

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา

นายธีรเนตร วิโรจน์สกุล



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์

are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATIVE PROCESS OF 6D THEATRE FOR VISUALLY-IMPAIRED CHILDREN

Mr. Teerante Wiroadsakul



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication

Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2014

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการ
	ทางสายตา
โดย	นายธีรเนตร วิโรจน์สกุล
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร. ปอรรชัม ยอดเนร

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับเป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)
.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร. ปอรรชัม ยอดเนร)
.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชุตินา มณีวัฒนา)

ธีรเนตร วิโรจน์สกุล : กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา (CREATIVE PROCESS OF 6D THEATRE FOR VISUALLY-IMPAIRED CHILDREN) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก:
อ. ดร. ปอรัชฌ์ ยอดเนร, 217 หน้า.

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา และเพื่อประเมินการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตาจากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม จากบทละครดัดแปลงเรื่อง Into the Woods โดยวิธีการวิจัยแบบสหวิธีการ (Multi-Methodology) ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงคือ 1) ขั้นเตรียมการ (Pre-Production) โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึก (In-depth interview) การเลือกและดัดแปลงบทละคร การคัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดง และการออกแบบเพื่อการแสดง 2) ขั้นการแสดง (Production) จัดการแสดงแก่เด็กพิการทางสายตา เพศชายและหญิง อายุ 10-18 ปี จำนวนทั้งสิ้น 75 คน โดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ระหว่างการชมละคร และ 3) ขั้นหลังการแสดง (Post-Production) เก็บข้อมูลโดยการสำรวจทัศนคติของผู้ชม (Survey) จากแบบสอบถาม (Questionnaire) และการพูดคุยหลังการแสดง (Post Talk) ร่วมกับผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญเพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อการแสดง

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา จำเป็นต้องนำเสนอละครเวทีแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทั้ง 6 ด้าน คือ ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัส ทางใจ ทางเวลา และสถานที่ เพื่อทดแทนการรับรู้ทางการมองเห็นของผู้ชม ร่วมกับการใช้ทิวทัศน์สัมผัสก่อนการเข้าชมละคร ในส่วนของการคัดเลือกบทละครต้องมีโครงเรื่องที่สร้างความสนใจกับเด็กพิการทางสายตาระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาทั้งชายและหญิงได้ ในการดัดแปลงบทละครต้องคัดเลือกประเด็นที่เกี่ยวข้องและสามารถเชื่อมโยงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ การเห็นคุณค่าและบทบาทของตนเอง รวมถึงเรียนรู้ความหลากหลายทั้งด้านดีและไม่ดีของคนในสังคม การตัดทอนตัวละครและบทบาทบางส่วนเพื่อควบคุมระยะเวลาของการแสดงโดยมีการลำดับเหตุการณ์เรื่องราวใหม่เพื่อความต่อเนื่องของการแสดง มีการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียกชื่อสิ่งของในบทละครและเพิ่มรายละเอียดการบรรยายภาพเพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา ในส่วนของการคัดเลือกนักแสดงต้องคัดเลือกจากนักแสดงที่มีความสามารถในการใช้น้ำเสียง โทนเสียง การออกเสียงคำที่ถูกต้อง และการฝึกซ้อมต้องเน้นการสร้างเทคนิคการใช้เสียงให้มีความหลากหลาย และจำเป็นต้องมีทีมงานอีกส่วนหนึ่งเพื่อสร้างบรรยากาศการรับรู้ทางสัมผัสอื่นๆเพื่อเพิ่มสุนทรียรสในการชมละครเวที ผลการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสจากการชมละคร 6 มิติแบบมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบองค์ประกอบการรับรู้ด้านต่างๆ เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ 1) การรับรู้ทางเสียง เป็นส่วนที่ช่วยสร้างจินตภาพได้มากที่สุด 2) การรับรู้ทางการสัมผัส จากการมีส่วนร่วมในการจับสิ่งของต่างๆ 3) การรับรู้ทางใจ จากการแสดงความรู้สึกระหว่างการแสดง 4) การรับรู้ทางรสชาติ จากการร่วมชิมขนมปังและนมระหว่างแสดง 5) การรับรู้ทางกลิ่น จากการสร้างบรรยากาศด้วยกลิ่น 6) การรับรู้ทางเวลาและสถานที่ จากการจำลองสถานที่ต่างๆ ให้มีความสมจริง ผู้วิจัยพบว่าส่วนที่สำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ละครเวที 6มิติ คือการใช้กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมอย่างสม่ำเสมอในการแสดงเพื่อดึงดูดความสนใจ การมีส่วนร่วม และสมาธิในการชมการแสดงของผู้ชม

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2557

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5684672528 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: INTO THE WOODS / THE VISUALLY-IMPAIRED CHILDREN / 6D THEATRE / PARTICIPATORY THEATRE

TEERANATE WIROADSAKUL: CREATIVE PROCESS OF 6D THEATRE FOR VISUALLY-IMPAIRED CHILDREN. ADVISOR: PAONRACH YODNANE, Ph.D., 217 pp.

This creative research aimed to create 6-dimensional theatre for visually-impaired children and to evaluate the perception, attitude, and aesthetic of the visually-impaired children who participate the play. The adaptation of “Into the Woods” utilizes multi-methodology through the creation process; 1) Pre-Production: in-depth interview with experts, script selection and adaptation, casting and rehearsing 2) Production: the play was performed for 75 visually-impaired children, both boys and girls with age range of 10-18 years old, participant observation was applied during the performance 3) Post-Production: collect data by using questionnaire to survey the attitude toward the play, post-talk, and in-depth interview with experts.

The study found that the creation of suitable play to visually-impaired children has to incorporate techniques for encouraging their participation e.g. a touching tour prior the performance, audio description, including the enhancement of auditory sense, olfactory sense, sense of taste, skin senses, mind senses and sense of time and space to replace the audience’s vision. Techniques used must be consistent throughout the play. More importantly, the selection of the play must have a structure that arouses the attention of the sample audience. The adaptation and the theme presented have to connect and correlate to the sample group. The rearrangement also plays important part for the continuity, while adding more details to the scene description, causes the performing time duration problematic. The pronouns have to be recreated to suit the blinds’ perception. The casts are chosen by their voice talent with the practice to create various different tones. The technical crews are also needed to create other forms of touching atmosphere in order to adding up the aesthetic to the sample audiences. The results of appreciation from the blind children to the play are arranged from most to least: 1) Hearing, because it is the first sense of the blinds to perceive and help most with the imagination 2) Touching, from the participation in sensing with their skin 3) Emotion, from the expression their feeling during the performance 4) Tasting, from the taste of bread and milk 5) Smelling, from the atmospheric creation with aroma 6) The perception of time and place, from the recreation of places in reality. The most important thing for the 6 dimensional creative play production process is to constantly encourage the audience to participate in the show in order to attract their interests and attention.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2014

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ครั้งนี้เปรียบเป็นการผจญภัยที่ยิ่งใหญ่และมีคุณค่ากับตัวผมมาก รอยยิ้ม เสียงหัวเราะ น้ำตา ความเหนื่อยล้าที่พบเจอระหว่างทาง เป็นเครื่องพิสูจน์พลังกายและพลังใจ ให้ผมรู้ตัวเสมอว่ากำลังทำอะไร ทำเพื่อใคร และทำไปทำไม ผมภูมิใจที่มีเพื่อนร่วมทางมากมายที่สนับสนุนการเดินทางครั้งนี้ของผม ผมไม่เคยเดินทางเพียงลำพังเลยตั้งแต่เริ่มต้นเดินทาง จนถึงวันที่ทุกคนส่งผมให้ถึงจุดหมาย

ขอขอบคุณโอกาสจาก รศ.ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ ที่ขัดเกลาความคิด และช่วยผลักดันให้ผมได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ ขอขอบคุณพลังใจจาก อ.ดร.ปอรัชฌ์ ยอดเนตร ที่ปรึกษาคนสำคัญของผม ที่ร่วมเหนื่อย ร่วมแก้ม ร่วมฝ่าฟันมาจนสุดทาง ขอขอบคุณพลังความคิด ผศ.ดร.ชุตินา มณีวัฒนา ที่จุดประกายมุมมองให้ผมกล้าทดลองสิ่งใหม่ๆ ในชีวิต ขอขอบคุณคำแนะนำและประสบการณ์การเรียนรู้ตลอด 2 ปี จาก อ.ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธ์, ผศ.ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์ และ อ.ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตพร รวมถึง อ.ดังกมล ณ ป้อมเพชร คณะอักษรศาสตร์ ที่ให้โอกาสผมได้ใช้บทละครสนุกๆ เรื่องนี้ในการเดินทาง

ขอขอบคุณครอบครัววิโรจน์สกุลที่ไม่เคยหยุดส่งกำลังใจให้ผม ขอขอบคุณครอบครัวการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ รุ่งพี เพื่อน รุ่นน้อง นักแสดง รวมถึงทีมงานกว่า 70 ชีวิต ที่มาช่วยสร้างความมหัศจรรย์ครั้งนี้ โดยเฉพาะ หลุยส์-กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์ ขอขอบคุณที่ให้พี่สานต่อเจตนารมณ์อันยิ่งใหญ่และอยู่ช่วยเหลือทุกๆ ด้านในละครเรื่องนี้ ขอขอบคุณโรงเรียนสอนคนตาบอดทั้งสามโรงเรียน ที่เปิดโอกาสให้ผมได้เห็นรอยยิ้มของน้องๆ ขอขอบคุณ PAÑPURI, Walt Disney's Thailand และผู้ร่วมสนับสนุนมากมาย ที่ช่วยให้การทำงานของผมผ่านลู่ลวงไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นสุนทรียะและบันเทิงคดี นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่อยู่ช่วยเหลือ อุด ลาก ดึงกันตลอดเวลา

และสุดท้าย ขอขอบคุณบทละครเรื่อง Into the Woods เส้นทางหลักที่ทำให้ผู้คนมากหน้าหลายตาในสังคม ได้มาสร้างประสบการณ์ที่ตีร่วมกัน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการผจญภัยครั้งนี้ของผม จะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยจุดประกายและเปิดทางให้เห็นโอกาส สู่อการพัฒนาละครเวทีและสื่ออื่นๆ สำหรับกลุ่มคนที่มี "ความต่างแต่ไม่แตกต่าง" ให้มีมากขึ้นในสังคม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ปัญหานำวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย	4
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
1. แนวคิดเกี่ยวกับเด็กพิการทางสายตา (The blind children).....	9
1.1 ประเภทและสาเหตุของเด็กที่พิการทางสายตา.....	9
1.2 ลักษณะทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กพิการทางสายตา.....	11
1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) ของเด็กพิการทางสายตา.....	13
2. แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ของเด็กพิการทางสายตา.....	18
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสุนทรียะสำหรับเด็กพิการทางสายตา.....	18
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในการสร้างสรรค์	23
3. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา	31

3.1 แนวคิดละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา	31
3.2 แนวคิดการดัดแปลงบท และการสร้างสรรค์บท	46
3.3 แนวคิดละครที่เน้นการมีส่วนร่วม (Participatory Theatre).....	48
3.3 แนวคิดการสร้างทัวร์สัมผัส (Touch tour).....	50
4 ข้อมูลเกี่ยวกับละครเพลงเรื่อง Into the Woods	53
4.1 ที่มาของละครเพลงเรื่อง Into the Woods.....	53
4.2 การแสดงเรื่อง Into the Woods ในประเทศไทย	56
4.3 จากบทละครเวทีสู่บทภาพยนตร์ของ Into the Woods.....	56
5. การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	58
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	63
ระเบียบวิธีวิจัย	63
ข้อมูลและแหล่งข้อมูล	64
กลุ่มตัวอย่าง	64
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	65
การเก็บรวบรวมข้อมูล	67
การวิเคราะห์ข้อมูล	67
ระยะเวลาในการวิจัย	68
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	69
1. ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-Production).....	70
1.1 การคัดเลือกและการดัดแปลงบทละคร	70
1.2 การคัดเลือกนักแสดงและการฝึกซ้อม	84
1.3 การประชาสัมพันธ์.....	91
2. ขั้นจัดการแสดง (Production).....	94

2.1 ทัวร์สัมผัส (Touch Tour).....	94
2.2 การสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง	101
2.3 การแสดงรอบจริง	115
2.4 ปฏิกริยาและความคิดเห็นจากผู้ชมสายตาศายตาปกติ	119
3. ชั้นหลังการแสดง (Post Production).....	120
3.1 ทักษะของผู้ชม	120
3.2 ทักษะของผู้เชี่ยวชาญ.....	128
3.3 ทักษะของผู้ชมสายตาศายตาปกติ.....	136
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	145
สรุปผลการวิจัย.....	145
อภิปรายผลการวิจัย.....	156
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	160
ข้อเสนอแนะ	161
รายการอ้างอิง	163
ภาคผนวก.....	168
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	217

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ ฉาก 1	75
ตารางที่ 2 ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ ฉาก 7	76
ตารางที่ 3 วิธีการสร้างเสียงประกอบต่างๆ	104
ตารางที่ 4 อุปกรณ์และวิธีการสร้างบรรยากาศ.....	114
ตารางที่ 5 จำนวนร้อยละของผู้ชมจำแนกตามเพศ	120
ตารางที่ 6 จำนวนร้อยละของผู้ชมจำแนกตามช่วงอายุ	121
ตารางที่ 7 จำนวนร้อยละของผู้ชมจำแนกตามระดับการศึกษา	121
ตารางที่ 8 จำนวนร้อยละของผู้ชมจำแนกตามประสบการณ์ในการชมละครเวที	121
ตารางที่ 9 ร้อยละความชื่นชอบเทคนิคสำหรับผู้พิการทางสายตาในละคร	122
ตารางที่ 10 แสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร.....	123
ตารางที่ 11 แสดงความแตกต่างของเพศต่อความการแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร	124
ตารางที่ 12 แสดงความแตกต่างของช่วงอายุต่อความการแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร.....	125
ตารางที่ 13 แสดงความแตกต่างของประสบการณ์ในการชมละครเวทีต่อความการแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร	127
ตารางที่ 14 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ชมสายตาปกติจำแนกตามเพศ	136
ตารางที่ 15 แสดงร้อยละของผู้ชมสายตาปกติจำแนกตามประสบการณ์ในการชมละครเวที	136
ตารางที่ 16 แสดงร้อยละความขึ้นของผู้ชมสายตาปกติชอบเทคนิคสำหรับผู้พิการทางสายตาในละคร.....	137
ตารางที่ 17 แสดงผู้ชมที่มีสายตาปกติแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร.....	137
ตารางที่ 18 แสดงความแตกต่างของเพศต่อความการแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร	138

ตารางที่ 19 แสดงความแตกต่างของประสบการณ์ในการชมละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา ของผู้ชมสายตาปกติต่อความการแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร	140
ตารางที่ 20 แสดงความแตกต่างของผู้ชมพิการทางสายตาและผู้ชมสายตาปกติในการแสดงความ คิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร	141



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 Mousetrap Theatre Projects	36
ภาพที่ 2 กิจกรรมของ Mousetrap Theatre Projects	36
ภาพที่ 3 การแสดงละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาเรื่อง THE BLIND'S SIDE	38
ภาพที่ 4 การแสดงละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาเรื่อง แมงมุมเพื่อนรัก	40
ภาพที่ 5 การแสดงละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาเรื่อง เรื่องเล่าจากหิ้งห้อย	42
ภาพที่ 6 เทคนิคต่างๆที่นำมาใช้ในการแสดงละครเวที เรื่องเล่าจากหิ้งห้อย	43
ภาพที่ 7 บรรยากาศการชมละครเวที โหมโรง เดอะ มิวสิคัล	45
ภาพที่ 8 Touch tour จากเรื่อง War Horse	52
ภาพที่ 9 บรรยากาศการอ่านบทครั้งที่ 1 (First Reading)	81
ภาพที่ 10 บรรยากาศการฝึกซ้อม	86
ภาพที่ 11 การฝึกซ้อมทีมงานสร้างบรรยากาศ	88
ภาพที่ 12 บรรยากาศการซ้อมสร้างบรรยากาศ	88
ภาพที่ 13 บรรยากาศรอบทดลอง ครั้งที่ 2	90
ภาพที่ 14 การออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์	92
ภาพที่ 15 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ใน FACEBOOK	93
ภาพที่ 16 ภาพจากรายการตม้นส์บันเทิง	93
ภาพที่ 17 การออกแบบทิวส์สัมผัส	94
ภาพที่ 18 เสื้อผ้าของแต่ละตัวละครในทิวส์สัมผัส	96
ภาพที่ 19 ฐานกิจกรรมทางเสียง	97
ภาพที่ 20 ฐานกิจกรรมทางรสชาติ	98
ภาพที่ 21 ฐานกิจกรรมทางการสัมผัส	98

ภาพที่ 22	ฐานกิจกรรมทางกลิ่น.....	99
ภาพที่ 23	ฐานกิจกรรมทางใจ.....	99
ภาพที่ 24	ฐานกิจกรรมทางเวลาและสถานที่.....	100
ภาพที่ 25	รูปแบบที่นั่งของผู้ชม ทางเข้าออกและการตำแหน่งการเดินของนักแสดง	101
ภาพที่ 26	กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางเสียง	102
ภาพที่ 27	สเปรย์กลิ่นน้ำหอมกลิ่นต่างๆ.....	107
ภาพที่ 28	กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางรสชาติ	108
ภาพที่ 29	กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส 1.....	109
ภาพที่ 30	กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส 2.....	110
ภาพที่ 31	กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส 3.....	110
ภาพที่ 32	กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางใจ	111
ภาพที่ 33	เทคนิคการสร้างบรรยากาศของป่า.....	113
ภาพที่ 34	การเปิดม่านรับแสงเพื่อสร้างบรรยากาศทางการรับรู้.....	113
ภาพที่ 35	บรรยากาศการแสดงรอบจริง	116
ภาพที่ 36	บรรยากาศการผู้ชมมีส่วนร่วมในการละคร.....	116
ภาพที่ 37	บรรยากาศการชมละครของผู้ชมสายตาศายตา.....	119
ภาพที่ 38	การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ของผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวที.....	134
ภาพที่ 39	การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ของนักแสดงพิการสายตา	135
ภาพที่ 40	การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ของผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวทีผู้พิการทาง สายตา.....	135

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สื่อสุนทรียศาสตร์นับเป็นการสื่อสารประเภทหนึ่งที่มีปัญหาต่อการสื่อสารกับกลุ่มคนพิการ ทั้งเรื่องของการเข้าถึง อุปสรรคในการช่วยเหลือ รวมถึงอุปสรรคในการรับรู้และความเข้าใจในลักษณะงานประเภทต่างๆ ทางศิลปะ แม้ว่าในปัจจุบันจะมีนักวิจัย หน่วยงาน และองค์กรต่างๆ ทั่วโลก ต่างตื่นตัวและให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์งานวิจัยและเครื่องมือต่างๆ เพื่อเปิดโอกาส ผลักดัน และพัฒนาการช่วยเหลืออำนวยความสะดวกสำหรับกลุ่มคนที่มีองค์ความรู้ว่าด้วยข้อจำกัดของการรับรู้ให้มากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนที่มีปัญหาทางร่างกาย กลุ่มคนที่มีปัญหาทางการได้ยิน รวมถึงกลุ่มคนที่มีปัญหาทางการมองเห็น แต่พบว่าในบางรูปแบบก็ยังไม่ครอบคลุมและไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้พิการได้ทุกประเภท

สำหรับกลุ่มผู้พิการทางสายตาหรือผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น พบว่าจะมีข้อจำกัดในการรับรู้งานด้านสุนทรียศาสตร์มากที่สุด เนื่องจากการสื่อสารประเภทนี้เป็นการสื่อสารที่จำเป็นต้องผ่านกระบวนการการรับรู้ทางการมองเห็นเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็น ภาพวาด งานประติมากรรม การถ่ายภาพ รวมถึงศิลปะทางด้าน ภาพยนตร์ ละคร หนังสือ ฯลฯ ดังนั้นการรับรู้ด้านสื่อสุนทรียภาพจึงถือเป็นความต้องการที่สำคัญอย่างหนึ่งของผู้พิการทางสายตา และสังคมควรเอาใจใส่ให้มากยิ่งขึ้น ในประเทศไทยพบว่ามี การสร้างสรรค์งานสุนทรียรสสำหรับผู้พิการทางสายตาหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น การสร้างสรรค์นิทรรศการงานศิลปะสำหรับผู้พิการทางสายตา ภาพยนตร์และโทรทัศน์ที่ใช้เทคโนโลยีเสียงบรรยายภาพ (Audio description) การทำหนังสือภาพสำหรับผู้พิการทางสายตา การถ่ายภาพโดยผู้พิการทางสายตา รวมถึงการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาด้วย

ในประเทศที่พัฒนาแล้วอย่างสหรัฐอเมริกา แคนาดา ออสเตรเลีย และประเทศอังกฤษ ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกแก่ผู้ชมที่เป็นผู้พิการมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นผู้พิการทางการได้ยิน ผู้พิการทางร่างกาย ผู้พิการทางสมอง รวมถึงผู้พิการทางสายตา มีการเริ่มต้นพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกแก่ผู้ชมที่เป็นผู้พิการทางสายตา ตั้งแต่มีพระราชบัญญัติการกระทำเพื่อสิทธิมนุษยชนเป็นครั้งแรกของโลกสำหรับผู้พิการ โดยมีคำสั่งให้โรงละครหยุดการเลือกปฏิบัติแก่ผู้พิการและต้องช่วยเหลือให้พวกเขาได้รับความบันเทิงแบบเต็มรูปแบบได้เท่าเทียมกับบุคคลทั่วไป นับตั้งแต่นั้น พบว่ามีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในเรื่องของการช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้พิการ ในการเข้าถึงงานละครเวทีอย่างกว้างขวาง โรงละครในบรอดเวย์ทั้งหมดในปัจจุบัน

มีการอำนวยความสะดวกแก่ผู้พิการที่ต้องใช้รถเข็น โดยทุกโรงละครได้เน้นการออกแบบสถานที่ และจัดพื้นที่พิเศษสำหรับผู้พิการกลุ่มนี้โดยเฉพาะ นอกจากนี้โรงละครบรอดเวย์เริ่มมีการพัฒนาการให้บริการแก่กลุ่มผู้ชมที่มีความพิการทางการได้ยิน โดยมีการใช้ภาษามือด้านข้างเวที การใช้เครื่องช่วยฟังและใช้เครื่องมือในรูปแบบของคำบรรยายด้วย สำหรับการช่วยเหลือผู้พิการทางสายตาและผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น จะเป็นลักษณะของเครื่องมือคล้ายหูฟัง และมีเสียงบรรยายภาพตลอดการแสดงให้กับผู้ชม โดยเสียงบรรยายจะแทรกเข้ามาในขณะที่บทสนทนาบนเวทีเงียบ เป็นลักษณะของการอธิบายภาพที่เกิดขึ้นบนเวทีนั่นเอง (New York TV Show Tickets Inc., 2009: ออนไลน์) ในประเทศอังกฤษ มีองค์กรชื่อว่า VocalEyes เป็นองค์กรการกุศลระดับชาติ ที่ให้ความสำคัญกับการทำงานเพื่อให้ผู้พิการทางสายตาและผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นมีโอกาสเข้าถึงงานศิลปะทุกประเภทผ่านเสียงบรรยายภาพ (VocalEyes, 2014: ออนไลน์) สำหรับในประเทศไทย จากการค้นคว้าเบื้องต้นพบว่าในปัจจุบันการสร้างสรรคละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาในสังคมไทยยังพบน้อย เป็นเพียงการทดลองสร้างสรรคละครเวทีเพื่อการศึกษาของกลุ่มนิสิตนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยต่างๆ และเป็นการเรียนรู้แนวทางในการค้นหาวิธีการสร้างสรรคละครเวทีที่เหมาะสมกับผู้พิการทางสายตาให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

แต่ถึงแม้ว่าถนนบรอดเวย์ในประเทศสหรัฐอเมริกาจะเป็นย่านที่มีโรงละครเวทีหนาแน่นที่สุด มากกว่า 40 โรงละคร พบว่ามีโรงละครที่เปิดให้บริการและช่วยเหลือผู้ชมที่ผู้พิการทางสายตา จำนวน 5 โรงละคร (The Broadway League, 2015: ออนไลน์, American Council of the Blind, 2015: ออนไลน์) หรือแม้แต่ในย่าน West End ของกรุงลอนดอน ที่เปรียบเป็นย่านบรอดเวย์ของประเทศอังกฤษ พบโรงละครมากถึง 47 โรงละคร และเปิดให้บริการและช่วยเหลือผู้ชมที่ผู้พิการทางสายตา จำนวน 5 โรงละคร (Clive Miller, 2004: ออนไลน์) แต่สำหรับโรงละครในประเทศไทย พบว่ามีทั้งหมด 12 โรงละครทั่วประเทศ (วิกิพีเดีย, 2556: ออนไลน์) แต่ยังไม่มียังไม่มีโรงละครแม้แต่โรงละครเดียว ที่มีการช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้ชมที่เป็นกลุ่มผู้พิการทางสายตา อีกทั้งโรงละครที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมด ส่วนใหญ่เปิดทำการแสดงเรื่องทั่วไป สำหรับผู้ชมสายตาปกติ ยังไม่มีละครเรื่องใดที่สร้างสรรคเพื่อผู้พิการทางสายตาโดยเฉพาะ และอุปกรณ์เครื่องมือและการอำนวยความสะดวกต่างๆ อาจมีความเหมาะสมกับผู้ชมที่เป็นวัยผู้ใหญ่มากกว่าวัยเด็ก จึงทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตาไม่อาจเข้าถึงงานสุนทรียภาพดังกล่าวได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ สำหรับในประเทศไทย การสร้างสรรคละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา พบเพียง 1 ใน 5 เรื่อง คือสารนิพนธ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เรื่องแมงมุมเพื่อนรัก ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กพิการทางสายตาอย่างชัดเจน ทำให้เห็นว่าการเปิดพื้นที่ความสุขและแบ่งปันสุนทรียศาสตร์ทางการละครแก่เด็กพิการทางสายตายังถูกมองข้าม

เด็กพิการทางสายตา จัดเป็นเด็กกลุ่มเด็กพิเศษที่ควรได้รับการดูแลและช่วยเหลือมากกว่าบุคคลทั่วไป จากยอดสำรวจจำนวนประชากรพิการที่มีลักษณะความบกพร่องของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ประจำปี 2555 พบว่าในประเทศไทย มีเด็กที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นในช่วงอายุ 15-24 จำนวน 6,313 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2555: ออนไลน์) แม้จะเป็นเพียงกลุ่มย่อยของคนในประเทศ แต่พวกเขาก็ย่อมอยากมีชีวิตไม่ต่างจากเด็กปกติทั่วไป ยังมีความอยากรู้อยากเห็น และสนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวตามสัญชาตญาณของความเป็นเด็ก ซึ่งถือเป็นช่วงวัยที่ควรได้รับการพัฒนาและเรียนรู้ด้านต่างๆ รวมถึงพัฒนาการทางด้านการรับรู้และการสัมผัสมากกว่าช่วงวัยอื่นๆ เพราะถือเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทางด้านสติปัญญาของมนุษย์ การทำความเข้าใจและศึกษาความสามารถของเด็กพิการทางสายตา ต้องเริ่มจากความเข้าใจพื้นฐานทางการรับรู้ที่พวกเขาขาดโอกาสมากกว่าบุคคลปกติ เพราะมนุษย์สามารถเข้าถึงสิ่งแวดล้อมต่างๆ ได้ด้วยกระบวนการการรับรู้ ไม่ว่าจะเป็นการเห็น การได้ยิน การลิ้มรส การได้กลิ่น และการถูกต้องสัมผัส รวมถึงทางการทรงตัว อุณหภูมิ ความเจ็บปวด เรื่องของเวลาสถานที่ รวมถึงการรับรู้ทางจิตหรือทางมโนสัมผัส ล้วนนับเป็นการรับรู้เช่นเดียวกัน

ดังนั้นหากนำการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตาตามาดัดแปลงและเชื่อมโยงให้เข้ากับการสร้างสรรค์ละครเวที จึงเป็นแนวทางที่อาจทำให้กลุ่มเด็กพิการทางสายตา สามารถเรียนรู้และเพลิดเพลินกับละครที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อพวกเขาโดยเฉพาะได้ ผู้วิจัยจึงคิดว่าอุปสรรคทางการมองเห็นไม่ได้เป็นปัญหาในการเรียนรู้ แต่สิ่งที่สำคัญคือควรมีการขยายต่อยอดความคิดงานสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาให้มากยิ่งขึ้นในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงสนใจประเด็นการสร้างสรรค์ละครเวทีผ่านการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา โดยการสร้างสรรค์ละครเวทีแบบมีส่วนร่วม จากการดัดแปลงบทละครที่มี ให้เหมาะกับเด็กพิการทางสายตามากที่สุด โดยการออกแบบกิจกรรมละครให้เหมาะสมกับพัฒนาการและการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา ผ่านการรับรู้ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัส ทางใจ และการรับรู้ทางเวลาและสถานที่ ที่จะนำผู้ชมทะลุมิติเข้าสู่ดินแดนในจินตนาการผ่านความมืด เพื่อประเมินการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตาจากการชมละครเวทีแบบมีส่วนร่วม

งานวิจัยชิ้นนี้ จะเป็นช่องทางอีกช่องทางหนึ่ง ในการเพิ่มงานทางศิลปะอีกแขนงหนึ่งแก่ผู้พิการทางสายตา เป็นการนำเทคนิคที่ต่างประเทศใช้อย่างแพร่หลาย แต่ยังไม่เคยเกิดขึ้นในประเทศไทย และเป็นการช่วยสนับสนุนให้ผู้พิการทางสายตาที่เป็นเด็ก มีความสุขที่ได้มีโอกาสร่วมทำกิจกรรมได้เทียบเท่ากับคนกลุ่มอื่นในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้สร้างละครเวทีในประเทศไทย ตระหนัก ใส่ใจ และคำนึงถึงการเปิดพื้นที่ในแวดวงละครเวทีกับกลุ่มคนที่ด้อยโอกาสทางกายภาพในสังคมเช่นกลุ่มคนที่มีองค์ความรู้ว่าด้วยข้อจำกัดของการรับรู้ ในฐานะที่พวกเขาเป็นสมาชิกเช่นเดียวกับเราในสังคม

ปัญหานำวิจัย

1. กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที สำหรับเด็กพิการทางสายตาเป็นอย่างไร
2. การรับรู้สุนทรียภาพโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการรับรู้ ทั้ง 6 มิติ ในรูปแบบละครเวทีแบบมีส่วนร่วมของเด็กพิการทางสายตาเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา
2. เพื่อประเมินการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตา จากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม

ขอบเขตการวิจัย

1. กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา โดยใช้บทละครเรื่อง Into the Woods ที่ผ่านการดัดแปลงให้มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา และจัดแสดง ณ ห้องแสดงนิทรรศการ ชั้น 6 อาคารนวัตกรรม ศ.ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) จำนวน 3 รอบ เพื่อทดลองกับเด็กพิการทางสายตา จำนวน 75 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กพิการทางสายตา เพศชายและเพศหญิง อายุช่วง 10-18 ปี (ศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - มัธยมศึกษาปีที่ 6) จากโรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่, โรงเรียนธรรมิกวิทยา จ.เพชรบุรี และโรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร รวมทั้งหมด 75 คน
3. รูปแบบของละครเวทีเป็นลักษณะแบบมีส่วนร่วม (Participatory Theatre) โดยใช้เทคนิคด้านการรับรู้ 6 ด้าน คือ การรับรู้ทางเสียง การรับรู้ทางกลิ่น การรับรู้ทางรสชาติ การรับรู้ทางสัมผัส การรับรู้ทางใจ การรับรู้ทางเวลาและสถานที่
4. โดยศึกษาผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง 3 ขั้นตอน คือ
 - 4.1 ขั้นเตรียมการ (Pre-Production) การเลือกและดัดแปลงบทละคร การคัดเลือกนักแสดงและการฝึกซ้อม การออกแบบเพื่อการแสดงและการประชาสัมพันธ์

- 4.2 ขั้นการแสดง (Production) นำเสนอผลการวิจัยจากการสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง โดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) กับกลุ่มตัวอย่าง 3 โรงเรียน
- 4.3 ขั้นหลังการแสดง (Post-Production) นำเสนอผลการวิจัยจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชม (Survey) และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึก (In-depth interview) หลังการชมการแสดง

คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

1. เด็กพิการทางสายตา
หมายถึง เด็กพิการทางสายตาสนิท และเด็กที่มองเห็นเลือนราง อายุช่วง 10-18 ปี (ศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - มัธยมศึกษาปีที่ 6)
2. การสร้างสรรค์
หมายถึง กระบวนการผลิตและการจัดเตรียมการแสดง ตั้งแต่เตรียมดัดแปลงบทละคร การคัดเลือกนักแสดง การฝึกซ้อมการแสดง การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการแสดง
3. การรับรู้ 6 มิติ
หมายถึง กลวิธีที่เอื้อต่อการสร้างเทคนิคในการรับรู้ของผู้ชม ผ่านการรับรู้ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางสัมผัส ทางใจ (อารมณ์และความรู้สึก) ทางเวลาและสถานที่
4. ละครแบบมีส่วนร่วม
หมายถึง ละครที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง การมีส่วนร่วมนี้มีหลายระดับ ตั้งแต่การเป็นผู้ชม ผู้สังเกตการณ์จนถึงขึ้นร่วมแสดงด้วย โดยนักแสดงจะพูดคุยและถามความคิดเห็นกับผู้ชม รวมถึงให้ผู้ชมมีกิจกรรมร่วมแสดงกับนักแสดงตลอดทั้งเรื่อง

5. การรับรู้สุนทรียภาพ

หมายถึง ความเข้าใจและความรู้สึกของแต่ละบุคคล ที่มีต่อความงามทางศิลปะ เป็นความรู้สึกที่บริสุทธิ์ ที่เกิดขึ้นในห้วงเวลาหนึ่ง รวมถึงอารมณ์ต่างๆ เช่น สนุก เศร้า ตื่นเต้น กลัว เป็นต้น ในการวิจัยครั้งนี้จะสังเกตจากปฏิกิริยาของผู้ชมขณะชมการแสดง รวมถึงผลจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชมหลังการแสดง

6. บทละครเพลง เรื่อง Into the Woods

หมายถึง บทละครเพลงเรื่อง Into the Woods ซึ่งประพันธ์ดนตรีและคำร้อง โดย Stephen Sondheim ประพันธ์บทละครเพลงโดย James Lapine และ บทละครแปล เรื่อง “ไพร่พันธุ์” โดย ดังกมล ฌ ป้อมเพชร

7. Audio description

หมายถึง เสียงบรรยายที่เพิ่มเติมเข้าไปเพื่อพรรณารายละเอียดที่สำคัญของภาพ ซึ่งไม่อาจเข้าใจได้ด้วยการใช้เสียงประกอบหลักเท่านั้น แต่เป็นการเพิ่มการบรรยายด้วยเสียงเฉพาะในช่วงที่ไม่มีการสนทนา หรือเป็นการพรรณาส่งที่เกิดขึ้นในภาพ เช่น การแสดงออกเกี่ยวกับหน้า การเคลื่อนย้ายวัตถุ ลักษณะบรรยากาศล้อมรอบเพื่อสร้างความเข้าใจมากขึ้น

8. Touch tour

หมายถึง ทัวร์สัมผัส ซึ่งเป็นวิธีการที่สร้างขึ้นสำหรับผู้ที่มีความพิการทางด้านสายตา เพื่อยกระดับประสบการณ์ความบันเทิงของพวกเขา โดยทีมสร้างสรรค์จะแสดงให้เห็นถึงเบื้องหลังของขั้นตอนการผลิต ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก และฉากต่างๆ สำหรับในงานวิจัยนี้จะนำแนวคิดนี้สร้างเป็นนิทรรศการให้กับผู้ชมก่อนเข้าชมละคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเปิดพื้นที่สำหรับเด็กที่มีข้อจำกัดทางด้านกายภาพของวงการละครเวที
2. ได้แนวทางการสร้างสรรค์ละครเวทีเพื่อยกระดับสุนทรียารมณ์ของเด็กพิการทางสายตา และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ละครเพื่อคนที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็น



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติสำหรับเด็กพิการทางสายตา” เป็นงานวิจัยที่ต้องศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวกับเด็กพิการทางสายตาทั้งทางจิตวิทยาและด้านการรับรู้ รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์สำหรับผู้พิการทางสายตา และแนวคิดที่ข้องเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา โดยมีแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเด็กพิการทางสายตา (The blind children)
 - 1.1 ประเภทและสาเหตุของเด็กพิการทางสายตา
 - 1.2 ลักษณะทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กพิการทางสายตา
 - 1.3 การรับรู้ (Perception) ของเด็กพิการทางสายตา
2. แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ของเด็กพิการทางสายตา
 - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสุนทรียะสำหรับเด็กพิการทางสายตา
 - 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในการสร้างสรรค์
3. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา
 - 3.1 แนวคิดละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา
 - 3.2 แนวคิดการดัดแปลงบทละครให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา
 - 3.3 แนวคิดละครที่เน้นการมีส่วนร่วม (Participatory theatre)
 - 3.4 แนวคิดการสร้างทัวร์สัมผัส (Touch tour)
4. ข้อมูลเกี่ยวกับละครเพลงเรื่อง Into the Woods
 - 4.1 ที่มาของละครเพลงเรื่อง Into the Woods
 - 4.2 การแสดงเรื่อง Into the Woods ในประเทศไทย
 - 4.3 จากบทละครเวทีสู่ภาพยนตร์ของ Into the Woods
5. การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รายละเอียดแนวคิดที่จะใช้เป็นกรอบการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเด็กพิการทางสายตา (The blind children)

จากการศึกษาข้อมูลเรื่องคำจำกัดความของเด็กพิการทางสายตาของ ซูชีพ อ่อนโคกสูง (2527: หน้า 111) และ สุชา จันทร์เอม (2525: หน้า 71) ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

ตามความหมายทางกฎหมาย คือเด็กที่มีปัญหาทางการมองเห็น เด็กที่เมื่อได้รับการแก้ไขทางสายตาแล้วสามารถมองเห็นวัตถุหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อยู่ห่างออกไปตั้งแต่ 20 ฟุตลงไปได้ (เด็กปกติสามารถมองเห็นวัตถุสิ่งเดียวกันได้เมื่ออยู่ห่างถึง 200 ฟุต) หรือบุคคลที่มีความสามารถในการมองเห็นได้น้อยกว่า 20 องศา หรือหมายถึงบุคคลที่มองไม่เห็น ไม่มีการเห็น เห็นอยู่บ้าง แต่ไม่สามารถที่จะทำงานเกี่ยวข้องกับการใช้สายตาเท่าคนปกติ ทั้งนี้พิจารณาจากสมรรถภาพ สำหรับความหมายทางการศึกษา หมายถึงเด็กที่มีปัญหาในการมองเห็นอย่างหนักหรือไม่สามารถมองเห็นได้เลย ต้องสอนให้อ่านอักษรเบรลล์เท่านั้นจึงสามารถอ่านได้

1.1 ประเภทและสาเหตุของเด็กที่พิการทางสายตา

ได้มีการแบ่งประเภทของเด็กพิการทางสายตา สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังต่อไปนี้ ผดุง อารยะวิญญู (2533: หน้า 69)

- 1) เด็กพิการทางสายตาสนิท (Totally Blind) หมายถึง เด็กที่สูญเสียสายตาโดยสิ้นเชิงไม่สามารถที่จะใช้สายตาข้างที่ดีที่สุดหลังจากการปรับสภาพแล้ว และไม่สามารถใช้สายตาในการเรียนปกติได้ ต้องใช้ประสาทสัมผัสอื่นแทนในการเรียนรู้ หรือต้องใช้อักษรเบรลล์
- 2) เด็กที่มองเห็นเลือนราง (Low Vision, Partially sighted) หมายถึง เด็กที่จะสูญเสียการมองเห็นบางส่วน มีการมองเห็นหลงเหลืออยู่บ้าง จึงมองเห็นได้กลางๆ แต่หลังการได้รับการช่วยเหลือแก้ไขแล้ว สามารถที่จะเรียนรู้ได้ตามปกติ แต่ต้องใช้อักษรตัวใหญ่กว่าปกติ

จากการสำรวจจำนวนประชากรพิการที่มีลักษณะความบกพร่องของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ประจำปี 2555 พบว่าในประเทศไทย มีเด็กที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นในช่วงอายุ 15-24 ปี มีจำนวนพิการทางสายตา จำนวน 6,313 คน

ประกอบด้วยเด็กที่ตาบอดทั้ง 2 ข้าง จำนวน 1,162 คน เด็กสายตาลีอนราง 2 ข้างจำนวน 1,653 คน และเด็กตาบอด 1 ข้างและลีอนราง 1 ข้าง รวมจำนวน 3,498 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2555: ออนไลน์) ซึ่งทำให้เห็นว่าแม้จะมีจำนวนยอดที่น้อยเมื่อเทียบกับคนกลุ่มอื่นในสังคม แต่หากพูดถึงความเท่าเทียม สวัสดิการ การช่วยเหลือ และการให้บริการเด็กกลุ่มนี้ย่อมมีความต้องการและเป็นความต้องการที่มากกว่าคนกลุ่มอื่นในสังคมอย่างแน่นอน

อีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้การรับรู้ของเด็กพิการทางสายตาแตกต่างกันออกไป นั่นก็คือสาเหตุของเด็กที่พิการทางสายตา เพราะถือว่าแต่ละสาเหตุก็ทำให้ประสบการณ์ทางการเห็นของพวกเขา มีความต่างแตกต่างกันออกไป เช่น เด็กพิการทางสายตาบางคนไม่ได้พิการมาตั้งแต่เกิด ดังนั้นอาจเคยได้ประสบการณ์ทางการมองเห็นมาบ้าง ต่างกับเด็กที่มีความพิการทางสายตาแต่กำเนิด ย่อมไม่เคยได้รับรู้การสัมผัสทางการมองเห็นมาก่อน สุชา จันทร์เอม (2525: หน้า 73,87) ได้ระบุสาเหตุที่ทำให้เกิดความบกพร่องทางการมองเห็น ดังต่อไปนี้

- 1) เกิดจากการตาบอดแต่กำเนิดเนื่องจากกรรมพันธุ์
- 2) เกิดจากการติดเชื้อในระยะก่อนคลอดหรือระหว่างตั้งครรภ์
- 3) เกิดจากการบาดเจ็บทางสมองในระยะก่อนคลอด
- 4) เกิดจากการคลอดก่อนกำหนด แต่ได้รับออกซิเจนมากเกินไป
- 5) เกิดจากลูกตาผิดปกติหรือไม่มีลูกตาตั้งแต่กำเนิด หรือมีม่านตาดำที่ค่อยๆ แคลงจนไม่สามารถรับภาพได้
- 6) เกิดจากโรคระบาด เช่น หัดเยอรมัน หรือโรคตาแดง
- 7) เกิดจากโรคทางตา เช่น ต้อหิน ต้อกระจก เนื้องอก หรือเลือดออกในดวงตา
- 8) เกิดจากอุบัติเหตุ ที่มีผลแก่ดวงตาโดยตรง

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ ผลจากการรับรู้ทัศนคติ และสุนทรียรสของผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตา ในแต่ละประเภทย่อมมีแตกต่าง เพราะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทางการรับรู้ที่ผ่านมาของเด็กแต่ละคน ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ทางการมองเห็นที่เคยมี และการรับรู้ด้านอื่นๆ ที่เหลือ เช่น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส การรับรู้ทางใจ รวมถึงการรับรู้ทางด้านมิติของเวลาและสถานที่ของเด็กพิการทางสายตาแต่ละคน ว่าจะสามารถเข้าใจ ดีความ และจินตนาการตามจากการเข้าชมละครได้มากน้อยเพียงใด

1.2 ลักษณะทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กพิการทางสายตา

การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการด้านต่างๆของเด็กพิการทางสายตาเมื่อเทียบกับเด็กที่มีสายตาปกติ เป็นแนวทางให้ผู้วิจัยนำไปพัฒนาสื่อสำหรับผู้พิการทางสายตาได้ โดยเปรียบเทียบลักษณะของสื่อของเด็กพิการทางการมองเห็นได้จากสื่อของเด็กปกติ ทั้งในส่วนของเรื่องราวและเนื้อหา รวมถึงวิธีการนำเสนอ

จากการศึกษาข้อมูลลักษณะทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กพิการทางสายตาของ สุชา จันทร์เอม (2525: หน้า 75-78) ผดุง อารยะวิญญู (2533: หน้า 70-71) และชูชีพ อ่อนโคกสูง (2527: หน้า 115) ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

1.2.1 พัฒนาการทางกายภาพ (Physical Development)

เด็กพิการทางสายตามีทักษะการใช้อวัยวะเพื่อการเคลื่อนไหวที่ช้ากว่าเด็กสายตาปกติ เพราะร่างกายไม่ค่อยได้รับการฝึกฝนในการใช้กล้ามเนื้อเหมือนเด็กสายตาปกติ ลักษณะท่าทางของเด็กพิการทางสายตาที่มักสังเกตได้คือ การลูบคลำบริเวณตา ขอบก้มหน้า คอเอียง และมองอย่างไร้จุดหมาย การชอบปล่อยตัวตามสบาย การเดินตัวตรงที่อ้อมแกว่งแขนและมักจะสืบท่าไปข้างหน้าก่อนเพื่อจะรับรู้ว่ามีอะไรอยู่ข้างหน้า การคุ้ยค้นก็จะมองเห็นหน้าหากันเพราะใช้การรับรู้ทางการฟังมากกว่า และที่สำคัญเด็กทารกทางสายตา จะมีลักษณะของมือที่ไม่อยู่นิ่ง เนื่องจากมือเปรียบเหมือนดวงตาของเด็กพิการทางสายตา ในการสัมผัสสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว

1.2.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ (Emotion Development)

เด็กพิการทางสายตา ยังคงมีพื้นฐานทางอารมณ์ความรู้สึกต่าง เช่นเดียวกับเด็กปกติทุกประการ คือมีความต้องการทางด้านร่างกายและทางใจ เช่น ความรัก ความรู้สึกดี ความสนุกสนาน พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กกลุ่มนี้จึงเหมือนคนปกติ แต่มักจะแสดงออกทางอารมณ์ที่รุนแรงกว่าในบางกรณี เพราะไม่มีความมั่นใจในตัวเอง เนื่องจากการมองไม่เห็นจึงไม่กล้าทำอะไร ตลอดจนไม่สามารถสังเกตการแสดงอาการของคนรอบข้างได้ นอกจากนั้นเด็กกลุ่มนี้ยังมีนิสัยขี้น้อยใจ ขี้อาย คิดว่าตนเองมีปมด้อย มีปัญหา ไม่กล้าทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น อีกลักษณะหนึ่งของเด็กกลุ่มนี้นั้นคือชอบปิดบังความลับ เพราะไม่รู้ว่าคนอื่นจะมีความจริงใจต่อตนเองมากน้อยแค่ไหน

1.2.3 พัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creative Development)

เด็กพิการทางสายตาคงมีความต้องการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก เด็กกลุ่มนี้มักชอบเลียนเสียงต่างๆเป็นพิเศษ เช่น เสียงเพลง หรือเสียงพากย์ต่างๆ อีกทั้งยังชอบฟังสิ่งต่างๆเป็นพิเศษ ไม่ว่าจะเป็น การฟังเพลง นิยาย หรือนิทาน ฯลฯ การคิดอย่างสร้างสรรค์จะถูกกระตุ้นให้แสดงออกจากความรู้สึกของเด็กพิการทางสายตา ซึ่งถูกจูงใจจากการสัมผัสนั่นเอง เด็กพิการทางสายตามีลักษณะเด่นๆ 2 ลักษณะคือ การนำสิ่งที่มีประสบการณ์ทางการมองเห็นจนประทับใจในความคิดนำมาพัฒนาจนเป็นจินตนาการที่สมบูรณ์ อีกลักษณะคือการใช้ความคิดและความเข้าใจของตนเองนำมาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน

1.2.4 พัฒนาการทางการพูดและการใช้ภาษา (Speech and Language Development)

เด็กพิการทางสายตาอาจมีข้อบกพร่องทางการพูดและการใช้ภาษาอยู่บ้าง เช่น การพูดได้ช้ากว่าเด็กปกติ เนื่องจากเด็กมองไม่เห็นริมฝีปากของผู้พูด จึงมักโต้ตอบช้า การใช้ภาษาของเด็กกลุ่มนี้จะดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับระบบการได้ยิน การได้ฟัง และการเห็นของเด็กบางคนว่าดีเพียงใด แต่สิ่งที่น่าจะเป็นปัญหาทางการรับรู้ คือเด็กพิการทางสายตาคงมีความเข้าใจคำและความหมายบางอย่างน้อยกว่าเด็กที่มีสายตาปกติ เช่น คำว่าจ้องดู หรือคำการเพ่งมอง เป็นต้น ดังนั้นจึงเป็นส่วนที่สำคัญในการวิจัย ในการเรียนรู้และเข้าใจข้อจำกัดในการสื่อความหมายของคำบางคำสำหรับเด็กพิการทางสายตา

1.2.5 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Intellectual Development)

พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กพิการทางสายตา มีพื้นฐานเดียวกับเด็กปกติต่างกันที่โมโนทัศน์ต่างๆ อาจมีความแตกต่างเล็กน้อย เนื่องจากข้อจำกัดทางการรับรู้ และรูปแบบการคิดที่เรียกว่า Global cognitive คือ ความคิดในเชิงรวบรวม จึงไม่สามารถคิดหรือเข้าใจรายละเอียดปลีกย่อยได้ แม้รูปแบบการคิดเชิงนามธรรมจะแตกต่างจากเด็กสายตาปกติ แต่ความคิดเชิงรูปธรรมจะไม่แตกต่างกันมากนัก เพราะยังคงมีการรับรู้ทางร่างกาย การเคลื่อนไหว และการได้ยิน

จากแนวคิดลักษณะทางจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กพิการทางสายตาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยตระหนักได้ว่า ยังมีข้อจำกัดหลายๆ ต่อการชมละครของเด็กพิการทางสายตา ไม่ว่าจะเป็นด้าน การเลือกใช้คำที่เหมาะสมกับพวกเขา การหาเทคนิคต่างๆมาใช้เพื่อดึงดูดความสนใจให้พวกเขาอยู่กับการแสดงของผู้วิจัยได้ตลอดจนจบ ข้อจำกัดในการสร้างจินตนาการให้พวกเขา ปฏิบัติการตอบโต้

เมื่อสนทนาด้วย เป็นต้น ปัจจัยเหล่านี้ล้วนเป็นปัญหาสำคัญระหว่างการสื่อสารผ่านทางละครเวทีกับเด็กผู้พิการทางสายตา

1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) ของเด็กพิการทางสายตา

แนวคิดด้านการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา เป็นส่วนสำคัญในการศึกษาการรับรู้สุนทรียภาพและทัศนคติของผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตา ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีผลต่อการรับรู้ ทั้งที่ขึ้นอยู่กับตัวผู้รับสาร และองค์ประกอบจากภายนอก ทั้งนี้ยังสามารถประยุกต์ใช้ในส่วนของการสร้างสรรค์บทละคร และเทคนิคต่างๆในการสร้างสรรค์ละครเวทีให้มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตาได้ด้วย

จำเนียร ช่วงโชติ และคณะ (2519: หน้า 3) กล่าวว่า การรับรู้ที่มนุษย์รู้จักกันดี คือการรับรู้ทางประสาทสัมผัสต่างๆ นักจิตวิทยาเชื่อว่าบุคคลสามารถเข้าติดต่อกับสิ่งแวดล้อมได้ก็โดยผ่านกระบวนการอันหนึ่งซึ่งเรียกว่า การรับรู้ ที่พวกเขามีอยู่ ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวกาย เป็นต้น เพื่อทำหน้าที่ในการเห็น การได้ยิน การลิ้มรส การได้กลิ่น และการถูกต้องสัมผัส เป็นประสาทสัมผัสห้าประการที่รู้จักกันมาตั้งแต่โบราณ ส่งไปเป็นประสบการณ์ทางสมอง เพื่อให้เกิดเป็นการรับรู้ต่อไป

สมัคร บุราวาศ (2555: หน้า 81-84) กล่าวว่า ทางพุทธปรัชญาเถรวาท ยังรวมการรับรู้ทางจิต หรือ มโนสัมผัส เป็นหนึ่งในการสัมผัสหรือการรับรู้ เพราะความรู้ทางกาย ตา หู จมูก และลิ้นเกิดขึ้นเพราะมีการรับรู้ระหว่างสิ่งนอกกายและผู้รับสัมผัส เป็นการรับรู้ที่มีความเกี่ยวข้องกันระหว่างสิ่งนอกกายกับอวัยวะรับสัมผัสของเราซึ่งเป็นรูปธรรม แต่ยังมีปรากฏการณ์อย่างหนึ่งเกิดขึ้น ซึ่งเป็นปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นหลังสัมผัสทั้งห้า เรียกว่าอาการทางจิต เรารู้การมีของเวลาด้วยสัมผัสทางจิต การเกิดมโนสัมผัสนี้ทำให้เรารู้ถึงความเกี่ยวข้องกันระหว่างสรรพสิ่งทั้งหลายรอบตัวเรา และเป็นสิ่งที่ซับซ้อนกว่าประสาทสัมผัสทางกายทั้งห้า

จากการศึกษาข้อมูลเรื่องขอบเขตการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตาของสุชา จันทร์เอม (2525: หน้า 75) และคณิตย์ ผาพะณี (2550: หน้า 37) ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

1.3.1 การรับรู้ทางเสียง (Auditory Sense)

เสียง มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของเด็กพิการทางสายตา เพราะเป็นสิ่งช่วยจำแนกสิ่งรอบตัว เช่น ระบุแหล่งที่มา แยกความแตกต่างของเสียงพูด ช่วยในการทำงานและการรับรู้สิ่งบันเทิงต่างๆ ผู้ที่มีสายตาปกติจะใช้การรับรู้ทางการเห็นเป็นประสาทสัมผัสแรกในการรับรู้ ส่วนผู้พิการทางสายตาจะใช้การรับรู้ทางการได้ยินก่อน จึงต้องพยายามฝึกใช้การรับรู้ทางการได้ยินให้เกิด

ประสิทธิภาพมากที่สุด การได้ยินของผู้พิการทางสายตานั้นมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกับคนปกติ เพียงแต่ได้รับการฝึกทักษะการฟังเป็นประจำ จึงมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ดังนั้น ผู้พิการทางสายตาสามารถเดินบนทางเท้าได้อย่างปลอดภัยโดยอาศัยเสียงการจราจรบนท้องถนนเป็นตัวกำหนดแนวการเดินทางที่ถูกต้อง หรือเสียงของแม่ค้าที่ส่งเสียงร้องขายของ เสียงของลูกบอลที่กระทบพื้น เสียงเหล่านี้จะช่วยให้ผู้พิการทางสายตาทราบสภาพต่างๆหรือสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวของตนเองมากยิ่งขึ้น

1.3.2 การรับรู้ทางกลิ่น (Olfactory Sense)

กลิ่น มีความสำคัญต่อเด็กพิการทางสายตามาก เป็นการรับรู้ที่ทำให้พวกเขาทราบถึงสภาพสิ่งแวดล้อม ตำแหน่ง และทิศทางของตนเอง เป็นการช่วยสร้างความคุ้นเคย และสามารถอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นๆได้อย่างปลอดภัย เช่น กลิ่นเฉพาะของสถานที่ต่างๆ ซึ่งจะเป็นตัวบอกตำแหน่ง และช่วยไม่ให้ผู้พิการทางสายตาหลงทาง กลิ่นของอาหารเป็นสิ่งที่ทำให้ พวกเขามีความสุข และทำให้สามารถแยกแยะชนิดของอาหาร หรือกลิ่นไอน้ำมันจากปั้มน้ำมัน ก็ทำให้ผู้พิการสายตาตระหนักได้ว่าบริเวณนั้นต้องระวังรถเข้าออกเป็นพิเศษ เป็นต้น

1.3.3 การรับรู้ทางรสชาติ (Sense of Taste)

การรับรู้ทางรสชาติของเด็กผู้พิการทางสายตา มีประสิทธิภาพเหมือนบุคคลทั่วไป แต่เด็กพิการทางสายตาก็มีความระมัดระวังในเรื่องของการชิมมากกว่า เนื่องจากไม่ทราบว่าสิ่งที่ชิมคืออะไร ดังนั้นพวกเขาต้องได้รับความเชื่อมั่นจากคนรอบข้างเสียก่อน จึงจะชิมอาหาร ทั้งยังต้องใช้การรับรู้ทางกลิ่นมาช่วยในการพิจารณา เช่น ถ้าอุดจมูกเพื่อป้องกันการได้กลิ่น ก็จะไม่ทราบความแตกต่างระหว่างน้ำส้มกับน้ำมะนาว เพราะต่างก็มีรสเปรี้ยวเหมือนกัน เป็นต้น มนุษย์จะรับรู้รสพื้นฐานได้ 4 อย่าง คือ รสเปรี้ยว รสเค็ม รสหวาน และรสขม นอกจากรสแท้ 4 อย่างแล้ว มนุษย์ยังรู้สึกได้ลิ้มรสอื่นๆ เช่น รสเผ็ด รสมัน ฯลฯ เป็นส่วนส่วนผสมของรสแท้ทั้ง 4 ที่กล่าวมาข้างต้น หรือเกิดจากกลิ่นที่เข้ามาแทรกแซงอยู่ในรสนั่นเอง

1.3.4 การรับรู้ทางการสัมผัส (Skin Senses)

การรับรู้ทางกาย เป็นการช่วยแยกความแตกต่างของรายละเอียดสิ่งที่สัมผัสได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมได้อย่างถูกต้อง การฝึกใช้ทักษะนี้จึงควรได้รับการฝึกตั้งแต่ในวัยเด็ก เพื่อพัฒนาให้ผู้พิการทางสายตาเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีทักษะการรับรู้โดยการสัมผัสที่ดี การเรียนอ่านอักษรเบรลล์ในเด็กจะได้ผลดีกว่าผู้ใหญ่ เนื่องจากนิ้วมือของเด็กยังนุ่มกว่าผู้ใหญ่ นั่นเอง ข้อจำกัดในการรับรู้ทางกายของเด็กพิการทางสายตา วัสดุที่สัมผัสต้องมีลักษณะที่จับต้องได้ จึงจะสามารถสร้างภาพจำและความเข้าใจได้ ดังนั้นในส่วนที่ไม่สามารถสัมผัสได้ เช่น ดวง

อาทิตย์ ดวงจันทร์ ท้องฟ้า ดวงดาว เมฆ รวมถึงการรับรู้เกี่ยวกับสีต่างๆ จึงจำเป็นต้องเรียนรู้จากการอธิบาย โดยการเปรียบเทียบจากขอบเขตทางการรับรู้ด้านอื่นๆ

1.3.5 การรับรู้ทางใจ (Mind Senses)

จิตใจ เป็นสิ่งที่สลับซับซ้อน เพราะถือว่าเป็นตัวควบคุมทุกระบบในร่างกาย นักจิตวิทยาเชื่อว่า จิตใจคนเรานั้นมี 2 ระดับ คือ ระดับจิตสำนึก ซึ่งจะทำหน้าที่คิดคำนวณแยกแยะหาเหตุผลต่างๆ เกิดจากการรับรู้มาทางประสาทสัมผัส 5 คือ ตา หู จมูก ลิ้น และกาย สำหรับระดับจิตใต้สำนึก คืออุปนิสัยในความคิดของระดับจิตสำนึก ที่รับสิ่งต่างๆ มาทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 และจมดิ่งลงสู่จิตใต้สำนึก จิตใต้สำนึกจะเป็นขุมแห่งอุดมคติ ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคลังแห่งความทรงจำ และไม่เคยลืม

เด็กพิการทางสายตามีความรู้สึกและเข้าใจในธรรมชาติได้จากความรู้สึกนึกคิดและการสัมผัส มากกว่าการรับรู้ทางกาย ตา หู จมูก และลิ้น เกิดขึ้นเพราะมีการสัมผัสระหว่างสิ่งนอกกายและผู้รับสัมผัส แม้การสัมผัสจะเป็นความเกี่ยวข้องกันของสิ่งนอกกายกับอวัยวะรับสัมผัสของเรา ซึ่งถือเป็นรูปธรรม แต่มีปรากฏการณ์อย่างหนึ่งเกิดขึ้น ซึ่งเป็นปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นหลังสัมผัสทั้ง 5 เรียกว่า การสัมผัสทางใจ เช่น ความรู้สึกต่างๆ ความโกรธ ความชอบ ความสงสาร ความตกใจ ความกลัว สะเทือนใจ ทำให้รู้สึกหวนคิดถึง การปรุงที่เกิดในใจ เป็นต้น เป็นเรื่องของอารมณ์ที่เราสัมผัสกันได้ เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อมนุษย์ได้

นอกจากการเห็น การได้ยิน การลิ้มรส การได้กลิ่น การถูกต้องสัมผัส เป็นประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่รู้จักกันมาตั้งแต่โบราณ แต่ความสามารถในการตรวจจับตัวกระตุ้นอื่นๆ เช่น อุณหภูมิ ความรู้สึกเกี่ยวกับเคลื่อนไหว (proprioception) ความเจ็บปวด (nociception) ความรู้สึกเกี่ยวกับการทรงตัว รวมถึงการรับรู้ทางด้านเวลาและสถานที่

1.3.6 การรับรู้ทางเวลาและสถานที่ (Sense of Time and Space)

การรับรู้ด้านเวลา มักเกี่ยวข้องกับการรับรู้ ประสบการณ์ และความรู้สึกต่างๆ ของมนุษย์ เพราะเมื่อนึกถึงคำว่าเวลา เราก็มักจะทักท้วงเองว่ามีตัวตนหรือมีอยู่จริง ถ้าการมีตัวตนอยู่ของเวลายึดถือจากการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ เป็นหลัก ดังนั้นการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ จึงได้มีผลกระทบต่อความรู้สึกของมนุษย์

บุรินทร์ กำจัดภัย (2554: ออนไลน์) กล่าวถึงการรับรู้ด้านเวลาว่า การรับรู้ย่อมขึ้นอยู่กับความจริงที่คนเราเคยรับรู้ มีทั้งแบบภววิสัย หรือแนวคิดที่เชื่อว่าความจริงเป็นเช่นนั้น แม้เราไม่ได้สัมผัสรับรู้มัน ความจริงก็ยังคงเป็นเช่นนั้น กับแบบอัตตวิสัย หรือแนวคิดที่เชื่อว่าสิ่งใดๆ จะถือว่าเป็นความจริงแล้วนั้น เราต้องสามารถรับรู้ด้วยประสบการณ์ได้ว่าเป็นอย่างนั้น หากเราไม่รับรู้โดยตรงจากประสบการณ์ ก็ยังถือว่าเป็นไม่ใช่ความจริง เมื่อเทียบกับเรื่องเวลา ในแบบภววิสัย เวลาเป็นไปตามที่พรรณนาโดยทฤษฎีสัมพัทธภาพ เป็นมิติเช่นเดียวกับมิติกว้าง ยาว สูง เวลาที่จะมีค่าเพิ่มขึ้นไปเรื่อยๆ ไหลไปข้างหน้าไม่มีวันหยุด แต่สำหรับแบบอัตตวิสัย เวลาจะเกี่ยวข้องกับรับรู้ของมนุษย์ เกี่ยวข้องกับความรู้สึก เช่น เวลาแห่งความสุข ทำไมช่างผ่านไปเร็วไวเสียเหลือเกิน ดังนั้น เวลาอาจถือเวลาเชิงจิตวิทยาก็ได้ หากความเปลี่ยนแปลงของระบบมีมากขึ้น ก็จะรู้สึกว่าเวลาผ่านไปเร็ว คือกินระยะเวลาไปมาก เพราะสำหรับมนุษย์มักจะตระหนักถึงเวลาที่ต่อเมื่อมีความเปลี่ยนแปลงที่สังเกตได้ มนุษย์มักเรียนรู้รับรู้สิ่งใหม่ๆ โดยการเปรียบเทียบจากประสบการณ์เก่าๆ ที่เคยรับรู้มาก่อน ซึ่งจะรับรู้ทันทีว่าประสบการณ์ที่เคยผ่านมาแล้ว หรือที่กำลังเกิดขึ้นนี้เป็นประสบการณ์ครั้งแรก ยังมีอายุที่มากขึ้นเมื่อได้มีโอกาสพบเห็นสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ก็มักจะนำไปเทียบกับประสบการณ์ที่เคยมีอยู่ ดังนั้นเมื่อคนเรามีอายุที่มากขึ้น จึงมักจะอยู่กับอดีตและอนาคตซึ่งบันทึกเอาไว้ในสมอง แตกต่างจากเด็กเล็ก ซึ่งยังมีความจำเพียงเล็กน้อย และมักจะอยู่กับสิ่งที่เห็นตรงหน้า จดจ่อเอาความถี่ในการรับรู้อยู่กับสิ่งปัจจุบัน เวลาของเด็กจึงเดินช้า ดังนั้น Time scale จึงเป็นเรื่องสำคัญ บางครั้งเราอาจตัดสินใจหรือบอกอะไรไม่ได้เกี่ยวกับคุณสมบัติของบางสิ่งในทันที เพราะเราอยู่ในภูมิภาคเวลาที่แตกต่างกัน มีกรอบทางความคิด ประสบการณ์ที่มาจากอดีตและทัศนะต่อโลกที่แตกต่างกัน จึงต้องใช้เวลาเป็นเครื่องพิสูจน์ในระยะยาว

สำหรับการรับรู้ด้านสถานที่ มักเป็นการรับรู้เชิงนามธรรมที่ผ่านจากความรู้สึก และไม่อาจกำหนดค่าได้ เช่นบางสถานที่ที่เคยไปจนเป็นที่น่าจดจำ การบอกลักษณะสภาพการเป็นอยู่ที่เคยอาศัย ดังนั้น แต่ละสถานที่ก็มีลักษณะบางประการที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละสถานที่ จึงเป็นเรื่องยากที่จะจำกัดความหมายและคำอธิบายได้ว่าการรับรู้ด้านสถานที่เป็นอย่างไร เพราะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆ ประการ ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ที่มนุษย์สร้างและเปลี่ยนแปลงมาเรื่อยๆ อาจขึ้นอยู่กับประวัติศาสตร์ในอดีตของแต่ละพื้นที่ ดังนั้นการรับรู้ด้านสถานที่จึงมักถูกสร้างขึ้นจากพื้นฐานของแต่ละบุคคล และมีความแตกต่างกันสำหรับกลุ่มคนที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับความเคยชินหรือการที่ได้เดินทางไปหลายๆ สถานที่ ประสบการณ์การรับรู้จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะเป็นตัวชี้วัดและอธิบายลักษณะสถานที่ต่างๆ ของแต่ละบุคคลได้

เห็นได้ว่าการรับรู้ทางด้านเวลา และการรับรู้ทางด้านสถานที่ มีส่วนเกี่ยวข้องกันใน เรื่องของการใช้อารมณ์ความรู้สึก และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล นับเป็นตัวชี้วัดเรื่องการรับรู้ทาง สุนทรียะได้รูปแบบหนึ่ง เพราะการรับรู้ด้านเวลาและสถานที่ จะเป็นตัวช่วยให้มนุษย์ตระหนักถึงสิ่งที่ ตนเคยทำ กำลังทำอยู่ และกำลังจะทำได้ในขณะนั้น ผ่านทางความคิดและอารมณ์ความรู้สึก สำหรับ เด็กผู้พิการทางสายตา ประสบการณ์รับรู้ที่ผ่านมาจากแต่ละคนมีความแตกต่างกันออกไปตาม ประเภทและสาเหตุของเด็กที่พิการทางสายตาเอง หากมีสายตาเลือนราง หรือมีปัญหาทางการ มองเห็นที่หลัง ก็ย่อมจะมีประสบการณ์การรับรู้ทางด้านเวลาและสถานที่ที่ผ่านมา และคาดการณ์สิ่งที่ เกิดขึ้นภายหน้าได้ รับรู้ได้ว่าสถานที่แต่ละที่เป็นอย่างไร หากความใกล้เคียงกับสิ่งที่พวกเขาต้องเผชิญ ได้ แต่สำหรับเด็กพิการทางสายตาบางกลุ่มที่พิการแต่กำเนิด ก็จะขาดประสบการณ์ทางความทรงจำ สิ่งที่เขาจดจำ มักมาจากสิ่งที่คนอื่นเคยบอก หรือเรียนรู้เพิ่มเติมจากการอ่านหนังสือ ดังนั้นเด็กกลุ่มนี้ จะมีภาพความคิดจินตนาการในรูปแบบที่ตัวเองสร้างขึ้น และย่อมมีความแตกต่างกันไปในแต่ละ บุคคล นอกจากนั้นการรับรู้ทางด้านเวลาและสถานที่ก็ขึ้นอยู่กับรับรู้ทางด้านต่างๆ เช่น การรับรู้ ว่าอยู่ที่น้ำตก เด็กพิการทางสายตาก็ต้อง ได้ยินเสียงน้ำตก ได้กลิ่นของน้ำ อาจมีการสัมผัสน้ำด้วย หรืออาจรวมไปถึงการรับรู้ทางด้านอุณหภูมิ อากาศ ความร้อน ความเย็น เป็นการสร้างความเคยชินที่ เคยเกิดขึ้นกับผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมรู้ว่าตัวเองอยู่ในสถานที่และเวลาใด

นอกจากการรับรู้โดยการตีความหมายจากประสาทสัมผัสด้านต่างๆ การรับรู้ในแต่ละ บุคคลก็ย่อมมีความแตกต่างกันออกไป เพราะนอกจากจะขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าต่างๆ ยังขึ้นอยู่กับ คุณลักษณะของผู้รับรู้อีกด้วย โดยอิทธิพลที่ทำให้คุณลักษณะของผู้รับรู้แตกต่างกันออกไปนั้น ได้แก่ สุชา จันทรเอน (2539: หน้า 132)

- 1) ประสบการณ์ของผู้รับรู้ ไม่ว่าจะเป็น ความคิด ความรู้ และการกระทำที่ได้ เคยทำมาแล้วในอดีต ประสบการณ์เดิมเหล่านั้นจะต้องมีปริมาณมาก และความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจนแน่นอน ซึ่งจะช่วยในการตีความหมายจากการรับสัมผัส จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้แต่ละ บุคคลรับรู้ภาพแตกต่างกันออกไป
- 2) ความต้องการและความสนใจในขณะนั้น ความต้องการและความสนใจมีความสำคัญไม่ต่างกับการตีความหมายจากการรับสัมผัส ถ้าบุคคลมีความต้องการและสนใจ สิ่งใด จะมีความตั้งใจแน่วแน่ มีความสังเกตพิจารณาสิ่งนั้นอย่างละเอียด ซึ่งจะก่อให้เกิด การตีความหมายที่ถูกต้อง ซึ่งรวมไปถึงการเตรียมพร้อมที่จะรับรู้ด้วย

3) อิทธิพลของสังคม สภาพความเป็นอยู่ วัฒนธรรม และสังคม จะทำให้คนแต่ละกลุ่มนั้น สามารถรับรู้ในสิ่งต่างๆที่แตกต่างกันออกไป หรืออาจจะทำให้มีความสามารถในการรับรู้ได้ในหัวเรื่องที่ต่างๆกัน

จากแนวคิดทางการรับรู้ประเภทต่างๆของเด็กพิการทางสายตา ผู้วิจัยพบว่าเด็กพิการทางสายตาไม่สามารถใช้การรับรู้พื้นฐานอย่างการมองเห็นเช่นคนกลุ่มอื่นในสังคม แต่การใช้การรับรู้ด้านอื่นๆนอกจากดวงตา ต่างก็เติมเต็มสิ่งที่ขาดไปในชีวิตได้เป็นอย่างดี แต่ต้องผ่านการเรียนรู้และฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจึงจะได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการฝึกใช้ทักษะการรับรู้ด้านต่างๆ จึงควรได้รับการฝึกตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อพัฒนาให้พวกเขาได้เรียนรู้ และพัฒนาทักษะการรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อการดำรงชีวิตประจำวันในอนาคต ในการวิจัยผู้วิจัยสามารถหาเทคนิคการเล่าเรื่องราวผ่านการรับรู้ด้านต่างๆที่เหลือของเด็กพิการทางสายตาใช้ในการนำเสนอ เช่น การแจกขนมให้ผู้ชมได้ชิม การเพิ่มกลิ่นต่างๆ การได้ให้ผู้ชมได้สัมผัสกับสิ่งของที่อยู่ในละครขณะที่แสดง อารมณ์ความรู้สึกทางใจต่อผู้ชม รวมถึงการสร้างเสียง เวลา และสถานที่เพื่อเป็นการต่อยอดจินตนาการของผู้ชมในละครที่ชมละครเวที

2. แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ของเด็กพิการทางสายตา

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสุนทรียะสำหรับเด็กพิการทางสายตา

สุนทรียศาสตร์ เป็นปรัชญาสาขาหนึ่งที่ว่าด้วยเรื่องของความงาม และสิ่งที่ดีงามในธรรมชาติ หรืองานศิลปะ เป็นลักษณะที่เห็นแล้ว ชวนให้ชื่นชมหรือพึงพอใจ ซึ่งหากนำไปใช้ร่วมกับเรื่องของวัฒนธรรม สุนทรียศาสตร์จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์และพฤติกรรม หรือเกี่ยวกับงานที่มนุษย์สร้างขึ้น และจำเป็นต้องเกี่ยวกับการรับรู้สักโดยสัมผัสทั้ง 5 และหากว่าด้วยเรื่องของกิจกรรมของมนุษย์หรืองานศิลปะ ความงามนี้ส่งผลในการกระตุ้นความรู้สึกในจิต หรือเกี่ยวกับอารมณ์ ก่อให้เกิดความสะเทือนใจ หรือจับใจ (พูนพิศ อมาตยกุล, ประกอบการบรรยายในวิชา มานุษยวิทยาวัฒนธรรม อ้างถึงใน ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2556: หน้า 1)

สำหรับลักษณะของสื่อสุนทรียะสำหรับเด็ก เป็นสื่อที่ให้เด็กได้อ่าน ได้ฟัง หรือได้รับชม เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน อาจมีคติสอนใจหรือให้ทรรศนะด้านจริยธรรม สร้างสรรค์ด้านอารมณ์และความรู้สึก อาจนำไปเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตในภายหน้า ซึ่งมีความแตกต่างในรายละเอียด รูปแบบ และเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการกับรูปแบบอื่นๆ เพราะเด็กย่อมมีความแตกต่างกับผู้ใหญ่ ความคิดสร้างสรรค์เหล่านี้จะเปิดมุมมองที่ลึกที่สุดในจิตวิญญาณของเด็ก ยิ่งเรื่องราวและสถานการณ์ที่เด็กได้ประสบและน่าสนใจเพียงใด จินตนาการของเด็กๆก็จะโลดแล่นได้

อย่างแข็งแรงเพียงนั้น เด็กๆจะเข้าใจความคิดต่อเมื่อปรากฏออกมาเป็นภาพที่ชัดเจน ธีรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์ (2553: หน้า 10-15)

ผู้วิจัยพบว่าถึงแม้รูปแบบของสื่อสุนทรียะจะมีหลายรูปแบบ หลายช่องทาง ต่างให้ ข้อมูลความรู้ คติสอนใจ ความสนุกสนาน ผ่านจินตนาการของผู้ชมที่เป็นเด็ก ถึงแม้ว่าสื่อเหล่านั้นจะมี ภาพที่น่าสนใจเพียงใด สำหรับเด็กพิการทางสายตา ย่อมไม่อาจสัมผัสได้เท่ากับเด็กที่มีสายตาปกติ และถึงแม้ว่าช่องทางการรับสื่อบันเทิงคดีของพวกเขาจะมีจำกัด แต่พบว่าเด็กพิการทางสายตามีความต้องการสื่อเหล่านั้นไม่ต่างจากเด็กปกติ

2.1.1 การเปิดรับสื่อทางศิลปะของเด็กพิการทางสายตา

ศศิสหัส จิตรวานิชกุล (2542: หน้า 346-349) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมและความ ต้องการในการเปิดรับสื่อของคนตาบอดพบว่า พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของผู้พิการทางสายตาในเขต กรุงเทพมหานคร มีร้อยละ 59.70 ที่พยายามเปิดรับสื่อปกติประเภทภาพยนตร์และละคร โดยที่ไม่ขอ ความช่วยเหลือจากคนรอบข้าง เนื่องจากรู้สึกว่าเป็นภาระต่อคนรอบข้าง เพื่อนและครอบครัว นอกจากนี้ยังพบว่า ความต้องการของผู้พิการทางสายตาเกี่ยวกับสื่อ คือ ต้องการให้มีรายการประจำ สำหรับกลุ่มตนเองโดยเฉพาะ

2.1.2 เนื้อเรื่องที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กพิการทางสายตา

การเลือกเนื้อเรื่องให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตาเป็นสิ่งสำคัญ เนื้อเรื่องต้องไม่ ซับซ้อนจนเกินไป ต้องมีการเปลี่ยนแปลงข้อความที่เด็กพิการทางสายตาไม่สามารถเข้าใจได้ เนื้อเรื่อง ต้องสามารถให้ความบันเทิงสนุกสนานและความเพลิดเพลิน และที่สำคัญควรเป็นเรื่องที่จะช่วยให้เด็ก พิการทางสายตามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ทั้งพฤติกรรม ต่างๆของคนในสังคม การเข้าใจบทบาทของตน และการเตรียมความพร้อมที่จะเข้าสังคมร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้การใช้ภาษาคำพูดในละครสำหรับเด็กพิการทางสายตานั้น ต้องนำมาปรับปรุงให้เหมาะสม เพื่อให้เด็กเข้าใจง่าย เช่น ลักษณะของสีต่างๆ ให้เปลี่ยนเป็นอารมณ์ความรู้สึกต่อสีนั้น โดยเนื้อเรื่อง ละครที่เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา มีดังต่อไปนี้ (เพชรรัตน์ มณีนุชย์, 2556: หน้า 19)

- 1) เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังคุณธรรมและความละเอียดอ่อนในจิตใจ ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อชีวิต
- 2) มีเรื่องราวต่างๆที่แปลกใหม่ มีแง่มุมเล็กๆ น้อยๆ ข้อคิดและข้อเตือนใจ
- 3) ช่วยให้เด็กพิการทางสายตาเข้าใจตัวเองและรู้สึกว่าไม่ได้อยู่โดดเดี่ยว

- 4) เป็นช่องทางให้เด็กพิการทางสายตาได้หลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจในชีวิตประจำวัน
- 5) เป็นวรรณกรรมที่ดีทั้งโครงเรื่อง ลักษณะที่เด่นชัดของตัวละคร การใช้ภาษาสร้างสรรค์
- 6) เนื้อหาดึงดูดใจด้วยความงดงามทางความรู้สึก
- 7) เนื้อเรื่องกล่าวถึงอารมณ์ของมนุษย์อย่างระมัดระวัง เสนอแนะวิธีการที่สร้างสรรค์แก่เด็กพิการทางสายตาในการเผชิญกับความยากลำบากต่างๆ

เมื่อนำแนวคิดที่ได้จากข้างต้นมาเทียบกับบทละคร Into the Woods ที่ผู้วิจัยเลือกนำมาสร้างสรรค์ เมื่อศึกษาเรื่องราว และประเด็นที่บทละครต้องการนำเสนอจะพบว่ามีเนื้อเรื่องในแต่ละส่วนที่นำมาใช้ใน Into the Woods จะมีแง่คิดสอดแทรกอยู่ในแต่ละเรื่องอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็น เรื่องการเป็นคนดีในเรื่องซินเดอเรลล่า การไม่ไว้ใจคนแปลกหน้าของเรื่องหนูน้อยหมวกแดง การลักขโมยในเรื่องของ แจ็คผู้ขายยักษ์ เป็นต้น ซึ่งเป็นแง่คิดที่ช่วยปลูกฝังคุณธรรม ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อชีวิต เสนอแนะวิธีการที่สร้างสรรค์แก่เด็กพิการทางสายตาในการเผชิญกับความยากลำบากต่างๆได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นการนำเรื่องราวต่างๆ มาผูกโยงเชื่อมกัน เกิดเรื่องราวต่างๆ ที่แปลกใหม่ มีแง่มุมเล็กๆ น้อยๆ ข้อคิดและข้อเตือนใจเพิ่มมากขึ้น ในตอนท้ายก็มีประเด็นเรื่องที่จะช่วยให้เด็กพิการทางสายตาเข้าใจตัวเองและรู้สึกว่าไม่ได้อยู่โดดเดี่ยว มีเนื้อหาดึงดูดใจด้วยความงดงามทางความรู้สึก ซึ่งรูปแบบของละครเวทีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นย่อมเป็นช่องทางให้เด็กพิการทางสายตาได้หลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างมาก

แต่เนื่องจากบทละครที่ผู้วิจัยเลือก ยังมีความซับซ้อน และมีหลายประเด็นมากจนเกินไป ซึ่งอาจทำให้เด็กพิการทางสายตาตามเรื่องไม่ทัน หรือไม่เข้าใจเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ดังนั้นผู้วิจัยต้องหาวิธีการในการดัดแปลงบทละคร โดยการตัดประเด็น เรื่องราว หรือตัวละครบางตัวออก เพื่อลดความซับซ้อนของเรื่องราวที่เกิดขึ้น

2.1.3 องค์ประกอบในการดำเนินเรื่องในสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กพิการทางสายตา

องค์ประกอบที่สำคัญในสื่อบันเทิงสำหรับเด็กพิการทางสายตา เพื่อสร้างสรรค์ให้เรื่องมีความสนุกสนาน มีประโยชน์ และเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตามากที่สุด เพื่อเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ มีดังนี้ (ธีรวัช เจนวัชรรักษ์, 2554: หน้า 28-33)

ก. ความคิดรวบยอด หรือ แก่นของเรื่อง (Theme)

สำหรับการสร้างสรรค์สื่อสำหรับเด็กพิการทางสายตา จำเป็นอย่างมากที่ต้องเลือกเรื่องราวที่เป็นประโยชน์และมีความเหมาะสมกับเด็ก เนื่องจากเด็กที่พิการทางสายตาคงมีความคิด และความจำที่มากกว่าเด็กปกติ ดังนั้นเมื่อนำเสนอ หรือให้แง่คิดในเรื่องใด เด็กพิการทางสายตาจะจดจำและเชื่อในสิ่งนั้นทันที ประเด็นที่จะสามารถนำมาใช้ก็ไม่ควรซับซ้อน อาจต้องเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวของเด็ก เช่น การใช้ชีวิตประจำวัน เพื่อน ครอบครัว การช่วยเหลือตัวเอง เป็นต้น

สำหรับบทละครเรื่อง Into the Woods ผู้วิจัยศึกษาเรื่องราวจนพบว่า มีแก่นของเรื่องที่มีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การใช้ชีวิตของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน ทั้งเรื่องของหน้าที่ อุปนิสัย ความสัมพันธ์ ของเพื่อน ครอบครัว การเห็นแก่ตัว ความร่วมมือร่วมใจ เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยหวังว่า จะเป็นสิ่งที่สามารถปลูกฝังและทำให้เด็กพิการทางสายตาได้เรียนรู้ สามารถคิดต่อยอดนำมาใช้ในการใช้ชีวิตประจำวันของตนเองได้

ข. โครงเรื่อง (Plot)

เนื่องจากเด็กพิการทางสายตาคงมีความสนใจด้านการอ่านนิทาน หรือหนังสือปกตินี้ที่ดัดแปลงเป็นภาษาเบรลล์อยู่แล้ว ดังนั้น รูปแบบหรือวิธีการเล่าเรื่องสามารถที่จะใช้เหมือนเด็กปกติได้ แต่หากเป็นสื่อบันทึกต้องคำนึงถึงวิธีการนำเสนอ เนื่องจากว่าเด็กพิการทางสายตาจะรับรู้ทางเสียงเป็นหลัก ดังนั้น เสียงของตัวละคร และบรรยากาศเป็นสิ่งสำคัญ ต้องชัดเจน ต้องสามารถแยกได้ว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร เป็นต้น

สำหรับเรื่อง Into the Woods นิทานแต่ละเรื่องก็นำมาใช้ในบทละคร ไม่ว่าจะเป็น ซินเดอเรลล่า หนูน้อยหมวกแดง แจ็คผู้ขายยักซ์ และราพันเซล เรื่องราวที่เล่าเรื่องผ่านตัวละครอย่างเจ้าหญิง เจ้าชาย แม่มด หรือ ยักซ์ เป็นโครงเรื่องที่เด็กๆทุกคนคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี ดังนั้นผู้วิจัยคิดว่า วิธีการนำเสนอเรื่องราวที่เชื่อมโยงจนเป็นเรื่องเดียวกันนี้ จะเป็นเรื่องแปลกใหม่ในการสื่อสารสำหรับเด็กๆได้เป็นอย่างมาก

ค. ฉาก (Setting)

สำหรับเด็กพิการทางสายตานั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการให้ความคำอธิบายในเรื่องของฉาก เพราะต้องใช้วิธีการอธิบายหรือกล่าวถึงเพียงเท่านั้น จึงต้องมีความละเอียดและเหมาะสมกับการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา เพื่อให้พวกเขาเกิดจินตนาการและเห็นภาพของฉาก เวลา ลักษณะตัวละครบางอย่าง สิ่งแวดล้อม ให้ได้มากที่สุด ขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ส่วนประกอบหลักๆของฉากมักกล่าวถึง เวลา สถานที่ การประกอบอาชีพ และ

สิ่งแวดล้อมทางสังคม ซึ่งจะเป็นการตีกรอบให้แก่ตัวละคร ในบางครั้งอาจมีการกำหนดบรรยากาศเพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็น กลิ่น เสียง แสง สี และสัมผัสอื่นๆ เพื่อหวังผลให้ผู้รับสารเกิดอารมณ์และความรู้สึกคล้อยตาม หรือเห็นภาพเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละครเด่นชัดมากยิ่งขึ้น

สำหรับฉากในบทละครเรื่อง Into the Woods จะกล่าวถึงหมู่บ้านและป่าเป็นหลัก ดังนั้นผู้วิจัยต้องหามิติทางการรับรู้เรื่องของเวลาและสถานที่ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยการเพิ่มสถานที่ในละครมากยิ่งขึ้น ผ่านการรับรู้ด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น กลิ่น เสียง แสง สี และสัมผัสอื่นๆ เป็นส่วนช่วยให้เด็กพิจารณาทางสายตาเข้าใจและรับรู้ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่ในสถานที่แห่งใด เพื่อเพิ่มสุนทรียรสในการชมละครเวทีมากยิ่งขึ้นของเด็กพิจารณาทางสายตา

ง. ตัวละคร (Character)

สำหรับตัวละครในสื่อบันเทิงสำหรับเด็กพิจารณาทางสายตา ต้องให้ความสำคัญกับเสียงของนักแสดง เนื่องจากเด็กจะรับรู้เรื่องราวผ่านเสียงของนักแสดงเป็นหลัก น้ำเสียง โทนเสียง และวิธีการเล่าจึงต้องมีความน่าสนใจ หากมีหลายตัวละคร ก็ต้องมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน สามารถบอกถึงวัย เพศ และลักษณะนิสัยได้ชัดเจน

สำหรับเรื่อง Into the Woods มีตัวละครมากถึง 19 ตัวละคร ดังนั้นผู้วิจัยต้องเลือกนักแสดงจากเสียงที่มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน เพื่อไม่ให้ผู้ชมสับสนในการชมละครเวที และนอกจากหน้าที่ในการแสดงของนักแสดง นักแสดงทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการเคลื่อนไหวอุปกรณ์ต่าง ร่วมถึงมีส่วนร่วมกับผู้ชมตลอดทั้งเรื่องอีกด้วย

จ. คติสอนใจ (Moral Concept)

ข้อคิดต่างๆที่นำมาใช้กับร่วมกับเด็กพิจารณาทางสายตาสามารถใช้เรื่องราวตามปกติได้ และถ้าหากให้ความสำคัญกับรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับพวกเขา เช่น การใช้ชีวิต คุณค่าในตัวเอง การให้กำลังใจ หรือประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องการพิจารณาทางสายตาโดยตรง ก็สามารถที่สอดแทรกเข้าไปในสื่อที่ต้องการนำเสนอได้เพื่อให้ตรงเป้าหมายของเด็กพิจารณาทางสายตามากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยต้องดัดแปลงเรื่องราวในบทละคร Into the Woods บางส่วนให้เชื่อมโยงกับเด็กพิจารณาทางสายตามากยิ่งขึ้น ประเด็นต่างๆที่ผู้วิจัยได้สอบถามอาจารย์และเด็กนักเรียนในโรงเรียนสอนคนตาบอด จะช่วยให้ผู้วิจัยเลือกและดัดแปลงประเด็นนั้นๆให้มีความเหมาะสมกับละครได้อย่างสมเหตุสมผล เช่น เรื่องมิตรภาพของเพื่อน เรื่องของการคำนึงถึงการเป็นผู้ให้มากกว่าผู้รับ เรื่องการเห็นค่าของตนเอง เป็นต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสำหรับเด็กข้างต้น พบว่ามีปัจจัยหลายๆอย่างที่เป็นเหมือนข้อกำหนดในการสร้างสรรค์งานหรือการวิเคราะห์เรื่องราว บางส่วนจะเห็นได้ว่าขึ้นอยู่กับตัวผู้รับสารเป็นสำคัญ ซึ่งหากมีผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันออกไป ก็อาจทำให้รูปแบบของสื่อบันเทิงคดีที่ออกมา นั้น มีกรอบที่แตกต่างกันออกไปด้วย ผู้วิจัยจึงพบว่า ข้อกำหนดต่างๆเหล่านี้มีการตีกรอบอยู่พอสมควร และผู้วิจัยจะต้องใช้เกณฑ์จากแนวคิดดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นวิธีการเล่าเรื่อง ลดความซับซ้อนของบทละคร การใช้น้ำเสียงของตัวละคร ประเด็นที่เชื่อมโยงกับเด็กพิการทางสายตา เพื่อนำมาใช้ในการดัดแปลงบทละครให้มีความเหมาะสมต่อไป

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในการสร้างสรรค์

เมื่อสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเล่าเรื่องให้เด็กพิการทางสายตาเข้าใจได้มากที่สุดนั้นคือเสียง ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียงในสื่อต่างๆมาศึกษา เพื่อหาวิธีการ ขอบเขต และแนวทางในการสร้างสรรค์งานวิจัยชิ้นนี้

2.2.1 การออกแบบสารประเภทเสียง

การออกแบบสารประเภทเสียง เป็นการออกแบบเสียงเกิดจากหลายๆปัจจัย ไม่ว่าจะเป็น จุดมุ่งหมายของผู้ส่งสาร จุดมุ่งหมายของผู้ฟัง และสภาพแวดล้อมของการรับฟัง ถึงแม้ว่าเมื่อนำไปสร้างสรรค์ร่วมกับ การออกแบบภาพ แสง สี องค์กรประกอบภาพ ฉากสถานที่ เครื่องแต่งกาย ฯลฯ เรื่องของเสียงอาจได้รับความสนใจที่น้อยกว่า แต่ในความเป็นจริงแล้ว เสียงนั้นเป็นตัวกลางที่มีพลังในการสื่อสารมาก ทั้งทางด้านความคิดและความรู้สึก

สื่อบันเทิงคดีที่ประกอบด้วยเสียงเป็นหลัก ในมุมมองของคนทั่วไปคงปฏิเสธไม่ได้ว่าเป็นสื่อบันเทิงในรูปแบบของวิทยุกระจายเสียง ไม่ว่าจะเป็นนิทาน ละครเสียง หรือละครวิทยุ ซึ่งเป็นการใช้เสียงทำให้ผู้ฟังเห็นภาพเรื่องราวต่างๆ และนอกจากการใช้เสียงแล้ว ยังรวมถึงการปูเรื่อง การอธิบายตัวละคร และบรรยากาศต่างๆ วิทยุกระจายเสียงเป็นสื่อมวลชนที่ดำเนินกระบวนการ “ส่งสาร” ด้วยสื่อที่เป็น “เสียง” ซึ่งมีความแตกต่างจากสื่อทางโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ตรงที่ไม่มีภาพประกอบ ดังนั้น “เสียง” จึงมีบทบาทสำคัญต่อการจัดและการผลิตรายการวิทยุทุกประเภท องค์กรประกอบของการออกแบบเสียงที่มักนำมาใช้นั้น มีดังนี้ (วิระชัย ตั้งสกุล, 2554: หน้า 85-94, ธีร์ธวัช เจนวัชรรักษ์, 2554: หน้า 47-50)

ก. การออกแบบสารด้วยเสียงพูด

คำพูดเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ประเภทเสียง เสียงพูดเปรียบเหมือนรูปลักษณ์และพฤติกรรมของบุคคล เพราะสามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนและบุคลิกภาพของคนนั้นๆ ได้ เช่น บอกเพศ วัย จำนวนเสียง รวมถึงสามารถบอกอารมณ์และจิตใจตามลักษณะของบทหรือตัวละครได้ด้วย ต้องมีการเรียนรู้ถึงแนวทางในการใช้คำพูดที่สามารถส่งผลกระทบต่อความหมายต่างๆ ทั้งในส่วนที่เป็นวจนะสาร และอวจนะสาร โดยแบ่งเป็น 2 รูปแบบคือ การบรรยาย (Narration) และการสนทนา (Dialogue) องค์ประกอบของเสียงพูด ยังเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เสียงต่างกันออกไปด้วย เช่น ระดับเสียง ความดัง จังหวะการพูด วิธีการออกเสียง เป็นต้น

ข. การออกแบบสารด้วยเสียงประกอบ

เสียงประกอบทำหน้าที่เสริมจินตนาการให้แก่ผู้ฟัง ทำหน้าที่ในการช่วยสอดแทรกเพื่อให้ความสมจริงมากขึ้น เช่น เสียงลม เสียงควมม่า เป็นต้น โดยมีหน้าที่และความสำคัญของเสียงประกอบไว้ ดังต่อไปนี้ บอกเวลา เช่น เสียงไก่ขัน เสียงนกฮูก บอกสถานที่และช่วงเวลา เช่น เสียงหวูดรถไฟและเสียงผู้คน เสียงซ็อนส์อมและดนตรีเบาๆ บอกการกระทำ หรือผลของการกระทำ เช่น เสียงหัวเราะ ร้องไห้ การชกต่อย และสร้างบรรยากาศหรือสร้างมิติแปลกๆ เช่น เสียงใบไม้ไหว เสียงการเดินของชีพจร

เสียงประกอบมักทำหน้าที่บอกสภาพแวดล้อมและประกอบกรบรรยาย โดยเสียงสภาพแวดล้อมเกิดจากกระบวนการทำเข้ามาจากแหล่งเสียงหนึ่ง จนทำให้รู้สึกเหมือนเกิดขึ้นจริง ส่วนเสียงประกอบกรบรรยาย จะพูดถึงเสียงที่ประกอบแบบบรรยายความหรือเสียงที่มีส่วนช่วยเติมบรรยากาศของฉาก หรือภาพที่เกิดขึ้น เสียงที่ประกอบแบบพรรณนาความหรือเสียงที่เกิดขึ้นตามที่ตัวละครได้พูดถึง เพื่อเป็นการชักชวนให้ผู้ชมนึกถึงเสียงสภาพแวดล้อมนั้นได้ดียิ่งขึ้น และเสียงที่ประกอบแบบอธิบายความหรือสิ่งที่สร้างขึ้นมาเพื่อเพิ่มเติมลงในฉาก โดยเน้นการกระทำที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่องอาจไม่ได้อธิบายภาพที่เกิดขึ้นโดยตรง แต่อธิบายภาพที่เกิดขึ้นรอบๆ ฉากนั้น

ค. การออกแบบสารด้วยเสียงดนตรี

ภาษาของดนตรีจะมีความซับซ้อนมากที่สุด เพราะจะเกิดขึ้นในลักษณะเส้นตรง นั่นคือทำนองเพลง จังหวะ และเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน คือ ความกลมกลืน ความถี่ของการได้ยินเสียงทั้งหมด อีกทั้งยังสามารถที่จะนำมาผสมผสานเสียงต่างๆ เข้ากันได้อย่างหลากหลายไม่มีที่สิ้นสุด จึงทำให้ยากแก่การอธิบายความหมายของเสียงดนตรี ซึ่งหน้าที่ของเสียงดนตรีนั้น

สามารถที่จะนำมาใช้ได้กว้างขวางมากกว่าแค่การสื่อสาร เช่น สามารถกำหนดสถานที่ได้ โดยสามารถที่จะบอกได้ว่าสถานที่ที่เกิดขึ้นนั้นอยู่ที่ใด สามารถเน้นการแสดงให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการแสดงอารมณ์ต่างๆ หรือการเคลื่อนไหว สามารถเน้นการแสดงให้ดูเข้มข้นขึ้น อธิบายรูปพรรณ เหตุการณ์ต่างๆ ซึ่ให้เห็นจุดต่างของสองสิ่ง การตรึงเวลาไว้โดยสามารถบอกได้ว่าเวลานั้นเป็นเวลาเท่าไร ยุคสมัยใด ภาพอดีตที่ผ่านมาแล้ว หรืออนาคตที่ยังไม่ถึง และสามารถที่จะสร้างให้เกิดบรรยากาศ ความรู้สึกและอารมณ์ที่สอดคล้องกับเรื่องราวที่เราต้องการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น

เสียงดนตรีเป็นส่วนที่ช่วยสร้างสีสัน และสร้างอารมณ์ในรายการ รวมถึงสามารถที่จะสร้างบรรยากาศ และความรู้สึกแก่ผู้ฟังได้ด้วยเช่นกัน โดยแบ่งลักษณะของเสียงดนตรีเพื่อสร้างอารมณ์ไว้ ดังต่อไปนี้

- 1) ดนตรีบรรเลงช้า เอื่อย เศร้าสร้อย แทนอารมณ์เศร้า เจ็บเหงา เบื่อหน่าย หรือเวลาค่าคืน
- 2) ดนตรีบรรเลงช้า ท่วงทำนองสบายๆ แทนอารมณ์สันติสุข ความสบายใจ
- 3) ดนตรีบรรเลงช้า ใช้เสียงอลังการ กระหึ่ม แทนการเริ่มต้น โอกาส หรือความหวัง
- 4) ดนตรีบรรเลงเร็ว คึกคัก สนุกสนาน แทนอารมณ์แจ่มใส เบิกบาน หรือยามเช้าตรู่
- 5) ดนตรีบรรเลงเร็ว เร่งเร้า กระแทกกระทั้นเป็นช่วงๆ แทนอารมณ์ตื่นเต้น กระชั้น จวนตัว เป็นต้น

2.2.2 การออกแบบสารด้วยเสียงประกอบ

เสียงที่มีการประกอบเข้าด้วยกันจากเสียงหลายๆเสียง สามารถสร้างภาษาที่แสดงออกซึ่งความซับซ้อนของจินตนาการและความคิดได้ ทั้งยังกระตุ้นปลูกเร้าให้มองเห็นภาพอันชัดเจนและน่าจดจำเพิ่มขึ้น เสียงเป็นเสมือนสัญลักษณ์สำหรับสีและรูปร่าง นั่นคือเสียงสะท้อนขององค์ประกอบที่เสียงนำเสนอออกมา เสียงจึงเป็นเครื่องมือที่สร้างวัตถุขึ้นมาในอีกทางหนึ่ง

Soundscape, Ambience และ Foley เป็นการสร้างเสียงประเภทต่างๆที่พบเห็นตามสื่อต่างๆในปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำแนวคิดและรูปแบบนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มเป็นเทคนิคในการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา

ก. Soundscape

Soundscape หรือ “ภูมิทัศน์ที่สร้างโดยเสียง” เป็นเสียงที่ผสมผสานจากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเรา หรือหากจะกล่าวคือเสียงที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวทุกเสียง เช่น เสียงจากธรรมชาติ เสียงจากการกระทำของมนุษย์ เสียงเครื่องจักรต่างๆ เสียงสัตว์ หรือแม้กระทั่ง เสียงที่ประดิษฐ์ขึ้น เสียงดนตรี ทุกๆเสียงที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมหนึ่งๆ หรือแม้กระทั่งเสียง noise หรือเสียงรบกวนต่างๆก็คือ soundscape ทั้งสิ้น (ณัฐพงษ์ เจริญสวัสดิ์, 2554: หน้า 17)

Soundscape นับเป็นพรมแดนความรู้ใหม่ของนักมานุษยวิทยา นักมานุษยวิทยา การดนตรี และวงการแพทย์ มนต์เสน่ห์ของมนต์ทัศน์นี้อยู่ที่การพิจารณา “เสียง” ในฐานะตัวกลางสำคัญที่เชื่อมโยงมนุษย์ไปสู่สภาวะต่างๆนับตั้งแต่ ภาวะเจ็บป่วย การบำบัดเยียวยา การฟื้นความทรงจำ และการก่อร่างตัวตน เป็นต้น “การเข้าถึงเสียง” จึงนับเป็นการหยั่งเข้าสู่ภูมิทัศน์ใหม่ๆ ในความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ คือ

- 1) Keynote sound เสียงที่เกิดขึ้นหลักๆในชีวิตประจำวันที่สามารถระบุที่มาได้ชัดเจนและดังพอที่จะได้ยิน ผู้คนอาจจะได้ยินโดยไม่รู้ตัวหรือไม่ได้สนใจ เช่นเสียงจากธรรมชาติต่างๆ เสียงลม สัตว์ แมลง ต่างๆ เป็นต้น
- 2) Sound signals เสียงสัญญาณเตือนต่างๆที่เกิดขึ้นและเกิดขึ้นโดยผู้ได้ยินรับรู้และตระหนักถึงเสียง เช่นเสียงสัญญาณเตือนภัย เสียงระฆัง เสียงแตร เป็นต้น
- 3) Sound mark เป็นคำที่กลายมาจาก landmark (หลักเขต, จุดสังเกต) คือเสียงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะพื้นที่นั้นๆ สามารถที่จะหาเอกลักษณ์ และควรค่าที่จะได้รับการปกป้องรักษา สามารถที่จะสร้าง acoustic life ในสังคมที่มีความเป็นเอกลักษณ์

ได้มีการนำรูปแบบของ Soundscape มาดัดแปลงเป็นนิทรรศการขึ้น โดยใช้ศิลปะแบบจัดวาง หรือ Sound installation นับเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งซึ่งเชื่อว่าเสียงชนิดต่างๆ สามารถทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวซึ่งเปี่ยมไปด้วยภาพ ความรู้สึก และจินตนาการทางสังคมของผู้ฟังได้ เสียงแตรรถลากยาวอาจทำให้นึกถึงการจราจรที่คับคั่งในเมือง เสียงตะเกียบกระทบชามถ้วยเดี่ยวผสมกับเสียงสนทนาอาจทำให้นึกถึงตรอกหนึ่งบนถนนเยาวราช และเสียงเครื่องบินอาจกลายเป็นมลภาวะของผู้อยู่อาศัยใกล้สนามบินสุวรรณภูมิ ขณะที่การได้ยินเสียง

เครื่องบินอาจเป็นการปลุกความทรงจำของผู้คนในเขตตอนเมืองให้กลับคืนมาพร้อมกับภาพ การค้าขายและธุรกิจการโรงแรมที่เคยรุ่งเรือง เป็นต้น

ณัฐพงษ์ เเชียรสวัสดิ์กิจ (2554: หน้า 1) ได้ทำการศึกษากระบวนการออกแบบ เสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดง ด้วยการนำองค์ความรู้เรื่อง Soundscape หรือ นิเวศวิทยาของเสียง ระบบเสียงรอบทิศทาง มาใช้ในการสร้างละครเสียงและละครเวที และ ทดลองนำเสนอต่อทั้งผู้ชมที่มีสายตาปกติ และผู้ชมที่พิการทางสายตา ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ละครเสียงและละครเวทีที่ใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง สามารถสื่อสารประเด็น ในการนำเสนอ ได้ โดยผู้ออกแบบเสียงควรเข้าใจเนื้อเรื่อง และเลือกบทละครที่มีความสอดคล้อง กับ วัฒนธรรมและ ศักยภาพในการรับรู้ของผู้ชม สร้างบรรยากาศที่มีความเหมาะสมในการรับชม และคำนึงถึงคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่นำมาใช้

ข. Ambience

หมายถึง สภาพรายล้อม (Surrounding) และในเชิงอักษรศาสตร์นั้นจะหมาย รวมถึงบรรยากาศอารมณ์หรือความรู้สึกอันพิเศษ ที่สนองต่อรูปแบบลักษณะ สภาพแวดล้อมต่างๆ Ambience จึงเป็นผลรวมจากองค์ประกอบด้านต่างๆ ของสถานที่ ซึ่ง จะมีปฏิสัมพันธ์ต่ออารมณ์หรือความรู้สึก ไม่ว่าจะ เป็น รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส ของผู้ที่ อยู่ในสถานที่นั้นๆ ซึ่งในปัจจุบันสื่อบันเทิงคดีต่างๆจะนำรูปแบบของ Ambience มาใช้ใน รูปแบบของละคร ภาพยนตร์ รวมถึงการผลิตลำโพง การออกแบบสำหรับที่อยู่อาศัย เป็นต้น

ซึ่งหากสรุปแล้ว Ambience เป็นเหมือนผลที่เกิดจากเสียงแวดล้อมต่างๆ จนทำ ให้เกิดอารมณ์หรือความรู้สึกบางประการ เช่น เสียงในสวนสาธารณะก็สร้างความผ่อนคลาย เสียงบนท้องถนนในเมืองหลวงก็สร้างความน่าเบื่อหน่าย เป็นต้น (Djkawin, 2556: ออนไลน์)

ค. Foley

หมายถึง เสียงประกอบ (Sound Effect) ที่ใช้ประกอบกับภาพยนตร์หรือ โทรทัศน์ ซึ่งจะอยู่ในช่วง Post Production ซึ่งประโยชน์ของ Foley เป็นมากกว่าแค่เสียง ประกอบฉาก แต่ยังสามารถเพิ่มรายละเอียดความสมจริงสมจังของเรื่องราวให้กับผู้ชมได้ เพราะอรรถรสในการชมภาพยนตร์ส่วนประกอบที่สำคัญคือเสียง เมื่อเราชมภาพยนตร์สยองขวัญโดยปิดเสียง อรรถรสความกลัวก็จะลดลง

พิมสาย ตันมณี (2557: ออนไลน์) กล่าวไว้ว่า “Foley คือการพากย์เสียงเปิดหนังสือของพระเอก เสียงกระทบประตูของนางร้าย ความประณีตของศิลปะแขนงนี้คือการพยายามสร้างเสียงให้สมจริงและตรงกับภาพมากที่สุด อย่างเช่นเสียงเดิน นักแสดงใส่รองเท้าอะไร รองเท้าแตะ ผ้าใบ หรือส้นสูง แล้วถ้าเป็นส้นสูง เป็นแบบไหน สูงมากสูงน้อย ส้นทึบ ส้นแหลม เพราะรองเท้าแต่ละแบบ ให้เสียงแตกต่างกัน ส่วนเสียงที่เป็นท่ายากท่าลำบาก ช่างทำเสียงก็ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ดัดแปลงเล็กน้อย”

Foley เป็นการสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตาม และเชื่อถือภาพที่ตัวเองได้เห็น ซึ่งเสียงประกอบเพื่อสร้างความสมจริงนั้น จะมีหลายลักษณะ ได้แก่ (AOFNOP, 2554: ออนไลน์)

- 1) เสียงประกอบเพื่อสร้างความสมจริงของฉาก สถานที่ เช่น เสียงของพายุ เสียงของฟ้าผ่า
- 2) เสียงประกอบเพื่อใช้ดำเนินเรื่องราว หรือเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เช่น เสียงติดเครื่องรถยนต์ เสียงจอตลอด เสียงเหล่านี้ แม้ผู้ชมไม่ได้เห็นภาพแต่ก็จะสามารถเข้าใจได้ทันทีว่า กำลังมีผู้แสดง ขับรถ หรือเดินทางไปยังที่ใดที่หนึ่ง
- 3) ใช้บอกเวลาต่างๆ เช่น เสียงไก่ขัน เราก็จะรู้ทันทีว่าเป็นตอนเช้า เสียงหมาหอน ก็ทำให้รู้ว่าเป็นตอนกลางคืน หรือเสียงนาฬิกาตีบอกเวลา
- 4) ใช้เสริมอารมณ์ตามบท หรือเพื่อใช้กระตุ้นอารมณ์ผู้ชม ให้คล้อยตามภาพที่ได้อ่านอยู่ ยกตัวอย่างเช่น ภาพเป็นผู้ร้ายวิ่งตามล่านักแสดงหลักอยู่ ถ้าเราเพิ่มเสียงของการหอบ การหายใจเสียงแรงๆ จะทำให้ผู้ชมนั้นรู้สึกกดดัน และ รู้สึกกลัวตามไปด้วย หรืออีกตัวอย่าง ในฉากที่ตำรวจกำลังปลดกระเบิด หากเพิ่มเสียงนาฬิกาเข้าไปด้วยแล้ว จะทำให้ฉากนั้นดูตื่นเต้นขึ้นอีก
- 5) ใช้แค่เพียงเสียงประกอบฉากธรรมดา ตัวอย่างเช่น เสียงเท้า เสียงการปิดลูกบิด เสียงการเปิดประตู

นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างการสร้างเสียง Foley ด้วยวิธีที่สามารถทำได้เองหลากหลายวิธี เช่น

- 1) เสียงฟ้าร้อง โดยยึดแผ่นสแตนเลสไว้ให้มันในแนวตั้ง เมื่อทุบลงไปจะได้เสียงทุ่มกังวานราวฟ้าคำราม ยิ่งวัสดุมีขนาดใหญ่ เสียงจะทุ่มยิ่งขึ้น อาทิ เคาะประตูที่ทำจากแผ่นโลหะก็ได้เช่นกัน

- 2) เสียงปลอกกระสุน โดยการใช้อากาโลหะชนิดกด ด้วยเสียงกดและการตีตัวของสปริงที่เสียดสีกับด้ามโลหะทำให้ให้เสียงคล้ายกลไกปืน อาทิ เสียงเหยี่ยวไก ขึ้นลำกล้อง หรือบรรจุกระสุน
- 3) เสียงหักกระดูก ด้วยผักคะน้ามีมวลความกรอบแน่นตรงแกนกลาง และมีเปลือกที่เหนียวยืดหยุ่นคล้ายเนื้อมนุษย์ เมื่อหักก้านจึงได้เสียงราวกับการแตกหักของแคลเซียมในร่างกาย
- 4) เสียงแก้วแตก โดยวิธีซึ่งพลาสติกไว้บนปากแก้วให้ตั้ง นำเหรียญด้านแบนวางไว้บนพลาสติกแล้วใช้นิ้วกดลงบนเหรียญจนพลาสติกขาดเราจะได้เสียงที่ดังเหมือนแก้วแตก และเหรียญที่กระแทกกันแก้วจะทำหน้าที่เสียงเศษแก้วที่กระจัดกระจาย
- 5) เสียงชก ใช้หมอนหรือเบาะรถยนต์ที่หุ้มด้วยหนัง เมื่อเราออกแรงทุบจะได้อารมณ์เสียงการกระทบกันของเนื้อกับเนื้อ ยิ่งถ้าอัดเสียงในรถยนต์ด้วยแล้วจะได้คุณภาพที่ชัดยิ่งขึ้น
- 6) เสียงเดินลุยโคลน โดยเทน้ำใส่กะละมังแล้วใส่ผ้าลงไป เมื่อลองใช้มือบิด กด ขยี้ หรือขยำผ้าในน้ำเราจะได้เสียงเดินย่ำในที่แฉะแฉะ ทั้งนี้ปริมาณน้ำและผ้าจะเป็นตัวกำหนดลักษณะเสียงที่ต่างกันด้วย
- 7) เสียงเดินบนพื้นหญ้า นำหนังสือพิมพ์เก่าๆ 1/2 - 1 ฉบับมาฉีกให้เป็นเส้นเล็กๆ จากนั้นสูมให้เป็นกอง เมื่อใช้มือกดตามจังหวะการเดินก็จะได้อารมณ์การเดินบนหญ้ารก
- 8) เสียงไฟไหม้ใบไม้แห้ง หากไม่อยากเสียเงินซื้อกระดาษพอยด์ใหม่ แนะนำให้ใช้พอยด์ห่ออาหารจากซูเปอร์มาร์เก็ต เมื่อเราสวาปามอาหารจนเกลี้ยงก็นำมาล้างให้สะอาด และลองทำการขยำจะได้เสียงคล้ายไฟกำลังลุกไหม้ใบไม้แห้ง

เด็กพิการทางสายตามีการรับรู้ทางเสียงเป็นหลัก เสียงจึงเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญในการสร้างสรรค์ละคร ซึ่งวิธีการสร้างเสียงต่างๆตามที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยสามารถเลือกวิธีการมาใช้กับการสร้างสรรค์ละครเวทีได้ เช่น เสียงการเดินในป่า เสียงกระดิ่งแทนวัว เสียงรองเท้าวิ่ง เสียงประกอบต่างๆที่สร้างขึ้นอย่างเสียงผมร่วงลงมาจากหอคอย หรือเสียงเพลงประกอบต่างๆ เป็นต้น เนื่องจากรูปแบบที่ต้องแสดงสด ดังนั้นการสร้างเสียงประกอบต่างๆ เป็นการสร้างความสมจริง และต่อยอดจินตนาการให้กับเด็กพิการทางสายตาได้ ทำให้ผู้รับสาร มีความเพลิดเพลินไม่ต่างกับการมองภาพของเด็กที่มีสายตาปกติ

2.2.4 แนวคิดการสร้างเสียงบรรยายภาพ (Audio Description)

Audio Description หรือ เสียงบรรยายภาพ ถือเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่เกิดขึ้นสำหรับการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น เป็นวิธีการเปลี่ยนภาพที่เห็นให้กลายเป็นเสียง ซึ่งถือว่าเป็นการเปิดประสบการณ์ให้ผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นได้ “ฟัง” สิ่งที่พวกเขาไม่ “เห็น” ทั้งในโรงละคร ภาพยนตร์ วิทยุ รวมถึงนิทรรศการต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ นอกจากนี้ Audio Description ยังสามารถใช้กับงานด้านอื่นๆ ได้อีกมากมาย เช่น งานมัลติมีเดีย การเรียนการสอน การแข่งขันกีฬา และการใช้อินเตอร์เน็ต นอกจาก Audio Description จะถูกสร้างมาเพื่อผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นแล้ว ยังสามารถใช้กับบุคคลทั่วไปที่ต้องการฟังมากกว่าการอ่าน ถึงแม้ว่าจะมีคำเปรียบเทียบกับว่ารูปภาพหนึ่งรูปแทนคำนับพัน แต่สำหรับการบรรยายภาพของ Audio Description จะเป็นเทคนิคที่สรุปคำพูดให้กระชับ เข้าใจง่าย และสามารถอธิบายความหมายของภาพได้อย่างเข้าใจ J. Snyder (2005: หน้า 935-939)

สำหรับประเทศไทยได้เริ่มมีการนำ Audio Description มาใช้กับสื่อต่างๆ มากยิ่งขึ้น เช่น ได้มีการฉายภาพยนตร์รอบทดลองโดยใช้เทคนิค Audio Description นี้กับภาพยนตร์ผีเรื่องนางนาค ภายใต้โครงการ “บอดเห็นผี” เมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2557 ณ โรงภาพยนตร์ HOUSE RCA (สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7, 2557: ออนไลน์) ซึ่งนอกจากฉายหนังแล้ว ในงานยังมีการนำโครงกระดูก หม้อ และอุปกรณ์เกี่ยวข้องกับผีสาขต่างๆ มาให้ผู้พิการทางสายตาได้สัมผัส เพื่อเพิ่มบรรยากาศในชมภาพยนตร์ ผลจากการชมภาพยนตร์ของผู้พิการทางสายตาได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ทั้งสร้างความรู้สึกตื่นเต้นที่ได้มาดูเรื่องนางนาค เนื่องจากเมื่อครั้งสายตายังมองเห็นตัวเองชอบดูภาพยนตร์ผีเป็นอย่างมาก และอยากให้สังคมมีพื้นที่ให้กับผู้พิการทางสายตาได้ร่วมทำกิจกรรมด้วย การบรรยายรายละเอียดภาพ ไม่ได้มีประโยชน์เฉพาะกับผู้พิการทางสายตานั้น ผู้ที่บกพร่องทางสายตา สายตาเลือนลาจ รวมทั้งผู้สูงอายุเองก็ได้ประโยชน์ไปด้วย นับเป็นจุดเริ่มต้นให้สังคมได้ตระหนักถึงความสำคัญของบริการนี้ เพื่อในอนาคตจะมีพื้นที่ให้กับผู้พิการทางสายตาได้มีโอกาสรับข้อมูลข่าวสารอย่างเท่าเทียมกับคนปกติทั่วไป

สำหรับในงานวิจัยชิ้นนี้ จะมีการใช้เทคนิคการเล่าภาพด้วยเสียง (Audio Description) เป็นส่วนสำคัญเช่นเดียวกัน เพื่อเสริมความเข้าใจใน “ภาพ” แก่เด็กพิการทางสายตาให้มากยิ่งขึ้น ทั้งการใช้บรรยายฉาก เสื้อผ้า รวมถึงท่าทาง การกระทำ และสีหน้าของตัวละคร โดยผู้วิจัยสามารถที่จะนำองค์ประกอบข้างต้น มาเป็นแนวทางในการดัดแปลงบทพูดของ คนเล่าเรื่องและตัวละครอื่นๆ ในบทละคร ภายใต้กรอบการทำงานของ Audio Description ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา

ละครเวทีสำหรับเด็กเป็นศิลปะร่วมของการละครที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์ และจินตนาการของมนุษย์มาเป็นลูกเป็นเรื่องราว และจัดแสดงในรูปแบบของการแสดง โดยมีนักแสดงเป็นตัวแทนของการสื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม กระบวนการสร้างสรรค์ละครจะต้องอาศัยการทำงานของคนหลายๆฝ่ายเพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด และมีคุณค่า มีความหมายต่อชีวิตในทางใดทางหนึ่งของผู้ชม ซึ่งละครเด็กจะเน้นการสร้างสรรค์ในรูปแบบของความสุขสนุกสนานและให้คุณค่าทางจิตใจให้กับผู้ชมที่เป็นเด็ก ละครเด็กไม่ได้หมายถึงการย่อละครของผู้ใหญ่ให้สั้น หรือดัดแปลงให้ง่ายขึ้น เนื่องจากความสนใจของผู้ใหญ่กับเด็กมีความแตกต่างกันสิ้นเชิง ละครเด็กมีเรื่องราวและวิธีนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เด็กที่มีประสบการณ์ชีวิต ความสนใจและจินตนาการที่แตกต่างจากผู้ใหญ่ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กต้องมีความละเอียดอ่อน เข้าใจเด็ก จริงใจ ไม่ดูถูกผู้ชมและมีรสนิยมทางศิลปะ อายุและความพร้อมของเด็ก ความยาวของเรื่องราว และการนำเสนอมีส่วนช่วยในเรื่องการทำความเข้าใจของผู้ชมเป็นอย่างมาก แม้จะเน้นความสนุกสนานเป็นสำคัญ แต่ก็แทรกสาระและคุณธรรมต่างๆอยู่ด้วย

ละครสำหรับเด็กเป็นละครที่เปิดกว้างสำหรับการสร้างสรรค์และจินตนาการ บทละครส่วนใหญ่เป็นเรื่องในจินตนาการ ผู้ชมพร้อมที่จะก้าวเข้าสู่โลกจินตนาการและเชื่อทุกสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวที สิ่งที่สำคัญของละครเด็กคือ ความจริงใจในการพัฒนาเรื่องราวและวิธีการนำเสนอที่สร้างจินตนาการจากผู้กำกับการแสดงสู่ผู้ชม ดังนั้นละครเด็กจึงสามารถเป็นมาตรฐานที่ดีทางศิลปะได้ ผู้ชมสามารถเรียนรู้ศิลปะจากภาพที่สวยงามและเื้อต่อจินตนาการที่ผู้ชมสามารถคิดต่อไปเองได้ พรรณันดำรง (2547: หน้า 94-96)

3.1 แนวคิดละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา

สำหรับผู้พิการทางสายตา ก็ยังเป็นกลุ่มคนที่ขาดโอกาสรับรู้สุนทรียรสของสื่อละครเวทีได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากละครเวทีมีการรวบรวมองค์ประกอบต่างๆ ที่ส่วนมากจะต้อง “ชม” จึงจะเข้าใจ ดังนั้นจะเห็นได้น้อยที่มีผู้พิการทางสายตาเข้าชมละครเวทีตามโรงละครต่างๆเช่นบุคคลทั่วไป หรืองานละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาก็ถือว่ามียุทธศาสตร์ในสังคมไทย การที่จะทำให้ผู้พิการทางสายตาได้รับสุนทรียรสทางละครเวทีจึงจำเป็นต้องให้พวกเขาสามารถที่จะเข้าใจเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น รวมถึงต้องเื้อต่อประสาทการรับรู้ที่เหลือของพวกเขา ไม่ว่าจะเป็น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส ซึ่งปกติละครเวทีแบบปกติก็ไม่ค่อยมีการใช้ประสาทสัมผัสต่างๆมาใช้เท่าไรนัก ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอรูปแบบต่างๆในละครเวทีสำหรับเด็ก ที่จะช่วยให้เด็กพิการทางสายตาสามารถเข้าใจเรื่องราว และเพลิดเพลินกับงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ให้ได้มากที่สุด

3.1.1 รูปแบบของละครเวทีสำหรับเด็กและเยาวชน

พรรัตน์ ดำรุง (2547: หน้า 5-133) กล่าวถึงละครเวทีสำหรับเด็กและเยาวชนไว้ว่า ศิลปะของการละครเป็นศิลปะร่วมที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์ และจินตนาการของมนุษย์มาเป็นผูกเป็นเรื่องราว และจัดแสดงในรูปแบบของการแสดง โดยมีนักแสดงเป็นตัวแทนของการสื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม กระบวนการสร้างสรรค์ละครจะต้องอาศัยการทำงานของคนหลายๆ ฝ่ายเพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด และมีคุณค่า มีความหมายต่อชีวิตในทางใดทางหนึ่งของผู้ชม

ละครเด็กจะเน้นการสร้างสรรค์ในรูปแบบของความสนุกสนานและให้คุณค่าทางจิตใจให้กับผู้ชมที่เป็นเด็ก ละครเด็กไม่ได้หมายถึงการย่อละครของผู้ใหญ่ให้สั้น หรือตัดแปลงให้ง่ายขึ้น เนื่องจากความสนใจของผู้ใหญ่กับเด็กมีความแตกต่างกันสิ้นเชิง ละครเด็กมีเรื่องราวและวิธีนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เด็กที่มีประสบการณ์ชีวิต ความสนใจและจินตนาการที่แตกต่างจากผู้ใหญ่ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กต้องมีความละเอียดอ่อน เข้าใจเด็ก จริงใจ ไม่ดูถูกผู้ชมและมีรสนิยมทางศิลปะ อายุและความพร้อมของเด็ก ความยาวของเรื่องราว และการนำเสนอมีส่วนช่วยในเรื่องการทำความเข้าใจของผู้ชมเป็นอย่างมาก แม้จะเน้นความสนุกสนานเป็นสำคัญ แต่ก็แทรกสาระและคุณธรรมต่างๆ อยู่ด้วย

นักแสดงสำหรับละครสำหรับเด็ก ต้องการความจริงจังในการแสดงเพื่อการสื่อสารระหว่างนักแสดงกับผู้ชมผ่านน้ำเสียงเป็นหลัก ละครเด็กที่ดีควรนำเสนอเรื่องที่สมเหตุสมผล มีความจริงจังต่อการแสดง เพราะเด็กจะให้ความสำคัญกับตัวละครและเชื่อในการกระทำนั้น ดังนั้นการสื่อสารระหว่างนักแสดงและผู้ชมเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ในบางครั้งผู้ชมสามารถแสดงความคิดเห็นโต้ตอบกับนักแสดงได้ เช่น การตะโกนไล่เหล่าตัวร้ายหรือเอาใจช่วยตัวละคร ซึ่งนักแสดงจะต้องมีสมาธิและมีไหวพริบในการจัดการสถานการณ์ให้ได้

สำหรับระยะเวลาในการนำเสนอ เนื่องจากลักษณะของเด็ก จะมีความสนใจและมีความอดทนที่จำกัด ละครควรดำเนินไปอย่างรวดเร็วไม่ซับซ้อน มีความยาวประมาณ 1 ชั่วโมง ถึง 1 ชั่วโมงครึ่ง อาจมีช่วงแทรกกิจกรรมต่างๆ ให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงอย่างเหมาะสม การพัฒนาการของแต่ละฉากแต่ละตอนต้องน่าสนใจและทำให้คนดูตื่นเต้น รอคอยตลอดการแสดง

สำหรับเด็กพิการทางสายตา ระยะเวลาในการนำเสนอเป็นเรื่องที่สำคัญ เนื่องจากเด็กจะรับรู้ผ่านทางเสียงเป็นหลัก ไม่ได้รับชมภาพเช่นเด็กปกติ การสร้างสรรค์ละครจึงต้องมีเวลาที่เหมาะสมกับเด็ก หรือเพิ่มกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับผู้ชมตลอดทั้งเรื่อง แต่ต้องพึงระวังเรื่องของการรับสารของผู้ชม เพราะหากมีกิจกรรมมากเกินไป ก็อาจทำให้ผู้ชมหลุดจากละครที่นำเสนอ จนพลาดประเด็นหรือตามเรื่องราวไม่ทัน

ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบของละครสำหรับเด็กและเยาวชนทั้งเด็กปกติและเด็กพิการทางสายตา มีมุมมอง กลวิธีในการนำเสนอที่ไม่แตกต่างกัน ทั้งเรื่องความสนุกสนาน ให้คุณค่าทางจิตใจ แทรกสาระและคุณธรรมเพื่อให้เด็กมีการพัฒนาด้านต่างๆอย่างสร้างสรรค์ แต่ในส่วนที่ต่างคงจะเป็นรูปแบบวิธีการนำเสนอ เนื่องจากเด็กพิการทางสายตา ไม่สามารถรับรู้ได้ด้วยการมองเห็น ดังนั้นจึงต้องมีวิธีการนำเสนอละครที่เหมาะสมกับพวกเขา ซึ่งอาจเป็นการเน้นทางด้านกลวิธีในการใช้เสียง หรือการใช้ประสาทสัมผัสด้านอื่นๆ เพราะเป็นสิ่งที่ทดแทนการมองเห็นของพวกเขา เป็นต้น

3.1.2 การสร้างสรรค์งานละครสำหรับผู้พิการทางสายตาในต่างประเทศ

มีนักวิจัยจากหน่วยงานและองค์กรต่างๆ ในต่างประเทศที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความอำนวยความสะดวกแก่ผู้พิการทางสายตาและผู้มีปัญหาทางการมองเห็นประเภทต่างๆ ในการเข้าถึงการแสดงประเภทละครเวที โดยส่วนใหญ่เลือกใช้เทคนิคการให้เสียงบรรยายภาพ (Audio description) ซึ่งเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีปัญหาทางการมองเห็นเป็นอย่างมาก เพราะจะทำให้พวกเขาทราบว่ามီးอะไรเกิดขึ้นบนเวที และอีกหนึ่งเทคนิคที่นำมาใช้กับการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาคือทัวร์สัมผัส (Touch tour) ซึ่งเป็นการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างนักแสดงกับผู้ชม นักแสดงจะมีโอกาสออกมาแนะนำตัว บอกถึงลักษณะของตัวละคร เสียง ท่าทาง เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับผู้ชมก่อนชมการแสดง นอกจากนี้ยังมีการให้ผู้ชมได้มีโอกาสสัมผัสฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และเสื้อผ้า ก่อนเริ่มชมการแสดงด้วย เพราะคงไม่มีเวลามากนักในการแสดงที่จะมีโอกาสได้บรรยายลักษณะต่างๆของฉากและตัวละคร ดังนั้น ทัวร์สัมผัสจึงเป็นวิธีการที่ยอดเยี่ยมที่จะทำให้ผู้ชมที่มีปัญหาทางการมองเห็นได้มีโอกาสเข้าใจเรื่องราว และลักษณะต่างๆก่อนเข้าชมการแสดง ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถบรรลุเป้าหมายหลักของละครเวทีในการสร้างความบันเทิงให้และมอบภาพรวมที่ดีที่สุดให้กับผู้ชมทุกประเภทได้อย่างเต็มที่

J.P. & Fels Udo, D.I. (2009: หน้า 2-27) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบละครเวที ในการเขียนบทละครแบบบรรยายภาพสำหรับผู้พิการทางสายตาและผู้มีปัญหาทางการมองเห็น โดยได้มีการพัฒนา การสร้างสรรค์ และการดำเนินการในเรื่องการเขียนบทบรรยายภาพเรื่อง Fiddler on the Roof สำหรับนักเรียนเขียนบทในประเทศแคนาดา พบว่า กระบวนการสร้าง Audio description สำหรับการแสดงสดนั้นยังหาคนที่เข้าใจจริงๆได้น้อย เนื่องจากว่า Audio description ถือกำเนิดมาจากงานโทรทัศน์และภาพยนตร์ ซึ่งสามารถบันทึกเสียง รวมทั้งแก้ไขกระบวนการผลิตก่อนนำไปสู่ขั้นตอนการเผยแพร่ได้เสมอ เป้าหมายหลักคือการบรรยายภาพที่เกิดขึ้น เหตุการณ์สำคัญ ลักษณะของเครื่องแต่งกาย ฉาก เทคนิคพิเศษต่างๆที่ไม่ได้รับการอธิบาย ผ่านเสียงในแบบพรรณนาอย่างไพเราะ และต้องไม่ขัดกับการนำเสนอของละคร ต่างจากรูปแบบของ Audio description ใน

การแสดงสด ที่ต้องพากย์เสียงสด ซึ่งอาจมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นได้เสมอ เพราะปัจจัยต่างๆขึ้นอยู่กับ การแสดงของนักแสดงแต่ละรอบ ผู้ชมแต่ละรอบ รวมถึงจังหวะของเทคนิคพิเศษต่างๆในแต่ละรอบ ย่อม มีความแตกต่างกัน ผู้ชมแต่ละคนก็ได้รับสุนทรียรสในการฟังเสียงบรรยายภาพที่แตกต่างกัน ดังนั้น การศึกษาข้อมูลในการสร้าง Audio description ในการแสดงสดจึงไม่มีทฤษฎีที่ตายตัว ละครแต่ละ เรื่อง แต่ละโรงละครก็ต่างกัน จึงเป็นเรื่องสำคัญ ข้อมูลต่างๆ สิ่งเร้าที่มองเห็น ผลกระทบที่เกิดขึ้น เป้าหมายหลักและลักษณะที่ละครต้องการนำเสนอ รวมถึงตัวละคร ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ด้วย โดยสิ่งที่สำคัญคือ ภาษาในการบรรยายต้องไพเราะ สร้างสุนทรียรสในการฟังให้กับผู้ชมให้ได้มาก ที่สุด แต่ต้องไม่ขัดกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในละครจนสะดุด จึงมีนักวิจัยหลายคนกล่าวว่า Audio description ในการแสดงสดนับ นับเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ เพราะต้องหาวิธีการเข้าถึงผู้ชม ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

จากงานวิจัยดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยต้องใส่ใจกับการเขียนดัดแปลงบทละครที่มีการ บรรยายภาพเป็นอย่างมาก การดัดแปลงบทพูดที่มีอยู่แล้วของ “คนเล่าเรื่อง” ให้มีรายละเอียดของ การบรรยายภาพในละครเพิ่มขึ้น โดยต้องเน้น ทำทาง อารมณ์ความรู้สึก ฉาก เสื้อผ้า ที่เกิดขึ้นในบท ละครให้ได้มากที่สุด เพื่อการสร้างอารมณ์สในการชมละครของเด็กพิการทางสายตา

ในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อสร้างสิ่งอำนวยความสะดวก แก่ผู้ชมละครเวทีที่เป็นผู้พิการมาโดยตลอด ในปี 1979 มีกฎหมายออกมาบังคับให้โรงละครทุกโรง มากกว่า 50 ที่นั่ง ต้องมีเครื่องช่วยฟังสำหรับผู้มีปัญหาทางการได้ยิน ซึ่งในปีเดียวกันได้มีการเปิดการ แสดงครั้งแรกที่ใช้หูฟังอินฟราเรดในเรื่อง Peter Pan ต่อมาในปี 1980 ได้เริ่มมีการใช้เสียงบรรยาย ภาพสำหรับผู้พิการทางสายตา เรื่อง Children of a Lesser God พร้อมทั้งมีการเปิดการแสดงที่ใช้ ภาษามือสำหรับผู้พิการทางการได้ยินเรื่อง The Elephant Man ด้วย ในปี 1997 เปิดให้บริการ เครื่องอ่านคำบรรยายสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน เรื่อง Barrymore และในปี 2011 มีการแสดง ละครสำหรับผู้พิการทางสมองเรื่อง The Lion King (Jonathan Mandell, 2013 : 66-67)

การให้บริการและการสนับสนุนแก่ผู้ชมที่มีปัญหาทางสายตาได้มีโอกาสเข้าถึงการชม ละครเวที มีภาครัฐและเอกชนมากมายที่ผลักดันและสนับสนุน เช่น Theatre Development Fund ของทางประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นกองทุนที่เข้ามาสนับสนุน โดยเน้นการสร้างสรรค์และพัฒนา เครื่องมือในการแสดงสดให้เข้าถึงกับผู้ชมทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนที่มีปัญหาทางด้าน การฟัง หรือคนหูหนวก กลุ่มคนที่มีปัญหาทางสายตาหรือคนตาบอด รวมถึงกลุ่มคนที่มีปัญหาในการขึ้นบันได หรือผู้ที่ใช้รถเข็นนั่นเองของทางประเทศอังกฤษ จะมีองค์กรชื่อว่า VocalEyes เป็นองค์กรการกุศลที่ ทำงานร่วมกันระดับชาติ หัวใจของการทำงานคือการทำงานร่วมกับผู้พิการทางสายตาและผู้ที่มีปัญหา ทางสายตาเพื่อให้พวกเขามีโอกาสเข้าถึงงานศิลปะผ่านเสียงบรรยายภาพ ซึ่งรูปแบบของทั้งทาง ประเทศสหรัฐอเมริกาและทางประเทศอังกฤษจะมีรูปแบบที่เหมือนกัน คือมีการจัดที่นั่งพิเศษให้กับ

กลุ่มคนที่ต้องการความช่วยเหลือ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่ต้องมีการแสดงหลักฐานตามคุณสมบัติของแต่ละรูปแบบนั้นจึงเป็นสาเหตุที่เครื่องมือเพื่อสร้างความอำนวยความสะดวกของกองทุนจึงได้ให้ความสำคัญกับผู้ชมที่มีปัญหาทางสายตา ซึ่งการให้บริการสำหรับผู้ที่มีปัญหาระหว่างการชมการแสดงมีดังนี้

ก. ที่นั่งพิเศษ

การให้บริการที่นั่งพิเศษ จะจัดขึ้นสำหรับผู้ชมที่ไม่สามารถขึ้นบันไดหรือเข้าถึงที่นั่งปกติได้ เหมาะกับผู้ชมที่ใช้รถเข็น สำหรับผู้ชมที่มีปัญหาทางการมองเห็นหรือการได้ยินก็สามารถที่จะเลือกที่นั่งตำแหน่งที่ไกลเวทีมากยิ่งขึ้นได้ รวมถึงผู้ชมที่มีสัตว์เลี้ยงในหารช่วยเหลือทางการเดินทาง ก็จะมีที่นั่งเฉพาะจัดบริการไว้ให้เช่นเดียวกัน

ข. เสียงบรรยายภาพ

สำหรับกลุ่มผู้ชมละครที่มีปัญหาทางสายตาหรือพิการทางสายตา จะมีการให้บริการโดยผู้ช่วยคอยบอกเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นบนเวที เป็นเสียงที่แทรกในช่วงที่เงียบระหว่างบทสนทนาในการแสดง ผ่านเครื่องมือที่เป็นหูฟัง

ค. เปิดคำบรรยาย

สำหรับกลุ่มผู้ชมที่มีปัญหาทางการได้ยิน จะมีจอที่ขึ้นคำบรรยายเป็นตัวอักษรติดอยู่ที่เบาเขาด้านหน้าของผู้ชม ซึ่งจะบรรยายข้อความที่แทนเสียงของนักแสดง เสียงร้อง รวมถึงเสียงพิเศษต่างๆที่เกิดขึ้นบนเวที

ง. ภาษามือ

สำหรับผู้ชมละครที่หูหนวกและใช้ภาษามือในการสื่อสารตามรูปแบบของภาษาอเมริกันเป็นหลัก จะมีการให้ทีมงานคอยสื่อสารทางภาษามืออยู่ด้านข้างของเวทีและแปลเสียงทั้งหมดที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเสียงนักแสดง เสียงร้องเพลง โดยใช้ภาษามือในรูปแบบทางอเมริกัน

มีการรายงานผลประจำปีของ VocalEyes เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2557 พบว่าตลอดการดำเนินงานในช่วงปีที่ผ่านมา มีการให้บริการเสียงบรรยายภาพตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆมากกว่า 40 สถานที่ในกรุงลอนดอน ผ่านรูปแบบของเสียงและข้อความบนหน้าเว็บไซต์ ซึ่งถือว่าเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก จากการดาวน์โหลดมากกว่า 85,000 ครั้ง และได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานและองค์กรบริษัทต่างๆมากมายในการช่วยประชาสัมพันธ์

นอกจากนั้นมีสถาบันการเรียนรู้ทางการละครในประเทศอังกฤษ ชื่อว่า Mousetrap Theatre Projects ที่มีการสร้างประสบการณ์อันมหัศจรรย์ทางการละครแก่เด็กผู้พิการทางสายตา และเด็กผู้มีปัญหาทางการมองเห็น โดยการเปิดโอกาสประสบการณ์ทางการชมละครสำหรับเด็กและ

เยาวชนที่มีความต้องการการดูแลเป็นพิเศษ ประจุกห้องเรียนของพวกเขา (Mousetrap Theatre Projects, 2015: ออนไลน์)



ภาพที่ 1 Mousetrap Theatre Projects

สำหรับเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาทางการมองเห็น ซึ่งได้รับความร่วมมือจาก VocalEyes หน่วยงานที่ดูแลและพัฒนานวัตกรรมที่ให้ผู้พิการทางสายตามีโอกาสเข้าเสพสุนทรียภาพทางศิลปะผ่านเสียงบรรยายภาพ โดยรูปแบบที่ทาง Mousetrap Theatre จัดจะเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายใน 1 วัน โดยจะมีการเข้าร่วมกิจกรรม Workshop โดยนักศึกษาทางการละคร 90 นาที โดยเน้นการใช้เสียง ทำทางการเคลื่อนไหว และการจำลองเหตุการณ์ที่สถาบัน ก่อนเดินทางไปยังโรงละคร และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าสัมผัสฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าของนักแสดงแบบใกล้ชิด ในแบบทัวร์สัมผัส (Touch Tour) และให้ผู้เข้าร่วมเข้านั่งบริเวณที่นั่งที่ดีที่สุดบริเวณแถวหน้าเวที และให้ชมละครเวที ที่ใช้เสียงบรรยายภาพ (Audio description) เพื่อบรรยายภาพที่เกิดขึ้นบนเวทีตลอดทั้งเรื่อง และเมื่อชมการแสดงเสร็จก็จะแจกเอกสารที่เป็นภาษาเบรลล์และซีดีเสียงที่ใช้ในการแสดงแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน ซึ่งผู้เข้าร่วมที่เป็นเด็กและเยาวชนจะเสียค่าใช้จ่ายจำนวน 10 ปอนด์ต่อคน และผู้ใหญ่จะเสียค่าใช้จ่าย 12.50 ปอนด์ต่อคน



ภาพที่ 2 กิจกรรมของ Mousetrap Theatre Projects

ซึ่งมีการสัมภาษณ์หลังการชมละครของเด็กนักเรียนและอาจารย์ที่เข้าร่วมกิจกรรมพบว่า กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกกับเด็กพิการทางสายตาได้เป็นอย่างมาก เด็กที่สามารถ

เข้าใจเรื่องราวและการแสดงได้มาก พวกเขาประทับใจที่ได้พบปะนักแสดงและได้สัมผัสเสื้อผ้าของนักแสดงก่อนชมการแสดง ซึ่งทางอาจารย์ได้กล่าวไว้ว่า เป็นประสบการณ์ที่เหนือความคาดหมาย เป็นวิธีการที่เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตาเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา ส่วนมากจะพัฒนาต่อยอดจากสิ่งที่มีในมีความเหมาะสมกับการสร้างสรรค์ เช่น บทละครและการแสดงก็ใช้การแสดงแบบปกติ แต่มีเครื่องอำนวยความสะดวกในการให้เสียงบรรยายภาพ รวมถึงการจัดทัวร์สัมผัส (Touch Tour) เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสสิ่งที่ควรเห็นก่อนชมการแสดง จึงเป็นที่น่าสังเกตว่า รูปแบบการสร้างสรรค์ละคร ที่สร้างสำหรับผู้พิการทางสายตาอย่างแท้จริงยังมีน้อยมาก

3.1.3 การสร้างสรรค์งานละครสำหรับผู้พิการทางสายตาในประเทศไทย

สำหรับในประเทศไทย มีการสร้างสรรค์ ละครเวทีเพื่อการศึกษาสำหรับผู้พิการทางสายตา หลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นสารนิพนธ์ของศิลปกรรมบัณฑิต สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และโดยกลุ่มละคร The Blind Theater Thailand ซึ่งเป็นการรวมตัวของกลุ่มคนรุ่นใหม่ ทั้งนักเรียน นิสิตนักศึกษาหลากหลายสถาบัน ศิลปินนักแสดง ทั้งคนตาดี และคนพิการทางสายตา ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและได้ข้อสรุปในแต่ละเรื่อง ดังนี้

ก. THE BLIND'S SIDE

ละครเวทีเพื่อการศึกษาสำหรับผู้พิการทางสายตา เป็นสารนิพนธ์ของ ญัฐวดี กาญจนสูตร สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2555 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้พิการทางสายตามองเห็น ตระหนักถึงสิทธิในการทำงานของตนเอง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ที่มีการมองเห็นปกติตระหนักถึงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของผู้พิการที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เป็นการเพิ่มโอกาสให้ผู้พิการทางสายตาทั้งประเภทที่บอดสนิทและเลือนรางได้รับชมละครเวที สำหรับการแสดงครั้งนี้ถือว่าเป็นละครเวทีครั้งแรกของโลกที่ออกแบบการแสดงเพื่อผู้พิการด้านการมองเห็นประเภทเลือนรางเห็นสีและเห็นแสง โดยปกติแล้วจะมีเพียงการแสดงเพื่อคนตาบอดสนิทและออกแบบเพียงการใช้เสียงสัมผัส นับเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาชิ้นงานสำหรับผู้พิการทางสายตาประเภทเลือนราง ด้านการรับรู้เนื้อหา ทั้งผู้พิการทางสายตาและผู้ที่มีมองเห็นปกติ สามารถรับรู้เรื่องราวที่ละครต้องการนำเสนอได้ กลุ่มเป้าหมายและรูปแบบของสารนิพนธ์เป็นการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาทั้งประเภทที่บอดสนิทและเลือนราง รวมถึงผู้ที่มีสายตาปกติด้วย



ภาพที่ 3 การแสดงละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาเรื่อง THE BLIND'S SIDE

รูปแบบในการนำเสนอ มีการเปิดเวทีให้ผู้ชมมีส่วนร่วมเหมือนเป็นส่วนหนึ่งในการแสดง และได้มีการออกแบบการวางโทนสีเพื่อผู้พิการทางสายตาประเภทเลื่อนรางได้มีโอกาสเห็นได้ชัดขึ้น และสามารถชมละครเวทีได้ง่ายนี้ โดยการวิเคราะห์ทางด้านโทนสีรูปแบบของการแสดงจะมีลักษณะให้ผู้ชมทั้งหมดนั่งชมละครเวทีร่วมกัน ผู้ชมที่มีสายตาปกติสามารถขอที่ปิดตาในการรับชม เพื่อรับรู้มุมมองการชมละครของผู้พิการทางสายตา การนั่งชมละครของผู้ชม จะหันหน้าไปทางเดียวกัน และมีช่องทางเดินสำหรับนักแสดงรอบๆที่นั่งของผู้ชม ลักษณะของการแสดงจะมีลักษณะของการแสดงแบบมีส่วนร่วม มีการพูดคุยกับผู้ชม มีการให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งในละคร เช่นการปรบมือให้สัญญาณ การตะโกนเรียก เป็นต้น รวมถึงเป็นละครที่ใช้ ายตนะ 6 รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส และทางใจในการรับชม

ผลที่ได้จากการผลิตละครเพื่อการศึกษาเรื่องนี้ เนื่องจากมีการนำเสนอเรื่องราวของเป็นเรื่องที่น่าเสนอในแง่ของกฎหมายและการเลือกปฏิบัติของผู้พิการในด้านการงานและอาชีพ ซึ่งเป็นเรื่องให้ผู้ชมหลายท่านกำลังประสบปัญหาอยู่ จึงทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวและเข้าใจประเด็นต่างๆที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถทำให้บุคคลทั่วไปได้รับรู้และทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมที่ยังถูกละเลยและมองข้าม นอกจากนั้นในส่วนของ การมีส่วนร่วมของผู้ชม ทำให้ผู้ชมมีการโต้ตอบกับตัวละครได้อย่างเปิดเผย เพื่อถกปัญหากันระหว่างการแสดงได้จริง ทำให้ส่งผลต่อเส้นเรื่องและทิศทางของตัวละคร และสามารถแสดงความคิดเห็นหรือแม้แต่เป็นการให้กำลังใจระหว่างตัวละครได้อีกด้วย ด้านการรับรู้ผู้ชมแต่ละกลุ่มรับรู้ได้ดี ทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงและมีการประเมินในเชิงของการรับรู้เรื่องราวและการใช้ภาพ ได้รับบรรณรสในการรับชม และผู้ชมอยู่ในพื้นที่การแสดงตลอดทั้งเรื่อง จึงทำให้เรื่องที่เกิดขึ้นของตัวละครหลักส่งผลต่อผู้ชมโดยตรง

ข้อสังเกตที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ละครเรื่องนี้คือ การออกแบบเป็นการนำเสนอที่เกิดขึ้นบนเวที ที่ต้องอาศัยความรู้และข้อมูลมาใช้ในการออกแบบเพื่อให้เกิดการค้นคว้า และคิดรูปแบบการนำเสนอที่ตีออกมา เนื่องจากการวิจัยการสร้างสรรค์ละครสำหรับผู้พิการทางสายตาคั้งนี้ไม่มีข้อมูลในการค้นคว้าสร้างสรรค์อยู่เลย ทั้งในประเทศและ

ต่างประเทศ ทำให้การคิดค้นรูปแบบวิธีคือการดึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้พิการทางสายตาและข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น การสังเกตโทนสีของ ป้ายจราจร นำมาสู่การประยุกต์ใช้กับความรู้ของผู้วิจัยด้านทฤษฎีแสง สู่การทดลองกับผู้พิการทางการมองเห็น ซึ่งไปเป็นปัจจัยของการออกแบบฉาก เพื่อผู้พิการทางการมองเห็นประเภทเลื่อนกลาง เป็นต้น จากการออกแบบที่เริ่มจากความไม่รู้ สู่การหาทฤษฎีคำตอบด้วยตนเอง และการหาเหตุผลในการพิสูจน์ความจริง ผ่านการลงมือปฏิบัติ อย่างทุ่มเท เพื่อให้ได้การพัฒนาตนเองทั้งด้านสติปัญญา และความสามารถ ทำให้การออกแบบครั้งนี้ ต้องมีความอดทนที่จะลงมือทำ

จากกระบวนการสร้างสรรค์ละครเรื่อง THE BLIND'S SIDE ผู้วิจัยสามารถนำไปใช้ในการดัดแปลงบทละคร ประเด็นที่ต้องการนำเสนอจะต้องเป็นเรื่องที่เข้าถึงผู้ชมมากที่สุด เพื่อให้ผู้ชมที่พิการทางสายตา ติดตามเรื่องราว และสามารถร่วมกิจกรรมต่างๆกับบทละครได้อย่างสนุกสนาน สำหรับรูปแบบการสร้างละคร ผู้วิจัยพบว่า การจัดพื้นที่นั่งเป็นลักษณะหันหน้าไปทางเวทีอย่างเดียว อาจทำให้ผู้ชมได้รับอารมณ์แตกต่างกัน รวมถึงการเข้าร่วมกิจกรรมในละครได้ทำได้ไม่ทั่วถึง สำหรับเรื่องแสงในการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอแก่ผู้มีปัญหาทางการมองเห็นประเภทเลื่อนราง อาจนำมาใช้ในงานวิจัยได้บางจุด แต่เป้าหมายคือเน้นการรับรู้ทางแสง ความร้อน กับผู้ชม มากกว่าการช่วยให้ผู้ชมมองเห็นแสง เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ ไม่ใช้การรับรู้ทางการมองเห็น

ข. แมงมุมเพื่อนรัก

ละครเวทีเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กผู้พิการทางสายตา เป็นสารนิพนธ์ของ เพชรรัตน์ มณีบุษย์ สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมมหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2556 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ตนเองผ่านละครเพื่อการศึกษา ต้องการสร้างประสบการณ์การรับรู้สื่อทางศิลปะในรูปแบบของละครเวทีที่เน้นการมีส่วนร่วม และต้องการสร้างสรรค์รูปแบบละครให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนโรงเรียนสอนคนตาบอด ชั้นอนุบาล อายุ 5-10 ปี ซึ่งการแสดงนี้จะไม่เน้นการนำเสนอทางการมองเห็น แต่เน้นการรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านอื่น เช่น เสียง กลิ่น สัมผัสรสชาติ เป็นต้น



ภาพที่ 4 การแสดงละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาเรื่อง แมงมุมเพื่อนรัก

รูปแบบการนำเสนอ มีการดัดแปลงหนังสือเรื่อง แมงมุมเพื่อนรัก ที่มีประเด็นเรื่องความสำคัญของเพื่อน และมีการจัดเป็นละครสัญจร พร้อมทั้งจะเปิดการแสดงตามสถานที่ต่างๆได้ มีการนำเสนอภายในเวลา 1 ชั่วโมง สำหรับเรื่องการดัดแปลงบท ผู้วิจัยได้มีการดัดแปลงและปรับบทให้เหมาะสมกับการแสดง โดยเรียงลำดับความสำคัญของแต่ละฉากใหม่ และตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออก มีการปรับบทละครให้เป็นภาษาพูด ปรับบทละครและคำพูดของตัวละครให้มีความกระชับมากยิ่งขึ้น และมีการปรับบทให้เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้ชมมากยิ่งขึ้น เช่น การถามคำถามกับผู้ชมโดยตรง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการปรับให้สามารถใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการรับรู้ด้านต่างๆของผู้ชม เช่น การให้ผู้ชมได้สัมผัสสิ่งของ การได้กลิ่น การได้ชิมขนม เป็นต้น

ด้านการออกแบบมีการจัดพื้นที่การแสดงเป็นลักษณะวงกลม มีทิศทางการเข้าออก 4 ด้านรอบวงกลม มีผู้ชมอยู่รอบพื้นที่การแสดง มีการเปลี่ยนฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ตลอด เพื่อให้ความสมจริงด้านการฟังเสียงของผู้ชม มีการออกแบบเสื้อผ้าให้ตัวละครทุกตัว โดยเน้นเรื่องของการสัมผัสที่สีลักษณะของขนสัตว์ต่างๆ โดยผู้ชมมีโอกาสได้สัมผัสเครื่องแต่งกายของตัวละครในขณะที่ชมการแสดง นอกจากนี้ยังใช้เรื่องการเรียนรู้ทางการฟังมาใช้กับเสื้อผ้านักแสดง เช่น การใช้กระดิ่งแทนเสียงของวัว การใช้รองเท้าแตะแทนเสียงม้า เป็นต้น การใช้กลิ่นดอกไม้เพื่อแสดงสถานที่ในสวน การทำลมพัดและการฉีดละอองฝ่นเพื่อสร้างบรรยากาศในละครให้สมจริงยิ่งขึ้น มีการสร้างกิจกรรมมีเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมให้กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่อง เช่น การให้ผู้ชมช่วยภารกิจของตัวละคร อ่านภาษาเบรลล์ การช่วยสะกดตัวอักษร

ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์พบว่า ผู้ชมสามารถรับสารของละครได้ตามปกติ ถึงแม้จะเป็นเด็กพิการซ้ำซ้อนแต่ก็สามารถเข้าใจสิ่งที่ละครต้องการสื่อสารได้ ผู้ชมรู้สึกสนุกสนานและรู้สึกตื่นเต้นมากเมื่อได้ชมละครที่พวกเขาสามารถเข้าถึงได้จากการฟังเสียงของตัวละคร และได้ยินเสียงจากอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่อยู่ในระยะต่างๆ กิจกรรมการมีส่วนร่วม ผู้ชมก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ทั้งการพยายามร้องเพลงร่วมไปกับการแสดง การช่วยตัวละครทำ

ภารกิจ ผู้ชมเด็กพิการทางสายตาก็จะมีจินตนาการมากกว่าเพียงสิ่งที่ได้ยิน และมักตื่นเต้นกับเสียงที่อยู่ใกล้ สำหรับรอบที่เปิดการแสดงให้กับเด็กและผู้ใหญ่ที่มีสายตาปกติ เพื่อที่จะได้พัฒนาให้ละคร สามารถเปิดการแสดงให้ผู้ชมทั้งที่มีปัญหาทางการมองเห็นและคนที่มีสายตาปกติ สามารถเข้าชมพร้อมกันได้ ต้องมีการปรับรูปแบบ ที่นั่งผู้ชม และกิจกรรมบางอย่างให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น เช่น ฉากและอุปกรณ์ต่างๆต้องมีการเปลี่ยนให้สวยงาม เพราะผู้ชมมองเห็น การใช้ประสาทการรับรู้ในการสร้างจินตนาการให้กับผู้ชม ไม่ว่าจะเป็น การสัมผัส การได้กลิ่น การชิมรส สามารถสร้างความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมของผู้ชมได้เป็นอย่างดี เปรียบเหมือนว่าผู้ชมอยู่ในสถานการณ์ในเรื่องจริง ทำให้เข้าถึงการแสดงได้มากขึ้น

จุดบกพร่องที่เกิดขึ้น การมีเทคนิคประกอบการแสดงมากเกินไปทำให้บดบังเนื้อหาที่ละครต้องการสื่อสาร อีกทั้งยังเป็นอุปสรรคต่อการแสดง เพราะนักแสดงต้องไปสนใจการเตรียมความพร้อมด้านเทคนิคมากกว่าการแสดง อีกทั้งกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมใช้เวลามากเกินไป ทำให้ผู้ชมขาดความสนใจต่อเนื่องในการแสดง สำหรับเรื่องของการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอให้เข้ากับผู้ชมประเภทต่างๆ ต้องมีการปรับการนั่งของผู้ชม กิจกรรมต่างๆ ที่อาจเหมาะกับเด็กพิการทางสายตาแต่ไม่สามารถใช้กับเด็กที่มีสายตาปกติได้ เช่นการอ่านอักษรเบรลล์ และเนื่องจากเป็นละครสัญจร อุปกรณ์ต่างๆต้องสามารถที่จะพกพาออกสัญจรได้อย่างสะดวก ดังนั้น ต้องมีความแข็งแรง คงทน และเอื้อต่อละครได้เป็นอย่างดีข้อเสนอในการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา

ข้อเสนอในการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา เด็กพิการทางสายตาก็มีความสนใจและเข้าถึงเรื่องราวที่มีเนื้อหาสะท้อนมุมมองชีวิตจริงจึงได้ จึงทำให้ทราบว่าการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาต้องมีความหลากหลาย และต้องไม่ดูถูกศักยภาพการรับชมของผู้ชม ด้านการดัดแปลงบทละคร ต้องมีรายละเอียดการอธิบายบรรยากาศให้เห็นภาพมากที่สุด รวมทั้งบรรยายท่าทางของตัวละคร เช่น การพยักหน้า การหันหน้าไปคุยกับอีกคน การอธิบายคำศัพท์หรือข้อมูลที่ยากต่อการเข้าใจของเด็กพิการทางสายตา การแสดงรูปแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมจะทำให้ผู้ชมอยู่กับละครได้ แต่ต้องไม่มากเกินไปจนทำให้ผู้ชมสนใจทำกิจกรรมมากกว่าการติดตามการแสดง รวมไปถึงจำนวนของผู้ชม เมื่อมีกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ดังนั้นผู้ชมต้องไม่มากเกินไป นักแสดงและทีมงานอาจดูแลได้ไม่เต็มที่และอาจทำให้กิจกรรมบางอย่างนานเกินไป ดังนั้นควรกำหนดปริมาณที่เอื้อต่อการแสดงที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง การคัดเลือกและออกแบบเสียงประกอบการแสดงเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะเสียงประกอบที่เกิดขึ้นจากการแสดง จะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ทิศทางของเสียง

จากกระบวนการสร้างสรรค์ละครเรื่อง แมงมุมเพื่อนรัก ผู้วิจัยสามารถนำเทคนิค และรูปแบบการนำเสนอมาดัดแปลงใช้ในงานวิจัยได้เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเทคนิค การสร้างละครโดยใช้การรับรู้ของผู้ชมด้านต่างๆ ทั้งทางกลิ่น เสียง ลิ้มรส สัมผัส และทางใจ รวมถึงแนวทางการสร้างกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมที่เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา เช่น การอ่านอักษรเบรลล์ การถามตอบ การเน้นภารกิจให้ผู้ชมร่วมแก้ไขปัญหาไปพร้อมกับตัวละคร การจัดที่นั่งผู้ชมให้มีความทั่วถึง จำนวนของผู้เข้าชมการแสดงต้องไปมาก การออกแบบฉาก และเสื้อผ้าที่เน้นใช้การสัมผัสเป็นหลัก และแนวทางการดัดแปลงบทละครที่เหมาะสมกับเด็ก พิการทางสายตา ทั้งเรื่องการใช้คำ การสร้างกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม เวลาในการนำเสนอ เป็นต้น

ค. เรื่องเล่าจากหิ่งห้อย

ละครเพื่อผู้พิการทางสายตา โดยกลุ่มละคร The Blind Theater Thailand ซึ่งเป็นการรวมตัวของกลุ่มคนรุ่นใหม่ ทั้งนักเรียน นักศึกษาหลากหลายสถาบัน ศิลปินนักแสดง ทั้งคนตาดีและคนพิการทางสายตา จัดเป็นการแสดงเรื่อง “เรื่องเล่าจากหิ่งห้อย” โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่อง สุสานหิ่งห้อย และเพลงนิทานหิ่งห้อย โดยเป็นการแสดงละครเวที 6 มิติเต็มรูปแบบครั้งแรกในประเทศไทย โดยให้ผู้ชมปิดตาชมละครตลอดทั้ง 90 นาทีเพื่อที่จะเข้าใจโลกของคนตาบอดได้อย่างแท้จริง จัดแสดงเมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2556 และวันที่ 15-18 พฤษภาคม 2557 ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งผู้วิจัยได้เป็นส่วนหนึ่งในทีมงานการแสดงครั้งนั้นด้วย



ภาพที่ 5 การแสดงละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาเรื่อง เรื่องเล่าจากหิ่งห้อย

เป้าหมายหลักของการสร้างสรรค์ละครเรื่องนี้คือ การเปิดโอกาสให้ผู้ชมที่ตาดี และมีปัญหาทางสายตาได้มีโอกาสได้รับละครเวทีพร้อมกัน ด้วยความรู้สึที่ไม่ต่างกัน ดังนั้น สำหรับคนตาดีจึงต้องปิดตาตลอดการชมละคร เพื่อตัดการรับรู้ทางการมองเห็นออกให้เท่ากันหมดทุกคน และอีกแนวคิดที่สำคัญ นั่นคือแนวคิดรูปแบบการสร้างสรรค์ละครการแสดงละครเวที 6 มิติเต็มรูปแบบ ซึ่งหมายถึงการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องราวผ่านการรับรู้ของผู้ชมที่เป็นผู้พิการทางสายตาเป็นหลัก คือ ทางหู ทางจมูก ทางปาก ทางกาย ทางใจ และการรับรู้ทางด้านเวลาและสถานที่ รายละเอียดในด้านการออกแบบจึงเป็นสิ่งสำคัญของงานนี้ ทางผู้จัดทำได้ระดมสมอง และหาวิธีการในการเลือกเทคนิคต่างๆ เพื่อความเหมาะสมกับละครที่สุด

ในการแสดงจึงพบว่ามีเทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการรับรู้ต่างๆมากมาย เช่น การรับรู้ทางเสียง จะมีเทคนิคการใช้เสียงประกอบต่างๆ อย่างเสียงวิ่งในป่า เสียงบินของหิ่งห้อย เสียงต้นไม้ เสียงความวุ่นวายตอนที่มีพายุมา รวมถึงเสียงนักแสดง และเสียงดนตรีประกอบด้วย สำหรับการรับรู้ทางกลิ่น จะมีการใช้กลิ่นอาหารต่างๆในฉากตลาด ไม่ว่าจะเป็นกลิ่นผลไม้ กลิ่นเครื่องแกงต่างๆ นอกจากนั้นยังมีการให้ผู้ชมได้ชิมผลไม้ ขนมต่างๆอีกด้วย ด้านการสัมผัสทางกาย จะมีการใช้หมอนมาหนุนตักช่วงที่มีการเล่าถึงการนอนหนุนตักคุณยาย รวมถึงการสัมผัสสปา ต้นไม้ ในขณะที่เดินเข้ามาในโรงละคร เป็นต้น รูปแบบของการแสดงแม้จะใช้เสียงเป็นหลัก แต่นักแสดงจะเล่นจริง ด้วยอารมณ์ตัวละครจริงๆ ไม่มีการอ่านบท นอกจากนั้นยังมีการเปิดโอกาสให้เด็กพิการทางสายตาได้เข้ามาเล่นและเป็นส่วนหนึ่งในละคร



ภาพที่ 6 เทคนิคต่างๆที่นำมาใช้ในการแสดงละครเวที เรื่องเล่าจากหิ่งห้อย

ข้อสังเกตจากการสร้างสรรค์ละครเรื่องนี้คือ จำนวนทีมงานซึ่งต้องใช้จำนวนมาก เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมมากที่สุด เพราะในแต่ละรอบมีผู้ชมมากถึง 70-80 คน ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ในแต่ละรอบที่ทีมงานมีการผลัดเปลี่ยนกันมา จึงทำให้บางคนที่ไม่ได้รับการซ้อมมาเป็นอย่างดี ไม่เข้าใจกระบวนการสร้างงานอย่างแท้จริง เช่น จังหวะในการเขย่าต้นไม้ จังหวะการเคลื่อนย้ายของ รวมถึงจังหวะในการร้องเพลง ทำให้แต่ละรอบพบปัญหาแตกต่างกันออกไปทุกครั้ง ดังนั้น

การเตรียมงานและการประชุมทีมงานจึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างมาก เพื่อให้การแสดงผลออกมาสมบูรณ์แบบที่สูงสุด สำหรับด้านการแสดงถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่เห็นภาพที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการทำทางของนักแสดง อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ แต่นักแสดงทุกคนเข้าใจตัวละคร และสามารถทำการสื่อสารถึงผู้ชมได้เป็นอย่างดี มีผู้ชมประทับใจ และซาบซึ้งตามเรื่องราวที่น่าเสนอ ในส่วนนี้อาจเป็นเพราะเรื่องราวที่น่าเสนอเป็นเรื่องราวความรักที่ต้องฝ่าอุปสรรคต่างๆ ของสองพี่น้อง การเล่าเรื่องที่มีประสบการณ์ของผู้พิการทางสายตาทำให้ผู้ชมประทับใจ และยังเมื่อได้ทราบว่านักแสดงบางคนเป็นเด็กพิการทางสายตา ยิ่งสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก

แนวทางในการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา รูปแบบการสร้างละครเวที มีเสน่ห์ในเรื่องของความสด และสามารถสร้างความประทับใจและสื่อสารประเด็นต่างๆถึงผู้ชมได้ตรงเป้าหมาย ดังนั้นการแสดงจึงควรเล่นจากภายในสู่ภายนอกเช่นการเล่นละครเวทีปกติ เพราะถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่เห็น แต่ผู้ชมจะรับรู้ได้ทางใจ เทคนิคต่างๆที่นำมาใช้ ต้องมีความเหมาะสม และสามารถเข้าถึงผู้ชมได้เท่าๆกัน เพราะหากบางคนไม่ได้รับเหมือนผู้ชมท่านอื่น ก็จะไม่ทราบจุดมุ่งหมายในการนำเสนอของทีมงาน เช่น ฉากฝนตก บางคนถูกสปาร์กน้ำใส่แทนการโดนฝน แต่บางคนไม่โดนจึงไม่ทราบว่า ขณะนั้นฝนตกอยู่ เป็นต้น เรื่องของการประชุมทีมงานเป็นเรื่องสำคัญที่สุด เพราะต้องใช้ทีมงานเป็นจำนวนมาก ทุกคนต้องเข้าใจจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ละครแก่ผู้ชม และปฏิบัติหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด

ผู้วิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ละครไม่ว่าจะรูปแบบไหน การทำงานเป็นทีมเป็นสิ่งที่สำคัญ สิ่งมีคณทำงานมาก ก็ต้องรับฟังปัญหา และปรับความเข้าใจให้ได้ เป้าหมายของละครเป็นสิ่งสำคัญ ต้องสื่อสารถึงผู้ชมให้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพที่สุด เทคนิคต่างๆที่ละครเรื่องนี้นำเสนอ ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานได้หลายชิ้น ไม่ว่าจะเป็น การพ่นสปาร์กน้ำแทนฝนตก การใช้รองเท้าที่มีหญ้าแดงติดอยู่แทนเสียงเดินในป่า การเขย่าเก้าอี้ผู้ชมแทนการสั่นสะเทือนของพื้นดิน กลิ่นอาหาร จังหวะการเขย่าต้นไม้ให้สมจริง เป็นต้น

ง. โหมโรง เดอะมิวสิคัล

ละครเวทีโหมโรง เดอะมิวสิคัล สร้างปรากฏการณ์ใหม่ ด้วยการจัดกิจกรรมพิเศษร่วมกับสถาบันคนตาบอดแห่งชาติ เพื่อการวิจัยและพัฒนาฯ ชวนผู้พิการทางสายตาเข้าชมละครเวทีร่วมกับผู้ชมทั่วไป ซึ่งถือเป็นละครเพลงเรื่องแรกในประเทศไทยที่เปิดให้ผู้ชมที่เป็นผู้พิการทางสายตาเข้าชม โดยจัดขึ้น เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2558 ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ชั้น 7 สยามสแควร์วัน



ภาพที่ 7 บรรยากาศการชมละครเวที โหมโรง เดอะ มิวสิคัล

โดยก่อนที่ผู้ชมผู้พิการทางสายตาทั้งหมด 24 ท่าน จะเข้าไปชม ทางทีมงาน จะเล่าเรื่องย่อของโหมโรงให้ฟังคร่าวๆ พร้อมแนะนำให้ทุกคนรู้จักกับ ละครเอก จากนั้นให้ทุกคนได้สัมผัสกับบางระนาด เพื่อจินตนาการว่าเครื่องดนตรีชิ้นนี้มีรูปร่างหน้าตาอย่างไร เมื่อเริ่มการแสดง ทางทีมงานได้จัดเตรียมอุปกรณ์พิเศษ เพื่อให้ผู้ชมพิการทางสายตาได้รับบรรยากาศจากละครอย่างครบถ้วนคือ หูฟัง เพื่อรับฟังเสียงบรรยายสด (Audio Description) ครั้งแรกในประเทศไทยกับละครเวที โดย ธิปโตย ภิรมย์ภักดี และมนตรี วงษ์บุตร จะเล่าถึงสีหน้ากิริยาของตัวละคร การจัดวางฉาก แสง และภาพกราฟิก เพื่อให้ทั้งหมดได้นึกภาพตามไปกับเรื่องราวของละครเวที ซึ่งแม้ผู้พิการทางสายตาจะไม่สามารถมองเห็นภาพบนเวทีได้ แต่เสียงที่บรรยายในหูฟังนั้น ทำให้ทุกคนหัวเราะสนุกสนาน สลับไปกับอารมณ์ซาบซึ้งตามอารมณ์ของตัวละคร และฉากนั้นๆ หลังจบการแสดงทุกคนต่างชื่นชอบและชื่นชมด้วยความรู้สึกอึ้งอัม อึ้งใจ และอึ้งสุข สร้างความปลาบปลื้มให้กับทีมงานและนักแสดงทุกคนสุด ๆ ที่ได้มีโอกาสทำให้ผู้พิการทางสายตาได้ชมละครเวทีเหมือนกับคนปกติทั่วไป (เดลินิวส์ออนไลน์, 2558: ออนไลน์)

ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่อยู่ในขั้นการดำเนินงานของผู้วิจัย ทำให้ทราบถึงความสนใจที่มีต่อการผลิตสื่อละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการนำเสียงบรรยายภาพมาไว้ในละครเวทีครั้งแรกในประเทศไทย ซึ่งการตอบรับคือทำให้ผู้พิการทางสายตาเข้าใจภาพ และได้รับบรรยากาศทางการชมละครเวทีได้มากขึ้น

จ. สโมสรรดอกไม้

ละครเพื่อผู้พิการทางสายตา โดยกลุ่มละคร The Blind Theater Thailand จัดแสดงเมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2558 ณ โรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่ พัทยา ซึ่งเป็นเรื่องใหม่ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเพลงต้นซบกับคนตาบอดของเฉลียง บทถูกเขียนให้มีตัวละครที่พิการทางสายตาที่แสดงจากผู้พิการทางสายตาสจริงๆ เป็นผู้แสดง ซึ่งแตกต่างจากตอนทำ Blind Theatre ที่ให้เขาแสดงบทที่เป็นคนตาดี ละครนี้เดิมทีทำให้ชมในรูปแบบละครเวทีปกติแบ่งพื้นที่ของนักแสดงและผู้ชมชัดเจน แต่ครั้งนี้ลองดัดมาให้ในรูปแบบ 6 มิติมากขึ้นทำให้เริ่ม

เห็นความเป็นไปได้ที่อนาคต และอาจจะนำละครหลายๆ เรื่องมาลองดัดแปลงรูปแบบนำเสนอ เพื่อให้การชมละครในความคิดได้อรรถรสมากขึ้น

3.2 แนวคิดการดัดแปลงบท และการสร้างสรรค์บท

จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา (2544: หน้า 149-158) ได้อธิบายเกี่ยวกับการดัดแปลงไว้ว่า การดัดแปลงเป็นสิ่งจำเป็นต้องทำ ซึ่งอาจทำได้โดยใช้วิธีการ เติม ตัด ทวี ทอน ขยาย ยุบ หรือสลับ ลำดับฉาก นาฏการ ตัวละคร ฉากสถานที่ และบทสนทนา และเมื่อมีการตัด เติม หรือสลับฉากต่างๆ แล้ว ต้องมีความสัมพันธ์และเป็นเหตุผลแก่กัน ทั้งนี้ต้องรักษาหัวใจหรือประเด็นสำคัญของวรรณกรรมต้นเรื่องเอาไว้และคำนึงถึงรูปแบบการแสดง การจัดแสดงและเวลาด้วย ในส่วนของตัวละครนั้น ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิ์ที่จะตัด เติม เพิ่ม ลด และสลับบทบาทของตัวละครในเรื่องได้เพื่อความเหมาะสม อาจจะมีตัวละครแปลกหน้าบางตัวละครที่ไม่เคยมีอยู่ในวรรณกรรมต้นเรื่องมาปรากฏตัวและมีบทบาทเด่นเป็นที่รู้จักในการแสดงก็ได้ ส่วนการนำฉากนาฏกรรมจากวรรณกรรมต้นเรื่องมาใส่ไว้ใน บทการแสดงนั้น เป็นขั้นตอนที่ผู้จัดทำต้องอาศัยวิจารณญาณในการเลือกทิ้งหรือเลือกใช้ เพราะ บทละครบางเรื่องอาจจะมีนาฏการที่ให้เลือกนำเสนอได้มากมาย เหตุผลและความจำเป็นที่ทำให้ วรรณกรรมเพื่อการแสดงต้องแตกต่างจากวรรณกรรมต้นเรื่อง ดังนี้

1) ผู้สร้างสรรค์บทต้องจินตนาการเพิ่มเติมจากบทละครดั้งเดิม เพราะบางที่ ต้นฉบับไม่ได้นำเสนอสถานการณ์บางอย่าง หรือเพราะเหตุการณ์ในเรื่องมีน้อยเกินไป ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องสร้างเรื่องเพิ่มเติมเข้าไป นอกจากนั้น ยังเป็นเพราะวรรณกรรมต้นเรื่อง บางเรื่องมีจุดไหว่ และขาดความมีเหตุมีผล จึงต้องพยายามหาเหตุผลที่สมจริงเพิ่มเข้าไป เพื่อ ความถูกต้องและเหมาะสมกับละครที่เราต้องการนำเสนอมากที่สุด

2) ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องประเมินอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ความชอบ ความขง และรสนิยมของกลุ่มผู้ชมที่เป็นเป้าหมายหลัก เพราะเมื่อผู้ชมปรารถนาจะให้ผู้สร้างสรรค์ทำบท ที่ถูกใจ ผู้สร้างสรรค์ก็จำเป็นต้องตอบสนองรสนิยมนั้นๆของผู้ชม

ความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมกับการแสดง ทั้งละครเวที ละครโทรทัศน์ หรือ ภาพยนตร์ นั้นคือต่างก็เป็นศิลปะที่อาศัยสื่อ ดังนั้นก็อาจจะสรุปได้ว่าการดัดแปลงและการ สร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับสื่อ เมื่อสื่อต่างกัน วิธีการและกลวิธีทางศิลป์ในการนำเสนอจึงมีความ แตกต่างกัน

ในการดัดแปลงนั้น มัทนี รัตนิน (2543 อ้างถึงใน จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2544 : 12) กล่าวว่า บางครั้งจำเป็นต้องตัดทอน เรียบเรียงใหม่ให้กระชับ เน้นเฉพาะบางฉากที่สำคัญให้ได้แก่ของเรื่องเท่านั้น ส่วนปลีกย่อยต้องตัดทิ้งไป ในการดัดแปลงอาภระชัยเรื่อง เขียนใหม่ขึ้นตามโครงสร้างที่ต้องการจะนำเสนอแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ให้เด่นชัดขึ้น หากเป็นบทแปลก็จำเป็นต้องซื้อสัตย์ต่อต้นฉบับเดิม

ขั้นตอนการดัดแปลง (Brian McFarlane, 1996 : 23-26, Robret Stam, 2005 : 112-119 อ้างถึงใน จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2544 : 159-191) ดังนี้

1) ผู้สร้างสรรค์ต้องระลึกเสมอว่าต้องเข้าใจรูปแบบและกลวิธีของผู้เขียนงานต้นฉบับเป็นอย่างดี ต้องสามารถดูได้ว่าผู้เขียนมีจุดยืนอย่างไร แตกต่างจากงานเขียนคนอื่นอย่างไร ต้องสามารถที่จะจับสาระสำคัญ อันเป็นหัวใจของวรรณกรรมเรื่องที่จะมีการดัดแปลง

2) ต้องมีการเลือกรูปแบบการนำเสนอ หรือประเภทของตัวบท ซึ่งแม้ว่าต้นฉบับกับบทที่ผ่านการดัดแปลงจะมีเนื้อหาเดียวกัน วัตถุประสงค์เดียวกัน แต่ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันได้ เช่น การเปลี่ยนลำดับเหตุการณ์ เน้นความสำคัญบางจุดแตกต่างกันออกไป เป็นต้น ซึ่งแต่ละการแสดงจะมีความแตกต่างกันอยู่ลักษณะของวิธีการนำเสนอ และเวลาของการแสดงแต่ละประเภท ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์ต้องเลือกรูปแบบที่ถูกต้องและเหมาะสม เพราะแม้ว่าเนื้อหาจะสมบูรณ์ แต่ถ้าเลือกกลวิธีการนำเสนอที่ผิดพลาด ก็จะส่งผลให้เรื่องราวน่าเบื่อได้เช่นกัน

3) การเคารพบทประพันธ์เดิม คือการจับหัวใจของเรื่องให้ได้ ไม่ใช่ทำตามตัวหนังสืออย่างไม่มีลืมหูลืมตา เพราะอาจทำให้ไม่ประสบความสำเร็จเมื่อนำไปใช้ ระดับเริ่มแรกนั้น ผู้สร้างสรรค์ควรกำหนดขอบเขตประเด็นสำคัญที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลง จากนั้นจึงพิจารณาเลือกตัวละคร หาเอกลักษณ์ และการกำหนดขอบเขตพฤติกรรมของตัวละคร โดยต้องเข้าใจถึงการกระทำของตัวละคร รวมถึงฉากและบทสนทนามาใช้ ผู้สร้างสรรค์สามารถที่จะตัดเติม เพิ่ม ลด และสลับบทบาทของตัวละครในเรื่องได้เพื่อความเหมาะสม นอกจากผู้สร้างสรรค์จะสามารถเพิ่มตัวละครขึ้นมาใหม่ หรือตัดบางตัวละครออกไป หรืออาจจะยังรักษาทบทตัวละครนั้นๆโดยย้ายบทบาทไปยังตัวละครอื่นๆ เมื่อตัดเติมหรือสลับฉากต่างๆแล้ว ผู้สร้างสรรค์บต้องหาวิธีเรียบเรียงใหม่ ให้ทุกฉากมีความสัมพันธ์เป็นเหตุผลแก่กัน โดยยังคงรักษาหัวใจของวรรณกรรมต้นเรื่องไว้ไม่เปลี่ยนแปลง

4) ซึ่งเมื่อผ่านกระบวนการทั้งสามประการก็ไม่อาจถือได้ว่าเป็นบทที่สมบูรณ์แล้ว เพราะยังต้องมีขั้นตอนของการตรวจแก้ไข ซึ่งอาจไม่ใช่แค่ครั้งเดียว ก่อนที่จะนำไปจัดแสดงจริง

จากแนวคิดการดัดแปลงบท และการสร้างสรรค์บทข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการดัดแปลงบทละครเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการปรับมุมมองการนำเสนอที่เน้นไปถึงเด็กพิการทางสายตา ประเด็นสำคัญต่างๆที่ผู้วิจัยสามารถเลือกนำมาเสนอในละคร เช่นเรื่องของความเป็นเพื่อน ค่าของตัวเอง การต่อสู้กับปัญหามากมาย รวมถึงการไม่ได้อยู่ตัวคนเดียวบนโลกใบนี้ ประเด็นเหล่านี้ล้วนสร้างคุณค่าทางจิตใจกับเด็กพิการทางสายตาได้ วิธีการเลือกวิธีการนำเสนอต่างๆ เช่นกิจกรรมที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ผู้วิจัยต้องหากวิธีในการใส่ในบทละคร ซึ่งต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการเล่าเรื่อง และการดำเนินเรื่อง

3.3 แนวคิดละครที่เน้นการมีส่วนร่วม (Participatory Theatre)

เมื่อข้อจำกัดการเรียนรู้บางอย่างของเด็กพิการทางสายตา และการที่เด็กพิการทางสายตาจะใช้ประสบการณ์เรียนรู้จากสิ่งใดมาทดแทนการมองเห็น จึงช่วยให้ผู้วิจัยสามารถออกแบบแนวทางและวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับเด็กพิการทางสายตามากขึ้น นั่นก็คือรูปแบบละครที่เน้นการมีส่วนร่วม เพื่อเอื้อต่อการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา ตามองค์ประกอบต่อไปนี้

3.3.1 ความหมายของละครที่เน้นการมีส่วนร่วม

พรรัตน์ ดำรุง (2547: หน้า 14) กล่าวว่า ละครที่เน้นการมีส่วนร่วม (Participatory Theatre) หมายถึง ละครที่เปิดให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง โดยการมีส่วนร่วมนี้มีหลายระดับ ตั้งแต่การเป็นผู้ชม ผู้สังเกตการณ์ จนถึงเข้าร่วมแสดงด้วย ละครประเภทนี้ผู้แสดงและผู้ชมจะมีความใกล้ชิดกันมากกว่าละครเวทีทั่วไป

3.3.2 รูปแบบของละครที่เน้นการมีส่วนร่วม

ละครที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง ต้องมีการเว้นช่วงให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เพื่อพัฒนาเรื่องให้ดำเนินต่อไป ละครจะต้องได้รับการออกแบบให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการแสดง โดยผู้ชมยินดีก้าวข้ามกำแพงของละครเข้ามามีส่วนร่วม ซึ่งผู้ชมสามารถมีปฏิริยาโต้ตอบที่ตรงไปตรงมา เช่น การแสดงความพอใจด้วยเสียงหัวเราะ ประบมือ หรือการแสดงความไม่พอใจโดยการโห่ไล่ ดังนั้นการโต้ตอบกับนักแสดงที่เกิดขึ้นบนเวทีจึงมีผลต่อเนื้อเรื่องกับปฏิริยาของผู้ชมเป็นอย่างมาก

3.3.3 เทคนิคการออกแบบเพื่อเอื้อต่อรูปแบบละครที่เน้นการมีส่วนร่วม

พรรัตน์ ดำรง (2547: หน้า 14) บทละครเพื่อเอื้อต่อรูปแบบละครที่เน้นการมีส่วนร่วม ต้องเป็นบทละครที่เอื้อต่อการให้ผู้ชมสามารถเข้ามาร่วมแสดงในละครได้ เปรียบได้กับประสบการณ์ตรงที่ผู้ชมจะได้รับจากการดูละครที่มีกิจกรรมการมีส่วนร่วม โดยบทละครจะเปิดทางให้ตัวละครต้องขอความช่วยเหลือจากเด็ก ๆ ให้มาช่วยปฏิบัติหน้าที่ทำงานหรือต่อสู้กับตัวละครตัวร้ายจนชนะอุปสรรคได้

สำหรับรูปแบบเวทีที่เหมาะสมกับการแสดงละครที่เน้นการมีส่วนร่วม จะต้องมีส่วนที่การแสดงและพื้นที่ผู้ชมที่เหมาะสม จึงเหมาะกับการใช้รูปแบบเวที Arena Stage หรือ Circle Theatre คือ โรงละครที่มีคนนั่งดูอยู่รอบเวที ซึ่งมีการแสดงอยู่รอบได้ ลักษณะเวทีจะเป็นรูปวงกลม มีการเข้าออกของนักแสดง 4 ช่องทาง ตรงช่องว่างระหว่างที่นั่งคนดู โรงละครแบบนี้กำหนดให้นักแสดงมีความใกล้ชิดกับผู้ชมมากที่สุด นักแสดงใช้เทคนิคการแสดงเคลื่อนที่หรือเปลี่ยนตำแหน่งไปเรื่อยๆ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นทุกด้าน (กฤษรา วริศราภริษา, 2551: หน้า 62-63)

ระบบเสียงในโรงละคร ต้องเอื้อต่อการแสดงที่เน้นการมีส่วนร่วม การใช้เสียงสร้างบรรยากาศในการแสดงที่เหมาะสม สามารถช่วยเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ชมได้ ดังนั้น เสียงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการแสดง เนื่องจากเสียงเป็นสื่อที่ทำให้ผู้ชมทราบและเข้าใจความหมายโดยตรงของสิ่งต่างๆ ที่ดำเนินการแสดงอยู่

เพชรรัตน์ มณีบุษย์ (2556: หน้า 50) ได้ใช้เทคนิคการแสดงผ่านการสื่อสารทางการสัมผัส กลิ่นและรสชาติ เพื่อเสริมสร้างการรับสารเพิ่มเติมจากการฟังเสียงเพียงอย่างเดียว ซึ่งจะเป็นการเสริมสร้างบรรยากาศและจินตนาการของผู้ชมได้มากขึ้น เช่น ใช้กลิ่นดอกไม้ประกอบฉากในไร่อการทำลมพีกและการฉีดยาเพื่อสร้างบรรยากาศร่วมกับเรื่อง การนำกองฟางมาใช้ในการสร้างเสียงประกอบการแสดงเมื่อนักแสดงขึ้นไปยืนบนฟาง อีกทั้งยังให้ผู้ชมสามารถมาจับหรือสัมผัสฟางเพื่อสื่อถึงบรรยากาศของโรงนาได้ นอกจากนี้ยังให้ผู้ชมมีโอกาสส่งเชือกโยโยที่เป็นเส้นไหมพรมขนาดใหญ่และถุงไข่ที่มีเม็ดโม่อยู่ในถุงตาข่ายเปรียบเหมือนไข่ของลูกแมงมุม ยังมีโอกาสที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสและมีส่วนร่วมกับอุปกรณ์ต่างๆนี้มากขึ้น

นอกจากนี้ยังมีการให้นักแสดงชวนคนดูให้ช่วยเหลือตัวละครโดยการอ่านคำศัพท์ที่เป็นอักษรเบรลล์ให้ตัวละครฟัง หรือการตอบคำถามจากการที่นักแสดงเข้าไปถามผู้ชม เช่นการช่วยแมงมุมสะกดคำเพื่อชกไข่เป็นตัวอักษร ซึ่งมีข้อสังเกตว่าเมื่อมีการใช้วิธีการที่เน้นการมีส่วนร่วมมากเกินไปก็อาจทำให้ผู้ชมไม่สนใจเรื่องที่ใช้ในการแสดง เพราะผู้ชมสนใจแต่กิจกรรมที่ตนเองมีส่วนร่วม ดังนั้นควรเลือกวิธีการที่เหมาะสมและไม่ทำลายเนื้อหาการแสดง

วิธีการดัดแปลงบทละครให้มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตาไว้ ดังนี้

- 1) ทุกฉากมีเนื้อหาเท่ากัน ไม่เห็นความสำคัญของฉากใดฉากหนึ่งของเรื่อง โดยเรียงลำดับความสำคัญของแต่ละฉากใหม่และตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออก
- 2) สำหรับเรื่องของการใช้ภาษามีการปรับเป็นภาษาพูด เพราะคำพูดในบทละครเป็นภาษาเขียนมากเกินไป จึงมีการแก้ไขโดยให้เพื่อนที่เรียนการเขียนบทช่วยปรับภาษาให้และต้องปรับปรุงภาษาให้เป็นภาษาพูดมากขึ้น พร้อมทั้งปรับคำพูดต่างๆให้เหมาะสม เช่นการบรรยายการฆ่าหมู
- 3) การปรับบทละครให้มีความกระชับมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเมื่อได้ทดลองนำบทละครมาแสดงแล้วพบว่า บทพูดของบางตัวละครยาวเกินไป เพราะบางจุดคำพูดมีความหมายเดียวกัน ซึ่งเป็นจุดที่ทำให้เรื่องยืดเยื้อ เหลือเพียงแค่ประโยคที่สามารถสื่อสารถึงการกระทำได้ชัดเจนมากที่สุด
- 4) การสร้างความสัมพันธ์ของตัวละครให้มีเหตุผลมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ประเด็นที่ผู้ทำต้องการนำเสนอเรื่องมีตรรกภาพของเพื่อนมากขึ้น
- 5) การปรับบทให้เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้ชมมากยิ่งขึ้น เช่นการถามคำถามกับผู้ชมโดยตรง การปรับคำสั่งให้กระชับและง่ายขึ้นในช่วงการให้ผู้ชมช่วยทอใยแมงมุม

3.3 แนวคิดการสร้างทัวร์สัมผัส (Touch tour)

ในปัจจุบันเริ่มมีการพัฒนาเพื่อช่วยเหลือคนที่พิการทางสายตาหรือผู้มีปัญหาทางการมองเห็น ได้มีโอกาสเข้าชมงานศิลปะแขนงต่างๆมากขึ้น เพื่อให้พวกเขาสามารถเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ การใช้ Audio Description หรือ เสียงบรรยายภาพจึงกลายเป็นที่นิยมมาก โดยการปรับสาระสำคัญในการมองเห็น ให้กลายเป็นการอธิบาย ผ่านคำพูดในช่วงที่ไม่มีบทสนทนา แต่สำหรับละครเวที วิธีการใช้ Audio Description ยังไม่ใช่สิ่งที่ทำกันอย่างแพร่หลาย และยังไม่ใช่สิ่งที่ทำให้ผู้พิการทางสายตาได้รับประสบการณ์ทางด้านความบันเทิงอย่างเต็มประสิทธิภาพ จึงได้มีการพัฒนาแนวคิดต่างๆเข้ามาช่วย เพื่อยกระดับให้ผู้พิการทางสายตาได้มีโอกาสเข้าถึงละครเวทีให้ได้มากยิ่งขึ้น

Touch tour หรือ ทัวร์สัมผัส เป็นวิธีการที่สร้างขึ้นสำหรับผู้ที่มีความพิการทางด้านสายตา เพื่อยกระดับประสบการณ์ความบันเทิงของพวกเขา ทัวร์สัมผัสกระจายข้อมูลและเข้าใจถึงกระบวนการผลิตทั้งหมด โดยทีมสร้างสรรค์ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงเบื้องหลังของขั้นตอนการผลิต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก และฉากต่างๆ เป็นการยกระดับประสบการณ์ด้านความบันเทิงของผู้พิการทางด้านสายตาและผู้ที่มีสายตาเลือนรางที่ชอบการเสพศิลปะด้านการ

ละคร เป็นการค้นคว้าจากประโยชน์ที่ใช้ของทัวर्सสัมผัสในพิพิธภัณฑ์โดย Ryerson University ประเทศแคนาดา เพื่อนำเสนอถึงความเป็นไปได้ของการใช้ Universal Design Theory (ทฤษฎีการออกแบบเพื่อมวลชน) เพื่อที่จะสร้างทัวर्सสัมผัสที่ดึงดูดผู้ที่ชอบการเสพศิลปะด้านการละครทุกคนไม่ว่าจะมีความแตกต่างทางร่างกายอย่างไร

J.P. & Fels Udo, D.I. (2010: หน้า 231-240) ได้วิจัยพบว่า แม้การใช้วิธี Audio Description จะสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีได้ แต่ก็ยังไม่มีเวลาพอที่จะบรรยายเรื่องสำคัญทุกเรื่องได้ครบ ด้วยจำนวนของข้อมูลที่จะต้องเผยแพร่อย่างจำกัด และแม้ว่าผู้บรรยายจะมีโอกาสบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงระหว่างการเปลี่ยนฉาก แต่เขาก็ไม่สามารถอธิบายกระบวนการผลิตในทุกแง่มุมได้ เขาทำได้แค่เพียงบรรยายฉากต่อไป และกล่าวถึงตัวละครที่อยู่บนเวทีได้อย่างคร่าวๆ โดยข้อจำกัดของ Audio Description ที่ไม่สามารถบรรยายเสียงทับบทสนทนาได้ ดังนั้น การใช้ Audio Description จึงอาจทำให้ความสนุกของผู้ที่พิการทางสายตาที่เข้าชมละคร ได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ ดังนั้น Touch tour จึงเป็นวิธีการที่จะสามารถนำมาใช้เพื่อเติมเต็มในส่วนที่จำกัดของ Audio Description ได้ โดยในระหว่างที่ทำการ Touch tour ผู้เข้าร่วมจะได้รับข้อมูลตามบริบทเกี่ยวกับองค์ประกอบที่เกิดขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้ชมที่พิการทางสายตา สามารถเข้าใจถึงฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าบนเวที อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น เนื่องจากองค์ประกอบเหล่านี้จะไม่ได้กล่าวถึงได้อย่างละเอียดในระหว่างการแสดง

มีการสำรวจความคิดเห็นจากผู้ชมที่พิการทางสายตาและเข้าร่วมกิจกรรม Touch Tour พบว่า ทัวर्सสัมผัสนั้นเป็นประโยชน์กับผู้ชมมาก เพราะมีผู้ชมบางคนที่มีประสบการณ์ด้านการละครและการออกแบบ จึงอยากทราบวิธีการด้านการออกแบบต่างๆในละครขณะที่ชมละครด้วยเหมือนกัน ฉากบนเวทีจะช่วยให้นักพูดนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น ความเข้าใจถึงความเป็นมาของตัวละครสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมที่ไม่มีโอกาสได้เห็นภาพนั้นบนการแสดง ดังนั้นประโยชน์ของการสัมผัสใน Touch Tour จึงเป็นเหมือนสื่อกลางที่ผู้ชมประทับใจ และชื่นชอบที่ได้มีโอกาสสัมผัสกับสิ่งของต่างๆ เนื่องจากการสัมผัสนั้น มีความสำคัญต่อประสบการณ์ของผู้พิการทางสายตามาก

ในงานวิจัยยังพบว่า การที่ได้เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีโอกาสสัมผัสฉากเป็นเรื่องที่สำคัญถึงแม้ว่าฉากนั้นจะเป็นสถานที่ทั่วไป แต่สามารถช่วยให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจถึงมิติของฉาก และทราบว่ามิติเหล่านั้นมีผลกระทบต่ออารมณ์ของตัวละครอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น ถ้าละครนั้นเล่นในโรงพวงที่คับแคบ ก็ควรจะสื่อกับผู้ชมว่าโรงพวงนั้นคับแคบจริงๆ ผู้ชมจะได้มีโอกาสสัมผัสความรู้สึกที่คับแคบจริงๆ การที่จะให้โอกาสผู้ชมได้รู้สึกเข้าถึงละครได้อย่างแท้จริง ผู้ชมต้องสามารถจินตนาการตามตัวละครและเหตุการณ์บนเวทีได้ ใน Touch Tour ผู้ชมที่พิการทางสายตา (อาจรวมถึงสุนัขนำทางด้วย) จะถูกนำทางโดยอาสาสมัคร ไปรอบๆฉาก ผู้เข้าร่วมจะรู้สึกตื่นตาตื่นใจไปกับการสำรวจเวทีและฉากที่สวยงาม



ภาพที่ 8 Touch tour จากเรื่อง War Horse

เด็กพิการทางสายตาหลายคนที่จะเข้าร่วม Touch Tour อาจจะไม่มีโอกาสเข้าไปสัมผัสกับอุปกรณ์เสริมอื่นๆที่ใช้ในระหว่างการแสดงแต่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของ Touch Tour เด็กคนหนึ่งได้กล่าวว่า เขาอยากไปสัมผัสตราบแต่เนื่องจากเหตุผลทางด้านความปลอดภัยจึงไม่สามารถทำเช่นนั้นได้ แม้ว่าผู้เข้าร่วมจะรู้สึกเพลิดเพลินไปกับการสัมผัส แต่ก็ยังมีปัญหาที่คาดไม่ถึงเกิดขึ้นได้ ความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมกลายเป็นปัญหาเมื่อมีกลุ่มผู้เข้าร่วมมากเกินไปที่คาดไว้ ผู้เข้าร่วมทุกคนอยากที่จะเข้าไปสัมผัสอุปกรณ์และเครื่องแต่งกายทุกชิ้น ผู้จัดการโรงละครได้ให้ความเห็นว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นในการให้ผู้ชมเข้าร่วม Touch Tour คือ การดูแลผู้เข้าร่วมให้ทั่วถึงเป็นเรื่องยาก ถ้ารอบไหนมีคนเข้าร่วมมาก การดูแลก็จะต้องมีมากเป็นพิเศษ เพราะผู้เข้าร่วมหลายคน ก็อยากที่จะได้สัมผัสให้ทั่วเวที บางเวทีก็มีชั้นบันไดที่สูงและค่อนข้างแคบ โดยเฉพาะในเวลาที่มีผู้เข้าร่วมมีสุนัขนำทาง เพราะบันไดสามารถขึ้นได้ที่ละคนเท่านั้น จึงเป็นเรื่องยากต่ออาสาสมัครที่จะช่วยเหลือผู้เข้าร่วมได้เป็นรายบุคคล โดยเฉพาะผู้ที่มีความพิการทางด้านกายภาพหรือผู้ที่มีสุนัขนำทางมาด้วยนั่นเอง เมื่อความปลอดภัยเป็นเรื่องที่ต้องคำนึง ตอนที่เริ่ม Touch Tour ต้องมีความมั่นใจว่า ผู้เข้าร่วมทุกคนต้องไม่ได้รับอันตราย โดยเฉพาะผู้เข้าร่วมที่พิการทางสายตา บางกลุ่มผู้เข้าร่วมกังวลว่าพวกเขาจะไม่สามารถเข้าไปสัมผัสได้ครบทุกชิ้น ทั้ง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือฉาก เนื่องจากมีข้อจำกัดด้านเวลาในการทัวร์ ผู้เข้าร่วมบางคนจะมีความรู้สึกอึดอัดใจ เพราะพวกเขาไม่รู้ว่าจะต้องรอหรือคนที่บอกให้พวกเขา รอ จะสามารถดูแลได้ตลอดเวลาหรือไม่ ในกรณีนี้ผู้เข้าร่วมต้องการพนักงานที่สามารถดูแลได้อย่างทั่วเป็นรายบุคคล แต่ Touch Tour บางครั้งมีคนอยู่บนเวทีมากเกินไป ทำให้อาสาสมัครต้องดูแลผู้เข้าร่วมมากกว่าหนึ่งคนในเวลาเดียวกัน ดังนั้นการที่จะทำ Touch Tour ต้องจัดผู้เข้าร่วมเป็นกลุ่มเล็กๆ ให้พอเหมาะกับเวทีและเจ้าหน้าที่ และควรจัดในเวลาที่เหมาะสม เนื่องจากนักแสดงต้องเผื่อเวลาในการเตรียมตัวก่อนขึ้นแสดง

ได้มีความเห็นจากผู้เข้าร่วมทัวร์ว่า Touch Tour นั้นมีประโยชน์และช่วยให้พวกเขาเข้าใจและชื่นชมบทละครมากยิ่งขึ้น และยังช่วยให้พวกเขาเข้าใจโครงสร้างของเวทีอย่างมาก แต่ก็มี

ผู้เข้าร่วมบางคนที่รู้สึกเฉยๆ และคิดว่าไม่ค่อยช่วยเหลือพวกเขาสักเท่าไร ซึ่งไม่ได้อธิบายว่าเพราะเหตุใด แต่ก็ไม่มีผู้เข้าร่วมคนใดที่ประเมินว่าทัวร์สัมผัสนั้นไม่ให้ประโยชน์กับพวกเขาเลย

ทัวร์สัมผัสของ Hart House's production of Hamlet ในปี 2010 ถูกสร้างขึ้นเพื่อผู้พิการทางสายตาโดยเฉพาะ เป็นทางเลือกที่มองผ่านมุมมองของผู้กำกับ โดยพวกเขาได้มีโอกาสเข้าไปสำรวจฉาก เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ต่างๆ อย่างใกล้ชิด และได้พูดคุย นักแสดงและทีมงานผู้สร้างสรรค์ Touch Tour ได้ผลตอบรับไปในทางที่ดีจากผู้เข้าร่วมที่พิการทางสายตา เป็นสิ่งที่ช่วยเติมเต็มสุนทรียรสให้กับพวกเขา และทำให้พวกเขามีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางละครมากยิ่งขึ้น เพราะพวกเขามีความเข้าใจบทละครมากขึ้น อีกทั้งยังเข้าใจถึงความแตกต่างขององค์ประกอบที่จะนำเสนอมุมมองของผู้กำกับ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัยเกี่ยวกับ Touch Tour คือ วิธีการที่ใช้ควรจัดเป็นกลุ่มเล็กๆ และอยู่ในเวลาที่จำกัด เพื่อความสมบูรณ์ของ Touch Tour มากไปกว่านั้น ความปลอดภัยเป็นเรื่องที่ต้องคำนึงเป็นอย่างมาก ต้องไม่ล้ำเส้นสิทธิ์ในการเข้าร่วมของทุกคน ระหว่างการทำกิจกรรมและทางเข้า ทางออกของเวทีกับฉาก ต้องวางแผนในการสร้างอย่างดี เพื่ออำนวยความสะดวกกับผู้ชมที่พิการทางสายตา สุนัข รวมถึงไม้เท้าของผู้เข้าร่วม

สำหรับแนวคิดการจัดกิจกรรม Touch Tour ถือว่าเป็นสิ่งแปลกใหม่ในสังคมไทย เนื่องจากการเปิดประสบการณ์ให้กับผู้พิการทางสายตาได้มีโอกาสเข้าถึงงานด้านละครเวทีมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยสามารถนำรูปแบบของ Touch Tour มาใช้ในงานวิจัยได้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสฉาก สัมผัสเสื้อผ้า พูดคุยกับนักแสดง มีการจัดกิจกรรมที่เน้นเรื่องการรับรู้ทั้ง 6 มิติ สิ่งเหล่านี้จัดว่าเป็นผลดีกับการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาเป็นอย่างมาก เพราะจะทำให้พวกเขาเข้าใจเรื่องราวขั้นต้นก่อนการชมละคร ได้คุ้นเสียงนักแสดง ได้มีการปรับพื้นฐานทางความคิดเกี่ยวกับอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในละคร รวมถึงทราบกิจกรรมบางกิจกรรมที่ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมในละคร

4 ข้อมูลเกี่ยวกับละครเพลงเรื่อง Into the Woods

4.1 ที่มาของละครเพลงเรื่อง Into the Woods

Into the Woods เป็นละครเพลง ประพันธ์ดนตรีและคำร้องโดย Stephen Sondheim ชาวอเมริกัน และประพันธ์บทละครเพลงโดย เจมส์ ลาไพส์ ชาวอเมริกัน เปิดการแสดงครั้งแรกที่ โรงละคร Old Globe เมืองซานดิเอโก ในปี 1986 และแสดงบน Broadway ในวันที่ 5 พฤศจิกายน ปี 1987 Bernadette Peters's ที่แสดงบทแม่เมด และ Joanna Gleason ที่แสดงเป็นภรรยาของคนขายเบเกอรี่ได้รับเสียงชื่นชมอย่างมากตลอดการแสดงบน Broadway ที่สำคัญ Into

the Woods ได้กวาดรางวัล Tony Award มากมายในปี 1988 คือ Best Musical Cast Show Album from Grammy Awards, Best Book of a Musical from Tony Award และ Outstanding Book of a Musical from Drama Desk Award ในปีเดียวกับ The Phantom of the Opera

ละครเพลงเรื่องนี้ ถูกสร้างซ้ำขึ้นมาหลายต่อหลายครั้ง ในปี 1988 โดย US national tour ในปี 1990 โดย West End production ในปี 1991 เข้าสู่แวดวงโทรทัศน์ ในปี 1997 ในคอนเสิร์ต Tenth anniversary ปี 2002 บน Broadway revival ในปี 2010 ใน London revival และในปี 2012 ถูกจัดขึ้นในงาน Shakespeare in the Park series ในเมือง New York โดยละครเพลงเรื่องได้นำนิทานหลากหลายเรื่องของ Brother Grimm มาเชื่อมโยงโดยติดตามพวกเขาไปสู่จุดเป้าหมายความปรารถนาและการตามหาของตัวละคร บทละครเพลงเรื่องนี้เป็นบทละครเพลงแนวแฟนตาซีเหนือจริง นำนิทานเรื่องเล่า สำหรับเด็กมาสร้างสรรค์เป็นบทละคร แต่มีประเด็นและแง่คิดที่ต้องการนำเสนอให้ผู้ใหญ่ได้รับรู้

4.1.1 ข้อมูลผู้ประพันธ์เพลงและเขียนบทละคร Into the Woods

บทละครเรื่องนี้ประพันธ์เพลงโดย Stephen Sondheim นักประพันธ์เพลง ชาวอเมริกันชื่อดัง มีผลงานทางด้านละครเพลงที่ได้รับรางวัลมาแล้วมากมาย คือ Company (1970, Best Score Album from Grammy Awards and Tony Awards), A Little Night Music (1973, Best Score from Grammy Awards and Tony Awards), Sweeney Todd (1979, Best Cast Show Album from Grammy Awards, Best Score from Tony Awards, Best New Musical from Laurence Olivier Awards Outstanding Musical Outstanding Music Outstanding Lyrics from Drama Desk Awards), West Side Story (2010, Best Musical Cast Show Album from Grammy Awards) และนักเขียนบทและกำกับการแสดงโดย James Lapine ผู้กำกับละครเพลงชาวอเมริกัน มีผลงานที่ได้รับรางวัล คือ Falsettos (1992, Best Book of a Musical from Tony Award) และ The 25th Annual Putnam County Spelling Bee (2005, Outstanding Director of a Musical from Drama Desk Award)

4.1.2 เรื่องย่อ Into the Woods

เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อ ช่างทำขนมปังกับภรรยา ถูกแม่มดอัปลักษณ์สาปไม่ให้มีลูก เพื่อแก้แค้นที่บิดาของเขาเคยเข้ามาบุกรุกสวนของนาง ในการที่จะแก้คำสาปทั้งสองคนจะต้องตามหาของ 4 อย่าง มาให้แม่มด คือ "วิวที่ขาวตั้งน้ำนม ผ้าคลุมสีแดงสดเหมือนเลือด ผมที่มีสีเหลืองเหมือนขังข้าวโพด และรองเท้าแก้วที่บริสุทธิ์ตั้งทองคำ" ในระหว่างการผจญภัยไปในป่าเพื่อตามหาของ ทั้งสอง

ได้พบตัวละครจากเทพนิยาย เลื่องชื่อเรื่องอื่นๆ หนูน้อยหมวกแดงที่ต้องเอาขนมไปเยี่ยมคุณยายในป่า แจ็คที่ปีนต้นถั่ววิเศษไปขโมยทองในเมืองยักษ์ ซินเดอเรลลาที่วังหินเจ้าชาย ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว สลวยที่อาศัยอยู่บนหอคอย พร้อมได้พบกับปัญหาที่จะต้องแก้ไข ชะตากรรมของตัวละครที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป ระหว่างการเดินทางเข้าไปในป่า เพื่อค้นหาสิ่งที่ตัวเองต้องการ เหตุการณ์อะไรหลายอย่างได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนชีวิตของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องไปตลอดกาล เหตุการณ์ที่ควบคุมไม่ได้ แต่ถ้าจะมองย้อนไป ทุกสิ่งล้วนมีผลมาจากการกระทำเล็กๆ น้อยๆ ของแต่ละคน จากนิทานเรื่องเล่าที่จบแบบสุขนิรันดร์กลายเป็นบทละครเพลงที่ทำให้ผู้ชมฉุกคิดได้ว่า ในโลกของความเป็นจริง คงไม่มีเรื่องราวใดที่จบแบบสุขนิรันดร์เหมือนในนิทาน

4.1.3 จุดมุ่งหมายของการแสดง Into the Woods

แม้ Into the Woods จะเป็นเรื่องราวที่นำเทพนิยายต่างๆมาร้อยเรื่องรวมกันจนเกิดเป็นเรื่องราวใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัยแล้ว Into the Woods ยังแทรกประเด็นข้อคิดต่างๆไว้มากมาย ผ่านการเล่าเรื่องแบบพลิกผัน โดยองค์แรก จะเป็นการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆที่ส่งผลให้ตัวละครทั้งหมด ถูกโยนให้มาพัวพันกัน ก่อนจะจบลงอย่างสุขนิรันดร์ตามสไตล์เทพนิยาย แต่ในองค์ที่สองจะบอกเล่าเรื่องราวของความยุ่งเหยิงที่ตามมา โดยเน้นให้เห็นว่าเมื่อมีความสุข ความทุกข์ก็อาจจะตามมา โดยเล่าผ่านเรื่องราวแบบเสียดสี และเนื้อเรื่องที่ทำให้แง่คิดได้อย่างบาดลึกคมคาย มีทั้งความโลภที่อยากได้ทรัพย์สินของผู้อื่น ความเห็นแก่ตัวยามคับขัน ความเอาแต่ใจและไม่รู้จักพอ และเมื่อเกิดเหตุความวุ่นวายทุกคนต่างก็โทษว่าเป็นความผิดของผู้อื่น จนลืมสำรวจความผิดของตนเองว่าต่างก็มีส่วนทำให้เกิดเหตุความวุ่นวายทั้งหมดเช่นกัน

ในบทละครยังสอนให้เห็นถึงความร่วมแรงร่วมใจกัน อย่าเอาแต่หนีปัญหาหรือเห็นแก่ตัว เพราะหากหันหน้ามารวมพลังกันทุกฝ่ายปัญหาต่างๆก็จะผ่านไปได้อย่างดี พร้อมกระตุ้นเตือนว่าชีวิตของเราทุกคนยังมีเรื่องราวให้ต้องผจญภัยอีกมากมาย อาจต้องเจอทั้งเรื่องดีและไม่ดี จึงเตรียมตัวให้พร้อมและอย่าลืมบทเรียนในอดีต เพราะอดีตเหล่านั้นสามารถนำกลับมาเตือนใจให้เราอีกครั้ง หากอนาคตเราต้องเผชิญกับความยากลำบากอีกครั้ง ซึ่งอาจเป็นแนวทางในการช่วยผลักดันในการดำรงชีวิตของเด็กพิการทางสายตาด้วย

จากรูปแบบและการเล่าเรื่องของบทละคร Into the Woods พบว่ามีหลายจุดที่ผู้วิจัยต้องมีการดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา เช่น การที่ 2 พี่น้องถูกทำโทษโดยการโดนนกจิกตาจนบอด ซึ่งอาจสร้างความสะเทือนใจกับเด็กพิการทางสายตา ผู้วิจัยเลือกที่จะดัดแปลงเปลี่ยนให้ 2 พี่น้องถูกตัดขาเนื่องจากเป็นบาดทะยักจากการที่โง่งการสวมใส่รองเท้า ถึงแม้ว่าจะยังเป็นประเด็นทางการพิการ แต่การดัดแปลงแบบนี้จะช่วยส่งเสริมการมีเหตุมีผลการกระทำของตัวละคร นอกจากนั้นยังมีเรื่องการใช้คำและลักษณะของสิ่งของวิเศษที่ต้องปรับให้เหมาะสมกับเด็ก

พิการทางสายตามากยิ่งขึ้น เปลี่ยนจากการใช้สีต่างๆ มาเน้นเรื่องของการสัมผัส เช่น ผ้าคลุมสีแดงดั่งเลือดของหนูน้อยหมวกแดง เปลี่ยนเป็น ผ้าคลุมไหมพรม เพื่อให้เด็กพิการทางสายตาเข้าใจและจินตนาการถึงลักษณะของผ้าคลุมได้เมื่อสัมผัส

4.2 การแสดงเรื่อง Into the Woods ในประเทศไทย

จากข้อมูลพบว่า ในประเทศไทย ได้มีการสร้างสรรค์ละครเวที เรื่อง Into the Woods จำนวน 3 ครั้ง

ครั้งที่ 1 เมื่อ พ.ศ. 2539 ได้มีการแปลและดัดแปลงบทละครเป็นเรื่อง “ไพรพนลึกลับ” โดย ดังกมล ณ ป้อมเพชร จัดการแสดงในละครภาควิชาศิลปะการละคร ปี 2539 ณ ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ครั้งที่ 2 เมื่อ พ.ศ. 2555 ในคอนเสิร์ต “Once Upon A time .. กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว” ซึ่งเป็นการแสดงคอนเสิร์ตประจำปีครั้งที่ 7 ของนักเรียนเตรียมอุดมศึกษา วิทยาลัยดุริยางศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล โดยนำเสนอเต็มรูปแบบพร้อมวงออร์เคสตรา แสดงเป็นภาษาอังกฤษตามต้นฉบับ พร้อมบรรยายภาษาอังกฤษและไทย โดยได้รับอนุญาตจาก Music theatre International (MTI) เมื่อวันที่ 1 กันยายน 2555 ณ หอแสดงดนตรี วิทยาลัยดุริยางศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ครั้งที่ 3 เมื่อ พ.ศ. 2556 ผลงานการแสดงสารนิพนธ์ละครเพลง เรื่อง INTO THE WOODS นางสาวกมลชนก ไคลมี สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยดัดแปลงเพลงจากต้นฉบับ และบทแปลจาก “ไพรพนลึกลับ” เพื่อนำเสนอเป็นละครเพลง จัดแสดงเมื่อวันที่ 7-9 กุมภาพันธ์ 2556 ณ Studio Drama มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

4.3 จากบทละครเวทีสู่บทภาพยนตร์ของ Into the Woods

บทละครเรื่อง Into the Woods ของ Stephen Sondheim และ Stephen Sondheim ได้ถูกนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์และออกฉายในเดือน ธันวาคม ปี พ.ศ. 2557 โดยผู้กำกับ Rob Marshall โดยได้เชิญเจ้าของบทละครทั้งสองคนอย่าง Stephen Sondheim ให้เป็นประพันธ์เพลงในภาพยนตร์ และ Stephen Sondheim มาทำหน้าที่ในตำแหน่ง ผู้ดัดแปลงบทภาพยนตร์ Rob Marshall ตั้งใจให้ Stephen Sondheim เป็นผู้ดัดแปลงบทละคร Into the Woods เป็นบทภาพยนตร์ในครั้งนี้ เพราะเขามั่นใจว่าเป็นวิธีการที่จะเคารพบทละครต้นฉบับที่สุด สิ่งที่มีการปรับเปลี่ยนจากบทละครเวทีหลักๆคือ วิธีการเล่าเรื่อง มีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับ

ภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น ไม่มีการแบ่งเป็น 2 องก์อย่างชัดเจน มีการตัดตัวละครออกบางตัว เช่น คนเล่าเรื่อง ที่ทำหน้าที่เปิดเวที แนะนำตัวละคร คอยวิจารณ์สิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีกับคนดู และยังเข้าไปมีส่วนร่วมร่วมกับเรื่องราวในฐานะชายลึกลับ จะถูกตัดทิ้ง โดยหนังเปลี่ยนมาใช้เสียงบรรยายของคนทำขนมปัง

สำหรับเพลงในภาพยนตร์ มี 3 เพลงที่ถูกแก้ไขใหม่ เมื่อแจ๊คจะไม่ได้ยืนนิ่งๆร้องเพลงบอกเล่าถึงการผจญภัยที่ไปเจอยักษ์บนยอดต้นไม้แล้ว เพราะเพลง *Giants in the Sky* จะถูกแทรกด้วยภาพในอดีตเกิดขึ้นจริง เช่นเดียวกับเพลง *On the steps of the Palace* ของซินเดอเรลล่า ก็จะถูกกลายเป็นฉากแฟนตาซีที่ซินเดอเรลล่าจินตนาการว่าตัวเองวิ่งหนีออกจากงานเลี้ยง แทนที่จะมาร้องในป่าเหมือนต้นฉบับ Rob Marshall กล่าวว่า Stephen Sondheim เต็มใจแก้ไขเพลงให้สอดคล้องกับภาพยนตร์และเหตุการณ์ที่เป็นปัจจุบันมากขึ้น แต่ก็ยอมรับว่าเพลง *Ever After* ที่ปกติจะถูกใช้ปิดองค์แรก จะถูกตัดเนื้อร้องทิ้ง เหลือเพียงทำนองดนตรีสั้นๆในภาพยนตร์ สำหรับเพลง *Hello Little Girl* ที่หมาป่าร้องตอนเจอหนูน้อยหมวกแดง จะถูกปรับเปลี่ยนให้สื่อไปในเรื่องทางเพศน้อยลง เพราะจากต้นฉบับ เนื้อร้องและท่าทางการแสดงจะสื่อไปถึงเรื่องราวการร่วมประเวณีกับเด็ก ในภาพยนตร์ก็จะปรับเปลี่ยนให้มีจังหวะที่สนุกมากขึ้น และกลายเป็นเรื่องสนุกสนานแทน และเพลง *Agony* ในช่วงองก์สองที่เล่าถึงการนอกใจของเจ้าชายทั้งสองคน ก็ถูกตัดออกไป

รวมถึงการปรับเปลี่ยนชะตาชีวิตของตัวละครบางตัวในเรื่อง เช่น ราฟนเซล เพราะในภาพยนตร์จะไม่ถูกฆ่าตายเหมือนในละครเพลง ซึ่งแน่นอนทำให้แฟนละครเวทีต่างพูดถึงประเด็นเหล่านี้มากมายว่าจะทำให้เรื่องดำเนินผิดแปลกไปมาจากละครเพลง แต่ Stephen Sondheim และ Rob Marshall ยืนยันว่าถึงแม้ตัวละครตัวนี้จะไม่ตาย แต่ชะตากรรมของสาวผมยาวขี้เหงาคนนี้ก็ยังคงมีดีเหมือนเดิม Rob Marshall มองว่าโคกนาฏกรรมที่ราฟนเซลถูกยักษ์ของแจ๊คกระที่บตายบนเวที ดูไม่เข้ากับภาพยนตร์เท่าไรนักเพราะเหมือนเป็นการเล่าเป็นเรื่องตลก และจุดมุ่งหมายของภาพยนตร์ ไม่ได้ต้องการอารมณ์แบบการ์ตูน เขาต้องการสร้างความสัมพันธ์ของราฟนเซลให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น และถึงแม้จะมีการเปลี่ยนประเด็นนี้ แต่ผู้ชมก็จะได้รับความรู้สึกของการสูญเสีย ภาพยนตร์ยังมีการสูญเสียเกิดขึ้น รวมถึงฉากการตายของแม่แจ๊ค ก็ถูกปรับให้มีความรุนแรงน้อยลง จากถูกไม้ตีหัวตาย เป็นถูกผลึกให้ล้มหัวฟาดแทน

จากการปรับเปลี่ยนบทละครเป็นบทภาพยนตร์เพื่อให้มีความกระชับมากยิ่งขึ้น สามารถเป็นแนวทางในการดัดแปลงบทละครของผู้วิจัย เช่น เรื่องการตัดตัวละครอย่างชายแปลกหน้า หรือพ่อคนชายขนมปังออกไป การเชื่อมโยงระหว่างองก์ 1 และองก์ 2 โดยไม่ต้องมีการพักครึ่งการแสดง เทคนิคบางอย่างที่ภาพยนตร์ใช้สามารถดัดแปลงมาเป็นเทคนิคในการนำเสนอในรูปแบบการรับรู้ของผู้ชม เช่น ฉากที่ซินเดอเรลล่าขอพรวิเศษจากแม่ ผู้วิจัยสามารถสร้างสถานการณ์ลัดพดแรงเหมือนในภาพยนตร์ เพื่อสร้างอรรถรสผ่านมิติการรับรู้ทางการสัมผัสได้ รวมถึงการที่ภาพยนตร์นำเสนอฉากที่หลากหลายมากขึ้น เช่น ฉากน้ำตกที่เจ้าชาย 2 พระองค์เจอกันกลางป่า ในรูปแบบละครเวที จะเจอ

กันเฉพาะในป่า ผู้วิจัยสามารถสร้างสถานที่ในละครให้กลายเป็นน้ำตกผ่านรูปแบบทางเสียงและการพ่นสเปรย์ละอองน้ำ รวมถึงเพิ่มกลิ่นสดชื่นในละคร เพื่อเพิ่มมิติทางเสียง ทางกลิ่น ทางการสัมผัส และมิติด้านสถานที่และเวลาได้

5. การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในปัจจุบันมีการดำเนินงานด้านคนพิการที่มีทิศทางในเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น คือ อยู่บนพื้นฐานของสิทธิมากกว่าเพื่อการสงเคราะห์ในแนวทางเวทนานิยม จึงมีงานวิจัยบางส่วนที่ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัย ดังนี้

แหวดาว ทองเจิม (2540) ได้ศึกษาเรื่อง การมองตนเองและโลกทัศน์ของเด็กพิการตาบอด : ศึกษากรณีเด็กในโรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร ศึกษาโดยใช้กรอบแนวความคิดของนักวิชาการด้านจิตวิทยาและทางด้านมานุษยวิทยา โดยศึกษาพฤติกรรมและสิ่งแวดล้อมของเด็กนักเรียนโรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร พบว่า เด็กจะมองตนเองว่าพิการ และยอมรับความพิการของตนเองได้ และคิดว่าที่พิการเป็นเรื่องของโชคชะตา ในเรื่องกฎแห่งกรรม และการทำความดีที่จะทำให้ตนได้รับผลที่ดีตอบกลับมา ซึ่งเด็กจะให้ความสำคัญกับสังคมมากที่สุดที่ต้องการจากสังคมมากที่สุดคือ การศึกษาและการจัดการสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมทั้งการเรียนการสอน หรือแม้กระทั่งสิ่งที่จะช่วยสร้างความสุนทรีย์ให้แก่เด็กเอง ควรจะมีการออกแบบให้เข้าถึงเด็กที่มีความพิการทางการมองเห็นให้ได้มากที่สุด เด็กจะเข้าใจและนึกคิดผ่านจินตนาการได้ดี

คณิตย์ ผามะณี (2550) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาตนเองของผู้พิการทางสายตาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา : ศึกษากรณีผู้พิการทางสายตาที่ศึกษาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการพัฒนาตนเอง ปัจจัยที่สนับสนุนปัญหาและอุปสรรค รวมถึงแนวทางในการพัฒนาตนเองสำหรับผู้พิการทางสายตาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จำนวน 9 คน ผ่านกรอบแนวคิดการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ของเบนจามิน บลูม มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างจะใช้วิธีการซักถาม การอ่านสื่ออักษรเบรลล์ การฟังจากสื่อเสียง การทำซ้ำ การท่องจำ การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการแสวงหาข้อมูลเป็นหลัก สามารถควบคุมอารมณ์ได้เป็นอย่างดี มีความคิดในเชิงบวก และยอมรับในสภาพความพิการของตนเองได้ การมีครอบครัวที่เข้าเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำเนินชีวิต มีความคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมและการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในการใช้

ชีวิตประจำวัน จำเป็นต้องใช้ประสาทสัมผัสส่วนที่เหลืออยู่เพื่อช่วยให้ทราบข้อมูลจากสิ่งต่างๆ ด้านความพึงใจต่อคุณภาพชีวิตสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจที่สุด การศึกษา การมีส่วนร่วมทางสังคม และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร

ศศโสฬส จิตรวานิชกุล (2542) ได้ศึกษาเรื่อง **พฤติกรรม ความสนใจ และความต้องการในการเปิดรับสื่อของคนตาบอด ในเขตกรุงเทพมหานคร** พบว่า คนตาบอดร้อยละ 59.7 พยายามจะเปิดรับสื่อของคนปกติประเภทละครโทรทัศน์ โดยที่ไม่ขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้างในการบรรยาย นอกจากนี้มีรายการประเภทที่คนตาบอดเข้าใจได้ยากเพราะเกิดจากเป็นรายการที่ดำเนินไปด้วยภาพ ได้แก่ รายการข่าว เกมโชว์ สารคดี ภาพยนตร์ ละคร และรายการประเภทสาธิต ซึ่งทั้งนี้ความต้องการของคนตาบอดต่อสื่อคือ การพูดตัวหนังสือที่ขึ้นที่หน้าจอ การสร้างสื่อที่ให้ความรู้เรื่องดนตรี มีรายการประจำสำหรับคนตาบอด และต้องการให้มีการสร้าง Audio Description ในสื่อต่างๆ

ผู้วิจัยพบว่าการวิจัยในประเทศไทยได้ให้ความสำคัญต่อสื่อบันเทิงคดีแก่ผู้พิการทางสายตาเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นทางด้านภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือวรรณกรรม เป็นต้น

จุฑาลักษณ์ เชิดเหรียญ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง **การดัดแปลงหนังสือภาพสำหรับเด็กพิการทางสายตา** โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการดัดแปลงหนังสือภาพสำหรับเด็กจากโครงการ 108 หนังสือดีเปิดหน้าต่างแห่งโอกาสในการพัฒนาเด็กปฐมวัยที่มีเนื้อหาส่งเสริมให้เกิดความภาคภูมิใจและรู้จักคุณค่าในตัวเอง เพื่อเด็กพิการทางการมองเห็นอายุ 6-8 ปี พร้อมทั้งศึกษาการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสของหนังสือภาพที่ผ่านการดัดแปลงแล้ว โดยผู้วิจัยได้เลือกหนังสือจากโครงการ 108 หนังสือดี มาใช้ 3 เรื่อง คือ เดวิดไปโรงเรียน ยักษ์สองตน และวงยาวๆ ของช่างอัลเฟรด พบว่า การดัดแปลงหนังสือภาพที่เหมาะสมกับเด็กพิการทางการมองเห็นต้องไม่มีความซับซ้อน ควรออกแบบเพื่อการสัมผัสที่มืองค์ประกอบที่เด็กพิการทางการมองเห็นสามารถเล่นได้ แต่ต้องสื่อความหมายอย่างชัดเจน โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีเกมเพื่อเลี่ยงการชำรุดเสียหาย และอาจจะดึงความสนใจของเด็กไปทั้งหมดจนไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ แต่อาจออกแบบ “กิจกรรม” อยู่ในส่วนท้ายเรื่อง เช่นมีการตั้งคำถามให้เด็กๆ รู้สึกสงสัยว่าในหน้านั้นๆ มีอะไรบ้าง มีการตามหาสิ่งของไปพร้อมๆ กับตัวละครในเรื่อง ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ ไม่จำเป็นต้องใช้ “ของเล่น” แต่เป็นกิจกรรมที่เล่นกับตัวภาพในเรื่องได้

ธีร์ธวัช เจนวัชรรักษ์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง **การสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นใน ภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อเด็กพิการทางการมองเห็น** โดยศึกษาการรับรู้สุนทรียภาพจากกลุ่มตัวอย่าง เด็กนักเรียน ที่มีความพิการทางสายตา อายุระหว่าง 7-9 ปี พ้อมทั้งเก็บข้อมูลด้วยวิธีสังเกตพฤติกรรม ระหว่างรับชม พบว่า ขั้นตอนการสร้างและทดลองเรื่อง ออดิโอเดสคริปต์ชั้น ใน มีความยากลำบากมาก ใน เรื่องของการเลือกใช้คำ การเลือกสิ่งที่ต้องการสื่อสาร บท เพราะการสร้างสื่อลักษณะนี้ “เสียง” จะ ทำหน้าที่แทน “ภาพ” และทำหน้าที่แทน “การแสดง” ของตัวละครทั้งหมดในเรื่อง ดังนั้น ทักษะการ ใช้เสียงเพื่อสื่อสารอารมณ์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญพอๆกับการเลือกคำเพื่อสื่อสารเรื่อง สิ่งที่สำคัญใน การศึกษาครั้งนี้ คือ ต้องมีการเตรียมสภาพก่อนการชมของผู้ชม การปูเรื่องเป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพื่อ เป็นการปูความคิดด้าน กายภาพ บทบาท ความสัมพันธ์ต่างๆ ของตัวละคร สื่อต่างๆที่นำมาใช้ต้องมี พื้นที่ว่างพอในการทำ Audio Description เพราะจะเกิดปัญหาเสียงทับกัน จนเกิดความสับสน

จากงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่าสื่อบันเทิงคดีแก่ผู้พิการทางสายตามีเพิ่มขึ้นและมี ประเภทที่หลากหลายมากขึ้น แต่สำหรับทางด้านละครเวทียังถือว่าค่อนข้างน้อย เนื่องจากเป็นสื่อ ทางเลือก แต่ก็ยังเป็นอีกสื่อที่ทางผู้พิการทางสายตาต้องการรับชมไม่ต่างกับผู้ที่มีสายตาปกติ ผู้วิจัยจึงได้ ทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

ณัฐพงษ์ เขียรสวัสดิ์กิจ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง **การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติ ภาวะในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ทและโตะ โซโกะ มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา กระบวนการออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดง ด้วยการนำองค์ความรู้เรื่อง soundscape หรือนิเวศวิทยาของเสียง ระบบเสียงรอบทิศทาง มาใช้ในการสร้างละครเสียงและละคร เวที และนำทฤษฎีภาวะและรสในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ ของอินเดีย มาใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งกับนักแสดงและผู้ชม โดยการนำบทละครวิทยุเรื่อง All That Fall ของซามูเอล เบ็คเก็ท และบท ละครเรื่อง The Water Station ของโตะ โซโกะ มาดัดแปลง และทดลอง นำเสนอต่อทั้งผู้ชมที่มี สายตาปกติ และผู้ชมที่พิการทางสายตาพบว่า ละครเสียงและละครเวทีที่ใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง สามารถสื่อสารประเด็น ในการนำเสนอได้ โดยผู้ออกแบบเสียงควรเข้าใจเนื้อเรื่อง และเลือกบทละคร ที่มีความสอดคล้อง กับวัฒนธรรม และศักราชในการรับรู้ของผู้ชม สร้างบรรยากาศที่มีความ เหมาะสมในการรับชม และคำนึงถึงคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่นำมาใช้ ผลความพึงพอใจ และความเห็น ของผู้ชม พบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อองค์ประกอบด้านเสียงและระบบเสียงรอบทิศทางมากกว่า องค์ประกอบด้านตัวบทและการแสดงของนักแสดง ผู้ฟังที่พิการทางสายตามีความสามารถในการ สร้างภาพในจินตนาการ สามารถ เข้าใจเนื้อเรื่อง ได้ดีกว่าผู้ฟังสายตาปกติ เมื่อรับฟังละครเสียง**

เพชรรัตน์ มณีบุษย์ (2555) ศึกษาเรื่อง **ละครเวทีเพื่อการศึกษา สำหรับผู้พิการทางการมองเห็น เรื่อง “แมงมุมเพื่อนรัก”** โดยมีจุดประสงค์เพื่อต้องการสร้างสรรค์รูปแบบละครให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา โดยให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ตนเองผ่านละครเพื่อการศึกษา และต้องการสร้างประสบการณ์การรับสื่อทางศิลปะในรูปแบบของละครเวทีที่เน้นการมีส่วนร่วม เป้าหมายในการวิจัยคือนักเรียนที่พิการทางสายตาชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-10 ปี ของโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ จำนวน 20 คน จากข้อสังเกตที่ได้เด็กพิการทางสายตาสามารถรับการแสดงที่มีเนื้อหาลงตัวได้ สิ่งที่เราสนใจคือประเด็นเรื่องความสำคัญของการมีเพื่อน สำหรับรูปแบบละครที่เน้นการมีส่วนร่วมสามารถสร้างความสนใจให้กับเด็กกลุ่มนี้ โดยผู้วิจัยได้มีแนวทางการนำเสนอในเรื่องของการศึกษาและทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมายให้ละเอียดยิ่งขึ้น เปิดใจเคารพในศักยภาพการเรียนรู้ของพวกเขา กิจกรรมการมีส่วนร่วมต้องไม่ทำลายบรรยากาศการแสดง ควรง่ายและสะดวกรวดเร็ว ผู้ชมละครเวทีในรูปแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมต้องไม่มากเกินไปเพื่อความทั่วถึง

Udo, J.P. & Fels, D.I. (2009) ได้ศึกษาเรื่อง **The Development of a New Theatrical Tradition: Sighted Students Audio Describe School Play for a Blind a Low-Vision Audience** โดยได้มีการพัฒนา การสร้างสรรค์ และการดำเนินการในเรื่องการเขียนบทบรรยายภาพเรื่อง *Fiddler on the Roof* สำหรับนักเรียนเขียนบทในประเทศแคนาดา รูปแบบของ Audio description เป็นการแสดงแบบสด ต้องมีการพากย์เสียงสด ซึ่งอาจมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นได้เสมอ เพราะปัจจัยต่างขึ้นอยู่กับนักแสดงของแต่ละรอบ ผู้ชมแต่ละรอบ รวมถึงจังหวะของเทคนิคพิเศษต่างๆในแต่ละรอบ ย่อมมีความแตกต่างกัน ผู้ชมแต่ละคนก็ได้รับสุนทรียรสในการฟังเสียงบรรยายภาพที่แตกต่างกัน สิ่งที่สำคัญคือ ภาษาในการบรรยายต้องไพเราะ สร้างสุนทรียรสในการฟังให้ผู้ชมให้ได้มากที่สุด แต่ต้องไม่ขัดกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในละครจนสะดุด จึงมีนักวิจัยหลายคนกล่าวว่า Audio description ในการแสดงสดนับ นับเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ เพราะต้องหาวิธีการเข้าถึงผู้ชมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

Udo, J.P. & Fels, D.I. (2010) ได้ศึกษาเรื่อง **Enhancing the Entertainment Experience of Blind and Low-vision Theatre-gone through Touch Tours. Disability and Society** พบว่า Touch tour เป็นวิธีการที่จะสามารถนำมาใช้เพื่อเติมเต็มในส่วนที่จำกัดของ Audio Description ได้ โดยในระหว่างที่ทำการ Touch tour ผู้เข้าร่วมจะได้รับข้อมูลตามบริบทเกี่ยวกับองค์ประกอบที่เกิดขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้ชมที่พิการทางสายตา สามารถเข้าใจถึงฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าบนเวที อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น เนื่องจากองค์ประกอบเหล่านี้จะไม่ได้

กล่าวถึงได้อย่างละเอียดในระหว่างการแสดง แต่สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ จำนวนของผู้เข้าร่วม เวลาในการทำกิจกรรม และการอำนวยความสะดวกและความปลอดภัยแก่ผู้เข้าร่วมอย่างเคร่งครัด

โดยสรุปจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ากระบวนการสร้างสรรค์งานสำหรับผู้พิการทางสายตานั้น ต้องมีการศึกษาความต้องการและการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตาให้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เนื่องจากธรรมชาติของความเป็นเด็ก ที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการชมละครเวทีที่มีรูปแบบที่หลากหลาย สำหรับสื่อสร้างสรรค์ต่างๆที่ได้ศึกษาพบว่า เด็กพิการทางสายตามีความสนใจที่อยากเรียนรู้ แต่ต้องปรับให้เหมาะสมกับพวกเขาให้ได้อย่าง เนื่องจากข้อจำกัดบางอย่าง หรือรูปแบบจากมุมมองของคนที่มีสายตาปกติอาจไม่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสรรค์งานบางประเภท รูปแบบการสร้างสรรค์ต้องมีความหลากหลาย เพื่อให้เด็กพิการทางสายตาติดตามละครได้ไม่เบื่อ การเลือกเทคนิคเลือกกิจกรรม ต้องคำนึงถึงความเหมาะสม และต้องระวังไม่ให้มากเกินไปจนทำร้ายเป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงาน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติสำหรับเด็กพิการทางสายตา” เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลและผลของการศึกษาตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยเลือกวิธีการศึกษาในรูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยใช้วิธีการวิจัยแบบสหวิธีการ (Multi-Methodology) กล่าวคือ แบบบันทึก (Reflection note) เพื่อเป็นการรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมการ (Pre-Production) โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึก (In-depth interview) การสร้างสรรค์บทละคร การฝึกซ้อมการแสดง การกำกับการแสดง และการออกแบบเพื่อการแสดง 2) ขั้นการแสดง (Production) โดยจัดการแสดง และสังเกตการณ์ผู้ชมแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และ 3) ขั้นหลังการแสดง (Post-Production) โดยการสำรวจทัศนคติของผู้ชม (Survey) โดยแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) การพูดคุยหลังการแสดง (Post Talk) ร่วมกับผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญเพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อการแสดง

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยวิธีการวิจัยแบบสหวิธีการ (Multi-Methodology) โดยการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาเรื่อง Into the Woods มีรายละเอียด ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเอกสารเกี่ยวกับเด็กพิการทางสายตา สุนทรียศาสตร์สำหรับเด็ก กลวิธี และรูปแบบการสร้างสรรค์ละครเวทีที่มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตารวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับละครเวทีเรื่อง Into the Woods
2. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการรับรู้ของผู้พิการทางสายตา และสื่อสำหรับเด็กพิการทางสายตาเพื่อได้ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดัดแปลงบทละครเพื่อให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา
3. สร้างสรรค์ละครเวทีรอบทดลอง จำนวน 2 รอบ เพื่อพัฒนาสู่รอบการแสดงจริง
4. จัดการแสดงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 รอบ โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ เข้าชมการแสดง

5. การสำรวจทัศนคติของผู้ชม (Survey) โดยแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) และสนทนาหลังการชมละคร (Post talk) เพื่อทราบข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อประเมินการรับรู้ ทัศนคติ และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตา จากละครเวทีแบบมีส่วนร่วม โดยเล่าเรื่องผ่านการรับรู้ทั้ง 6 มิติ

ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลเอกสาร ได้แก่
 - 1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กพิการทางสายตา
 - 1.2 ข้อมูลละครเวทีสำหรับเด็ก
 - 1.3 ข้อมูลละครที่เน้นการมีส่วนร่วม (Participatory theatre)
 - 1.4 ข้อมูลสื่อสำหรับผู้พิการทางสายตา
 - 1.5 ข้อมูลการสร้างทัวร์สัมผัส (Touch Tour)
 - 1.6 ข้อมูลละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาในต่างประเทศและประเทศไทย
 - 1.7 ข้อมูลเอกสารและบทละครเพลงเรื่อง Into the Woods ประพันธ์ดนตรีและคำร้องโดย Stephen Sondheim ประพันธ์บทละครเพลงโดย James Lapine และบทละครเรื่องไพรพันลึกโดย ดังกมล ฌ ป่อมเพชร
2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์บทละคร
3. ข้อมูลจากแบบสอบถามผู้ชมการแสดงและผู้เชี่ยวชาญหลังชมละคร

กลุ่มตัวอย่าง

เด็กพิการทางสายตา เพศชายและเพศหญิง อายุช่วง 10-18 ปี (ศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - มัธยมศึกษาปีที่ 6) จากโรงเรียนสอนคนตาบอด 3 โรงเรียน รวมทั้งหมด 75 คน ประกอบด้วย

1. โรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่ พัทยา จังหวัดชลบุรี จำนวน 27 คน แบ่งเป็นผู้ชาย 13 คน และผู้หญิง 14 คน โรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่ พัทยา เป็นโรงเรียนในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในมูลนิธิคุณพ่อร้อย เพื่อให้การศึกษา ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาแก่ผู้พิการทางสายตา
2. โรงเรียนธรรมิกวิทยา จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 20 คน แบ่งเป็นผู้ชาย 8 คน ผู้หญิง 12 คน โรงเรียนธรรมิกวิทยา จัดตั้งขึ้นเพื่อสนองพระราชปรารภของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ

สยามบรมราชกุมารี ที่ทรงอยากเห็นคนตาบอดเรียนวิทยาศาสตร์เหมือนคนตาบอดในต่างประเทศ เปิดเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. โรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร จำนวน 28 คน แบ่งเป็นผู้ชาย 13 คน และผู้หญิง 15 คน โรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานครเป็นโรงเรียนสอนเด็กพิการแห่งแรกในประเทศไทย และแห่งแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จัดการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบบันทึก (Reflection note) เพื่อเป็นการรวบรวมและสังเคราะห์ข้อมูลในการสร้างสรรค์งานวิจัยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 3 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมการ (Pre-Production) ขั้นการแสดง (Production) และขั้นหลังการแสดง (Post-Production)

2. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อได้ความรู้พื้นฐานและแนวทางในการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา ดังนี้

2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านละคร

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์สื่อสำหรับผู้พิการทางสายตา

- 1) กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์ ผู้กำกับด้านการแสดงและเทคนิคในละครเวทีเพื่อคนพิการทางสายตา จากกลุ่มละครอิสระ The Blind Theater Thailand
- 2) นายธีร์รัช เจนวัชรรัช ผู้วิจัยการสร้าง Audio Description ในภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อเด็กพิการทางสายตา
- 3) อาจารย์ นภดล ปัญญาวุฒิไกร ประธานชมรม Focusing Club โครงการสอนนักเรียนตาบอดถ่ายภาพ

2.3 ผู้เชี่ยวชาญ/ครูเด็กพิการทางสายตา

- 1) อาจารย์ประสม เนาวบุตร รองผู้อำนวยการโรงเรียนธรรมิกวิทยา จังหวัดเพชรบุรี
- 2) อาจารย์ประทีป ยอดสิงห์ อาจารย์ประจำโรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่ พัทยา จังหวัดชลบุรี

- 3) โสภณ ทับกลอง นักแสดงละครเวทีผู้พิการทางสายตา
- 4) จักกริน นามทองใบ นักแสดงละครเวทีผู้พิการทางสายตา

ประเด็นในการสัมภาษณ์

- 1) การรับรู้ ทักษะคิด และพัฒนาการของเด็กพิการทางสายตาเป็นเช่นใด
- 2) แนวทางในการสร้างสรรค์ละครเวทีที่เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตาเป็นเช่นใด
- 3) ข้อเสนอแนะในประเด็นต่างๆที่ควรส่งเสริมและนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตามีเรื่องอะไรบ้าง
- 4) ทักษะติดต่อภาพรวมของละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods
- 5) ทักษะคิดต่อการดัดแปลงบทละคร และทักษะคิดต่อการทอล์กสัมผัส
- 6) ทักษะคิดต่อกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม และทักษะคิดต่อการรับรู้ 6 มิติ
- 7) ทักษะคิดต่อการพัฒนาละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา

3. สังเกตการณ์ผู้ชมแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตการณ์ผู้ชมระหว่างการแสดง เพื่อประเมินการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตาจากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม

4. แบบสำรวจทัศนคติของผู้ชม (Survey) โดยแจกแบบสอบถาม และสนทนาหลังการชม (Post-talk) หลังจบการแสดง เพื่อทราบข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการประเมินการรับรู้ ทักษะคิด และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตาจากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม ประเด็นในการสำรวจดังนี้

- 1) รูปแบบการนำเสนอละครแบบมีส่วนร่วม และใช้การรับรู้ทั้ง 6 ด้านสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจและเพลิดเพลินกับละครได้หรือไม่
- 2) บทละครและรูปแบบของละครเวทีที่มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตาหรือไม่
- 3) รูปแบบของทอล์กสัมผัส ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว และรูปแบบวิธีการนำเสนอ ก่อนชมละครหรือไม่
- 4) เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องราวในละครมากยิ่งขึ้น
- 5) ข้อเสนอแนะในการทำละครให้เหมาะสมสำหรับผู้พิการทางสายตา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบบันทึก (Reflection note) โดยผู้วิจัยได้มีการจดบันทึกถึงลำดับขั้นตอน กลวิธี แนวทางในการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา ตั้งแต่ขั้นเตรียมการ ขั้นการแสดง และขั้นหลังการแสดง
2. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อได้ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดัดแปลงบทละคร เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และทดสอบกับอาสาสมัครที่เป็นเด็กพิการทางสายตาเพื่อปรับปรุงแนวทางในการสร้างสรรค์บทละคร
3. บันทึกภาพการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ ผ่านกล้องถ่ายวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง และกล้องถ่ายรูป
4. เก็บข้อมูลที่สนทนากับผู้ชม จากแบบสอบถาม 75 ชุด
5. เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญหลังชมการแสดง จำนวน 7 ท่าน ตามความเชี่ยวชาญประเภทต่างๆ

โดยนำผลจากการเก็บข้อมูลผ่านการวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลทางสถิติ (SPSS) และการสังเกตการณ์ผู้ชมแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ของผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา โดยอ้างอิงจากบทละครเรื่อง Into the Woods บทละครเรื่อง ไพธอนลิก

สร้างข้อสรุปกระบวนการ รูปแบบ และเทคนิคต่างๆ จากการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ เรื่อง Into the Woods ที่ดัดแปลงให้มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา จากแบบสำรวจผู้ชม และคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประเมินการรับรู้ทัศนคติ และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตา จากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม

วิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตการณ์ผู้ชมแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในขณะแสดง และจากแบบสอบถามหลังชมการแสดง ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลเป็นการบรรยายและภาพเพื่อประกอบความเข้าใจ รวมทั้งนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางเพื่อเปรียบเทียบผลการรับรู้จากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม เรื่อง Into the Woods ซึ่งดัดแปลงสำหรับเด็กพิการทางสายตา โดยเฉพาะ

ระยะเวลาในการวิจัย

การดำเนินการสร้างสรรค์อยู่ในระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ.2557 – เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2558 โดยมีรายละเอียด คือ

- 4.1 เดือนตุลาคม 2557 ศึกษากระบวนการและเทคนิคการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา
- 4.2 เดือนพฤศจิกายน 2557 - เดือนกุมภาพันธ์ 2558 รวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาบทละครเรื่อง Into the Woods สำหรับเด็กพิการทางสายตา
- 4.3 เดือนมีนาคม – เดือนเมษายน 2558 สร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กผู้พิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods
- 4.4 เดือนพฤษภาคม – เดือนมิถุนายน 2558 จัดการแสดงพร้อมสำรวจทัศนคติของผู้ชม
- 4.5 เดือนมิถุนายน – เดือนกรกฎาคม 2558 สรุปผลและเขียนการวิจัยด้านการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาจากบทละคร Into the Woods และการรับรู้ทั้ง 6 มิติในการชมละครเวทีของเด็กพิการทางสายตา

บทที่ 4

ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา” เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เพื่อสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา และ 2) เพื่อประเมินการรับรู้ ทักษะ และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตา จากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม โดยมีระเบียบวิธีวิจัย คือ ศึกษาข้อมูล กลวิธี และรูปแบบการสร้างสรรค์ละครเวทีที่มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา ผ่านเทคนิคด้านการรับรู้ 6 ด้าน และการสร้างสรรค์ละครแบบมีส่วนร่วม (Participatory Theatre) และสำรวจทัศนคติของผู้ชม (Survey) โดยแจกแบบสอบถาม และสนทนาหลังการชม (Post talk) โดยผู้วิจัยได้เลือกดัดแปลงบทละครเรื่อง Into the Woods จัดแสดงโดยเชิญกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย 3 โรงเรียน คือ โรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่ พัทยา, โรงเรียนธรรมิกวิทยา จ.เพชรบุรี และโรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร จำนวน 75 คน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษิตตามจุดประสงค์ของการวิจัยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-Production) นำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ การเลือกและดัดแปลงบทละคร การคัดเลือกนักแสดงและการฝึกซ้อม และการประชาสัมพันธ์
2. ขั้นการแสดง (Production) นำเสนอผลการวิจัยจากการสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง โดยสังเกตการณ์ผู้ชมแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) กับกลุ่มตัวอย่าง 3 โรงเรียน
3. ขั้นหลังการแสดง (Post-Production) นำเสนอผลการวิจัยจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชม (Survey) โดยแจกแบบสอบถาม และสนทนาหลังการชม (Post talk)

ผลการศึกษา : วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์ละครเวที สำหรับเด็กพิการทางสายตา

1. ขั้นตอนเตรียมการแสดง (Pre-Production)

ขั้นตอนเตรียมการแสดง ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสร้างกระบวนการทางการสร้างสรรค์ละครเวที ประกอบด้วย การคัดเลือกและดัดแปลงบทละคร การคัดเลือกและการฝึกซ้อมการแสดง รวมถึงการประชาสัมพันธ์ โดยมีขั้นตอนและผลการวิจัย ดังนี้

1.1 การคัดเลือกและการดัดแปลงบทละคร

1.1.1 การเลือกบทละคร

จากแนวคิดด้านสื่อสุนทรียะสำหรับเด็ก บทละครสำหรับเด็กควรมีความสนุกสนาน มีความหมายและคุณค่าทางจิตใจ การนำจินตนาการมาปรับใช้ในการพัฒนาเรื่องจะช่วยให้ผู้ชมที่เป็นเด็กได้เรียนรู้ และเข้าใจสาระที่ซับซ้อนได้ด้วยความสนุกสนาน สำหรับการสร้างสรรค์บทละครให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา ควรเปลี่ยนแปลงข้อความที่สามารถสื่อสารกับเด็กพิการทางสายตาได้ รวมถึงมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต แสดงให้เห็นพฤติกรรมของคนในสังคม สร้างความเข้าใจบทบาทของตนเอง และพัฒนาสู่ความพร้อมในการเข้าสังคมร่วมกับผู้อื่นได้

ผู้วิจัยตั้งต้นด้วยการเลือกบทละครเวทีที่มีอยู่แล้วในประเทศไทย เพื่อสื่อสารกับเด็กพิการทางสายตาได้ง่ายขึ้น และเลือกรูปแบบละครเป็นแนวแฟนตาซี ผ่านการเล่าเรื่องแบบนิทาน เพื่อให้เข้าถึงกับกลุ่มตัวอย่าง เนื้อเรื่องต้องไม่ซับซ้อนจนเกินไป มีความสนุกสนาน เน้นเรื่องการผจญภัย และที่สำคัญต้องเป็นเรื่องที่ช่วยให้เด็กพิการทางสายตามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต โดยผู้วิจัยเลือกบทละครเวทีเรื่อง “Into the Woods” ของ Stephen Sondheim และ James Lapine และบทละครแปลเป็นภาษาไทย “ไพรพันลึก” โดยดั่งกมล ฅ บ่อมเพชร มาดัดแปลงให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา เนื่องจากเป็นบทละครที่มีวิธีการเล่าเรื่องผ่านการผจญภัยของตัวละครในนิทานเรื่องต่างๆ ทั้งซินเดอเรลล่า หนูน้อยหมวกแดง แจ็คผู้ขายยักษ์ และราพันเซล ในขณะที่ด้วยกันบทละครได้นำเสนอแก่นเรื่องและข้อคิดที่หลากหลาย เช่น ผลลัพธ์จากการร้องขอ ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครอบครัว คนรัก ความโลภ ความทะเยอทะยาน ความสูญเสีย ความรักที่ไร้เงื่อนไข การเห็นคุณค่าในตัวเอง พลังจิตวิญญาณของมนุษย์ทั้งด้านดีและด้านร้าย และการอยู่ร่วมกันของคนในสังคมที่ไม่มีใครเคยอยู่ลำพัง ผู้ประพันธ์เลือกใช้ป่าเป็นจุดมุ่งหมายหลักของแต่ละตัวละคร โดยให้ผู้ชมตีความหมายของป่าในแง่มุมที่แตกต่างกัน สำหรับ

ผู้วิจัยมองว่าป่าคือสังคม และตัวละครคือผู้คนหลายๆ รูปแบบ ที่มีเรื่องราวของตัวเอง แต่ต้องมาพบเจอและแสดงพฤติกรรมร่วมกัน จากพื้นฐานชีวิตของตัวเอง เพราะมนุษย์ทุกคนต่างเชื่อมโยงกันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งทั้งมุมมองที่ดีและไม่ดี ทุกคนมีส่วนรับผิดชอบการกระทำของกันและกันเสมอ

ผู้วิจัยพบว่าประเด็นและข้อคิดข้างต้น เกี่ยวเนื่องและเหมาะสมกับการสื่อสารกับเด็กพิการทางสายตา ทั้งในแง่ความบันเทิงและแง่การดำเนินชีวิต ในส่วนของความบันเทิง บทละครมีรูปแบบการเล่าเรื่องแบบแฟนตาซี และเป็นเรื่องราวการผจญภัยร่วมกับตัวละครที่คุ้นเคยในนิทานเรื่องต่างๆ ทำให้ผู้ชมย้อนกลับมาดูตัวเอง หวนรำลึกถึงอดีต ทั้งเรื่องราวในนิทานที่คุ้นเคย รวมถึงเทียบเคียงความรู้สึกร่วมไปกับประสบการณ์และพฤติกรรมระหว่างตนเองและตัวละคร นอกจากนี้ ประเด็นในละคร มีวิธีการเล่าเรื่องให้ผู้ชมเห็นคุณค่าและบทบาทของตนเอง เรียนรู้ความหลากหลายทั้งด้านดีและไม่ดีของคนในสังคม ที่สำคัญผู้วิจัยพบว่า เรื่องราวในบทละครเรื่องนี้ มีแนวทางสู่การดัดแปลงให้เหมาะสมกับการแสดงแบบมีส่วนร่วมได้ กล่าวคือ ผู้ชมสามารถผจญภัยและช่วยเหลือตัวละครในการทำภารกิจต่างๆ ผ่านการมีส่วนร่วมด้วยโสตการรับรู้ต่างๆ ทั้งทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัส ทางใจ ทางเวลาและสถานที่ เช่น การพูดโต้ตอบกับนักแสดง การดมกลิ่นสิ่งของและสถานที่ต่างๆ การชิมอาหาร การสัมผัสอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบในการแสดง เป็นต้น

ปัญหาสำหรับการเลือกบทละครเรื่อง Into the Woods คือความซับซ้อนของเรื่องราว และมีตัวละครจำนวนมาก บทละครดั้งเดิมถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจความเป็นมนุษย์ เป็นเรื่องที่ซับซ้อนเกินไปสำหรับการรับรู้ของเด็ก อาจทำให้เด็กพิการต้องใช้สมาธิกับหลายๆ อย่างมากเกินไป จนทำให้ตามเรื่องไม่ทันในบางช่วง เพราะช่วงเวลาที่นานเกินไป ทำให้รู้สึกหมดพลังในการจินตนาการภาพ คิดภาพในหัวไม่ทัน เพราะว่าเรื่องราวค่อนข้างซับซ้อน ด้วยของจำกัดที่ผู้ชมใช้การรับรู้ผ่านทางเสียงเป็นหลัก อาจทำให้ผู้ชมสับสนเสียงตัวละครได้ นอกจากนี้บทละครดั้งเดิมต้องการสื่อสารประเด็น และข้อคิดที่หลากหลาย ผู้วิจัยต้องเลือกประเด็นหลักที่ต้องการนำเสนอ เพื่อสื่อสารกับเด็กพิการทางสายตาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีผู้เชี่ยวชาญสนับสนุนความเห็นเกี่ยวกับความซับซ้อนของบทละครเรื่อง Into the Woods ดังนี้

“...เนื่องจากบทละครเรื่องนี้มีข้อคิดและมีประเด็นค่อนข้างมาก ไม่ว่าจะ เป็นเรื่องของ ลัญชาตญาณ ความปรารถนา ความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ เด็กพิการทางสายตาจะสามารถเชื่อมโยงข้อคิดต่างๆ เหล่านี้กับ เรื่องราวของพวกเขาได้อย่างไร ตอนนี้อยู่วิจัยหยิบประเด็นต่างๆ ในละคร มาใช้เกือบทั้งหมด อย่างละเอียดอย่างละน้อย จึงทำให้ยังไม่เห็นประเด็นหลักของเรื่องว่าผู้วิจัยต้องการสื่อสารประเด็นอะไรให้กับผู้ชม”

(เกรียงไกร พุกเกษม, สัมภาษณ์เมื่อ 3 พฤษภาคม 2558)

ผู้วิจัยได้ร่วมวิพากษ์ร่วมกับนักแสดง ซึ่งนักแสดงส่วนใหญ่เห็นด้วยกับความซับซ้อนของบทละคร และเรื่องราวน่าจะเหมาะกับผู้ชมที่ผ่านประสบการณ์มามากพอ แต่เชื่อว่าสามารถดัดแปลงและปรับรูปแบบบทละครให้เหมาะสมขึ้นได้ ด้วยวิธีการอธิบายภาพต่างๆ ผ่านตัวละครคนเล่าเรื่องให้มากขึ้น และสรุปเหตุการณ์ในละครเป็นช่วงๆ ให้กับผู้ชม จะช่วยสร้างจินตภาพและทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวในละครได้ สำหรับเรื่องจำนวนตัวละคร แม้จะมีหลายตัวละคร แต่ละตัวละครมีความแตกต่างกันชัดเจน ทั้งเรื่องลักษณะนิสัย และจุดมุ่งหมายของตัวละคร หน้าที่ของผู้วิจัยคือต้องออกแบบเสียงตัวละครร่วมกับนักแสดงให้มีความแตกต่างกัน ทั้งโทนเสียง จังหวะ และอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละช่วง เพื่อช่วยให้ผู้ชมแยกแยะได้ว่าภาพที่เกิดขึ้น ใคร กำลังทำอะไร และที่ไหน ผ่านการรับรู้ทางการฟังได้ นอกจากนี้เมื่อผู้วิจัยใช้รูปแบบละครแบบมีส่วนร่วมในละคร ยิ่งช่วยให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวได้ตลอดทั้งเรื่อง ผ่านการเล่นสนุกกับกิจกรรมในเรื่อง

ดังนั้นปัจจัยสำคัญในการดัดแปลงบทละครเรื่อง Into the Woods คือวิธีการดัดแปลงบทละคร และออกแบบวิธีการสื่อสารต่างๆ ให้มากยิ่งขึ้น ทั้งส่วนประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสาร รวมถึงเทคนิคและกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ที่เอื้อต่อการรับรู้และเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา

1.1.2 การดัดแปลงบทละคร

วัตถุประสงค์ที่สำคัญในการดัดแปลงบทละคร คือการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับเด็กพิการทางสายตา ดังนี้

1.1.2.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กพิการทางสายตา

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ประสม เนาวบุตร์ อาจารย์ประจำโรงเรียนธรรมิกวิทยาจังหวัด เพชรบุรี เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวของเด็กพิการทางสายตา ผู้วิจัยได้ประเด็นเกี่ยวกับลักษณะนิสัย กิจกรรมในชีวิตประจำวัน ซึ่งไม่ต่างกับเด็กทั่วไปมากนัก เด็กพิการทางสายตาทุกวัยชอบการฟังเสียงต่างๆ สนใจในเรื่องของการฟังนิทาน และเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับผี เรื่องสยดสยอง และเรื่องสยองขวัญต่างๆ ซึ่งเป็นภาพที่เกิดจากจินตนาการของพวกเขาเอง ธรรมชาติของเด็กพิการทางสายตาส่งเสียงพูดคุยกันตลอดเวลา และมีข้อด้อยทางการประเมินค่า เนื่องจากมีการเรียนรู้จากการรับรู้ทางเสียงและการสัมผัสเป็นหลัก พวกเขาจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการบอกเล่าของคนที่น่าเชื่อถือ หรือจำจากหนังสือ สำหรับสมาธิของเด็กพิการทางสายตาจะอยู่ที่ 30-60 นาที ขึ้นอยู่กับวัยและประเภทของเด็กพิการทางสายตา เพราะถ้ามีกิจกรรมให้มีส่วนร่วมตลอด และเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ก็จะมีสมาธิได้นานขึ้น การอธิบายรายละเอียดต่างๆ ต้องขยายความมากกว่าปกติ ด้วยการอธิบายรูปร่าง ลักษณะ และสี สำหรับการสัมผัสจะช่วยให้จินตนาการมากยิ่งขึ้น

เนื่องจากบทละครเรื่อง Into the Woods มีประเด็นเรื่องความรุนแรงทางความรู้สึก เช่น เรื่องชู้สาว การตายของตัวละคร ซึ่งไม่เหมาะสมกับการรับรู้ของเด็ก แต่จากข้อมูลลักษณะนิสัย และการรับสื่อของเด็กพิการทางสายตา กล่าวว่า เด็กพิการทางสายตาสามารถรับรู้เรื่องราวที่รุนแรงได้ เนื่องจากพวกเขาอ่าน และรับข่าวสารจากสื่อช่องทางอื่นตลอดเวลา แต่การนำเสนอต้องมีเหตุและผล เมื่อต้องการสอดแทรกประเด็นหรือข้อคิดให้เด็กพิการทางสายตา ต้องมีที่มาและมีข้อสรุปเสมอ เพื่อลดข้อสงสัยของเด็กพิการทางสายตา โดยผู้เชี่ยวชาญได้สนับสนุนความเห็นเกี่ยวกับวิธีการสื่อสารกับเด็กพิการทางสายตา ดังนี้

“ละครสามารถใช้ประเด็นแรงๆ ได้ เช่นเรื่องชู้สาว เรื่องการตาย เพราะเด็กเข้าใจ และรู้จักผิดชอบชั่วดี แต่ต้องเล่าด้วยเหตุและผลเสมอ การสื่อสารกับเด็กพิการทางสายตา ต้องมีเหตุมีผล และมีการวางหลักเกณฑ์ระเบียบที่ดี เด็กไม่ชอบการพูดโกหก พวกเขาจะแค้น เพราะเขามองไม่เห็น หลักการคือการพูดต้องให้ชัดเจน ห้ามพูดลอยๆ หรือคลุมเครือ”

(ประสม เนาวบุตร, สัมภาษณ์เมื่อ 6 ธันวาคม 2557)

1.1.2.2 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับผู้พิการทางสายตา

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์ ผู้ร่วมก่อตั้งละครเวทีเพื่อผู้พิการทางสายตาในประเทศไทย ซึ่งผู้วิจัยพบว่า สิ่งที่ต้องคำนึงในการสร้างสรรค์ละครรูปแบบที่ผู้ชมไม่ได้ใช้การรับรู้ทางการมองเห็น คือการใช้ความทรงจำของผู้ชม ผ่านการรับรู้ด้านอื่นๆ หรือการสร้างบรรยากาศที่คุ้นเคย แต่เนื่องจากเด็กพิการทางสายตามีการรับรู้ตามลักษณะของ เพศ อายุ ลักษณะการมองเห็น สถานะทางสังคม และการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้น หน้าที่ของผู้สร้างสรรค์คือการผลักดันและต่อยอดจินตนาการของผู้ชมให้ได้มากที่สุด โดยผู้เชี่ยวชาญได้สนับสนุนความเห็นเกี่ยวกับการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา ดังนี้

“การทำงานกับเด็กพิการทางสายตา ห้ามประเมินความสามารถและความคิดของพวกเขาโดยเด็ดขาด เพราะบางเรื่องพวกเขารู้จักและเข้าใจเป็นอย่างดี เด็กพิการทางสายตาแต่ละคน จะมีความคิดและความเข้าใจที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เคยได้รับ นับเป็นส่วนที่ยากที่สุดที่ผู้สร้างสรรค์จะคาดหวังและคิดแทนให้ผู้ชมที่เป็นผู้

พิการทางสายตาได้ ดังนั้นเราทำหน้าที่ได้เพียงเสริมสร้างจินตนาการ
ให้พวกเขา ให้ได้มากที่สุด แล้วปล่อยให้พวกเขาคิดและอยู่ในโลก
จินตนาการของพวกเขาเองตามการรับรู้ที่พวกเขาได้รับ”

(กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์, สัมภาษณ์เมื่อ 20 พฤศจิกายน 2557)

ธีรวัช เจนวัชรรัชช์ ผู้วิจัยเกี่ยวกับสื่อสำหรับผู้พิการทางสายตา ทางด้านเสียงบรรยาย
ภาพ (Audio Description) ผู้วิจัยพบว่า การบรรยายภาพ ต้องสามารถทำให้ผู้ชมทราบทุกสิ่งทุก
อย่างที่เป็นภาพผ่านทางเสียงให้ได้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นกิริยาท่าทาง สีหน้า อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ
ของตัวละครที่ไม่มีเสียง การเขียนบทบรรยายภาพให้น่าสนใจ ต้องอธิบายภาพทั้งหมดได้ดี และไม่ทำ
ให้ภาพที่มีอยู่แล้วเสียหาย อุปสรรคในการเขียนบทบรรยายภาพ คือการเลือกใช้คำที่เหมาะสมกับเด็ก
พิการทางสายตา เนื่องจากคำบางคำ หรือวลีบางอย่าง ผู้พิการทางสายตาอาจไม่เข้าใจ

สำหรับการเขียนบทบรรยายภาพในรูปแบบของภาพยนตร์ ซึ่งมีภาพและเสียงสำเร็จ
ทั้งหมดแล้ว การสร้างบทบรรยายภาพจึงต้องดูเป็นวินาทีต่อวินาที ว่าตำแหน่งที่เลือกใส่ สามารถใส่คำ
ได้ทั้งหมดก็คำ กี่วินาที มีเสียงอะไรเกิดขึ้น และภาพเหตุการณ์คืออะไร ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ต้องใช้เวลา
มากเพื่อความสมบูรณ์ในกระบวนการสร้าง แต่สำหรับรูปแบบของละครเวที ผู้วิจัยสามารถเลือกเขียน
บทบรรยายภาพสลับกับบทพูดของนักแสดงได้ทันที เนื่องจากเป็นรูปแบบการแสดงสด แต่ต้อง
คำนึงถึงกิริยาท่าทางของนักแสดง และจังหวะในการเล่าเรื่องราวเป็นหลัก เพื่อเลี่ยงความยืดเยื้อของ
การแสดง

ผู้วิจัยเลือกวิธีการดัดแปลงบท โดยใช้แนวคิดที่ได้ศึกษาและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ
ด้านเด็กพิการทางสายตา เป็นแนวทางในการดัดแปลงบทละคร Into the Woods สำหรับเด็กพิการ
ทางสายตา ได้ข้อสรุปดังนี้

ก. การลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง

ผู้วิจัยเรียงลำดับเหตุการณ์ในบทละครใหม่ทั้งหมด เพื่อความต่อเนื่องของบทละคร และ
เพื่อให้ระยะเวลาในการแสดงไม่นานเกินไป เนื่องจากบทละครต้นฉบับ แบ่งเป็น 2 องก์ ใช้เวลาในการ
แสดงประมาณ 150 นาที ซึ่งเกินสมาธิและความสนใจของเด็ก ผู้วิจัยจึงเลือกดัดแปลงบทละคร
เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง โดยวางขอบเขตให้การแสดง อยู่ในระยะเวลาประมาณ 60-90 นาที

ผู้วิจัยเรียงลำดับเหตุการณ์ช่วงเปิดเรื่องก่อนตัวละครทุกตัวเข้าป่า เมื่อเปรียบเทียบกับ
บทละครต้นฉบับ และไพรพินลิก จะเห็นว่าผู้วิจัยเรียงเรียงเหตุการณ์ให้กระชับมากขึ้น โดยการรวม

เหตุการณ์ของแต่ละตัวละคร และเล่าผ่านบ้านเป็นหลัก แทนการเล่าสลับไปมาตามบทละครต้นฉบับ โดยเรียงเหตุการณ์จากบ้านของซินเดอเรลล่า บ้านแจ๊ค และบ้านคนทำขนมปัง ตามลำดับ

ตารางที่ 1 ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ ฉาก 1

บทละครเพลงดั้งเดิม	บทละครไพโรพันิก	บทละครที่ดัดแปลง
- แนะนำตัวละครผ่านความต้องการของตัวละคร	- แนะนำตัวละครผ่านความต้องการของตัวละคร	- แนะนำตัวละครผ่านความต้องการของตัวละคร
- บ้านซินเดอเรลล่า แม่เลี้ยงแก่ลิ่ง	- บ้านคนทำขนมปัง แม่	- บ้านซินเดอเรลล่า ถูก
- บ้านแจ๊ค แม่แจ๊คตำเรื่องวัว	มดเล่าเรื่องคำสาปและวิธีแก้คำสาป	แก่ลิ่ง นกเข้ามาช่วยไปหาแม่ในป่า
- บ้านคนทำขนมปัง เปิดตัวหนูน้อยหมวกแดง	- บ้านซินเดอเรลล่า ซินเดอเรลล่าทำงานเสร็จ	- บ้านแจ๊ค แม่แจ๊คตำแจ๊ค เรื่องวัวขาว และให้เอาวัวไปขายในตลาด
- บ้านซินเดอเรลล่า แม่เลี้ยงเทลัวในซีซ่า นกเข้ามาช่วย	ถูกแก่ลิ่งไม่ให้ไปงานเต้นรำ นกบอกให้ไปหาแม่ในป่า	- บ้านคนทำขนมปัง แม่
- บ้านแจ๊ค แม่แจ๊คสั่งให้เอาวัวไปขาย	- บ้านแจ๊ค แม่แจ๊คสั่งให้เอาวัวไปขายในตลาด	มดเล่าเรื่องคำสาปและวิธีแก้คำสาป หนูน้อยหมวกแดงขอขนมปัง แจกถั่วพิเศษในกระเป๋าสี้อ
- หนูน้อยหมวกแดงเข้าป่า	- บ้านคนทำขนมปัง เจอถั่วพิเศษในกระเป๋าสี้อ	หนูน้อยหมวกแดงขอขนมปัง
- บ้านซินเดอเรลล่า พี่เลี้ยงแต่งตัว	- บ้านคนทำขนมปัง เจอถั่วพิเศษในกระเป๋าสี้อ	- มุ่งตรงเข้าป่า
- บ้านคนทำขนมปัง คำสาปแม่มด		
- บ้านแจ๊ค แจ๊คไปขายวัว		
- บ้านคนทำขนมปัง วิธีแก้คำสาป		
- บ้านซินเดอเรลล่า ถูกแก่ลิ่ง นกบอกให้ไปหาแม่ในป่า		
- บ้านคนทำขนมปัง เจอถั่วพิเศษในกระเป๋าสี้อ		
มุ่งตรงเข้าป่า		

สำหรับในช่วงท้ายเรื่อง หลังการแสดงรอบทดลอง ผู้ชมได้มีข้อเสนอแนะว่าผู้วิจัยยังติดการเล่าเรื่องตามบทละครต้นฉบับและบทละครภาพยนตร์มากเกินไป อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมรู้สึกสะดุด และค้างคาใจ รู้สึกว่าเรื่องราวยังไม่จบ เพราะอารมณ์ถูกกระตุ้นให้ขึ้นๆ ลงๆ อยู่ตลอดเวลา ผู้วิจัยจึงได้ทดลองเปลี่ยนเหตุการณ์ในช่วงท้ายเรื่อง โดยลำดับอารมณ์ของผู้ชม คือ เล่าเรื่องผ่าน

อารมณ์ที่สนุกสนานและตื่นเต้นในการทำภารกิจท้าทาย แล้วจึงปรับอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกซาบซึ้งผ่านบทเพลง แล้วปล่อยให้เรื่องคลี่คลายจนจบ ซึ่งในบทละครต้นฉบับจะเรียงเหตุการณ์ตามอารมณ์ของผู้ชม ดังนี้ เห็นใจตัวละครที่รู้สึกผิด สนุกสนานกับการวางแผนท้าทาย เห็นใจเรื่องราวของซินเดอเรลล่า ซาบซึ้งกับการสร้างกำลังใจ ตื่นเต้นและสนุกกับการท้าทาย แล้วจบด้วยเหตุการณ์ที่คลี่คลาย

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการลำดับเหตุการณ์ ฉาก 7

บทละครเพลงต้นฉบับ	บทละครไพโรพันลิก	บทละครที่ดัดแปลง
- ตัวละครโทษกันไปมา	- ตัวละครโทษกันไปมา	- ตัวละครโทษกันไปมา
- พ่อคนทำขนมปังเดือนสติ	- พ่อคนทำขนมปังเดือนสติ	- คนทำขนมปังรู้สึกผิด
- คนทำขนมปังรู้สึกผิด	- คนทำขนมปังรู้สึกผิด	- วางแผนท้าทาย
- วางแผนท้าทาย	- วางแผนท้าทาย	- ซาบซึ้ง
- ซินเดอเรลล่าบอกเลิก	- ซินเดอเรลล่าบอกเลิกเจ้าชาย	- ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน
เจ้าชายซินเดอเรลล่า	ซินเดอเรลล่า	- คลี่คลายเรื่อง
- ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน	- ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน	
- ซาบซึ้ง	- ซาบซึ้ง	
- คลี่คลายเรื่อง	- คลี่คลายเรื่อง	

จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่าบทละครเพลงต้นฉบับและไพโรพันลิก จะใช้วิธีการเล่าเหตุการณ์สลับไปมา อารมณ์ของผู้ชมจึงขาดความปะติดปะต่อ เมื่อมีการปรับเปลี่ยนเหตุการณ์พบว่าผู้ชมและนักแสดง รู้สึกว่าสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ดีมากขึ้น มีการคลี่คลายเรื่องราวได้ดีกว่าต้นฉบับ

นอกจากนั้นลำดับการดำเนินเรื่อง ผู้วิจัยเลือกเปลี่ยนเหตุการณ์บางอย่าง เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา เช่น ฉากพี่เลี้ยงทั้งสองของซินเดอเรลล่าโดนนกจิกตาบอด และฉากเจ้าชายราพันเซลตกลงมาโดนหนามกุหลาบที่มตาบอด เพราะเป็นเรื่องละเอียดอ่อนทางความรู้สึกและไม่ให้กระทบกระเทือนจิตใจของเด็กพิการทางสายตา

ข. การคัดเลือกประเด็นและตัดตัวละคร

การคัดเลือกประเด็นและตัดตัวละครจากบทละครต้นฉบับ เป็นการลดความซับซ้อนของเรื่อง และช่วยให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นต่างๆ ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยเลือกตัดตัวละครชายลึกลับ และตัดฉากบางฉากที่ไม่จำเป็น เช่น ฉากแม่แฉึกพูดเรื่องการมีลูกกับเมียคนทำขนมปัง หรือฉากที่คน

ทำขนมปังและเมียทะเลาะกันเรื่องความไวใจกันในคืนสุดท้าย เนื่องจากไม่ได้สื่อความหมายกับกลุ่มตัวอย่างเป็นหลัก

ผู้วิจัยพบว่า แม้การเลือกประเด็นและตัดตัวละครจะช่วยกระชับเรื่องราว และเสริมประเด็นบางอย่างในบทละครได้มากขึ้น แต่ไม่สามารถลดความซับซ้อนของเหตุการณ์และระยะเวลาในการแสดงได้เลย เนื่องจากยังมีตัวละครและเหตุการณ์สำคัญที่เชื่อมโยงในบทละครอีกจำนวนมาก ส่งผลให้ผู้วิจัยมีการพัฒนาบทละครควบคู่กับการฝึกซ้อมอยู่ตลอดเวลา ก่อนถึงรอบการแสดงจริง

ค. การเพิ่มรายละเอียดการบรรยายภาพ (Audio Description)

ผู้วิจัยเพิ่มรายละเอียดของภาพที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงให้กลายเป็นเสียงบรรยาย เช่น กิริยาท่าทาง สีหน้า อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ในบทพูดของ “คนเล่าเรื่อง” และให้นักแสดงตัวละครอื่นๆ เรียกขานเรียกชื่อตัวเอง และคู่สนทนาให้บ่อยครั้งขึ้น รวมถึงบรรยายภาพเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมทราบว่าใครกำลังพูดกับใคร กำลังอยู่ในสถานการณ์อย่างไร รวมถึงการเข้าออกของนักแสดง เพื่อให้เด็กพิการทางสายตาดูตามเรื่องราวได้ โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางการละคร และนักแสดงพิการทางสายตาได้สนับสนุนความเห็นเกี่ยวกับการเพิ่มรายละเอียดบรรยายภาพของคนเล่าเรื่องในการพัฒนาบทละคร ดังนี้

“สิ่งที่ควรระวังและใส่ใจเป็นพิเศษ คือการสร้างภาพในสมองของผู้ชม การวางเส้นในบทว่า คนนี้เข้า คนนี้ออก สิ่งเหล่านี้ต้องถูกเล่าให้ผู้ชมเห็นภาพ หรือก่อนที่จะให้ตัวละครตัวใดพูด อาจต้องกล่าวถึง หรือให้คนเล่าเรื่อง บรรยายถึงตัวละครตัวนั้นก่อน ผู้ชมถึงจะทราบว่าเสียงที่เข้ามาเป็นเสียงขอตัวละครตัวไหน แล้วพอในช่วงกลางๆ เรื่อง เมื่อผู้ชมเริ่มคุ้นชินกับเสียงแต่ละเสียง และรู้สึกตัวละครหมดแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องบรรยายซ้ำ แต่เมื่อในฉากมีตัวละครพูดกันหลายคน อาจใช้วิธีให้ตัวละครตัวที่สอง เอ่ยชื่อตัวละครตัวแรกที่เพิ่งพูดจบไป จะได้เป็นการย้ำให้ผู้ชมทราบว่าตัวละครตัวไหนเป็นผู้พูด”

(ชุตินา มณีวัฒนา, สัมภาษณ์เมื่อ 27 พฤษภาคม 2558)

“บทของคนเล่าเรื่องเป็นส่วนที่มีความสำคัญมาก เพราะเป็นความแปลกใหม่ในรูปแบบละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาในประเทศไทย และทำให้พวกเขาเข้าใจเรื่องราวได้ดีมากขึ้น การอธิบายภาพต้องชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น ฉากแม่แฉีคตี เพราะไม่รู้ว่ามีแม่แฉีคตีด้วยอะไร และตีตรงไหน หรือมีตัวละครวิ่งไปตามจุดต่างๆ บทเวที บางช่วงก็ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นตัวละครใด เมื่อไม่มีคำอธิบายภาพก็เลย ก็จะไม่เข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น”

(โสภณ ทับกลอง, สัมภาษณ์เมื่อ 8 เมษายน 2558)

ผู้วิจัยได้เพิ่มรายละเอียดการอธิบายกิริยาท่าทางของตัวละครมากขึ้น โดยย้อนกลับมามุมมองของการมองภาพบนเวทีตามรูปแบบของละครปกติ คือการมองภาพที่เกิดขึ้นทั้งหมด แล้วอธิบายเป็นคำบรรยาย จังหวะการเข้าออกของบางตัวละครที่ไม่มีบทพูดหรือมีใครกล่าวถึง สีหน้าอาการของตัวละคร เช่น ตอนที่คนทำขนมปังขโมยผ้าของหนูน้อยหนูน้อยหมวกแดง จะมีการเข้าออกรวมถึงปฏิกริยาของตัวละคร โดยใช้เสียงเป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยได้เพิ่มบทพูดของคนเล่าเรื่อง เพื่อช่วยอธิบายภาพที่เกิดขึ้นบนเวทีมากยิ่งขึ้น การเข้าออกของนักแสดง ปฏิกริยาที่กำลังจะเกิดขึ้นโดยเขียนบทของคนเล่าเรื่องว่า “คนทำขนมปังวิ่งหนีออกไป หนูน้อยหมวกแดงยืนนิ่งตกใจ ก่อนจะ....” แล้วให้หนูน้อยหมวกแดงกรี๊ดตามที่คนเล่าเรื่องเกริ่นเอาไว้ เป็นต้น โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวทีได้สนับสนุนการเขียนคำบรรยายภาพในบทละคร ดังนี้

“...ผู้วิจัยต้องย้อนกลับมาดูความเป็นจริง ตอนที่ชมละครเวทีแบบปกติ เราจะเห็นการแสดงและท่าทางของแม่เลี้ยง โดยจะค่อยๆ ยิ้มมุมปาก หรือตา แล้วก็ปิดแจกันตก เราจะสามารถตีความได้เลยว่านี่คือการแกล้งชินเดอเรลล่า เช่นเดียวกัน เมื่อมีการดัดแปลงบทสำหรับผู้พิการทางสายตา ก็ต้องถ่ายทอดความรู้สึกนั้นออกมา เช่น แม่เลี้ยงหรือตามองชินเดอเรลล่า แล้วมองไปที่โถงลูกปิดที่อยู่บนโต๊ะ ก่อนที่จะกวาดลูกปิดตกลงมา ซึ่งประเด็นนี้คือเราต้องแปลงสารจากที่ผู้ชมเคยรับรู้ด้วยตา เปลี่ยนมารับรู้ทางการฟัง สุนทรียรสต้องมีเท่ากัน”

(ชุติมา มณีวัฒนา, สัมภาษณ์เมื่อ 27 พฤษภาคม 2558)

ง. การเปลี่ยนวิธีอธิบายสิ่งของ

ผู้วิจัยเปลี่ยนวิธีอธิบายสิ่งของในละครให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา เนื่องจากบทละครต้นฉบับใช้วิธีการอธิบายสิ่งของด้วยสี และด้วยการเปรียบเทียบกับสิ่งของต่างๆ ซึ่งเป็นส่วนที่เด็กพิการทางสายตาไม่คุ้นชิน ได้แก่ วัสดุขาวเหมือนน้ำมัน เสื้อคลุมสีแดงเหมือนเลือด เส้นผมสีเหลืองเหมือนข้าวโพด และรองเท้าปริศน์เหมือนทอง ผู้วิจัยจึงเลือกเปลี่ยนวิธีอธิบายสิ่งของตามประสบการณ์ทางการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา โดยเน้นทางการสัมผัส ทางกลิ่น และทางเสียง ได้แก่ วัสดุตัวนิ่มเหมือนตุ๊กตา ผ้าคลุมไหมพรมสีแดง เส้นผมยาวมีกลิ่นหอม และรองเท้าแก้วของเจ้าหญิง

เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกใช้สีในการอธิบายสิ่งของบางอย่าง เป็นเพียงชื่อและลักษณะเฉพาะของตัวละครเท่านั้น ได้แก่ วัสดุขาวผ่อง และผ้าคลุมของหนูน้อยหมวกแดง แต่สิ่งที่ช่วยสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชม คือลักษณะทางการสัมผัส คือ ความนิ่มและลักษณะผ้าที่เป็นไหมพรม สำหรับการอธิบายลักษณะของรองเท้า เนื่องจากผู้ชมทุกคนจะได้สัมผัสรองเท้าแก้วก่อนเข้าชมละคร ผ่านการอธิบายตามเรื่องราวของนิทานว่าเป็นของเจ้าหญิง ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการแสดงความเป็นเจ้าของแบบเฉพาะเจาะจง ว่าต้องเป็นของเจ้าหญิงเท่านั้น เมื่อผู้ชมได้ยินเสียงของตัวละคร และได้ยินเสียงการวิ่งของรองเท้าแก้ว ผู้ชมก็จะรับรู้และเข้าใจว่าเป็นรองเท้าแก้วที่เป็นของวิเศษในเรื่อง

จ. การเพิ่มเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเด็กพิการทางสายตา

ผู้วิจัยสอดแทรกข้อคิด ข้อเตือนใจ และคำพูดที่เชื่อมโยงที่เกี่ยวกับลักษณะและพฤติกรรมของเด็กพิการทางสายตา เช่น การเห็นคุณค่าตนเอง การพยายามดิ้นรนต่อสู้อุปสรรค และการยอมรับความจริง โดยใช้ประโยคคำพูดต่างๆ ผ่านตัวละคร โดยเลือกใช้คำที่สื่อความหมายกับเด็กพิการทางสายตา เช่น “ทำไมถึงไม่พอใจในสิ่งที่ตนเองมี จะพยายามดิ้นรนออกตามหาแสงสว่างทำไมกันราพันเซล” เพื่อแสดงให้เห็นคุณค่าของตัวเองแม้จะเสียเปรียบกว่าผู้อื่น หรือ “ถ้าหนูเป็นอะไรขึ้นมา ถ้าหนูไม่เหลือใครเลย ถ้าโลกนี้มีดมมไปหมด หนูจะอยู่ได้อย่างไร” เพื่อเชื่อมโยงกับความรู้สึกของเด็กพิการทางสายตา ที่มีรู้สึกที่ตัวเองโดดเดี่ยว แตกต่างจากคนในสังคม เป็นต้น

นอกจากนั้น ผู้วิจัยนำวิธีการบอกเส้นทางแบบผู้พิการทางสายตาตามาใช้ในละคร เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น โดยเป็นการบอกเส้นทางที่ใช้การรับรู้ด้านต่างๆ เข้ามาช่วย ดังนี้ เส้นทางในจดหมายภาษาเบรลล์ของแจ๊ค คือ แผ่นที่ 1 เขียนว่า “เดินตรงไป เลี้ยวขวา” แผ่นที่ 2 เขียนว่า “ไปตามเสียงระฆัง เข้ามสะพาน” และแผ่นที่ 3 เขียนว่า “เดินตรงไปเรื่อยๆ ห้ามเข้าป่า” เส้นทางไปบ้านคุณยายช่วงที่หมาป่าหลอกถามทางหนูน้อยหมวกแดง คือ “เดินตรงเข้าป่าไปเรื่อยๆ เลี้ยวซ้ายไปตามเสียงน้ำตก แล้วเลี้ยวขวาไปตามกลิ่นดอกไม้” และเส้นทางไปหอคอยราพันเซล ตามที่

เจ้าชายราฟั่นเซลบอก คือ “หอคอยของราฟั่นเซล อยู่ในป่าทางขวาของน้ำตก ประมาณ 200 ก้าวจากตรงนี้ ผ่านดงกุหลาบที่ส่งกลิ่นหอม พอฝ่าเข้าไปก็จะเจอหอคอย” เป็นต้น

ผู้วิจัยพบว่าการเรียนการสอนในโรงเรียนสอนคนตาบอด มีการปลูกฝังประเด็นเกี่ยวกับบทบาทของการเป็นผู้รับและผู้ให้แก่เด็กนักเรียน เนื่องจากเด็กพิการทางสายตาศึกษาเกี่ยวกับการเป็นผู้รับมาตลอดจากการบริจาคและการช่วยเหลือจากสังคม จึงทำให้พวกเขาอคอยแต่การได้รับจนเกิดเป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงการลดคุณค่าของตนเอง ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กพิการทางสายตาได้สนับสนุนประเด็นการเป็นผู้รับและผู้ให้ของเด็กพิการทางสายตา ดังนี้

“เนื่องจากเด็กพิการทางสายต้ามักถูกรอบให้ตัวเองอยู่ในฐานะของ ผู้รับเสมอ เพราะชินกับการได้รับการดูแล การช่วยเหลือผ่านการ บริจาค และคิดว่าตนเองสมควรได้รับเพราะเป็นกลุ่มคนที่น่าสงสาร มากกว่าคนอื่นๆ ในสังคม ซึ่งพฤติกรรมเหล่านั้นแสดงให้เห็นการลดคุณค่าในตนเองเป็นอย่างมาก แม้ทางโรงเรียนจะพยายามปลูกฝังผ่าน สื่อการเรียนการสอน และกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ แต่ยังพบว่าเด็ก พิการทางสายตาบางคน ยังยึดติดความคิดเหล่านั้นเช่นเคย”

(ประสม เนาวบุตร, สัมภาษณ์เมื่อ 6 ธันวาคม 2557)

ผู้วิจัยคิดว่าประเด็นเรื่องการรับและการให้ ไม่ได้เป็นประเด็นที่ควรปลูกฝังเฉพาะเด็ก พิการทางสายตาเท่านั้น แต่ควรมีการปลูกฝังให้กับทุกคนในสังคม ไม่ว่าจะมียุ่ สถานะ หรือ สภาพร่างกายอย่างไร เพราะเป็นเรื่องของพฤติกรรม จิตสำนึก และบทบาทหน้าที่ ที่คนในสังคมควรมี ร่วมกัน และเมื่อละครเวทีเป็นช่องทางการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของ คนในสังคมได้ ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะนำประเด็นการรับและการให้ดัดแปลงลงในบทละคร เพื่อช่วย ปลูกฝังให้คนในสังคม รวมถึงเด็กพิการทางสายตา ได้ตระหนักถึงบทบาทและคุณค่าของการเป็นผู้รับ และผู้ให้ โดยดัดแปลงเป็นคำพูดสอนใจผ่านตัวละคร ดังนี้ ตัวละครแม่มด คือ “การที่พวกแกทุกคนได้ สิ่งหวัง ที่พวกแกโกหก ซ้ำโหมย เอาเปรียบคนอื่น พวกแกไม่ได้ทำเพื่อตัวเองกันบ้างหรือไง เจ้าพวก มนุษย์แสนดี เอาแต่รอคอยการได้รับ จนไม่เคยคิดที่จะให้อะไรคนอื่นกันบ้างเลย พวกแกมันเห็นแก่ ตัว” และตัวละครคนทำขนมปัง คือ “ฉันคงไม่ต่างจากพ่อฉันเลยซิเนะ รอคอยแต่ให้คนอื่นมา ช่วยเหลือ จนลืมที่จะช่วยเหลือตัวเอง ช่วยเหลือคนรอบข้าง ฉันคงเป็นผู้รับจนชิน จนลืมการเป็นผู้ให้” รวมถึงดัดแปลงเนื้อเพลงในละคร คือ “จงเป็นผู้ให้ อย่างมัวแต่ขอ หนทางมีดมน ไม่เห็นเส้นทาง ยังคง มีเรา มีฉัน มีเธอ แม่แสนยากเย็น มีดมนหนทาง ทุกสิ่งที่คุณได้พบเจอ จะช่วยให้คุณได้ค้นเจอ” เป็น ต้น

1.1.3 การพัฒนาบทละคร

ผู้วิจัยได้ผลจากการอ่านบทครั้งที่ 1 (First Reading) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแก้ไข และดัดแปลงบทละครร่วมกับกลุ่มนักแสดงที่ผ่านการเรียนด้านการแสดง จำนวน 17 คน โดยวิธีการให้นักแสดงทุกคน อ่านบทตามที่ได้รับมอบหมาย ด้วยในน้ำเสียงของตัวเอง ต่อกันไปมาจนจบเรื่อง และร่วมเสวนาเกี่ยวกับการดัดแปลงบทละครเรื่อง Into the Woods สำหรับเด็กพิการทางสายตา ผลการสำรวจความคิดเห็นของนักแสดงเกี่ยวกับบทละครเรื่อง Into the Woods พบว่า มีความเหมาะสมกับเด็กมัธยมมากกว่าเด็กวัยอื่นๆ เพราะมีเนื้อหาที่ซับซ้อนและเสียดสีเกินวัยของเด็ก สำหรับวิธีการดัดแปลงบทละครให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา มีความเหมาะสมดี เพราะมีเทคนิคการบรรยายภาพ การแสดงแบบมีส่วนร่วม และเทคนิคการใช้การรับรู้ในการทำกิจกรรมต่างๆ เป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่อง และเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ปัญหาที่พบคือระยะเวลาในการนำเสนอที่นานเกินไป ควรมีการปรับความยาวของบทละครให้เหมาะสมและกระชับมากขึ้น โดยตัดเรื่องราวและเรียบเรียงเรื่องราวใหม่



ภาพที่ 9 บรรยากาศการอ่านบทครั้งที่ 1 (First Reading)

นอกจากนั้นได้มีการนำเสนอมุมมองการเล่าเรื่องของบทละคร เนื่องจากบทละครมีจุดประสงค์ในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ช่วงต้นจะเน้นความสนุกสนานของตัวละครในนิทาน ความต้องการของตัวละคร การกระทำต่างๆ ส่งผลต่อช่วงหลังของบทละคร ที่นำเสนอประเด็นและข้อคิดจากความต้องการและการกระทำในช่วงแรกของตัวละคร ซึ่งเป็นแก่นเรื่องหลักของบทละคร ตามแนวคิดที่กล่าวถึงการรับรู้และพฤติกรรมของเด็กพิการทางสายตา พบว่า เด็กพิการทางสายตาจะไม่ชอบเรื่องที่ไม่มีเหตุผล เมื่อมีเหตุการณ์เกิดขึ้น ต้องอธิบายให้เข้าใจ และชัดเจน ผู้วิจัยจึงเลือกการนำเสนอตลอดทั้งเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบผลจากการกระทำของตัวละครที่ได้กระทำในช่วงแรก เพื่อให้เด็กพิการทางสายตาได้มีโอกาสรับรู้เรื่องราวของบทละคร Into the Woods ทั้งหมด โดยมีนักแสดงได้กล่าวสนับสนุนเกี่ยวกับการเลือกช่วงการเล่าเรื่องในบทละคร ดังนี้

“เรื่องราวในบทละครมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน ถ้าผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราวสนุกสนาน และเหมาะสมกับผู้ชมที่เป็นเด็ก อาจเลือกการเล่าเรื่องแค่ช่วงแรก ในช่วงที่สถานการณ์ทุกอย่างคลี่คลาย ทุกตัวละครมีความสุข แต่ถ้าผู้วิจัยต้องการนำเสนอแก่นเรื่องของบทละครให้ผู้ชม ควรใช้เหตุการณ์ในบทละครทั้งหมด จะเป็นการส่งผลให้กับผู้ชมได้มากกว่า”

(กิตติคุณท์ วัฒนานุพงษ์, สัมภาษณ์เมื่อ 22 พฤศจิกายน 2557)

1.1.4 บทสรุปของบทละครเรื่อง Into the Woods สำหรับเด็กพิการทางสายตา

ผู้วิจัยสรุปผลการดัดแปลงบทละครที่ใช้จริง ตามองค์ประกอบของบทละคร ดังนี้

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ผู้วิจัยเลือกวางโครงเรื่องโดยการปรับลำดับเหตุการณ์ของเรื่องบางส่วนจากบทละครต้นฉบับและบทละครไพรพินลิก เพื่อความกระชับ และให้มีจังหวะการนำเสนอที่น่าติดตาม เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์ตั้งแต่ต้นจนจบ และการกระทำต่างๆ ส่งผลกระทบต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายหลังอย่างสมเหตุสมผล โดยลำดับเหตุการณ์ดังนี้

- 1) จุดเปิดเรื่อง คือ การเล่าที่มาและจุดประสงค์ของแต่ละตัวละครในการเดินทางเข้าป่า
- 2) จุดแตกหัก คือ ภารกิจที่คนทำขนมปังและเมียต้องตามหาของวิเศษเพื่อที่จะแก้คำสาปนางแม่มด ซึ่งเชื่อมโยงและผูกเรื่องตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง
- 3) จุดวิกฤต คือ นางยักษ์ลงมาตามล่าแจ๊ค เพื่อแก้แค้นที่ฆ่าสามี
- 4) จุดสูงสุด คือ คนทำขนมปัง ชินเดอเรลลา แจ๊ค หนูน้อยหมวกแดง และแม่มด โทษและโยนความผิดกันไปมา
- 5) จุดคลี่คลาย คือ หลังจากร่วมมือฆ่านางยักษ์เรียบร้อยแล้ว ตัวละครเริ่มหาความมั่นคงให้ตัวเอง และพบว่าพวกเขาไม่เคยอยู่ลำพังไม่ว่าจะสถานการณ์ใด

ข. ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยเลือกสร้างลักษณะของตัวละคร ผ่านความปรารถนา และรูปร่างลักษณะที่คุ้นเคยตามนิทานแต่ละเรื่อง เพื่อเป็นแนวทางสู่การพัฒนาและหาวิธีการสื่อสารผ่านการรับรู้ทางเสียงร่วมกับนักแสดง โดยตัดตัวละครบางตัวที่สามารถเล่าเรื่องผ่านตัวละครตัวอื่น ๆ ทดแทนได้ คือ ชายลึกลับ และพ่อของซินเดอเรลล่า และเลือกตัวละครที่เป็นผู้กระทำ และผู้ที่ได้รับผลการกระทำในบทละครตามบทละคร ดังนี้

- 1) คนเล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องราวและบรรยายภาพตลอดทั้งเรื่อง
- 2) แม่มด ผู้เป็นเจ้าของคำสาป เข้าใจโลกมากที่สุด ผู้ปรารถนาการยอมรับ
- 3) คนทำขนมปัง ชายผู้ถูกคำสาป ผู้ปรารถนาอยากมีลูกและความสุข
- 4) เมียคนทำขนมปัง ผู้ปรารถนาอยากมีลูกและความรักที่สวยงาม
- 5) ซินเดอเรลล่า หญิงสาวแสนดี ผู้ปรารถนาจะได้ไปงานเต้นรำในวัง
- 6) แจ็ค เด็กชายแสนซื่อ ผู้ปรารถนาให้วัวของเขามีน้ำมัน
- 7) หนูน้อยหมวกแดง เด็กหญิงแสนตะกละ ผู้ปรารถนาไปเยี่ยมคุณยายในป่า
- 8) ราพันเซล หญิงสาวที่ถูกจับขังไว้บนหอคอย ผู้ปรารถนาอยากมีอิสรภาพ
- 9) แม่แจ็ค หญิงแก่ขี้บ่น ผู้ปรารถนาอยากให้ลูกชายมีความสุข
- 10) เจ้าชายของซินเดอเรลล่า มีเสน่ห์ ผู้ปรารถนาให้คนอื่นหม้ายปอง
- 11) เจ้าชายของราพันเซล รักสนุก ชอบผจญภัย ผู้ปรารถนาได้สนุกไปวันๆ
- 12) แม่เลี้ยงซินเดอเรลล่า นิสัยใจร้าย ผู้ปรารถนาได้กลิ่นแก๊สซินเดอเรลล่า
- 13) ฟลอริดา ลูกสาวแม่เลี้ยง รวดเร็ว ว่องไว ผู้ปรารถนาแค่ความงาม
- 14) ลูซินดา ลูกสาวแม่เลี้ยง เชื่องช้า ผู้ปรารถนามีความงามมากกว่าพี่สาว
- 15) หม่าป่า เจ้าเล่ห์ ตะกละ ผู้ปรารถนาการล่าเหยื่อ
- 16) ยายของหนูน้อยหมวกแดง พักอยู่ในป่า ผู้ปรารถนาความยุติธรรม
- 17) ทหาร ชี้อลาด ชี้อลัว ผู้ปรารถนาแค่การรับคำสั่ง
- 18) นางยักษ์ ใจดี แต่แค้นที่สามมีลูกฆ่า ผู้ปรารถนาในการแก้แค้น

ค. แก่นเรื่อง (Theme)

เนื่องจากบทละครเรื่อง Into the Woods มีแก่นเรื่องหรือความคิดสำคัญมากมาย ทั้งเรื่องการดำเนินชีวิตของมนุษย์ อารมณ์ความรู้สึก อยากรู้ อยากรู้สึก อยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากเห็น แต่กลับลืมคิดถึงสิ่งที่ตนเองกระทำ ว่ามีผลกระทบต่อคนรอบข้างมากน้อย

เพียงใด นอกจากนี้ยังมีมุมมองให้ผู้ชมได้ติดตามเกี่ยวกับประเด็นความสัมพันธ์ของกลุ่มคนที่ระดับครอบครัว คนรัก และเพื่อน แต่ความคิดสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารกับเด็กพิการทางสายตามากที่สุด คือ การยอมรับและเห็นคุณค่าในสิ่งที่ตนเป็น เพื่อเป็นการย้ำเตือนความรู้สึกของเด็กพิการทางสายตาที่มักคิดว่าตัวเองเป็นส่วนต่าง และมักอยู่กันเพียงลำพังในสังคม

ง. การใช้ภาษา (Diction)

สำหรับการใช้ภาษา ผู้วิจัยดัดแปลงให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างมากยิ่งขึ้น โดยเลือกใช้ภาษาที่ง่าย ตรงไปตรงมา ไม่กำกวม สอดแทรกมุกตลกเพื่อสร้างความบันเทิง ถ่ายทอดผ่านอารมณ์น้ำเสียงของแต่ละตัวละคร

จ. เพลง (Song)

ดนตรีและเสียงเพลงประกอบ ถือเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์งานสำหรับเด็กพิการทางสายตา เนื่องจากเป็นสื่อบันเทิงที่สื่อสารกับผู้พิการทางสายตาได้โดยตรง โดยใช้เสียงดนตรีและเพลงต่างๆ ในการช่วยกำหนดความรู้สึกที่เชื่อมโยงต่อเหตุการณ์หนึ่งสู่อีกเหตุการณ์หนึ่ง รวมถึงพัฒนาจุดขัดแย้งต่างๆ ในละคร ตั้งแต่ต้นจนจบ

ฉ. ภาพ (Spectacle)

แม้รูปแบบของละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา ไม่จำเป็นต้องสร้างภาพ ฉาก เสื้อผ้า แสง หรืออุปกรณ์ที่รับรู้ทางการมองเห็น เหมือนรูปแบบละครปกติ แต่เป็นการเน้นภาพทางอารมณ์ความรู้สึก จังหวะ การเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงองค์ประกอบในการสร้างมิติต่างๆ ทั้งมิติทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางใจ โดยคำนึงถึงการใช้ที่เน้นการออกแบบพื้นผิวสัมผัส รูปทรง และความเสมือนจริง เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ทางการสัมผัส รวมถึงการจำลองสถานที่ต่างๆ เพื่อสร้างความสมจริงในเรื่องสถานที่และเวลา

1.2 การคัดเลือกนักแสดงและการฝึกซ้อม

หน้าที่ของผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับ คือการมองภาพรวมทั้งหมดของการแสดง ความพร้อมและการเป็นผู้นำเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากรูปแบบของละครเรื่องนี้ จำเป็นต้องใช้ทีมงานเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง ทีมงานสร้างบรรยากาศ ฝ่ายออกแบบ และทีมงานด้านอื่นๆ ดังนั้นผู้กำกับ

ต้องจัดการทุกอย่างให้เรียบร้อย เพื่อประมวผลและถ่ายทอดความคิดไปยังทีมงานทุกฝ่าย นอกจากการพัฒนาบทละครเพื่อใช้ในการฝึกซ้อม ผู้วิจัยต้องออกแบบตำแหน่งการเคลื่อนที่และทางเข้าออกของนักแสดง การกำหนดเสียงของนักแสดง ซ้อมการร้องเพลง หาอุปกรณ์สำหรับการฝึกซ้อม และทดลองกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมในละคร เพื่อพัฒนาสู่การกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา

1.2.1 การคัดเลือกนักแสดง

เสียง เป็นปัจจัยสำคัญในการสื่อสารสำหรับละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา ดังนั้นการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยต้องคัดเลือกนักแสดงที่สามารถสื่อสารผ่านทางเสียงได้อย่างชัดเจน สามารถบอกเล่าความรู้สึก และเข้าใจวัตถุประสงค์ของตัวละครแต่ละตัวเป็นอย่างดี ข้อดีของการเป็นนักแสดงละครรูปแบบนี้ คือสามารถอ่านบทระหว่างที่แสดงได้ ดังนั้นเมื่อมีการแก้ไขบทละคร เปลี่ยนตัวนักแสดง หรือเปลี่ยนตำแหน่งการเคลื่อนที่ของนักแสดง ก็จะไม่มีปัญหาในเรื่องการท่องจำบทละครเหมือนรูปแบบละครทั่วไป นอกจากนั้นนักแสดงสามารถพูดเป็นหลายบทบาทด้วยน้ำเสียงที่มีความแตกต่างอย่างชัดเจนได้

รูปแบบของละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องมีทีมงานนักแสดงผู้สร้างเทคนิคและบรรยากาศตลอดการแสดง เพื่อทำหน้าที่ส่งสิ่งของให้ผู้ชมได้ทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม เช่น ส่งอาหารให้ผู้ชมชิม ส่งเส้นผมที่มีกลิ่นหอมให้ผู้ชมดึง รวมถึงการสร้างเสียงและบรรยากาศต่างๆ เช่น ส่งเสียงนกร้อง สร้างลม สร้างฝนตก สร้างบรรยากาศริมน้ำตก รวมถึงสร้างเสียงป่าในระดับต่างๆ ตามเรื่องราวในละคร โดยผู้วิจัยออกแบบให้ผู้สร้างบรรยากาศคอยดูแลผู้ชม แถวละ 2 คน รวมทั้งหมด 16 คนเป็นอย่างต่ำ เพื่อความทั่วถึงต่อการรับรู้สุนทรียะรสในการรับรู้ และการร่วมกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและนักแสดง ซึ่งจำเป็นต้องเป็นทีมงานที่เข้าใจวิธีการสร้างเทคนิค และทราบจังหวะในแสดงตลอดทั้งเรื่องเป็นอย่างดี

ปัญหาที่พบในการคัดเลือกนักแสดง คือตารางเวลาในการฝึกซ้อม เนื่องจากบทละครเรื่อง Into the Woods มีตัวละครมากถึง 19 ตัวละคร และจำเป็นต้องมีทีมงานสร้างบรรยากาศในอัตราที่มาก และเนื่องจากการคัดเลือกนักแสดงเป็นลักษณะแบบอาสาสมัคร ทำให้นักแสดงหลายคนไม่สามารถร่วมฝึกซ้อม และแสดงในรอบการแสดงจริงได้ จึงต้องมีการเปลี่ยนตัวนักแสดงบ่อยครั้งตลอดช่วงการฝึกซ้อม รวมถึงต้องมีการคัดเลือกนักแสดงเพื่อเล่นแทนนักแสดงบางคนที่ไม่สามารถแสดงได้ในรอบการแสดงจริง ส่วนทีมงานสร้างเทคนิคและบรรยากาศส่วนใหญ่เป็นอาสาสมัครที่มาไม่สม่ำเสมอ หรือมาได้เฉพาะรอบการแสดงจริง จึงขาดความเชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศ ผู้วิจัยจึง

ต้องมีการฝึกซ้อมให้กับอาสาสมัครใหม่อยู่ตลอดเวลา และกำหนดให้นักแสดงที่แสดงเป็นตัวละคร ร่วมสร้างเทคนิคและบรรยากาศในระหว่างที่แสดงด้วย

1.2.2 การฝึกซ้อมการแสดง

ตลอดช่วงการฝึกซ้อมร่วมกับนักแสดงและผู้สร้างเทคนิคและบรรยากาศ เป็นอีกหนึ่งวิธี การค้นหากระบวนการสร้างสรรค์ละคร เพื่อปรับใช้และพัฒนาสู่กระบวนการต่างๆ โดยนักแสดง บางคนมีประสบการณ์เคยทำละครร่วมกับผู้พิการทางสายตา จึงมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์เพื่อ พัฒนาการบวนการฝึกซ้อม โดยใช้เวลาในการฝึกซ้อมทั้งหมด 21 ครั้ง ในช่วงระยะเวลาตั้งแต่ 6 เมษายน – 29 พฤษภาคม 2558 โดยมีการพัฒนาบทละครควบคู่ไปตลอดการฝึกซ้อม เพื่อพัฒนา กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาในองค์ประกอบต่างๆ

เนื่องจากรูปแบบการแสดงเป็นละครแบบมีส่วนร่วมที่มีผู้ชมเป็นเด็ก จึงมีปฏิกริยาโต้ตอบที่ตรงไปตรงมา มีการแสดงความพอใจด้วยการหัวเราะเสียงดัง หรือโห่เมื่อแสดงความไม่พอใจ ดังนั้นนักแสดงต้องสามารถรับส่งสื่อสารและสามารถแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้าได้ โดยเฉพาะกับผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตา ซึ่งมีพฤติกรรมชมละครด้วยการส่งเสียงพูดคุยกันตลอดเวลา และเมื่อมีการร่วมกิจกรรม ก็จะเข้าร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ และเนื่องจากผู้ชมไม่สามารถรับรู้สิ่งที่พวกเขาได้สัมผัสคืออะไร ดังนั้นนักแสดงต้องสามารถอธิบายลักษณะ และรูปแบบกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ได้อย่างละเอียด เข้าใจ และคงอยู่ในสถานการณ์ในละครได้อย่างดี



ภาพที่ 10 บรรยากาศการฝึกซ้อม

การฝึกซ้อมนักแสดงที่เล่นเป็นตัวละคร มีวิธีการถ่ายการฝึกซ้อมรูปแบบละครเวทีทั่วไป นักแสดงต้องสร้างความเชื่อให้ผู้ชม สามารถจินตนาการและเชื่อว่าทุกอย่างที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริง นักแสดงจะต้องทำการศึกษาบทละคร และตัวละครที่อย่างละเอียดทุกแง่มุม นับตั้งแต่บุคลิกลักษณะ นิสัยของตัวละคร กิริยาท่าทาง อารมณ์ของตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดที่อยู่ในบทละครสู่ผู้ชม แต่สิ่งที่แตกต่างจากรูปแบบละครเวทีทั่วไป คือการ

ปรับเปลี่ยนภาพทุกอย่างที่เกิดขึ้นจากการแสดงที่ผู้ชมรับรู้ผ่านการมองเห็น ท่าทาง ลักษณะสีหน้า หรือการเคลื่อนไหว โดยใช้เสียงเป็นองค์ประกอบหลัก ผ่านการบรรยายภาพของคนเล่าเรื่อง หรือจาก น้ำเสียงของนักแสดงเอง เมื่อมีการเคลื่อนที่หรือมีการเข้าออก นักแสดงต้องส่งเสียง หรือใช้อุปกรณ์ ประกอบฉากที่สามารถสร้างเสียง เช่น กระจก ไม้เท้า เพื่อให้ผู้ชมทราบทิศทางตำแหน่งในการ เคลื่อนที่

ข้อสังเกตในการฝึกซ้อม นักแสดงเรียนรู้วิธีการสร้างเทคนิคด้วยเสียงให้มีความ หลากหลาย นักแสดงที่มีโทนเสียงใกล้เคียงกัน ได้มีการแลกเปลี่ยนวิธีการส่งเสียง และปรับน้ำเสียง จังหวะ และโทนเสียงให้แตกต่างกัน ผู้วิจัยต้องปรับทัศนคติและรูปแบบของนักแสดง ที่เคยชินกับการ แสดงอารมณ์ผ่านทางร่างกายและสีหน้าเหมือนละครรูปแบบทั่วไป โดยให้นักแสดงใช้เสียงพูดเป็น หลักเพื่อเล่าภาพที่ตนเองกระทำ รวมถึงอารมณ์ในการใช้น้ำเสียง เนื่องจากนักแสดงทุกคนใช้วิธีการ อ่านบทละครแทนการท่องจำบท นักแสดงจึงต้องแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านวิธีการอ่านให้มากขึ้น รวมถึงการใช้จังหวะในการแสดง นักแสดงต้องรับส่งจังหวะระหว่างกันให้ไวขึ้น เนื่องจากผู้ชมรับรู้ได้ เฉพาะเสียง ดังนั้นเมื่อจังหวะที่นักแสดงรับส่งจังหวะที่ช้าเกินไป ก็จะทำให้เกิดความเจ็บบทละคร และ ทำให้เรื่องดำเนินอย่างเชื่องช้า ส่งผลต่อสมาธิในการรับชมของผู้ชม

ปัญหาสำคัญระหว่างการซ้อม คือนักแสดงมาซ้อมไม่ครบ เนื่องจากติดตารางเวลาในการ ทำงานส่วนตัว จึงต้องมีการแสดงแทนกัน เพื่อส่งบทพูดให้กับนักแสดงคนอื่นๆ ทำให้นักแสดงไม่มี สมาธิกับบทบาทของตนเอง สීමทางเข้าออก และอารมณ์ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง หรือบางครั้งในวันที่ นักแสดงมาซ้อมน้อย ก็ไม่สามารถที่จะซ้อมได้ ผู้วิจัยจึงต้องเลือกกิจกรรมเพื่อพัฒนานักแสดง เช่น กิจกรรมฝึกความจำ กิจกรรมการจับจังหวะ รวมถึงพูดคุยเรื่องบทละคร และทำความเข้าใจตัวละคร แทนการฝึกซ้อมตามบทละครตั้งแต่ต้นจนจบ

สำหรับการฝึกซ้อมที่มสร้างเทคนิคและบรรยากาศ ผู้วิจัยแยกซ้อมจากนักแสดงที่แสดง เป็นตัวละครหลังจากการดูซ้อมตลอดทั้งเรื่อง โดยมีนักแสดงที่ผ่านการสร้างเทคนิคจากกลุ่มละคร Blind Theatre เป็นผู้ช่วยสอนในการสร้างเทคนิคการสันตน์ไม้และการสร้างลม ผู้วิจัยต้องสร้างความ เข้าใจถึงวิธีการและรูปแบบของกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในละครก่อน จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการฝึกซ้อม ด้วยการแบ่งกลุ่มเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกให้นั่งหลับตา และอีกกลุ่มทดลองสร้างเทคนิคในรูปแบบต่างๆ จากนั้นก็สลับเปลี่ยนตำแหน่ง เพื่อให้พวกเขาเข้าใจถึงการรับรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นและร่วมแสดงความคิด เห็น พัฒนาสู่การปรับเปลี่ยนแก้ไขรูปแบบเพื่อนำมาใช้ในการแสดง



ภาพที่ 11 การฝึกซ้อมทีมงานสร้างบรรยากาศ

ข้อสังเกตในการฝึกซ้อม คือการจำลองบรรยากาศให้สมจริง เพื่อสร้างสุนทรียรสให้กับผู้ชมให้ได้มากที่สุด แต่เมื่อมีการวางขอบเขตความรับผิดชอบ หรือการมีพื้นที่ที่จำกัดให้กับทีมงาน จะเป็นการสร้างกรอบความคิด และสร้างข้อจำกัดต่อการสร้างสรรค์ เช่น การสร้างป่า ภาพรวมที่ละครต้องการคือการจำลองป่าที่ใหญ่ แต่ถ้ามีทีมงานสร้างบรรยากาศเพียง 6-8 คน และมีตำแหน่งที่จำกัดให้พวกเขา มิติของเสียงที่เกิดขึ้นจะเป็นเพียงแค่การสร้างสวนสาธารณะ ดังนั้นผู้วิจัยต้องกำหนดหน้าที่และบริเวณที่ทีมงานต้องรับผิดชอบ ให้มีระยะที่กว้างขึ้นทั่วบริเวณของพื้นที่การแสดง สามารถสร้างมิติของเสียงในรูปแบบของระยะที่ใกล้และไกล ประเภทของกิ่งไม้ที่นำมาใช้ต้องมีหลากหลายชนิด เพื่อเพิ่มมิติของเสียงต้นไม้ได้มากยิ่งขึ้น เป็นการเปิดโอกาสให้ทีมงานมีอิสระในการเคลื่อนไหว และสามารถสร้างบรรยากาศที่แตกต่างกันได้ ส่วนเทคนิคการสร้างลม การพัดระยะใกล้ ไกล เบา หรือกระโชกแรง มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมทั้งสิ้น หลักการสำคัญในการฝึกซ้อมทีมงานเทคนิคและสร้างบรรยากาศ คือทุกคนต้องรู้หน้าที่ และสามารถกำกับตัวเองได้ โดยผู้วิจัยมีหน้าที่นำอุปกรณ์ต่างๆมาให้เลือกใช้และบอกจุดสำคัญในการแสดงว่าต้องการการรับรู้แบบไหน เช่น ลมแรงของแม่เมด หรือช่วงที่ต้องการความร่วมมือจากทุกคนในสร้างบรรยากาศทั่วไป



ภาพที่ 12 บรรยากาศการซ้อมสร้างบรรยากาศ

เนื่องจากรูปแบบของละคร การสร้างบรรยากาศเป็นสิ่งจำเป็นกับการดำเนินเรื่อง ร่วมถึงเป็นการสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชม เพื่อกระตุ้นในการสร้างภาพตลอดเวลา ผู้วิจัยได้ตรวจสอบโดยการ

ปิดตาชมละคร พบว่ามีหลายช่วงที่รู้สึกไม่มีภาพในหัว เนื่องจากสร้างจินตนาการไม่ได้ เพราะได้ยินแต่เสียงนักแสดงเดินไปมา ดังนั้น รูปแบบของละครนี้ต้องมีการสร้างเทคนิคการรับรู้อยู่ตลอดเวลา ในทุกๆ 1-2 นาที ซึ่งการรับรู้เหล่านี้ อาจเป็นการรับรู้ตามธรรมชาติ เช่น ลมพัด เสียงต้นไม้ เสียงนก ไปไม้ที่ตกใส่ หรือเป็นสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น เสียงไม้กวาด เสียงแก้ว เสียงถุงกระดาษ เสียงล้างจาน รวมถึงการรับรู้จากการรับรู้ต่างๆ กลิ่น รสชาติ การสัมผัส เป็นต้น เพื่อให้ผู้ชมเกิดภาพในการแสดงได้มากยิ่งขึ้น ทั้งเรื่องของสถานที่ ลักษณะของอุปกรณ์ต่างๆ มิติ ทิศทางของเสียงต่างๆ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาได้สนับสนุนการสร้างเทคนิคการรับรู้ และเสียงสิ่งแวดล้อมต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมได้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ ในละคร ดังนี้

“นอกจากวิธีการออกแบบเสียงตัวละครเพื่อให้เกิดภาพ แต่ความจริงแล้ว มีวิธีที่สร้างภาพที่เร็วกว่า นั่นคือการสร้างเสียงบรรยากาศแนวกว้าง นั่นคือการสร้างสถานที่ให้ผู้ชมเชื่อว่าอยู่ในสถานที่นั้นจริงๆ ผู้วิจัยต้องทำให้ผู้ชมสามารถจินตนาการภาพสถานที่ต่างๆ ได้ก่อน อาจจะใช้วิธีง่ายๆ เช่น ออกแบบให้มุมหนึ่งของเวทีเป็นโต๊ะน้ำชา มีถ้วยแก้ววางอยู่ เมื่อมีตัวละครเดินไปหยิบจับ เทน้ำ หรือดื่ม เมื่อผู้ชมได้ยินเสียงของเครื่องแก้ว ก็จะทำให้ผู้ชมตระหนักถึงตำแหน่งของสถานที่ต่างๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับภาพความจำของผู้ชมเป็นอย่างไร ซึ่งผลที่ได้อาจได้มากกว่าสร้างทิศทางเสียง เมื่อผู้ชมได้ยินเสียงเครื่องแก้ว ก็อาจคิดต่อได้ว่า ครอบครัวยุคนี้ต้องมีฐานะ บ้านต้องมีลักษณะหรูหรา และอาจจินตนาการไปถึงเสื้อผ้าที่ตัวละครสวมใส่ก็เป็นไปได้”

(กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์, สัมภาษณ์เมื่อ 29 เมษายน 2558)

ดังนั้นในช่วงการฝึกซ้อม ผู้วิจัยจึงได้ให้ความสำคัญกับการสร้างรายละเอียดต่างๆ เพื่อเพิ่มมิติทางการชมละครได้มากขึ้น ผู้วิจัยให้นักแสดงแบ่งกลุ่มตามกลุ่มตัวละครในเรื่อง ช่วยกันออกแบบฉากบ้านของแต่ละคน โดยให้ออกแบบทั้งเวทีตามที่พวกเขาจินตนาการ มุมแต่ละมุมของเวที ภาพบ้านที่พวกเขาจินตนาการ ข้าวของเครื่องใช้ โดยเลือกหยิบสิ่งของต่างๆ ที่ผู้วิจัยนำมากองให้ หรือของรอบๆ ตัวบริเวณที่ซ้อม ให้เวลาในการเตรียมตัว และให้แต่ละกลุ่มนำมาสร้างบ้านของตัวเอง โดยให้สลับกันทำที่ละบ้าน กลุ่มที่ไม่ได้ทำก็ต้องนั่งหลับตาฟัง จากนั้นก็ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเมื่อนักแสดงทุกคนทำครบทุกบ้านแล้ว ผู้วิจัยให้ทุกคนทำอีกหนึ่งรอบ โดยเอาข้อคิดเห็นที่ได้แลกเปลี่ยนกัน นำมาพัฒนาต่อ ซึ่งวิธีการนี้จะช่วยให้นักแสดงเห็นมุมมองและภาพตัวละครของพวกเขาเพิ่มขึ้น สิ่งที่ได้จากกิจกรรมการฝึกซ้อมนี้ คือประมวลความคิดที่นักแสดงช่วยกันคิดขึ้น ช่วยให้เห็นมิติทางเสียงที่เกิดขึ้น

เสียงจากอุปกรณ์ที่คุ้นชินแค่สองสามเสียง มีพลังที่สามารถสร้างภาพทั้งฉากได้ เพราะขณะที่ผู้ชมได้ยินแต่เสียงพูด โดยที่ไม่มีภาพอะไรเลย ละครจะเริ่มน่าเบื่อไปเรื่อยๆ ผู้วิจัยได้เทคนิคใหม่ๆ ในการสร้างมิติทางเสียง เช่น เสียงทำครัวของบ้านซินเดอเรลล่า เสียงเตาผิงในบ้านแจ๊ค เสียงขอความช่วยเหลือในห้องหมาป่า และเสียงในระยะที่สูงขึ้นของราพันเซล ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดสามารถนำมาใช้ในละครได้ทันที

ต่อมาเมื่อได้เข้าซ้อมในสถานที่จัดการแสดงจริง ทำให้เห็นอุปสรรคมากมาย เพราะการเข้าออก การเคลื่อนที่ไปให้ทั่วเวทีของนักแสดงมีการเปลี่ยนแปลง เพราะเวทีมีขนาดที่กว้างขึ้นจากสถานที่เคยซ้อม ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องปรับวิธีการเข้าออก การเคลื่อนที่ของนักแสดง การสร้างเสียงบรรยากาศ และการสร้างกิจกรรมต่างๆ ปัญหาสำคัญที่พบ คือบทของคนเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นเสียงหลักในการแสดง เนื่องจากสถานที่เป็นลักษณะโล่งกว้าง มีเสียงสะท้อน ทำให้ไม่ได้ยินเสียงพูดของคนเล่าเรื่อง และนักแสดงเป็นผู้หญิง จึงมีน้ำเสียงที่คล้ายกับเสียงนักแสดงหญิงคนอื่นๆ รวมถึงผู้วิจัยออกแบบการเคลื่อนที่ของคนเล่าให้เคลื่อนที่ไปตามจุดต่างๆ ตลอดทั้งเรื่อง ทำให้นักแสดงหมดพลัง โดยผู้วิจัยเลือกเปลี่ยนให้คนเล่าเรื่อง ใช้วิธีการพูดออกไมโครโฟนตลอดทั้งเรื่อง โดยไม่ต้องเคลื่อนที่ เมื่อเสียงที่แตกต่างจากนักแสดงคนอื่น และเป็นลักษณะเสียงที่พูดออกลำโพงรอบทิศทาง ผู้ชมจะรับรู้ถึงความแตกต่างและตั้งใจฟังมากขึ้น เสียงของคนเล่าเรื่องกลายเป็นส่วนที่สำคัญสำหรับผู้ชม เมื่อถึงช่วงที่คนเล่าเรื่องถูกฆ่า ผู้ชมจะรู้สึกถึงคุณค่าที่หายไป ซึ่งรูปแบบเช่นนี้คล้ายการใช้เสียงบรรยายภาพของต่างประเทศ ที่ใช้ผู้บรรยายภาพพูดออกไมโครโฟน และผู้ชมที่พิการทางสายตาก็รับฟังจากหูฟังที่ติดตั้งอยู่บริเวณที่นั่งของผู้ชม แยกต่างตรงที่บทการบรรยายภาพของผู้วิจัย เป็นส่วนหนึ่งในบทละครผ่านนักแสดงในเรื่อง

1.2.3 การแสดงรอบทดลอง

ผู้วิจัยเปิดรอบพิเศษสำหรับผู้พิการทางสายตาและบุคคลทั่วไปได้มีโอกาสร่วมสัมผัสประสบการณ์การชมละครสำหรับเด็กพิการทางสายตา จำนวน 2 รอบ เมื่อวันที่ 2-3 พฤษภาคม 2558 โดยมีผู้เข้าร่วมชมรอบที่หนึ่งจำนวน 10 คน มีผู้พิการทางสายตา 1 คน และรอบที่สองจำนวน 25 คนเป็นบุคคลสายตาปกติทั้งหมด รวมทั้งหมด 35 คน



ภาพที่ 13 บรรยากาศรอบทดลอง

ผลจากการจัดแสดงรอบทดลอง ผู้วิจัยได้เห็นรูปแบบการทำงานทั้งหมดของกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาเรื่อง Into the Woods ทั้งทางการแสดง การสร้างบรรยากาศ กิจกรรมการมีส่วนร่วม แม้ว่าผู้วิจัยจะพยายามปรับบทและฝึกซ้อมหลายครั้ง แต่เมื่อมีกิจกรรมต่างๆ มีจังหวะรับส่งร่วมกับผู้ชม ทำให้ระยะเวลาในการแสดงยังคงนานเกินไป เสียงของนักแสดงยังไม่หลากหลาย มีเสียงที่ใกล้เคียงทำให้ผู้ชมสับสน ทีมงานสร้างเทคนิคและบรรยากาศไม่เพียงพอ จึงทำให้การรับส่งและการมีส่วนร่วมของผู้ชมมีจังหวะที่ไม่เท่ากัน

ข้อคิดเห็นจากผู้พิการทางสายตาที่เข้าชมการแสดงในรอบทดลอง ให้ความเห็นเกี่ยวกับเสียงของนักแสดง เนื่องจากมีทิศทางการเสียงที่เดินไปมา จึงทำให้บางช่วงมีระดับเสียงที่เบา ดนตรีประกอบที่ใช้ในเรื่องมีระดับที่เบาเกินไป ทำให้ขาดรรถรสในการชมละคร ความสมจริงของการใช้เทคนิคต่างๆ ยังไม่ชัดเจน เช่น ฉากน้ำตก เพราะรับรู้แค่ละอองน้ำ จึงสับสนว่าเป็นฝนตกหรือน้ำตก การสัมผัสสิ่งของต่างๆ ใช้เวลาสั้นเกินไป จึงมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมต่างๆ ได้ไม่เต็มที่ การอธิบายภาพต้องชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น ฉากแม่แจ๊คคี่ คือแม่แจ๊คคี่ด้วยอะไร และตีตรงไหน หรือมีตัวละครวิ่งไปตามจุดต่างๆ เมื่อไม่มีคำอธิบายภาพ ผู้ชมที่พิการทางสายตาก็ไม่เข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น การให้ผู้พิการทางสายตาสวมที่ปิดตา บางคนอาจรำคาญและบางคนมีอาการปวดที่เบ้าตา โดยเฉพาะกับเด็กที่มีสายตาเลือนราง ดังนั้นจึงต้องแจ้งผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตา ปิดตาของเด็กพิการทางสายตา เมื่อมีอาการเจ็บปวดหรือไม่สะดวกก็สามารถแจ้งกับทีมงานได้ทันที

1.3 การประชาสัมพันธ์

เนื่องจากรายงานวิจัยชิ้นนี้ มีเป้าหมายสำหรับเด็กพิการทางสายตาเป็นหลัก ผู้วิจัยจึงได้ออกหนังสือเชิญไปยังโรงเรียนที่ผู้วิจัยได้เลือก นั่นคือโรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร โรงเรียนธรรมิกวิทยา จ.เพชรบุรี และโรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่ พัทยา จ.ชลบุรี นอกจากนั้นยังประชาสัมพันธ์ตามสื่อต่างๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้พิการทางสายตา ได้มีโอกาสเข้าร่วมและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา ดังนี้

1.3.1 สำหรับผู้พิการทางสายตา

ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากผู้พิการทางสายตา เกี่ยวกับช่องทางการประชาสัมพันธ์ถึงกลุ่มผู้พิการทางสายตา นั่นคือการให้บริการสายด่วนข้อมูลข่าวสาร 1414 ซึ่งเป็นการให้บริการข้อมูลข่าวสารในระบบเดซีผ่านโครงข่ายโทรคมนาคมแก่ผู้พิการทางสายตา ซึ่งเป็นบริการที่เปิดให้บริการฟรี โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการโทรฝากข้อความและส่งข้อมูลไปให้ทางศูนย์ให้บริการ เพื่อให้ช่วยประชาสัมพันธ์ละคร ตั้งแต่วันที่ 25 พฤษภาคม ถึง 5 มิถุนายน 2558 และประชาสัมพันธ์ผ่านกลุ่ม

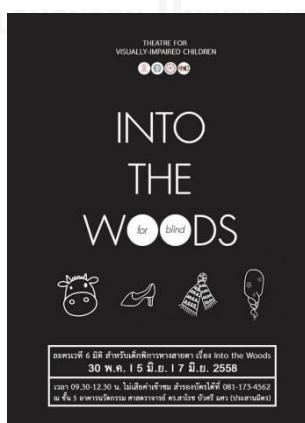
เยาวชนตาบอดไทยใน FACEBOOK ซึ่งเป็นช่องทางในการสื่อสารข่าวสารของกลุ่มผู้พิการทางสายตา ซึ่งผู้วิจัยได้ฝากข่าวประชาสัมพันธ์ละครและเล่าที่มา จุดประสงค์ เพื่อเป็นการเชิญชวนผู้พิการทางสายตาที่เป็นระดับเยาวชนถึงวัยผู้ใหญ่มาร่วมชมงานวิจัยชิ้นนี้

1.3.2 สำหรับบุคคลสายตาปกติ

ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้บุคคลที่มีสายตาปกติ ได้เข้าร่วมชมกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาในรอบทดลอง เพื่อแลกเปลี่ยนความคิด และแนวทางในการพัฒนาละครสู่รอบการแสดงจริง โดยได้ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางต่างๆ ดังนี้

1.3.2.1 สื่อสิ่งพิมพ์

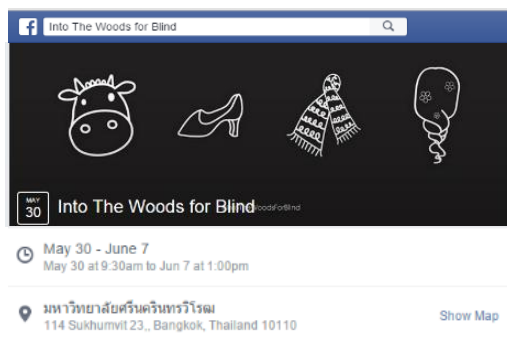
ในรูปแบบของโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ขนาด A4 และ A5 จำนวนอย่างละ 10 ที่ การออกแบบใช้พื้นหลังสีดำ และตัวหนังสือสีขาวทั้งหมด เพื่อความเด่นชัด โดยชื่องานวิจัย ภาษาอังกฤษและตราสัญลักษณ์คณะและมหาวิทยาลัยที่สนับสนุนโครงการ คือ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีอักษรชื่อเรื่อง INTO THE WOODS ตัวใหญ่ตรงกลาง โดยมีตัวอักษรตัวเล็กกว่า for blind และ ออกแบบรูปของวิเศษ 4 อย่างในเรื่อง คือ วัว ผ้าคลุม รองเท้า และเส้นผม ในลักษณะลายเส้น การ์ตูน สำหรับรายละเอียดข้อมูลสำคัญ เช่น ชื่องานวิจัย วันเวลาสถานที่จัดแสดง และเบอร์โทรติดต่อ จะใส่ในตารางด้านล่าง



ภาพที่ 14 การออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

1.3.2.2 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

ผู้วิจัยได้เปิดกลุ่ม Into the Woods for Blind ในโปรแกรม FACEBOOK เพื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบของวิทยานิพนธ์ โพสต์อร์ แผนที่การเดินทาง และภาพบรรยากาศการซ้อม เพื่อเชิญชวนให้ผู้ที่สนใจเข้าร่วมชมละคร



ภาพที่ 15 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ใน FACEBOOK

1.3.2.3 สื่อโทรทัศน์

ได้มีการประชาสัมพันธ์และถ่ายทำรายการเบื้องหลังละคร โดยสัมภาษณ์ผู้วิจัยเกี่ยวกับที่มาที่ไปของละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาชิ้นนี้ ออกอากาศเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2558 เวลา 7.30 น. ช่อง Modern 9 ซึ่งสามารถหาดูได้ในโปรแกรม YouTube เพื่อชมเทปย้อนหลังได้



ภาพที่ 16 ภาพจากรายการตมมันส์บันเทิง

2. ขั้นจัดการแสดง (Production)

ผู้วิจัยได้จัดการแสดง ณ ห้องนิทรรศการ ชั้น 5 อาคารนวัตกรรม ศาตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) โดยเชิญนักเรียนผู้พิการทางสายตากรณี 3 โรงเรียนเข้าร่วมชมการแสดง รวมทั้งสิ้น 75 คน โดยมีผลการวิจัยตามการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ ดังนี้

2.1 ทัวร์สัมผัส (Touch Tour)



ภาพที่ 17 การออกแบบทัวร์สัมผัส

ผู้วิจัยออกแบบเป็นฐานกิจกรรมกลุ่ม ที่กระทำควบคู่ไปกับการแทรกสาระ หรือ Walk Rally เพื่อเรียนรู้ผ่านการรับรู้ด้านต่างๆ โดยเชื่อมโยงกับตัวละครในเรื่อง และกิจกรรมต่างๆ ที่มีรูปแบบการรับรู้ 6 มิติแบบมีส่วนร่วม เป็นวิธีการให้ผู้ชมได้มีโอกาสเข้าใจถึงกระบวนการผลิตทั้งหมด เพื่อคุณภาพจินตนาการ อธิบายลักษณะหน้าตา รูปร่าง ภูมิหลังของตัวละครตามนิทานเรื่องต่างๆ และลักษณะสิ่งของต่างๆ ที่จะมีใช้ในละคร เพื่อตอบสนองการมีส่วนร่วมของผู้ชมและรับสุนทรียรสทางใจ เป็นภาพที่จดจำร่วมกันก่อนเข้าชมละคร ไม่ว่าจะเป็เสื้อผ้าของตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึงฉากต่างๆ ผ่านการรับรู้ด้านต่างๆ และการบรรยายของผู้นำทัวร์

โดยมีวิธีการแนะนำรายละเอียดตามภาพที่เห็นทั้งหมด ทั้งเรื่องของรูปทรง สี และลักษณะต่างๆ เพื่อเป็นการสร้างจินตภาพให้กับเด็กพิการทางสายตาให้ได้มากที่สุด โดยอธิบายจากส่วนที่อยู่ด้านบนลงสู่ช่วงล่าง เพื่อเลี่ยงความสับสน และเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเห็นภาพเป็นจุดๆ โดยมีคำสนับสนุนเกี่ยวกับความเห็นเกี่ยวกับวิธีการอธิบายลักษณะสิ่งของและแนะนำตัวละครในทัวร์สัมผัส จากผู้นำทัวร์นิทรรศการในความมืดซึ่งเป็นผู้พิการทางสายตา ดังนี้

“การสื่อสารด้วยการพูด จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีความชัดเจน เสียงดังฟังชัด ถูกอักขระ เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมความรู้สึกที่ดีกับผู้ฟังทางสายตา การสัมผัสหรือการอธิบายสิ่งของต่างๆ ต้องเริ่มจากด้านบนลงมา โดยอธิบายภาพที่เราเห็นให้ได้มากที่สุด ไม่ว่าจะ เป็นลักษณะรูปทรง เช่นเรื่องการบอกรูปร่างหน้าตา ต้องเริ่มจากผม โคนหน้า ตา จมูก ปาก เรียงลงมาเรื่อยๆ รวมถึงการอธิบายเรื่องสี เป็นเรื่องจำเป็นต้องสื่อสาร แม้ผู้ฟังทางสายตาบางคนจะจินตนาการไม่ออกว่าคุณลักษณะของสีแต่ละสีเป็นอย่างไร แต่เราสามารถช่วยอธิบายภาพให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นด้วยคำขยายความรู้สึก เช่น เสื้อตัวนี้มีสีแดงที่ร้อนแรงมาก กางเกงเป็นสีเขียวที่ดูสดชื่น ไม่จำเป็นต้องอธิบายเชิงลึก เช่น อีฐูก่อนนี้ทำมาจากดิน ก่อขึ้นรวมกันเป็นหอคอย เพราะผู้ฟังทางสายตาทราบดีอยู่แล้วว่าอีฐูคืออะไร แต่ควรอธิบายว่า หอคอยนี้สร้างมาจากอีฐู โดยจะมีรอยสีกร่อนบางจุดเป็นทางยาวขึ้นไป เนื่องจากถูกแม่มดเหยียบป็นขึ้นไปทุกวัน”

(พรสุดา วุฒิเกรียงไกร, สัมภาษณ์, 22 พฤษภาคม 2558)

การปูเรื่องราวและลักษณะของตัวละคร เป็นการเล่าภูมิหลังรวมถึงเรื่องราวตามนิทานของแต่ละตัวละคร เพื่อปรับพื้นฐานทางความคิดของผู้ชมให้ไปในทิศทางเดียวกัน โดยผู้วิจัยออกแบบลักษณะของตัวละครตามนิทาน และเพิ่มเติมลักษณะตามความเหมาะสมของบทละคร เมื่อมีการนำคำอธิบายลักษณะตัวละครมาใช้ในทวิร์สัมผัส ผู้วิจัยจึงเลือกตัดส่วนที่อธิบายลักษณะของตัวละครออกจากบทละครออกได้ เช่น ซินเดอเรลล่า เด็กสาวอายุ 18 ปี มีผมสีทอง ยาวถึงไหล่ ใบหน้ารูปไข่ ตาโต จมูกโด่ง ริมฝีปากเล็กๆ สีชมพู รูปร่างของเธอผอมบาง เธออาศัยอยู่กับแม่เลี้ยงใจร้าย และลูกสาวของแม่เลี้ยงอีก 2 คน แต่แล้วเธอก็ได้รับพรจากนางฟ้า ให้ได้ใส่ชุดราตรีแสนสวยไปงานเต้นรำ และต้องกลับบ้านก่อนเที่ยงคืน

สำหรับเสื้อผ้าตัวละคร ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยคำนึงถึงการรับรู้ด้านการสัมผัสเป็นหลัก ลักษณะของเนื้อผ้า รูปทรง และของตกแต่งต่างๆ โดยระหว่างการทวิร์สัมผัส ผู้นำทวิร์จะอธิบายลักษณะจุดเด่นของเสื้อผ้า และจับมือผู้เข้าร่วมให้สัมผัสถึงสิ่งต่างๆ ที่ได้อธิบาย เช่น ชุดราตรีของซินเดอเรลล่า โดยให้คำอธิบายว่า “ชุดที่เราจะได้สัมผัสนี้เป็นชุดราตรีที่ซินเดอเรลล่าใส่ไปในวัง จะเป็น

ชุดราตรีสีขาว ทำจากผ้าแก้วและชีฟอง ตรงอกมีเพชรชิ้นใหญ่ประดับอยู่ มีถุงมือยาวที่มีมือทั้ง 2 ข้าง และมีกระโปรงสีขาวพองลากยาวจนถึงพื้น” หรือชุดของหนูน้อยหมวกแดง ให้คำอธิบายว่า “ชุดของหนูน้อยหมวกแดง มีผ้าคลุมของหนูน้อยหมวกแดงเป็นผ้าไหมพรมสีแดง เสื้อและกระโปรงเป็นสีขาวทั้งตัว มีลูกไม้สีดำปักตรงส่วนกระดุมอด และชายเสื้อ กระโปรงของเธอมีกักษณะพอง และแน่นอน เธอมีตะกร้าสำหรับใส่ขนมไปเยี่ยมคุณยายในป่าด้วย”



ภาพที่ 18 เสื้อผ้าของแต่ละตัวละครในทิวส์สัมพันธ์

ปัญหาที่ผู้วิจัยพบคือรูปแบบในการสัมพันธ์เสื้อผ้า จากการหาข้อมูลวิธีการของทิวส์สัมพันธ์ จะให้นักแสดงสวมชุดแสดงจริงและพูดคุยด้วยลักษณะของตัวละครกับผู้ชมระหว่างที่เข้าร่วมทิวส์สัมพันธ์ แต่ผู้วิจัยพบว่านักแสดงไม่มีความมั่นใจที่จะโดนจับร่างกายขณะที่สัมพันธ์เสื้อผ้า ในรอบทดลองผู้วิจัยได้ลองใช้รูปแบบการสัมพันธ์เสื้อผ้าโดยการแขวนและให้คนนำทิวส์หยิบเสื้อผ้าให้ผู้ชมจับทีละคน ซึ่งพบว่าเสียเวลา และผู้ชมบางคนไม่สามารถจินตนาการได้ว่าส่วนที่จับคือส่วนไหนของเสื้อผ้า และบางชุดที่วางไว้ ผู้ชมต้องคว่ำหาแต่ละชิ้นด้วยตนเอง จึงทำให้บางคนได้สัมผัสครบชิ้น บางคนไม่ได้สัมผัส ในรอบการแสดงจริงจึงได้เปลี่ยนรูปแบบโดยวิธีการใส่บนตัวหุ่น เพื่อให้ผู้ชมจินตนาการได้จากการสัมพันธ์หุ่นว่าเป็นสัดส่วนไหนของร่างกาย

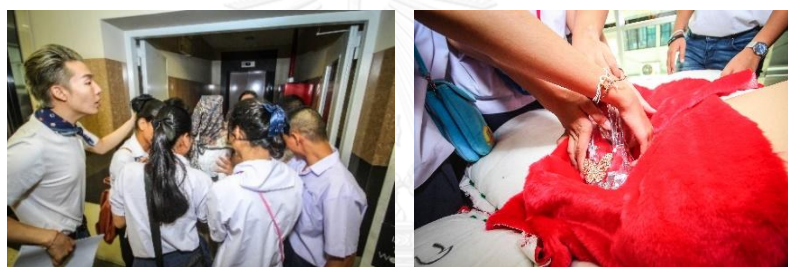
นอกจากเสื้อผ้าแล้ว ผู้วิจัยเพิ่มอรรถรสในการทิวส์สัมพันธ์ โดยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีพูดถึงในละคร นำมาให้ผู้ชมได้สัมผัส เพื่อให้ผู้ชมได้จินตภาพถึงอุปกรณ์ต่างๆ เมื่อมีการกล่าวถึงในช่วงการแสดง โดยผู้วิจัยออกแบบให้เชื่อมโยงกับรูปแบบของแต่ละตัวละครตามฐาน เช่น รองเท้าแก้ว อุปกรณ์ทำขนมปัง ตะกร้าของหนูน้อยหมวกแดง เป็นต้น

ผู้วิจัยแบ่งผู้ชมออกเป็นกลุ่มละ 10 คน ในแต่ละกลุ่มสำหรับผู้นำทาง 2 คน เดินจับข้อศอกซึ่งเป็นวิธีการนำทางของผู้พิการทางสายตา และแบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อยเพื่อแยกทำกิจกรรมใน

แต่ละฐาน โดยมีทีมงานประจำในแต่ละฐานเพื่อนำทางและอธิบายลักษณะสิ่งของต่างๆ มีการกำหนดเวลาฐานละ 5 นาที และวางเส้นทางการเข้าฐานเป็นบ้านของตัวละคร ดังนี้

ก. บ้านซินเดอเรลล่า

ผู้วิจัยออกแบบฐานการเรียนรู้ทางเสียงเป็นบ้านของซินเดอเรลล่า เนื่องจากซินเดอเรลล่า เป็นตัวละครที่สามารถสื่อสารกับสัตว์ต่างๆ ได้ ซึ่งในเรื่อง Into the Woods ได้มีการพูดถึงความสามารถที่ซินเดอเรลล่าพูดคุยกับนกได้ โดยออกแบบกิจกรรมโดยให้ผู้ทดสอบการฟังและแยกเสียงต่างๆ โดยผู้วิจัยได้บันทึกเสียงของ นก ม้า และหนู ตัดสลับไปกับดนตรีเพลงและเสียงเรียกของแม่เลี้ยงและลูกเลี้ยงทั้งสองคนของซินเดอเรลล่าด้วย โดยจัดฐานกิจกรรมอยู่บริเวณด้านหน้าลิฟต์และในช่องทางเข้าลิฟต์ซึ่งเป็นผนังปูน



ภาพที่ 19 ฐานกิจกรรมทางเสียง

อุปกรณ์ประกอบที่ใช้ในฐานนี้ คือรองเท้าแก้ว ซึ่งเป็นของวิเศษชิ้นเดียวในเรื่องที่ผู้ชมไม่ได้รับรู้จากการสัมผัสในละคร แต่ผู้ชมจะรับรู้ได้จากทางเสียง เมื่อซินเดอเรลล่าใส่วิ่งในการแสดง ผู้วิจัยจึงได้ขออนุญาตทาง Walt Disney's Studio Thailand เพื่อขอยืมรองเท้าแก้วที่ใช้จัดแสดงสำหรับภาพยนตร์เรื่องซินเดอเรลล่า ปี 2558 นำมาให้ผู้ชมได้สัมผัส เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้การสัมผัสที่ใกล้เคียงของจริงมากที่สุด ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นกับการได้สัมผัสรองเท้าแก้ว เนื่องจากไม่สามารถหาจับได้ทั่วไป และมีความแตกต่างจากรองเท้าทั่วไป

ข. บ้านคนทำขนมปังและเมียคนทำขนมปัง

ผู้วิจัยเลือกฐานการเรียนรู้ทางรสชาติเป็นบ้านของคนทำขนมปังและเมีย เนื่องจากสามารถสร้างสถานการณ์การชิมอาหารและเครื่องดื่มได้เหมาะสมมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นขนมปัง คุกกี้ นมและน้ำดื่ม เพื่อเป็นการสอบถามเบื้องต้นว่าผู้ชมท่านใดแพ้อาหารชนิดแป้งและเนยนมหรือไม่

รวมถึงบรรยายลักษณะของบ้านที่ทำจากไม้ เพื่อสร้างความเข้าใจถึงฉากบ้านไม้ถล่มของคนทำขนมปัง โดยสร้างสถานการณ์ให้ผู้นำทัวร์เคาะประตูไม้ก่อนเข้าไปทัวร์ในบ้าน

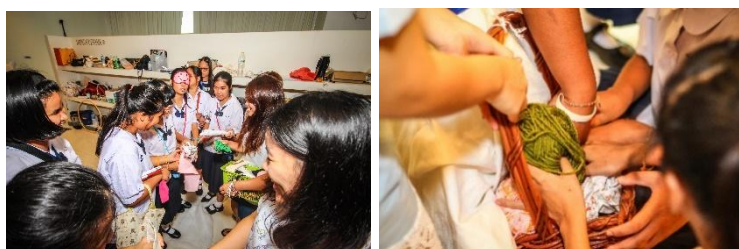


ภาพที่ 20 ฐานกิจกรรมทางรสชาติ

สำหรับกิจกรรมเป็นการให้ผู้ชมได้ทานขนมปัง และนม ซึ่งเป็นอาหารที่ต้องใช้ในละคร เพื่อเป็นการสร้างความคุ้นชินกับอาหาร ที่มีการนำมาใช้ในช่วงการแสดง เพื่อให้ผู้ชมจินตนาการและนึกภาพได้ว่าเป็นอาหารที่ได้ชิมช่วงทัวร์สัมผัส ซึ่งจะช่วยให้เด็กพิการทางสายตากล้าที่จะมีส่วนร่วมในการลิ้มรสอาหารดังกล่าวในช่วงการแสดง นอกจากนี้ยังมีการสัมผัสเสื้อผ้า อุปกรณ์การทำขนมปังที่มีการสร้างเสียงในละคร เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพกิจกรรมในขณะที่นักแสดงสร้างเสียงทำขนมปัง

ค. กระโจมหนูน้อยหมวกแดง

ผู้วิจัยเลือกออกแบบให้เป็นฐานการรับรู้ด้านการสัมผัส เนื่องจากฐานนี้ผู้วิจัยให้ผู้ชมสัมผัสถึงลักษณะของผ้าชนิดต่างๆ จึงได้นำผ้ามาเป็นที่กันประตู และปูพื้นด้วยผ้านวม

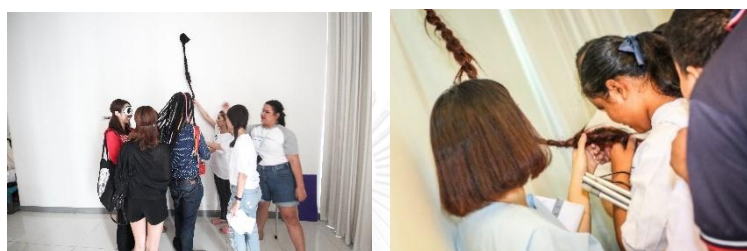


ภาพที่ 21 ฐานกิจกรรมทางการสัมผัส

สำหรับกิจกรรมผู้ชมจะได้สัมผัสผ้าคลุมของหนูน้อยหมวกแดงซึ่งเป็นลักษณะของไหมพรม ให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสผ้าคลุมไหมพรมของหนูน้อยหมวกแดงก่อน แล้วให้สังเกตว่าชุดผ้าคลุมยังทอไม่เสร็จจึงต้องหาผ้าที่มีชนิดเดียวกับผ้าคลุมไหมพรมของหนูน้อยหมวกแดง โดยหยิบผ้าต่างชนิดกันให้ผู้เข้าร่วมสัมผัสและเลือกกว่าชิ้นไหนเป็นผ้าไหมพรม นอกจากนี้ยังมีการสัมผัสเสื้อผ้าตะกร้าและร่มของตัวละครด้วย

ง. หอคอยราพันเซล

ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เป็นฐานการเรียนรู้ทางกลิ่น เนื่องจากผมของราพันเซลเป็น สิ่งเป็นของวิเศษอีกหนึ่งชิ้น ที่มีลักษณะการรับรู้ทางกลิ่น โดยเลือกให้เป็นด้านล่างหอคอยของราพันเซล และมีเส้นผมของราพันเซลปล่อยลงมาให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัส วิธีการสร้างกิจกรรม คือการให้ผู้ชมได้สัมผัสและดมกลิ่นหอมของราพันเซล ซึ่งเป็นกลิ่นกุหลาบ เพราะในช่วงการแสดง ผู้ชมจะได้สัมผัสเส้นผมนี้ อีกครั้ง และทุกครั้งที่มีการกล่าวถึงราพันเซลก็จะมีกลิ่นหอมของกุหลาบลอยเข้ามาก่อนทุกครั้ง เป็นการให้ผู้ชมจดจำกลิ่นแทนภาพ



ภาพที่ 22 ฐานกิจกรรมทางกลิ่น

ง. บ้านแจ้ค

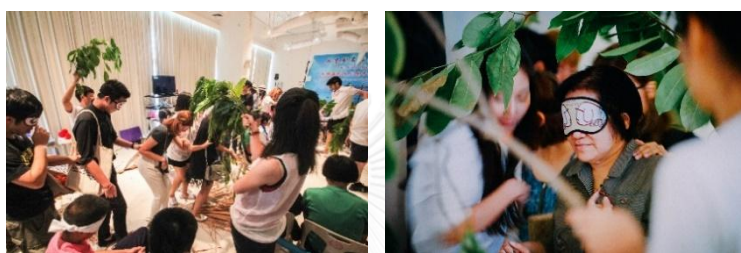
ผู้วิจัยได้ออกแบบฐานการเรียนรู้ทาง ผ่านการเล่าเรื่องราวที่หลากหลายทางอารมณ์ ความรู้ของตัวละครแจ้ค กิจกรรมในฐานนี้ ผู้ชมจะได้ร่วมพูดคุยกับผู้นำทัวร์ เกี่ยวกับตัวละครของแจ้ค ทั้งความรู้สึกที่เศร้าจากชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากจน และความสนุกสนานตามประสาเด็กที่ได้ปีนต้นกล้วยเมืองยักษ์ นอกจากนี้ผู้ชมจะได้สัมผัสกับบรรยากาศที่แตกต่างจากฐานอื่นๆ เนื่องจากจะต้องออกมานอกกระเปียง มีเสียงกระดิ่งสั่นวิ่งไปมาไกลๆ เพื่อแสดงถึงลักษณะที่โล่งกว้าง และมีอากาศที่อบอุ่นต่างจากอากาศฐานอื่นๆ นอกจากนี้ยังได้สัมผัสกองฟางที่เป็นที่นอนของแจ้คเพื่อเป็นการปรับภาพให้ผู้ชมรับรู้ถึงความยากลำบากและบรรยากาศในการใช้ชีวิตของตัวละคร



ภาพที่ 23 ฐานกิจกรรมทางใจ

ฉ. ป่า

สำหรับฐานการเรียนรู้ทางเวลาและสถานที่ ผู้วิจัยจำลองบรรยากาศสถานที่ เพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับบรรยากาศสถานที่ต่างๆ ก่อนชมการแสดง วิธีการสร้างกิจกรรม คือนำทางผู้เข้าร่วมตามทางเดิน ปูด้วยเศษใบไม้แห้งและกิ่งไม้เล็กๆ เพื่อจำลองเหมือนเดินป่า ระหว่างการเดินก็ให้ทีมงานนำใบไม้สดวางทางเอาไว้ตลอดทาง จำลองเสียงสัตว์ ลมพัด เสียงต้นไม้สั่น รวมถึงฉีกกิ่งของป่าเพื่อสร้างบรรยากาศ สร้างป่าจำลองเป็นทางเดินนำทางเข้าไปที่นั่งผู้ชม เป็นการสร้างอารมณ์ตื่นเต้นให้กับผู้ชมก่อนออกผจญภัยร่วมกับตัวละคร



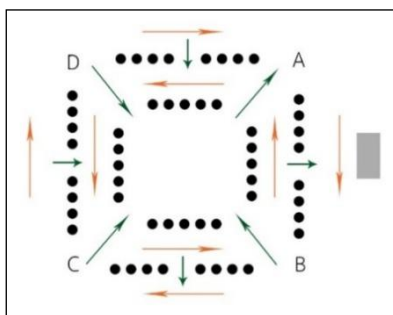
ภาพที่ 24 ฐานกิจกรรมทางเวลาและสถานที่

ข้อสังเกตในการพาผู้พิการทางสายตาเดิน คือผู้นำทางควรใช้หลังมือแตะที่หลังมือของผู้พิการทางสายตา เพื่อส่งสัญญาณว่าจะช่วยนำทาง จากนั้นให้ผู้พิการทางสายตาคือมือซ้ายจับเหนือข้อศอกขวาของคนข้างหน้า ถ้าเป็นที่แคบให้คนนำทางไหล่แขนไปข้างหลัง เพื่อให้ผู้พิการทางสายตาเข้ามาใกล้ผู้นำทางมากขึ้น ถ้าเป็นที่โล่งกว้าง ให้ผู้นำทางเหยียดแขนไปข้างหลัง เพื่อให้ผู้พิการทางสายตาเดินได้สะดวกขึ้นและไม่เตะส้นเท้าผู้นำทาง เมื่อถึงเก้าอี้ที่นั่ง ให้ผู้พิการทางสายตาจับพนักเก้าอี้ก่อน แล้วเขาจะสามารถนั่งเองได้

จากการได้ออกแบบทัวร์สัมผัสครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าการดูแลผู้ชมระหว่างทำกิจกรรม มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากในแต่ละฐานมีบริเวณพื้นที่จำกัด แม้ผู้ชมจะคุ้นชินกับโลกความมืด แต่ตามลักษณะความเป็นเด็ก ที่จะมีนิสัยซุกซน จึงไม่ยอมจับข้อศอกกันกัน หรือบางฐานที่เด็กๆ เกิดตกใจกลัว ก็จะส่งเสียงร้องและหลุดออกจากแถว ดังนั้นต้องจำเป็นต้องมีเจ้าหน้าที่คอยชี้แนะทาง และสามารถอธิบายรายละเอียดต่างๆ การบอกทิศทางการเดิน การให้หมุนตัว และดูแลความปลอดภัยของผู้ชมได้ทั่วถึง

2.2 การสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง

ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบเวทีเป็นลักษณะ Arena Stage และจัดที่นั่งจำกัดรอบละ 52 ที่นั่ง เพื่อความเหมาะสมต่อการควบคุมตัวแปรต่างๆ โดยมีทีมงานสร้างเทคนิคและบรรยากาศคอยดูแลผู้ชมแถวละ 2 คน สำหรับการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมในการแสดง ซึ่งพบว่าการใช้รูปแบบเวทีดังกล่าว เอื้อต่อการสร้างมิติทางการรับรู้ต่างๆ เสียงนักแสดงมีทิศทางที่ทั่วถึง เกิดความสมจริงในการสร้างบรรยากาศต่างๆ การกระจายตัวของกลิ่น รวมถึงการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมระหว่างนักแสดงทีมงานและผู้ชม



ภาพที่ 25 รูปแบบที่นั่งของผู้ชม ทางเข้าออกและการตำแหน่งการเดินของนักแสดง

ผู้วิจัยสร้างสรรค์รูปแบบและกิจกรรมโดยวางโครงเรื่องของบทละครเป็นหลัก และสร้างภารกิจต่างๆ ให้เหมาะสมกับตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมร่วมคิดแก้ปัญหา หาทงออกให้กับเหตุการณ์ต่างๆ และช่วยเหลือให้ตัวละครเหล่านั้นฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ไปได้ โดยออกแบบเป็นกิจกรรมผ่านรูปแบบละครแบบมีส่วนร่วม และสร้างเทคนิคเพื่อให้เหมาะสมกับการรับรู้ทั้ง 6 ด้านของเด็กพิการทางสายตา

2.2.1 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางเสียง

การรับรู้ทางเสียง ถือเป็นารรับรู้ที่สำคัญที่สุดของผู้พิการทางสายตา เพราะเสียงต่างๆ เปรียบเหมือนการมองเห็นของพวกเขา จึงมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของพวกเขาเสมอ ไม่ว่าจะเป็นเสียงเพลง เสียงสิ่งแวดล้อม รวมถึงเสียงพูดของมนุษย์ด้วยกัน แม้แต่ในละครเวที เสียงการสนทนา ดนตรี เสียงประกอบ เป็นการช่วยสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกและให้ความสำคัญในการใช้เทคนิค และสร้างกิจกรรมผ่านการรับรู้ทางเสียงให้มีความหลากหลาย เพื่อสร้างสุนทรียรสในการชมละครของเด็กพิการทางสายตาให้ได้มากที่สุด

กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางเสียงมี 2 กิจกรรม คือ การให้ผู้ชมช่วยกัน ขว้างทางซินเดอเรลล่าไว้ โดยใช้วิธีรับรู้ทางเสียงจากการวิ่งของซินเดอเรลล่า แม้ผู้ชมจะไม่สามารถ ช่วยวิ่งตามซินเดอเรลล่า แต่ผู้ชมจะทราบทิศทางที่ซินเดอเรลล่าวิ่ง อีกกิจกรรมคือให้ผู้ชมช่วยออก ตามหาว้าว โดยใช้วิธีการฟังเสียงกระดิ่งของว้าว ผู้วิจัยออกแบบให้บรรยากาศทั้งหมดเงียบสนิท จากนั้น จะสั่นกระดิ่งตามมุมห้อง เพื่อให้ทุกคนทราบถึงตำแหน่งของว้าว ทำเช่นนี้สลับกันสามรอบ

ผลการทำกิจกรรมพบว่า เด็กพิการทางสายตาให้ความสนใจต่อกิจกรรมทางเสียง เป็นอย่างมาก เมื่อให้ผู้ชมตั้งใจฟัง ทุกคนจะมีส่วนร่วมด้วยการเงิบเสียงทั้งหมดและตั้งใจฟัง เมื่อได้ ยินเสียง ก็จะชี้นิ้วและส่งเสียงบอกทิศทางของต้นเสียง กิจกรรมที่ให้ฟังเสียงรองเท้าของซินเดอเรลล่า ผู้ชมจะช่วยกันเอามือขว้างทางตามที่นักแสดงขอร้องให้ช่วย และแสดงความเสียใจที่จับตัวนักแสดง ไม่ได้ สำหรับกิจกรรมการฟังเสียงกระดิ่ง ผู้ชมมีส่วนร่วมถึงขั้นกระโดดออกมาจากเก้าอี้ ไปตามเสียง กระดิ่ง เมื่ออยู่ใกล้ๆ ตัวผู้ชม



ภาพที่ 26 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางเสียง

นอกจากน้ำเสียงของนักแสดง และการใช้เสียงบรรยายภาพผ่านตัวละครคนเล่าเรื่อง แล้ว ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ผ่านประเภทและรูปแบบของการออกแบบสาร ประเภทเสียงต่างๆ ดังนี้

2.2.1.1 เสียงพูด

ผู้วิจัยเลือกใช้บทสนทนาพูดคุยระหว่างตัวละครและผู้ชม โดยตัวละครทำหน้าที่ ซักถาม ตั้งคำถาม กระตุ้นให้ผู้ชมแลกเปลี่ยนความคิด ทศนคติ และร่วมคิดแก้ปัญหาให้กับเหตุการณ์ ต่างๆ ตามรูปแบบของละครแบบมีส่วนร่วม เช่น การให้ผู้ชมฟังแยกเสียงสัตว์ชนิดต่างๆ ในป่า การให้ ตัวละครทวนของวิเศษที่ต้องออกตามหา และร่วมกันสัญญากับผู้ชม เพื่อเป็นการย้ำเตือนถึงภารกิจที่ ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมกับตัวละครตลอดทั้งเรื่อง และจะทำให้ผู้ชมตระหนักและอยากมีส่วนร่วมเมื่อมีการ พูดถึงของวิเศษเหล่านั้น หรือช่วงที่ตัวละครกล่าวโทษกันไปมา ผู้วิจัยได้ออกแบบให้นักแสดงกล่าวโทษ ผู้ชม เนื่องจากเป็นผู้ที่ร่วมช่วยออกตามหาของวิเศษมาตลอดทั้งเรื่อง เป็นจุดที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าได้ช่วย

เป็นหนึ่งในตัวละคร และให้ผู้ชมรับรู้ทางใจเกี่ยวกับความผิดพลาด มีส่วนร่วมทางอารมณ์ร่วมกับนักแสดงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นต้น

ข้อสังเกตพบว่าเด็กพิการทางสายตามีส่วนร่วมกับการรับรู้ทางเสียงเป็นอย่างมาก มีการถามโต้ตอบระหว่างนักแสดงและผู้ชมอยู่ตลอดเวลา เมื่อมีการเล่าเรื่องที่นำขึ้นขึ้น ผู้ชมจะมีปฏิกิริยาส่งเสียงลุ้นตาม เมื่อก้าวโทษว่าผู้ชมผิดที่ช่วยตัวละคร ก็มีปฏิกิริยาให้ร้องแสดงความไม่พอใจ

2.2.1.2 เสียงดนตรี

การใช้เสียงดนตรีเป็นการช่วยเพิ่มสุนทรียรสในการชมละคร สามารถเชื่อมต่อและดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ทั้งยังช่วยคุมจังหวะของเรื่องให้อยู่ในระดับที่ผู้วิจัยต้องการ โดยผู้วิจัยได้ดาวน์โหลดดนตรีเพลงบรรเลงของเรื่อง Into the Woods จากอินเทอร์เน็ต จากนั้นทำการเลือกและตัดแปลงเพื่อนำมาใช้ในการแสดง โดยเลือกใช้ดนตรีจากแหล่งเดียวกัน เพื่อให้มีอารมณ์ของดนตรีและเครื่องดนตรีประเภทเดียวกัน นั่นคืออัลบั้มประกอบเพลงบรรเลงเรื่อง Into The Woods (complete show) ของ London Arrangements ผลิตเมื่อปี 2009 และอัลบั้มเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Into the Woods - Deluxe Edition ผลิตเมื่อปี 2015

เนื่องจากบทละคร Into the Woods ต้นฉบับ มีวิธีการเล่าเรื่องโดยใช้บทเพลง ผู้วิจัยได้คัดเลือกบทเพลงและตัดแปลงเป็นบทร้องภาษาไทย จำนวน 3 เพลง คือ เพลง Prologue Into the Woods ในช่วงท้ายเพลง , เพลง No one is alone และเพลง Finale Children Will Listen ในช่วงท้าย เพื่อเพิ่มสุนทรียรสทางการชมละครให้กับผู้ชม

2.2.1.3 เสียงประกอบ

เนื่องจากรูปแบบของเวทีเป็นแบบรอบด้าน ผู้วิจัยจึงออกแบบทิศทางของต้นกำเนิดเสียง โดยเปิดแยกออกตามลำโพงที่แตกต่างกันรอบเวที เพื่อสร้างความสมจริง เช่น เสียงนกร้องจะเปิดรอบห้องเพื่อให้รับรู้ว่ามีนกบินวนอยู่รอบห้อง เสียงเตาอบที่เปิดเฉพาะฝั่งบ้านของคนทำขนมปัง หรือเสียงของนางยักษ์ ซึ่งจะออกมาที่ละฝั่งของเวที เสียงพุดที่บันทึกก็จะเปิดเฉพาะทิศทางที่นางยักษ์ออกมา เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ต้นกำเนิดของเสียง เป็นต้น ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงบางเสียง ที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ทิศทางตามการเคลื่อนที่ของนักแสดง เช่น เสียงไก่และพิณวิเศษที่แจ๊คถืออวดแม่แจ๊ค หรือเสียงเด็กร้องไห้ โดยแยกเปิดจากลำโพงพหุทิศทางสัญญาณโวลเตตเชื่อมต่อกับโทรศัพท์

ปัญหาในการใช้ลำโพงพหุทิศทาง คือรูปแบบการใช้งาน เนื่องจากผู้วิจัยเลือกเปิดเสียงจากโทรศัพท์มือถือ และต่อด้วยสัญญาณโวลเตต จึงเกิดปัญหาเรื่องของสัญญาณโวลเตต ทำให้เสียงเปิดไม่ออก หรือมีเสียงที่เบาเกินไป จึงทำให้การแสดงบางรอบผู้ชมไม่ได้ฟังเสียงเสียงที่เปิดจากลำโพง ซึ่ง

เป็นส่วนประกอบในการแสดง ดังนั้นแต่ละรอบนักแสดงต้องมีสมาธิเพื่อแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้า เช่นการส่งเสียงแทน หรืออธิบายลักษณะของสิ่งของให้ผู้ชมทราบ

นอกจากนี้ผู้วิจัยออกแบบเทคนิคการสร้างเสียง (Foley) จากอุปกรณ์ประกอบฉาก และจากตัวนักแสดง เพื่อเพิ่มเสียงของสถานที่ เสียงสิ่งของ และเสียงเอกลักษณ์ประจำตัวของนักแสดง เช่น เสียงข้าวของเครื่องใช้ในบ้านเพื่อให้ผู้ชมทราบถึงสิ่งที่นักแสดงกำลังทำ เสียงประกอบการบรรยายของนักแสดง เสียงลูกบิดที่ตกลงพื้น เสียงกระดิ่งที่เป็นตัวแทนของวัว เสียงถุงเหรียญ เสียงรองเท้าวิ่ง เป็นต้น

ตารางที่ 3 วิธีการสร้างเสียงประกอบต่างๆ

อุปกรณ์	วิธีการใช้
	ให้ตัวละครชินเดอเรลล่าทำเสียงคล้ายทำอาหารอยู่มุมห้อง โดยใช้สันมีดสับลงบนแผ่นไม้ และใช้มือคลุกช้อนให้ถ้วย แล้ววางบนถาดใหญ่ เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในบ้านของชินเดอเรลล่า
	ให้ตัวละครชินเดอเรลล่าใช้แปรงถูทางเกงของตนเองเป็นจังหวะคล้ายกำลังซักผ้า เพื่อให้เห็นกิจกรรมที่ตัวละครกำลังดำเนินอยู่
	สั่นกระดิ่งให้เกิดเสียงเป็นจังหวะ ไม่สั้นถี่เกินไป ให้จับจังหวะเฉพาะตอนวัวเดิน หรืออาจจะสั้นบางเล็กน้อยตอนยืนเฉยๆ โดยห้อยกระดิ่งด้วยกระดาษ เพื่อลดความกังวานของเสียง
	ให้ตัวละครแฉีคใช้แปรงซักผ้าถูบนหมอนขนาดใหญ่ ให้เกิดเสียงคล้ายกำลังถูตัววัว เพื่อให้เห็นกิจกรรมที่ตัวละครกำลังดำเนินอยู่

อุปกรณ์	วิธีการใช้
<p>อุปกรณ์บ้านคนทำขนมปังปัง</p> 	<p>ให้ตัวละครคนทำขนมปังและเมียคนทำขนมปัง ทำเสียงคล้ายกำลังทำขนม เพื่อให้เห็นกิจกรรมที่ตัวละครกำลังดำเนินอยู่ โดยตัวละครคนทำขนมปังหมุนและกระแทกที่ทำไอศกรีมหลอด และตัวละครเมียคนทำขนมปังใส่ที่นวดแป้งและกระแทกไปกับโต๊ะ เพื่อให้เกิดเสียงบรรยากาศของร้านทำขนมปัง</p>
<p>ลูกปัด</p> 	<p>ให้ตัวละครแม่เลี้ยงใจร้าย เทลงบนพื้น ให้ลูกปัดกระจายไปทั่วห้อง จากนั้นค่อยๆ ให้ทีมงานเก็บหยอดใส่แก้วที่ละเม็ด เพื่อให้เกิดเสียงคล้ายนกกำลังช่วยเก็บลูกปัด</p>
<p>เสียงนกร้อง</p> 	<p>นอกจากจะใช้เสียงประกอบเป็นเสียงนกแล้ว เพื่อให้เกิดมิติของเสียงมากขึ้น ผู้วิจัยเลือกให้นักแสดงฉิวปากและวิ่งไปมาทั่วๆห้องคล้ายนกกำลังบินไปรอบๆ และให้เหยียบบนเก้าอี้เพื่อให้เสียงอยู่ในระดับที่สูงขึ้น</p>
<p>ไม้กวาด</p> 	<p>ให้ตัวละครแม่แฉึกใช้น้ำกวาดทางมะพร้าวกวาดพื้น เพื่อให้เห็นกิจกรรมที่ตัวละครกำลังดำเนินอยู่</p>
<p>ประตูหน้าต่าง</p> 	<p>ใช้ไม้กระดานที่เชื่อมต่อกันดีเข้าหากัน เพื่อให้เกิดเสียงคล้ายเสียงปิดประตูหน้าต่าง</p>
<p>เสียงไม้เท้าและเสียงเคาะประตู</p> 	<p>นอกจากจะใช้ไม้พองเป็นเสียงเอกลักษณ์ของตัวละครแม่มดขณะที่เดิน ยังให้นักแสดงใช้เป็นที่ทำเสียงเคาะประตู โดยให้ตีไปที่กำแพงห้องให้เป็นจังหวะคล้ายเสียงเคาะ</p>

อุปกรณ์	วิธีการใช้
<p>ของใช้บ้านคุณยาย</p> 	<p>โยนสมุดหนังสือ และไม้แขวนเสื้อ ให้กระจายไปทั่วๆ พื้นที่ที่เป็นบ้านคุณยายตอนที่หมาป่าตะคุบหนูน้อย หมวกแดง คล้ายของตกหล่น กระจายไปทั่วห้อง</p>
<p>เสียงรองเท้าซินเดอเรลล่าวิ่ง</p> 	<p>ให้ตัวละครซินเดอเรลล่าใส่รองเท้าส้นสูงวิ่งไปรอบๆ ห้อง แล้วตอนที่เหลือรองเท้าข้างเดียว ให้นักแสดง ถอดออกหนึ่งข้างแล้ววิ่งให้เกิดเสียงวิ่งโดยมีรองเท้าส้นสูงข้างเดียว</p>
<p>ถุงเหรียญทอง</p> 	<p>ใส่ฝาจิ๊บจำนวนมากในถุงผ้า และให้ตัวละครเขย่าให้เกิดเสียง นอกจากนั้นยังใช้เทคนิคโยนเหรียญให้หล่น ขณะที่เขย่า เพื่อให้เหมือนกับมีเหรียญหลุดออกมาด้วย</p>
<p>เสียงม้าวิ่ง</p> 	<p>ให้ตัวละครเจ้าชาย สวมรองเท้าคันชู แล้วกระโดดเท้า โดยเร่งฝีเท้าให้คล้ายเสียงม้าวิ่ง ในทิศทางทางเข้าของตัวละคร</p>
<p>บ้านไม้ถล่ม</p> 	<p>ให้ทีมงานกระจายเศษไม้ ท่อน้ำ และจานชามซ้อน ซ่อมให้ทั่วบริเวณ แล้วโยน ปา ฟาด และถูบนพื้นให้เกิดเสียงดังที่สุด</p>
<p>กระเป๋าเดินทางหนูน้อยหมวกแดง</p> 	<p>ให้ตัวละครหนูน้อยหมวกแดงถือเข้ามา แล้วโยนลงกับพื้นให้เกิดเสียงกระทบ โดยใส่ผ้าและขวดน้ำไว้ในกระเป๋าเพื่อให้มีน้ำหนัก</p>

จากตารางที่ 3 จะเห็นวิธีการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ประกอบการเล่าเรื่องในละคร ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเสียงต่างๆ ที่ผู้วิจัยเลือกใช้สามารถสร้างสุนทรียรสในการชมละครให้เด็กพิการทางสายตาได้ เนื่องจากปฏิกิริยาเมื่อมีการใช้เสียงประกอบต่างๆ ผู้ชมจะมีท่าทางการแสดงชัดเจน เช่น ชี้นิ้วไปตามทิศทางเสียง ก้มเก็บลูกปัดที่ตกลงพื้น ฟันถึงเสียงต่างๆ ที่ได้ยิน เป็นต้น

2.2.2 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางกลิ่น

ผู้วิจัยเลือกสร้างกิจกรรมผ่านการรับรู้ทางกลิ่น โดยเลือกให้เหมาะสมกับเรื่องราวในบทละครเป็นหลัก สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือการเลือกกลิ่น ต้องเป็นกลิ่นตามธรรมชาติ ไม่สังเคราะห์ และเป็นกลิ่นที่สร้างความสุข เพื่อสุนทรียรสทางการชมละคร ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลิ่นตามธรรมชาติ คือ กลิ่นดอกไม้ กลิ่นป่า กลิ่นน้ำตก สำหรับการสร้างกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยใช้วิธีการถามตอบกับผู้ชม ว่าได้กลิ่นหรือไม่ ได้กลิ่นอย่างไร รวมถึงการสร้างความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของสถานที่และตัวละคร เช่น เมื่อได้กลิ่นป่า ผู้ชมก็รับรู้ได้ว่าตอนนี้อยู่ในป่า หรือ กลิ่นกุหลาบซึ่งเป็นตัวแทนของมราพันเซล เมื่อมีกลิ่นกุหลาบเข้ามา ผู้ชมก็รับรู้ได้ว่ากำลังกล่าวถึงราพันเซลอยู่



ภาพที่ 27 สเปรย์กลิ่นน้ำหอมกลิ่นต่างๆ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้วิจัยใช้การกระจายกลิ่นด้วยรูปแบบของสเปรย์ แล้วแยกเป็นกลิ่นต่างๆ ตามช่วงบรรยากาศในละคร โดยใช้ทีมงานเพียงมุละหนึ่งคน และฉีดย้อมๆ กัน โดยฉีดย้อมก่อนที่จะมีการบรรยายถึงกลิ่น ประมาณ 10-20 วินาที จากนั้นให้ทีมงานสร้างเทคนิคช่วยกันพัดกลิ่นให้กระจายถึงผู้ชม เพื่อให้กลิ่นกระจายตัวถึงผู้ชมพร้อมๆ กับคำบรรยาย และลดการสะสมตัวของกลิ่นในบริเวณการแสดง ดังนั้นการฉีดย้อมควรฉีดย้อมให้พอดี และฉีดย้อมในตำแหน่งที่สูง เพราะถ้าฉีดย้อมใกล้ตัวผู้ชมมากเกินไปผู้ชมจะรู้สึกแสบจมูกและทำให้ผู้ชมสลักกลิ่นได้

2.2.3 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางรสชาติ

ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางรสชาติโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทานอาหารตามที่ตัวละครร้องขอ เพื่อให้ละครดำเนินเรื่องต่อได้ แบ่งเป็น 2 กิจกรรม คือ ตอนที่หนูน้อยหมวกแดงได้เข้ามาขอขนมปังในร้านขายขนมปัง ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบกิจกรรม โดยให้ตัวละครคนทำขนมปังและเมียคนทำขนมปังแจกขนมปังอบให้ผู้ชมทุกคนทาน เพื่อแสดงความรักที่พวกเขาหาวิธีการแก้คำสาปได้ และกิจกรรมการช่วยคลายคำสาปยายแม่มด ผู้วิจัยวางเงื่อนไขวิธีการคลายคำสาป โดยให้ผู้ชมทุกคนต้องช่วยตีมนมให้หมดแก้ว ซึ่งผู้ชมทุกคนก็มีส่วนร่วมในการตีมนมเป็นอย่างดี อาจเป็นเพราะผลจากการที่ผู้ชมได้มีประสบการณ์จากการทานขนมปังและนมในช่วงทอล์กสัมผัสมาก่อน จึงทำให้ผู้ชมกล้าที่จะชิมอาหาร ร้องขอเพิ่ม และทานอาหารในระหว่างการแสดงได้อย่างสบายใจ เพราะเกิดความคุ้นชินมาก่อน



ภาพที่ 28 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางรสชาติ

ข้อสังเกตในการส่งอาหารให้กับผู้ชม คือการต้องจับมือของเขา เพื่อมาจับอาหารที่ส่งให้ หรืออาจจะจับมือผู้ชมให้หงายมือ เพื่อวางอาหารลงบนมือ เพราะข้อจำกัดในการสร้างการรับรู้ทางการรับรส คือทีมงานไม่สามารถส่งเสียงพูดเหมือนช่วงทอล์กสัมผัส ดังนั้นจึงทำได้เพียงกายสัมผัสกับผู้ชม และให้นักแสดงช่วยพูดบอกลักษณะของอาหารและเชิญชวนให้ผู้ชมร่วมกิจกรรม

2.2.4 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส

การรับรู้การสัมผัสเป็นอีกปัจจัยสำคัญในชีวิตประจำวันของเด็กพิการทางสายตา เพราะเป็นวิธีการที่ทำให้ทราบถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสัมผัสสิ่งของต่างๆ เพื่อเป็นการปรับภาพจินตนาการถึงสิ่งของในละคร รวมถึงเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมกับตัวละคร เพื่อให้พ้นผ่านอุปสรรคต่างๆ ได้ กิจกรรมทางการสัมผัสแบ่งออกเป็นรูปแบบต่างๆ ดังนี้

2.2.4.1 กิจกรรมการสัมผัสเพื่อผู้พิการทางสายตา

ผู้วิจัยออกแบบให้ตัวละครแจ๊คเดินหลงป่าเพราะว่าอ่านแผนที่ไม่ออก เนื่องจากเป็นภาษาเบรลล์ จึงต้องขออาสาสมัครที่สามารถอ่านอักษรเบรลล์ได้เป็นผู้ช่วยในการบอกทางให้แจ๊ค ซึ่งกิจกรรมนี้ที่เหมาะสมกับผู้พิการทางสายตาโดยเฉพาะ

2.2.4.2 กิจกรรมการสัมผัสเพื่อทราบรูปลักษณะของสิ่งของ

เนื่องจากวิจัยได้ออกแบบให้วัวมีลักษณะนุ่มเหมือนตุ๊กตา จึงได้ออกแบบให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสัมผัสความนุ่มของวัว โดยใช้อุปกรณ์ที่ทำจากใยนุ่น ห่อหุ้มด้วยผ้า เย็บปิดเป็นลักษณะของหมอนชิ้นเล็ก ให้มีลักษณะเป็นทรงกลมแบน เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสสัมผัสหน้ามือ เมื่อผู้ชมได้สัมผัสจะเกิดการรับรู้ถึงความนุ่มคล้ายตุ๊กตา โดยส่งให้ผู้ชมได้สัมผัสหนึ่งชิ้นต่อคน รวมถึงช่วงนี้หมาป่าเข้ามาในฉาก นักแสดงที่เล่นเป็นหมาป่าจะสวมถุงมือขนสัตว์ และสัมผัสตัวผู้ชมเพื่อสร้างความตกใจและให้ผู้ชมได้รับรู้ลักษณะของตัวละคร



ภาพที่ 29 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส 1

2.2.4.3 การสัมผัสที่คุ้นเคยจากทัวร์สัมผัส

ในทัวร์สัมผัสผู้วิจัยได้ให้ผู้ชมทุกคนได้มีโอกาสสัมผัสสิ่งของต่างๆ เพื่อให้ทราบลักษณะสิ่งของต่างๆ ก่อนที่จะได้ชมการแสดง ซึ่งในกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมทางการสัมผัสนี้ผู้วิจัยให้ผู้ชมได้มีโอกาสช่วยแหยงของวิเศษ 2 อย่างในเรื่อง นั่นคือผ้าคลุมไหมพรมของหนูน้อยหมวกแดง โดยให้ทีมงานนำผ้าไหมพรมสัมผัสผ่านตัวผู้ชมทุกคนไปมาในแต่ละแถว คล้ายผ้าไหมพรมถูกลมพัดปลิวผ่าน และให้ผู้ชมช่วยกันคว้าผ้าไหมพรมร่วมกับนักแสดง และของวิเศษอีกชิ้นคือ เส้นผมของราพันเซล ผู้ชมจะได้ช่วยตัวละครดึงกระชากเส้นผม ทีมงานจะส่งเส้นผมที่เปียกกันจนยาว ให้ผู้ชมส่งต่อกันไปในแถวของตนเอง มีทีมงานจับปลายผมเอาไว้ด้านหนึ่ง จากนั้นรอจังหวะจากนักแสดง ให้ช่วยกันดึงจากทางซ้ายไปทางขวาให้แรงที่สุด จำนวนสามครั้ง

แล้วจึงให้ทีมงานที่จับปลายผมไว้ปล่อยให้หลุด ซึ่งผมที่ได้สัมผัสจึงจำเป็นต้องเป็นเส้นผมที่มีลักษณะคล้ายผมจริง เนื่องจากผู้ชมจะได้สัมผัสโดยตรง



ภาพที่ 30 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส 2

2.2.4.4 การสัมผัสเพื่อให้ละครดำเนินต่อ

กิจกรรมที่ต้องให้ผู้ชมช่วยเหลือ เพื่อให้ละครสามารถดำเนินต่อไปได้ คือ การช่วยฆ่ายักษ์ ผู้วิจัยออกแบบ โดยให้นักแสดงและทีมงานส่งเชือกให้ผู้ชมทุกคน และให้ส่งต่อให้คนด้านข้าง จากนั้นให้ถือเอาไว้เพื่อรอจังหวะจากนักแสดง โดยสร้างภาพให้ผู้ชมเข้าใจว่ากำลังทำอยู่เป็นกับดักจับยักษ์ และเมื่อช่วงที่ยักษ์เดินเข้ามา ก็ให้ทีมงานและนักแสดงช่วยกันกระชากและดึงเชือก โดยให้ผู้ชมถือเชือกไว้ให้แน่นที่สุดจนถึงช่วงที่ยักษ์สะดุดล้มตกล้มมาตาย กิจกรรมนี้จึงเป็นการใช้พลังสามัคคีของผู้ชม เพื่อให้ตัวละครสามารถบรรลุเป้าหมาย และช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้มาก

ข้อสังเกตคือการเลือกให้เชือก ผู้วิจัยเลือกใช้เชือกไนลอนที่เคลือบสารพิเศษ เพื่อลดการเสียดสีของเชือกกับมือของผู้ชม เพราะในละครผู้ชมต้องช่วยกันกระชากอย่างรุนแรง อาจสร้างอันตรายให้กับผู้ชมได้



ภาพที่ 31 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส 3

2.2.5 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางใจ

เด็กพิการทางสายตาคงมีความรู้สึกและเข้าใจในธรรมชาติได้จากความรู้สึกนึกคิด และการสัมผัสมากกว่าการรับรู้ด้านอื่นๆ ดังนั้นความรู้สึกต่างๆที่เด็กพิการทางสายตามีไม่ต่างจากบุคคลทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นความโกรธ ความชอบ ความสงสาร ความตกใจ ความกลัว หรือสะท้อนใจ สุนทรียะทางการละครย่อมต้องมีคุณค่าและสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมได้

ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อม (Ambience) หรือบรรยากาศอารมณ์ร่วมของผู้ชม การมีปฏิสัมพันธ์ต่ออารมณ์หรือความรู้สึก ไม่ว่าจะเป็น รส กลิ่น เสียง และสัมผัส เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตามเรื่องราวของการแสดงให้ได้มากที่สุด

สำหรับบทละครเรื่อง Into the Woods เอง ก็มีการเล่าเรื่องราวที่เน้นความสนุกสนาน สอดแทรกข้อคิด และเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ จึงทำให้เด็กพิการทางสายตาสามารถเปิดใจและรับรู้ความรู้สึกต่างๆ ได้เต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนานจากการได้ร่วมผจญภัยกับตัวละคร ความรู้สึกตื่นเต้น ตกใจกลัวตอนที่หมาป่าและยักษ์มา อารมณ์โกรธที่ถูกดำเนิน ู้สึกเขินอายตอนที่นักแสดงหยอกล้อเรื่องความรัก แต่อารมณ์สะท้อนใจและเสียใจเมื่อตัวละครบางตัวต้องเสียชีวิต รวมถึงจุดคลี่คลายของเรื่อง ผู้วิจัยเลือกวิธีการส่งต่อความรู้สึกด้วยการให้ผู้ชมทุกคนรวมถึงนักแสดง ทีมงานทุกคน ได้จับมือกัน เพื่อส่งความรู้สึกที่ดีต่อกัน ผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการบอกเล่าความรู้สึกที่ไม่ได้ใช้การรับรู้ทางการมองเห็น หรือทางเสียง แต่เป็นการรับรู้ทางจิตใจ



ภาพที่ 32 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางใจ

ผู้วิจัยพบว่าเมื่อเด็กพิการทางสายตารับรู้ความรู้สึกใดๆ พวกเขาจะพูดคุยกับเพื่อนคนข้างๆ ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นกลัว ชอบ ตื่นเต้น เสียใจ เด็กพิการทางสายตาคงบอกความรู้สึกออกมาทันที รวมถึงเมื่อมีความชอบใจก็จะหัวเราะเสียงดัง บางครั้งก็พูดความคิดที่เขาคิดออกมาเสียงดัง ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นการมีส่วนร่วมของผู้ชมตลอดการแสดง เมื่อนักแสดงให้ผู้ชมมีส่วนร่วมทางความคิด ก็กล้าพูด กล้าตอบ และพูดสิ่งที่พวกเขาคิดออกมาทันที เป็นการเพิ่มอรรถรสในการสร้างสรรค์ละครเวทีแบบมีส่วนร่วมได้อย่างมาก

2.2.6 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมผ่านการรับรู้ทางเวลาและสถานที่

เมื่อองค์ประกอบการสร้างสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางสัมผัส และทางใจ ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าคุณอยู่ในสถานที่เหล่านั้นจริงๆ เช่น บรรยากาศของป่า ที่มีทั้งเสียงป่า เสียงต้นไม้ เสียงการเดินเหยียบใบไม้ กลิ่นต้นไม้ และยังมีใบไม้ที่ปรายลงสัมผัสที่ตัว ทำให้ผู้ชมเชื่อแม้ไม่ต้องมองเห็นภาพ แต่ทั้งหมดก็ขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละคนว่าพวกเขามีภาพความทรงจำมากน้อยแค่ไหน ที่จะสามารถตอบได้ว่าเสียงที่ได้ยินคืออะไร หรือสิ่งต่างๆที่ได้สัมผัสคืออะไร

ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงบรรยากาศลักษณะต่างๆ เพื่อสร้างภูมิทัศน์ที่สร้างโดยเสียง (Soundscape) โดยจำลองสถานที่ต่างๆ โดยเลือกจากเหตุการณ์ตามบทละคร นอกจากความจริงคือ บ้านแต่ละหลังของตัวละคร ป่า น้ำตก พุ่มดอกไม้ การจำลองบรรยากาศฝนตก พายุเข้า รวมไปถึงเสียงของเวลากลางวันและกลางคืน บรรยากาศที่สำคัญของเรื่อง Into the Woods นั้นคือการจำลองป่า การสร้างเสียงต้นไม้ในลักษณะต่างๆ จะช่วยให้เกิดบรรยากาศที่สมจริงและเป็นธรรมชาติมากที่สุด ผู้วิจัยทดสอบวิธีการโดยการฟังเสียงความต่างของประเภท ลักษณะ และขนาดของต้นไม้แต่ละชนิด ซึ่งพบข้อสังเกต คือ กิ่งไม้สดจะสร้างเสียงที่เบาวกิ่งไม้แห้ง แต่จะให้ความรู้สึกที่รุ่มรื่น สงบกว่า นอกจากนั้นกิ่งที่มีลักษณะสดมาก จะมีกลิ่นของต้นไม้ จึงช่วยเพิ่มบรรยากาศการรับรู้ทางกลิ่นได้ด้วย ส่วนกิ่งไม้แห้งขณะที่สั่นจะสร้างเสียงที่ได้ดังกว่า แต่ความรู้สึกจะแห้งแล้ง นอกจากนั้น เสียงกิ่งไม้แต่ละประเภท ก็สร้างเสียงที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกผสมผสานกิ่งไม้สดและแห้งตามลักษณะของบรรยากาศ เช่น ฉากเริ่มจะใช้กิ่งไม้สดมากกว่าเพื่อแสดงความสมบูรณ์ของป่า ก่อนที่จะค่อยๆ แห้งแล้งเนื่องจากถูกยักษ์ทำลาย

เทคนิคในการเขย่าต้นไม้ นั้น หัวใจสำคัญคือ ต้นไม้จะสั่นได้ ต้องเกิดจากโดนลมพัด ดังนั้นหากต้องการเสียงต้นไม้ ต้องพัดลมให้สัมผัสผู้ชมด้วย ห้ามเขย่าแบบไม่มีสาเหตุ หรือเขย่าแบบรุนแรงเกินเหตุ ยกเว้นตอนที่เกิดลมพายุ แผ่นดินไหว หรือตอนที่นักแสดงเดินผ่านพุ่มไม้ สามารถที่จะเขย่าแรงได้ และเพื่อเพิ่มมิติของเสียงและสร้างบรรยากาศให้สมจริงมากยิ่งขึ้น ต้นไม้ต้องอยู่ตำแหน่งที่สูง และมีต้นไม้กระจายไปทั่วๆ บริเวณการแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ทางเสียงที่มีระยะไกลและใกล้

อีกเทคนิคหนึ่งที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการสร้างเสียงป่าให้สมจริง คือ เสียงการเดินเหยียบใบไม้ของตัวละคร โดยผู้วิจัยจะค่อยๆ เทใบไม้ และกิ่งไม้แห้งลงบนพื้นช่วงตัวละครเข้าป่า ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้ชมทราบทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละคร แต่ข้อควรระวัง คือการเหยียบที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ทีมงานอื่นๆ ที่ไม่ใช่นักแสดง ผู้ชมจะสงสัยว่าเป็นเสียงอะไร หรือหากนักแสดงเหยียบแต่ไม่ได้พูดหรือแสดงตัวตน ผู้ชมก็จะไม่ทราบว่าตัวละครตัวไหนกำลังเคลื่อนที่อยู่



ภาพที่ 33 เทคนิคการสร้างบรรยากาศของป่า

ผู้วิจัยพบข้อสังเกตถึงการจำลองป่า คือต้องกระจายต้นไม้ให้ทั่วโรงละคร มีระดับทั้งสูงและต่ำ ไกลและใกล้ โดยผู้วิจัยออกแบบโดยเริ่มจากต้นไม้สดแบบอุดมสมบูรณ์ ลมพัดเย็นสบาย แล้วค่อยๆ เปลี่ยนเป็นต้นไม้แห้ง และช่วงหลังก็เริ่มลดเหลือเพียงเสียงเหยียบใบไม้บนพื้น เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกทางเวลาและสถานที่ที่หลากหลาย เพราะถ้ารู้สึกคุ้นชินกับเสียงใดนานๆ อาจทำให้เด็กเกิดการทางสายตาเบื่อ และไม่มีส่วนร่วมไปกับละครได้

ด้านเวลานอกจากเสียงแล้ว ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการเปิดม่านในโรงละคร เพื่อให้แสงลอดเข้ามา แม้เด็กเกิดการทางสายตาจะไม่ได้รับรู้ทางการมองเห็น แต่พวกเขาก็สามารถรับรู้ความรู้สึกของความร้อน หรือบางคนที่มีมองเห็นแสงที่จ้า ก็รับรู้ความรู้สึกว่ามีการเปลี่ยนแสงในโรงละคร



ภาพที่ 34 การเปิดม่านรับแสงเพื่อสร้างบรรยากาศทางการรับรู้

ผู้วิจัยออกแบบการรับรู้ทางบรรยากาศที่สัมผัสตัวผู้ชมอยู่ตลอดเวลา เช่น การพัดให้ เกิดลมในระดับที่แตกต่างกันตลอดทั้งเรื่อง การใช้กิ่งต้นหลิวหรือโปรยใบไม้ให้สัมผัสตัวผู้ชม เพื่อสร้างบรรยากาศให้รู้สึกเหมือนอยู่ในป่า ละอองน้ำและการสาดน้ำเพื่อสร้างบรรยากาศของน้ำตกและช่วงที่ฝนตก รวมถึงการสร้างบรรยากาศแผ่นดินไหว โดยใช้วิธีการเขย่าที่นั่งของผู้ชม เพื่อสร้างอารมณ์สในการชมละครที่สมจริงมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4 อุปกรณ์และวิธีการสร้างบรรยากาศ

อุปกรณ์	เทคนิคการใช้
<p>อุปกรณ์ทำลม</p> 	<p>ใช้ฟิวเจอร์บอร์ดตัดเป็นชิ้นขนาดแตกต่างกัน วิธีการทำลมต้องพัดให้นิ่งและเบา ให้เหมือนลมพัดตามธรรมชาติที่ปะทะกับร่างกายของเรา ไม่ใช่ลมที่เกิดจากการพัดลม ยกเว้นตอนที่เกิดพายุ หรือตอนเสียงของยักษ์ ซึ่งสามารถพัดให้แรงได้</p>
<p>ต้นหลิว</p> 	<p>ใช้ต้นหลิวแกว่งไปมาให้โคนตัวและแขนของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าจะขณะนี้กำลังอยู่ใต้ต้นไม้ ที่มีเป็นลักษณะเป็นไม้เลื้อย</p>
<p>ใบไม้ร่วง</p> 	<p>โปรยใบไม้ช่วงที่มีพายุเข้า เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีใบไม้ร่วงมาจากต้นไม้อบอบๆตัว</p>
<p>การสั่น</p> 	<p>นำท่อนมาเชื่อมต่อกับเก้าอี้ ล็อกด้วยสายเคเบิล และเขย่าตามจังหวะที่ต้องการ คือ ช่วงแผ่นดินไหวให้สั่นลักษณะเขย่าเบาๆ ช่วงยักษ์ล้มให้ผลึกแรงแล้วเขย่าต่อ ช่วงบ้านถล่มเขย่าแรงๆ และช่วงยักษ์เดินให้เขย่าตามจังหวะของการเดิน</p>
<p>ละอองน้ำ</p> 	<p>ฉีดละอองน้ำให้โดนช่วงขาของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงละอองน้ำจากน้ำตก โดยใช้หัวฉีดแบบน้ำหอม เพื่อความละเอียดของละอองน้ำ</p>
<p>ฝนตก</p> 	<p>ใช้ใบไม้สดสะบัดน้ำเหนือหัวผู้ชม เพื่อให้ความรู้สึกของหยดน้ำ เพราะหากใช้หัวฉีดแบบฟอกกี้ ละอองน้ำจะกระจายตัวเป็นละอองมากเกินไป</p>

จากตารางที่ 4 จะเห็นวิธีการใช้อุปกรณ์ในการสร้างบรรยากาศต่างๆ ซึ่งทีมงานต้องมีการซ้อมจังหวะ และต้องทำให้ทั่วถึงกับผู้ชมทุกคนในระยะเวลาที่ใกล้เคียงกัน เพื่อสร้างความสมจริงของบรรยากาศในสถานการณ์ต่างๆ

นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างเวลาและสถานที่ตามเรื่องราวของบทละคร โดยใช้การรับรู้ทางเสียงเป็นหลัก และเสริมด้วยการรับรู้ด้านอื่นๆ ดังนี้ ลักษณะของเสียงบ้านแต่ละหลังของตัวละคร เช่น บ้านซินเดอเรลล่า ผู้วิจัยเสียงบรรยากาศจะมีเสียงหยดน้ำจากอ่างล้างจาน มีเสียงน้ำกำลังเดือดจากกาต้มน้ำ เพื่อจำลองสถานที่ให้อยู่ในครัว จากนั้นก็ให้นักแสดงสร้างเสียงกำลังทำอาหารอยู่ มี เสียงซอณส์ม จาน เพื่อสร้างบรรยากาศ บ้านของแจ๊ค เนื่องจากมีฐานะที่ยากจน ผู้วิจัยเลือกเสียงบรรยากาศจะมีเสียงหนูร้อง มีเสียงเตาผิงไฟ เพื่อแสดงให้ลักษณะบ้านของแจ๊ค นักแสดงสร้างเสียงถ้วย เสียงกระดิ่งแก้ว และเสียงกวาดพื้น เสียงหน้าต่าง ประตูที่ทำจากไม้ สำหรับบ้านของคนทำขนมปัง ผู้วิจัยออกแบบให้มีเสียงเข็มนาฬิกากำลังเดินไปเรื่อยๆ เพื่อให้เห็นความเร่งรีบในการขายขนมปัง นักแสดงจะสร้างเสียงกำลังทำขนม ตีไข่ นวดแป้ง และหมุนเครื่องทำไอศกรีมให้เกิดเสียงเหมือนเครื่องทำขนมปัง

จากการสร้างสรรค์เทคนิคด้านการรับรู้ 6 มิติ ทำให้เด็กพิการทางสายตา ได้มีส่วนร่วมร่วมกับละครมากขึ้น พวกเขาสนุกที่ได้รับรู้ทางเสียง กลิ่น รสชาติ และการสัมผัส ในรูปแบบต่างๆ ยิ่งผู้วิจัยคิดเทคนิคที่แตกต่างและน่าตื่นเต้น ก็จะทำให้ผู้ชมอยู่กับละครได้นานขึ้น และให้ความสนใจมากยิ่งขึ้น

2.3 การแสดงรอบจริง

การแสดงรอบจริงจัดขึ้นเมื่อ วันเสาร์ ที่ 30 พฤษภาคม 2558, วันศุกร์ ที่ 5 มิถุนายน 2558 และวันอาทิตย์ ที่ 7 มิถุนายน 2558 มีผู้เข้าชมทั้งหมด 127 คน แบ่งออกเป็นผู้พิการทางสายตา จำนวน 75 คน และบุคคลสายตาปกติจำนวน 52 คน ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการในวันแสดง โดยจัดรอบการแสดงเป็นช่วงเช้า ตั้งแต่เวลา 09.00 น. – 12.00 น. เพื่อได้มีโอกาสทำกิจกรรมเลี้ยงอาหารให้เด็กพิการทางสายตาในแต่ละรอบในช่วงกลางวัน โดยให้ผู้ชมขึ้นทิวส์สัมผัสเวลา 9.00 น. ชมการแสดงตั้งแต่เวลา 10.00 -12.00 น. และจัดสนทนาหลังการชมละคร จากนั้นจึงพาผู้ชมร่วมทานอาหารกลางวันและแจกแบบสอบถามโดยให้ทีมนักแสดงเป็นผู้อ่านแบบสอบถาม เพื่อให้ผู้ชมร่วมแสดงความคิดเห็น ก่อนเดินทางกลับโรงเรียน



ภาพที่ 35 บรรยากาศการแสดงรอบจริง

ผลการวิจัยพบว่าในทุกกรอบการแสดง ผู้ชมมีปฏิกริยาในการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมตลอดเวลา มีการโต้ตอบสนทนากับนักแสดงเมื่อมีการร้องขอหรือถามตอบ เอามือควานหาตามทิศทางของเสียงในกิจกรรมฟังเสียงกระดิ่งและการวิ่งของซินเดอเรลล่า สุดตมกลืนเมื่อมีกลิ่นต่างๆ เข้ามา ร่วมทานขนมปังและนม บางคนขอเพิ่มจำนวนอาหาร เมื่อมีการสัมผัสสิ่งของต่างๆ ผู้ชมจะสัมผัสแน่นไม่ยอมปล่อยให้หลุด จนกว่าจะแจ้งให้ปล่อย หรือกระชาก ดึง ตามคำสั่งของนักแสดง ผู้ชมหลายคนตื่นเต้นดีใจ เมื่อเสียงอยู่ข้างๆ บางคนลุกออกจากที่นั่งเพื่อจะจับ เมื่อผู้ชมมีอารมณ์ถูกใจ ก็จะร่วมกันปรบมือเสียงดัง หรือตอนที่โทษผู้ชม ก็จะมีปฏิกริยาปกป้องตัวเอง และแสดงความพอใจ เมื่อมีนักแสดงมาช่วยปกป้องด้วยการปรบมือ



ภาพที่ 36 บรรยากาศการผู้ชมมีส่วนร่วมในการละคร

พฤติกรรมกรรมการชมละครที่เด่นชัดของเด็กพิการทางสายตา คือการพูดคุยกันตลอดเวลาระหว่างการชมละคร เป็นการสนทนาร่วมกับเหตุการณ์ต่างๆ หรือพูดถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองที่เกิดขึ้นในขณะนั้น เช่น ตัวละครที่กำลังเข้ามาคือใคร หรือกำลังทำอะไรด้วยการฟังเสียงนักแสดง เมื่อได้สัมผัสสิ่งของต่างๆ ก็จะส่งเสียงทหายร่วมกัน หรือบอกกับเพื่อนคนข้างๆ ว่ากำลังสัมผัสอะไร เมื่อได้ทานอาหารหรือได้กลิ่นต่างๆ ก็จะวิพากษ์วิจารณ์เสียงดัง เป็นต้น

ข้อแตกต่างที่ผู้วิจัยสังเกตเห็น คือความกล้าแสดงออกของผู้ชม เนื่องจากแต่ละรอบมีผู้ชมที่มีประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้งเรื่อง อายุ เพศ ประเภทการมองเห็น สถานะทางสังคม รวมถึง

ประสบการณ์ในการชมละครเวที จึงทำให้ปฏิกริยาระหว่างชมละครแตกต่างกันออกไปเล็กน้อย เช่น รอบโรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่ ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีประสบการณ์ในการชมละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาในรูปแบบอื่นๆ มาบ้าง จึงมีความกล้าแสดงออกในการทำกิจกรรมต่างๆ มากกว่าทุกรอบ นอกจากนั้นยังเป็นรอบการแสดงที่ผู้ชมพูดคุยกันถึงเรื่องราวในละครอย่างสนุกสนานตลอดการแสดง ต่างกับรอบโรงเรียนธรรมมิกวิทยา จ.เพชรบุรี ที่ไม่เคยมีประสบการณ์ชมละครเวทีมาก่อน จึงไม่กล้าแสดงออกเท่าที่ควร เนื่องจากไม่ทราบว่าควรวางตัวอย่างไรในการชมละคร โดยมีการส่งเสียงพูดคุยกันเล็กน้อย แต่เป็นลักษณะกระซิบกับเพื่อนข้างๆ เพื่อไม่ให้รบกวนผู้ชมคนอื่นๆ ปฏิกริยาการมีส่วนร่วมน้อยกว่ารอบแรก ร่วมกิจกรรมเต็มที่แต่ทำด้วยความสุภาพ เนื่องจากเด็กๆ ไม่ค่อยกล้าแสดงออก สำหรับในรอบโรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นรอบที่มีอายุน้อยที่สุด จึงไม่ค่อยเข้าใจเรื่องราวในละคร เห็นได้จากการนั่งเงียบ ผู้ชมที่เป็นผู้หญิงจะพูดคุยกันเป็นลักษณะกระซิบ และหยอกล้อกับนักแสดงเป็นช่วงๆ เป็นในลักษณะในเชิงเล่นสนุก ส่วนผู้ชมที่เป็นผู้ชายจะนั่งนิ่ง ไม่ค่อยมีส่วนร่วมกับละคร แต่เมื่อถึงเวลาทำกิจกรรม ก็จะเล่นสนุกกันเต็มที่ มีผู้ชมบางคนลุกขึ้นจากที่นั่งเพื่อตึงเชือก มีการโต้เถียงกับนักแสดงในเชิงประท้วงที่รุนแรงกว่าทุกรอบ

อุปสรรคที่เกิดขึ้นในรอบการแสดงทั้ง 3 รอบ คือจำนวนทีมงาน เนื่องจากในแต่ละรอบมีการเปลี่ยนแปลงนักแสดง และทีมงานสร้างบรรยากาศทุกรอบ ทำให้จังหวะ และการสร้างเทคนิคต่างๆ เกิดความผิดพลาด ในส่วนของทิวทัศน์ผู้ชมเนื่องจากทีมงานมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จึงไม่ทราบวิธีการพาเดิน หรือการอธิบายสิ่งของต่างๆ ให้กับผู้ชม เนื่องจากในแต่ละรอบมีผู้ชมที่มากขึ้น ทำให้เกิดการดูแลที่ไม่ทั่วถึง เด็กพิการทางสายตาสงสัยกับกิจกรรม จนไม่ยอมอยู่ในแถวและปล่อยข้อศอกคนข้างหน้าตลอด ทีมงานจึงต้องดูแลเป็นพิเศษ และด้วยจำนวนทีมงานที่น้อย จึงเกิดเหตุการณ์ที่ผู้ชมบางคน เดินชนกัน เอามือคว่ำจับคนข้างๆ โดยไม่ได้ตั้งใจ เกิดการบอกทิศทางให้กับผู้ชมที่ผิดพลาด โดยเลือกใช้คำพูดชี้แนวทางที่เกิดความสับสน เช่น เดินมาทางนี้ เลี้ยวไปทางนั้น ซึ่งผู้ชมบางคนไม่ทราบว่าทางที่แจ้งคือทางไหนหรือแจ้งกับใคร

ด้านการแสดงเนื่องจากผู้วิจัยได้มีการปรับเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงในแต่ละรอบ เพื่อลดความเคยชินจากการเล่นละครรูปแบบทั่วไปที่มักเข้าไปตรงกลางเวทีตลอดเวลา ทำให้นักแสดงหลายคนสับสนตำแหน่งการเคลื่อนที่ที่ผู้วิจัยได้เปลี่ยนแปลง แต่เนื่องจากผู้ชมรับรู้ภาพผ่านทางเสียง นักแสดงจึงสามารถแก้สถานการณ์ต่างๆ ได้ ในรอบการแสดงที่ 1 นักแสดงบทหนุนน้อย หมวกแดง ไม่สามารถร่วมแสดงได้ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนเป็นนักแสดงคนอื่นแสดงแทน ผู้วิจัยได้เห็นมุมมองลักษณะนิสัยของหนุนน้อยหมวกแดงอีกรูปแบบหนึ่ง ที่เด็กหลง และลดการร้ายกาจออกไปบ้าง จึงเป็นข้อค้นพบที่ผู้วิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางกับนักแสดงที่แสดงเป็นหนุนน้อยหมวกแดงในรอบต่อไป เช่น เสียงอ้อนตอนขอของคนที่ขมขมปัง โดยใช้เสียงที่เด็กซึ้ง ใส่เสียงที่ปนเสียงร้องไห้ รวมถึงจังหวะเสียงกรี๊ด ให้เป็นเสียงคล้ายร้องไห้แทนการโวยวายแสดงความไม่พอใจ เป็นต้น รวมถึงรอบสุดท้ายที่มีการ

เปลี่ยนแปลงตัวนักแสดง จำนวน 5 คน คือบทของ คนทำขนมปัง เมียคนทำขนมปัง แม่เลี้ยง ลูกเลี้ยง 1 คน และ คุณยาย และทีมงานสร้างเทคนิคหลักไม่สามารถมาได้ จึงทำให้จังหวะและการทำกิจกรรมต่างๆ ไม่ทั่วถึงและพบจุดผิดพลาดหลายจุด และมีผู้ชมมีจำนวนเกินอัตราที่กำหนด จึงทำให้อุปกรณ์ไม่เพียงพอกับจำนวนผู้เข้าชม ดังนั้นผู้ชมบางท่านจึงได้สัมผัสซ้ำจากเสียงที่นักแสดงบอก และบางคนก็ได้สัมผัสเพียงชั่วคราว เพื่อรีบดำเนินเรื่องต่อไป

ระหว่างการแสดง เมื่อนักแสดงและทีมงานที่ไม่เพียงพอ ทำให้บางกิจกรรมมีความล่าช้า ผู้ชมรับรู้สิ่งต่างๆ ไม่พร้อมกัน ผู้ชมบางคนค้นหาสิ่งของตามที่นักแสดงบอกให้ลองสัมผัส เช่น ตุ๊กตาขนนุ่ม เส้นผม และขนมปัง ก่อนที่สิ่งของเหล่านั้นจะถึงมือ แม้ผู้วิจัยจะกำหนดจุดให้กับนักแสดง และทีมงานที่เข้ามาช่วยในแต่ละวัน ว่าต้องอยู่ดูแลผู้ชมตำแหน่งใดบ้าง เพื่อให้มีความรับผิดชอบส่วนตัวในพื้นที่ช่วงทำกิจกรรมต่างๆ แต่เนื่องจากบางคนไม่คุ้นเคยกับเรื่องราวในละคร เนื่องจากไม่เคยเข้าชมละครมาก่อน จนหลายครั้งที่เพิกกับการชมละครจนลืมช่วงเวลาทำกิจกรรม เนื่องจากเป็นจังหวะที่รวดเร็ว จึงทำให้บางจุดมีทีมงานไปช่วยจำนวนมาก และมีบางจุดที่ไม่มีทีมงานหรือนักแสดงเลย บางรอบการแสดงมีเหตุขัดข้องในการใช้ลำโพงพกพา นักแสดงจึงต้องจำลองเสียงเหล่านั้นแทน และเนื่องจากรอบที่ 3 เป็นรอบการแสดงที่มีผู้ชมเกินอัตราที่กำหนด จึงต้องเพิ่มที่นั่งผู้ชมเข้ามาด้านละ 1 แถว ทำให้พื้นที่แสดงถูกปรับเปลี่ยนไป ดังนั้นนักแสดงจึงต้องกระจายวิธีการเคลื่อนไหวเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมมากขึ้น ซึ่งกลับส่งผลดี เนื่องจากเกิดมิติทางเสียงที่มีระยะมากขึ้น นักแสดงสามารถเปลี่ยนวิธีการเดินเข้าออกตามจุดต่างๆ บนเวทีอย่างเป็นอิสระ ไม่ติดกับการเคลื่อนไหวที่ต้องการแสดงเฉพาะตรงกลางเวที การแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นทำได้ดี การสร้างบรรยากาศเป็นการทำงานบนความตื่นเต้น เนื่องจากมีทีมงานน้อยกว่าผู้ชม จึงต้องช่วยกันหมุนเวียนกันสร้างบรรยากาศ มีการแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้าหลายจุด ซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นความตั้งใจและความพยายามของทีมงานเป็นอย่างมาก

หลังจากสนทนาหลังชมละครพบว่า ผู้ชมเพลิดเพลินกับกิจกรรมที่ได้ทำในละคร ชอบกิจกรรมต่างๆ ที่ได้ร่วมทำ รู้สึกตื่นเต้นและสนุก ชอบเสียงของนักแสดง ชอบเพลง ชอบเสียงร้อง ชอบเรื่องราวและข้อคิดในบทละคร แต่บางช่วงตามเรื่องไม่ทัน เพราะมีเสียงบรรยากาศที่เปิดจากลำโพงดังเกินไป ผู้ชมอยากให้มีระยะเวลาที่นานขึ้น และอยากพบนักแสดงเพราะชื่นชอบเสียงของนักแสดง ในช่วงการทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงทิวทัศน์สัมผัส ผู้ชมอยากให้มีระยะที่นานขึ้น เพื่อได้สัมผัสสิ่งของต่างๆ ได้มากขึ้น จะช่วยเพิ่มจินตภาพให้กับผู้ชมก่อนการเข้าชมละครได้ดีมากขึ้น และอยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้อีกหลายๆ รอบทั้งที่โรงเรียนและนอกโรงเรียน

จากการจัดการแสดงทั้งสามรอบ ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีในครั้งนี้ เด็กพิการทางสายตาได้รับความเพลิดเพลินกับวิธีการเล่าเรื่องราว และสนุกกับการทำกิจกรรมต่างๆ รวมไปถึงได้ใช้การรับรู้ด้านอื่นๆ ทดแทนการรับรู้ทางการมองเห็น ในการชมละครเวที แต่สิ่งที่

สำคัญที่สุด คือเด็กพิการทางสายตาได้มีโอกาสเปิดโลกจินตนาการของตนเองได้อย่างเต็มที่ แม้ว่าโลกจินตนาการของแต่ละคนจะแตกต่างกันตามความทรงจำหรือประสบการณ์ แต่เป็นโอกาสที่ให้เด็กพิการทางสายตาได้รับสื่อสุนทรียะใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นแก่พวกเขาโดยเฉพาะ

2.4 ปฏิกริยาและความคิดเห็นจากผู้ชมสายตาปกติ

เนื่องจากในแต่ละรอบการแสดง มีผู้ชมที่สายตาปกติเข้าร่วมชมทุกรอบการแสดง ผู้วิจัยพบข้อสังเกตจากทัศนคติของผู้ชมสายตาปกติจากการสนทนาหลังชมละครว่ามีความแตกต่างกับผู้ชมที่พิการทางสายตา ผู้ชมสายตาปกติพูดถึงระยะเวลาในการแสดงนานเกินไป ความซับซ้อนของบทละคร และจังหวะของเรื่องที่ไว ทำให้ผู้ชมบางคนจินตนาการภาพไม่ทัน รู้สึกว่าทุกอย่างเร็วไปหมด จนไม่สามารถสร้างภาพอะไรได้ ไม่รู้จะให้ความสำคัญกับจุดไหนมากกว่ากัน ปัญหาเรื่องเสียง เนื่องจากมีเสียงรบกวนมากเกินไป ไม่ว่าจะเป็นเสียงดนตรี เสียงบรรยายภาคต้นไม้ และเสียงของเด็กพิการทางสายตา ทำให้ฟังไม่รู้เรื่อง และทำให้หลุดออกจากละครหลายรอบ ซึ่งต่างจากสุนทรียะรสของผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตาทั้งสิ้น ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเป็นเพราะความคุ้นชินทางการรับรู้ที่แตกต่างกัน ความใส่ใจและความละเอียดในการรับชมละครเวทีจึงแตกต่างกัน ผู้ชมสายตาปกติจะให้ความสำคัญกับบทละคร และเนื่องจากถูกปิดตา จึงให้ความสนใจเกี่ยวกับการรับรู้ที่ทดแทนทางการมองเห็น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเสียง หรือวิธีการสร้างภาพต่างๆ แต่สำหรับเด็กพิการทางสายตา จะสนใจการทำกิจกรรมต่างๆ คล้ายเป็นการร่วมเล่นกิจกรรมสนุกๆ ดังนั้นบทละครจึงเป็นแค่ส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรม จึงไม่ได้มีการพูดถึงเรื่องบทละครแต่ชอบกิจกรรมต่างๆ ที่ทำมากกว่า



ภาพที่ 37 บรรยายภาคการชมละครของผู้ชมสายตาปกติ

เรื่องการติดภาพจากการชมภาพยนตร์ ทำให้รู้สึกว่าใช้จินตนาการได้น้อย เพราะเห็นภาพตามในภาพยนตร์ตลอด ผู้วิจัยอาจจะต้องเลือกบทละครที่ไม่เคยมีมาก่อน จะช่วยให้ละครสนุกมากกว่านี้ สำหรับเสียงนักแสดง มีเอกลักษณ์ดี แต่ใช้โทนเสียงเท่ากันหมดคือสูง จึงทำให้รู้สึกทุกเสียง

แย่งกันไปหมด น่าจะมีเสียงสูงต่ำทุ้มบ้าง บางครั้งรู้สึกได้ว่าต้นไม้เดินได้ หรือลมพัดแรงมากเกินไป รู้สึกได้ว่ามีทีมงานเดินผ่านตลอด เพราะมีสมาธิในการรับรู้สิ่งต่างๆ มากขึ้น

ผลการศึกษา : จุดประสงค์ที่ 2 เพื่อประเมินการรับรู้ ทักษะ และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตา จากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม

3. ขั้นหลังการผลิต (Post Production)

การดำเนินงานขั้นหลังการผลิตเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลในงานวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาเรียบเรียงในส่วนของทัศนคติของผู้ชม จากแบบสอบถามของผู้ชมที่พิการทางสายตา จำนวน 75 ชุด และของผู้ชมที่มีสายตาปกติ จำนวน 52 ชุด มาบันทึกลงในโปรแกรมสถิติประยุกต์ SPSS เพื่อประมวลผลเชิงสถิติ โดยนำผลที่ได้นำเสนอเป็นผลการวิจัย รวมถึงนำเสนอความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกหลังการชมละคร

3.1 ทัศนคติของผู้ชม

ในการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตารวมถึงผู้พิการทางสายตาที่เข้าร่วมชมในแต่ละรอบ ผ่านรูปแบบแบบสอบถามสำหรับเด็กพิการทางสายตา โดยให้ทีมงานเป็นผู้สัมภาษณ์และกรอกรายละเอียดให้ผู้ชมแต่ละคน ผลของการสำรวจทัศนคติของผู้ชม จำนวน 75 คน มีดังนี้

3.1.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ชม

ตารางที่ 5 จำนวนร้อยละของผู้ชมจำแนกตามเพศ

เพศ	ร้อยละ	จำนวน
ชาย	45.3	34
หญิง	54.7	41
รวม	100	75

จากตารางที่ 5 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นเพศหญิง ร้อยละ 54.7 และเพศชาย ร้อยละ 45.3 แสดงให้เห็นว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย

ตารางที่ 6 จำนวนร้อยละของผู้ชมจำแนกตามช่วงอายุ

ช่วงอายุ	ร้อยละ	จำนวน
10-14 ปี	28.0	21
15-19 ปี	56.0	42
มากกว่า 19 ปี	16.0	12
รวม	100	75

จากตารางที่ 6 พบว่าพบว่าช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุในช่วง 15-19 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.0 รองลงมาคือช่วง 10-14 ปี คิดเป็นร้อยละ 28.0 และมีอายุมากกว่า 19 ปีขึ้นไปเพียงร้อยละ 16.0 ซึ่งในรอบโรงเรียนพระมหาไถ่ พัทยา จะมีผู้ชมในช่วง 15-19 ปี มากที่สุด ส่วนในรอบโรงเรียนสอนคนตาบอดกรุงเทพ มีผู้ชมที่มีอายุในช่วง 10-14 ปีมากที่สุด

ตารางที่ 7 จำนวนร้อยละของผู้ชมจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ร้อยละ	จำนวน
ประถมศึกษา	48.0	36
มัธยมศึกษาตอนต้น	30.7	23
มัธยมศึกษาตอนปลาย	12.0	9
สูงกว่าระดับมัธยมศึกษา	9.3	7
รวม	100	75

จากตารางที่ 7 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในระดับประถมศึกษามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 48.0 รองลงมาคือระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 30.7 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 12 และมีผู้ตอบแบบสอบถามที่อยู่สูงกว่าระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 9.3

ตารางที่ 8 จำนวนร้อยละของผู้ชมจำแนกตามประสบการณ์ในการชมละครเวที

ระดับการศึกษา	ร้อยละ	จำนวน
ไม่เคยชม	62.7	47
เคยชม	37.3	28
รวม	100	75

จากตารางที่ 8 พบว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ไม่เคยมีประสบการณ์ในการชมละครเวที คิดเป็นร้อยละ 62.7 และเคยมีโอกาสชมมาบ้าง คิดเป็นร้อยละ 37.3 ซึ่งผู้ชมรอบโรงเรียนพระมหาไถ่ พัทยา มีผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยมีประสบการณ์ในการชมละครมาก่อนมากถึงมากถึง 20 คน จากทั้งหมด 27 คน ต่างกับโรงเรียนอื่น ๆ ที่มีโอกาสได้ชมไม่ถึง 10 คน

3.1.2 ความคิดเห็นต่อละคร

ตารางที่ 9 ร้อยละความชื่นชอบเทคนิคสำหรับผู้พิการทางสายตาในละคร

เทคนิคในละคร	ร้อยละ	จำนวน
บทละคร	85.3	64
เสียง	88.0	66
การรับรู้ 6 มิติ	85.3	64
กิจกรรมมีส่วนร่วม	76.0	57
ทิวทัศน์สัมผัส	76.0	57
อื่นๆ	6.70	5
รวม	100	75

จากตารางที่ 9 พบว่าเทคนิคสำหรับผู้พิการทางสายตาที่ผู้ตอบแบบสอบถามชื่นชอบที่สุด คือ เทคนิคการใช้เสียงต่างๆ ได้แก่ เสียงบรรยายภาพ เสียงนักแสดง เสียงดนตรี โดยคิดเป็นร้อยละ 88.0 รองลงมาคือ ชอบบทละครและการรับรู้ 6 มิติเป็นสัดส่วนเท่ากันคือ ร้อยละ 85.3 และชอบกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมและทิวทัศน์สัมผัสเป็นสัดส่วนเท่ากันคือ ร้อยละ 76.0 นอกจากนั้นก็มีผู้เลือกชอบอื่นๆ ได้แก่ ชอบนักแสดง ชอบการร้องเพลง ชอบความใจดีของทีมงาน คิดเป็นร้อยละ 6.7 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด ซึ่งทำให้เห็นว่าการใช้องค์ประกอบทางเสียงต่างๆ ช่วยเพิ่มสุนทรียรสในการชมละครเวทีให้กับผู้พิการทางสายตาได้มากที่สุด เนื่องจากเป็นส่วนที่ทำให้ผู้ชมเกิดจินตภาพ และรับรู้เรื่องราวทั้งหมด

ตารางที่ 10 แสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา	4.53	0.58	ดีมาก
ตัวร้สมัผัสทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร	4.34	0.69	ดี
เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น	4.53	0.60	ดีมาก
กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกร่วมกับละคร	4.42	0.79	ดี
ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรีย์ในการชมละคร	4.54	0.70	ดีมาก
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง	4.62	0.56	ดีมาก
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น	4.44	0.74	ดี
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ	4.49	0.81	ดี
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส	4.52	0.64	ดีมาก
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ	4.52	0.70	ดีมาก
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาสถานที่	4.14	0.95	ดี
ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ	4.60	0.61	ดีมาก
สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม	4.41	0.82	ดี
ระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม	4.14	1.08	ดี

กำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์และการแปลผลข้อมูลสถิติ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00	กำหนดเป็นเกณฑ์	มากที่สุด	(ดีมาก)
คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49	กำหนดเป็นเกณฑ์	มาก	(ดี)
คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49	กำหนดเป็นเกณฑ์	ปานกลาง	(พอใช้)
คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49	กำหนดเป็นเกณฑ์	น้อย	(แย)
คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49	กำหนดเป็นเกณฑ์	น้อยที่สุด	(แยที่สดุ)

จากตารางที่ 10 พบว่าความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในการชมละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods ของผู้ชมที่เป็นผู้พิการทางสายตาและตอบแบบสอบถามจากเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลทางสถิติที่กำหนดไว้ อยู่ในเกณฑ์ **ดีมาก** เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยเป็นดังนี้ (1) ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง (2) ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ (3) ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรีย์ในการชมละคร (4) บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา และเทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (5) ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส และความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน อยู่ในเกณฑ์ **ดี** เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยเป็นดังนี้ (1) ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ (2) ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น (3) กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับการละคร (4) สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม (5) ทิวทัศน์ทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร (6) ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลา สถานที่ และระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน

ตารางที่ 11 แสดงความแตกต่างของเพศต่อความการแสดงความความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods			
	ชาย		หญิง	
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.
บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา	4.26	0.57	4.75	0.49
ทิวทัศน์ทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร	4.26	0.62	4.41	0.74
เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น	4.35	0.60	4.68	0.57
กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับการละคร	4.11	0.94	4.68	0.52
ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรีย์ในการชมละคร	4.44	0.75	4.63	0.66
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง	4.47	0.66	4.76	0.43
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น	4.23	0.78	4.61	0.67
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ	4.29	1.00	4.66	0.57
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส	4.50	0.61	4.54	0.67

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods			
	ชาย		หญิง	
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ	4.29	0.80	4.71	0.56
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลา สถานที่	3.70	1.11	4.51	0.60
ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบ อื่นๆ	4.41	0.74	4.76	0.43
สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม	4.11	0.94	4.66	0.62
ระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม	3.70	1.27	4.51	0.74

จากตารางที่ 11 พบว่า ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods ที่เป็นเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยมากกว่าผู้ชมละครเพศชายทุกประเด็น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ชมเพศหญิงมีสุนทรียรสในการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม เรื่อง Into the Woods มากกว่าผู้ชมเพศชาย

ตารางที่ 12 แสดงความแตกต่างของช่วงอายุต่อความการแสดงความความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร

องค์ประกอบต่างๆ	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods		
	10-14 ปี	15-19 ปี	19 ปีขึ้นไป
บทละครมีความเหมาะสมกับเด็กพิการทาง สายตา	4.76	4.52	4.17
ทิวทัศน์สัมผัสทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร	4.33	4.33	4.42
เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น	4.62	4.64	4.00
กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับละคร	4.43	4.50	4.17
ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรียะในการชม ละคร	4.43	4.57	4.67
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง	4.52	4.67	4.67
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น	4.14	4.50	4.57

องค์ประกอบต่างๆ	ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods		
	10-14 ปี	15-19 ปี	19 ปีขึ้นไป
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ	4.48	4.50	4.50
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส	4.57	4.52	4.41
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ	4.43	4.64	4.25
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาสถานที่	3.81	4.26	4.33
ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ	4.48	4.50	4.69
สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม	4.38	4.40	4.50
ระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม	3.76	4.31	4.25

จากตารางที่ 12 พบว่า ความคิดเห็นของผู้ชมละครที่มีช่วงอายุ 15-19 ปี มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยสูงกว่าช่วงวัยอื่น ๆ ถึง 8 ประเด็น ได้แก่ เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น, กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับละคร, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ, ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ และระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม รองลงมาคือช่วงอายุ 19 ปีขึ้นไป มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยสูงกว่าช่วงวัยอื่น ๆ ทั้งหมด 6 ประเด็น ได้แก่ ทวีร์สัมผัสทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร, ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรียะในการชมละคร, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาสถานที่ และสถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม ส่วนช่วงอายุ 10-14 ปี มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยสูงกว่าช่วงวัยอื่น ๆ เพียง 2 ประเด็น ได้แก่ บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา และความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส

ตารางที่ 13 แสดงความแตกต่างของประสบการณ์ในการชมละครเวทีต่อความการแสดงความคิดเห็น
ต่อองค์ประกอบในละคร

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods			
	ไม่เคยชม		เคยชม	
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.
บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทาง สายตา	4.51	0.62	4.57	0.50
ทิวทัศน์สัมผัสทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร	4.25	0.74	4.50	0.58
เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น	4.49	0.58	4.61	0.63
กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับละคร	4.34	0.84	4.57	0.69
ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรีย์ในการชม ละคร	4.51	0.72	4.61	0.68
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง	4.62	0.49	4.64	0.68
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น	4.31	0.81	4.64	0.56
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ	4.34	0.94	4.75	0.44
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการ สัมผัส	4.42	0.71	4.68	0.47
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ	4.40	0.77	4.71	0.53
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลา สถานที่	4.12	0.97	4.18	0.94
ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ	4.55	0.65	4.68	0.55
สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม	4.28	0.90	4.64	0.62
ระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม	4.00	1.20	4.39	0.83

จากตารางที่ 13 พบว่า ผู้เคยชมละครเวทีที่มีความถี่ในการชมละครเวทีมาก่อน มี
ค่าเฉลี่ยต่อความคิดเห็นมากกว่าผู้ชมที่ไม่เคยชมละครเวทีมาก่อนทุกประเด็น แสดงให้เห็นว่าสุนทรีย์
รสในการชมละครเวทีของผู้ชมที่มีประสบการณ์ในชมละครเวทีมาก่อนมีมากกว่าผู้ชมที่ไม่เคยได้ชม
ละครละครเวทีมาก่อน

3.1.3 ความรู้สึกและความเห็นเพิ่มเติม

การเลือกวิธีการเล่าแบบนิทานมีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างดี แต่เรื่องราวในบทละคร Into the Woods มีความซับซ้อนจนเกินไป ลองหาเนื้อเรื่องอื่นที่เหมาะสมมากกว่านี้ เสียงคนบรรยายเรื่องต้องมีระดับที่ดั่งขึ้น และสามารถบรรยายภาพตัวละครให้ละเอียดมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ หรือท่าทางนักแสดง เทคนิคการรับรู้ต่างๆ ทำได้ดี สามารถทดแทนการมองเห็นได้ แต่ต้องระวังความพอดีในเรื่องของกลิ่น บางกลิ่นไม่ได้กลิ่น บางกลิ่นแสบจมูก อยากให้จัดฉากป่าให้เหมือนกว่านี้ อยากให้มีเสียงสัตว์มากขึ้น การรับรู้ทางการสัมผัสบางครั้งเร็วเกินไปจนไม่ทราบว่าเป็นอะไร ผู้ชมชอบที่มีการแนะนำเรื่องก่อนชมการแสดง และรู้สึกดีต่อความใส่ใจ การดูแล และความใกล้ชิดระหว่างผู้ชมและทีมงานทุกคน

ผู้ชมนำเสนอแนวทางในการสร้างสรรค์ละครสำหรับผู้พิการทางสายตา โดยให้เป็นนิทานเรื่องต่างๆ ตามความชอบของผู้ชม อยากให้มีละครที่ให้ความรู้ แนววิชาการ สอดแทรกให้มีความสุข หลายคนชอบละครผี และเรื่องเล่าที่น่ากลัวต่างๆ และควรให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักแสดงและคนตาบอดเพื่อนำไปพัฒนาต่อ

3.2 ทักษะของผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ จำนวน 7 คน เข้าร่วมชมกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติสำหรับเด็กพิการทางสายตา และได้เก็บข้อมูลจากสนทนาหลังการชม (Post talk) หลังจบการแสดงร่วมกับผู้ชมคนอื่นๆ เพื่อรับทราบทัศนคติและแนวความคิดในการพัฒนารูปแบบการสร้างละครสำหรับเด็กพิการทางสายตา โดยแยกเป็นทัศนคติด้านต่างๆ ดังนี้

3.2.1 ทัศนคติต่อภาพรวมของละครสำหรับเด็กพิการทางสายตา

งานวิจัยชิ้นนี้ ได้รวบรวมแนวคิดและเทคนิคต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างละครเวที เพื่อทดลองกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ที่เอื้อต่อการรับรู้ของพวกเขามากที่สุด ปัจจัยหลักคือการเปิดโอกาสให้เด็กพิการทางสายตาได้มีโอกาสร่วมรับประสบการณ์ใหม่ๆ ทางศิลปะสื่อบันเทิง ดังนั้นในมุมมองจากฐานความคิดของผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นต่อภาพรวมของการสร้างสรรค์ละครเวทีชิ้นนี้ ว่ามีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตาและเหมาะสมกับวัยที่ผู้วิจัยเลือก เนื่องจากเป็นส่วนที่ทำให้พวกเขาได้เสริมสร้างจินตนาการและทำให้ความสนใจของเด็กพิการทางสายตายาวขึ้นกว่าปกติ

“ละครเรื่องนี้เหมาะสมวัยเด็ก เด็กผู้หญิงน่าจะชอบมาก เพราะเป็นเรื่องของนิทาน ทำให้พวกเขาสนใจจินตนาการที่พวกเขาเคยมีได้ในรูปแบบใหม่ๆ พวกเขาน่าจะไปบอกต่อให้กับคนอื่นๆที่ไม่มีโอกาสได้มาดู”

(โสภณ ทับกลอง, สัมภาษณ์เมื่อ 7 มิถุนายน 2558)

“ตลอดที่ชมละครไม่รู้สึกเลยว่าทุกอย่างต้องเป็นภาพ แค่น้อยจินตนาการไปกับเรื่องราวก็ทำให้เข้าใจเรื่องได้ ยังมีการได้สัมผัสสิ่งต่างๆ ยิ่งช่วยได้มาก ยังรู้สึกแปลกใจที่สามารถทำให้เด็กๆอยู่กับละครได้นานมาก เกือบ 2 ชั่วโมง เพราะปกติเด็กๆ จะอยู่กับอะไรได้ไม่นานมาก สมารถจะสั้นและถูกเบี่ยงเบนได้ง่าย แสดงว่าพวกเขาสนุกและชอบเป็นพิเศษ”

(นภดล ปัญญาวุฒิไกร, สัมภาษณ์เมื่อ 5 มิถุนายน 2558)

3.2.2 ทักษะคิดต่อการดัดแปลงบทละคร

ในส่วนของการดัดแปลงบทละคร นับเป็นเรื่องที่สำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที และด้วยรูปแบบของเด็กพิการทางสายตา ที่ต้องแปลงภาพที่รับรู้ทางจากเห็นด้วยตา เป็น การรับรู้ด้านอื่นๆ นับเป็นเรื่องที่ท้าทาย โดยมีมุมมองทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญ คือ การเลือกบทละคร และการดัดแปลงบทละครให้มีความกระชับมากยิ่งขึ้น เนื่องจากยังมีความยาวของการแสดงที่นานเกินไป ควรมีการเลือกช่วงของการนำเสนอเพื่อลดความซับซ้อนของการแสดง ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมพลาดประเด็น และข้อคิดต่างๆ ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้ แต่สำหรับเทคนิคต่างๆ ที่นำมาใช้มีความเหมาะสมดี เพราะทำให้เด็กพิการทางสายตาได้สนุก และมีสมาธิกับการชมละครได้นานขึ้น

“เนื้อเรื่องอาจจะยาวไป จนคิดว่าผู้ชมที่พิการทางสายตาอาจจะเผลอเบื่อได้ ถ้าผู้วิจัยเลือกที่จะนำเสนอประเด็นโดยเฉพาะให้เด็ก อาจต้องเลือกบทหรือบทแปลงให้กระชับ”

(กิตติกรณ นพอดมพันธ์, สัมภาษณ์เมื่อ 30 พฤษภาคม 2558)

“ความยาวของบทละครน่าจะจบตรงกลางเรื่องที่ตัวละครหาของวิเศษได้ครบ เพราะการทำเนื้อเรื่องที่ยาว ตัวละครเยอะ เด็กอาจจะตามเรื่องไม่ทันได้ โดยเฉพาะตอนที่แย่งกันพูดช่วงไม่มีคนเล่าเรื่อง”

(จักกริน นามทองใบ , สัมภาษณ์เมื่อ 7 มิถุนายน 2558)

“ด้วยความที่เป็นบทละครเล่าเรื่องภาพตัวละครที่เด็กๆ รู้จักกันดีอยู่แล้ว จึงทำให้เด็กๆ สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวได้ไว แต่พอเรื่องราวมีความซับซ้อนมากเกินไป ก็อาจทำให้เด็กๆ ไม่ได้สนใจประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ แต่ไปให้ความสนใจกับรูปแบบของละคร”

(ประทีป ยอดสิงห์, สัมภาษณ์เมื่อ 7 มิถุนายน 2558)

“ชอบเทคนิคการบรรยายภาพของคนเล่าเรื่อง เพราะทำให้เด็กพิจารณาทางสายตาได้เข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่นสีหน้าของตัวละคร ใครกำลังเข้า กำลังออก ใครเป็นคนพูด รายละเอียดเหล่านี้จะทำให้เด็กๆ ยังสนใจ เพราะพวกเขาเข้าใจเรื่องราวนั่นเอง”

(ประสม เนาวบุตร, , สัมภาษณ์เมื่อ 5 มิถุนายน 2558)

3.2.3 ทักษะคิดต่อทิวส์สัมพันธ์

แนวคิดอย่างหนึ่งที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในงานวิจัยนั้นคือ ทิวส์สัมพันธ์ ซึ่งเป็นแนวคิดสำหรับปูเรื่องราวมุมมองและปรับภาพจินตนาการของผู้ชมร่วมกัน ทักษะคิดจากผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าเป็นแนวคิดที่เหมาะสมกับผู้พิจารณาทางสายตา ให้กับให้พวกเขาได้สัมผัสและรับรู้ภาพสิ่งต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในการแสดง ทั้งเรื่องของเสื้อผ้าตัวละคร การสร้างภาพจำและความเชื่อว่าเป็นสิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นจริงในการแสดง แต่หากต้องการให้มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ทีมงานควรได้ลองเข้าร่วมทิวส์สัมพันธ์ในช่วงการฝึกซ้อม เพื่อทราบมุมมองและความรู้สึกของผู้สัมพันธ์ และนำไปปรับใช้ในการอธิบายสิ่งต่างๆ ในรอบการแสดงจริง

“เป็นรูปแบบที่ดีมากสำหรับผู้พิจารณาทางสายตา การได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับเสื้อผ้าของนักแสดง สี เนื้อผ้า ลวดลายต่างๆ ทำให้รู้สึกตัวละครตัวนั้นใส่ชุดนั้นจริงระหว่างการแสดง รวมถึงอุปกรณ์ต่างๆ เช่น อุปกรณ์ทำขนมปัง พอได้ยินคนเล่าเรื่องพูดว่า ส่วนทางด้านคนทำขนมปัง แล้วได้ยินเสียงบางอย่างเข้ามา ก็เห็นภาพอุปกรณ์นั้นทันที มันเป็น

วิธีการสร้างภาพที่ดีมากๆ กับผู้พิการทางสายตา เมื่อนำอุปกรณ์จริงๆ มาให้ผู้พิการทางสายตาได้สัมผัสมากกว่าแค่การอธิบาย ทำให้ยิ่งเชื่อและเห็นภาพมากขึ้น เช่นรองเท้าแก้วของซินเดอเรลล่า ซึ่งแน่นอนพวกเด็กๆ ต้องไม่เคยได้สัมผัสแน่นอน”

(โสภณ ทับกลอง, สัมภาษณ์เมื่อ 7 มิถุนายน 2558)

“ทัวร์สัมผัสเป็นไอเดียที่ดีมาก เพราะทำให้ผู้พิการทางสายตาเห็นภาพบางอย่างก่อนที่จะได้ชมละคร แต่หุ้คนที่ให้สัมผัสน่าจะสมจริงมากกว่านี้ เพราะไม่มีหัวไม่มีแขน และบางช่วงบอกว่าตัวละครมีลักษณะผอมบาง แต่หุ้เป็นลักษณะร่างบึกบึน ทำให้รู้สึกขัด คนพาทัวร์น่าจะต้องใช้จำนวน 1 ต่อ 1 เพราะว่าบางจุดเมื่อมีผู้ชมรุมกันหลายคน ผู้พิการทางสายตาจะไม่กล้าจับ เพราะกลัวไปโดนตัวของผู้อื่น”

(จักกริน นามทองใบ, สัมภาษณ์เมื่อ 7 มิถุนายน 2558)

“หากทีมงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับทัวร์สัมผัสได้มีโอกาสลองเข้าร่วมทัวร์สัมผัสเองสักครั้ง น่าจะช่วยให้สามารถเข้าใจสิ่งที่จะต้องอธิบายได้มากยิ่งขึ้น เพราะตอนนี้เราพูดในฐานะที่เห็น แต่ไม่ได้พูดในฐานะที่เราอยากรู้จึงอาจพลาดรายละเอียดบางอย่างไป”

(กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์, สัมภาษณ์เมื่อ 30 พฤษภาคม 2558)

3.2.4 ทักษะติดต่อกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม

รูปแบบของกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมเป็นแนวคิดที่ต้องการให้ผู้ชมกล้าที่จะมีส่วนร่วมกับละคร สามารถทำลายกำแพงเลยเคยกันเอาไว้ในความสามารถของตน โดยเข้ามามีส่วนร่วมและเปิดใจไปกับเรื่องราว โดยมีผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวถึงรูปแบบการมีส่วนร่วมของละครว่า การเลือกใช้วิธีการพูดคุย ถามตอบกับผู้ชมทำให้พวกเขาเริ่มมีส่วนร่วมกับละครตลอดเวลา ปฏิบัติการในการมีส่วนร่วมของผู้ชมมีผลต่อการแสดงเป็นอย่างมาก ยิ่งมีมากก็ยิ่งทำให้การแสดงมีความสนุกมากยิ่งขึ้น

“ส่วนตัวมาชมละครเรื่องนี้ถึง 3 รอบ จึงเห็นรายละเอียดต่างๆขึ้นเรื่อยๆ แต่ละขอบมันต่างตรงที่ผู้ชม เมื่อเห็นการมีส่วนร่วมของนักแสดงและผู้ชมมากขึ้นเท่าไร ความสนุกของละครก็มากขึ้นเท่านั้น เมื่อผู้ชมมีอารมณ์ร่วมก็สร้างพลังให้กับนักแสดง เพราะรอบแรกรู้สึกง่วงนอนมาก เพราะ

ผู้ชมอาจเป็นคนตาดีและเป็นผู้ใหญ่ไป ไม่แน่ใจเพราะว่ารู้เรื่องราวทั้งหมดแล้ว หรืออาจเพราะเด็กๆ ไม่ค่อยมีส่วนร่วม”

(โสภณ ทับกลอง , สัมภาษณ์เมื่อ 7 มิถุนายน 2558)

“การได้ถามตอบตลอดทั้งเรื่องเป็นการช่วยย้ำเตือนให้พวกเขา ให้อยู่ในละครตลอดเวลา ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี เพราะนอกจากเด็กๆจะได้ชมละครที่สนุกแล้ว กิจกรรมพวกนี้จะทำให้พวกเขาจดจำได้มากยิ่งขึ้น”

(นภดล ปัญญาวุฒิกอร์, สัมภาษณ์เมื่อ 5 มิถุนายน 2558)

3.2.5 ทศนคติต่อการรับรู้ 6 มิติ

แนวคิดที่สามารถนำมาใช้และเอื้อต่อผู้พิการทางสายตา นั้นคือการนำโสตการรับรู้ด้านต่างๆมาช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้พิการทางสายตาแทนการรับรู้ทางสายตา ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองและหารูปแบบต่างๆเพื่อให้เหมาะสมกับในละครสำหรับผู้พิการทางสายตามากที่สุด โดยมีผู้เชี่ยวชาญได้แสดงทัศนคติไว้ว่า การสร้างบรรยากาศมีความสมจริงแม้จะรับรู้จากการรับรู้ด้านอื่นๆที่ไม่ใช่การรับรู้ทางการมองเห็น ซึ่งการสร้างเทคนิคเหล่านี้ทำให้ผู้ชมไม่เบื่อ และทำให้พวกเขามีสมาธิกับละครอยู่ตลอดเวลา รวมถึงการรับรู้ทางเสียงผ่านบทเพลงเป็นการสื่อสารทางความคิดที่เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา สำหรับการใช้อารมณ์รับรู้ทางกลิ่น ต้องระมัดระวังจังหวะและปริมาณในการใช้ เพราะอาจทำให้ผู้ชมฉุน และแยกกลิ่นตามที่ผู้วิจัยต้องการไม่ได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“การสร้างบรรยากาศต่างๆ สมจริงมาก แม้จะหลับตา พอบอกว่าเป็นป่าก็เชื่อ บอกว่าเป็นน้ำตกก็เชื่อและยังได้สัมผัสได้ถึงกลิ่น รสชาติ ความนุ่ม เส้นผม และขนมปัง”

(ประทีป ยอดสิงห์, สัมภาษณ์เมื่อ 30 พฤษภาคม 2558)

“...ชอบเรื่องการใช้การรับรู้ด้านต่างๆมาใช้เข้ากับเรื่องราวได้ดี ทั้งการกินขนมปัง การไต่ยีนดอกไม้ การอยู่ที่น้ำตก หรือการทำฝนตก มันสร้างอรรถรสในการชมมาก และเด็กๆ ก็ชอบกันมาก”

(ประสม เนาวบุตร, สัมภาษณ์เมื่อ 5 มิถุนายน 2558)

“...จังหวะของกลิ่นที่เข้ามาบางส่วนมันเข้ามาใกล้กันเกินไป ทำให้รู้สึกฉุน และแยกกลิ่นตามที่เราวิจัยต้องการไม่ออก อาจจะเปลี่ยนผัสสะการรับรู้อื่น มาทดแทนได้”

(กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์, สัมภาษณ์เมื่อ 30 พฤษภาคม 2558)

“...การที่จะทำให้คนตาบอดหรือคนตาดีรู้สึกไม่เบื่อ มันคือการสร้าง เทคนิค ซึ่งมันต้องเยอะมาก อาจจะ 2 นาทีครึ่ง เพื่อให้มีบางสิ่งกระทบ ความคิดพวกเขาตลอด”

(กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์, สัมภาษณ์เมื่อ 30 พฤษภาคม 2558)

“...ส่วนที่ประทับใจในทุกรอบที่ชม คือ บทเพลง ฟังทุกรอบก็ชอบทุก รอบ มันมาถูกที่ถูกเวลา รู้สึกว่าการใส่ข้อคิดต่างๆ ในเพลง เด็กๆจะ เข้าใจมากกว่าการที่ไปยัดใส่ในบทพูดของนักแสดง”

(โสภณ ทับกลอง, สัมภาษณ์เมื่อ 7 มิถุนายน 2558)

3.2.6 ทศนคติต่อการพัฒนาละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา

ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงทัศนคติต่อการพัฒนาละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา โดยให้ ลดรูปแบบของการสร้างสรรค์ลง ให้สามารถนำไปใช้ตามสถานที่ต่างๆ ได้ อาจนำไปใช้กับเด็กพิการ ทางสายตาที่มีอายุระหว่าง 6-8 ปี เนื่องจากเป็นช่วงแห่งการเรียนรู้เรื่องการรับรู้ด้านต่างๆ นอกจากนั้นยังอยากให้มีการพัฒนารูปแบบละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาให้มีมากขึ้นใน สังคมไทย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้พิการทางสายตา ทั้งวัยเด็กและผู้ใหญ่ ได้รับสุนทรียะทางการชมละคร เวทีรูปแบบใหม่ๆ และเหมาะสมกับพวกเขาโดยเฉพาะ

“...อยากให้ลองย่อขนาดของละครดู แล้วจัดแสดงให้เด็กเล็กประมาณ 6- 8 ขวบ เพราะเป็นวัยที่เกิดความรู้สึกและผูกพันได้ง่าย เป็นช่วงแห่งการ เรียนรู้ ดังนั้นสิ่งต่างๆ หรือข้อคิดต่างๆ เด็กๆ จะจดจำและเก็บ รายละเอียดได้มากกว่าวัยที่โตแล้วเพราะจะได้แค่ความสนุกมากกว่า”

(นภดล ปัญญาวุฒิไกร, สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 5 มิถุนายน 2558)

“มันเป็นงานที่ดี อยากรให้มีการพัฒนาไปเรื่อยๆ ไม่อยากให้มันหยุดหรือ
ถูกทอดทิ้งไป เรื่องพวกนี้มันต้องกระจายไปเรื่อยๆ ถ้าหยุดอยู่กับที่คนที่
ไม่เคยได้สัมผัสก็จะกลายเป็นผู้ที่โชคร้าย เพราะบางอย่างงานดีถ้าไม่มี
ใครทำต่อ ก็เป็นเรื่องน่าเสียดาย”

(โสภณ ทับกลอง, สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 7 มิถุนายน 2558)

“นอกจากจะกระจายในรูปแบบนี้ จะยังทำให้ความต่างของผู้พิการและ
คนปกติเข้าใกล้กันมากขึ้น อาจไม่ใช่แค่ผู้พิการทางสายตา แต่อาจจะ
พัฒนาไปสู่ผู้พิการด้านอื่นๆที่เขาไม่มีโอกาส ผมรู้สึกดีมากๆที่เห็นคนตาดี
เห็นคุณค่าในตัวของพวกเขา ยังนึกถึงใจพวกเขา”

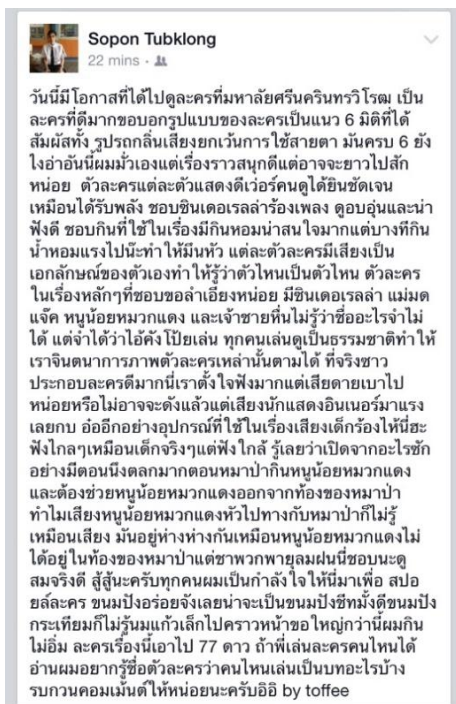
(จักรกรีน นามทองใบ, สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 7 มิถุนายน 2558)

3.2.7 ทักษะของผู้เชี่ยวชาญผ่านสื่อออนไลน์

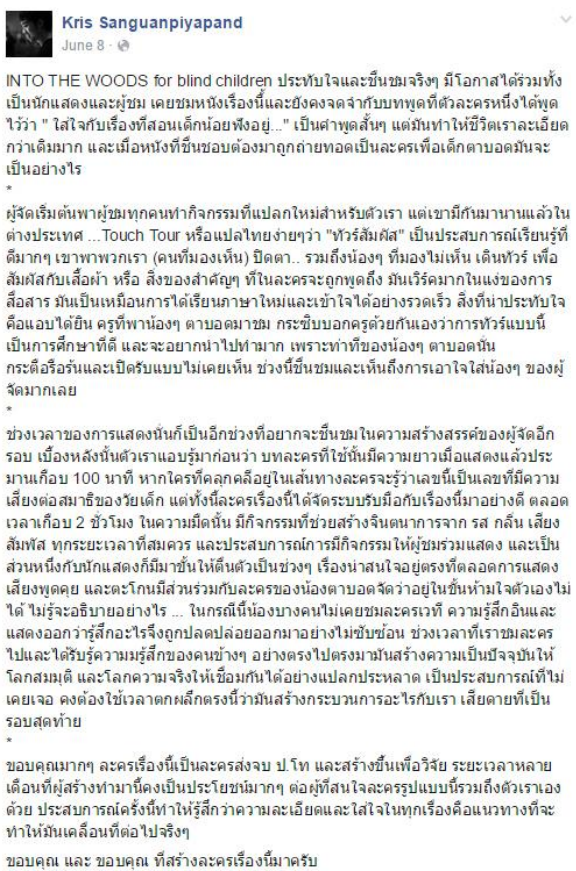
นอกจากการสนทนาหลังการชม (Post talk) ร่วมกับผู้ชมคนอื่น ๆ ผู้เชี่ยวชาญได้มีการ
การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตาผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ว่า เป็น
การสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าต่อวงการละครเวที เป็นการลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม และเล่า
ประสบการณ์เกี่ยวกับเข้าชมละคร ผ่านรูปแบบของทวิตร์สัมผัส การรับรู้ 6 มิติ และกิจกรรมการมีส่วนร่วม
ของผู้ชมระหว่างการชมละคร



ภาพที่ 38 การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ของผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวที



ภาพที่ 39 การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ของนักแสดงพิการสายตา



ภาพที่ 40 การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์ของผู้เชี่ยวชาญด้านละครเวทีผู้พิการทางสายตา

3.3 ทศนคติของผู้ชมสายตาศึกษา

มีผู้ชมที่สายตาศึกษาที่ร่วมตอบแบบสอบถาม ทั้งหมด 52 คน ซึ่งพบว่าในรอบที่ 2 (วันที่ 5 มิถุนายน 2558) มีผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.0 สำหรับในรอบที่ 3 มีผู้ตอบแบบสอบถามเพียงร้อยละ 15.4

3.3.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ชมสายตาศึกษา

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนร้อยละของผู้ชมสายตาศึกษาจำแนกตามเพศ

เพศ	ร้อยละ	จำนวน
ชาย	26.9	14
หญิง	73.1	38
รวม	100.0	52

จากตารางที่ 14 พบว่าผู้ชมสายตาศึกษาที่ตอบแบบสอบถามเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย คิดเป็นร้อยละ 73.1 และร้อยละ 26.9 ตามลำดับ

โดยมีช่วงอายุใกล้เคียงกัน ระหว่าง 20-24 ปี ร้อยละ 36.5 และระหว่างอายุ 25-29 ปี ร้อยละ 35.7 รองลงมาคือช่วงอายุ 15-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 15.4 และมีช่วงอายุ 10-14 และช่วงอายุ 30-35 ปีขึ้นไป ร้อยละ 3.8 ผู้ชมส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 61.5 รองลงมาคือระดับสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 26.9 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 5.8 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 3.8 และระดับประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 1.9 ของผู้ชมทั้งหมด

ตารางที่ 15 แสดงร้อยละของผู้ชมสายตาศึกษาจำแนกตามประสบการณ์ในการชมละครเวที

ระดับการศึกษา	ร้อยละ	จำนวน
ไม่เคยชม	80.8	42
เคยชม	19.2	10
รวม	100.0	52

จากตารางที่ 15 พบว่ามีผู้ชมสายตาศายตาปกติที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ฟังเคซิมละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาศายตาครั้งแรก คิดเป็นร้อยละ 80.0 และมีประสบการณ์เคซิม ร้อยละ 19.2

3.1.2 ความคิดเห็นต่อละคร

ตารางที่ 16 แสดงร้อยละความขึ้นของผู้ชมสายตาศายตาปกติชอบเทคนิคสำหรับผู้พิการทางสายตาในละคร

เทคนิคในละคร	จำนวน	ร้อยละ
บทละคร	61.5	32
เสียง	78.8	41
การรับรู้ 6 มิติ	80.8	42
กิจกรรมมีส่วนร่วม	51.9	27
ทิวทัศน์สัมผัส	50.0	26
อื่นๆ	13.5	7
รวม	100.0	52

จากตารางที่ 16 พบว่า ผู้ชมสายตาศายตาปกติที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ชื่นชอบเทคนิคการรับรู้ 6 มิติมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80.8 รองลงมาคือการใช้เสียงต่างๆ ร้อยละ 78.8 ซึ่งชอบเทคนิคการดัดแปลงบทคิดเป็นร้อยละ 61.5 กิจกรรมมีแบบมีส่วนร่วมคิดเป็นร้อยละ 51.9 ทิวทัศน์สัมผัส 50.0 และอื่นๆ เช่น เสียงเพลง นักแสดง คิดเป็นร้อยละ 13.5 จากแบบสอบถามทั้งหมด

ตารางที่ 17 แสดงผู้ชมที่มีสายตาศายตาปกติแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
บทละครเรื่อง Into the Woods	4.23	0.67	ดี
กิจกรรมทิวทัศน์สัมผัส	4.05	0.72	ดี
เทคนิคการบรรยายภาพ	4.48	0.61	ดี
กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม	4.17	0.98	ดี
ดนตรี และเพลงประกอบ	4.58	0.57	ดีมาก
องค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง	4.61	0.53	ดีมาก

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
องค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น	4.46	0.58	ดี
องค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ	4.29	0.80	ดี
องค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส	4.23	0.70	ดี
องค์ประกอบการรับรู้ทางใจ	4.11	0.83	ดี
องค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาและสถานที่	3.90	0.87	ดี
ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ	4.40	0.69	ดี
สถานที่จัดการแสดง	4.10	0.72	ดี
ระยะเวลาในการแสดง	4.00	0.86	ดี

จากตารางที่ 17 พบว่าความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในการชมละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods ของผู้ชมที่สายตาปกติและตอบแบบสอบถามจากเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลทางสถิติที่กำหนดไว้ อยู่ในเกณฑ์ **ดีมาก** เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยเป็นดังนี้ (1) องค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง (2) ดนตรี และเพลงประกอบ อยู่ในเกณฑ์ **ดี** เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยเป็นดังนี้ (1) เทคนิคการบรรยายภาพ (2) องค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น (3) ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ (4) องค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ (5) บทละครเรื่อง Into the Woods และ องค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส *มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน* (6) กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม (7) องค์ประกอบการรับรู้ทางใจ (8) สถานที่จัดการแสดง (9) กิจกรรมทอล์กสัมผัสนี้ และ (10) ระยะเวลาในการแสดง (11) องค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาและสถานที่

ตารางที่ 18 แสดงความแตกต่างของเพศต่อความการแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods			
	ชาย		หญิง	
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.
บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา	4.42	0.65	4.16	0.78
ทอล์กสัมผัสนี้ทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร	4.21	0.58	4.00	0.77
เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น	4.43	0.75	4.50	0.56

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods			
	ชาย		หญิง	
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.
กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับละคร	3.93	1.07	4.26	0.95
ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรีย์ในการชมละคร	4.43	0.65	4.63	0.54
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง	4.78	0.42	4.55	0.55
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น	4.42	0.65	4.47	0.56
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ	4.28	0.91	4.29	0.77
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส	4.14	0.77	4.26	0.68
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ	4.07	0.61	4.13	0.90
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาสถานที่	4.28	0.61	3.76	0.91
ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ	4.64	0.50	4.31	0.74
สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม	4.43	0.65	3.97	0.72
ระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม	4.00	0.78	4.00	0.90

จากตารางที่ 18 พบว่ามีความคิดเห็นของผู้ชมละครที่สายตาปกติเพศหญิง มีค่าเฉลี่ยมากกว่าผู้ชมเพศชาย 7 ประเด็น ได้แก่ เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น, กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับละคร, ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรีย์ในการชมละคร, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส และความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ และความคิดเห็นของผู้ชมละครที่เป็นเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าผู้รับชมละครเพศชาย 6 ประเด็น ได้แก่ บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา, ทิวทัศน์ทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง, ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ, สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม และระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม

ตารางที่ 19 แสดงความแตกต่างของประสบการณ์ในการชมละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาของผู้ชมสายตาปกติต่อความการแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods			
	ไม่เคยชม		เคยชม	
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.
บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา	4.34	0.66	3.78	0.67
ทิวทัศน์ทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร	4.10	0.73	4.00	0.71
เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น	4.54	0.59	4.22	0.67
กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมในละคร	4.29	0.87	3.67	1.32
ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรีย์ในการชมละคร	4.58	0.59	4.55	0.53
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง	4.66	0.48	4.55	0.53
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น	4.46	0.59	4.44	0.53
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ	4.32	0.79	4.22	0.83
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส	4.29	0.64	4.00	0.87
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ	4.15	0.85	4.00	0.71
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาสถานที่	3.92	0.85	3.89	1.05
ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ	4.49	0.55	4.22	1.09
สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม	4.07	0.72	4.33	0.71
ระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม	4.12	0.75	3.67	1.22

จากตารางที่ 19 พบว่า ผู้ชมสายตาปกติที่ไม่เคยรับชมละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตามาก่อน มีค่าเฉลี่ยต่อความคิดเห็นมากกว่าผู้ชมที่เคยชมทุกประเด็น ซึ่งเป็นข้อแตกต่างกับผู้ชมที่พิการทางสายตาที่เคยมีประสบการณ์เคยชมละครมาก่อนจะชอบมากกว่าทุกประเด็น อาจเป็นเพราะผู้ชมสายตาปกติรู้สึกพึงเคยได้รับประสบการณ์ทางการชมละครที่แปลกใหม่ และรู้สึกตื่นเต้นกับรูปแบบของละครที่ต้องปิดตาชมละคร จึงรู้สึกชื่นชอบเป็นพิเศษ ต่างกับการชื่นชอบของเด็กพิการทางสายตาที่เคยชมละคร อาจเป็นเพราะความคุ้นเคยกับการชมละคร จึงรู้สึกเปิดใจและร่วมกิจกรรม

ต่างๆ รวมถึงรูปแบบละครเป็นแบบเน้นกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมมากกว่าเรื่องอื่นๆ ผู้ชมพิการทางสายตารู้สึกชอบเป็นพิเศษ ต่างกับเด็กพิการทางสายตาที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการชมละคร อาจไม่คุ้นเคย และไม่รู้ว่าต้องร่วมกิจกรรมอย่างไร จึงยังรู้สึกว่าไม่กล้าร่วมกิจกรรมต่างๆ

ตารางที่ 20 แสดงความแตกต่างของผู้ชมพิการทางสายตาและผู้ชมสายตาปกติในการแสดงความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละคร

องค์ประกอบต่างๆ	ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบ ในละครเวที เรื่อง Into the Woods			
	ผู้ชมพิการทางสายตา		ผู้ชมสายตาปกติ	
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.
บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา	4.53	0.58	4.23	0.67
ทิวทัศน์สัมผัสทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร	4.35	0.69	4.06	0.72
เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น	4.53	0.60	4.48	0.61
กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับละคร	4.43	0.79	4.17	0.98
ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรีย์ในการชมละคร	4.55	0.70	4.58	0.57
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง	4.63	0.56	4.61	0.53
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น	4.44	0.74	4.46	0.58
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ	4.49	0.81	4.29	0.80
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส	4.52	0.64	4.23	0.70
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ	4.52	0.70	4.11	0.83
ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาสถานที่	4.15	0.95	3.90	0.57
ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ	4.60	0.61	4.40	0.69
สถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม	4.41	0.82	4.10	0.72
ระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม	4.15	1.09	4.00	0.86

จากตารางที่ 20 พบว่า แนวโน้มค่าเฉลี่ยต่อประเด็นความคิดเห็นส่วนใหญ่ของผู้ชม พิกิรทางสายตามีค่าเฉลี่ยมากกว่าผู้ชมสายตาปกติ ยกเว้น 2 ประเด็น คือ ดนตรี และเพลงประกอบ เพิ่มสุนทรีย์ะในการชมละคร และความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น แสดงให้เห็นว่าผู้ชม พิกิรทางสายตาได้รับสุนทรีย์รสทางการรับรู้ต่างๆ ในการชมละครเวที 6 มิติได้มากกว่าผู้ชมสายตา ปกติ อาจเกิดจากความคุ้นเคยกับการรับรู้ด้านอื่นๆ ที่ไม่ใช่ทางการมองเห็นได้มากกว่าผู้ชมสายตา ปกติ เพราะเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต ต่างกับผู้ชมสายตาปกติที่ไม่คุ้นเคยกับการถูกปิดการรับรู้ ทางการมองเห็น จึงไม่สามารถรับรู้สุนทรีย์รสในละครได้เท่าผู้พิการทางสายตา แต่กลับพบว่าผู้ชม สายตาปกติได้รับสุนทรีย์รสทางเสียงเพลง และองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่นมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า อาจ เป็นเพราะการขับร้องและดนตรีต่างๆ เป็นส่วนในการช่วยสื่อสารได้ดีที่สุด ผู้ชมสายตาปกติชอบ น้ำเสียงของนักแสดง และชอบบทเพลงที่นักแสดงขับร้อง สำหรับองค์ประกอบทางกลิ่น เนื่องจากเป็น ส่วนที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้กับผู้ชมได้ แต่สำหรับผู้ชมที่พิการทางสายตากลับรู้สึกวากกลิ่นต่างๆ ไม่ใช่ ของจริง เนื่องจากมีความคุ้นเคยกับกลิ่นต่างๆ ได้มากกว่า

3.2.3 ความรู้สึกและความเห็นเพิ่มเติม

ระยะเวลาการชมละครค่อนข้างนาน รวมทั้งการดำเนินเรื่องบางจุดอาจทำให้วัง บาง ฉากมีเสียงรบกวนทำให้ฟังไม่รู้เรื่อง ผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบลีลาเสียงของนักแสดง ทำให้เห็นภาพ มีสีสัน น่าสนใจ แต่บางครั้งก็มีที่แยกเสียงไม่ออก เนื่องจากโทนเสียงใกล้เคียงกันมากเกินไป เสียงที่มีจังหวะเดียว จนฟังไม่รู้เรื่อง บทเพลงที่ซึ้งเคลลล่าขับร้องมีความหมายดีเหมาะกับผู้พิการทางสายตา หลายคน เคยชมในรูปแบบของภาพยนตร์จึงติดภาพจากในภาพยนตร์ แต่เมื่อนำมาเล่าเรื่องราวเป็นลักษณะบท พุด จึงทำให้เข้าใจเรื่องราวมากยิ่งขึ้น

ข้อสังเกตจากผู้ชมที่มีสายตาปกติ มีดังนี้

- 1) ความซับซ้อนของบทละคร ทำให้ผู้ชมบางคนจินตนาการภาพไม่ทัน
- 2) ผู้ชมหลายคนมีประสบการณ์จากการชมภาพยนตร์และนิทานเรื่องต่างๆ จึง มีภาพในหัวตลอดเวลา อาจจะต้องเลือกทำเรื่องที่ไม่เคยมีมาก่อน จะช่วยให้ละครสนุก มากกว่านี้ รวมถึงการทัวร์สัมผัสหลายคนไม่ได้ช่วยให้จินตนาการสิ่งต่างๆ ได้ เพราะ จินตนาการตัวละครตามที่เคยดูเคยเห็นตามการ์ตูน แต่ที่ได้รับคือการได้สัมผัสสิ่งต่างๆ ด้วยใจ จึงรู้สึกถึงความละเอียด และตีความหมายสิ่งๆต่างๆ ได้มากยิ่งขึ้น
- 2) ผู้ชมหลายคนไม่คุ้นชินกับปฏิภริยาในการชมละครของเด็กพิการทางสายตา ที่พูดคุยตลอดการแสดง จึงรับสารจากเสียงต่างๆ ได้ไม่ทั่วถึง

3) ถ้านำผู้ชมสายตาศายตาปกติขึ้นมานั่งรอในโรงละครก่อน จะมีบรรยากาศที่เบื่อหน่ายกว่านำขึ้นทีหลัง เนื่องจากถูกปิดตาแล้วนั่งเฉยๆ นานจนเกินไป

4) เกี่ยวกับบทละคร ความซับซ้อนของบทละคร และจังหวะของเรื่องที่ไว ทำให้ผู้ชมบางคนจินตนาการภาพไม่ทัน รู้สึกว่าทุกอย่างเร็วไปหมด ไม่รู้จะให้ความสำคัญกับจุดไหนมากกว่ากัน แต่บางท่านรู้สึกชอบบทละครรูปแบบนี้มากกว่าภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นการเล่าแบบสนทนา และเป็นภาษาไทย จึงเข้าใจและเข้าถึงประเด็นต่างๆ ได้ง่ายกว่า

จากข้อมูลทั้งหมดผู้วิจัยได้ทราบและเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา ทั้งเรื่องของการคัดเลือกและดัดแปลงบทละคร การคัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดง รวมถึงรูปแบบและวิธีการใช้เทคนิคละครแบบมีส่วนร่วมโดยใช้การรับรู้ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัส ทางใจ ทางเวลาและสถานที่ ในการสร้างกิจกรรมต่างๆ ระหว่างการแสดง และทราบการรับรู้ ทัศนคติ และสุนทรียรสของผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตา และบุคคลสายตาศายตาในการชมละคร เพื่อเป็นแนวทางในการอภิปรายผลการวิจัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา” เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ละครเรื่อง “Into the woods สำหรับเด็กพิการทางสายตา” จากเค้าโครงเดิม INTO THE WOODS ของ STEPHEN SONDHEIM / JAMES LAPINE และ ไพโรพันลิก ของ ดังกมล ณ ป้อมเพชร ประกอบการวิจัยแบบสหวิธีการ โดยผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามลำดับขั้นของปัญหาคำวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้คือ 1) เพื่อสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา และ 2) เพื่อประเมินการรับรู้ทัศนคติ และสุนทรียรสของเด็กพิการทางสายตา จากการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนการแสดง ขั้นตอนการแสดง และขั้นหลังการแสดง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ปัญหาคำวิจัยข้อที่ 1 กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที สำหรับเด็กพิการทางสายตาเป็นอย่างไร

1. ขั้นตอนก่อนการแสดง (Pre-Production)

วิธีการสื่อสารของบทละครในรูปแบบสำหรับเด็กพิการทางสายตา ผู้วิจัยพบว่าต้องมีวิธีการเฉพาะสำหรับการช่วยเหลือเพื่อให้พวกเขาเข้าใจและสนุกกับการแสดง โดยใช้เทคนิคต่างๆ ที่เหมาะสมกับการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา ดังนี้

1.1 การคัดเลือกและการดัดแปลงบทละคร

วิธีการคัดเลือกบทละครที่เหมาะสมสำหรับผู้พิการทางสายตา จำเป็นต้องเลือกบทละครที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย มีความสนุกสนานและมีคุณค่าทางจิตใจ และสามารถสื่อสารข้อคิดที่น่าสนใจแบบตรงไปตรงมา การนำจินตนาการมาปรับใช้ในการพัฒนาเรื่องจะช่วยให้ผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตาได้เรียนรู้ และเข้าใจสาระที่ซับซ้อนได้ บทละครควรเน้นเรื่องความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมวัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต แสดงให้เห็นพฤติกรรมของคนในสังคม สร้างความเข้าใจบทบาทของตนเอง และพัฒนาสู่ความพร้อมในการเข้าสังคมร่วมกับผู้อื่นได้

ผู้วิจัยเลือกบทละครเวทีเรื่อง “Into the Woods” ของ Stephen Sondheim กับ James Lapine และบทละครแปลภาษาไทยเรื่อง “ไพรพันลึก” โดยดั่งกมล ณ ป้อมเพชร์ ในการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับผู้พิการทางสายตา เนื่องจากมีประเด็นและข้อคิดที่เหมาะสมกับการสื่อสารกับเด็กพิการทางสายตา บทละครมีรูปแบบการเล่าเรื่องแบบแฟนตาซีและเป็นเรื่องราวการผจญภัยของตัวละครในนิทานเรื่องต่างๆ ซึ่งช่วยให้เด็กพิการทางสายตาเข้าใจเรื่องราวที่ซับซ้อนได้มากยิ่งขึ้น เพราะมีความคุ้นเคยกับนิทานแต่ละเรื่องที่นำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องซินเดอเรลล่า หนูน้อยหมวกแดง แจ็คผู้ขายยักษ์ และราพันเซล นอกจากนี้ประเด็นในบทละครมีวิธีการเล่าเรื่องให้ผู้ชมเห็นคุณค่าและบทบาทของตนเอง นำเสนอความหลากหลายทั้งด้านดีและไม่ดีของคนในสังคม และที่สำคัญบทละครมีแนวทางสู่การดัดแปลงให้เหมาะสมกับละครแบบมีส่วนร่วมได้ ทั้งเรื่องการทำกิจกรรมต่างๆ การพูดคุยโต้ตอบกับผู้ชม การให้ผู้ชมช่วยเหลือภารกิจตัวละครเพื่อให้ละครดำเนินต่อไปได้ และการมีส่วนร่วมด้วยใช้โสตการรับรู้ต่างๆ ทั้งทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัสทางใจ ทางเวลาและสถานที่ เช่น กลิ่นของสิ่งของและสถานที่ต่างๆ การได้ชิมอาหาร การสัมผัสอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบในการแสดง รวมถึงเสียงเพลงและเสียงประกอบที่สามารถสร้างสุนทรียรสในการชมละครเวทีของเด็กพิการทางสายตาได้ เป็นต้น

วัตถุดิบที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานคือการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กพิการทางสายตาและด้านสื่อสำหรับผู้พิการทางสายตา เกี่ยวกับลักษณะนิสัย สิ่งแวดล้อมรอบตัว และการรับสื่อต่างๆ ของเด็กพิการทางสายตา รวมถึงแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อสำหรับผู้พิการทางสายตาคือการใช้ความทรงจำของผู้ชม ผ่านการรับรู้ด้านอื่นๆ หรือการสร้างบรรยากาศที่คุ้นเคย หน้าที่ของผู้สร้างสรรค์คือการผลักดันและต่อยอดจินตนาการของผู้ชมให้ได้มากที่สุด สำหรับเทคนิคเสียงบรรยายภาพ (Audio Description) เป็นวิธีการใช้เสียงบรรยายภาพ โดยต้องทำให้ผู้ชมทราบทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นภาพผ่านทางเสียงให้ได้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นกิริยาท่าทาง สีหน้า อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ของตัวละครที่ไม่มีเสียง (ประสม เนาวบุตร, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 6 ธันวาคม 2558, กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2558, ธีรวัช เจนวัชรรักษ์, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2558) ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการดัดแปลงบทละครให้มีความเหมาะสมกับผู้พิการทางสายตา

การเลือกบทละครเรื่อง Into the Woods ปัจจัยสำคัญคือวิธีการดัดแปลงบทละครและออกแบบวิธีการสื่อสารต่างๆ ให้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากบทละครมีความซับซ้อน และมีตัวละครหลายตัว อาจทำให้ผู้ชมตามเรื่องไม่ทัน ด้วยวิธีการอธิบายภาพต่างๆ ผ่านตัวละครคนเล่าเรื่องให้มากขึ้น และสรุปเหตุการณ์ในละครเป็นช่วงๆ ให้กับผู้ชม จะช่วยสร้างจินตภาพและทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวในละครได้ สำหรับเรื่องจำนวนตัวละคร แม้จะมีหลายตัวละคร แต่ละตัวละครมีความแตกต่างกันชัดเจน ทั้งเรื่องลักษณะนิสัย และจุดมุ่งหมายของตัวละคร หน้าที่ของผู้วิจัยคือต้องออกแบบเสียง

ตัวละครร่วมกับนักแสดงให้มีความแตกต่างกัน ทั้งโทนเสียง จังหวะ และอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละช่วง เพื่อช่วยให้ผู้ชมแยกแยะได้ว่าภาพที่เกิดขึ้น ใคร กำลังทำอะไร และที่ไหน ผ่านการรับรู้ทางการฟังได้ นอกจากนี้เมื่อผู้วิจัยใช้รูปแบบละครแบบมีส่วนร่วมในละคร ยังช่วยให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวได้ตลอดทั้งเรื่อง ผ่านการเล่นสนุกกับกิจกรรมในเรื่อง

ผู้วิจัยเลือกวางโครงเรื่องโดยการปรับลำดับเหตุการณ์ของเรื่องบางส่วนจากบทละครต้นฉบับและบทละครไพพ์นลิก โดยนำแนวคิดด้านต่างๆ ที่ได้ศึกษาและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมาใช้เป็นแนวทางในการดัดแปลงบทละคร Into the Woods สำหรับเด็กพิการทางสายตา ดังนี้

1) การลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อความต่อเนื่องของบทละครและลดระยะเวลาในการแสดง เนื่องจากบทละครต้นฉบับ แบ่งเป็น 2 องก์ ใช้เวลาในการแสดงประมาณ 150 นาที ซึ่งเกินสมาธิและความสนใจของเด็ก ผู้วิจัยจึงเลือกดัดแปลงบทละคร เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง โดยวางขอบเขตให้การแสดง อยู่ในระยะเวลาประมาณ 60-90 นาที นอกจากนี้ ผู้วิจัยเลือกเปลี่ยนเหตุการณ์บางอย่าง เช่น ฉากพี่เลี้ยงทั้งสองของซินเดอเรลล่าโดนนกจิกตาบอด และฉากเจ้าชายราพันเซลตกลงมาโดนหนามกุหลาบที่มตาบอด เพราะเป็นเรื่องละเอียดอ่อนเพื่อไม่ให้กระทบกระเทือนจิตใจของเด็กพิการทางสายตา

2) การคัดเลือกประเด็นและตัดตัวละคร เป็นการลดความซับซ้อนของเรื่อง และช่วยให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นต่างๆ ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยพบว่า แม้การเลือกประเด็นและตัดตัวละครจะช่วยกระชับเรื่องราว แต่ไม่สามารถลดความซับซ้อนของเหตุการณ์และระยะเวลาในการแสดงได้เลย เนื่องจากยังมีตัวละครและเหตุการณ์สำคัญที่เชื่อมโยงในบทละครอีกจำนวนมาก ส่งผลให้ผู้วิจัยมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาบทละครควบคู่กับการฝึกซ้อมอยู่ตลอดเวลาจนถึงรอบการแสดงจริง

3) การเพิ่มรายละเอียดการบรรยายภาพ (Audio Description) โดยเพิ่มรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่เกิดขึ้นในการแสดง ด้วยคำอธิบายให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น การบอกรายละเอียดในการทำกิจกรรมต่างๆ ให้ชัดเจนเพื่อช่วยอธิบายภาพที่เกิดขึ้นในการแสดงให้กับผู้ชมผ่านตัวละครคนเล่าเรื่อง

4) การเปลี่ยนวิธีอธิบายสิ่งของในบทละครให้เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา ผู้วิจัยจึงเลือกเปลี่ยนวิธีอธิบายสิ่งของตามประสบการณ์ทางการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา โดยเน้นให้เกิดการรับรู้ทางเสียง ทางกลิ่น และทางการสัมผัส ได้แก่ วัวขาวตัวนิ่มเหมือนตุ๊กตา ผ้าคลุมไหมพรมสีแดง เส้นผมยาวมีกลิ่นหอม และรองเท้าแก้วของเจ้าหญิง

5) การเพิ่มเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเด็กพิการทางสายตา ผู้วิจัยสอดแทรกข้อคิด ข้อเตือนใจ และคำพูดที่เชื่อมโยงเกี่ยวกับลักษณะและพฤติกรรมของเด็กพิการทางสายตา เช่น การเห็นคุณค่าตนเอง การพยายามดิ้นรนต่อสู้อุปสรรค และการยอมรับความจริง โดยใช้ประโยคคำพูดต่างๆ

ผ่านตัวละคร โดยเลือกใช้คำที่สื่อความหมายกับเด็กพิการทางสายตา และสื่อความหมายผ่านบทเพลงในละคร

ดังนั้นบทละครเวทีเรื่องสำหรับเด็กพิการทางสายตา จึงมีลักษณะของการดัดแปลงเพิ่มและลดรายละเอียดต่างๆ จากบทละครต้นฉบับ เพื่อลดความซับซ้อนของเรื่องราว และเพิ่มอารมณ์สในการชมละครด้วยกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมโดยใช้การรับรู้ด้านต่างๆ ที่เอื้อต่อการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตา เพื่อเน้นภาพทางอารมณ์ความรู้สึก จังหวะ การเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงองค์ประกอบในการสร้างการรับรู้ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ และทางใจ โดยคำนึงถึงการใช้ที่เน้นการออกแบบพื้นผิวสัมผัส รูปทรง และความเสมือนจริง เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ทางการสัมผัส รวมถึงการจำลองสถานที่ต่างๆ เพื่อสร้างความสมจริงเพื่อการรับรู้ทางเวลาและสถานที่

1.2 การคัดเลือกนักแสดงและการฝึกซ้อม

ผู้วิจัยเลือกแบบอาสาสมัคร โดยมีนักแสดง 2 ลักษณะ คือ นักแสดงที่เล่นเป็นตัวละคร และนักแสดงผู้สร้างเทคนิคในละคร ส่วนที่สำคัญที่สุดของการคัดเลือกนักแสดงที่เล่นเป็นตัวละคร คือ เสียง นักแสดงต้องแยกแยะชัดเจนระหว่างตัวละคร ต้องสามารถบอกบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวได้ นักแสดงสามารถอ่านบทระหว่างที่แสดงได้ สามารถพูดเป็นตัวละครหลายตัวได้ นอกจากนี้ นักแสดงต้องมีสมาธิในการแสดงเนื่องจากต้องทำหน้าที่หลายด้าน ทั้งการเป็นตัวละคร การทำกิจกรรมร่วมกับผู้ชม รวมถึงการสร้างเทคนิคต่างๆ ตลอดการแสดง เนื่องจากรูปแบบของนักแสดงและทีมงานเป็นลักษณะของอาสาสมัคร จึงเกิดการเปลี่ยนตัวอยู่ตลอดเวลา ผู้วิจัยจึงต้องมีการดูแลและจัดการคัดเลือกนักแสดงตัวแทนและฝึกซ้อมให้กับนักแสดงและทีมงานใหม่เพื่อให้เข้าใจรูปแบบของละครทั้งหมดตลอดเวลา สำหรับบางรอบการแสดงที่มีการเปลี่ยนตัวนักแสดงและมีผลตอบรับจากผู้ชมในแง่มุมที่แตกต่างจากรอบอื่นๆ ก็จะมีการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับนักแสดงหลักในรอบการแสดงต่อไป สำหรับนักแสดงผู้สร้างเทคนิค สิ่งที่สำคัญคือการฝึกซ้อมและการทำความเข้าใจกับเทคนิคที่เกิดขึ้นให้มากที่สุด เนื่องจากการสร้างเทคนิคต่างๆ มีความละเอียดในกระบวนการทำ เพื่อความสมจริงในการสร้างบรรยากาศ รวมถึงรูปแบบของกิจกรรมต่างๆ ที่ต้องทำอย่างมีขั้นตอนผลจากการฝึกซ้อมทั้งหมด นักแสดงทุกคนรับรู้เรื่องราวทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นในการแสดง เส้นเรื่องทั้งหมด ความต้องการของตัวละคร ตำแหน่งการเคลื่อนไหว กิจกรรมร่วมกับผู้ชม รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับตัวละครอื่นๆ

ควรฝึกซ้อมในสถานที่จริง เนื่องจากสภาพแวดล้อมในการซ้อมมีผลต่อการออกแบบเสียง และการเคลื่อนที่ของนักแสดง รวมถึงทีมงานสร้างเทคนิคและบรรยากาศควรได้ฝึกซ้อมกับอุปกรณ์และสถานที่จริงอย่างสม่ำเสมอ เพื่อความคุ้นเคยและคุ้นชินกับกิจกรรมต่างๆ ที่ต้องมีส่วนร่วมกับผู้ชม

1.3 ด้านการประชาสัมพันธ์

แม้ว่าผู้ชมส่วนใหญ่ จะเป็นเด็กพิการทางสายตาจากโรงเรียนที่ผู้วิจัยคัดเลือก แต่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า หากมีการประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มผู้ชมอื่นๆ จะช่วยให้ได้รับทัศนคติในการสร้างสรรค์ละครเวทีในหลายๆ มุมมอง ผู้วิจัยจึงได้ประชาสัมพันธ์ตามช่องทางต่างๆ ของผู้พิการทางสายตา คือ การฝากประชาสัมพันธ์ในระบบ 1414 ของผู้พิการทางสายตา และเชิญชวนในกลุ่มเยาวชนตาบอดไทยในระบบ FACEBOOK นอกจากนี้ยังประชาสัมพันธ์เชิญชวนบุคคลสายตาปกติ ผ่านทางโปสเตอร์, FACEBOOK และ สื่อโทรทัศน์รายการตมมันส์บันเทิง ช่อง Modern 9

2. ขั้นตอนจัดการแสดง (Production)

ผู้วิจัยได้จัดการแสดง ณ ห้องนิทรรศการ ชั้น 5 อาคารนวัตกรรม ศาตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) โดยเชิญนักเรียนผู้พิการทางสายตาจาก 3 โรงเรียนเข้าร่วมชมการแสดง รวมทั้งสิ้น 75 คน จากที่ผู้วิจัย วางไว้ 120 คน เนื่องจากติดปัญหาเรื่องการเดินทาง โดยมีผลการวิจัยตามการสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอ ดังนี้

2.1 ทัวร์สัมผัส (Touch Tour)

โดยผู้วิจัยออกแบบเป็นฐานกิจกรรมกลุ่ม ที่กระทำควบคู่ไปกับการแทรกสาระ (Walk Rally) เพื่อให้ผู้ชมเรียนรู้ผ่านการรับรู้ด้านต่างๆ โดยเชื่อมโยงกับตัวละครในเรื่อง และร่วมกิจกรรมที่มีรูปแบบการรับรู้ 6 มิติแบบมีส่วนร่วม เป็นวิธีการให้ผู้ชมได้มีโอกาสเข้าใจถึงกระบวนการผลิตทั้งหมด เพื่อคุณภาพจินตนาการ อธิบายลักษณะหน้าตา รูปร่าง ภูมิหลังของตัวละครตามนิทานเรื่องต่างๆ และลักษณะสิ่งของต่างๆ ที่ใช้ในละคร เพื่อตอบสนองการมีส่วนร่วมของผู้ชมและรับสุนทรียรสทางใจ เป็นภาพที่จดจำร่วมกันก่อนเข้าชมละคร ไม่ว่าจะป็นเสื้อผ้าของตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึงฉากต่างๆ ผ่านการรับรู้ด้านต่างๆและการบรรยายของผู้นำทัวร์

1) บ้านชินเดอเรลล่า ผู้วิจัยออกแบบให้เป็นฐานการรับรู้ทางเสียง เนื่องจากเป็นตัวละครที่สามารถสื่อสารกับสัตว์ต่างๆได้ ผู้วิจัยจึงเลือกกิจกรรมให้ผู้ชมทดสอบการฟังและแยกเสียงสัตว์ต่างๆ เช่น นก หนู ม้า รวมถึงเสียงดนตรีและ เสียงแม่เลี้ยงกับลูกเลี้ยง เปิดสลับกันไป นอกจากนี้ยังมีการสัมผัสชุดของชินเดอเรลล่า รวมถึงได้สัมผัสสรองเท้าแก้ว ซึ่งเป็นของวิเศษชิ้นหนึ่งในการแสดง

2) ร้านคนทำขนมปังและเมีย ผู้วิจัยออกแบบให้เป็นฐานการรับรู้ทางรสชาติ เนื่องจากเหมาะกับกิจกรรมที่ให้ผู้ชมทุกคนได้รับรู้ทางรสชาติอาหารต่างๆ โดยผู้วิจัยเลือกให้ชิมขนมปัง และนม เนื่องจากเป็นอาหารที่ใช้ในการแสดง เพื่อทดสอบความปลอดภัยแก่ผู้ชม และยังเป็นการคุณภาพจินตนาการถึงรสชาติอาหารต่างๆเมื่อมีการพูดถึงในละคร นอกจากนี้ยังมีการสัมผัสเสื้อผ้า อุปกรณ์

การทำขนมปังที่มีการสร้างเสียงในละคร และลักษณะบ้านที่ทำจากไม้ เพื่อสร้างความเข้าใจถึงฉาก บ้านไม้ถล่มของคนทำขนมปังผ่านการเคาะประตูก่อนเข้าฐาน

3) กระโจมผ้าของหนูน้อยหมวกแดง โดยเลือกให้เป็นฐานการรับรู้ทางการสัมผัส เนื่องจากฐานนี้ผู้วิจัยให้ผู้ชมสัมผัสถึงลักษณะของผ้าชนิดต่างๆ จึงได้ทำที่กั้นประตู และปูพื้นด้วยฝ้านวม สำหรับกิจกรรมผู้ชมจะได้สัมผัสผ้าคลุมของหนูน้อยหมวกแดงซึ่งเป็นลักษณะของไหมพรม โดยให้ผู้ชมสัมผัสผ้าคลุมไหมพรม แล้วให้หาผ้าที่มีชนิดเดียวกันผ่านการรับรู้ทางการสัมผัส นอกจากนั้นยังมีการสัมผัสเสื้อผ้า ตะกร้าของตัวละครด้วยเช่นกัน

4) หอคอยของราพันเซล ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เป็นการรับรู้ทางกลิ่น เนื่องจากผมของราพันเซลเป็นสิ่งเป็นของวิเศษอีกหนึ่งชิ้น ที่มีลักษณะการรับรู้ทางกลิ่น โดยเลือกให้เป็นด้านล่าง หอคอยของราพันเซล และมีเส้นผมของราพันเซลปล่อยลงมาให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัส วิธีการสร้างกิจกรรม คือการให้ผู้ชมได้สัมผัสและดมกลิ่นหอมของราพันเซล ซึ่งเป็นกลิ่นกุหลาบ เพราะในช่วงการแสดง ผู้ชมจะได้สัมผัสเส้นผมนี้อีกครั้ง และทุกครั้งที่มีการกล่าวถึงราพันเซลก็จะมีกลิ่นหอมของกุหลาบลอยเข้ามาก่อนทุกครั้ง เป็นการให้ผู้ชมจดจำกลิ่นแทนภาพ

5) บ้านแจ๊ค ผู้วิจัยได้ออกแบบฐานการรับรู้ทาง ผ่านการเล่าเรื่องราวที่หลากหลายทางอารมณ์ความรู้ของตัวละครแจ๊ค กิจกรรมในฐานนี้ ผู้ชมจะได้ร่วมพูดคุยกับผู้นำทัวร์ เกี่ยวกับตัวละครของแจ๊ค ทั้งความรู้สึกที่เศร้าจากชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากจน และความสนุกสนานตามประสาเด็กที่ได้ปีนต้นไม้ไปเมืองยักษ์ นอกจากนั้นผู้ชมจะได้สัมผัสกับบรรยากาศที่แตกต่างจากฐานอื่นๆ เนื่องจากจะต้องออกมานอกกระเปาะ มีเสียงกระดิ่งสั้นวิ่งไปมาไกลๆ เพื่อแสดงถึงลักษณะที่โล่งกว้าง และมีอากาศที่อบอ้าวต่างจากอากาศฐานอื่นๆ นอกจากนั้นยังได้สัมผัสสกองฟางที่เป็นที่นอนของแจ๊คเพื่อเป็นการปรับภาพให้ผู้ชมรับรู้ถึงความยากลำบากและบรรยากาศในการใช้ชีวิตของตัวละคร

6) ป่า เป็นฐานการรับรู้ทางเวลาและสถานที่ ผู้วิจัยจำลองบรรยากาศสถานที่ เพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับบรรยากาศสถานที่ต่างๆ ก่อนชมการแสดง วิธีการสร้างกิจกรรม คือนำทางผู้เข้าร่วมตามทางเดิน ปูด้วยเศษใบไม้แห้งและกิ่งไม้เล็กๆ เพื่อจำลองเหมือนเดินป่า ระหว่างการเดินก็ให้ทีมงานนำใบไม้สดวางทางเอาไว้ตลอดทาง จำลองเสียงสัตว์ ลมพัด เสียงต้นไม้สั่น รวมถึงฉีกกิ่งของป่าเพื่อสร้างบรรยากาศ สร้างป่าจำลองเป็นทางเดินนำทางเข้าไปที่นั่งผู้ชม เป็นการสร้างอารมณ์ตื่นเต้นให้กับผู้ชมก่อนออกผจญภัยร่วมกับตัวละคร

ผู้วิจัยพบว่าการดูแลผู้ชมระหว่างทำกิจกรรมเป็นส่วนสำคัญ เนื่องจากในแต่ละฐานฐานกิจกรรมการให้รายละเอียดต่างๆ จึงต้องมีการอธิบายทุกอย่างให้ละเอียด รวมถึงการบอกทิศทางในการเคลื่อนที่ การบอกทิศทางเดิน การให้หมุนตัว และดูแลความปลอดภัยของผู้ชมได้ทั่วถึง ข้อสังเกตในการพาผู้พิการทางสายตาเดิน โดยใช้หลังมือและที่หลังมือของผู้พิการทางสายตา เพื่อส่งสัญญาณว่าจะช่วยนำทาง จากนั้นให้ผู้พิการทางสายตาใช้มือซ้ายจับเหนือข้อศอกขวาของคนข้างหน้า

ถ้าเป็นที่แคบให้คนนำทางไหลเวียนไปข้างหลัง เพื่อให้ผู้พิการทางสายตาเข้ามาใกล้ผู้นำทางมากขึ้น ถ้าเป็นที่โล่งกว้าง ให้ผู้นำทางเหยียดแขนไปข้างหลัง เพื่อให้ผู้พิการทางสายตาเดินได้สะดวกขึ้นและไม่เตะส้นเท้าผู้นำทาง เมื่อถึงเก้าอี้ที่นั่ง ให้ผู้พิการทางสายตาจับพนักเก้าอี้ก่อน แล้วจะสามารถนั่งลงประจำที่ได้

2.2 การสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง

ผู้วิจัยจัดรูปแบบเวทีเป็นลักษณะ Arena Stage เพื่อให้นักแสดงและทีมงานสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น โดยมีที่นั่งจำนวนจำกัดรอบละ 30-40 คน เพื่อให้เหมาะสมกับการควบคุมตัวแปรต่างๆ โดยออกแบบกิจกรรมผ่านการรับรู้ทางเสียง ทางรสชาติ ทางกลิ่น ทางการสัมผัส ทางใจ ทางเวลาและสถานที่ และรูปแบบของละครแบบมีส่วนร่วมที่เหมาะสมกับเรื่องราวในบทละคร ผ่านภารกิจต่างๆที่ตัวละครกำลังเผชิญ ให้พื้นผิอุปสรรคต่างๆนั้นได้ ด้วยการช่วยเหลือจากผู้ชม เพื่อชดเชยการรับรู้ทางการมองเห็นของเด็กพิการทางสายตา ดังนี้

1) การรับรู้ทางเสียง ผ่านรูปเสียงต่างๆ เป็นการใช้เสียงเพื่อสร้างทิศทางของเสียง (Soundscape) สร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม (Ambience) และสร้างเสียงประกอบต่างๆ (Foley) จากเสียงของนักแสดง และจากลำโพงระบบรอบทิศทาง เพื่อความสมจริงของเสียงที่เกิดขึ้น รวมถึงการออกแบบให้ตัวละครพูดคุยกับผู้ชมโดยตรง ผ่านการซักถาม การตั้งคำถาม การกระตุ้นให้ผู้ชมร่วมคิดแก้ปัญหา เพื่อหาทางออกให้กับเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งพบว่าผู้ชมมีส่วนร่วมกิจกรรมทางเสียงเป็นอย่างมาก เช่น การฟังเสียงกระดิ่งวัว การคว่ำหาสิ่งของตามทิศทางของเสียง เป็นต้น

2) การรับรู้ทางรสชาติ ด้วยการให้ผู้ชมร่วมทานขนมปังและนม ตามเนื้อเรื่องของบทละคร เพื่อให้เรื่องดำเนินต่อไปได้ และเป็นการสร้างกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมในสวนการรับรู้ทางรสชาติ ข้อสังเกตในการส่งอาหาร คือการจับมือผู้ชม และให้สัมผัสอาหารที่เราส่งให้ และที่สำคัญต้องเป็นจังหวะที่พร้อมรับคำพูดของนักแสดงเมื่อมีการขอร้องให้ร่วมกิจกรรม เพราะอาจเกิดการรอคอยการร่วมกิจกรรมของผู้ชมได้

3) การรับรู้ทางการสัมผัส ด้วยการจับอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ เช่น อุ้งมือหมาป่า ตอนหมาป่าเข้ามาหลอกหนูน้อยหมวกแดง การช่วยอ่านภาษาเบรลล์ให้แจ๊ค การสัมผัสเพื่อนของเก้าอี้ ตอนยักษ์เดินหรือแผ่นดินไหว หรือการจับมือเพื่อสร้างกำลังใจ รวมถึงของวิเศษต่างๆ ที่ผู้ชมเคยได้สัมผัสในทอล์กโชว์ เช่น ผ้าไหมพรม ด้วยการให้ผู้ชมคว่ำผ้าที่กำลังปลิว หรือ เส้นผมของราพันเซล ด้วยการให้ผู้ชมช่วยกันดึงเส้นผม เป็นต้น

4) การรับรู้ทางกลิ่น ผู้วิจัยเลือกใช้สเปรย์กลิ่นน้ำหอมที่ใช้สารสกัดจากธรรมชาติ โดยเป็นกลิ่นที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องในบทละคร เพื่อสุนทรียรสในการชมละคร เช่น กลิ่นกุหลาบของ ผนราพันเซล กลิ่นดอกไม้ กลิ่นป่า กลิ่นน้ำตก เป็นต้น ผู้วิจัยใช้การกระจายกลิ่นด้วยรูปแบบของหัว สเปรย์ตามจุดต่างๆบนเวที โดยฉีดก่อนที่ต้อการสร้างบรรยากาศ ประมาณ 10-20 วินาที เนื่องจาก กลิ่นมีการกระจายตัวช้า ทำให้อาจเกิดความล่าช้าในการรับรู้ของผู้ชม การใช้กลิ่นต้องไม่มากเกินไป ควรฉีดให้พอดี เพราะจะทำให้ผู้ชมฉุนและรำลึกได้ ดังนั้น ต้องมีการพัดกลิ่นเพื่อให้กระจายกลิ่น และ ทำให้สลายตัวให้ไวที่สุด ไม่งั้นกลิ่นจะสะสมตัวมากเกินไป

5) การรับรู้ทางใจ ผ่านการรับรู้อารมณ์ความรู้สึกต่างๆที่เกิดขึ้นในละคร เช่น อารมณ์สนุกสนาน อารมณ์ตลกใจกลัว และอารมณ์ความซาบซึ้ง ผู้วิจัยพบว่าพฤติกรรมในการชมละคร ของเด็กพิการทางสายตาส่งออกความรู้สึกต่างๆ ออกมาอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการหัวเราะ เมื่อสนุกกับเรื่องราว การโห่แสดงความไม่พอใจตอนถูกโทษว่าผิด ความชอบในการได้ทานอาหารและ ได้กลิ่นหอมๆ ความตกใจและกลัวตอนยักษ์มา และความรู้สึกดีๆตอนที่ได้จับมือส่งกำลังใจซึ่งกันและ กัน ซึ่งการมีส่วนร่วมเช่นนี้ทำให้ผู้ชมสามารถเปิดใจและรับรู้ความรู้สึกต่างๆได้อย่างเต็มที่

6) การรับรู้ทางเวลาและสถานที่ โดยการออกแบบองค์ประกอบการสร้าง สิ่งแวดล้อม และบรรยากาศทั้งหมด ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าตัวเองอยู่ในสถานที่เหล่านั้นจริงๆ เช่น บรรยากาศของป่า ที่มีทั้งเสียงป่า เสียงต้นไม้ เสียงการเดินเหยียบใบไม้ กลิ่นต้นไม้ และยังมีใบไม้ที่ โปรยลงสัมผัสที่ตัว เพื่อให้ได้รับสุนทรียสร่วมไปกับละคร แต่ทั้งหมดก็ขึ้นอยู่กับผู้ชมแต่ละคน ว่ามี ภาพความทรงจำและประสบการณ์มากน้อยที่จะสามารถคิดได้ว่าเสียงที่ได้ยิน หรือสิ่งต่างๆที่ได้สัมผัส คืออะไร

2.3 การแสดงรอบจริง

ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยเลือกโรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่ พัทยา, โรงเรียนธรรมิกวิทยาลัย จ.เพชรบุรี และโรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 75 คน พบว่าในช่วงการแสดงพฤติกรรมที่เด่นชัดของเด็กพิการทางสายตา คือการพูดคุยกันตลอดเวลา ระหว่างการชมละคร เป็นการสนทนาร่วมกับเหตุการณ์ต่างๆ หรือพูดถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองที่เกิดขึ้นในขณะนั้น นอกจากนั้นยังมีปฏิริยาการชมละครโดยมีการพูดคุยกันตลอดเวลาตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น เมื่อมีการถามตอบผู้ชมก็จะตอบเสียงดังฟังชัด เมื่อตามเรื่องไม่ทันหรือไม่เข้าใจ ก็มีการถาม เพื่อนคนข้างๆ ให้อธิบายให้ฟัง รวมถึงผู้ชมทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ มาก เด็กผู้หญิง จะสนุกกับเรื่องราวมากกว่าเด็กผู้ชาย แต่เด็กผู้ชายจะสนุกกับการทำกิจกรรมต่างๆ มากกว่าเด็กผู้หญิง เมื่อนักแสดงร้องขอให้ช่วย ผู้ชมก็ส่งเสียงยินดีที่จะช่วย ผู้ชมจะเอามือควานหา และหันมองตามเสียง

นอกจากนั้นกิจกรรมให้ช่วยฟังเสียงกระดิ่งว่า ผู้ชมมีความตั้งใจฟัง และชี้ไปตามทิศทางของเสียงได้ถูกต้อง ผู้ชมบางคนลุกออกจากที่นั่งเพื่อจะจับ ตามเสียงกระดิ่ง เมื่อผู้ชมมีอาการสนใจ ก็จะร่วมกันปรบมือเสียงดัง ข้อแตกต่างที่ผู้วิจัยสังเกตเห็น คือความกล้าแสดงออกของผู้ชม เนื่องจากแต่ละรอบมีผู้ชมที่มีประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้งเรื่อง อายุ เพศ ประเภทการมองเห็น สถานะทางสังคม รวมถึงประสบการณ์ในการชมละครเวที จึงทำให้ปฏิกริยาระหว่างชมละครแตกต่างกันออกไปเล็กน้อย อุปสรรคที่เกิดขึ้นในรอบการแสดงทั้ง 3 รอบ คือจำนวนทีมงาน เนื่องจากในแต่ละรอบมีการเปลี่ยนแปลงนักแสดง และทีมงานสร้างบรรยากาศทุกรอบ ทำให้จังหวะ และการสร้างเทคนิคต่างๆ เกิดความผิดพลาด หลังจากสนทนาหลังชมละครพบว่า ผู้ชมเพลิดเพลินกับกิจกรรมที่ได้ทำในละคร ชอบเสียงของนักแสดง ชอบเพลง ชอบเสียงร้อง ชอบเรื่องราวและข้อคิดในบทละคร หลายคนอยากให้ละครมีความยาวมากกว่านี้ และอยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้อีกหลายๆ รอบทั้งที่โรงเรียนและนอกโรงเรียน แต่บางช่วงตามเรื่องไม่ทัน เพราะมีเสียงบรรยากาศที่เปิดจากลำโพงดังเกินไป ในช่วงการทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงทอล์กโชว์ ผู้ชมอยากให้มีระยะที่นานขึ้น เพื่อได้สัมผัสสิ่งของต่างๆ ได้มากขึ้น จะช่วยเพิ่มจินตภาพให้กับผู้ชมก่อนการเข้าชมละครได้ดีมากขึ้น

ดังนั้นกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา ควรให้ความสำคัญกับการคัดเลือกและดัดแปลงบทละคร การคัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดง รูปแบบและวิธีการใช้เทคนิคละครแบบมีส่วนร่วมโดยใช้การรับรู้ทางเสียง ทางกลิ่น ทางรสชาติ ทางการสัมผัส ทางใจ ทางเวลาและสถานที่ ในการสร้างกิจกรรมต่างๆ ระหว่างการแสดง

ปัญหาคำนำวิจัยข้อที่ 2 การรับรู้สุนทรียภาพโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการรับรู้ ทั้ง 6 มิติ ในรูปแบบละครเวทีแบบมีส่วนร่วมของเด็กพิการทางสายตาเป็นอย่างไร

3. ชั้นหลังการแสดง (Post Production)

ผลจากการจัดสนทนาหลังการชมละคร (Post Talk) และจากแบบสอบถามจำนวน 75 ชุดของผู้ชมที่พิการทางสายตา และจำนวน 52 ชุดของผู้ชมที่มีสายตาปกติ รวมถึงนำเสนอความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกหลังการชมละคร เป็นดังนี้

1) ข้อมูลพื้นฐานของผู้ชม คือ เป็นเพศหญิง ร้อยละ 54.7 และเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 45.3 ร้อยละ 56.0 มีอายุอยู่ในช่วง 15-19 ปี รองลงมาคืออายุอยู่ในช่วง 10-14 ปี ร้อยละ 28.0 และมีอายุมากกว่า 19 ปีขึ้นไปเพียง ร้อยละ 16.0 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 48.0 อยู่ในระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 30.7 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 12.0 และมีผู้ตอบแบบสอบถามที่อยู่สูงกว่าระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 9.3 มีผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ไม่เคยมีประสบการณ์ในการชมละครเวที คิดเป็นร้อยละ 62.7 และเคยมี

โอกาสชมมาบ้าง คิดเป็นร้อยละ 37.3 ซึ่งผู้ชมรอบโรงเรียนพระมหาไถ่ พัทยา มีผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยมีประสบการณ์ในการชมละครมาก่อนมากถึงมากถึง 20 คน จากทั้งหมด 27 คน ต่างกับโรงเรียนอื่นๆที่มีโอกาสได้ชมไม่ถึง 10 คน

2) เทคนิคที่ผู้ชมรับรู้และเลือกตอบมากที่สุดได้แก่ เทคนิคการใช้เสียงต่างๆ ได้แก่ เสียงบรรยายภาพ เสียงนักแสดง เสียงดนตรี โดยคิดเป็นร้อยละ 88.0 รองลงมาคือ ชอบการตัดแปลงบทละครและการรับรู้ 6 มิติ มีสัดส่วนเท่ากันคือร้อยละ 85.3 ชอบกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมและทัวร์สัมผัส มีสัดส่วนเท่ากันคือร้อยละ 76.0 และชอบอื่นๆ ได้แก่ ชอบนักแสดง ชอบการร้องเพลง ชอบความใจดีของทีมงาน คิดเป็นร้อยละ 6.7

3) ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบในละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods ที่เป็นเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยมากกว่าผู้รับชมละครเพศชายทุกประเด็น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ชมเพศหญิงมีสุนทรียรสในการชมละครเวที 6 มิติแบบมีส่วนร่วม เรื่อง Into the Woods มากกว่าผู้ชมเพศชาย ความคิดเห็นของผู้ชมละครที่มีช่วงอายุ 15-19 ปี มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยสูงกว่าช่วงวัยอื่น ๆ ถึง 8 ประเด็น ได้แก่ เทคนิคการบรรยายภาพทำให้เข้าใจเรื่องมากขึ้น, กิจกรรมต่างๆ ทำให้คุณรู้สึกมีส่วนร่วมกับละคร, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ, ความเหมาะสมในการพัฒนาสู่โรงละครแบบอื่นๆ และระยะเวลาในการแสดงมีความเหมาะสม รองลงมาคือช่วงอายุ 19 ปีขึ้นไป มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยสูงกว่าช่วงวัยอื่น ๆ ทั้งหมด 6 ประเด็น ได้แก่ ทัวร์สัมผัสทำให้เกิดจินตนาการก่อนชมละคร, ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรียะในการชมละคร, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ, ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเวลาสถานที่ และสถานที่จัดการแสดงมีความเหมาะสม ส่วนช่วงอายุ 10-14 ปี มีแนวโน้มของค่าเฉลี่ยสูงกว่าช่วงวัยอื่น ๆ เพียง 2 ประเด็นได้แก่ บทละคร มีความเหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา และความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส

4) สุนทรียรสของผู้ชมต่อองค์ประกอบต่างๆ ในการชมละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods จากเกณฑ์การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลทางสถิติ อยู่ในเกณฑ์ ดี มาก เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ (1) องค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง (2) บทละครเรื่อง Into the Woods (3) เทคนิคการบรรยายภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน (4) องค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส และองค์ประกอบการรับรู้ทางใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน อยู่ในเกณฑ์ ดี เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ (1) องค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ (2) องค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น (3) กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม (4) กิจกรรมทัวร์สัมผัส (5) องค์ประกอบการรับรู้ทางเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน

5) ทักษะคิดต่อภาพรวมของผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญ ผู้ชมชอบรูปแบบของละคร การได้มีส่วนร่วมกับละครตลอดทั้งเรื่อง ทำให้สามารถติดตามเรื่องราวได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ละครมีข้อคิดที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น การพอใจในสิ่งที่ตนมี มิตรภาพ และการแก้ปัญหาจากสิ่งที่ผิดพลาดสำหรับผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าการแสดงมีระยะเวลาในการแสดงที่นานเกินการรับรู้ของวัยกลุ่มตัวอย่าง และทำให้กลุ่มตัวอย่างสนุกกับกิจกรรมมากกว่าได้สาระดี ๆ จากในละคร การเลือกรูปแบบของนิทานมีความเหมาะสม แต่บทละครเรื่องนี้มีความซับซ้อน จึงเป็นอุปสรรคต่อจินตนาการของเด็ก หากมีการดัดแปลงบทละคร หรือลดความซับซ้อนของเรื่อง การแสดงจะสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กผู้หญิง เพราะเป็นเรื่องของนิทาน ผู้เชี่ยวชาญในการทำละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตาให้ความเห็นว่า การที่จะทำให้ผู้พิการทางสายตาหรือคนที่มีสายตาปกติรู้สึกสนุก คือการสร้างเทคนิคให้สม่ำเสมอ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้เขามีส่วนร่วมกับละครอยู่ตลอดเวลา

นอกจากนั้นยังมีผู้ชมสายตาปกติเข้าร่วมชมการแสดง โดยการปิดตาชมการแสดงตลอดเรื่องจำนวนทั้งหมด 52 คน ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย คิดเป็นร้อยละ 73.1 และร้อยละ 26.9 ตามลำดับ ผู้ชมมีอายุระหว่าง 20-24 ปี มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 36.5 อยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.5 เทคนิคที่ผู้ชมรับรู้และเลือกตอบมากที่สุดได้แก่ คือ การรับรู้ 6 มิติ คิดเป็นร้อยละ 80.8 รองลงมาคือการใช้เสียงต่างๆ ร้อยละ 78.8 สำหรับค่าร้อยละของสุนทรียรส ต่อองค์ประกอบต่างๆ คือ 1) องค์ประกอบการรับรู้ทางเสียง 2) เทคนิคการบรรยายภาพ 3) องค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น 4) องค์ประกอบการรับรู้ทางรสชาติ 5) บทละครเรื่อง Into the Woods และองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัส มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน 6) กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม 7) องค์ประกอบการรับรู้ทางใจ 8) กิจกรรมทิวทัศน์สัมผัส

แนวโน้มค่าเฉลี่ยต่อประเด็นความคิดเห็นส่วนใหญ่ของผู้ชมพิการทางสายตามีค่าเฉลี่ยมากกว่าผู้ชมสายตาปกติ ยกเว้น 2 ประเด็น คือ ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรียะในการชมละคร และความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น แสดงให้เห็นว่าผู้ชมพิการทางสายตาได้รับสุนทรียรสทางการรับรู้ต่างๆ ในการชมละครเวที 6 มิติได้มากกว่าผู้ชมสายตาปกติ อาจเกิดจากความคุ้นเคยกับการรับรู้ด้านอื่นๆ ที่ไม่ใช่ทางการมองเห็นได้มากกว่าผู้ชมสายตาปกติ เพราะเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต ต่างกับผู้ชมสายตาปกติที่ไม่คุ้นเคยกับการถูกปิดการรับรู้ทางการมองเห็น จึงไม่สามารถรับรู้สุนทรียรสในละครได้เท่าผู้พิการทางสายตา แต่กลับพบว่าผู้ชมสายตาปกติได้รับสุนทรียรสทางเสียงเพลง และองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่นมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า อาจเป็นเพราะการขับร้องและดนตรีต่างๆ เป็นส่วนในการช่วยสื่อสารได้ดีที่สุด ผู้ชมสายตาปกติชอบน้ำเสียงของนักแสดง และชอบบทเพลงที่นักแสดงขับร้อง สำหรับองค์ประกอบทางกลิ่น เนื่องจากเป็นส่วนที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้กับผู้ชมได้ แต่สำหรับผู้ชมที่พิการทางสายตาก็กลับรู้สึกว่าการกลิ่นต่างๆ ไม่ใช่ของจริง เนื่องจากมีความคุ้นเคยกับกลิ่นต่างๆ ได้มากกว่า

อภิปรายผลการวิจัย

การคัดเลือกบทละคร

ผู้วิจัยเลือกบทละครเรื่อง Into the Woods เนื่องจากมีวิธีการเล่าเรื่องผ่านตัวละครในรูปแบบของนิทาน ซึ่งเหมาะสมกับวัยของกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับแนวคิดสื่อสุนทรียะสำหรับเด็ก พิกัดทางสายตาของเพชรรัตน์ มณีบุษย์ (2556, หน้า 19) รวมถึงบทละครยังเอื้อต่อการสร้างรูปแบบละคร 6 มิติแบบมีส่วนร่วมได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้เทคนิคเสียงบรรยายภาพในตัวละครคนเล่าเรื่อง การสร้างกิจกรรมระหว่างผู้ชมและนักแสดงในการทำภารกิจต่างๆ รวมถึงมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถดัดแปลงให้เหมาะกับการรับรู้ด้านต่างๆ ของผู้ชม แม้ว่าบทละครเด็กพิกัดทางสายตาต้องมีความตรงไปตรงมา ไม่มีความซับซ้อน แต่ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กพิกัดทางสายตาได้กล่าวไว้ว่าเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารอาจมีความซับซ้อนได้ แต่ต้องมีการสื่อสารที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น (ประสม เนาบุตร, สัมภาษณ์เมื่อ 6 ธันวาคม 2558) ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นไปที่การสร้างเทคนิคต่างๆ เป็นการดึงการมีส่วนร่วมของเด็กพิกัดทางสายตา เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวในละครมากยิ่งขึ้น

แม้ว่าผลการประเมินทางสถิติที่แสดงให้เห็นว่าผู้ชมช่วงอายุ 10-14 ปี มีความชื่นชอบบทละครเรื่อง Into the Woods ที่มีความเหมาะสมกับเด็กพิกัดทางสายตา รวมถึงชื่นชอบองค์ประกอบการรับรู้ทางการสัมผัสมากกว่าช่วงวัยอื่นๆ นั้นแสดงให้เห็นว่าเด็กพิกัดทางสายตาช่วงอายุ 10-14 ปี ชื่นชอบวิธีการเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครในนิทานที่พวกเขาชื่นชอบ และชอบการร่วมสนุกกับกิจกรรมการสัมผัสต่างๆ เพราะเป็นสิ่งที่คุ้นเคยกับพวกเขา แต่ผลวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างไม่เข้าถึงสุนทรียรสของบทละครมากนัก เพราะบทละครเรื่อง Into the Woods เป็นบทละครที่ซับซ้อนทั้งวิธีการเล่าเรื่อง ตัวละครที่มากเกินไป รวมถึงเนื้อหาและประเด็นที่ยากเกินความเข้าใจของเด็ก ทำให้ผลการวิจัยยังพบว่าบทละครที่ผู้วิจัยดัดแปลง ยังมีเนื้อหาที่ซับซ้อน แม้จะผ่านการแก้ไขหลายครั้ง และใช้เวลาในการแสดงมากเกินไป เนื้อหาและประเด็นต่างๆ ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารมีความซับซ้อนเกินประสบการณ์ของเด็กที่มีอายุน้อย อาจทำให้ไม่สามารถตีความถึงแก่นเรื่องได้เท่าที่ควร ซึ่งเป็นไปตามทัศนคติของต่อการพัฒนาละครเวทีสำหรับผู้พิกัดทางสายตาของอาจารย์นภดล ปัญญาวุฒิไกร (สัมภาษณ์, 5 มิถุนายน 2558) ที่นำเสนอให้นำอยู่รูปแบบของละคร และจัดแสดงให้เด็กเล็กประมาณ 6-8 ปี เพราะเป็นช่วงการเรียนรู้ของเด็กพิกัดทางสายตา ในเรื่องการรับรู้ด้านต่างๆ รวมถึงการสัมผัส เป็นช่วงแห่งการเรียนรู้ เด็กๆ จะจดจำและเก็บรายละเอียดได้มากกว่าวัยที่โตแล้ว ส่งผลให้ผู้ชมสนุกกับการทำกิจกรรม มากกว่าสนุกจากเรื่องราวของบทละคร

ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นเพราะผู้วิจัยเลือกบทละครเพื่อตอบสนองการสร้างเทคนิคต่างๆ จึงทำให้แก่นเรื่องที่กล่าวถึงความซับซ้อนของมนุษย์ที่ผู้ประพันธ์ต้องการนำเสนอ ผ่านรูปแบบของนิทานเบาบางลง ผู้ชมซึ่งหากเป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่มีอายุมากขึ้น อาจทำให้การเข้าถึงแก่นเรื่องนี้ได้มากขึ้น

เนื่องจากมีประสบการณ์และการรับรู้ที่มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือก ซึ่งเป็นไปตามผลการประเมินทางสถิติที่แนวโน้มให้เห็นว่า ผู้ชมช่วงอายุ 10-14 ปี มีความชื่นชอบต่อภาพรวมของละครเวที 6 มิติสำหรับเด็กพิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods น้อยกว่าเด็กช่วงวัยที่สูงกว่า

การเพิ่มประเด็นเกี่ยวกับผู้พิการทางสายตา

ผู้วิจัยเลือกใส่ประเด็นเกี่ยวกับบทบาทการเป็น “ผู้รับ-ผู้ให้” ตามที่ทางโรงเรียนสอนคนตาบอดได้นำเสนอแนวทางในการดัดแปลงบทละคร เพื่อเป็นการกระตุ้นบทบาทเหล่านั้นแก่เด็กพิการทางสายตา ตามแนวคิดสื่อสุนทรียะสำหรับเด็กพิการทางสายตาเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่เหมาะสม คือ เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังคุณธรรมและความละเอียดอ่อนในจิตใจ ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อชีวิต และเนื้อหาดึงดูดใจด้วยความงามทางความรู้สึก (เพชรรัตน์ มณีนุชย์, 2556 : หน้า 19) โดยผู้วิจัยเลือกวิธีการดัดแปลงบทละครโดยใส่คำสอนเกี่ยวกับบทบาทการเป็นผู้รับและผู้ให้ผ่านบทพูดของนักแสดงเพื่อสื่อสารโดยตรงกับผู้ชม ซึ่งผลการวิจัยพบว่าผู้ชมได้รับประเด็นเหล่านั้นเพียงผิวเผิน แคร์รู้สึกสะกิดใจไม่ได้ถึงซาบซึ้งทางความรู้สึก ผู้ชมไม่สามารถจดจำประเด็นเหล่านั้นเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เนื่องจากในละครมีประเด็นมากมายที่ต้องการสื่อสาร การเลือกวิธีใช้โดยใส่ในคำพูดของนักแสดงเปรียบเหมือนจุดเล็กๆ ในภาพกว้าง การให้ความสำคัญเฉพาะจุด โดยหวังให้เกิดผลกับละครทั้งหมดนั้นไม่สามารถทำได้ เพราะความสำคัญในการเล่าเรื่องด้วยประเด็นต่างๆ จำเป็นต้องผ่านจากโครงเรื่องทั้งหมด เกิดจากการกระทำของตัวละคร จนส่งผลให้เกิดประเด็นเหล่านั้น เมื่อบทละคร Into the Woods ไม่ได้พูดถึงประเด็นการรับและการให้มาตั้งแต่โครงเรื่อง จึงเป็นส่วนที่ยากที่จะนำเสนอประเด็นใหม่ให้กับผู้ชม ดังนั้นหากต้องการเพิ่มประเด็นในการสื่อสารกับผู้ชม จำเป็นต้องพัฒนาจากโครงเรื่อง จากตัวละคร และปรับวิธีการนำเสนอ เพื่อให้ประเด็นเหล่านั้นมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

เทคนิคสำหรับการชมละครของผู้พิการทางสายตา

ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา กล่าวถึงเทคนิคที่จำเป็น ในการช่วยผู้พิการทางสายตาให้มีโอกาสเข้าถึงละครเวทีได้มากยิ่งขึ้น นั่นคือทัวร์สัมผัส (Touch Tour) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ช่วยเหลือให้ผู้พิการทางสายตาได้สร้างความคุ้นเคยและปรับภาพจินตนาการถึงสิ่งต่างๆ ในละคร (Udo, J.P. & Fels, D.I., 2010 : p.231-240) โดยให้ผู้ชมสัมผัสสัมผัสสิ่งของต่างๆ บนเวที และอีกเทคนิคที่นำมาใช้ คือ “เทคนิคการบรรยายภาพ” (Audio Description) เป็นวิธีการเปลี่ยนภาพที่เห็นให้กลายเป็นเสียง (Snydar, J., 2005 : p.935-939) ซึ่งในต่างประเทศจะใช้รูปแบบผ่านระบบหูฟัง ที่จัดไว้สำหรับผู้พิการทางสายตาโดยเฉพาะ เพื่อให้ผู้ชมที่พิการทางสายตาได้รับบรรยากาศในการชมละครร่วมกับผู้ชมคนอื่นๆ แต่เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยคือกลุ่มเด็กพิการทางสายตา ผู้วิจัยจึงได้ดัดแปลงเทคนิคทั้ง 2 รูปแบบ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ โดยการ

ลดทอนกระบวนการสร้างสรรค์ทัวร์สัมผัส ให้เป็นรูปแบบของฐานกิจกรรมกลุ่ม (Walk Rally) ที่กระทำควบคู่ไปกับการแทรกสาระก่อนที่จะเข้าชมละคร เพื่อความเหมาะสมและเอื้อต่อสถานที่ที่มีขนาดจำกัด โดยผสมผสานแนวคิดทางการรับรู้และแนวคิดละครแบบมีส่วนร่วม ให้ผู้ชมได้เป็นส่วนหนึ่งของละครอย่างแท้จริง การได้สัมผัสเสื้อผ้าของตัวละคร และใช้การรับรู้ด้านต่างๆ เป็นการสร้างความคุ้นเคยกับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในละคร ช่วยให้ผู้ชมไวใจกับสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอ และยัง เป็นช่วงเวลาที่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้ เนื่องจากระหว่างการแสดง นักแสดงและผู้ชมจะไม่สามารถแลกเปลี่ยนความรู้สึกซึ่งกันและกันแบบตัวต่อตัวได้ สำหรับการใช้นวัตกรรมเสียงบรรยายภาพ ผู้วิจัยดัดแปลงโดยใส่เสียงบรรยายภาพในบทของคนเล่าเรื่อง จึงไม่จำเป็นต้องใช้หูฟัง เฉพาะสำหรับผู้พิการทางสายตา

การฝึกซ้อมนักแสดง

เนื่องจากเป็นรูปแบบการแสดงละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายตา ส่วนที่สำคัญที่สุดคือการใช้เสียง นักแสดงจึงต้องมีการพัฒนาและเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เสียงมากขึ้น ในเรื่องของน้ำเสียง โทนเสียง จังหวะการพูด ต้องมีความแตกต่าง มีการใช้คำที่ชัดเจน เพราะเป็นสิ่งเดียวที่ผู้ชมรับรู้และสร้างจินตนาการได้ดีที่สุด ไม่จำเป็นต้องห่วงการแสดงผ่านร่างกาย เพราะผู้ชมรับรู้ผ่านทางเสียงมากที่สุด เห็นได้จากผลการวิจัยต่อองค์ประกอบในละคร ซึ่งมีความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียงมากที่สุด ร้อยละ 4.62 ดังนั้นการฝึกซ้อมนักแสดงจึงต้องเน้นในเรื่องของการฝึกเสียงเป็นหลัก นอกจากนั้นนักแสดงไม่จำเป็นต้องท่องบท เนื่องจากนักแสดงสามารถถือบทอ่านได้ตลอดทั้งเรื่อง แต่ต้องแยกสมาธิได้เป็นอย่างดี เนื่องจากต้องแสดงเป็นตัวละครซึ่งอาจมากกว่า 1 ตัวละคร และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับผู้ชม รวมถึงช่วยสร้างเทคนิคต่างๆ ในละครตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นจึงมีความซับซ้อนมากกว่าการแสดงผ่านร่างกายตามรูปแบบละครทั่วไป

ปฏิริยาในการชมละครของคนพิการทางสายตาและคนสายตาปกติ

เนื่องจากในแต่ละรอบ มีผู้ชมที่สายตาปกติเข้าร่วมชมละคร โดยการปิดตาชมตลอดการแสดง สิ่งที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นคือปฏิริยาในการรับชมละครที่แตกต่างกันระหว่างผู้ชมพิการทางสายตาและผู้ชมสายตาปกติ ปฏิริยาการชมละครของเด็กพิการทางสายตาจะสนใจการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นอย่างมาก มีความกระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการร่วมทำกิจกรรมต่างๆ หรือระหว่างการถามตอบ ก็จะตอบเสียงดังฟังชัด เป็นไปตามลักษณะของผู้ชมแบบมีส่วนร่วมว่า ละครที่ผู้ชมร่วมแสดง เด็กๆ จะมีท่าที่ตื่นตัวและมีปฏิริยาชัดเจน (พรรัตน์ ดำรุง, 2547 : 101) ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงสุนทรียรสการชมละครของผู้พิการทางสายตา คือการพูดคุยเกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่องตลอดเวลา และมีการแสดงออกทางอารมณ์ชัดเจน เช่น การปรบมือและหัวเราะเสียงดังเมื่อชอบใจ ตะโกนโห่เมื่อไม่

พอใจ และที่น่าสนใจคือมักหัวเราะเสียงของนักแสดง หรือตลกขะตากรมของตัวละครผ่านเสียงของนักแสดงเป็นหลัก และหลังจบการแสดงก็จะถามหาเจ้าของเสียงที่พวกเขาชื่นชอบ คล้ายเป็นการเห็นภาพของคนสายตาศกต ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเสียงของนักแสดง เป็นตัวแทนของรูปร่างหน้าตา ลักษณะนิสัย และท่าทางของนักแสดงที่ผู้ชมที่พิการทางสายตาดำจดจำ ทดแทนการรับรู้ทางการมองเห็นของพวกเขา แต่สำหรับปฏิภรียาในการชมของผู้ชมสายตาศกต เนื่องจากถูกปิดโสดการรับรู้ที่สำคัญในการชมละครคือการมองเห็น จึงไม่คุ้นชินและใช้สมาธิในการฟังมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้พฤติกรรมการแสดงออกทางอารมณ์เกิดขึ้นน้อยกว่าการชมละครแบบปกติ รวมถึงการมีส่วนร่วมในละคร ก็จะมีลักษณะที่เชื่องช้า และทำได้ไม่เต็มที่ เพราะไม่กล้าแสดงออกและไม่คุ้นชินกับการรูปแบบของละคร

รวมถึงแนวโน้มค่าเฉลี่ยต่อประเด็นความคิดเห็นใหญ่ของผู้ชมพิภรทางสายตาศกตมีค่าเฉลี่ยมากกว่าผู้ชมสายตาศกต ยกเว้น 2 ประเด็น คือ ดนตรี และเพลงประกอบเพิ่มสุนทรียะในการชมละคร และความคิดเห็นต่อองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่น แสดงให้เห็นว่าผู้ชมพิภรทางสายตาศกตได้รับสุนทรียะสทางการรับรู้ต่างๆ ในการชมละครเวที 6 มิติได้มากกว่าผู้ชมสายตาศกต อาจเกิดจากความคุ้นเคยกับการรับรู้ด้านอื่นๆ ที่ไม่ใช่ทางการมองเห็นได้มากกว่าผู้ชมสายตาศกต เพราะเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต ต่างกับผู้ชมสายตาศกตที่ไม่คุ้นเคยกับการถูกปิดการรับรู้ทางการมองเห็น จึงไม่สามารถรับรู้สุนทรียะสในละครได้เท่าผู้พิภรทางสายตาศกต แต่กลับพบว่าผู้ชมสายตาศกตได้รับสุนทรียะสทางเสียงเพลง และองค์ประกอบการรับรู้ทางกลิ่นมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า อาจเป็นเพราะการขับร้องและดนตรีต่างๆ เป็นส่วนในการช่วยสื่อสารได้ดีที่สุด ผู้ชมสายตาศกตชอบน้ำเสียงของนักแสดง และชอบบทเพลงที่นักแสดงขับร้อง สำหรับองค์ประกอบทางกลิ่น เนื่องจากเป็นส่วนที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้กับผู้ชมได้ แต่สำหรับผู้ชมที่พิภรทางสายตาศกตกลับรู้สึกวากกลิ่นต่างๆ ไม่ใช่ของจริง เนื่องจากมีความคุ้นเคยกับกลิ่นต่างๆ ได้มากกว่า

สำหรับประสบการณ์ในการชมละครของผู้ชมที่พิภรทางสายตาศกตและผู้ชมสายตาศกต พบว่า ผู้ชมสายตาศกตที่ไม่เคยรับชมละครเวทีสำหรับผู้พิภรทางสายตาศกตมาก่อน มีค่าเฉลี่ยต่อความคิดเห็นมากกว่าผู้ชมที่เคยชมทุกประเด็น ซึ่งเป็นข้อแตกต่างกับผู้ชมที่พิภรทางสายตาศกตที่เคยมีประสบการณ์เคยชมละครมาก่อนจะชอบมากกว่าทุกประเด็น อาจเป็นเพราะผู้ชมสายตาศกตรู้สึกพึงเคยได้รับประสบการณ์ทางการชมละครที่แปลกใหม่ และรู้สึกตื่นเต้นกับรูปแบบของละครที่ต้องปิดตาชมละคร จึงรู้สึกชื่นชอบเป็นพิเศษ ต่างกับการชื่นชอบของเด็กพิภรทางสายตาศกตที่เคยชมละคร อาจเป็นเพราะความคุ้นเคยกับการชมละคร จึงรู้สึกเปิดใจและร่วมกิจกรรมต่างๆ รวมถึงรูปแบบละครเป็นแบบเน้นกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมมากกว่าเรื่องอื่นๆ ผู้ชมพิภรทางสายตาศกตจึงรู้สึกชอบเป็นพิเศษ ต่างกับเด็กพิภรทางสายตาศกตที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการชมละคร อาจไม่คุ้นเคย และไม่รู้ต้องร่วมกิจกรรมอย่างไร จึงยังรู้สึกว่าไม่กล้าร่วมกิจกรรมต่างๆ

สุนทรียรสในการชมของเด็กพิการทางสายตา

ผลการวิจัยพบว่าผู้ชมชื่นชอบองค์ประกอบการรับรู้ทางเสียงมากที่สุด เนื่องจากเป็นสิ่งที่เด็กพิการทางสายตาสัมผัสได้เป็นอย่างแรก จึงมีอิทธิพลต่อการชมละครเวทีอย่างมาก เป็นไปตามข้อมูลเรื่องขอบเขตการรับรู้ของเด็กพิการทางสายตาคือ ผู้พิการทางสายตานั้นประสาทแรกที่รับรู้คือการได้ยิน ทำให้ต้องพยายามใช้ประสาททางการได้ยินให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด (สุชา จันท์ธอม, 2525 : 75) ซึ่งในระหว่างการแสดงผู้วิจัยได้เห็นปฏิกริยาในการมีส่วนร่วมของผู้ชมจากการใช้เสียงเป็นส่วนใหญ่ เช่น การถามตอบ การให้ช่วยฟังเสียงต่างๆ และการออกคำสั่งให้ปฏิบัติตามตอนทำกิจกรรม เป็นต้น สำหรับสุนทรียรสที่ได้น้อยที่สุดเป็นเรื่องของการรับรู้ทางเวลาและสถานที่ เนื่องจากผู้ชมยังรู้สึกว่าเป็นการจำลองสถานที่ต่างๆ ยังรู้สึกได้ว่าอยู่ในห้องโถงๆมากกว่าจะเป็นไปตามสถานที่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่า เพราะเด็กพิการทางสายตามีความคุ้นเคยกับสถานที่ต่างๆเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นบรรยากาศที่โล่งแจ้ง หรือว่าบรรยากาศของการอยู่ในห้อง จึงสามารถแยกแยะได้ระหว่างของจริงและของจำลอง

ระยะเวลาในการรับชมการแสดง

เนื่องจากละครที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้น มีระยะเวลาในการแสดงทั้งสิ้นประมาณ 90 นาที ซึ่งคำนวณกับแนวความคิดเกี่ยวกับระยะเวลาในการรับชมสื่อของเด็กพิการทางสายตาของเพชรรัตน์ มณี นุชย์ (2556 : หน้า 19) และประสม เนาวบุตร (สัมภาษณ์, 6 ธันวาคม 2557) ว่าไม่ควรเกิน 60 นาที แต่ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างยังอยากให้มียุทธศาสตร์ที่นานขึ้น เพราะยังรู้สึกสนุกกับกิจกรรมและเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบของละครที่เน้นการมีส่วนร่วมอยู่ตลอดเวลา เป็นเครื่องมือทางสุนทรียะที่ช่วยเพิ่มการรับรู้ทางประสาทสัมผัสและสมาธิให้กับเด็กพิการทางสายตาได้ เนื่องจากเป็นรูปแบบการแสดงแบบใหม่ที่ผู้ชมยังไม่เคยได้สัมผัสมาก่อน และรูปแบบก็เป็นลักษณะคล้ายการเล่นเกมส์มากกว่านั่งชมละครปกติ

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. เนื่องจากรูปแบบของงานวิจัยเป็นลักษณะของอาสาสมัคร และเป็นรูปแบบที่ต้องการทีมงานเป็นจำนวนมาก ทั้งนักแสดง ผู้สร้างบรรยากาศ และทีมงานด้านอื่นๆ ดังนั้นจึงเกิดการเปลี่ยนแปลงนักแสดงและทีมงานอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากติดปัญหาเรื่องเวลาฝึกซ้อมและการแสดงจริง ทำให้ต้องมีการฝึกซ้อมให้กับทีมงานใหม่อยู่ตลอดเวลา และความคงที่ของการทำงานร่วมกันระหว่างทีมงานมีความแตกต่างกันทุกรอบการแสดง

2. เนื่องจากยังเป็นช่วงการเรียนรู้เนื่องจากเป็นการทำงานร่วมกับผู้พิการทางสายตา เมื่อมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จึงมีภาพความคิด หรือคำอธิบายต่างๆ ที่ความคลาดเคลื่อนกัน เพราะมองเห็นและมีข้อจำกัดที่แตกต่างกัน จึงอาจทำให้เกิดการทกล่นขาดความสมบูรณ์ในบางประเด็น

3. รูปแบบของการกรอกแบบสอบถาม เนื่องจากต้องมีทีมงานเป็นผู้ช่วยอ่านและกรอกแบบสอบถามให้กับผู้ชมที่เป็นเด็กพิการทางสายตา โดยมีรูปแบบการใช้ทีมงาน 1 คน อ่านแบบสอบถามให้ผู้ชมครั้งละ 5 คน เสียงอ่านคำถามของทีมงานและคำตอบของเพื่อนๆ ก่อนหน้า จึงมีผลต่อความคิดของผู้ชม ทำให้ข้อมูลที่ได้รับอาจเป็นข้อมูลที่เกิดจากการโน้มน้าวทางความคิด แม้ผู้วิจัยเคยคิดออกแบบแบบสอบถามเป็นอักษรเบรลล์แต่เด็กบางคนก็ยังไม่สามารถอ่านได้เอง และหากใช้วิธีหนึ่งต่อหนึ่งในการอ่านแบบสอบถาม ก็จำเป็นต้องใช้ทีมงานเป็นจำนวนที่มากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับนักการละครที่ต้องการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้พิการทางสายตา กลุ่มเป้าหมายเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด เนื่องจากผู้พิการทางสายตามีความหลากหลายทั้งเรื่องของ เพศ อายุ ประเภทการมองเห็น สถานะทางสังคม และการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้นการเลือกบทละคร หรือเลือกวิธีการนำเสนอจึงต้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงรูปแบบในการสร้างสรรค์สิ่งที่ควรคำนึงถึง คือจำนวนของทีมงาน เพราะเป็นรูปแบบที่ต้องการทีมงานมาก ทั้งในส่วนของผู้ดูแล ผู้สร้างเทคนิค นักแสดง และทีมงานที่ดูความเรียบร้อยด้านอื่นๆ ซึ่งต้องเป็นทีมงานที่สามารถเข้าร่วมฝึกซ้อมตั้งแต่ต้นจนจบ จะดีกว่าทีมงานที่หมุนเวียนไปมา ดังนั้นควรปรับลดรูปแบบของการสร้างสรรค์ให้เหมาะสมจำนวนของทีมงานที่มี เพื่อง่ายต่อการทำงาน และเลี่ยงปัญหาทีมงานที่ไม่เพียงพอ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจใช้รูปแบบละครแบบมีส่วนร่วมโดยใช้การรับรู้ 6 มิติสำหรับผู้พิการทางสายตา ควรคำนึงถึงการสร้างเทคนิคทางการรับรู้หรือกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมกับผู้ชมตลอดเวลา อาจจะทำทุก 1-2 นาที เพื่อทดแทนการรับรู้ทางการมองเห็น ความสม่าเสมอที่เกิดขึ้น นอกจากจะทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมกับละครตลอดเรื่อง ยังทำให้พวกเขาได้รับสุนทรียรสที่หลากหลายทดแทนการรับรู้ทางการมองเห็น

3. ข้อเสนอแนะสำหรับการคัดเลือกและการฝึกซ้อมนักแสดง น้ำเสียง โทนเสียง วิธีการใช้เสียง จังหวะการพูด เป็นส่วนสำคัญของการคัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดง เนื่องจากเป็นโสตการรับรู้อย่างแรกของเด็กพิการทางสายตา และมีผลต่อการสร้างภาพตามเรื่องราวในละคร

4. ข้อเสนอแนะสำหรับนักการศึกษาหรือคุณครูในโรงเรียนสอนคนตาบอด รูปแบบการสื่อสารผ่านทางละครเวทีแก่เด็กพิการทางสายตา เป็นเครื่องมือทางสุนทรียะที่ช่วยเพิ่มการรับรู้ทางประสาทสัมผัสและสมาธิให้กับเด็กพิการทางสายตาได้ นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้และช่วยให้เด็กพิการทางสายตาได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ ได้ ดังนั้นหากมีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเกี่ยวกับการแสดงให้พวกเขา หรือนำเทคนิคในการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็กพิการทางสายตา ทั้งเรื่องของกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม กิจกรรมที่ใช้รูปแบบของการรับรู้ 6 มิติ เป็นการเปิดโอกาสให้พวกเขาได้แสดงความสามารถ ฝึกสมาธิ รวมถึงเพิ่มความมั่นใจและกล้าแสดงออกให้กับเด็กพิการทางสายตาได้ เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างผู้พิการทางสายตาและผู้ที่มีสายตาปกติได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้หากมีการลดทอนรูปแบบของงานวิจัยชิ้นนี้ได้ ก็จะทำให้สามารถนำไปเปิดการแสดงตามพื้นที่ต่างๆ ในโรงเรียนสอนคนตาบอดอื่นๆ เพื่อเปิดโอกาสและเพิ่มความสะดวกแก่ผู้ชมที่พิการทางสายตาได้มากยิ่งขึ้น

5. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้พิการทางสายตาที่ต้องการสร้างสรรค์ละครเวที อาจเริ่มจากการเล่าเรื่องราวที่ใกล้เคียงกับเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ผ่านการรับรู้ด้านต่างๆ ที่คุ้นเคย ไม่ว่าจะเป็นเสียง กลิ่น หรือการสัมผัส ซึ่งอาจได้ประเด็น ข้อคิด หรือโครงเรื่องที่มาจากเรื่องราวจริง ซึ่งอาจทำให้สัมผัสสุนทรียรสและมุมมองของผู้พิการทางสายตาได้มากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กิตติคุณท์ วัฒนอนุพงษ์, นักการละครเวที. สัมภาษณ์, 22 พฤศจิกายน 2557.

กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์, อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2558

เกรียงไกร พุเกษม, นักแสดงอิสระ. สัมภาษณ์, 3 พฤษภาคม 2558.

กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์, ผู้ร่วมก่อตั้งละครเวทีเพื่อผู้พิการทางสายตาในประเทศไทย. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2557.

กฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์, ผู้ร่วมก่อตั้งละครเวทีเพื่อผู้พิการทางสายตาในประเทศไทย. สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2558.

กฤษรา (ซูโรมาน) วริศราภริษา. (2551). งานฉากละคร 1. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.

คณิตย์ ผามะณี. (2550). การพัฒนาตนเองของผู้พิการทางสายตาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา : ศึกษากรณีผู้พิการทางสายตาที่ศึกษาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จักรกรีน นามทองใบ, นักแสดงพิการทางสายตา. สัมภาษณ์, 7 มิถุนายน 2558.

จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. (2544). แปล แปลง และแปรรูปลักษณ์. กรุงเทพฯ : ศยาม.

จำเนียร ช่วงโชติ, & คณะ. (2519). จิตวิทยาการรับรู้และเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

จุฑาลักษณ์ เชิดทรัพย์. (2554). การดัดแปลงหนังสือภาพสำหรับเด็กพิการทางสายตา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชุติมา มณีวัฒนา, อาจารย์สาขาวิชาศิลปะการแสดง (การละคร) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2558.

ชูชีพ อ่อนโคกสูง. (2527). จิตวิทยาเด็กปกติ. กรุงเทพมหานคร, หน่วยศึกษานิตเทศก์ กรุงเทพมหานคร : กรมการฝึกหัดครู.

ณัฐพงษ์ เขียวสวัสดิ์กิจ. (2554). การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานการณ์ในการแสดงจากผลงานของ ชามูแอล เบ็คเก็ทและโอดะ โชโกะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, & พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์. (2553). การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน. กรุงเทพมหานคร, สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก.
- ธีร์ธวัช เจนวัชรรัชช์. (2554). การสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั้นในภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อเด็กพิการทางการมองเห็น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีร์ธวัช เจนวัชรรัชช์, ผู้วิจัยการสร้าง Audio Description ในภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อเด็กพิการทางสายตา. สัมภาษณ์, 8 ตุลาคม 2557.
- นภดล ปัญญาวุฒิกโร, ประธานชมรมโครงการสอนนักเรียนตาบอดถ่ายภาพ สัมภาษณ์, 5 มิถุนายน 2558.
- ประสม เนาวบุตร, รองผู้อำนวยการโรงเรียนธรรมิกวิทยา. สัมภาษณ์, 6 ธันวาคม 2558.
- ประสม เนาวบุตร, รองผู้อำนวยการโรงเรียนธรรมิกวิทยา. สัมภาษณ์, 5 มิถุนายน 2558.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2533). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพมหานคร, ห้างหุ้นส่วนจำกัด บรรณกิจเทรตติ้ง.
- พูนพิศ อมาตยกุล. (2556). สุนทรียศาสตร์กับงานศิลปะการแสดง. ประกอบการบรรยายวิชามานุษยวิทยาวัฒนธรรม, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, อ้างอิงใน ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, (2556), เอกสารการเรียนรู้วิชาปรัชญา จริยศาสตร์ และประวัติของการสื่อสารเชิงสุนทรียะ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพชรรัตน์ มณีบุษย์. (2556). ละครเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กพิการทางสายตาเรื่อง “แมงมุมเพื่อนรัก”. สารนิพนธ์, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พรรัตน์ ดำรุง. (2547). การละครสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรสุดา วุฒิเกรียงไกร, ผู้นำทัวร์ในนิทรรศการบทเรียนในความมืด (Dialogue in the Dark). สัมภาษณ์, 22 พฤษภาคม 2558.
- วิระชัย ตั้งสกุล. (2554). การสร้างสารด้วยเสียง ใน การสร้างสารในงานนิเทศศาสตร์ เอกสารการสอนชุดวิชา หน่วยที่ 8-15 สาขานิเทศศาสตร์ หน้า 57-95. กรุงเทพมหานคร, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- แววดาว ทองเจิม. (2540). การมองตนเองและโลกทัศน์ของเด็กพิการตาบอด : ศึกษากรณีเด็กในโรงเรียนสอนคนตาบอด กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ศศโสฬส จิตรวานิชกุล. (2542). การศึกษาพฤติกรรม ความสนใจ และความต้องการในการเปิดรับสื่อของคนตาบอดในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมัคร บุรราวาศ. (2555). จิตวิทยาและการทำใจทางพุทธศาสนา. กรุงเทพมหานคร, สายส่งศึกษา บริษัทเคล็ดไทย จำกัด.
- สุชา จันทร์เอม. (2525). จิตวิทยาเด็กพิเศษ. กรุงเทพมหานคร, ห้างหุ้นส่วนจำกัด อักษรบัณฑิต.
- สุชา จันทร์เอม. (2539). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร, บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- โสภณ ทับกลอง, นักแสดงพิการทางสายตา. สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2558.

ภาษาอังกฤษ

- J. Snyder. (2005). Audio description : The visual made verbal. USA, National Captioning Institute.
- J.P. & Fels Udo, D.I. (2009). The Development of a New Theatrical Tradition: Sighted Students Audio Describe School Play for a Blind a Low-Vision Audience, Ryerson University.
- J.P. & Fels Udo, D.I. (2010). Enhancing the Entertainment Experience of Blind and Low-vision Theatre-gone through Touch Tours. Disability and Society, Ryerson University.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- เดลินิวส์ออนไลน์. (2558). โหมโรงฯ สร้างปรากฏการณ์ใหม่ ชวนคนตาบอดร่วมสัมผัสละครเวที. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.dailynews.co.th/entertainment/321226> [16 พฤษภาคม 2558]
- บุรินทร์ กำจัดภัย. (2554). เวลา. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.manager.co.th/Science/ViewNews.aspx?NewsID=9540000127358> [13 มีนาคม 2558]
- พิมสาย ตันมณี. (2557). Foley Sound ศิลปะความสนุกเบื้องหลังม่านหนัง. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.scramblerthailand.com/inspirations/art/Foley%20Sound> [28 ธันวาคม 2558]

วิกิพีเดีย. (2556). โรงละครในประเทศไทย (จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี). [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%A7%E0%B8%94%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B9%88:%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%A8%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2> [17 กุมภาพันธ์ 2558]

สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7. (2557). บอด เห็น ผี. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

http://news.ch7.com/detail/76573/%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99_%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%94_%E0%B9%80%E0%B8%AB%E0%B9%87%E0%B8%99%E0%B8%9C%E0%B8%B5_%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%8A%E0%B8%A1%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A8%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3_%E0%B8%94%E0%B8%B9%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87_%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%84.html [25 ตุลาคม 2557]

สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2555). ตารางที่ 22 จำนวนประชากรพิการที่มีลักษณะความบกพร่องจำแนกตามลักษณะความบกพร่อง กลุ่มอายุ เพศ และเขตการปกครอง ที่ราชอาณาจักร. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/download/disTab55.rar> [13 ตุลาคม 2557]

American Council of the Blind. (2015). The Audio Description Project. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.acb.org/adp/theatres.html> [17 กุมภาพันธ์ 2558]

AOFNOP. (2554). Art of Foley. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<https://aofnop.wordpress.com/2011/08/27/foleysound/> [25 ตุลาคม 2557]

Clive Miller. (2004). Theatres offering Audio Description. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<http://www.tvhelp.org.uk/audes/theatre-venues.html> [17 กุมภาพันธ์ 2558]

Djkawin. (2556). Soundscape For Ambient. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<http://soundscapeambient.blogspot.com> [10 ตุลาคม 2557]

Mousetrap Theatre Projects. (2015). [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<http://www.mousetrap.org.uk/> [14 กุมภาพันธ์ 2558]

New York TV Show Tickets Inc. (2009). Access for The Disabled at Broadway Shows in New York City. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:

<http://www.nytimes.com/Links/Broadway/Articles/disabledaccessibility.html> [14
กุมภาพันธ์ 2558]

The Broadway League. (2015). Broadway Theatres in NYC. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:
[http://www.broadwayleague.com/index.php?url_identifier=broadway-theatres-
in-nyc-1%20](http://www.broadwayleague.com/index.php?url_identifier=broadway-theatres-in-nyc-1%20) [17 กุมภาพันธ์ 2558]

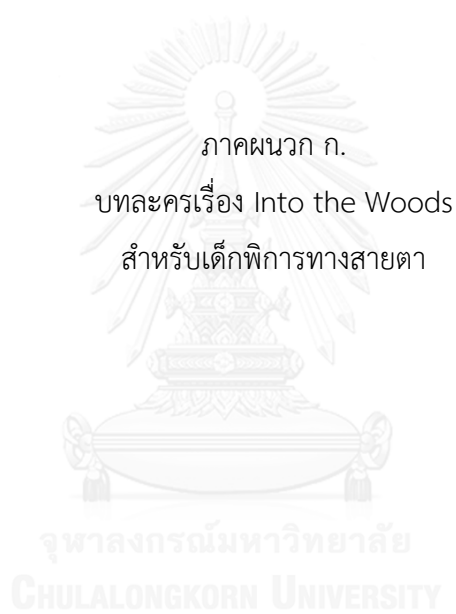
VocalEyes. (2014). TRUSTEES' REPORT AND FINANCIAL STATEMENTS FOR THE YEAR
ENDED 31 MARCH 2014. [ออนไลน์], แหล่งที่มา:
[http://www.vocaleyeyes.co.uk/page.asp?section=26§ionTitle=About+VocalE
yes](http://www.vocaleyeyes.co.uk/page.asp?section=26§ionTitle=About+VocalEyes) [15 กุมภาพันธ์ 2558]





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



บทละคร INTO THE WOODS

(สำหรับเด็กพิการทางสายตา)

ดัดแปลงจากเค้าโครงเดิม INTO THE WOODS ของ STEPHEN SONDHEIM / JAMES LAPINE

และ ไพรพันธุ์ ของ ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร์

ดัดแปลงโดย ชีรเนตร วิโรจน์สกุล

ตัวละคร

คนเล่าเรื่อง	ผู้เล่าเรื่องราวและบรรยายภาพตลอดทั้งเรื่อง
แม่มด	แม่มดผู้เป็นเจ้าของค้ำสาป เข้าใจโลกมากที่สุด ผู้ปรารถนาแค่การยอมรับ
คนทำขนมปัง	ชายผู้ถูกค้ำสาป ผู้ปรารถนาอยากมีลูกและความสุขสบาย
เมียคนทำขนมปัง	เมียของคนทำขนมปัง ผู้ปรารถนาอยากมีลูกและความรักที่สวยงาม
ซินเดอเรลล่า	หญิงสาวแสนดี ผู้ปรารถนาจะได้ไปงานเต้นรำในวัง
แจ๊ค	เด็กชายแสนซื่อ ผู้ปรารถนาให้หัวของเขามีน้ำนม
หนูน้อยหมวกแดง	เด็กหญิงแสนซน ตะกละ ผู้ปรารถนาที่จะไปเยี่ยมคุณยายในป่า
ราพันเซล	หญิงสาวที่ถูกจับขังไว้บนหอคอยสูงในป่า ผู้ปรารถนาอยากมีอิสรภาพ
แม่แจ๊ค	หญิงแก่ขี้บ่น ผู้ปรารถนาอยากให้ลูกชายมีความสุข
เจ้าชายของซินเดอเรลล่า	ชายหนุ่มผู้สง่างาม มีเสน่ห์ ผู้ปรารถนาให้คนอื่นหมายปอง
เจ้าชายของราพันเซล	ชายหนุ่มผู้รักสนุก ชอบความผจญภัย ผู้ปรารถนาได้สนุกไปวันๆ
แม่เลี้ยงซินเดอเรลล่า	แม่เลี้ยงใจร้าย ผู้ปรารถนาแค่ได้กลั่นแกล้งซินเดอเรลล่า
ฟลอริดา	ลูกสาวแม่เลี้ยงใจร้าย รวดเร็ว ว่องไว ผู้ปรารถนาแค่ความงาม
ลูซินดา	ลูกสาวแม่เลี้ยงใจร้าย เชื่องช้า อืดอาด ผู้ปรารถนามีความงามมากกว่าพี่สาว
หมาป่า	หมาป่าในป่า มีนิสัยเจ้าเล่ห์ ตะกละ ผู้ปรารถนาการล่าเหยื่อ
ยาย	ยายของหนูน้อยหมวกแดง พักอยู่ในป่า ผู้ปรารถนาความยุติธรรม
ทหาร	ทหารในวัง ขี้ขลาด ขี้กลัว ผู้ปรารถนาแค่การรับคำสั่ง
นางยักษ์ (เสียง)	นางยักษ์บนท้องฟ้า ใจดี แต่แค้นที่สามมีลูกฆ่า ผู้ปรารถนาในการแก้แค้น

ฉากหนึ่ง

บริเวณเวทีรอบๆผู้ชม คนเล่าเรื่องนั่งพูดออกไมโครโฟนบริเวณที่คุมเสียง ซินเดอเรลล่าอยู่ฝั่ง C แจ็คอยู่ฝั่ง B ส่วนคนทำขนมปังและเมียอยู่ฝั่ง D

คนเล่าเรื่อง กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ณ อาณาจักรอันไกลโพ้น มีบ้านหลังเล็กๆ 3 หลังอยู่ท้ายหมู่บ้านติดกับป่าใหญ่ หลังแรกเป็นบ้านของครอบครัวซินเดอเรลล่า

ซินเดอเรลล่า ฉันทขอ

คนเล่าเรื่อง สาวน้อยถูกใช้ให้ทำความสะอาดตั้งแต่เช้า

ซินเดอเรลล่า ยิ่งกว่าทุกสิ่ง ยิ่งกว่าทุกอย่าง

คนเล่าเรื่อง ใบหน้าและเสื้อผ้าเต็มไปด้วยคราบสกปรก

ซินเดอเรลล่า ฉันทขอให้ได้ไปงานเต้นรำ

คนเล่าเรื่อง บ้านหลังต่อมา เป็นบ้านของแจ๊คและแม่ของเขา

แจ๊ค ผมขอ

คนเล่าเรื่อง เด็กชายแสนซื่อ กำลังนั่งมองวัวตัวขาว

แจ๊ค ผมขอให้ขาวฟ่องมีน้านม

คนเล่าเรื่อง แต่หลังๆมานี้ วัวของเขาไม่มีน้านมให้เขาเลย

แจ๊ค ผมขอแค้ให้ขาวฟ่องกลับมามีน้านมอีกครั้ง

คนเล่าเรื่อง ส่วนบ้านหลังสุดท้าย เป็นบ้านของคนทำขนมปัง

คนทำขนมปัง ฉันทขอ

คนเล่าเรื่อง และเมียของเขา

เมียคนทำขนมปัง ฉันทขอให้เรา มีลูก

คนเล่าเรื่อง โชคไม่เข้าข้างพวกเขา ต่อให้พยายามแค้ไหน พวกเขา ก็ไม่มีลูก

คนทำขนมปัง/เมีย เราขอแค้ลูกน่ารักๆสักคน
(ซินเดอเรลล่า แจ๊ค คนทำขนมปัง และเมีย พูดสิ่งที่ตนเองปรารถนา ข้า้ไปมา)

คนเล่าเรื่อง คนกลุ่มนี้ต่างมีความปรารถนาอันยิ่งใหญ่ อยู่กันคนละอย่างแตกต่างกันไป

พวกเขาเฝ้าอธิษฐาน ให้สิ่งที่พวกเขาขอ

ทุกคน ให้กลายเป็นจริงเสียที

คนเล่าเรื่อง สาวน้อยซินเดอเรลล่า เธอมีแม่เลี้ยงใจร้ายและลูกสาวของแม่เลี้ยงสองคน คอยกั่นแกล้งเธอเสมอ ทั้งสามกำลังเตรียมตัวไปงานเต้นรำในวัง

(มีเสียง แม่เลี้ยง ลูกซินดา และ ฟลอริดา เดินเข้ามาพร้อมเรียกชื่อ ซินเดอเรลล่า สลับกันไปมา)

ซินเดอเรลล่า หนูอยู่นี่ค่า

แม่เลี้ยง พวกฉันทจะออกไปงานเต้นรำในวังกันแล้ว เฝ้าบ้านดีๆละ

ฟลอซินดา งานเต้นรำ ฉันทขอแค้ได้เต้นรำกับเจ้าชายก็พอ

ลูซินดา ฉันทขอแค้ให้เจ้าชายชมชุดสีเขียวตัวนี้ว่าสวยก็พอ

ฟลอซินดา เจ้าชายของฉันทนะ

คนเล่าเรื่อง สองพี่น้องตีกัน แม่เลี้ยงเข้าห้ามไว้

ซินเดอเรลล่า คุณแม่ขา หนูทำงานบ้านเสร็จหมดแล้ว หนูขอไปงานเต้นรำด้วยได้ไหมคะ

- คนเล่าเรื่อง สามแม่ลูกหยุดมองซินเดอเรลล่าหัวจรดเท้า
- แม่เลี้ยงและลูก (หัวเราะเสียงดัง)
- แม่เลี้ยง เสร็จหมดแล้วงั้นหรือ?
- คนเล่าเรื่อง แม่เลี้ยงหรือที่ตามองพื้นที่ถูกกวาดสะอาด ฉับพลันนางก็คว้าโล่กบปิด แล้วเทลงบนพื้น *(เสียงลูกปิดกระจายบนพื้น)*
- แม่เลี้ยง *(เสแสร้ง)* อู๊ย นี่ไงล่ะ งานบ้านของเธอ (หัวเราะเสียงดัง) เก็บลูกปิดพวกนี้ให้เรียบร้อย และเผ้าบ้านให้ดีๆ ใครมาก็เห่าๆไล่ๆไปซะ
- ลูซินดา/ฟลอรินดา *(ทำเสียงเห่า)*
(แม่เลี้ยง ลูซินดา และ ฟลอรินดา หัวเราะเดินออกไป มีเสียงรถม้าออกไป)
- คนเล่าเรื่อง ซินเดอเรลล่าได้แต่นั่งเศร้าเสียใจ หมดหวังที่จะไปงานเต้นรำ แต่โชคดีที่ซินเดอเรลล่าสามารถพูดคุยกับสัตว์ตัวเล็กๆได้
(เสียงนกร้องบินเข้ามา)
- ซินเดอเรลล่า *(ดีใจ)* นกน้อย ช่วยฉันทีนะ ช่วยฉันเก็บลูกปิดพวกนี้ด้วย
- คนเล่าเรื่อง แม้ว่าซินเดอเรลล่าและเพื่อนนกน้อยของเธอ จะเก็บลูกปิดเสร็จ เธอก็ไปงานเต้นรำไม่ได้
- ซินเดอเรลล่า *(คร่ำครวญ)* นกน้อย ฉันอยากไปงานเต้นรำเหลือเกิน แต่ฉันไม่มีชุดสวยๆใส่ ใครเห็นก็คงจะหัวเราะเยาะฉัน *(เสียงนก)* อะไรนะ *(เสียงนก)* ให้ไปหาแม่หรือ *(เสียงนก)* จริงด้วย ไปขอพรที่ต้นไม้ของแม่ในป่าดีกว่า ขอขอบคุณมากนะนกน้อย
(ซินเดอเรลล่า ออกไป แจ็ค และ แม่แจ็ค เข้ามา)
- คนเล่าเรื่อง ทางด้านแจ็ค เขากำลังถูกแม่ใช้ให้ไปขายวัวในตลาด
- แจ็ค ไม้ชะอะแม่
- แม่ของแจ็ค แจ็คเอ๊ย วัวตัวนี้มันไม่มีน้ำนมแล้ว แกก็แก่ ร้องก็แทบไม่มีเสียงแล้ว ถ้าไม่มีเสียงกระดิ่งที่ห้อยคอ มัน คงไม่รู้หรือว่ามันอยู่ตรงไหน
- แจ็ค แต่ว่า....
- แม่แจ็ค *(สวน)* เอมันไปขายที่ตลาด เอาให้แพงที่สุด ห้ามต่ำกว่า 5 เหรียญทอง
- คนเล่าเรื่อง แจ็คเริ่มมีน้ำตาไหล แม่แจ็คมองแจ็คด้วยความสงสาร
- แม่แจ็ค *(สงสาร)* โอ้เอ๊ยแจ็ค
- คนเล่าเรื่อง แม่ดึงแจ็คเข้ามากอด
- แม่แจ็ค ถ้าเราไม่ขายวัวตัวนี้ เราจะอดตายกันทั้งแม่ทั้งลูกนะแจ็ค *(เสียงแข็งขึ้น)* แต่การที่แกเป็นเด็กชื้อบื้อ แมก็เป็นห่วงจะแย้อยู่แล้ว แม่ขอเถอะ ขอแค่แกไม่ทำให้แม่ต้องเป็นห่วง เอ้าไปได้แล้ว
- แจ็ค *(เศร้า)* ครับแม่
- แม่แจ็ค อย่าถูกใครหลอกล่ะ
(แจ็ค แม่แจ็ค ออกไป คนขายขนมปัง และ เมียคนทำขนมปัง เข้ามา)
- คนเล่าเรื่อง ส่วนที่บ้านของคนทำขนมปังและเมียของเขา
- คนทำขนมปัง ทำไมเราถึงไม่มีลูกเหมือนคนอื่นๆนะ
- เมียคนทำขนมปัง *(ภาวนา)* พวกเราอยากมีลูกเหลือเกิน ขอให้พวกเราสมหวังเสียทีเถอะ
(เสียงเคาะประตูบ้าน)
- คนเล่าเรื่อง คนที่อยู่หน้าประตู คือยายแม่มด หญิงแก่หน้าตาน่าเกลียด หลังค่อม เดินด้วยไม้เท้า

คนทำขนมปัง (กลัว) คุณอยากได้อะไร

แม่มด ฉันไม่ได้อยากได้อะไรหรอก พวกแกสองคนต่างหาก อยากมีลูกกันไม่ใช่หรือ

คนเล่าเรื่อง ยายแม่มดเฉลยให้สองคนฟัวเมียได้รู้ ว่าที่ทั้งคู่ไม่มีลูกนั้น เกิดจากคำสาปประจำตระกูล

คนทำขนมปัง/เมีย อะไรนะ?

แม่มด (หัวเราะ) ตอนนั้นแกยังเด็กมากเจ้าคนทำขนมปัง พ่อของแกเข้าไปขโมยผักผลไม้ในสวนของฉัน มันแอบขโมยของสำคัญของแม่ฉันไป ของที่แม่ฉันกำชับนักหนาว่าห้ามทำหายของอะไรหรือ?

เมียคนทำขนมปัง ถั่ววิเศษ

คนทำขนมปัง/เมีย (ตื่นเต้น) ถั่ววิเศษหรือ

แม่มด แม่โกรธฉันมาก แม่สาปให้ฉัน กลายเป็นยายแก่ตั้งแต่ตอนนั้น (โกรธแค้น) ฉันโกรธมาก โกรธ โกรธ โกรธ ฉันจึงต้องล้างแค้น ฉันร้ายเวทย์มนต์ สาปให้ตระกูลของพวกแก ไม่สามารถมีลูกมีหลานไปตลอดกาล

คนทำขนมปัง/เมีย ไม่นะ

แม่มด แต่วันนี้ฉันจะบอกวิธีแก้คำสาปให้

คนเล่าเรื่อง สองคนฟัวเมียหันมองแม่มดด้วยความมุ่งมั่น สายตามีความคาดหวัง

แม่มด ในอีก 3 คืนต่อจากนี้จะมีปรากฏการณ์พระจันทร์ที่โตที่สุดในรอบ 100 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่สามารถทำพิธีถอนคำสาปได้ พวกแกจงเข้าไปในป่า แล้วเอาของมาให้ฉัน 4 อย่าง หนึ่ง-วัวขาวตัวนี้เหมือนตุ๊กตา สอง-ผ้าคลุมไหมพรมสีแดง สาม-เส้นผมยาวมิกกลิ่นหอม และ สี่-รองเท้าแก้วของเจ้าหญิง เอาของทั้ง 4 อย่างมาให้ฉัน ก่อนเที่ยงคืนของคืนที่ 3 ถ้าทำสำเร็จพวกแกจะได้ลูกที่พวกแกใฝ่ฝันมานาน

เมียคนทำขนมปัง จริงหรือ เราจะมีลูกแล้ว

คนทำขนมปัง เราจะมีลูกแล้ว เราจะมีลูกแล้ว

แม่มด อย่ามัวแต่ดีใจ (ตะคอก) เข้าไปในป่าได้แล้ว

(แม่มด หัวเราะ ออกไป สองฟัวเมียตื่นเต้นดีใจ)

คนเล่าเรื่อง หลังจากที่ยายแม่มดออกไป ก็มีเสียงเคาะประตูดังขึ้นอีกครั้ง

(มีเสียงเคาะประตูดังขึ้น หนูน้อยหวมกแดง เข้ามา)

หนูน้อยหวมกแดง สวัสดีค่ะ

คนเล่าเรื่อง เป็นหนูน้อยหวมกแดง หน้าตาน่ารัก ผูกเปีย สวมผ้าคลุมไหมพรมสีแดง ถือตะกร้าเปล่าเข้ามา

หนูน้อยหวมกแดง หนูขอขนมปังสักชิ้นได้ไหมคะ หนูจะเอาไปเยี่ยมคุณยายของหนูในป่า

เมียคนทำขนมปัง เลิกหยิบไปเลยจ๊ะหนูน้อย (มีเสียงเตาอบขนมปัง) นั่นไง ขนมปังอบเสร็จพอดี

(เสียงเตาอบดังขึ้น มีกลิ่นขนมปังหอม)

คนทำขนมปัง วันนี้พวกฉันมีความสุขเหลือเกิน เพราะจะมีลูกได้แล้ว จันทันนี้ฉันและเมียจะแจกขนมปังให้เด็กๆทุกคนในที่นี้เลย มาๆ มาช่วยกันแจก เลือktanกันให้อร่อยเลย

(ทีมงานช่วยกันแจกขนมปังให้ผู้ชม โดยให้คนทำขนมปังและเมียคนทำขนมปัง พุดอนุญาตให้ทุกคนทานได้ โดยให้สัมผัสมือผู้ชมและหยิบขนมปังใส่มือ หนูน้อยหวมกแดงเดินตามขอขนมปังเด็ก ๆ กิน)

หนูน้อยหมวกแดง (ขนมปังเต็มปาก) หนูต้องไปแล้วละคะ
 คนทำขนมปัง น้ำก็กำลังจะเข้าไปในป่าเหมือนกัน ให้น้ำเดินไปด้วยไหม
 หนูน้อยหมวกแดง ไม่เป็นไรค่ะ ไม่เห็นมีอะไรน่ากลัวเลยนี่คะ ป่ามันก็แค่มืดต้นไม้เยอะๆเท่านั้นเอง ต้นไม้จะทำ
 อะไรเราได้ละ (หัวเราะ) หนูไปแล้วนะค่ะ แล้วเจอกันค่ะ

(หนูน้อยหมวกแดง ออกไป)

คนเล่าเรื่อง เมียคนทำขนมปังหยิบเสื้อเดินป่ามาให้คนทำขนมปัง นางเจอเมล็ดถั่วในกระเปาะ 6 เม็ด จึง
 คิดว่าต้องเป็นถั่ววิเศษของยายแม่มด จึงนำติดตัวไปด้วย

คนทำขนมปัง ฉันต้องเข้าไปหาอะไรบ้างนะ

เมียคนทำขนมปัง (ถอนใจ) นี่คุณจำไม่ได้หรือ ฉันว่าเด็กๆที่นี้ยังจำได้เลย (กับผู้ชม) เด็กๆจำได้ไหมจ๊ะ ว่ายาย
 แม่มดสั่งให้น้ำ 2 คนหาอะไรบ้าง? มีทั้งที่จำได้และจำไม่ได้ จันเด็กๆพูดตามน้ำนะ หนึ่ง-วัว
 ขาวตัวนี้เหมือนตุ๊กตา สอง-ผ้าคลุมไหมพรมสีแดง สาม-เส้นผมยาวมีกลิ่นหอม และ สี่-
 รองเท้าแก้วของเจ้าหญิง เก่งมากเลยเด็กๆ

คนทำขนมปัง ตอนนี้นึกคิดว่า เด็กๆทุกคนในนี้ จะจำได้แม่นมากกว่าฉันอีกนะเนี่ย จันฉันทานให้เด็กๆทุก
 คนในที่นี้ช่วยฉันได้ไหม มาช่วยกันออกตามหาของวิเศษทั้ง 4 อย่าง เราทุกคนจะช่วยกัน
 นะ? สัญญาอะ? ขอขอบคุณมากเด็กๆ

คนเล่าเรื่อง จากนั้นทุกคนก็มุ่งหน้าเข้าไปในป่า เพื่อทำตามสิ่งที่ตนเองปรารถนา

(เพลง *Into the woods*)

คนทำขนมปัง/ซินเดอเรลล่า *Into the woods, คงถึงเวลา มุ่งตรงเข้าไป เพื่อหาบางอย่าง*

Into the woods, ต้องทำให้เจอ ฉันต้องเข้าไปผจญภัย

เมียคนทำขนมปัง *Into the woods, เส้นทางลับสน จะเจออะไร*

คนทำขนมปัง *ใครเล่าจะบอก*

เมียคนทำขนมปัง *Into the woods, แก้วคำสาปนั้น*

ซินเดอเรลล่า *Into the woods, จะไปให้แม่ช่วย*

แม่แจ๊ค *Into the woods, เอาวัวไปขาย*

แจ๊ค *จะต้องไปหาเงิน*

ซินเดอเรลล่า *จะไปงานแต่งงาน*

หนูน้อยหมวกแดง *Into the woods, ไปหาคุณยาย*

Into the woods, ไปเยี่ยมคุณยาย

ทุกคน *เส้นทางแสนไกล แม้จะมีถมน ฉันนั้นตั้งใจ ไม่กลัวปัญหา*

แค่เดินเข้าไป มุ่งตรงเข้าป่า ไม่มีอะไรที่น่ากลัว

คนทำขนมปัง *ยกเว้นสิ่งที่อยู่รอบตัว*

รวมทุกคน *Into the woods, อย่ามัวแต่ช้า แล้วต้องระวัง หลงทางกลางป่า*

Into the woods, แล้วใครจะรู้ ว่ามีอะไรอยู่กลางทาง

Into the woods, ตามหาสิ่งของ ให้คุ้มกับการ ที่เสียเวลา

Into the woods

แม่เลี้ยง/ลูกสองคน *ไปหาเจ้าชาย*

แม่แจ๊ค/แจ๊ค *ไปขายวัวขาว*

แม่เมด

แก้คำสาปร้าย

ทุกคน

ไปเยี่ยม ไปขาย ไปได้ ไปหา ไปถอน ไปขอ และไปงานแต่งงานInto the woods, Into the woods.Into the woods,รีบตรงเข้าไป ก่อนพระอาทิตย์ตกดิน

ฉากสอง

บรรยากาศภายในป่า มีเสียงสัตว์ป่าร้องไกลๆ ช้าง เสือ นก ลิง เสียงลมพัดต้นไม้โยกไปมา

คนเล่าเรื่อง

ตอนนี้ทุกคนก็เข้ามาอยู่ในป่ากันแล้ว ไหน เด็กๆ ได้ยินเสียงสัตว์อะไรกันบ้าง (รอฟังผู้ชมตอบ) เอ ช้างนี่ร้องยังงั้นนะเด็กๆ? ลิงละ? แล้วยนกละ? ใช่แล้ว แล้วตอนนี้เด็กๆ ได้ยินเสียงนกร้องกันใช่ไหม นกกลุ่มนี้คือเพื่อนของซินเดอเรลล่านั้นเอง เราไปตามดูกันเลยดีกว่า ว่ามีอะไรเกิดขึ้นกับซินเดอเรลล่า

(ซินเดอเรลล่า เข้ามา พร้อมเสียงนก)

ซินเดอเรลล่า

นุ่นใจ เจอแล้ว ฉันเจอต้นไม้ของแม่แล้ว

คนเล่าเรื่อง

ต้นไม้ของแม่ คือต้นไม้ที่ซินเดอเรลล่าปลูกบนหลุมศพของแม่ น้ำตาที่หยดลงบนต้นไม้ทุกวัน ทำให้ต้นไม้ค่อยๆ เติบโต แตกกิ่งก้านไปทั่วจนเป็นต้นไม้ใหญ่ ซินเดอเรลล่านั่งคุกเข่าลงที่หน้าต้นไม้

ซินเดอเรลล่า

แม่จ๋า หนูอดทนและเป็นคนดีอย่างที่แม่เคยสอน หนูทำดีมาตลอด แต่ทำไมหนูไม่เคยสมหวังอะไรเลย งานแต่งงานในวังหนูก็ไม่ได้ไป เพราะหนูไม่มีชุดสวยๆ หนูขอแค่ได้ไปงานแต่งงาน หนูขอแค่มีชุดสวยๆ เท่านั้นเอง

(ลมค่อยๆ พัดแรงขึ้น ใบไม้บินว่อนไปทั่ว)

คนเล่าเรื่อง

ทันใดนั้นเองก็มีลมค่อยๆ พัดรอบๆ ตัวซินเดอเรลล่า ชุดโทรมๆ ของซินเดอเรลล่าค่อยๆ กลายเป็นชุดราตรีแสนสวย

ซินเดอเรลล่า

ว้าว ชุดราตรีประดับเพชรทั้งตัว กระโปรงลากยาวถึงพื้น อู๊ย รองเท้าก็เป็นรองเท้าแก้วด้วย หนูมีชุดสวยๆ ใส่ไปงานแต่งงานแล้ว ขอขอบคุณแม่

(ซินเดอเรลล่า วิ่งออกไป หนูน้อยหมวกแดง เข้ามา)

คนเล่าเรื่อง

อีกด้านหนึ่งของป่า หนูน้อยหมวกแดงหอบตะกร้าขนมผ่านมา เธอเจอกับหมาป่า ขนสกปรกเต็มตัว ฟันแหลม หน้าตาน่ากลัว

หมาป่า

สวัสดีจ๊ะ หนูน้อย

หนูน้อยหมวกแดง

สวัสดีค่ะ คุณหมาป่า

คนเล่าเรื่อง

หนูน้อยหมวกแดง พยายามจะเดินต่อ แต่หมาป่าก็ขวางทางไว้ มันหลอกถามทางไปบ้านคุณยาย และล่อหนูน้อยหมวกแดงให้หลงทางและเสียเวลา

หมาป่า

ใกล้แค่นี้เองนี่นา ลองแวะดูของสวยๆ งามๆ ช้างทางก่อนสิ

หนูน้อยหมวกแดง

(แว่วแว่ว) ไม่ค่ะ แม่สั่งไว้ว่า “ให้รีบไปรีบกลับ ไม่ให้เถรเถล และไม่ให้คุณคุยกับคนแปลกหน้า” ค่ะ

- หมาป่า ลองสุดหายใจเข้าลึกๆซึ้จะ (มีกลิ่นดอกไม้หอม) ได้กลิ่นดอกไม้ไหมล่ะ ดอกไม้สีชมพูหอมหวานเต็มไปหมด
- หนูน้อยหมวกแดง (เคลิ้ม) หอมจัง (คิดได้) แต่แม่สั่งไว้ว่า “ให้รีบไปรีบกลับ ไม่ให้เถรไถล และไม่ให้คุณกับคนแปลกหน้า” ค่ะ
- หมาป่า ลองไปเด็ด ไปดมดอกไม้หอมๆซิ
- หนูน้อยหมวกแดง แม่สั่งไว้ว่า (สุดลมหายใจ) อ่า มันหอมมากจริงๆเลยดอกไม้พวกนั้น สายนิตหน่อยคงไม่เป็นไร คุณยายรอได้อยู่แล้ว ขอบคุณมากนะค่ะคุณหมาป่า
- หมาป่า จำ ก็ไปฝากคุณยายเยอะๆเลยนะ แล้วเจอกันใหม่ ที่บ้านคุณยาย
(หนูน้อยหมวกแดง และ หมาป่า หัวเราะและถอนหายใจออกไป)
- คนเล่าเรื่อง หมาป่ารีบไปบ้านคุณยายตามทางที่หนูน้อยหมวกแดงบอกไว้ แต่ทว่า คนขายขนมปังบังเอิญเห็นเหตุการณ์ตั้งแต่ต้น
(คนทำขนมปัง เข้ามา)
- คนทำขนมปัง หนูน้อยหมวกแดงจะเป็นยังไงบ้างนะ โดนหมาป่าหลอกจนได้ อากาศในป่านี้ก็เริ่มเย็นแล้ว ดินะที่เด็กคนนั้นมีผ้าคลุมไหมพรม คงทำให้อุ่นได้บ้าง (คิดได้) เอ๊ะ ผ้าคลุมไหมพรม สีแดงของวิเศษที่ฉันทตามหานี
- (แม่มด เข้ามา)
- แม่มด ไปเอาเสื้อคลุมไหมพรมสีแดงนั้นมาซิเจ้าโง่
- คนเล่าเรื่อง ยายแม่มดโผล่เข้ามา
- คนทำขนมปัง จะให้ฉันไปเอามาอย่างไรล่ะ มันเป็นเรื่องของเด็กคนนั้นนี่
- แม่มด ก็เดินไปใกล้ๆเด็กผู้หญิงคนนั้น แล้วก็หยิบขี้ผึ้งออกมาเลยซิ
- คนทำขนมปัง จะบ้าหรือ ฉันทขโมยของใครไม่เป็นหรือ ทำไมยายไม่ไปเอามาเองล่ะ
- แม่มด ถ้าฉันทำเองได้ ฉันก็จัดการเองแล้วซิ ของวิเศษต้องเป็นสิ่งของของคนอื่น ต้องไม่เคยผ่านมือข้ามาก่อน รีบไปตามหาของวิเศษให้ครบก่อน.....
(เสียงร้องเพลงของ ราพันเซล แ่ว่วเข้ามา)
- คนเล่าเรื่อง อยู่ๆก็มีเสียงร้องเพลงแ่ว่วเข้ามา
- แม่มด (ทำเสียงเคลิ้ม) โอ้ เสียงของราพันเซล ช่างไพเราะเหลือเกิน (หันกลับมามอง) แกไม่อยากแก้คำสาปหรือไง ไม่อยากมีลูกแล้วหรือ (เสียงราพันเซลแ่ว่วเข้ามาอีก) โอ้ เสียงราพันเซล (หันกลับมามอง) แกรีบไปหาของ 4 อย่างมาให้ฉันเร็วเข้า (เสียงราพันเซล) โอ้ แม่กำลังจะไปหาลูกแล้ว
(แม่มด วิ่งออกไป หนูน้อยหมวกแดง ฮัมเพลงเข้ามา)
- คนเล่าเรื่อง หนูน้อยหมวกแดงผ่านมาพอดี ในตะกร้ามีดอกไม้สีชมพูหวานเต็มตะกร้า
- คนทำขนมปัง หัวดีดีจะหนู ยังเหลือขนมปังไปให้คุณยายอยู่ไหมเนี่ย
- หนูน้อยหมวกแดง ยังเหลืออีก 2-3 ชิ้นค่ะ (แถ) ไม่เป็นไรหรอกค่ะ คุณยายท่านทานน้อยค่ะ
- คนทำขนมปัง ผ้าคลุมไหมพรมของหนูสวยจัง ไปเอามาจากไหนจ๊ะ
- หนูน้อยหมวกแดง คุณยายหนูรักให้ค่ะ คุณยายบอกว่า ผ้าคลุมสีแดงจะป้องกันภัยอันตรายได้ทั้งปวงค่ะ
- คนเล่าเรื่อง คนทำขนมปัง ค่อยๆขยับเข้าไปใกล้หนูน้อยหมวกแดง
- คนทำขนมปัง (หัวเราะกลบเกลื่อน) นำขอหนูหน่อยได้ไหมจ๊ะ (ดึงผ้าคลุม)
- หนูน้อยหมวกแดง โอ๊ย คุณน้าอย่าดึงแบบนี้สิคะ เดี่ยวมันจะขาด

คนเล่าเรื่อง แจ็คลากวัวของเขาผ่านเข้ามา เมียคนทำขนมปังเห็นวัวก็รู้ทันที ว่าคือวัววิเศษที่ใช้แก้คำสาป

(แจ็ค จูงเจ้าขาฟ่องเดินเข้ามา มีเสียงกระดิ่งนำทาง)

แจ็ค ผมว่าผมต้องหลงทางแน่ๆเลย แผนທີ່เขียนไว้ผมก็อ่านไม่ออก มันเป็นอักษรเบรลล์ แถวนี่มีใครช่วยผมอ่านได้ไหมอะ มีบ้างไหมอะ (รอดตัวแทนผู้ชมยกมือ) ช่วยผมด้วยนะ (ให้ผู้ชมอ่านแผนที่ให้)

(รออาสาศาสตร์จากผู้ชมที่สามารถอ่านภาษาเบรลล์ได้ ให้แจ็คเข้าไปหา หยิบกระดาษให้ผู้ชมอ่าน แล้วหาอาสาศาสตร์อีกคนให้ช่วยอ่านอีกแผ่น จนอ่านครบทั้ง 2 แผ่น ซึ่งมีข้อความว่า 1. ไปตามเสียงระฆัง ข้ามสะพาน 2. แล้วเดินตรงไปเรื่อยๆ ห้ามเข้าป่า)

แจ็ค (กับผู้ชม) ห้ามเข้าป่านี้หรือ? แต่มีมันป่านี่นา ฉันผมคงหลงจริงๆแล้วละ ขอคุณนะอะ

คนทำขนมปัง (กับแจ็ค) หวัดดี ไ้หนู เธอลากวัวสี่ขาตัวนี้เข้ามาในป่าทำไมหรือ

แจ็ค ผมจะไปตลาดอะ แม่ผมสั่งให้ผมเอาไปขายห้ามต่ำกว่า 5 เหรียญทอง

คนทำขนมปัง (หันไปบอกเมีย) ตั้ง 5 เหรียญทองเราไม่มีปัญญาซื้อหรอก

คนเล่าเรื่อง คนทำขนมปังกลัวหาของในกระเป่าเสื้อ

คนทำขนมปัง ทั้งเนื้อทั้งตัวฉันที่แค่ว่า ถั่ว เรามีแค่ถั่ว

เมียคนทำขนมปัง ถั่วหรือ

คนเล่าเรื่อง เมียคนทำขนมปังคิดแผนออก

เมียคนทำขนมปัง (พูดเสียงดัง) เราจะเอาถั่ววิเศษนี้ไปแลกกับวัวไม่ได้หรือ

แจ็ค (ตื่นตื่น) ถั่ววิเศษหรือ? วิเศษยังไงหรืออะ?

เมียคนทำขนมปัง เออ (คิดไม่ออก) เออ มันวิเศษตรง (หันไปบอกคนทำขนมปัง) อะ คุณบอกไปซิว่ามันวิเศษยังไง

คนทำขนมปัง อ้าว (คิด) เออ มันวิเศษตรงที่ (คิด) วิเศษ เหนือคำบรรยาย

แจ็ค ยังไงล่ะอะ

เมียคนทำขนมปัง (สวน) เอาวัวแก่ตัวนั้นมาแลกกับถั่วพวกนี้เถอะนะ รับรองมันวิเศษจริงๆ

แจ็ค (ตื่นตื่น) หรือ แล้วน่าจะเอาถั่วมาแลกก็เม็ดอะ

คนทำขนมปัง หก

เมียคนทำขนมปัง (สวน) ทำอะไร (หันมาบอกคนทำขนมปัง) เราขอเก็บไว้เม็ดหนึ่งซิ

แจ็ค แล้วถ้าผมมีเหรียญทองมากพอ ผมขอมาซื้อวัวขาวของผมคืนได้ไหมอะ

คนทำขนมปัง/เมีย (ตอบไปแบบไม่สนใจ) ก็ได้แหละ ก็คงได้แหละ

แจ็ค งั้นตกลงอะ

คนเล่าเรื่อง คนทำขนมปังยื่นถั่วห้าเม็ดให้แจ็ค เมียคนทำขนมปังคว้าเก็บเม็ดที่เหลือเก็บไว้ในกระเป่าตัวเอง

แจ็ค ไร่ ขาฟ่อง (คุยกับวัว เศร้า) ฉันสัญญาฉันจะหาเหรียญทองมาซื้อแก้คืนนะ

คนเล่าเรื่อง สองผัวเมียสบตากันด้วยความสงสาร

แจ็ค อย่าตายไปก่อนละ ลาก่อนเพื่อนรัก

(แจ็ค วิ่งออกไป)

คนทำขนมปัง	นี่เราต้องถอนคำสาปด้วยคำพูดโกหกกันอย่างนั้นหรือ
เมียคนทำขนมปัง	ยังไงก็ไม่มีใครซื้อข้าวแก้วนึ่งนี้หรอก อย่างน้อยเด็กคนนั้นก็ได้อ้วไปกิน ไม่อดตาย
คนทำขนมปัง	ถั่วทำเม็ดย่น่ะ
เมียคนทำขนมปัง	คนทุกคนโกหกกันทั้งนั้นล่ะ ยอมเห็นแก่ตัวกันบ้าง อย่าให้มีอะไรมาขวางสิ่งที่เราต้องการสิ
คนทำขนมปัง	พาวัวกลับบ้านไป ของวิเศษอีก 3 อย่าง เตียวฉันทัดการเอง
เมียคนทำขนมปัง	โธ่ คุณก็
	(คนทำขนมปังและเมียคนทำขนมปัง เดินแยกไปคนละทางเสียง ราพันเซล ร้องเพลงแว่วเข้ามา มีกลิ่นหอมลอยเข้ามา)
คนเล่าเรื่อง	เมียคนทำขนมปังยอมแลกวัวกลับบ้าน ส่วนคนทำขนมปังก็มุ่งหน้าออกตามหาหนูน้อยหมวกแดง
คนเล่าเรื่อง	(เคลิ้ม) เสียงของราพันเซลช่างไพเราะจริงๆเลยนะ ราพันเซล เป็นเด็กสาวที่สวยแม่หมดเก็บมาเลี้ยง เธอมีเส้นผมที่ยาววาววาว มาก หอมมากด้วย
ราพันเซล	ฉันขอแค่ได้ออกไปเจอโลกกว้าง ออกไปจากหอคอยนี้ แต่ก็ไม่สามารถทำแบบนั้นได้ เพราะแม่ไม่อนุญาตให้ฉันออกไปไหน
คนเล่าเรื่อง	ยายแม่หมดทั้งห้วงและหวงราพันเซล นางไม่ยอมให้ราพันเซลต้องเห็น หรือได้พบเจอกับโลกที่แสนเลวร้าย ดังนั้น ราพันเซลจึงถูกขังไว้บนหอคอยมาตั้งแต่เกิด ไม่เคยได้ออกมาสู่โลกภายนอกเลย นั่นไง ยายแม่หมดกำลังมาหาราพันเซลพอดี
ราพันเซล	(ฮัมเพลง) หว...
แม่หมด	ราพันเซล ปล่อยผมยาวของเธอลงมา (ราพันเซลยังคงฮัมเพลง) ราพันเซล ปล่อยผมยาวของเธอลงมา (ราพันเซลยังคงฮัมเพลง แม่หมดโกรธ เอาไม้ฟาดพื้นเสียงดัง) ราพันเซล (ราพันเซลหยุดร้อง ตั้งสติได้) ปล่อยผมยาวของเธอลงมา
คนเล่าเรื่อง	ผมยาวของราพันเซลค่อยๆถูกปล่อยลงมา ปล่อยลงมา ผมของเธอยาวมาก ยาวมาก ยาวจนถึงพื้น แม่หมดคว้าเส้นผมของราพันเซล แล้วพยายามปีนขึ้นไป
	(เสียง ราพันเซล ร้องเพลงแต่เป็นจังหวะที่ร้องเจ็บปวด มีเสียงพุ่มไม้ดังขึ้น)
เจ้าชายราพันเซล	ราพันเซลงั้นหรือ
คนเล่าเรื่อง	เจ้าชายของราพันเซล หนูน้อยหน้าตาดี ผมสีทอง
เจ้าชายราพันเซล	เสียงที่ข้าตามหามานานคือเสียงของนางนี่เอง วันหนึ่งข้าจะมาร้องเรียกชื่อนาง ให้นางปล่อยผมลงมา แล้วข้าจะปีนขึ้นไปพบนาง
	(แม่หมด ราพันเซล และเจ้าชาย ออกไป)
คนเล่าเรื่อง	กลับไปทางด้านหนูน้อยหมวกแดง เธอเดินมาจนถึงบ้านคุณยาย
	(หนูน้อยหมวกแดง ยาย และหมาป่า เข้ามา มีกลิ่นดอกไม้ลอยเข้ามา)
หนูน้อยหมวกแดง	นั่นไงบ้านคุณยาย บ้านไม้เล็กๆ มีดอกไม้อยู่รอบๆบ้าน ได้กลิ่นกันไหมล่ะ คุณยายฉันชอบดอกไม้มาก คุณยายต้องชอบดอกไม้ที่ฉันเด็ดมาฝากแน่ๆ (คิด) แต่ฉันรู้สึก... เหมือนมีอะไรแปลกๆ
คนเล่าเรื่อง	หนูน้อยหมวกแดงค่อยๆเดินเข้าบ้านคุณยาย
หนูน้อยหมวกแดง	คุณยายขา

- คนเล่าเรื่อง และเป็นอย่างที่เด็กๆทราบดี เธอถูกหมาป่าที่ปลอมตัวเป็นคุณยายกลืนลงท้องไป (*เสียงกรีด เสียงโศกเศร้า*) หนังก้องดังหนังกาก็เริ่มห้อย หมาป่าวงนอนและผลอกลับไปบนเตียง (*เสียงหมาป่ากรน*) คนทำขนมปังวิ่งตามหนูน้อยหวมกแดงเข้ามา
(คนทำขนมปัง *วิ่งเข้ามา เสียง หนูน้อยหวมกแดง และ ยาย ตะโกนขอความช่วยเหลือในท้อง*)
- คนทำขนมปัง (*หอบ*) นีนะหรือ บ้านของคุณยาย (*ฟังเสียงกรน*) คุณยายนี้กรนดังชะมัด
- คนเล่าเรื่อง เขาเดินตามเสียงกรนเข้าไปในบ้าน ด้วยสีหน้าที่กังวล
- คนทำขนมปัง หนูน้อยหวมกแดงไปไหนซะแล้วล่ะ (*ได้ยินเสียงร้องขอความช่วยเหลือ*) นันเสียงอะไรนะ (*มองไปทางหมาป่า*) เอ๊ะ ทำไมไม่มีชายผ้าคลุมของเด็กคนนั้นในปากคุณยายล่ะ (*คิดได้*) เอ๊ะ หรือว่า?
- หมาป่า (*เรอ*)
- คนทำขนมปัง ใช่อจริงๆด้วย เจ้าหมาป่านี้เอง เอาผ้าคลุมไหมพรมของฉันทันมาละ
- คนเล่าเรื่อง คนทำขนมปังคว้ามืดออกมา และตัดสินใจปักลงไปท้องของหมาป่า
- หมาป่า (*ร้องโหยหวน*)
- คนเล่าเรื่อง หนูน้อยหวมกแดง และคุณยายก็ค่อยๆคลานออกมาจากท้องหมาป่า
- หนูน้อยหวมกแดง แหวะ ในท้องหมาป่า มีดีและเหม็นมาก น่ากลัวมากจริงๆ
- ยาย (*แค้น*) เจ้าหมาป่า เลว บังอาจกินฉันทันหรือ ซ่ามันๆ เอามืดตัดหัวไอ้ปีศาจนี้ จับมันผ่าหนัง ออก เอาเกลือมาโรยให้มันทรมาณจนกว่ามันจะตาย
- หนูน้อยหวมกแดง (*ซ็อก*) เออคุณยายคะ
- ยาย ไปหาก้อนหินมา ยายจะเอาใส่ท้องมัน (*กับคนทำขนมปัง*) ใจก็ขอบใจคุณมากนะ ที่มาช่วยฉันทันกับหลาน เดี่ยวฉันทันจัดการไอ้หมาป่านี้ก่อน
(*ยาย ลาก หมาป่า ออกไป*)
- หนูน้อยหวมกแดง คุณน้ามีน้ำใจมากเลยคะ หนูไม่รู้จะตอบแทนคุณยังไงดี (*นึกได้*) งั้นหนูให้ผ้าคลุมไหมพรมสีแดงนี้กับคุณน้าแล้วกัน คุณน้าอยากได้มันนี่
- คนทำขนมปัง (*แปลกใจ*) อะไรนะ หนูจะให้หน้าจริงๆหรือ
- หนูน้อยหวมกแดง จริงๆคะ ผ้าคลุมสีแดงผืนนี้คงไม่ใช่สิ่งที่จะป้องกันภัยให้หนูได้หรอก ตัวหนูเองนี่ล่ะคะที่ต้องมีสติคิด หนูโดนหมาป่านั้นหลอก เพราะคิดว่ามันใจดี แต่การเป็นคนใจดี ใช่ว่าจะเป็นคนดีเสมอไป คุณน้าเอาผ้าคลุมนี้ไปเถอะคะ เดี่ยวหนูให้คุณยายเย็บผ้าคลุมผืนใหม่ให้ เอาหนังหมาป่านี้ล่ะคะทำผ้าคลุม
- คนทำขนมปัง ขอบใจหนูมากนะ ขอบใจมาก
(*คนทำขนมปัง และ หนูน้อยหวมกแดง ออกไป แจ็คและแม่ เข้ามา*)
- คนเล่าเรื่อง ทางด้านแจ็ค เขากลับบ้านไปบอกแม่ ว่าเอาหัวไปแลกกับถั่ว
- แม่แจ็ค (*โวยวาย*) ไอ้ลูกโง่เอ๊ย มีแต่คนปัญญาอ่อนเท่านั้นแหละที่ยอมเอาหัวไปแลกกับถั่ว นี่นะ (*ปา ถั่วทิ้ง*)
- แจ็ค (*ก้มหาถั่ว*) อย่าปามันทิ้ง มันเป็นถั่ววิเศษนะ
- แม่แจ็ค (*โกรธ*) วิเศษبابอะไร ไม่ต้องไปตามเก็บ ทิ้งมันไปหลังบ้านนั่นแหละ ไอ้ลูกโง่ โดนเขาหลอกไม่รู้ตัว ไปเลย เข้าไปในบ้าน ไปนอน !
- แจ็ค โอ้ย แม่ฮะ โอ้ยอย่าตีงูผม
(*แม่แจ็ค และ แจ็ค ออกไป*)

คนเล่าเรื่อง ถ้าแม่แฉ็คปังแฉ็คบ่าง นางจะรู้ว่าแฉ็คพูดความจริง ตกกลางคืน ถ้วนัน ค่อยๆโตขึ้น โตขึ้น กลายเป็นต้นถั่วยักษ์ พุงสูงขึ้นไปบนท้องฟ้า (รอให้พื้นหยุดสั้น) กลับไปดูในปากกันต่อ เมีย คนทำขนมปังกำลังเดินลากวัวผ่านเข้ามา

(เมียคนทำขนมปัง เข้ามา)

เมียคนทำขนมปัง เจ้าวัวตอนนี้มันนุ่มเหมือนตุ๊กตาจริงๆเลยนะ นุ่มน่ากอดมาก ถึงว่า เด็กที่ชื่อแฉ็คถึงได้รักมัน มาก เด็กๆอยากสัมผัสไหมล่ะ ว่าวัวตัวนี้มันนุ่มแค่ไหน อะลองจับดูซิ มันนุ่มเหมือนตุ๊กตา พวกนี้เลยล่ะ

(ทีมงานสัมผัสมือและวางตุ๊กตาขนนุ่มบนมือผู้ชม โดยให้ให้ได้สัมผัสความนุ่มของตุ๊กตา เมียคนทำขนมปังถามเรื่อยๆว่า นุ่มไหม เมื่อผู้ชมได้สัมผัสครบทุกคน ทีมงานค่อยสัมผัสมือผู้ชมแล้วหยิบตุ๊กตาขนนุ่มออก)

(เสียงดนตรีในวังแว่วมาไกลๆ ซินเดอเรลล่า เข้ามา)

คนเล่าเรื่อง ซินเดอเรลล่าในชุดราตรีแสนสวยกำลังวิ่งเข้ามา ทำทางของเธอเหมือนกำลังถูกใครตามมา เธอวิ่งชนเมียคนทำขนมปังอย่างจัง

ซินเดอเรลล่า โอ๊ย

เมียคนทำขนมปัง เป็นอะไรหรือเปล่าคะคุณ

ซินเดอเรลล่า ไม่เป็นอะไรค่ะ ฉันช้ำขมตัวเอง ขอโทษนะคะ

เมียคนทำขนมปัง ชุดสวยจังเลยนะคะ (ฟังเสียงในวัง) คุณมาจากงานเต้นรำในวังนั่นหรือคะ

ซินเดอเรลล่า ใช่ค่ะ เจ้าชายและทหารออกตามหาฉัน เพื่อขอฉันแต่งงาน

เมียคนทำขนมปัง (เคลิ้ม) เจ้าชายที่สูงๆ ผิวขาว กล้ามเนื้อเป็นมัดๆนะหรือ ถ้ามีเจ้าชายหล่อๆแบบนี้วิ่งตาม ฉันจะไม่มีทางวิ่งหนีเด็ดขาด

ซินเดอเรลล่า ก็ฉันไม่ค่อยได้เจอใครนี่ค่ะ

เมียคนทำขนมปัง ชีวิตเธอนี้ดีจัง มีเจ้าชาย มีคนในวังมาวิ่งไล่ เธอจะได้กลายเป็นเจ้าหญิง ไม่เหมือนฉันวันๆมี แต่ขนมปัง

(เสียงนาฬิกาตึงจะเที่ยงคืน มีเสียงวัวและกระดิ่งเบาๆ)

ซินเดอเรลล่า นี่จะเที่ยงคืนแล้วหรือนี่ (ตกใจ) อ๊ย ดูทางนู่นสิคะ

เมียคนทำขนมปัง (ไม่ได้สนใจ) ถ้าฉันได้ใส่ชุดสวยๆ หรือรองเท้าสวยๆแบบคุณ

ซินเดอเรลล่า (แปลกใจ) มีต้นถั่วยักษ์อยู่แถวหมู่บ้าน มันสูงถึงบนฟ้าเลย

เมียคนทำขนมปัง (ไม่ได้สนใจ) รองเท้าเธอสวยดีจัง รองเท้าแก้ว

ซินเดอเรลล่า ฉันต้องรีบกลับบ้านแล้ว

เมียคนทำขนมปัง (ตกใจ) รองเท้าแก้ว รองเท้าแก้วของเจ้าหญิง

ซินเดอเรลล่า ฉันต้องรีบไปแล้ว

เมียคนทำขนมปัง ฉันต้องการรองเท้าของคุณ เด็กๆช่วยฉันด้วย ช่วยกันผู้หญิงคนนั้น เอารองเท้าแก้วมาให้ได้

ซินเดอเรลล่า (ตกใจวิ่งหนีไปทั่วห้อง) อะไรกันเนี่ย ฉันต้องรีบไปนะ

(ซินเดอเรลล่า วิ่งไปทั่วห้อง ได้ยินเสียงรองเท้าแก้ววิ่ง เมียคนทำขนมปัง วิ่งไล่ไปทั่วห้อง เสียงกระดิ่งวัวดังค่อยๆ ออกไป ซินเดอเรลล่า วิ่งหนีออกไป)

เมียคนทำขนมปัง โอ๊ย หนีไปจนได้ อุดสำหรับเจอของวิเศษอีกชิ้นแล้วเชียว พวกเด็กๆไม่ช่วยฉันเลย ดินะที่ยังมี วัวขาว (ตกใจ) อ้าว วัวหายไปไหนแล้ว ไม่นะ ไม่

(เมียคนทำขนมปังวิ่งตามวัวขาวไป)

คนเล่าเรื่อง คินที่หนึ่งผ่านพ้นไป คนทำขนมปังและเมียได้ของวิเศษมาแค่อย่างเดียว ชินเดอเรลล่าหนีรอดจากเจ้าชาย ราพันเซลพบรัก หนูน้อยหวมกแดงได้ผ้าคลุมหนังหมาป่า ยายแม่มดจะกลับมาสวยได้หรือไม่ เอ๊ะ แล้วแจ๊คล่ะ

ฉากสาม

เสียงไก่ขัน นกร้องยามเช้า แจ๊ควิ่งเข้ามาด้วยอากาศเหนื่อย

คนเล่าเรื่อง เช้าวันรุ่งขึ้น แจ๊ควิ่งหอบถูงใบใหญ่ ร้องโวยวายมาแต่ไกล
แจ๊ค สุดยอดไปเลย ไม่เคยสนุกขนาดนี้มาก่อน เพื่อนๆรู้ไหมว่าฉันไปไหนมา ฉันแอบปีนต้นกล้วยักษ์ขึ้นไปบนฟ้ามา ช่างบนเป็นบ้านของยักษ์ ทุกอย่างใหญ่โตไปหมด มียักษ์ 2 ตัวอยู่บนนั้น เป็นผัวเมียกัน ยักษ์ตัวเมียนะนิสัยดีมาก นางอุ้มฉันไปกอด เล่นกับฉัน แต่ยักษ์ตัวผู้ พอฉันกลับมาเห็นฉัน มันโกรธมาก มันวิ่งไล่ฉัน ฉันวิ่งหนีสุดชีวิตเลย แล้วฉันก็เห็นกองถุงที่เต็มไปด้วยเหรียญทอง เลยแอบหยิบเอามาให้แม่ด้วย ยักษ์มันไม่ป็นตามมา โชคดีจริงๆ สนุกเป็นบ้าเลย

คนเล่าเรื่อง แจ๊ควิ่งต่อเข้าไปในป่า เจอคนทำขนมปังพอดี

(คนทำขนมปัง เข้ามา)

แจ๊ค (อวด) คุณนำชายขนมปัง นี่โงะเหรียญทอง (เขย่าถุง) ผมเอามาแลกกับวัวของผม
คนทำขนมปัง โอ้โฮ เหรียญทองเต็มไปหมดเลย แต่เดี๋ยวนะ ฉันยังไม่ได้บอกเลยว่าจะขายวัวคืนให้ล่ะ
แจ๊ค แต่น่าบอกว่าจะให้ผมซื้อคืนนี้ฮะ
คนทำขนมปัง (คิด) เออ... เออ แต่เหรียญทองพวกนี้
แจ๊ค น่าจะบอกว่า เหรียญทองพวกนี้ยังไม่พอใช้ใหม่ จะเอามากกว่านี้ใช้ไหม?
คนทำขนมปัง (สับสน) เออ...
แจ๊ค ได้ ฉันจะไปเอาของที่มีค่า มากกว่าเหรียญทองพวกนี้มาแลกกับวัวของผม รอผมก่อนนะ ฮะ

(แจ๊ค วิ่งออกไป)

คนทำขนมปัง เดียวซี ฉันยังไม่ได้พูดอะไรเลย ไอ้หนูกลับมาก่อน กลับมานี่นะไอ้หนู

(คนทำขนมปัง วิ่งตาม เจ้าชายชินเดอเรลล่า กับ เจ้าชายราพันเซล เข้ามาคนละทาง)

คนเล่าเรื่อง เจ้าชายชินเดอเรลล่า และเจ้าชายราพันเซล จริงๆแล้วเป็นพี่น้องกัน เขาบังเอิญเดินมาเจอกันตรงน้ำตกในป่า

(เสียงแตรจากในวัง เสียงน้ำตก มีละอองน้ำสาดโดนผู้ชมเป็นระยะๆ)

เจ้าชายราพันเซล อ้าว เสต็จพี อยู่นี่เองหรอ

เจ้าชายชินเดอเรลล่า ข้าวิ่งตามหาสาวงามที่เต้นรำด้วยเมื่อคืน เธอวิ่งหนีไป สาวสวยที่สุดของเมือง

(เมียคนทำขนมปัง เข้ามา)

คนเล่าเรื่อง ขณะที่เราชายจีนเดอเรลล่ากำลังเล่าถึงความงามของจีนเดอเรลล่า เมียของคนทำขนมปังก็เดินเข้ามา นางหลบหลังพุ่มไม้ แอบดูผู้ชายทั้ง 2 คน

เมียคนทำขนมปัง (ตื่นเต้น) กรีด นั่นผู้ชายสุดหล่อของฉัน ผู้ชายอีกคนก็น่ารัก ฉันจะเป็นลม พวกเขาคุยเรื่องอะไรกันนะ

เจ้าชายราพันเซล เมื่อคืนข้าได้พบสาวงามที่สุดในเมืองเหมือนกัน แต่เธออยู่ในป่า

เจ้าชายจีนเดอเรลล่า สาวงามในป่าจิ้งหรือ

เจ้าชายราพันเซล ใช่ หอคอยสูงอยู่ในป่าทางขวาของน้ำตก ประมาณ 200 ก้าวจากตรงนี้ ฝ้าดงกุหลาบเข้าไป

เจ้าชายจีนเดอเรลล่า แล้วเจ้าจะขึ้นไปหานางได้อย่างไร

เจ้าชายราพันเซล หม่อมฉันแอบเห็นที่ยายแม่มดทำ นางยื่นตะโกนเรียกสาวงามว่า “ราพันเซล ราพันเซล ปล่อยผมของเธอลงมา” เส้นผมที่ยาวที่สุด และก็หอมที่สุด ค่อยๆร่วงลงมาจากหอคอย แล้วหม่อมฉันก็ปีนผมนางขึ้นไป

คนเล่าเรื่อง เมียคนทำขนมปังทำหน้าตกใจ

เมียคนทำขนมปัง เส้นผมยาวมีกลิ่นหอมจิ้งหรือ

เจ้าชายจีนเดอเรลล่า (หัวเราะ) เรื่องบ้าอะไรนี่ เจ้าอย่ามาล้อข้าเล่นน่า เจ้าอิจจาข้าซินะ

เจ้าชายราพันเซล (โกรธ) หม่อมฉันพูดความจริง (เยาะเย้ย) ก็ยังดีกว่าของเสด็จพี่ก็แล้วกัน ผู้หญิงบ้าอะไรวิ่งหนีผู้ชาย ไม่น่าเชื่อ

เจ้าชายจีนเดอเรลล่า ก็ต้องเชื่อล่ะ จิ้งเรามาพนันกัน ใครเอาสาวงามของตัวเองมาอวดกันได้ก่อน ถู่ว่าชนะ

เจ้าชายราพันเซล ได้เลย

พร้อมกัน ข้าต้องชนะ

(เจ้าชายจีนเดอเรลล่า และ เจ้าชายราพันเซล เดินออกไปคนละทาง)

คนเล่าเรื่อง ทั้งสองผู้ชายแยกย้ายกันออกตามหาสาวงามของพวกเขา เมียคนทำขนมปังรีบออกตามหาหอคอยตามทางที่เจ้าชายราพันเซลบอก

เมียคนทำขนมปัง (ทวนเบาๆ) น้ำตก 200 ก้าว ดงกุหลาบ หอคอย

(ราพันเซล เข้ามา ฮัมเพลง)

ราพันเซล (ลา....)

เมียคนทำขนมปัง นั่นไงหอคอยที่เจ้าชายบอก และข้าต้องทำไงนะ อ้อ ตะโกนเรียกชื่อนาง

ราพันเซล (ลา.....)

เมียคนทำขนมปัง (ร้องเรียก) ราพันเซล ราพันเซล ปล่อยผมของเธอลงมา

ราพันเซล นั่นผู้ชายของข้าหรือ

เมียคนทำขนมปัง (ปลอมเสียงเป็นผู้ชาย) ใช่ ข้าเอง

คนเล่าเรื่อง ราพันเซล ค่อยๆปล่อยผมยาวของเธอลงมา เมียคนทำขนมปังคว้าไว้ได้

เมียคนทำขนมปัง ใช่เลย นี่แหละเส้นผมยาวมีกลิ่นหอม แต่ฉันจะเอาผมกลับไปยังไงดีละ จะดึงคนเดียวก็คงไม่ไหว (คิดออก) นึกออกแล้ว เด็กๆทุกคนต้องช่วยฉันแล้วละ เดี่ยวฉันจะส่งผมไปให้เด็กๆ ส่งต่อกันไปเรื่อยๆ แล้วถ้าฉันบอก “ดึง” ก็ช่วยกันดึงให้แรงๆเลยนะ พร้อมไหม (รอเสียงตอบ)

(ส่งผมยาวให้ผู้ชมแต่ละแถวถือ เมื่อพร้อม ให้เมียคนทำขนมปังนับจังหวะให้ผู้ชมช่วยกันดึง มีเสียงนาฬิกาตั้งจะหมดเวลาแทรกเข้ามาเป็นจังหวะ ตอนดึงให้ราพันเซลร้องด้วยความเจ็บปวด เมียคนทำขนมปังส่งเสียงเชียร์ จนเมื่อได้จังหวะให้ทีมงานปล่อยผม เมียคนทำขนมปังร้องดีใจ แล้วให้ทีมงานเก็บผมออกจากแต่ละแถว)

เมียคนทำขนมปัง ขอบคุณนะเด็กๆ
 (เมียคนทำขนมปังวิ่งออกไป)

คนเล่าเรื่อง สองคืนผ่านไป คนทำขนมปังและเมียยังได้ของวิเศษมาแค่ 2 อย่าง คือผ้าคลุมไหมพรม และเส้นผมยาวมีกลิ่นหอม เจ้าชายราพันเซลแอบขึ้นไปหาราพันเซลได้สำเร็จ ซินเดอเรลล่ายังคงวิ่งหนีเจ้าชายออกจากงานเต้นรำ ส่วนแจ๊ค เขาปีนต้นถั่วกลับขึ้นไปบนฟ้าอีกครั้ง

ฉากสี่

เสียงนกร้องยามเช้า ลมพัดต้นไม้เบาๆ

คนเล่าเรื่อง และแล้วก็ถึงวันสุดท้ายของการถอนคำสาป
 (ราพันเซล กรีดเสียงดัง แม่มด ลากราพันเซลเข้ามา)

ราพันเซล อย่าค่ะแม่ อย่าทำหนูเลย

คนเล่าเรื่อง ยายแม่มดจับได้ว่าราพันเซลจะหนีตามเจ้าชาย จึงผลักเจ้าชายตกลงมาจากหอคอย และ ลากราพันเซลเข้ามาในป่า

แม่มด เป็นลูกก็ต้องฟัง ต้องเชื่อฟังแม่ซิ ไซซิ ฉันทันแก่ ฉันทันน่าเกลียด แกกงอายุที่มีแม่อย่างฉันทัน ไซไซใหม่

ราพันเซล ไม่ใช่อย่างนั้นนะค่ะแม่ หนูอยู่แต่บนหอคอย หนูเหงาค่ะแม่ หนูไม่ใช่เด็กแล้วนะค่ะ หนูขอ แค่ได้เห็นโลกกว้างบ้างเท่านั้นเอง

คนเล่าเรื่อง ยายแม่มด มองราพันเซลด้วยความเป็นห่วง

แม่มด โลกนี้นะมันไม่มีอะไรดีหรือลูกแม่ มันอาจจะมียายหรือพี่ชายรูปงามก็จริง แต่ก็ก็มีหมาป่า มีมนุษย์ มีพวกซีโกทกเต็มไปหมด

ราพันเซล โอ้ แม่ขา แม่ไม่เข้าใจลูก ลูกรักเจ้าชาย

แม่มด (โกรธ) ตัวแค่นี้อยากมีความรัก จะหนีตามผู้ชาย นั่งลูกไม่รักดี (ประชด) อายากรู้จักไซไซใหม่ว่า โลกเป็นยังไง ฉันทันจะปล่อยให้แกไปเผชิญโลกด้วยตัวเอง มานี่ ฉันทันจะตัดผมที่แกรักออกให้หมด ให้แกหมดสวยไปเลย ดูซิเจ้าชายจะรักแกอยู่ไหม (แม่มดตัดผมราพันเซล)

ราพันเซล ไม่นะค่ะ ยายนะ (กรีดร้องอย่างบ้าคลั่ง)

คนเล่าเรื่อง ราพันเซลผู้นำสงสาร หลังจากที่ยายแม่มดตัดผมยาวสวยๆของเธอ ก็ลากเธอออกไปทิ้งไว้ กลางป่า

(แม่มด และ ราพันเซล ออกไป แจ๊ค และ หนูน้อยหมวกแดง เข้ามาคนละทาง)

คนเล่าเรื่อง แจ๊คและหนูน้อยหมวกแดงบังเอิญเดินมาเจอกันกลางป่า

แจ๊ค หัวดีดี ผ้าคลุมของเธอเท่มากเลย

หนูน้อยหมวกแดง อย่าเข้ามานะ ฉันทันมีติดนะ

แจ๊ค (ตกใจ) อะไรกัน วางมิดของเธอลงก่อนเถอะ ฉันทันไม่ได้จะเอาผ้าคลุมของเธอนี้ ฉันทันแค่ชมว่า มันเพ่ดี

หนูน้อยหมวกแดง	(ภูมิใจ) หรือ คุณยายฉันเย็บให้ จากหนังสือหมาป่าที่มาทำร้ายพวกเรา (ไม้) ฉันฆ่ามันเองกับมือเลย แล้วคุณยายก็ให้เมล็ดนี้กับฉัน ไว้ป้องกันตัวเอง มันวิเศษใช้ใหม่ล่ะ
แจ๊ค	วิเศษจริงๆ ฉันก็มีของวิเศษเหมือนกัน นี่ไง
คนเล่าเรื่อง	แจ๊คคุณแม่ไก่ทองคำ
หนูน้อยหมวกแดง	(สงสัย) แม่ไก่เนี่ยนะ
แจ๊ค	มันเป็นไก่วิเศษ ออกไข่เป็นทองคำทุกเช้า ฉันจะเอาไปแลกกับวัวของฉันคืน
คนเล่าเรื่อง	หนูน้อยหมวกแดงทำหน้าที่สงสัย
หนูน้อยหมวกแดง	(หัวเราะ) เธอนี้ตลกดีนะ จะมีไก่แบบนั้นด้วยหรือ ซี้ไม่จั่ง
แจ๊ค	ฉันปีนต้นไม้ขึ้นไปเมืองยักษ์มา บนนั้นมีสมบัติเต็มไปหมดเลย มีทองคำ มีไก่ทองคำ และก็มีพิณวิเศษที่ไม่ต้องดีดก็เล่นดนตรีได้ด้วย
หนูน้อยหมวกแดง	จะให้ฉันเชื่อเธอจริงๆหรือ เก่งจริงก็ไปเอาพิณวิเศษนั้นมาซิ ฉันถึงจะเชื่อ
แจ๊ค	ได้ ฉันจะปีนขึ้นไปขโมยมาให้
หนูน้อยหมวกแดง	โกหก
แจ๊ค	(โกรธ) ฉันไม่ได้โกหก เตียวฉันจะขึ้นไปเอามันมาให้ดู
หนูน้อยหมวกแดง	ไม่มีจริงหรอก ไอ้คนโกหก ไอ้ซี้โกหก
	(หนูน้อยหมวกแดง เดินล้อ แจ๊ค ว่า ซี้โกหก ออกไป ซินเดอเรลล่า และ เมียคนทำขนมปัง เข้ามาคนละทาง)
คนเล่าเรื่อง	กลับมาดูทางซินเดอเรลล่า เธอยังคงวิ่งหนีเจ้าชายของเธอ แต่เด็กๆลงฟังเสียงเธอร้องซี้ (หยุดฟัง) ฟังดูแปลกๆว่าไหม? (หยุดฟัง) อ้อ เธอใส่รองเท้าแก้วแค่ข้างเดียววิ่งมานั่นเอง
ซินเดอเรลล่า/เมีย	ว้าย
คนเล่าเรื่อง	เธอร้องชนกับเมียคนทำขนมปังอีกครั้ง
ซินเดอเรลล่า	(หอบ) นี่คุณอีกแล้วหรือ ไปให้พ้นนะ
เมียคนทำขนมปัง	ขอรองเท้า ฉันต้องการรองเท้าแก้วของเธอจริงๆนะ (คิดได้) นี่ฉันมีถ้าววิเศษมาแลกด้วย หยิบไปดูซิ
ซินเดอเรลล่า	ถ้าววิเศษหรือ
คนเล่าเรื่อง	ซินเดอเรลล่าหยิบถ้าวขึ้นมาดู
ซินเดอเรลล่า	(ปาทิ้ง) ไร้สาระ
เมียคนทำขนมปัง	อย่าปาทิ้งแบบนี้สิ
ซินเดอเรลล่า	คืนนี้ฉันเสียรองเท้าไปข้างหนึ่งแล้ว ฉันไม่สามารถวิ่งเท้าเปล่าในป่าได้หรอก ฉันขอโทษนะค่ะ
เมียคนทำขนมปัง	เอาแบบนี้สิ เอรองเท้าฉันไปทั้ง 2 ข้าง แลกกับรองเท้าแก้วข้างเดียวของเธอ เธอจะได้วิ่งหนีได้สะดวก
ซินเดอเรลล่า	จริงด้วยซินะ
คนเล่าเรื่อง	ทั้งสองแลกรองเท้ากัน ซินเดอเรลล่าสวมรองเท้า 2 ข้างแล้ววิ่งออกไป คนทำขนมปังเดินเข้ามาอีกทาง
	(ซินเดอเรลล่า วิ่งหนีไป คนทำขนมปัง เข้ามา)
คนทำขนมปัง	อ้าวนี่ นี่ยังไม่กลับบ้านไปอีกหรือ ฉันสั่งว่า (เห็นของวิเศษที่เมีย) เอ๊ะ นั่น
คนเล่าเรื่อง	คนทำขนมปังมองเห็นผมเส้นยาวและรองเท้าแก้วที่เมียของเขา
คนทำขนมปัง	(ดีใจ) เธอไปเอามาจากไหนเนี่ย

เมียคนทำขนมปัง	ฉันดึงมาจากผู้หญิงบนหอคอย เด็กๆพวกนี้ช่วยฉันดึงลงมา (ซึ่งเรียกเด็กคนดู) คนนี้ก็ช่วย คนนั้นก็ช่วย คนนี้ก็ช่วยเหมือนกัน
คนทำขนมปัง	เด็กๆพวกนี้ก็ช่วยฉันแยมักคลุมไหมพรมเหมือนกัน (นึกได้) งั้นเราก็ได้ของครบ 4 อย่าง แล้วล่ะซี
เมียคนทำขนมปัง	เออ
คนทำขนมปัง	เออ แล้วเจ้าวัวขาวนั้นไปไหนแล้วล่ะ ไปผูกไว้ที่ไหน
เมียคนทำขนมปัง	เออ
คนทำขนมปัง	ว่าไงล่ะ วัวไปไหน
เมียคนทำขนมปัง	(สำนึกผิด) มันวิ่งหนีหายไปแล้ว
คนทำขนมปัง	ว่าไงนะ นี่เธอทำวัวหายจั้นหรือ โอ้ ฉันไม่น่าไว้ใจปล่อยให้วัวอยู่กับเธอเลย นี่มันคืนสุดท้าย แล้วด้วย
เมียคนทำขนมปัง	โอ้ ที่รัก ฉันขอโทษ
คนทำขนมปัง	แล้วจะไปตามมันได้ที่ไหน.....
	(มีเสียงไม้ใหญ่ๆค่อยๆล้ม แผ่นดินสะเทือน มีลมพัดแรง เป็นเสียงต้นไม้ล้มจากไกลๆ เจ้าชายซินเดอเรลล่า และ ทหาร วิ่งเข้ามา)
เจ้าชายซินเดอเรลล่า	เกิดอะไรขึ้น นั่นเสียงอะไร
ทหาร	น่าจะมีเสียงข้างลึมหะยะยะคะ
คนเล่าเรื่อง	เจ้าชายซินเดอเรลล่าและทหารวิ่งตามซินเดอเรลล่าเข้ามา
เจ้าชายซินเดอเรลล่า	วิ่งไวเหลือเกินสาวงามของข้า ไม่เอาล่ะ ข้าเหนื่อย ดินะ อย่างน้อยข้าก็ได้รองเท้าแก้วของ นางมา
คนเล่าเรื่อง	เจ้าชายชुरองเท้าแก้ว 1 ข้างอวด
เจ้าชายซินเดอเรลล่า	ด้วยความฉลาดของข้า ข้าเอากาวทาไว้ที่พื้นบันได พอนางวิ่งผ่าน รองเท้าก็เลยติดอยู่ที่ บันได
ทหาร	(อวย) เจ้าชายทรงมีสติปัญญาเฉียบแหลมมากพะยะคะ
	(แม่แฉ็ค วิ่งเข้ามา ปนเสียงหอบ เสียงบัน)
แม่แฉ็ค	(โวยวาย) ช่วยด้วย ช่วยด้วย มียักษ์ตกมาตายหลังบ้านฉัน
คนเล่าเรื่อง	แม่แฉ็ควิ่งเข้ามาด้วยท่าทางตื่นตกใจ
แม่แฉ็ค	แฉ็คลูกชายฉัน มันตัดต้นถั่วฉัน ยักษ์มันเลยตกลงมา ช่วยฉันด้วยคะเจ้าชาย ฉันหาแฉ็คไม่ เจอ ช่วยฉันด้วย
คนเล่าเรื่อง	เจ้าชายซินเดอเรลล่าขมวดคิ้ว ทำท่าคิดหนัก
เจ้าชายซินเดอเรลล่า	อืม ยังไงดินะ (คิดได้) เอาแบบนี้แล้วกัน ถ้าลูกป่ารอดก็รอด ถ้าลูกป่าตายก็คือตาย สบายใจ เถอะนะ เราทำอะไรไม่ได้หรอก
แม่แฉ็ค	(งง) ไม่ต้องทำอะไรอย่างนั้นหรือ
เจ้าชายซินเดอเรลล่า	ข้าถูกเลี้ยงมาให้รูปร่าง ไม่ได้ถูกเลี้ยงมาให้มาปราบยักษ์ ข้าต้องรีบไปพักผ่อนแล้ว พรุ่งนี้ ข้าข้ามีภารกิจสำคัญที่จะต้องออกตามหาสาวงามที่สวมรองเท้าแก้วนี้ได้พอดี
แม่แฉ็ค	มียักษ์ตัวเบ้อเริ่มตกลงมา นี่ไม่มีใครสนใจเลยหรือไง?
คนทำขนมปัง	ก็มันตายแล้วไม่ใช่หรือป้า
เจ้าชายซินเดอเรลล่า	ใช่แล้ว ถ้ามันตายแล้ว ก็ไม่เห็นข้าต้องทำอะไรแล้ว ข้าไปล่ะ

แม่แจ๊ค (เจ็บแค้น) เจ้าพวกคนไร้น้ำใจ
 (เจ้าชายซินเดอเรลล่า และ ทหาร เดินออกไป นาฬิกาบอกเวลาใกล้เที่ยงคืน แม่มด เข้ามา)
 คนเล่าเรื่อง เจ้าชายซินเดอเรลล่าและทหารหนีออกไป ยายแม่มดปรากฏตัวเข้ามา
 แม่มด จะหมดคืนที่สามแล้ว ได้ของครบกันแล้วหรือยัง
 คนทำขนมปัง ขาดไปอีกแค่อย่างเดียว เมียฉันทำไว้หายไป...
 แม่มด โอ๊ย เจ้าพวกโง่ จันเดียวข้าจะใช้เวทย์มนต์ ให้กระดิ่งที่คอของมันสั้น พวกแกทุกคนจง
 พยายามฟังให้ดีดี แล้วไปจับมันมา
 คนทำขนมปัง ยายทำได้ด้วยหรือ ดีเลยๆ (นึกได้) เด็กๆทุกคนช่วยกันฟังด้วยนะ เอ้าทุกคนเงิบๆ

(คนทำขนมปังสั่งให้เงิบ ทีมงานปิดเสียงเพลง นักแสดงและทีมงานหยุดสร้างบรรยากาศทั้งหมด แม่มดท่องคาถา
 ทีมงานสั้นกระดิ่งจากมุมเวที ให้ทั้งหมดโวยวายไปตามจุดที่กระดิ่งดัง สลับตำแหน่งการสั้นกระดิ่ง 2 ครั้ง และอีก 1 ครั้ง
 ตรงกลางเวที)

คนทำขนมปัง ได้แล้ว เราจับเจ้าวัวขานี้ได้แล้ว เรามีของวิเศษครบทั้ง 4 อย่างแล้ว
 (แจ๊ค ถือพิณวิ่งเข้ามา)
 แจ๊ค แม่ คุณซิผมได้อะไรมา
 คนเล่าเรื่อง แจ๊ควิ่งเข้ามา ในมือหอบของบางอย่างเข้ามา
 แม่แจ๊ค (โมโห) ไอ้แจ๊ค ไอ้ลูกข้า หายไปไหนมา แม่เป็นห่วงแทบแย่ (ตีแจ๊คเบาๆ)
 แจ๊ค ผมขึ้นไปเอาพิณพิเศษนี้มาซะ ดูซิไม่ต้องตีต มันก็มีเสียงดนตรีของมันเองได้
 แม่มด (สั่ง) หุบปาก รีบเอาของทั้งหมดนั้นให้วัวกิน
 ทุกคน อะไรนะ
 แม่มด ข้าสั่งให้เอาของอีก 3 อย่างนั้นให้วัวกิน
 คนเล่าเรื่อง คนทำขนมปังและเมีย ช่วยกันยัดผ้าคลุม รองเท้า และเส้นผมให้วัวกิน ขาวฟ่องค่อยๆเคี้ยว
 ค่อยๆกลืนอย่างอย่างลำบาก
 (นาฬิกาบอกเวลาจะเที่ยงคืน)
 แม่มด รีตนมวัวมาให้ข้า
 แจ๊ค ให้ผมทำซะ เจ้าขาวฟ่องมันยอมให้ผมรีตนมคนเดียว
 คนเล่าเรื่อง แจ๊คพยายามรีตนมเจ้าขาวฟ่อง (เสียงรีตนม) แต่ก็ไม่มีน้ำนมออกมา
 แจ๊ค ไม่เห็นเจ้าขาวฟ่องจะมีน้ำนมเลยนี่นา
 แม่มด ต้องมีส่วนผสมผิดพลาด ไม่ทันแล้ว พวกแกอดมีลูกไปตลอดกาลแล้ว
 เมียคนทำขนมปัง (โวยวาย) ไม่นะ เราก็หาของ 4 อย่างตามที่ท่านสั่งแล้วนี่
 คนทำขนมปัง วัวขานตัวนี้มันเหมือนตุ๊กตา ผ้าคลุมไหมพรมสีแดง รองเท้าแก้วของเจ้าหญิง
 เมียคนทำขนมปัง และเส้นผมยาวมีกลิ่นหอม ข้าอุตส่าห์ไปดึงผมมาจากบนหอคอย
 แม่มด แกว่าอะไรนะ แยกไปเอามาจากไหนนะ
 เมียคนทำขนมปัง เออ ข้าแค่เดินผ่าน (อ้าอึ้ง) แถวหอคอย
 แม่มด (โกรธ) เจ้าพวกโง่ นั่นมันหอคอยของข้า การถอนคำสาปนี้จะต้องใช้ของวิเศษที่ต้องไม่เคย
 ผ่านมือข้ามาก่อน ผู้หญิงบนหอคอยนั้นคือลูกสาวของข้า ข้าหิวผมให้นางตลอด
 คนทำขนมปัง/เมีย (ผิดหวัง) ไม่จริง เราอดมีลูกแล้ว

แม่แจ๊ค ถ้าเป็นเส้นผมที่ฉีดน้ำหอมละ ไซ้ได้ไหม นี่ฉันพึ่งซื้อน้ำหอมมาใหม่เลย

แจ๊ค (คุยกับคนทำขนมปัง) มันต้องเป็นผมยาวไซ้ไหมฮะ เส้นผมของแม่ก็ยาวนะ ไม่ลองก็ไม่รู้ฮะ (กับแม่แจ๊ค) ขอโทษนะฮะแม่ (ดึงผมแม่)

แม่แจ๊ค โอ๊ย แล้วทำไมต้องมาดึงผมแม่ด้วยละ เจ้าลูกบ้า

เมียคนทำขนมปัง รีบฉีดน้ำหอมเลย (กลิ่นน้ำหอม)

คนเล่าเรื่อง เมียคนทำขนมปัง ยัดเส้นผมเข้าปากว้าว แจ๊ครีบเข้าไปรีดนมวัวอีกครั้ง (เสียงรีดนม) และแล้วก็มีน้ำมันไหลออกมาจากเต้าของชาวฟ่อง

แจ๊ค (วูมีน้ำมัน) สำเร็จ เจ้าชาวฟ่องมีนมแล้ว เจ้าชาวฟ่องมีน้ำมันแล้ว

คนทำขนมปัง ตีมเลยชินางแม่มด เร็วเข้า

แม่มด หยุดก่อน การจะแก้คำสาปนี้ ต้องมีเด็ก 40 คนตีมนมนี้พร้อมกับข้า คำสาปจึงจะหมดฤทธิ์ไป

เมียคนทำขนมปัง โอ๊ย เรื่องเยอะจัง (คิดได้) เอ๊ะ เด็ก 40 คนนั่นหรือ เด็กๆคนดู 40 ไงละ รีบเอานมไปให้เด็กๆ ตีมเร็วเข้า เร็วๆ เด็กๆรีบตีมนมเร็วเข้า เราจะพ้นคำสาปแล้ว

(ทีมงานช่วยแจกนมให้ผู้ชมทุกคน ด้วยการสัมผัสมือและยืมนมให้ นักแสดงช่วยเชียร์ เมื่อผู้ชมตีมนมเสร็จ ให้สัมผัสมือ และหยิบแก้วออก)

คนทำขนมปัง เด็กๆตีมนมหมดแล้ว เหลือแต่เจ้าแล้วยายแม่มด เร็วๆเข้า

คนเล่าเรื่อง ยายแม่มดค่อยๆตีมนมจนหมดแก้ว นางเริ่มมีอาการแปลกๆ (แม่มด ร้องไวยวาย มีลมพายุพัดแรง)

ยายแม่มดมีอาการทรมานทรมาย มือหงิกงอ แล้วร่างกายของนางก็ค่อยๆกลับกลายเป็นสาวงามอีกครั้ง

เมียคนทำขนมปัง (เจ็บท้อง) อู๊ย คุณดูซิ ฉันท้องแล้ว ฉันท้องแล้ว

คนทำขนมปัง รวดเร็วทันใจมากเลย

แจ๊ค แม่ฮะ ชาวฟ่องมีน้ำมันแล้ว

แม่มด คำสาปหายไปแล้ว (หัวเราะ) ไม่มีคำสาปอีกแล้ว (หัวเราะ)

ฉากห้า

(แม่เลี้ยงและลูก 2 คน ทหาร เจ้าชายซินเดอเรลล่า และซินเดอเรลล่า เข้า)

คนเล่าเรื่อง ในที่สุดเรื่องทั้งหมดก็คลี่คลาย เจ้าชายซินเดอเรลล่าออกตามหาหญิงสาวที่สามารถสวมรองเท้าแก้วได้พอดี ที่บ้านของซินเดอเรลล่า ลูกสาวของแม่เลี้ยงเข้าใหญ่เกินไป

แม่เลี้ยง เดี่ยวลูกเป็นเจ้าหญิงก็ได้แต่นั่งขึ้นนิ้วสั่ง ไม่จำเป็นต้องเดินไปไหนมาไหนหรอก

คนเล่าเรื่อง แม่เลี้ยงตัดนิ้วเท้าลูกคนแรก และตัดสันเท้าลูกคนที่สองออกไป เพื่อให้ใส่รองเท้านั้นได้พอดี

ลูซินดา/ฟลอรินดา (กรีดร้องด้วยความเจ็บปวด) โอ้ยยย

ทหาร ไหน มีใครใส่รองเท้าได้พอดีไหม

แม่เลี้ยง	ลูกสาว 2 คนของฉันใส่ได้พอดีเป๊ะเลยล่ะ ไหนๆก็ใส่ได้ทั้ง 2 คน ก็ให้ แต่งงานกับเจ้าชายทั้ง 2 พระองค์เลยแล้วกันนะ (หัวเราะ)
ลูซินดา/ฟลอรินดา	(กั๊กฟัน) ได้พอดี เป๊ะ เลยล่ะ (หัวเราะด้วยความเจ็บปวด)
คนเล่าเรื่อง	แต่ทหารเห็นเลือดที่ไหลออกมาจากรองเท้าแก้ว สามแม่ลูกจึงถูกทหารจับได้ ซินเดอเรลล่า ออกมาลองสวมรองเท้า และสวมรองเท้าแก้วนั้นได้พอดี
เจ้าชายซินเดอเรลล่า	ซินเดอเรลล่าเธอคือผู้หญิงคนที่ฉันตามหา
ซินเดอเรลล่า	เจ้าชายของฉัน
แม่เลี้ยง	(แถ) ซินเดอเรลล่าลูกรักของแม่
ลูซินดา/ฟลอรินดา	(แถแบบเจ็บปวด) ซินเดอเรลล่าน้องรัก
คนเล่าเรื่อง	ซินเดอเรลล่ากลายเป็นเจ้าหญิงและเข้าไปอยู่ในวัง แม่เลี้ยงและลูกๆของเธออาสาเป็นนางสนมคอยรับใช้เธอ ทางเจ้าชายราฟันเซล หลังจากถูกแม่ตดผลักตกลงจากหอคอย เขาตรงลงบนพุ่มไม้พอดี จึงไม่เป็นอันตราย เขาออกตามหาราฟันเซลจนเจอ แต่แม่ตดเข้ามาขวางไว้
แม่ตด	ลูกแม่
ราฟันเซล	ท่านแม่ได้โปรด ปล่อยให้ลูกไปเถอะ ปล่อยให้ลูกมีอิสระจากท่านเสียที ข้ารักเจ้าชาย ข้าจะไปอยู่ที่วังของเจ้าชาย ทำตามสิ่งที่ข้าหวังไว้
เจ้าชายราฟันเซล	ราฟันเซล
ราฟันเซล	เจ้าชายของข้า
แม่ตด	(โกรธ) น้องลูกไม่รักดี ดื้อด้าน ข้าจะสาปให้พวกเจ้ากลายเป็นนก นี่แน่ะ! (ไม่มีอะไรเกิดขึ้น) นี่แน่ะ! (ไม่มีอะไรเกิดขึ้น) เกิดอะไรขึ้นเนี่ย
เจ้าชายราฟันเซล	รีบหนีกันเถอะราฟันเซลของข้า
ราฟันเซล	ลาก่อนค่ะแม่
	(แม่ตด ราฟันเซล เจ้าชายราฟันเซล ออก)
คนเล่าเรื่อง	หลังจากที่นางแม่ตดได้กลับมาเป็นสาวงาม เวทย์มนต์ที่นางมีก็เสื่อมลง เธอไม่มีพลัง หรือเวทย์มนต์ใดๆอีกต่อไป แจ็คและแม่กลายเป็นครอบครัวที่ร่ำรวย พวกเขาใส่เสื้อผ้าและมีข้าวของราคาแพงประดับบ้าน เจ้าชายฟองกลับมามีน้ำนมให้พวกเขาเหมือนแต่ก่อน ส่วนครอบครัวคนทำขนมปังและเมียมีลูกชายน่ารักสมใจอยาก ดูเหมือนทุกอย่างจะผ่านไปด้วยดี สิ่งที่ผิดพลาดกลับเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ทุกอย่างดูสดใส ทุกคนใช้ชีวิตอย่างมีความสุขช้วนินรันดร์ แต่ดูเหมือนว่าพวกเขาจะไม่พอ ยังมีสิ่งที่พวกเขาปรารถนาเพิ่มขึ้นอีก สองเดือนผ่านไป
	(ซินเดอเรลล่าอยู่ประตู C แจ็ค อยู่ประตู B คนขายขนมปังและเมีย อยู่ประตู D)
ซินเดอเรลล่า	ฉันขอ
คนเล่าเรื่อง	เจ้าหญิงซินเดอเรลล่านั่งอยู่บนบัลลังก์
ซินเดอเรลล่า	ฉันขอแค้มิงานตันรำ
คนเล่าเรื่อง	สวมเสื้อผ้าประดับเพชรไปทั้งตัว
ซินเดอเรลล่า	ฉันขอแค้มิงานตันรำที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในปฐพี
คนเล่าเรื่อง	ส่วนเด็กหนุ่มแจ็ค
แจ็ค	ผมขอ

คนเล่าเรื่อง ส่วนแจ๊ค เขากอดอกเดินไปเดินมาอยู่ในบ้าน ทำทางหงุดหงิด
 แจ๊ค แม้แม่จะสั่งไม่ให้ผมออกตามหายักษ์ แต่ผมจะอยู่นิ่งเฉยแบบนี้ไม่ได้หรอก ผิดสัญญาที่ผิ
 ดสัญญา แม่จะดำ จะว่ายังไงก็ยอม ผมจะเข้าไปไปตามหายักษ์
 คนเล่าเรื่อง และแล้วทุกคนก็ต้องกลับเข้าไปในป่า อีกครั้ง
 (ทุกคนออกไป)

ฉากหก

บรรยากาศเสียงในป่า เสียงลมพัด เสียงต้นไม้โน้มไปมา แต่ไม่มีเสียงสัตว์ป่าที่เคยร้องอีกแล้ว

คนเล่าเรื่อง กลับมาอยู่ในป่ากันอีกครั้ง ตอนนี้อ่าดูเปลี่ยนไปมาก ต้นไม้ถูกยักษ์เหยียบ หัก ล้มขวาง
 ทางเดินเต็มไปหมด พุ่มดอกไม้หายไป ป่าดูเปลี่ยนไปแล้วจริงๆ
 (ราพันเซล เข้ามา)
 ราพันเซล (กรีด) ไม่นะ ไม่นะ
 คนเล่าเรื่อง ราพันเซลกลายเป็นคนซีหว่าตระแวง กลัวทุกสิ่งทุกอย่าง เพราะนางไม่คุ้นเคยกับโลก
 ภายนอก
 (ราพันเซล วิ่งออกไป เสียงน้ำตก เจ้าชายซินเดอเรลล่า และ เจ้าชายพันเซล ยืนคนละฝั่ง)
 เจ้าชาย 2 พระองค์ หลังจากแต่งงานกับซินเดอเรลล่าและราพันเซล เจ้าชายทั้ง 2 ก็เริ่ม
 เปื้อนเจ้าหญิงของตนเอง ต่างก็ออกตามหาสาวงามคนใหม่
 เจ้าชายซินเดอเรลล่า ข้าได้ยินมาว่า มีสาวงามคนหนึ่งกินแอปเปิ้ลผสมยาพิษสลบนอนอยู่ในโรงแก้ว มีคนแคระ 7
 คนเฝ้านางอยู่ นางนอนรอคนไปจับ
 เจ้าชายราพันเซล (หัวเราะ) ข้าเองก็ได้ยินมาว่า มีสาวงามอยู่บนหอคอยอีกหอคอยหนึ่ง เธอถูกสาปให้หลับ
 ตลอดกาล การแก้คำสาปคือต้องได้จูบจากรักแท้
 พร้อมกัน ข้าต้องจับนาง
 (เจ้าชายซินเดอเรลล่า และ เจ้าชายราพันเซล ออกไป คนทำขนมปัง เมียคนทำขนมปัง และ หนูน้อยหมวกแดง
 เข้ามา)
 คนเล่าเรื่อง เพราะป่าเปลี่ยนไปมาก ทำให้คนขายขนมปัง เมีย และหนูน้อยหมวกแดงหลงทาง
 หนูน้อยหมวกแดง ต้นไม้ที่หนูน้อยจำได้หายไปหมดเลย หนูน้อยได้ยินเสียงน้ำตกเลย กลิ้งดอกไม้ก็หายไป บ้านคุณ
 ยายหายไป คุณยายก็หายไป (จะร้องไห้)
 เมียคนทำขนมปัง ใจเย็นๆนะจ๊ะหนู
 (แม่เลี้ยง และ ทหาร พยุง ลูกซินดา กับ ฟลอลินดา เข้ามา)
 คนเล่าเรื่อง ทหาร แม่เลี้ยงและลูกสาวทั้ง 2 คนหอบของพะรุงพะรังเข้ามา
 เมียคนทำขนมปัง นั่นพวกคนในวังนี่ (ตะโกนถาม) พวกท่านจะรีบไปไหนกันหรือ
 ทหาร ยักษ์มันทำลายวังของเราทั้งหมดแล้ว
 คนทำขนมปัง (ประชดทหาร) สมน้ำหน้าบอกแล้วไม่เชื่อ แล้วทำไมไม่จัดการมันซะละ
 ทหาร ไม่มีคำสั่ง ทหารอย่างเราก็อะไรไม่ได้หรอก เจ้าชายไม่อยู่ เจ้าหญิงก็หายไป
 เมียคนทำขนมปัง โธ่ หรือเราจะกลับไปตั้งหลังกันที่บ้านก่อนดีคะคุณ

แม่มด	ไม่เหลือบ้านให้พวกแกกลับกันแล้ว (นางแม่มด <i>เข้ามา</i>)
คนเล่าเรื่อง	นางแม่มดเข้ามา
แม่มด	ยักษ์มันเหยียบซ้ำ ฟังหมด ไม่เหลือแม่แต่เสา
คนทำขนมปัง/เมีย	อะไรนะ
หนูน้อยหมวกแดง	หนูว่าเราริบไป- (มีเสียงยักษ์เดินเข้ามา ทุกคนเงิบ เสียงแผ่นดินสั่นตามรอยเดิน ประมาณ 5 ก้าว มีลมพัดแรงตามเสียง ทุกคนกรีดตามจังหวะการเดิน มีเสียงหายใจนางยักษ์เสียงดัง)
แม่มด	(ตกใจ) นางยักษ์
ลูซินดา	ตัวใหญ่มาก หน้าตาก็น่าเกลียด
ฟลอริดา	ผมยาว ฟันแหลม มือใหญ่ เท้าใหญ่ไปหมด (เสียงนางยักษ์เป็นเสียงที่อึดไว้ เป็นเสียงที่มีแอกโค่ ทุกครั้งที่พูดจะมีเหมือนพายุพัดมา)
นางยักษ์	ไอ้เด็กที่ฆ่าพ่อฉันมันอยู่ที่ไหน
ทหาร	ที่นี่ไม่มีหรอก
หนูน้อยหมวกแดง	(โกรธ) เป็นแกนี่เองที่ทำลายบ้านฉัน เพราะแก ทำให้ฉันไม่มีแม่ ไม่มีคุณยาย ฉันฆ่าแกให้ตาย
เมียคนทำขนมปัง	(หัวม) หนูน้อย เอมิตในมือลงเถอะจ๊ะ (ประชด) ดูตัวมันกับตัวเธอด้วย
นางยักษ์	แล้วใครล่ะที่ทำลายบ้านฉัน มันขึ้นไปขโมยเหรียญทอง ขโมยไก่ ขโมยพิณวิเศษของฉัน แล้วมันก็ยังฆ่าพ่อของฉันอีก (โกรธมาก) มันต้องรับผิดชอบ
แม่เลี้ยง	ก็บอกแล้วไง ว่าไม่อยู่ที่นี่
ลูซินดา/ฟลอริดา	ใช่ๆ แจ็คไม่ได้อยู่ที่นี่
นางยักษ์	พวกมนุษย์ขี้โกหก มันต้องอยู่ตรงนี้แน่ๆ
คนเล่าเรื่อง	เพราะนางยักษ์สายตาสั้น จึงคิดว่าแจ็คต้องอยู่ในคนกลุ่มนี้ แล้วแบบนี้พวกเขาจะทำยังไงต่อไปละ
เมียคนทำขนมปัง	(กับแม่มด) นางแม่มด เสกเวทย์มนต์ใส่ นางยักษ์เลยสิ
แม่มด	ถ้าฉันทำได้ ฉันจะมาอยู่กับพวกแกแบบนี้หรือ ฉันว่าเราต้องหาใครสักคนไปหานางยักษ์แทนเจ้าเด็กนั้น (ชี้ไปที่ทหาร) เจ้าทหาร ทหารมีหน้าที่สละชีพ
ทหาร	(โวยวาย) จะบ้าหรือ ฉันไม่ยอมสละชีพให้ใครหรอก
คนเล่าเรื่อง	ช่างเป็นการการตัดสินใจที่ลำบากจริงๆ
แม่มด	ขอโทษนะค่ะคุณยักษ์ ถ้าเป็นผู้หญิงหน้าตาหน้าเกลียด 2 คน ใช้ได้ไหมจ๊ะ
ลูซินดา/ฟลอริดา	(ตกใจ) กรีด
แม่มด	นี่ให้ 1 แกรม 1 เลยนะ
แม่เลี้ยง	อย่ามายุ่งกับลูกๆ ของฉันนะ
นางยักษ์	ฉันยังรออยู่นะ
ทุกคน	(พูดท้าวีการกันเบาๆ ถามผู้ชมว่าเห็นแจ็คไหม เข้าไปนั่งหลบกับผู้ชม)
คนเล่าเรื่อง	สถานการณ์เริ่มตึงเครียดขึ้นเรื่อยๆ พวกเขาจะทำอย่างไรกัน จะออกไปหาแจ็ค หรือส่งใครไปตายแทน มาลุ้นกันต่อเถอะเด็กๆ (ทุกคนเงิบ) ตอนนี้นักทุกคนอยู่ในความเงิบ และต่างก็หันมองมาที่.... (ทุกคนหันมามองที่คนเล่าเรื่อง ทุกคนเริ่มคุยกัน) เอ๊ะ แล้วนี่ทุกคนหันมา

มองที่หนูทำไมคะ (ทุกคนเดินมาหาที่คนเล่าเรื่อง) อ๊ะ อ๊ะ ขอโทษนะคะ หนูเป็นคนนอก
ของเรื่องนะคะ หนูไม่เกี่ยวนะ

แม่เลี้ยงและลูกๆ ไม่ได้เป็นพวกเรา

คนทำขนมปัง เธอเป็นคนอื่น
(คนทำขนมปัง จีบ คนเล่าเรื่อง มาตรงกลางเวที)

คนเล่าเรื่อง (โวยวาย) พวกคุณกำลังทำผิดนะ หนูเป็นแค่คนเล่าเรื่อง

แม่่มด ฉันทันไม่ได้ชอบเรื่องที่แกเล่าหรอก

คนเล่าเรื่อง ถ้าหนูถูกกิน พวกคุณทุกคนกับเด็กๆคนดูพวกนี้ จะไม่รู้ตอนจบของเรื่องนะ ไม่สนุกนะถ้า
ต้องเล่ากันเองนะ เด็กคนดูก็จะไม่เข้าใจ ไม่เห็นภาพเหมือนตอนที่หนูเล่านะ

แม่่มด (วิ่งไปจับคนเล่าเรื่อง) ไม่ต้องมีคนเล่าเรื่อง พวกฉันก็เล่าให้เด็กๆทุกคนฟังได้ (ผลักไปหา
ยักษ์) นางยักษ์ นี่แหละเด็กคนนั้น

คนเล่าเรื่อง ไม่นะ ฉันไม่ใช่เด็กคนนั้น ปล่อยฉันนะ ไม่นะ
(คนเล่าเรื่อง โดนโยนออกไป)

นางยักษ์ นี่ไม่ใช่เด็กคนนั้นนิ (คำราม)

คนเล่าเรื่อง (เสียงจากข้างนอก) ไม่นะ อย่าโยนหนู
(คนเล่าเรื่อง ร้องโหยหวนวิ่งออกไปนอกห้อง)

นางยักษ์ (โกรธ) อย่าโกหกฉันนะ

หนูน้อยหมวกแดง แล้วคราวนี้จะทำยังไงล่ะ ไม่มีคนเล่าเรื่องแล้ว เราจะรู้ได้ไงว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป แล้ว
เด็กคนอื่นๆจะเข้าใจเรื่องได้ไหมเนี่ย?

เมียคนทำขนมปัง พวกเราจะช่วยๆกันเอง เราจะทำให้เด็กๆทุกคนเข้าใจเรื่องนี้ต่อไปให้ได้

นางยักษ์ จะให้ฉันเข้าไปหาเองเลยไหม

ทุกคน ไม่นะ
(แม่แจ๊ค วิ่งเข้ามา)

แม่แจ๊ค แจ๊คไม่มีผิดนะ

คนทำขนมปัง นั่นแม่ของแจ๊คนิ

แม่แจ๊ค แจ๊คมันก็เป็นแค่เด็ก เราสองคนแม่ลูกกำลังจะอดตาย

นางยักษ์ นั่นมันเรื่องของพวกแก เรื่องของฉันคือต้องลงโทษไอ้เด็กคนนั้น

แม่แจ๊ค แกคิดว่าพวกฉันถูกลงโทษยังไม่พออีกหรือ ศพผิวแกก็หล่นมาทับบ้านฉันพังไปเหมือนกัน
นะตอนนั้น

นางยักษ์ อาย่าม่ายโมโหฉันนะ (รำพึง) ผิวของข้า (เสียงหายใจดัง)

ทหาร เจ็บๆเลยป้า เจ็บ นี่เป็นคำสั่งของทหาร

แม่แจ๊ค (ไม่หยุด) ฉันจะเอาลูกไปซ่อน แกไม่มีวันหาเขาเจอหรอก

ลูซินดา/ฟลอริดา อาย่าม่ายโมโหยักษ์ซีแม่แจ๊ค

ยักษ์ (โมโห) ฉันเตือนแกแล้วนะ

แม่แจ๊ค มาทำลายบ้านเมืองคนอื่นเค้า นางยักษ์ชั่ว นางยักษ์เลว นางอ้วน นางยักษ์ไม่มีความคิด
(เสียงหายใจของ นางยักษ์ ถี่ขึ้นๆ มีลมพัดเริ่มแรง ทุกคนแตกตื่น ทหาร เอาไม้ทุบหัว แม่แจ๊ค)

คนทำขนมปัง ทหาร เอาไม้ตีหัวแม่แจ๊คเขาทำไม

ทหาร เราต้องหยุดป้าเขา ไม่งั้นเราตายกันหมดแน่ๆ

ทหาร เราต้องไปกันแล้ว ขอตัวก่อน
(ทหาร แม่เลี้ยง ลูกซิงดา กับ ฟลอริดา ออกไป)

แม่มด ฉันขอส่งให้พวกเราทุกคน ออกตามหาไอ้เด็กที่ชื่อแจ๊คนั่น แล้วส่งให้นางยักษ์ เรื่องจะได้
จบๆ

เมียคนทำขนมปัง มันน่าจะมึนงงบางอย่างที่ดีกว่านี้ ถ้าเราคุยกับนางยักษ์ดีดี ถ้าแจ๊คสำนึกผิด นางยักษ์อาจจะ
ให้อภัยก็ได้นะ

แม่มด (หัวเราะ) โอ๊ย พวกโลกสวย เชิญพวกแกพูดบ้างกันต่อไปเถอะ ฉันจะไปหาเด็กที่ชื่อแจ๊ค
และเมื่อฉันเจอ ฉันจะเอาไปให้ยักษ์กิน
(แม่มด เดินออกไป)

คนทำขนมปัง เราต้องแยกกันออกตามหาแจ๊ค ก่อนที่นางแม่มดจะเจอ แต่.... ถ้ามีใครหลง หรือมีใครเป็น
อะไรไปล่ะ

เมียคนทำขนมปัง (คิด) งั้นก็รีบก้าวเดิน 300 ก้าว ถ้าไม่เจอให้ย้อนกลับมา ปะคุณ 300 ก้าว

หนูน้อยหมวกแดง เรารรีบไปกันเถอะค่ะ

เมียคนทำขนมปัง เต็มๆ หนูต้องอยู่ที่นี้แหละ อยู่กับน้อง พวกน้ำไม่ยอมให้หนูไปเดินในป่า ปะคุณ 300 ก้าว
แล้วเจอกันนะที่รัก ฉันรักคุณนะ

คนทำขนมปัง ฉันก็รักคุณ
(คนทำขนมปัง และ เมียคนทำขนมปัง เดินนับเลข 1..2..3.. เดินไปคนละทาง หนูน้อยหมวกแดงเดินออกไป เมีย
คนทำขนมปัง เดินกลับมา นับเลขเข้ามา เจ้าชายซินเดอเรลล่า เข้ามา)

เมียคนทำขนมปัง 81..82..83..84..

เจ้าชายซินเดอเรลล่า (เห็นเมียคนทำขนมปัง) สวัสดิ์ท่านหญิงแสนสวย สาวงามอย่างท่าน มาทำอะไรในป่าคน
เดียวล่ะ

เมียคนทำขนมปัง อู๊ย เจ้าชายซินเดอเรลล่า (เขิน) หม่อมฉันเป็นเมียคนทำขนมปัง เราเคย.....

เจ้าชายซินเดอเรลล่า (ไม่สนใจ) สาวงามอย่างท่าน ช่างกล้าและดูน่าตื่นเต้นตื่นนะ

เมียคนทำขนมปัง (เขิน) อย่างนั้นหรือเพคะ

เจ้าชายซินเดอเรลล่า ฉันขอจูบเธอได้ไหม

เมียคนทำขนมปัง (เขิน) เอ่อ เออ อะไรนะคะ

เจ้าชายซินเดอเรลล่า เราไปหาที่นั่งคุยกันเจียบๆดีกว่า แคเราสองคน

เมียคนทำขนมปัง (เขิน) เจ้าชายอะ (คิดได้) เดี่ยวนะคะ เราทำแบบนี้ไม่ได้นะคะ ท่านมีเจ้าหญิงซินเดอเรลล่า
แล้ว หม่อมฉันก็มีสามีมีลูกแล้วด้วย เราไม่ควรทำอะไรเช่นนี้นะเพคะ

เจ้าชายซินเดอเรลล่า อะไรก็เกิดขึ้นได้ในป่า เจ้าอย่าปล่อยให้มันผ่านเลยไป

เมียคนทำขนมปัง (เขิน) โธ่ เจ้าชาย

เจ้าชายซินเดอเรลล่า (เข้าไปอ้อม) ข้าขออนุญาตอ้อมเจ้า สาวงามของข้า ไปในพุ่มไม้นั้นเถอะ

เมียคนทำขนมปัง (เขิน) เจ้าชายเพคะ อย่าเลยคะ อย่าเลยคะ
(เจ้าชายซินเดอเรลล่า อ้อม เมียคนทำขนมปัง ออกไป มีเสียงนับของ คนทำขนมปัง ค่อยๆดังขึ้น คนทำขนมปัง เข้า
มา ซินเดอเรลล่า เข้ามาอีกทาง นั่งร้องไห้อยู่ที่ต้นไม้ของแม่)

คนทำขนมปัง 72..73..แจ๊ค 74..75 แจ๊ค (มีเสียงร้องไห้แทรกขึ้นมาเบาๆ) เสียงร้องไห้ ใครกัน (กับซินเดอ
เรลล่า) นี่คุณ คุณเป็นอะไรหรือเปล่า

ซินเดอเรลล่า ไม่เป็นไรค่ะ

แจ๊ค ก็ผมเห็นน้ำคนทำขนมปังเก็บถั่วอีกเม็ดไว้ในกระเป๋าใส่
 คนทำขนมปัง (สวน) ไม่ใช่ เมียฉันต่างหาก
 หนูน้อยหมวกแดง ถ้างั้นเมียน้ำห่อหุ้ม
 คนทำขนมปัง (สวน) เมียฉันไม่ห่อหุ้ม
 ซินเดอเรลล่า แล้วใครห่อหุ้ม
 คนทำขนมปัง เดียวนะ เมียฉันเอาถั่วไปแลกกับรองเท้าของเจ้าหญิง
 ซินเดอเรลล่า อะไรนะ
 คนทำขนมปัง เจ้าหญิงนั้นห่อหุ้มที่ห่อหุ้ม
 ซินเดอเรลล่า ถั่วไหน ถั่วเม็ดที่ฉันปาทิ้งไปนะหรือ โอ ไม่จริง
 แจ๊ค เจ้าหญิงห่อหุ้ม
 ซินเดอเรลล่า แต่ฉันไม่รู้ ฉันก็แคโยนมันทิ้งไป ไม่ได้มองด้วยซ้ำ
 หนูน้อยหมวกแดง เจ้าหญิงห่อหุ้ม
 ซินเดอเรลล่า เดียวซี
 แจ๊ค เย่ สรุปรวมไม่ห่อหุ้มแล้วนะ
 ซินเดอเรลล่า (กับแจ๊ค) แต่ถ้าแจ๊คไม่กลับขึ้นไปขโมยของอีก เธอเอาไกวพิเศษลงมาทำไม
 แจ๊ค เอามาให้แม่
 หนูน้อยหมวกแดง จ้ะแม่เธอห่อหุ้ม
 ซินเดอเรลล่า แล้วยังมีพิณพิเศษนั้นอีก
 คนทำขนมปัง ใช่ เพราะแจ๊คโลก แจ๊คห่อหุ้ม
 แจ๊ค (ชี้หนูน้อยหมวกแดง) ก็หนูน้อยหมวกแดงทำผม
 หนูน้อยหมวกแดง ฉันทหรือ
 แจ๊ค ใช่ หนูน้อยหมวกแดงบอกผมไม่กล้าขึ้นไปเอาพิณพิเศษ
 หนูน้อยหมวกแดง ฉันทหรือ
 แจ๊ค เธอหาว่าฉันทโกหก
 หนูน้อยหมวกแดง ไม่จริง หนูไม่ได้พูด
 ทุกคน หนูน้อยหมวกแดงห่อหุ้มที่ห่อหุ้ม
 หนูน้อยหมวกแดง เดียวซี
 แจ๊ค ถ้าหนูน้อยหมวกแดงไม่ทำทนาย
 หนูน้อยหมวกแดง (สวน) ถ้าเจ้าหญิงไม่ปาถั่วทิ้ง
 ซินเดอเรลล่า (สวน) ถ้าแจ๊คไม่ขโมยพิณ
 คนทำขนมปัง แต่จริงๆ ถ้าไม่มีใครช่วยค้นหาของพิเศษทั้ง 4 อย่าง เรื่องก็อาจจะไม่เกิด
 ซินเดอเรลล่า ใครล่ะที่ช่วยคุณ
 คนทำขนมปัง เด็กๆคนดูพวกนี้
 หนูน้อยหมวกแดง จ้ะพวกเด็กๆห่อหุ้มที่ห่อหุ้ม
 แจ๊ค ใช่ พวกนั้นห่อหุ้ม
 คนทำขนมปัง พวกเด็กๆเชื่อคนง่ายไป ให้ทำอะไรก็ทำ พวกเธอห่อหุ้มที่ห่อหุ้ม
 ซินเดอเรลล่า แต่จะไปโทษเด็กๆแบบนั้นก็ไม่ถูก เพราะถ้าแม่ไม่ปลุกถั่วพิเศษตั้งแต่แรก
 แจ๊ค/หนูน้อยหมวกแดง ใช่ ถ้าป่าแม่ไม่ปลุกถั่วตั้งแต่แรก

ทุกคน แม่มนั้นแหละที่ผิด
แม่มนต์ ชู่วววววว (ทุกคนเจียบ) ใช่ซิ ฉันมันเป็นตัวร้าย ฉันมันแตกต่าง ยังไงก็ต้องผิดเสมอ พวก แกมันพระเอก นางเอก เป็นเด็ก เป็นเจ้าหญิง พวกแกคงไม่มีทางผิดอะไร การที่พวกแกทุกคนได้สิ่งที่หวัง ได้เจ้าชาย ได้วัว ได้ลูก ได้ไปบ้านคุณยาย ที่พวกแกโกหก ชีชโมย เอาเปรียบคนอื่น พวกแกไม่ได้ทำเพื่อตัวเองกันบ้างหรือไง เจ้าพวกมนุษย์แสนดี เอาแต่รอคอยการ ได้รับ จนไม่เคยคิดที่จะให้อะไรคนอื่นกันบ้างเลย พวกแกมันเห็นแก่ตัว ฉันไม่เสียเวลากับพวกแกแล้ว ส่งเด็กนั้นมาให้ฉัน

ทุกคน ไม่
แม่มนต์ ไม่งั้นหรือ มีเมตตากันเหลือเกิน ไม่ได้ดี ไม่ได้เร็ว แต่แค่พยายามมีเมตตา (เหลืออด) พอกันที่ พวกแกจะเถียงจะทะเลาะ อยากจะโทษใครก็โทษ อยากจะเอาผิดใครก็เชิญ ฉันไม่เสียเวลากับพวกแกอีกต่อไปแล้ว ฉันจะใช้เวทย์มนต์สุดท้ายที่ฉันมี (ลมค่อยๆพัดแรง) หายตัวไปจากที่นี่ หนีไปจากพวกแสนดีพวกนี้ ลาก่อนเจ้าพวกมีเมตตา หวังว่าจะไม่ต้องเจอกันอีก

(เสียงระเบิดดังขึ้น แม่มนต์ หายตัวออกไป ทุกอย่างเจียบ เสียงฟ้าร้อง มีฝนตกเบาๆ)

แจ๊ค (เบาๆ) ผมไม่น่าขโมยของของยักษ์มาเลย
หนูน้อยหมวกแดง (เบาๆ) หนูนไม่น่าออกนอกเส้นทาง
ซินเดอเรลล่า (เบาๆ) ฉันก็ไม่น่าอยากไปงานเต้นรำ
คนทำขนมปัง (โกรธ) ใช่ พวกเธอไม่น่าทำแบบนั้นเลย (จะเดินออกไป)
แจ๊ค คุณจะไปไหน
คนทำขนมปัง ไปจากที่นี่
ซินเดอเรลล่า แล้วลูกคุณละ คุณจะทิ้งลูกของคุณหรือ
คนทำขนมปัง ให้เขาอยู่กับเจ้าหญิงเถอะ อาจจะมีคนรักอยู่กับคนไร้ค่าแบบกระหม่อม แต่หนีไปซะ ทุกอย่างจะได้จบๆไป (คิด) หนีไปจากความผิด หนีไปจากความรับผิดชอบ
ซินเดอเรลล่า แม้เราจะหนีไปไกลแค่ไหน แต่ปัญหาและความผิดยังคงติดค้างคาใจเราไปไม่สิ้นสุด
หนูน้อยหมวกแดง คุณยายเคยสอนว่า ยิ่งเราหนีปัญหา ปัญหาเหล่านั้นจะยิ่งทำร้ายเรา
แจ๊ค เราต้องสู้กับมันซะ แม่ผมก็เคยบอก
คนทำขนมปัง (ผิดหวังตัวเอง) ฉันคงไม่ต่างจากพ่อฉันเลยซินะ รอคอยแต่ให้คนอื่นมาช่วยเหลือ จนลืมที่จะช่วยตัวเอง ช่วยเหลือคนรอบข้าง ฉันคงเป็นผู้รับจนชิน จนลืมการเป็นผู้ให้ (ฮึกเฮิม) พอแล้ว ฉันจะไม่ทอดทิ้งใคร ไม่ทำให้ใครต้องเสียใจ และจะไม่ยอมสูญเสียใครอีกแล้ว

(เสียงฝนค่อยๆหยุดตก มีเสียงนกร้องเบาๆ)

ซินเดอเรลล่า ฉันคิดแล้ว ว่าคุณต้องไม่ยอมแพ้
คนทำขนมปัง ขอลูกให้กระหม่อมด้วย (เด็กร้องเบาๆ)
หนูน้อยหมวกแดง ฝนหยุดตกแล้ว
ซินเดอเรลล่า แล้วเราจะทำยังไงต่อดี
คนทำขนมปัง เราต้องช่วยกันคิดแผน ก่อนนางยักษ์จะกลับมา เราจะเอาแจ๊คไปให้ยักษ์กิน
ทุกคน (ตกใจ) อะไรนะ
คนทำขนมปัง ฉันหมายถึงเอาแจ๊คไปเป็นตัวล่อ แล้วเราก็กักกับดักให้นางยักษ์ตกลงไป ขยับตัวไม่ได้

(เสียงนกบินเข้ามา)

ซินเดอเรลล่า	อ้าว นกน้อย (นกร้อง) ตอนนี้พวกเรากำลังจะหาทางฆ่านางยักษ์ คุณนกพอจะช่วยได้ไหม
หนูน้อยหมวกแดง	จ๊ะ (นกร้อง) จริงหรือ (นกร้อง) ขอบคุณมากจ๊ะคุณนก ขอบคุณมาก
แจ๊ค	(แปลกใจ) นี่เจ้าหญิง คุณกับนกได้ด้วยหรือ
ซินเดอเรลล่า	(ตื่นเต้น) สุดยอดไปเลยอะเจ้าหญิง
ซินเดอเรลล่า	คุณนกจะช่วยพวกเราอะ พอนางยักษ์มา พวกคุณนกบินล่อให้นางยักษ์เสียการทรงตัวมาทางกบดัก
คนทำขนมปัง	พอนางยักษ์เผลอ เราก้จะทำร้ายมัน
หนูน้อยหมวกแดง	น่าตื่นเต้นจัง
แจ๊ค	ผมจะได้ฆ่ายักษ์อีกตัวแล้ว
คนทำขนมปัง	เร็วเข้า โกลั่มืดแล้ว เราต้องรีบช่วยกัน
ซินเดอเรลล่า	แต่กบดักต้องใหญ่มาๆเลยนะ ถึงจะทำให้นางยักษ์ล้มได้
แจ๊ค	นั่นซิอะ เราทำกันเอง 4 คนไม่ทันแน่ๆ
คนทำขนมปัง	ฉันท้คิดอย่างนั้น (คิดได้) เด็กๆคนดูโง่ละ เด็กๆพอจะช่วยพวกเราอีกครั้งได้ไหม ช่วยกันสู้กับนางยักษ์
ซินเดอเรลล่า	ใช่ พวกเราขอโทษที่โทษพวกเด็กๆเมื่อกี้ แต่เราต้องการความช่วยเหลือจากพวกเด็กๆจริงๆนะ
หนูน้อยหมวกแดง	เพื่อนๆช่วยเราเถอะนะ ถึงเวลาที่เราต้องใช้ความสามัคคีกันแล้ว
แจ๊ค	นะอะ นะอะ ช่วยเราอีกสักครั้งนะ ภารกิจสุดท้าย มาช่วยกันปราบนางยักษ์
ซินเดอเรลล่า	ช่วยพวกเราด้วยนะเด็กๆ เดี่ยวพวกเราจะส่งเชือกให้เด็กๆถือกันนะ เด็กๆถือไว้ให้แน่นๆ แล้วเราจะดึงไปให้เด็กๆอีกฝั่งหนึ่ง เชือกจะสลัดกันไปมาเป็นกบดักบริเวณนี้ พอนางยักษ์ถูกฝูงนกต้อนเข้ามา นางก็จะสะดุดล้ม แผนของเราก็จะสำเร็จ อย่าเสียเวลาเริ่มงานกันเลยดีกว่า
(ทีมงานส่งเชือกให้ผู้ชมส่งต่อในแต่ละแถว โยงไปให้ทั่วบริเวณผู้ชม ให้กลายเป็นกบดัก นักแสดงบอกให้ผู้ชมถือไว้แน่นๆ รอนางยักษ์มา จนผู้ชมทุกคนมีเชือกในมือ)	
คนทำขนมปัง	สำเร็จแล้ว เดี่ยวกระหม่อมกับแจ๊คจะไปปีนต้นไม้ทางโน้น กระหม่อมฝากดูแลลูกกระหม่อมด้วย
ซินเดอเรลล่า	ได้จ๊ะ ดูแลตัวเองกันด้วยนะ
	(คนทำขนมปัง และ แจ๊ค ออกไป เสียง นางยักษ์ เดินเข้ามา)
หนูน้อยหมวกแดง	นางยักษ์มาแล้ว
นางยักษ์	เด็กนั้นอยู่ไหน
ซินเดอเรลล่า	ใจเย็นก่อนนะคะ ความโมโห อาจจะทำให้คุณต้องลำบาก ค่อยๆพูด ค่อยๆจา อย่าใช้อารมณ์กันเลยคะ
นางยักษ์	หุบปากแกไปเลยแม่นางเอก ข้าไม่สน ข้าต้องการแก้แค้น ต้องการฆ่ามัน ข้าจะฆ่าทุกคนที่ขวางทางข้า
ซินเดอเรลล่า	เห็นไหมหนูน้อยหมวกแดง ความเมตตาของเรา อาจจะทำให้คนอื่นต้องเดือนร้อนไปกับเราด้วย เห็นที่เราต้องทำตามแผนแล้วละ (กับนางยักษ์) นั่นไงนางยักษ์ ทางนั้น เราจับเด็กคนนั้นไว้บนต้นไม้

นางยักษ์ ไหน มันอยู่ไหน
 ซินเดอเรลล่า ตรงต้นไม้ที่มีนกอยู่เยาะๆนะจ๊ะ
 แจ็ค (จากอีกฝั่ง) ฉันทูตรงนี่
 นางยักษ์ แก เจ้าเด็กเลว
 (เสียงนางยักษ์ เดินเข้าไปที่เวที)
 หนูน้อยหมวกแดง สำเร็จแล้ว เราหลอกนางยักษ์ไปได้แล้ว
 ซินเดอเรลล่า (ส่งเสียงเชียร์) เอาเลยเด็กๆ ถือเชือกแน่นๆ นางยักษ์กำลังเดินมาแล้ว

(นักแสดงตะโกนบอกให้ผู้ชมทุกคนถือเชือกให้แน่นๆ ทีมงานกระซอกและดึงเชือกแต่ละจุด สลับไปมาคล้ายเป็นชายักษ์มาติด)

นางยักษ์ นี่มันอะไรกันเนี่ย
 ซินเดอเรลล่า นางยักษ์ติดกับดักแล้ว
 นางยักษ์ โอ๊ย โอ๊ย นี่พวกแกหลอกข้าหรือ โอ๊ยโอ๊ย
 ซินเดอเรลล่า จัดการเลยจ๊ะหนูน้อย
 (เสียงฝูงนกบินจู่โจมนางยักษ์)
 นางยักษ์ เจ้านกบ้า โอ๊ยโอ๊ย
 คนทำขนมปัง (จากนอกเวที) นี่แหละ
 หนูน้อยหมวกแดง มันจะล้มแล้ว มันจะล้มมาทางนี้แล้ว
 ซินเดอเรลล่า วึ่งหลบเร็ว
 นางยักษ์ (เสียงดัง) โอ๊ย
 (เสียง นางยักษ์ ล้ม แผ่นดินไหวเสียงดัง มีลมพัดแรง แล้วเจียบไปลึกพัก)

คนทำขนมปัง ทุกคนไม่เป็นอะไรใช่ไหม
 ซินเดอเรลล่า พวกเราปลอดภัยดีค่ะ
 คนทำขนมปัง เด็กๆปล่อยเชือกนั้นได้เลย จบเรื่องแล้ว ขอขอบคุณเด็กๆทุกคนมาก นางยักษ์ตายแล้ว พวกเรากลับบ้านกันเถอะ
 แจ็ค ผมจะกลับไปหาแม่ ไปเล่าเรื่องฆ่ายักษ์ แม่ต้องภูมิใจในตัวผมแน่ๆ
 คนทำขนมปัง (เศร้า) แจ็ค แม่ของเธอตายแล้ว
 แจ็ค (ตกใจ) ตายแล้ว? เกิดอะไรขึ้น แม่ถูกยักษ์ฆ่าตายหรือ
 คนทำขนมปัง แม่เธอเลี้ยงกับนางยักษ์ พยายามปกป้องเธอ แต่ก็ทำให้นางยักษ์โกรธมาก ทหารในวังจึงตีหัวแม่เธอเพื่อให้เจียบ
 แจ็ค อะไรนะ (โกรธ) ผมจะไปฆ่ามัน ไอ้ทหาร
 คนทำขนมปัง เธอจะฆ่าคนไม่ได้นะเด็กน้อย
 แจ็ค แล้วที่มันฆ่าแม่ผมละ ไม่ผิดหรือ มันต้องถูกลงโทษ
 คนทำขนมปัง ก็ใช่ สักวันหนึ่งแหละ
 แจ็ค ยังไง เมื่อไรนะครับ

คนทำขนมปัง	(<i>รำคาญ</i>) ไม่รู้ โธ้ย ออย่าถามได้ไหม ปัญหาศีลธรรม ใครจะไปตอบถูก ใครๆก็ทำผิดกันได้ ทั้งนั้นแหละ ฉัน เธอ เจ้าหญิง เจ้าชาย แม่มด ยักษ์ (สงบลง) เราจะไปคิดแทน รู้สึกแทน คิด เอาเองด้านเดียวของเราไม่ได้หรอก ทุกคนก็อาจจะมีโอกาสของเขา
หนูน้อยหมวกแดง	คุณยายกับคุณแม่ต้องผิดหวังในตัวหนูแน่ๆ
ซินเดอเรลล่า	ทำไมล่ะจ๊ะ
หนูน้อยหมวกแดง	คุณยายกับคุณแม่สอนให้หนูเป็นเด็กดี เพื่อให้ท่านทั้งสองภูมิใจ แต่ดูตอนนี้สิ หนูกลายเป็น ฆาตกร
ซินเดอเรลล่า	มันเป็นยักษ์ ยักษ์มันจะทำร้ายเรานะ
หนูน้อยหมวกแดง	แต่ยักษ์ก็มีชีวิตนี้ค่ะ ทำไมเราไม่ยกโทษให้กัน มันน่าจะดีกว่า
ซินเดอเรลล่า	ชีวิตคนเราอาจทำผิดพลาดไปบ้าง เพื่อสิ่งที่ถูกต้อง สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเราต้องดูแลตัวเองให้ ปลอดภัย
หนูน้อยหมวกแดง	ถ้าหนูเป็นอะไรขึ้นมา ถ้าหนูไม่เหลือใครเลย ถ้าโลกนี้มีคนไปหมด หนูจะอยู่ได้ยังไงล่ะคะ
ซินเดอเรลล่า	แม้คนที่หนูรักอาจจะไม่อยู่แล้ว หนูอาจอยู่ตัวคนเดียว แต่หนูจำไว้นะ ว่ายังมีคนรอบกาย หนู พวกเขาพร้อมที่จะส่งกำลังใจและคอยช่วยเหลือหนูอยู่เสมอ หนูจำไว้นะ หนูยังมีคน อื่นๆอยู่ข้างกายหนูเสมอ

(เพลง No One Is Alone)

ซินเดอเรลล่า	<i>หากไม่มีใครอยู่ข้างเธอ ดังมีเธอลำพัง อยากบอกให้เธอได้รับฟัง ว่าเธอไม่เคยเดียวดาย ผู้คนมีมากมาย อยู่ตรงนี้ เธอลองมองให้ดี</i>
คนทำขนมปัง	ชีวิตคนเรา อาจมีโชคชะตาที่แตกต่างกัน ดีบ้าง ร้ายบ้าง แต่แน่นอน ไม่มีทางที่เราจะอยู่ตัว คนเดียว
ซินเดอเรลล่า	คนข้างๆเธอนี้ไงล่ะ ลองเอื้อมจับมือคนข้างๆซิ จับมือเขาให้แน่นๆ หนูอาจรู้จักหรือไม่รู้จัก เขา แต่รับรู้ความรู้สึกนั้นไหม ความรู้สึกที่ทำให้รู้ว่า พวกหนูไม่เคยอยู่ลำพังเลย

(ทีมงานสัมผัสมือผู้ชมแต่ละแถวให้จับมือกัน แล้วให้ทีมงานและนักแสดงร่วมจับมือกับผู้ชม ตรงบริเวณจุดเชื่อมของแต่ละแถว)

ซินเดอเรลล่า	<i>หากว่าเธอไม่เหลือใคร</i>
คนทำขนมปัง	<i>ผิดถูก ชั่วดี</i>
ซินเดอเรลล่า	<i>ไม่มีใครบอกทาง</i>
คนทำขนมปัง	<i>ไม่มีใครพร่ำสอน</i>
ซินเดอเรลล่า	<i>ตะวันรอน ดุซัดจาง</i>
คนทำขนมปัง	<i>เส้นทางยากเย็น</i>
ซินเดอเรลล่า	<i>และเธอเดินพลัดหลง</i>
คนทำขนมปัง/ซินเดอเรลล่า	<i>ผู้คนมีมากมาย</i>
คนทำขนมปัง	<i>จงไว้ใจ</i>
ซินเดอเรลล่า	<i>ไม่มีใครเดียวดาย</i>

คนทำขนมปัง	<u>เพียงเข้าใจ</u> คนเราทุกคนมีความแตกต่างกัน แม่มดอาจจะทำดี นางยักษ้อาจจะมีจิตใจงาม จะผิดถูกหรือชั่วดี อยู่ที่การกระทำของเราทั้งนั้น
ซินเดอเรลล่า	<u>แต่จงเข้าใจ</u>
คนทำขนมปัง	<u>แต่จงเข้าใจ</u>
คนทำขนมปัง/ซินเดอเรลล่า	<u>ยังมีคนอยู่ข้างกาย</u>
หนูน้อยหมวกแดง/แจ๊ค	<u>ข้างกาย</u>
คนทำขนมปัง/ซินเดอเรลล่า	<u>ข้างเรา อาจมีใครจากลา แต่เมื่อมองดูข้างกาย</u>
หนูน้อยหมวกแดง/แจ๊ค	<u>ข้างกาย</u>
คนทำขนมปัง/ซินเดอเรลล่า	<u>ข้างกาย เราไม่เคยต้องเหงา</u>
ทุกคน	<u>ผู้คนมีมากมาย อย่าคิดว่าต้องเดียวดาย</u> <u>เกาะกุมมือคนข้างกาย ไม่มีใครเดียวดาย</u>
หนูน้อยหมวกแดง/แจ๊ค	ขอบคุณนะฮะ/ค่ะ
คนทำขนมปัง	กลับบ้านกันเถอะ
แจ๊ค	จะให้ผมไปไหนล่ะ แม่ผมก็ไม่มีแล้ว
คนทำขนมปัง	ได้เวลาที่เธอต้องดูแลตัวเองแล้วแจ๊ค
หนูน้อยหมวกแดง	ไม่เป็นไร ฉันก็เหลือตัวคนเดียว งั้นเดี๋ยวฉันเป็นแม่เธอให้ก็ได้
แจ๊ค	เออ ฉันว่าฉันอาจต้องการแค่เพื่อนสักคนก็พอแล้วล่ะ
หนูน้อยหมวกแดง	(คิดได้) รู้แล้ว พวกเราไปอยู่ด้วยกันได้ไหมคะคุณน้าคนขายขนมปัง
คนทำขนมปัง	อะไรนะ
หนูน้อยหมวกแดง	น่าสนุกนะค่ะ นะนะคุณน้า พาพวกหนูไปอยู่ด้วยนะ น้าจะตั้งใจให้เราอยู่กันลำพังหรือ
คนทำขนมปัง	แต่บ้านฉันก็พัง (สงสาร) เอ้า เอาใจเอากัน
แจ๊ค/หนูน้อยหมวกแดง	เฮ้ๆ
คนทำขนมปัง	(กับซินเดอเรลล่า) แล้วเจ้าหญิงล่ะ
ซินเดอเรลล่า	ฉันไม่ใช่เจ้าหญิงอีกต่อไปแล้วล่ะ จะเป็นไรไหม ถ้าฉันจะขอไปอยู่ด้วย ฉันรู้ตัวแล้วล่ะ ว่าสิ่งที่ฉันชอบคือ การทำงานบ้าน
หนูน้อยหมวกแดง/แจ๊ค	เฮ้ๆ
ซินเดอเรลล่า	เมื่อก่อนต้องภูมิใจในตัวคุณมากแน่ๆ
คนทำขนมปัง	(เศร้า) สงสารก็แต่ลูกของผม จะไม่ได้เห็นหน้าแม่อีกแล้ว (เด็กร้อง) ผมไม่น่าอยากมีลูกเลย
ซินเดอเรลล่า	อย่าพูดแบบนั้นเลย
คนทำขนมปัง	แล้วผมจะเลี้ยงลูกไต่ยังไง ผมจะเป็นพ่อคนไต่ยังไง (เด็กร้อง)
ซินเดอเรลล่า	ปลอบลูกคุณสิคะ เล่าเรื่องให้ลูกฟัง เรื่องเล่าต่างๆ จะช่วยคุณเอง
คนทำขนมปัง	นิทานนะหรือ
ซินเดอเรลล่าและเด็กๆ	ใช่ นิทาน

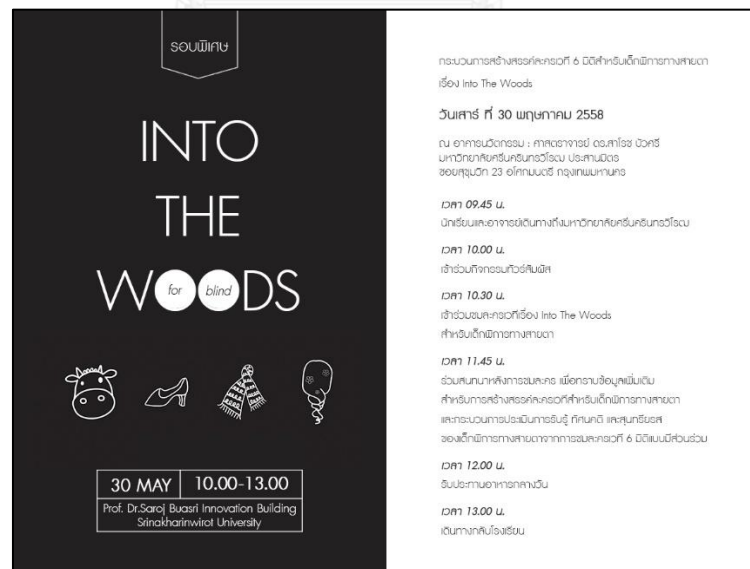
(เพลง Children will listen และเพลง Finale)

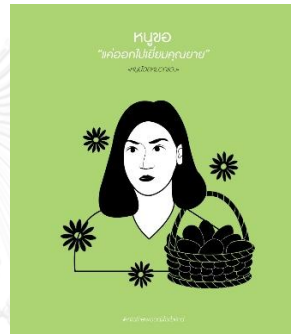
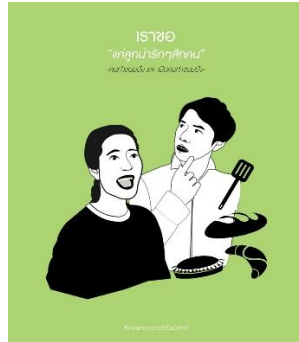
ซินเดอเรลล่า ใส่ใจกับเรื่องที่ดีสอน

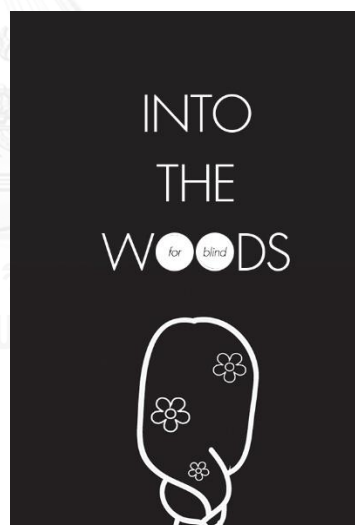
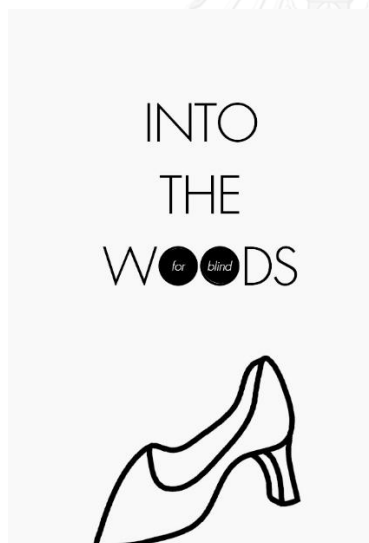
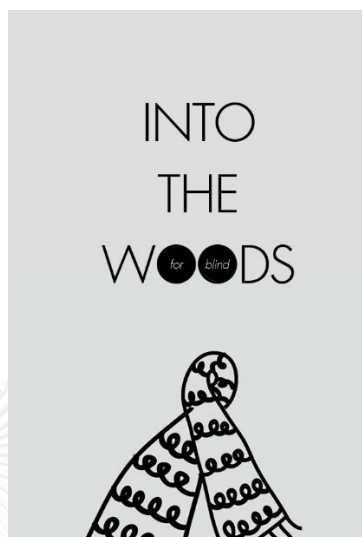
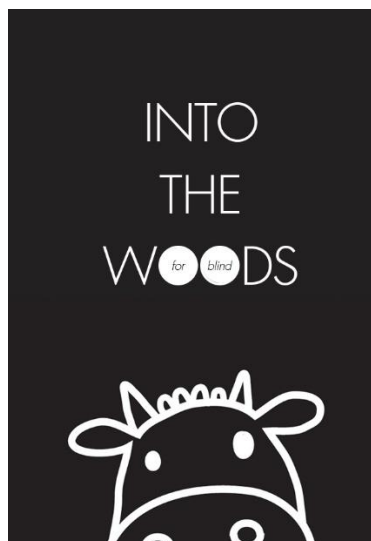
คนทำขนมปัง	กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว....
ซินเดอเรลล่า	<u>เด็กน้อยฟังอยู่</u>
คนทำขนมปัง	หญิงสาวคนหนึ่ง เด็กชายผู้เศร้าสร้อย
ซินเดอเรลล่า	<u>เด็กจะมองดูที่คุณ</u>
คนทำขนมปัง	คนทำขนมปัง
ซินเดอเรลล่า	<u>เพื่อเลือกเส้นทางเดิน</u>
คนทำขนมปัง	และเมียของเขา
ซินเดอเรลล่า	<u>ระวังเมื่อพูดถึงใด ให้เขาได้ยิน</u>
คนทำขนมปัง	คนเหล่านี้ต่างมีความหวัง แตกต่างกันไป
ซินเดอเรลล่า	<u>เด็กน้อยจะรับฟัง</u>
หนูน้อยหมวกแดง	<u>อาจจะน่ากลัว มันไกล มันมืด และหลงทาง</u>
	<u>อาจจะเจอกับหลายอย่าง คุณต้องคอย ...</u>
ทุกคน	<u>ฟัง</u>
หนูน้อยหมวกแดง	<u>คุณต้องคอย ...</u>
ทุกคน	<u>ระวัง</u>
	<u>คุณห้ามตกใจ คุณต้องคอยคิด</u>
	<u>เจอมนต์คาถา หม่าป่าทำร้าย ขึ้นต้นไม้ไป โดนยักษ์ตามหา</u>
	<u>Into the woods เมื่อไรตอนไหน ไม่ว่าเป็นใคร ต้องตรงเข้าป่า</u>
	<u>Into the woods จะเป็นวันไหน ต้องพร้อมกับการออกเดินทาง</u>
	<u>Into the woods ไม่ต้องรีบร้อน ระวังผิดพลั้ง เหมือนในวันก่อน</u>
รวมชาย	<u>Into the woods จดจำคำสอน</u>
รวมหญิง	<u>Into the woods จดจำที่พบเจอ</u>
รวมชาย	<u>Into the woods ระวังจะหลง</u>
ทุกคน	<u>จงเป็นผู้ให้ อย่ามัวแต่ขอ</u>
	<u>หนทางมีดมน ไม่เห็นเส้นทาง ยังคงมีเรา มีฉัน มีเธอ</u>
รวมชาย	<u>แม่แสนยากเย็น</u>
รวมหญิง	<u>มีดมนหนทาง</u>
ทุกคน	<u>ทุกสิ่งที่คุณได้พบเจอ จะช่วยให้คุณได้ค้นเจอ</u>
รวมหญิง	<u>แม้ตาจะมองไม่เห็นอะไร</u>
รวมชาย	<u>ทุกคนจะช่วยให้ก้าวไป</u>
ทุกคน	<u>Into the woods ไม่ทิ้งขว้างใคร ทุกคนร่วมใจ เมื่อไปในป่า</u>
	<u>Into the woods ค้นหาความหวัง ที่ซ่อนอยู่ในการเดินทาง</u>
	<u>Into the woods ถ้าคุณเข้าไป จะได้เรียนรู้ และเจอบางสิ่ง</u>
	<u>Into the woods แต่อย่ารีบเดิน Into the woods แต่อย่าเดินหลง</u>
	<u>Into the woods ระวังคำขอ ทำตามความหวัง อย่าท้ออย่าถอย</u>
	<u>สนุก สุขสันต์ กับเพื่อน กับฝูง จงสู้ ต่อไป และไปงานแต่งงาน</u>
	<u>Into the woods, Into the woods, Into the woods ต่อสู้โชคชะตา</u>
	<u>และมีความสุขชั่ววันจันทร์</u>



งานออกแบบประชาสัมพันธ์







ภาคผนวก ค.
แบบสอบถาม



แบบสอบถามประเมินละคร INTO THE WOODS FOR BLIND

(สำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตาหรือมองเห็นเลือนราง)

รอบที่เข้าชม 30 พฤษภาคม 2558 5 มิถุนายน 2558 7 มิถุนายน 2558

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ชาย หญิง
อายุ 10-14 ปี 15-19 ปี 19 ปีขึ้นไป

ประเภทการมองเห็น

พิการทางสายตาสนิทแต่กำเนิด พิการทางสายตาสนิทระยะหลัง
 มองเห็นเลือนราง อื่นๆ (โปรดระบุ)

ระดับการศึกษา

ประถมศึกษา ปีที่ มัธยมศึกษาตอนต้น ปีที่
 มัธยมศึกษาตอนปลาย ปีที่ สูงกว่ามัธยมศึกษา

ท่านมีโอกาสชมละครเวทีบ่อยครั้งเพียงใด

ครั้งแรก นานๆครั้ง
 ประมาณ 5 ครั้ง/ปี มากกว่า 5 ครั้ง/ปี

ถ้าเคย ท่านเคยดูเรื่องอะไร

จัดแสดงที่ใด

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นต่อละคร

ท่านชื่นชอบอะไรในละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา เรื่อง Into the Woods

(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เนื้อเรื่อง น้ำเสียงของนักแสดง
 การเขย่า ลม ฟน กลิ่น ลิ้มรสขนม กิจกรรมหาผ้าไหมพรม ดึงเส้นผม ฟังเสียงรองเท้า
 กิจกรรมทัวर्सสัมผัสก่อนชมละคร อื่นๆ โปรดระบุ

ท่านชื่นชอบช่วงละครช่วงไหน

ช่วงมีคนเล่าเรื่อง ช่วงไม่มีคนเล่าเรื่อง ตลอดทั้งเรื่อง
 อื่นๆ (โปรดระบุ).....

ความคิดเห็น	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
บทละครเรื่อง Into the Woods มีเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็กพิการทางสายตา					
กิจกรรมทัวर्सัมผัส ทำให้เกิดจินตนาการเรื่องราวในละครเพิ่มมากขึ้นแค่ไหน					
เทคนิคการบรรยายภาพ (คนเล่าเรื่อง) ทำให้เข้าใจเรื่องราวในละครมากยิ่งขึ้น					
การถามตอบ การให้ช่วยเหลือของวิเศษ หรือการที่คุณถูกโทษว่าทำผิด ทำให้คุณเข้าใจเรื่องราว และรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับตัวละครในเรื่อง					
เสียงดนตรี เสียงเพลง ที่นำมาใช้ในละคร ทำให้ละครมีความสนุกมากยิ่งขึ้น					
การได้ยินเสียงลูกบิด เสียงม้าวิ่ง เสียงไม้เท้า เสียงไปไม้ หรือเสียงเหยียบไปไม้ ทำให้คุณเข้าใจเรื่องราวหรือเห็นภาพของเหตุการณ์ต่างๆ ได้มากยิ่งขึ้น					
การได้กลิ่นต้นไม้ ดอกไม้ กลิ่นขนมปัง ทำให้รู้สึกดี หรือเห็นภาพต้นไม้ และดอกไม้ได้อย่างชัดเจน					
การได้ชิมขนมปัง คุกกี้และนม ทำให้ละครมีความสนุกมากยิ่งขึ้น					
การได้จับสัมผัสเส้นผม ผ้าไหมพรม เชือก ตุ๊กตาขนนุ่ม ขณะชมละคร ทำให้เข้าใจถึงลักษณะของสิ่งเหล่านั้นมากยิ่งขึ้น					
ท่านมีความเข้าใจหรือเห็นใจในตัวละคร คนทำขนมปัง เมีย แจ็ค หนูน้อยหมวกแดง แม่มด ฯลฯ มากน้อยแค่ไหน					
คุณรู้สึกเหมือนได้อยู่ในป่า อยู่ริมน้ำตก อยู่ตามสถานที่ต่างๆ หรือรู้สึกถึงเวลาเช้า กลางวัน เย็น กลางคืน มากน้อยแค่ไหน					
รูปแบบของการแสดงครั้งนี้ สามารถนำไปพัฒนาร่วมกับโรงละครรูปแบบอื่นๆ ให้เหมาะสมกับผู้พิการทางสายตาได้					
สถานที่ในการจัดการแสดงมีความเหมาะสม					
ระยะเวลาในการแสดงละครมีความเหมาะสม					

ความรู้สึก/ความเห็นต่อละคร

สิ่งที่ชอบ/ประทับใจ

.....

.....

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องการให้ปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะในการทำละครให้เหมาะสมสำหรับผู้พิการทางสายตา

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ขอบพระคุณที่ตอบแบบสอบถาม

#intothewoodsforblind

แบบสอบถามประเมินละคร INTO THE WOODS FOR BLIND

(สำหรับบุคคลทั่วไป)

รอบที่เข้าชม 30 พฤษภาคม 2558 5 มิถุนายน 2558 7 มิถุนายน 2558

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ชาย หญิง

อายุ 10-14 ปี 15-19 ปี
 20-24 ปี 25-29 ปี
 30-34 ปี 35 ปีขึ้นไป

ระดับการศึกษา ประถมศึกษา ปีที่..... มัธยมศึกษาตอนต้น ปีที่.....
 มัธยมศึกษาตอนปลาย ปีที่..... ปริญญาตรี ปีที่.....
 สูงกว่าระดับปริญญาตรี (โปรดระบุ)

ท่านมีโอกาสชมละครเวทีสำหรับเด็กพิการทางสายต่าบ่อยครั้งเพียงใด

ครั้งแรก นานๆครั้ง
 ประมาณ 5 ครั้ง/ปี มากกว่า 5 ครั้ง/ปี

ถ้าเคย ท่านเคยดูเรื่องอะไร

จัดแสดงที่ใด

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นต่อละคร

ท่านชื่นชอบอะไรในละครเวที 6 นาที สำหรับเด็กพิการทางสายต่าเรื่อง Into the Woods (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เนื้อเรื่อง น้ำเสียงของนักแสดง
 การเขย่า ลม ฝน กลิ่น ลิ้มรสขนม กิจกรรมหาผ้าไหมพรม ดึงเส้นผม ฟังเสียงรองเท้า
 กิจกรรมทัวर्सัมผัสก่อนชมละคร อื่นๆ โปรดระบุ

ท่านชื่นชอบช่วงละครช่วงไหน

ช่วงมีคนเล่าเรื่อง ช่วงไม่มีคนเล่าเรื่อง ตลอดทั้งเรื่อง

ความคิดเห็น	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
บทละครเรื่อง Into the Woods มีเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็กพิการทางสายตา					
กิจกรรมทัวร์สัมผัส ทำให้เกิดจินตนาการเรื่องราวในละครเพิ่มมากขึ้นแค่ไหน					
เทคนิคการบรรยายภาพ (คนเล่าเรื่อง) ทำให้เข้าใจเรื่องราวในละครมากยิ่งขึ้น					
การถามตอบ การให้ช่วยหาของวิเศษ หรือการที่คุณถูกโทษว่าทำผิด ทำให้คุณเข้าใจเรื่องราว และรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับตัวละครในเรื่อง					
เสียงดนตรี เสียงเพลง ที่นำมาใช้ในละคร ทำให้ละครมีความสนุกมากยิ่งขึ้น					
การได้ยินเสียงลูกบิด เสียงม้าวิ่ง เสียงไม้เท้า เสียงไปไม้ หรือเสียงเหยียบไปไม้ ทำให้คุณเข้าใจเรื่องราวหรือเห็นภาพของเหตุการณ์ต่างๆ ได้มากยิ่งขึ้น					
การได้กลิ่นต้นไม้ ดอกไม้ กลิ่นขนมปัง ทำให้รู้สึกดี หรือเห็นภาพต้นไม้ และดอกไม้ได้อย่างชัดเจน					
การได้ชิมขนมปัง คุกกี้และนม ทำให้ละครมีความสนุกมากยิ่งขึ้น					
การได้จับสัมผัสเส้นผม ผ้าไหมพรม เชือก ตุ๊กตาขนนุ่ม ขณะชมละคร ทำให้เข้าใจถึงลักษณะของสิ่งเหล่านั้นมากยิ่งขึ้น					
ท่านมีความเข้าใจหรือเห็นใจในตัวละคร คนทำขนมปัง เมีย แจ็ค หนูน้อยหมวกแดง แม่มด ฯลฯ มากน้อยแค่ไหน					
คุณรู้สึกเหมือนได้อยู่ในป่า อยู่ริมน้ำตก อยู่ตามสถานที่ต่างๆ หรือรู้สึกถึงเวลาเช้า กลางวัน เย็น กลางคืน มากน้อยแค่ไหน					
รูปแบบของการแสดงครั้งนี้ สามารถนำไปพัฒนาร่วมกับโรงละครรูปแบบอื่นๆ ให้เหมาะสมกับผู้พิการทางสายตาได้					
สถานที่ในการจัดการแสดงมีความเหมาะสม					
ระยะเวลาในการแสดงละครมีความเหมาะสม					

ความรู้สึก/ความเห็นต่อละคร

สิ่งที่ชอบ/ประทับใจ

.....

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องการให้ปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะในการทำละครให้เหมาะสมสำหรับผู้พิการทางสายตา

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ขอบพระคุณที่ตอบแบบสอบถาม

#intothewoodsforblind

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายธีรเนตร วิโรจน์สกุล เกิดเมื่อวันอังคาร ที่ 29 ตุลาคม พ.ศ. 2528 ณ จังหวัดลำปาง สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนลำปางกัลยาณี จังหวัดลำปาง เมื่อปีการศึกษา 2546 และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต ในสาขาศิลปะการแสดง เอกการออกแบบเพื่อการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อปีการศึกษา 2550 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2556

