

การเดินทางข้ามกาลเวลาผ่านความจริงเสมือนในพิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์ Time Travel through Virtual Reality in the National Museum of Finland

ดลพร ศรีฟ้า*
Donlaporn Srifar

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
Department of Multimedia Technology, Faculty of Mass Communication Technology,
Rajamangala University of Technology Phra Nakhon.

* Corresponding author e-Mail: donlaporn.sr@rmutp.ac.th

Received: 28/04/2020, Revised: 28/05/2020, Accepted: 29/05/2020

บทคัดย่อ

บทความนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายถึงการใช้ความจริงเสมือนของนักออกแบบความจริงเสมือนที่มีความต้องการนำผู้คนเข้าสู่เรื่องราวในประวัติศาสตร์ผ่านภาพวาด “The opening of the Diet 1863 by Alexander II” ซึ่งเป็นผลงานของศิลปินที่ชื่อว่า R. W. Ekman’s แสดงงานที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติฟินแลนด์ด้วยอุปกรณ์ความจริงเสมือน VR และสร้างสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับภาพวาดในห้องจัดนิทรรศการในพื้นที่ของห้องจัดแสดงงาน เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกดื่มด่ำร่วมกับเนื้อหาของภาพวาดที่ศิลปินต้องการสื่อสารออกมา ผู้เขียนมีความสนใจรูปแบบการสร้างภาพเสมือนจริงผ่านภาพวาดเพื่อนำผู้ชมเข้าไปสู่ความรู้สึกของศิลปินได้ ซึ่งงานศิลปะแบบนี้ จะเป็นประโยชน์อย่างมากกับการนำมาเล่าเรื่องราวที่ผู้คนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวที่เป็นนามธรรมได้ดียิ่งขึ้น

คำสำคัญ: ความจริงเสมือน ศิลปะ พิพิธภัณฑ์

Abstract

This aim of this article is to describe the use of virtual reality by the virtual reality designers who want to bring people into history through R.W. Ekman’s painting ‘The opening of the Diet 1863 by Alexander II’. The exhibition was held at the National Museum of Finland by using virtual reality devices and creating an environment that relating to the painting. To immerse the audiences in the paintings that the artist wants to communicate. The author is interested in the form of creating virtual reality through paintings to bring the audiences into the artist's feelings. This art very useful for people to understand the abstract story.

Keywords: Virtual Reality, Art, Museum

1. บทนำ

หากการเสพงานศิลปะจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะเท่านั้นถึงจะเข้าใจในงานศิลปะได้ ผู้คนที่ชื่นชอบศิลปะแต่ไม่มีความรู้จะต้องใช้ความพยายามในการเข้าใจที่มากกว่าผู้อื่น หรือไม่เช่นนั้นอาจจะไม่เข้าใจงานศิลปะได้เลย การสื่อสารเนื้อหาเรื่องราวของศิลปินสู่ผู้คนนั้น มักจะมีผู้กล่าวอยู่เสมอว่า “งานศิลปะ เป็นเรื่องเข้าใจยาก และศิลปินก็เป็นคนที่เข้าใจยากเช่นกัน” ดังนั้นแล้ว ทำอย่างไรถึงจะสามารถสื่อสารให้ผู้คนมีความเข้าใจในงานศิลปะได้แบบลึกซึ้ง ดိမ်ดำและมีจินตนาการร่วมไปกับศิลปิน ไม่ใช่เพียงแค่การอ่านคำบรรยายใต้ภาพของงานศิลปะนั้นๆ เรื่องดังที่กล่าวมาจึงถือได้ว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจต่อการศึกษาในการนำผู้คนเข้าไปดื่มด่ำกับงานศิลปะเป็นอย่างมาก

2. การทบทวนวรรณกรรม

นานมาแล้วที่เราต้องค้นหาความหมายและเรื่องราวที่กล่าวถึงในตัวงานศิลปะกันจากการตีความ ถอดความหมาย ศึกษาตัวศิลปิน และใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการตีความงานศิลปะ ด้วยแนวคิดของการรับรู้ความงามทางศิลปะ หมายถึง การรวบรวมประสบการณ์จากการเห็น ด้วยการสังเกตรูปแบบของวัตถุสิ่งของต่างๆ เพื่อให้เกิดความคิดที่จะนำไปถ่ายทอดรูปแบบบนพื้นผิวระนาบต่างๆ การรับรู้เป็นกระบวนการสืบเนื่องจากการสังเกต เพื่อนำไปสู่การถ่ายทอดในการเขียนภาพ และยังหมายถึง การมองเห็นรูปทรงที่เป็นศิลปะและพยายามทำความเข้าใจกับรูปทรงที่มองเห็นนั้นๆ เป็นอาการลึกซึ้งกว่ากระบวนการใช้สายตาตามปกติธรรมดา รูปทรงที่มองเห็น คือ ภาพของผลงานศิลปกรรม อันเป็นผลที่ได้จากการจัดองค์ประกอบที่มองเห็นสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกันแล้วเห็นได้ง่ายและเด่นชัดขึ้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547) การถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวของงานศิลปะนั้นมีวิธีการถ่ายทอดออกมาได้ ดังนี้ คือ การถ่ายทอดทางรูปแบบ หมายความว่า การถ่ายทอดที่เชื่อว่า การเขียนตามความรู้สึกมีค่ามากกว่าการเขียนตามที่รู้และการเขียนตามที่เห็น ทดลองถ่ายทอดด้วยวัสดุ วิธีการต่างๆ กัน (อารี สุทธิพันธ์, 2532) และการถ่ายทอดทางรูปทรงและกระบวนการ หมายความว่า ทักษะศิลปะหรือศิลปะที่มองเห็นยังมีขอบข่ายตามลักษณะรูปทรง และกระบวนการตามกระบวนการถ่ายทอดจากธรรมชาติ ถ่ายทอดตามคุณสมบัติของวัสดุ และวิธีการถ่ายทอดตามความคิด และความรู้สึกที่ต่างกันไป กลายเป็นหลักการในการถ่ายทอดรูปแบบศิลปะก่อให้เกิดพฤติกรรมและผลงานที่มีความเฉพาะและแตกต่างกัน จากข้างต้นจึงเห็นได้ว่า ศิลปินมีรูปแบบและวิธีการถ่ายทอดที่มีความหลากหลาย และมีการสร้างกระบวนการคิดที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้น การที่จะทำให้คนต่างๆ สามารถเข้าใจ และซึมซับไปกับการเสพงานศิลปะได้อย่างลึกซึ้งนั้น เพียงแค่สุจิตร์ หรือคำอธิบายข้างๆ จึงไม่เพียงพอ

ศิลปะเป็นเรื่องของความเป็นสากล ผู้คนสามารถเสพงานศิลปะได้ หากเข้าใจเรื่องราวที่เพียงพอ หากการเล่าเรื่องนั้นมีความสำคัญในการสร้างงานออกแบบมากเพียงไร การเล่าเรื่องก็อาจจะมีมีความสำคัญต่องานศิลปะมากเช่นกัน หากจะกล่าวถึงประเทศที่ถือได้ว่าเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และมีองค์ความรู้ทางศิลปะที่หลากหลายประเทศหนึ่ง ก็จะเป็นประเทศฟินแลนด์นั้นถือได้ว่าเป็นหนึ่งในนั้นด้วยเช่นกัน ประเทศที่ได้ชื่อว่ามีการพัฒนาของเครื่องมือ และเทคโนโลยีการสื่อสารที่ดีที่สุดในโลกในช่วงยุคหนึ่ง นั่นคือ โทรศัพท์โนเกีย ที่ครั้งหนึ่งคนทั่วโลกเคยรู้จักและเคยใช้งาน แต่ ณ เวลานี้ ต้องกล่าวว่า ประเทศฟินแลนด์กำลังเป็นอีกหนึ่งในหลายๆ ประเทศ ที่กำลังตื่นตัวในด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่เรียกว่า “เทคโนโลยีความจริงเสมือน” เทคโนโลยีนี้เป็นสิ่งที่กำลังมีอิทธิพลกับคนทั่วโลกอย่างมาก

เทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality (VR) เป็นเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบที่ผลักดันให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกของการเข้าร่วมอยู่ภายในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ได้มีอยู่จริงที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ พัฒนาการของความเป็นจริงเสมือนได้รับอิทธิพลมาจากแนวความคิดง่ายๆ แต่มีอำนาจมากเกี่ยวกับการที่จะเสนอสารสนเทศอย่างไรให้ดีที่สุด คือ ถ้าผู้ออกแบบสามารถให้ประสาทสัมผัสของมนุษย์มีความค่อยเป็นค่อยไปในปฏิสัมพันธ์กับโลกทางกายภาพซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ล้อมรอบตัวเราแล้ว มนุษย์ก็จะสามารถรับและเข้าใจสารสนเทศได้ง่ายขึ้น ถ้าสารสนเทศนั้นกระตุ้นการรับรู้สัมผัสของผู้รับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนสามารถเลียนการรับรู้สัมผัสของโลกทางกายภาพได้โดยสร้างการรับรู้หลายทางในสิ่งแวดล้อมสามมิติขึ้นมา ความเป็นจริงเสมือนได้สร้างเนื้อหาสาระของสิ่งที่แสดงให้เห็นโดยการรับรู้ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของคอมพิวเตอร์ เพื่อสนองต่อการเคลื่อนไหวทางกายภาพของผู้ใช้ที่สืบหาด้วยเครื่องรับรู้ของคอมพิวเตอร์ โดยเทคโนโลยีความจริงเสมือน

จะเป็นการจำลองวัตถุหรือองค์ประกอบเสมือนภายใต้บรรยากาศเสมือนโดยที่ต้องผ่านอุปกรณ์สารสนเทศ ที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องอยู่บนสถานที่หรือเกี่ยวเนื่องใดๆ กับพื้นที่นั้น Kamarulzaman and Tan Gek Siang. (2014) ขณะที่ใส่แว่น Virtual Reality ผู้ใช้จะได้เห็นสถานที่ต่างๆ เสมือนจริงมาอยู่ในแว่น เช่น ได้ท่องเที่ยวเลสิก หรือ อวกาศนอกโลก จะมีการจำลองบรรยากาศรอบข้าง รวมถึงการเล่นเกมส์เสมือนจริง ได้ทั้ง 360 องศาที่หันได้รอบทิศทาง อีแวนซ์ ซูเธอร์แลนด์ (Sutherland, 1964) บิดาแห่งความเสมือน (Virtual Reality) ได้กล่าวถึงความหมายดั้งเดิมของคำเอาไว้ในหนังสือพื้นฐานการนำเสนอ (The Ultimate Display) ว่า หมายถึงการที่มนุษย์มองเห็นโลกเสมือนจริงผ่านระบบคอมพิวเตอร์แล้วมีความรู้สึกเสมือนจริงว่าอยู่ในสถานที่นั้นและเคลื่อนที่ได้ ทำกิจกรรม ได้ยินเสียง ซึ่งเกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างระบบคอมพิวเตอร์กับระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์ สามารถแสดงผลได้อย่างมหัศจรรย์ เสมือนกับว่าสามารถได้เข้าไปสู่ในดินแดนของอลิซ (Alice in the Wonderland) กิดานันท์ มลิทอง (2543, น.303) ความเป็นจริงเสมือน คือเป็นกลุ่มเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบที่ผลักดันให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกของการเข้าร่วมถึงภายในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ได้มีอยู่จริงที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ พัฒนาการของความจริงเสมือนได้รับอิทธิพลมาจากแนวความคิดง่ายๆ แต่มีอำนาจมากเกี่ยวกับการที่จะเสนอสารสนเทศอย่างไรให้ดีที่สุด นั่นคือ ถ้าผู้ออกแบบสามารถให้ประสาทสัมผัสของมนุษย์มีความค่อยเป็นค่อยไปในปฏิสัมพันธ์กับโลกทางกายภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่รอบตัวเราแล้ว มนุษย์ก็สามารถรับและเข้าใจสารสนเทศได้ง่ายขึ้น ถ้าสารสนเทศนั้นกระตุ้นการรับรู้สัมผัสของผู้รับได้ ดลพร ศรีฟ้า (2561, น.74-78) โลกเสมือนจริงมีบทบาทกับชีวิตประจำวันของคนเป็นอย่างมาก และเข้ามาช่วยสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะได้หลากหลาย โดยสามารถดึงดูดผู้คนให้ดื่มด่ำเข้าไปสู่เนื้อหาของความเป็นจริงเสมือนทำให้เกิดความรู้สึกเสมือนได้ย่ำตนเองเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นๆ เกิดความรู้สึกของความงามที่ปรากฏผ่านทางสายตาที่สามารถเลือกที่จะให้ตนเองอยู่ในตำแหน่งของสถานการณ์นั้นได้ด้วยตนเอง กิตติธัช ศรีฟ้า (2562, น.48-56) สุนทรียะของความเป็นจริงเสมือน มีความแตกต่างจากการสื่อสารในรูปแบบเดิม เพราะเดิมที ผู้ส่งสารเป็นผู้กำหนดเนื้อหาของสาร และบังคับให้ผู้รับสารรับรู้ตามได้ตรงไปตรงมา ยังมองจอภาพอยู่ แต่แล้วเมื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality (VR) เข้ามา เมื่อภาพยนตร์ สารคดี เข้าไปอยู่ในโลกอีกใบ โลกที่ผู้รับสารเลือกเองได้อย่างอิสระในการมอง อิสระในการกระทำ อิสระในการลำดับการรับสาร เช่น อาจอยากมองทางซ้ายก่อน แล้วค่อยมองทางขวา เมื่อเป็นลักษณะนี้เราจึงปฏิเสธไม่ได้ว่า นับแต่นี้ไป สุนทรียะได้เปลี่ยนไปตามที่ผู้รับสารจะกำหนดเองแล้ว

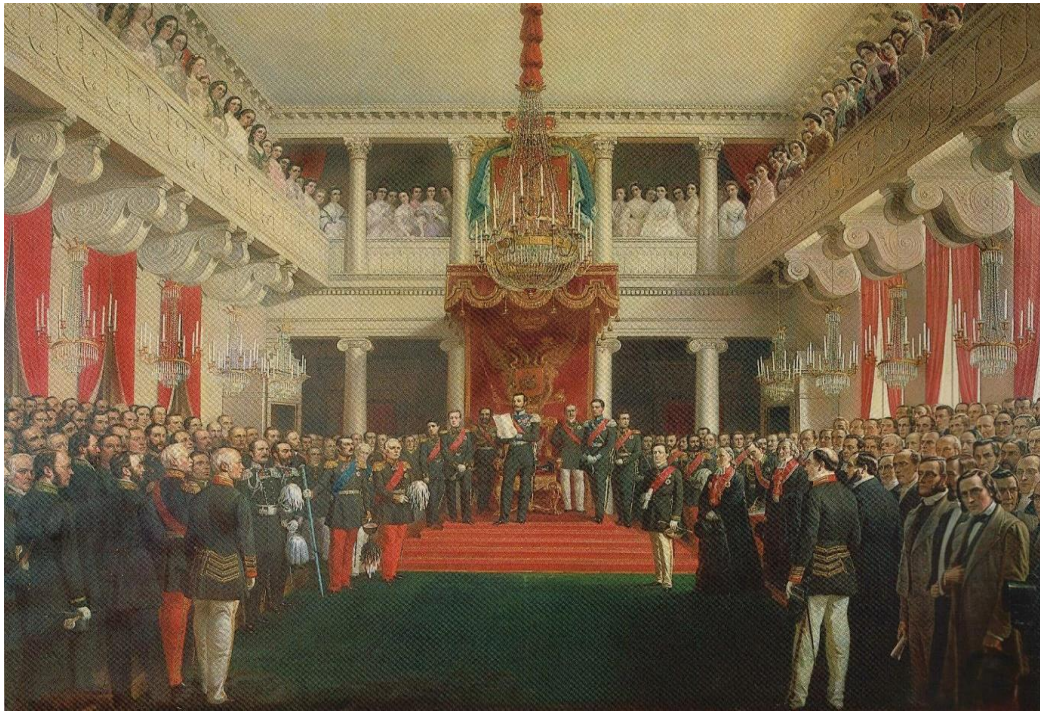
เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน Virtual Reality (VR) กับการรับรู้ นั้น เหตุผลประการหนึ่งสำหรับความสำเร็จของสื่อเสมือนจริง คือ การแปลรหัสความรู้สึกซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน คือการมองเห็นและสัมผัส ทฤษฎีของกระบวนการรับรู้ข้อมูล Bagui (1998 อ้างใน ทัดดาว บุตรฉาย, 2548, น.69) จากทฤษฎีนี้พบว่ามนุษย์ได้รับข้อมูลจากสิ่งแวดล้อม โดยผ่านอวัยวะรับสัมผัส คือ ตา หู การลิ้มรส และเส้นประสาทในผิวหนัง แล้วข้อมูลเหล่านี้จะเข้าไปอยู่ในความจำระยะสั้น ผ่านกระบวนการไปสู่หน่วยความจำระยะยาวที่สุด แล้วกลายเป็นพื้นความรู้ของบุคคล

เมื่อยิ่งได้สัมผัสรับรู้จากกระบวนการเรียนรู้ได้มากเท่าใดประสบการณ์เรียนรู้ก็จะยิ่งจะดีมากยิ่งขึ้น การใช้สื่อประสมและความจริงเสมือนทำให้เกิดความรู้ที่หลากหลายได้เหมือนกัน สามารถที่จะเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ เปลี่ยนการรับรู้ต่างๆ ที่มีแต่แบบเดิม อย่างเช่น รูปแบบของการมองเห็น หรือการฟังเท่านั้น ความจริงเสมือน ไม่เพียงแต่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ แต่ยังสามารถช่วยกระตุ้นความทรงจำของผู้ที่มีความทรงจำเสื่อมถอย หรือมีภาวะเศร้าซึม ความจริงเสมือนเหล่านี้จะสามารถไปช่วยกระตุ้นการรับรู้เดิม ให้มีความรู้สึกเพิ่มขึ้นได้

3. การเดินทางข้ามกาลเวลาผ่านความจริงเสมือนในพิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์

ด้วยความตื่นตัวของนักออกแบบและนักเทคโนโลยีในปัจจุบัน จะพบว่ามีการนำเทคโนโลยีความจริงเสมือน VR (Virtual Reality) มาใช้กับงานทางด้านเกม ภาพยนตร์ สื่อการสอน การแพทย์ และอื่นๆ อีกมากมาย และเป็นสิ่งที่มักจะพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตของผู้คน โดยทั้งหมดนั้นถูกนำไปใช้เพื่อการมุ่งเน้นถึงประโยชน์ด้วยตัวของความจริงเสมือน นั่นคือการนำคนเข้าไปในพื้นที่ต่างๆ แต่รูปแบบของความจริงเสมือนที่นำ VR (Virtual Reality) มาใช้กับงานศิลปะนั้น ยังถือว่ามีความค่อนข้างน้อยมาก หรือแทบจะไม่พบเลยก็ว่าได้ มี

นักออกแบบหลายคนก็นำเอาภาพวาดของศิลปินที่มีชื่อเสียงไปสร้างเป็นความจริงเสมือนด้วยการนำผู้คนเข้าไปสู่ภาพวาด แต่เป็นเพียงนำคนเข้าอยู่ในภาพโดยไม่ได้ร้อยเรียงเรื่องราวใดๆ แต่ที่พิพิธภัณฑ์แห่งชาติฟินแลนด์ได้นำเอาชิ้นงานของบริษัทนักออกแบบในประเทศฟินแลนด์มาจัดแสดงเรื่องราวของงานศิลปะ ของ R. W. Ekman's Painting "The opening of the Diet 1863 by Alexander II" ซึ่งเป็นการพูดถึงการพูดคุยกับจักรพรรดิและตัวแทนของชนชั้นทางสังคมที่มีความแตกต่างกัน



ภาพที่ 1 Aleksanteri II avaa valtiopäivät 1863 (Ekman, 2001)

โดยถ่ายทอดเป็นเรื่องราวแบบ VR 360 องศา เพื่อให้ประชาชน หรือนักท่องเที่ยวได้เข้าไปชมเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพวาดเพียงภาพเดียวที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า และนอกจากนั้น ยังมีการจัดแสดงส่วนประกอบต่างๆ ที่อยู่ในภาพเพื่อเป็นการนำเอาแนวความคิดของการดึงผู้คนเข้าสู่ความตึงเครียดในบรรยากาศ เช่น ชุดจักรพรรดิ เก้าอี้ ภาพถ่าย ฯลฯ ก่อนที่จะนำคนเข้าไปสู่ภาพวาดเหตุการณ์เสมือนจริงรูปแบบของการจัดแสดงเช่นนี้ เป็นหลักการของการเตรียมเพื่อทำให้ผู้คนเข้าสู่เนื้อหาได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งหมดของมนุษย์ที่โดยปกติจะสามารถรับรู้ได้



ภาพที่ 2 ภาพ 360 องศา ห้องแสดงนิทรรศการงาน VR 360 องศา
"The opening of the Diet 1863 by Alexander II" ถ่ายภาพโดย ดลพร ศรีฟ้า

ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการแสดงผลนิทรรศการความก้าวหน้าด้านดาราศาสตร์ของดลพร ศรีฟ้า ในชื่อ “ผัสสะจากดวงจิตสู่ดวงตา” ภายใต้หัวข้อดาราศาสตร์ที่ชื่อว่า “การออกแบบพหุประสาทสัมผัสความเป็นจริงเสมือนเพื่อบำบัดผู้ป่วยอัมพาตหลอดเลือดสมอง” โดยใช้รูปแบบของการเตรียมนำผู้คนเข้าสู่ความจริงเสมือนด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมพร้อมด้วยการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสของเสียงบรรยากาศแวดล้อม กลิ่น และสัมผัสที่ผู้ชมจะได้รับตั้งแต่ก่อนเดินเข้าสู่พื้นที่ของนิทรรศการ และเมื่อผู้คนได้ใช้อุปกรณ์ VR เพื่อเข้าสู่เนื้อหาแล้ว ก็จะพบว่าพวกเขาเหล่านั้นเสมือนกับว่าได้ย้ายตัวตนเข้าไปอยู่ในฉากที่นักออกแบบได้สร้างขึ้นมา และเมื่อออกจากเนื้อหาในแว่น VR แล้ว ผู้ชมก็จะเกิดความรู้สึกสนใจกับสภาพแวดล้อมโดยรอบที่นักออกแบบได้สร้างเอาไว้ และสนใจสอบถามถึงความเชื่อมโยงของเนื้อหาภายในแว่น VR สภาพแวดล้อมโดยรอบ ทั้งเสียงบรรยากาศ กลิ่น สัมผัส และชนิดของต้นไม้ที่อยู่โดยรอบ



ภาพที่ 3 ห้องแสดงนิทรรศการ VR 360 องศา “ผัสสะจากดวงจิตสู่ดวงตา” ถ่ายภาพโดย ดลพร ศรีฟ้า



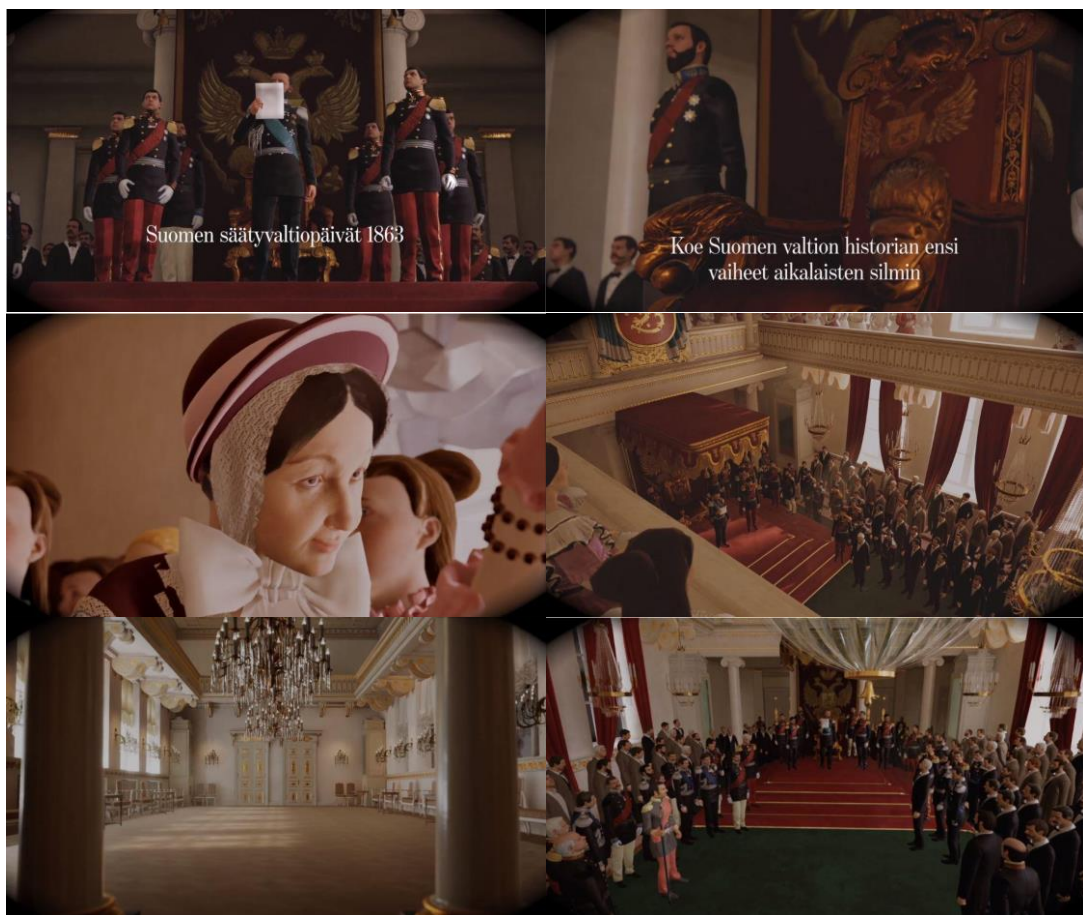
ภาพที่ 4 ภาพ 360 องศา ห้องแสดงนิทรรศการงาน VR 360 องศา “The opening of the Diet 1863 by Alexander II” ถ่ายภาพโดย ดลพร ศรีฟ้า



ภาพที่ 5 ภาพ 360 องศา ห้องแสดงนิทรรศการงาน VR 360 องศา “The opening of the Diet 1863 by Alexander II” ถ่ายภาพโดย ดลพร ศรีฟ้า

รูปแบบการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องใน VR 360 “The opening of the Diet 1863 by Alexander II” ใช้วิธีการเล่าด้วยการถอดความของการตีความจากเรื่องราวในภาพวาดที่ศิลปินได้วาดไว้ และนำเสนอเรื่องราวออกมาด้วยการใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) ที่ทำให้ผู้เข้าชมเนื้อเรื่องได้เสมือนกับเข้าไปอยู่ในบรรยากาศของห้องท้องพระโรงของจักรพรรดิ อเล็กซานเดอร์ที่ 2 ในช่วงเวลาของการวาระราชการที่มีข้าราชการและบุคคลทางสังคมชั้นสูงปรากฏอยู่ในเหตุการณ์ก่อนการสวรรคตขององค์จักรพรรดิ อเล็กซานเดอร์ที่ 2 ในช่วงปี ค.ศ. 1863 นักออกแบบจะถ่ายทอดรูปแบบของเครื่องแต่งกายฉาก และบรรยากาศของเหตุการณ์โดยรอบอย่างเหมาะสม และร้อยเรียงเรื่องราวออกมาได้เป็นอย่างดี ความสำคัญของการสร้างงานความจริงเสมือนในงานศิลปะ คือสามารถดึงดูดผู้คนให้รู้สึกสมจริงไปกับภาพวาดนั้นๆ ได้ ดังนั้น ความสำคัญอีกแง่หนึ่งของการนำเสนอคือเรื่องของการใช้สี พื้นผิวภายในเนื้อหา หากงานศิลปะนั้นเป็นแนวทางของการใช้สีและพื้นผิวแบบใด การถ่ายทอดงานที่ออกมานั้นก็จะต้องมีความสอดคล้อง และใกล้เคียงกับภาพวาดนั้น เพื่อไม่ให้เกิดความคลาดเคลื่อนต่องานศิลปะ และการตีความที่เปลี่ยนไป



ภาพที่ 6 ภาพแสดงเนื้อหาภายใน VR 360 องศา
“The opening of the Diet 1863 by Alexander II”

การนำเสนอด้วยความจริงเสมือน 360 องศา

การดำเนินเรื่องราวของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพ เกิดจากการถอดรายละเอียดของภาพในแต่ละส่วนออกมา เพื่อร้อยเรียงเนื้อหาออกมาให้เห็นเหตุการณ์ที่สำคัญในช่วงเวลานั้นด้วยสภาพแวดล้อมเสมือนจริง และเล่าเรื่องราวที่ผู้ชมสามารถหมุนตัวมองได้รอบตัว เลือกมุมมองที่ต้องการมองได้ด้วยตนเอง เช่น การสร้างคอมพิวเตอร์สามมิติของบุคคลในภาพให้มีสีหน้า ลักษณะการยืน ท่าทาง ทิศทางการมอง และตำแหน่ง

ของการจัดวางที่เหมือนกับภาพวาด ถ่ายทอดมุมมองทั้งมุมมองเริ่มต้นที่ได้จัดวางเอาไว้ และมุมมองที่ผู้ชมเลือกในการมองได้ด้วยตนเอง

ภาพของสีหน้าข้าราชการในท้องพระโรง



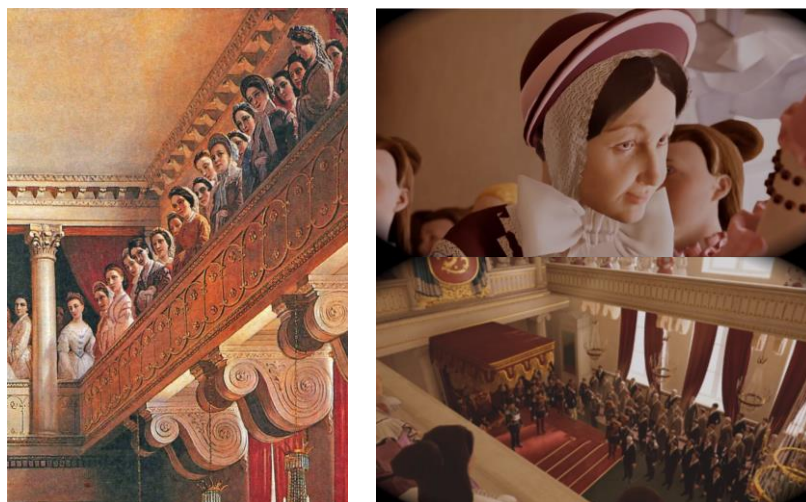
ภาพที่ 7 ภาพแสดงเนื้อหาภายใน VR 360 องศา
“The opening of the Diet 1863 by Alexander II”

ภาพจากด้านหน้ามองเข้าไปในท้องพระโรง



ภาพที่ 8 ภาพแสดงเนื้อหาภายใน VR 360 องศา
“The opening of the Diet 1863 by Alexander II”

ภาพที่แสดงให้เห็นถึงชนชั้นสูงที่ยืนอยู่รายรอบระเบียงชั้นสอง



ภาพที่ 9 ภาพแสดงเนื้อหาภายใน VR 360 องศา
“The opening of the Diet 1863 by Alexander II”

การดึงเข้าสู่ความดื่มด่ำในความจริงเสมือน

การทำเนื้อหาให้ผู้คนที่ดื่มด่ำ และซึมซับไปกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารออกมาจากภาพวาด ด้วยเทคโนโลยีที่เรียกว่า Immersive Virtual Environment Technology เทคโนโลยีนี้มีประโยชน์ในแง่ของการศึกษาสังคมและพฤติกรรมของมนุษย์ Loomis, Blascovich and Beall (1999) ว่าด้วยเรื่องของความรู้สึกสภาพแวดล้อมให้คนที่อยู่ในสถานการณ์ตรงหน้ารู้สึกดื่มด่ำไปกับสิ่งที่ได้รับชม จัดการกับสิ่งที่มองไม่เห็น ไม่มีตัวตนให้อยู่ในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบเรื่องราวของ VR 360 องศาในเรื่อง "The opening of the Diet 1863 by Alexander II" ที่เล่าเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นตั้งแต่ดำเนินเรื่องเข้าประตู และเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง ซึ่งถือได้ว่างานนิทรรศการนี้ได้จัดการรูปแบบของการสร้างความดื่มด่ำได้อย่างครบถ้วนและเหมาะสม จากสิ่งที่ผู้เขียนได้อธิบายไปข้างต้นแล้วว่า งานนิทรรศการนี้ได้ใช้สภาพแวดล้อมมาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศก่อนการเข้าสู่เนื้อหาในแว่น VR ซึ่งการทำเช่นนี้ ผู้ชมจะมีความดื่มด่ำตั้งแต่ก่อนชม และหลังชมได้อีกด้วย โดยก่อนชมเนื้อหาใน VR ก็จะสามารถมองเห็นสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องแต่อาจจะยังไม่เข้าใจเนื้อหาทั้งหมด เมื่อเข้าสู่เนื้อหาแล้วผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในบรรยากาศของภาพวาด ได้ย้ายตัวตนไปอยู่ในตำแหน่งต่างๆ ของเหตุการณ์ของภาพวาด และปล่อยให้เรื่องราวดำเนินต่อไปตั้งแต่ต้นจบจน จนรู้สึกเสมือนกับได้เป็นบุคคลหนึ่งในเหตุการณ์นั้น และเมื่อออกมาจากแว่น VR แล้ว ผู้ชมก็จะรู้สึกสนใจกับสภาพแวดล้อมการจัดแสดงโดยรอบที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในภาพวาด ดังนั้นจึงจะสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกดื่มด่ำกับการชมนิทรรศการนี้ ซึ่งมีความแตกต่างจากการเดินชมภาพวาดงานศิลปะแบบปกติทั่วไป

การใช้ส่วนตอบโต้ เพื่อให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับการงานศิลปะ

ทั้งนี้เป็นการเชื่อมต่อการใช้งานของผู้ชมด้วยการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการชมเนื้อหา ด้วยการเลือกที่ต้องการไปอยู่ในมุมมองใดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง ซึ่งมุมมองที่เลือกก็จะร้อยเรียงเนื้อหาที่ต่อเนื่องโดยให้เหตุการณ์ดำเนินไปเรื่อยๆ แต่ผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่งและมุมมองที่อยู่ ทำให้ได้สัมผัสกับมุมมองของภาพที่มีความแตกต่างกัน รวมไปถึงมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมโดยรอบได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

4. บทสรุป

การออกแบบสื่อเสมือนจริงเพื่อนำคนเข้าไปสู่ภาพวาดของศิลปินด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน VR 360 ด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมือนกับเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ ในกรณีที่ภาพวาดนั้นเก่าแก่และยาวนาน จะต้องอาศัยการตีความสิ่งที่เห็นในภาพด้วยแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตีความงานศิลปะเข้ามามีส่วนร่วมในการถอดความ และแปลความออกมาเป็นเรื่องราว ดังนั้น หากนักออกแบบต้องการออกแบบเนื้อหาสื่อเสมือนจริง 360 องศา ควรจะต้องคำนึงถึงหลายๆ ด้าน เพื่อที่จะสามารถออกแบบเนื้อหาได้เสมือนจริงและผู้ชมมีความรู้สึกเสมือนกับเข้าไปสู่สถานการณ์จริงได้ นอกไปจากนั้น สิ่งหนึ่งที่พบจากการศึกษาคือ การสร้างสภาพแวดล้อมที่มีการเตรียมการเพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เนื้อหาของความจริงเสมือนนั้น ถือได้ว่าเป็นความสำคัญค่อนข้างมาก ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบของการเตรียมตัวผู้ชมก่อนให้รู้ตัวว่ากำลังจะเข้าไปพบกับอะไร

5. เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติธัช ศรีฟ้า. (2562). สุนทรียใหม่ในโลกความเป็นจริงเสมือน. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์. 18(2), 48-56.
- ดลพร ศรีฟ้า. (2561). โลกเสมือนจริงก่อให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะ. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์. 17(22), 74-78.
- ทัตดาว บุตรฉาย. (2548). การเปรียบเทียบผลของภาพนิ่งและภาพพาโนรามาเสมือนจริงประกอบบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีการรับรู้ภาพแบบแอสเพคติก. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). *ศิลปะหลังสมัยใหม่*. กรุงเทพมหานคร : อีแอนด์ไอคิว.
- อารี สุทธิพันธ์. (2532). *ทัศนศิลป์และความงาม*. กรุงเทพมหานคร : ดันอ้อ.
- I. E. Sutherland. (1964). *Sketchpad-A Man-Machine Graphical Communication System*.
Proceedings of the Spring Joint Computer Conference, Detroit, Michigan, May 1963.
Washington, D.C.: Spartan.
- Jack M. Loomis, James J. Blascovich and Andrew C. Beall. (1999). Immersive virtual environment technology as a basic research tool in psychology. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*. 31, 557-564.
- Kamarulzaman Ab. Aziz, and Tan Gek Siang. (2014). Virtual reality and augmented reality combination as a holistic application for heritage preservation in the UNESCO world heritage site of Melaka. *International Journal of Social Science and Humanity*. 4(5), 333-338. DOI: 10.7763/IJSSH.2014.V4.374.
- Robert Wilhelm Ekman. (2001). *Pinx - maalaustaide Suomessa: Suuria kertomuksia*.
Weilin+Göös.

ผู้เขียน



อาจารย์ดลพร ศรีฟ้า

อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

การศึกษา:

ปริญญาตรี ศศบ. ออกแบบนิเทศศิลป์

ปริญญาโท ศศม. สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

ปริญญาเอก ประ.ด.การออกแบบ (กำลังศึกษา)