



บทความงานสร้างสรรค์ (Creative Work Articles)

การสร้างสรรค์ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย

Creation of Art Toy Sculptures set: Fading Beliefs.

ภิญญวุธ บุอ่อน / Pinyawut Buon

อาจารย์, วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Lecturer, College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts

cajonkai@gmail.com

Received: March 25, 2025 Revised: May 26, 2025 Accepted: August 23, 2025 Published: August 31, 2025

บทคัดย่อ

บทความสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมในรูปแบบอาร์ตทอย โดยมุ่งนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อในพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะเรื่องผลของกรรม นรก และสวรรค์ อันเป็นหลักธรรมที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตและจิตสำนึกของสังคมไทยมาอย่างยาวนาน เมื่อใครก็ตามเป็นผู้ทำบุญกุศลไว้มาก เกิดมาแล้วก็จะได้เป็น มนุษย์เป็นคนมีศรีสุข ร่ำรวย มีคนนับถือมีความเจริญรุ่งเรือง เมื่อตายจากโลกนี้ไปก็จะได้เสวยผลบุญที่เมืองสวรรค์ แต่ถ้าหากทำความชั่ว ไว้มากเมื่อตายจากโลกนี้ไปก็จะได้ไปเกิดเมืองนรก อบายภูมิ เป็นต้น ซึ่งเป็นความเชื่อดั้งเดิมของชาวไทยที่กำลังเลือนหายไปในยุคสมัยปัจจุบัน อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมและกระแสความทันสมัยที่ทำให้คนรุ่นใหม่เริ่มห่างเหินจากศีลธรรม ความกลัวบาป และการยึดมั่นในผลแห่งกรรม

จากความเชื่อดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์จึงหยิบยกแนวคิดนี้มาถ่ายทอดเป็นผลงานประติมากรรม ในรูปแบบ อาร์ตทอย (Art Toys) เพื่อให้ผลงานดูร่วมสมัยและเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายขึ้น โดยใช้โปรแกรม โนแมด สกัลป์ (Nomad Sculpt) และเทคโนโลยี การพิมพ์สามมิติ (3D Printer) ในการออกแบบและผลิตผลงานศิลปะ 3 ชิ้น ซึ่งสื่อถึงเปรตในอุดมคติตามหลักคำสอนทางพุทธศาสนา โดยมีการลดทอนรายละเอียดให้เรียบง่ายแต่ยังคงแฝงความหมายลึกซึ้ง เช่น การออกแบบให้มีอวัยวะบางส่วนผิดปกติ เพื่อสะท้อนผลแห่งกรรม

กระบวนการสร้างสรรค์ประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลจากพระไตรปิฎก แนวคิดพุทธศิลป์ การออกแบบด้วยหลักของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ ร่วมกับแรงบันดาลใจจากศิลปินร่วมสมัย เช่น อนุพงษ์ จันทร ที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือสะท้อนสังคมและศาสนา ผลลัพธ์ที่ได้คือผลงานศิลปะร่วมสมัยที่สามารถเชื่อมโยงความเชื่อดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สื่อสารแนวคิดเรื่องกรรมและผลของกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้ผู้ชม โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่เข้าถึงสาระสำคัญของพุทธศาสนาได้อย่างเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: พระพุทธศาสนา, ประติมากรรมอาร์ตทอย, ความเชื่อที่เลือนหาย, นรก สวรรค์



Abstract

This article aims to document the creation of art toy sculptures, emphasizing Buddhist beliefs, particularly the concepts of karma, hell, and heaven. These principles have long influenced the way of life and consciousness of Thai society. According to Buddhist belief, those who accumulate great merit are reborn into a wealthy, respected, and prosperous life. Upon death, they enjoy the fruits of their merit in heaven. However, those who commit substantial evil deeds will be reborn in hell or other lower realms of existence. These traditional Thai beliefs are fading in the modern era due to societal changes and contemporary trends, which have led younger generations to drift away from morality, fear of sin, and adherence to the consequences of karma. Based on this belief, the artist has translated these concepts into Art Toy sculptures, making the works feel more contemporary and more accessible to viewers. Using Nomad Sculpt and 3D printing technology, three pieces of art have been designed and produced that convey the ideal form of preta according to Buddhist teachings. Overall, the details have been simplified, but they contain profound meaning, such as the inclusion of abnormal organs to reflect the results of karma. The creative process involved research into the Tripitaka (Buddhist scriptures), Buddhist art concepts, and the principles of visual elements in fine art, combined with inspiration from contemporary artists such as Anupong Chantorn, who uses art to reflect on society and religion. The result is a body of contemporary artwork that bridges traditional beliefs with modern technology, effectively communicating the concept of karma and its consequences. It also enables younger audiences to gain a deeper and more accessible understanding of core Buddhist principles.

Keywords: Buddhism, art toy, fading beliefs, hell and heaven

บทนำ

ในอดีตคติความเชื่อเรื่องเปรตถือกันแพร่หลายในพระพุทธศาสนา เปรตเป็นผีชนิดหนึ่งเนื่องจากกรรมหรือการกระทำในทางที่ชั่วร้ายมีแตกต่างกันไป เมื่อตายแล้วจึงได้เกิดเป็นเปรตชนิดต่าง ๆ กัน เช่น คนที่ชอบดูดาตบตีพ่อแม่ผู้มีพระคุณ จะต้องไปเกิดเป็นเปรตจำพวกที่มีปากเท่ารูเข็ม มือโตเท่าใบพายหรือใบตาล อออยากและหิวโหยอยู่เป็นนิตย์ซึ่งถือเป็นคำขู่หรือเตือนสติของคนโบราณ ให้ลูกหลาน มีความกตัญญู ให้การเลี้ยงดูพ่อแม่ยามแก่ชราและไม่ทำร้ายทั้งร่างกายจิตใจ คนที่ชอบฆ่าเบียดฆ่าไก่ ตีไก่ เชือดหมู เชือดวัว อยู่เป็นอาจिन เวลาตายไปแล้วอาจต้องไปเกิดเป็นเปรตประเภท ตัวเป็นคนหัวเป็นไก่ หรือหัวเป็นหมู ตามแต่ผลกรรม



ใครทำกรรมเอาไว้ อย่างไรก็จะได้รับผลกระทบแบบนั้นตอบสนอง ฉะนั้นเปรตอาจมีอยู่หลายชนิดหลายจำพวก อย่างเช่น ประติมากรรมปั้นปูนแสดงรูปร่างเปรตในรูปแบบชนิดต่าง ๆ ที่วัดไร่โรงวัว จังหวัดสุพรรณบุรี

แต่เมื่อเติบโตขึ้น ความเจริญก้าวหน้าทางวัตถุของเมือง เทคโนโลยี และสภาพสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้รูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมเปลี่ยนแปลงตาม โดยเฉพาะการดิ้นรนเพื่อเลี้ยงชีพและดูแลครอบครัว การแข่งขันที่เข้มข้น ตลอดจนการเอาเปรียบซึ่งกันและกันในระบบเศรษฐกิจและสังคม ได้กลายเป็นปัจจัยที่หล่อหลอมวิถีคิดและพฤติกรรมของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ความต้องการหลุดพ้นจากความยากจน ความปรารถนาที่จะร่ำรวย รวมถึงค่านิยมที่เน้นความสำเร็จทางวัตถุ ทำให้หลายคนค่อย ๆ ถอยห่างจากหลักธรรมในพระพุทธศาสนา การเข้าวัด การทำบุญ ตลอดจนการเคารพในพระสงฆ์ จิตใจของผู้คนจึงเปลี่ยนแปลงไป ความศรัทธาและความเชื่อในคำสอนของศาสนาก็ดกถอยลงตามไปด้วย เหตุใดผู้ที่กระทำความชั่วกลับมีความเจริญรุ่งเรือง ร่ำรวยขึ้นทุกวัน ขณะที่ผู้ที่ประพฤติธรรมและทำความดีกลับต้องเผชิญกับความทุกข์หรือความลำบากอย่างต่อเนื่อง ซึ่งความย้อนแย้งนี้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้คนจำนวนมากเริ่มละเลยความเชื่อเกี่ยวกับนรก สวรรค์ ผลของกรรม การเวียนว่ายตายเกิด ตลอดจนภาพของเปรตตามคติพุทธศาสนาที่เคยเป็นตัวแทนของความน่ากลัวในอดีต ก็กลายเป็นเพียงเรื่องเล่าที่ไม่มีอิทธิพลต่อจิตสำนึกในปัจจุบันอีกต่อไป

ผู้สร้างสรรค์เป็นบุคคลหนึ่งที่ได้เกิดและดำรงชีวิตอยู่ในบริบทของสังคมร่วมสมัย แต่สภาพแวดล้อมทางสังคมรอบตัวกลับยังคงยึดถือแนวคิดแบบอนุรักษนิยม ซึ่งมีพื้นฐานแน่นแฟ้นในด้านศาสนา ขนบธรรมเนียม และวัฒนธรรมดั้งเดิม ความเชื่อและวิถีคิดที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นในสังคมลักษณะนี้ได้ส่งอิทธิพลต่อทัศนคติและความสนใจของผู้สร้างสรรค์ โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับ "ผลของกรรม" ตามแนวคิดในพระพุทธศาสนา ซึ่งได้กลายมาเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม แม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะเติบโตมาในยุคที่เทคโนโลยีและความทันสมัยหลั่งไหลเข้ามาอย่างรวดเร็วและมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตประจำวัน แต่กระแสความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวกลับไม่ลบเลือนความเชื่อดั้งเดิมที่ฝังรากอยู่ในจิตใจของตัวผู้สร้างสรรค์เอง หากแต่กลับเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดความพยายามในการเชื่อมโยงแนวคิดทางศาสนากับเทคโนโลยีสมัยใหม่

จากพื้นฐานแนวคิดดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์จึงได้สร้างสรรค์ผลงานรูปทรงของ “เปรต” ตามจินตนาการโดยอาศัยเทคโนโลยีการออกแบบและการผลิตสมัยใหม่ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ และความรู้สึกภายในจิตใจผ่านผลงานประติมากรรมในรูปแบบสร้างสรรค์ เพื่อสื่อสารแนวคิดเรื่องผลแห่งกรรมในบริบทของสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์การสร้างสรรค

สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม ในรูปแบบอาร์ตทอย ด้วยโปรแกรม โนแมด สกัลป์ (Nomad Sculpt) ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย

ขอบเขตการสร้างสรรค

1. ด้านเนื้อหา แสดงออกถึง เรื่องความเชื่อทางพุทธศาสนา บุญบาป ทำดี ทำชั่ว ที่ปัจจุบันเริ่มเลือนหายไปตามยุคสมัย



2. ด้านรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ เป็นงานประติมากรรม ในรูปแบบอาร์ตทอย สร้างผ่านโปรแกรม โนแมด สกัลป์ (Nomad Sculpt) จำนวน 3 ชิ้น ขนาด 30 x 15 x 15 ซม.

การดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงาน “การสร้างสรรคประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย” เป็นการศึกษาและสร้างสรรค์งานประติมากรรมด้วยการปั้นโมเดลสามมิติ ด้วย โนแมด สกัลป์ (Nomad Sculpt) และเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printer) ซึ่งจะทำให้การศึกษาและรวบรวมข้อมูลเทคนิคในการปั้นโมเดล ความเชื่อเรื่องผลของกรรมในพระพุทธศาสนา และภาพจำในวัยเด็กของผู้สร้างสรรค์ นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน โดยการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับมนุษย์ โดยมีข้อมูลที่ศึกษาดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.1 การศึกษาวรรณกรรม พระไตรปิฎก เปตติวิสัยภูมิ

นรกเป็นสถานที่ลงทัณฑ์ทรมานของผู้ที่ทำบาปอกุศลมามากเมื่อครั้งที่เป็นมนุษย์ เปตตบางจำพวกอาศัยปะปนอยู่กับภพมนุษย์แต่เป็นภพที่ละเอียดกว่า ซึ่งมนุษย์มองไม่เห็นแต่ไม่ได้หมายความว่าเปรตนั้นไม่มีพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ตรัสยืนยันเรื่องเปรตนี้ว่ามีจริงและทรงรู้ถึงการกระทำที่จะนำไปเป็นเปรต ดังมีกล่าวไว้ในมหาสัทธาสูตรตอนหนึ่งดังนี้ “ดูก่อน สารีบุตร เราย่อมรู้จักเปรตวิสัย ทางไปสู่เปรตวิสัยและปฏิบัติทานอันจะยังสัตว์ให้ถึงเปรตวิสัย อนึ่งสัตว์ผู้ดำเนินประการใดเบื้องหน้าแต่ตายเพราะกายแตกย่อมเข้าถึงเปรตวิสัยเราย่อมรู้ชัดซึ่งการกระทำนั้นด้วย” เรื่องเปรตนั้นนอกจากพระสัมมาสัมพุทธเจ้าจะทรงรู้ชัดแจ้งแล้วยังมีเหล่าสาวกอีกจำนวนมากที่รู้ ชัดแจ้งหนึ่งในจำนวนพระสาวกนั้นคือพระมหาโมคคัลลานะผู้มีฤทธิ์มากหลายครั้งที่ท่านออก บิณฑบาตกับศรัทธมิกข้างเหล่าศิษย์บางท่านจะพบกับเปรตที่มีลักษณะต่าง ๆ อยู่บ่อยครั้งเมื่อพบแล้วก็ยังมีได้บอกอะไรกับภิกษุเหล่านั้นที่ไม่เห็นเปรตเมื่อท่านกลับมาถึงวัดแล้วจึงนำมาเล่าต่อพระพักตร์ ของพระบรมศาสดาว่าได้เห็นเปรตตนหนึ่งมีรูปร่างอย่างนั้น ๆ ซึ่งพระองค์ทรงรับรองว่าเปรตที่พระมหาโมคคัลลานะเห็นนั้นเป็นเรื่องจริงหากอ่านพระไตรปิฎกจะพบว่ามีกรรกรรมรวบรวมเรื่องเปรตไว้เป็น จำนวนมาก และจัดหมวดหมู่ไว้โดยเฉพาะความหมายของเปรตภูมิ เปตติวิสัยภูมิ คือ ที่อยู่ของเปรต หรือโลกของเปรตเป็นหนึ่งในอบายภูมิ 4 อันได้แก่ 1. นรก 2. เปรต 3. อสุรกาย 4. สัตว์เดรัจฉาน เปรตนั้นถือว่าเป็นภพที่ต่ำกว่ามนุษย์ แต่สูงกว่าอสุรกายและนรกในบางแง่มุม เปรตมีความทุกข์ทรมานเพราะความหิวโหย กระหายน้ำ ตลอดจนความยากลำบากในการดำรงชีวิตหลังความตาย

เปรต หมายถึง ผู้ละไปแล้ว หรือผู้ที่สิ้นชีวิตจากภพเดิมและต้องไปสู่ภพใหม่อันเป็นผลของกรรมที่ตนได้กระทำไว้ เปรตบางประเภทมีรูปร่างน่ากลัว เช่น ผิวหนังพุพอง ผอมแห้ง ท้องใหญ่โตผิดปกติ แต่มีปากเล็กเท่ารูเข็ม ทำให้ไม่สามารถกินอาหารได้ ต้องทนทุกข์ทรมานอยู่ตลอดเวลา กรรมที่ส่งผลให้ต้องไปเกิดเป็นเปรตมีหลายประเภท เช่น ความตระหนี่ถี่เหนียว การลบหลู่พระรัตนตรัย การยกยอกของสงฆ์ การพูดเท็จ ใส่ร้ายผู้อื่น การฆ่าสัตว์ตัดชีวิต รวมถึงการกระทำบาปต่อบิดามารดา ตามหลักฐานในพระไตรปิฎก โดยเฉพาะใน เปตวัตถุ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ ขุททกนิกาย ได้กล่าวถึงเรื่องราวของเปรตในลักษณะต่าง ๆ โดยมีทั้งเปรตที่



เคยเป็นกษัตริย์ ขุนนาง นักบวช หรือสามัญชนมาก่อน แต่ล้วนต้องกลับมาเกิดเป็นเปรตเพราะผลกรรมที่ตนได้กระทำไว้ในอดีตทั้งสิ้น

ภาพที่ 1 จิตรกรรมฝาผนังในวัดดุสิตารามวรวิหาร กรุงเทพมหานคร



หมายเหตุ. จาก จิตรกรรมฝาผนังในวัดดุสิตารามวรวิหาร กรุงเทพมหานคร
(https://5703522com226.blogspot.com/p/blog-page_17.html)

ภาพที่ 2 จิตรกรรมฝาผนังในวัดสุทัศนเทพวราราม ราชวรมหาวิหาร กรุงเทพมหานคร



หมายเหตุ. จาก เรื่องเปรตวัดสุทัศน์ (<http://www.reurnthai.com/index.php?topic=5256.105>)

เมื่อกล่าวถึงกรรมคือการกระทำแล้ว ก็ย่อมต้องกล่าวถึงผลของกรรมหรือเรียกว่าวิบาก ซึ่งแปลว่าผลแห่งกรรมที่กระทำไว้แต่ปางก่อนในอดีต พระพุทธศาสนาสอนหลักความจริงว่า สิ่งทั้งหลายทั้งปวง ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ รูปธรรมนามธรรม จิตใจ ทั้งหมดล้วนแต่เป็นไปตามเหตุแห่งปัจจัย เป็นกฎธรรมชาติเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์คือ กระบวนการก่อการกระทำและการให้ผลของการกระทำ เช่นทำกรรมดี มีผลดี ทำกรรมชั่ว มีผลชั่ว ทั้งในด้านความเจริญอันเกิดจากกุศลกรรม และความเสื่อมอันเกิดจากอกุศลกรรม

1.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

พุทธศิลป์ (Buddhist art) งานศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนอง และใช้ทางด้านพระพุทธศาสนา ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเป็นความงามที่แฝงไว้ด้วยปรัชญาธรรมทางวัตถุเพื่อถวายเป็นพุทธบูชา เนื่องจากพระพุทธศาสนาเป็นการส่งเสริม เผยแพร่ เป็นสิ่งช่วยยึดเหนี่ยวจิตใจของพุทธศาสนิกชน ให้เกิดความศรัทธา ประพฤติปฏิบัติตนในแนวทางที่ตรงตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา

ประติมากรรม (Sculpture) งานศิลปะประเภทจิตรศิลป์ ที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อการชื่นชมในคุณค่าทางศิลปะเป็นสำคัญ มีการแสดงออกด้วยปริมาตร เป็นรูปทรง 3 มิติ มีความสูง ความกว้าง ความลึก ซึ่งกินระวางพื้นที่ในอากาศ สร้างโดยกรรมวิธีต่างๆ สามารถชื่นชมรับรู้ด้วยการมองเห็นทางสายตา ซึ่งเรียกว่า ทัศนศิลป์

อาร์ตทอย (Art toy) การออกแบบและการผลิตของเล่นสะสมที่ถูกมองว่าเป็นงานศิลปะ มากกว่าของเล่น มุ่งเน้นไปที่การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินผ่านการออกแบบ มีลักษณะเฉพาะทางศิลปะที่แตกต่างจากของเล่นทั่วไป

โนแมด สกัลป์ (Nomad Sculpt) โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันสำหรับสร้างโมเดลสามมิติ บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเริ่มต้นสร้างอาร์ตทอย หรือพัฒนาทักษะในการสร้างโมเดล 3 มิติ

1.3 ผลงานสร้างสรรค์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้สร้างสรรค์ศึกษาค้นคว้าแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจากงานศิลปกรรมและผลงานศิลปิน ที่มีความรู้เฉพาะทางในรูปแบบศิลปะด้านนรกภูมิหรือเปรตภูมิและรูปแบบงานอาร์ตทอย ที่น่าสนใจเพื่อเป็นกรณีศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงาน ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมายและสื่อความคิดของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน

อนุพงษ์ จันทร เป็นศิลปินที่ใช้คำสอนจากพระไตรปิฎกและไตรภูมิในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อนำเสนอประเด็นทางศีลธรรมและสังคม ผลงานของเขาสะท้อนให้เห็นถึงความเสแสร้งของบางบุคคล ที่ดูเหมือนมีศีลธรรมแต่แท้จริงกลับซ่อนเร้นความเลวร้าย ผลงานที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมาก ได้แก่ "ภิกษุสันดานกา" ซึ่งวิจารณ์พฤติกรรมของบางกลุ่มในศาสนา เพื่อเตือนสติเรื่องผลของกรรม

ภาพที่ 3 ผลงานของ อนุพงษ์ จันทร



หมายเหตุ. จาก Art Centre Silpakorn University(<https://artsandculture.google.com/partner/art-centre-silpakorn-university?hl=th>)



ศิลปินใช้การสร้างภาพแบบ ตัดทอน เพื่อลดความสมจริงและเน้นแนวคิดมากขึ้น สะท้อนศีลธรรมและตั้งคำถามต่อสังคมเกี่ยวกับความถูกผิดและผลแห่งกรรม สื่อถึงมนุษย์ที่บวช หลงผิดในไสยศาสตร์ รอยสักเต็มตัว ชอบลักขโมยเหมือนกา ตายไปเกิดเป็นเปรตมือใหญ่โต ยื้อแย่งสิ่งของในบาตร ตรงกับคำกล่าวของพระพุทธเจ้าที่ได้เปรียบเทียบกับกิฬามากไว้เหมือนกับกา

ตัวงานของ อนุพงษ์ จันทร ที่จะหยิบยกความเป็นไทยมาประยุกต์ใช้สอดคล้องกับวิถีชีวิตสังคมปัจจุบันสะท้อนให้คนตระหนัก ฉุกคิดอะไรขึ้นกับสังคม เป็นการนำเอาคำ สอนที่มีอยู่ในพระไตรปิฎกและไตรภูมิมาสร้างสรรค์ผลงาน ที่สอดแทรกไปด้วยคำสอนตามหลักของศาสนาพุทธ ซึ่งถือว่ามีความคุณค่า ด้านความมุ่งหมายที่จะสะท้อนให้เห็นมุม มองต่าง ๆ ในสังคมเรา ที่มีคนหลากหลายประเภทที่ซุกซ่อนความเลวร้ายของตนอยู่ในคราบของคนดีมีศีลธรรม ซึ่งปัจจุบันเห็นตามข่าวอยู่มากมายเป็นการสะท้อนสังคมของไทยในส่วนที่คนคิดว่าดี แต่ปัจจุบันมีความเสื่อมถอยลง เป็นตัวอย่างงานที่สะท้อนสังคมในปัจจุบันได้ดี

พัชรพล แดงรีน หรือ อเล็กซ์ เฟส (Alex Face) เป็นศิลปินสตรีทอาร์ตผู้สร้างตัวละคร "มาร์ตี" เด็กน้อยในชุดมาสคอตกระต่ายสามตา ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากลูกสาวของเขา **ดวงตาที่สาม** สื่อถึงการตั้งคำถามและคอยระวังภัยให้แก่เด็กๆ จากอันตราย ที่ตาทั้ง 2 ข้างของเรานั้นมองไม่เห็น และแฝงไปด้วยนัยยะเช่น งาน อาร์ตทอย (Art Toys) ที่เขาได้ร่วมมือสร้างสรรค์กับ ไมตี้ แจ็ค (Mighty Jaxx) พวกเขาได้ผลิต กระต่ายสามตา (Baby Rabbit) จะมาพร้อมกับใบหน้าที่บึ้งตึง มือข้างหนึ่งถือกระต่ายตัวเล็ก ส่วนมืออีกข้างอยู่ด้านหลังจะซ่อนเครื่องหมายนิ้วกลาง ซึ่งบอกเล่าว่า “ควรเลือกสร้างความเข้าใจ มากกว่าปล่อยให้ความโกรธและเกลียดชังมาครอบงำ”

ภาพที่ 4 ผลงานของ Alex Face Baby Rabbit



หมายเหตุ. จาก The Toy Chronicle (<https://www.thetoychronicle.com/news/baby-rabbit-by-alex-face-x-mighty-jaxx/>)

อาร์ตทอย (Art Toy) เป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในวงการศิลปะ ซึ่งได้เติมสีสันให้บรรยากาศการเสพงานศิลปะจากเมื่อก่อนที่เข้าถึงแค่บุคคลเฉพาะกลุ่ม ให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ที่ผลิตง่าย เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และเนื่องด้วยวัฒนธรรมของคนรัก อาร์ตทอย จึงทำให้ชิ้นงานศิลปะแต่ละชิ้นถูกประเมินราคาอย่างหลากหลาย เพราะนั่นอาจไม่ใช่แค่ของสะสม แต่มันได้ล่อไปกับปรากฏการณ์ทางสังคมที่ในปัจจุบัน

2. การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

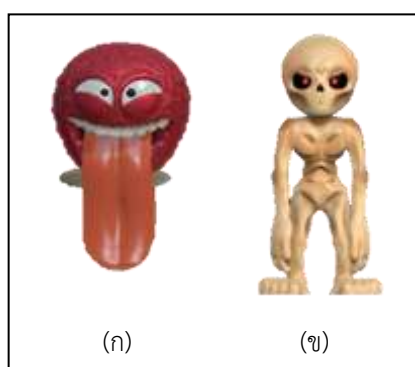
เป็นการประมวลผลแนวคิดและจินตนาการเชื่อมโยงกับเรื่องราวในแง่มุมความเชื่อของศาสนาที่ผู้คนอาจหลงลืมถึงผลกระทบในการทำบาป เป็นเหตุให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจที่จะสะท้อนเนื้อหาเรื่องราวทางศาสนาและสังคมโดยเชื่อมโยงกับคติความเชื่อทางพุทธศาสนาที่เริ่มจะจางหายไปจากสังคมในยุคปัจจุบัน เพื่อสร้างกุศโลบายให้ผู้คนได้ตระหนักรู้ และให้ความสำคัญกับผลของการกระทำความผิดชอบ ชั่วดี และตรวจสอบความคิดในการดำรงชีวิต

ภาพที่ 5 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาภาพร่าง



หมายเหตุ. โดย ภิญญวุฒ บุษ่อ้น, 2567

ภาพที่ 6 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาภาพร่าง ขั้นที่ 1



หมายเหตุ. โดย ภิญญวุฒ บุษ่อ้น, 2567



แบบร่าง (ก) เป็นรูปร่างที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเปรตที่มีเนื้อเป็นก้อน ซึ่งเป็นเปรตชนิดหนึ่ง และได้พัฒนารูปร่าง เป็นแบบร่าง (ข) ให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้นในรูปแบบของเปรตที่เป็นรูปร่างคน มือ เท้า ใหญ่ ปาก เท่ารูเข็ม เป็นเปรตในอุดมคติ กรรมของคนที่ชอบดูด่าตบตีพ่อแม่ผู้มีพระคุณ แบบร่าง (ข) ได้ถูกเลือกนำมา ขยายเป็นผลงานจริง เพราะมีรูปแบบลักษณะที่น่าสนใจกว่า ภาพต้นแบบ (ก) ที่รู้ลักษณะของกรรมยังไม่ชัดเจน

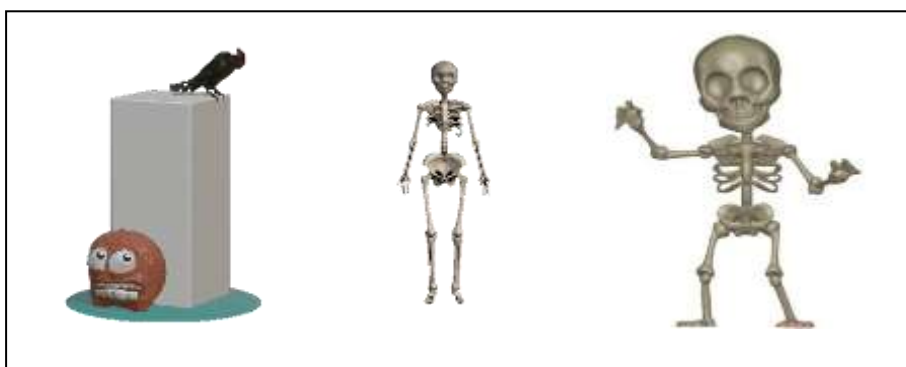
ภาพที่ 7 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาภาพร่าง ขั้นที่ 2



หมายเหตุ. โดย ภิญญวุฒ บุษอน, 2567

แบบร่าง (ก) ที่เป็นเปรตที่มีรูปร่างเป็นชิ้นเนื้อ ถูกอืกาปากเหล็กกรุมจิกกินอย่างทุกข์ทรมาน เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะตอนเป็นมนุษย์ทำบาป ฆ่าสัตว์ เช่น ฆ่าหมู วัว ควาย พัฒนาเป็นแบบร่าง (ข) ตัวเป็นคน หัวเป็นวัว เป็นกรรมของคนที่ชอบฆ่าหมู เชือดวัว อยู่เป็นอาจณ เวลาตายไปแล้วไปเกิดเป็นเปรตประเภทนี้ พัฒนาต่อเป็นแบบร่างที่ (ค) ให้มีความละเอียดลงตัวใส่ความเป็นร่วมสมัยทำให้มีเอกลักษณ์ ดูน่าสนใจมากกว่า ภาพร่างขั้น (ก) , (ข) และได้ถูกเลือกนำมาขยายเป็นผลงานจริง

ภาพที่ 8 ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาภาพร่าง ขั้นที่ 3

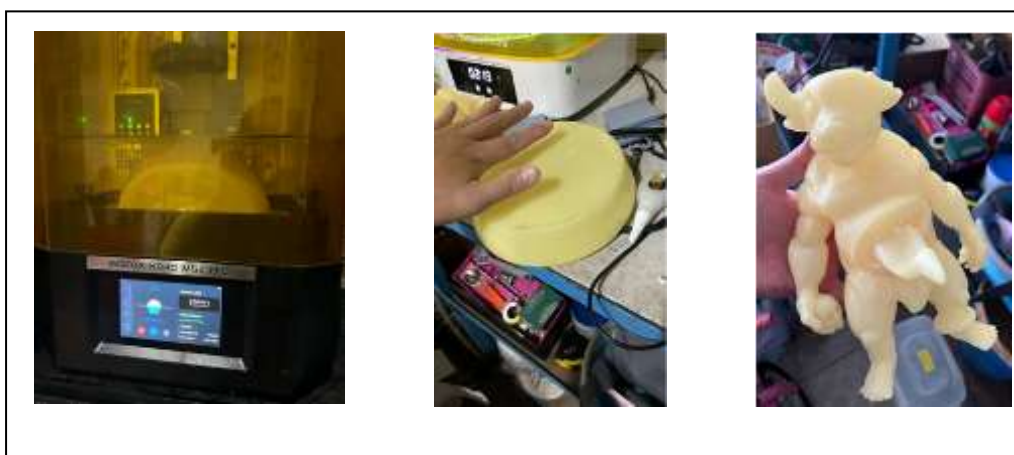


หมายเหตุ. โดย ภิญญวุฒ บุษอน, 2567

แบบร่าง (ก) เป็นเปรตที่มีรูปร่างเป็นชั้นเนื้อกำลังหวาดกลัวอีกาที่จะมาจิกกิน เป็นการทดลองสร้างตัวละครรูปแบบเหนือจริง ใช้ลูกตาโตและสีหน้าเพื่อดึงดูดความสนใจ วางพื้นฐานอารมณ์ก่อนพัฒนาโครงสร้างทางกายภาพ เป็นแบบร่าง (ข) เป็นรูปร่างของโครงกระดูกที่มีรายละเอียด สื่อถึงชีวิตหลังความตายที่ยังต้องรับผลของกรรม พัฒนาต่อเป็นแบบร่าง (ค) พัฒนารายละเอียดกระดูกให้ดูนุ่มนวล สมดุลและเป็นมิตร มีการจัดวางในลักษณะท่าทางแสดงอารมณ์การเคลื่อนไหว เพิ่มความมีชีวิตชีวา องค์ประกอบของชิ้นงานครบถ้วน ภาพร่างชิ้น (ค) จึงได้ถูกเลือกนำมาขยายเป็นผลงานจริง

ภาพที่ 9 ขั้นตอนการพิมพ์โมเดลออกมาด้วยเครื่อง 3D Printer

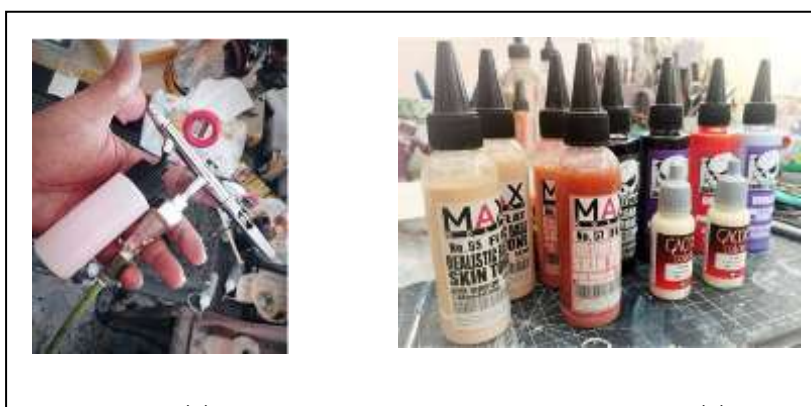
- (ก) เครื่องพิมพ์ โมเดลสามมิติ
- (ข) ตัวฐานชิ้นงานหลังพิมพ์ด้วยเครื่อง 3D Printer
- (ค) ตัวชิ้นงานหลังพิมพ์ด้วยเครื่อง 3D Printer



หมายเหตุ. โดย ภิญญวรุฒ บุอ่อน, 2567

ภาพที่ 10 ขั้นตอนการเตรียมอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์

- (ก) Airbrush ใช้ในการสัสีโมเดลสามมิติ
- (ข) สีสำหรับทำโมเดลสามมิติ

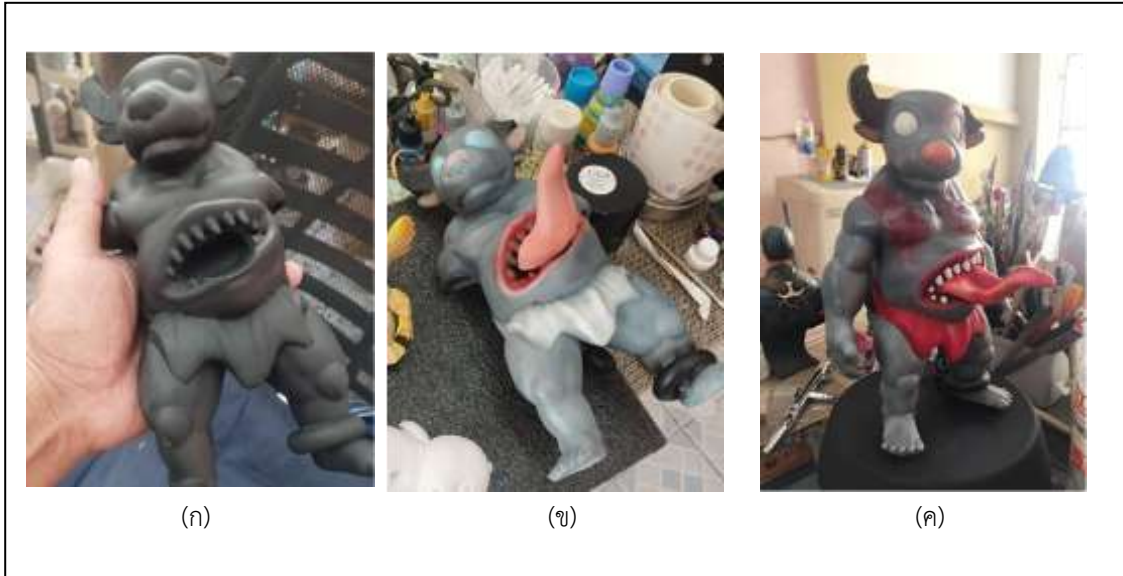


หมายเหตุ. โดย ภิญญวรุฒ บุอ่อน, 2567



ภาพที่ 11 ขั้นตอนการลงสีและเก็บรายละเอียด

- (ก) ขัดแต่งตัวโมเดล และลงสีรองพื้น
- (ข) เก็บรายละเอียดสีในส่วนต่าง ๆ ตามแบบ
- (ค) ประกอบชิ้นส่วนเข้าด้วยกัน และเก็บสีรอยต่อ



หมายเหตุ. โดย ภิญญวูธ บุอ่อน, 2567

ภาพที่ 12 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ รูปแบบนิตรรศการ



หมายเหตุ. โดย ภิญญวุธ บุษ่ออน, 2567



ภาพที่ 13 “การสร้างสรรค์ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย” ชั้นที่ 1 เจริญาน



หมายเหตุ. โดย ภิญญวรุณ บุษ่อณ, 2567

ภาพที่ 14 “การสร้างสรรค์ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย” ชั้นที่ 2 เปรต



หมายเหตุ. โดย ภิญญวรุณ บุษ่อณ, 2567

ภาพที่ 15 “การสร้างสรรค์ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย” ชั้นที่ 3 ไครงกระดุก



หมายเหตุ. โดย ภิญญวรุณ บุษ่อณ, 2567



องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

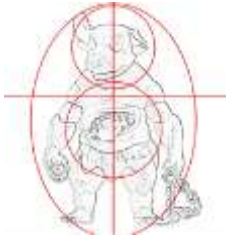
ความรู้ด้านการสร้างสรรค์และพัฒนากระบวนการเรียนรู้การศึกษาศิลปะการวิเคราะห์ผลงาน สร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 3 ด้าน

1. ด้านการวิจัยและการพัฒนา โดยศึกษาผ่านองค์ความรู้ในสาขาทัศนศิลป์การสร้างสรรค์ที่มีขอบเขตการสร้างสรรค์การวิจัยและพัฒนาในสาขาทัศนศิลป์ การสร้างสรรค์มุ่งเน้นการศึกษากระบวนการและเทคนิคการสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากการกำหนดสมมติฐาน ค้นหาแนวคิดและแรงบันดาลใจ นำมาสู่การออกแบบและพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ที่เหมาะสม โดยเฉพาะในงานประติมากรรมที่ต้องคำนึงถึงกลวิธี เทคนิค และวัสดุที่ใช้ รวมถึงการวิเคราะห์ข้อมูลที่แสดงออกในผลงาน องค์ประกอบและผลกระทบทางอารมณ์ เพื่อให้มั่นใจว่างานศิลปะสามารถสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสุดท้ายคือการเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อสร้างการแลกเปลี่ยนความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ในวงการศิลปะ

2. ด้านเทคนิคในการสร้างสรรค์ จากการศึกษาการปั้นโมเดลขึ้นจากการใช้ โนแมด สกัลป์ (Nomad Sculpt) ร่วมกับ เครื่องพิมพ์สามมิติ (3D Printer) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลายด้าน เช่น การสร้าง สื่อ 3 มิติ แอนิเมชัน (Animation) เพื่อการศึกษา ช่วยให้เนื้อหาเข้าใจง่ายและน่าสนใจมากขึ้น พัฒนาเป็น นวัตกรรมทางการศึกษา ผ่านการสร้างต้นแบบและโมเดล 3 มิติ และสามารถนำไปใช้ใน งานออกแบบสามมิติ เช่น นิทรรศการ งานศิลปะ และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. ด้านการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ผลงานชุด “การสร้างสรรค์ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย” ผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์ องค์ประกอบทางด้านศิลปะ คุณค่าทางด้านความงามและคุณค่าทางด้านข้อมูลความรู้ โดยได้แสดงการวิเคราะห์ผลงานแต่ละชิ้นดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะของผลงาน ชิ้นที่ 1 เจริญาน

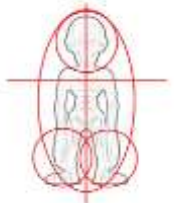
หัวข้อ	รูปภาพ	วิเคราะห์
จุดเด่น		การจัดวางองค์ประกอบแบบกึ่งกลางภาพ มีความสมดุลและสมมาตรเท่ากันทั้งสองด้าน ส่งผลให้มีความเป็นเอกภาพ หนักแน่น มั่นคง และมีอิทธิพลต่อจิตใจ รูปทรงหน้าของสัตว์มีความเด่นชัด และรูปทรงรองลงมาคือบริเวณท้องที่มีปากเพิ่มขึ้นเพื่อขบเน้นรูปทรงของอสุภกายด้วยกลุ่มมวล ปริมาตร ที่มีขนาดและความเป็นกลุ่มก้อนให้โดดเด่น



ตารางที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะของผลงาน ชั้นที่ 1 เจริญาน (ต่อ)

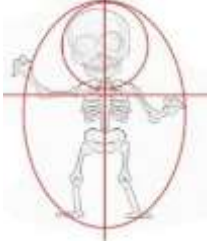
หัวข้อ	รูปภาพ	วิเคราะห์
เส้น		เส้นโครงสร้างภายในงานประติมากรรมนี้ใช้ เส้นโค้ง และเส้นตรง ผสมผสานกันเพื่อสร้างรูปร่างของตัวละคร เส้นรอบตัวของชิ้นงานมีความ โค้งมน ทำให้ตัวละครดูแข็งแรงและมีน้ำหนัก เส้นที่เกิดจากรายละเอียดกล้ามเนื้อ และรอยแผลหรืออวัยวะภายในมีลักษณะขรุขระและหยาบ เพื่อสร้างอารมณ์ความน่ากลัว โช้ที่ถือบริเวณแขนและเท้าให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ทำให้ตัวละครมีพลังและชีวิตมากขึ้น
สี	 สีดำ สีเทา สีแดง	ใช้สีหลักเป็นโทนสีเทาดำ ตัดกับสีแดง ทำให้ดูมีความลึกลับและน่ากลัว สีแดงที่ใช้เน้นจุดที่ดูน่ากลัว เช่น ปากที่หน้าท้อง เลือด และกะโหลกที่อยู่ในมือของชิ้นงาน
รูปทรง		รูปทรงที่เกิดขึ้นจะผิติดเพี้ยนไปจากธรรมชาติเพราะเนื่องมาจากผลของกรรม รูปทรงที่เด่นชัดคือ ศีรษะที่เป็นสัตว์ ปากและพินขนาดใหญ่อยู่บริเวณหน้าท้อง สัดส่วนที่บิดเบี้ยวเพื่อสร้างความรู้สึกแปลกประหลาดและมือที่ถือโซ่ตรวนแสดงให้เห็นถึงความทุกข์
พื้นที่ว่าง		การจัดการพื้นที่ว่างในผลงานมีการใช้พื้นที่ว่างภายในตัวละคร เช่น บริเวณช่องท้องที่เปิดออกและเผยให้เห็นพินและลิ้นด้านใน ซึ่งสร้างมิติและความลึกให้กับตัวงาน ช่วยให้เกิดความรู้สึกแปลกประหลาดและชวนให้ผู้ชมจดจ่อกับรายละเอียดภายใน พื้นที่ว่างรอบตัวช่วยให้ผู้ชมสามารถโฟกัสไปที่รายละเอียดของชิ้นงานได้ชัดเจนขึ้น
พื้นผิว		มีการใช้พื้นผิวที่แตกต่างกันระหว่างผิวหน้าที่เรียบและบริเวณที่เป็นแผลหรืออวัยวะภายในที่ดูขรุขระ การใช้วัสดุที่มีความเงาและด้านในบางส่วนทำให้เกิดความรู้สึกสมจริง

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะของผลงาน ชั้นที่ 2 เปรต

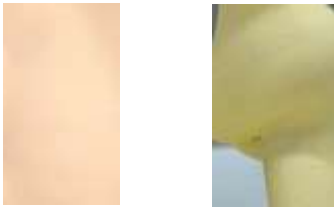
หัวข้อ	รูปภาพ	วิเคราะห์
จุดเด่น		การจัดวางองค์ประกอบแบบกึ่งกลางภาพ มีความสมดุลและสมมาตรเท่ากันทั้งสองด้าน ส่งผลให้มีความเป็นเอกภาพ มั่นคง รูปทรงหน้าตา จมูก ปากที่มีขนาดเล็ก มีความเด่นชัด และรูปทรงรองลงมาคือบริเวณ มือ เท้า ที่ผิดรูป มีขนาดใหญ่ผิดปกติ เพื่อขับเน้นรูปทรงของเปรตให้เด่นชัดขึ้น
เส้น		เส้นโครงสร้างภายในของรูปทรงประติมากรรมมีลักษณะเป็นเส้นโค้งที่ดูยาว ทำให้เกิดความรู้สึกอ่อนแอ เปราะบาง มือและเท้ามีเส้นที่ดูโค้งและขยายออก ทำให้รู้สึกถึงสัดส่วนที่ผิดธรรมชาติ ลำตัวมีแนวเส้นตรงและเฉียงที่เน้นความผอมบางของรูปร่าง ซึ่งช่วยสื่อถึงความแห้งแร้น้อยและลักษณะของสิ่งมีชีวิตที่ไม่ใช่มนุษย์
สี	 สีเขียวอ่อน	ภาพรวมของผลงาน เปรต ประกอบด้วยสีเขียวอ่อนเพียงสีเดียว ซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่ไม่ใช่มนุษย์ และสื่อถึงความผิดแปลกจากธรรมชาติของมนุษย์
รูปทรง		รูปทรงที่ปรากฏในงาน จะเป็นรูปทรงของเปรต ในท่าทางที่บ่งบอกถึงการกระทำที่ก่อให้เกิดบาป รูปทรงที่เกิดขึ้นจะผิดเพี้ยนไปจากธรรมชาติเพราะเนื่องมาจากผลของกรรม รูปทรงที่เด่นชัดคือ มือ เท้า ผิดรูป มีขนาดใหญ่ผิดปกติ ปากเท่ารูเข็ม รูปร่างผอม
พื้นที่ว่าง		การจัดการพื้นที่ว่างในผลงานด้วยหลักดุลยภาพแบบสมมาตร คือแบบเท่ากันทั้งสองด้าน ไม่หนักไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง พื้นที่ว่างรอบๆ ทำให้ตัวประติมากรรมดูโดดเด่นและเน้นถึงรูปร่างที่บิดเบี้ยว
พื้นผิว		พื้นผิวของผลงานประติมากรรมมีลักษณะเรียบด้าน ไม่มีเงาสะท้อน ไม่มีรายละเอียดของกล้ามเนื้อ ทำให้ตัวผลงานดูมีความลึกลับและดูเป็นสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติ



ตารางที่ 3 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะของผลงาน ชั้นที่ 3 โครงกระดูก

หัวข้อ	รูปภาพ	วิเคราะห์
จุดเด่น		การจัดวางองค์ประกอบแบบกึ่งกลางภาพ มีความสมดุลและสมมาตรเท่ากันทั้งสองด้าน ส่งผลให้มีความเป็นเอกภาพ รูปทรงหน้าที่เป็นหัวกะโหลกมีความชัดเจน และรูปทรงรองลงมาคือบริเวณ ลำตัว แขน ขา มือ เท้า สามารถถอดประกอบได้ ชับเน้นความเป็นโครงกระดูกให้สมจริงมากขึ้น
เส้น		เส้นที่ใช้ มีลักษณะเป็นเส้นโค้ง ซึ่งช่วยแสดงถึง การเคลื่อนไหวท่าทางของโครงกระดูก เส้นเฉียงที่ลากผ่านแขน ขา ลำตัว ศีรษะ ช่วยแสดงทิศทาง การเอียงหรือโน้มตัวของร่างกาย เส้นที่มีทิศทางขึ้นลง สลับกันไป ซึ่งช่วยให้รู้สึกถึง การทรงตัว และ แรงโน้มถ่วง และทำให้ภาพดูไม่นิ่งเฉย น่าสนใจ และมีมิติ
สี	 สีขาวครีม	ภาพรวมของผลงาน โครงกระดูก ประกอบด้วยสีครีมเป็นหลัก ไม่มีสีที่ตัดกันหรือขัดแย้งภายในตัวชิ้นงาน ทำให้โพกัสไปที่รูปร่างมากกว่าสี โดยสีโทนอ่อนเป็นสีผิวของผลงานปรากฏเป็นพื้นที่บริเวณกว้าง ให้ความรู้สึกนุ่มนวลเป็นมิตร เข้าถึงได้ง่าย
รูปทรง		รูปทรงที่ปรากฏในงาน จะเป็นรูปทรงของโครงกระดูก ปรากฏชัด แสดงให้เห็นถึงความโค้งงอ ความหนา และรูปร่างเฉพาะของกระดูกแต่ละส่วน ไม่เน้นความละเอียดทางกายวิภาคมาก แต่สามารถสื่อถึงท่าทางและรูปร่างโดยรวมได้ชัดเจน มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์หรือโครงสร้างพื้นฐานของร่างกายมนุษย์ ดูเรียบง่ายและสื่อความหมายได้อย่างตรงไปตรงมา

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะของผลงาน ชิ้นที่ 3 โครงกระดูก (ต่อ)

หัวข้อ	รูปภาพ	วิเคราะห์
พื้นที่ว่าง		การจัดการพื้นที่ว่างในผลงานด้วยหลักดุลยภาพแบบสมมาตร แขนทั้งสองข้างของโครงกระดูกยื่นออกไปสองด้าน และขาทั้งสองข้างอยู่ในตำแหน่งที่มั่นคง พื้นที่รอบ ๆ โครงกระดูก ทำหน้าที่เน้นให้ตัวโครงกระดูกโดดเด่นมากยิ่งขึ้น ไม่รู้สึกอึดอัด และทำให้ผู้ชมมองเห็นวัตถุหลักได้ชัดเจน ส่วนพื้นที่ของโครงกระดูก ซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพ พื้นที่นี้ถูกวางไว้ตรงกลางภาพ ช่วยให้ตัวโครงกระดูกมีความโดดเด่นขึ้นมาและมีพลังในการสื่อสารทางสายตา
พื้นผิว		พื้นผิวเรียบ ผิวของวัตถุเรียบเนียน ไม่มีรอยหยาบหรือความขรุขระ ความรู้สึกจากการมองเห็น แม้พื้นผิวจะดูเรียบ แต่มีรายละเอียด เช่น รอยต่อของกระดูก ช่องฟัน เบ้าตา ที่เพิ่มมิติให้กับวัตถุ ทำให้ดูมีชีวิตชีวาและสมจริงมากขึ้น

หมายเหตุ. โดย ภิญญวุธ บ่ออ่อน, 2567

บทสรุปและอภิปรายผล

ผลงาน “การสร้างสรรค์ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย” เป็นการนำเสนอแนวคิดทางพระพุทธศาสนาในประเด็นเรื่อง กรรมและผลของกรรม มาถ่ายทอดผ่านงานประติมากรรมร่วมสมัย โดยการใช้ รูปเปรต อสุรกาย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏอย่างเด่นชัดในคัมภีร์พุทธศาสนา เช่น เปรตวัตถุ และ ไตรภูมิพระร่วง ที่ได้อธิบายถึงสภาพความทุกข์ของผู้ทำบาปกรรม แนวคิดดังกล่าวสะท้อนถึงความเชื่อดั้งเดิมของชาวไทยที่ในปัจจุบันเริ่มเลือนหายไป เนื่องจากอิทธิพลของความทันสมัย และวัตถุนิยม

การประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) ได้แก่ โปรแกรม โนแมด สกัลป์ (Nomad Sculpt) และเทคนิคการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) ทำให้ผลงานสามารถถ่ายทอดคติความเชื่อดังกล่าวออกมาในรูปแบบร่วมสมัย และช่วยให้นามธรรมเชิงศาสนากลายเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ การเลือกใช้แนวทาง อาร์ตทอย (Art Toys) ไม่เพียงเพิ่มมิติด้านความเป็นงานสะสมเชิงศิลปะ แต่ยังทำหน้าที่เป็น “สื่อกลาง” ในการกระตุ้นให้สังคม โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน หันกลับมาตระหนักถึงคุณค่าของพระพุทธศาสนาในแง่มิติทางศีลธรรม



ในเชิงการเปรียบเทียบ งานสร้างสรรค์ชุดนี้มีความสอดคล้องกับแนวทางของศิลปินไทยร่วมสมัย เช่น อนุพงษ์ จันทร ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ภิกษุสันดานกา ซึ่งนำแนวคิดเรื่องผลของกรรมมาตีความผ่านจิตรกรรม เพื่อสะท้อนความเชื่อมโยงทางศีลธรรมของบางกลุ่มในสังคม ผลงานดังกล่าวเป็นตัวอย่างสำคัญที่ชี้ให้เห็นว่า ศิลปะร่วมสมัยสามารถทำหน้าที่แทนคำสอนทางศาสนา โดยการปลูกฝังให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ต่อปัญหาสังคม (อมรรัตน์ ล้อถิธร, 2561) ในทำนองเดียวกัน งานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้เลือกใช้ เปรต และ อสุรกาย เป็นสัญลักษณ์ของการลงโทษตามผลกรรม โดยลดทอนรูปแบบให้เรียบง่ายในเชิง อาร์ตทอย (Art Toys) เพื่อเพิ่มการเข้าถึงแก่ผู้ชม แต่ก็ยังคงความน่าสะพรึงกลัวเชิงสัญลักษณ์เอาไว้

ในเชิงทัศนศึกษาการ พระเทพกิตติปัญญาคุณ (กิตติวุฒโท ภิกขุ, 2557) ได้อธิบายว่า “กรรม” เป็นกฎแห่งเหตุและผลที่มนุษย์ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ การตระหนักรู้ถึงผลของกรรมจึงมีบทบาทสำคัญต่อการหล่อหลอมพฤติกรรมของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบแห่งศีลธรรม อันสะท้อนให้เห็นถึงพลังของหลักธรรมที่สามารถกำกับแนวทางการดำเนินชีวิตของบุคคลและสังคมได้อย่างยั่งยืน เมื่อแนวคิดดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านกระบวนการทางศิลปะ ย่อมทำให้นามธรรมเชิงศาสนาซึ่งเข้าใจได้ยาก กลายเป็นสิ่งที่จับต้องและรับรู้ได้ผ่านประสบการณ์การรับชมงานทัศนศิลป์โดยตรง ขณะเดียวกัน งานวิชาการด้าน พุทธศิลป์ (Buddhist Art) ได้ชี้ให้เห็นว่า ศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อศาสนามีได้มีคุณค่าเฉพาะเชิงสุนทรียศาสตร์ หากยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดและสืบสานคำสอนทางพระพุทธศาสนา (ชะลูด นิ่มเสมอ, 2553) ดังนั้น ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ จึงนับได้ว่าเป็นการต่อยอดบทบาทของศิลปะทางศาสนาในบริบทสังคมดิจิทัล อันสะท้อนให้เห็นถึงพลังของศิลปะร่วมสมัยที่สามารถผสมผสานองค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนาเข้ากับเทคโนโลยีร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพและทรงคุณค่า

จากการวิเคราะห์ พบว่าผลงานนี้มีคุณค่าทั้ง เชิงศิลปะ คือ การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ผ่าน อาร์ตทอย (Art Toys) และ การพิมพ์สามมิติ (3D Modeling) เชิงศาสนา คือ การรื้อฟื้นความเชื่อเรื่องกรรม นรก สวรรค์ และ เชิงสังคม คือ การกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามต่อศีลธรรมที่กำลังถูกละเลย ผลงานยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงศาสนา การจัดนิทรรศการ หรือแม้แต่พัฒนาเชิงพาณิชย์ในรูปแบบ งานสะสม อาร์ตทอย (Art Toys Collection) ที่คงคุณค่าทางศิลป์ควบคู่กับสาระเชิงศาสนาได้

กล่าวโดยสรุป ผลงานสร้างสรรค์ “ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย” เป็นการนำศิลปะร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ในการสื่อสารแนวคิดทางพระพุทธศาสนา โดยอาศัยการผสมผสานเทคนิคดิจิทัลร่วมสมัยเข้ากับสัญลักษณ์เชิงศาสนาดั้งเดิม เพื่อรื้อฟื้นและต่อยอดคุณค่าทางจริยธรรมที่กำลังเลือนหายไป ในสังคมปัจจุบัน ผลงานดังกล่าวชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางของศาสนาได้ อย่างมีประสิทธิภาพและทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชื่อมโยงศาสนา สังคม และเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

ผลงาน "การสร้างสรรค์ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย" เป็นตัวอย่างที่ดีของการใช้ศิลปะเพื่อสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและศาสนา โดยผสมผสานเทคโนโลยี และแนวคิด อาร์ตทอย ทำให้เกิด



รูปแบบใหม่ของงานศิลปะที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้หลากหลาย การพัฒนาผลงานในอนาคตควรมุ่งเน้นไปที่ ด้านการศึกษา พาณิชยกรรม การใช้เทคโนโลยีเพิ่มเติม และการนำเสนอที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เพื่อให้เกิดผลกระทบทางความคิดและสังคมมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

โครงการสร้างสรรค์เรื่อง “การสร้างสรรค์ประติมากรรมอาร์ตทอย ชุด ความเชื่อที่เลือนหาย” ได้รับทุนสนับสนุนจาก สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2567 การดำเนินโครงการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์และการสนับสนุนจากหน่วยงานและผู้เกี่ยวข้องทุกท่าน

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 3 ท่าน รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงศักดิ์ นามโพธิ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ชาย บุญอินทร์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะการทำบทความสร้างสรรค์ฉบับนี้ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย

ขอกราบขอบพระคุณอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และ ผู้อำนวยการวิทยาลัยช่างศิลป์ ที่ให้ความอนุเคราะห์และสนับสนุนด้านการดำเนินงานให้โครงการนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

รายการอ้างอิง

- จิระวัฒน์ พิตรปรีชา. (2545). *โลกศิลปะศตวรรษที่ 20*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.
- ชะลูด นิ่มเสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์.
- ธรรมะจากพระสูตร. (2567, 16 มิถุนายน). <http://buddhismarticles.com/?p=216>
- ประเภทของเปรต. (2567, 20 กันยายน). สืบค้นจาก http://www.culture.go.th/culture_th/mobile_detail.php?cid=11&nid=4849
- เปรต ไตรภูมิพระร่วง. (2566, 20 ธันวาคม). <https://today.line.me/th/v2/article/MypJ2w>
- ผู้จัดการ360. (2567, 20 พฤศจิกายน). *The Monsters Series ‘LABUBU EXCLUSIVE FANSIGN EVENT with Kasing Lung’ 2567*. <https://gotomanager.com/content/133321/>
- พระเทพกิตติปัญญาคุณ (กิตติวุฒโท ภิกขุ). (2557). *กรรม และการให้ผลของกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สหธรรมิก.
- วิเคราะห์สัญญาณ/ปรัชญา/ศาสนา/ข้อมูล/วิจัย. (2567, 2 ตุลาคม). *วิทยานิพนธ์เชิงคุณภาพ*. <https://nakhonsawanresearch.blogspot.com/2011/07/qualitative-research.html>
- สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก. (2553). *อำนาจอันยิ่งใหญ่แห่งกรรม*. กรุงเทพมหานคร: วิบูลย์กิจการพิมพ์.
- อมรรัตน์ ล้อธิธรรม. (2561, 4 กรกฎาคม). *ถ้าสงสัยจริงๆใจเดือดร้อนกับภิกษุสันดานกา*. <http://www.palungdham.com/t237.html>



อาร์ตทอย. (2567, 20 พฤศจิกายน). <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2777774>

Art Centre Silpakorn University (<https://artsandculture.google.com/partner/art-centre-silpakorn-university?hl=th>)

3D Modeling. (2567, 25 กันยายน). *What is 3D modeling and real estate utilization.*

<https://bimspaces.com/blog/what-is-3d-modeling-and-real-estate-utilization/>