



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของ ชามูแอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โซโกะ เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ที่เป็นการนำองค์ความรู้ต่างๆ ทั้ง ศาสตร์และศิลป์ ซึ่งเกี่ยวกับเสียงที่ปรากฏในการนำเสนอสื่อสุนทรีย์ผ่านสื่อต่างๆ ทั้งละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ละครเวที โดยมุ่งเน้นการนำองค์ความรู้เรื่องการออกแบบเสียงและการสร้างภาวะในการแสดงมาเป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างสรรค์งานโดยผ่านการศึกษาค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี เรื่องการออกแบบเสียงที่นำมาใช้ในการสื่อสารเชิงสุนทรีย์ะด้านการแสดง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย และได้ผลการวิจัยดังนี้

#### 4.1 ขั้นตอนก่อนการแสดง

##### 4.1.1 การค้นคว้าและตีความสถานติภาวะ

แนวทางในการสร้างงานการแสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station นอกจากจะเป็นการสร้างสรรคผลงานการแสดงด้วยการใช้แนวคิด soundscape และระบบเสียงรอบทิศทางแล้ว จุดมุ่งหมายสำคัญในเบื้องปลายที่ผู้วิจัยคาดหวังว่านักแสดงและผู้ชมจะได้รับ ก็คือ การเกิดสถานติภาวะ อันเป็นภาวะเบื้องปลายที่ควรเกิดขึ้นเป็นที่ประจักษ์แก่ผู้ชม ตามทฤษฎีภาวะและรส ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตีความเรื่องสถานติภาวะไปในแนวทางของการเห็นสังขรณ์ที่ว่าด้วยความตายเป็นสาระสำคัญสำหรับการแสดง ซึ่งปรากฏอย่างชัดเจนในบทละคร All That Fall ส่วนบทละคร The Water Station นั้น ถึงแม้ว่าในบทละครและการแสดงต้นฉบับ จะให้ภาพของความตายอย่างชัดเจน แต่ในการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยปรับเปลี่ยนทิศทางของเรื่องให้เป็นเรื่องของความล่มสลายของสังคมไทยในยุคปัจจุบัน และคาดหวังให้สถานติภาวะของ The Water Station นั้น เกิดจากความเจ็บและการอยู่กับตนเองมากกว่า ซึ่งผู้วิจัยได้รับอิทธิพลจากหนังสือ The Spirit of Silence ของ จอห์น เลน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาแนวทางในการออกแบบเสียง ตามที่มีรายละเอียดในบทที่ 2 เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างภาวะต่างๆในการแสดง โดยมุ่งเน้นการเกิดสถานติภาวะในเบื้องปลายอีกด้วย

#### 4.1.2 การศึกษาวรรณกรรมดั้งเดิม แนวคิดและการทำงานของซามูเอล เบ็คเก็ต และ โอตะ โซโกะ และการคัดสรรบทละคร

สำหรับการคัดสรรบทละครที่จะนำมาใช้ในการแสดง ผู้วิจัยไม่เพียงสังเกตเห็นว่า ควรเลือกบทประพันธ์หรือวรรณกรรม ที่สามารถนำผู้ชมเข้าสู่สถานติภาวะและเสนอมิติของเสียงได้หลากหลายเมื่อทำการแสดง แต่ยังทำการศึกษาถึงประวัติและแรงบันดาลใจของผู้ประพันธ์ รูปแบบที่เคยนำเสนอ และคำวิจารณ์จากนักการละครที่มีต่อบทละครและการแสดงนั้นๆ เพื่อการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ให้มีความเหมาะสมกับยุคสมัยและแนวคิดเรื่องสถานติภาวะของตัวผู้วิจัยเองในฐานะผู้สร้างชิ้นงาน โดยมุ่งเน้นการใช้เสียงเป็นตัวแปรหลักในการสื่อสาร และรักษาองค์ประกอบบางอย่างของการแสดงเดิมไว้ หากองค์ประกอบเหล่านั้นมีความเหมาะสมในการนำเสนอต่อผู้ชมและการแสดงของนักแสดงอีกด้วย

ผู้วิจัยเลือกบทละคร 2 เรื่อง สำหรับการดัดแปลงและพัฒนาบทละครสำหรับการแสดง คือ

1. All That Fall ของ ซามูเอล เบ็คเก็ต
2. The Water Station (Mizu no Eki) ของ โอตะ โซโกะ

โดยใช้หลักในการพิจารณาคัดเลือกดังนี้

##### All That Fall

- เนื้อหาหลักของ All That Fall นั้น เป็นการกล่าวถึงภาวะของความเจ็บป่วยและความตาย ผู้วิจัยจึงคาดว่า เนื้อหาของ All That Fall จะสามารถนำพาผู้ชมเข้าสู่สถานติภาวะได้จากการเห็นความเป็นไปของชีวิต

- เนื่องจาก All That Fall เป็นบทประพันธ์สำหรับการแสดงละครวิทยุ มาตั้งแต่เริ่มแรก และเคยนำมาสร้างเป็นละครเสียง โดยแสดงในโรงละครขนาดใหญ่ ถือเป็น การสื่อสารเชิงสุนทรียะที่ใช้เพียงองค์ประกอบเสียงเพื่อการสื่อสารกับผู้ชม เนื้อเรื่องและแนวคิดจึงเอื้อต่อการนำมาดัดแปลงให้สอดคล้องกับการวิจัยเรื่องนี้ซึ่งใช้การสื่อสารผ่านระบบเสียงรอบทิศทางที่ใช้ในปัจจุบัน

- Samuel Beckett เป็นนักการละครที่มีชื่อเสียง ผลงาน All That Fall ได้รับการยอมรับและวิพากษ์วิจารณ์ในวงกว้าง ทำให้การศึกษาวรรณกรรมชิ้นนี้ ผูกพันกับเอกสารที่เกี่ยวข้อง จะนำมาสู่การพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสื่อสารด้วยเสียงเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

- All That Fall เป็นบทละครมีการใช้เสียงที่มีความหลากหลาย ให้ความสำคัญกับมิติต่างๆของเสียง และใช้เสียงต่างๆเหล่านั้นอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังให้ความเงียบเข้ามามีบทบาทในการเล่าเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับความมุ่งหมายของผู้วิจัย ซึ่งให้ความสำคัญกับความเงียบในการวิจัยครั้งนี้ด้วย

### The Water Station

- ในบทละคร The Water Station ต้นฉบับ มีเพียงเสียงน้ำไหล และมีความเงียบปรากฏอยู่มาก ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นว่า เมื่อผู้ชมได้ชมการแสดงแล้ว จะสามารถเข้าสู่สถานติภาวะได้จากการได้สัมผัสกับความเงียบ และภาพของการใช้เวลาอยู่กับตนเอง

- เนื่องจากบทละคร The Water Station โดยส่วนใหญ่มีเพียงการกำหนด stage direction ซึ่งอธิบายเพียงการกระทำของตัวละครและตำแหน่งของตัวละครบนเวที จึงเหมาะที่จะนำมาเป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานเชิงทดลอง เนื่องจากนักแสดงสามารถเลือกใช้วิธีการแสดง (approach) ได้หลากหลาย รวมทั้งตัวผู้วิจัยในฐานะผู้ออกแบบเสียง ก็สามารถทดลองใช้เสียงต่างๆสำหรับนักแสดงแต่ละคนและในจังหวะเวลาของการแสดงได้อย่างค่อนข้างเป็นอิสระ

- The Water Station ไม่มีบทพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร มีเพียงเสียงน้ำไหลจากก๊อกน้ำ เสียงดนตรีคั่นเป็นระยะ และเสียงเงียบเท่านั้น จึงทำให้เหมาะแก่การทดลองนำแนวคิด soundscape ในเรื่อง ambience มาใช้ในการแสดง

- The Water Station เป็นผลงานของนักการละครชาวญี่ปุ่น ซึ่งสะท้อนถึงแนวคิดโลกตะวันออก การศึกษาบทประพันธ์ผนวกกับเอกสารทางวิชาการและคำวิจารณ์ ทำให้ได้แนวคิดในการสร้างสรรค์งานเสียงที่ไม่ยึดติดกับเพียงหลักคิดและขนบการนำเสนอแบบตะวันตกเพียงอย่างเดียวเท่านั้น

- จังหวะในการแสดง The Water Station นั้นมีความเนิบช้า การกระทำแต่ละอย่างของนักแสดงกินเวลานานกว่าการแสดงทั่วไป ผู้แสดงจะต้องมีสมาธิ รู้ตระหนักในการกระทำ รับรู้สภาวะแวดล้อมภายนอก รวมทั้งสภาวะภายในจิตใจของตน ส่งผลให้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นบนเวทีมีความชัดเจน ด้วยเหตุนี้ The Water Station จึงเหมาะสมในการนำมาเป็นโจทย์การแสดง เพื่อที่จะวัดค่าตัวแปรต่างๆทั้งจากนักแสดงและผู้ชม

### 4.1.3 การดัดแปลงและสร้างสรรค์บทละคร

เนื่องจากบทละครทั้ง 2 ชิ้น คือ All That Fall และ The Water Station นั้นมีความยาวค่อนข้างมาก จากการศึกษาคำละครดั้งเดิม All That Fall ซึ่งกระจายเสียงใน 1957 มีความยาวประมาณ 1 ชั่วโมง 30 นาที และ The Water Station ที่ทำการแสดงในปี 1981 มีความยาวประมาณ 3 ชั่วโมง เมื่อพิจารณาถึงการนำมาจัดแสดงในคราวเดียวถึง 2 เรื่องพบว่าอาจใช้ระยะเวลาอันยาวนานเกินไป ผู้วิจัยจึงทำการลดทอนเรื่องราวในบทละครลง เพื่อให้เหมาะสมในการนำเสนอ แปลงเป็นภาษาไทยและปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางอย่างเพื่อให้มีความสอดคล้องกับการรับชมของผู้ชมชาวไทย โดยมีกระบวนการแปลและดัดแปลง ดังนี้

#### All That Fall

ผู้วิจัยทำการอ่านและทำความเข้าใจเรื่องราวบทประพันธ์ดั้งเดิมด้วยตนเอง ประกอบกับการศึกษาเอกสารทางวิชาการที่ได้มีการวิเคราะห์ตัวบทเอาไว้ เพื่อให้เข้าใจถึงความมุ่งหมายของผู้ประพันธ์ รูปแบบการนำเสนอ และแก่นของเรื่องราว ผู้วิจัยจึงพบองค์ประกอบด้านการละครที่ปรากฏในบทละครดั้งเดิม ดังนี้

All That Fall เป็นบทละครที่ซามูเอล เบ็กเก็ต ประพันธ์ขึ้น เสร็จสมบูรณ์ในเดือนกันยายน ปี 1956 และทำการกระจายเสียงในเดือนมกราคม ปี 1957 โดย All That Fall ถือเป็นงานชิ้นแรก ของเบ็กเก็ตที่มีตัวละครหลักเป็นผู้หญิง ที่มีความเจ็บป่วยจากอาการรูมาตอยและขาดชีวิตในวัยเด็ก โดยในเบ็กเก็ตเน้นย้ำถึงลักษณะของนางรูนิเย่ที่มีสำเนียงพูดแบบชาวไอริชอีกด้วย

โดยตัวละครในเรื่องประกอบด้วย

ตารางที่ 4.1 รายชื่อตัวละครและคำบรรยายตัวละครเรื่อง All That Fall ฉบับดั้งเดิม

ชื่อตัวละคร	คำบรรยายตัวละคร
นางรูนิเย่	ผู้หญิงอายุ 70 ปี
คริสตี	เด็กกรตเทียมลา
นายไทเลอร์	พนักงานเก็บหนี้วัยเกษียณ
นายสโลคัม	เสมียนสนามแข่งม้า
ทอมมี่	พนักงานรถไฟ
นายบาร์เรล	นายสถานีรถไฟ

ชื่อตัวละคร	คำบรรยายตัวละคร
นางสาวพิตต์	ผู้หญิงอายุ 30 ปี
เสียงผู้หญิง	
ดอลลี่	เด็กผู้หญิง
นายรูนีย์	สามีนางรูนีย์ ตาบอด
เจอร์รี่	เด็กชาย

### เรื่องย่อ All That Fall

All That Fall เริ่มเรื่องจากการออกเดินทางของนางรูนีย์ไปตามถนนในชนบทเพื่อไปยังสถานีรถไฟ บ็อกฮิลล์ (Boghill) โดยนางรูนีย์ต้องการสร้างความประหลาดใจในวันเกิดให้กับผู้เป็นสามีโดยการไปรับที่สถานีรถไฟเวลาเที่ยงครึ่ง นางรูนีย์ออกเดินทางด้วยความยากลำบาก เธอได้ยินเสียงเพลง Death and the Maiden ของ Schubert ดังแว่วมา เธอหยุดฟังครู่หนึ่ง พร้อมกับฮัมฮัมไปกับท่วงทำนองเพลง

นางรูนีย์บังเอิญพบชายอีกสามคนระหว่างทาง เริ่มต้นจากการพบกับ คริสตี้ เด็กหนุ่มคนขับรถเทียมลา (hinny) ขนขี้หมูมาขาย เมื่อคริสตี้จากไป ทันใดนั้น นายไทเลอร์ก็ขี่จักรยานเข้ามาพร้อมเสียงกริ่งจักรยาน โดยทั้งสองพูดคุยเรื่องการผ่าตัดของลูกสาวนายไทเลอร์และทำให้ไม่สามารถมีลูกได้อีกต่อไป และหลังจากนั้นนายไทเลอร์ก็ขี่รถจักรยานจากไป

จากนั้นนางรูนีย์ได้พบกับนายสโลคัมแฟนเก่าของตน ซึ่งขับรถยนต์ผ่านมาและชักชวนให้นางรูนีย์โดยสารไปกับตน และในระหว่างทาง นายสโลคัมขับรถอย่างรวดเร็ว จนรถไปทับไก่อตัวหนึ่งตายระหว่างทาง

เมื่อเดินทางมาถึงสถานีรถไฟ นายสโลคัมร้องเรียก ทอมมี่ เด็กยกกระเป๋า มาช่วยพานางรูนีย์ลงจากรถ และหลังจากนั้นนายสโลคัมก็ขับรถออกไป

นายบาร์เรล ผู้เป็นนายสถานีรถไฟ บังเอิญผ่านเข้ามา กล่าวทักทาย แล้วก็ส่งให้ทอมมี่ไปทำงานต่อ ส่วนตนเองก็ขอตัวไปทำงานเช่นกัน หลังจากนั้น นางสาวพิตต์ปรากฏตัวขึ้น และหลังจากพูดคุยกันสักครู่ นางสาวพิตต์ก็ช่วยพานางรูนีย์ขึ้นบันไดเพื่อเข้าสู่ชานชาลา

โดยปกติรถไฟมักมาถึงตรงเวลา แต่ในครั้งนี้นรถไฟกลับมาถึงช้า เมื่อรถไฟไปถึงสถานีรถไฟก็มาถึง นางรูนีย์รู้สึกวิตกกังวลว่าจะได้พบสามีหรือไม่ เธอหานางรูนีย์ผู้เป็นสามีไม่พบ เพราะเจอร์รี่พาเขาไปเข้าห้องน้ำ โดยเจอร์รี่นั้นโดยปกติจะเป็นผู้พานางรูนีย์ขึ้นรถแท็กซี่ นางรูนีย์ให้เงินกับเจอร์รี่ และบ่ายเบี่ยงที่จะพูดถึงเหตุผลที่รถไฟมาถึงช้ากับนางรูนีย์ หลังจากนั้น ทั้งสองจึงออกเดินทางกลับบ้านด้วยความยากลำบาก เพราะนายรูนีย์นั้นเป็นคนตาบอด

สภาพอากาศแยลงเรื่อยๆ ทำให้ทั้งสองต้องเร่งรีบกลับบ้าน นายรุณนีย์จินตนาการถึงภาพตนเองนั่งอยู่หน้าเตาผิงพร้อมกับนางรุณนีย์ที่อ่านหนังสือให้ฟัง ระหว่างทาง คู่แฝดลินซ์ล้อเลียนคนทั้งสอง นายรุณนีย์พยายามเอาไม้เท้าไล่ตี โดยก่อนหน้านั้นคู่แฝดเคยแกล้งปาโคลนใส่คนทั้งสอง นายรุณนีย์ปฏิเสธที่จะบอกความจริงเรื่องที่รถไฟมาถึงช้า ถึงแม้ว่านางรุณนีย์จะพยายามหลอกถามอยู่เรื่อยๆ

เมื่อใกล้ถึงบ้าน เพลง Death and the Maiden ของ Schubert ยังคงดังแว่วอยู่ นายรุณนีย์เริ่มร้องไห้ แต่เพื่อเบี่ยงประเด็น เขาจึงแกล้งถามถึงการเทศน์ที่โบสถ์เมื่อวันอาทิตย์ นางรุณนีย์จึงพูดว่า “องค์พระผู้เป็นเจ้าทรงประคองผู้ที่ล้มลงให้ลุกขึ้น และทรงยกชูผู้ที่อ่อนน้อมถ่อมตน” หลังจากนั้นทั้งสองก็ระเบิดเสียงหัวเราะ

เด็กชายเจอร์รี่วิ่งตามคนทั้งสองมาเพื่อนำบางสิ่งที่นายรุณนีย์ทำตกไว้มาคืนให้ นายรุณนีย์ยอมรับว่านั่นเป็นสิ่งที่เขาติดตัวมาด้วยตอนโดยสารรถไฟ นายรุณนีย์พยายามไม่ให้นางรุณนีย์รู้ความจริงจากปากของเจอร์รี่ แต่ในท้ายที่สุดความจริงก็เปิดเผย เมื่อเจอร์รี่บอกว่า สาเหตุที่รถไฟมาถึงช้านั้นเป็นเพราะว่า มีเด็กน้อยตกลงมาจากตู้รถไฟลงมาที่รางและถูกรถไฟทับ

เมื่อเจอร์รี่จากไป ผู้ฟังจะได้ยินเสียงฝีเท้าค่อยๆ ห่างออกไปและเบาเสียงลง เหลือเพียงแค่ความเงียบ สิ่งที่เหลืออยู่ คือ เสียงพายุลมและฝน

ในการดัดแปลงบทละครนั้น ผู้วิจัยได้แปลบทละครเป็นภาษาไทย โดยยังคงรักษารายละเอียดของเรื่องราวและตัวละครเอาไว้แทบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น ชื่อตัวละคร ลำดับการปรากฏตัว กิจกรรม การกระทำที่เกิดขึ้น และที่สำคัญคือ ข้อมูลที่ระบุถึงเสียงต่างๆที่ปรากฏในบทละครดั้งเดิม โดยลดทอนบทสนทนาที่มีความยาวมากเกินไป เพื่อยังคงรักษาแก่นหรือสภาวะที่ตัวเรื่องต้องการสื่อสารเอาไว้

โดยในที่นี้ ผู้วิจัยขอนำเสนอบางส่วนของบทละคร ที่มีรายละเอียดมากกว่าแค่ชื่อตัวละครและบทสนทนา แต่ยังมีกำหนดช่วงเวลา เสียง ทิศทางและการเคลื่อนที่ของเสียง เพื่อให้มีความสอดคล้องกับการตกแต่งและจัดวางเสียงของผู้เชี่ยวชาญ ตามที่ได้อาศัยองค์ความรู้ด้านสัทวิทยาที่เกี่ยวกับเสียง และนิเวศวิทยาของเสียง มาใช้ในการออกแบบเสียง ดังนี้

**บทละครเสียง ALL THAT FALL**

ตัวละครและคำอธิบายลักษณะ		สัญลักษณ์และอักษระย่อ		
นางกุนนี	ผู้หญิงอายุ 70 ปี	L	left	ลำโพงซ้าย
คริสตี้	เด็กหญิงวัยกลาง	C	center	ลำโพงกลาง
นายโทเลอร์	พนักงานเก็บเหรียญชายชรา ยืนจับกระเป๋า	R	right	ลำโพงขวา
นายคลีฟ	เด็กชายชราวัย 70 ปี	LS	left surround	ลำโพงซ้ายข้าง
ทอมมี่	พนักงานรถไฟ	RS	right surround	ลำโพงขวาข้าง
นายบาร์ท	นายสถานีรถไฟ	LB	left back	ลำโพงซ้ายหลัง
นางสาวพิตต์	ผู้หญิงอายุ 30 ปี	RB	right back	ลำโพงขวาหลัง
เสียงผู้หญิง		TCP	top	ลำโพงบนศีรษะ
คริสตี้	เด็กผู้หญิง	►	move to	ทิศทางที่เสียงเคลื่อนที่
นายกุนนี	สามีนางกุนนี ตานอด	(in)	face in	
เจสซี่	เด็กชาย	(out)	fade out	

**ภาพที่ 4.1** คำอธิบายตัวละครพร้อมสัญลักษณ์ในการออกแบบเสียง บทละคร All That Fall

1 TIME	บทสนทนา	MUSIC&SFX	direction
20:00	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>คุณบาร์ท คุณบาร์ท (เสียง) เสียงผู้หญิง คนเดียว ฉันไม่คิดจะบอกใคร ในวัยกลางคน ฉันไม่ชอบ คำพูดของคนอื่นผู้หญิงที่พูดด้วย เรทพิกัดนี้ทำให้ฉัน คุณพิตต์ คุณคงไม่เห็น ฉันไม่ได้บอกใครได้หรอกหรือ</p>	บทละครเสียงนางสาวพิตต์ เสียงผู้ชาย	<p>C</p> <p>TOP</p> <p>5</p> <p>LS ► L ► C</p>
	นางสาวพิตต์ คุณนายกุนนี ฉันเห็นคุณนะ เพียงแต่ตอนแรกฉันจำคุณไม่ได้		R ► C
	กุนนี (เสียง) ในอาชีพที่ฉันทำ เราควรระวังเรื่องผู้ชกกัน สิ่งจากที่ควรระวังคือเสียง	เสียงในความมืด	TOP
	นางสาวพิตต์ คุณนายกุนนี ฉันเห็นคุณนะ เพียงแต่ตอนแรกฉันจำคุณไม่ได้		
	นางสาวพิตต์ (เสียง) ที่บอกกับคุณ ฉันเคยชินกับท่านแล้วคุณ	เสียงในความมืด	TOP
	กุนนี คุณนี่คะ ค่ะ สิจริงๆคะ		
	นางสาวพิตต์ ค่ะ รานะดี เธอไปให้ชัวร์หน่อยนะ		

**ภาพที่ 4.2** ตัวอย่างบทละคร All That Fall ฉบับดัดแปลง พร้อมรายละเอียด

รายละเอียดต่างๆที่ปรากฏในบทละคร

- 1) เวลา
- 2) ชื่อตัวละคร
- 3) บทพูด
- 4) (ข้อความ)
- 5) เสียงประกอบ, ทิศทางเสียงและการเคลื่อนที่ของเสียง

## The Water Station

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลของการแสดงฉบับดั้งเดิม และการแสดงในครั้งต่อมา ในประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นการสร้างงานของ ฟิลลิป ซาริลลี ประกอบกับใช้ประสบการณ์ในการศึกษา แนวทางการแสดงแบบ Body-Mind กับอาจารย์กฤษณะ พันธุ์เพ็ง แล้วจึงนำมาพัฒนาเป็นการแสดงที่น่าจะสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย โดยหยิบยกเอาประเด็นทางสังคม และนอกจากนี้ ยังได้ลดทอนจำนวนตัวละคร เพื่อให้เหมาะสมกับการนำเสนอ โดยตัวละครที่คงไว้คือ

1. เด็กผู้หญิง
2. ผู้หญิงถือร่ม
3. คู่สามีภรรยา
4. ชายแบกสัมภาระ

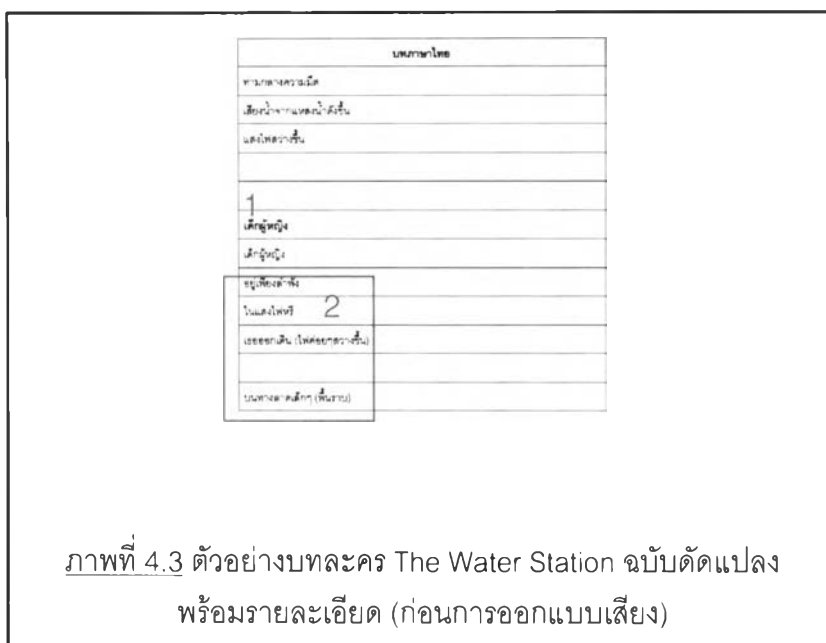
โดยมีหลักในการพิจารณาเลือกสรรตัวละคร ดังนี้

- ตัวละคร เด็กผู้หญิง ผู้หญิงถือร่ม และชายแบกสัมภาระ เคยถูกใช้เป็นแบบฝึกหัดในการเรียนวิชาการแสดงในแนวทาง Body-Mind มาก่อน โดยไม่เพียงตัวผู้วิจัยเท่านั้นที่เคยแสดงในบทบาทของชายแบกสัมภาระ แต่นักแสดงหญิงอีกสองคน ที่ผู้วิจัยคาดว่าจะได้เข้าร่วมแสดงในครั้งนี้ ยังเคยรับบทบาท เด็กผู้หญิงและผู้หญิงถือร่มมาก่อน จึงน่าจะเป็นวิธีที่ง่ายในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

- คู่สามีภรรยาเป็นตัวละครในเรื่องที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมากกว่าหนึ่งตัว จึงน่าจะเหมาะสมในการนำมาทดลองที่เกี่ยวกับการแสดงและการใช้เสียงตัวละครอื่น ๆ ที่ไม่นำมาแสดงในครั้งนี้ เช่น หญิงชรา ไม่น่าจะเหมาะกับการแสดงของนิสิต ซึ่งยังมีวุฒิไม่พอ ส่วนคู่ตัวละครอีกตัว คือผู้หญิงและผู้ชายนั้น มีบทบาทของการมีเพศสัมพันธ์ชัดเจนจนเกินไป ผู้วิจัยจึงเห็นว่าไม่เหมาะกับการนำมาจัดแสดงในสถานศึกษา

โดยในเบื้องต้น ผู้วิจัยเพียงทำการดัดแปลงบทละครฉบับดั้งเดิม มาเป็นภาษาไทยโดยยังมีได้ใส่รายละเอียดของเสียง เนื่องจากแนวทางในการสร้างบทละครและออกแบบเสียงในการแสดง The Water Station นั้น ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการทำงานร่วมกันการฝึกซ้อมนักแสดง





ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างบ่อบาดาล The Water Station ฉบับดัดแปลง พร้อมรายละเอียด (ก่อนการออกแบบเสียง)

รายละเอียดต่างๆที่ปรากฏในบ่อบาดาล

- 1) ชื่อตัวบ่อบาดาล
- 2) การกระทำของตัวบ่อบาดาล

#### 4.1.4 การทดลองสร้างการแสดงขนาดสั้น SOUNDSCAPE :THE WATER STATION เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาแนวทางในการแสดง

ผู้วิจัยได้ทดลองทำการแสดงเมื่อวันที่ 29 กันยายน 2554 เวลา 18:00 น. ที่ห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

จำนวนนักแสดง	2	คน
จำนวนทีมงาน(รวมผู้วิจัย)	3	คน
จำนวนผู้เข้าชม	18	คน
รวม	23	คน
จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	12	คน

นักแสดง (ชั้นทดลอง) ประกอบด้วยนักแสดง 2 คน คือ

ผู้หญิงถือร่ม ผู้แสดงคือ วรุตีรี ทองไทร นิสิตปริญญาบัณฑิตชั้นปีที่3 สาขาวิชา  
วาทะวิทยาและสื่อสารการแสดง

ผู้ชายแบกสัมภาระ ผู้แสดงคือ อาศิระ กิจธนโสภาน นิสิตปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่3  
สาขาวิชาวาทะวิทยาและสื่อสารการแสดง

อุปกรณ์และโปรแกรมเสียงที่ใช้

1. คอมพิวเตอร์วางตัก 2 เครื่อง
2. สายสัญญาณ RCA
3. ลำโพงซ้ายขวา 1 คู่
4. ลำโพงเหนือศีรษะ
5. โปรแกรม QuickTime Player

ผลการทดลองแสดง

ผลสรุปจากนักแสดง

ในการแสดงที่เน้นการใช้เสียงเป็นหลัก เช่นการแสดง THE WATER STATION นี้ นักแสดงเห็นว่าตนเองมีสมรรถภาพที่ตนรับรู้ผ่านเสียงต่างๆ ได้ดีกว่าการแสดงที่นักแสดงต้องสร้างภาพ (viewpoint) ท่ามกลางความเงียบเพียงอย่างเดียว

นักแสดงรู้สึกมั่นใจในการเปลี่ยนการกระทำของตนเองในฐานะตัวละคร เมื่อมีเสียงมาเป็นตัวกำหนด แม้ว่าในบางครั้งระยะเวลาในการใช้เสียงต่างๆ อาจมีความขาดๆ เกินๆ กับอารมณ์และความต้องการของตัวละครอยู่บ้าง

ผลสรุปจากผู้ชม

การแสดง เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2554 พบว่าจากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 18 คน ผู้ชมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวนผู้ชมเมื่อจัดตามกลุ่มอายุ พบว่า ช่วงอายุ 18 - 25 ปี มีจำนวนมากที่สุด โดยระดับการศึกษาของผู้ชม แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ ระดับปริญญาตรี และปริญญาโท ซึ่งโดยมากเป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาในมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ( อักษรศาสตร์ และ นิเทศศาสตร์) ผู้

ชมครึ่งหนึ่งเป็นนักเรียนนักศึกษา นอกจากนั้นเป็นผู้ที่ประกอบอาชีพ พนักงานเอกชน อาชีพอิสระ ข้าราชการ และ พนักงานของรัฐ

เมื่อทำการวัดระดับความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อองค์ประกอบต่างๆของการแสดง พบว่า ผู้ชมพึงพอใจการแสดงของนักแสดงและสถานที่จัดแสดง อยู่ในระดับมาก ซึ่งใกล้เคียงกับค่าคะแนนที่ได้จากการความพึงพอใจความยาวของการแสดง และระบบเสียงที่ใช้ ส่วนองค์ประกอบที่นั่ง สำหรับการรับชมในการแสดงที่ได้คะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุดคือ อยู่ในระดับปานกลาง

เสียงที่ใช้ในการแสดงที่เป็นที่ชื่นชอบ พึงพอใจของผู้ชมมากที่สุดคือ เสียงน้ำ และเสียงดนตรีประกอบส่วนเสียงที่ผู้ชมไม่ชอบมากที่สุดคือ เสียงเมือง

ในการแสดงครั้งนี้ผู้วิจัยนำเอา ความเจ็บ มาใช้ในการแสดงและทำการวัดความคิดเห็นหรือความรู้สึกของผู้ชม โดยพบว่า ผู้ชมส่วนมากพึงพอใจกับความเจ็บ เพราะทำให้มีจินตนาการ ทำให้สนใจ และน่าติดตาม ในขณะที่บางส่วนก็รู้สึกว่าการเจ็บทำให้อึดอัด และไม่สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวซ้ำๆของตัวละคร

หลังเสร็จสิ้นการแสดงผู้ชมมีข้อเสนอแนะและความคิดเห็น โดยผู้ชมบางคนเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของการแสดงที่ต้องการทดลองเรื่องเสียง และเข้าใจถึงการแสดงที่นำเสนอภาวะของตัวละครในแต่ละช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงของเสียง ในขณะที่ผู้ชมบางคนมีความเห็นว่า การแสดงไม่ได้ถ่ายทอดเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง จึงไม่เข้าใจเนื้อเรื่องรวม เข้าใจเพียงบางการกระทำของตัวละคร

ในส่วนของผู้ชมที่เป็นนักการละคร หรือผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ สามารถเข้าใจถึงการออกแบบเสียงแบบรอบทิศทาง สามารถรับรู้ถึงการเคลื่อนไหวของเสียงรถยนต์จากซ้ายไปขวา เข้าใจถึงทิศทางของเสียงฟ้าร้อง เสียงนก ที่ผู้วิจัยตั้งใจกำหนดให้มีทิศทางมาจากด้านบนของโรงละคร

สำหรับความรู้สึกหรือความคิดเห็นที่ผู้ชมมีต่อ 'ความเจ็บ' ที่ผู้วิจัยตั้งใจนำเสนอ นั้น ผู้ชมโดยมากมีทัศนคติไปในทางที่ดี เช่นการเข้าใจว่าความเจ็บก็เป็นเสียงอย่างหนึ่ง ความเจ็บสามารถสร้างจินตนาการให้กับผู้ชมทำให้เกิดความสงสัย และสนใจในการกระทำที่เกิดขึ้นในการแสดง ผู้ชมบางคนเห็นว่าถ้ามีความเจ็บในการแสดงมากกว่านี้จะทำให้การแสดงมีความน่าสนใจมากขึ้น ในทางตรงกันข้าม ผู้ชมบางคนรู้สึกว่า การเคลื่อนไหวของนักแสดงที่เชื่องช้า เมื่ออยู่

ท่ามกลางความเงียบ ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด และมีความเห็นว่า ความเงียบน่าจะเหมาะกับการเคลื่อนไหวอย่างอื่นมากกว่า

เมื่อผู้วิจัยสอบถามผู้ชมถึงข้อเสนอแนะและความคิดเห็นที่มีต่อการแสดง SOUNDSCAPE : THE WATER STATION ผู้ชมบางท่านมิได้ให้ความเห็นเพราะรู้สึกว่าเป็นการแสดงที่จับในตัวของเอง บางคนเข้าใจว่าเป็นการแสดงเชิงทดลอง ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความหมาย เข้าใจว่าเสียงสามารถสื่อถึงสถานที่และเหตุการณ์ที่เป็นสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ และบางเสียงก็สื่อถึงอารมณ์ภายในของตัวละคร สำหรับแนวทางในการนำเสนอการแสดงครั้งต่อไป ผู้ชมแนะนำให้นักแสดงกับเสียงที่ใช้มีความสอดคล้อง เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมากกว่านี้ และแนะนำให้มีการให้ข้อมูลกับผู้ชมผ่านทางสูจิบัตรเกี่ยวกับ เรื่องย่อและจุดมุ่งหมายของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลจากการทดลองสร้างการแสดง มาใช้ในการออกแบบการแสดง และการออกแบบเสียงสำหรับการแสดงจริง

#### 4.1.5 การออกแบบการแสดง (Production Design)

##### 1. การออกแบบวิธีการนำเสนอ

###### All That Fall

ผู้วิจัยใช้การนำเสนอในรูปแบบที่มีความใกล้เคียงกับบทประพันธ์ดั้งเดิม คือ ในการนำเสนอรูปแบบเดิมนั้น เป็นการกระจายเสียงผ่านทางวิทยุในประเทศอังกฤษ แต่สำหรับการนำเสนอของงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้การผลิตเป็นละครเสียง โดยผ่านระบบเทคโนโลยีเสียงรอบทิศทาง โดยกลุ่มผู้ฟังจะรับฟังภายในโรงละคร โดยจะมีทั้งรอบการแสดงที่ผู้รับสารอยู่ในความมืด(ได้ยินแต่เสียง) และรอบการแสดงที่ผู้ชมยังคงมองเห็นสภาพแวดล้อมภายในโรงละครในขณะที่รับฟังการแสดง

###### The Water Station

ผู้วิจัย ยึดแนวทางการนำเสนอใกล้เคียงกับการแสดงในปี 1979 และปี 2005 โดยมีองค์ประกอบสำคัญไว้เกือบทั้งหมด คือ แสดงในพื้นที่ว่าง มีน้ำไหลอยู่กลางเวที (เสียงน้ำจากเครื่องเล่นเสียง)

## 2. การออกแบบการแสดงที่เกี่ยวกับเสียง

### All That Fall

เนื่องจากผู้วิจัยต้องการนำเสนอ All That Fall ในรูปแบบของละครเสียง จึงเลือกใช้กลุ่มนักแสดงที่มีทักษะในการใช้เสียง เพื่อให้เป็นการง่ายในการผลิตงานละคร โดยพิจารณาแล้วว่ากลุ่มนักพากย์ภาพยนตร์ น่าจะเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพในการร่วมผลิตผลงานชิ้นนี้มากที่สุด โดยไม่เพียงมีความเชี่ยวชาญในการแสดง แต่ยังสามารถให้ข้อมูลความคิดเห็นในฐานะนักแสดงด้านเสียงได้ดีอีกด้วย

ในด้านของเสียงพูดของตัวละคร เมื่อวิเคราะห์จากเทปเสียงละครดั้งเดิม พบว่าตัวละครมีลักษณะของน้ำเสียงดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.2 ตัวละครในละครวิทยุ All That Fall และคำอธิบายลักษณะของเสียง

ตัวละคร	น้ำเสียง
นางรูนีย์	เสียงหญิงชรา 70 ปี อัลโต แหบพร่า มีลีลาสูงต่ำ
คริสตี้	เสียงเด็กหนุ่ม เทเนอร์ พูดจาแบบชาวบ้าน
นายโทเลอร์	เสียงชายหนุ่มใหญ่ถึงกลางคน ค่อนข้างแหลมแหบ
นายสโลคัม	เสียงชายแก่ น้ำเสียงค่อนข้างแหลม เจ้าอารมณ์
ทอมมี่	ชายหนุ่ม เสียงบาริโทน
นายบาร์เรล	เสียงชายกลางคน เบส เข้มแข็ง มีพลัง
นางสาวพิตต์	เสียงหญิงสาวถึงสาวใหญ่ โซปราโน
เสียงผู้หญิง	เสียงหญิงสาวถึงสาวใหญ่ อัลโต
ดอลลี่	เสียงเด็กผู้หญิง แหลมเล็ก บอบบาง
นางรูนีย์	เสียงชายแก่ เบส มีลักษณะการพูดแบบผู้พิการทางสายตา
เจอร์รี่	เด็กชายโต พูดจาฉาดฉาน น้ำเสียงมีพลัง

โดยในการออกแบบการแสดงละครเสียง All That Fall ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ยึดเอาลักษณะของเสียงและลีลาในการให้เสียงดั้งเดิม มาเป็นแนวทางในการบันทึกเสียงนักแสดง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ทำการจัดกลุ่มของเสียงประกอบ ที่ปรากฏในละครเสียง All That Fall โดยใช้แนวทาง soundscape ซึ่งน่าจะส่งผลต่อการเกิดภาวะต่างๆจากการรับชม ดังนี้

ตารางที่ 4.3 การจำแนกประเภทของเสียงที่ปรากฏในการแสดงละครเสียง All That Fall

เสียงของธรรมชาติ	เสียงที่ไม่ใช่เสียงธรรมชาติ
เสียงชนบท เสียงลม เสียงฝน	เสียงรถลากเทียมลา เสียงจักรยานและกริ่ง เสียงนาฬิกา cuckoo เสียงรถยนต์ เสียงรถไฟวิ่ง เสียงเพลง Death and the Maiden

#### The Water Station

การแสดง The Water Station เป็นการแสดงที่ไม่มีบทพูด จะมีเพียงเสียงการเคลื่อนไหวของน้ำและนักแสดง หากแต่การแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมเสียงบรรยากาศของสถานที่ (ambience) ตามแนวคิด soundscape เข้าไป โดยผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการออกแบบเสียงร่วมกับการทำงานกับนักแสดง เพราะเห็นว่าวิธีการเช่นนี้มีความสอดคล้องกับ การเข้าถึงบทบาท (approach) ในรูปแบบ viewpoint ซึ่งมีความเหมาะกับการแสดง The Water Station ด้วยเหตุนี้ การออกแบบเสียงสำหรับการแสดง The Water Station จึงเกิดขึ้นในกระบวนการซ้อมการแสดง

ในช่วงแรกของการซ้อม หลังจากอบอุ่นร่างกายและฝึกสมาธิแล้ว ผู้วิจัยใช้แบบฝึกหัดที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการแสดง viewpoint มาใช้ เพื่อให้ให้นักแสดงเข้าใจและมีทักษะในการใช้วิธีการแสดงเช่นนี้ หลังจากนั้น จึงให้การบ้านกับนักแสดง ไปสร้างชุดของภาพต่างๆ ที่น่าจะสอดคล้องกับเรื่องราวที่นักแสดงได้ออกแบบไว้ โดยมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยยุคปัจจุบัน หลังจากนั้นประมาณสองวัน ผู้วิจัยทำการนัดหมายนักแสดงแต่ละคน เพื่อให้มาเล่าถึงเรื่องราวและชุดของภาพที่ตนเองได้สร้างขึ้นมา ดังมีรายละเอียดดังนี้

### ก. เด็กผู้หญิง

ผู้แสดงคือ วริศรา บำรุงเวช อธิบายถึงเรื่องราวที่ตนสร้างขึ้นมาว่าตนเป็นเด็กหญิงในสังคมชนชั้นล่าง (เด็กสาวในแก๊งมอเตอร์ไซค์) ที่หลีกเลี่ยงความวุ่นวาย (ภาพความวุ่นวาย) เพื่อออกมาหาสถานที่พักใจพักกาย เธอมองเห็นทิวทัศน์ที่งดงามอยู่เบื้องหน้าของเธอ (ภาพป่าเขา) แล้วบังเอิญมาพบกับแหล่งน้ำแห่งหนึ่ง รู้สึกสบายใจ (ภาพความแห้งแล้ง อากาศแห้งๆ) จึงเข้ามาดื่มน้ำ (ภาพของน้ำ) แล้วเกิดความชุ่มชื้นในใจ ปลอดภัย (ภาพท้องฟ้า) ในขณะที่เธอกำลังจะเดินต่อไป เด็กหญิงก็ได้พบเห็นผู้คนต่างๆที่แวะเวียนเข้ามาที่แหล่งน้ำแห่งนี้

### ข. ผู้หญิงठीวรม

ผู้แสดงคือ ค็อ วุฒิสิริ ทองไทร อธิบายถึงเรื่องราวที่ตนสร้างขึ้นมาว่าตนเป็นผู้หญิงคนหนึ่งในประเทศไทยในยุคสมัยที่เกิดความแตกแยก เผาบ้านเผาเมือง มีการก่อการร้าย (ภาพบ้านเมืองถูกเผา) เธอเดินเข้ามาในบรรยากาศของบ้านเมืองที่พังทลาย (ภาพเฮลิคอปเตอร์บินว่อน) มีซากการเผาไหม้อยู่ทุกหย่อมหญ้า (ภาพซากบ้านเมืองและไฟ) ที่ทำให้จิตใจของเธอล่องลอย เธอรู้สึกถึงความแห้งแล้งในบรรยากาศ (ภาพความแห้งแล้ง) จนเมื่อเธอรู้ตัวอีกที ก็พบว่าตนเองเดินมาถึงบ้านเมืองที่วุ่นวาย เธอได้ยินเสียงบางอย่างและเธอต้องการจะรู้ว่าเสียงนั้นคืออะไร (เสียงบางสิ่ง) เธอวิ่งตามหาเสียงนั้นไปทั่ว จนกระทั่งพบกับเหตุการณ์ระเบิดที่อยู่ด้านหลังของเธอ (ภาพระเบิด) เธอหมอบลงด้วยความกลัว จนเธอได้ยินเสียงของน้ำ (ภาพน้ำ) จึงเข้าไปยังแหล่งน้ำนั้น และดื่มน้ำ เธอรู้สึกถึงความชุ่มชื้น สดชื่น (ภาพน้ำตก) และแล้วเมื่อเธอออกมาจากแหล่งน้ำนั้น เธอก็กลับเข้าสู่บ้านเมืองที่วุ่นวายอีกครั้ง (ภาพการจราจรวุ่นวาย) จนเธอได้พบกับเด็กผู้หญิง (วริศรา) เธอรู้สึกอึดอัดในตอนแรก แต่เมื่อเดินเข้าไปใกล้ๆ เธอก็กลับรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น จนยิ้มให้กับเด็กหญิงคนนั้น แต่แล้วเหตุการณ์วุ่นวายก็เกิดขึ้นอีก (ภาพเฮลิคอปเตอร์บินท้องฟ้า) เธอจึงเดินหนีจากที่แห่งนั้นไป

### ค. คู่สามีภรรยา

นักแสดงชาย 2 คน ประกอบด้วย

รังสิมันต์ กิจชัยเจริญ อธิบายถึงเรื่องราวที่ตนสร้างขึ้นมาว่า เรื่องราวสร้างขึ้นจากประสบการณ์ของตน ที่เคยไปรับประทานอาหารเช้าในร้านอาหารแถวสามย่าน แล้วได้พบเห็นคู่สามีภรรยาที่ลูกน้อยในรถเข็น เป็นมือเย็นของครอบครัวที่ดูไม่มีชีวิตชีวา รังสิมันต์จึงได้เรื่องที่ว่า ตนเป็นภรรยาที่มีสามีและลูก มาทางอาหารในร้านอาหาร (ภาพสามย่าน) บนโต๊ะอาหาร (ภาพอาหารและเครื่องดื่ม) มีอาหารธรรมดาๆ ทั้งที่ตนคิดว่ามือนี้จะมือนักพิเศษ (บรรยากาศของ

ความเฉยชา) หลังมื้ออาหาร สองสามีภรรยาเฝ้าสัมผัสกัน (ภาพบรรยากาศในห้อง) โดยมองว่าเป็นเรื่องของการปลดปล่อย เป็นกิจวัตร ไม่ได้มีความพิเศษแต่อย่างใด เช่นเดียวกับมื้ออาหารที่ผ่านมา หลังจากนั้น ทั้งสองสามีภรรยา ก็ออกเดินต่อไป เช่นเดียวกับชีวิตของคนในสังคม

ภาคภูมิ ประทุมวัลย์ อธิบายถึงเรื่องราวที่ตนสร้างขึ้นมาจาก มองว่าตนเองเป็นเด็กวัยรุ่นที่ผ่านชีวิตรักในวัยเรียน ทำให้ภรรยาของตนต้องในขณะที่ยังเรียนอยู่ (ภาพของสยามสแควร์) หลังจากทั้งสองมีลูก จึงต้องออกจากโรงเรียน แต่ชีวิตของทั้งคู่ก็ต้องวนเวียนอยู่แถวสยามสแควร์ (ภาพผู้คน ร้านค้า ในสยามสแควร์) กิจกรรมในวันหนึ่งๆจึงไม่พ้นการกินเที่ยวและปล่อยให้เวลาผ่านไปในแต่ละวัน (ภาพน้ำ) การมีเพศสัมพันธ์ก็เป็นกิจวัตรหนึ่งที่ทั้งคู่ทำเป็นประจำ โดยมองเป็นเรื่องการปลดปล่อย ไม่ได้มีความพิเศษแต่อย่างใด แล้วชีวิตของทั้งสองสามีภรรยาก็ดำเนินต่อไป ในบรรยากาศเดิมๆ

#### ง. ชายแบกสัมภาระ

นักแสดงคือ คือ จัสติน โสิตางกูร อธิบายถึงเรื่องราวที่ตนสร้างขึ้นมาจาก เป็นเรื่องของชายคนหนึ่งที่อยู่จากบ้านมา (ภาพชนบททางไกล) เพื่อไปสู่อะไรที่เขาหวังว่าจะพบกับชีวิตที่ดีกว่า (ภาพเมืองใหญ่) เขาหยุดพักเหนื่อยที่สถานีขนส่งหมอชิต (ภาพหมอชิต) บริเวณที่มีแหล่งน้ำดื่ม น้ำใช้ให้ดื่มกิน ล้างหน้าล้างตา เขาเปลี่ยนรองเท้าที่เหม็นเน่าเป็นรองเท้าแตะที่อยู่ในเป้ โดยยังคงเห็นรถทัวร์วิ่งไปมาขวักไขว่ ทันใดนั้น เขาก็เลิ่ลไปเห็นเครื่องเล่นเสียงอยู่ไม่ไกลจากตนมากนัก (ภาพเครื่องเล่นเสียง) และแล้วก็มีเสียงเพลงดังมาจากเครื่องเล่น (เสียงเพลง) เขารู้สึกมีเรี่ยวแรงจากเสียงเพลงนั้น เขาลุกขึ้นไปยังแหล่งน้ำเพื่อล้างหน้าล้างตา (ภาพน้ำ) หลังจากแปร่งพื้น เขาก็ก้มหน้า ทันใดนั้นเสียงเพลงก็หยุดลงอย่างกะทันหัน เขาหยุดอยู่ท่ามกลางความเงียบ จะมีก็แค่เพียงเสียงน้ำที่ยังคงไหลอยู่ เขาตัดสินใจลุกขึ้น เพื่อเดินทางต่อไป เขาเดินต่อไปยังที่ๆเขาจะมุ่งไปแต่แรก (โรงงานอุตสาหกรรม) แต่แล้วยิ่งเดินเข้าไปใกล้ปลายทาง เขากลับรู้สึกไม่ปลอดภัยและอึดอัด จนไม่สามารถจะทนได้ ไม่เพียงเท่านั้น ในขณะที่เดินไปยังแหล่งอุตสาหกรรม เขายังรู้สึกถึงสถานที่ๆเขาจากมา (ภาพธรรมชาติ ชนบท) จนในที่สุด เขาก็ตัดสินใจหันหลังกลับแล้วเดินกลับไปสู่สิ่งที่เขาจากมา

หลังจากที่ผู้วิจัยได้รับฟังเรื่องราวที่นักแสดงได้เล่ามา รวมทั้งรับรู้ถึงชุดของภาพที่นักแสดงได้คิดเอาไว้ ผู้วิจัยจึงได้นำภาพเหล่านั้น มาแปลงไปเสียงต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในข้อหม และการแสดงจริง ดังแสดงรายละเอียดดังนี้



ตารางที่ 4.4 ภาพในจิตใจของนักแสดงและเสียงซึ่งเกิดจากการแปลงภาพเป็นเสียง

ภาพในจิตใจของนักแสดง	เสียงที่แปลงมาจากภาพในจิตใจ
<b>เด็กผู้หญิง</b>	
ภาพความวุ่นวาย ภาพที่นักแสดงอยากรู้ว่าคืออะไร ภาพป่าเขา ภาพความแห้งแล้ง อากาศแห้งๆ ภาพน้ำ ภาพท้องฟ้า	เสียงจักรยานยนต์หลายคัน วิ่ง จากหลายทิศ เสียงระฆัง เสียงบรรยากาศธรรมชาติ ไปไม่เสียดสี นกต่างๆ เสียงลมพัด เสียงน้ำ เสียงนก จากทิศทางเหนือศีรษะ
<b>ผู้หญิงถือร่ม</b>	
ภาพบ้านเมืองถูกเผา ภาพเฮลิคอปเตอร์บนท้องฟ้า ภาพความแห้งแล้ง อากาศแห้งๆ ภาพที่นักแสดงอยากรู้ว่าคืออะไร ภาพระเบิด ภาพน้ำ ภาพน้ำตก ภาพการจลาจลวุ่นวาย	เสียงไฟ+sound design เสียงเฮลิคอปเตอร์ จากทิศทางเหนือศีรษะ เสียงลมพัด เสียงระฆัง เสียงระเบิด เสียงน้ำ เสียงน้ำตก เสียงรถยนต์หลายคันจากหลายทิศทาง เสียงบรรยากาศการจลาจล
<b>คู่สามีภรรยา</b>	
ภาพร้านอาหาร ภาพสยามสแควร์ ภาพความเฉยชา ภาพน้ำ	เสียงภายในร้านอาหาร เสียงประกาศ BTS สยามสแควร์ เสียงเงียบ เสียงน้ำ
<b>ผู้ชายแบกสัมภาระ</b>	
ภาพทิวทัศน์ ภาพเมืองใหญ่ ภาพหมอชิต ภาพรถทัวร์ ภาพน้ำ ภาพโรงงานอุตสาหกรรม	เสียงบรรยากาศธรรมชาติ , เสียงนก เสียงรถรา เสียงบรรยากาศหมอชิต , เสียงรถทัวร์ เสียงรถทัวร์ เสียงน้ำ เสียงโรงงานอุตสาหกรรม

จากผลการแปลงภาพในจิตใจนักแสดงมาเป็นเสียง ทำให้ผู้วิจัยมีกลุ่มของเสียงบรรยากาศและเสียงประกอบอื่นๆ โดยผู้วิจัยได้ใช้การแบ่งเสียงออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ โดยใช้

แนวคิด soundscape เพื่อให้เห็นถึงแนวทางในการจัดวางองค์ประกอบเสียงในการแสดง เกิดการสื่อความหมายไปยังผู้ชม โดยมีความสอดคล้องกับบทละคร ดังนี้

ตารางที่ 4.5 การจำแนกประเภทของเสียงที่ปรากฏในการแสดงละคร The Water Station

เสียงของธรรมชาติ	เสียงจากการพัฒนาอุตสาหกรรม	เสียงอื่นๆ
เสียงน้ำ เสียงบรรยากาศขานเมือง เสียงลมพัด เสียงนก เสียงไฟ เสียงน้ำตก	เสียงรถจักรยานยนต์ เสียงเฮลิคอปเตอร์ เสียงระเบิด เสียงรถยนต์ เสียงบรรยากาศการจราจร เสียงบรรยากาศหมอขิต เสียงรถทัวร์	เสียงระฆัง

โดยในที่นี้ ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอบางส่วนของบทละคร The Water Station ฉบับดัดแปลง ที่มีรายละเอียดไม่เพียงแค่ว่าชื่อตัวละครและการกระทำของตัวละคร แต่ยังมีกำหนดช่วงเวลาเสียง ทิศทางและการเคลื่อนที่ของเสียงที่ปรากฏในการแสดง ตามแนวคิดนิเวศวิทยาของเสียง และสัญวิทยาของเสียง เพื่อให้สอดคล้องกับการตกแต่งและจัดวางเสียงของผู้เชี่ยวชาญ

บทละคร SOUNDSCAPE: THE WATER STATION		
ตัวละครและคำอธิบายลักษณะ	สัญลักษณ์และอักษรย่อ	
เด็กผู้หญิง ผู้หญิงถือร่ม คู่สามีภรรยา ชายแบกสัมภาระ	L	left คำโพงซ้าย
	C	center คำโพงกลาง
	R	right คำโพงขวา
	LS	left surround คำโพงซ้ายข้าง
	RS	right surround คำโพงขวาข้าง
	LB	left back คำโพงซ้ายหลัง
	RB	right back คำโพงขวาหลัง
	TOP	top คำโพงบนศีรษะ
	➔	move to ทิศทางที่เสียงเคลื่อนที่
	(in)	fade in
	(out)	fade out

ภาพที่ 4.4 คำอธิบายตัวละครพร้อมสัญลักษณ์ในการออกแบบเสียง  
บทละคร The Water Station

1 เวลา	บทบาท/ชื่อ	เสียงบรรยายและทิศทาง
00:00	ตามองความมืด	
	เสียงน้ำจากแอมบิว-ดีเซ็น	เสียงนี้
	เสียงฟอสฟอรัส	
2 เด็กผู้หญิง	เด็กผู้หญิง	
	ขอเพิ่มอีก	4
	ในเสียงฟอสฟอรัส 3	(n) ambulance ปรากฏ R AS AB
	เสียงฟอสฟอรัส (ฟอสฟอรัส ฟอส)	

ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างบทละคร The Water Station ฉบับดัดแปลง พร้อมรายละเอียด (ออกแบบเสียงแล้ว)

### รายละเอียดต่างๆที่ปรากฏในบทละคร

- 1) ช่วงเวลา
- 2) ชื่อตัวละคร
- 3) การกระทำของตัวละคร
- 4) เสียง, ทิศทางเสียงและการเคลื่อนที่ของเสียง

### 3. การออกแบบการแสดงที่เกี่ยวกับทัศนสาร

เนื่องจากการวิจัยการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของชาบู แอล เบ็คเกิต และ โอตะ โฮโกะนี่ มุ่งเน้นการศึกษาเรื่ององค์ประกอบด้านเสียง ด้วยเหตุนี้องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นหรือที่เรียกว่าทัศนสาร จึงจำเป็นต้องได้รับการควบคุมให้ไม่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้ชมมากเกินไป ในขณะที่เดียวกันก็ต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่สานติภาวะของผู้ชมนักแสดง โดยผู้วิจัยได้แบ่งองค์ประกอบด้านทัศนสาร สำหรับการแสดงละครทั้งสองเรื่อง ดังนี้

#### ก. พื้นที่

ผู้วิจัยใช้การนำเสนอละครทั้งสองเรื่องคือ All That Fall และ The Water Station ในสถานที่เดียวกัน เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการรับชม โดยที่นั่นผู้ชมหันหน้าเข้าหาพื้นที่การแสดงไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด

โดยการออกแบบพื้นที่การแสดงนั้น เป็นการออกแบบเพื่อการแสดง The Water Station เป็นหลัก โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดของโตะ ไชโกะ คือ พื้นที่ว่าง (space) มาเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบ



ภาพที่ 4.6 พื้นที่สำหรับการจัดการแสดง

## ข. สีและแสงไฟ

### All That Fall

ผู้วิจัยแบ่งการจัดการจัดแสดงละครเสียง All That Fall ออกเป็น 2 รูปแบบ คือ

1) รอบการแสดงที่ผู้ชมมองเห็นสภาพแวดล้อมในโรงละครทั้งหมด แต่อย่างไรก็ดี เพื่อยังคงความสุนทรีย์ในด้านการมองเห็นจึงออกแบบแสงให้มีความนุ่มนวล สบายตา ใช้ดวงไฟส่องสว่างสีเหลืองนวล ตามที่นิยมในการจัดแสดงละครเวที

2) รอบการแสดงที่ผู้ชมอยู่ท่ามกลางความมืด ถือเป็นารลดองค์ประกอบด้านทัศนसारออกไปให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้ชมมีสมาธิกับการรับฟังการแสดงละครเสียง

### The Water Station

ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องธาตุ ของลัทธิเต๋า ซึ่ง มีอิทธิพลต่อผลงานของโตะ ไชโกะ หลายๆเรื่อง รวมทั้ง The Water Station โดยพบว่า น้ำ อันเป็นเสียงหลักของเรื่องนั้น เมื่อแปรสัญลักษณ์ออกมาเป็นเรื่องสี จะเทียบได้กับ สีดำหรือน้ำเงินเข้ม ดังนั้น สีของเวทีทั้งหมด จึงถูกออกแบบให้มีสีดำเข้มทั่วทั้งเวที อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยได้พิจารณาแล้วว่า นอกจากเหตุผล

ด้านความสัมพันธ์ของสีดํากับธาตุนํ้าแล้ว สีดํา เมื่อทำหน้าที่เป็นพื้นหลัง ยังเป็นสีที่ส่งเสริมให้วัตถุหรือกิจกรรมบนเวที มีความเด่นชัดอีกด้วย

ส่วนระบบแสงไฟที่ใช้ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการส่องสว่างเพื่อให้เห็นภาพรวมบนเวทีและเนื่องจากการศึกษาถึงองค์ประกอบเสียง องค์ประกอบด้านแสงจึงถูกควบคุมให้มีอิทธิพลไม่มากจนเกินไป เช่น ทิศทางของแสงมิได้มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ แต่มุ่งหวังเพื่อเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงภาวะที่เกิดขึ้นกับนักแสดงและสามารถถ่ายทอดมาสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน

โดยในที่นี้ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือจาก อ.ลักษณะนัยน์ ทรงเสียงไชย ที่ช่วยให้คำแนะนำและดำเนินการในเรื่องการออกแบบแสงและควบคุมแสงทั้งการแสดง โดยก่อนการแสดงในรอบ run-through อ.ลักษณะนัยน์ ได้มาร่วมชมและพูดคุยกับผู้วิจัย เพื่อสรุปงานเกี่ยวกับแสงไฟทั้งหมด

ค. เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าทำผมสำหรับนักแสดง

### The Water Station

เนื่องจากบริบทของ The Water Station ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เกี่ยวโยงเข้ากับสภาวะทางการเมืองและสังคมของประเทศไทยในช่วงปี 2553 เทียบเคียงกับภาวะของ The Water Station ของไอตะ โซโกะ ที่สื่อสารถึงความล่มสลาย ความทุกข์ทรมานของชาวญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจึงออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดง ให้มีรูปแบบการตัดเย็บที่มีความเป็นบุคคลในสังคมไทยในยุคปัจจุบัน แต่อย่างไรก็ดี ด้วยความต้องการที่จะควบคุมองค์ประกอบด้านทัศนสารบนเวที ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สีเสื้อผ้าในโทนเทา-ดํา ด้วยเหตุผลเช่นเดียวกับการออกแบบเวที คือ ความสัมพันธ์ระหว่างธาตุนํ้า กับ สีดํา และนอกจากนี้ ยังต้องการให้เสื้อผ้าของนักแสดงกลมกลืนไปกับฉากหลัง เพื่อส่งเสริมให้การแสดงสีหน้าและแววตาของนักแสดงมีความโดดเด่นมากขึ้น โดยได้รับความช่วยเหลือด้านแนวคิด การออกแบบและตัดเย็บจากคุณอาศิราศกร เกี้ยวทองคำ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านการแสดงและออกแบบเสื้อผ้า โดยในขั้นต้น ผู้วิจัยได้อธิบายถึงเรื่องราวของ The Water Station รูปแบบในการนำเสนอ รวมทั้งให้คุณอาศิราศกร ชมภาพวิดีโอทัศนกรรมการแสดง The Water Station ทั้ง 2 ครั้ง เพื่อเปรียบเทียบและนำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบตัดเย็บเสื้อผ้า ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและมีความแตกต่างจากการแสดงในครั้งก่อนๆ

โดยเสื้อผ้าและอุปกรณ์ประกอบการแสดงของนักแสดง ผู้วิจัยได้นำเสนอในภาพ  
ถัดไป



ภาพที่ 4.7 เสื้อผ้าและอุปกรณ์การแสดงของเด็กผู้หญิง



ภาพที่ 4.8 เสื้อผ้าและอุปกรณ์การแสดงของผู้หญิงที่ร่วม



ภาพที่ 4.9 เสื้อผ้าและอุปกรณ์การแสดงของสามี-ภรรยา



ภาพที่ 4.10 เสื้อผ้าและอุปกรณ์การแสดงของชายแบกสัมภาระ

#### ง. นักแสดง

##### All That Fall

เนื่องจากการแสดงละครเสียง All That Fall ไม่มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นทัศนสารเลย จะมีก็เพียงการทดลองนำเสนอ ในสภาพแวดล้อมที่มีแสงสว่าง ในการแสดงรอบที่สองเท่านั้น การแสดงชุดนี้จึงมีเพียงความมืดเป็นองค์ประกอบด้านทัศนสาร



##### The Water Station

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงและวิธีการแสดง (acting approach) ที่ผ่านมา ทั้งที่ปรากฏในผลงานของ ไอตะ โซโกะ และ ฟิลลิป ชาร์ลลี นักการละครชาวอเมริกัน และพบว่า แนวทางในการแสดงที่เหมาะสมสำหรับการนำเสนอบทละคร The Water Station นั้น ควรใช้แนวความคิดการแสดงที่เรียกว่า Psycho-Physical หรือ Body-Mind โดยเป็นวิธีการแสดงที่ให้นักแสดงมีสมาธิอยู่กับการรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง กลิ่น รส หรือสัมผัสที่ปรากฏขึ้นจริง หรือเป็นสิ่งที่อยู่ในจิตใจ แล้วนักแสดงจึงส่งต่อภาวะที่เกิดขึ้นกับตนไปยังผู้ชม ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรนำวิธีการแสดงนี้มาเป็นหลักในการคัดเลือกนักแสดง




โดยตัวละครในเรื่อง The Water Station ฉบับดัดแปลงของผู้วิจัยนั้น ประกอบด้วย นักแสดงชาย 3 คน นักแสดงหญิง 2 คน ได้แก่ เด็กผู้หญิง ผู้หญิงถือร่ม สามภรรยา (ผู้วิจัยดัดแปลงใช้นักแสดงชาย 2 คน) ผู้ชายแบกสัมภาระ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เคยมีโอกาสศึกษาแนวทางการแสดงแบบ Psycho-Physical กับอาจารย์กฤษณะ พันธุ์เพ็ง ซึ่งเคยศึกษากับ ฟิลลิป ชาริลลิ ที่ประเทศอังกฤษโดยตรง จึงพอจะมีความเข้าใจในการแสดงในแนวทางนี้อยู่บ้าง รวมทั้งมีนิสิตที่ร่วมเรียนจำนวนหนึ่งได้เข้าเรียนในวิชานี้ ผู้วิจัยจึงได้ชักชวนมาร่วมแสดงในครั้งนี้ โดยประกอบด้วย

ตารางที่ 4.6 ตัวละครในเรื่อง The Water Station และนักแสดงที่คาดว่าจะมารับบทบาทพร้อมกับประสบการณ์การแสดง (ตามลำดับการปรากฏตัวในเรื่อง)

ตัวละคร	นักแสดง	ประสบการณ์	ภาพนักแสดง
เด็กผู้หญิง	วริศรา บำรุงเวช	ละครนิเทศฯ จุฬาย  นักแสดงรับเชิญละคร Sit-Com Sausage Mansion  นักแสดงรับเชิญละคร มหาชนเดอะซีรีส์ ตอน วุ่นนักรักสลับใจ	
ผู้หญิงถือร่ม	ธุสิริ ทองไทร	เทศกาลละครโรงเล็ก  ละครปริญญาโทนิพนธ์ สื่อสารการแสดง นิเทศฯ จุฬาย	



ตัวละคร	นักแสดง	ประสบการณ์	ภาพนักแสดง
ภรรยา	รังสิมันต์ กิจชัยเจริญ	แสดงละครกับเครือข่ายละครหน้ากาก เปลियो อาทิต History Boys (เอนท์สะทำนซ์), อสุรกาย, Hold On Me และร่วมแสดงในโครงการอื่นๆที่ทางหน้ากาก เปลियोเข้าร่วม ร่วมแสดงละครการกุศลเรื่อง The Fantastics แสดงละครปริญญาพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เข้าร่วมอบรม Broadway Musicals กับโครงการ Yes Academy 2010	
สามี	ภาคภูมิ ประทุมวัลย์	แสดงละครนิเทศฯ เรื่อง The Finale ละครตามรักนักประพันธ์ และ Westonhood แสดงละครสไตลิวอร์ด ปี 54 เรื่อง Any Other Word และ Doubt แสดงในเทศกาลละครโรงเล็กปี 54 , 55 เรื่อง นรกโลกันต์ สวรรค์โลกา , มนุษยชาติ , Eat Around , เสียงอะไร ละครปริญญาพันธ์ เรื่อง คุณพระช่วย	
ชาย แบกสัมภาระ	จัสติน โสตางกูร	ละครปริญญาพันธ์ ปี 52 , 53 , 54 ละครชีวิตา ละครสไตลิวอร์ด	

#### 4.1.6 การคัดเลือกนักแสดง

##### All That Fall

กระบวนการคัดเลือกนักแสดงสำหรับเรื่อง All That Fall ใช้การคัดเลือกจากคุณสมบัติของผู้พากย์เสียงและประสบการณ์ที่คาดว่าจะมีความเหมาะสมกับตัวละคร โดยผู้วิจัยในฐานะผู้ประกอบอาชีพด้านการพากย์ภาพยนตร์ ได้ใช้ความรู้และประสบการณ์การร่วมงานกับนักพากย์หลายคนมาใช้ในการคัดเลือกนักพากย์ในขั้นต้น รวมทั้งพิจารณาผลงานที่ผ่านมาเพื่อให้สามารถกำหนดบทบาทการให้เสียงที่มีความเหมาะสม และเป็นการประหยัดเวลาและงบประมาณอีกด้วย

โดยตัวละคร ลักษณะของเสียง รายชื่อผู้ให้เสียง และผลงานที่ผ่านมา ซึ่งน่าจะสอดคล้องกับบทบาท มีดังนี้

ตารางที่ 4.7 ตัวละครในเรื่อง All That Fall บุคลิกตัวละคร ผู้ให้เสียง และผลงานที่ผ่านมา

ชื่อตัวละคร	บุคลิกน้ำเสียง	นักแสดงผู้ให้เสียง	ผลงานที่ผ่านมา
นางรูนีย์	เสียงหญิงชรา 70 ปี อัลโต มีลีลาสูงต่ำ เบา ดัง ตามอารมณ์ที่แปรปรวน	ชิตชนก แยมมา	ราชินีแดงในอลิซ ในแดนมหัศจรรย์
คริสตี้	เสียงเด็กหนุ่ม บริโตน พุดจาแบบชาวบ้าน	วิรุฬหวิษณุ ภิรสุวรรณ	การ์ตูนเน็ตเวิร์ค
นายโทเลอร์	เสียงชายหนุ่มใหญ่ถึงกลางคน ค่อนข้างแหลมแหลบ	จักรรัตน์ ศรีรักษ์	ทรานสฟอเมอร์-เมกาทรอน การ์ตูนเน็ตเวิร์ค
นายสโลคัม	เสียงชายแก่ ค่อนข้างแหลม เจ้าอารมณ์	ณัฐพงษ์ เขียรสวัสดิ์กิจ	ช่อง 3 ช่อง 9 ไทยพีบีเอส
ทอมมี่	ชายหนุ่ม เสียงเทนเนอร์	อาศิราศกร เกี้ยวทองคำ	ละครหวานใจไทยแลนด์ ละครเวทีเมืองนิมิตร
นายบาร์เรล	ชายกลางคน บริโตน เข้มแข็ง มีพลัง	วิรุฬหวิษณุ ภิรสุวรรณ	ระบุแล้ว
นางสาวพิตต์	เสียงหญิงสาวถึงสาวใหญ่ โขปราโม	คันสนีย์ ตินห์กัรดิค	การ์ตูนช่อง 9 ROSE TIGA
เสียงผู้หญิง	เสียงสาวใหญ่ บุคลิกขางวิตกกังวล	ชิตชนก แยมมา	ระบุแล้ว
ดอลลี่	เสียงเด็กผู้หญิง แหลมเล็ก บอบบาง	คันสนีย์ ตินห์กัรดิค	ระบุแล้ว
นายรูนีย์	เสียงชายแก่ เบส พุดแบบผู้พิการทางสายตา มีความมุ่งมั่นในบุคลิกเสียง	ณัฐพงษ์ เขียรสวัสดิ์กิจ	ระบุแล้ว
เจอร์รี่	เด็กชายโต พุดจาขาดฉาน น้ำเสียงแจ่มใส	คันสนีย์ ตินห์กัรดิค	ระบุแล้ว

## The Water Station

ผู้วิจัยได้พิจารณารายชื่อนักแสดงที่จะรับบทบาท และทำการทดสอบการแสดงจากการทำแบบฝึกหัดเป็นกลุ่ม และได้ผลการทดสอบการแสดง ดังนี้

ตารางที่ 4.8 ตัวละคร นักแสดง และผลการทดสอบบทละคร The Water Station

ตัวละคร	นักแสดง	ลักษณะการแสดงที่จะเชื่อมต่อการเข้าสู่สถานภาวะ
เด็กผู้หญิง	วิศรา บำรุงเวช	มีสมาธิในการแสดง สามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี
ผู้หญิงถือร่ม	วรุณี ทองไทร	น่าสนใจเมื่ออยู่บนเวที มีสมาธิแต่ต้องปรับรูปแบบการเคลื่อนไหวของร่างกาย
ภรรยา	รังสิมันต์ กิจชัยเจริญ	มีสมาธิในการแสดง ควรเพิ่มแบบฝึกหัด ให้สอดคล้องกับการแสดง
สามี	ภาคภูมิ ประทุมวัลย์	ตัวใหญ่ เป็นที่สนใจได้ง่าย แต่ควรฝึกสมาธิ และการเคลื่อนไหวร่างกาย
ชายแบกสัมภาระ	จัสติน โสตางกูร	บุคลิกขรมน่าสนใจเมื่ออยู่บนเวที ควรเพิ่มแบบฝึกหัดสมาธิ และการเคลื่อนไหว

### 4.1.7 การผลิตละครเสียงเรื่อง All That Fall และจัดเตรียมเสียงสำหรับละคร The Water Station

#### 1. การเลือกสรร เตรียมอุปกรณ์และซอฟต์แวร์สำหรับการบันทึกและตัดต่อเสียง

เนื่องจากผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการทำงานพากย์ภาพยนตร์และให้เสียงภาษาไทย จึงมีความรู้จึกคุ้นเคยกับบุคลากรในสายงานการออกแบบบันทึก ตัดต่อ จึงเลือกใช้โปรแกรม Pro Tools เวอร์ชัน 10 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญในวงการบันทึกเสียงภาพยนตร์นิยมใช้ นอกจากนี้ เมื่อได้โปรแกรมที่มีความเหมาะสมแล้ว ยังจำเป็นต้องเลือกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่สามารถทำงานร่วมกับโปรแกรมได้อีกด้วย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือจากคุณปองพล หวังในธรรม ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการบันทึกเสียงและออกแบบเสียงในภาพยนตร์มาเป็นเวลาเกือบ 10 ปี รูปแบบการสร้างสรรคงาน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเสียง การบันทึก ตัดต่อและประสานเสียง สำหรับการแสดงชุดนี้ จึงเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและคุณปองพล

## 2. การวางแผนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เสียง

หลังจากผู้วิจัยได้ดัดแปลงบทละครเป็นภาษาไทยและทำให้มีความยาวสั้นลงแล้ว ทำการวางแผนเกี่ยวกับการบันทึกเสียงต่างๆที่เกิดขึ้นในบทละครโดย แบ่งเสียงต่างๆที่อยู่ในตัวเรื่อง ออกเป็น 5 กลุ่มด้วยกัน คือ

- ก. เสียงพูด เสียงสนทนาของตัวละคร
- ข. เสียงที่เกิดจากการกระทำของตัวละครต่อวัตถุต่างๆ เช่น เสียงมือปิดเสื้อผ้า เสียงสูบยางรถจักรยาน เสียงปิดประตูรถ
- ค. เสียงบรรยากาศต่างๆ เช่น เสียงฝน เสียงบ้านเมือง เสียงชนบท
- ง. เสียงร้องของสัตว์ สิ่งมีชีวิตอื่นๆ
- จ. เสียงดนตรี เสียงเพลง

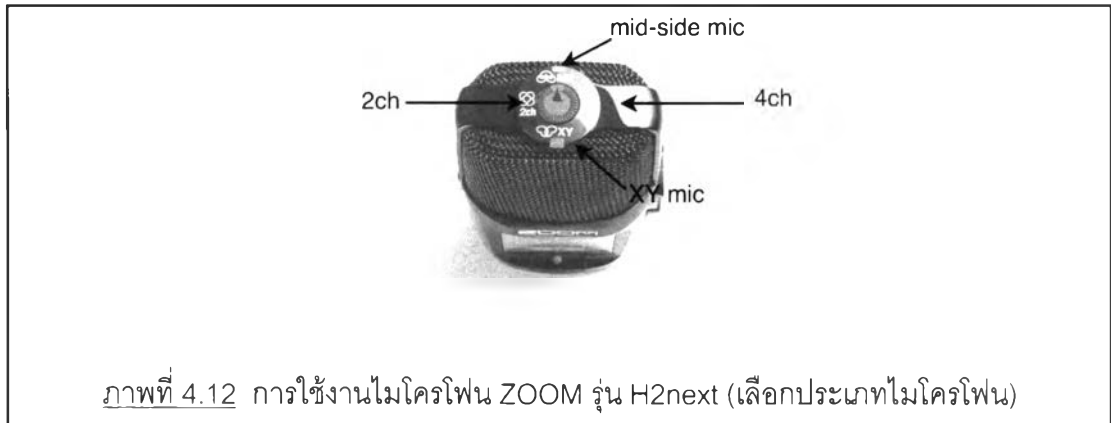
## 3. การบันทึกเสียง

เนื่องจากการบันทึกเสียงนั้น จำเป็นต้องมีไมโครโฟน สายสัญญาณ และอุปกรณ์ในการบันทึก ซึ่งมีต้นทุนสูงมากทั้งค่าอุปกรณ์เอง และรวมไปถึงค่าขนย้ายในกรณีที่จำเป็นต้องออกไปบันทึกเสียงนอกสถานที่ ผู้วิจัยจึงขอคำปรึกษาจากคุณปองพล และได้รับคำแนะนำให้ใช้ไมโครโฟนแบบพกพา ยี่ห้อ ZOOM รุ่น H2next ซึ่งมีคุณสมบัติในการบันทึกเสียงได้อย่างหลากหลาย เป็นไมโครโฟนแบบคอนเดนเซอร์โดยพื้นฐาน รวมทั้งให้เสียงจากการบันทึกที่มีคุณภาพดี ผู้วิจัยจึงใช้ไมโครโฟนรุ่นนี้ในการบันทึกเสียงนอกสถานที่ทั้งหมด ยกเว้นการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงเท่านั้น ที่ใช้ไมโครโฟนคอนเดนเซอร์แบบทั่วไป

โดยหลักการในการเลือกสรรและบันทึกเสียงนั้น ผู้วิจัยยึดแนวทางในการบันทึกเสียงในภาพยนตร์ ซึ่งใช้แนวคิดในการแยกบันทึกเสียงต่างๆออกเป็นส่วนๆ เพื่อให้ง่ายต่อการนำมาประกอบสร้างเป็นชิ้นงาน



ภาพที่ 4.11 ไมโครโฟนแบบพกพา ยี่ห้อ ZOOM รุ่น H2next



ภาพที่ 4.12 การใช้งานไมโครโฟน ZOOM รุ่น H2next (เลือกประเภทไมโครโฟน)



ภาพที่ 4.13 อุปกรณ์เสริมสำหรับไมโครโฟนแบบพกพา ยี่ห้อ ZOOM รุ่น H2next

#### ก. กระบวนการก่อนการบันทึกเสียงบทสนทนา

ผู้วิจัยมีกระบวนการก่อนการบันทึกเสียงสนทนาดังนี้

1) หลังจากได้บทละคร All That Fall ฉบับดัดแปลงเป็นภาษาไทยมาแล้ว ก็กำหนดผู้ให้เสียงตัวละครแต่ละตัว

2) ทำการติดต่อผู้พากย์ โดยแจ้งลักษณะของงานว่าเป็นละครเสียงเชิงทดลอง ความยาวประมาณ 30 นาที มีลักษณะเรื่องราวเป็นวัฒนธรรมตะวันตก ระบุตัวละครที่มอบหมายให้ผู้พากย์ และที่สำคัญคือ สอบถามช่วงเวลาของผู้พากย์แต่ละคนสามารถทำงานได้โดยแจ้งว่า จะติดต่อกลับมาอีกครั้งเพื่อแจ้งวันเวลาสถานที่ในการบันทึกเสียง

3) ติดต่อขอเช่าใช้ห้องบันทึกเสียง ตกลดราคาค่าใช้จ่าย และวันเวลาในการเช่าใช้ ซึ่งในครั้งนี ผู้วิจัยเลือกใช้ ห้องบันทึกเสียง Studio K ในซอยทวิมิตร 7 อยู่ปากทางเข้า ซอย 9 อสมท ซึ่งผู้วิจัยมีความใกล้ชิดคุ้นเคยกับเจ้าของและพนักงาน และมีผลงานการบันทึกเสียงเป็นที่ยอมรับในวงการโทรทัศน์ สาเหตุอีกประการหนึ่งที่ผู้วิจัยเลือกใช้ห้องบันทึกเสียง Studio K แห่งนี้ ก็เพราะว่า เป็นห้องบันทึกเสียงที่ใช้ไมโครโฟนแบบ Condenser ซึ่งให้เสียงที่มีมิติและมีคุณภาพดี ต่างจากห้องบันทึกเสียงบางห้องที่ใช้ไมโครโฟนแบบ Dynamic ที่มีราคาถูกกว่า มักไม่เป็นที่ยอมรับในวงการบันทึกเสียงภาพยนตร์ เนื่องจากให้คุณภาพเสียงไม่ดีนัก

4) ติดต่อผู้พากย์ทุกคนเพื่อนัดวันเวลาในการทำงาน คือวันที่ 15 เมษายน 2555 เวลา 13.00 - 16.00 น. (นัดคิวงานในช่วงเวลาต่อเนื่องกัน สำหรับผู้พากย์แต่ละคน) ซึ่งการบันทึกเสียงนั้น ควรให้ผู้ให้เสียงตัวละครหลักๆ บันทึกเสียงก่อน เพื่อเป็นการป้องกันการตกหล่นของการบันทึกเสียงตัวละครอื่นๆ ด้วย เนื่องจากตัวละครหลัก มักปรากฏอยู่ทั้งเรื่อง

ผู้วิจัยได้วางแผนการบันทึกเสียงตัวละคร (ตามลำดับการบันทึกเสียง) ดังนี้

ตารางที่ 4.9 แผนการบันทึกเสียงตัวละคร (ตามลำดับการบันทึกเสียง)

ลำดับการให้เสียง	ผู้ให้เสียง	รูปผู้ให้เสียง	ตัวละคร
1	ชิตชนก แย้มมา		นางรูนีย์ เสียงผู้หญิง คุณแม่บ้านลินซ์
2	ณัฐพงษ์ เขียรสวัสดิ์กิจ		นายรูนีย์ นายสโลคิม
3	คันสนีย์ ดิณห์กวีดิศ		นางสาวพิตต์ ดอลลี่ เจอร์รี่ คุณแม่บ้านลินซ์

ลำดับการให้เสียง	ผู้ให้เสียง	รูปผู้ให้เสียง	ตัวละคร
4	วิรุฬหวิษณุ ภิรตสุวรรณ		คริสตี้ นายบาร์เรล
5	จักรรัตน์ ศรีรักษ์		นายไทเลอร์
6	อาศิราศักร เกี้ยวทองคำ		ทอมมี่
7	ผู้พากย์ทุกคน (ให้เสียงพร้อมกัน)		ผู้คนที่อยู่ในสถานีรถไฟ (walla)

### ข. การบันทึกเสียงสนทนา

เนื่องจากสภาพห้องบันทึกเสียง มีการติดตั้งไมโครโฟนกับโต๊ะพากย์อย่างถาวร ผู้พากย์ทุกคนจึงต้องนั่งกับโต๊ะพากย์ โดยมีผู้วิจัย ในฐานะผู้กำกับการให้เสียงนั่งอยู่ข้างๆที่โต๊ะพากย์จะมีไมโครโฟนหนึ่งตัว พร้องช่องเสียบหูฟังและหูฟังอยู่ประจำทุกโต๊ะ เพื่อให้ผู้พากย์สามารถได้ยินเสียงของตน และสื่อสารกับผู้ควบคุมเสียง(ช่างเสียง) ซึ่งอยู่อีกห้องหนึ่งที่อยู่ติดกันผู้พากย์แต่ละคนจะให้เสียงตัวละคร เป็นตัวอย่างเพื่อทดลองไมโครโฟน และเพื่อให้ช่างเสียง ตั้งค่าเครื่องบันทึกให้เหมาะสมกับคุณสมบัติของเสียงของแต่ละคน

ก่อนการบันทึกเสียง ผู้วิจัยจะเริ่มด้วยการเล่าเรื่องย่อ แก่นเรื่องและจุดมุ่งหมายในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้พากย์เห็นภาพรวมของเรื่อง แล้วจึงให้บทละครแก่ผู้พากย์ ให้เวลาผู้พากย์ อ่านบทและทำความเข้าใจ ชักถามผู้วิจัย หลังจากนั้นก็เริ่มให้ผู้พากย์เริ่มการให้เสียงทีละคน โดยผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดงการให้เสียง จะนั่งอยู่ที่โต๊ะพากย์ตัวติดกัน เพื่อที่จะสามารถสื่อสารกับผู้พากย์ได้ หากเสียงของผู้พากย์ไม่เป็นไปตามที่ผู้วิจัยจินตนาการเอาไว้ ก็

ขอให้ทำการบันทึกเสียงในประโยคนั้นๆใหม่ หรืออาจให้ผู้พากย์ลองให้เสียงโดยตีความตัวละครแตกต่างออกไป เพื่อเป็นตัวเลือกให้ผู้วิจัย ในการนำมาใช้ผสมเสียง



ทั้งนี้ ในขณะที่ผู้พากย์ให้เสียงตัวละคร ผู้พากย์จะต้องอ่านบทของตัวละครที่ร่วมสนทนาด้วย เพื่อให้มีความสมจริง รับส่งอารมณ์กันได้ เหมือนกันเป็นการสนทนาของตัวละครมากกว่าการพูดคนเดียว นอกจากนี้ ในการให้เสียงแต่ละประโยค ผู้พากย์จะต้องเว้นระยะห่างในแต่ละประโยคที่ถูกขึ้นด้วยบทพูดของคู่สนทนา เพื่อให้ง่ายในการนำมาใช้ตัดต่อเสียง

อย่างไรก็ตาม ในบทสนทาระหว่างนางรูนนี่และนายรูนนี่ ในช่วงทำเรื่อง ซึ่งเป็นเพียงการสนทาระหว่างตัวละครหลักเพียงสองตัว ผู้วิจัยได้ตัดสินใจใช้วิธีการให้เสียงพากย์พร้อมกันสองคน โดยเห็นว่า เป็นช่วงที่แสดงเนื้อหาสำคัญ และยังเป็นการประหยัดเวลาและงบประมาณในการเช่าใช้ห้องบันทึกเสียง แต่ก็ยังยึดวิธีการในการเว้นระยะห่างระหว่างประโยคของตัวละคร เพื่อให้ง่ายในการตัดต่อ เช่นเดียวกับการบันทึกเสียงตัวละครอื่นๆ

นอกจากนี้ ในช่วงทำของของการบันทึกเสียงตัวละครแต่ละตัว เมื่อเสร็จสิ้นจากการให้เสียงบทสนทนาแล้ว ผู้วิจัยขอให้พากย์ ให้เสียงอากัปกริยาต่างๆของตัวละคร ที่อาจจำเป็นต้องนำไปใช้เพิ่มเติมในการตัดต่อเสียง เช่น เสียงหอบ เสียงถอนหายใจ เสียงหัวเราะคิกคัก

และท้ายที่สุด ผู้วิจัยได้ให้ผู้พากย์ทุกคน ให้เสียงผู้คนที่สิ่งแวดล้อมที่ปรากฏในเรื่อง นั่นคือ สถานีรถไฟ โดยเป็นการบันทึกเสียงผู้พากย์ทุกคน โดยคล้ายกับการแสดงแบบต้นสด (improvisation) โดยสร้างสถานการณ์ว่าเป็นผู้คนที่มาอยู่ในสถานีรถไฟ เช่น เป็นผู้โดยสารที่เพิ่ง



มาถึง หรือ กำลังจะออกเดินทาง บ้างก็เป็นพนักงานของสถานี บ้างก็เป็นคนขายหนังสือพิมพ์ เป็นต้น ซึ่งเสียงเช่นนี้ในทางภาพยนตร์ เรียกว่า walla ซึ่งเมื่อนำไปรวมกับเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ ก็จะทำให้เกิดความสมจริงมากขึ้น

นอกจากเสียงสนทนาแล้ว ในการออกแบบเสียงเพื่อการแสดงครั้งนี้ ยังจำเป็นต้องใช้เสียงบรรยากาศและเสียงของการกระทำต่างๆ ของตัวละคร ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ด้วย 2 วิธีการ คือ การบันทึกเสียงขึ้นมาใหม่ หรือ การใช้เสียงจากห้องสมุดเสียง (sound library) โดยผู้วิจัย ได้ให้รายละเอียด ในหัวข้อ การบันทึกเสียงประกอบอื่นๆ ซึ่งอยู่ในหัวข้อถัดไป

### ค. การบันทึกเสียงประกอบอื่นๆ

การบันทึกเสียงประกอบอื่นๆ สำหรับการนำมาสร้างสรรค์งานออกแบบเสียงในครั้งนี้ ได้รับคำแนะนำจากคุณปองพล ซึ่งมีประสบการณ์เป็นผู้สร้างเสียงประกอบในภาพยนตร์หรือที่เรียกว่า โฟลีย์ (foley) โดยผู้วิจัยแบ่งเสียงประกอบในการแสดงครั้งนี้ ออกเป็น 2 ประเภท คือ

- 1) เสียงบรรยากาศ (ambience)
- 2) เสียงการกระทำ และกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ (foley)

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการบันทึกเสียงประกอบ ดังนี้

- 1) เสียงบรรยากาศ (ambience)

เริ่มจากการศึกษาบทละคร พิจารณาถึงเสียงต่างๆ ที่จะปรากฏในการแสดง ซึ่งมีรายละเอียดเสียงดังนี้

#### การคัดสรรและบันทึกเสียงบรรยากาศสำหรับละครเสียง All That Fall

ผู้วิจัยได้ทำรายการของเสียงบรรยากาศที่ปรากฏในเรื่อง All That Fall ทั้งหมด และพิจารณาว่าสามารถทำการบันทึกเสียงจากสถานที่ที่ใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องได้หรือไม่ โดยหากไม่สามารถทำได้ ก็จะทำการคัดสรรจากห้องสมุดเสียง ดังนี้

ตารางที่ 4.10 เสียงบรรยากาศในเรื่อง All That Fall และวิธีการจัดหาเสียง

เสียงบรรยากาศ	วิธีการจัดหาเสียง
เสียงชนบทกลางวัน	บันทึกเสียงจากสถานที่จริงหรือใกล้เคียง
เสียงบ้านเมืองกลางวัน	บันทึกเสียงจากสถานที่จริงหรือใกล้เคียง ,ห้องสมุดเสียง
เสียงหน้าสถานีรถไฟ	ห้องสมุดเสียง
เสียงภายในสถานีรถไฟ	ห้องสมุดเสียง
เสียงฝนตกพรำ	ห้องสมุดเสียง

The screenshot shows a digital sound library interface. It contains two main sections of sound effects:

- เสียง (Sound):** This section lists various train-related sounds:
  - IN26 31-1 TRAIN, HORN: TWIN HORN BLOWS, TRUMPET (23)
  - IN26 32-1 TRAIN, HORN: SINGLE HORN BLOWS, TRUMPET (21)
  - IN26 33-1 TRAIN, STATION: VOICES, WALLS, FOOTSTEPS, STEAM (1:24)
  - IN26 34-1 TRAIN, PASSENGER: FAST PASS BY, CROSSING BELL (15)
  - IN26 35-1 TRAIN, BRAKE: BRAKES SQUEAL (17)
  - IN26 36-1 TRAIN, DIESEL: PASS BY, MEDIUM SPEED, CLICK CLACKS (19)
- เสียงฝน (Rain Sound):** This section lists various rain-related sounds:
  - IN17 21-1 RAIN: LIGHT RAIN ON GRASS, BIRD IN B/G (29)
  - IN17 22-1 RAIN: HEAVY, BLOWING RAIN, ON ASPHALT (31)
  - IN17 23-1 RAIN: RAIN ON CAR ROOF, INTERIOR (42)
  - IN17 24-1 RAIN: RAIN DRIPPING, CLOSE UP (:29)
  - IN17 25-1 RAIN: RAIN RUNNING OFF PORCH (16)
  - IN17 26-1 RAIN: RAIN ON TIN ROOF (29)
  - IN17 27-1 RAIN: RAIN UNDER UMBRELLA OR HEAVY TENT, INTERIOR (30)
  - IN17 28-1 RAIN: RAIN ON UMBRELLA OR HEAVY TENT, EXTERIOR (27)

Navigation arrows and a search bar are visible at the top of the interface.

ภาพที่ 4.15 การค้นหาเสียงบรรยากาศจากห้องสมุดเสียง

### การคัดสรรและบันทึกเสียงบรรยากาศสำหรับละคร The Water Station

เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่ปรากฏในเรื่อง The Water Station ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้นั้น เป็นสภาพแวดล้อมและสถานที่ในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการบันทึกเสียงขึ้นมาใหม่ จากสถานที่จริงหรือใกล้เคียง โดยไม่ได้ใช้การคัดเลือกจากห้องสมุดเสียงเลย ดังนี้

ตารางที่ 4.11 เสียงบรรยากาศในเรื่อง The Water Station และวิธีการจัดหาเสียง

เสียงบรรยากาศ	วิธีการจัดหาเสียง
เสียงบรรยากาศนอกตัวเมือง	บันทึกเสียงจากสถานที่จริงหรือใกล้เคียง
เสียงบรรยากาศธรรมชาติ	
เสียงบ้านเมือง	
เสียงการจราจร	
เสียงหมอชิต	
เสียงโรงงานอุตสาหกรรม	ห้องสมุดเสียง

หลังจากวิเคราะห์วิธีการจัดหาเสียงแล้ว สำหรับการบันทึกเสียงบรรยากาศ ผู้วิจัยได้ทำการ เลือกสถานที่และวางแผนการบันทึกเสียง เพื่อเป็นการประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง โดยได้วางแผนทางการบันทึกเสียงบรรยากาศ ดังแสดงในตาราง ดังนี้

ตารางที่ 4.12 เสียงบรรยากาศและสถานที่เก็บเสียง

เสียงบรรยากาศที่ต้องการ	สถานที่
เสียงบรรยากาศนอกตัวเมือง	ถนนราชพฤกษ์
เสียงบรรยากาศธรรมชาติ	หมู่บ้านสราญสิริ ราชพฤกษ์
เสียงบ้านเมือง	อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ
เสียงการจราจร	ถนนลาดพร้าว
เสียงหมอชิต	หมอชิต



## 2) เสียง foley

การคัดสรรและบันทึกเสียง foley สำหรับละครเสียง All That Fall

เริ่มจากการศึกษาบทละคร เช่นเดียวกับการบันทึกเสียงบรรยากาศ แต่ต้องมีการศึกษาถึงตัวละคร บุคลิกของตัวละครและการกระทำในสถานการณ์ต่างๆ รวมไปถึงวัตถุและยานพาหนะต่างๆ โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงเสียง foley ที่เกิดจากการกระทำของตัวละครในเรื่อง All That Fall

ตัวละคร	สถานที่ สภาพของพื้น และ สถานที่เปิด-ปิด	เสียงจากกิจกรรมที่ทำ
นางรูนีย์	ชนบท , ดินแข็ง , เปิด	เดินพร้อมไม้เท้า
	ริมถนน , ซีเมนต์ , เปิด	เดินพร้อมไม้เท้า
	หน้าสถานี , ซีเมนต์ , เปิด	เดินพร้อมไม้เท้า
	ในสถานี , หินอ่อน , ปิดก้อง	เดินพร้อมไม้เท้า
	เปิด	ปิดเนื้อปิดตัว
	ปิดก้อง	นับเหรียญ
	กอดกับนายรูนีย์	ร่างกายและเสื้อผ้าเสียดสี
ลา	ชนบท , ดินแข็ง , เปิด	วิ่ง , เดิน , หยุด
		ควาง
		ร้องดิน
	ชนบท , ดินแข็ง , เปิด	ออกเดิน , วิ่งไป
รถลาก	ชนบท , ดินแข็ง , เปิด	เร็ว , ช้า , หยุด

ตัวละคร	สถานที่ สภาพของพื้น และ สถานที่เปิด-ปิด	เสียงจากกิจกรรมที่ทำ
รถลาก		ออกตัว, เคลื่อนที่
คริสต์	ชนบท, ดินแข็ง, เปิด	เดิน
	เปิด	จัดข้าวของบนรถลาก
จักรยาน	ชนบท, ดินแข็ง, เปิด	เคลื่อนที่, จอด
	เปิด	กริ่งจักรยาน
นายไทเลอร์	ชนบท, ดินแข็ง, เปิด	เดิน
	เปิด	ล้ม
	เปิด	ปิดเนื้อปิดตัว
นายสไลค์	ริมถนน, ซีเมนต์, เปิด	เดิน
รถยนต์	ริมถนน, ซีเมนต์, เปิด	เคลื่อนที่, ติดเครื่อง, ออกรถ
	ปิดทึบ	เปิดประตู, ปิดประตู
	เปิด	เปิดประตู, ปิดประตู
ทอมมี่	หน้าสถานี, ซีเมนต์, เปิด	เดิน, วิ่ง
นายบาร์เรล	หน้าสถานี, ซีเมนต์, เปิด	เดิน
	ในสถานี, หินอ่อน, ปิดก้อง	เดิน
นางพิตต์	ในสถานี, หินอ่อน, ปิดก้อง	เดิน
นายรูนีย์	ชนบท, ดินแข็ง, เปิด	เดินพร้อมไม้เท้า
	ริมถนน, ซีเมนต์, เปิด	เดินพร้อมไม้เท้า
	หน้าสถานี, ซีเมนต์, เปิด	เดินพร้อมไม้เท้า
	ในสถานี, หินอ่อน, ปิดก้อง	เดินพร้อมไม้เท้า
เจอร์รี	ในสถานี, หินอ่อน, ปิดก้อง	เดิน
	ชนบท, ดินแข็ง, เปิด	เดิน, วิ่ง

โดยในการแสดงครั้งนี้ เนื่องจากระยะเวลาในการเตรียมงานที่จำกัด ผู้วิจัยจึงอาจมิได้ทำการบันทึกเสียง foley ได้ตามที่วิเคราะห์ไว้ทั้งหมด



#### การคัดสรรและบันทึกเสียง foley สำหรับละคร The Water Station



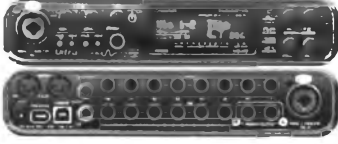


เนื่องจากการแสดง The Water Station ผู้วิจัยให้ความสำคัญไปที่เสียงบรรยากาศ (ambience) จากการบันทึกในสถานที่จริง การจัดหาเสียง foley สำหรับการแสดง The Water Station ผู้วิจัยจึงใช้การคัดเลือกเสียงจากห้องสมุดเสียงเกือบทั้งหมด

#### 4. การติดต่อ ดัดแปลง ประสานเสียง

##### ก. อุปกรณ์เสียงและซอฟต์แวร์ที่ใช้

สำหรับการติดต่อ ดัดแปลง และประสานเสียงสำหรับการแสดงของทั้งเรื่อง คือ All That Fall และ The Water Station นั้น ผู้วิจัยได้ใช้อุปกรณ์และซอฟต์แวร์แบบเดียวกันทั้งหมดโดยเลือกใช้คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เสียง อุปกรณ์เชื่อมต่อสัญญาณ และซอฟต์แวร์ด้านเสียง ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.14 อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ในการตัดต่อเสียงสำหรับการแสดง

อุปกรณ์และซอฟต์แวร์	ภาพประกอบ
คอมพิวเตอร์	
ซอฟต์แวร์	
ฮาร์ดแวร์	
สายสัญญาณ	
ลำโพงมอนิเตอร์	

### ข. การจัดวางสถานที่ในการตัดต่อ ดัดแปลง และผสมเสียง

สำหรับสถานที่ตัดต่อเสียง ผู้วิจัยใช้แนวคิดในการจัดวางอุปกรณ์ เช่นเดียวกับที่ใช้ในห้องบันทึกเสียง คือจัดคอมพิวเตอร์อยู่ตรงกลางห้อง และให้ลำโพงมินิเตอร์ อยู่ในทิศทางตามรูปแบบของระบบเสียงรอบทิศทางที่จะใช้ ซึ่งในครั้งนี้ ผู้วิจัยยึดหลักตามระบบเสียงรอบทิศทาง แต่อย่างไรก็ดี เนื่องจากงบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัด ในขั้นตอนของการตัดต่อเสียง จึงจำเป็นต้องใช้ลำโพงเพียง 4 ตัวเท่านั้น โดยใช้การปรับเปลี่ยนช่องทางการกระจายเสียง ซึ่งสามารถทำได้จากการตั้งค่าในโปรแกรม ดังแสดงในภาพ



ภาพที่ 4.18 สถานที่ทำงานตัดต่อ ดัดแปลงและผสมเสียง

### ขั้นตอนการตัดต่อ

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะขอแนะนำเสนอขั้นตอนในการตัดต่อแบ่งเป็นตามการแสดงสองเรื่อง โดยในขั้นแรกจะนำเสนอกระบวนการก่อนที่จะเข้าสู่การสร้างสรรคงานออกแบบเสียงสำหรับการแสดงแต่ละเรื่อง ดังนี้

#### 1) เปิดโปรแกรม Pro Tools ในคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 4.19 ไอคอนโปรแกรม Pro Tools บนหน้าจอคอมพิวเตอร์



## 2) เลือกสร้างโปรเจคใหม่ พร้อมตั้งชื่อ



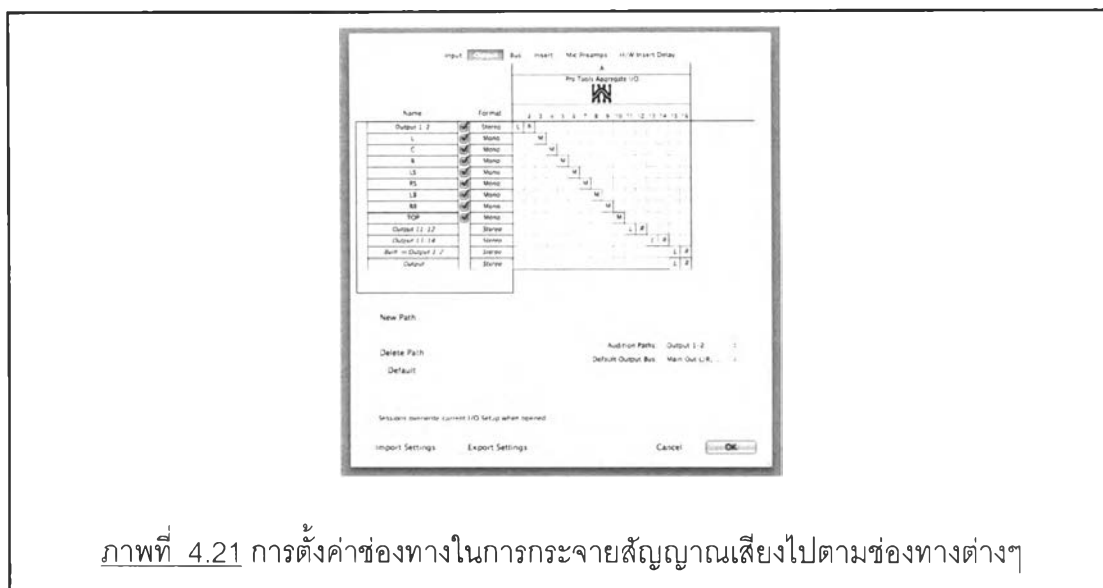
ภาพที่ 4.20 ภาพการเลือกสร้างโปรเจคงานเสียงใหม่ พร้อมการตั้งชื่อ

## 3) ตั้งค่าต่างๆที่เกี่ยวข้องกับระบบเสียงรอบทิศทาง

โดยในที่นี้ ผู้วิจัยเลือกตั้งชื่อช่องทางในการกระจายสัญญาณเสียง โดยให้ใกล้เคียงกับการรับชมภาพยนตร์ในระบบเสียงรอบทิศทาง 7.1 ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.15 สัญลักษณ์และคำอธิบายตำแหน่งในการกระจายเสียงรอบทิศทาง

สัญลักษณ์	ชื่อเต็มในภาษาอังกฤษ	ตำแหน่ง
L	LEFT	ลำโพงซ้าย
C	CENTER	ลำโพงกลาง
R	RIGHT	ลำโพงขวา
LS	LEFT SURROUND	ลำโพงซ้ายข้าง
RS	RIGHT SURROUND	ลำโพงขวาข้าง
LB	LEFT BACK	ลำโพงซ้ายหลัง
RB	RIGHT BACK	ลำโพงขวาหลัง
TOP	TOP	ลำโพงเหนือศีรษะ

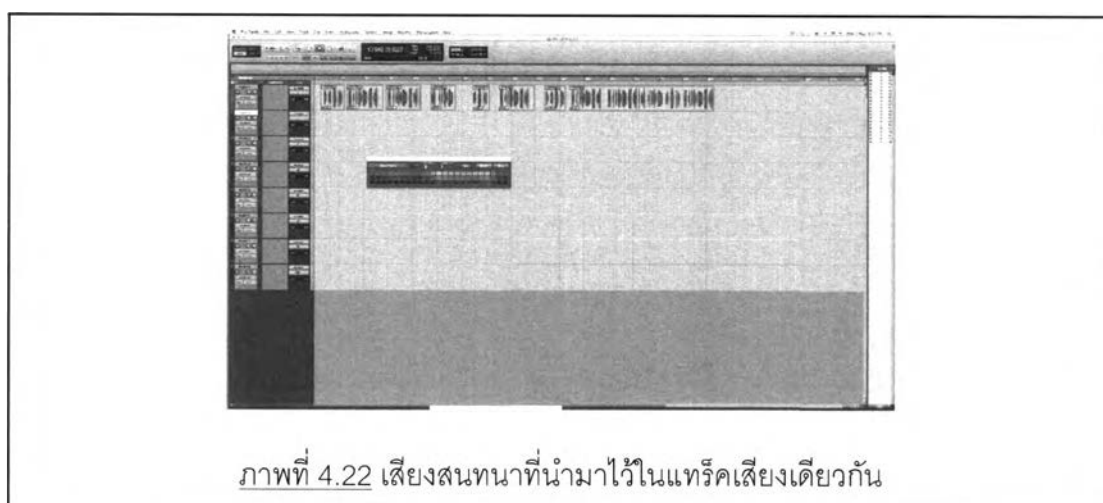


ภาพที่ 4.21 การตั้งค่าช่องทางในการกระจายสัญญาณเสียงไปตามช่องทางต่างๆ

หลังจากขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยก็ทำการสร้างสร้งงานออกแบบเสียง สำหรับการแสดงทั้งสองเรื่อง ดังนี้

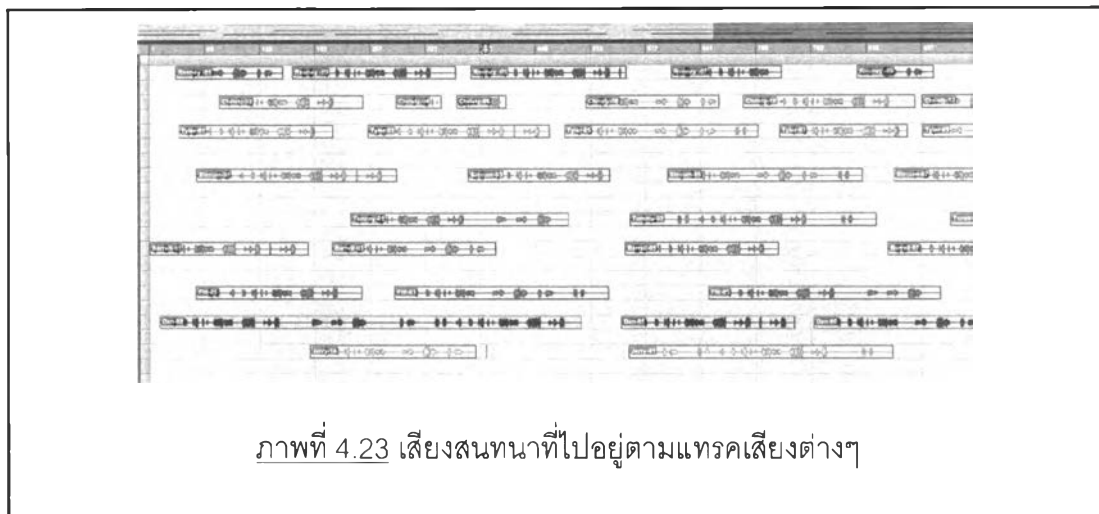
### All That Fall

1) เลือกไฟล์เสียงสนทนาเข้ามาอยู่ในหน้าโปรแกรม โดยในขั้นแรกทุกเสียงสนทนาจะอยู่ในแทร็คเดียวกัน

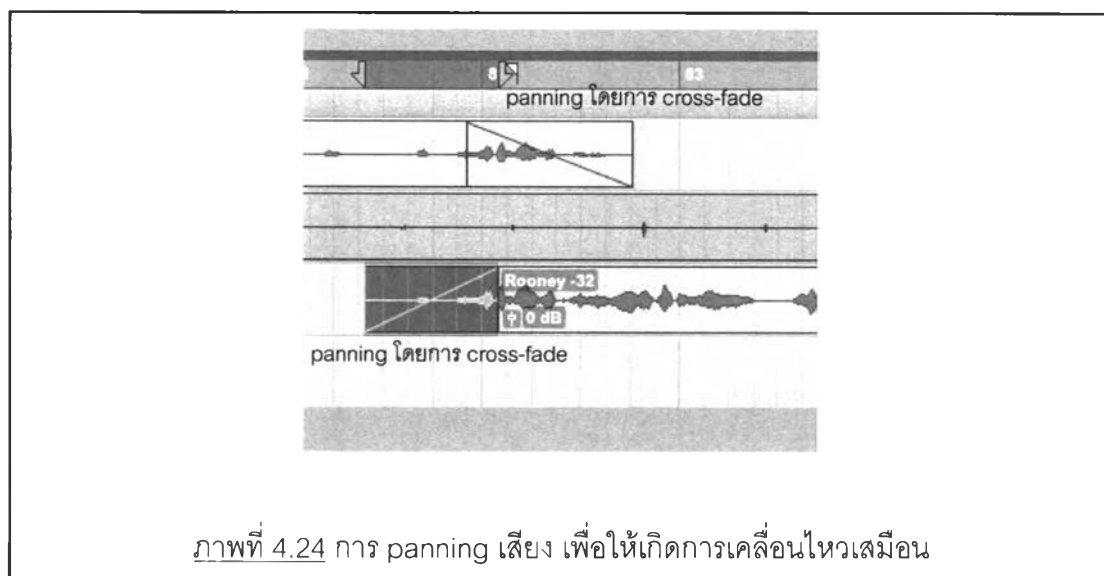


ภาพที่ 4.22 เสียงสนทนาที่นำมาไว้ในแทร็คเสียงเดียวกัน

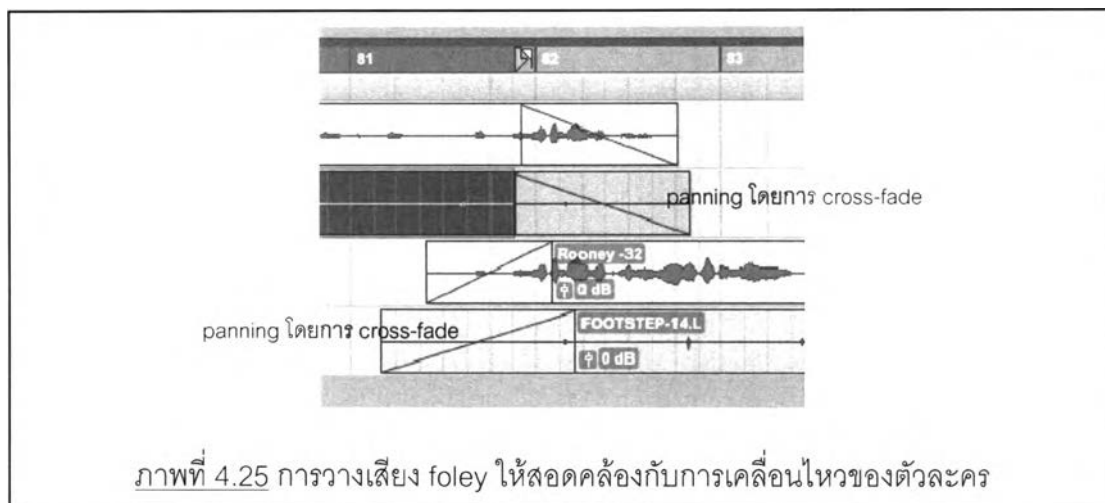
2) หลังจากนั้น จัดแบ่งเสียงสนทนาตามทิศทาง และการเคลื่อนที่ที่ได้กำหนดเอาไว้



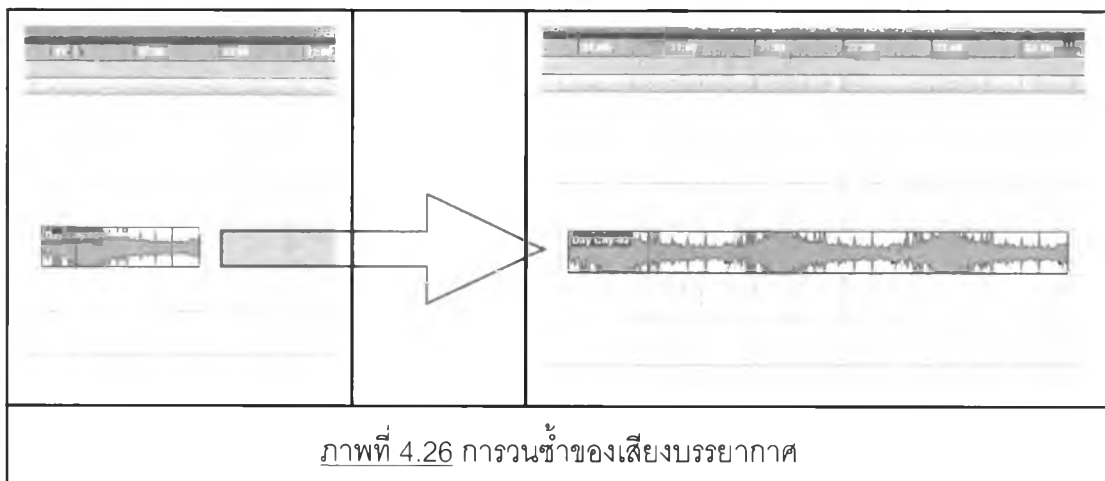
3) โดยหากตัวละครหรือแหล่งกำเนิดเสียงมีการเคลื่อนที่ ก็จะใช้เทคนิคที่เรียกว่า Panning



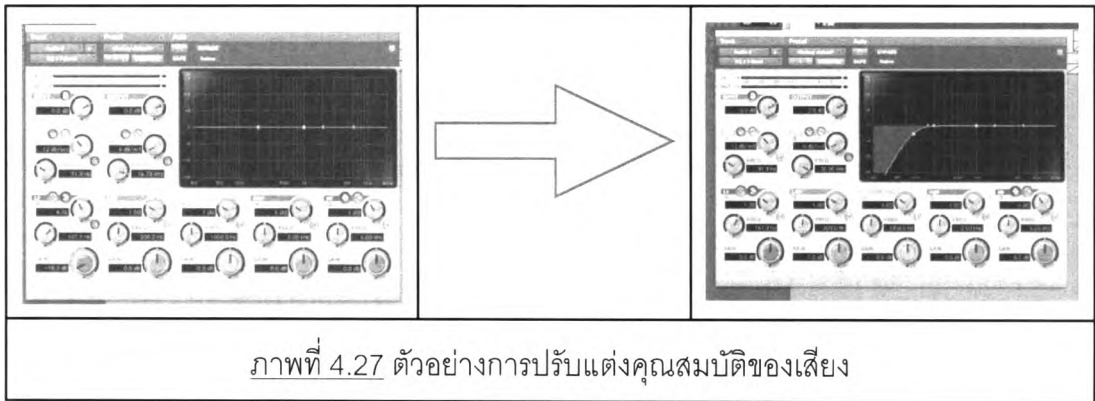
4) เลือกวางเสียง foley ที่ได้คัดสรรมาแล้ว โดยหากเป็นการกระทำของตัวละครตัวนั้นๆ ก็ต้องอยู่ในตำแหน่งเดียวกับตัวละคร รวมทั้งหากเป็น foley ของตัวละครที่มีการเคลื่อนที่ foley นั้นก็จำเป็นต้องใช้การ panning ตามตัวละครนั้นๆด้วย ดังแสดงในภาพ



5) จัดวางเสียงบรรยากาศของสถานที่ต่างๆ โดยหากเสียงต้นฉบับมีความยาวไม่เพียงพอกับระยะเวลาในการแสดง ก็สามารถตั้งค่า loop หรือการวนซ้ำได้ ดังแสดงในภาพที่ 4.27



โดยเสียงต่างๆที่นำมาใช้นั้น อาจมีคุณสมบัติของเสียงที่แตกต่างกัน ดังนั้น ในระหว่างการตัดต่อเสียงนี้ ผู้วิจัก็ทำการปรับแต่งคุณสมบัติของเสียงต่างๆในเรื่อง เป็นระยะๆ เพื่อให้มีความสมจริงและเป็นไปตามที่ผู้ออกแบบได้คิดเอาไว้ โดยการปรับแต่งคุณภาพของเสียงนี้ สามารถทำได้เรื่อยๆตลอดการตัดต่อ โดยแสดงตัวอย่างไว้ในภาพที่ 4.28



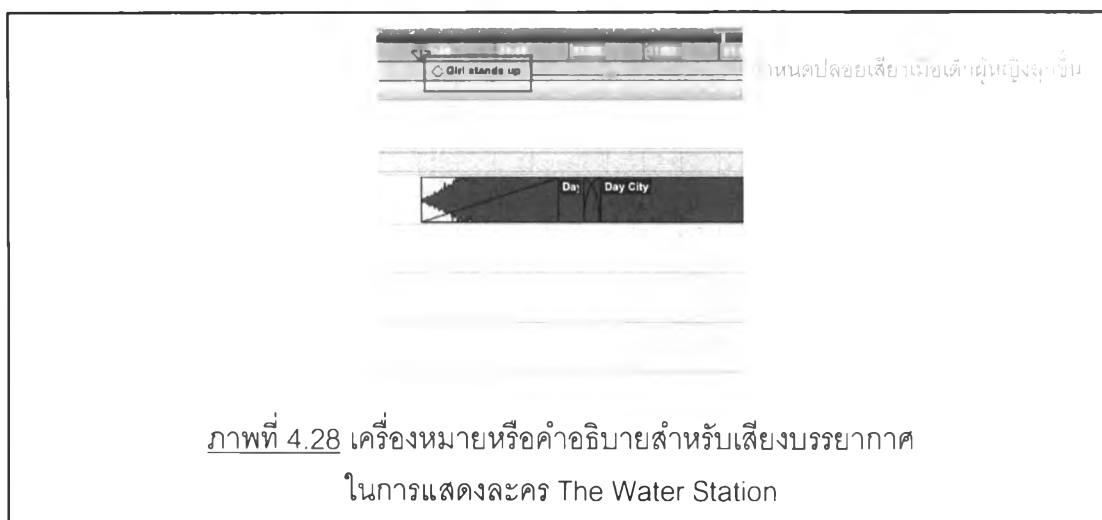
ภาพที่ 4.27 ตัวอย่างการปรับแต่งคุณสมบัติของเสียง

### The Water Station

เนื่องจากการแสดงละคร The Water Station นั้น เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้แสดงและผู้ออกแบบเสียง ไม่เฉพาะในการสร้างสรรค์เสียงต่างๆเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการจัดวางเสียงให้อยู่ในตำแหน่งและช่วงเวลาต่างๆในการแสดง ดังนั้นตัดต่อเสียงในขั้นตอนนี้จึงเป็นไปอย่างคร่ำๆ โดยผู้ออกแบบเสียงเพียงกำหนดทิศทางของเสียงต่างๆได้เท่านั้น ส่วนระยะเวลา(ความยาว)ของเสียง และช่วงเวลาในการเล่นเสียงนั้นๆ จะต้องทำการปรับแต่ง เมื่อเข้าสู่สถานที่จัดการแสดงจริง

ขั้นตอนเบื้องต้นในการตัดต่อเสียงสำหรับการแสดงละคร The Water Station มีดังนี้

- 1) เลือกวางเสียงสำหรับนักแสดงแต่ละคนในแต่ละฉาก (เนื่องจากการแสดงนี้มีลักษณะเป็นการแสดงทีละคน)
- 2) ทำการแบ่งเสียงต่างๆให้กระจายไปตามทิศทางที่ต้องการ โดยใช้เทคนิค panning
- 3) ทำเครื่องหมายหรือคำอธิบายคร่ำๆสำหรับเป็นคิวการปล่อยเสียง ที่สอดคล้องกับการแสดงของนักแสดง



และเช่นเดียวกับการตัดต่อเสียง ขั้นตอนการปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆของเสียง ของละคร All That Fall นั้น ผู้ออกแบบเสียงสามารถทำได้ตลอดเวลาของการตัดต่อ

#### 4.1.8 การฝึกซ้อม The Water Station

##### 1. ตารางการฝึกซ้อม

ผู้วิจัยออกแบบตารางการฝึกซ้อมออกเป็นการซ้อมรวมและการซ้อมย่อยสำหรับนักแสดงแต่ละคน โดยการซ้อมรวมนั้น เพื่อให้นักแสดงและทีมงาน ได้เข้าใจและเห็นถึงความสอดคล้อง จังหวะ และภาพรวมของการแสดงบนเวที ส่วนการซ้อมย่อยนั้น เพื่อมุ่งเน้นการมีสมาธิของนักแสดงและปรับปรุงแก้ไขวิธีการแสดงสำหรับนักแสดงแต่ละคน และเพื่อไม่ให้เป็นการเสียเวลาสำหรับนักแสดงคนอื่นๆ ( ตารางการซ้อมละคร The Water Station อยู่ในภาคผนวก)

เนื่องจากผู้วิจัยมีระยะเวลาในการทำงานที่ค่อนข้างจำกัด รวมทั้งในการสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยมีจำนวนทีมงานน้อยคน แต่ละคนจึงต้องรับภาระหน้าที่ค่อนข้างหนัก โดยตัวผู้วิจัยเองนอกจากทำหน้าที่ในการตัดแปลงบทละคร เก็บตัวอย่างเสียงและออกแบบเสียงแล้ว ยังต้องทำหน้าที่ในการกำกับแสดงและฝึกซ้อมนักแสดง ด้วยเหตุนี้ ขั้นตอนในการฝึกฝนนักแสดง จึงอาจลดรายละเอียดและระยะเวลาลงได้จากที่ได้เคยวางแผนเอาไว้ตั้งแต่แรก

## 2. การอบอุ่นร่างกายและฝึกสมาธิ

หลังจากที่ผู้วิจัยทำการศึกษาระบบการทำงานของผู้กำกับการแสดงฟิลลิป ซาริลลี และการเรียนสอนของอาจารย์กฤษณะ พันธุ์เพ็งแล้ว จึงพบว่าวิธีการเตรียมความพร้อมนักแสดงที่เหมาะสมสำหรับการแสดง The Water Station นั้น มีลักษณะเป็นการทำโยคะซึ่งเป็นการอบอุ่นร่างกายและเปิดประสาทรับรู้ทั่วร่างกาย ผู้วิจัยจึงใช้การอบอุ่นร่างกายและฝึกสมาธิสำหรับนักแสดง ดังนี้

ตารางที่ 4.16 แบบฝึกหัดที่ใช้ในการอบอุ่นร่างกาย

แบบฝึกหัด	วิธีการ
การเดิน	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. กำหนดพื้นที่ในการเดินสำหรับนักแสดง ควรมีความเหมาะสม เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนที่ได้เป็นอย่างดี</li> <li>2. ให้นักแสดงเดินไปรอบบริเวณที่กำหนด โดยเรียงจากการเดินไปอย่างไม่มีทิศทาง แล้วจึงเพิ่มคำสั่ง ก่อนการเดินทุกครั้ง ให้นักแสดงกำหนดจุดหมายของตนแล้วจึงค่อยเดิน</li> <li>3. เพิ่มเติมคำสั่ง ช้า เร็ว หรือหยุด เป็นระยะๆ</li> <li>4. ในขณะที่เดิน ให้นักแสดงสังเกตการเคลื่อนไหวร่างกายของตน</li> </ol>
เรียนรู้การเปิดประสาทสัมผัส	เป็นแบบฝึกหัดที่สามารถเพิ่มเติมให้กับนักแสดงในขณะที่ทำแบบฝึกหัดการเดิน โดยให้นักแสดงเปิดรับสิ่งแวดล้อมภายในบริเวณ ซึ่งมีเพื่อนนักแสดงคนอื่นๆเคลื่อนที่อยู่ ให้นักแสดงตระหนักรู้ถึงสิ่งที่เคลื่อนไหว ในขณะที่เดียวกันก็ต้องมีสติในการเคลื่อนที่ของตนเองด้วย
การเดินช้า	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เริ่มจากการให้นักแสดงเดินด้วยความเร็วปกติ</li> <li>2. ให้แบ่งความเร็วออกเป็น 5 ช่วง โดยเร็วปกติคือ 5 ช่วงที่สุด คือ 1 แล้วให้นักแสดงปรับความเร็วในการเคลื่อนไหวตามที่ผู้ฝึกให้คำสั่ง</li> <li>3. ให้นักแสดงสังเกตการเคลื่อนไหวของตนเอง</li> <li>4. หากฝึกการเดินไปสักระยะ ให้นักแสดงสามารถเพิ่มการเคลื่อนไหวของแขน มือ ศีรษะ โดยอาจให้จินตนาการถึงสิ่งต่างๆ เช่น คิดว่าเป็นการเดินอยู่ใต้น้ำ หรือคิดว่าตนเองเป็นต้นไม้ที่มีลมพัดมาปะทะ เป็นต้น</li> </ol>



ภาพที่ 4.29 การอบอุ่นร่างกายของนักแสดงในระหว่างการซ้อม

### 3. แบบฝึกหัดที่ใช้เพื่อเข้าสู่การแสดง

ตารางที่ 4.17 แบบฝึกหัดที่ใช้เพื่อเข้าสู่การแสดง

แบบฝึกหัด	วิธีการ
viewpoint	<ol style="list-style-type: none"> <li>ให้นักแสดงทั้งหมดนั่งล้อมวงกัน</li> <li>ให้นักแสดงคนหนึ่งจินตนาการภาพขึ้นมาภาพหนึ่ง โดยเลือกองค์ประกอบหนึ่งที่เป็นวัตถุของภาพ แล้วพูดคำๆนั้น</li> <li>นักแสดงคนที่นั่งถัดไปปรับเอาคำที่นักแสดงคนก่อนพูดออกมา เอามาเป็นองค์ประกอบในภาพในจินตนาการของตน แล้วเคลื่อนที่ภาพๆนั้นแล้วแต่ใจคิด เช่น การซูมอิน ซูมเอาท์ หรือ แพนภาพ จนไปพบกับวัตถุอีกชิ้นหนึ่ง แล้วจึงพูดชื่อของวัตถุชิ้นนั้น ส่งต่อให้นักแสดงคนต่อไป</li> </ol> <p>แบบฝึกหัดนี้ สามารถทำเป็นคู่ก็ได้</p>

### 4. การเข้าสู่บทบาทการแสดง

เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเรื่องราวและบริบทรอบข้างที่มีความสอดคล้องกับสถานการณ์สังคมไทยในยุคปัจจุบัน โดยใช้กระบวนการออกแบบเสียงที่เกิดจากการร่วมสร้างงานระหว่างนักแสดงและผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินวิธีการนำนักแสดงเข้าสู่บทบาทการแสดงดังนี้



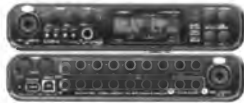





ก่อนการซ้อมการแสดง ผู้วิจัยนัดหมายนักแสดงทุกคนเพื่อให้เข้ามาอ่านบทเป็นครั้งแรก (first-reading) รวมทั้งอธิบายถึงกระบวนการทำงานทั้งหมด

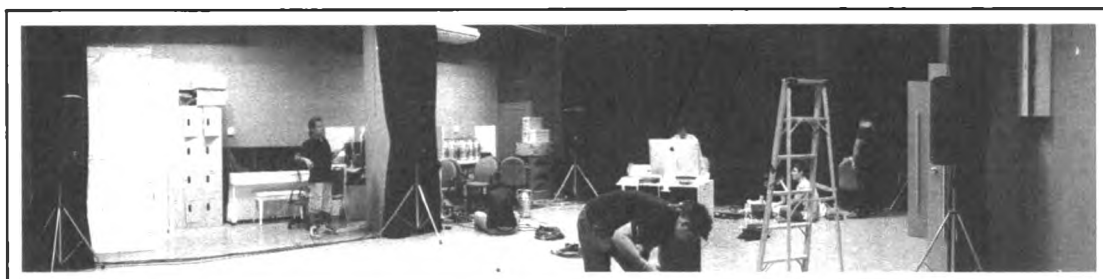
#### 4.1.9 การเลือกใช้และวางระบบเครื่องเสียงสำหรับการแสดง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงระบบของเครื่องเสียงแบบต่างๆ ทั้งที่ใช้ในชุดโฮมเธียเตอร์สำหรับการรับชมภาพยนตร์ในครัวเรือน และที่ใช้ในการแสดงต่างๆเช่น ละครเวทีและคอนเสิร์ต ทั้งงานกลางแจ้งและงานภายในสถานที่ปิด โดยมีที่ปรึกษาเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในระบบงานเครื่องเสียง คือ คุณพนศร มัทธูรศ และคุณจักรพงษ์ พันธุ์วงษ์ โดยคุณพนศร ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำที่คณะวิทยาการจัดการ สาขานิเทศศาสตร์ สถาบันราชภัฏยะเชิงเทรา และเป็นนักดนตรีอาชีพ ส่วนคุณจักรพงษ์ เป็นผู้จัดการบริษัทเครื่องเสียงฮิวาวด์ ซึ่งทั้งสองคนสามารถให้คำปรึกษาและแนะนำในเรื่องการเลือกใช้เครื่องเสียงได้เป็นอย่างดี โดยทั้งนี้ ก็ยังต้องมีการขอคำแนะนำจากคุณปองพล ผู้ตัดต่อเสียง ด้วยเช่นกัน จนในที่สุด ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้ระบบเสียงและอุปกรณ์เสียงดังแสดงในตาราง



ตารางที่ 4.18 อุปกรณ์เสียงที่ใช้ในการแสดง

อุปกรณ์	ภาพประกอบ
คอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง คีย์บอร์ด เมาส์	
สายสัญญาณ USB 1 เส้น	
ซาวด์การ์ด 1 เครื่อง	
สายสัญญาณเสียง 8 เส้น	
อุปกรณ์ส่งกำลัง 4 เครื่อง	
ลำโพง 8 ตัว	
ขาตั้งลำโพง 8 ขา	
เครื่องเล่นเสียงขนาดเล็ก 2 เครื่อง	



ภาพที่ 4.30 การติดตั้งอุปกรณ์เสียง



ภาพที่ 4.31 ส่วนควบคุมเสียงในการแสดง

โดยเมื่อผู้วิจัยและทีมงานได้ทำการวางเครื่องเสียงและอุปกรณ์เกี่ยวกับ ภายในโรงละครเสร็จแล้ว ผู้วิจัยและผู้ควบคุมเสียงก็ทำการทดสอบเสียงในโรงละคร ซึ่งเป็นสถานที่จัดการแสดงจริง โดยสำหรับการแสดง All That Fall ในครั้งแรกที่ฟังเสียง ผู้วิจัยรู้สึกว่ เสียงพูดของตัวละครมีลักษณะก้องกังวาล (reverbration) มากจนเกินไป ทำให้คำพูดของตัวละครไม่ชัดเจน จึงได้บอกกับคุณปองพล เพื่อให้ทำการปรับแต่งเสียงสนทนาของตัวละครทุกตัวในการแสดง

#### 4.1.10 การแสดง run-through

ขั้นตอนของการ run-through (แสดงเหมือนจริง) สำหรับการแสดง SOUNDSCAPE นี้ มีขึ้นในวันที่ 19 เมษายน 2555 เวลา 20.00 น. และวันที่ 20 เมษายน 2555 เวลา 16.00 น.



#### 4.1.11 งานจาก แสงไฟ เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าทำผมนักแสดง และที่นั่งผู้ชม

##### 1. งานฉาก

เนื่องจากการออกแบบทัศนสารทั้งหมดที่ปรากฏในการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้สีดำ-เทาเป็นส่วนใหญ่ โดยผู้วิจัยและทีมงานได้มาการศึกษาสภาพเดิมของสถานที่จัดแสดง นั่นก็คือ ห้องปฏิบัติการการแสดง ของภาควิชาวาทยุทธศาสตร์และสื่อสารการแสดง ซึ่งมีผ้าม่านสีดำอยู่ในทุกๆด้านของผนังห้องอยู่แล้ว รวมทั้งเพดานห้องก็ทาทับด้วยสีดำทั้งหมด จะเหลือก็เพียงพื้นห้อง ซึ่งเป็นสีน้ำตาลอ่อน ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องหาวัสดุปูพื้นที่มีสีเทาหรือดำ โดยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ด้านหลังของเสื่อน้ำมัน ซึ่งมีสีเทามาใช้ในการปูทับพื้นห้องเดิม โดยใช้เทปใสและเทปผ้าเป็นตัวยึดเกาะ

## 2. แสงไฟ

ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือและแนะนำในเรื่องงานแสงไฟ จากอาจารย์ลักษณะ นัยน์ ทรงเสียงไชย อาจารย์พิเศษในสาขาวิชาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มาให้คำแนะนำ และช่วยเหลือในการจัดแสงไฟและควบคุมแสงไฟทั้งหมดในการแสดงครั้งนี้

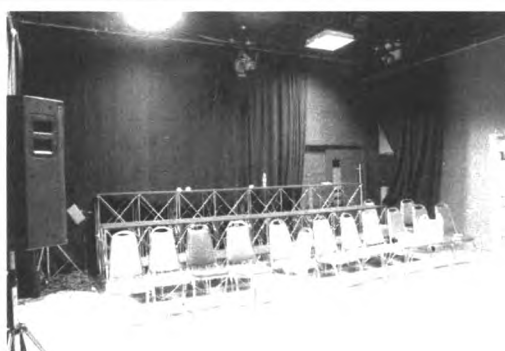


### 3. เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าทำผมนักแสดง

ผู้วิจัยได้รับคำปรึกษาและช่วยเหลือในการออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง จาก คุณอาศิราศักร เกี้ยวทองคำ ซึ่งเป็นหนึ่งในทีมงานและเป็นผู้มีประสบการณ์ในการออกแบบ และจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง โดยในการออกแบบเสื้อผ้าครั้งนี้ อยู่ภายใต้พื้นฐานแนวคิดเรื่องทัศนสารโดยรวมของการแสดงนี้ นั่นคือสีดำ-เทา และนอกจากนี้ ยังเกิดจากการได้ข้อมูลในตัวละครที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของนักแสดงเองด้วย โดยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดง

### 4. ที่นั่งผู้ชม

เนื่องจากการแสดงในครั้งนี้ เป็นการร่วมใช้สถานที่กับการแสดงอีกชุดหนึ่ง นั่นคือการแสดง โอลิมปัสที่รัก ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ของคุณรัชฎาวรรณ ร่องทอง ซึ่งมีการฉายภาพลงบนพื้นที่การแสดง และมีการใช้ที่นั่งแบบสแตนดาร์ด เป็นชั้นๆ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้อย่างง่ายดาย ภายในระยะเวลาการแสดงที่กระชั้นชิด ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ที่นั่งอันเดียวกับที่อีกการแสดงหนึ่งเลือกใช้ โดยที่นั่งแบบสแตนดาร์ดสามารถจุผู้ชมได้ประมาณ 60 คน ตามความกว้างของห้องจัดการแสดง



ภาพที่ 4.35 สแตนดาร์ดที่ใช้ในการรับชมการแสดง

#### 4.1.12 การประชาสัมพันธ์การแสดง

##### 1. การเลือกวันเวลาและสถานที่ในการแสดง

หลังจากผู้วิจัยได้เลือกห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง ของคณะนิเทศศาสตร์เป็นสถานที่ทำการแสดงแล้ว ผู้วิจัยก็ทำการเลือกวันเวลาในการจัดแสดง โดยเลือกเอาวันศุกร์ที่ 20 และวันเสาร์ที่ 21 เดือนเมษายน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาปิดภาคการศึกษา ไม่มีการใช้สถานที่ในการเรียนการสอน

โดยทั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดการแสดงทั้งสิ้น 3 รอบการแสดง ดังนี้

การแสดงครั้งที่ 1	วันศุกร์ที่ 20 เมษายน 2555 เวลา 20.00 น.
การแสดงครั้งที่ 2	วันเสาร์ที่ 21 เมษายน 2555 เวลา 15.00 น.
การแสดงครั้งที่ 3	วันเสาร์ที่ 21 เมษายน 2555 เวลา 19.00 น.

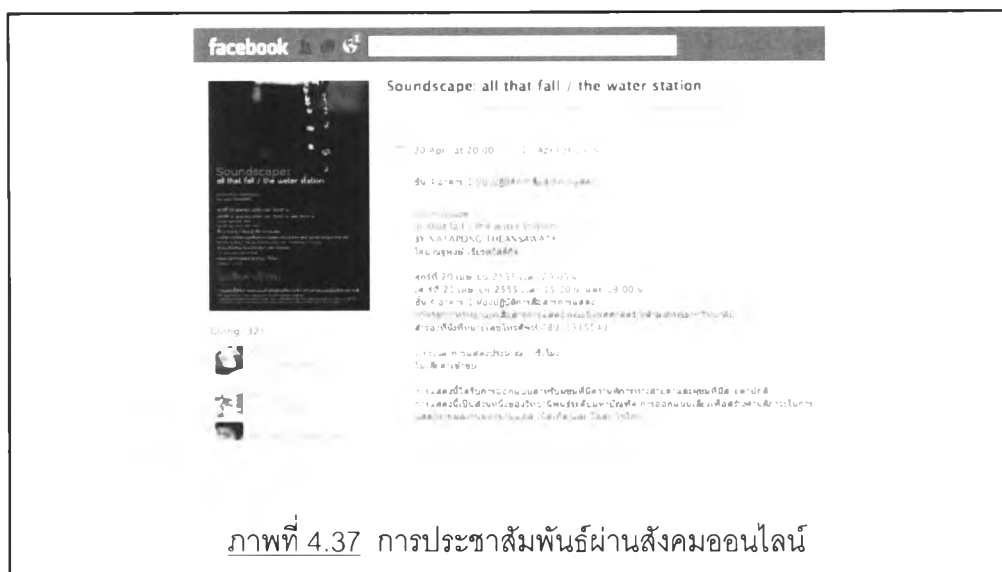
##### 2. การออกแบบภาพโปสเตอร์และการตั้งชื่อการแสดง

ผู้วิจัยเลือกใช้ชื่อที่สื่อถึงแนวคิดและเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร โดยใช้ชื่อ และ SOUNDSCAPE: all that fall / the water station



### 3. สื่อประชาสัมพันธ์ที่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ใช้การสื่อสารผ่าน social network

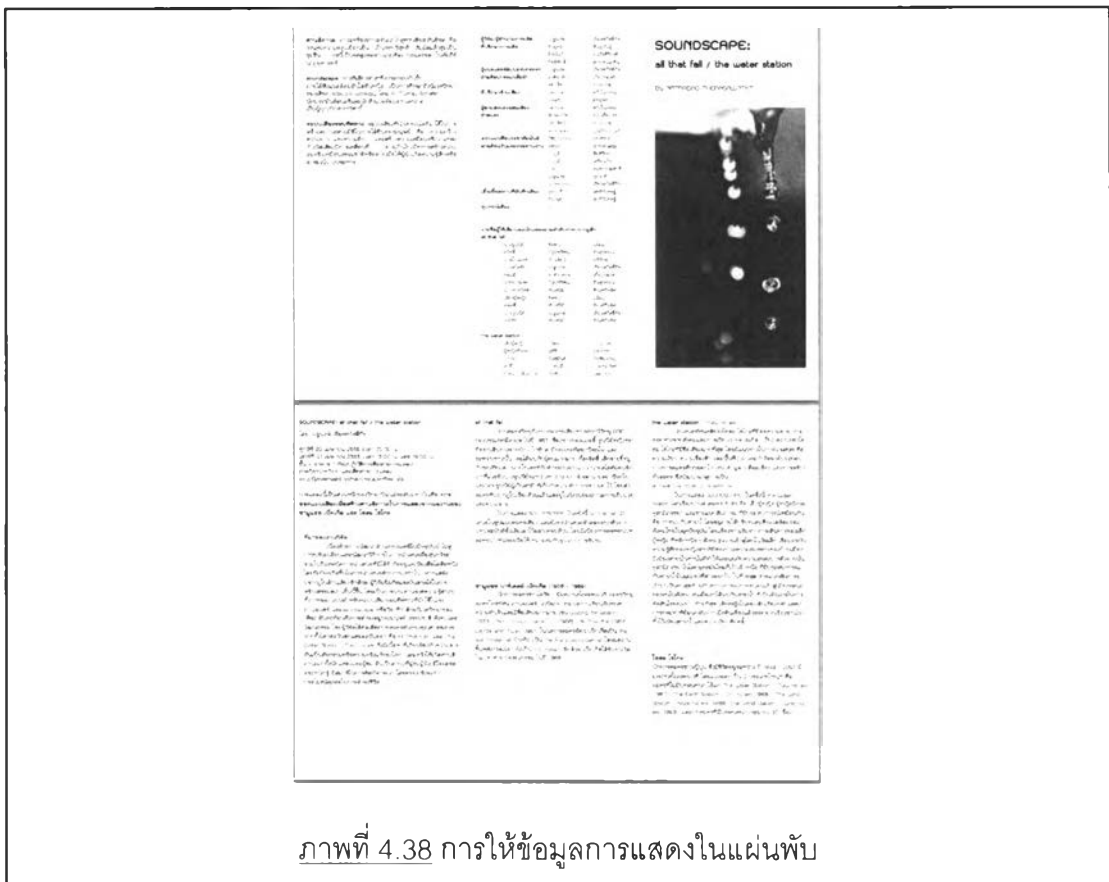


### 4. การประชาสัมพันธ์สำหรับกลุ่มผู้ชมที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น

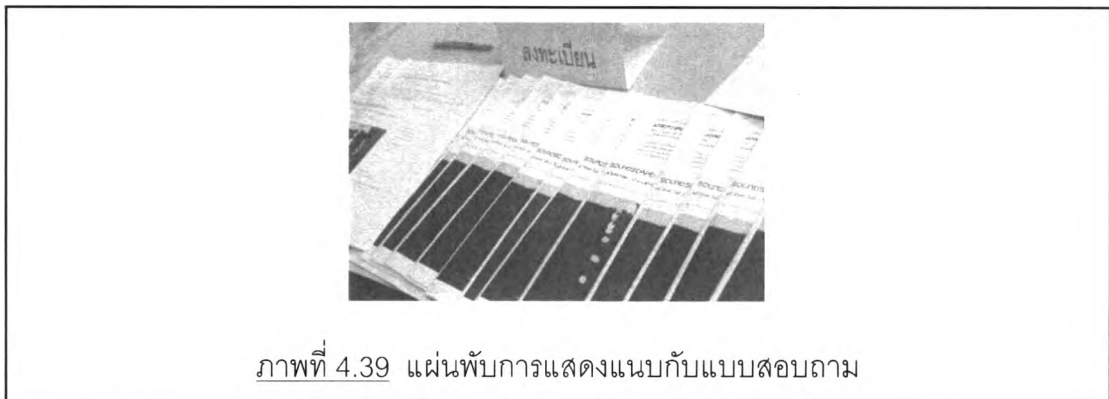
ผู้วิจัยทำการติดต่อกับทางโรงเรียนธรรมิกวิทยุ อ.เขาย้อย จ.เพชรบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนที่จะเตรียมความพร้อมผู้พิการทางสายตา ก่อนการศึกษาในระบบปกติ(คนสายตาปกติ) โดยผู้วิจัยเดินทางไปยังโรงเรียนด้วยตนเอง และทำการพูดคุย เล่าที่มาของวิทยานิพนธ์และการแสดง โดยได้รับความอนุเคราะห์จาก อาจารย์แสง เอี่ยมมงคล ประธานโรงเรียน และ อาจารย์ใหญ่ของโรงเรียนให้การต้อนรับ และสนับสนุนกิจกรรมการแสดงนี้ โดยสรุปผล รอบการแสดงที่มีผู้ชมสายตาพิการ คือ รอบการแสดงที่ 2 ในวันที่ 21 เมษายน 2555 เวลา 15.00 น. โดยผู้ชมที่เป็นนักเรียนและคณาจารย์จะเดินทางออกจาก จ.เพชรบุรี และมาถึงกรุงเทพฯ เวลาประมาณ 13.00 น.

### 5. การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดง (แผ่นพับ)

ผู้วิจัยได้ออกแบบและจัดวางข้อมูลในแผ่นพับเพื่อให้ผู้ชมได้อ่านก่อนชมการแสดง เพื่อเป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้น อันได้แก่ ที่มาของการวิจัย ข้อมูลเกี่ยวกับบทละคร คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา รวมไปถึงรายชื่อของนักแสดง ทีมงาน และผู้ให้การสนับสนุน



ภาพที่ 4.38 การให้ข้อมูลการแสดงในแผ่นพับ



ภาพที่ 4.39 แผ่นพับการแสดงแนบกับแบบสอบถาม



## 6. การให้ข้อมูลก่อนชมการแสดงโดยผู้วิจัย

ก่อนการแสดงทุกๆรอบ ผู้วิจัยจะออกมายืนกลางเวทีเพื่อกล่าวต้อนรับผู้ชม พร้อมทั้งให้ข้อมูลโดยย่อเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการแสดง ประวัติของเจ้าของวรรณกรรม เรื่องย่อของการแสดงทั้งสองชุด รวมทั้งกล่าวเชิญผู้ชมร่วมเสวนาในตอนท้ายของการแสดงด้วย ดังแสดงในภาพ



ภาพที่ 4.40 ผู้วิจัยกล่าวต้อนรับผู้ชม พร้อมให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดง

## 4.2 ขั้นตอนการแสดง

### 4.2.1 การแสดงรอบที่ 1 วันที่ 20 เมษายน 2555

การดำเนินงานในวันแสดง ทีมงานจะต้องเข้ามาที่โรงละครก่อน เพื่อจัดเตรียมอุปกรณ์ และแก้ไขสิ่งที่เป็นข้อผิดพลาดทั้งในรอบ run-through และรอบการแสดงก่อนหน้า มีรายละเอียด ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.19 การดำเนินงานในวันแสดงวันที่ 20 เมษายน 2555

เวลา	การดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
13.00 น.	นัดทีมงาน	ผู้วิจัย , ฝ่ายเสื้อผ้า
14.00 น.	ติดตั้งอุปกรณ์เสียง และทดสอบอุปกรณ์	ผู้วิจัย , ฝ่ายเสียง
	นัดนักแสดง , แต่งหน้าทำผม	นักแสดง , ทีมงาน
15.00 น.	run-through	ทุกคน
16.00 น.	นักแสดงและทีมงานรับประทานอาหาร	
17.00 น.	เตรียมแบบสอบถามและแผ่นพับบริเวณหน้าโรงละคร	ผู้วิจัย , ฝ่ายประชาสัมพันธ์
20.00 น.	<b>เริ่มการแสดงรอบที่ 1</b>	
21.00 น.	เริ่มการเสวนา , เก็บข้อมูลแบบสอบถาม	
22.00 น.	เก็บอุปกรณ์เสียง , เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	ทีมงานทุกคน
23.00 น.	ปิดโรงละคร	

#### ปัญหาที่พบและการแก้ปัญหาในการแสดงรอบที่ 1

- การเคลื่อนไหวของนักแสดงบางคน ยังไม่สัมพันธ์กันดีนัก ทีมงานจึงแจ้งให้นักแสดงทราบ และฝึกซ้อมเพิ่มเติม แก้ไขในการแสดงรอบต่อไป
- รีโมทคอนโทรลของเครื่องเล่นเสียงน้ำที่อยู่กลางเวที ไม่สามารถทำงานได้ในบางช่วง เนื่องจากนักแสดงมานั่งขวางทิศทางของการส่งสัญญาณรีโมท ทีมงานจึงขอแก้ไขตำแหน่งในการแสดง ในรอบถัดไป
- ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่า การแสดง The Water Station นั้น การเคลื่อนไหวของนักแสดงเชิงซ้ำจนเกินไป จึงปรับแก้ให้มีความกระชับขึ้น ในการแสดงรอบถัดไป

- คุณปองพล ผู้ติดต่อและควบคุมเสียง พบว่าการเชื่อมต่อเสียงบรรยากาศ (ambience) ในการแสดงละครเสียง All That Fall ยังทำได้ไม่ดีนัก จึงทำการแก้ไขก่อนการแสดงรอบถัดไป

#### 4.2.2 การแสดงรอบที่ 2 และ 3 วันที่ 21 เมษายน 2555

การดำเนินงานในวันแสดง มีรายละเอียดดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.20 การดำเนินงานในวันแสดงวันที่ 20 เมษายน 2555

เวลา	การดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
10.00 น.	นัดทีมงาน	ผู้วิจัย , ฝ่ายเสื้อผ้า
11.00 น.	ติดตั้งอุปกรณ์เสียง และทดสอบอุปกรณ์	ผู้วิจัย , ฝ่ายเสียง
	นัดนักแสดง , แต่งหน้าทำผม	นักแสดง , ทีมงาน
	นักแสดงและทีมงานรับประทานอาหาร	
14.00 น.	เตรียมแบบสอบถามและแผ่นพับบริเวณหน้าโรงละคร	ผู้วิจัย , ฝ่ายประชาสัมพันธ์
	ต้อนรับผู้พิการทางสายตา	ผู้วิจัย , ทีมงาน
15.00 น.	<b>เริ่มการแสดงรอบที่ 2</b>	
16.00 น.	เริ่มการเสวนา , เก็บข้อมูลแบบสอบถาม	
17.00 น.	focus group ผู้พิการทางสายตา	
18.00 น.	ผู้พิการทางสายตาเดินทางกลับ	ผู้วิจัย
	เตรียมแบบสอบถามและแผ่นพับบริเวณหน้าโรงละคร	ผู้วิจัย , ฝ่ายประชาสัมพันธ์
19.00 น.	<b>เริ่มการแสดงรอบที่ 3</b>	
20.00 น.	เริ่มการเสวนา , เก็บข้อมูลแบบสอบถาม	
21.00 น.	เก็บอุปกรณ์เสียง , เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	ทีมงานทุกคน
22.00 น.	งานรีออดนอนจาก , เก็บอุปกรณ์	ทีมงานทุกคน
23.00 น.	ปิดโรงละคร	

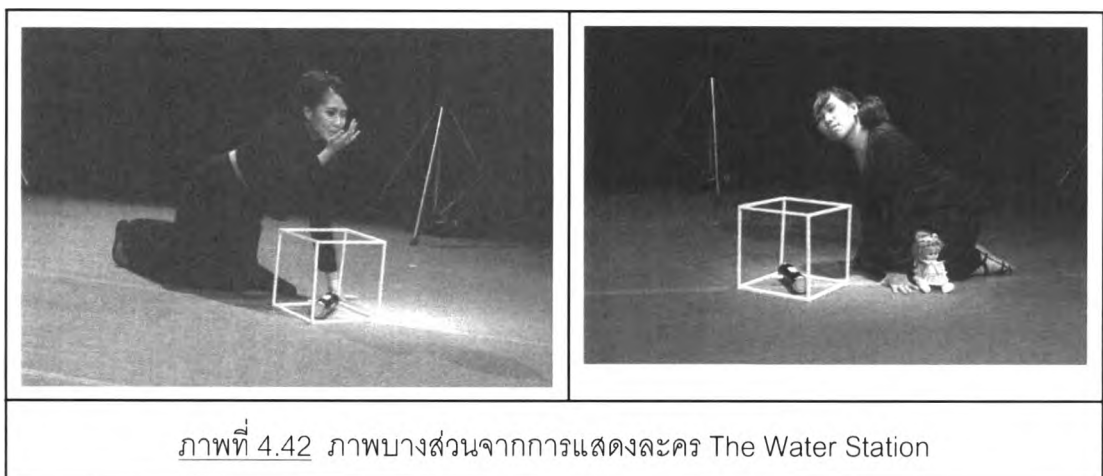
## ปัญหาที่พบและการแก้ปัญหาในการแสดงรอบที่ 2

- แบตเตอรี่ของเครื่องเล่นเสียงน้ำเกิดหมดกะทันหัน ในระหว่างการแสดงของตัวละครชายแบกสัมภาระ ทีมงานจึงต้องรีบหาอุปกรณ์เสียงสำรองมาใช้ โดยทำการวางลำโพงสำรองไว้ที่ตำแหน่งข้างเวที ด้านขวาของผู้ชม และใช้เครื่องคอมพิวเตอร์วางตักเป็นเครื่องเล่นเสียง และหลังจากจบการแสดงรอบที่ 2 ทีมงานต้องทำการชาร์จแบตเตอรี่ของเครื่องเล่น ไว้สำหรับการแสดงรอบที่ 3

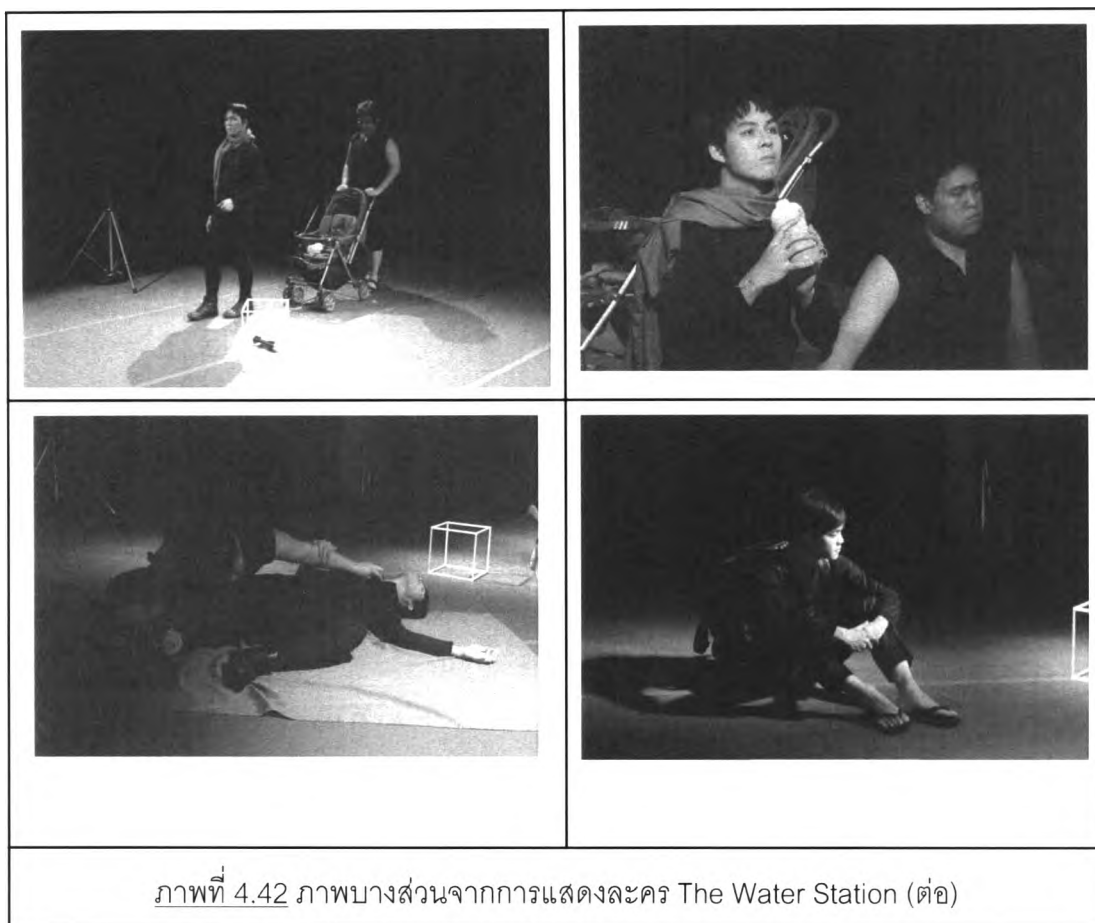
- เนื่องจากในการแสดงรอบที่ 2 นี้ มีการปรับแก้จุดเชื่อมระหว่างการแสดงทั้งสองเรื่อง ทำให้การแสดงของตัวละครเด็กผู้หญิง ใน The Water Station มีความลึกลับกับเสียงบรรยายภาคของเรื่องในช่วงแรก แต่ด้วยความสามารถเฉพาะตัวและประสบการณ์การแสดง จึงทำให้การแสดงเข้าสู่ความราบรื่นได้ในเวลาอันรวดเร็ว



ภาพที่ 4.41 ผู้ชมที่เป็นผู้พิการทางสายตา ชมการแสดงในรอบที่ 2



ภาพที่ 4.42 ภาพบางส่วนจากการแสดงละคร The Water Station



### 4.3 ขั้นตอนหลังการแสดง

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลนักแสดงโดยใช้การร่วมเสวนาหลังการแสดง ของนักแสดงกับผู้ชม โดยเป็นการให้นักแสดงแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกในขณะแสดง รวมทั้งเล่ากระบวนการทำงานให้กับผู้ชม

#### 4.3.1 การเก็บข้อมูลจากนักแสดง



ภาพที่ 4.43 กลุ่มนักแสดงและผู้วิจัยร่วมการเสวนาหลังการแสดงรอบสุดท้าย

ในการแสดงครั้งนี้ ประกอบด้วยนักแสดงทั้งเคยเรียนการแสดงในแนวทาง Psycho-Physical มาแล้วสองคน ซึ่งจะมีความเข้าใจในการแสดงแนวนี้ อย่างเห็นได้ชัด คือ วริศรา บำรุงเวช และ วรุตสิริ ทองไทร และนักแสดงที่ไม่เคยเรียนการแสดงในแนวนี้นมาก่อน โดยนักแสดงที่ไม่เคยใช้วิธีการเช่นนี้ในการแสดง มีความคิดเห็นดังนี้

“ไม่ค่อยได้เล่นละครแบบนี้ พี่หนึ่งให้ทำงาน ให้คิดร่วมกัน  
พอมาทำงานกับเสียงเราก็ต้องปรับตัว”

(จัสติน โสต่างกุล, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“ตอนเล่นอึดอัด เพราะมันซ้ำ”

“ส่วนตัวไม่ชอบเล่นอะไรซ้ำๆ มันอึดอัด เราเป็นคนอ้วนลुक  
นั่งก็ลำบาก ก็ไปได้เรื่อย บางครั้งรู้สึกเร็วไป เราคอนโทรล  
ได้ไม่หมด”

(ภาคภูมิ ประทุมวัลย์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

แต่อย่างไรก็ดี ในช่วงฝึกซ้อมก่อนทำการแสดง ผู้วิจัยก็ได้ทำการฝึกฝนนักแสดง โดยมีวิธีการ ดังนี้

“ตีความตัวเองว่าเป็นเด็กสก๊อย มาจากเมืองใหญ่ วุ่นวาย  
แถวปทุมรังสิต เดินไปที่กึ่งชนบท เห็นแม่น้ำ”

(วิศรา บำรุงเวช, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“เหมือนพีจัสติน คือ ให้การบ้านไปคิด เกิดอะไรที่ไหน  
อย่างไร ที่ผมคิดมา เหมือนเด็กวัยเรียน ใจแตก มีลูก  
ด้วยกัน คิดสถานที่เป็นสยาม ที่มองไปข้างหน้า เหมือน  
โรงเรียนเตรียมฯที่เราเคยอยู่ หาเวลาว่างให้เวลาหมดไป  
การมีเซ็กส์ก็เป็นกิจวัตรปกติ ”

(ภาคภูมิ ประทุมวัลย์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“ตีความแยก เพราะพีหนึ่งให้แยกเป็น individual ตีความ  
เป็นตลาดสวนหลวง เหมือนเป็นคีนพิเศษ ในมุมภรรยา  
ทำไมพิเศษทั้งที่ กินแค่นี้เอง แล้วก็เห็นภาพการมีเซ็กส์เป็น  
ธรรมชาติของมนุษย์ เป็นกิจวัตร เป็นการปลดปล่อย  
ตีความว่ามันเป็นก้อนหิน ไม่คิดอะไรเลย คิดว่าเป็นแค่  
การผสมกันของสองสิ่ง”

(รังสิมันต์ กิจชัยเจริญ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ทั้งนี้ นักแสดง ได้ให้ความคิดเห็นในเรื่องการทำงานร่วมกับเสียง ดังนี้

“เสียงที่ตีไซน์มามีผลต่อการแสดงของเรา มันช่วยในการ  
จินตนาการเห็นภาพมากขึ้น มันทำให้  
เรามีสมาธิ ตกใจตอนน้ำขาดไป”

(จัสติน โสตาจกุล, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

โดยนักแสดงบางคนเห็นว่า การนำเสียงเข้ามาใช้ในการแสดงรูปแบบนี้ มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ดังนี้

“ขอแชร์จากประสบการณ์เรียนกับครูหนุ่ม ตอนนั้นไม่มีเสียง ต้องคิดเองหมด แต่ว่ามีเสียง ข้อดีคือ เสียงเป็นตัวบอกเราว่าเราต้องทำอะไร ข้อเสียคือ ถ้าเราผิดคิดก็จะผิดไปหมด react กับเสียง เสียงรบกวนมาแล้วก็ต้องหันมามอง”

(วริศรา บำรุงเวช, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

และเสียง อาจเป็นทั้งตัวช่วยและเป็นอุปสรรคในการเข้าถึงอารมณ์ในการแสดง ดังนี้

“พอเสียงมา ยังรู้สึกไม่สุด เสียงเมืองมาแล้ว ต้องทำอย่างอื่นต่อ แต่เสียงจินตนาการจะช่วยให้ อย่างเสียงฝน”

(วรุสิริ ทองไทร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งจะเห็นได้ว่า เสียงที่ผู้วิจัยใช้ในการแสดงนั้น มีข้อดีและข้อเสียต่อนักแสดง โดยพบว่าเสียงจะช่วยสร้างจินตนาการให้แก่นักแสดงได้ดี แต่ในขณะเดียวกัน จังหวะของการใช้เสียงและระยะเวลาของเสียง ก็เป็นสิ่งที่อาจเป็นอุปสรรคต่อนักแสดงในการแสดงละครแนวนี้

นอกจากนี้ นักแสดงแต่ละคน ยังได้ให้ความคิดเห็น ที่มีต่อนักแสดงคนอื่นๆที่กำลังแสดง เนื่องจากเป็นการแสดงที่ละคน นักแสดงที่ยังไม่ถึงการแสดงของตน จึงดูการแสดงของคนอื่นได้ ดังนี้

“ตัวเองได้ดูเพื่อนๆเล่นด้วย รู้สึกอึดอัด แต่พอลงไปเล่นกลับไม่รู้สึกรูปแบบนั้น”

(จัสติน โสต่างกุล, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“ละครแนวนี้ คนเล่นมีความสุขกว่าคนดู มีสมาธิว่าได้อยู่กับตัวเอง มีจุดโฟกัสของร่างกาย”

(วริศรา บำรุงเวช, เสวนา, 21 เมษายน 2555)



“ดูคนอื่นเล่นซ้ำแล้วอึดอัด”

(วรุสิริ ทองไทร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“รู้สึกสบายกับการมองผู้ชายแบกของ อึดอัดกับการมอง  
คู่สามีภรรยา”

(วิศรา บำรุงเวช, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

นี่เป็นข้อสังเกตประการหนึ่งว่า ถึงแม้นักแสดงจะเข้าสู่ภาวะใดภาวะหนึ่งในการแสดง ก็มิใช่ว่าภาวะนั้นจะสามารถถ่ายทอดไปยังผู้ชมได้ทั้งหมด โดย อาจมีผลจากความเข้าใจในรูปแบบของการแสดงและรสนิยมในการเสพงานการแสดง

#### 4.3.2 การเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ชม



### 1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.21 เพศของผู้ตอบแบบสอบถามหลังการชมการแสดง

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	21	50.00
หญิง	20	47.61
ไม่ระบุ	1	2.39
รวม	42	100.00

จากตารางพบว่าในจำนวนผู้ชมทั้งหมด มีสัดส่วนของผู้ชมเพศชายและเพศหญิงใกล้เคียงกัน คือผู้ชมเพศชาย 21 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และ เพศหญิง 20 คน คิดเป็นร้อยละ 47.61

ตารางที่ 4.22 ช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถามหลังการชมการแสดง

ช่วงอายุ	จำนวน	ร้อยละ
18 - 25 ปี	9	21.43
25 - 35 ปี	26	61.90
มากกว่า 35 ปี	7	16.67
รวม	42	100.00

จากตารางพบว่า มีจำนวนผู้ชมในช่วงอายุ 25 -35 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.90 ตามมาด้วย ช่วงอายุ 18 - 25 ปี ร้อยละ 21.43 และอายุมากกว่า 35 ปี ร้อยละ 16.67

ผู้วิจัยเห็นว่า กลุ่มผู้ชมในช่วงอายุ 25 - 35 ปีนี้ น่าจะเป็นตัวแทนของกลุ่มผู้ชมงานแสดงละครเวทีโดยมากและสามารถเข้าใจถึงสถานติภาพได้ดี เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีหน้าที่การงานพร้อมและผ่านประสบการณ์ชีวิตมาแล้วส่วนหนึ่ง นอกจากนี้ กลุ่มผู้ชมที่มีอายุ มากกว่า 35 ปี ซึ่งผ่านประสบการณ์ชีวิตมามาก ก็น่าจะให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้ได้

ตารางที่ 4.23 อาชีพของผู้ตอบแบบสอบถามหลังชมการแสดง

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียนนักศึกษา	11	26.19
พนักงานบริษัทเอกชน	9	21.43
อาชีพอิสระ	9	21.43
พนักงานของรัฐ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ	6	11.59
ข้าราชการ	3	7.14
ไม่ระบุ	2	4.76
เจ้าของกิจการ / ธุรกิจส่วนตัว	1	2.38
แม่บ้าน	0	0.00
รวม	42	100.00

จากตารางพบว่า กลุ่มผู้ชมที่เป็นนักเรียนนักศึกษามีสัดส่วนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26.19 อันดับสอง เป็นพนักงานบริษัทเอกชนและอาชีพอิสระ มีสัดส่วนเท่ากัน คือ ร้อยละ 21.43 อันดับสามคือพนักงานของรัฐ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 11.59 ตามมาด้วย ข้าราชการ ร้อยละ 7.14 ไม่ระบุอาชีพ ร้อยละ 4.76 และอันดับสุดท้าย เจ้าของธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 2.38

ตารางที่ 4.24 ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามหลังชมการแสดง

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ปริญญาตรี	25	59.52
ปริญญาโท	13	30.95
ปริญญาเอก	3	7.14
อนุปริญญา / ปวส	1	2.38
รวม	42	100.00

จากตารางพบว่า ผู้ชมที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีมีมากที่สุด คือ ร้อยละ 59.52 ตามมาด้วย ปริญญาโท ร้อยละ 30.95 ปริญญาเอก ร้อยละ 7.14 และอันดับสุดท้าย อนุปริญญา ร้อยละ 2.38

ตารางที่ 4.25 ประสบการณ์การชมการแสดงในรูปแบบละครเสียงของผู้ชม

เคยชมการแสดงละครเสียงหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคย	40	95.24
เคย	2	4.76
รวม	42	100.00

จากตารางพบว่าผู้ชมร้อยละ 95.24 ไม่เคยชมการแสดงในรูปแบบเสียงรอบทิศทางมาก่อน มีเพียงผู้ชมร้อยละ 4.76 ที่เคยชมการแสดงในรูปแบบนี้

จากข้อมูลประสบการณ์ในการชมการแสดงในรูปแบบเสียงรอบทิศทางนี้ จึงนำไปสู่บทสรุปที่ว่า แม้เทคโนโลยีเสียงรอบทิศทางจะใช้ในโรงภาพยนตร์มาเป็นเวลามากกว่า 10 ปีแล้ว แต่สำหรับการแสดงละครเวทีและละครเสียง ยังไม่มีการนำเทคโนโลยีแบบนี้มาใช้มากนัก

ตารางที่ 4.26 ความคิดของผู้ชมที่ว่าจะกลับมาชมการแสดงในรูปแบบนี้อีก

กรกลับมาชมการแสดง	จำนวน	ร้อยละ
เข้าชมอีก	26	61.90
ไม่แน่ใจ	15	35.71
ไม่เข้าชมอีก	1	2.38
รวม	42	100.00

จากตารางพบว่า ผู้ชมที่คิดว่าจะกลับมาชมการแสดงในรูปแบบนี้อีก มีจำนวนมากที่สุดคือเป็นร้อยละ 61.90 ตามมาด้วย ผู้ชมที่ไม่แน่ใจ ร้อยละ 35.71 และอันดับสุดท้าย คือผู้ชมที่คิดว่าจะไม่กลับมาชมอีก ร้อยละ 2.38 โดยจากการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยพบว่าสาเหตุที่ผู้ชมไม่แน่ใจที่จะกลับมาชมอีกนั้น เนื่องมาจากวันเวลาในการจัดแสดง และคิดว่าต้องรู้ถึงเนื้อหาของเรื่องที่จะนำเสนอเสียก่อน

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยคาดว่าหากสามารถจัดการแสดงโดยนำเสนอเนื้อหาที่ผู้ชมพึงพอใจและแสดงในช่วงวันเวลาที่เหมาะสม การแสดงในรูปแบบเช่นนี้ จะได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

ตารางที่ 4.27 ความพึงพอใจในองค์ประกอบต่างๆของละครเสียง All That Fall

ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
ระบบเสียงรอบทิศทาง	4.39	0.76	มาก
เสียงประกอบ/ดนตรี	4.22	0.72	มาก
การแสดงของนักแสดง	4.02	0.64	มาก
การเล่าเรื่อง	3.66	0.81	มาก
แสงไฟที่ใช้ (มืด/สว่าง)	3.48	0.91	ปานกลาง
ความยาวของการแสดง	3.34	0.93	ปานกลาง

จากตารางพบว่า ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อองค์ประกอบต่างๆในละครเสียง All That Fall ทั้งด้านนั้น การแสดงของนักแสดง เสียงประกอบ/ดนตรี ระบบเสียงรอบทิศทาง และการเล่าเรื่อง อยู่ในเกณฑ์มาก ส่วนความพึงพอใจที่มีต่อความยาวของการแสดง และแสงไฟที่ใช้ อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ และแปลผลข้อมูลดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.50 - 5.00	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.50 - 4.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มาก
คะแนนเฉลี่ย	2.50 - 3.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50 - 2.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	น้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ควรปรับปรุง

โดยระบบเสียงรอบทิศทาง ได้คะแนนความพึงพอใจมากที่สุด (4.39) รองลงมาเป็นเสียงประกอบ/ดนตรี (4.22) การแสดงของนักแสดง (4.02) การเล่าเรื่อง (3.66) แสงไฟที่ใช้ (3.48) และความยาวของการแสดงเป็นลำดับสุดท้าย (3.34)

ผู้วิจัยจึงสรุปในชั้นเบื้องต้นว่า เนื่องจากการแสดงชุดนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบเสียงและระบบเสียงรอบทิศทางที่มีความแปลกใหม่ จึงทำให้องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องเสียงสองอย่าง คือ ระบบเสียงรอบทิศทางและเสียงประกอบ/ดนตรี มีคะแนนอยู่ในอันดับที่หนึ่งและสอง และเนื่องจากการแสดงในรอบที่สองซึ่งมีผู้ชมมากที่สุด เป็นรอบที่มีการเปิดไฟ จึงอาจทำให้ความพึงพอใจในแสงไฟมีน้อยกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์ผลที่ได้ โดยเปรียบเทียบรอบการแสดงที่มีแสงสว่างและไม่มีแสงสว่าง ดังปรากฏในตาราง

ตารางที่ 4.28 การเปรียบเทียบความพึงพอใจในองค์ประกอบต่างๆของการแสดง ในสภาพไม่มีแสงสว่างและมีแสงสว่าง

ความพึงพอใจ	ไม่มีแสงสว่าง		มีแสงสว่าง	
	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
ระบบเสียงรอบทิศทาง	4.67	มากที่สุด	4.23	มาก
เสียงประกอบ/ดนตรี	4.47	มาก	4.08	มาก
การแสดงของนักแสดง	4.27	มาก	3.88	มาก
การเล่าเรื่อง	3.73	มาก	3.62	มาก
แสงไฟที่ใช้ (มีด/สว่าง)	3.8	มาก	3.31	ปานกลาง
ความยาวของการแสดง	3.47	ปานกลาง	3.27	ปานกลาง

เมื่อเปรียบเทียบผลที่ได้จากสภาพแวดล้อมในการชมที่แตกต่างกัน พบว่า ค่าความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อระบบเสียงรอบทิศทางมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด คือ 4.67 คะแนน ในขณะที่ เมื่อมีแสงสว่าง ค่าความพึงพอใจในแสงไฟที่ใช้อยู่ที่ 3.31 และค่าความพึงพอใจความยาวการแสดงอยู่ที่ 3.27 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับปานกลาง

ทั้งนี้ ค่าความพึงพอใจของผู้ชมที่ชมในสภาพไม่มีแสง จะมากกว่า ค่าความพึงพอใจของผู้ชมที่ชมในสภาพมีแสง ในทุกๆองค์ประกอบ ซึ่งนำมาสู่ข้อสรุปที่ว่า การแสดงละครเสียงนั้น เหมาะกับการรับชมในสภาพห้องที่มีดสนิทมากกว่าห้องที่มีแสงสว่าง

ตารางที่ 4.29 ความรู้สึกของผู้ฟังหลังการฟังละครเสียง All That Fall  
(จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 31 คน)

ความรู้สึก	จำนวน	ร้อยละ
ยอมรับในความเป็นไปของชีวิต	14	45.16
เป็นกลาง	10	32.26
อึดอัด	8	25.81
วุ่นวายใจ	7	22.58
มีความสุข	6	19.35
เบื่อหน่าย	6	19.35
สงบ	4	12.90
สับสน	3	6.45
ไร้ความรู้สึก	1	6.45
จินตนาการชัดเจนตอนหลังตา	1	6.45
อยากติดตาม	1	6.45
หวาดกลัว	0	0.00
โกรธ	0	0.00
มั่นคง	0	0

จากตาราง พบว่า ความรู้สึกของผู้ฟังหลังการฟังละครเสียง All That Fall อันดับสูงสุดคือ ยอมรับในความเป็นไปของชีวิต คิดเป็นร้อยละ 45.16 รองลงมาเป็น เป็นกลาง คิดเป็นร้อยละ 32.26 อึดอัด คิดเป็นร้อยละ 25.81 วุ่นวายใจ คิดเป็นร้อยละ 22.58 เบื่อหน่าย คิดเป็นร้อยละ 19.35 มีความสุข คิดเป็นร้อยละ 19.35 สงบ คิดเป็นร้อยละ 12.90 ไร้ความรู้สึก คิดเป็นร้อยละ 6.45 และอันดับสุดท้าย คือ หวาดกลัว โกรธ และ มั่นคง ไม่มีผู้ชมที่มีความรู้สึกเช่นนี้

จากข้อมูลที่ได้ พบว่า หลังการชมการแสดงละครเสียง All That Fall ผู้ชมส่วนหนึ่งมีความรู้สึกไปในทิศทางที่ผู้วิจัยมุ่งหมายจะให้เกิดขึ้น นั่นคือ การยอมรับในความเป็นไปของชีวิต ซึ่งเป็นแก่นของเรื่อง

โดยทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองจัดประเภทของความรู้สึกออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ ความรู้สึกในทางบวก ความรู้สึกในทางลบ และความรู้สึกอื่น แล้วเปรียบเทียบจำนวนผู้ชมที่มีความรู้สึกดังกล่าว ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.30 เปรียบเทียบความรู้สึกในทางบวกและทางลบจากการชมการแสดง All That Fall

ความรู้สึกทางบวก	ร้อยละ	ความรู้สึกทางลบ	ร้อยละ	ความรู้สึกอื่นๆ	ร้อยละ
ยอมรับในความเป็นไปของชีวิต	45.16	อึดอัด	25.81	เป็นกลาง	32.26
มีความสุข	19.35	วุ่นวายใจ	22.58	ไร้ความรู้สึก	6.45
สงบ	12.90	เบื่อหน่าย	19.35	จินตนาการชัดเจนตอน หลับตา	6.45
อยากติดตาม	6.45	สับสน	6.45		

โดยพบว่าหลังการชมการแสดงละครเสียง All That Fall ผู้ชมมีความรู้สึกในทางบวกมากกว่าความรู้สึกอื่นๆ ซึ่งสรุปได้ว่า การแสดงละครเสียง All That Fall ในครั้งนี้ สามารถสร้างภาวะในทางบวกให้กับผู้ชมได้มากกว่าภาวะในทางลบ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลที่ได้ โดยเปรียบเทียบรอบการแสดงที่มีแสงสว่างและไม่มีแสงสว่าง ดังปรากฏในตาราง

ตารางที่ 4.31 เปรียบเทียบความรู้สึกหลังชมการแสดงระหว่างการไม่มีแสงสว่างและมีแสงสว่าง

ความรู้สึก	ไม่มีแสงสว่าง (6 คน)		มีแสงสว่าง(24 คน)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ยอมรับในความเป็นไปของชีวิต	3	50.00	11	45.83
เป็นกลาง	2	33.33	8	33.33
อึดอัด	2	33.33	6	25.00
วุ่นวายใจ	2	33.33	5	20.83
มีความสุข	0	0.00	6	25.00
เบื่อหน่าย	1	16.67	5	20.83
สงบ	2	33.33	2	8.33
ไร้ความรู้สึก	0	0.00	1	4.17

เมื่อพิจารณาทั้งสองสภาพแวดล้อม คือ มีแสงสว่างและไม่มีแสงสว่าง พบว่า ความรู้สึกในการยอมรับความเป็นไปของชีวิตยังคงเป็นอันดับที่หนึ่ง จึงเป็นการยืนยันถึงข้อสรุปจากหัวข้อข้างต้นว่า ผู้ชมเกือบครึ่งมีความรู้สึกเช่นเดียวกับที่ผู้วิจัยมุ่งหวังให้เกิดจากการรับชมไม่ว่าจะอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบใดก็ตาม



ในขณะที่เมื่อพิจารณาการนำเข้าสู่สถานติภาวะขององค์ประกอบด้านต่างๆ ในละครเสียง All That Fall ก็พบว่ามีความแตกต่างกันในแต่ละองค์ประกอบ ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.32 คะแนนการนำเข้าสู่แก่นเรื่องของการยอมรับความเป็นไปในชีวิตขององค์ประกอบต่างๆ ในละครเสียง All That Fall

องค์ประกอบ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท			
สถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่อง	3.8	0.83	มาก
เนื้อหาของละครที่ว่าด้วยชีวิตและความตาย	3.73	1.00	มาก
ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร	3.72	0.64	มาก
บุคลิกและการกระทำของตัวละครหลักของตัวละครหลัก(นายรูนนีย์)	3.7	1.00	มาก
บทสนทนาของตัวละคร	3.7	0.93	มาก
บุคลิกและการกระทำของตัวละครหลักของตัวละครหลัก(นางรูนนีย์)	3.63	0.95	มาก
ด้านการออกแบบเสียง			
คุณภาพและความชัดเจนของเสียง	4.28	0.91	มาก
การเคลื่อนที่ของเสียงในพื้นที่	4.23	0.92	มาก
การใช้เสียงบรรยากาศ(ambience)	4.23	0.84	มาก
การนำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้ในการนำเสนอ	4.21	0.89	มาก
การคัดเลือกและประสานเสียง	4.03	0.54	มาก
ความเงียบ	4	0.73	มาก
เสียงเพลง Death and the Maiden	3.97	0.75	มาก
ด้านการแสดง/การให้เสียง			
การให้เสียงของนายรูนนีย์	4.3	0.69	มาก
การให้เสียงของนายรูนนีย์(แดน)	4.23	0.72	มาก
การให้เสียงของตัวละครอื่นๆ	4.1	0.99	มาก

จากตารางพบว่า ความเห็นของผู้ชมที่มีต่อการนำเข้าสู่แก่นของเรื่องหรือการยอมรับความเป็นไปในชีวิตขององค์ประกอบต่างๆ ในละครเสียง All That Fall ทั้งด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท, ด้านการออกแบบเสียง และ ด้านการแสดง/การให้เสียง นั้น อยู่ในเกณฑ์ มาก โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ และแปลผลข้อมูลดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.50 - 5.00	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.50 - 4.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มาก
คะแนนเฉลี่ย	2.50 - 3.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50 - 2.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	น้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ควรปรับปรุง

และเมื่อพิจารณาองค์ประกอบย่อยจาก 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท, ด้านการออกแบบเสียง และ ด้านการแสดง/การให้เสียง พบว่าแต่ละองค์ประกอบย่อยมีค่าคะแนนการนำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิต จากมากไปน้อย ตามลำดับดังนี้

ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท องค์ประกอบย่อยที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ สถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่อง 3.8 คะแนน เนื้อหาของละครที่ว่าด้วยชีวิตและความตาย 3.73 คะแนน ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 3.72 คะแนน บทสนทนาของตัวละคร และบุคลิก และการกระทำของตัวละครหลักของตัวละครหลัก(นายรูนีย์) 3.7 คะแนน ส่วนบุคลิกและการกระทำของตัวละครหลักของตัวละครหลัก(นางรูนีย์) ได้คะแนนน้อยที่สุด คือ 3.63 คะแนน

ด้านการออกแบบเสียง องค์ประกอบย่อยที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ คุณภาพและความชัดเจนของเสียง 4.28 คะแนน รองลงมาเป็นการใช้เสียงบรรยากาศ (ambience) และ การเคลื่อนที่ของเสียงในพื้นที่ 4.23 คะแนน การนำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้ในการนำเสนอ 4.21 คะแนน การคัดเลือกและประสานเสียง 4.03 คะแนน ความเงิบ 4 คะแนน และลำดับสุดท้าย คือ เสียงเพลง Death and the Maiden 3.97 คะแนน

ด้านการแสดง/การให้เสียง องค์ประกอบย่อยที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ การให้เสียงของนางรูนีย์ 4.3 คะแนน รองลงมาเป็นการให้เสียงของนายรูนีย์(แดน) 4.23 คะแนนและลำดับสุดท้ายคือ การให้เสียงของตัวละครอื่นๆ 4.1 คะแนน

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบค่าคะแนนทั้งหมดจากแต่ละองค์ประกอบ จะเห็นว่า องค์ประกอบด้านการออกแบบเสียงแทบทั้งหมด มีคะแนนสูงกว่าองค์ประกอบในด้านเนื้อเรื่องและการแสดง จึงนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า ในการแสดงละครเสียง All That Fall นั้น ปัจจัยที่นำพาผู้ชมให้เข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตได้มากที่สุดก็คือ องค์ประกอบด้านเสียง

ในทางตรงข้าม ค่าคะแนนขององค์ประกอบด้านเนื้อหา/ตัวบท แม้จะอยู่ในเกณฑ์มาก แต่เมื่อเปรียบเทียบกับองค์ประกอบด้านอื่นๆแล้ว พบว่า มีค่าน้อยกว่า จึงนำไปสู่บทสรุปที่ว่า สำหรับ

การแสดงละครเสียง All That Fall องค์ประกอบด้านเนื้อ/ตัวบท น่าจะยังไม่สามารถนำผู้ชมเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตได้ดี เมื่อเทียบกับองค์ประกอบด้านการออกแบบเสียงและด้านการแสดง และนอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลที่ได้ โดยเปรียบเทียบรอบการแสดงที่มีแสงสว่างและไม่มีแสงสว่าง ดังปรากฏในตาราง

ตารางที่ 4.33 การนำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตขององค์ประกอบต่างๆในละครเสียง All That Fall ระหว่างการไม่มีแสงสว่างและมีแสงสว่าง

องค์ประกอบ	ไม่มีแสงสว่าง(6คน)		มีแสงสว่าง(24คน)	
	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท				
สถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่อง	4.5	มากที่สุด	3.63	มาก
เนื้อหาของละครที่วาดด้วยชีวิตและความตาย	4.17	มาก	3.63	มาก
ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร	4	มาก	3.65	มาก
บุคลิกและการกระทำของตัวละครหลักของตัวละครหลัก(นายรูนนีย์)	3.67	มาก	3.71	มาก
บทสนทนาของตัวละคร	4	มาก	3.62	มาก
บุคลิกและการกระทำของตัวละครหลักของตัวละครหลัก(นางรูนนีย์)	3.67	มาก	3.63	มาก
ด้านการออกแบบเสียง				
คุณภาพและความชัดเจนของเสียง	4.33	มาก	4.26	มาก
การเคลื่อนที่ของเสียงในพื้นที่	4.17	มาก	4.25	มาก
การใช้เสียงบรรยากาศ(ambience)	4.33	มาก	4.21	มาก
การนำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้ในการนำเสนอ	4.17	มาก	4.22	มาก
การคัดเลือกและประสานเสียง	4.00	มาก	4.04	มาก
ความเจียบ	4.67	มากที่สุด	3.83	มาก
เสียงเพลง Death and the Maiden	4.33	มาก	3.88	มาก
ด้านการแสดง/การให้เสียง				
การให้เสียงของนางรูนนีย์	4.00	มาก	4.38	มาก
การให้เสียงของนายรูนนีย์(แดน)	4.00	มาก	4.29	มาก
การให้เสียงของตัวละครอื่นๆ	4.25	มาก	4.06	มาก

เมื่อพิจารณาผลที่ได้จากสภาพแวดล้อมในการชมที่แตกต่างกัน พบว่า ในสภาพแวดล้อมที่ไม่มีแสงสว่าง คะแนนการนำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตของสถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่อง มีค่า 4.5 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่า ค่าเฉลี่ยองค์ประกอบในด้านเนื้อหาและตัวบทในทุกๆองค์ประกอบย่อย จะมีค่าค่อนข้างต่ำ เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีแสงสว่าง ส่วน ความเจียบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการการออกแบบเสียง กลับมีค่าคะแนนสูงขึ้นในระดับ มากที่สุด เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่มีแสงสว่าง

ผู้วิจัยจึงสรุปว่า การนำพาผู้ชมเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตในการแสดงละครเสียง ด้วยองค์ประกอบด้านเนื้อหา/ตัวบท นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องควบคุมสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม นั่นคือ การกำจัดตัวแปรแสงสว่างออกไป หรือก็คือ การที่ผู้ชมจะสามารถเข้าถึงเนื้อหาของละครเสียงได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่มีแสงสว่าง นอกจากนี้ เมื่อนำความเจียบมาใช้กับที่มีดี จะส่งผลให้ความเจียบนั้นมีประสิทธิภาพในการนำพาเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4.34 เสียงที่นำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตในการแสดงละครเสียง All That Fall

เสียง	คะแนนเฉลี่ยการนำเข้าสู่สภาวะ
เสียงฝน	3.52
เสียงลม	1.96
เสียงผีเท้า	1.64
เสียงเพลง Death and the Maiden	1.64
เสียงนาฬิกา cuckoo	1.36
เสียงจักรยานและกริ่ง	1.16
เสียงรถลากเทียมลา	1.00
เสียงความคิดตัวละคร(เสียงก้อง)	1.00
เสียงรถยนต์	0.96
เสียงรถไฟวิ่ง	0.84

โดยการให้ลำดับมากน้อย 1 ถึง 5 แล้วแปลงเป็นคะแนน อันดับ 1 ได้ 5 คะแนน , อันดับ 2 ได้ 4 คะแนน , อันดับ 3 ได้ 3 คะแนน , อันดับ 4 ได้ 2 คะแนน , อันดับ 5 ได้ 1 คะแนน

จากตารางพบว่า เสียงที่นำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตในการแสดงละครเสียง All That Fall มากที่สุด คือ เสียงฝน 3.52 คะแนน รองลงมาเป็น เสียงลม 1.96 คะแนน เสียงผีเท้า 1.64 คะแนน เสียงเพลง 1.64 คะแนน เสียงนาฬิกา cuckoo 1.36 คะแนน เสียงจักรยานและกริ่ง 1.16 คะแนน เสียงรถลากเทียมลา และเสียงความคิดตัวละคร (เสียงก้อง) 1.00 คะแนน เสียงรถไฟ 0.96 คะแนน และลำดับสุดท้าย คือเสียงรถยนต์ 0.84 คะแนน

ตารางที่ 4.35 เสียงที่ไม่นำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตในการแสดงละครเสียง All That Fall

เสียง	คะแนนเฉลี่ยการไม่นำเข้าสู่สถานติภาวะ
เสียงรถยนต์	2.77
เสียงความคิดตัวละคร(เสียงก้อง)	2.5
เสียงรถลากเทียมลา	2.05
เสียงรถไฟวิ่ง	2.00
เสียงจักรยานและกริ่ง	1.68
เสียงนาฬิกา cuckoo	1.41
เสียงผีเท้า	0.91
เสียงเพลง Death and the Maiden	0.73
เสียงลม	0.32
เสียงฝน	0.27

โดยการให้ลำดับมากน้อย 1 ถึง 5 แล้วแปลงเป็นคะแนน อันดับ 1 ได้ 5 คะแนน , อันดับ 2 ได้ 4 คะแนน , อันดับ 3 ได้ 3 คะแนน , อันดับ 4 ได้ 2 คะแนน , อันดับ 5 ได้ 1 คะแนน

จากตารางพบว่า เสียงที่ไม่นำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตในการแสดงละครเสียง All That Fall มากที่สุด คือ เสียงรถยนต์ 2.77 คะแนน รองลงมาเป็น เสียงความคิดตัวละคร (เสียงก้อง) 2.5 คะแนน เสียงรถลากเทียมลา 2.05 คะแนน เสียงรถไฟ 2.00 คะแนน เสียงจักรยานและกริ่ง 1.68 คะแนน เสียงนาฬิกา cuckoo 1.41 คะแนน เสียงผีเท้า 0.91 คะแนน เสียงเพลง Death and the Maiden 0.73 คะแนน เสียงลม 0.32 คะแนน และลำดับสุดท้าย คือ เสียงฝน 0.27 คะแนน

เมื่อพิจารณาดารงที่ 4.34 และ 4.35 จะเห็นได้ว่า ข้อมูลที่ได้มีความสอดคล้องกันอย่างเห็นได้ชัด นั่นคือ เสียงที่มีคะแนนการนำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตสูง จะมีคะแนนการไม่นำเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตต่ำ โดยเมื่อพิจารณาร่วมกับแนวคิด soundscape ที่ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มของเสียงเอาไว้เมื่อครั้งออกแบบเสียงสำหรับการแสดง คือ กลุ่มของเสียงธรรมชาติ และกลุ่มของเสียงอื่นๆ ก็พบว่าเสียงธรรมชาติ เช่นเสียงฝน และเสียงลม สามารถนำพาผู้ชมเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตได้มากที่สุด และในทางตรงกันข้าม กลุ่มเสียงอื่นๆที่เป็นเสียงยานพาหนะ อันเป็นเสียงของโลกอุตสาหกรรม ตามแนวคิด soundscape เช่น เสียงรถยนต์ และรถไฟ ก็เป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตมากที่สุดเช่นกัน

นอกจากนี้ เสียงความคิดของตัวละคร (เสียงก้อง) ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบ โดยนำเสนอในทิศทางเหนือศีรษะของผู้ชมนั้น ก็มีลักษณะเป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิต ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า อาจเป็นเพราะลักษณะของการนำเสนอที่ทำให้ตัวละครอยู่ในภาวะแตกกระจาย มีตำแหน่งแห่งที่มากกว่าหนึ่ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน หรือรู้สึกผิดไปจากธรรมชาติก็ได้

ส่วนบทเพลง Death and the Maiden ที่ปรากฏในการแสดงช่วงแรกๆนั้น ก็มีแนวโน้มนำไปสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตมากกว่าไม่นำไปสู่สถานติภาวะ แต่ก็ยังอยู่ในระดับที่ไม่มีมากนัก โดยจากการรับชมของผู้วิจัยและผู้ชมที่เห็นว่า เนื้อหาในส่วบทเพลงยังไม่ปรากฏชัดเจน หากนำเสนอบทเพลง Death and the Maiden ให้โดดเด่นมากกว่านี้ ก็อาจจะเป็นปัจจัยอันดับต้นๆที่จะนำพาผู้ชมไปสู่การยอมรับความเป็นไปในชีวิตได้

ตารางที่ 4.36 จำนวนผู้ชมที่ชมละครเสียง All That Fall ในที่มีมืดหรือสว่าง

สภาพการรับชม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สว่าง	24	57.14
มืด	15	35.71
ไม่ระบุ	3	7.14
รวม	42	100.00

จากตารางพบว่า จำนวนผู้ชมที่ชมในสภาพมีแสงสว่าง คิดเป็นร้อยละ 57.14 ส่วนผู้ชมในความมืด คิดเป็นร้อยละ 35.71 ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ผู้ชมการแสดงครั้งนี้โดยส่วนมาก ชมการแสดงละครเสียง All That Fall ในสภาพมีแสงสว่าง แม้ว่าผู้วิจัยจะนำเสนอการแสดงรอบที่แสงสว่างแค่รอบเดียวก็ตาม

ตารางที่ 4.37 ความรู้สึกของผู้ชมละครเสียง All That Fall เมื่ออยู่ในที่มืด (อยู่ในที่มืด 15 คน)

ความรู้สึก	จำนวน	ร้อยละ
ใช้จินตนาการได้ดี	10	66.67
ต้องฟังสมาธิ	5	33.33
เฉยๆ	1	6.67
หลับตาจินตนาการดีกว่า (กรอกจากช่องอื่นๆ)	1	6.67
กลัว	0	0

จากตารางพบว่า เมื่ออยู่ในที่มืด ความรู้สึกของผู้ชมละครเสียง All That Fall ที่มากที่สุดคือ ใช้จินตนาการได้ดี คิดเป็นร้อยละ 66.67 รองลงมาเป็น ต้องฟังสมาธิ คิดเป็นร้อยละ 33.33 และ รู้สึกเฉยๆคิดเป็นร้อยละ 6.67

ตารางที่ 4.38 ความรู้สึกของผู้ชมละครเสียง All That Fall เมื่ออยู่ในที่สว่าง (อยู่ในที่สว่าง 24 คน)

ความรู้สึก	จำนวน	ร้อยละ
ต้องฟังสมาธิ	16	66.67
ใช้จินตนาการได้ดี	4	16.67
ต้องหลับตา (กรอกจากช่องอื่นๆ)	4	16.67
เฉยๆ	2	8.33
เสียสมาธิ อารมณ์ไม่ต่อเนื่อง	1	4.16
ง่วงเล็กน้อย	1	4.16
กลัว	0	0

จากตารางพบว่า เมื่ออยู่ในที่สว่าง ความรู้สึกของผู้ชมละครเสียง All That Fall ที่มากที่สุดคือ ต้องฟังสมาธิ คิดเป็นร้อยละ 66.67 รองลงมาเป็น ใช้จินตนาการได้ดี คิดเป็นร้อยละ 16.67 อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 25 เฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 8.33 และลำดับสุดท้ายคือ กลัว ซึ่งไม่มีผู้ชมมีรู้สึกนี้

จากตารางที่ 4.37 และ 4.38 พบว่า หากอยู่ในที่มีด ผู้ชมสามารถใช้จินตนาการได้ดีกว่า และในทางตรงกันข้าม หากอยู่ในที่สว่างผู้ชมรู้สึกว่าจะต้องเพ่งสมาธิในการรับฟังมากกว่า และนอกจากนี้ ในที่สว่างผู้ชมบางท่านก็จำเป็นต้องหลับตาเพื่อให้สามารถใช้จินตนาการไปกับการแสดงได้ จึงสรุปได้ว่า ในการรับชมละครเสียงนั้น หากผู้ชมอยู่ท่ามกลางความมืดก็สามารุใช้จินตนาการดีกว่าได้

ตารางที่ 4.39 ความรู้สึกต่อการนำความเงียบมาใช้ในละครเสียง All That Fall (ผู้ตอบข้อนี้ 30 คน)

ความรู้สึก	จำนวน	ร้อยละ
ทำให้เกิดการตระหนักรู้	19	63.33
เรื่องราวมีจังหวะ	10	33.33
นำไปสู่ศานติภาวะ	6	20.00
ไม่รับรู้ถึงความเงียบ	6	20.00
ช่วยให้เนื้อหาชัดเจน	6	20.00
เกิดความไม่เข้าใจ	2	6.67
เรื่องสะดุด	2	6.67
สร้างจินตนาการ	1	3.33
รู้สึกต้องตั้งคำถาม	1	3.33
ทำให้เรื่องสนุก	1	3.33
เฉยๆ	1	3.33
น่าเบื่อ	0	0.00
คิดว่าเครื่องเสียงพัง	0	0.00

จากตารางพบว่า ความรู้สึกของผู้ชมต่อการนำความเงียบมาใช้ในละครเสียง All That Fall ที่มากที่สุดคือ ทำให้เกิดการตระหนักรู้ คิดเป็นร้อยละ 63.33 เรื่องราวมีจังหวะ คิดเป็นร้อยละ 33.33 นำไปสู่ศานติภาวะ ไม่รับรู้ถึงความเงียบ และ ช่วยให้เนื้อหาชัดเจน คิดเป็นร้อยละ 20.00เกิดความไม่เข้าใจ เรื่องสะดุด และอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 6.67 สร้างจินตนาการ รู้สึกต้องตั้งคำถาม ทำให้เรื่องสนุก และ เฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 3.33 โดยไม่มีผู้ชมที่คิดว่าน่าเบื่อหรือเครื่องเสียงพัง และผู้วิจัยยังสังเกตเห็นว่า ความรู้สึกต่อความเงียบในละครอันดับตันๆนั้น จะเป็นความรู้สึกในเชิงบวกมากกว่าเชิงลบทั้งสิ้น อันได้แก่ ทำให้เกิดการตระหนักรู้ เรื่องราวมีจังหวะ และนำไปสู่ศานติภาวะ



ผู้วิจัยจึงได้ข้อสรุปที่ว่า ความเงียบที่ปรากฏในการแสดงละครเสียง All That Fall นั้น ทำให้ผู้ชมเกิดการตระหนักรู้ และมีบางส่วนที่เห็นว่าทำให้เรื่องราวมีจังหวะ ซึ่งความเงียบสำหรับละครเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ปรากฏอยู่ทั้งในระหว่างบทสนทนาของตัวละคร และระหว่างการเปลี่ยนเหตุการณ์ที่มีตัวละครต่างๆเข้ามาพบเจอกับนางรูนิย์ และที่สำคัญที่สุด ก็คือช่วงสุดท้ายของเรื่อง ที่มีเพียงเสียงฝนตกแต่ไม่มีบทสนทนาของตัวละครแต่อย่างใด

ส่วนการวัดค่าความพึงพอใจและความเห็นของผู้ชมจากการชมละคร The Water Station ผู้วิจัยได้ออกแบบลักษณะของแบบสอบถามที่คล้ายคลึงกับการแสดงละครเสียง All That Fall ดังนี้

ตารางที่ 4.40 ความพึงพอใจในองค์ประกอบต่างๆของละคร The Water Station

ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
เสียงและระบบเสียงที่ใช้	4.28	0.68	มาก
การแสดงของนักแสดง	4.05	0.81	มาก
เครื่องแต่งกายนักแสดง	4.00	0.78	มาก
แสงไฟที่ใช้	3.87	0.69	มาก
การเล่าเรื่อง	3.85	0.77	มาก
ฉากและเวที	3.69	0.76	มาก
ความยาวของการแสดง	3.54	0.81	มาก

จากตารางพบว่า ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อองค์ประกอบต่างๆในละคร The Water Station ทั้งด้าน การแสดงของนักแสดง การเล่าเรื่อง การแต่งกายนักแสดง ฉากและเวที ความยาวของการแสดง เสียงและระบบเสียงที่ใช้ และแสงไฟที่ใช้ อยู่ในเกณฑ์มาก โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ และแปลผลข้อมูลดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.50 - 5.00	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.50 - 4.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มาก
คะแนนเฉลี่ย	2.50 - 3.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50 - 2.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	น้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ควรปรับปรุง

โดยเสียงและระบบเสียงที่ใช้ ได้คะแนนความพึงพอใจมากที่สุด 4.28 คะแนน รองลงมาเป็น การแสดงของนักแสดง 4.05 คะแนน แสงไฟที่ใช้ 3.87 คะแนน การเล่าเรื่อง คะแนน 3.85 คะแนน จากและเวที 3.69 คะแนน และความยาวของการแสดงเป็นลำดับสุดท้าย คะแนน 3.54 คะแนน

จากข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ในการแสดงละคร The Water Station ผู้ชมรู้สึกพึงพอใจต่อเสียงและระบบเสียงที่ใช้มากที่สุด และพึงพอใจกับการแสดงเป็นอันดับที่สอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางในการนำเสนอผลงานชิ้นนี้ ที่มุ่งเน้นในเรื่องการออกแบบเสียงสำหรับการแสดง

ตารางที่ 4.41 ความรู้สึกของผู้ชมหลังการชมละคร The Water Station (ผู้ตอบข้อนี้ 30 คน)

ความรู้สึก	จำนวน	ร้อยละ
สงบ	13	43.33
เป็นกลาง	11	36.67
อึดอัด	9	30.00
ยอมรับในความเป็นไปของชีวิต	6	20.00
เบื่อหน่าย	4	13.33
วุ่นวายใจ	4	13.33
มีความสุข	3	10.00
ไร้ความรู้สึก	1	3.33
มั่นคง	1	3.33
หวาดกลัว	1	3.33
เกิดสมาธิ	1	3.33
ชอบ	1	3.33
ต้องตั้งคำถาม	1	33.33
เคลื่อนไหวตามจังหวะของน้ำ	1	33.33
โกรธ	0	0.00

จากตาราง พบว่า ความรู้สึกของผู้ฟังหลังการชมละคร The Water Station อันดับสูงสุด คือ สงบ คิดเป็นร้อยละ 43.33 รองลงมาเป็น ความรู้สึกเป็นกลาง คิดเป็นร้อยละ 36.67 อึดอัด คิดเป็นร้อยละ 30.00 ยอมรับในความเป็นไปของชีวิต คิดเป็นร้อยละ 20.00 วุ่นวายใจ เบื่อหน่าย อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 13.33 มีความสุข คิดเป็นร้อยละ 10.00 หวาดกลัว ไร้ความรู้สึก มั่นคง คิดเป็นร้อยละ 3.33 และอันดับสุดท้าย โกรธ ไม่มีผู้ชมคนใดรู้สึกเช่นนี้

โดยทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองจัดประเภทของความรู้สึกออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ ความรู้สึกในทางบวก ความรู้สึกในทางลบ และความรู้สึกอื่น แล้วเปรียบเทียบจำนวนผู้ชมที่มีความรู้สึกดังกล่าว ดังแสดงในตาราง

ตารางที่ 4.42 เปรียบเทียบความรู้สึกในทางบวกและทางลบจากการชมการแสดง The Water Station

ความรู้สึกทางบวก	ร้อยละ	ความรู้สึกทางลบ	ร้อยละ	ความรู้สึกอื่นๆ	ร้อยละ
สงบ	43.33	อึดอัด	30.00	เป็นกลาง	36.67
ยอมรับในความเป็นไปของชีวิต	20.00	เบื่อหน่าย	19.35	ไร้ความรู้สึก	3.33
มีความสุข	10.00	วุ่นวายใจ	13.33	ตอ้งตั้งคำถาม	3.33
อยากติดตาม	6.45	สับสน	6.45	เคลื่อนไหวตามจังหวะน้ำ	3.33
มั่นคง	3.33	หวาดกลัว	3.33		
เกิดสมาธิ	3.33				
ชอบ	3.33				

โดยพบว่าหลังการชมการแสดงละคร The Water Station ผู้ชมมีความรู้สึกในทางบวกมากกว่าความรู้สึกอื่นๆ โดยมีภาวะที่น่าจะจัดเป็นสκανติภาวะได้ นั่นคือ ความสงบ มาเป็นอันดับที่หนึ่ง

ผู้วิจัยสรุปว่า การแสดงละคร The Water Station สามารถสร้างภาวะในทางบวกแก่ผู้ชมได้ค่อนข้างมาก และเกิดสκανติภาวะแก่ผู้ชมได้ชัดเจนกว่าภาวะอื่นๆ

ตารางที่ 4.43 คะแนนการนำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อขององค์ประกอบต่างๆในละคร  
The Water Station

องค์ประกอบ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ดัดบท			
บุคลิกและการกระทำของตัวละคร (ผู้ชายแบกของ)	4	0.68	มาก
บุคลิกและการกระทำของตัวละคร (เด็กหญิงถือตุ๊กตา)	3.9	0.87	มาก
สถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่อง	3.9	0.65	มาก
บุคลิกและการกระทำของตัวละคร (ผู้หญิงถือร่ม)	3.8	0.79	มาก
เนื้อหาของละครที่ว่าด้วยชีวิตและความตาย	3.73	0.77	มาก
บุคลิกและการกระทำของตัวละคร (ผู้ชายสองคน)	3.73	0.81	มาก
ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร	3.53	0.92	มาก
ด้านการออกแบบเสียง			
เสียงน้ำ	4.46	0.76	มาก
เสียงเพลง Canon in D (บรรเลงเปียโน)	4.36	0.75	มาก
ความเงียบ	4.33	0.70	มาก
คุณภาพและความชัดเจนของเสียง	4.27	0.72	มาก
การเคลื่อนที่ของเสียงในพื้นที่	4.13	0.81	มาก
การนำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้ในการนำเสนอ	4.1	0.75	มาก
การคัดเลือกและประสานเสียง	4.03	0.80	มาก
การใช้เสียงบรรยากาศ(ambience)	4.03	0.87	มาก
ด้านการแสดง/การให้เสียง			
การแสดงสีหน้าของนักแสดง	4.07	0.89	มาก
การเคลื่อนไหวและการกระทำที่เชิงซ้ำของนักแสดง	3.97	0.95	มาก
แสงไฟบนเวที	3.87	0.79	มาก
ความต่อเนื่องในการแสดง	3.83	0.86	มาก
การแต่งกายและแต่งหน้าของนักแสดง	3.8	0.75	มาก
ฉากของการแสดง	3.6	0.80	มาก

จากตารางพบว่า ความเห็นของผู้ชมที่มีต่อการนำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อขององค์ประกอบต่างๆในละคร The Water Station ทั้งด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ตลก, ด้านการออกแบบเสียง และ ด้านการแสดง/การให้เสียง นั้น อยู่ในเกณฑ์มาก โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ และแปลผลข้อมูลดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.50 - 5.00	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.50 - 4.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มาก
คะแนนเฉลี่ย	2.50 - 3.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50 - 2.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	น้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ควรปรับปรุง

และเมื่อพิจารณาองค์ประกอบย่อยจาก 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ตลก, ด้านการออกแบบเสียง และ ด้านการแสดง/การให้เสียง พบว่าแต่ละองค์ประกอบย่อยมีค่าคะแนนการนำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อ จากมากไปน้อย ตามลำดับดังนี้

ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ตลก องค์ประกอบย่อยที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ บุคลิกและการกระทำของตัวละคร (ผู้ชายแบกของ) 4.00 คะแนน รองลงมาเป็น บุคลิกและการกระทำของตัวละคร (เด็กหญิงถือตุ๊กตา) และ สถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่อง 3.9 คะแนนบุคลิกและการกระทำของตัวละคร (ผู้หญิงถือร่ม) 3.8 คะแนน บุคลิกและการกระทำของตัวละคร (ผู้ชายสองคน) เนื้อหาของละครที่ว่าด้วยชีวิตและความตาย 3.73 คะแนน และอันดับสุดท้ายคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 3.53 คะแนน

ด้านการออกแบบเสียง องค์ประกอบย่อยที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ เสียงน้ำ 4.46 คะแนน รองลงมาเป็น เสียงเพลง Canon in D (บรรเลงเปียโน) 4.36 คะแนน ความเงียบ 4.33 คะแนน คุณภาพและความชัดเจนของเสียง 4.27 คะแนน การเคลื่อนที่ของเสียงในพื้นที่ 4.13 คะแนน การนำระบบเสียงรอบทิศทางมาใช้ในการนำเสนอ 4.1 คะแนน ส่วนอันดับสุดท้ายคือ การใช้เสียงบรรยากาศ (ambience) และ การคัดเลือกและประสานเสียง 4.03 คะแนน

ด้านการแสดง/การให้เสียง องค์ประกอบย่อยที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ การแสดงสีหน้าของนักแสดง 4.07 คะแนน รองลงมาเป็น การเคลื่อนไหวและการกระทำที่เชื่อมโยงนักแสดง 3.97 คะแนน แสงไฟบนเวที 3.87 คะแนน ความต่อเนื่องในการแสดง 3.83 คะแนน การแต่งกายและแต่งหน้าของนักแสดง 3.8 คะแนน และอันดับสุดท้าย คือ ฉากของการแสดง 3.6 คะแนน

เมื่อพิจารณาใน 3 องค์ประกอบหลัก พบว่า การออกแบบเสียงในการแสดงครั้งนี้ สามารถนำพาผู้ชมเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อได้มากกว่าองค์ประกอบหลักอีกสองด้าน คือ เนื้อเรื่อง และการแสดง ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ที่มุ่งเน้นในเรื่องการออกแบบเสียงเพื่อสร้างการอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อ

และเมื่อพิจารณาองค์ประกอบย่อยทุกอย่างองค์ประกอบก็พบว่า เสียงน้ำ อันเป็นเสียงหลักในการแสดงครั้งนี้ สามารถนำพาผู้ชมเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อได้มากที่สุด และนอกจากนี้ เสียงเพลง Cannon in D และความเงียบ ก็มีคะแนนสูงเช่นเดียวกัน

ตารางที่ 4.44 เสียงที่นำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อในการแสดงละคร The Water Station

เสียง	คะแนนเฉลี่ยการนำเข้าสู่สถานติภาวะ
เสียงน้ำ	4.00
เสียงนก	2.29
เสียงเจี๊ยบ	2.75
เสียงฝน	1.58
เสียงลมพัด	1.17
เสียงระฆัง	0.92
เสียงเพลงจากเครื่องเล่นเทป	0.83
เสียงเฮลิคอปเตอร์	0.38
เสียงกริ่งจักรยาน	0.29
เสียงบ้านเมือง	0.29
เสียงรถยนต์	0.21
เสียงระเบิด	0.17
เสียงมอเตอร์ไซค์	0.08
เสียงรถทัวร์	0.04
เสียงไฟ	0.00
เสียงโรงงานอุตสาหกรรม	0.00

โดยการให้ลำดับมากน้อย 1 ถึง 5 แล้วแปลงเป็นคะแนน อันดับ 1 ได้ 5 คะแนน , อันดับ 2 ได้ 4 คะแนน , อันดับ 3 ได้ 3 คะแนน , อันดับ 4 ได้ 2 คะแนน , อันดับ 5 ได้ 1 คะแนน

จากตารางพบว่า ในการแสดงละคร The Water Station เสียงที่นำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อมากที่สุดคือ เสียงน้ำ 4 คะแนน รองลงมาเป็น ความเงียบ 2.75 คะแนน เสียงลม 1.17 คะแนน เสียงนก 2.29 คะแนน เสียงฝน 1.58 คะแนน เสียงระฆัง 0.92 คะแนน เสียงเพลง 0.83 คะแนน เสียงเฮลิคอปเตอร์ 0.375 คะแนน เสียงบ้านเมือง และ เสียงกริ่งจักรยาน 0.29 คะแนน เสียงรถยนต์ 0.21 คะแนน เสียงระเบิด 0.17 คะแนน เสียงมอเตอร์ไซด์ 0.08 คะแนน เสียงรถทัวร์ 0.04 คะแนน และลำดับสุดท้าย คือ เสียงไฟ และเสียงโรงงานอุตสาหกรรม 0 คะแนน

ตารางที่ 4.45 เสียงที่ไม่นำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อในการแสดงละคร The Water Station

เสียง	คะแนนเฉลี่ยการไม่นำเข้าสู่สถานศึกษา
เสียงโรงงานอุตสาหกรรม	2.48
เสียงมอเตอร์ไซด์	2.16
เสียงรถยนต์	2.12
เสียงระเบิด	1.96
เสียงรถทัวร์	1.76
เสียงเฮลิคอปเตอร์	1.68
เสียงบ้านเมือง	1.16
เสียงเพลงจากเครื่องเล่นเทป	0.52
เสียงกริ่งจักรยาน	0.36
เสียงไฟ	0.16
เสียงระฆัง	0.40
เสียงนก	0.08
เสียงลมพัด	0.08
เสียงน้ำ	0.04
เสียงฝน	0.04
เสียงเงียบ	0

โดยการให้ลำดับมายน้อย 1 ถึง 5 แล้วแปลงเป็นคะแนน อันดับ 1 ได้ 5 คะแนน , อันดับ 2 ได้ 4 คะแนน , อันดับ 3 ได้ 3 คะแนน , อันดับ 4 ได้ 2 คะแนน , อันดับ 5 ได้ 1 คะแนน

จากตารางพบว่า ในการแสดงละคร The Water Station เสียงที่นำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อมากที่สุดคือเสียงโรงงานอุตสาหกรรม 2.48 คะแนน รองลงมาคือ เสียงมอเตอร์ไซค์ 2.16 คะแนน เสียงรถยนต์ 2.12 คะแนน เสียงระเบิด 1.96 คะแนน เสียงรถทัวร์ 1.76 คะแนน เสียงเฮลิคอปเตอร์ 1.68 คะแนน เสียงบ้านเมือง 1.16 คะแนน เสียงระฆัง 0.4 คะแนน เสียงไฟ 0.16 คะแนน เสียงเพลง 0.52 คะแนน เสียงกริ่งจักรยาน 0.36 คะแนน เสียงนกได้ 0.08 คะแนน เสียงลม 0.08 คะแนน เสียงน้ำ 0.04 คะแนน เสียงฝน 0.04 คะแนน ความเงียบ 0 คะแนน

เมื่อพิจารณาข้อมูลในตารางที่ 4.44 และ 4.45 พบว่า ข้อมูลที่ได้มีความสอดคล้องกัน อย่างเห็นได้ชัด นั่นคือ เสียงที่มีคะแนนการนำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อสูง จะมีคะแนนการไม่นำเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อต่ำ โดยเมื่อพิจารณาร่วมกับแนวคิด soundscape ที่ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มของเสียงเอาไว้เมื่อครั้งออกแบบเสียงสำหรับการแสดง คือ กลุ่มของเสียงธรรมชาติ และกลุ่มของเสียงโลกอุตสาหกรรม ก็พบว่าเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงน้ำ เสียงฝน และความเงียบ สามารถนำพาผู้ชมเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อได้มาก และในทางตรงกันข้าม เสียงของโลกอุตสาหกรรม ตามแนวคิด soundscape เช่น โรงงานอุตสาหกรรม เสียงรถทัวร์ เสียงมอเตอร์ไซค์ จะเป็นเสียงที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่การอยู่กับตนเอง มีสมาธิจดจ่อมากที่สุด



ตารางที่ 4.46 ความรู้สึกต่อการนำความเจ็บมาใช้ในการละคร The Water Station (ผู้ตอบข้อนี้ 28 คน)

ความรู้สึก	จำนวน	ร้อยละ
ทำให้เกิดการตระหนักรู้	13	46.43
เรื่องราวมีจังหวะ	11	39.28
ช่วยให้เนื้อหาชัดเจน	10	35.71
เฉยๆ	5	17.86
เกิดความไม่เข้าใจ	5	17.86
นำไปสู่ศานติภาวะ	4	14.29
น่าเบื่อ	2	7.14
ไม่รับรู้ถึงความเจ็บ	1	3.57
ทำให้เรื่องสนุก	1	3.57
เรื่องสะดุด	1	3.57
คิดว่าเครื่องเสียงพัง	0	0.00

จากตารางพบว่า ความรู้สึกของผู้ชมต่อการนำความเจ็บมาใช้ในการแสดงละคร The Water Station ที่มากที่สุดคือ ทำให้เกิดการตระหนักรู้ คิดเป็นร้อยละ 46.43 เรื่องราวมีจังหวะ คิดเป็นร้อยละ 39.28 ช่วยให้เนื้อหาชัดเจน คิดเป็นร้อยละ 35.71 เกิดความไม่เข้าใจ และ เฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 17.86 นำไปสู่ศานติภาวะ คิดเป็นร้อยละ 14.29 น่าเบื่อ คิดเป็นร้อยละ 7.14 ไม่รับรู้ถึงความเจ็บ เรื่องสะดุด และ ทำให้เรื่องสนุก คิดเป็นร้อยละ 3.57 และที่น้อยที่สุด คือ คิดว่าเครื่องเสียงพัง ร้อยละ 0.00

ผู้วิจัยจึงสรุปว่า ความเจ็บที่ปรากฏในการแสดงละคร The Water station มีผลต่อผู้ชมในลักษณะที่แตกต่างกันหลายประการ คือ บ้างก็รู้สึกว่าได้เกิดการตระหนักรู้ บ้างก็รู้สึกที่ทำให้เรื่องมีจังหวะและเนื้อหาชัดเจน ซึ่งถือว่าเป็นความรู้สึกที่มีลักษณะเป็นเชิงบวกทั้งสิ้น

ตารางที่ 4.47 ภาพรวมด้านการออกแบบเสียง

ความคิดเห็น	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
การใช้ระบบเสียงรอบทิศทางสร้างความตระการตาในจินตนาการ	4.36	0.77	มาก
เสียงที่นำเสนอมีคุณภาพดี เสียงชัดเจน ไพเราะ	4.25	0.78	มาก
เสียงต่างๆที่นำเสนอสร้างอรรถรสในการชม	4.21	0.62	มาก
ระบบเสียงเช่นนี้เหมาะกับการแสดงบนเวที	4.21	0.72	มาก
การออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับบทละคร	4.07	0.70	มาก
การเพิ่มลำโพงด้านบนศีรษะเพิ่มอรรถรสในการชม	4.04	0.82	มาก
การออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับการแสดงของนักแสดง	3.96	0.78	มาก
การออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับความยาวในการแสดง	3.86	0.74	มาก

จากตารางพบว่า ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพรวมด้านการออกแบบเสียงในการแสดง SOUNDSCAPE: all that fall / the water station อันได้แก่ ความเห็นที่ว่าเสียงต่างๆที่นำเสนอสร้างอรรถรสในการชม การใช้ระบบเสียงรอบทิศทางสร้างความตระการตาในจินตนาการ การเพิ่มลำโพงด้านบนศีรษะเพิ่มอรรถรสในการชม การออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับบทละคร การออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับการแสดงของนักแสดง การออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับความยาวในการแสดง เสียงที่นำเสนอมีคุณภาพดี เสียงชัดเจน ไพเราะ และระบบเสียงเช่นนี้เหมาะกับการแสดงบนเวที นั้น อยู่ในเกณฑ์มาก โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ และแปลผลข้อมูลดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.50 - 5.00	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.50 - 4.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มาก
คะแนนเฉลี่ย	2.50 - 3.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50 - 2.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	น้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ควรปรับปรุง

โดยความคิดเห็นที่ได้รับคะแนนมากที่สุด คือ การใช้ระบบเสียงรอบทิศทางสร้างความตระการตาในจินตนาการ 4.36 คะแนน รองลงมาคือ เสียงที่นำเสนอมีคุณภาพดี เสียงชัดเจน ไพเราะ 4.15 คะแนน เสียงต่างๆที่นำเสนอสร้างอรรถรสในการชม และระบบเสียงเช่นนี้เหมาะกับการแสดงบนเวที 4.21 คะแนน การออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับบทละคร 4.07

การเพิ่มลำโพงด้านบนศีรษะเพิ่มอรรถรสในการชม 4.04 คะแนน การออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับการแสดงของนักแสดง 3.96 คะแนน และอันดับสุดท้ายคือความคิดเห็นว่าการออกแบบเสียงมีความสอดคล้องกับความยาวในการแสดง 3.86 คะแนน

เมื่อพิจารณาข้อมูล พบว่า ผลที่ได้สามารถยืนยันแนวทางการออกแบบเสียงและแนวคิดในเรื่องละครเสียงและละครวิทยุเป็นอย่างดี โดยเฉพาะในเรื่องความตระการตาในจินตนาการ หรือ imaginative spectacle ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบของการสื่อสารด้วยเสียง นอกจากนี้ ผู้ชมยังมีความพึงพอใจต่อคุณภาพของเสียงที่ผู้วิจัยได้คัดสรรมา อันเป็นผลมาจาก การนำผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงมาร่วมสร้างสรรค์ผลงานและการขอคำแนะนำจากผู้มีประสบการณ์ในด้านเครื่องเสียง ทุกรูปแบบ แนวทางในการออกแบบเสียงสำหรับการแสดงในครั้งนี้ อาจยังไม่สอดคล้องกับแนวทางการแสดงแบบ Psycho-Physical ภายใต้ระยะเวลาในการจัดการแสดงที่สั้นจนเกินไป

#### ข้อมูลเพื่อการประชาสัมพันธ์

ตารางที่ 4.48 สื่อที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงการจัดการแสดง (มีผู้ตอบข้อนี้ 35 คน)

สื่อ	จำนวน	ร้อยละ
ปากต่อปาก	20	57.14
Facebook	17	48.57
โปสเตอร์	1	2.86

จากตาราง พบว่า การสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่มำให้ผู้ชมรับรู้ถึงการจัดการแสดงมากที่สุด คือ การบอกเล่าปากต่อปาก คิดเป็นร้อยละ 57.14 รองลงมาเป็น Facebook คิดเป็นร้อยละ 48.57 และอันดับสุดท้ายคือ โปสเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 2.86

จากข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ในการประชาสัมพันธ์การแสดงในครั้งนี้ ผู้ชมแทบทั้งหมด ได้รับข่าวสารจากการสื่อสารที่มีความเป็นส่วนตัวทั้งสิ้น เพราะนอกจากการสื่อสารแบบปากต่อปากแล้ว อันที่จริงการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ก็เป็นรูปแบบหนึ่งในการสื่อสารแบบบุคคลต่อบุคคลเช่นกัน

ตารางที่ 4.49 ช่วงเวลาที่ผู้ชมสะดวกในการชมการแสดงที่ห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ (มีผู้ตอบข้อนี้ 35 คน)

ช่วงเวลาที่สะดวก	จำนวน	ร้อยละ
เสาร์ - อาทิตย์	27	77.14
จันทร์ - ศุกร์ นอกเวลาราชการ	15	42.86
จันทร์ - ศุกร์ ในเวลาราชการ	1	2.86

จากตาราง พบว่า ช่วงเวลาที่ผู้ชมสะดวกในการชมการแสดงที่ห้องปฏิบัติการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มากที่สุดคือ ช่วงวันเสาร์และอาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 77.14 รองลงมาคือ ช่วงวันจันทร์ถึงศุกร์ นอกเวลาราชการ คิดเป็นร้อยละ 42.86 และอันดับสุดท้ายคือ วันจันทร์ถึงศุกร์ ในเวลาราชการ คิดเป็นร้อยละ 2.86

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้แนวทางในการเลือกวันเวลาในการจัดการแสดงละครเวที ว่า ควรจัดการแสดงในช่วงวันเสาร์และอาทิตย์ และหลีกเลี่ยงการจัดแสดงในช่วงวันจันทร์ถึงวันศุกร์ในเวลาราชการ

## 2. ข้อมูลที่ได้จากการเสวนากลุ่ม

ก่อนการแสดงทุกครั้ง ผู้วิจัยจะทำการกล่าวต้อนรับผู้ชม และให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงเบื้องต้น เพื่อให้ผู้ชมพอที่จะเข้าใจรูปแบบการนำเสนอที่กำลังจะได้รับชม รวมทั้งเชิญชวนให้ผู้ชมร่วมพูดคุย เสนาถึงความรู้สึก ความคิดเห็นที่มีต่อการแสดงทั้งสองเรื่อง

โดยเมื่อเสร็จสิ้นการแสดงในแต่ละรอบ ผู้วิจัยได้ได้ทำการนำเสนา รวมทั้งบันทึกเสียง การเสนาทั้งหมด เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการศึกษา โดยผู้ร่วมการเสนาประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไป ในผู้วิจัยได้ทำการแยกนำเสนอตามองค์ประกอบของการแสดง 3 ประเภท คือ ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ตลก, ด้านการออกแบบเสียง และ ด้านการแสดง/การให้เสียง ดังมีรายละเอียด แบ่งตามการแสดง คือ All That Fall และ The Water Station ดังนี้

### All That Fall

#### ก. ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ตลก

ประเด็นแรกๆในการเสนาในทุกๆครั้ง ทั้งรอบการแสดงที่ปิดไฟและเปิดไฟ นั้น ผู้ร่วมเสนา โดยเฉพาะผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร มักพุ่งประเด็นไปที่ตัวเรื่องและแก่นของเรื่อง เพราะสำหรับการแสดงในเรื่อง All That Fall นั้น ผู้ชมส่วนมากรู้สึกว่าเรื่องราวมีความเป็นชาติตะวันตก ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นเรื่องไกลตัว และน่าจะเป็นอุปสรรคเข้าในตัวเรื่องและรวมไปถึงการเข้าถึงสานติภาวะ ดังทัศนะที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ไว้

“คิดว่าเป็นเพราะเรื่อง ไม่ได้เป็นเพราะเทคโนโลยี เรา  
รู้สึกว่ามันเป็นฝรั่ง ถ้าเรื่องใกล้มากกว่านี้น่าจะจับเรื่องได้  
มากกว่านี้ รู้สึกว่าอย่างเดี๋ยวเลยๆ ตอนจบเด็กไปอยู่ใต้รางรถไฟ”  
“เรื่องที่หนึ่ง(All That Fall)มีความเป็นฝรั่งมาก

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสนา, 20 เมษายน 2555)

“ก็เป็นไปได้ จะเกี่ยวข้องกับมุมมองความตายของตะวันตก  
ตะวันออก เพราะเรื่องมันไกลตัว”

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสนา, 20 เมษายน 2555)

หรือแม้กระทั่งผู้ชมทั่วไป ก็มีความคิดเห็นเช่นเดียวกับผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

“มันเป็นวรรณกรรมฝรั่งด้วย คำพูดของมันเหมือนเรา  
อ่านหนังสือ อย่างที่อาจารย์ว่า มันเป็นฝรั่ง ตามไม่ทัน”

(จรรย์ส สุทธิพิเชษฐ์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

และเช่นเดียวกับ ผู้ที่ศึกษาทางด้านการละคร โดยมีความคิดเห็นดังนี้

“พอเรื่องไกลตัว เอ่ จะตามเรื่องอย่างไร ฟังไปซั๊กพัก เริ่มหลุด  
มันมืด เสียงคุ้ยๆไป จับไม่ได้ว่าเรื่องไปยังไง  
เนื้อหาของเรื่องแรก (All That Fall) มันไม่ใช่ภาษาที่เรา  
พูดกัน

(จินห์จุฑา ทินกร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

กล่าวโดยสรุปก็คือ บทละครเสียง All That Fall ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอนั้น มีความเป็น  
วัฒนธรรมตะวันตกอยู่มาก ไม่เพียงเท่านั้น ส่วนวนในการแปลก็มีความเป็นภาษาหนังสือที่ไม่ใช่  
ภาษาพูด จึงส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นเรื่องไกลตัว

ส่วนในด้านเนื้อหาและไวยากรณ์ที่ใช้ในการเล่าเรื่อง ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร ได้ให้คำ  
แนะนำแก่ผู้วิจัยและผู้ร่วมเสวนาในเรื่องการทำความเข้าใจกับตัวบทละคร ดังนี้

“บทละครเดิม ถ้าเป็นอย่างที่หนึ่ง(ผู้วิจัย)เล่ามา ก็เป็น  
การแทรกการบรรยายอยู่ในบท monologue ไปแล้ว”

(กิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

และนอกจากลักษณะของเรื่อง All That Fall ที่มีความเป็นตะวันตกแล้ว ลักษณะของเนื้อ  
เรื่องยังมีความเป็นละครแอบเสิร์ด ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญในผลงานของชาโมแอล เบ็คเก็ท ซึ่งโดย  
ลักษณะพื้นฐานของละครแนวแอบเสิร์ดนี้ ถ้อยคำที่ใช้ในการสนทนาของตัวละครหรือพูดคนเดียว  
มักมีลักษณะไม่มีที่มาที่ไป ดูไร้เหตุผล และมีลักษณะไปในทางเสียดสีสังคมอยู่มาก ดังที่ผู้ชมได้  
แสดงความคิดเห็นไว้ว่า

“เรื่องแรก(All That Fall)พูดมาก ”

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

“มันเป็นทีตัวเรื่อง เรื่องมันไม่สงบ คิดว่า ถ้าเป็นเรื่องราว  
แบบขึ้นไปบนเขา คุยกันน้อยๆ น่าจะได้ศานติมากกว่า  
แต่หนึ่งคิดว่าศานติเป็นความเข้าใจในความตาย มันเป็น  
ปลายทาง ซึ่งความจริงเป็นเรื่องของระหว่างทางก็ได้ มี  
ความเห็นว่าเป็นเกิดแล้วเรื่องความตายก็จริง แต่มันเป็น  
มุมมองต่อความตายแบบวิพากษ์วิจารณ์”

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

โดยพบว่ายิ่งเนื้อหาที่มีความใกล้เคียงตัวผนวกกับรูปแบบการนำเสนอแบบแอบเสิร์ดที่ผู้ชมอาจไม่  
คุ้นเคย ก็จะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการชมได้ เช่นผู้ชมท่านนี้

“ช่วงผิวเมียเรื่องแรก (All That Fall) หลับไปเลย”

(อนรรฆอร บุรมัธนันท์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

และเมื่อพิจารณาสองปัจจัย คือ ความเป็นตะวันตกกับรูปแบบของบทละครแอบเสิร์ดแล้ว  
ผู้ชมบางคนก็รู้ไม่สามารถที่จะเข้าใจจุดมุ่งหมายของเรื่องได้

“เรื่องแรก (All That Fall) ผมอาจไม่เข้าใจ

(ศุภฤกษ์ บุญสมภาร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมที่ศึกษาด้านการละครมาบางท่าน เข้าใจเนื้อเรื่องอยู่บ้าง  
แต่ก็ถือว่ายังไม่มี ความชัดเจนมากนัก ดังนี้

“สงสัยว่า ใครตาย”

“เหมือนว่าเป็นชีวิตหลังความตาย”

(จุฑารัตน์ การะเกตุ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งผู้วิจัยเองสันนิษฐานว่า น่าจะเป็นผลมาจากการดัดแปลงบทที่ไม่ได้หยิบเอารายละเอียดในบทประพันธ์ดั้งเดิมมาทั้งหมด ผนวกกับความด้อยประสบการณ์ของผู้วิจัยเองที่ไม่ได้มีความเชี่ยวชาญในด้านการแปลอย่างเพียงพอ

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้ข้อสังเกต ถึงสาเหตุที่น่าจะทำให้การสื่อสารผ่านการแสดงละครเสียงในครั้งนี้ ไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าที่ควรในแง่ของเนื้อหา ดังนี้

“คือ บทประพันธ์และงานเดิม ไม่ได้สร้างเป็นการทดลองไว้ แต่พอเราเอามาสร้างเพื่อทดสอบอะไรหลายอย่าง มันก็เลยมี factor เยอะ ในการออกแบบชุดแรก อาจเพราะบทประพันธ์และระยะเวลา มันอาจไม่ได้เป็นเพราะเสียงอย่างเดียว อาจเป็นเพราะตัวบทประพันธ์ ไม่รู้ว่าฟังบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นอย่างไร”

“เรื่องน่าจะนำมาก่อน แล้ว *soundscape* เป็นตัว *support* เรื่อง

“มันน่าจะทดลองเรื่องสัญญาณ ที่ผูกอยู่กับเรื่องได้ เพื่อการสื่อสารตามจุดมุ่งหมาย”

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

กล่าวโดยสรุปก็คือ เนื่องจากการแสดงชุดนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการทดลองที่มุ่งเน้นการวัดผลกระทบของเสียงที่มีต่อผู้ชม แต่ในความเป็นจริงแล้ว ในการแสดงหนึ่งๆนั้น ยังมีปัจจัยอีกมากมายที่มีผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมผู้ฟัง ซึ่งผู้วิจัยก็เล็งเห็นถึงความจริงข้อนี้ และนำมาเป็นข้อมูลในการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดง

#### ข. ด้านการออกแบบเสียง

##### ผลจากกลุ่มผู้ชมที่ชมในความมืด

ในการแสดงละครเสียง *All That Fall* นี้ ถือได้ว่าเสียงและการออกแบบเสียงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชม ส่งผลให้ผู้รู้สึกอยากติดตามเนื้อเรื่อง โดยผู้ชมมีความคิดเห็น ดังนี้



"ตอนแรกตื่นเต้น ไม่ได้ฟังเนื้อหา เพราะตื่นเต้นกับการเคลื่อนที่ของเสียง แวบแรกเหมือนดูหนัง ภาพในหัวเหมือนภาพหนัง ในหัวมีแสงสว่าง เห็นสถานที่ จุดที่ตัวละครต่างๆ อยู่ทำให้เห็น space พอรู้สึกพัก ตอนแรกลืมหองนี้ว่ามีอุปกรณ์เสียง สลับกันในเรื่องความเชื่อ ไม่ได้ฟังเรื่องเลย ดูไปมีคำถามคิดว่า อยากรู้ว่าคนทำพบข้อจำกัดอะไรบ้างหรือไม่ มีเทคโนโลยีที่ไปได้มากกว่านี้ไหม หรือห้องนี้ต้องมีลำโพงอยู่รอบห้องเลย"

(คอลิต มิคำ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ซึ่งคำว่า ในหัวมีแสงสว่าง นั้น น่าจะหมายถึง ภาพในจินตนาการ ตามแนวคิดทฤษฎีละครวิทยุ และนอกจากนี้ ผู้ชมยังได้แสดงทัศนะที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดละครวิทยุอีก เช่น

"เสียงรอบทิศทางเป็นอะไรที่น่าสนใจ เพราะมันสร้างระยะ"

(วริศรา บำรุงเวช, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

"เสียงเคลื่อนที่เคลื่อนตรงนั้นตรงนี้อยากว่ามันตายจริงหรือเปล่า"

(จุฑารัตน์ การะเกตุ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

"ชอบความลึกของเสียง ชอบที่คุยกันแล้วแยกกันคนละลำโพง รู้สึกว่าอยู่ร่วมกับการคุยกันอยู่ด้วย ชอบดีไซน์การฟังอย่างเดียวก็ดี"

(ประวีร์ แซ่ฮึ้ง, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“เรื่องแรก (All That Fall) ชอบ ตอนแรก ไฟดับปั๊บ มีเสียง  
รอบๆ น่าสนใจ แต่ชอบเสียงในรถ เหมือนมาก เหมือน  
เขานั่งข้างหน้า เรานั่งข้างหลัง ไม่เคยชมอย่างนี้มาก่อน”

(จินห์จุกา ทินกร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

จากทัศนะข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงมิติของเสียงที่เกิดขึ้นบนเวที รวมทั้งเห็นถึงตำแหน่งของตัวละคร ตามที่ผู้วิจัยได้ออกแบบเอาไว้ เช่นเดียวกับความคิดนี้

“เรื่องแรก (All That Fall) ผมหลับตาแล้ว ตกใจ  
มันมีเสียงรอบทิศทาง รอบทิศทางมันเห็นชัดเลย เสียงเดิน  
เห็นว่ามันเดินชัดเลย”

(ศุภฤกษ์ บุญสมภาร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

และเนื่องจากวรรณกรรมดั้งเดิมนั้น เบิกเกิดได้นำการเล่นเสียงคำคล้องจองมาใช้ ผู้  
ประพันธ์จึงทดลองเทียบเคียงกับภาษาไทย และเมื่อนำเสนอ ผู้ชมบางท่านก็สามารถรับรู้ถึงวิถี  
การประสานถ้อยคำ ดังนี้

“แอบเห็นช่วงที่เป็นกลอน ก็เลยเห็นพลังในช่วงนี้ มีการ  
เปลี่ยนมู้ด “

(ศุภฤกษ์ บุญสมภาร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ส่วนในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการผสมเสียงสำหรับภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่าง  
ประเทศ ก็มีทัศนะต่อการออกแบบเสียงของผู้วิจัย ดังนี้

“เรื่องแรก (All That Fall) เป็นเรื่องของธรรมชาติ ยืนอยู่  
กลางธรรมชาติ เหมือนคนตาบอด ถ้าเราฟังเราจะสงบ  
เย็นมาก ”

(จินดา โพเย็น, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

นอกจากนี้ ยังพบว่าผู้ชมบางท่านที่มีความเข้าใจในเรื่องของความหลากหลายของสื่อ  
สุนทรียะ สามารถปรับอารมณ์ของตนให้พร้อมที่จะรับสาระจากการสื่อสารในรูปแบบเสียงรอบ  
ทิศทางได้เป็นอย่างดี ดังนี้

“เห็นพูดถึงเรื่องที่สอง(The Water Station)เยอะ แต่ตัวเอง  
ชอบเรื่องแรก (All That Fall) เพราะตอนแรกก็ฟังเหมือนฟัง  
ละครวิทยุ แต่พอเด็กလာกรรถเข้ามา อ้าว มันมีเสียงว่าบไป  
ว่าบมา เอ มันบ้าหรือเปล่า หรือมันเป็นไวยากรณในการ  
ชมงาน จนนางเอกจะเข้ารถ ambience ในรถหายไป พอ  
เราเข้าไปในแกรมม่า ดูสนุกจังเลย เรื่องแรก (All That Fall)  
มีการเปลี่ยนมิติสถานที่ แต่เราก็ไม่เคยได้เสพ มีอรรถรส  
แบบนี้”

(เวลา อมตธรรมชาติ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ซึ่งไวยากรณของเสียงสื่อรอบทิศทางที่ผู้วิจัยได้นำเสนอในครั้งนี้นั้น เกิดจากการศึกษา  
แนวทางของภาพยนตร์อยู่มาก จึงต้องการที่จะทดลองการรับรู้ของผู้ชม แล้วก็พบว่าผู้ชมบาง  
ส่วนที่สามารถรับรู้และเข้าใจแนวทางในการนำเสนอ

ไม่เพียงเท่านั้น ยังมีผู้ชมจำนวนไม่น้อย ที่ให้ทัศนะเกี่ยวกับวิธีการจัดวางเสียง ซึ่งน่าจะ  
เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเสียงรอบทิศทาง ดังนี้

“ตอนเด็กมามีผีเท้า ตอนเด็กกลับไปไม่มีผีเท้า ทำให้สงสัย”

(จตุพร สุวรรณสุขุม, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

“เพลงของเรื่องแรก (All That Fall) ไม่ชัด”

(ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

โดยสาเหตุที่เสียงผีเท้าอาจขาดหายไปในช่วง อาจเป็นเพราะความเร่งรีบในการจัด  
วางเสียง รวมไปถึงความแปลกใหม่ของการสร้างงานที่แม้แต่ผู้ชำนาญในการใช้เครื่องมือเครื่อง  
มือ ก็ยังไม่คุ้นเคยกับการผสมเสียงในแนวทางนี้ ส่วนสาเหตุของบทเพลง Death and the

Maiden ที่ไม่มีความชัดเจนนั้น อาจเนื่องจากความแตกต่างระหว่างพื้นที่ที่ใช้ในการตัดต่อเสียง และพื้นที่ในการนำเสนอจริง จึงทำให้เกิดความผิดพลาดในการปรับตั้งค่าคุณสมบัติของเสียง

ส่วนผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาการนำเสนอละครในแนวทางนี้ ไปสู่การสื่อสารแบบหลายมิติ ดังนี้

“ส่วนความเสมือนจริง ถ้าเป็นเสียงฝน น่าจะมีละอองฝน”

(จินดา โพเย็น, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

อย่างไรก็ดี พบว่า แม้ผู้ชมจะสามารถเข้าถึงรูปแบบการเสฟงานในรูปแบบเสียงรอบทิศทาง แต่ก็ยังก่อให้เกิดความเหนื่อยล้าจากการรับชม ดังนี้

“แต่พอรถไฟมา เราเริ่มเหนื่อยแล้ว รู้สึกทรมาน เมื่อไหร่จะจบ”

(เวลา อมตธรรมชาติ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

โดยผู้วิจัยเห็นว่า สาเหตุของความเหนื่อยล้า นั้น น่าจะเกิดจากตัวบทและเนื้อหาซึ่งเป็นดั่งที่ได้ทำการวิเคราะห์กันแล้วว่า มีความเป็นตะวันตกและไกลตัว และอีกสาเหตุหนึ่งก็คือ รูปแบบการรับชมแบบนี้ อาจต้องมีการปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับผู้ชมสายตาศากิตีที่โดยมากรับรู้ด้วยการมองเห็น มากกว่าการใช้โสตประสาท ดังความเห็นของผู้เชี่ยวชาญท่านหนึ่ง ดังนี้

“(ที่เหนื่อยเพราะ) เรายังใช้สายตา ฟังอยู่ เรายังต้องการตาของเราอยู่ หรือเราตัดไม่เป็นก็ไม่รู้ ”  
“เรื่องแรกคิดไม่ทัน ตามเสียงไม่ทัน ไม่รู้เสียงจะบอกอะไร”

(ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ส่วนผู้เชี่ยวชาญด้านละครวิทยุ ได้ให้ทัศนะในเรื่องสาเหตุของความเหนื่อยล้า จากการรับชมว่า

“เรื่องแรกครุคิดว่าคุณรั้วเรื่องการ สร้างพื้นที่ มาก พูด  
ในฐานะคนทำวิทยุนะ คือในการสร้าง soundscape ใน  
ละครเนี่ย ก็มีที่กว้างกับที่แคบไซ้ใหม่ หนึ่งต้องไม่ให้มัน  
ซับซ้อน มาก ถ้าทำ พื้นที่ สัญญะ 3 ชุดนี้ก็จะทำให้  
คนดูเข้าใจ หลักวิทยุก็แค่ กำหนด ตำแหน่งของไมโครโฟน  
จริงๆก็ถือว่าใช้ได้เลยนะ แต่มันเยอะ คิดว่าคงอยากรักษา  
บทประพันธ์ดั้งเดิม คือถ้าทำให้ง่าย มันออกมาแค่ซัก 3  
ที ก็จะได้มันจะ get(เข้าใจ-ผู้วิจัยเพิ่มเติม)”

“รูปแบบการรวนอาจยังไม่ชัด ไม่เคลียร์”

“จริงอยู่ที่พูดเรื่องความตาย แต่จิตไม่นิ่ง เพราะจะวิ่งตาม  
เสียงตลอด สภาวะการเสพ ถูกกวนให้หันซ้ายขวา เสียง  
วิ่งวน ว้าวุ่น ถูกดึงไปอยู่กับเทคนิค”

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

“soundscape มันเยอะเกินเหตุ”

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

โดยสรุปก็คือ การออกแบบการแสดงละครเสียงสำหรับผู้ชมทั่วไปนั้น ควรสร้างความ  
ชัดเจนในเรื่องของตำแหน่งแห่งที่และรักษาการเคลื่อนไหวของแหล่งกำเนิดเสียงไม่ให้มีรูปแบบที่  
ซับซ้อนจนเกินไป

ทั้งนี้ ผู้ชมที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งชมการแสดงสองรอบ ได้ให้ทัศนะ ในการเสวนาการแสดง  
รอบสุดท้าย ที่น่าจะเป็นประโยชน์ในการรับชมการแสดงเสียงรอบทิศทางเช่นนี้ว่า

“คิดว่าจะใกล้เคียงกับคนตาบอด ปล่อยมันไป รอบแรก  
วิ่งตามเสียงจนเหนื่อย เข้าใจว่า คนตาบอด ที่ใช้แต่โสต  
ประสาท ไม่วิ่งตามเสียง ก็เหมือนเราดูหนัง”

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า ปัจจัยเรื่องความคุ้นเคยต่อรูปแบบการเสพ น่าจะมีผลต่อภาวะในการชม ดังเช่น ทักษะของผู้ชมที่ชมมากกว่า 1 รอบ

“ก็รู้สึก รอบสองรอบสาม ไม่อึดอัดแล้ว”  
 “คิดว่าไม่เหมาะกับรอบค่า เหมาะกับรอบบาย”  
 “ในรอบนี้(รอบที่3)รู้สึกไม่อึดอัดเลย”

(ประภัสสร จันทรสถิตย์พร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“ช่วงแรก อึดอัด พยายามจะเก็บทุกเม็ด แต่พอปล่อยใจ  
 แล้วมันสบายขึ้น ตอนแรกมีแต่ก็ยังลืมตา คิดว่ามี  
 การแสดงอื่น แต่พอหลับตา ปล่อยใจแล้วสบายขึ้น”

(ภิญญดา ธิติกุลมาศ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

นอกจากนี้ ผู้ชมหลายท่านที่ชมการแสดงในทุกๆรอบ ต่างก็รู้สึกว่าการแสดงในรอบหลังๆ นั้นการรับชมละครเสียง All That Fall มีความรวดเร็ว กระชับ และสั้นไหลมากกว่ารอบแรก ดังนี้

“(All That Fall) เหมือนรอบสองรอบสามมีการตัดบทออก  
 รอบแรกนาน นิ่งเกร็ง”

(วรุณศิริ ทองไทร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ระยะเวลาในการนำเสนอ และคุณภาพของเสียงทุกเสียงยังคงเดิมเท่ากันในทุกๆรอบ จะมีก็เพียงการตกแต่งเสียงบรรยากาศที่อาจลึกลับกันในแต่ละสถานที่ที่มีความกลมกลืนมากขึ้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นข้อสังเกตอย่างหนึ่งที่ผู้วิจัยค้นพบ โดยคาดว่า การรับฟังการแสดงละครเสียงแบบซ้ำๆอาจทำให้ผู้ฟังเกิดความคุ้นเคยและเรียนรู้วิธีการในการรับข้อมูล

กล่าวโดยสรุปผู้วิจัยพบว่าถึงแม้การสร้างสรรค้งานเสียงรอบทิศทางจะสามารถสร้างภาพใจจินตนาการและความตระการตาให้กับผู้ชม สร้างมิติและขยายมุมมองของการมองเห็นภาพในความคิด ซึ่งจะนำไปสู่การติดตามเรื่องราว แต่อย่างไรก็ดี ในการออกแบบเสียงเพื่อมุ่งสื่อการเกิด

ศานติภาวะแก่ผู้ชมนั้น จำนวนของเสียงที่ทำให้เกิดภาพ ความถี่และความเร็วในการเคลื่อนที่ของเสียง น่าจะเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบเสียงควรคำนึงถึงเป็นอย่างมาก ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร ได้ให้ทัศนะอันเป็นประโยชน์ไว้ ดังนี้

“รู้แล้วละว่าศักยภาพของการออกแบบเสียงทำอะไรได้  
เยอะแยะ แต่มันจะเหมาะกับทุกอย่างหรือไม่ ไม่น่าเป็น  
การใส่ทุกอย่างเข้ามา อย่างเรื่องแรก รู้สึกว่ามันเยอะไปหมด  
ไม่ใช่ต้องเยอะ กับทุกอย่างเสมอไป”

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

“คิดว่าศานติภาวะคือน่าจะเป็นการใช้ให้น้อย แต่หนึ่ง  
(ผู้วิจัย)กลับใช้ให้เยอะ ไม่ได้หมายความว่าไม่ดี แต่มันน่า  
จะเป็นสูตรที่ว่า ใช้ให้น้อย มันจะมีช่องว่าง เบา แต่พอมัน  
เยอะอย่าง ก็ยังเข้าใจสิ่งนั้น แต่ไม่ใช่ฮาร์โมนีของศานติ”

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

จากทัศนะและคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้วิจัยได้บทสรุปสำหรับแนวทางในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างศานติภาวะว่า ควรใช้องค์ประกอบน้อยๆ ไม่มีความซับซ้อนมาก ควรมีการเว้นช่องว่างให้ได้ใช้ความคิดและสติในการตรึกตรอง ซึ่งจะนำไปสู่ความสงบในจิตใจของผู้ชมได้ในที่สุด

ในหัวข้อถัดไปผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยที่ได้จากการทดลองเปิดไฟในระหว่างการแสดงละครเสียง All That Fall ซึ่งคาดว่า แสงไฟน่าจะมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม ไม่เพียงรอบการแสดงที่เปิดไฟเท่านั้น แม้แต่ในรอบการแสดงที่ปิดไฟ ก็ยังมีผลเช่นกัน ดังที่ผู้ชมท่านหนึ่ง ได้ให้ความคิดเห็นไว้ ดังนี้

“มีแสงของ thumb drive ออกมาตอนเรื่องแรก  
(All That Fall) เป็นความตั้งใจหรือไม่”  
“เลยมุ่งไปหาความหมายของแสงไฟเล็กๆนั้น  
ไม่แน่ใจตัวเองว่าต้องปิดตาหรือไม่ เพราะมันมีแสงอยู่”

(รัชชภาภักดิ์ ตันศิริวัลลภ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

โดยแสงจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์นี้ ถูกจัดเตรียมสำหรับการแสดง The Water Station ซึ่งทำการแสดงต่อจากการแสดงชุดนี้ และเนื่องจากผู้วิจัยต้องทำหน้าที่หลายอย่างอยู่หลังฉากการแสดง จึงไม่สามารถรับรู้ถึงข้อผิดพลาดนี้ได้ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงในช่วงแรก อาจยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร จึงทำให้ผู้ชมบางท่านเกิดความคาดหวังบางประการกับการแสดงละครเสียง ดังนี้

“ตอนแรกหลับตา แต่ตอนหลังลืมตา เพราะคิดว่าอาจมีภาพอะไรเกิดขึ้น”

(คอลิด มิคำ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

#### ผลจากกลุ่มผู้ชมที่ชมในความสว่าง

ในการนำเสนอละคร All That Fall ในรอบการแสดง วันเสาร์ที่ 21 เมษายน 2555 นั้น นอกจากเป็นรอบที่มีผู้ชมซึ่งเป็นผู้พิการทางสายตาแล้ว ยังเป็นรอบการแสดง ที่เปิดไฟภายในโรงละคร โดยมุ่งหมายที่จะศึกษาถึงผลกระทบอันเป็นผลจากการมองเห็นในขณะรับชมละครเสียง โดยผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นต่างๆกัน ดังนี้

“ถ้าปิดไฟก็จะดีกว่า”

(ประวีร์ แซ่อึ้ง, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“อยากเสริมว่า มองว่าในเรื่องแรกพอเราใช้เสียงเข้ามาแล้ว เสียงจะทำให้เราใช้จินตนาการ ถ้าปิดไฟเราจะได้จินตนาการ เสียงล้อมรอบเรารู้ว่ามันเคลื่อนไป”

(เยาวภา บุนนาค, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

หนูได้ฟังตอนเปิดไฟ กับปิดไฟ เราชอบปิดไฟ มีสมาธิกว่า แต่พอปิดไฟแล้ว เราก็อยากหลับตา พอหลับตามันก็จะเคลิ้ม”

(วิศรา บำรุงเวช, เสวนา, 21 เมษายน 2555)



“(All That Fall) อยากให้ปิดไฟ เพราะต้องมานั่งดูกล่อง  
สี่เหลี่ยม(อุปกรณ์ประกอบการแสดง The Water Station)  
ปิดไฟจะจินตนาการได้ดีกว่า ภาพที่เห็นมันเป็น noise”

(จิรายุส สุทธิพิเชษฐ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

โดยแม้แต่ในรอบการแสดงที่เปิดไฟนี้ ผู้วิจัยก็สังเกตเห็นว่า ผู้ชมบางท่าน หลับตา ในขณะที่ฟังการแสดง

กล่าวโดยสรุป ผู้วิจัยเห็นว่า การรับชมละครเสียงในสภาพแวดล้อมที่อยู่ในความมืด น่าจะทำให้ผู้ชมสามารถใช้จินตนาการร่วมไปกับการแสดงได้ดีกว่า โดยข้อมูลจากทั้งการเสวนาและแบบสอบถามก็เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

#### ค. ด้านการแสดง/การให้เสียง

ผู้ชมได้ให้ความคิดเห็นซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้วิจัยได้ออกแบบเอาไว้ ดังนี้

“ถึงจะมานั่งฟัง ก็รู้สึกว่ามันงงม เห็นป่าแก๊ๆ แปลกดี”

(คอลิด มิคำ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

โดยผู้วิจัยพบว่า ลักษณะการให้เสียงแบบผู้พากย์ภาพยนตร์ ถึงแม้จะทำให้เกิดความเพลิดเพลินในการฟัง แต่ก็อาจเป็นเพียงความเพลิดเพลินอันเกิดจากเนื้อเสียง แต่กลับทำให้ผู้ฟังลืมที่จะติดตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น ดังความเห็นของผู้ชม

“(All That Fall) ก็ฟังมาสามรอบ ยังจับเรื่องได้ไม่ครบ  
เพราะเคลิ้มไปกับเสียงพากย์ แต่จะจำประโยคบาง  
ประโยคได้ เช่น ครับ คุณผู้หญิง”

(วริศรา บำรุงเวช, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยก็ได้คำนึงถึงความจริงในข้อนี้ โดยต้องการสร้างบรรยากาศแบบตะวันตกในการแสดง จึงได้ให้นักพากย์ภาพยนตร์ ซึ่งผู้ฟังมักคุ้นเคยกับการรับชมทางภาพยนตร์ต่างประเทศ ซึ่งผลจากการเสวนา ทำให้ผู้วิจัยพบข้อควรระวังในการสร้างสรรค์งานละครเสียง เพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามเนื้อเรื่องได้อย่างไม่เพิดเพลนกับจนเกินไป ดังที่ผู้ชมบางท่านรู้สึกเคลิ้มไปกับน้ำเสียงของผู้พากย์

โดยในการเสวนาหลังการแสดงรอบแรก เหล่าผู้ชมต่างให้ความเห็นในเรื่องการนำเสนอการแสดงสองชุด ติดต่อกัน ซึ่งคาดว่าน่าจะเป็นสาเหตุให้เกิดความอึดอัด ไม่คลี่คลาย และมีผลกระทบต่อการแสดงโดยรวม ดังนี้

“เนื่องจากเราดูต่อเนื่องกันสองเรื่อง เลยรู้สึกอึดอัด เรื่องที่สองนั่งอัดกันอยู่ มีความอึดอัด ถ้าดูแค่เรื่องสองอาจจะไม่อึดอัด”

(กนกพรรณ อยู่ธา, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

จากทัศนะของผู้ชมที่รู้สึกว่าการทำการแสดงติดต่อกันกระชั้นชิด ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด ผู้วิจัยจึงได้ทดลองปรับการเชื่อมต่อระหว่างการแสดงทั้งสองชุด โดยในการแสดงที่เหลืออีกสองรอบ จะมีการหยุดพักการแสดงสักครู่ประมาณ 1 นาที เพื่อให้ผู้ชมได้ผ่อนคลาย และให้ผู้วิจัยออกมานำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการแสดง The Water Station ซึ่งเป็นการแสดงชุดที่สอง

นอกจากนี้ กลุ่มผู้ชมยังได้เสวนาเกี่ยวกับการเข้าสู่สถานติภาวะ ของการแสดงละครเสียง All That Fall ดังนี้

ความเห็นต่อคำนิยามของ สถานติภาวะ

“(ภาวะ)มันก็คือการสร้างเงื่อนไข สร้างองค์ประกอบ  
สถานติรส คือ อิมเอ็บ”

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ทัศนะที่แตกต่างจากความคิดเบื้องต้นของผู้วิจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานติ  
ภาวะ ดังนี้

“คำว่าตาย ไม่ได้แปลว่าสงบ ไม่ได้นำสู่สถานติภาวะเสมอ”

(ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ในขณะที่ผู้ชมบางท่าน เกิดภาวะความมีสมาธิในการรับชมการแสดง แต่มิใช่ความอึดเอิบ  
หรือการตระหนักถึงความตาย ดังนี้

“ถ้าเราฟังอย่างเดียว เรามีสมาธิ แต่ไม่ชุ่มชื้นชุ่มเย็น อย่าง  
เรื่องแรก (All That Fall) ก็ขอแค่สงบๆก็พอแล้ว”

(รัชอาณาจักร ดันศิริวัลลภ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“ยังไม่ชุ่มชื้น เย็นชื้น”

(ภิญญดา ธิติกุลมาศ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

กล่าวโดยสรุป สำหรับการแสดงละครเสียง All That Fall นั้นทัศนะในเรื่องสถานติภาวะ  
สำหรับผู้ชมแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกันอยู่มาก ซึ่งสถานติภาวะที่ผู้วิจัยคาดหวังให้เกิดจากการ  
แสดง All That Fall นั้น มุ่งเน้นไปที่การพบเห็นความตาย ในขณะที่ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ  
ทางการละครโดยมากมักให้ความสำคัญไปกับความสงบ ชุ่มเย็นจิตใจ โดยหากยึดตามแนวคิด  
ของผู้ชมที่ร่วมเสวนาแล้วจะพบว่า ละครเสียง All That Fall ยังไม่สามารถสร้างสถานติภาวะให้แก่ผู้  
ชมได้เท่าที่ควร

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความชำนาญในการทำวิจัย ยังได้ให้ทัศนะและแนวทางใน  
การปรับแก้แบบสอบถาม สำหรับการแสดงที่เหลืออีกสองรอบ ดังนี้

### ความเห็นต่อแบบสอบถาม

ผู้ชมซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยบางท่าน ได้ให้ทัศนะว่า แบบสอบถามในรอบการ แสดงที่ 1 นั้น มีคำถามปลายเปิดอยู่มาก ผู้ชมต้องใช้เวลาในการเขียนคำตอบ รวมทั้ง ยังไม่มีความชัดเจนในการออกแบบและจัดกลุ่มของคำถามคำตอบ ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นข้อมูลในการปรับ แก้แบบสอบถาม รวมทั้ง อาศัยข้อมูลความเห็น ดังนี้

“กล่าวถึงรสโดยรวม คำถามยากต่อการ identify ว่ามัน เกิดจากปัจจัยใด”

“ผู้ชมไม่ต้องทำหน้าที่แจกแจงอะไรมากมาย ผู้วิจัยมีหน้าที่ ต้องไป analyze (ผู้วิจัยเพิ่มเติม) เาเอง”

“อาจจัดกลุ่มของตัวเลือก เช่น ธรรมชาติ ผู้คน”

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

“คือไม่ต้องมุ่งไปที่ศานติภาวะมาก ก็แค่ถามว่าเป็นอย่างไร แล้วเดี๋ยวคาดว่า เนื้อเรื่องมันอาจไม่ใช่อย่างนั้น อาจกลายเป็นเรื่องกลัวความตาย ซึ่งมันก็ขึ้นอยู่กับ concept ของเรา”

(กิรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

“อาจให้ทำแบบสอบถามแยกกัน คือจบเรื่องหนึ่งก็ทำ ชุดหนึ่ง อีกเรื่องก็ทำอีกชุด เพราะอาจลืมนเรื่องแรก”

(รัชฎาวรรณ รongทอง, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

“ให้แบ่งเป็น factor (ปัจจัย, ตัวแปร - ผู้วิจัยเพิ่มเติม) ต่างๆ ว่าตัวใดที่นำไปสู่ศานติภาวะ หรือ ไม่นำไปสู่ศานติภาวะ ภาวะที่เกิดขึ้น เกิดจากปัจจัยของเนื้อเรื่องหรือเปล่า ปัจจัย จาก space ที่เรานำเข้ามาหรือเปล่า และตัวเนื้อเรื่องมีผล หรือเปล่า เทคนิคก็จะมีตัวย่อย หรือการแสดงก็จะมีย่อย มีไอเท็มใหญ่ มีไอเท็มรอง”

(กนกพรรณ อยู่ชา, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ด้วยเหตุนี้ แบบสอบถามสำหรับวัดผลความรู้สึกของผู้ชมในรอบการแสดงที่สองและสาม จึงแตกต่างจากแบบสอบถามในรอบการแสดงแรก โดยในการวัดผลจากผู้ชมโดยแบบสอบถาม ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยยึดเอาข้อมูลที่ได้จากรอบการแสดงที่สองและสามเป็นหลัก โดยสำหรับ ข้อมูลแบบสอบถามจากการแสดงรอบแรกนั้น ผู้วิจัยได้หยิบเอาเพียงข้อมูลทางประชากร ข้อมูลประสบการณ์การรับชม ข้อมูลความพึงพอใจต่อองค์ประกอบต่างๆของการแสดง และข้อมูลการรับชมในสภาพความมืดและสว่างมาใช้ โดยไม่มีข้อมูลในเรื่องการนำเข้าสู่สถานติภาวะแต่อย่างใด

### ข้อมูลจากผู้ชมผู้พิการทางสายตา

ในการแสดงรอบที่ 2 วันที่ 21 เมษายน 2555 เวลา 15.00 น. ผู้วิจัยได้เชิญผู้ชมซึ่งเป็นกลุ่มอาจารย์และนักเรียน จากโรงเรียนธรรมิกวิทยาลัยจำนวน 15 คน มาร่วมชมการแสดง และทำการเก็บข้อมูลความคิดเห็น หลังจากเสร็จสิ้นการแสดง โดยผู้วิจัยพบข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากการเสวนา ดังนี้

#### ก. ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ/ตลก

ในด้านเนื้อหา ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี โดยมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง ดังนี้

*"เรื่องแรก (All That Fall) ก็ สนุกดีครับ รู้เรื่องเลย"*

(นักเรียนคนตาบอดชาย ป.6, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

*"มีลุ้นบ้าง ลุ้นว่าตอนนี้นายไปรับแดน ทำไมแดนถึงไม่บอกความจริง ต้องมีอะไรแน่ๆ"*

(นักเรียนหญิงตาบอด ม.3, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

*"(All That Fall) ดูแล้วรู้เรื่องครับ ไปพบเจอคน พุดจา พุดคุย"*

(ครรชิต คำฟอง, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมคนตาบอด น่าจะมีความสามารถในการจับเนื้อหาและทิศทางของเสียงได้ดีกว่าบุคคลสายตาทปกติ ซึ่งอาจนำไปสู่บทสรุปที่ว่า ละครเสียงน่าจะเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับผู้พิการทางสายตามากกว่า แต่อย่างไรก็ดี จากการเสวนา ผู้ที่พิการทางสายตา ไม่ได้แสดงทัศนคติเกี่ยวกับศานติภาวะมากนัก อาจเนื่องจากยังเป็นนักเรียนชั้นประถมและมัธยม ซึ่งอาจยังไม่มี ความเข้าใจและซาบซึ้งในศานติภาวะอย่างเพียงพออย่างไรก็ดี ผู้ชมที่พิการทางสายตาบางท่านก็ให้ทัศนคติเกี่ยวกับความเป็นวัฒนธรรมตะวันตกของการแสดง ดังนี้

“เรื่องแรก (All That Fall) การใช้ถ้อยคำแปลกหู เป็นฝรั่ง มีการใช้คำย่ำและซ้ำ ฟังแล้วงงๆอยู่ น่าจะเอานิทานหรือของไทยๆ จะเข้าถึงได้ดีขึ้น การแปลหนังฝรั่ง อาจฟังดูแปลก”

(อุดมศักดิ์ ข้าวหอม, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งความคิดเห็นเช่นนี้ มีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้ชมสายตาทปกติ ซึ่งผู้พิการท่านนี้ก็เป็นผู้มีวัยวุฒิ ต่างจากผู้ชมตาพิการคนอื่นที่เป็นเด็กนักเรียน และยังได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการแสดงเพิ่มเติมด้วยว่า

“(All That Fall) รู้สึกว่าเรื่องพยายามสร้างบรรยากาศที่ขัดแย้งกัน สไตล์ของเรื่องเขา”  
“(All That Fall) ต่างจากชีวิตประจำวัน

(อุดมศักดิ์ ข้าวหอม, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

นอกจากนี้ ในช่วงรับประทานอาหาร ให้นักประชุมภาควิชา ซึ่งจัดไว้สำหรับกลุ่มผู้พิการทางสายตาโดยเฉพาะ โดยผู้พิการทางสายตา มีท่าทีผ่อนคลายมากกว่าช่วงที่เสวนาเป็นกลุ่มร่วมกับผู้ชมทั่วไป ผู้วิจัยได้ใช้โอกาสนี้ ในการพูดคุยเพิ่มเติม โดยนักเรียนคนตาบอด มักซักถามถึงเรื่องราวของ All That Fall ดังนี้

“(All That Fall) อยากรู้ว่าแดนในเรื่องคือใคร”

(นักเรียนหญิงตาบอด ม.3, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“(All That Fall) น้องๆอยากรู้ว่า ที่บอกว่ารูเบอเริ่มคือรูอะไร”

(อุดมศักดิ์ ข้าวหอม, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“(All That Fall) อยากรู้ว่าสองคนกลับถึงบ้านไหม”

(นักเรียนหญิงตาบอด ม. 1, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งน่าจะนำมาสู่บทสรุปที่ว่า ผู้พิการทางสายตา สามารถเข้าใจเรื่องราว และรู้สึกสนุกสนานไปกับการฟังเสียงจากการแสดงได้เป็นอย่างมาก โดยในทัศนะของผู้วิจัยเอง คาดว่า นอกจากความสามารถในการรับรู้เสียงแล้ว ยังอาจเกิดจากโอกาสในการเสพงานสื่อสุนทรียะที่มีจำนวนไม่มากเท่ากับคนสายตาปกติ

#### ข. ด้านการออกแบบเสียง

ผู้ชมที่เป็นผู้พิการทางสายตา ให้ความเห็นเกี่ยวกับการออกแบบเสียงว่า สามารถสร้างพื้นที่และการเคลื่อนไหวของตัวเองได้ รวมทั้งเปรียบเทียบกับชมสื่อสุนทรียะอื่นๆ ดังนี้

“จินตนาการไปเรื่อยๆ สนุกกว่าดูทีวี มันมีเสียงหลายที่  
จินตนาการได้หลายอย่าง มีรถไฟ”

(นักเรียนคนตาบอดชาย ป.6, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“เรื่องแรก (All That Fall) การชมจินตนาการได้อีกอย่างหนึ่ง  
ฟังเสียงแล้วรู้เรื่องราว คนปกติดูทีวีแล้วเห็นภาพ แต่ของเรา  
เราฟังเสียงแล้วเข้าใจ เหมือนฟังละครวิทยุทั่วไป”

(นักเรียนหญิงตาบอด ม.3, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ไม่เพียงแต่ผู้ชมที่เป็นนักเรียนคนตาบอดเท่านั้น อาจารย์ของโรงเรียนที่เป็นผู้พิการทางสายตาก็มีทัศนะต่อการออกแบบเสียงในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

“(All That Fall) เป็นละครวิทยุอยู่แล้ว ได้จินตนาการอย่าง  
ที่น้องๆบอก ส่วนการใช้ระบบเสียงก็ทำให้มีจินตนาการ  
เพราะถ้าฟังทีวี หรือวิทยุ จะไม่รู้สึกรถึงการเคลื่อนไหว แต่เสียง  
รอบทิศทางทำให้เรารู้สึกถึงบรรยากาศ มีจินตนาการที่  
กว้างขึ้น เสียงรถวิ่งไปทางซ้ายขวา เสียงคนพูดในระยะ  
ที่ห่างกัน เสียงเข็นรถ หรืออะไรก็แล้วแต่ คนนั่งอยู่บนรถ  
รู้สึกถึงช่องว่าง”

(ครรชิต คำฟอง, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“(All That Fall) ก็ถ้าชมจากตรงนี้ เหมือนอยู่ในบรรยากาศ  
ถ้าดูทีวีจะไม่รู้ถึงระยะ จินตนาการได้เพิ่มมากกว่า  
การชมจากทีวี”

(พรรณนุภา วงสา, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

นอกจากนี้ ผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ก็มีทัศนะในเรื่องการออกแบบเสียง เช่นเดียวกับผู้ชมสายตา  
ปกติ ดังนี้

การใช้ระบบเสียง surround เหมือนอยู่ในเหตุการณ์ เสียง  
จากใกล้ไปไกล แต่การที่เสียงคนเดิม ไปดังซ้ายดังขวา  
อาจทำให้งง เสียงก้องๆ อาจเป็นเสียงในใจ ช่วยบรรยาย  
เหตุการณ์ได้ การคิดของตัวละครและการพูดของตัวละคร  
จะทำให้เข้าใจเรื่องบ้างขึ้น

(อุดมศักดิ์ ข้าวหอม, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยขออ้างถึงแนวทางในการศึกษาการรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมเสมือนที่เกิดจาก  
เสียง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญที่เข้าชมการแสดงในรอบแรกได้ให้คำแนะนำไว้ ซึ่งบังเอิญมีความสอดคล้อง  
กับแนวทางในการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

“ลองทดลองกับคนตาบอด เค้าอาจจับ space ได้ดีกว่าเรา”

(สุภาพร โพร้แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)



โดยผู้เชี่ยวชาญท่านหนึ่ง ซึ่งร่วมรับชมการแสดงในรอบเดียวกับผู้พิการทางสายตา ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการรับรู้ด้วยเสียง ดังนี้

“เจ็บบว่าเราต่างจากน้องๆ(ตาบอด)เมื่อกี้มาก เจ็บบว่าเค้า  
ไม่ได้คิด แต่เค้าเห็นเป็นภาพเลย แต่ดิฉันคิด ยังไง  
ช่วยขวามหน้าหลัง นี่จักรยานไซ้ใหม่ รถไฟไซ้ใหม่ นี่แก  
หรือหนุ่ม นี่มันขึ้นรถ หรือเขาได้กัน เออไม่ได้กัน มันขึ้นรถ”

(ประภัสสร จันทรสถิตย์พร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งน่าจะนำไปสู่ข้อสังเกตที่ว่า ความสามารถในการรับรู้ จดจำ และรับฟังการแสดงละครเสียงแบบรอบทิศทาง น่าจะเหมาะกับผู้ชมที่เป็นผู้พิการทางสายตามากกว่า

#### ค. ด้านการแสดง/การให้เสียง

พบว่า ผู้พิการมีความพึงพอใจในน้ำเสียงและการแสดงของผู้ให้เสียงเป็นอย่างมาก ดังนี้

“ผู้แสดงใช้น้ำเสียงได้ดี  
ตื่นเต้น เศร้า เสียใจ สับสน”

(ครรชิต คำฟอง, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“ผู้ให้เสียงมีอารมณ์ ฟังแล้วมี  
จินตนาการได้เพิ่มมากกว่าการชมจากทีวี”

(พรธรรณภา วงสา, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“การใช้น้ำเสียง เสียงแตกต่างได้อารมณ์”

(อุดมศักดิ์ ชั่วหอม, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าผู้พิการทางสายตา มีความคุ้นเคยกับการใช้การรับฟังเป็นช่องทางในการรับสารอยู่แล้ว จึงอาจไม่มีภาวะของความง่วง หรืออ่อนล้าจากการรับฟังละครเสียงเหมือนเช่นผู้ชมสายตาปกติบางคน

#### ง. ข้อมูลโดยรวม

โดยภาพรวม ผู้พิการมีความพึงพอใจต่อการแสดง และได้ให้คำแนะนำกับผู้วิจัย ในการสร้างสรรค์งานละครเสียง โดยพบว่านักเรียนที่พิการทางสายตาส่วนใหญ่ รู้สึกสนุกสนานไปกับการรับฟัง นอกจากนี้ อาจารย์ใหญ่ของโรงเรียนยังให้ทัศนะไว้ ดังนี้

“เรื่องถัดไปน่าจะเป็นเรื่องผี”

“นี่ทำงานกันเป็นทีมเลยใช่ไหม”

(อุดมศักดิ์ ข้าวหอม, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

นอกจากนี้ ทีมงานคนอื่นยังบอกกับผู้วิจัยว่า ผู้ชมตาบอดรู้สึกว่าการแสดงละครเสียง สั้นเกินไป น่าจะยาวนานกว่านี้ รวมทั้งกลุ่มนักเรียนและคณาจารย์ อยากทำละครเวที เมื่อกลับไปโรงเรียน

ในท้ายที่สุด สำหรับการทดลองสร้างสรรค์ผลงานละครเสียงเรื่อง All That Fall ผู้วิจัยพบว่าการออกแบบเสียงในละครเสียง อันเป็นการสื่อสารด้วยเสียงเพียงอย่างเดียวนั้น ผู้สร้างสรรค์งานจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจถึงสภาพทางกายภาพของผู้ชมผู้ฟัง รวมไปถึง วัฒนธรรม ทัศนคติ และความคุ้นเคยในการรับชมสื่อสุนทรียะประเภทต่างๆ เพื่อให้การสื่อข้อมูลต่างๆ ในการแสดงเป็นไปอย่างราบรื่นและสมบูรณ์ครบถ้วน

## The Water Station

### ก. ด้านเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ/ตัวบท

เนื่องจากการเสวนาหลังจากเสร็จสิ้นการแสดงนั้น เป็นการร่วมพูดคุยถึงเนื้อหาของ การแสดงทั้งสองชุด คือ All That Fall และ The Water Station การเสวนาที่เกี่ยวกับเรื่อง The Water Station จึงมีการเปรียบเทียบกับเรื่อง All That Fall อยู่มาก โดยหลักๆแล้ว ผู้ชมต่างแสดงทัศนะว่า The Water Station สามารถนำผู้ชมเข้าสู่ศานติภาวะได้มากกว่า All That Fall

โดยแม้ว่าทั้งสองเรื่องจะเป็นเรื่องของความตาย แต่ลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งที่เด่นชัดก็คือ ความเป็นผลงานจากตะวันตกและตะวันออก ซึ่งน่าจะส่งผลต่อการรับรู้ถึงศานติภาวะที่เกิดขึ้น ดังที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ทัศนะไว้

“อาจจะเกี่ยวข้องกับมุมมองความตายของตะวันตก  
และตะวันออก”

(สุภาพร โพลีแก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

โดยในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ ก็เล็งเห็นว่าสำหรับ The Water Station นั้น ตัวเรื่องเป็น ปัจจัยสำคัญที่จะนำพาผู้ชมเข้าสู่ศานติภาวะได้ ดังนี้

“ถ้าจะให้พูดก็คือ สิ่งที่น่าจะนำไปสู่ศานติภาวะได้นั้น เรื่อง  
ที่สอง น่าจะเป็นตัวเนื้อเรื่อง”

(ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

เช่นเดียวกับผู้ชมทั่วไปก็มีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

“หลังดูสองเรื่อง มันมีความสงบ ได้จากแก่นเรื่อง  
เด่นชัดที่เรื่องสอง”

(รัชอภาภักดิ์ ตันศิริวัลลภ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“ชอบเรื่องที่สอง (The Water Station) มันพอดี ดูแล้วโฟกัส”

(สินีนานู โสวณณะ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

โดยผู้วิจัยพบว่า ยิ่งเนื้อเรื่องและตัวละครมีความเชื่อมโยงกับชีวิตของผู้ชมได้มากเท่าใดผู้ชมก็มีความเข้าใจในสถานการณ์ที่ตัวละครตัวนั้นกำลังเผชิญอยู่ และเป็นการง่ายที่จะถ่ายทอดภาวะของตัวละครตัวนั้น ไปสู่ผู้ชม ดังนี้

“(The Water Station)ชายแบกของ มันมีความเกี่ยวโยง  
กับชีวิตเรา ส่วนคู่สามีภรรยา ยังไกลตัว”

(ภัทรวดี บางยี่ขัน, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

#### ข. ด้านการออกแบบเสียง

เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอ The Water Station นั้น ใช้การเคลื่อนไหวที่เชิงซ้ำของนักแสดง โดยให้เสียงทำหน้าที่เป็นบรรยากาศสถานที่ต่างๆ จะมีก็เพียงเสียงน้ำเท่านั้นที่เป็นเสียงหลัก ซึ่งดำเนินอยู่ตลอดทั้งเรื่อง โดยผู้เชี่ยวชาญรู้สึกประทับใจกับการแสดง ดังนี้

“ใช้เพียง เสียงก็อกน้ำ”  
“เรื่องสองดีกว่า เรื่องสอง(All That Fall)น้ำตกดึงดูดความ  
สนใจได้มากกว่า”

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ในขณะที่ผู้ชมบางท่านได้กล่าวถึงเสียงน้ำในการแสดงว่า เป็นปัจจัยให้เกิดการจดจ่อ มีสมาธิ ดังนี้

“ถ้าว่ากันเรื่องการจดจ่อ ผมรับรู้  
จาก The Water Station เสียงน้ำมันบอกภาวะอะไรบาง  
อย่าง ดีความเป็นการจดจ่อ แต่จดจ่อแล้วไปอย่างไร  
ไม่รู้”

(ศุภฤกษ์ บุญสัมพันธ์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการบันทึกและตัดต่อเสียงในวงการภาพยนตร์ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ดังนี้

“เรื่องที่สอง ทำให้คิดถึงน้ำ ถ้าขาดน้ำ เราจะไม่มีชีวิตชีวา”

(จินดา โพเย็น, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้ชมมีความสนใจไปที่เสียงของน้ำและการใช้น้ำเป็นตัวเล่าเรื่อง และนอกจากนี้ The Water Station ยังนำเสนอความเจียบอย่างมีนัยสำคัญ โดยผู้ชมที่ไม่เคยรับชมมาก่อน ก็สามารถรับรู้ได้ ดังนี้

“เรื่องสองมีความเจียบ”

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ในรอบการแสดงที่สอง เป็นความบังเอิญที่เครื่องเสียงที่ใช้สำหรับเสียงน้ำ เกิดขัดข้อง(แบตเตอรี่หมด) จึงเกิดความเจียบสนิทไปช่วงหนึ่ง อย่างไรก็ตามก็ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงภาวะความเจียบที่ใกล้เคียงความเจียบแบบสมบูรณ์ และผู้ชมมีทัศนคติต่อความเจียบที่เกิดขึ้น ดังนี้

“บังเอิญมันไม่มีเสียงน้ำ ขอบตรงนี้”

(ประภัสสร จันทรสถิตย์พร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ช่วงการแสดงที่เครื่องเสียงขัดข้อง เป็นช่วงของตัวละครสามีภรรยา ซึ่งผู้วิจัยมุ่งหวังที่จะใช้ความเจียบมาใช้ทั้งช่วงการแสดงอยู่แล้ว จะมีก็เพียงเสียงของน้ำที่ไหลอยู่กลางเวที อย่างไรก็ตาม เมื่อเกิดความเจียบในระดับที่มากขึ้น ก็เห็นได้ว่า ผู้ชมยังคงรู้สึกซาบซึ้งกับเสียงเจียบและรับชมได้อย่างไม่รู้สึกรู้ชาติ

นอกจากนี้ ในการแสดง The Water Station ผู้วิจัยได้นำเสียงบรรยากาศมาใช้สร้างภาพสถานที่และสภาพแวดล้อมต่างๆ มาประกอบการแสดงที่เกิดขึ้นบนเวที โดยผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจถึงมิติที่เกิดขึ้นได้ ดังนี้

“เรื่องสอง (The Water Station) เป็น space คงที่”

(เวลา อมตธรรมชาติ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ที่พี่หนึ่ง(ผู้วิจัย)บอกว่า งานที่สอง(The Water Station) จากที่งานเดิมมีแค่เสียงน้ำ แต่พอมาแสดงครั้งนี้ มีเสียงมาช่วยเฉลยเนื้อเรื่องต่างๆ มันก็เห็นภาพชัดขึ้น พอเป็น shot แล้วแสดงถึงความเป็นไปของชีวิตมากกว่า เห็นसानติ แต่เปรียบเทียบสองเรื่องแล้ว ก็ให้น้ำหนักเรื่องที่สองมากกว่า”

“พอมาสรุปเรื่องसानติคิดว่า เป็นเรื่องสอง(The Water Station)”

(เยาวภา บุญนาค, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

โดยจากทัศนะของผู้ชมข้างต้น นอกจากการรับรู้และเห็นประโยชน์ของการที่เสียงสามารถสร้างสถานที่และบอกเล่าเรื่องราวแล้ว เมื่อนำมาใช้กับ The Water Station ก็ยังนำพาผู้ชมให้เห็นถึงความเป็นไปของชีวิต ซึ่งถือได้ว่าเป็นหนึ่งในसानติภาวะในทัศนะของผู้วิจัยด้วย

อย่างไรก็ดี ในการสร้างบรรยากาศให้เกิดสถานที่และการเคลื่อนไหวที่ต่างๆในการแสดง The Water Station นั้น ผู้วิจัยไม่เพียงมุ่งหวังให้เกิดภาพในจินตนาการเช่นเดียวกับเรื่อง All That Fall เท่านั้น หากแต่มุ่งหวัง ให้ผู้ชมรับรู้ถึงเสียงน้ำและความเงียบได้อย่างชัดเจนขึ้น เมื่อเสียงบรรยากาศเหล่านั้น หายไปจากการแสดง โดยพบว่าผู้ชมสามารถรับรู้ถึงภาวะเช่นนี้ได้ ดังนี้

“ตรงนี้ได้มาก ยิ่งเวลาชาวต่างประเทศตัวนักแสดงวิ่งวุ่นอยู่ แสดงถึงความไม่นิ่ง จนเมื่อใช้เสียงน้ำตกอยู่ตรงกลาง ชัดมาก”

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยจึงพบว่า ในการออกแบบเสียงสำหรับการแสดงนั้น หากมีการสร้างความแตกต่างตามหลักการ Figure and Ground อย่างเหมาะสมเจาะลงตัว ผู้ชมจะเกิดการรับรู้และประทับใจกับสาระที่อยู่ในการแสดงนั้น

“(The Water Station) ถามว่าเสียงน้ำหายไปตั้งใจหรือเปล่า  
เหมือนอยากให้มีความต่าง ตอนน้ำกลับมา มันกลับมา  
คนละจุด”

(จิรายุส สุทธิพิเชษฐ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ส่วนในด้านเทคนิคการนำเสนอ ผู้วิจัยพบว่า การสร้างเสียงน้ำกลางเวที ยังมีความ  
คลุมเครือในแง่ของการรับรู้ภาพในจินตนาการ โดยในการเสวนาผู้ชมต่างมีทัศนคติที่แตกต่างกัน  
ในเรื่องภาพลักษณ์ของน้ำ ที่ผ่านการรับรู้จากเสียง ดังนี้

“แอบคิดถึงตุ๊กต่น้ำ”

(คอลิต มิคำ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

“รู้สึกเหมือนน้ำไม่ได้มาจากที่สูง”

(รัชชภาภักดิ์ ต้นศิริวัลลภ, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ซึ่งในช่วงการเสวนานี้ ผู้ชมต่างแสดงความคิดเห็นเรื่องรูปร่างของน้ำ ว่าอาจเป็นน้ำก็อก  
หรือน้ำพุ และในรอบที่มีนักเรียนตาบอดมาร่วมชม ผู้วิจัย สังเกตว่านักเรียนคนตาบอด มีความ  
รู้สึกปวดปัสสาวะอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งน่าจะเป็นอิทธิพลมาจากเสียงน้ำกลางเวทีด้วย

“เสียงน้ำไหลทำให้เด็กปวดฉี่”

(จิรายุส สุทธิพิเชษฐ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ทั้งนี้ในการแสดงของตัวละครชายแบกสัมภาระ ได้มีการนำเอาบทเพลง Canon in D  
บรรเลงเปียโนมาประกอบใช้ โดยผู้ชมมีทัศนคติต่อการใช้บทเพลงมาประกอบการแสดง ดังนี้

“เพลงเรื่องสอง(The Water Station) มันช่วย”

(รัชชภาภักดิ์ ต้นศิริวัลลภ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งหากวิเคราะห์ที่โครงสร้างและท่วงทำนองของบทเพลง Canon in D ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ ก็พบว่า เป็นบทเพลงที่ใช้คอร์ดเมเจอร์ ซึ่งให้ความรู้สึก สดชื่น แจ่มใส ผู้วิจัย จึงพบว่าหากเลือกใช้บทเพลงที่ถ่ายทอดภาวะของความสุขสดใส ก็จะสามารถถ่ายทอดภาวะของความสุขไปยังผู้ชมได้ และอาจจะง่ายต่อการตีความมากกว่าการเคลื่อนไหวของนักแสดงผนวกกับการใช้เสียงบรรยากาศในบางครั้งเสียอีก

### ค. ด้านการแสดง

ในการแสดงละคร The Water Station นี้ ปัจจัยหนึ่งนอกจากการนำเสนอเสียงที่มุ่งสร้างสถานติภาวะแล้ว ผู้วิจัยพบว่าการแสดงของนักแสดงในเรื่อง ซึ่งเคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้าก็ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งในการนำพาผู้ชมเข้าสู่สถานติภาวะได้เช่นกัน ดังนี้

*“ตัวเองรู้สึกถึงความสงบนิ่ง เดินด้วยความเงียบด้วย  
เคลื่อนที่ช้า เวิร์คกว่า”*

(สุภาพร โพธิ์แก้ว, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

แต่สำหรับผู้ชมบางท่านก็รู้สึกว่าเป็นการเคลื่อนไหวที่ช้าจนเกินไป จนอาจเป็นอุปสรรคในการเข้าถึงสถานติภาวะได้ ดังนี้

*“สามารถเล่นเร็วกว่านี้ได้ไหม เพราะรู้สึกเหมือนแสร้งช้า  
ทำไมช้าแล้วเสียงไม่ยัดกว่านี้ อันนี้คิดเล่นๆนะ เข้าใจนะ  
ว่าอยากให้เห็น แล้วก็นิ่งได้จริงๆ”*

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

และผู้เชี่ยวชาญยังให้ความเห็นเกี่ยวกับทัศนสารที่นำเสนอ ซึ่งบางครั้งเมื่อรวมเข้ากับการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้าแล้ว อาจก่อให้เกิดอุปสรรคต่อการเข้าสู่สถานติภาวะ ดังนี้

*“เพราะดีไซน์สีดำด้วย”*

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)



ส่วนผู้ชมที่เป็นนิสิตปริญญาที่ศึกษาด้านการละครอยู่ และเคยมีประสบการณ์กับบทละคร The Water Station ได้ให้ทัศนะไว้ ดังนี้

“ตอนอ่าน the water station ไม่เห็นภาพ พอมาดูมันซ้ำ  
กว่าที่คิดไว้ ตอนอ่านบท ไม่เห็นว่ามีน้ำ แต่พอมาชมแล้ว  
กลับเห็นว่าตัวละคร มาทำอะไรกับน้ำ”

(ศรุฑ รัตนวิจิตร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“the water station คิดว่าอันนี้สั้นและเร็วกว่าบทมาก”

(ภิญญาดา ธิติกุลมาศ, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งจะเห็นได้ว่า ผู้ชมอาจไม่มีความคุ้นเคยกับการแสดงในรูปแบบเช่นนี้ ที่มีการเคลื่อนไหว  
เชิงซ้ำเลย จึงเป็นข้อสังเกตอีกอย่างหนึ่งที่ว่า ความคุ้นเคยในรูปแบบของการแสดงน่าจะส่งผลต่อ  
การรับสารของผู้ชมก็เป็นได้ และผู้เชี่ยวชาญยังได้นำการเสวนาเข้าสู่รายละเอียดของเนื้อเรื่อง  
ดังนี้

“เห็นมีรถเข็น คุณนี้มีลูกไหม”

(กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

โดยผู้วิจัยตอบว่าในช่วงการตีความนั้น ทั้งสองสามีภรรยา มีลูกด้วยกันและรายละเอียดใน  
ส่วนของการตีความเนื้อเรื่องของนักแสดง ผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอในหัวข้อข้อมูลความคิดเห็นเอา  
ไว้แล้ว และผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยยังได้กล่าวชื่นชมการแสดงของนักแสดง ดังนี้

“ชื่นชมการแสดงของคนลากรถ แสดงออกทางสีหน้า  
ได้ดี เป็นสามีหรือภรรยาละ”

(กนกพรพรรณ อยุธยา, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

ส่วนผู้ชมอีกท่านก็สอบถามผู้วิจัยเกี่ยวกับรายละเอียดของตัวละคร ดังนี้

“สงสัยว่าแจ้งว่าเป็นสามีมักรรยา ในการแสดงเรื่องที่สอง  
(The Water Station) แต่เป็นชาย-ชาย เราเลยคิดว่าเป็น  
เรื่องของเกย์ หรือเปล่า”  
“น่าสนใจดี”

(เรวดี เมียนเกิด, เสวนา, 20 เมษายน 2555)

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ตอบคำถามแก่ผู้ชม โดยอ้างถึงเหตุผลสองอย่างคือ โลกยุคนี้ เส้นแบ่ง  
ของความเป็นหญิงชายหายไป อย่างที่สองคือ มีเลิฟซีน ใช้ผู้ชายเล่นน่าจะเหมาะสมกว่า ไม่  
เปลืองตัว ซึ่งโดยสรุปแล้ว ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมยังคงให้ความสนใจกับการแสดงของนักแสดงเป็น  
อย่างมากแม้ว่าจะเป็นการแสดงที่อยู่ท่ามกลางความเจ็บแสบและการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้าก็ตาม

ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงและความ  
เจ็บ ดังนี้

“เรื่องสองมันเห็นภาพ มีการเคลื่อนไหวของภาพ แล้วก็  
ความเจ็บ ความเจ็บที่ใช้กับภาพ การเคลื่อนไหว  
สำหรับเราคิดว่า ถ้าล้าพังความเจ็บ แล้วไม่เห็นอะไรเลย  
เราจะอึดอัด”

(ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งนำมาสู่ข้อสังเกตในเรื่องรสนิยมของผู้ชม ที่ผู้ออกแบบเสียงสำหรับการแสดง จะต้อง  
คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสองประการ นั่นคือ ภาพที่ปรากฏในการแสดง และความ  
เจ็บ

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญยังให้เหตุผลที่ชื่นชอบตัวละครชายแบกสัมภาระ ดังนี้

“เรื่องสอง เราว่าตัวละครนักเดินทางมันชัด ตัวอื่นมันไม่  
เห็น มันยาก ตัวนี้ไม่ต้องคิด

(ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ซึ่งความคิดเห็นเช่นนี้ ก็นำมาซึ่งข้อสังเกตในเรื่องรสนิยมในการรับชมการแสดง อีกเช่นเดียวกัน นั่นคือ ผู้ชมอาจชอบตัวละครที่ไม่ต้องตีความมาก หรืออาจชื่นชอบตัวละครที่ดูแปลกแยกจากความจริง อย่างตัวละครสามีภรรยาก็ได้ ดังเช่นความคิดเห็นดังต่อไปนี้

“(The Water Station)ชอบคู่สามีภรรยาที่สุด ไม่ใช่เพราะว่ามันมีเซ็กส์นะ”

(อนรรคอร บรมรัตนานนท์, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“เรื่องที่สองก็โอเค รอบแรก  
ดูนานมาก จังหวะช้า กระชับขึ้น ยังรู้สึกว่าการเรื่องสองมี  
ช่วงเวลาของศานติภาวะ”

“บทจัสติน เป็นคนแบกของ รับรู้ศานติว่า ถ้ามันหนัก  
เหนื่อย ก็ปล่อยมันไปเถอะ ไม่ต้องคิดเยอะ มันมีแอ็คชั่น  
ที่เกิดหลังจากการผ่านสเตชัน”

“ชอบเรื่องที่สองอันเดิม ผู้ชาย  
สะพายเป้ อันนี้ดูแล้วรู้สึก เพลงเปียโนมันช่วย อ่าว่า  
เรานะ เราเป็นคนป๊อปๆ คือเรื่องสองเนี่ยมันเกิด เลยรับรู้  
ศานติมาจากเรื่องสองมากกว่า”

(ประภัสสร จันทรสถิตย์พร, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

“(The Water Station) อึดอัดกับคู่สามีภรรยา ตีความ  
ไม่ถูก ประเด็นยาก ถ้าทำออกมาได้ดี มันคงดีมาก”

(ประวีร์ แซ่อึ้ง, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ส่วนผู้ชมที่ทำงานในสายการแสดงอาชีพ ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับวิธีการและทิศทางในการแสดง ดังนี้

"กับเรื่องที่สอง (The Water Station) กลับคิดว่าการมีเสียงเป็นการทำลายอะไรบางอย่าง การมีเสียงเป็นการพิชชิ่งรู้สึกว่ามันเป็นคิ้ว ทำให้ต้องรู้สึก ต้องได้ยิน ก็ไม่แยขนาดนั้น แต่อยากรู้ว่าถ้ามีเสียงน้ำอย่างเดีวอย่างทีฟี่หนึ่งบอกจะเป็นอย่างไร ดูน่าสนใจ รู้สึกอย่างไร"

(ประวีร์ แซ่อึ้ง, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

โดยสำหรับทัศนะของผู้ชมท่านนี้ ในอันที่จริงก็มีความสอดคล้องกับความเห็นของผู้วิจัยที่ทำงานในฐานะผู้กำกับการแสดงละครเรื่องนี้เช่นกัน และผู้วิจัยก็มีความเห็นว่า หากมีระยะเวลาสำหรับการซักซ้อมเพียงพอประกอบกับมีอุปกรณ์ในการควบคุมเสียงที่ซับซ้อนได้มากกว่านี้ การแสดงของนักแสดงน่าจะไม่มีลักษณะดังเช่นความคิดเห็นดังกล่าว

#### ผลจากการรับชม The Water Station ของผู้พิการทางสายตา

ในอันที่จริง การแสดง The Water Station นั้นมีได้ออกแบบมาเพื่อการรับชมของผู้พิการทางสายตา เนื่องจากมีภาพของการเคลื่อนที่บนเวที อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยได้ทำการปรึกษากับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและสอบถามความเห็นของอาจารย์ใหญ่โรงเรียนคนตาบอด โดยอาจารย์ใหญ่เห็นว่าน่าจะเป็นการดีที่จะได้ทดลองทำการแสดงโดยมีผู้พิการทางสายตามาร่วมชมด้วย การแสดงในรอบที่สอง จึงมีทั้งผู้ชมที่สายตาปกติ และผู้ชมที่พิการทางสายตา โดยข้อมูลความคิดเห็นของผู้พิการทางสายตา มีรายละเอียดดังนี้

"เรื่องที่สอง(The Water Station)นี่น่าจะไม่วู้เรื่องเลย  
รับรู้แค่เสียงต่างๆที่เกิดขึ้น"

(อุดมศักดิ์ ข้าวหอม, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

ผู้วิจัยพบว่า การมองไม่เห็น เป็นอุปสรรคสำคัญสำหรับการชมการแสดง โดยเฉพาะการแสดงที่ไม่มีการใช้คำพูดเพื่อสื่อสารใดๆเลย

"ส่วนเรื่องสอง(The Water Station)  
เป็นละครใบ้ใหม่ มีแต่เสียงอื่นๆ คนตาบอดจะไม่  
เข้าใจ"

(อุดมศักดิ์ ข้าวหอม, เสวนา, 21 เมษายน 2555)

และเห็นว่า ช่องว่างของข้อมูลที่ไม่สามารถจะส่งไปยังผู้รับสารได้นั้น ตัวผู้รับสารจะพยายามเติมเต็มข้อมูลต่างๆ เป็นเรื่องราว ตามที่ผู้รับสารเข้าใจและมีประสบการณ์ ดังความเห็นนี้

“ดูเรื่องสอง(The Water Station)แล้วมีคำถาม อยากรู้ว่า  
ทำอะไรกันอยู่ ทำไมไม่มีเสียงถนน แล้วอยู่ๆมีเสียงปา  
ข้าว แล้วก็มีเสียงน้ำ น้ำมาจากไหน พอมีถนนอีก ก็คิด  
ว่าคงเป็นน้ำอยู่ข้างถนน คือ มันเป็นคำถามไปเรื่อย  
มันเกี่ยวข้องกันอย่างไร บางทีคิดว่า ถนนมีบางช่วงรถเยอะ  
รถน้อย พอเสียงน้ำเงียบไป ก็คิดว่าเป็นกลางคืน คงไม่ให้  
คนมานั่งดูการไม่มีไร”

“(The Water Station) ก็มีเบื่อบ้างเป็นช่วง แต่พอมีเสียง  
มาก็ตื่นตื่น แต่ถ้าเสียงซ้ๆก็เบื่อบ้างเหมือนกัน มีเสียง  
ก็อกแก๊ก ก็อยากรู้ขึ้นมา”

(ครรชิต คำฟอง, เสวนา, 21 เมษายน 2555)