

โครงการออกแบบอาร์ตทอยจากวรรณกรรมไซอิ๋ว เพื่อจูงใจสู่การศึกษาธรรมะปรัชญา

Art Toy Design Project Based on Journey to the West Literature for Dhamma Philosophy Study Motivation

รับบทความ	19/07/2567
แก้ไขบทความ	06/09/2567
ยอมรับบทความ	17/09/2567

ญาโณทัย ตรีรัตน์โชติกุล พิม สุทธิคำ

ภาควิชาการออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Yanothai Treeratchotikul, Pim Sudhikam

Department of Industrial Design, Faculty of Architecture, Chulalongkorn University

Buddhaandz@gmail.com, Pim.k@chula.ac.th

บทคัดย่อ

แรงบันดาลใจของงานวิจัยนี้ คือเรื่องราวของวรรณกรรมไซอิ๋วซึ่งเป็นวรรณกรรมพุทธมหายาน โดยให้ความสนใจในตัวละครซุนหงอคงเพื่อนำมาศึกษาที่มาและนำมาออกแบบเป็นวัตถุสร้างสรรค์สามมิติร่วมสมัยประเภทอาร์ตทอย วรรณกรรมไซอิ๋วสอดแทรกธรรมะผ่านการเล่าเรื่อง มีการสร้างตัวละครที่แฝงความหมายต่าง ๆ ซึ่งต่อมาตัวละครบางตัวได้กลายเป็นรูปเคารพปรากฏในศาลเจ้าและวัดจีน รูปเคารพเหล่านั้นอยู่ในบริบทและสภาพแวดล้อมที่ทำให้คนรู้สึกหวั่นไหวและบางครั้งดูน่ากลัวทำให้คนรุ่นใหม่ลดความสนใจลง ที่ผ่านมาวรรณกรรมไซอิ๋วและตัวละครในเรื่องถูกเอามาตีความและนำเสนอผ่านสื่อชนิดอื่นเรื่อยมา จนถึงการใช้ของเล่นและอาร์ตทอย ซึ่งเป็นสาขาของงานสร้างสรรค์ที่ปัจจุบันนี้ได้รับความนิยมและเติบโตเป็นลำดับ งานวิจัยจึงมีสมมติฐานว่า หากนำเทคนิคการออกแบบอาร์ตทอยจากนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จ มาสร้างอาร์ตทอยที่มีเนื้อเรื่องอ้างอิงมาจาวรรณกรรมไซอิ๋วจะสามารถเข้าถึงคนในยุคนี้ง่ายขึ้น และจะสร้างแรงจูงใจสำหรับคนทั่วไปให้สนใจธรรมะปรัชญาจาวรรณกรรมเรื่องนี้ได้ในที่สุด

การดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 1) ศึกษาวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไซอิ๋วที่พบในวัดและศาลเจ้าในกรุงเทพมหานคร 2) ศึกษาการนำตัวละครไซอิ๋วไปตีความใหม่ในวัฒนธรรมป๊อปและงานออกแบบร่วมสมัย รวมถึงสื่ออื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ 3) ศึกษาปริมาณของอาร์ตทอยและเทคนิคการออกแบบอาร์ตทอย 4) ศึกษาวรรณกรรมไซอิ๋ว โดยเจาะจงไปที่ตัวละครซุนหงอคง และอาศัยเส้นทางชีวิตของซุนหงอคงมาตีความความเป็นธรรมะปรัชญาข้อหนึ่งซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ต้องการสื่อและคัดเลือกตอนสำคัญที่เป็นจุดพลิกผันในเส้นทางชีวิตของตัวละครซุนหงอคงมาใช้ออกแบบจำนวน 4 ตอน โดยอาศัยเทคนิคการออกแบบอาร์ตทอยตามที่ได้ศึกษา จากนั้นจึงวัดผลโดยนำผลงานไปจัดเป็นนิทรรศการในประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น มีผู้เข้าชมรวม 929 คน กลุ่มตัวอย่างที่สัมภาษณ์จำนวน 391 คน เผยแพร่ในสื่อออนไลน์มีจำนวนผู้มีส่วนร่วมในโพสต์ 8,710 ครั้ง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไซอิ๋วและอาร์ตทอยจำนวน 4 คน

ผลของงานวิจัยนี้มีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์สามมิติประเภทอาร์ตทอยที่อ้างอิงมาจาวรรณกรรมไซอิ๋ว สามารถเข้าถึงคนในยุคนี้ง่ายขึ้นและมีส่วนจูงใจให้คนสนใจธรรมะปรัชญาจาวรรณกรรมเรื่องนี้ได้ อย่างไรก็ตามการสื่อสารในนิทรรศการและคำอธิบายประกอบที่กำกับอยู่กับชิ้นงาน นับเป็นส่วนเสริมให้ผู้ชมทำความเข้าใจความหมายแฝงของธรรมะปรัชญาในเรื่องได้

คำสำคัญ: อาร์ตทอย ร่วมสมัย ธรรมะปรัชญา

Abstract

The impetus of this research is based on the ancient Chinese Mahayana Buddhist literature - Journey to the West, especially the character of the mythical monkey Sun Wukong. The research aims to re-create three-dimensional art toys that narrate this story. Journey to the West incorporates Buddhist philosophy through storytelling as well as characters, which symbolizes vice and virtue within Buddhist beliefs. It was found that, through time, such a character as Sun Wukong, has been worshiped as a deity in Chinese shrines. These deity statues exist in contexts and environments that make people feel distant and sometimes frightened. This resulted in new generations losing interest in them. It should be noted that, through time, Journey to the West literature and its characters have also been interpreted and presented through other media until they became toys and art toys, which are fields of creative work that are now growing in popularity. The research therefore proposes that if we adopt art toy design techniques from successful designers, a new series of art toys based on Journey to the West can be successfully created. These questions are as follows. 1) Is it possible to use art toy techniques to help the ancient story reach out to younger people? 2) Will these art toys be able to raise more awareness in Buddhist philosophy among more people?

This research also involved how various ancient characters could have been reinterpreted in Pop culture and contemporary design. This includes other media such as movies. The research also involved studying the definition of art toys and art toy design techniques, studying Journey to the West literature, by focusing specifically on the characters of Sun Wukong. The researcher used the life path of Sun Wukong to visualize the Mahayana Buddhist philosophy that this researcher wanted to convey. Important episodes that were turning points in Sun Wukong's life path were selected to design 4 major pieces of the researcher's art toys. Then the success or failure in communicating the narrative and underlying philosophy was measured by interviewing viewers of the researcher's art toy exhibitions both in Thailand and Japan. There were 929 visitors in total; and a sample group of 391 people were interviewed. This set of data was published online, with totally of 8710 people participating through online comments. Four experts related to Journey to the West and art toys were interviewed.

The research resulted in a series of three-dimensional art toys based on ancient literature. It was found that these art toys could help the story and philosophy behind it reach younger generations of people much more easily and help motivate them to be interested in Buddhist philosophy. It should be, however, noted that this success also relies on textual and verbal communication within the exhibitions. Discussions and written descriptions are very crucial additional parts for viewers to understand the hidden meanings of Journey to the West.

Keywords: *art toy, contemporary, Buddhism philosophy*

ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

ผู้วิจัยสังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของวัฒนธรรมการสะสมในประเทศไทย จากการสังเกตเห็นประชากรชาวไทยวัย 40 ปีขึ้นไป ได้มีการเก็บสะสมวัตถุมงคล รูปปั้น พระพุทธรูป เทวรูปต่าง ๆ ซึ่งมีความสวยงามตามจารีตประเพณี อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมองว่า เงินเนอเรนซ์ของผู้วิจัย (อายุ 20-30 ปี) มีทัศนคติและรสนิยมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยมีความสนใจในการสะสมอาร์ททอย ซึ่งมีลักษณะที่ร่วมสมัย หรือเป็นไปตามวัฒนธรรมป๊อป ซึ่งผู้วิจัยมองเห็นจุดเชื่อมโยงที่จะนำรูปปั้น พระพุทธรูป เทวรูปต่าง ๆ จากวัด หรือศาลเจ้ามาออกแบบใหม่เป็นวัตถุสร้างสรรค์ร่วมสมัยซึ่งยังคงกลิ่นอายและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอยู่เพื่อให้สูญหายไปตามกาลเวลา การออกแบบประเภทนี้สอดคล้องกับการจัดหมวดหมู่ของงานฝีมือและทัศนศิลป์ กลุ่มรากฐานทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Agency) (พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561, 2561)

ผู้วิจัยสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัตถุสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ภายในวัด หรือศาลเจ้ายังคงสภาพดั้งเดิมตามประเพณีนิยม ผู้วิจัยจึงอยากนำมาออกแบบใหม่ในทิศทางที่ร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น โดยเน้นไปที่วรรณกรรมไซอิ๋ว ซึ่งแต่ดั้งเดิมไซอิ๋วเป็นวรรณกรรมที่แฝงไปด้วยปรัชญาทางพุทธศาสนา ตัวละครซุนหงอคง หรือเห้งเจียในวรรณกรรมไซอิ๋วได้มีวิวัฒนาการต่อยอดตามความเชื่อจนกลายเป็นเทพเจ้าที่ผู้คนกราบไหว้บูชา แล้วถูกนำมาดัดแปลงสร้างเป็นตัวละครในบริบทของวัฒนธรรมป๊อปอื่น ๆ อีกหลากหลายแขนง อาทิเช่น ตัวละครโงกุนในเรื่องดรากอนบอล Dragon Ball, ตัวละคร Wu Kong ในเกม ROV ซึ่งจะเห็นว่า มีการนำเทพเจ้าที่อยู่ในวัดพุทธมหายานแบบจีนมาดัดแปลงเป็นตัวละคร หรือศิลปะของสะสมต่าง ๆ ในยุคสมัยใหม่ แต่ผู้คนก็ยังคงจำรากเหง้าของตัวละครนั้นได้ในแง่ของวัฒนธรรมและคติธรรมต่าง ๆ

คำถามของงานวิจัย

เราจะสามารถจูงใจให้คนสนใจสะสมจากวรรณกรรมไซอิ๋วผ่านอาร์ททอยได้หรือไม่ โดยมีสมมติฐานคือ หากเรานำเทคนิคการออกแบบอาร์ททอยจากนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จ มาสร้างอาร์ททอยที่มีเนื้อเรื่องอ้างอิงมาจากวรรณกรรมไซอิ๋วแล้วจะสามารถเข้าถึงคนในยุคนี้ได้ง่ายขึ้น และนั่นจะทำให้เรารู้ใจให้คนสนใจสะสมปรัชญาจากวรรณกรรมเรื่องนี้ได้ในที่สุด

จุดประสงค์ของงานวิจัย

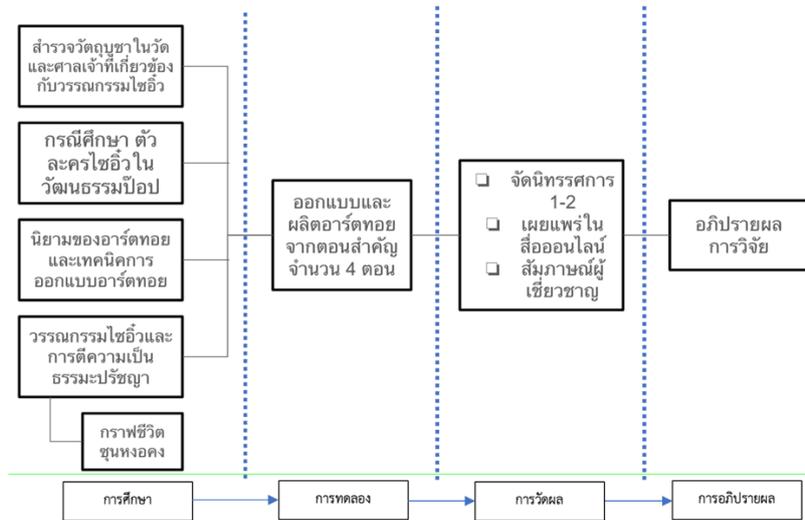
1. เพื่อศึกษาเทคนิควิธีการออกแบบอาร์ททอยให้ผู้ชมเข้าถึงได้ง่าย
2. เพื่อนำวิธีการออกแบบอาร์ททอยที่ได้ศึกษามาออกแบบเป็นอาร์ททอยจากวรรณกรรมไซอิ๋ว
3. วัดผลการใช้อาร์ททอยจูงใจให้ผู้ชมศึกษาธรรมะปรัชญา

ขอบเขตและระเบียบวิธีวิจัย

ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับวัตถุร่วมสมัยประเภทอาร์ททอย ทฤษฎีการออกแบบอาร์ททอยจากนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จ วรรณกรรมไซอิ๋วและพัฒนาการของตัวละครซุนหงอคงระหว่างปี ค.ศ. 1957-2021 ทดสอบโดยกลุ่มตัวอย่างจากการเข้าชมนิทรรศการในกรุงเทพมหานครและในประเทศญี่ปุ่น จำนวนรวม 929 คน กลุ่มตัวอย่างที่สัมภาษณ์จำนวน 391 คน จำนวนผู้มีส่วนร่วมในโพสต์ออนไลน์ 8,710 ครั้ง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 4 คน

การดำเนินวิจัยนี้ยังประกอบด้วยการออกแบบวัตถุสร้างสรรค์ประเภทอาร์ททอย อาศัยเส้นทางชีวิตของซุนหงอคงมาตีความเป็นธรรมะปรัชญาข้อหนึ่งซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ต้องการสื่อ และคัดเลือกตอนสำคัญที่เป็นจุดพลิกผันในเส้นทางชีวิตของตัวละครซุนหงอคงมาใช้ออกแบบจำนวน 4 ตอน โดยอาศัยเทคนิคการออกแบบอาร์ททอยตามที่ได้ศึกษา จากนั้นจึงวัดผล โดยนำผลงานไปจัดเป็นนิทรรศการและเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ โดยในระหว่างการเผยแพร่ได้นำการเก็บข้อมูลการรับรู้ หรือ

ปฏิกิริยาของผู้เข้าชม ผ่านการสังเกตและสัมภาษณ์ รวมถึงการสัมภาษณ์อย่างเจาะจงไปที่ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไซอิ๋วและอาร์ตทอย จากนั้นจึงอภิปรายผลการวิจัย



ภาพ 1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

ทบทวนวรรณกรรม

การดำเนินวิจัยนี้เกี่ยวข้องกับการออกแบบวัตถุสร้างสรรค์ประเภทอาร์ตทอย ซึ่งนำวัตถุที่มีอยู่แล้วตามประเพณีนิยมมาออกแบบใหม่ การทบทวนวรรณกรรมจึงสำรวจแนวความคิดเกี่ยวกับวัตถุสร้างสรรค์ร่วมสมัย นิยามของอาร์ตทอย ทฤษฎีการออกแบบอาร์ตทอยจากนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จ วัตถุบูชาในวัดและศาลเจ้าที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไซอิ๋ว กรณีศึกษาการนำตัวละครชุมชนหอคงจากวรรณกรรมไซอิ๋วไปใช้ในวัฒนธรรมป๊อปและวัฒนธรรมร่วมสมัย

อาร์ตทอย

อาร์ตทอย (Art Toy) เรียกอีกอย่างว่า ดีไซน์เนอร์ทอย (Designer Toy) เป็นของเล่นและของสะสมที่สร้างขึ้นโดยศิลปินและนักออกแบบที่ผลิตขึ้นเอง หรือผลิตโดยบริษัทของเล่นอิสระ ศิลปินใช้วัสดุหลากหลายประเภท เช่น พลาสติก ABS ไวนิล ไม้ โลหะ ลาเท็กซ์ ฝักดา และเรซิน นักสร้างสรรค์มักมีพื้นฐานด้านการออกแบบกราฟิก ภาพประกอบ หรือจิตรศิลป์ แต่ศิลปินของเล่นที่ประสบความสำเร็จหลายคนเรียนรู้ด้วยตนเอง ของเล่นศิลปะชิ้นแรกปรากฏขึ้นในปี ค.ศ. 1990 ในฮ่องกง และญี่ปุ่นในช่วงต้นทศวรรษ 2000 ของเล่นศิลปะส่วนใหญ่มีพื้นฐานมาจากตัวละครที่สร้างสรรค์โดยศิลปินยอดนิยมของ Lowrow โดยเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวทั้งสองเข้าด้วยกัน (Hubner, 2006)

ในช่วงกลางทศวรรษที่ 90 ในฮ่องกง คำว่าอาร์ตทอยเริ่มสะท้อนถึงบุคคลซึ่งปัจจุบันถือว่าเป็นบิดาแห่งการเคลื่อนไหว : ไมเคิล เลอ (Michael Lau) ศิลปินชาวฮ่องกงผู้นี้เริ่มใช้ไวนิลในการสร้างสรรค์และออกแบบของเล่นรุ่นลิมิเต็ดเอดิชั่น นอกจากนี้ เทรนด์ใหม่นี้ยังถูกขับเคลื่อนโดยการสร้าง Medicom Toy ในประเทศญี่ปุ่น บริษัทแห่งแรกที่เชี่ยวชาญในการผลิตและจำหน่ายผลงานสะสมเหล่านี้ซึ่งสร้างโดยศิลปินที่สร้างผลงานจำนวนจำกัดที่พิเศษที่สุดและแตกต่างที่สุด ดังนั้นสิ่งที่เริ่มต้นจากแนวคิดของเล่นจึงเริ่มมีตัวตนในโลกศิลปะ



ภาพ 2 แสดงการเปรียบเทียบของเล่นโดยทั่วไป กับอาร์ตทอยซึ่งถูกสร้างสรรค์โดยศิลปิน
 ที่มา: MG Gundam AGE-1 normal, 2022. (https://th.gundam.info/news/gunpla/01_7358.html),
 KAWS art toys holiday collection, 10 rare KAWS figures that every art collector should
 Know โดย Cambe, P., 2021. (<https://www.lifestyleasia.com/sg/culture/art/rare-kaws-figures-where-to-buy/>),
 KAWS Art Exhibition, 10 things to know about KAWS, 2022. (<https://www.christies.com/en/stories/kaws-artist-guide-1266ae90d08c4aba9226e0e3309aeafaa>).

พอล บุคนิตซ์ (Paul Budnitz) เจ้าของสินค้าอาร์ตทอยแบรนด์ Superplastic ผู้โด่งดัง เคยสรุปทฤษฎี หรือเทคนิคการออกแบบอาร์ตทอยไว้ในการ์สัมภาษณ์ครั้งหนึ่ง (Budnitz, 2014) ซึ่งสรุปความได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 สรุปเทคนิคการออกแบบอาร์ตทอยโดย พอล บุคนิตซ์

ภาพตัวอย่าง	เทคนิควิธีการออกแบบชิ้นงานสร้างสรรค์ประเภท Art Toys
 <p>Coarse x JP toys, KWAI: Babble, the toy chronicle, 2016. (https://www.thetoychronicle.com/news/kwai-babble-phuak-and-tuii-x-by-coarse-toys-x-jpx/).</p>	<p>Kawaiiization</p> <p>มีที่มาจากคำว่า คาวาอี้ หรือ kawaii ในภาษาญี่ปุ่น แปลว่า น่ารัก เป็นเทคนิคการออกแบบให้เกิดความน่ารัก เห็นแล้วใจละลาย รู้สึกดีสุดใจ อาศัยการลดทอนรายละเอียดและใช้สัดส่วนของเด็กทารกซึ่งมีศีรษะใหญ่เมื่อเทียบกับร่างกาย มีตาโตเมื่อเทียบกับใบหน้า เป็นต้น เป็นสัญชาตญาณมนุษย์ที่เห็นสัดส่วนทารกเป็นความน่ารัก</p>
 <p>KAWS, four feet dissected companion (Black), 2009. (https://www.phillips.com/detail/kaws/HK010219/202).</p>	<p>Juxtaposition</p> <p>การนำสิ่งที่ต่างกันคนละขั้วมารวมอยู่ในชิ้นงานเดียวกัน ในภาพนี้คืองานของ KAWS ศิลปินที่มีชื่อเสียงมากท่านหนึ่ง ส่วนหลักของชิ้นงานมีความเรียบง่ายองค์ประกอบไม่ซับซ้อนมาตัดกับอีกด้านซึ่งแสดงให้เห็นถึงอวัยวะภายในที่ละเอียดซับซ้อน</p>

 <p>Mona Lisa: Discovering fools' paradise by ZCWO x Straveling Muzeum, 2022. (https://www.vinylpulse.com/2022/03/mona-lisa-discovering-fools-paradise-by-zcwo-x-straveling-muzeum.html).</p>	<p>Parody การนำสิ่งที่สูงส่งมากระทำในเชิงล้อเลียน หรือเสียดสีสังคม ในภาพแสดงให้เห็นถึงการนำรูปของโมนาลิซ่า ของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Da Vinci) มาแสดงออกใหม่ด้วยการเปลี่ยนเป็นหน้ายิ้มแบบล้อเลียนด้วยภาพลักษณ์แบบอนิเมะ</p>
 <p>Guggimon, fashion slumber party insomniac surprise munch, 2016. (https://superplastic.co/collections/valentines-day-gift-guide/superguggi-fashion-slumber-party-insomniac-surprise-munch).</p>	<p>Menacing การนำสิ่งที่น่ารัก หรือธรรมดาๆ มาทำให้ดูโหดร้ายทารุณ ในภาพแสดงให้เห็นถึงการนำกระต่ายสีชมพูน่ารักมาถือขวานที่เป็นอันเลือดกับกระเป๋าคาดว่า ไล่ศพที่กระต่ายเพิ่งได้ไปหันมา</p>
 <p>Glamb and medicom toy, throw MICKEY inspired by Banksy's 'love is in the air' 2005 artwork, 2020. (https://hypebeast.com/2020/11/glamb-medicom-toy-throw-mickey-vcd-figures-release).</p>	<p>Appropriation การหยิบยืมองค์ประกอบของวัฒนธรรมร่วมสมัยมาเป็นส่วนประกอบ ในภาพแสดงให้เห็นการนำท่าทางการโยนระเบิดจาก Banksy มาใช้ผสมกับ Mickey Mouse เพื่อก่อให้เกิดการเปรียบเทียบและล้อเลียน</p>

วรรณกรรมไซอิ๋วและการตีความ ผ่านตัวละครขุนทอง

ไซอิ๋วถูกแปลเป็นภาษาไทยครั้งแรกก่อน พ.ศ. 2349 มีความยาว 17 เล่มสมุดไทย แต่ตีพิมพ์เป็นครั้งแรกในสมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อพ.ศ. 2417 โดยโรงพิมพ์หมอบรัดเลย์ (สฤณี อาชวานันทกุล, 2551) เนื้อเรื่องโดยย่อคือ พระถังซำจั๋งและศิษย์ 3 คน คือ หังเจีย โป๊ยก่าย และซัวเจ๋ง (รวมถึงม้าอีก 1 ตัว) มีภารกิจต้องเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกจากพระพุทธเจ้าที่ชมพูทวีป เพื่อนำธรรมะมาแพร่ให้ผู้คนพ้นจากความทุกข์ ระหว่างทางต้องผ่านเคราะห์กรรมอุปสรรคตลอดทาง ต้องเจอกับปีศาจมากมาย ลูกศิษย์ของพระถังซำจั๋งแต่ละคนล้วนมีบุคลิกแตกต่างกันออกไป การเดินทางไปพบพระพุทธเจ้าและอัญเชิญพระไตรปิฎกเปรียบเสมือนการเดินทางเพื่อลดกิเลส ความโลภ ความโกรธ ความหลง การเดินทางผจญภัยนี้เต็มไปด้วยแง่คิดตลอดระยะเวลาการเดินทางต้องผจญกับอุปสรรคนานัปการ โดยมีปีศาจที่มักปลอมตัวมาหลอกลวงให้เข้าใจผิด อารูธสำคัญของหังเจีย คือกระบองวิเศษที่ปกติจะเก็บไว้ในรูหู สามารถยืด-หดได้ เดิมเป็นเสาค้ำมหาสมุทรของเจ้าสมุทรทะเลตะวันออก (ทะเลตงไห่) และมีพาหนะเป็นเมฆวิเศษ ปัจจุบันทองคองหรือหังเจีย ได้รับการนับถือจากชาวจีนโดยตามศาลเจ้าบางแห่งจะมี

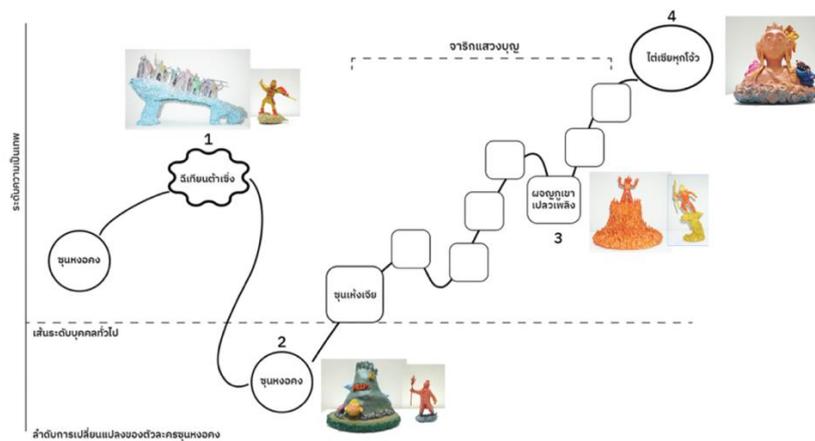
รูปเคารพและนับถือเป็นได้เซี่ยฮุกโจ้วหรือเจ้าพ่อหั่งเจีย หั่งเจียได้รับอิทธิพลมาจากหนุมานจากวรรณกรรมรามายณะของอินเดียและประเพณีความเชื่อของชาวจีน (จรัสศรี จิรภาส, 2547)



ภาพ 3 การพัฒนาการของตัวละครขุนหงอกง ในบริบทของยุคสมัยต่าง ๆ
ที่มา: ผู้วิจัย

การเดินทางของตัวละครในวรรณกรรมไซอิ๋วมีเรื่องราวของการก่อกรรม การใช้สติปัญญา การหลงผิด การขึ้นไปสู่จุดสูงสุดมาสู่จุดต่ำสุด และการกลับตัวกลับใจเพื่อแสดงหาสิ่งที่ดีขึ้นในแง่การพัฒนาตนเอง พัฒนาจิตใจ เอาชนะปีศาจซึ่งในทางธรรมเป็นตัวแทนของกิเลสทั้งปวง ตัวละครหั่งเจียเป็นตัวแทนของสติปัญญาและบุคคลทั่วไป หรือสัตว์เดรัจฉานที่สามารถบรรลุธรรมได้จึงใจให้เกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง หรือเข้าสู่การศึกษาธรรมะสืบต่อไป

จากการอ่านวรรณกรรมไซอิ๋ว พบว่า ผู้ประพันธ์ดำเนินเรื่องผ่านชีวิตของตัวละครขุนหงอกง โดยมีเส้นทางชีวิตเปลี่ยนผันไปในหลายสถานะและหลากหลายสมัญญานาม ได้แก่ ขุนหงอกง ฉีเทียนต้าเซ็ง ขุนหั่งเจีย และได้เซี่ยฮุกโจ้ว ในที่สุดในแต่ละสถานะนั้นตัวละครขุนหงอกงมีทั้งช่วงเวลาที่สูงส่งกว่าชีวิตอันเป็นปกติทั่วไปและมีทั้งที่ตกต่ำกว่า และมีช่วงเวลาที่บำเพ็ญเพียรผ่านการฝ่าฟันและการทดลองต่าง ๆ อย่างเป็นเวลานาน จนบรรลุเป็นพระโพธิสัตว์ในที่สุด แสดงเป็นกราฟชีวิตของตัวละครได้ ดังนี้

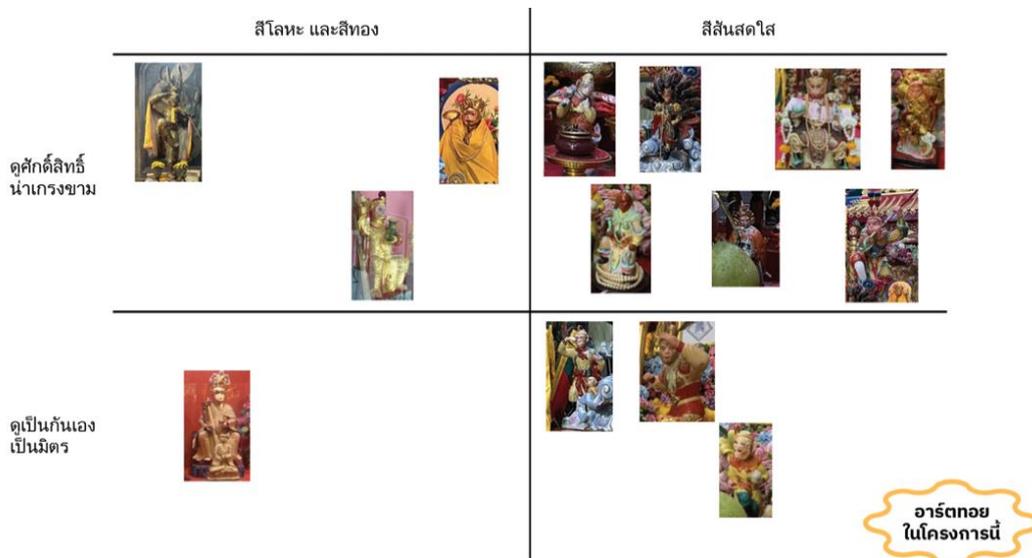


ภาพ 4 ตอนสำคัญสี่ตอนในวรรณกรรมที่เป็นจุดพลิกผันในชีวิตของขุนหงอกง
ที่มา: ผู้วิจัย

เมื่อพิจารณาเส้นทางชีวิตของตัวละครขุนทองทำให้เราพบปรัชญาที่แฝงอยู่ในวรรณกรรมไซอิ๋วที่ว่า “ลิง (เปรียบเทียบกับคนที่สติปัญญาอ่อนโง่) ใช้เพียงปัญญาและอำนาจเหนือมนุษย์ก็ไม่อาจคงความยิ่งใหญ่ได้ แต่การบำเพ็ญเพียร และฝ่าฟัน การทดลองนานัปการในระยะเวลายาวนานเพื่อละกิเลสยังสามารถบรรลุเป็นพระอรหันต์ได้” และ “บุคคลใด ๆ ก็ สามารถบรรลุธรรมและกลายเป็นพระโพธิสัตว์ได้” แนวคิดนี้เองที่ทำให้มีผู้เคารพบูชาลิง หรือตัวละครขุนทองนี้ในสถานะ เทพเจ้า จนถึงมีการสร้างศาลให้และทำการกราบไหว้ นี่คือนิเวศ หรือข้อความหลัก (สาร) ที่การออกแบบอาร์ตทอยนี้ ต้องการจะสื่อ โดยผ่านการใช้อาร์ตทอยเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมสนใจก่อนและคาดหวังให้ไปศึกษาวรรณกรรมไซอิ๋ว จนถึง การศึกษาธรรมะปรัชญาอื่น ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของวรรณกรรมชิ้นนี้ต่อไป

สำรวจวัตถุบูชาเกี่ยวกับตัวละครขุนทองในวัดและศาลเจ้า

ผู้วิจัยเลือกสำรวจข้อมูลจากวัดและศาลเจ้าจำนวน 4 แห่งในกรุงเทพมหานคร โดยเลือกจากสถานที่ที่มีวัตถุบูชาที่ เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไซอิ๋วเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อสังเกตรูปแบบตามประเพณีนิยมของวัตถุบูชาทั้งสองมิติและสามมิติ อันได้แก่ รูปเคารพที่สร้างขึ้นจากตัวละครขุนทอง บริบทการจัดวางของวัตถุเหล่านั้น และรูปเขียนประดับฝาผนังซึ่งเขียนเป็นฉากเล่า เรื่องราวจากวรรณกรรมไซอิ๋ว



ภาพ 5 การจัดกลุ่มวัตถุบูชาที่ผู้วิจัยได้สำรวจวัด หรือศาลเจ้าจีน ตามรูปลักษณะ
ที่มา: ผู้วิจัย

วัตถุบูชาในวัดและศาลเจ้าจากการสำรวจพบวัตถุบูชาต่าง ๆ ทำให้ได้ตั้งข้อสังเกตเบื้องต้นว่า วัตถุเหล่านี้มักถูกจัดวางไว้ห่างไกลจากผู้มาเช่นไหว้ มีส่วนประกอบอื่น ๆ บดบัง เช่น มีแจกันดอกไม้ โต๊ะวางเครื่องเช่นไหว้ มีกรอบแกะสลัก มีลักษณะสูงส่ง บางครั้งดูน่ากลัว โดยเฉพาะเมื่อวางรวมกันเป็นจำนวนมากมีรูปแบบและสีสันไม่เข้ากับระสนิยมร่วมสมัยใช้วัสดุ และองค์ประกอบที่ทำให้ดูศักดิ์สิทธิ์ เช่น ทอง หรือมีเครื่องประดับศิระษะที่พิเศษ ทำให้เกิดความรู้สึกห่างเหินและห่างไกลจากบริบทในชีวิตประจำวัน ยกจะจินตนาการถึงการมีวัตถุเหล่านี้ในบ้านพักอาศัย สร้างความสงสัยว่า วัตถุบูชาที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไซอิ๋วเหล่านี้ใช้เป็นสิ่งจูงใจให้คนสนใจธรรมะปรัชญาจากตัววรรณกรรมได้หรือไม่

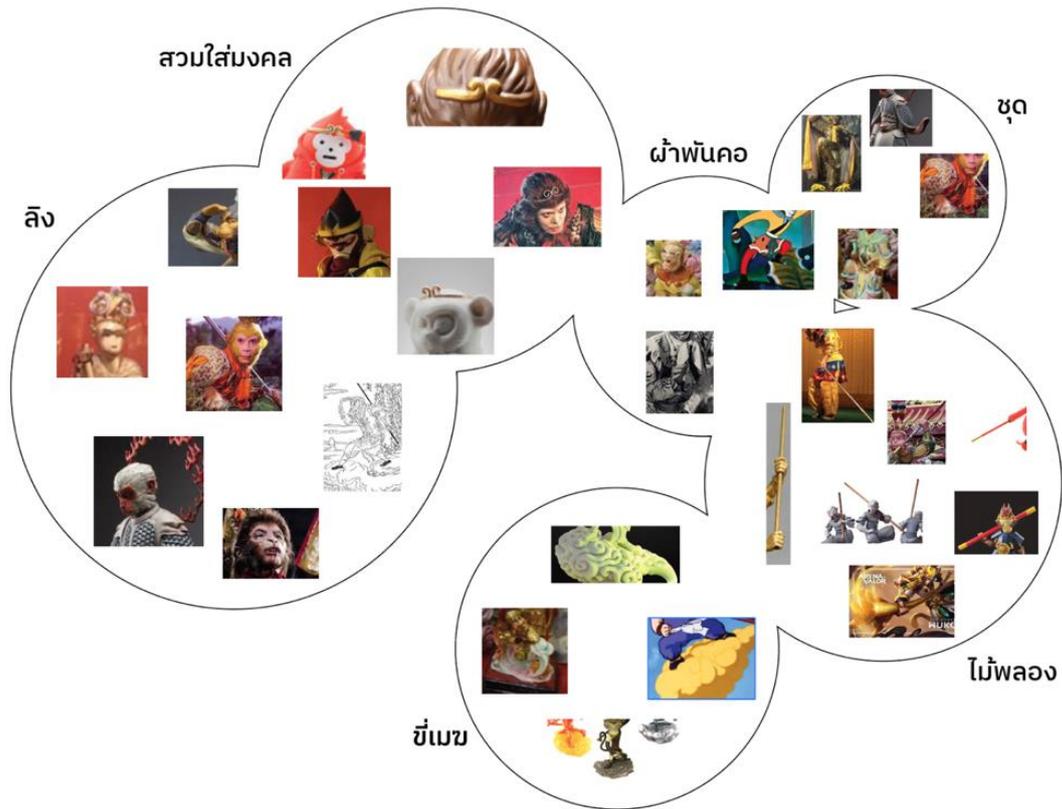
การนำวรรณกรรมไขว้ไปตีความใหม่ในวัฒนธรรมป๊อปและวัฒนธรรมร่วมสมัย



ภาพ 6 แสดงตำแหน่งงานออกแบบในงานวิจัยนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับผลงานออกแบบตัวละครซุนหงอคงและเนื้อเรื่องไขว้ในวัฒนธรรมป๊อปและวัฒนธรรมร่วมสมัย
ที่มา: ผู้วิจัย

งานวิจัยนี้วางตำแหน่งงานออกแบบที่ต้องการทำไว้ระหว่างการเล่นเรื่องและการไม่เล่าเรื่อง คือมีการออกแบบจากเนื้อเรื่องในตอนสำคัญซึ่งเป็นจุดพลิกผันของชีวิตซุนหงอคง จำนวน 4 ตอน จึงนับได้ว่า มีการ “เล่าเรื่อง” หรือเป็นไปตามเนื้อเรื่อง แต่ทั้งนี้ เนื้อเรื่องทั้งหมดในวรรณกรรมมีความสลับซับซ้อนและยาวเกินกว่าจะบรรจุอยู่ในอาร์ตทอยเพียงหนึ่งชุดได้อย่างเหมาะสม จึงต้องถือว่าผลงานที่ต้องการออกแบบนั้น “ไม่เล่าเรื่อง” ทั้งหมด นอกจากนี้ชิ้นงานยังสามารถถูกจัดแสดง หรือถูกสะสมเป็นงานชิ้นเดียวได้ โดยไม่จำเป็นต้องแสดงพร้อมกันทั้งหมด จึงมีคุณลักษณะของวัตถุสร้างสรรค์ชิ้นเดียวที่ไม่ได้เน้นการเล่าเนื้อเรื่องเป็นสำคัญ

เมื่อพิจารณาว่า จะคงรูปลักษณะของตัวละครที่จะออกแบบไว้เพียงใด อาร์ตทอยในงานวิจัยนี้เลือกวางตำแหน่งการออกแบบไว้ในระดับการปรับรูปลักษณะของตัวละคร โดยคงสาระสำคัญดังต่อไปนี้เอาไว้ กล่าวคือ ซุนหงอคงเป็นลิง มีขนทั่วตัว สวมใส่มงกุฎ มีผ้าพันคอ มือถือกระบอง ชีเมฆ ชุดบางชุดเป็นชุดนักรบตามต้นฉบับ ชุดบางชุดมีการลดทอนรายละเอียดและไม่จำเป็นต้องสื่อถึงวัฒนธรรมจีนเสมอไป และอาจแสดงท่าทางที่ไม่ปรากฏในงานประเพณีนิยม แต่เป็นที่เข้าใจในวัฒนธรรมป๊อป เช่น การยกนิ้วกลางสื่อถึงการล้อเลียน หรือทำท่าย



ภาพ 7 องค์ประกอบต่าง ๆ ในตัวละครขุนหงอนทอง
ที่มา: ผู้วิจัย

การออกแบบและผลิตอาร์ตทอยจากวรรณกรรมไซอิ๋ว

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตัวละครขุนหงอนทองและตัวอื่น ๆ ในหลากหลายลักษณะ โดยเริ่มจากการสกัดข้อออกมาให้มีหลายแบบและนำมาคัดเลือกโดยผู้วิจัยเลือกชิ้นงานที่มีคุณลักษณะในแบบที่ตอบโจทย์กับวิธีการออกแบบ Kawaiiization เพื่อที่ลักษณะชิ้นงานจะได้ไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพ 8 แบบร่างสองมิติและสามมิติ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพ 9 ผลงานอาร์ตทอยจากสี่ตอนสำคัญจากวรรณกรรมไซอิ๋วของผู้วิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย

การเผยแพร่ผลงาน

การจัดวางนิทรรศการจัดกลุ่มอาร์ตทอยที่ประกอบกันเป็นฉากแต่ละฉากในแกนกลางของห้อง โดยเรียงลำดับการเข้าถึงตามลำดับเวลาในเรื่องจากอาละวาดแดนสวรรค์-ภูเขาหัตถ์ยูไล-ผจญภูเขาเปลวเพลิง-อัญเชิญพระไตรปิฎก บรรลุอรหันต์บนผนังด้านใกล้ทางเข้าแสดงภาพสเก็ตช์ระหว่างการออกแบบผนังด้านซ้ายและขวาตลอดทางยาวของห้องจัดแสดงผลงานชิ้นแบบร่างและแบบร่างสามมิติแสดงรูปเขียนที่เกี่ยวข้องและจัดวางหนังสือเรื่องไซอิ๋วรวมถึงหนังสือธรรมะร่วมด้วย

ผลจากนิทรรศการในประเทศไทย จัดขึ้นเมื่อวันที่ 5-21 ตุลาคม พ.ศ. 2566 โดยใช้ชื่อนิทรรศการว่า "Journey to the Wezt" ที่ 1559 space (บริเวณใกล้สามย่านมิตรทาวน์ ถนนพระราม 4) มีผู้เข้าชมทั้งหมด 654 คน จากการสอบถามผู้ชมจำนวน 391 คน ด้วยคำถามว่า “ท่านมีความรู้สึก (impression) อย่างไรต่อชิ้นงาน ที่จัดแสดง?” ในนิทรรศการจัดวางหนังสือวรรณกรรมไซอิ๋วและเอกสารธรรมะอื่น ๆ ไว้ เพื่อติดตามสังเกตพฤติกรรม นับจำนวนผู้ชมที่หยิบหนังสือและอ่านต่อได้ เป็นจำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 23

การเผยแพร่ออนไลน์

การเผยแพร่ออนไลน์ โดยสร้างโพสต์ในหน้าเพจ Buddhaandz ในชื่อว่า Journey to the Wezt มีเนื้อหาจากนิทรรศการและชิ้นงานอาร์ตทอย ข้อมูลสถิติจากเพจระบุว่า มีการเข้าถึงโพสต์¹ 54,756 ครั้ง โดยเกิดการมีส่วนร่วม² 8,710 ครั้ง มีการกดเครื่องหมายแสดงความรู้สึกและแสดงความคิดเห็น 570 ครั้ง มีการกดลิงค์ต่อ เพื่อศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม 63 ครั้ง มีการแชร์โพสต์นี้ต่อไป 99 ครั้ง และมีการคลิกอื่น ๆ³ อีก 1,114 ครั้ง

¹ หมายถึง การเห็นโพสต์ในหน้าฟีด หรือเห็นผ่านตา

² หมายถึง การคลิกเข้าไปดูโพสต์

³ เช่น การคลิกไปดูเพจรวมของ Buddhaandz หรือคลิกไปที่โพสต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านชิ้นงานสร้างสรรค์ประเภทอาร์ตทอย นักออกแบบ นักสะสม และนักวิจารณ์ศิลปะ หรืองานออกแบบทั่วไป ผ่านการทำการสอบถามแบบเจาะจง ทำการสัมภาษณ์ในช่วงเวลาการจัดแสดงนิทรรศการ ในพื้นที่จัดแสดง โดยได้ทำการสัมภาษณ์บุคคลดังต่อไปนี้

- คุณชาคร ขจรไพฑูริ (นักออกแบบอาร์ตทอยเจ้าของแบรนด์ Suntudio)
- คุณกฤษฎีฑูมิ ตรีวิศวะเวทย์ (นักสะสมศิลปะและอาร์ตทอย)
- คุณกัญญาภัค เลหาศรีสกุล (ภัณฑารักษ์แห่งหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร)
- คุณศุภสันต์ ไชนพานิช (คนรุ่นใหม่ที่ชื่นชอบวรรณกรรมไซอิ๋วและพุทธศาสนา ศึกษาอยู่ที่คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านชิ้นงานสร้างสรรค์ประเภทอาร์ตทอย นักออกแบบ นักสะสม และนักวิจารณ์ศิลปะ หรืองานออกแบบทั่วไป ผ่านการทำการสอบถามแบบเจาะจง ได้ข้อสรุปว่า สิ่งที่โดดเด่นอย่างมากของนิทรรศการนี้คือ “ความสนุก” อีกสิ่งที่น่าสนใจ คือการออกแบบตัวละครขึ้นใหม่ด้วยลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน (ชาคร ขจรไพฑูริ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2566) สามารถถ่ายทอดงานได้เข้ากับยุคสมัย มีความน่าสนใจในมุมมองของนักสะสม และศิลปิน สามารถดึงความสนใจของผู้ที่ไม่เคยรู้เรื่องวรรณกรรมไซอิ๋วมาก่อน (กฤษฎีฑูมิ ตรีวิศวะเวทย์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2566) โดยการดัดแปลงวิธีการเล่าเรื่องให้ร่วมสมัย ผ่านตัวละครที่น่ารักและมีสีสันสะดุดตา (กัญญาภัค เลหาศรีสกุล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2566) ส่วนผู้สันทัดวรรณกรรมจีนได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า การนำวรรณกรรมคลาสสิกมาดัดแปลงนับเป็นการตีความใหม่ ผ่านทางตอนสำคัญที่ได้คัดเลือกมานำเสนอโดยไม่ทิ้งแก่นสารของตัวบท (ศุภสันต์ ไชนพานิช, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 กันยายน 2566)

สรุปผลงานวิจัย

วรรณกรรมไซอิ๋วสอดแทรกธรรมะผ่านการเล่าเรื่อง มีการสร้างตัวละครที่แฝงความหมายต่าง ๆ ซึ่งต่อมามีตัวละครบางตัวได้กลายเป็นรูปเคารพ ปรากฏในศาลเจ้าและวัดจีน รูปเคารพเหล่านั้นอยู่ในบริบทและสภาพแวดล้อมที่ทำให้คนรู้สึกห่างเหินและบางครั้งดูน่ากลัว ทำให้คนรุ่นใหม่ลดความสนใจลง ในความเป็นจริงแล้วที่ผ่านมารวรรณกรรมไซอิ๋วและตัวละครในเรื่องก็ถูกเอามาตีความและนำเสนอผ่านสื่อชนิดอื่นเรื่อยมา จนถึงเป็นของเล่นและอาร์ตทอยซึ่งเป็นสาขาของงานสร้างสรรค์ที่ปัจจุบันนี้ได้รับความนิยมเติบโตเป็นลำดับ งานวิจัยจึงมีสมมติฐานว่า หากเรานำเทคนิคการออกแบบอาร์ตทอยจากนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จ มาสร้างอาร์ตทอยที่มีเนื้อเรื่องอ้างอิงมาจากวรรณกรรมไซอิ๋วแล้ว จะสามารถเข้าถึงคนในยุคนี้ง่ายขึ้นหรือไม่ และนั่นจะทำให้เราสนใจให้คนสนใจธรรมะปรัชญาจากวรรณกรรมไซอิ๋ว

กระบวนการวิจัยเริ่มต้นจากการสำรวจวัดลูขาทูที่เกี่ยวของกับวรรณกรรมไซอิ๋วที่พบในวัดและศาลเจ้า ศึกษาการนำตัวละครไซอิ๋วไปตีความใหม่ในวัฒนธรรมป๊อปและงานออกแบบร่วมสมัย รวมถึงในสื่ออื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ ศึกษานิยามของอาร์ตทอยและเทคนิคการออกแบบอาร์ตทอย ศึกษาวรรณกรรมไซอิ๋วโดยเจาะจงไปที่ตัวละครซุนหงอคง อาศัยเส้นทางชีวิตของซุนหงอคงมาตีความเป็นธรรมะปรัชญาข้อหนึ่งที่งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการสื่อและคัดเลือกตอนสำคัญที่เป็นจุดพลิกผันบนเส้นทางชีวิตของตัวละครซุนหงอคงมาใช้ออกแบบจำนวน 4 ตอน โดยอาศัยเทคนิคการออกแบบอาร์ตทอยตามที่ได้ศึกษาจากนั้นจึงวัดผล โดยสร้างอาร์ตทอยขึ้นและนำผลงานไปจัดเป็นนิทรรศการจำนวน 2 ครั้ง ในประเทศไทยและประเทศญี่ปุ่น เผยแพร่ในสื่อออนไลน์ โดยในระหว่างการเผยแพร่ได้ทำการเก็บข้อมูลการรับรู้ หรือปฏิกิริยาของผู้เข้าชม ผ่านการสังเกตและสัมภาษณ์ รวมถึงการสัมภาษณ์อย่างเจาะจงไปที่ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมไซอิ๋วและอาร์ตทอย

ผลการวิจัยพบว่า เทคนิคที่สำคัญที่ถูกเลือกมาใช้คือ Kawaiiization หรือการสร้างความน่ารักนั้นเป็นลักษณะที่ผู้วิจัยกำหนดให้มีในงานทุกชิ้น เพื่อให้งานดูเป็นชุดเดียวกัน เป็นเอกลักษณ์ที่คนจดจำ สอดคล้องกับผลสำรวจจากผู้ชมงานที่

แสดงความประทับใจว่า “น่ารัก” มากที่สุด ผลดังกล่าวนี้ใกล้เคียงกับที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ปฏิบัติจากผู้ชม แสดงให้เห็นว่า อาร์ตทอยเหล่านี้เข้าถึงได้ง่าย มีลักษณะที่เป็นมิตร และสามารถนำไปอยู่ในบ้านได้ การสื่อสารในนิทรรศการ โดยจัดลำดับการเข้าถึงชิ้นงานตามลำดับของเรื่องมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อเรื่อง และคำอธิบายประกอบที่กำกับอยู่กับชิ้นงานเป็น ข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจความหมายแฝงที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อ เมื่อติดตามสังเกตพฤติกรรมพบว่า ผู้ชมจำนวนร้อยละ 23 แสดงความสนใจหยิบหนังสือเกี่ยวกับวรรณกรรมและธรรมะขึ้นมาอ่านต่อ ทำให้สรุปได้ว่า ผลงานอาร์ตทอยนี้ได้จูงใจให้ผู้ชม ไปศึกษาวรรณกรรมไซอิ๋วและธรรมะปรัชญาได้

บรรณานุกรม

- จรัสศรี จิรภาส. (2547). *ห้วงเจีย (ฉีเทียนต้าเลิ่ง) ลิงในวรรณกรรมที่กลายเป็นเทพเจ้า*. มติชน.
- พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561. (2561, 13 สิงหาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 135 ตอนที่ 59ก หน้า 27. <https://www.cea.or.th/th/background>
- พระโสภณอักษรกิจ (เล็ก สมิตะศิริ). (2547). *ไซอิ๋ว*. ศรีปัญญา.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2551). อุ้งเชิงเอน ผู้ประพันธ์มหากพย์สอนธรรมะที่คนสำคัญผิดว่าเป็นนิทาน. ใน *คน (ไม่) สำคัญ*. โอเพ่นบุ๊กส์.
- สุวัฒน์ อัสวไชยชาญ. (2561). *จากบรรณาธิการ -ไซอิ๋ว*. <https://www.sarakadee.com/2018/07/28/editor-401/>
- Art toys: The revolution is here (Part I)*. (2021). Urvanity Art. <https://www.urvanity-art.com/en/2021/08/18/art-toys-la-revolucion-ya-esta-aqui-parte-i/>
- Bollag, U. (2019). *Combining past, present and future: The contemporary art*. <https://www.mutualart.com/Article/Combining-Past--Present-and-Future--The-/DCC6DC54DE5810EF>
- Budnitz, P. (2014). *Trains you how to see beautiful plastic in designer toys design resources for all levels: Learn, explore, and grow*. Skill Share. <https://www.skillshare.com/en/classes/Beautiful-Plastic-Creating-a-Great-Designer-Toy/1929277108>
- Cambe, P. (2021). *KAWS art toys holiday collection, 10 rare KAWS figures that every art collector should know*. <https://www.lifestyleasia.com/sg/culture/art/rare-kaws-figures-where-to-buy/>
- Coarse x JP toys, KWAII: Babble, the toy chronicle*. (2016). <https://www.thetoychronicle.com/news/kwaii-babble-phuak-and-tuii-x-by-coarse-toys-x-jpx/>
- Degirmencil, E. (2022). *Shocking chroma: Ancient sculpture in color at the met*. Daily Art Magazine. <https://www.dailyartmagazine.com/the-met-chroma/>
- Glamb and medicom toy, throw MICKEY inspired by Banksy's 'love is in the air' 2005 artwork*. (2020). Hypebeast. <https://hypebeast.com/2020/11/glamb-medicom-toy-throw-mickey-vcd-figures-release>
- Guggimon, fashion slumber party insomniac surprise munch*. (2016). Super Plastic. <https://superplastic.co/collections/valentines-day-gift-guide/superguggi-fashion-slumber-party-insomniac-surprise-munch>
- KAWS art exhibition, 10 things to know about KAWS*. (2022).

- <https://www.christies.com/en/stories/kaws-artist-guide-1266ae90d08c4aba926e0e3309aeafaa>
KAWS, four foots dissected companion (Black). (2009). Phillips.
<https://www.phillips.com/detail/kaws/HK010219/202>
- Klanten, R. (2006). *Dot dot dash: Designer toys, action figures and character art*. Die Gestalten Verlag.
- MG Gundam AGE-1 normal*. (2022). https://th.gundam.info/news/gunpla/01_7358.html
- Mona Lisa: Discovering fools' paradise by ZCWO x Straveling Muzeum*. (2022). Vinyl Pulse.
<https://www.vinylpulse.com/2022/03/mona-lisa-discovering-fools-paradise-by-zcwo-x-straveling-muzeum.html>
- Palumbo, J. (2019). *How collectible designer toys became an art form: Artsy - visual artform*.
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-collectible-designer-toys-art-form>
- Wong, J. (2021). *27 questions: Michael Lau, artist and "godfather of designer toys" lifestyle Asia*.
<https://www.lifestyleasia.com/hk/culture/people/27-questions-michael-lau-maxx-headroom/>