

Memories Renew: การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบ
เว็บแอปพลิเคชันเพื่อความเข้าใจต่อภาวะอัลไซเมอร์
Memories Renew: Creating a Web Application
for Alzheimer's disease Understanding

ปนิดา ประสมศรี¹

Panida Prasomsri

อนัตตมา ปุลันรัมย์²

Anattacha Pulanram

นันทน์ภัส แซ่เต็ง³

Nannaphat Saeteng

พชญ อัคพรหมณ์⁴

Pachaya Akkapram

^{1,2,3} นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Bachelor of Fine and Applied Arts Program in

Performing Arts, Faculty of Fine and

Applied Arts, Khon Kaen University

(E-mail: plutohurt134340@gmail.com)

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistant Professor, Department of Performing

Arts, Faculty of Fine and Applied Arts,

Khon Kaen University

(E-mail: pachak@kku.ac.th)

Received: 31/05/2022 Revised: 02/07/2022 Accepted: 05/07/2022

บทคัดย่อ

Memories Renew เป็นการแสดงแนวทดลองแบบบูรณาการศาสตร์ ระหว่างการละครประยุกต์ และเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) เพื่อนำเสนอ ภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ไปยังผู้ชมด้วยการสร้างประสบการณ์ตรงผ่านเรื่องราว ข้อความ ภาพ และเสียง โดยมุ่งให้ผู้ชมเกิดปฏิกิริยาต่อการแสดงจากการโต้ตอบ ตัวบทที่กำหนดไว้ในพื้นที่ การแสดงบนแอปพลิเคชัน การดำเนินงานประกอบด้วย

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโรคอัลไซเมอร์และภาวะของผู้ป่วย แล้วนำมาออกแบบกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อสำรวจความเข้าใจกลุ่มผู้มีส่วนร่วมต่อโรคอัลไซเมอร์
2. การแปลงข้อมูลทางวิชาการ และผลลัพธ์จากกระบวนการละครประยุกต์ ไปเป็นเนื้อหาการแสดง โดยใช้หลักการสร้างเรื่องตามแบบแผน (Linear Plot)
3. การนำเรื่องราวมาออกแบบแนวคิด และเลือกรูปแบบการนำเสนอ เพื่อสื่อสารประเด็นแก่ผู้ชม
4. การสร้างการแสดงบนแพลตฟอร์ม (Platform) เว็บแอปพลิเคชัน
5. การจัดแสดงและการวัดประเมินผลการแสดง ผลการดำเนินงานพบว่า

1. การแสดงสามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโรคอัลไซเมอร์ และภาวะที่เกิดขึ้นในผู้ป่วยแก่ผู้ชม
2. ผู้ชมเกิดการเรียนรู้และตระหนักเกี่ยวกับภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ ซึ่งมาจากการมีส่วนร่วมในการแสดงในฐานะผู้ชม-ผู้เล่น และเรียนรู้ผ่านความรู้สึกผ่านประสบการณ์ตัวละครในเรื่อง
3. การแสดงรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมทุกพื้นที่

คำสำคัญ: เว็บแอปพลิเคชัน, ภาวะอัลไซเมอร์, ละครประยุกต์

Abstract

Memories Renew is an experimental performance that combined applied performance and web applications. The objective of creating a performance has been presented the Alzheimer's disease conditions and created direct experiences for an audience through many elements in a performance such as storytelling, text, photos,

and sound. However, a performance focus on audience reaction. Performance-making involved the following steps: First, researching and analyzing data on Alzheimer's disease and the patient's situation, and using them to create applied performance processes and activities for exploring the understanding of Alzheimer's disease among participants. Second, change academic information and results from the process of applied performance to the content of a performance by using the principle of creating a linear plot. Third, take the story to create the concept design and choose a presentation style for communicating the issue to the audience. Fourth, create a performance on a web application platform. Fifth, present and evaluate performance. The results showed that a performance communicated and created an understanding of Alzheimer's disease to the audience. The audience learned and realized about the condition of Alzheimer's patients, which comes from participating in the performance as a player-audience and learning through the experiences of the story's main character. And a web application performance reached the audience in all areas.

Keywords: Web Application, Alzheimer's Disease, Applied Performance

บทนำ

โรคอัลไซเมอร์ (Alzheimer's Disease)⁵ เป็นโรคที่เกิดจากความเสื่อมถอยของการทำงานของสมองซึ่งเป็นผลจากความผิดปกติของโครงสร้างของเนื้อเยื่อในสมอง ความผิดปกติดังกล่าวเกิดจากการสะสมของโปรตีนที่ผิดปกติ คือ เบต้า-อะไมลอยด์ (Beta-amyloid) และทาว (Tau) ส่งผลให้เซลล์สมองเสื่อม ฝ่อ

⁵ กลุ่มที่มีอายุราว 65 ปี พบผู้ป่วยอัลไซเมอร์ประมาณร้อยละ 5 กลุ่มผู้ที่มีอายุราว 75 ปี พบผู้ป่วยอัลไซเมอร์ประมาณร้อยละ 15 และกลุ่มผู้ที่มีอายุ 85 ปีขึ้นไป พบผู้ป่วยอัลไซเมอร์มากถึงร้อยละ 40 (กระทรวงสาธารณสุข, 2563)

และเสียการทำงาน ทำให้เกิดกลุ่มอาการสมองเสื่อม หรือโรคอัลไซเมอร์ ซึ่งผู้ป่วยจะมีความสามารถในการทำกิจวัตรประจำวันลดลง ดังนั้น การเข้าใจการดำเนินโรคจะเป็นสิ่งที่จะช่วยประคับประคองให้ผู้ป่วยอยู่ได้อย่างมีความสุข รวมทั้งผู้ดูแลจะไม่เกิดความวิตกกังวล และรู้สึกเหนื่อยเกินไปจากภาวะต่างๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ป่วย (กรมสุขภาพจิต, 2562)

ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจต่อประเด็นเรื่องโรคอัลไซเมอร์ เนื่องจากมีประสบการณ์ส่วนตัวที่เป็นผู้ดูแลและสัมผัสใกล้ชิดกับผู้ป่วย และปัจจุบันพบว่ายอดผู้ป่วยอัลไซเมอร์ได้เพิ่มมากขึ้นถึงร้อยละ 40 จึงอยากบอกเล่าข้อมูลนี้ไปยังผู้สนใจทั่วไป เพื่อเป็นการรับมือและต่อยอดองค์ความรู้เรื่องภาวะอัลไซเมอร์ภายใต้ศาสตร์การแสดง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและทำความเข้าใจภาวะของผู้ป่วยอันเป็นลักษณะของความเสื่อมถอยในสมอง และนำเสนอมุมมอง หรือภาวะของผู้ป่วยที่มีผลต่อพฤติกรรม และการแสดงออกกับคนรอบข้างไปยังผู้ชม

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

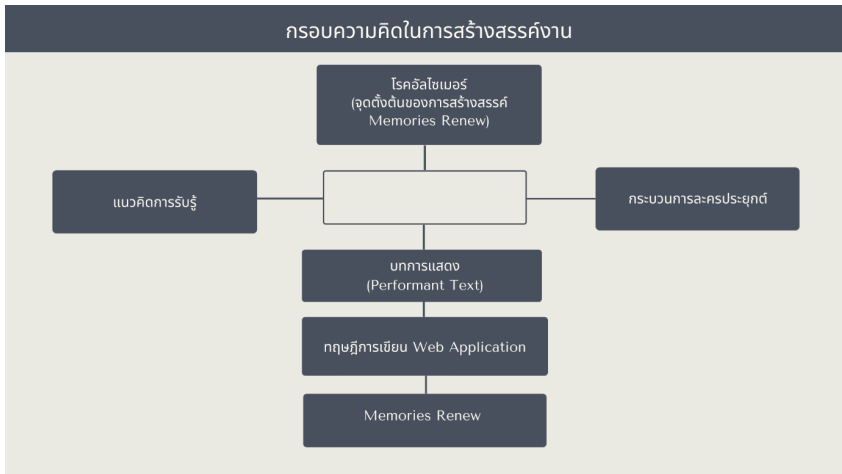
1. เพื่อหาทลวิถีการสร้างสรรค์การแสดงจากประเด็นโรคอัลไซเมอร์ด้วยรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน⁶
2. เพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ภาวะของผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์

คำถามนำปฏิบัติ

1. การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันสามารถนำเสนอประเด็นโรคอัลไซเมอร์เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้เกี่ยวกับภาวะของผู้ป่วยไปสู่ผู้ชมได้อย่างไร
2. ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ได้หรือไม่

⁶ เว็บแอปพลิเคชัน (จรัส พงเจริญ, 2560) เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สามารถเข้าถึงได้โดยโปรแกรมค้นดูเว็บผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างอินเทอร์เน็ต โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมใดๆ สามารถใช้โปรแกรมประเภทบราวเซอร์ที่ติดมากับ โอเอส (OS) ใช้งานได้ทันที เช่น Internet Explorer หรือโปรแกรมฟรี ได้แก่ Firefox, Google Chrome อีกทั้งสามารถเรียกใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนได้ ทำหน้าที่ติดต่อกับผู้ใช้งาน รับและแสดงข้อมูล ประมวลผลข้อมูล และจัดการข้อมูลในฐานข้อมูล

กรอบความคิดในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 1 แผนภูมิกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ Memories Renew
ที่มา: ปนิตา ประสมศรี, อนัตตมา ปุณัณรัมย์, นันทน์ภัส แซ่เต็ง, และพชญ อัคราภรณ์ (2564)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

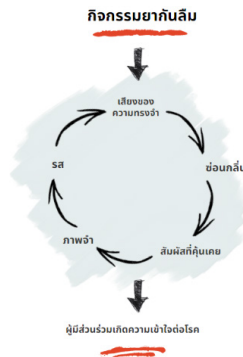
1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโรคอัลไซเมอร์และภาวะของผู้ป่วย แล้วนำมาออกแบบกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อสำรวจความเข้าใจกลุ่มผู้มีส่วนร่วมต่อโรคอัลไซเมอร์
2. การแปลงข้อมูลทางวิชาการ และข้อมูลจากกระบวนการละครประยุกต์ ไปเป็นเนื้อหาหลัก โดยกำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม และใช้หลักการสร้างเรื่องตามแบบแผน เพื่อสร้างและพัฒนาเรื่องราว
3. การนำเรื่องราวมาออกแบบแนวคิด และเลือกรูปแบบการนำเสนอที่สามารถสื่อสารประเด็น และสร้างการรับรู้แก่ผู้ชม
4. การสร้างการแสดงบนแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชัน
5. การจัดแสดงและการวัดประเมินผลการแสดง

วิธีการสร้างสรรค์

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโรคอัลไซเมอร์ และภาวะของผู้ป่วย แล้วนำมาออกแบบกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อสำรวจความเข้าใจกลุ่มผู้มีส่วนร่วมต่อโรคอัลไซเมอร์

1.1 ทดลองสร้างกระบวนการละครประยุกต์⁷

ผู้สร้างสรรค์ตั้งต้นด้วยการนำแนวคิดการรับรู้ของประสาทสัมผัสพื้นฐาน 5 ชนิด คือ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส มาออกแบบเป็นกิจกรรมละครทั้งหมด 5 กิจกรรม โดยมีการกำหนดขอบเขตของเนื้อหากิจกรรมที่เน้นให้ผู้มีส่วนร่วม⁸ สามารถเกิดการรับรู้ และเข้าใจภาวะของผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์ได้ โดยใช้ชื่อเรียกชุดกิจกรรมนี้ว่า **ยากันลืม**



ภาพประกอบที่ 2 ผังกิจกรรมยากันลืม

ที่มา: ปณิดา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

⁷ พรรัตน์ ดำรุง (2557 อ้างถึงในละครประยุกต์ Applied Theatre พชญ อัครพราหมณ์, 2562) อธิบายว่าเป็นการนำเกมละครมาปรับใช้ในการทำกิจกรรมละคร ได้แก่ บทบาทสมมติ การเดินสัด โดยให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของสมาชิก หรือผู้มีส่วนร่วมในกลุ่ม เพื่อเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ

⁸ กลุ่มผู้มีส่วนร่วมมาจากการประกาศหาผู้ร่วมกระบวนการที่มีความสนใจต่อประเด็นเรื่องโรคอัลไซเมอร์ โดยได้ตั้งชื่อกลุ่มผู้มีส่วนร่วมว่า ผู้ทดลองลืม ซึ่งเป็นนักศึกษาจากสาขาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และบุคคลทั่วไปทั่วไปที่มีความสนใจต่อประเด็นเรื่องโรคอัลไซเมอร์ และมีจำนวน 10 คน

ชุดกิจกรรมยากันลืม โดยมีกระบวนการ (Facilitator) เป็นผู้นำกิจกรรม โดยพาผู้มีส่วนร่วมไปเจอสถานการณ์จำลอง และใช้กลวิธีต้นสด เพื่อให้ผู้มีส่วนร่วมสร้างปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ในกิจกรรม โดยปฏิบัติต่อเนื่องจนครบ ทุกกิจกรรม จากนั้นได้ทำการแลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิด และความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรมพบว่า กิจกรรมชุดยากันลืมทำให้ผู้มีส่วนร่วมได้ระลึกความทรงจำของชีวิตในอดีต และสามารถเทียบเคียงความรู้สึกต่างๆ ภายในใจได้ โดยสามารถสรุปผลลัพธ์จากกิจกรรมได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลลัพธ์จากกิจกรรมยากันลืม

ชุดกิจกรรม ยากันลืม	ผลลัพธ์
กิจกรรมที่ 1 เสียง ของความทรงจำ (Sound Check)	1. เสียงเพลงที่ทำให้หวนนึกถึงช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต ได้แก่ 40% นึกถึงความสัมพันธ์ในอดีต (คนรักหรือเพื่อน) 30% ความรักในปัจจุบัน 20% ความทรงจำวัยเด็ก 10% อื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ คอนเสิร์ต การตายของคนในครอบครัว ฯลฯ 2. เสียงที่ส่งผลให้ผู้มีส่วนร่วมรู้สึก อึดอัด ระแวงหรือรู้สึกไม่ปลอดภัย คือ เสียงฟ้าผ่า เสียงไต้มน้ำ 3. เสียงรบกวน ได้แก่ เสียงฝีเท้าของคนที่กำลังเดินวนเวียนอยู่รอบๆ หรือเสียงลูกบิดประตู และเสียงโทรทัศน์ที่สัญญาณขาดการเชื่อมต่อ 4. เสียงที่ส่งผลให้ผู้มีส่วนร่วมรู้สึกผ่อนคลาย ได้แก่ เสียงฝนตก เสียงธารน้ำไหล เสียงลม เสียงนกร้อง
กิจกรรมที่ 2 ซ่อนกลิ่น	เกิดความสับสน และจำกลืนที่ได้ดมสลับกัน ในกิจกรรมนี้พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้แต่ละคนสามารถจดจำ และแยกแยะกลิ่นได้นั้น ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ว่าแต่ละคนคุ้นเคยหรือมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกับกลิ่นนั้นๆ มากน้อยแค่ไหน เช่น ผู้หญิงจะมีความสามารถในการจดจำกลิ่นเครื่องสำอางได้ดีกว่าผู้ชาย และบางคนเมื่อได้กลิ่นน้ำมันสนุนไพรแล้วทำให้หวนคิดถึงยายของตัวเอง
กิจกรรมที่ 3 สัมผัสที่คุ้นเคย	1. รอบแรกผู้ทดลองสามารถตามหาเพื่อนทั้งซ้ายมือและขวามือเจอ แต่เมื่อได้ทดลองรอบที่สองพบว่า เมื่อเพิ่มโจทย์ให้การตามหาเพื่อนมีความยากขึ้น เช่น การสร้างเสียงรบกวน หรือการส่งเสียงรอบข้างเพื่อสร้างความกลัว และการกำหนดให้มีเวลาจำกัด ทำให้ผู้ทดลอง เกิดอาการระแวง และเกิดความกังวลอย่างเห็นได้ชัด 2. ผู้ทดลองเกิดอาการสับสน หาดันไม้ที่เคยสัมผัสไม่เจอ และทลายผิด เนื่องจากดันไม้ในบริเวณที่ทำกิจกรรมมีจำนวนมาก และมีลักษณะที่คล้ายกัน จึงส่งผลให้การแยกแยะและมีการตัดสินใจยากขึ้น ถึงแม้ในตอนหลังตา บางคนจะมีความมั่นใจว่าจดจำรายละเอียดได้แม่นยำ แต่เมื่อถึงเวลาให้ยืนยันคำตอบ กลับตอบผิด

ตารางที่ 1 ผลลัพธ์จากกิจกรรมยากันลืม (ต่อ)

ชุดกิจกรรม ยากันลืม	ผลลัพธ์
กิจกรรมที่ 4 ภาพจำ	1. ผู้ทดลองสามารถจำ 3 คำที่กำหนดให้ได้ทั้งหมด 2. ทำให้ผู้ทดลองได้ใช้เวลาทบทวนความทรงจำ และเป็นเหมือนเป็นการฟื้นคืนความทรงจำกลับมา จากการตอบทเรียนหลังทำกิจกรรม ผู้ทดลองได้ให้คำตอบว่า ดีใจที่วันนี้ได้กลับมาทบทวนความทรงจำกับตัวเอง เพราะในบางครั้งก็เกือบลืมเหตุการณ์สำคัญในชีวิตไปว่า ครั้งหนึ่งเคยมีความสุขมากแค่ไหน 3. ได้ผ่อนคลาย และได้แบ่งปันความทรงจำดีๆ ร่วมกัน ได้ฝึกการเล่าเรื่องและได้ฝึกลำดับเหตุการณ์ในอดีตให้กลับมาชัดเจนอีกครั้ง 4. มีผู้ทดลองที่สามารถได้คำได้ครบทั้ง 3 คำ บางคนลืม 3 คำที่ให้จำในตอนต้น และจำสลับที่สับสนกับคำอื่นที่ใกล้เคียง ทั้งที่เป็นคำที่สั้นและง่าย
กิจกรรมที่ 5 รสชาติที่คิดถึง	ผู้ทดลองทั้งหมด สามารถทายถูกทุกเมนู เพราะเมื่อร่างกายกินอาหารชนิดใดสมองของเราจะจำรสชาติของอาหารค่อนข้างแม่นยำ และทำงานเชื่อมโยงโดยตรงกับความทรงจำระยะยาว รสชาติที่คุ้นเคยจะกระตุ้นความทรงจำและความผูกพันที่เรามีต่อเมื่อนั้นได้ทันที

จากกิจกรรมชุดยากันลืมทำให้เห็นปฏิกิริยาการตอบสนองในกลุ่มผู้มีส่วนร่วมที่สะท้อนให้เห็นอาการเทียบเคียงกับภาวะอัลไซเมอร์ เช่น อาการสับสนและลืมเรื่องที่ไม่มีใครลืม อย่างลืมว่าวันนี้วันอะไร หรือแม้แต่อาการหวาดระแวงที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรม ซึ่งทำให้กลุ่มผู้มีส่วนร่วมสามารถเข้าใจและเทียบเคียงว่าอาการที่เกิดขึ้นกับตัวเองนั้นคล้ายกับภาวะที่เกิดขึ้นกับผู้ป่วยอัลไซเมอร์ ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นประเด็นสำคัญเกี่ยวกับแนวคิดจากทฤษฎีการรับรู้ที่มีผลต่อความจำ เพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนการสร้างบทการแสดง

2. การแปลงข้อมูลทางวิชาการ และผลลัพธ์จากกระบวนการละครประยุกต์ไปเป็นเนื้อหาหลัก โดยกำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม และใช้หลักการสร้างเรื่องตามแบบแผน เพื่อสร้างและพัฒนาเรื่องราว

2.1 แปลงข้อมูลทางวิชาการเพื่อสร้างเรื่อง โดยเลือกอาการและภาวะบางส่วนของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ทั้ง 3 ระยะ มาแปลงเป็นองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องดังนี้

ตารางที่ 2 แปลงข้อมูลวิชาการเพื่อสร้างเรื่อง

ข้อมูลวิชาการ	รายละเอียด	แปลงเป็น	ปรากฏในเรื่อง
อัลไซเมอร์ ระยะแรก	ผู้ป่วยจะมีความสามารถด้อยลงในการระลึกถึง ลำดับเหตุการณ์ต่างๆ หลงทาง แม้กระทั่งขั้นตอนของการทำกิจวัตรประจำวัน	สถานการณ์ (Situation) ตัวละครหลักเริ่มมีอาการหลงลืมเรื่องราวในชีวิตประจำวัน	ตัวละครจำไม่ได้ว่าวันนี้วันอะไร สืบว่าวันที่เท่าไร ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลังสลับกัน และหลงเข้าไปในมิติความทรงจำ
อัลไซเมอร์ ระยะสอง	ผู้ป่วยจะมีพฤติกรรมหลบหลีกอยู่ห่าง และแสดงพฤติกรรมซ้ำๆ ระวัง ไม่ไว้วางใจใคร และมีอาการหลง-ผิด รวมไปถึงปัญหาในการนอนหลับ ทำให้ตื่นขึ้นมากลางดึก เพราะหิวแหว่ เกิดภาพหลอน และมีอาการประสาทหลอน มีปัญหาในด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ไม่ค่อยใส่ใจกับสถานการณ์แวดล้อม และมักจะหลงทางได้บ่อยในระยะนี้	การกระทำ (Action) ตัวละครหาทางออกจากมิติความทรงจำ แต่ไม่ว่าจะเดินไปทางไหนก็วนกลับมาที่เดิม	มีเสียงคนเดินวนอยู่รอบ ๆ และเสียงโทรทัศน์ ตัวละครหลักต้องเดินไปตามเสียงเพื่อปิด แต่ยิ่งพยายามปิดเท่าไรเสียงก็ยิ่งดังมากขึ้นเรื่อยๆ จนต้องเลือกว่าจะถอดปลั๊กหรือทุบทีวี เพื่อให้เสียงนั้นเงียบลง
อัลไซเมอร์ ระยะสาม	ผู้ป่วยจะมีความสามารถในการเคลื่อนไหวที่แย่ลง ทั้งการเดิน การควบคุมระบบขับถ่าย ปัสสาวะ อุจจาระ สูญเสียความสามารถแม้กระทั่ง การเคี้ยวและการกลืน อาจมีปัญห่อื่นๆ แทรก เนื่องจากมีภูมิคุ้มกันในร่างกายต่ำ และอาจเสียชีวิตจากภาวะแทรกซ้อน	อุปสรรค (Obstacle) ตัวละครหลักไม่สามารถเดินทางต่อได้เนื่องจากสูญเสียความสามารถบางส่วน ซึ่งความทรงจำนั้นเป็นกุญแจสำคัญในการที่จะพาออกไปจากมิติความทรงจำ	ตัวละครเกิดภาวะแทรกซ้อนอันมาจากการตอบคำถามไม่ได้ และต้องรีบตัดสินใจเลือกอะไรบางอย่างในเวลาที่มีอย่างจำกัด

2.2 ผลลัพธ์ที่ได้จากชุดกิจกรรมยากันลิม นำมาใช้ในการสร้างองค์ประกอบในเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 3 แปลงข้อมูลจากกระบวนการละครประยุกต์เพื่อสร้างเรื่อง

ผลลัพธ์	สร้างเป็นองค์ประกอบ	เป้าหมายต่อผู้ชม
เสียงที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก	เสียงรบกวน (Noise) ได้แก่ เสียงฝีเท้าของคนที่กำลังเดินวนเวียนอยู่รอบๆ หรือเสียงลูกบิดประตู และเสียงโทรทัศน์ที่สัญญาณขาดการเชื่อมต่อ (Glitch sound effect) และ คลื่นเสียงที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย	1. เพื่อให้ผู้ชมได้ถึงความทรงจำหรือประสบการณ์ของตัวเองมาใช้ระหว่างการรับชม 2. เพื่อเป็นการเตรียมคนดูและสร้างอรรถรสระหว่างการรับชม คือการสร้างความระแวง สร้างอุปสรรคและความรำคาญต่อผู้ชม 3. เพื่อสร้างเป็นอุปสรรคต่อผู้ชมระหว่างเรื่องราว 4. ใช้เวลาอยู่กับตัวเองกับตัวเองช่วยทำให้รู้สึกผ่อนคลายในตอนท้าย
เกิดอาการหลงลืมและสับสนหรือเกิดปัญหาในการจำและการลำดับเหตุการณ์	กำหนดคำ 3 คำขึ้นมาให้ผู้ชมจำภายใน 10 วิ แล้วกลับมาถามซ้ำในตอนท้าย	1. เพื่อให้ผู้ชมเกิดอาการสับสน 2. เพื่อเป็นการทดสอบความทรงจำ
ผ่อนคลาย และได้แบ่งปันความทรงจำดีๆ ร่วมกัน และได้ฝึกการเล่าเรื่องและได้ฝึกลำดับเหตุการณ์ในอดีตให้กลับมาชัดเจนอีกครั้ง	ถามคำถามผู้ชมว่า - ร้องให้ครั้งสุดท้ายเมื่อไหร่ และจำได้ไหมว่าร้องให้เรื่องอะไร - ถ้าพรุ่งนี้จำอะไรไม่ได้เลย สิ่งสุดท้ายที่จะทำคืออะไร - ถ้าเลือกลบความทรงจำที่ดีที่สุดได้ คุณจะลบหรือเลือกที่จะเก็บเอาไว้ - สร้างเป็นยากันลิม	1. ทบทวนความทรงจำและหวนนึกถึงช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต 2. ใช้เวลาอยู่กับตัวเอง และช่วยทำให้รู้สึกผ่อนคลายในตอนท้าย

2.3 ผู้สร้างสรรค์ใช้โครงเรื่องแบบแผนเป็นแกนในการสร้างเรื่องและสร้างตัวละครหลักในบทบาท “ผู้ทดลองลิม” ซึ่งตัวละครนี้มีความต้องการสูงสุด (Super

objective) คือ การรักษาความทรงจำของตัวเองเอาไว้ให้ดีที่สุด และมีความต้องการของตัวละคร (Objective) คือ ตามหาความทรงจำที่หายไป และกลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกอีกใบที่ถูกสร้างขึ้นจากประสบการณ์ร่วมของผู้รับชมเอง เพราะนอกจากจะเป็นผู้ชมแล้ว ยังทำหน้าที่เป็นผู้เล่น โดยต้องดำเนินเรื่องในฐานะผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ และผู้ตัดสินใจ เพื่อให้ผู้ชมซึ่งอยู่ในบทบาทของตัวละครหลักได้สัมผัสถึงสภาวะความคิด และอารมณ์ผู้ป่วนผ่านการเล่น

2.4 โครงเรื่อง และลำดับเหตุการณ์

ตารางที่ 4 วิเคราะห์โครงเรื่องและลำดับเหตุการณ์ (Plot)

โครงสร้าง	เหตุการณ์ในเรื่อง
Exposition การปูเรื่อง ตัวละคร	ตัวละครคือผู้ทดลองลืมที่ต้องออกเดินทางตามหาความทรงจำที่หายไปไม่มีมีความทรงจำ และระหว่างทางต้องรักษาความทรงจำที่เหลือเอาไว้ให้ได้
Conflict ความขัดแย้ง	เมื่อผู้ชมทำการเข้าสู่ระบบจะได้รับบทบาทเป็นผู้ทดลองลืม เพื่อออกตามหาความทรงจำที่หายไป และต้องรักษาความทรงจำที่เหลือเอาไว้จนกว่าจะเจอทางออก
Rising Action เหตุการณ์ หรือการดำเนินเรื่องเข้มข้นมากขึ้นเรื่อย ๆ	Action 1: ผู้ทดลองลืมเริ่มประสบกับภาวะอัลไซเมอร์ในขั้นแรก (ระยะเริ่มต้น) โดยจะเริ่มเฉื่อยเฉย สูญเสียความทรงจำระยะสั้น ลืมของ วางของ ไร้ทิศทาง สับสนวันเวลา และวันที่ ลืมในเรื่องที่ไม่น่าลืม จากนั้นเริ่มทบทวนความทรงจำของตัวเองก่อนออกเดินทาง (เตรียมความพร้อม) ชื่อ อายุ เพศ วันและเดือน Action 2: ก่อนออกสำรวจ ต้องจำ 3 คำ ที่กำหนดให้ ได้แก่ โรงยิม ฟลิ้ม ตู้ปลา
Crisis จุดวิกฤติ	ผู้ทดลองลืมจะเริ่มประสบกับภาวะอัลไซเมอร์ในขั้นกลาง (ระยะสอง) โดยเริ่มมีอาการ เห็นภาพหลอน หูแว่ว อารมณ์ฉุนเฉียวรุนแรง มีปัญหาในการพูดการเขียน ไม่เข้าใจภาพที่เห็น และหงุดหงิดง่ายขึ้น
Climax จุดสูงสุดทหาอารมณ์	ผู้ทดลองลืมเริ่มประสบกับภาวะอัลไซเมอร์ในขั้นสุดท้าย (ระยะสาม) โดยเลือกที่จะลบความทรงจำ หรือเก็บความทรงจำไว้ (ทั้งความทรงจำที่ดีและไม่ดี)
Falling Action จุดคลี่คลาย/แก้ปม	ผู้ทดลองลืมสามารถรักษาความทรงจำของตัวเองไว้ได้ และพบทางออกในที่สุด
Resolution บทสรุปเรื่องราว	ขึ้นอยู่กับผู้เข้าทดลอง โดยที่บทสรุป (ผลลัพธ์) ของทุกคนที่เข้ามาทำการทดลองในตอนท้ายหลังจากหาทางออกเจอ จะได้รับยาแก้ลืม โดยจะมีทั้งหมด 5 ตัวยา ที่สกัดมาจากประสาทการรับรู้พื้นฐานทั้ง 5 ได้แก่ ภาพภาพของความทรงจำ ยารสชาติของความทรงจำ ยากลิ่นของความทรงจำ ยาเสียงของความทรงจำ และยาสัมผัสของความทรงจำ

การสร้างบทด้วยโครงสร้างแบบแผนทำให้เล่าเรื่องได้เป็นลำดับ และนำพาตัวละครไปพบกับประสบการณ์ที่ต้องตัดสินใจ ต้องลงมือกระทำ เพื่อนำตัวเองไปยังเป้าหมายสูงสุด อย่างไรก็ตาม เมื่อบทถูกสร้าง และนำไปใช้สำหรับการแสดงในแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชันซึ่งเป็นพื้นที่การแสดงที่แตกต่างจาก การแสดงทั่วไป การสร้างพื้นที่การแสดงเสมือน (Virtual performance space) ที่มีองค์ประกอบศิลป์ครบถ้วนทั้งฉาก แสง เสียง และเทคนิคพิเศษ ตัวละครหลักจึงเปลี่ยนจากความเป็นตัวละครในเรื่องมาเป็นผู้ชมในฐานะ “ผู้เล่น-ผู้สวมบทบาท” โดยต้องออกเดินทางไปสำรวจ ค้นหา เฉลียวหน้า และปฏิบัติการกิจต่างๆ ตามสถานการณ์ของเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบเรื่อง พื้นที่การแสดงใหม่นี้จึงเป็นการผสมผสาน และเชื่อมต่อโลกภายในเว็บแอปพลิเคชันเข้ากับผู้เล่น เพื่อเปิดพื้นที่จินตนาการที่นำไปสู่การทำความเข้าใจมิติของผู้ป่วยที่ต้องเผชิญกับภาวะของโรคอัลไซเมอร์

3. การกำหนดแนวคิด และการออกแบบองค์ประกอบภาพการแสดง

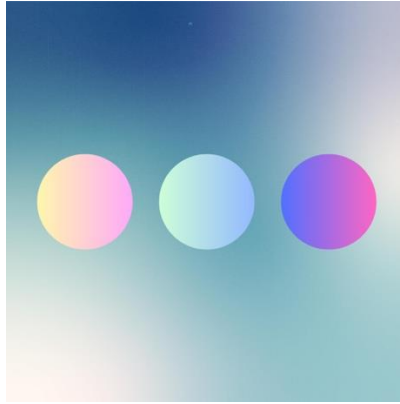
ผู้สร้างสรรค์ได้นำบทการแสดงมาศึกษาวิเคราะห์อีกครั้ง ภายใต้แนวคิด “ความทรงจำมีวันหมดอายุ” เพื่อสร้างการแสดงในเว็บแอปพลิเคชัน โดยได้ออกแบบภาพ และองค์ประกอบศิลป์ ดังนี้

3.1 การออกแบบภาพการแสดง (picturization) ในพื้นที่การแสดง ซึ่งในการแสดงเวทีทั่วไปจะเป็นขั้นตอนที่ผู้กำกับออกแบบภาพการแสดง รวมถึงการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ของผู้กำกับศิลป์ เพื่อให้เห็นภาพการแสดงองค์รวมที่จะเกิดขึ้นบนเวที แต่การแสดงชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำบทการแสดงมาตีความและออกแบบภาพใหม่บนแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชัน และสร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) ในการสื่อสารความคิดกับฝ่ายผลิตเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

TITLE	MEMORIES RENEW		EFFECT	
NAME	PREPARE	SOUND	MEMORIES RENEW	
PAGE	1	PAGE	2	PAGE 3
				
CHAPTER	MEMORIES RENEW	แสดง LOGO ถึงเวลา	เปิดฉาก	
OPENING ถึงเวลา ไม่แสดงใน STARAT ถึงเวลา				
เปลี่ยนหน้า 3 วินาที				

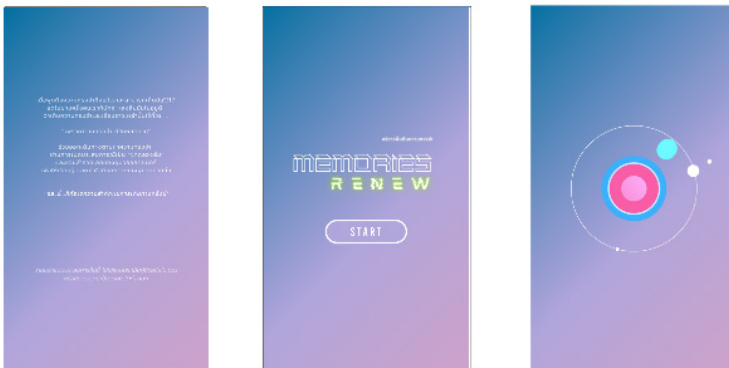
ภาพประกอบที่ 3 สตอรี่บอร์ดที่แสดงช่วงเตรียมคนดู (Prepare) ที่มา: ปณิดา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

3.2 หลักการสร้างการแสดงผล และองค์ประกอบศิลป์ด้วยภาษา CSS-Animation เป็นการใช้ภาษา JavaScript จัดวางการเคลื่อนไหว การออกแบบสีสันและบรรยากาศของการแสดง ซึ่งสีที่เลือกใช้ คือ สีเกรเดียนท์ (Gradients) ด้วยเทคนิคการไล่เฉดสีทั้งพื้นหลัง ข้อความ และส่วนประกอบอื่นๆ โดยจัดคู่สีเกรเดียนท์กับสีโฮโลแกรม (Holographic) ให้เป็นสีหลัก ใช้แทนภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ที่มีอาการภาพลวงตา และประสาทหลอน อีกทั้งในเชิงเทคนิคยังเป็นสีที่นิยมใช้แสดงภาพ 3 มิติ



ภาพประกอบที่ 4 สี Holographic Gradients

ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)



ภาพประกอบที่ 5 หน้าเว็บแอปพลิเคชัน

ที่มา: ปนิตา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

3.3 เพลงประกอบการแสดงมาจากแนวคิด “ความทรงจำมีวันหมดอายุ” โดยเทียบเคียงกับผู้ป่วยที่จดจำอะไรไม่ได้ มีอาการเหม่อ ล่องลอย ไม่มีจุดหมาย ทำให้ผู้สร้างสรรค์นึกถึงเสียงดนตรีที่ให้ความรู้สึกล่องลอย เสียงที่ฟังแล้วไม่มีจุดสิ้นสุด

ผู้สร้างสรรค์และศิลปิน Flour in the garden หรือนางสาวจุฑาดี บำเพ็ญผล ได้นำเสียง ฮาร์พ⁹ (Harp) เข้ามาติดโน้ตสั้นๆ โดยแทนความรู้สึกของตัวละครผู้ทดลองลืมที่พยายามใช้ความคิด หรือพยายามนึกคิดอยู่ตลอดเวลา เสียงฮาร์พสั้นๆ แต่ยาวนาน จึงให้ความรู้สึกถึงการไม่มีจุดสิ้นสุด และนำพาตัวละครออกเดินทางไปในพื้นที่ที่เต็มไปด้วยจินตนาการ



ภาพประกอบที่ 6 QR Code เพลงประกอบการแสดง Memories Renew

ที่มา: ปณิดา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

4. การสร้างการแสดงบนแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชัน

การสร้างสรรค์การแสดงบนแพลตฟอร์มเว็บแอปพลิเคชันเป็นการนำบทการแสดง และการออกแบบการแสดงที่เกิดขึ้นก่อนหน้ามาปฏิบัติการสร้างสรรค์โดยใช้ภาษา HTML PHP ในการสร้างเรื่องราว และใช้ภาษา JavaScript ในการกำหนดการกระทำต่างๆ รวมถึงใช้ภาษา CSS ในการสร้างองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งพื้นที่การแสดงนี้จะต้องรวมกับการใช้ Web host เป็นตัวกลางรองรับการเข้าร่วมของผู้ชมในฐานะ ผู้เล่น-ผู้สวมบทบาท โดยสามารถอธิบายลักษณะของการสร้างพื้นที่การแสดงผ่านภาษา HTML PHP Java Script และ CSS ดังนี้

⁹ ฮาร์พเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของดนตรีตะวันตก เรียกอีกอย่างว่าพิณ มีเสียงเกิดขึ้นจากการใช้นิ้วดีดสาย (The Modern Harpist, 2012)

ตารางที่ 5 ตัวอย่างการแปลงเนื้อเรื่องสู่การแสดงในเว็บแอปพลิเคชัน

ฉาก	เนื้อเรื่อง	Code	Web Application
1	‘จะอย่างไร ถ้าวันหนึ่งคุณ ตื่นขึ้นมาแล้วพบว่า คุณจำ อะไรไม่ได้เลย “แม้กระทั่งชื่อของตัวเอง”	<pre> <div id="page3_1Div" class="ftco-animate text-center fadeInUp ftco-animated" style="height: 500px;" onclick="loadPage4());"> <p style="font-size: 9pt; color: white;" id="p3_1t1" > จะอย่างไรถ้าวันหนึ่งคุณตื่นขึ้น มาแล้วพบว่า คุณจำอะไรไม่ได้เลย

"แม้กระทั่งชื่อ ของตัวเอง" </p></div> </pre>	
2	เราทุกคนต่างเก็บเกี่ยวความ ทรงจำที่ล้ำค่าพอๆ กับความ ทรงจำ ที่โหดร้ายเอาไว้ และ ถ้าหากจะมีอะไรมาเล่นตลก กับชีวิตคุณได้อย่างเจ็บแสบ ที่สุด “ความทรงจำ” ก็อาจเป็นตัวการสำคัญที่ ทำให้ชีวิตเต็มไปด้วยความ หมาย หรือก็ไม่อาจจะพาคุณ ดิ่งเหวได้เช่นกัน	<pre> <div id="page35_1Div" class="ftco-animate text-center fadeInUp ftco-animated" style="height: 500px;" onclick="loadPage37());"> <p style="font-size: 10pt; color: white;"> เราทุกคนต่างเก็บเกี่ยวความทรง จำที่ล้ำค่า
 พอๆ กับความ ทรงจำที่โหดร้ายเอาไว้
และ ถ้าหากจะมีอะไรมาเล่นตลกกับ ชีวิตคุณได้อย่างเจ็บแสบที่สุด

 "ความทรงจำ"

ก็อาจเป็นตัวการสำคัญ
 >ที่ทำให้ชีวิตเต็มไปด้วยความ หมาย หรือไม่
ก็อาจจะพา คุณดิ่งเหวได้เช่นกัน </p></div> </pre>	

จากการวิเคราะห์ตารางตัวอย่างการแปลงเนื้อเรื่องสู่การแสดงในเว็บแอปพลิเคชัน ผู้สร้างสรรค์ได้นำบทละครที่เป็นรูปแบบข้อความมาแปลงให้อยู่บนหน้าเว็บแอปพลิเคชันโดยมีการจัดวางสีมัลติมีเดีย การกำหนดตัวเลือก และองค์ประกอบของภาพตามขนาดจอแสดงผลของ สมาร์ทโฟน (Smartphone) ที่กำหนดไว้ แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของแม่แบบ (Template) มีการจัดการออกแบบ (Layout) ไว้เลยส่งผลให้ภาพหรือสื่อมัลติมีเดียที่กำหนดไว้ไม่สามารถเป็นไปตามแบบแผนได้ ผู้สร้างสรรค์จึงทำการแก้ไขปัญหาโดยการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของภาพที่เกิดปัญหาให้อยู่ในรูปแบบใหม่ แต่ยังคงให้ความรู้สึกกับผู้ชมในแบบเดิมตามที่กำหนดไว้ตอนต้น

โดยการใช้แนวคิดและทฤษฎีการเขียนเว็บแอปพลิเคชันของภาษา CSS ซึ่งเป็นชุดคำสั่งที่ใช้สำหรับการกำหนดการแสดงผลข้อมูลหน้าเว็บเพจขึ้นมาเพื่อใช้ในการตกแต่งหน้าเอกสารเว็บเพจโดยเฉพาะในการแก้ไขปัญหาการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของภาพที่กล่าวไว้ข้างต้น โดยการใช้งาน CSS จะเข้ามาช่วยเพิ่มความสามารถให้กับ HTML และ CSS มีความสามารถในการตกแต่งการแสดงผลข้อมูลหน้าเว็บเพจที่เหนือกว่า HTML

ความสามารถของภาษา CSS (เนืองวงศ์ ทวยเจริญ, 2560) มีหลายอย่าง เช่น CSS สามารถทำให้ Text ที่เป็นจุด Link ไม่ให้มี การขีดเส้นใต้ได้ CSS สามารถกำหนดการ Fix ขนาดของ Font อักษรได้ คือ เมื่อผู้เยี่ยมชมปรับ ขนาด Font ที่ Browser ที่ขนาดเท่าใด CSS ก็ยังคงแสดงผลขนาด Font ที่ขนาดที่ปรับไว้เสมอ ส่งผลให้เว็บเพจไม่ผิดปรกติตามขนาดของ Font ที่ผู้ใช้ปรับเปลี่ยนที่ Browser, CSS ทำให้เว็บเพจ โหลดเร็วขึ้น เป็นต้น เนื่องจาก CSS จะทำงานร่วมกับ HTML เป็นหลัก ดังนั้นจึงสามารถพิมพ์โค้ดของ CSS แทรกไปยัง โค้ดของ HTML ได้

ด้วยเหตุนี้ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้แนวคิดและทฤษฎีการเขียนเว็บแอปพลิเคชันของภาษา CSS ร่วมกับภาษา HTML PHP และ JavaScript ในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ Memories Renew นี้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการสร้างสรรค์ให้มีเนื้อหาสาระครบถ้วน โดยไม่สามารถข้ามขั้นตอนหรือขาดกระบวนการเขียนภาษาใดภาษาหนึ่งไปได้ หากขาดกระบวนการเขียนภาษาใดไป อาจส่งผลให้เว็บแอปพลิเคชันเกิดปัญหาเกี่ยวกับข้อจำกัดข้างต้นได้



ภาพประกอบที่ 7 QR Code บันทึกการแสดงผลเรื่อง Memories Renew

ที่มา: ปณิดา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

จากการวิเคราะห์การวางภาพทั้งหมดพบว่า ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการจัดเรียงองค์ประกอบของภาพโดยกำหนดจังหวะของภาพให้เหมาะสมกับการอ่าน และการทดลองเล่นของผู้ชม โดยการวางภาพและการเลือกใช้เครื่องมืออย่างสมาร์ตโฟนที่นำเสนอ ถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญกับการแสดงอย่างมาก ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ที่แตกต่างจากการแสดงผลผ่านจอคอมพิวเตอร์ (Computer) เพราะเป็นสิ่งที่ผู้ชมจะได้สัมผัสในการมองเห็นในฐานะของตัวละครอย่างชัดเจนเป็นลำดับแรก ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบสร้างสรรค์ภาพ และคัดเลือกสื่อมัลติมีเดียที่นำมาใช้ประกอบการแสดง โดยกำหนดให้ภาพเคลื่อนไหวมีระยะเวลาการเคลื่อนไหว 10 เฟรมเรท (Frame Rate) ต่อ 3 วินาที เพื่อให้ได้ภาพเคลื่อนไหวที่สื่อสารกับภาวะข้างในของผู้ชมได้อย่างเหมาะสม และใช้เวลาในการเข้ารับชม-เล่น ทั้งหมดประมาณ 8-15 นาที

ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงเรื่องปลอดภัยเกี่ยวกับภาวะจิตใจของผู้เล่น โดยได้กำหนดเงื่อนไขของ การเข้ารับชม-เล่น คือการแสดงนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับความทรงจำ ผู้ชมสามารถกดหยุดได้ทุกเมื่อหากรู้สึกกังวล หรือมีความไม่มั่นคงทางอารมณ์ และก่อนเริ่มรับชมการแสดงควรได้ใช้เวลาอยู่กับตัวเอง อยู่ในที่ห่างไกลจากสิ่งรบกวน เพื่อสร้างสมาธิ และเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมรับชม

5. การประชาสัมพันธ์ การจัดแสดง และประเมินผลการแสดง

5.1 การประชาสัมพันธ์ผลงานการแสดง Memories Renew

การแสดง Memories Renew เป็นการแสดงแนวทดลองซึ่งเป็นสิ่งใหม่ การที่จะทำใหกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น ให้ความสนใจ

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566

จึงจำเป็นต้องหาทวิวิธีในการสื่อสารข้อมูล การแสดงไปยังผู้ชมได้อย่างน่าสนใจ โดยผู้สร้างสรรค์เลือกรูปแบบการสื่อสารด้วยภาษาภาพ เช่น โปสเตอร์ คลิปตัวอย่างการแสดง เป็นการสื่อสารทางอ้อม และสร้างพฤติกรรมสื่อสาร โดยใช้วิธีการสื่อสารสองทาง (Two – Way Communication) ผ่านช่องทางออนไลน์ คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) และอินสตาแกรม (Instagram) โดยอภิปรายได้ดังนี้

5.1.1 วิธีการประชาสัมพันธ์ผ่านโปสเตอร์โปสเตอร์ (Poster)

Memories Renew ผ่านเพจเฟซบุ๊ก Theatre & Performance Thesis Festival ซึ่งเป็นเพจประชาสัมพันธ์งานธีสิสของนักศึกษาสาขาการแสดง มหาวิทยาลัยขอนแก่น และเพจต่างๆ การออกแบบโปสเตอร์ได้นำองค์ประกอบจากตัวผลงานการแสดงบางส่วนมาจัดวางใหม่ให้มีความน่าสนใจ โดยเลือกใช้พื้นหลังเป็นสีดำ มีวงกลมคู่สี Gradients กับ Holographic ที่สร้างความโดดเด่นจากพื้นหลัง และเส้นสีขาวที่หักทอเหมือนตาข่ายอูโมงค์ ซึ่งเป็นฉากหนึ่งของการแสดง โดยรวมต้องการสื่อสารให้เห็นถึงความเว้งว้าง ไม่มีที่สิ้นสุด แต่ยังมีแสงสว่างที่ปรากฏอยู่ดวงหนึ่ง ซึ่งสะท้อนถึงภาวะของโรคอัลไซเมอร์ เป็นโปสเตอร์ที่ไม่ปรากฏนักแสดง และให้ความรู้สึกทันสมัย



ภาพประกอบที่ 8 ตัวอย่างในการประชาสัมพันธ์โดยวิธีการโพสต์โปสเตอร์ผ่านเพจเฟซบุ๊ก (Facebook)

ที่มา: ปณิดา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

5.1.2 วิธีการประชาสัมพันธ์ผ่านการสร้างสรรคกิจกรรมร่วมสนุก

โดยออกแบบข้อความตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้สนใจร่วมตอบคำถามมีปฏิสัมพันธ์เพิ่มขึ้น โดยใช้วิธีการโพสต์โพสเตอร์กิจกรรมร่วมสนุกผ่าน เฟซบุ๊ก และอินสตาแกรม เป็นการออกแบบข้อความโดยตั้งคำถามให้สอดคล้องกับเนื้อหาของ การแสดง เพื่อให้ผู้สนใจเข้ามาร่วมตอบคำถาม ซึ่งการใช้กลวิธีนี้ทำให้กลุ่มผู้ชมเป้าหมายเข้ามาสื่อสารโต้ตอบเป็นจำนวนมาก และเกิดการแชร์โพสเตอร์อย่างต่อเนื่อง เป็นการเผยแพร่ข้อมูลการแสดงรูปแบบใหม่ และสร้างความดึงดูดใจให้ผู้สนใจเข้ามาร่วมชมการแสดง



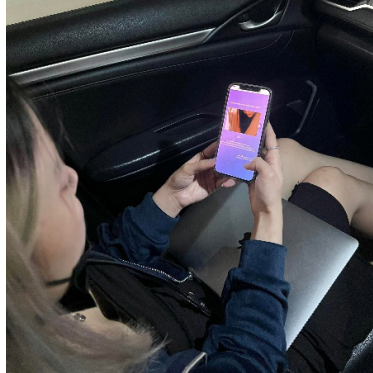
ภาพประกอบที่ 9 การประชาสัมพันธ์โดยวิธีการโพสต์โพสเตอร์กิจกรรมร่วมสนุก
ลงในอินสตาแกรม (Instagram)

ที่มา: ปณิดา ประสมศรี และคนอื่นๆ (2564)

5.2 การจัดแสดง การแสดงโดย 1. วิธีการโพสต์โพสเตอร์ QR Code

ให้ผู้ชมสามารถสแกน และ 2. วิธีการโพสต์ลิงก์(Link) สำหรับคลิกเพื่อเข้ารับชม และเล่นเว็บแอปพลิเคชัน Memories Renew วันและเวลาในการจัดแสดง จัดแสดงตั้งแต่วันอังคารที่ 11 มกราคม 2565 ตลอดจนถึงวันอาทิตย์ที่ 20 มกราคม 2565 รวมเป็นเวลา 10 วัน สามารถเข้าชมและเข้าใช้บริการเล่นได้ตลอดวัน

ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2566



ภาพประกอบที่ 10 ผู้ชมเข้าใช้บริการผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone)
ที่มา: พงษ์ไพบูลย์ เขตจันทร์ (2565)

5.3 ปัญหาที่พบ

การดำเนินการจัดแสดงในวันแรกเกิดข้อผิดพลาดในส่วนของแอปพลิเคชันเนื่องจากเว็บไซต์มีการจำกัดจำนวนผู้เข้าชมทำให้ผู้ชมบางส่วนไม่สามารถรับชมผลงานได้ ผู้สร้างสรรค์จึงแก้ปัญหาด้วยการโพสต์ข้อความขอร้องผู้ชม และชี้แจงเกี่ยวกับระบบแอปพลิเคชัน แล้วได้ประสานงานกับเว็บไซต์เพื่อชี้แจงรายละเอียดการใช้งานแอปพลิเคชัน โดยหลังจากจัดการปัญหาระบบแอปพลิเคชันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ได้ดำเนินการแก้ไข QR Code และประชาสัมพันธ์ให้ผู้ชมเข้าชมการแสดงอีกครั้ง

5.4 ผลตอบรับการแสดง

หลังการจัดแสดง Memories Renew ได้มีการสำรวจข้อมูลผลตอบรับจากสื่อประชาสัมพันธ์ในออนไลน์โดยพบว่า การเข้าถึงโพสต์ประชาสัมพันธ์การแสดง ซึ่งมีทั้งสิ้นจำนวน 9 โพสต์ โดยมีจำนวนการมีส่วนร่วม 19,182 ครั้ง จำนวนการแสดงความรู้สึก 1,353 ครั้ง จำนวนการแสดงความคิดเห็น 581 ข้อความ จำนวนการแชร์โพสต์ 121 ครั้ง และการร่วมตอบคำถาม 199 ครั้ง โดยมีจำนวนผู้ชมที่เข้าร่วมชมการแสดงทั้งสิ้น 548 ครั้ง โดยเป็นจำนวนที่สูงกว่าการคาดการณ์

ผลการสร้างสรรค์

1. บทการแสดง (Performance Text) มีกลวิธีในการเล่าเรื่องจากประเด็นตั้งต้นจากภาวะอัลไซเมอร์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์มุ่งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโรคและทำความเข้าใจภาวะของผู้ป่วย ตลอดจนการนำมาออกแบบกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อสร้างเป็นบท และวางโครงเรื่องโดยใช้แนวคิดสร้างเรื่องตามแบบแผนโดยระหว่างขั้นตอนการสร้าง และพัฒนางานจะมีข้อมูลที่น่าสนใจเพิ่มขึ้นจำนวนมาก แต่การสร้างการแสดงจำเป็นต้องคัดเลือกเฉพาะข้อมูลที่เหมาะสมกับแนวคิดงาน กลวิธีการเล่า และการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้สร้างสรรค์จึงต้องอาศัยแนวคิดของงาน และโครงเรื่องที่กำหนดไว้เป็นเครื่องมือตรวจสอบเนื้อหาของบทการแสดง ส่งผลให้การแสดงสามารถสื่อสารประเด็น และสร้างประสบการณ์การรับรู้ภาวะของผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์แก่ผู้ชมตามที่กำหนดไว้

2. กลวิธีการสร้างการแสดงด้วยเว็บแอปพลิเคชันโดยนำบทการแสดงมาสร้างสคริปต์บนแพลตฟอร์มแอปพลิเคชัน แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของแม่แบบที่มีการออกแบบไว้เลยส่งผลให้ภาพไม่เป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ด ผู้สร้างสรรค์จึงทำการแก้ไขปัญหาโดยการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของภาพให้เหมาะสมกับแม่แบบ แต่ยังคงเป็นไปในทิศทางเดียวกับที่ได้ออกแบบไว้ เพื่อให้การแสดงสื่อสารกับผู้ชม

3. การแสดงได้เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงบนแพลตฟอร์มใหม่ ผ่านการรับรู้จากการรับฟัง การชม การสัมผัส และปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ต่างๆ ในการแสดง ตลอดจนการพุงความสนใจในระยะเวลา 8-15 นาที ทำให้ผู้ชมเกิดกระบวนการเปิดรับข้อมูลใหม่ และตอบกลับความเข้าใจที่เกิดขึ้น ส่งผลให้การแสดงบนแพลตฟอร์มแอปพลิเคชันเป็นพื้นที่สร้างการเรียนรู้ และนำไปสู่ความเข้าใจเรื่องอัลไซเมอร์ได้

4. ผู้ชมการแสดงทำหน้าที่เป็นผู้เล่น-ผู้สวมบทบาท “ตัวละครหลัก” โดยทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินเรื่องและเผชิญกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งต้องตัดสินใจบนเงื่อนไขที่ถูกกำหนดมาให้ เพื่อให้เรื่องดำเนินไปจนถึงตอนจบ โดยอุปสรรคหรือความ

ขัดแย้งในแต่ละฉากจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม ณ ขณะนั้น เป็นกลวิธีการสร้างประสบการณ์แก่ผู้ชมผ่านบทบาทตัวละคร “ผู้ทดลองลิ้ม” และภายหลังการแสดงจบลงผู้ชมจะเกิดกระบวนการประมวลผล และวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้นจากทั้งที่เป็นความรู้สึก และเชื่อมโยงไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะโรคอัลไซเมอร์

5. ประเมินผลหลังชมการแสดง โดยมีผู้ชมทำแบบสอบถามจำนวน 109 คน ดังนี้

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความรู้ต่อผลงาน

แบบประเมินการรับรู้ต่อผลงาน											
ลำดับ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D	เกณฑ์ประเมิน
		5	4	3	2	1					
1	ท่านรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ผ่านเรื่องเล่านี้	17	34	41	16	1	109	3.46	69.17	0.95	ปานกลาง
2	ท่านรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ผ่านเสียงในเรื่อง	21	35	40	10	3	109	3.56	71.19	0.99	มาก
3	ท่านรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ผ่านภาพในเรื่อง	23	33	40	12	1	109	3.60	71.93	0.97	มาก
4	การแสดงในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชันนำพาท่านไปสู่การรับรู้ภาวะของผู้ป่วยอัลไซเมอร์	24	36	36	11	1	109	3.66	73.15	0.96	มาก
รวม		85	138	157	49	6	435	3.57	71.36	0.97	มาก

จากตารางที่ 6 สามารถวิเคราะห์ภาพรวมได้ว่า ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงภาวะของผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์ ผ่านเรื่องราว ข้อความ ภาพ เสียง และรูปแบบของการแสดงเว็บแอปพลิเคชันได้ค่อนข้างมาก และการแสดงรูปแบบนี้สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงภาวะโรคอัลไซเมอร์ได้มากขึ้น

อภิปรายผลการสร้างสรรค์

1. ผลงานการแสดงเรื่อง Memories Renew ให้ความสำคัญกับประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์สนใจ คือ ภาวะโรคอัลไซเมอร์ โดยมีองค์ประกอบหลัก คือ นักแสดง ผู้ชม สถานที่ โดยการแสดงได้กำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นนักแสดง-ตัวละคร และสถานที่คือ เว็บแอปพลิเคชัน ถึงแม้ว่า รูปแบบแอปพลิเคชันจะเป็นโปรแกรมที่ถูกสร้าง และสามารถเล่นซ้ำได้บ่อยครั้ง แต่ความสดใหม่อยู่ที่ผู้ชมในฐานะผู้เล่น-ผู้สวมบทบาท มีภาวะอย่างไรก่อนเริ่มต้นเล่นแอปพลิเคชัน การสื่อสารและโต้ตอบระหว่างการแสดงกับผู้ชมเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่การแสดง การรับรู้ข้อมูลทั้งจากข้อความ ภาพ และเสียงในแอปพลิเคชันมีผลต่อความคิดกับความรู้สึกผู้ชมโดยตรง และการกระทำที่เกิดขึ้นไม่จะเป็นการตอบข้อความ การตัดสินใจเลือกตัวเลือกต่างๆ หรือการออกจากแอปพลิเคชันระหว่างชมการแสดง เป็นการกระทำที่เกิดขึ้นจากผู้แสดง-ตัวละคร ที่ผู้ชมสวมบทบาทอยู่ อาจกล่าวได้ว่า การแสดงเว็บแอปพลิเคชันไม่ได้เป็นการแสดงในวิธีการแสดงทั่วไปบนเวที หรือพื้นที่จริง แต่เป็นการแสดงบนแพลตฟอร์มเว็บไซต์ออนไลน์ เพื่อให้ผู้ชมเกิดปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ต่อการแสดง ในฐานะผู้แสดง-ตัวละคร มากกว่าสังเกตการณ์การแสดง

2. Memories Renew เป็นการทำงานบูรณาการศาสตร์ ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้เรียนด้านละคร/ การแสดง มีโอกาสได้เรียนรู้ และฝึกฝนทักษะใหม่ที่แตกต่าง คือ การเขียนเว็บแอปพลิเคชัน โดยใช้ความรู้จากศาสตร์ละครมาเป็นฐานในการสร้างและเล่าเรื่อง ร่วมกับการออกแบบ และเขียนเว็บแอปพลิเคชัน ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความคิดริเริ่มที่แปลกใหม่ และมีความสนใจที่จะทดลองสร้างการแสดงร่วมกับเทคโนโลยีอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

3. ผลงานการแสดงเป็นต้นแบบที่ทดลองสร้าง และเสนอพื้นที่การแสดงใหม่ ซึ่งสามารถนำไปพัฒนา ต่อยอด และประยุกต์ใช้ต่อไปได้ โดยนำกลวิธีการสร้างเรื่อง หรือการนำเสนอผ่านเว็บแอปพลิเคชันไปใช้ในงานอื่นๆ เช่น การสร้างงานศิลปะการแสดงกับเทคโนโลยี หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ที่ต้องการการเล่าเรื่องหรือสื่อสารประเด็นที่แตกต่างกับกลุ่มผู้ชมที่หลากหลายมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2563). อัลไซเมอร์ มองเสื่อมไม่ใช่แค่เรื่องความจำ. ค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30371>
- จรัส พงเจริญ. (2560). ผลการเรียนรู้ด้วยเว็บแอปพลิเคชันการศึกษาโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนโปรแกรมบนเว็บของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐชา ตะวันนาโชติ. (2563). Making Sense รับรู้และรู้สึก. ค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2564, จาก https://hr.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/MakingSense?fbclid=IwAR3wsmi7MgdL5ohaHT4ZNFH5nAUP0olB8tfEfMte9_f0F0pi5fl7eTvoxgM
- เนชั่นทีวี. (2561). เดือนกุมภาพันธ์เงินเดือนเสี่ยงโรค อัลไซเมอร์. ค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2565 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/811908>
- เนืองวงศ์ ทวยเจริญ. (2560). การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บเพื่อบันทึกเส้นทางการขนส่งสาธารณะในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีและวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย.
- ปนิดา ประสมศรี, อนัตตมา ปลั่งรัมย์, นันทน์ภัส แซ่เต็ง, และพชญ อัคราหมณ์. (2564). ภาพกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง Memories Renew [รูปภาพ]. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พงษ์ไพบูลย์ เขตขันธ์ (2565). ผู้ชมเข้าใช้บริการผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone) [รูปภาพ]. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พชญ อัคราหมณ์. (2562). ละครประยุกต์ Applied Theatre. [ม.ป.ท. : ม.ป.พ.].

- วชิระ ชินหนองจอก. (2555). **ทฤษฎีการรับรู้**. ค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2564, จาก https://www.gotoknow.org/posts/282194?fbclid=IwAR3RfSIYh_UeGYNUgCDytVugnPolv1Furfhe8BFbkEhXn1xcYPr8jYAACNpfV7p
- สุทธิศรี ตระกูลสิทธิโชค. (2561). **การป้องกันภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุ**. ค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2564, จาก <https://he01.tcithaijo.org/index.php/jnated/article/view/164843>
- อารี ดันท์เจริญรัตน์. (2553). โรคอัลไซเมอร์ ALZHEIMER DISEASE. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 12(2), 170-171.
- The Modern Harpist. (2012). **Harp musical instruments**. Retrieved May 18, 2022, from <https://sites.google.com/site/musicalesintru/string-instru/harp>