลา 20.00 น.

วันเสาร์ที่ 21 เมษายน 2555 เวลา 15.00 น. และ 19.00 น.

ที่ห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์

3.3.12 การเก็บข้อมูลผู้ชมและประเมินผล

หลังเสร็จสิ้นการแสดงในแต่ละรอบ

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อสร้างคาถาภาวนาในการแสดงจากผลงานของชาโมแอล เบ็คเกิร์ต และ โอตะ โซโกะ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

3.4.1 หลังจากทำการศึกษาวิธีการในเรื่องการออกแบบเสียงที่นำมาใช้ในการสร้างคาถาภาวนาในการแสดง ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อนำมาวางแผนการสร้างสรรค์การแสดง นำองค์ความรู้เรื่องการออกแบบเสียงมาใช้ให้มีความสอดคล้องกับขอบของการแสดงทั้งสองประเภท รวมถึงใช้เทคโนโลยีด้านเสียงที่มีความเหมาะสมต่อการแสดง อันจะนำมาสู่การสร้างสรรค์การแสดงที่สอดคล้องกับการวัตถุประสงค์ด้านสุนทรียประโยชน์

3.4.2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักแสดงที่มีต่อการแสดง ทั้งในระหว่างการพัฒนาและปรับปรุงการแสดง และในช่วงการแสดงเต็มรูปแบบ อันจะนำมาสู่องค์ความรู้ในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างคาถาภาวนาให้มีความสอดคล้อง เหมาะสม กับการแสดง

3.4.3 ผู้วิจัยทำการรวบรวมความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อการแสดงที่ใช้เสียงเป็นหลักในการสร้างคาถาภาวนา ความคิดเห็นของผู้ชมจากการรับฟังละครเสียงในสภาพแวดล้อมที่มีแสงสว่างและไม่มีแสงสว่าง ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีทั้งผู้มีการมองเห็นปกติ และผู้พิการทางสายตา แล้วทำการวิเคราะห์ผลที่ได้ โดยพิจารณาคู่ความสัมพันธ์ของตัวแปรที่น่าจะนำมาซึ่งบทสรุปอันเป็นแนวทางสำหรับผู้ส่งสารในการสื่อสารเชิงสุนทรียะที่จะมอบนันทประโยชน์ให้แก่ผู้รับสาร

3.5 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลการวิจัยการออกแบบเสียงเพื่อสร้างคาถาภาวนาในการแสดงจากผลงานของชาโมแอล เบ็คเกิร์ต และ โอตะ โซโกะ ด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ทำการแบ่งหัวข้อการนำเสนอตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ร่วมกับขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ซึ่งให้ความสำคัญกับการออกแบบเสียง โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัย ในบทที่ 4 และ สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในบทที่ 5