

ศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก¹

received 03 JUL 2020 revised 30 OCT 2020 accepted 05 NOV 2020

สรสรเสริญ เจริญทอง

อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ภาควิชานิเทศศาสตร์

คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก แล้วนำข้อมูลนั้นมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน วิธีการวิจัยเริ่มจากการลงสำรวจพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาอัตลักษณ์ของชุมชน จากนั้นนำสิ่งที่ค้นพบมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยกระบวนการสร้างสรรค์เริ่มจากการกำหนดแนวความคิด การกำหนดขอบเขตงาน การสร้างภาพต้นแบบ การนำเสนอผลงาน จากนั้นนำเอาผลงานที่ได้ไปประเมินโดยผู้คนในชุมชนและผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อดิจิทัล

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซล จำนวน 7 มุมมอง ได้แก่ 1. มุมมองจากด้านบน 2. มุมมองจากบนลงล่าง 3. มุมมองโตเมตริก 45 องศา 4. มุมมองด้านข้าง 5. มุมมองออบลิค 6. มุมมองไอโซเมตริก และ 7. มุมมองทัศนียภาพจริง ซึ่งผลงานแต่ละชิ้นล้วนมีลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล ได้แก่ การใช้จุดพิกเซล การจำกัดจำนวนสีใช้ การจัดเรียงตามแนวตาราง และการจัดเรียงอย่างละเอียดและจงใจ นอกจากนี้ยังสะท้อนอัตลักษณ์อันโดดเด่นของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์

คำสำคัญ: ศิลปะพิกเซล, สื่อดิจิทัล, อัตลักษณ์ชุมชน, ชุมชนพุทธบูชา, พิษณุโลก

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “ศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากคณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปี 2018 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

Pixel Art for Representation the Identity of Buddhahudha Community, Phitsanulok¹

Sansern Rianthong

Lecturer, Department of Communication,
Faculty of Business, Economics and Communications,
Naresuan University

Abstract

The objective of this creative research is to study the identity of the Buddhahudha community, Phitsanulok, and to use that information to create pixel art presenting the identity of the community. Research methods began with surveying the area for collecting data. From then, use the findings as a guideline for creating works. Beginning with conceptualisation, job scoping, creating a prototype image, creating a presentation image, and then taking the resulting work assessed by locals and experts and distributed via digital media.

The results of this research are seven views of pixel art images such as top, top-down, 45° dimetric, side scroller, Isometric, oblique and true perspective. All of them have characteristics of pixel Art which are using the dot, limited colour palettes, grid arrangement, and deliberately arrangement. They represent the three distinctive identities of the Buddhahudha Community, Phitsanulok. such as area Identity, lifestyle identity, and historical identity.

Keywords: Pixel Art, Digital Media, Community density, Buddhahudha Community, Phitsanulok

¹ This research paper is part of a research paper entitled “Pixel Art for Presenting the Identity of the Buddhahudha Community, Phitsanulok” by receiving research funding from the Faculty of Business Administration Economics and Communication, Naresuan University Year 2018 and Completed the research in 2020.

บทนำ

ชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก เป็นพื้นที่เก่าแก่ตั้งอยู่บริเวณริมแม่น้ำน่าน ในอดีตเคยเป็นศูนย์กลางความเจริญของจังหวัด เป็นที่ตั้งของสถานที่ราชการ ตลาด ร้านค้า ร้านอาหาร โรงแรม โรงภาพยนตร์ โรงยาพื้น โรงเรียน และท่าเรือ โดยเฉพาะท่าเรือของชุมชนนั้นเป็นจุดที่ผู้คนใช้สัญจรเดินทาง ขนส่งผู้คน ติดต่อกับชาย แลกเปลี่ยนสินค้า และจอดพักเรือสินค้า จนต่อมาได้พัฒนากลายเป็นชุมชนเรือนแพและถูกใช้เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของจังหวัดพิษณุโลก ดังคำขวัญประจำจังหวัดวรรคหนึ่งที่ว่า “สองฝั่งน่านล้วนเรือนแพ” ชุมชนเรือนแพพิษณุโลก เป็นชุมชนโบราณ ปรากฏในภาพถ่ายในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 คราวเสด็จประพาสเมืองพิษณุโลก ช่วงปี พ.ศ. 2444 (Local Information Center, Research Office, Pibulsongkram Rajabhat Institute 1998, 164 - 165)

หลังเกิดเหตุไฟไหม้ใหญ่ในเมืองพิษณุโลกเมื่อปี พ.ศ. 2500 ได้สร้างความเสียหายให้กับเมืองพิษณุโลกอย่างมาก เมื่อมีการบูรณะเมือง ศูนย์ราชการจึงถูกย้ายออกไปจากย่านการค้า ศูนย์กลางการค้าขายขยายไปจากบริเวณแม่น้ำน่านไปยังบริเวณสถานีรถไฟ อาคารที่สร้างขึ้นในที่ดินของทางราชการถูกกำหนดให้มีรูปทรงเป็นอาคารคอนกรีต ด้วยเหตุนี้อาคารบ้านเรือนในตัวเมืองพิษณุโลกจึงเปลี่ยนจากห้องแถวไม้มุงหลังคาสังกะสี กลายมาเป็นอาคารตึกสมัยใหม่ (Stapananwatana 1999, 179) ย่านการค้าตลาดได้ในพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ที่เคยเป็นชุมชนใจกลางเมือง จึงได้เปลี่ยนไปเป็นชุมชนเล็ก ๆ ในเมืองพิษณุโลกแทน

เมื่อรัฐบาลมีนโยบายกระตุ้นให้เกิดการกระจายความเจริญและกระจายรายได้สู่ท้องถิ่น ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยจึงทำการต่อยอดการสร้างรายได้ด้วยวิถีไทยผ่านแนวคิด “เปิดมุมมองใหม่ให้กับชีวิตจากการสัมผัสเสน่ห์วิถีไทยเฉพาะถิ่น (Unique Local Thai Experience)” เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ที่ทรงคุณค่า (Value for Experience) ผ่านการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยในแง่มุมต่าง ๆ ที่คนไทยอาจมองข้าม ให้กลายเป็นประสบการณ์อันทรงคุณค่าน่าจดจำ ให้ความรู้ ความเข้าใจ ความรักและความภาคภูมิใจในประเทศไทย รวมถึงสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวที่ไม่เหมือนที่ไหนในโลก (Tourism Authority of Thailand 2020, 1)

การนำเสนออัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่นผ่านศิลปะปิกเซลในประเทศไทย พบเห็นได้ไม่บ่อยนัก พ.ศ. 2543 วิษณุ พิมพ์กาญจนพงศ์ และทีมงาน ได้สร้างสรรค์มิวสิควิดีโอ เพลงขอบอก ของวง The Photo Sticker Machine (WorkpointOfficial 2020, Online) โดยสร้างตัวละครและฉากแบบศิลปะปิกเซลที่สะท้อนความเป็นไทย เช่น วัด พระภิกษุ ห้องแถว เสาไฟฟ้า รถมอเตอร์ไซด์ รถซาเล้งของ สุนัขจรจัด ฯลฯ นำมาประกอบเป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Flash แล้วดำเนินเรื่องแบบวิดีโอเกมเล่นตามบทบาท หรือ RPG (Role-playing game) เนื้อหาในมิวสิควิดีโอเป็นเรื่องราวของผู้หญิงสูงวัยเดินทางด้วยรถมอเตอร์ไซด์ไปตามสถานบันเทิงชื่อดังในสมัยนั้น เพื่อสั่งสอนและให้คำแนะนำวัยรุ่นที่มาเที่ยวเตร่ ในปี พ.ศ. 2558 กลุ่มศิลปินปิกเซล EBOY ได้สร้างสรรค์และจัดแสดงผลงานศิลปะปิกเซล ชุด “Bangkok Escape” ในงานเปิดตัวศูนย์การค้าเซ็นทรัลเฟสติวัล อีสต์วิลล์ ของบริษัท เซ็นทรัลพัฒนา จำกัด (มหาชน) โดยนำเสนอภาพศิลปะปิกเซลของห้างสรรพสินค้าและบริเวณโดยรอบ

ผ่านภาพพาโนรามาขนาดใหญ่ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกที่โดดเด่นของชีวิตในเมืองใหญ่ของประเทศไทย รายละเอียดของภาพแสดงให้เห็นว่า ชาวเมืองยังคงสามารถผ่อนคลายสัมผัสกับธรรมชาติและอยู่ท่ามกลางความโกลาหลของพื้นที่ในเมือง สอดคล้องกับแนวคิด “Bangkok Escape” ของศูนย์การค้า ที่ต้องการเป็นสถานที่สำหรับหลีกเลี่ยงความวุ่นวายของคนเมือง ตอบสนองศิลปะแห่งแฟชั่น และการใช้ชีวิตตั้งแต่เช้าจรดค่ำ (Marketingoops 2020, Online)

ศิลปะพิกเซลให้ความรู้สึกย้อนยุค จึงช่วยตอบสนองความโหยหาอดีตของคนในปัจจุบัน ให้วนนึกถึงประสบการณ์และความคุ้นเคยในยุคสมัยที่ผ่านมา (Rianthong 2020, 100) เสน่ห์ของงานศิลปะพิกเซล คือการสร้างสรรคภาพด้วยองค์ประกอบที่น้อยที่สุด ภาพเสมือนจริงจะถูกตัดทอนให้มีลักษณะเป็นจุดเรียงต่อกันตามแนวตาราง โดยที่ผู้ชมยังสามารถจินตนาการหรือคาดเดาได้ว่าภาพที่ออกมานั้นเป็นสิ่งที่ใดกัน (Rianthong 2020, 115) ผู้วิจัยจึงเลือกนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา เพื่อสะท้อนถึงวิถีชีวิตของผู้คน ลักษณะอาคารสถานที่ สภาพแวดล้อม และประวัติศาสตร์ของชุมชน ผ่านผลงานศิลปะพิกเซลมุมมองต่าง ๆ โดยมุ่งจะสร้างมูลค่าเชิงสังคม สร้างความตระหนักรู้และความสนใจแก่ผู้คนในชุมชน นักท่องเที่ยว และผู้สนใจ ให้เกิดความเข้าใจประวัติศาสตร์ เพื่อจะก่อให้เกิดความรัก ความหวงแหน และสำนึกรักชุมชน อันจะเป็นรากฐานในการสร้างสรรค์สิ่งดีงามหรือการรักษาความดีงามต่าง ๆ ให้ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลสถานที่ในชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก เพื่อใช้นำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน
2. สร้างสรรคผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบสร้างสรรค์เพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ด้วยศิลปะพิกเซล โดยมุ่งเน้นไปที่การสื่อสารกับผู้สนใจ ด้วยการนำเสนอเรื่องราว วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และกิจกรรมของผู้คนในสถานที่สำคัญต่าง ๆ อันเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา ผ่านมุมมองแบบศิลปะพิกเซล 7 มุมมอง ซึ่งผู้วิจัยได้สื่อความคิดและวิธีการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ โดยมีเนื้อหาและขั้นตอนในการศึกษาดังนี้ (1) การศึกษาข้อมูลภาคเอกสารและการทบทวนวรรณกรรม (2) การศึกษาข้อมูลภาคสนาม (3) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก (4) การสร้างสรรค์ผลงาน (5) การเผยแพร่ผลงาน และ (6) การประเมินผลงานสร้างสรรค์

1. การศึกษาข้อมูลภาคเอกสารและการทบทวนวรรณกรรม

1. ศิลปะพิกเซลเป็นศิลปะการจัดเรียงจุดตามแนวตารางเพื่อทำให้เกิดเป็นภาพที่มีจำนวนสีจำกัด ศิลปะพิกเซลเดิมนั้นมีลักษณะเป็นภาพความละเอียดต่ำที่ถูกสร้างด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ต่อมาได้กลายเป็นรูปแบบกราฟิกในวิดีโอเกมเก่า ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะเป็นที่นิยมมาจนถึงปัจจุบัน ยุคสมัยของงานศิลปะพิกเซล ประกอบไปด้วยศิลปะพิกเซลแบบย้อนยุค (Retro Pixel Art) ที่เชื่อมโยงไปกับกราฟิกในวิดีโอเกมยุคแรกไปจนถึงวิดีโอเกมในยุค 16-บิต และศิลปะพิกเซลแบบสมัยใหม่ (Modern Pixel Art) ที่กราฟิกมีสีสันและรายละเอียดของกราฟิกที่มากขึ้น โดยอาจเกิดจากผสมผสานงานคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบสองมิติหรือสามมิติและงานศิลปะพิกเซลเข้าด้วยกัน ศิลปะพิกเซลสามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ เช่น ศิลปะพิกเซลแบบดิจิทัล (Digital Pixel Art) ที่มีลักษณะเป็นไฟล์ดิจิทัลที่ถูกสร้างสรรค์ จัดเก็บ และนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล และศิลปะพิกเซลแบบจับต้องได้ (Physical Pixel Art) ที่เป็นการนำศิลปะแบบดิจิทัลมาพิมพ์หรือสร้างใหม่ด้วยวัสดุที่จับต้องได้ ศิลปะพิกเซลมีบุคลิกเป็นมิตร สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกวัย มีความใกล้ชิดกับวัฒนธรรมท้องถิ่นทั่วทุกมุมโลก เนื่องจากมีเทคนิคการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับศิลปะหลากหลายรูปแบบ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ทั้งงานออกแบบ ลวดลายผ้า งานหัตถกรรม งานตกแต่ง งานช่าง งานสถาปัตยกรรม งานภาพประกอบ งานออกแบบกราฟิก งานออกแบบสื่อโต้ตอบ งานสื่อดิจิทัล เป็นต้น ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลสามารถทำได้มี 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างภาพต้นแบบ (Design) ซึ่งสามารถทำได้บนสื่อใดก็ได้ที่มีลักษณะเป็นตาราง และขั้นตอนการนำเสนอ (Presentation) ซึ่งสามารถทำได้ทั้งบนสื่อดิจิทัลและบนสื่อที่จับต้องได้ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลในแต่ละขั้นตอนต้องมีลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล 4 ประการ ได้แก่ การใช้จุดพิกเซลหรือวัตถุที่มีขนาดเท่ากัน การจำกัดจำนวนสีที่ใช้ การจัดเรียงตามแนวตาราง และการจัดเรียงอย่างละเอียดและจงใจ หากขาดลักษณะเฉพาะข้อใดข้อหนึ่งไป ผลงานที่ได้อาจเป็นเพียงภาพที่มีลักษณะเป็นพิกเซล (Pixelated images) ที่ไม่มีรายละเอียดคมชัด หรือภาพแบบโอเอเคาคิ (Oekaki) ที่ถูกวาดแบบหยาบ ๆ ไม่ได้ใส่ใจในการวางจุด ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวนั้น ไม่ใช่งานศิลปะพิกเซล (Rianthong 2020, 113)

2. พิกเซล หรือ จุดภาพ เป็นองค์ประกอบหนึ่งของไฟล์ภาพบิตแมป (Bitmap) ซึ่งมีลักษณะเป็นการจัดเรียงพิกเซลหรือจุดภาพเป็นแถวแนวนิ่งและแนวนอนแบบสองมิติ โดยภาพบิตแมปสามารถสร้างสรรค์ได้ 3 วิธี ได้แก่ การสร้างด้วยโปรแกรมวาดภาพคอมพิวเตอร์ การแปลงภาพแอนะล็อกให้เป็นไฟล์ภาพดิจิทัล เช่น การสแกนภาพถ่ายให้เป็นไฟล์ดิจิทัล และการใช้กล้องดิจิทัลบันทึกภาพแล้วถ่ายทอดสู่คอมพิวเตอร์ (Burg 2009, 61) พิกเซลสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภท ตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้ 1) Logical Pixel เป็นพิกเซลในภาพบิตแมปที่ถูกบันทึกในรูปแบบของไฟล์ภาพ 2) Rendered Pixel หมายถึง พิกเซลที่เกิดจากการขยายสัดส่วน Logical Pixel ให้ใหญ่หรือเล็กลงเพื่อใช้แสดงผลบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ และ 3) Physical Pixel พิกเซล หรือจุดภาพ หรือจุดของแสงบนหน้าจอแสดงผล (Burg 2009, 62) ซึ่งโดยปกติแล้ว Rendered Pixel มักมีขนาดเท่ากันกับ Physical Pixel แต่ก็ไม่เข้ากับทุกอุปกรณ์ (Mathis 2021, Online) ในบางอุปกรณ์ที่มีการแสดงผลต่ำ Rendered Pixel จะถูกลดสัดส่วนและความละเอียดลงเพื่อให้สามารถแสดงผลได้พอดีกับหน้าจอ

3. กรณีศึกษา ผลงานศิลปะพิกเซล ชุต Pixorama โดยกลุ่มศิลปิน EBOY จากประเทศเยอรมัน ผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ภาพทัศนียภาพแบบศิลปะพิกเซลจากสถานที่ในจินตนาการและเมืองที่มีอยู่จริง เช่น เบอร์ลิน เวนิส ลอนดอน โตเกียว นิวยอร์ก ปารีส และกรุงเทพฯ เป็นต้น แรงบันดาลใจของผลงาน ชุต Pixorama มาจากผลงานการเขียนจิตรกรรมภูมิทัศน์ที่นำเสนอชีวิตประจำวันของชาวบ้านและเกษตรกร ของ ปีเตอร์ เบรอกเคิล (Pieter Bruegel) (The Verge 2020, Online) แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ชุต Pixorama คือ การนำ Modular หรือวัตถุที่ทำเตรียมไว้มาประกอบเป็นผลงานชิ้นใหม่ โดยนำเสนอผ่านมุมมองไอโซเมตริก (Isometric) เป็นส่วนใหญ่ ภาพรวมของผลงานชุดนี้มีการใช้สีที่สว่างสดใสดูสนุกสนาน เน้นนำเสนอเรื่องราวความหลากหลายของผู้คนในเมืองผสมกับตัวละครเหนือจริง เช่น สัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ และมนุษย์ต่างดาว ผลงานชุดนี้เหมาะกับการสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมรู้สึกถึงความตื่นตาตื่นใจในผลงาน อย่างไรก็ตาม รูปแบบของผลงานชุดนี้กล่าวอาจไม่เหมาะสมสำหรับการให้ข้อมูล เนื่องจากสภาพแวดล้อม วัตถุ สิ่งของ และอาคารบ้านเรือนมักถูกตัดทอนย่อปรับเปลี่ยนสัดส่วนจนทำให้รายละเอียดบางอย่างในพื้นที่อาจถูกละเลยหรือตัดทอนออกไป

4. กรณีศึกษา ผลงานภาพทิวทัศน์และงานสถาปัตยกรรมแบบศิลปะพิกเซล โดย Arvey Yudi Sebastian หรือ Archipics ศิลปินพิกเซลจากประเทศอินโดนีเซีย ผลงานส่วนใหญ่นำเสนอภาพทิวทัศน์ อาคารบ้านเรือน และงานสถาปัตยกรรมที่มีชื่อเสียงของเมืองต่าง ๆ ในยุโรป เช่น อาคารและตึกเก่าแก่ เมืองเอดินบะระ อาคารริมฝั่งแม่น้ำ กรุงสต็อกโฮล์ม ปราสาทบูดา กรุงบูดาเปสต์ พระราชวังหลวงแห่งกรุงบรัสเซลส์ เป็นต้น ผลงานภาพสถาปัตยกรรมศิลปะพิกเซลของ Archipics มักใช้สีโทนร้อน สีส้ม น้ำตาล สีส้ม ทำให้ภาพดูอบอุ่น มีการนำเสนอผลงานด้วยมุมมองด้านข้าง (Side scroller) และมีการใช้เทคนิคการรวมจุดสี (Dithering) จำนวนมาก ทำให้ภาพดูมีรายละเอียดประณีตละลานตา

5. กรณีศึกษา ผลงานภาพศิลปะพิกเซล โดย Octavi Navarro หรือ Pixelshuh ศิลปินพิกเซลจากประเทศสเปน ผลงานของ Pixelshuh ได้แนวคิดในการสร้างสรรค์มาจากวิดีโอเกมเก่าแนวผจญภัย (Abduzeedo 2020, Online) มักใช้สีโทนมืดและนำเสนอในมุมมองด้านข้าง (Side scroller) ผลงานที่ทำมักเป็นภาพโครงสร้างตัวอาคารที่ถูกตัดผ่าครึ่งจนเห็นผู้คนทำกิจกรรมหรือเผชิญเหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่ภายในโครงสร้างนั้น ทำให้ผลงานโดยรวมดูเหมือนภาพประกอบในหนังสือมากกว่าเป็นฉากในวิดีโอเกม

2. การศึกษาข้อมูลภาคสนาม

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลในพื้นที่ เพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับอาคารพาณิชย์ ร้านค้าแผงลอย ที่พักอาศัย สภาพแวดล้อม รวมถึงเรื่องราว วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และกิจกรรมของผู้คนในเขตพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา โดยผู้วิจัยดำเนินการด้วยการสำรวจภาคสนาม การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธรูชา จังหวัดพิษณุโลก

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลภาคเอกสารและภาคสนามมาจำแนกและวิเคราะห์ ทำให้พบว่าแต่ละพื้นที่ในชุมชนมีเรื่องราวลักษณะการใช้งานในพื้นที่ และรูปแบบวิถีชีวิตของผู้คนแบบเฉพาะตัวที่แตกต่างกับชุมชนอื่น ๆ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพื้นที่ ด้านวิถีชีวิต และด้านประวัติศาสตร์ จากนั้นผู้วิจัยได้นำเอาพื้นที่ลักษณะอันโดดเด่นของชุมชนพุทธรูชามาเปรียบเทียบกับพื้นที่ต่าง ๆ ในเขตชุมชนพุทธรูชา เพื่อนำไปใช้สรุปผลหาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธรูชา จังหวัดพิษณุโลก

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบอัตลักษณ์ความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ในชุมชน

รายชื่อพื้นที่	ลักษณะโดดเด่น		
	ด้านพื้นที่	ด้านวิถีชีวิต	ด้านประวัติศาสตร์
ถนนอาทิตย์วงศ์	พื้นที่หน่วยงานราชการ	- การค้าขาย ศูนย์หนังสือสิทธา ร้านชัยยงค์ - อาหารการกิน ร้านลูกชิ้น พิษณุโลกราม่า	
ถนนนเรศวร	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม	- การค้าขาย เครื่องเขียนและสิ่งพิมพ์ - กิจกรรมในชุมชน งานแสดงประจำปี งานพิธี งานราชพิธี บริเวณสวนกลางเมือง - การสัญจรเดินทาง	- อาคารพาณิชย์เก่าแก่ - ร้านค้าเก่าแก่ - ร้านเสียบัญญู ร้านพิษณุโลกศึกษาภัณฑ์ ร้านแดนกระจำจ่าง - ร้านห้องฟิล์มเมโล
ถนนพุทธรูชา ซอย 1	พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน	อาหารการกิน ร้านเบิ้ม ก๋วยเตี๋ยวเรือ ร้านติ่มหัดหน้า ร้านหมูสะเต๊ะ ร้านก๋วยเตี๋ยว ธงลูกชิ้นเนื้อว้าว ร้านอาหารประชานิยมร้านอาหารปิ้งย่าง	- อาคารพาณิชย์เก่าแก่ - ร้านอาหารเก่าแก่ - ร้านอาหารประชานิยม - ร้านอาหารปิ้งย่าง
ถนนพญาลีไท	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน - พื้นที่จุดสนใจ	- อาหารการกิน ตลาดเจริญผล ร้านฉีฉุนลิ้มลิ้มเลือดหมู - การค้าขาย ร้านอาเซียอา ร้านงี้หลี ห้องภาพธานีรินทร์ โพโต้ รัตนสุวรรณการพิมพ์ (หนังสือพิมพ์เผ่าไทย) - การสัญจรเดินทาง	- อาคารพาณิชย์เก่าแก่ - ร้านค้าเก่าแก่ ร้านอาเซียอา ร้านงี้หลี ห้องภาพธานีรินทร์ โพโต้ รัตนสุวรรณการพิมพ์ (หนังสือพิมพ์เผ่าไทย) - ร้านฉีฉุนลิ้มลิ้มเลือดหมู - สิ่งปลูกสร้างสำคัญ - หอนาฬิกาเมืองพิษณุโลก

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบอัตลักษณ์ความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ในชุมชน (ต่อ)

รายชื่อพื้นที่	ลักษณะโดดเด่น		
	ด้านพื้นที่	ด้านวิถีชีวิต	ด้านประวัติศาสตร์
ซอย พระยาจักรี	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน	- อาหารการกิน ร้านซุ้บฮะฮวด - การค้าขาย ร้านเอี้ยวเฮง - ร้านตั้งเซ่งเซ้ง ร้านเม้าเจริญ - ร้านทองเจริญ (กิมเฮงไถ่) - ร้านหุ่บซุ้บหลี่ ร้านตั้งเซี้ยวฮะ	- อาคารพาณิชย์เก่าแก่ - ร้านค้าเก่าแก่ ร้านเอี้ยวเฮง - ร้านตั้งเซ่งเซ้ง ร้านเม้าเจริญ - ร้านทองเจริญ (กิมเฮงไถ่) - ร้านหุ่บซุ้บหลี่ ร้านตั้งเซี้ยวฮะ
ถนนสุรสีห์	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่ศาสนสถาน - พื้นที่จุดสนใจ	- การค้าขาย - อาหารการกิน ข้าวต้มแปะเตี๋ย - ความศรัทธา ศาลเจ้าพ่อเสือและศาลเจ้าปูนเถ่ากงม่า - การบริการ รถสามล้อถีบ	- อาคารพาณิชย์เก่าแก่ - อาศรมศาลา - ร้านอาหารเก่าแก่ - ข้าวต้มแปะเตี๋ย - ศาสนสถาน ศาลเจ้าพ่อเสือและศาลเจ้าปูนเถ่ากงม่า - สิ่งปลูกสร้าง โรงจั่ว
ถนนคนรักสุขภาพ	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่หน่วยงานราชการ - พื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อน	- การค้าขาย - การบริการ - แผงร้านนวดตัว-นวดฝ่าเท้า - การออกกำลังกาย พบปะสังสรรค์ บริเวณสวนชมน์น่าน - การสัญจรเดินทาง	พื้นที่เก่าแก่ริมแม่น้ำน่าน
ถนนพุทธบูชา	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน - พื้นที่ศาสนสถาน - พื้นที่จุดสนใจ	- การค้าขาย สิ่งหมัณฑ์ และอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัวเรือน - แผงพระเครื่อง - การบริการ โต๊ะรับซ่อมเย็บปะกระเป๋าสื่อผ้า - อาหารการกิน ตลาดใต้ - ความศรัทธา ศาลพระพรหม - ตลาดไนท์บาซาร์ - การสัญจรเดินทาง	- อาคารพาณิชย์เก่าแก่ - ร้านค้าเก่าแก่ - ร้านเสียบัญญู ร้านจีหลี่ - ร้านจิ้นฮวด นายเฮง - ขายผ้าไตร (เจ้าเหมา) - ร้านสกุลไทย ร้านเจี้ยเซียงกี้ - ร้านเม้าเจริญ - ตลาดเก่าแก่ - พื้นที่ริมแม่น้ำน่าน
ซอยตลาดใต้	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน	- การค้าขาย ตลาดใต้ - อาหารการกิน ตลาดใต้	- อาคารพาณิชย์เก่าแก่ - ตลาดเก่าแก่ ตลาดใต้ - ร้านค้าเก่าแก่ ร้านตั้งเซี้ยวฮะ - ร้านขายยาโนรา - ร้านไอ้วเบ้งหลี่

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบอัตลักษณ์ความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ในชุมชน (ต่อ)

รายชื่อพื้นที่	ลักษณะโดดเด่น		
	ด้านพื้นที่	ด้านวิถีชีวิต	ด้านประวัติศาสตร์
ถนนบรมไตรโลกนาถฝั่งตลาดใต้	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่ศาสนสถาน - พื้นที่จุดสนใจ	- การค้าขาย - อาหารการกิน ร้านโชห่วย - การสัญจรเดินทาง - ความศรัทธา ศาลเจ้าแม่ทับทิม - การสัญจรเดินทาง	- การค้าขาย - อาหารการกิน ร้านโชห่วย - การสัญจรเดินทาง - ความศรัทธา ศาลเจ้าแม่ทับทิม - การสัญจรเดินทาง
ถนนบรมไตรโลกนาถฝั่งสถานีตำรวจ	- พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย - พื้นที่หน่วยงานราชการ - พื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม - พื้นที่ศาสนสถาน	- การค้าขาย - ความศรัทธา ศาลพ่อปู่ดำ - กิจกรรมในชุมชน งานแสดงประจำปี งานพิธี งานราชพิธีบริเวณสวนกลางเมือง - การสัญจรเดินทาง - การติดต่อราชการ	ศาสนสถาน ศาลพ่อปู่ดำ

4. การสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การกำหนดแนวความคิด 2. การกำหนดขอบเขตงาน 3. การสร้างภาพต้นแบบ และ 4. การนำเสนอ

1. การกำหนดแนวความคิด จากการศึกษาข้อมูลทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการนำเสนอผลงาน โดยต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ผ่านแนวคิด “Pixelnulok” ซึ่งเกิดจากการรวมคำว่า Pixel และ Pitsanulok เข้าด้วยกัน โดยต้องการนำเสนอภาพของชุมชนผ่านมุมมองจำลองจากวิดีโอเกมที่มีกราฟิกแบบพิกเซล เพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลกในมุมมองที่แตกต่างและหลากหลาย โดยใช้ Pixel ซึ่งเป็นจุดเล็ก ๆ มาเรียงต่อกันให้เกิดเป็นภาพขนาดใหญ่ เหมือนชุมชนที่เกิดจากคนมารวมกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก่อเกิดเป็นวัฒนธรรมความผูกพัน

2. ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการทำงาน โดยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก ออกมาในรูปแบบสื่อดิจิทัล จำนวน 7 มุมมอง ได้แก่ มุมมองจากด้านบน (Top) มุมมองจากบนลงล่าง (Top down) มุมมองโดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric) มุมมองด้านข้าง (Side scroller) มุมมองไอโซเมตริก (Isometric) มุมมองเออบลิค (Oblique) และมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective) โดยกำหนดให้หนึ่งมุมมองต่อหนึ่งพื้นที่ในชุมชน แต่เนื่องจากแต่ละพื้นที่ของชุมชนพุทธบูชามีลักษณะโดดเด่น

จำนวนมาก จึงต้องทำการเลือกพื้นที่ที่เหมาะสมที่สุด โดยการทำการตารางเปรียบเทียบคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวิถีชีวิต แล้วพิจารณาเลือกพื้นที่ที่น่าสนใจที่สุดในการผลิตผลงาน

จากการคัดเลือกอัตลักษณ์ความโดดเด่นของแต่ละพื้นที่ จากตารางที่ 1 ได้ผลลัพธ์ดังนี้

(1) ผลงานชิ้นที่หนึ่ง ศิลปะพิกเซลมุมมองจากด้านบน (Top) ผู้วิจัยได้ทำการเลือกพื้นที่ทั้งหมดของชุมชนในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นพื้นที่และความสัมพันธ์ทางกายภาพทั้งหมดของชุมชน

(2) ผลงานชิ้นที่สอง ศิลปะพิกเซลมุมมองจากบนลงล่าง (Top down) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนคนรักสุขภาพ เพราะเป็นพื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อนเพียงจุดเดียวของชุมชน

(3) ผลงานชิ้นที่สาม ศิลปะพิกเซลมุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ฝั่งสถานีตำรวจ และถนนนเรศวร เพราะมีสวนกลางเมืองพิษณุโลก ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรมสำคัญในเมืองพิษณุโลก นอกจากนั้นยังเป็นที่ตั้งของสถานีตำรวจเมืองพิษณุโลก ซึ่งเป็นพื้นที่หน่วยงานราชการขนาดใหญ่ในชุมชน ผู้วิจัยเลือกที่จะไม่นำเสนออัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ เช่น ศาลพ่อปู่ดำ ศาลสถานโบราณประจำพื้นที่ เนื่องจากภาพของพื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม และพื้นที่หน่วยงานราชการมีความชัดเจนมากกว่า

(4) ผลงานชิ้นที่สี่ ศิลปะพิกเซลมุมมองด้านข้าง (Side scroller) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนพุทธบูชา เนื่องจากเป็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย มีประวัติยาวนาน มีอาคารพาณิชย์เก่าแก่ที่น่าสนใจ นอกจากนั้นยังเป็นพื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน และพื้นที่จุดสนใจอีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบกับบริเวณอื่น ๆ เช่น พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย บริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ที่แม้จะดูมีความคึกคักทางการค้ามากกว่า แต่ตัวอาคารนั้นเป็นแบบทันสมัย ไม่สามารถสื่อสารเรื่องราวในชุมชนได้ดีเท่าอาคารพาณิชย์บริเวณถนนพุทธบูชา

(5) ผลงานชิ้นที่ห้า ศิลปะพิกเซลมุมมองเอียง (Oblique) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณซอยตลาดใต้ซึ่งเป็นพื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกินสำคัญของชุมชน

(6) ผลงานชิ้นที่หก ศิลปะพิกเซลมุมมองไอโซเมตริก (Isometric) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณวงเวียนหอนาฬิกาซึ่งเป็นพื้นที่จุดสนใจ นอกจากนั้นยังเป็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกินของชุมชน

(7) ผลงานชิ้นที่เจ็ด ศิลปะพิกเซลมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective) ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอศาลเจ้าแม่ทับทิมบริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ฝั่งตลาดใต้ซึ่งเป็นพื้นที่ศาสนสถานสำคัญในชุมชนที่มีอายุหลายสิบปี

3. การสร้างภาพต้นแบบ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการสร้างสรรค์ศิลปะพิกเซลต้นแบบ ออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกำหนดขนาดชิ้นงาน (2) การกำหนดจำนวนสีที่ใช้ (3) การวาดจุดพิกเซล และ (4) การปรับแต่งรายละเอียด

4. การนำเสนอผลงานศิลปะพิกเซล เป็นการนำภาพศิลปะพิกเซลต้นแบบที่สร้างไว้ มาปรับขนาดหรือผลิตต่อด้วยเครื่องมือประเภทต่าง ๆ เพื่อแสดงผลบนสื่อที่กำหนดไว้ ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมาจะมีความหลากหลายแตกต่างกันตามข้อจำกัดของสื่อที่นำเสนอ ได้แก่ (1) ทำผลงานศิลปะพิกเซลบางชิ้นออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว และ (2) ปรับขนาดชิ้นงานให้ใหญ่ขึ้น

5. การนำเสนอผลงาน

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัลผ่าน เฟซบุ๊กเพจ zoodstudio และเว็บไซต์ www.behance.com/zood-dooz พร้อมทำการรวบรวมและเก็บสถิติผลตอบรับจากผู้ชม

6. การประเมินผลงานสร้างสรรค์

เพื่อให้ทราบถึงข้อบกพร่อง ปัญหา และแนวทางในการพัฒนาผลงาน ผู้วิจัยได้สอบถามและสัมภาษณ์โดยตรงกับผู้ชมในชุมชน จำนวน 75 คน เพื่อประเมินความชัดเจนของผลงานในการสื่อสารถึงสถานที่ในชุมชน และความเหมาะสมในการนำผลงานไปพัฒนาต่อในอนาคต รวมถึงสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของผลงานด้านการสร้างสรรค์และความเหมาะสมในการนำผลงานไปพัฒนาต่อในอนาคต

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. เครื่องมือสำหรับใช้ในการเก็บข้อมูลภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ได้แก่ กล้องถ่ายภาพดิจิทัล
2. เครื่องมือสำหรับใช้สร้างสรรค์งานศิลปะพิกเซล ได้แก่ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์กราฟิก Adobe Photoshop และ Aseprite
3. เครื่องมือประเมินผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่ แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ชมในชุมชนและผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตทางด้านพื้นที่

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนพุทธรูชา จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งประกอบไปด้วยสิ่งปลูกสร้าง อาคารบ้านเรือน อาคารพาณิชย์ สวนสาธารณะ ผู้คน และกิจกรรม ในบริเวณพื้นที่ชุมชนพุทธรูชา ได้แก่ ถนนอาทิตย์วงศ์ ถนนนเรศวร ถนนพุทธรูชา 1 ถนนพญาภิไธย ซอยพระยาจักรี ถนนสุรสีห์ ถนนคนรักสุขภาพ ถนนพุทธรูชา ซอยตลาดใต้ และถนนบรมไตรโลกนาถ

2. ขอบเขตทางสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนพุทธรูชา จังหวัดพิษณุโลก จะจัดทำออกมาในรูปแบบสื่อดิจิทัล จำนวน 7 มุมมอง ได้แก่ มุมมองจากด้านบน (Top) มุมมองจากบนลงล่าง (Top down) มุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric) มุมมองด้านข้าง (Side scroller) มุมมองเอียง (Oblique) มุมมองไอโซเมตริก (Isometric) และมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective)

ผลการศึกษาและการสร้างสรรค์

1. อัตลักษณ์ของชุมชนพุทธรูชา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารและภาคสนาม ทำให้พบว่าแต่ละพื้นที่ในชุมชนมีเรื่องราว ลักษณะการใช้งานในพื้นที่ และรูปแบบกิจกรรมในชุมชนแตกต่างกัน โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์

1. อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ชุมชนพุทธรูชาในปัจจุบันประกอบด้วยพื้นที่ 7 รูปแบบ ตามลักษณะของกิจกรรมการใช้งานของผู้คนในชุมชน ได้แก่

(1) พื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย ได้แก่ อาคารพาณิชย์บนถนนบรมไตรโลกนาถ อาคารพาณิชย์บนถนนพุทธรูชา ตลาดไนท์บาซาร์

(2) พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน ได้แก่ ตลาดเทศบาล 1 หรือตลาดใต้ ตลาดไนท์บาซาร์ และตลาดเจริญผล

(3) พื้นที่หน่วยงานราชการ ได้แก่ ชุมสายโทรศัพท์พิษณุโลก และสถานีตำรวจภูธรเมืองพิษณุโลก

(4) พื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อน ได้แก่ บริเวณสวนชุมชน

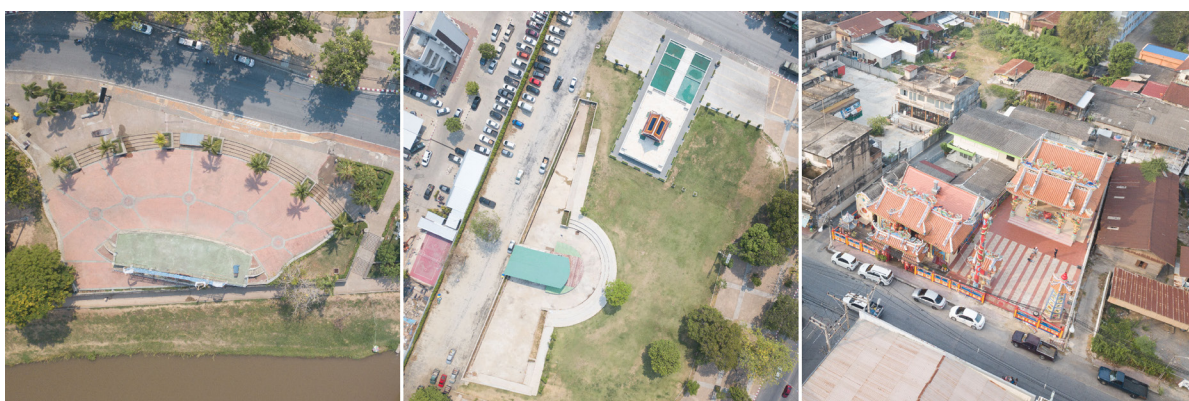
(5) พื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม ได้แก่ สวนกลางเมืองพิษณุโลก

(6) พื้นที่ศาสนสถาน ได้แก่ ศาลเจ้าแม่ทับทิม ศาลเจ้าปูนเถ่ากงม่า ศาลเจ้าพ่อเสือ ศาลพระพรหม ตลาดไนท์บาซาร์ และศาลพ่อปู่ดำ

(7) พื้นที่จุดสนใจ ได้แก่ วงเวียนหอนาฬิกาเมืองพิษณุโลก และภาพเขียนรูปโบหน้าหญิงสาวปริศนา ที่จัดแสดงอยู่ที่ร้านเสรียนต์ (เดิม)



ภาพที่ 1 อาคารพาณิชย์บนถนนพุทธบูชา ตลาดเทศบาล 1 และสถานีตำรวจภูธรเมืองพิษณุโลก
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)



ภาพที่ 2 เวทีการแสดงบริเวณสวนชมม่าน สวนกลางเมืองพิษณุโลก และศาลเจ้าปูนเถ่ากงม่า
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

2. อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ชุมชนพุทธบูชาในปัจจุบันเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความหลากหลายของวัฒนธรรม ความเชื่อ และรูปแบบวิถีชีวิตของผู้คนที่หลากหลาย ได้แก่

(1) ด้านการค้าและบริการ ในอดีตพื้นที่บริเวณนี้เคยเป็นศูนย์กลางทางการค้าของเมือง มีการประกอบธุรกิจการค้ามายาวนานจนถึงปัจจุบัน สินค้าที่โดดเด่น เช่น สังฆภัณฑ์ และอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัวเรือน มีการตั้งโต๊ะเปิดบริการรับซ่อมเย็บปะกระเป่าเสื้อผ้าบริเวณตลาดได้ มีบริการนวดฝ่าเท้า นวดตัวแผนไทย บริเวณสวนชมม่าน

(2) ด้านอาหารการกิน ในชุมชนมีร้านอาหารมีซื้อและร้านอาหารเก่าแก่หลายร้าน เช่น ร้านอาหารประชาชนิยม ร้านอาหารปักกิ่ง และร้านโชคนอานวย ช่วงเวลาเช้าสามารถซื้ออาหารสด อาหารปรุงสุกได้ที่ตลาดได้ ในขณะที่ช่วงเวลาเย็นถึงค่ำสามารถหาซื้อหรือนั่งรับประทานอาหารได้ที่ตลาดเจริญผลและตลาดไนท์บาซาร์

(3) ด้านการออกกำลังกายและกิจกรรมสันทนาการ ในช่วงเวลาเช้าตรู่และเย็น ผู้คนทั้งในและนอกชุมชนเดินทางมาออกกำลังกาย เดิน วิ่ง และนั่งพักผ่อนที่บริเวณสวนชมน่านและลานกลางเมือง

(4) ด้านการจัดกิจกรรม ในช่วงเทศกาลหรือมีงานกิจกรรมพิเศษผู้คนก็จะหลั่งไหลมาชมการแสดงและจับจ่ายซื้อของร้านค้าบริเวณสวนกลางเมือง

(5) การติดต่อราชการ ชุมชนพุทธบูชาเป็นที่ตั้งของสถานที่ราชการหลายหน่วยงานตั้งแต่อดีต เช่น สถานีตำรวจภูธรเมืองพิษณุโลก ทำให้คนในชุมชนมีความใกล้ชิดกับสถานที่ราชการมาโดยตลอด

(6) ด้านความศรัทธา เมื่อต้องการที่พึ่งทางใจ คนในชุมชนมักเข้าไปบูชาหรือสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในชุมชน เช่น ศาลเจ้าแม่ทับทิม ศาลเจ้าปูนเถ่ากงม่า ศาลเจ้าพ่อเสือ ศาลพระพรหม ตลาดไนท์บาซาร์ และศาลปู่ดำนอกจากนั้นยังมีการจัดเทศกาลประจำปีในชุมชน เช่น เทศกาลตรุษจีน เทศกาลโคมไฟง่วนเซียว เป็นต้น

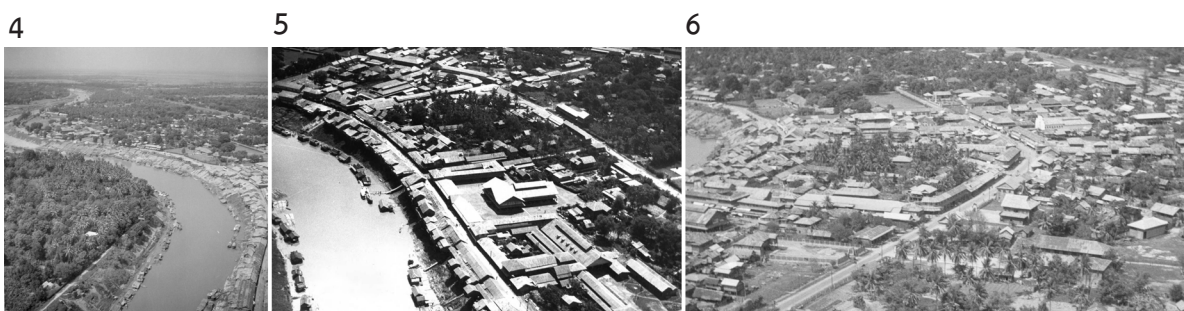
(7) ด้านการสัญจรเดินทาง ถนนที่ตัดผ่านพื้นที่ชุมชนพุทธบูชายังเป็นเส้นทางสำคัญของเมืองพิษณุโลก ที่ผู้คนใช้ในการสัญจรเดินทางไปมาหาสู่กัน ความหลากหลายเหล่านี้ทำให้ชุมชนพุทธบูชามีความเคลื่อนไหวอยู่เสมอ เป็นเสน่ห์ที่นำหลงใหลนำมาเยี่ยมชม



ภาพที่ 3 วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนพุทธบูชา
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

3. อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ “ชุมชนพุทธบูชา” เป็นชุมชนย่อยถูกจัดตั้งโดยเทศบาลนครพิษณุโลก เมื่อปี พ.ศ. 2556 ตามแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาเทศบาลนครพิษณุโลก (พ.ศ. 2557 - 2566) ให้แต่ละชุมชนได้รับรู้ข่าวสารและเข้าร่วมการดำเนินกิจกรรมกับเทศบาลนครพิษณุโลกอย่างต่อเนื่อง (Phitsanulok Municipality 2013) พื้นที่ชุมชนพุทธบูชาในอดีตเป็นชุมชนริมแม่น้ำขนาดใหญ่ มีเรือนแพจำนวนมาก ขนานไปกับแม่น้ำชุมชน

เรือนแพพิษณุโลกเป็นชุมชนโบราณ ปรากฏในภาพถ่ายในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 คราวเสด็จประพาสเมืองพิษณุโลก ช่วงปี พ.ศ. 2444 ต่อมาถูกใช้เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของจังหวัดพิษณุโลก ดังคำขวัญประจำจังหวัดวรรคหนึ่งที่ว่า “สองฝั่งน่านล้วนเรือนแพ” อย่างไรก็ตาม ในอดีตนั้นไม่ได้มีการเรียกชื่อพื้นที่นี้ว่า ชุมชนพุทธบูชา แต่เรียกชื่อพื้นที่ต่าง ๆ ตามย่านแหล่งที่ตั้งอาคาร ห้างร้าน ตลาดสด และสถานที่สำคัญ เช่น ตลาดใต้ โรงภาพยนตร์เจริญผล โรงภาพยนตร์กิติกร หอนาฬิกา ศาลพ่อปู่ดำ ศาลเจ้าปู่เถ่ากงม่า ศาลเจ้าแม่ทับทิม เป็นต้น โดยเฉพาะย่านตลาดใต้ ผู้คนคุ้นชินกับชื่อนี้มานาน เนื่องจากเป็นศูนย์กลางการค้าของเมืองในอดีตต่อมาเกิดเหตุไฟไหม้ใหญ่ในเมืองพิษณุโลก ในปี พ.ศ. 2500 ทำให้อาคารบ้านเรือนในพื้นที่ชุมชน ซึ่งเดิมเป็นห้องแถวไม้ถูกเผาทำลายได้รับความเสียหายอย่างมาก เมื่อมีการบูรณะเมือง ศูนย์กลางการค้าของเมืองเปลี่ยนไปอยู่บริเวณสถานีรถไฟ ย่านการค้าในพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ที่เคยเป็นชุมชนใจกลางเมืองจึงได้เปลี่ยนไปเป็นชุมชนเล็ก ๆ ในเมืองพิษณุโลกแทน



ภาพที่ 4 พื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ช่วงปี ค.ศ. 1952 ถ่ายโดย Robert Larimore Pendleton
(Source: University of Wisconsin 2020A, Online)

ภาพที่ 5 พื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ช่วงปี ค.ศ. 1952 ถ่ายโดย Robert Larimore Pendleton
(Source: University of Wisconsin 2020B, Online)

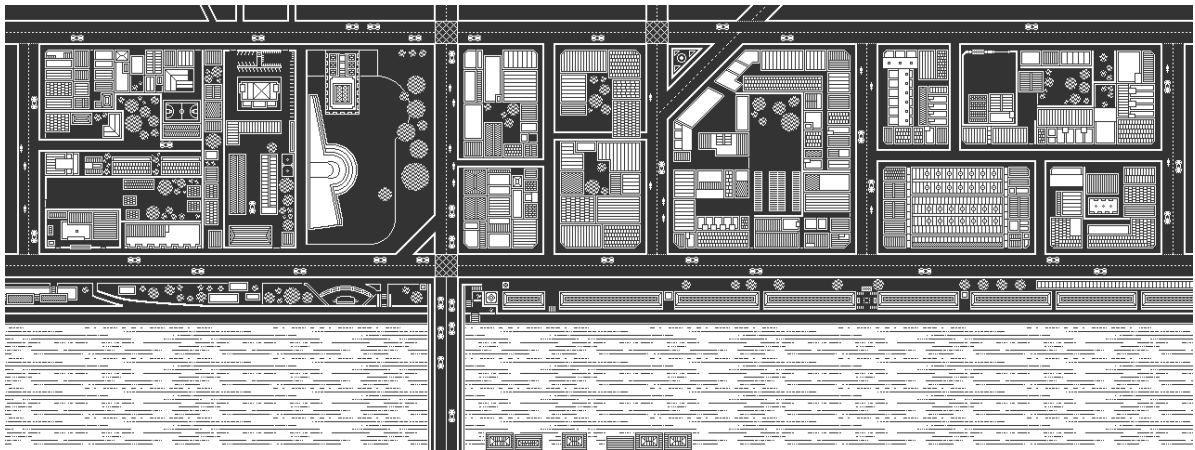
ภาพที่ 6 พื้นที่ชุมชนพุทธบูชา ช่วงปี ค.ศ. 1952 ถ่ายโดย Robert Larimore Pendleton
(Source: University of Wisconsin 2020C, Online)

2. ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะพิกเซล

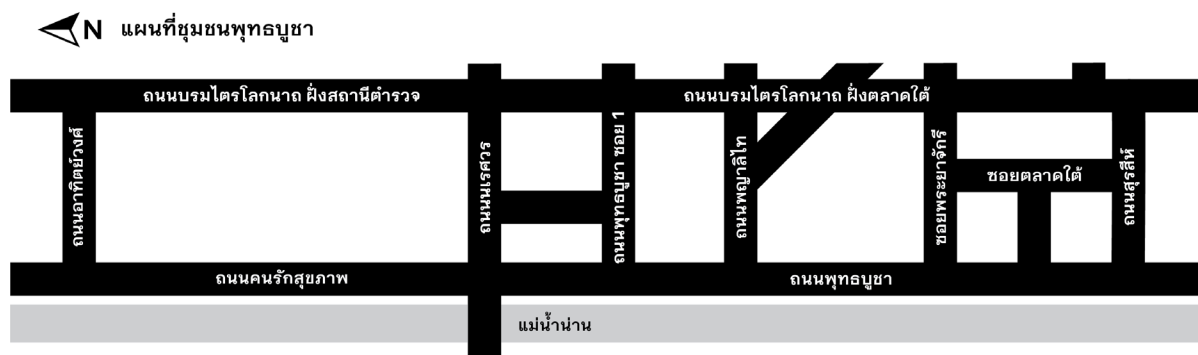
1. ผลงานชิ้นที่หนึ่ง ศิลปะพิกเซลมุมมองจากด้านบน (Top)

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกนำเสนอพื้นที่ทั้งหมดของชุมชน เพื่อให้เห็นพื้นที่และความสัมพันธ์ทางกายภาพทั้งหมดของชุมชน โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองด้านบนของชุมชน เพื่อให้เห็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน พื้นที่หน่วยงานราชการ พื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อน พื้นที่สาธารณะและลานจัดกิจกรรม พื้นที่ศาสนสถาน และพื้นที่จุดสนใจ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยการเคลื่อนไหวของวัตถุ เช่น ยานพาหนะ ต้นไม้ เพื่อแสดงการสัญจรเดินทางภายในชุมชน และ (3) อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพชุมชนเรือนแพริมฝั่งแม่น้ำน่าน

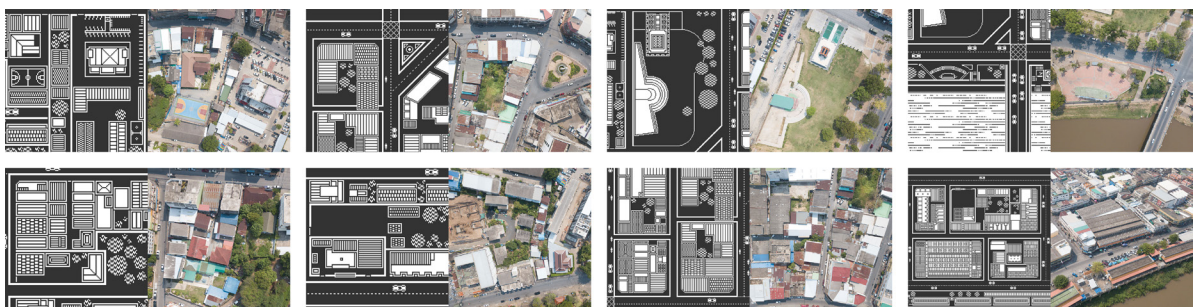
ที่ค่อย ๆ หายไป กลายเป็นชุมชนพุทธบูชาในปัจจุบัน ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงาน ภาพต้นแบบขนาด 1280×480 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 320×240 พิกเซล (ขนาดหน้าจอโทรทัศน์แบบความละเอียดต่ำ) เรียงต่อกัน มีการใช้สี 2 สี สีขาวและสีดำ แบบกราฟิกวิดีโอเกม 1-บิต นำเสนอในรูปแบบภาพนิ่งและ Gif Animation



ภาพที่ 7 ศิลปะพิกเซลมุมมองจากด้านบน (Top) ที่แสดงถึงชุมชนพุทธบูชาในปัจจุบัน
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



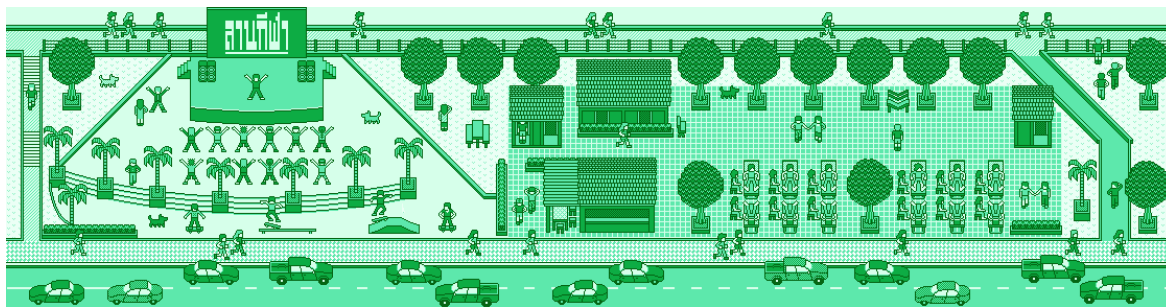
ภาพที่ 8 แผนที่ชุมชนพุทธบูชาแบบตัดทอนรายละเอียด
(© Sansern Rianthong 27/04/2020)



ภาพที่ 9 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองจากด้านบน (Top) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

2. ผลงานชิ้นที่สอง ศิลปะพิกเซลมุมมองจากบนลงล่าง (Top down)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนคนรักสุขภาพ เพราะเป็นพื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อนเพียงจุดเดียวของชุมชน โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารนำเสนอผ่านภาพมุมมองจากบนลงล่างของลานการแสดง ร้านนวดตัว-นวดฝ่าเท้า สวนชมน่าน พื้นที่บริเวณถนนคนรักสุขภาพ เพื่อให้เห็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ออกกำลังกายและพักผ่อน และ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิตผู้วิจัยสื่อสารด้วยการนำเสนอผ่านภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ค้าขาย ให้บริการร้านนวดตัว-นวดฝ่าเท้า การออกกำลังกาย พบปะสังสรรค์ และการสัญจรเดินทางด้วยรถยนต์ ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 1120 x 288 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 160 x 144 พิกเซล (ขนาดแสดงผลของเครื่องเล่น Game Boy Classic) เรียงต่อกัน มีการใช้สี 4 สี แบบกราฟิก 2-บิต



ภาพที่ 10 ศิลปะพิกเซลมุมมองจากบนลงล่าง (Top down)

(© Sansern Rianthong 20/05/2020)

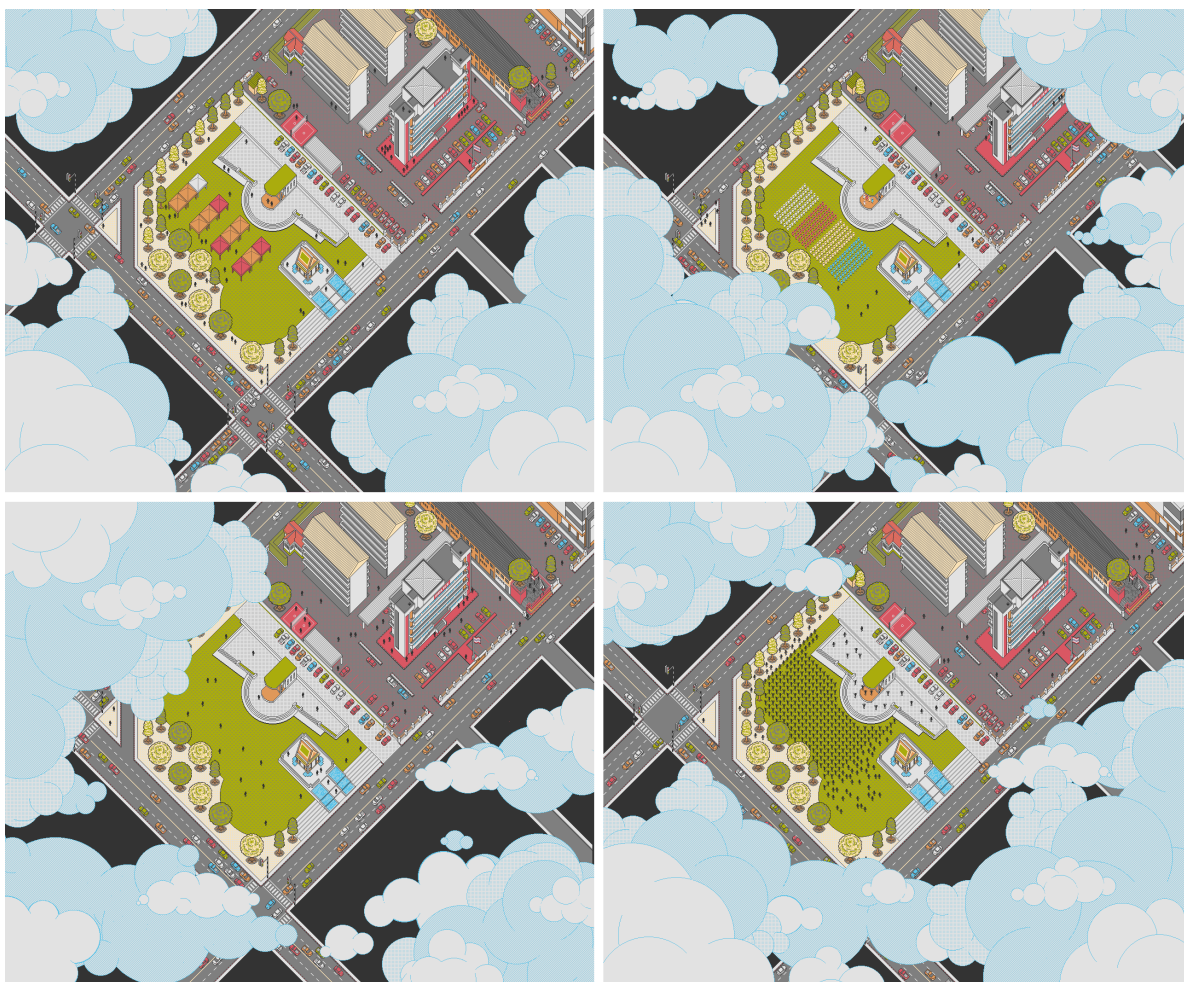


ภาพที่ 11 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองจากบนลงล่าง (Top down) กับสถานที่จริง

(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

3. ผลงานชิ้นที่สาม ศิลปะพิกเซลมุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนนเรศวร และถนนบรมไตรโลกนาถฝั่งสถานีตำรวจ โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองไดเมตริก 45 องศา ของสวนกลางเมือง สถานีตำรวจ และศาลพ่อปู่ดำ เพื่อให้เห็นพื้นที่หน่วยงานราชการ พื้นที่สาธารณะ ลานจัดกิจกรรม และพื้นที่ศาสนสถาน และ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กิจกรรมตามความเชื่อบริเวณศาลพ่อปู่ดำ กิจกรรมในชุมชนบริเวณสวนกลางเมือง และติดต่อราชการ บริเวณสถานีตำรวจ ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 1280 x 1050 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 320 x 210 พิกเซล (ขนาดแสดงผลของเครื่องเล่นเกม Atari 2600) เรียงต่อกัน มีการใช้สี 8 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 3-บิต และนำเสนอในรูปแบบภาพนิ่งและ Gif Animation



ภาพที่ 12 ศิลปะพิกเซลมุมมองไดเมตริก 45 องศา (45° Dimetric)

(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



ภาพที่ 13 ภาพเปรียบเทียบศิลปะฟิกเซลมุมมองโดเมตริก 45 องศา กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

4. ผลงานชิ้นที่สี่ ศิลปะฟิกเซลมุมมองด้านข้าง (Side scroller)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณถนนพุทธบูชา โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองด้านข้างของห้างร้าน อาคารพาณิชย์เก่าแก่ และตลาดสดถนนพุทธบูชา เพื่อให้เห็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน และพื้นที่จุดสนใจ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การค้าขาย และการสัญจรเดินทาง และ (3) อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพศิลปะฟิกเซลอาคารพาณิชย์และร้านค้าเก่าแก่ในชุมชน ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 3200 x 2200 พิกเซล มีการใช้สี 16 สีแบบกราฟิกวีดิโอเกม 4-บิต นำเสนอในรูปแบบภาพนิ่งและ Gif Animation



ภาพที่ 14 ศิลปะฟิกเซลมุมมองด้านข้าง (Side scroller)
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



รูป 15 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองด้านข้าง (Side scroller) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

5. ผลงานชิ้นที่ห้า ศิลปะพิกเซลมุมมองออบลิค (Oblique)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณซอยตลาดใต้ซึ่งเป็นพื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกินสำคัญของชุมชน โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองออบลิคบริเวณซอยตลาดใต้ ซึ่งเป็นตลาดสดขนาดใหญ่ เพื่อแสดงถึงพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน และ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมในพื้นที่ เช่น การค้าขาย อาหารการกิน ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้ความละเอียด 2304 x 480 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 256 x 240 พิกเซล ขนาดแสดงผลของเครื่องเล่นเกม แบบวิดีโอเกม NES หรือ Famicom มาเรียงต่อกัน มีการใช้สี 32 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 5-บิต และนำเสนอในรูปแบบของภาพนิ่ง ความละเอียด 2304 x 480 พิกเซล



ภาพที่ 16 ศิลปะพิกเซลมุมมองออบลิค (Oblique)
(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



ภาพที่ 17 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองออบลิค (Oblique) กับสถานที่จริง
(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

6. ผลงานชิ้นที่หก ศิลปะพิกเซลมุมมองไอโซเมตริก (Isometric)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอพื้นที่บริเวณวงเวียนหอนาฬิกา โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 2 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองไอโซเมตริกของพื้นที่บริเวณวงเวียนหอนาฬิกาและตลาดเจริญผล เพื่อให้เห็นพื้นที่ธุรกิจและการค้าขาย พื้นที่ตลาดและแหล่งอาหารการกิน และพื้นที่จุดสนใจ และ (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การค้าขาย การสัญจรเดินทาง ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้ความละเอียด 1792 x 960 พิกเซล ซึ่งเกิดจากภาพขนาด 256 x 240 พิกเซล (ขนาดแสดงผลของเครื่องเล่นเกม NES หรือ Famicom) มีการใช้สี 64 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 6-บิต และนำเสนอในรูปแบบของภาพนิ่ง ให้ความละเอียด 1792 x 960 พิกเซล



ภาพที่ 18 ศิลปะพิกเซลมุมมองไอโซเมตริก (Isometric)

(© Sansern Rianthong 20/05/2020)

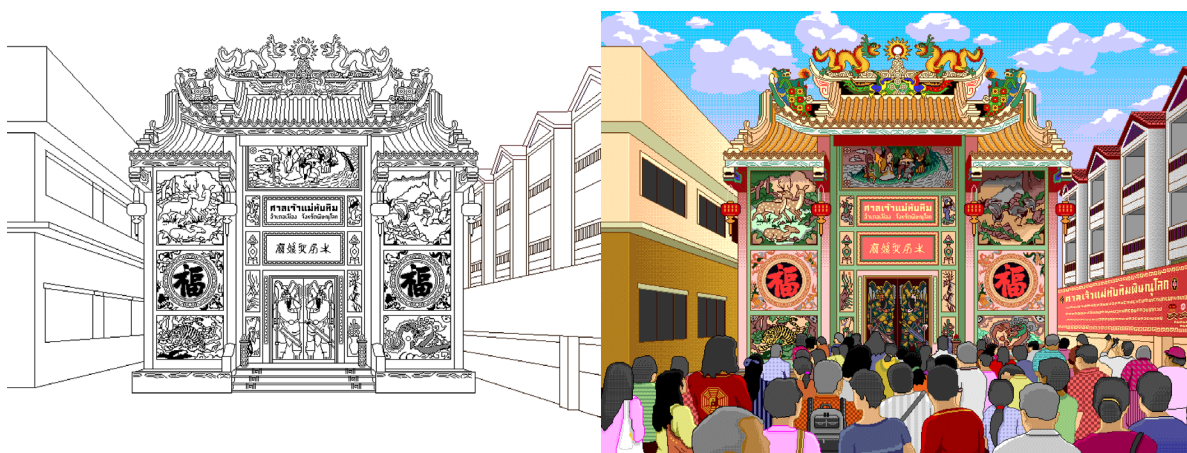


ภาพที่ 19 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองไอโซเมตริก (Isometric) กับสถานที่จริง

(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

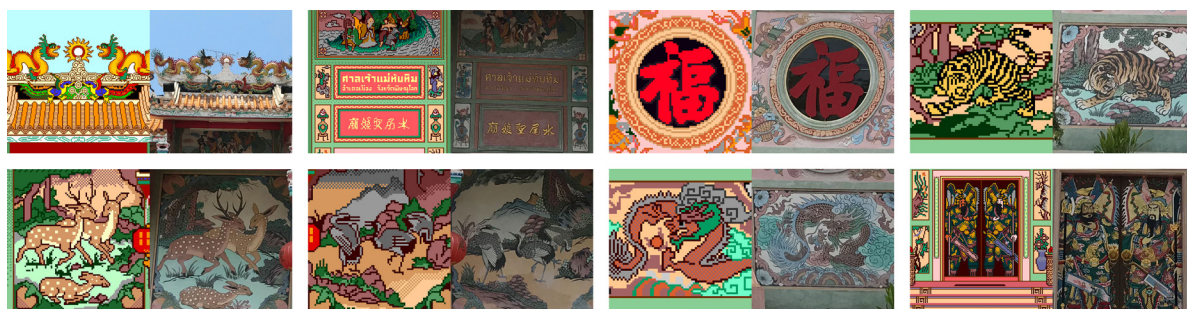
7. ผลงานชิ้นที่เจ็ด ศิลปะพิกเซลมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective)

ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอศาลเจ้าแม่ทับทิมบริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ฝั่งตลาดใต้ ซึ่งเป็นพื้นที่ศาสนสถานสำคัญในชุมชน โดยนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยมุมมองทัศนียภาพจริงของศาลเจ้าแม่ทับทิม เพื่อแสดงถึงพื้นที่ศาสนสถาน (2) อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพผู้คนกำลังทำกิจกรรมตามความเชื่อทางศาสนา และ (3) อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยสื่อสารด้วยภาพศาลเจ้าแม่ทับทิม ซึ่งก่อตั้งมานานแล้ว ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดชิ้นงานภาพต้นแบบ ให้มีความละเอียด 800 x 600 พิกเซล มีการใช้สี 128 สี แบบกราฟิกวิดีโอเกม 7-บิต นำเสนอในรูปแบบภาพนิ่งและ Gif Animation



ภาพที่ 20 ศิลปะพิกเซลมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective)

(© Sansern Rianthong 20/05/2020)



ภาพที่ 21 ภาพเปรียบเทียบศิลปะพิกเซลมุมมองทัศนียภาพจริง (True Perspective) กับสถานที่จริง

(© Sansern Rianthong 01/05/2020)

ผลงานสร้างสรรค์จำนวนทั้ง 7 ชิ้นงาน เป็นศิลปะพิกเซลที่นำเสนอสภาพแวดล้อมจริงในพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา จังหวัดพิษณุโลก แม้ว่าแต่ละชิ้นงานมีการลดทอนความละเอียดและจำนวนสีของภาพตามข้อจำกัดแบบศิลปะพิกเซล แต่ผลลัพธ์ที่ออกมายังสามารถคงลักษณะเฉพาะของวัตถุ สิ่งปลูกสร้าง อาคารสถานที่ และภาพวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนได้อย่างครบถ้วน เมื่อเปรียบเทียบผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้กับผลงานของศิลปินท่านอื่นที่ใกล้เคียงกัน พบว่าภาพรวมของงานชุดนี้ทำออกมาตามแนวทางของวิดีโอเกมเก่า ส่วนมากมีการใช้สีที่สดใส ซึ่งแตกต่างจากผลงานของ Pixelshuh ที่มักใช้สีโทนมืด ผลงานชุดนี้แม้มีการจัดองค์ประกอบภาพมุมมองระยะไกล (Long shot) และนำเสนอเรื่องราววิถีชีวิตของผู้คน สอดคล้องกับผลงานของกลุ่มศิลปิน EBOY แต่ก็ไม่ได้มีการใส่รายละเอียดของตัวละครและยานยนต์ที่ดูเหนือจริงแบบกลุ่มศิลปินดังกล่าว นอกจากนั้นผลงานที่สร้างสรรค์มีการนำเสนอด้วยมุมมองที่หลากหลายกว่าผลงานของ Archipics ซึ่งมีเพียงมุมมองด้านข้างและมุมมองทัศนียภาพจริง

4. การเผยแพร่ผลงาน

ผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอผลงานผ่านช่องทางเว็บไซต์ www.behance.com/zooddooz และแพลตฟอร์ม Facebook Page ชื่อ Zoodstudio ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอาผลงานศิลปะพิกเซลมานำเสนอในรูปแบบ Facebook album หรือ Collection images post เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในชุมชน โดยทำการเผยแพร่เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2563

จากการเก็บข้อมูลเมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2563 ในหน้าโพสต์หลัก มีผู้ Share ผลงาน จำนวน 1,186 ครั้ง มีผู้กด Emotion ตอบสนองทั้งหมด 824 คน แบ่งเป็น Like จำนวน 681 คน กด Love จำนวน 94 คน กด Wow จำนวน 46 คน กด Care จำนวน 3 คน และมีผู้เข้าถึงผลงานทุกผลงานรวมจำนวนทั้งหมด 186,564 คน โดยผู้แสดงความคิดเห็นส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นไปในแนวทางเดียวกัน คือเชื่อเชิญเพื่อนฝูงให้มาท่องเที่ยวที่จังหวัดพิษณุโลก มีการพูดถึงร้านค้า ร้านอาหาร และสถานที่สำคัญในพื้นที่ด้วยความภาคภูมิใจ รวมถึงมีการแท็กชื่อเพื่อนให้เข้ามาดูเนื้อหาที่นำเสนอ



Zoodstudio
Published by Sansern Rianthong [?] · 15 June ·

Pixelnulok พิชญโลกรูปแบบพิกเซล
ชุมชนพุทธบูชา ครึ่งวันที่เที่ยวได้
หอนาฬิกา / ศาลเจ้าแม่ทับทิม / ตลาดโต้ / สวนชมม่าน / ตลาดเจริญผล / ศาลพ่อปู่
ดำ ฯลฯ

หลายคนบอกว่าพิชญโลกเป็นเมืองผ่าน แวะพักรอไหว้พระพุทธรูปชินราชแล้วค่อยเดินทางต่อ ซึ่งก็เป็นอย่างนั้นจริงๆ ผ่าน!!!! แต่ถึงจะเป็นเมืองผ่านเมืองรอง มันก็มีอะไรน่าสนใจไม่น้อยเหมือนกันนะ โดยเฉพาะพื้นที่ในเขตตัวเมืองที่เรียกว่า "ชุมชนพุทธบูชา" ซ่อนแม่แต่คนในจังหวัดก็อาจไม่คุ้น เพราะมันเป็นชื่อที่ตั้งโดยหน่วยงานท้องถิ่น แม้ว่า... See more



Zoodstudio
Art gallery

186,564

People reached

27,993

Engagements

Boost again

Performance for your post

186,564

People Reached

5,231

Reactions, comments & shares

3,068 Like	704 On post	2,364 On shares
325 Love	96 On post	229 On shares
28 Haha	2 On post	26 On shares
300 Wow	46 On post	254 On shares
4 Sad	0 On post	4 On shares
3 Angry	0 On post	3 On shares
318 Comments	62 On Post	256 On Shares
1,189 Shares	1,189 On Post	0 On Shares

22,762

Post Clicks

12,889 Photo Views	442 Link clicks	9,431 Other Clicks
--	---------------------------------------	--

NEGATIVE FEEDBACK

0 Hide post	2 Hide all posts
0 Report as spam	0 Unlike Page

Insights activity is reported in the Pacific time zone. Ad activity is reported in the time zone of your ad account.

รูป 22 Collection image post ใน Facebook Page

<https://www.facebook.com/zoodstudio/posts/3357638874260838>

(© Sansern Rianthong 04/08/2020)

5. ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์

ผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.530 ด้านความงามตามลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล หัวข้อความละเอียดเรียบร้อยของการจัดเรียงจุด มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5 ด้านการสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนพุทธรูชา จังหวัดพิษณุโลก หัวข้อความชัดเจนและเหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์ ด้านวิถีชีวิต มีความเหมาะสมมาก ค่าเฉลี่ย 4.282 ด้านคุณค่าของผลงานในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ หัวข้อความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบ และหัวข้อการนำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.000

ตารางที่ 2 ผลการประเมินผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง

รายการประเมิน	$\bar{X}$	ความเหมาะสม
1. ด้านความงามตามลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล		
1.1 ความเหมาะสมของการจำลองภาพคนและสิ่งมีชีวิตจริง	4.137	มาก
1.2 ความเหมาะสมของการจำลองภาพยานพาหนะจริง	4.840	มากที่สุด
1.3 ความเหมาะสมของการจำลองภาพอาคาร สถานที่จริง	4.745	มากที่สุด
1.4 ความเหมาะสมของการจำลองภาพสภาพแวดล้อมจริง	4.651	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของการใช้สีที่มีจำนวนจำกัด	4.688	มากที่สุด
1.6 ความเหมาะสมของขนาดชิ้นงานในการแสดงผล	4.847	มากที่สุด
1.7 ความเหมาะสมของมุมมองในการนำเสนอ	4.849	มากที่สุด
1.8 ความละเอียดเรียบร้อยของการจัดเรียงจุด	5.000	มากที่สุด
2. ด้านการสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนพุทธรูชา จังหวัดพิษณุโลก		
2.1 ความชัดเจนและเหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์	4.275	มาก
2.2 ความชัดเจนและเหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต	4.282	มาก
2.3 ความชัดเจนและเหมาะสมในการสื่อสารอัตลักษณ์ด้านพื้นที่	3.996	มาก
3. ด้านคุณค่าของผลงานในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ		
3.1 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว	3.330	มาก
3.2 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์	5.000	มากที่สุด
3.3 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน	4.330	มาก
3.4 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบ เช่น วิดีโอเกม	5.000	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยทั้งหมด	4.530	มากที่สุด

ผลการประเมินผลงานจากผู้คนในชุมชน 75 ท่าน (N = 75 คน) สรุปผลได้ดังนี้ ผู้คนในพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา มีความเห็นว่า ผลงานศิลปะพิกเซลมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.660 ผลงานที่มีความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่มากที่สุด คือ ผลงานชิ้นที่ 7 พื้นที่ศาลเจ้าแม่ทับทิม มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.850 ด้านคุณค่าของผลงานในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ การนำไปพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว มีค่าเฉลี่ย 4.660

ตารางที่ 3 ผลการประเมินผลงานจากผู้คนในชุมชน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	ความเหมาะสม
1. ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่		
1.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ชุมชนพุทธบูชา	4.560	มากที่สุด
1.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ถนนคนรักสุขภาพสวนขนาน	4.680	มากที่สุด
1.3 ผลงานชิ้นที่ 3 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ลานกลางเมือง / สถานีตำรวจภูธรเมืองพิษณุโลก / ศาลพ่อปู่ดำ	4.690	มากที่สุด
1.4 ผลงานชิ้นที่ 4 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่อาคารพาณิชย์ถนนพุทธบูชา / ตลาดเทศบาล 1 หรือ ตลาดกิดิกร หรือ ตลาดใต้	4.620	มากที่สุด
1.5 ผลงานชิ้นที่ 5 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ซอยตลาดใต้	4.730	มากที่สุด
1.6 ผลงานชิ้นที่ 6 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่วงเวียนหอนาฬิกา / ตลาดเจริญผล	4.730	มากที่สุด
1.7 ผลงานชิ้นที่ 7 ความชัดเจนในการสื่อสารถึงพื้นที่ศาลเจ้าแม่ทับทิม	4.850	มากที่สุด
2. ด้านคุณค่าของผลงานในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ		
2.1 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว	4.660	มากที่สุด
2.2 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์	4.640	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน	4.630	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมของงาน ถ้านำไปพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบ เช่น วิกิโอเกม	4.490	มาก
รวม	4.660	มากที่สุด

จากการประเมินผลงานโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้คนในพื้นที่ พบว่า มีความสอดคล้องกันในด้านความเหมาะสมของงาน โดยกลุ่มผู้ประเมินทั้งสองกลุ่มต่างมีความเห็นว่า ผลงานที่ทำออกมามีความเหมาะสมระดับดีมาก แต่ด้านความเหมาะสมในการนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ นั้น กลุ่มผู้ประเมินทั้งสองกลุ่มมีมุมมองที่แตกต่างกัน โดยกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าผลงานงานศิลปะพิกเซลเหมาะสมนำไปพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบมากที่สุด ในขณะที่กลุ่มผู้คนในชุมชนเห็นว่าเหมาะสมนำไปพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

ผลงานศิลปะพิกเซลเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนพุทธรูชา จังหวัดพิษณุโลก ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล เก็บรายละเอียดสำคัญที่บ่งชี้ถึงความเป็นพื้นที่ แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาอัตลักษณ์ของชุมชน จากนั้นนำมาสร้างสรรค์เป็นศิลปะพิกเซลด้วยการกำหนดแนวความคิด การกำหนดขอบเขตงาน การสร้างภาพต้นแบบ และการนำเสนอผลงาน จนได้ผลงานศิลปะพิกเซลที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ในชุมชน พื้นที่ละ 1 มุมมอง รวมทั้งหมด 7 มุมมอง ได้แก่ 1. มุมมองจากด้านบน นำเสนอพื้นที่ทั้งหมดของชุมชน 2. มุมมองจากบนลงล่าง นำเสนอพื้นที่บริเวณถนนคนรักสุขภาพ 3. มุมมองไคเมตริก 45 องศา นำเสนอพื้นที่บริเวณถนนนเรศวร และถนนบรมไตรโลกนาถฝั่งสถานีตำรวจ 4. มุมมองด้านข้าง นำเสนอพื้นที่บริเวณถนนพุทธรูชา 5. มุมมองออบลิค นำเสนอพื้นที่บริเวณซอยตลาดใต้ 6. มุมมองไอโซเมตริก พื้นที่บริเวณวงเวียนหอนาฬิกา และ 7. มุมมองทัศนียภาพจริง นำเสนอศาลเจ้าแม่ทับทิมบริเวณถนนบรมไตรโลกนาถ ฝั่งตลาดใต้ ซึ่งผลงานทั้งหมดได้สะท้อนอัตลักษณ์อันโดดเด่นของชุมชนพุทธรูชา จังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ อัตลักษณ์ด้านพื้นที่ อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ โดยภาพรวมของผลงานชุดนี้มีการใช้สีที่สดใสตามแนวทางของวิดีโอเกมเก่า มีการนำลักษณะเด่นของวัตถุ สิ่งปลูกสร้าง สถานที่ ร้านค้า และพฤติกรรมของผู้คนมาใช้ในการนำเสนอเรื่องราวและวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน นอกจากนี้ผลงานแต่ละชิ้นล้วนมีลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล ได้แก่ การใช้จุดพิกเซล การจำกัดจำนวนสีใช้ การจัดเรียงตามแนวตาราง และการจัดเรียงอย่างละเอียดและจงใจ

References

- Abduzeedo. "Amazing Pixel Art by Pixel, Huh." Abduzeedo. Accessed January 1, 2020. <https://abduzeedo.com/amazing-pixel-art-pixel-huh>.
- Burg, J. *The Science of Digital Media*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, 2009.
- Local Information Center, Research Office, Pibulsongkram Rajabhat Institute. Worain, S. *Khrōngkān Pramān Sathānaphāp 'Ongkhwāmru Čhangwat Phitsanulōk*. [Phitsanulok Province Knowledge Status Assessment Project]. Phitsanulok: Local Information Center, Research Office, Pibulsongkram Rajabhat Institute, 1998.
- Marketingoops. "Sīphī'En Phāi Chōm Sensan Fēttiwan 'Itwin Khōnsep "Bangkok Escape". [CPN unveils Central Festival East Ville concept "Bangkok Escape"]." Marketingoops. Accessed January 1, 2020. <https://www.marketingoops.com/pr-news/central-festival-eastville>.
- Mathis, L. "Screen Components: What's a Pixel?." Appway Community. Accessed May 13, 2021. <https://community.appway.com/screen/kb/article/screen-components-what-s-a-pixel-1482810924135>.
- Pendleton, R. L. "Phitsanulok province (Thailand), aerial view of the Nan river." UWM Libraries Digital Collections. Accessed January 1, 2020A. <https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/761/rec/8>.
- _____. "Phitsanulok province (Thailand), aerial view of the Nan river." UWM Libraries Digital Collections. Accessed January 1, 2020B. <https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/1099/rec/12>.
- _____. "Phitsanulok province (Thailand), aerial view of the Nan river." UWM Libraries Digital Collections. Accessed January 1, 2020C. <https://collections.lib.uwm.edu/digital/collection/agsphoto/id/797/rec/11>.
- Phitsanulok Municipality. *Phānyutthasāt Kānphatthanā Thētsabān Nakhōn Phitsanulōk (Phō.Sō. 2557 – 2566)*. [Strategic plan for Phitsanulok municipality development A.D. 2014 - 2022]. Phitsanulok: Phitsanulok Municipality Office, 2013.

Rianthong, S. “Sinlapa Phik Sēn Nai Ngān Sāngsan Dān Sinlapa Læ Kān‘ōkbǎp. [Pixel Art in Creative Arts and Design].” *Art and Architecture Journal Naresuan University* 11, no. 1 (January/June 2020): 100 - 115.

Stapananwatana, J. *Prawattisāt Sangkhom Muāng Phitsanulōk Phō.Sō. 2475 – 2503*. [The social history of Pitsanulok A.D.1932 - 1960]. Pitsanulok: Faculty of Humanities Naresuan University, 1999.

The Verge. “EBOY and the perfection of pixels.” Youtube. Accessed January 1, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=c1F6EsGGa4U>.

Tourism Authority of Thailand. “Sarup Phān Patibatkān Songsōm Kānthōngthīeo Pračham Pī 2562. [Summary of the 2019 Tourism Promotion Action Plan].” Tourism Authority of Thailand. Accessed January 1, 2020. <https://www.tat.or.th/th/about-tat/market-plan>.

Workpoint Official. “Thai thē Sipčhet Makarākhom Hāsippāet (Wityā Sāt). [Thai Tae Jan 17, 2015 (Wityā Sāt)].” Youtube. Accessed January 1, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=qa-0lqkJwV-A>.