

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน

Digital art creations “Ratchathani Sriwanalai” by Mixed Media Reality Technology

ภคมน ตั้งจิตติเลิศ¹

บุญชู บุญลิขิตศิริ²

เดชา วราชน³

บทคัดย่อ

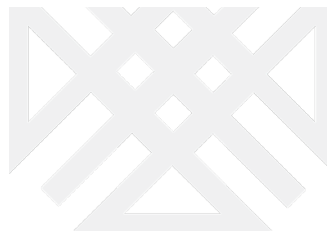
บทความฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล จากประเพณีแห่เทียนพรรษา ทูทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed Media reality) ผ่านการรับรู้แก่ผู้ชมด้วยวิธีผสมผสาน ได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน และการตอบสนองทางความรู้สึก สู่สุนทรีย์เชิงสัมผัส ผู้วิจัยได้ศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ปราชญ์ ช่างทำเทียน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพื่อ สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะดิจิทัลที่ชื่อว่า “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed Media reality) 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนจัดแสดงด้วยการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน VR (Virtual Reality) ผู้ชมจะเข้าสู่การชมประติมากรรมเทียนยักษ์เป็นจุดแรก และสามารถเลือกไปทางซ้าย หรือ ทางขวาก่อนก็ได้ ในจุดต่าง ๆ รับชมผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า แว่น Oculus และส่วนจัดแสดงด้วยการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR (Augmented Reality) นิทรรศการภาพถ่ายที่ เปลี่ยนการดูภาพแบบเดิมให้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น จากการใช้โทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์ที่เป็นระบบ android สแกนชมผลงาน โดยจัดแสดง ณ ลานทุ่งศรีเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ผลการ ประเมินพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานี ศรีวะนาไล” อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้เท่ากับ 4.76 ในขณะที่การประเมินผลงาน สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล ที่ก่อให้เกิดการรับรู้และสร้างประสบการณ์แก่ผู้เข้าชมงานพบว่า กลุ่มเป้าหมาย มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ในทุกประเด็นเฉลี่ย 4.23 ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” นับ ได้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อดิจิทัลที่ช่วยส่งเสริมให้จังหวัดอุบลราชธานีก้าวเข้าสู่การเป็นเมือง แห่งดิจิทัล ก่อให้เกิดภาพจำของเมืองแห่งความทันสมัยที่สอดแทรกเรื่องราวประเพณีแห่เทียนพรรษา อันเป็นมรดกของชาวจังหวัดอุบลราชธานีร่วมกับศิลปะร่วมสมัย และสามารถต่อยอดสู่ระดับนานาชาติต่อไป

คำสำคัญ: ประเพณีแห่เทียนพรรษา ทูทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี, พหุสัมผัส, ศิลปะ ดิจิทัล, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม, เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน

¹ นิสิตดุขุบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ผศ.ดร., อาจารย์ประจำ สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ ประจำปี 2550



Abstract

This article based on concepts related to the creation of digital art from the candle festival cultural capital of Ubon Ratchathani Province using virtual reality technology VR (Virtual Reality) and augmented reality technology AR (Augmented Reality) through the perception of the audience through a multi-sensory approach, including vision, hearing and sensory response to relational aesthetics. The researcher studied collect information from field, visits and interview with experts, philosophers and candle-makers then analyze the data and synthesized to create a digital art called “Ratchathani Sriwanalai” with media technology, a virtual world that combines Mixed Media Reality in 2 parts, namely the exhibition part using VR (Virtual Reality) technology, the audience will enter to see the giant candle sculptures for the first time and audience can choose to go left or right first. Various points are viewed through a device called Oculus glasses, and when you get to this point, this part of the exhibition using AR (Augmented Reality) augmented reality technology, more fun from using a mobile phone or android device to scan the works by exhibiting at the Thung Si Muang courtyard, Mueang District, Ubon Ratchathani Province. The results showed that the target group was satisfied with the digital art exhibition “Ratchathani Sriwanalai” is at the highest level. There is an average level of perception was as high as 4.7 while the evaluation of digital art creations was found that the target group had an average perception of all issues at 4.23. The digital art creations “Ratchathani Sriwanalai” can be considered as an activity that uses digital media that helps Ubon Ratchathani province promoting to become a digital city. It creates a memory of a modern city that inserts the story of the candle parade tradition which is the heritage of the people of Ubon Ratchathani Province, together with contemporary art and can continue to expand to the international level.

Keyword: The candle festival cultural capital of Ubon Ratchathani , Multisensory, Digital art, Technology VR, Technology AR , Mixed Media Reality



บทนำ

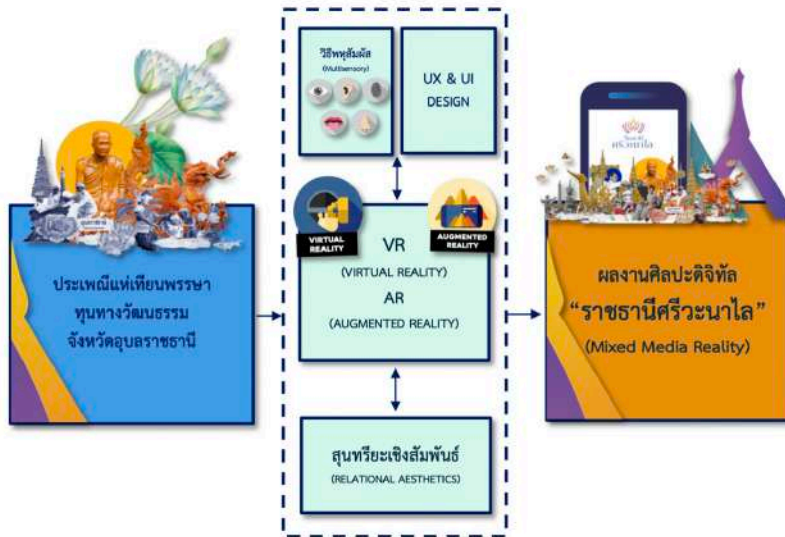
จังหวัดอุบลราชธานีเป็นเมืองใหญ่ริมฝั่งแม่น้ำมูลที่มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานกว่า 200 ปี มีความอุดมสมบูรณ์ ทั้งทางธรรมชาติ วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณี (สำนักงานจังหวัดอุบลราชธานี, 2563) ดังคำขวัญประจำจังหวัดที่ว่า “เมืองแห่งดอกบัวงาม แม่น้ำสองสี มีปลาแซบหลาย หาดทรายแก่งหิน ถิ่นไทยนักปราชญ์ ทวยราษฎร์ใฝ่ธรรม งามล้ำเทียนพรรษา ผาแต้มก่อนประวัติศาสตร์ ฉลาดภูมิปัญญาท้องถิ่น ดินแดนอนุสาวรีย์คนดีศรีอุบล” จากคำขวัญประจำจังหวัดจะเห็นวลีที่ว่า “งามล้ำเทียนพรรษา” ถูกบันทึกอยู่ในคำขวัญจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาเป็นประเพณีที่สำคัญของจังหวัด เป็นภาพสะท้อนที่ชัดเจนของการพัฒนาจังหวัด (แผนพัฒนาจังหวัดอุบลราชธานี พ.ศ. 2561 – 2564 ฉบับใหม่, 2559) ประเพณีแห่เทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี มีความเป็นมาที่ยาวนานราวหนึ่งศตวรรษมาแล้ว ซึ่งเรียกได้ว่าเทียนพรรษาและงานแห่เทียนพรรษาเป็นสัญลักษณ์ (Symbol) ที่ผูกพันกับชีวิตวัฒนธรรม ของชาวจังหวัดอุบลราชธานี

ในขณะที่มนุษย์เป็นผู้ที่มีความรู้สึกด้านความงาม โดยเฉพาะความงามด้านศิลปะ เพราะการสร้างสรรคผลงานทางศิลปะทั้งหมด เกิดขึ้นจากมนุษย์ทั้งสิ้น แต่ความรู้สึกด้านความงาม ของมนุษย์นั้นมีความแตกต่างกันออกไป แต่การรับรู้ความงามของมนุษย์ไม่ว่าจะรับรู้ ด้วยประสาทสัมผัสใด ๆ จะเป็นการรับรู้ด้านเดียวหรือการรับรู้แบบพหุสัมผัสก็ตาม สามารถ วิเคราะห์ได้ว่ามนุษย์จะรับรู้ความงามได้ 3 ประการ คือ รับรู้ได้เพราะความงามในตัวเอง รับรู้ได้เพราะจิตของเรารู้สึก และรับรู้ได้เพราะความเหมาะสมระหว่างจิตกับวัตถุ (ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์, 2560) จะเห็นได้ว่าประเพณีแห่เทียนพรรษาเป็นประเพณีที่มีกิจกรรมความหลากหลายด้านการรับรู้ทางพหุสัมผัสเป็นวิธีการสื่อสารและเรียนรู้แบบอัตโนมิติตามธรรมชาติของมนุษย์ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนังสัมผัส เมื่อเกิดขึ้นพร้อมกันจะก่อให้เกิดการจดจำที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เกิดภาพจำ เกิดความซาบซึ้งกับสิ่งที่เห็นที่มากระทบต่อตัวผู้ชม

แต่ในปัจจุบันมรดกทางวัฒนธรรมอย่างประเพณีแห่เทียนพรรษาที่มีมาอย่างยาวนานกว่าศตวรรษนั้น กลับมีช่องว่างทางการรับรู้ผู้ชมในยุคปัจจุบัน การรับรู้ของผู้ชมระหว่างยุคเก่ากับยุคใหม่ได้เปลี่ยนไป การใช้สื่อที่ทันสมัยจึงเป็นเครื่องมือที่คนในยุคปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลที่นำมาใช้นั้นต้องสามารถสร้างหรือจำลองภาพในจินตนาการได้อย่างสมจริง การใช้ภาพสามมิติ การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR) และ การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality หรือ AR) เป็นการผสมผสานกันของวัฒนธรรมและนวัตกรรม การผสมผสานระหว่างโลกแห่งความจริง กับโลกเสมือนและโลกเสริม ที่นำมาใช้ในการนำเสนอผลงาน แสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมพื้นถิ่นได้อย่างสร้างสรรค์

ประกอบกับสถานการณ์โลกได้เปลี่ยนไปเกิดโรคระบาด (COVID-19) งานประเพณีที่ถูกจัดขึ้นทุกปีกลับถูกยกเลิกเพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดการรวมตัวกัน ทุกที่ทั่วโลกปรับตัวเพื่อหาช่องทาง

ในการพัฒนาตัวเองให้ผ่านวิกฤตในครั้งนี้ การรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ต้องปรับตัวเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยได้มองเห็นโอกาสนี้ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed Media reality) นี้ขึ้น เพื่อต้องการสร้างประสบการณ์ใหม่ รักษา ต่อยอดให้มรดกทางวัฒนธรรมยังคงอยู่ ประยุกต์ดัดแปลงรูปแบบการสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยี VR และเทคโนโลยี AR เพื่อมาส่งเสริมผสมผสานให้เกิดการเรียนรู้ สร้างการมีส่วนร่วม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมตามกรอบแนวคิดในการดำเนินงานผ่านการเปลี่ยนรูป (Transformation) พลิกโฉมเทียนพรรษา อุบลราชธานี ส่งเสริม ต่อยอด เต็มเต็ม ภูมิปัญญาทำให้อุบลราชธานีเป็นเมืองดิจิทัล เกิดภาพจำของเมืองแห่งความทันสมัยที่สอดแทรกเรื่องราวศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาวจังหวัดอุบลราชธานีและถ่ายทอดสู่ระดับนานาชาติต่อไป (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed Media Reality)

วิธีการดำเนินงาน

การดำเนินงานในครั้งนี้เป็นการศึกษา เก็บรวบรวม วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed Media Reality) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลเขียนพระราช อุบลราชธานี จากอดีตสู่ปัจจุบันจากหนังสือตำรา บทความ และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น หนังสือ เมืองอุบลราชธานีแห่งราชะ ศรีสง่าแห่งไพรพฤกษ์ อุบลราชธานี 200 ปี ศึกษาแหล่งศิลปกรรม เช่น พิพิธภัณฑ์เขียนพระราชวัดศรีประดู่ ,ศูนย์การเรียนรู้เขียนพระราชศรีประดู่ ศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาไทย จังหวัดอุบลราชธานี ,หอจดหมายเหตุแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติฯ อุบลราชธานี, ลานเขียนเฉลิมพระเกียรติ สวนสาธารณะทุ่งศรีเมือง ,พิพิธภัณฑ์ร่วมสมัยที่ใช้สื่อดิจิทัล, สื่อดิจิทัล พร้อมทั้งลงพื้นที่สัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี ผู้เชี่ยวชาญ, ปราชญ์,ช่างทำเทียน ได้แก่ ครูสมคิด สอนอาจ ปราชญ์ชาวบ้าน ชุมชนวัดศรีประดู่ อุบลราชธานี , อาจารย์โชคชัย ตักดีโพธิ์ ศิลปิน ปราชญ์ผู้รู้ด้านประเพณีแห่งเขียนพระราช อาจารย์วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานี , นายพิศิษฐ์ อู่ศิริกุลพาณิชย์ หัวหน้าคณะวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุบลราชธานีผู้ควบคุมการจัดงานงานเขียนนานาชาติ ของจังหวัดอุบลราชธานี โดยมีประเด็นในการศึกษา 4 ด้านหลัก ๆ ดังนี้ 1) ด้านภูมิปัญญาชาวบ้าน 2) ด้านทัศนศิลป์ในการออกแบบต้นเทียน ประติมากรรมเขียนพระราชเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษา 3) ด้านศิลปะการแสดงดนตรีพื้นบ้าน 4) ด้านนันทนาการและการสื่อสารมวลชน

2. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการออกแบบสื่อศิลปะดิจิทัล ที่ใช้เทคโนโลยี ประกอบด้วย 1) ข้อมูลประเพณีแห่งเขียนพระราช จังหวัดอุบลราชธานี 2 ข้อมูลแหล่งศิลปกรรมของจังหวัดอุบลราชธานี และแหล่งศิลปะกรรมร่วมสมัย 3) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ปราชญ์ ช่างทำเทียน

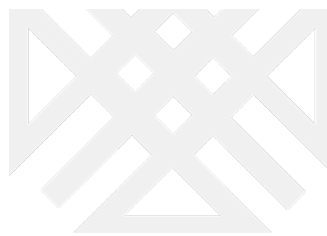
3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” (Mixed Media Reality) โดยการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR (Augmented reality) และใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน VR (Virtual reality) เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางศิลปะดิจิทัลและจัดแสดงเป็นนิทรรศการ และเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายภายหลังการเข้าชมนิทรรศการด้วยการตอบแบบสอบถามออนไลน์ในประเด็นความพึงพอใจและประสบการณ์ที่ได้จากการชมนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล



ผลการดำเนินงาน

การนำเสนอผลงานดำเนินงานในบทความฉบับนี้ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอข้อมูลจากการศึกษารวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยเปรียบเทียบให้เห็นข้อมูลต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed Media Reality) ตามประเด็นในการศึกษา 4 ด้านได้แก่ 1) ด้านภูมิปัญญาชาวบ้าน 2) ด้านทัศนศิลป์ในการออกแบบต้นเทียน ประติมากรรมเทียนพรรษาเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษา 3) ด้านศิลปะการแสดงดนตรีพื้นบ้าน 4) ด้านนันทนาการและการสื่อสารมวลชน โดยสรุปเปรียบเทียบให้เห็นข้อมูลประเด็นคุณค่า รูปแบบปัจจุบัน และ รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR VR ทั้งยังมีการวิเคราะห์ด้านการรับรู้พหุสัมผัส ที่สัมพันธ์กับคุณค่าทั้ง 4 ด้านข้างต้น สรุปสาระของรูปแบบพหุสัมผัส ดังนี้ 1) ด้านภูมิปัญญาชาวบ้าน จากรูปแบบปัจจุบันแหล่งธรรมชาติที่มีเป็นแค่เพียงการรับทางการมองเห็น ผู้สร้างสรรค์จึงกำหนดจุดสาระของการรับรู้ที่มากขึ้นกว่าการมองเห็น อธิบายความเป็นมาของดวงผึ้งแหล่งธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ในครั้งอดีต จากการฟังเสียงบรรยาย พร้อมทั้งผู้ชมยังสามารถใช้อุปกรณ์ที่กำหนดการชมเดินเข้าไปชมบรรยากาศที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้สัมผัสที่หลากหลายด้านเกิดความเพลิดเพลินในการรับชม ทั้งการมองเห็น การได้ยิน และการสัมผัสที่ครบสมมากยิ่งขึ้น 2) ด้านทัศนศิลป์ในการออกแบบต้นเทียน ประติมากรรมเทียนพรรษาเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษา จากรูปแบบปัจจุบันเป็นเพียงการแสดงให้ผู้ชมดูคลวดยลายและการสัมผัสคลวดยลาย แต่ขาดซึ่งการอธิบายที่มาความสำคัญต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์ผลงานในจุดนี้ในการฟัง เพื่อให้ผู้ชมเกิดการรับรู้และเข้าใจถึงความสำคัญของประติมากรรมเทียนพรรษา ที่ต่างไปจากการเข้าชมโดยปกติที่มีเพียงแค่การมองเห็น การสัมผัส แต่ยังให้ผู้ชมได้รับข้อมูลสาระที่เป็นประโยชน์และได้ความเพลิดเพลินในการรับชมมากยิ่งขึ้น 3) ด้านศิลปะการแสดง ดนตรีพื้นบ้าน จากรูปแบบปัจจุบันที่มีการรับรู้ทั้งการมองเห็น การได้ยินและการสัมผัส ในส่วนนี้ผู้วิจัยใช้การรับรู้ทุกด้านที่มีในปัจจุบันนำมาสร้างบรรยากาศที่ให้ผู้ชมหววนคิดถึงความสุขสนทนและมีความสุขความเป็นอีสาน ในโลกความเป็นจริงเสมือน 4) ด้านนันทนาการและการสื่อสารมวลชน ในจุดนี้ผู้วิจัยเน้นให้ผู้ชมเกิดการมองเห็น การได้ยิน และการสัมผัส สร้างสรรค์บรรยากาศให้เหมือนผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่นั้นจริง ๆ

โดยคุณค่าทั้ง 4 ด้านนั้น ผู้วิจัยสร้างสรรค์ให้ออกมาในรูปแบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน VR (Virtual reality) โดยผู้ชมสามารถเข้าชมตามจุดที่กำหนดและได้รับอรรถรส พหุสัมผัสทั้งการมองเห็น การได้ยิน และการสัมผัสในเวลาเดียวกัน โดยในการชมผู้ชมยังสามารถเดินไปตามจุดได้อย่างอิสระตามจินตนาการของผู้ชม และไม่เพียงเท่านั้นผู้วิจัยยังสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR เพื่อแสดงผลงานภาพถ่ายที่ได้จากผลงานผู้วิจัยนำมาสร้างผสมผสานกับภาพกราฟิก ด้วยเทคนิคคอลลาจประยุกต์การนำเสนอจากการมองเห็นในรูปแบบปกติ โดยเพิ่มเสียงเพลงและการสัมผัสหน้าจอเพื่อขยายปรับขนาดตามผู้ชมผลงานต้องการเกิดพหุสัมผัสในการรับชมในรูปแบบที่ต่างไปจากการชมงานนิทรรศการภาพถ่ายตามปกติ รวมถึงวิเคราะห์จุดเด่นในประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดังแสดงในตารางที่ 1



ประเด็น/คุณค่าทางด้านวัฒนธรรมประเพณีที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์	รูปแบบปัจจุบัน /รูปแบบการประยุกต์โดยใช้เทคโนโลยี AR/VR	พหุสัมผัส 5 ด้าน					ข้อเด่นในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
		ตา	หู	กาย	จมูก	ลิ้น	
ด้านคือการแสดง คบตรีพื้นบ้านกิจกรรมการแสดงที่พบได้ในงานนี้ เพื่อเผยแพร่การแสดงเน้นความสนุกสนานเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของนครเอือาน	รูปแบบปัจจุบัน 	✓	✓	✓			
แรงบันดาลใจต้องการให้ผู้ชมเห็นถึงความสนุกสนานของวงดนตรี รังโปรงราชที่ใช่ใบการแสดงในขบวนแห่ โพนสีที่ใช้จะเน้นที่ชมทุกสปีชี เพราะเป็นสัญลักษณ์ของคอกวัวทองของอุบลราชธานี ในจุดนี้ ผู้ชมสามารถ จับคู่ข้อมูลประวัติที่มาของขบวนแห่เพียไม่ได้ด้วย	รูปแบบเทคโนโลยี VR  	✓	✓	✓			
๕. ด้านนันทนาการและการสื่อสารมวลชน							
ในส่วนนี้ทางจังหวัดจะกำหนดหัวข้องานในแต่ละปี และเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ที่ผู้ศึกษาจัดทำฉบับนี้เป็นปีแรกที่ทางจังหวัดยกเลิกการจัดขบวนแห่เทียนพรรษาเป็นครั้งแรก แต่ปรับรูปแบบการจัดงานในรูปแบบวิถีใหม่ (New Normal) โดยให้มีจำกัดคนเข้าชม	รูปแบบปัจจุบัน นิทรรศการ 119 ปี “อนุรักษ์เทียนพรรษามุทิตาหลวงปู่มัน” 	✓					
แรงบันดาลใจเชิดชูขลุ่ยวงปู่หมั่น ในฐานะบุคคลสำคัญของโลกสาขาสันติภาพ ที่ผู้ชมยังสามารถเดินเข้าไปสักการะหลวงปู่หมั่นที่จำลองด้วยการแกะสลักเทียนรูปท่านด้วย	รูปแบบเทคโนโลยี VR 	✓	✓	✓			
สรุปประเด็นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล มี ๕ จุด เข้าชม ผู้ชมสามารถเข้าชมตามจุดที่กำหนด หรือสามารถเดินไปตามจุดได้อย่างอิสระ	รูปแบบเทคโนโลยี VR 	✓	✓	✓			
การสร้างสรรคผลงานเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality หรือ AR)							
นิทรรศการแสดงผลภาพถ่ายประเพณีแห่ เทียนพรรษา รูปแบบการจัดแสดงแบบทั่วไป	รูปแบบปัจจุบัน 	✓					สรุปประโยชน์ที่ได้จากการใช้เทคโนโลยี AR ๑. ช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ในการชมภาพ ๒. สร้างความสนุกสนานในการชมภาพได้มากยิ่งขึ้น

ประเด็น/คุณค่าทางด้านวัฒนธรรมประเพณีที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์	รูปแบบปัจจุบัน /รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR/VR	พหุสัมผัส 5 ด้าน					ข้อเด่นในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
		ตา	หู	กาย	จมูก	ลิ้น	
นิทรรศการภาพถ่ายที่เปลี่ยนการดูภาพแบบเดิมให้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น โดยผู้ชมสามารถชมภาพถ่ายได้ทั้ง ๒ รูปแบบ คือ ๑. เดินชมภาพผลงานแบบปกติ ๒. แบบที่ใช้ Tablet เคลื่อนที่ในการรับชม โดยผู้ชมเดินไปหาเครื่องหมาย (Marker) จากนั้นจุดที่ "มาร์คไว้" จะปรากฏภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงเพลงดนตรีอีสานคั่นขึ้น ผู้ชมสามารถใช้มือถือดูภาพมาร์คเกอร์ได้ตามต้องการ ซึ่งจุดนี้ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์โฟน ที่เป็นระบบ android ก็สามารถชมผลงานได้เช่นกัน		✓	✓	✓			๓. สร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ชม ๔. ผู้ชมสามารถผลงานได้ทุกที่ที่มีมาร์คเกอร์ (Marker) ที่กำหนดไว้ ๕. เข้าถึงได้ง่าย สะดวกในการรับชม

จากผลการศึกษาวិเคราะห์ สังเคราะห์ดังกล่าวข้างต้น นำสู่ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวรนาลัย” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed Media Reality) 2 ส่วนดังนี้

1. ส่วนจัดแสดงโดยการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน VR (Virtual Reality) จากแผนผังการออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวรนาลัย” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed Media Reality) เพื่องานประเพณีแห่เทียนพรรษา เทศกาลวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานีนั้น 5 จุด ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 : รูปแบบและแผนผังนิทรรศการเสมือนจริง VR เมื่อมองผ่านแว่น Oculus ที่มา: ภาคมน ตั้งจิตติเลิศ, 2563



จุดที่ 1. ประติมากรรมเทียนพรรษา จุดนี้ผู้ชมจะได้ชมความวิจิตรสวยงามของประติมากรรมเทียนพรรษาแล้วนั้น ผู้ชมยังสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับที่มาประวัติของประติมากรรมเทียนพรรษาคู่บ้านคูเมืองที่ศูนย์กลางและเป็นสัญลักษณ์สำคัญของงานประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 : แสดงภาพขยายรายละเอียดจุดที่ 1 เมื่อมองผ่านแว่น Oculus
ที่มา: ภาคนน ตั้งจิตติเลิศ, 2563

จุดที่ 2. ดงอู่ผึ้ง แหล่งความอุดมสมบูรณ์ของรวงผึ้ง ต้นกำเนิดของภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำผึ้งที่ได้มาทำเป็นจุดให้แสงสว่าง จนเป็นที่มาของเทียนพรรษาในปัจจุบัน โดยในจุดนี้ผู้ชมจะเข้าชมบรรยากาศที่ถูกจำลองภาพเสมือนเป็นดงอู่ผึ้งในอดีต พร้อมทั้งให้ความรู้ของประวัติที่มาของดงอู่ผึ้ง ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 : แสดงภาพขยายรายละเอียดจุดที่ 2 เมื่อมองผ่านแว่น Oculus
ที่มา: ภาคนน ตั้งจิตติเลิศ, 2563

จุดที่ 3. ลวดลายเทียน ความงามที่ถูกสอดแทรกอยู่ในขบวนต้นเทียนขนาดใหญ่ถูกถอดรูปออกมาเพื่อเล่าถึงลักษณะลวดลายที่พบได้ในต้นเทียนพรรษา ในจุดนี้ผู้ชมยังสามารถเข้าชมประวัติประเพณีแห่เทียนพรรษาและที่มาของลวดลายต้นเทียนพรรษาอันวิจิตรสวยงาม ดังภาพที่ 5



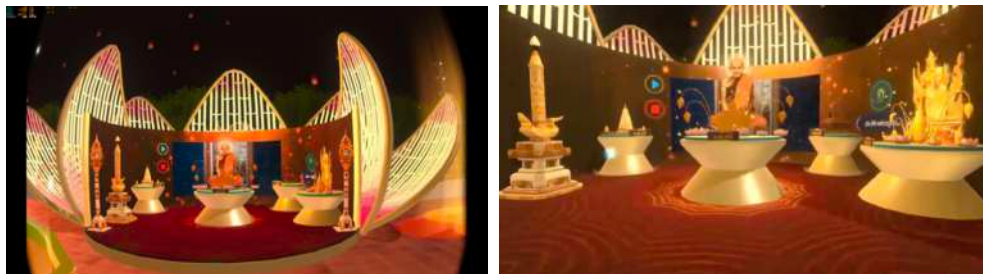
ภาพที่ 5 : แสดงภาพขยายรายละเอียดจุดที่ 3 เมื่อมองผ่านแว่น Oculus
ที่มา: ภคมน ตั้งจิตติเลิศ, 2563

จุดที่ 4. ศิลปะการแสดงและเครื่องดนตรีพื้นบ้าน จุดนี้เป็นอีกจุดสำคัญของงานประเพณีแห่เทียนพรรษาที่สามารถดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาชมความสวยงามของการแสดง การรำ และดนตรีอีสาน ที่เป็นเอกลักษณ์ ผู้ชมสามารถเข้าชมประวัติของศิลปะการแสดงและเครื่องดนตรีพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 : แสดงภาพขยายรายละเอียดจุดที่ 4 เมื่อมองผ่านแว่น Oculus
ที่มา: ภคมน ตั้งจิตติเลิศ, 2563

จุดที่ 5. อนุรักษ์เทียนพรรษา มูทิตาหลวงปู่มน จุดนี้เป็นจุดพิเศษที่เกิดขึ้นเนื่องจากปีนทางจังหวัดกำหนดหัวข้อขึ้นเพื่อเป็นการเชิดชูหลวงปู่มน ในฐานะบุคคลสำคัญของโลกสาขาสันติภาพ ทั้งนี้ผู้ชมยังสามารถเดินเข้าไปสักการะหลวงปู่มนที่จำลองด้วยการแกะสลักเทียนพรรษารูปจำลองของท่านด้วย ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 : แสดงภาพขยายรายละเอียดจุดที่ 5 เมื่อมองผ่านแว่น Oculus
ที่มา: ภาคมณ ตั้งจิตติเลิศ, 2563

สำหรับการรับชมผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีความจริงเสมือน VR (Virtual reality) จะรับชมผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า แว่น Oculus ดังภาพที่ 8 และสามารถสแกน QR CODE ในภาพที่ 9 เพื่อเข้าถึงวิดีโอแสดงผลงาน “ราชธานีศรีวะนาไล” โดยใช้เทคโนโลยี VR



ภาพที่ 8 : อุปกรณ์ แว่น Oculus สำหรับการชมผลงาน VR แบบ All-in-One และบรรยากาศ
ที่มา: ภาคมณ ตั้งจิตติเลิศ, 2563



ภาพที่ 9 QR CODE สแกนเพื่อเข้าถึงวิดีโอแสดงผลงาน “ราชธานีศรีวะนาไล” โดยใช้เทคโนโลยี VR
ที่มา: ภาคมณ ตั้งจิตติเลิศ, 2563

2. ส่วนจัดแสดงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR (Augmented Reality)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลชุด “ราชธานีศรีวะนาไล” โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR (Augmented Reality) โดยมีนวัตกรรมการถ่ายภาพที่เปลี่ยนการดูภาพแบบเดิมให้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น โดยผู้ชมสามารถชมภาพถ่ายได้ทั้ง 2 รูปแบบ คือ 1. เดินชมภาพผลงานแบบปกติ 2. แบบที่ใช้ Tablet เคลื่อนที่ในการรับชม โดยผู้ชมเดินไปหา มาร์คเกอร์ (Marker) จากนั้นจุดที่ มาร์คไว้จะปรากฏภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงเพลงดนตรีอีสานดังขึ้น ผู้ชมสามารถใช้มือถือขยายดูภาพมาร์คเกอร์ได้ตามต้องการ ซึ่งจุดนี้ผู้ที่ใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ที่เป็นระบบ android ก็สามารถสแกนชมผลงานได้เช่นกัน ดังแสดงในภาพที่ 10



ภาพที่ 10 : แสดงภาพบรรยากาศ การทดลองชมนิทรรศการโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR (Augmented Reality) ซึ่งเป็นเครื่องมือส่วนหนึ่งในการวิจัย
ที่มา: ภคมน ตั้งจิตติเลิศ, 2563

โดยอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับรับชมผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR (Augmented reality) จะต้องเป็นอุปกรณ์ที่อยู่ในกลุ่มระบบ Android ดังแสดงในภาพที่ 11 และสามารถสแกน QR CODE ในภาพที่ 12 เพื่อเข้าถึงวิดีโอแสดงผลงาน “ราชธานีศรีวะนาไล” โดยใช้เทคโนโลยี AR



ภาพที่ 11 : อุปกรณ์ Tablet สำหรับการชมผลงาน AR และภาพบรรยากาศ
ที่มา: ภคมน ตั้งจิตติเลิศ, 2563



ภาพที่ 12 QR CODE สแกนเพื่อเข้าถึงวิดีโอแสดงผลงาน “ราชธานีศรีวะนาไล” โดยใช้เทคโนโลยี AR
ที่มา: ภคมน ตั้งจิตติเลิศ, 2563

สำหรับผลการประเมินความพึงพอใจต่อนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อผลงาน “การเปลี่ยนรูป ราชธานีศรีวะนาไล ผ่านวิธีพหุสัมผัส สู่สุนทรีย์เชิงสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยการประเมิน 4.76 และประสบการณ์จากการทดลองชมนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยการประเมิน 4.23 โดยมีประเด็นประสบการณ์ที่ผู้ชมได้จากการชมผลงาน ได้แก่ เกิดทัศนคติเชิงบวกมากกว่าเชิงลบเมื่อเข้าชมผลงานสร้างสรรค์ เกิดความคิดในเชิงสร้างสรรค์ ผู้ชมเกิดความสุข มีความรู้ความเข้าใจในดำเนินงานประเพณีมากยิ่งขึ้นและ เกิดแรงบันดาลใจ

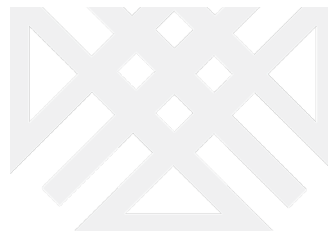
การอภิปรายผลวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยวิธีพหุสัมผัส สำหรับประเพณีแห่เทียนพรรษา ทูทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี ทั้งด้านเอกสารและการเก็บข้อมูลภาคสนามจากผู้ทรงคุณวุฒิ ประชาชน ช่างทำเทียนและแหล่งศิลปกรรม ทำให้ได้ข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ คุณค่าเอกลักษณ์ที่ชัดเจนในการเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี

ผู้วิจัยวิเคราะห์หาแนวทางการออกแบบสื่อดิจิทัลด้วยวิธีพหุสัมผัส สำหรับประเพณีแห่เทียนพรรษา ทูทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี ด้วยการนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาผสมผสานร่วมกับงานประเพณี ก่อให้เกิดการสร้างสรรคโลกแห่งการเรียนรู้ในรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (VR) สร้างประสบการณ์ใหม่ในการรับรู้ประเพณีแห่เทียนพรรษา เน้นการรับรู้ทางอารมณ์ การได้ยิน และการสัมผัส กระตุ้นการรับรู้แก่ผู้ชมให้เกิดประสบการณ์ใหม่ในการรับรู้ด้านศิลปะวัฒนธรรมที่ต่างไปจากรูปแบบเดิมเมื่อชม “ผลงานราชธานีศรีวะนาไล” ทั้งยังสามารถอธิบายข้อมูลประวัติความเป็นมาได้ด้วยเสียงบรรยายโดยผู้ชมสามารถ ชมทั้งบรรยายภาษาอังกฤษ รับฟังข้อมูลและอ่านข้อมูลสาระที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ในเวลาเดียวกัน ไม่เพียงเท่านั้นผู้วิจัยยังใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้ชมภาพถ่ายในรูปแบบที่ต่างไปจากการชมนิทรรศการในรูปแบบเดิม โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคคอลลาจตามแนวคิด การผสมผสานภาพถ่าย ภาพกราฟิก ผสานโลกความเป็นจริงเสริม สร้างสรรค์ตามจินตนาการของผู้วิจัยที่ได้รับแรงบันดาลใจ จากการศึกษาข้อมูลทางประวัติความเป็นมาของประเพณีแห่เทียนพรรษาจนออกมาเป็นงานสร้างสรรค์ในรูปแบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)

ทั้งนี้ผู้ชมยังสามารถชมผลงานได้ทุกที่ ที่มีมาร์คเกอร์ (Marker) ที่กำหนดไว้ด้วยเครื่องมืออุปกรณ์ของผู้ชมเอง ตอบโจทย์กับสถานการณ์โควิด-19 ในปัจจุบันและผู้ชมได้ประสบการณ์ใหม่จากการรับรู้แบบพหุสัมผัส ทั้งการมองเห็นภาพเคลื่อนไหวและข้อมูล การได้ยินเสียงเพลง การควบคุมเครื่องมือในการรับชมผลงานด้วยตนเอง จากการชมงานประเพณีแห่เทียนพรรษาในรูปแบบวิถีใหม่ (New Normal) สำหรับประเพณีแห่เทียนพรรษา ทูทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี ยังส่งเสริมภาพลักษณ์ พัฒนาต่อยอดทูทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะรื้อฟื้นให้ชุมชนเข้มแข็ง พัฒนาการสร้างสรรค์ให้ทันสมัย รวมทั้งการสร้างสรรค์ยังสอดคล้องกับประสบการณ์ผู้ชมให้มีความเหมาะสมกับพื้นที่และบริบทของพลเมืองในจังหวัดอุบลราชธานี ในส่วนของการใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นการต่อยอดภูมิปัญญา มาถ่ายทอดให้นุชนรุ่นหลังได้ใช้เป็นแบบอย่างในการศึกษา และนำไปประยุกต์ต่อยอดเป็นสื่อดิจิทัลในรูปแบบใหม่ต่อไป โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคต ดังนี้

1. ในการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์และสังเคราะห์หาคุณค่า องค์ประกอบและลวดลายของเทียนพรรษานั้น ต้องมีการศึกษา รวบรวมข้อมูลในทุก ๆ ประเภท ซึ่งในปัจจุบันมีการแยก ออกเป็น 3



ประเภท ประเพณีโบราณ ประเพณีแกะสลัก และประเพณีติดพิมพ์ จากนั้นทำการแยกประเภทของลวดลายไทยที่เป็นลักษณะเฉพาะของช่างทำเทียนแต่ละคุ้มวัด ด้วยรูปแบบที่คัดมาเป็นรูปแบบลวดลายที่เป็นมาตรฐานที่แต่ละคุ้มวัดจะใช้กัน

2. รูปแบบการของกิจกรรมในงานประเพณีแห่เทียนพรรษา มีกระบวนการสื่อสารข้อมูลที่น่าสนใจ จากการผานแนวคิดวิธีผสมผสาน เพื่อศึกษาต่อยอดแนวคิดวิธีการจนได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์นี้ ก็เพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการ กระตุ้นการรับรู้ สร้างประสบการณ์ใหม่ ให้กับแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลในอนาคตต่อไป

3. การเปลี่ยนแปลงใด ๆ ก็แล้วแต่ที่เป็นลักษณะการเอาเรื่องความเชื่อ ความศรัทธามาเป็นประเด็น ผู้วิจัยต้องทำอย่างระวังเพราะเป็นเรื่องละเอียดอ่อนต่อชุมชน และผู้คนในท้องถิ่น สิ่งที่ผู้วิจัย ต้องการจะนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ด้านเทียนพรรษา ในรูปแบบดิจิทัล จึงต้องคำนึงเรื่องของผู้คน สถานที่ เนื้อที่ที่จะนำมาดัดแปลง แม้แต่การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ มีความเหมาะสมในเรื่องของเวลา ความลงตัวและการยอมรับของสังคมด้วย

กิตติกรรมประกาศ

บทความจากงานวิจัยที่ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประภาพทุนพัฒนาศักยภาพ

Articles from the research and innovation activity is funded by National Research Council of Thailand (NRCT), Graduate Development Scholarship

เอกสารอ้างอิง

- ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์. (2560). ทฤษฎีความงาม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอทไฟร์พริ้นท์.
- สำนักงานจังหวัดอุบลราชธานี.(2563).คำขวัญจังหวัดอุบลราชธานี.สืบค้นวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <http://ubonratchathani.go.th>
- สารสนเทศท้องถิ่น ณ อุบลราชธานี.(2020).ประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีในความทรงจำ. สืบค้น วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <http://www.esanpedia.oar.ubu.ac.th>
- ไกด์อุบล. (2563). งานประเพณีแห่เทียนพรรษา. สืบค้น วันที่ 26 มิถุนายน 2563, จาก <https://www.guideubon.com>
- คณะกรรมการจัดทำหนังสือ วัฒนธรรมการประวัติประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี. (2550).เลิศล้ำเลอค่า เทียนพรรษาเมืองอุบล. อุบลราชธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- อุบลราชธานี 200 ปี. (2535). กรุงเทพฯ : ชวนชมการพิมพ์.



