บทความวิจัย

เรื่อง แนวคิดการออกแบบตัวละครในไฟนอล แฟนตาซี ของโยชิทากะ อามาโนะ

โดย

นาย วรพล บัวเผื่อน

รหัสนักศึกษา 05540654

เสนอ

อาจารย์ สุพิชฌาย์ แสงสุขเอี่ยม

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450109 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2557

หัวข้องานวิจัย แนวความคิดการออกแบบตัวละครในไฟนอล แฟนตาซีของโยชิทากะ อามาโนะ

ชื่อนักศึกษา นาย วรพล บัวเผื่อน

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ สุพิชฌาย์ แสงสุขเอี่ยม

สาขาวิชา เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2557

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง แนวคิดการออกแบบตัวละครในไฟนอล แฟนตาซีของโยชิทากะ อามาโนะ มีวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยเพื่อศึกษาแนวคิด วิธีการการออกแบบตัวละครในเกมไฟนอล แฟนตาซีที่โด่งดังของโยชิทากะ อามาโนะ ซึ่งเป็นศิลปินนักวาดภาพชื่อดังระดับแนวหน้าของญี่ปุ่น ที่ได้ร่วมงานกับบริษัท Square Enix และทำงาน ในตำแหน่งออกแบบตัวละครในเกม ซึ่งการที่เกมไฟนอล แฟนตาซี ประสบความสำเร็จโด่งดังระดับโลกนั้น นอกจากตัวเกมที่มีการดำเนินเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ สนุกสนานแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่ที่เป็นปัจจัยในการ ประสบความสำเร็จนั่น ก็เป็นการออกแบบฉากสถานที่ หรือภาพต่างๆที่สวยงาม มีเอกลักษณ์ และตัวละครในเกม ที่นอกจากออกแบบได้สวยงามแล้ว ยังมีความเป็นศิลปะ ลักษณะตัวละครต่างๆอย่างการแต่งกายหรือลักษณะนิสัยทุกอย่างล้วนแต่มีที่มาที่ไป และแสดงถึงสัญลักษณ์บางอย่างที่สอดคล้องกันเสมอ หรือการนำวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์จากสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาเป็นส่วนประกอบ หรือการใช้ ความรู้ทางด้านทัศนศิลป์ การใช้องค์ประกอบศิลป์ เช่น การใช้โทนสีที่สามารถบรรยายความคิด ความเชื่อ ลักษณะนิสัยของตัวละครออกมาได้หมด อีกทั้งบรรยา ยบรรยากาศ และอารมณ์ร่วมในฉากต่างๆได้อย่างมีสุนทรียศาสตร์ ลึกซึ้งงดงาม เป็นแนวคิดการออกแบบที่ ยอดเยี่ยมที่มาจากโยชิทากะ อามาโนะ ที่เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกมไฟนอล แฟนตาซี นั้นประสบความสำเร็จ ในด้านยอดขายได้ในระดับโลก

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญ (ต่อ)	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์การศึกษา	4
1.3 สมมติฐานของการศึกษา	4
1.4 ขอบเขตของการศึกษา	4
1.5 ขั้นตอนการศึกษา	4
1.6 ประโยชน์ของการศึกษา	5
1.7 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
บทที่ 2 ประวัติส่วนตัวของโยชิทากะ อามาโนะ	9
2.1 ผลงานที่มีชื่อเสียงของโยชิทากะ อามาโนะ	11
2.2 ร่วมงานกับบริษัท Square Enix (ชื่อเดิม Square Soft)	16
บทที่ 3 เกมไฟนอล แฟนตาซี X	18
3.1 โครงเรื่อง	18

3.2 องค์ประกอบฉาก 22

3.3 ตัวละครหลักในไฟนอล แฟนตาซี 29

บทที่ 4 บทวิเคราะห์ แนวคิดการออกแบบตัวละคร 36

บทที่ 5 บทสรุป 48

บรรณานุกรม 49

บทที่ 1

บทนำ

1.ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีความน่าสนใจทั้งด้านวัฒนธรรม ด้านเทคโนโลยี และด้านความบันเทิง ซึ่งประเทศญี่ปุ่นสามารถนำวัตนธรรมและเทคโนโลยีมาสร้างสรรค์เป็นผลงานแขนงต่างๆได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์และหลายผลงานได้รับความนิยมไปทั่วโลก เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน ดนตรี เกม เป็นต้น

อุตสาหกรรมเกมในประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีโครงสร้างการผลิตเป็น ลำดับขั้นและมีมูลค่าทางการตลาดในปี 2006 สูงถึง 2,300 ล้านเหรียญสหรัฐ และมีบริษัทที่สร้างเกมอยู่มากมาย เช่น Konami , Capcom Square Enix เป็นต้น ซึ่งต่างก็มีแนวทางการสร้างเกมหรือขายให้กับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการแตกต่างกันออกไป การผลิตและออกแบบเกมนั้นไม่ได้มุ่ งเน้นเพียงยอดขายจากการตลาดเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงผลิตภัณฑ์อื่นๆ เช่น ภาพยนตร์อะนิเมชั่น และการขายลิขสิทธ์ตัวละครในเกม ดังนั้นการออกแบบตัวละครและเนื้อเรื่อง การดำเนินเนื้อเรื่องในเกม จึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

เกมไฟนอล แฟนตาซี (Final Fantasy) เป็นเกมหนึ่งของประเทศญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จโด่งดังไปในระดับโลก ถูกสร้างขึ้นมาโดยบริษัท Square (ปัจจุบันเปลี่ยนเป็น Square Enix) ในปี พ.ศ.2530 (Wikipedia, ed. 2557) เป็นแนวเกม RPG (Role Playing Game) หรือเกมที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม ด้วยเนื้อเรื่องแนวผจญภัยสนุกสนาน แต่สอนถึงคุณค่าของมิตรภาพและความยุติธรรม รวมทั้งรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆที่ทำให้เกมมีความน่าสนใจ อย่างเช่น การออกแบบตัวละคร ทั้งชุดเสื้อผ้า ลักษณะนิสัย ฉากสถานที่ต่างๆที่สวยงาม จนทำให้ประสบความสำเร็จอย่าง มากและมีการทำต่อมาอีกหลายภาคจนปัจจุบัน อีกทั้งมีการต่อยอดสินค้าผลิตภัณฑ์ออกมาในรูปแบบต่างๆ อย่างเช่น ภาพยนตร์ อะนิเมชั่น และสินค้าจำพวกของเล่น หุ่นโมเดลตัวละคร และอื่นๆอีกมากมาย

เกม Final Fantasy X เป็นเกมภาคที่ 10 ของเกมไฟนอลแฟนตาซี ได้ออกวางจำหน่ายครั้งแรกเมื่อ วันที่ 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2544 (Wikipedia, ed. 2557) เกมนี้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในด้านยอดขาย ที่ขายได้กว่าเกือบ 8 ล้านชุดทั่วโลก มีกระแสตอบรับและคำชมเชยอย่างล้นหลาม และได้รับการจัดอันดับจาก สื่อต่างๆมากมายทั้งในญี่ปุ่นและต่างประเทศ เช่น เว็บไซต์ Game spot ซึ่งเป็นเว็บไซต์ภาษาอังกฤษ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวงการเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลกเว็บหนึ่ง (Wikipedia, ed. 2557) รวมทั้งในปี 2550 ก็ยัง ได้รับการบันทึกใน Guinness World Record ด้วยว่าเป็นเกมแนว RPG ที่มียอดจำหน่ายสูงสุดเป็นอันดับที่ 9 ของโลกอีกด้วย (Wikipedia, ed. 2557)

ส่วนหนึ่งนอกจากยอดขายที่ประสบความสำเร็จและได้รับกระแสตอบรับคำชมเชยเป็นอย่างมาก คือเป็นเกมไฟนอลแฟนตาซี เกมแรกที่นำกราฟิกแบบ 3 มิติ เต็มรูปแบบที่สามารถแ สดงผลได้ในเครื่องเล่นเกม Play station 2 มาใช้ ทำให้ภาพที่แสดงออกมามีความสวยงามตระการตาเป็นอย่างมากในสมัยนั้น อีกทั้งเป็น ภาคแรกที่ให้ตัวละครในเกมมีเสียงพูด โดยนำนักพากย์มาเป็นผู้ให้เสียง และการแสดงอารมณ์ผ่านทางสีหน้า ทำให้มีความสมจริงเป็นอย่างมาก และนอกจากเนื้อเรื่องเกมที่น่าสนใจแล้วนั้น รายละเอียดต่างๆในเกม ก็ได้ใช้เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น ทำให้นำเสนอออกมาได้อย่างสมจริงและลึกซึ้งขึ้นไปในอีกระดับ (Wikipedia, ed. 2557)

เกม Final Fantasy X ดำเนินเรื่องราวในโลกที่มีชื่อว่า "สปีร่า" (Spira) ประกอบด้วยแผ่นดินผืนใหญ่ที่แบ่งออกเป็นสามอนุทวีป ล้อมรอบด้วยหมู่เกาะเขตร้อนขนาดเล็ก มีสภาพภูมิอากาศมีตั้งแต่แบบเขตร้อน แบบอบอุ่น ไปจนถึงแบบหนาวเย็น ประชากรของในโลกสปีร่าประกอบด้วยหลายเผ่าพันธุ์ โดยเผ่าพันธุ์มนุษย์ มีจำนวนมากที่สุด ในบรรดามนุษย์ที่ชนเผ่าที่มีชื่อว่า อัลเบด (Al Bhed) ซึ่งมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีขั้นสูง แต่ถูกเพิกถอนสิทธิการเป็นพลเมือง เผ่าพันธุ์กวาโดที่มีลักษณะบางประการคล้ายมนุษย์ แต่มีหลายสิ่งแตกต่างออกไป เช่น นิ้วมือยาวกว่า และมีเผ่าพันธุ์อื่นๆ ที่แตกต่างจากมนุษย์อย่างเห็นได้ชัด เช่น เผ่ารอนโซ ที่มีลักษณะคล้ายสิงโต หรือเผ่าไฮเปลโลที่คล้ายกบ ในบรรดาเผ่าพันธุ์ทั้งหลายยังมีสิ่งที่เรียกว่า "Unsent" ซึ่งเป็นจิตวิญญาณของผู้เสียชีวิตที่มีความปรารถนาอันแข็งกล้าจนสามารถคงอยู่ในรูปลักษณ์ทางกายภาพได้และสัตว์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาสำหรับเกมโดยเฉพาะ เช่น

ชูพัฟ (Shoopuf) สัตว์รูปร่างคล้ายสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำขนาดยักษ์ รวมถึง โจโคโบะ นกรูปร่างคล้ายนกอีมู ซึ่งปรากฏตัวในเกมส่วนใหญ่ในซีรีส์ ไฟนอลแฟนตาซี

เรื่องราวของเกมในภาคนี้มีความโดดเด่น โดยมีการจำลองแบบสิ่งต่างๆ มาจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทั้งพืชพันธุ์ ภูมิประเทศ สถาปัตยกรรม รวมถึงการตั้งชื่อ โดยผู้ออกแบบตัวละครได้เลือกออกแบบสภาพภูมิศาสตร์และวัฒนธรรมของของโลกสปีร่าโดยจำลองจากแปซิฟิกตอนใต้ ไทย และญี่ปุ่นเป็นหลัก บางส่วนจำลองมาจากสภาพภูมิศาสตร์ของหมู่เกาะทางใต้ แตกต่างจากเกมไฟนอล แฟนตาซี ในหลายๆ ภาคที่มักจะมี สภาพภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม เป็นแบบยุโรปเสียส่วนมาก (Square Co, ed. 2557)

รายละเอียดต่าง ๆ ในเกมไฟนอลแฟนตาซี ถือว่า เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เนื้อเรื่องของเกมมีความเป็นเอกลักษณ์และแตกต่างกันไปในแต่ละภาค ไม่ว่าจะด้วยโครงเรื่อง สถานที่ ความคิด ความเชื่อ หรือตัวละครต่างๆในเกม ทั้งลักษณะนิสัยหรือชุ ดเสื้อผ้าก็ตาม มักมีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องไม่ว่าด้านไหน ซึ่งบริษัท Square Enix ผู้สร้างเกมไฟนอลแฟนตาซี ได้นำคุณโยะชิทะกะ อะมะโนะ ซึ่งเป็นจิตกรชื่อดังมาเป็นผู้รับผิดชอบ ในการออกแบบตัวละครให้ในเกมไฟนอลแฟนตาซีอยู่หลายภาค (J-Renderer Joey, 2557) ซึ่งได้รับการยอมรับจากผู้บริโภคเกมไฟนอลแฟนตาซีเป็นจำนวนมาก อีกทั้งคุณโยะชิทะกะ อะมะโนะ ได้นำผลงานการออกแบบ ตัวละครของตนเอง มานำเสนอเป็นภาพวาดที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนมีความโดดเด่น โดยเฉพาะลักษณะลายเส้นของเส้นผมและลายเส้นเสื้อผ้าเป็นอันมาก (Wikipdedia, 2557)

จากการศึกษาเบื้องต้นรูปแบบการวาดภาพของตัวละครในเกมที่คุณโยะชิทะกะ อะมะโนะ ออกแบบพบว่า คุณโยะชิทะกะ อะมะโนะ ได้คำนึงถึงโครงเรื่องของเกมในแต่ละภาค และคำนึงถึงรายละเอียดต่างๆเป็นอย่างมาก ทำให้รายละเอียดตัวละครในแต่ละตัว อย่างเช่ น เพศ รูปร่าง ลักษณะนิสัย ความคิด ความเชื่อทางศาสนา สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่องที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องจริงได้อย่างลงตัว ดังนั้นหากศึกษาแนวความคิดในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานในกรณีศึกษาเกมไฟนอลแฟนตาซี ซึ่งจะทำให้เป็นแนวทางและประโยชน์ต่อการศึกษางานศิลปะประยุกต์ในการออกแบบต่อไป

2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาแนวความคิดของคุณโยะชิทะกะ อะมะโนะในการออกแบบตัวละคร โดยจะศึกษาจากตัวละครของเกม Final Fantasy X

2. เพื่อศึกษาการออกแบบองค์ประกอบของเกม เช่น โครงเรื่อง สถานที่ ศาสนา ความเชื่อ พิธีกรรม

3. สมมติฐานของการศึกษา

การออกแบบตัวละครในเกมไฟนอลแฟนตาซีแต่ละภาคของคุณโยะชิทะกะ อะมะโนะ ได้อาศัยโครงเรื่องของเกม และรายละเอียดต่าง ๆ ในแต่ละส่วน มาเป็นหนึ่งในแนวคิดของตั วเองเพื่อให้ตัวละครที่ออกแบบนั้น มีความเกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง บทบาท ลักษณะ ความคิด ความเชื่อ อย่างถูกต้องและสมจริง เช่น สถานที่หนึ่งในเกม มีวัฒนธรรม ภูมิประเทศ สำเนียงการพูด ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากชาวโพลีนีเซีย (Polynesia) เป็นต้น

4. ขอบเขตการศึกษา

ผู้เขียนทำการศึกษา เกม Final Fantasy X ซึ่งเป็นเกมลำดับที่ 10 ของซีรี่ย์เกมไฟนอลแฟนตาซี มาเป็นกรณีศึกษา โดยศึกษาแนวคิดการออกแบบตัวละครสำคัญต่างๆซึ่งมีความแตกต่างและเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่อง รวมถึงศึกษาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมในกรณีศึกษา

5. ขั้นตอนการศึกษา

1. เลือกตัวอย่างมา 1 ตัวอย่างมาเป็นกรณีศึกษา ในกรณีนี้คือเกม Final Fantasy X

2. ดูเนื้อเรื่องของเกมในภาพรวมใหญ่ๆว่า เนื้อหาเป็นอย่างไร

3. ดูองค์ประกอบต่างๆในเกม อย่างเช่น ความสัมพันธ์ตัวละคร สถานที่ต่างๆที่ปรากฏในเกม ความคิด ความเชื่อ ศาสนา พิธีกรรม อุดมการณ์

4. วิเคราะห์ตัวละครของคุณโยะชิทะกะ อะมะโนะที่ออกแบบขึ้นมา ว่ามีแนวคิดอย่างไร มีการเชื่อมโยงกับองค์ประกอบและเนื้อเรื่องของเกมอย่างไร ได้รับอิทธิพลมาอย่างไร

6. ประโยชน์ของการศึกษา

1. เพื่อเข้าใจถึงความเชื่อมโยงของตัวละครที่ถูกออกแบบกับโครงเรื่องหลักของเกม

2. เพื่อเข้าใจถึงแนวความคิดที่ปรับประยุกต์ผ่านตัวละคร

3. เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจเรื่องศิลปะที่ปรากฏในสื่อแขนงต่างๆ

7. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ประเสริฐ พิชยะสุนทร . (2555) เขียนหนังสือเรื่อง ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น กล่าวถึง หลักการ ความสำคัญของศิลปะ ที่จะเป็นพื้นฐานที่เป็นจุดกำเนิดผลงานทางศิลปะ จากความคิดจินตนากรออกมาเป็นผลงานทางศิลปะและสร้างความเข้าใจถึงที่มาที่ไปของแนวคิด ความคิดการสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อมูลเรื่อง “ทฤษฎีสี” ที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่ งในศิลปะและเห็นได้ชัดเจนซึ่งมักจะมีความเชื่อมโยงกับสิ่งต่างๆให้สิ่งนั้นๆมีความสมจริง เด่นชัดออกมา

2. นภามาศ วารเวียง . (2529) เขียนหนังสือเรื่อง ก่อนประวัติศาสตร์ในหมู่เกาะเมลานีเซีย ไมโครนีเซีย โพลีนีเซีย กล่าวถึง ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับหมู่เกาะโพลีนีเซีย ในเรื่องของวัฒนธรรมต่างๆ ซึ่ง

จากการศึกษา ได้พบว่า สถานที่ที่หนึ่งในเกมนั้น มีภูมิประเทศ วัฒนธรรม หรือภาษาการพูดนั้นได้แรงบันดาลใจมาจากจากหมู่เกาะโพลีนีเซีย

3. จอห์น แบสติน. (2556) เขียนหนังสือเรื่อง ประวัติศาสตร์เอ เชียตะวันออกเฉียงใต้สมัยใหม่ กล่าวถึง ประวัติศาสตร์ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในหลายๆด้าน ทั้งด้านความคิด ความเชื่อและอื่นๆ ซึ่งตัวเกมได้หยิบยกลักษณะวัฒนธรรมของทางเอเชีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มาเป็นลักษณะภูมิประเทศหลัก ของเกม

4. ทวีวัฒน์ ปุณฑริกวิวัฒน์. (2545) เขียนหนังสือเรื่อง ศาสนาและปรัชญาในจีน ทิเบต และญี่ปุ่น กล่าวถึง วัฒ นธรรมทางความคิดของทั้งสามประเทศที่มีผลมาจากความเชื่อ ความศรัทธาในศาสนาจาก ประเทศจีน ประเทศญี่ปุ่นรับอิทธิพลลัทธิขงจื๊อเข้ามาพร้อมกับศาสนาพุทธที่เผยแพร่เข้ามาในญี่ปุ่ นด้วย ญี่ปุ่นเลยได้ปรับเปลี่ยนแนวคิด และได้เกิด ศาสนาชินโต ขึ้นมาเป็นศาสนาของญี่ปุ่นเอง พร้อมกับมีแนวคิด ความเชื่อที่สั่งสอนกันมา ถึงปัจจุบันทั้งในเรื่องของพิธีกรรมทางศาสนา หรือเรื่องความเชื่อหลังความตาย

5. เลอสม สถาปิตานน์. (2555) เขียนหนังสือเรื่อง องค์ประกอบ สถาปัตยกรรมพื้นฐาน กล่าวถึง “องค์ประกอบ” ที่ครอบคลุมพื้นฐานความรู้ต่างๆอย่างหลากหลายเพื่อนำมาสร้างสรรค์ในการออกแบบสิ่งต่างๆ เช่น สภาพแวดล้อม ธรรมชาติ กายภาพ สังคมวัฒนธรรม เพื่อความสอดคล้องต่อเนื่องกันและสมจริงมากที่สุด

6. ธำรงศักดิ์ นิ่มอนุสสรณ์กุล . (2552) เขียนหนังสือเรื่อง เอกสารคำสอนวิชาการออกแบบตัวละคร = Character Design กล่าวถึง การออกแบบตัวละครคือการสร้างตัวละครขึ้นมาจากจินตนาการ โดยผ่านแนวคิดหรือหัวข้อที่กำหนดขึ้น หลักการออกแบบตัวละครจะมี เนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักที่สร้างขึ้นเพื่อกำหนดลักษณะ สิ่งแวดล้อมต่างๆรวมถึงบทองตัวละคร แนวคิด จะเป็นการคิดค้นหา และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาทำการ คัดแยกแล้วประยุกต์ใช้แล้วอาจจะนำไปต่อยอดพัฒนาความคิดได้ ข้อมูลตัวละคร จะเป็นข้อมูลลักษณะตัวละคร ทั้งอุปนิสัย กิริยา ท่าทาง ความสามารถ รูปร่าง เสื้อผ้า ซึ่งจะอิงกับบทหรือเนื้อเรื่องที่กำหนดเอาไว้

7. Kanjiz. (2548) เขียนบทความเรื่อง หญิงสาวพรหมจรรย์ในชุดขาวแดง ผู้ปกปักษ์รักษาวัฒนธรรมกล่าวถึง มิโกะ หรือ นักบวชหญิงในศาสนาชินโตของญี่ปุ่น ที่เป็นผู้กระทำพิธีกรรมทางศาสนาของญี่ปุ่น ซึ่งรวมไปถึงการร่ายระบำ มิโกะจะต้องเป็นหญิงสาวบริสุทธิ์เท่านั้น หากมีความรักจะต้องยุติหน้าที่อันศักดิ์สิทธิ์นี้ทันที ศาสนามีชินโตมีความเชื่อเรื่องโลกความตายว่าวิญญาณของผู้เสียชีวิตจะเดินทางไปยังดินแดนที่ไกลแสนไกลโด ยจะมีมิโกะเป็นผู้ทำหน้าที่ด้วยการร่ายระบำพร้อมกับสวดส่งดวงวิญญาณ

8. [0 3] เขียนบทความเรื่อง ปรากฏการณ์หลังความตาย-ผีหรือวิญญาณ กล่าวถึง ความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และโลกหลังความตาย ที่มีอยู่ทั่วโลกแม้แต่ในประเทศตะวันตกที่มีความเจริญทางเทคโนโลยีและทฤษฎีต่าง ๆเกี่ยวกับผี ว่าอาจจะเป็นปรากฏการณ์ที่มีจริง หรือเรื่องของโลกอีกภพหนึ่ง และการไปเกิดใหม่ ปรากฏการณ์ที่เห็นวิญญาณปรากฏร่างออกมาต่างๆ เป็นต้น

9. มณฑล แก่นมณี. (2553) เขียนบทความเรื่อง ยุคอารยธรรมโบราณของชาวโพลีนีเซียน กล่าวถึง ชาวโพลีนีเซียน ที่เดินทา งเพื่อการอพยพโยกย้ายถิ่นทางทะเล มาอาศัยอยู่ในเกาะต่างๆทาง ตอนกลาง และตะวันออกของมหาสมุทรแปซิฟิก ทำให้ชาวโพลีนีเซียนมีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ทางทะเลเป็นอย่างมากและได้สืบทอดกันต่อมา เนื่องจากชาวโพลีนีเซียนมีความรู้เรื่องทะเลมากและอาศัยในพื้นที่ที่เป็ นเกาะ จึงมีวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับทะเลมาอย่างยาวนาน และมีวัฒนธรรมพื้นบ้านเป็นของตัวเองรวมถึงภาษาที่ใช้การสื่อสารที่มีสำเนียงเป็นเอกลักษณ์ด้วย

10. J-Renderer (Joey). เขียนบทความเรื่อง Yoshitaka Amano กล่าวถึงประวัติของโยชิทะกะ อะมะโนะ จิตรกรผู้มี ชื่อเสียงชาวญี่ปุ่นที่ได้เข้ามาร่วมงานกับบริษัท Square Enix ในการออกแบบตัวละครให้กับเกมไฟนอลแฟนตาซีจนโด่งดัง ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยทำงาน รวมถึงผลงานที่คุณโยชิทะกะ อะมะโนะเคยทำมา และช่วงเวลาก่อนและหลังของการเข้ามาเป็นผู้ออกแบบตัวละครเกมจนมีชื่อเสียงโด่ ง ดัง รวมทั้งแนวคิดทางด้านศิลปะ ความสามารถที่เลิศล้ำของโยชิทะกะ อะมะโนะ ทำให้มีชื่อเสียงมากในประเทศญี่ปุ่น

11. Helegriel ณ ชะอำ. (2555) เขียนบทความเรื่อง ความเชื่อในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กล่าวถึงความเชื่อทางศาสนาและพิธีการต่างๆของคนในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณ ภูติผีวิญญาณ และพิธีกรรมเกี่ยวกับความตาย ซึ่งแตกต่างกันไปตามแต่ละประเทศและศาสนา

ดังนั้นผู้ศึกษาจะใช้ข้อมูลเอกสารและบทความจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดนี้ช่วยในการศึกษาถึงแนวคิดทางศิลปะ องค์ประกอบศิลป์ การออกแบบ และความคิด ความเชื่อทางศาสนาของแต่ละประเทศใน เอเชียตะวันออกเฉียงใต้และประเทศญี่ปุ่น ที่มีความเกี่ยวข้องหรือใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทั้งหมด ของเกม Final Fantasy X ไม่ว่าจะชุดเสื้อผ้า ตัวละคร ลักษณะนิสัย ภูมิประเทศ สถานที่ต่างๆ เพื่อเป็นประโยชน์แก่ ผู้ที่สนใจต่อไปภายภาคหน้า

บทที่ 2

ประวัติส่วนตัวของโยชิทากะ อามาโนะ

โยชิทากะ อามาโนะ ศิลปินนักวาดภาพชาวญี่ปุ่น ที่เป็นที่รู้จักไปทั้งญี่ปุ่นและในต่างประเทศจากการออกแบบตัวละครเกมไฟนอล แฟนตาซีที่โด่งดัง เกิดเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2495 ที่จังหวัดชิสุโอกะ ประเทศญี่ปุ่น เริ่มฉายแววความเป็นศิลปินครั้งแรกตั้งแต่วัยเด็ก ต่อมาในปี 2510 โยชิทากะ อามาโนะ ในวัย 15 ปี ได้นำผลงานวาดภาพของตนไปยังสตูดิโอ Tatsunoko Production และได้รับการยอมรับในฝีมือที่มีความพรสวรรค์ทันที โยชิทากะ อามาโนะ จึงได้ร่วมงานกับสตูดิโอนี้ และมีส่วนร่วมในการออกแบบตัวการ์ตูนในการ์ตูนอนิเมชั่นมากมายเพียงแค่ปีแรกของการทำงานเท่านั้น

ผลงานที่มีชื่อเสียงคือ อนิเมชั่นญี่ปุ่นเรื่อง Time Bokan ออกอากาศในช่องทีวีญี่ปุ่นใน พ.ศ. 2517-2518โดย โยชิทากะ อามาโนะ เป็นคนออกแบบตัวละครและเรื่อง Kagaku Ninja Tai Gatchaman II ในพ.ศ. 2520 ซึ่งเนื่องจากการออกแบบตัวละครในเรื่องนี้ โยชิทากะ อามาโนะได้แสดงฝีมือที่เป็นเอ กลักษณ์เฉพาะตัวออกมาที่ผสมผสานการออกแบบแนวโบราณจากเทพนิยายกรีกกับเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าไว้ด้วยกัน จากนั้น 15 ปีต่อมา โยชิทากะ อามาโนะ ลาออกจากสตูดิโอ Tatsunoko Production และหันเหชีวิตจากการทำงานที่มั่นคง มาเป็นนักเขียนอิสระโดยเป็นนักวาดภาพประก อบ ซึ่งทำให้เขาสามารถวาดภาพได้อย่างอิสระต่างจากงานการออกแบบตัวละครในการ์ตูนที่เคยศร้างสรรค์มาทั้งหมด งานวาดภาพประกอบนิยายที่โด่งดังมากในช่วงแรกของการทำงานนั้นคือ เรื่อง Genji Monogatari

ต่อมาในปี 2527 ได้ร่วมมือกับมาโมรุ โอชิอิ อดีตพนักงานของสตูดิโอ Tatsunoko Prodution สร้างภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่องสั้นออกมา ชื่อเรื่อง Tenshi no Tamago โดยเนื้อเรื่องเน้นไปที่การแสดงความรู้สึกทางจิตใจของตัวละครเอกซึ่งเป็นเด็กสาว ที่เดินทางไปในดินแดนรกร้าง โดยอุ้มไข่ใบหนึ่งไว้และเธอดูแลปกป้องได้ไว้อย่างดี บรรยากาศในเรื่องเป็น ยุค Gothic อนิมชั่นเรื่องนี้ประสบความสำเร็จอย่างงดงามและถูกนำไปแปลเป็นภาษาอังกฤษในชื่อเรื่อง Angel’s Egg

ปีพ.ศ. 2530 โยชิทากะ อามาโนะ ได้รับการชักชวนจากบริษัท Square ซึ่งเป็นบริษัทสร้างวิดีโอเกม ให้มาร่วมงานเป็นผู้ออกแบบตัวละครในเกมไฟนอล แฟนตาซี (Final Fantasy) เกมใหม่ของทางบริษัทที่กำลังดำเนินการจัดสร้างอยู่ในขณะนั้น โยชิทากะ อามาโนะ ตอบรับคำชวนและร่วมงานกับบริษัท Square โดยทำงานในด้านของการออกแบบตัวละครรวมถึงการออกแบบลักษณะนิสัยตัวละครบางส่วนอีกด้วย

ในระยะแรกโยชิทากะ อามาโนะ ได้ออกแบบตั วละครและวาดภาพต้นแบบออกมาให้เป็นรูปเหลี่ยมเพื่อสะดวก ต่อการนำไปสร้างตัวละครออกมาในเกม แต่ทางกลับบริษัทกลับขอร้องให้เขาออกแบบตามลักษณะเฉพาะของเขา ผลคือ ทำให้เหล่าโปรแกรมเมอร์และดีไซเนอร์ในบริษัท ได้เห็นผลงานศิลปะอันงดงามในงานของเขาเอง และในที่สุด เกมไฟนอล แฟนตาซีได้ถูกวางจำหน่ายและประสบความสำเร็จสูงสุดทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน

นับตั้งแต่การร่วมงานกับบริษัท Square แล้ว โยชิทากะ อามาโนะได้สร้างผลงานไว้อีกมากมาย รวมทั้งการได้กลับไปเป็นผู้ออกแบบตัวละครในการ์ตูนอนิเมชั่นญี่ปุ่นอีกครั้ง ผลงานทั้งหลายที่โด่ง ดังและประสบความสำเร็จตั้งแต่อดีตนั้นทำให้โยชิทากะ อามาโนะ ได้รับรางวัลมากมาย เช่น งานประกาศรางวัล Seiunshou ซึ่งเป็นงานที่ให้รางวัลแด่ผลงานประพันธ์ที่ยอดเยี่ยมและประสบความสำเร็จ ซึ่งแบ่งเป็นหลายๆรางวัลเช่น สาขางานประพันธ์ของญี่ปุ่น , สาขางานประพันธ์ต่างประเทศ , สาขาสื่อบันเทิงและภาพยนตร์ , สาขาการ์ตูน และสาขาศิลปะ เป็นต้น โดยโยชิทากะ อามาโนะ ได้รางวัลในสาขาศิลปะถึง 4 ปีติด ในปี 2525-2528 และได้รางวัลจากงาน The Will Eisner Comic Industry Award จากอเมริกา ในสาขา Best Comic-Related Book จากผลงานการ์ตูนเรื่ อง THE SANDMAN:The Dream Hunters ซึ่งได้ร่วมงานกับนีล เกแมน นักเขียนนิยาย แนวแฟนตาซีชาวอังกฤษ ในปี 2543 จากนั้นก็ได้กลับมารางวัลจากงาน Seiunshou อีกครั้งในปี 2550

ผลงานที่มีชื่อเสียงของโยชิทากะ อามาโนะ

ผลงานด้านออกแบบตัวละครในอนิเมชั่น

Time Bokan ช่วงปี 2517-2518

ที่มา http://www.bsfuji.tv/timebokan/

เนื้อเรื่องเล่าถึง ดอกเตอร์คิเอดะผู้แปลกประหลาดแต่มีความฉลาดเฉลียว ได้ประดิษฐ์เครื่องย้อนเวลารูปทรงตัวด้วง ชื่อ “Time Bokan” ขึ้นมา แต่ในระหว่างการทดลองใช้งานเครื่องย้อนเวลา ปรากฏว่าตอนกลับมา ดอกเตอร์คิเอดะหายไป เหลือแต่เพียงเจ้านกแก้วพูดได้ที่ชื่อ เประสุเกะ กับ “ไดนามอน” ซึ่งเป็นอัญมณีที่ทรงพลังที่สุดในโลก ทำให้หลานสาวของดอกเตอร์ที่ชื่อ จุนโกะ กับผู้ช่วยของดอกเตอร์ที่ชื่อ ทันเป ต้องย้อนเวลาออกตามหาดอกเตอร์ซึ่งหายตัวไปในยุคเวลาอื่น แต่ในขณะเดียวกัน ทรีโอ ปีศาจชั่วร้าย ก็เข้ามาขัดขวางทั้งสองคน เพื่อที่จะหาโอกาสแย่งชิง “ไดนามอน” ไป

การออกแบบตัวละครอนิเมชั่นเรื่องนี้ของโยชิทากะ อามาโนะ นั้นมีการออกแบบที่เรียบง่าย ซึ่งก็ยังเป็นไปตา มเอกลักษณ์ของอนิเมชั่นญี่ปุ่นในสมัยนั้นที่ยังได้รับอิทธิพลจากตะวันตกในลักษณะของการออกแบบอยู่มาก

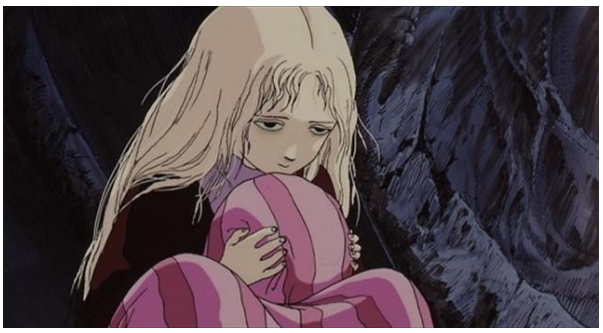
Kagaku Ninja Tai Gatchaman II ช่วงปี 2520

ที่มา http://zmock022.blog19.fc2.com/

เนื้อเรื่องเล่าถึงกรมเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์ระหว่างประเทศ หรือ ISO ถูกหุ่นยนต์อสูรกายยักษ์ที่ชื่อว่า Turtle King เข้าโจมตี ซึ่งเป็นแผนการของกลุ่มองค์กรลับปริศนาที่ชื่อว่า กาแลคเตอร์ ที่ต้องการจะครองโลก ต่อมาองค์กร ISO จึงได้เริ่มโครงการ Mantle โดยการสร้างกลุ่มยอดมนุษย์ที่ชื่อ Kagaku Ninja Tai เพื่อมาต่อกรกับองค์กรกาแลคเตอร์ โดยยอดมนุษย์กลุ่มนี้มี 5 คน ได้แก่ 1. G-1 Gatchaman Oowashi no Ken , 2. G-2 Condor no joe , 3. G-3 Shiratori no Jun , 4. G-4 Tsubakuro no Jinbei 5.G-5 Mimizuku no Ryu

การออกแบบตัวละครอนิเมชั่นเรื่องนี้ของโยชิทาก ะ อามาโนะ ก็ยังดูเรียบง่ายพลิ้วไหวอยู่เช่นกัน และยังมีลายเส้นที่มีอิทธิพลมาจากตะวันตกอยู่เหมือนเดิม

Tenshi no Tamago ภาพยนตร์อนิเมชั่นเรื่องสั้น ปี 2529



ที่มา http://andorei.hatenablog.com/

เนื้อเรื่องเล่าถึงเด็กหญิงที่อยู่อาศัยตัวคนเดียวในเมืองร้างแห่งหนึ่งกับไข่ใบใหญ่ 1 ใบที่เด็กหญิงอุ้มเอาไว้ แต่มาวันหนึ่งเด็กหญิงได้เจอกับเด็กชายคนหนึ่งที่นั่งรถถังเข้ามาในเมืองพร้อมกับอาวุธเต็มตัว และได้เล่าเรื่อง ของไข่ที่ตัวเองถือไว้ว่าเป็นไข่ของนางฟ้า แต่ทว่าเด็กชายคนนั้นไม่เชื่อ และได้เข้าไปทำลายไข่ทิ้งในระหว่างที่เด็กหญิงคนนั้นนอนหลับ พอเด็กหญิงรู้ว่าไข่ที่ตนรักษาไว้อย่างดีนั้นแตกแล้ว ก็ร้องไห้เสียใจมากจึงติดตามเด็กชายที่กำลังจะเดินทางกลับ และในระหว่างทาง เด็กหญิงกระโดดน้ำฆ่าตัวตายไป และทันใดนั้นก็เกิ ดปรากฏการณ์บางอย่าง นั่นคือ เด็กหญิงคนนั้นได้กลับมาเกิดใหม่ในร่างของผู้หญิงวัยสาว

ผลงานชิ้นนี้คือหนึ่งในจำนวนหลายๆผลงานของโยชิทากะ อามาโนะ หลังจากที่ออกจากสตูดิโอ Tatsunoko Production ซึ่งจะเห็นได้ถึงความแตกต่างจากผลงานในช่วง พ .ศ. 2517-2520 เป็นอย่างมาก ตัวละครในเรื่องนี้ที่โยชิทากะ อามาโนะออกแบบ มีการออกแบบที่ใช้ลักษณะการใช้เส้นที่แข็งๆ แต่ก็ดูพลิ้วไหวสวยงาม ซึ่งโยชิทากะ อามาโนะ ใช้ลักษณะการใช้เส้นแบบนี้ในผลงานยุคต่อมาของเขา

ผลงานด้านวาดภาพประกอบ

Vampire Hunter D ช่วงปี 2525

ที่มา http://matome.naver.jp/

เป็นนิยายแฟนตาซีที่กล่าวถึงโลกที่เกิดสงครามระหว่างแสงสว่างกับความมืด ที่แสงสว่างต้องการที่จะกำจัดความมืดให้หมดไป หลังจากสงคราม เหล่าแวมไพร์ชนชั้นสูงได้แย่งอำนาจการปกครองไปจากมนุษย์ และสร้างปีศาจขึ้นมาเพื่อปกป้องพวกพ้องของตนเอง ทำให้มีมนุษย์กลุ่มหนึ่งได้รวมกลุ่มแล้วเรียกกลุ่มว่า “Hunter” เพื่อในการปราบเหล่าปีศาจและแวมไพร์เหล่านั้น ในกลุ่ม Hunter นั้นก็มีคนหนึ่งชื่อว่า Danpeal ซึ่งเป็นคนที่มีฝีมือเก่งกาจ และยังมีความลับอยู่หนึ่งอย่าง คือ เขาเป็นลูกครึ่งมนุษย์ -แวมไพร์ชนชั้นสูงด้วย

ลักษณะตัวละครที่โยชิทากะ อามาโนะออกแบบนี้ เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของโยชิทากะ อามาโนะ ที่ออกแบบลักษณะการใช้เส้นแข็งๆ แต่พลิ้วไหว และอีกหนึ่งในเอกลักษณ์ของที่เห็นได้ชัด คือ การวาดเส้นผม ที่ดูแข็งๆและใบหน้ามนุษย์ของตัวละครที่ไร้อารมณ์ใดๆ

Genji Monogatari (The Tales of Genji) ช่วงปี 2540

ที่มา http://matome.naver.jp/

เก็นจิโมโนกาตาริ เป็นวรรณกรรมชิ้นเอกของญี่ปุ่นและอาจนับได้ว่าเป็นนวนิยายเรื่องยาวเรื่องแรก ของโลก แต่งขึ้นโดยมุราซากิ ชิกิบุ เริ่มเขียนมาตั้งแต่ประมาณปี ค.ศ. 1001 เก็นจิโมโนกาตาริเป็นนิยายรักเรื่องยาว มีทั้งหมด 54 ตอน เป็นเรื่องราวชีวิตของฮิกะรุ เก็นจิ ซึ่งมีสัมพันธ์รักกับผู้หญิงหลายคน และยังกล่าวถึงชีวิต ความเป็นอยู่ของคนชั้นสูง ขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆในราชสำนัก

ร่วมงานกับบริษัท Square Enix (ชื่อเดิม Square Soft)

ในปี 2530 บริษัท Square Soft ได้ชักชวนโยชิทากะ อามาโนะให้เข้ามาเป็นผู้ออกแบบตัวละครเกมไฟนอล แฟนตาซี ซึ่งเป็นเกมที่กำลังมีโครงการสร้างกันอยู่ โดยฮิโรโนบุ ซาคากุจิ ผู้พัฒนาวิดีโอเกมของบริษัท และเป็นรองผู้อำนวยการของบริษัทในตอนนั้น ทันที ที่สองคนได้คุยกัน โยชิทากะ อามาโนะ ก็ได้ตอบรับคำชวน และไปร่วมงานเป็นผู้ออกแบบตัวละครทันที และทันที่เกมไฟนอล แฟนตาซี ภาคแรก วางจำหน่าย ในวันที่ 18 ธันวาคม 2510 ก็กลายเป็นเกมที่ประสบความสำเร็จในด้านยอดขายมากที่สุดจนโด่งดังไปทั่วโลก และแตกแ ขนงสินค้าออกไปทั้ง การ์ตูนอนิเมชั่น ของเล่น เพลง ประกอบ ฯลฯ และและได้สานต่อโครงการเกมนี้มาตลอดจนถึงปัจจุบัน

โยชิทากะ อามาโนะ ได้ร่วมงานกับบริษัท Square Soft ในการออกแบบตัวละครในเกมไฟนอลแฟนตาซีมาตลอดเกือบทุกภาค และออกแบบตัวละครให้กับเกมอื่นๆอีกเช่น FRONT MISSION , Fantasy Life , Fairy Fencer

ผลงานการออกแบบตัวละครในเกมไฟนอลแฟนตาซี

Final Fantasy

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

Final Fantasy VII

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

Final Fantasy X

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

บทที่ 3

เกมไฟนอล แฟนตาซี X

1.โครงเรื่อง

ไฟนอล แฟนตาซี X ดำเนินเรื่องราวอยู่ในโลกที่มีชื่อว่า สปีรา โดยเมื่อ 1000 ปีก่อนได้เกิดการสู้รบกันระหว่างฝ่ายผู้อัญเชิญเมืองซานาร์กันด์ กับฝ่ายผู้ที่มีความรู้ทางด้านเครื่องจักรของเมือง เบเวล ซึ่งเรียกสงครามครั้งนี้ว่า สงครามมาคีนา (Machina War) โดยฝ่ายผู้อัญเชิญของเมืองซานาร์กันด์เป็นฝ่ายพ่ายแพ้ และถึงกับล่มสลายไป ผู้อัญเชิญและประชาชนในเมืองที่รอดชีวิตจากสงครามต่างมีความต้องการที่จะไม่อยากให้เห็นเมืองของตัวเองนั้นหายไป จึงได้สร้าง เมืองซานาร์กันด์ในความฝันขึ้นมา โดย ยู เยวอน ผู้นำของเมือง ผู้อัญเชิญและประชาชนที่สร้าง เมืองซานาร์กันด์ ในความฝันได้กลายเป็นเทพ (Fayth) กันทุกคน เพื่อคอยให้พลังแก่เมืองซานาร์กันด์ในความฝันให้คงอยู่ต่อไป

ซานาร์กันด์ในความฝัน

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

และก่อกำเนิด ซิน (Sin) ซึ่งเปรียบเสมือ นเป็นสถานที่ตั้งของความฝันและ เป็นพาหนะให้ แก่ผู้ที่เสียชีวิต ไปแล้ว หรือไม่มีตัวตนอยู่จริง สามารถเดินทางไปมาระหว่าง เมือง ซานาร์กันด์ ในความฝันและโลก สปีราเพราะวิญญาณ ของผู้เสียชีวิต จะไม่หายไปไหน จนกว่าจะมีการสวดส่งวิญญาณผู้ตายไปยังโลกของความตายที่เรียกว่า ฟาร์ เพลน (Far Plane) ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้อัญเชิญเท่านั้น

Sin

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

นอกจากนี้ ซินก็ยังเป็นตัวแทนความแค้นของยู เยวอน เป็นปีศาจที่วนเวียนอยู่ใน สปีรา คอย ทำลายล้าง สปีรา ซินมีโครงสร้างคล้ายกับปลาวาฬ ผิวหนังปกคลุมด้วยสะเก็ดที่สามารถสลัดออกมาจากตัวและเป็นปีศาจ ที่มีชื่อว่า Sinscales และในร่างที่แข็งแกร่งที่สุดจะมีปีกทำให้สามารถบินได้

ในการดำรงชีวิตของมนุษย์ในโลกสปีร่า ถูกห้ามใช้เครื่องจักรในชีวิตประจำวัน เพราะเนื่องจากเหตุการณ์สงครามเมื่อ 1000 ปีก่อนในครั้ง นั้น ทำให้มนุษย์ได้รู้ถึง ความน่ากลัว ความรุนแรงของเทคโนโลยีเครื่องจักรกล แต่ยกเว้นไว้ในสำหรับการแข่งขันบลิทซ์บอล (Blitzball) กีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุดของโลกสปีรา

สนามกีฬาบลิทซ์บอล

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

โลกสปีราในยุคปัจจุบัน ประกอบด้วยแผ่นดินผืนใหญ่ที่แบ่งออกเป็นสามอนุทวีป มีสภาพภูมิอากาศทั้งแบบเขตร้อน เขตอบอุ่น และเขตหนาวเย็น ประชากรของสปีรา มีหลายเผ่าพันธุ์ โดยมีเผ่าพันธุ์มนุษย์มากที่สุด ในกลุ่มเผ่าพันธ์มนุษย์นั้น มีเผ่าพันธุ์หนึ่งเรียกว่า อัลเบ ด (Al Bhed) ซึ่งเป็นเผ่าพันธุ์ที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีจักรกลสูงและยังมีภาษาทางการเป็นของตัวเอง อีกทั้งยังเป็นมนุษย์กลุ่มเดียวในโลกสปีราที่ใช้เครื่องจักรกลในชีวิตประจำวัน ทำให้ถูกขับออกจากการเป็นมนุษย์บนโลกและไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม และยังมีสิ่งมีชีวิตอื่นๆอีกมากมาย อย่างเช่น ชูพัฟ ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีลักษณะรูปร่างคล้ายช้าง ไว้สำหรับเป็นยานพาหนะข้ามแม่น้ำของเมืองๆหนึ่ง

ชูพัฟ สัตว์รูปร่างลักษณะคล้ายช้าง

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

2.องค์ประกอบของฉาก

2.1 สถานที่ ลักษณะภูมิประเทศ

Besaid Island

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

เกาะบีไซด์ เป็นเกาะเขตร้อนเล็กๆ ที่อยู่ทางใต้สุดของโลก มีชายหาดและท่าเรือ และมีหมู่บ้านเล็กๆอยู่ในเกาะ ซึ่งล้อมรอบด้วยป่าและน้ำตก มีวัดประจำเกาะ คือ Besaid Temple เป็นสถานที่ทำพิธีกรรมของผู้อัญเชิญของลัทธิเยวอน (Yevon) โดยวัดจะมีอยู่ทั่วโลกสปีรา

สภาพหมู่บ้านในเกาะบีไซด์ ข้างในสุดเป็น Besaid Temple

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

Luca

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

ลูกา เป็นเมืองใหญ่ อันดับสอง และเป็นเมืองท่าทางใต้ของสปีรา มีความเจริญและผู้คนคับคั่ง นอกจากนี้ยังเป็นเมืองที่มีสนามแข่งขันกีฬา บลิทซ์บอล ซึ่งกีฬาทางน้ำยอดนิยมของสปีราเ พียงเมืองเดียวเท่านั้น คำว่า Luca ในภาษาอิตาลี หมายถึง แสงสว่างแห่งโชคลาภ

กลางเมืองลูกา

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

Guadosalam

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

กวาโดสลัม เป็นเมืองที่ถูกปกคลุมไปด้วยป่าไม้ เป็นที่อยู่ของมนุษย์เผ่า กวาโด (Guado) และเป็นสถานที่ที่เชื่อมต่อกับ ดินแดนฟาร์เพลน อีกด้วย Guado เป็นภาษาอิตาลี หมายถึงชื่อของต้นโวดซึ่งมีชื่อทางพฤษศาสตร์คือ Isatis Tinctoria เป็นต้นไม้ที่พบได้ในเขตอบอุ่น ส่วน Salam เป็นภาษาอาหรับ หมายถึง ความสงบสุข

ทางเข้าสู่ฟาร์เพลน (Far Plane) ดินแดนแห่งความตาย

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

Bikanel Island

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

เกาะบิคาเนล รู้จักกันในอีกชื่อนึงว่า ทะเลทรายซานูเบีย เป็นเกาะทางตะวันตกของสปีรา ที่เต็มไปด้วยทะเลทรายและซากโบราณสถานมากมาย และยังเป็นที่อยู่อาศัยของมนุษย์เผ่า อัลเบดที่ถูกขับไล่ออกจากการ เป็นมนุษย์และสังคม เนื่องจากการที่มนุษย์ชาวอัลเบด มีความรู้เทคโนโลยีด้านจักรกลสูง ซึ่งสิ่งจักรกล เป็นสิ่งต้องห้ามใน สปีรา

แคมป์พักของมนุษย์ชาวอัลเบด

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

Bevelle

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

นครเบเวล เป็นเมืองหลวงของ สปีรา นครแห่งความยิ่งใหญ่ และประวัติศาสตร์ในอดีตที่ยาวนาน เป็นเมือง ที่ชนะในสงครามมาคีนา ที่ทำให้เมือง เบเวล กลายเป็นเมืองที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในปัจจุบัน มีวิหาร สำหรับไว้ทำพิธีต่างๆและพระราชวัง รวมทั้งมีศาลสูงสุดของลัทธิเยวอน คอยตัดสินคดีต่างๆในสปีรา

วิหารในเมืองเบเวล

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

Gagazet Mountain

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

ภูเขากากาเซต เป็นภูเขาที่ที่ปกคลุมไปด้วยหิมะหนา และเป็นที่อยู่ของมนุษย์เผ่า รอนโซ (Ronso) ซึ่งมี ลักษณะไม่ใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุด รูปร่างสูงใหญ่ มีกรงเล็บและอุ้งเท้าคล้ายสิงโต มีความแข็งแกร่ง ทางร่างกายมากและมีจิตใจที่ซื่อสัตย์และจงรักภักดีต่อหัวหน้าเผ่า แต่อารมณ์ร้อนและโกรธง่าย

บริเวณตีนเขาของภูเขากากาเซต เป็นทางเข้าไปสู่หมู่บ้านของมนุษย์เผ่ารอนโซ

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

Zanarkand

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

นครซานากันด์ อดีตเมืองที่ยิ่งใหญ่ แต่ได้ล่มสลา ยมาตั้งแต่ 1000 ปีก่อนจากสงครามมาคีนา ในปัจจุบันเมืองนี้มีแต่ซากของโบราณสถาน สิ่งก่อสร้างที่พังทลาย และดวงวิญญาณของผู้เสียชีวิตที่ล่องลอยอยู่ไปมา

ซากอาคารในเมืองซานาร์กันด์

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

2.2 ตัวละครหลักในเกมไฟนอล แฟนตาซี X

Tidus

ทีดีสคือตัวละครหลักของเกมไฟนอล แฟนตาซี X เป็นเด็กหนุ่มผมบลอนด์ ตาสีฟ้า ผิวเข้ม อาศัยอยู่ใน ซานาร์กันด์ แต่เป็นในโลกของความฝัน เป็นนักกีฬา บลิทซ์บอล ที่มีชื่อเสียง โดยเล่นให้กับทีม Zanarkand Abes ซึ่งตราสัญลักษณ์ของทีมนั้นปักอยู่ที่ขากางเก งของด้านขวาของเขา ลักษณะการแต่งกายที่ใส่กางเกงแบบขากางเกงสั้นข้างนึงและยาวข้างนึงมาจากพ่อของเขาที่ชื่อว่า เจคท์ (Jecht) ซึ่งก็เป็นนักกีฬาที่โด่งดังเช่นกัน

การออกแบบตัวละครทีดัส ได้เน้นให้สื่อถึงความร่าเริงสดใสของเด็กผู้ชาย จึงใช้พระอาทิตย์เป็นต้นแบบหลักของการออกแบบ ไม่ ว่าจะทั้งสีผมที่เป็นสีบลอนด์ หรือชื่อตัวละคร Tidus ที่มาจากคำว่า Tida ซึ่งแปลว่า พระอาทิตย์ เป็นคำภาษาญี่ปุ่นท้องถิ่นในจังหวัดโอกินาวาของประเทศญี่ปุ่น

Yuna

ยูนา เป็นเด็กผู้หญิง ผมสีน้ำตาล ตา 2 สี (ซ้ายสีน้ำเงิน ขวาสีเขียว) เป็นผู้อัญเชิญที่แบกรับภาระที่ใหญ่หลวงเอาไว้ อาศัยอยู่ที่เกาะบีไซด์ ลักษณะการแต่งกายคล้ายกับชุดกิโมโนของญี่ปุ่น ที่มีโอบิหรือผ้าคาดรัดตรงเอว และชุดเดรสของผู้หญิง มีคฑา ซึ่งสื่อถึงพลังวิเศษหรือเวทมนตร์ เป็นสิ่งที่ส่งผ่านพลังวิเศษ

การออกแบบตัวละครยูนา ต้องการเน้นถึงความเป็นผู้กล้าที่ไม่จำเป็นต้องมีพละกำลังที่แข็งแกร่ง แต่เป็นคนที่มีความมุ่งมั่น และ Yuna ยังเป็นคำในภาษาญี่ปุ่นท้องถิ่นของจังหวัดโอกินาวาประเทศญี่ปุ่นอีกเช่นกัน โดยมาจากคำว่า Yuuna ซึ่งแปลว่า ปอทะเล หรือไม้ยืนต้นที่เห็นได้ ในบริเวณรอยต่อระหว่างน้ำจืดกับน้ำเค็ม ซึ่งสัญลักษณ์นี้ปรากฏอยู่ในเสื้อผ้าของตัวละครบริเวณโอบิ เป็นดอกไม้รูปหัวใจ

Wakka

วักกา เป็นผู้ชายหนุ่มรูปร่างสูงใหญ่ ผิวเข้ม ผมสีส้ม ตาสีน้ำตาล อาศัยอยู่ ในเกาะบีไซด์ ตั้งแต่เกิด และเป็นนักกีฬาบลิทซ์บอล ของทีม Besaid Aurochs ซึ่งเป็นทีมประจำเมืองของเกาะบีไซด์ด้วย วักกามีนิสัยสนุกสนาน และยังเป็นคนดูแลยูนาเสมือนเป็นน้องสาวมาตั้งแต่เด็กๆ

การออกแบบตัวละครวักกา มีต้นแบบมาจาก ชาวโพลีนีเซีย ทั้งด้านของวิถีชีวิต ที่อยู่อาศัย รวมทั้ง ภาษาพูดซึ่งมีสำเนียงเฉพาะ เกาะบีไซด์ แต่จริงแล้วมีต้นแบบมากตระกูลภาษาออสโตรนีเซียน ซึ่งเป็นภาษาที่พูดกันในหมู่เกาะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และมหาสมุทรแปซิฟิก เช่นคำว่า “Brother” จะออกเสียงว่า “Brudda”

Lulu

ลูลู เป็นผู้หญิงสาว ผมสีดำ ตาสีแดง อาศัยอยู่ที่เกาะบีไซด์ เติบโตมาพร้อมๆกับ วักกาและเลี้ยงดูยูนาเสมือนน้องสาวมาตั้งแต่เด็ก บุคลิกลักษณะเป็นคนเงียบๆ สุขุม แต่ก็ฉลาดและคอยเป็นห่วงผู้อื่นและมีความสามารถในการใช้เวทมนตร์ดำ ลักษณะการแต่งตัวจึงใช้สีดำ ทำให้เข้ากับบุคลิกลักษณะที่เงียบๆ และใช้ เวทมนตร์ดำ ตุ๊กตาที่ถืออยู่เปรียบเหมือนกับตุ๊กตาวูดู ที่มักจะเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงเวทมนตร์ดำ

Lulu เป็นภาษาอาหรับ หมายถึง ไข่มุก นอกจากนี้ Lulu ยังเป็นคำที่สื่อถึงความหมายว่า “ผู้หญิงที่มีพรสวรรค์พิเศษ”

Rikku

ริคคุ เป็นตัวละครเด็กสาว ผมสีบลอนด์ ตาสีเขียว เป็ นมนุษย์เผ่าอัลเบด อาศัยอยู่ที่เกาะบิคาเนล บิดา ชื่อว่า Cid ซึ่งเป็นหัวหน้าเผ่าอัลเบด และมีน้องสาวที่ไปแต่งงานกับ บราสกา พ่อของยูนาทำให้ ริคคุกับยูนา เป็นญาติพี่น้องกัน บุคลิกลักษณะเป็นคนร่าเริงและชอบที่จะช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ เชี่ยวชาญการใช้เครื่องจักร และสามารถพูดได้ 2 ภาษาคือ ภาษาอัลเบด และภาษาทางการของสปีรา

Auron

ออรอน เป็นตัวละครชายวัยกลางคน รูปร่างสูง ผมสีดำมีสีเทาแซม ตาสีน้ำตาล อาศัยอยู่ที่นครเบเวลเป็นเพื่อนสนิทของเจคท์ บิดาของ ทีดีสและได้รับปากเจคท์ไว้ว่าจะดูแลลูกชายของเขาเป็นอย่างดี เขาเป็นอดีตนักรบ ที่แข็งแกร่ง มีลักษณะนิสัยที่เงียบขรึมและเก็บความลับเอาไว้มากมาย แต่ทั้งนี้ก็เป็นผู้ที่คอยแนะนำสั่งสอนให้ กับยูนา ในการเดินทางไปปราบซิน และดูแลทีดัสลูกชายของเพื่อนสนิทได้อย่างที่รับปากเอาไว้ได้เป็นอย่างดี

Kimahri

คิมาห์ริ เป็นตัวละครมนุษย์เผ่ารอนโซ ที่มีรูปร่างสูงใหญ่และมีลักษณะทางร่างกายคล้ายกับสิงโต มีผม สีเทาและดวงตาสีเหลือง เดิมทีคิมาห์ริ อยู่ใน ภูเขากากาเซต ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของเผ่ารอนโซ แต่ได้ละทิ้งเผ่าตัวเองเพื่อไปดูแล ยูนาที่เกาะบีไซด์ จากการที่ละทิ้งเผ่าตัวเอง ทำให้เขาถูกหักเขาที่หน้าผากออกในระหว่างการต่อสู้ ลักษณะนิสัยของเขาคือเงียบขรึมดูสุภาพและจะไม่พูดเลยถ้าไม่มีความจำเป็นใดๆ

Kimahri เป็นคำภาษาญี่ปุ่นมาจากคำว่า Kimari หมายถึง การตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับการที่คิมาห์ริตัดสินใจทิ้งเผ่าตัวเองเพื่อมาปกป้องยูนา

บทที่ 4

บทวิเคราะห์ แนวคิดการออกแบบตัวละคร

แนวคิด คือ ความคิดสำคัญซึ่งเป็นแนวในการผูกเรื่องหรือความคิดอื่นๆที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง เป็นความคิดที่มีแนวปฏิบัติ อย่างเช่น แนวคิดเกี่ยวกับความรัก ความยุติธรรม ความตาย หรือแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ หรือความรู้ในด้านต่างๆมากล่าวถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งใช้ความเชื่อ ความรู้สึก ทัศนคติ แง่คิด ความรู้และประสบการณ์เข้าร่วม แนวคิดนั้นอาจจะถูกหรือผิดก็ได้ ซึ่งแนวความคิดในการออกแบบ ก็เป็นการสร้างสรรค์มาจากความคิด ความรู้ภายนอกรอบตัว มารวมกันเป็นการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีความหมายเฉพาะตัว มีที่ม าที่ไป เป็นศิลปะและสอดคล้องกับองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกันได้อย่างลงตัว

แนวความคิดการออกแบบตัวละครในไฟนอล แฟนตาซีของโยชิทากะ อามาโนะ ได้ใช้องค์ประกอบมากมายจากความรู้ ในด้านต่างๆไม่ว่าจะ ภาษา ประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ศาสนา มาเป็นแนวคิดในการออกแบบ ตัวละคร ทำให้ตัวละครที่ออกแบบออกมามีลักษณะนิสัย ความเชื่อ เครื่องแต่งกายได้อย่างสมจริงเสมือนมนุษย์ คนหนึ่งกำลังดำเนินชีวิตในโลกๆหนึ่ง กลายเป็นเรื่องราวให้ผู้เล่นได้ติดตามอย่างได้อรรถรส อีกทั้งแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะการใช้โทนสี สัญลักษณ์ บางอย่าง หรือการออกแบบฉากต่างๆซึ่ง เป็นศิลปะที่ ทำให้สามารถพิจารณาถึง การออกแบบที่ แสดงออกมาอย่างงดงามและรับรู้แนวคิดในการสร้างผลงานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

โยชิทากะ อามาโนะ ได้ใช้ความรู้ในศาสตร์แขนงต่างๆ อย่างเช่น ภาษา มาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยชื่อตัวละครนั้นจะมีที่มาจากภาษาใดภาษาหนึ่ง ซึ่งจะมีความหมายที่ มักจะเกี่ยวข้องกับตัวละคร ทำให้ ตัวละครตัวนั้น ดูมิติ มีตัวตน มีความเด่นชัดออกมามากขึ้น เป็น ต้นว่า ทีดัส (Tidus) ตัวละครหลักของเกม คำว่า Tidus เป็นการเลียนเสียงมาจากคำว่า Tida ซึ่งเป็นภาษา ญี่ปุ่นสำเนียงโอกินาวา ภาษาที่ใช้สื่อสาร กันในทางใต้ ของเกาะโอกินาวาและเกาะข้างเคียงของประเทศญี่ปุ่น เป็นสำเนียงภาษาที่มีมาตั้งแต่โบราณตั้งแต่สมัยอาณาจักรริวกิว ซึ่งกษัตริย์ในสมัยนั้นอาศัยอยู่ในเกาะ

โอกินาวา โดยมีความหมายว่า พระ อาทิตย์ ซึ่งพระอาทิตย์สื่อถึงความร่าเริง สดใส และบรรยากาศที่ ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ตัวละครทีดัส จึงมีลักษณะนิสัย ที่สนุกสนาน จิตใจดี อีกหนึ่งตัวละครที่มีลักษณะการออกแบบคล้ายกันคือ คิมาห์ริ (Kimahri) ซึ่งคำว่า Kimahri มาจากภาษาญี่ปุ่นคำว่า Kimari หมายถึง การตัดสินใจ สอดคล้องกับประวัติตัวละครตัวนี้ที่ได้ตัดสินใจทิ้งบ้านเกิด ทิ้งเผ่าพันธุ์ตัวเอง จนตัวเองต้องทะเลาะกับคนในเผ่าตัวเอง เพื่อมาดูแลยูนา ในวัยเด็กที่เกาะบีไซด์

อีกหนึ่งตัวอย่างแนวคิดของโยชิทากะ อามาโนะ คือ การนำเอาวัฒนธรรมหรืออารยธรรมต่างๆมาเป็น ต้นแบบจำลองในการออกแบบ ซึ่งในกรณีนี้ โยชิทากะ อามาโนะ ได้นำวัฒนธรรมมาจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นส่วนมาก เช่น ตัวละคร วักกา (Wakka) ที่อาศัยอยู่ในเกาะบีไซด์ ตัวละครตัวนี้ได้ต้นแบบมาจากชาวโพลินิเซียน กลุ่มชาติพันธ์ที่อาศัยกันอยู่ในเขตทวีปโอเชียเนีย มหาสมุทรแปซิฟิก ซึ่งมีอยู่ 4 ประเทศ คือ นิวซีแลนด์ ซามัว ตองกา ตูวาลู ภูมิภาคโพลีนีเซียมีความเจริญสูงสุดกว่าทุกภูมิภาคในโอเชียเนียทั้งหมด มีวัฒนธรรมที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ศิลปะการแต่งกาย ที่ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตความเป็นอยู่ได้อย่างชัดเจน ตัวละคร Wakka จึง มีบุคลิกลักษณะเป็นแบบชาวเกาะ ร่างกายกำยำ พูดจาเสียงดัง แต่จิตใจดีและเป็นคนสนุกสนาน รักความยุติธรรม และนับถือในสิ่งที่ตัวเองเคารพอย่างเคร่งครัด นอกจากนี้สำเนียงการพูดก็ยังได้ต้นแบบมาจากตระกูลภาษาออสโตรนีเซียน ตระกูลภาษาที่พูดกันในหมู่เกาะในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และมหาสมุทรแปซิฟิก คำว่าออสโตรนีเซียน มาจากคำว่า Austro ซึ่งเป็นภาษาละติน แปลว่า ลมใต้ กับคำว่า Nesos ซึ่งเป็นภาษาละกรีก แปลว่า เกาะ ที่ได้ชื่อนี้มาเนื่องจากใช้พูดกันในบริเวณหมู่เกาะ สำเนียงการพูดของตัวละครวักกาหรือตัวละคร ตัวอื่นๆในเกาะบีไซด์จึงมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และสื่อถึงการมีวัฒนธรรมเฉพาะของตน

อีกแนวคิดหนึ่งที่สามารถวิเคราะห์ได้คือ ทัศนศิลป์ โดยทัศนศิลป์ หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะ การทำงานศิลปะอย่างมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีระบบระเบียบ เป็นขั้นเป็นตอน การสร้างสรรค์งานอย่างมีประสิทธิภาพสวยงาม มีการปฏิบัติงานตามแผนและมีการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น อย่างต่อเนื่อง เป็นศิลป ะที่มองเห็นได้ โดยการมองซึ่งก่อให้เกิดปัจจัยสมมติในจิตใจและอารมณ์ของมนุษย์ อาจจะเป็นในทางเดียวกันหรือไม่ก็ได้ มีขั้นตอนและกระบวนการในการถ่ายทอดที่มีลักษณะเฉพาะ เป็นการแปลความหมายทางศิลปะที่แตกต่างกันไป ในแต่ละมุมมองของแต่ละบุคคล เราจะสามารถรับรู้ความงาม ของศิลปะและความหมายต่างๆของตัวละครแต่ละตัวในเกมไฟนอลแฟนตาซี X ที่ออกแบบมาได้จากการวิเคราะห์โดยอาศัยหลักการทางองค์ประกอบศิลป์ร่วมได้อีกด้วย

องค์ประกอบศิลป์

การใช้สี (Color) การออกแบบตัวละครในเกมไฟนอล แฟนตาซี X รวมทั้งฉากสถานที่ต่างๆในเกม มีการใช้ทั้ง สีโทนร้อนและโทนเย็น ในการสื่อความหมายต่างๆได้มากมาย

สีโทนเย็น

เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน สีเทา สีม่วง เป็นโทนสีที่ให้ความรู้สึกสงบสุข สุขุมเยือกเย็น ราบเรียบ เป็นสีที่ไม่มีความโดดเด่น แต่ก็ให้ความรู้สึกสบายใจ

ตัวอย่างเช่น ตัวละครคิมาห์ริที่เป็นมนุษย์เผ่ารอนโซ มีสีผิวร่างกายเป็นสีน้ำเงิน ซึ่งถึงจะมีร่างกายใหญ่โตกำยำ ดูเกรงขาม ดูดุร้าย และมีลักษณะที่ดูไม่เหมือนมนุษย์ แต่กลับมีความสุขุมเยือกเย็น แสดงออกถึงความเป็นผู้ใหญ่ ไม่ดุร้ายอย่างลักษณะภายนอกที่เห็น และยังมีบทบาทในด้านการปกป้องผู้อื่นอยู่เสมอ หรือสีเขียวของต้นไม้ ที่จะสามารถเห็นได้ทั่วไปในฉากที่เป็นเกาะในทะเลทั่วสปีรา โดยสีเขี ยวก็แสดงถึงความราบเรียบ ความสงบ เป็นสีธรรมชาติที่เห็นแล้วเกิด ความรู้สึกสบายใจ ผ่อนคลาย ความกลมกลืน

เป็นส่วนหนึ่งกับธรรมชาติ สอดคล้องกับแนวคิดของการออกแบบวิถีชีวิต เครื่องแต่งกาย ของตัวละครที่อาศัยอยู่ในสถานที่เป็นเกาะในเกม

Kimahri สีผิวร่างกายสีฟ้า ร่างกายกำยำ นิสัยสุขุมเยือกเย็น

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

สีโทนร้อน

เช่น สีแดง สีเหลือง สีส้ม เป็นโทนสีที่ให้ความรู้สึกร้อนแรง ความรุนแรง ร่าเริงสดใส ความกระตือรือร้น มีพลังและยังมีนัยยะของความก้าวร้าว หัวรั้นแฝงอยู่ด้วย เป็นสีที่โดดเด่น สะดุดตาได้ง่าย

ตัวอย่างเช่น ตัวละครทีดัสที่ชุดแต่งกายมีสีเหลืองแซมอยู่ในชุดสีดำและรองเท้า รวมทั้งสีผมที่เป็นสีบลอนด์ ซึ่งคล้ายกับสีเหลือ ง แสดงถึง ความร่าเริง ความ กระตือรือร้น การมีพลังอันล้นเหลือ ของคนวัยหนุ่ม อีกทั้งยังแสดงออกของความก้าวร้าว ต่อต้านต่อคนรอบข้างอยู่บ้างในบางครั้ง แต่ก็สะดุดตาและมีเสน่ห์ในแบบของตน และตัวละครวักกา ที่มีชุดแต่งกายโทนสีเหลืองทั้งตัว และยังมีผมสีส้มเข้ม ยิ่งแสดงให้เห็นถึงความมีพลังอันล้นเหลือของชายหนุ่ม ซึ่งวักกายังเป็นนักกีฬาบลิทซ์บอลประจำทีมของเกาะบีไซด์อยู่ด้วย อีกทั้งตัวละครริคคุ เด็กสาวชาวอัลเบด ที่ชุดแต่งกายเป็นเสื้อแขนกุดสีส้ม อีกทั้งผมสีบลอนด์ ซึ่งยิ่งเห็นได้ถึงความร่าเริงสดใสของสาวน้อย ความกระตือรือร้น และความก้าว ร้าว ห้าวเหมือนเด็กผู้ชาย

ที่ริคคุมีนิสัยแบบนี้มาจากการเลี้ยงดูซึ่งมีแต่คุณพ่อกับพี่ชาย อีกทั้งเป็นชาวอัลเบด ที่มีลักษณะการใช้ชีวิตแปลกแยกจากที่อื่นๆ ที่อยู่อาศัยของชาวอัลเบดคือที่ เกาะบิคาเนล ซึ่งเป็นเกาะทะเลทราย โดยบรรยากาศของทะเลทรายนั้น คือสี เหลืองโทนส้ม แสดงถึงความร้อนแรง ความกว้างใหญ่ ไร้กฎระเบียบใดๆ ความเป็นอิสระอีกด้วย

ริคคุ สาวน้อยชาวอัลเบด

ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

การใช้สัญลักษณ์

ดาบยาว (อาวุธของทีดัส) เป็นสัญลักษณ์ของความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว ความแข็งแกร่ง เปรียบเสมือนกับทีดัส ที่เติบโตและหน้าที่ของการปกป้องยูนาในตลอดการเดินทางเพื่อไปปราบซิน เป็นพลังของผู้ชายที่แข็งแกร่ง เป็นพลังของเหตุและผล

อาวุธของทีดัส ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

คฑา (อาวุธของยูนา) เป็นสัญลักษณ์ของความสันติภาพ ความบริสุทธิ์ ความอ่อนโยน ความเบาบาง ความเมตตา ความศรัทธา และสื่อถึงเวทมนต์ขาวที่เป็นพลังฟื้นฟู ไม่ใช่พลังการทำลายล้าง ยูนาใช้อาวุธนี้และพลังเวทมนต์ของตนในการคอยช่วยเหลือให้กับเพื่อนร่วมทาง และยังใช้ในการทำพิธีสวดส่งให้ดวงวิญญาณไปสู่ดินแดนฟาร์เพลนด้วย

คฑา อาวุธของยูนา ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

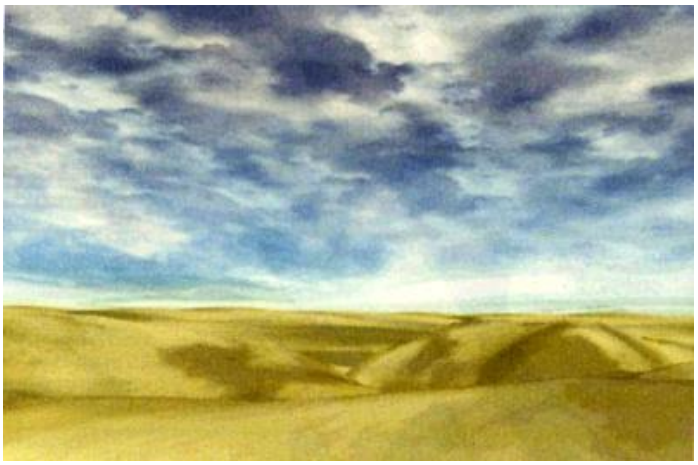
ดาบคาตานะ (อาวุธของออรอน) เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นนักรบ ความห้าวหาญ จิตใจแข็งแกร่ง ความนิ่งสงบ ไม่โอ้อวด และยึดมั่นในวิถีการดำเนินชีวิตของตน ออรอนใช้อาวุธนี้ในการ ดูแลปกป้องยูนาจากศัตรูอันตราย

ดาบคาตานะ อาวุธของออรอน ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

ตุ๊กตา (อาวุธของลูลู) เป็นสัญลักษณ์ลึกลับ การซ่อนเร้น แองแฝง และในบางวัฒนธรรม ตุ๊กตา สามารถสื่อได้ถึงพลังเวทมนต์ดำ พลังที่ใช้ในการทำลาย เช่น ตุ๊กตาวูดู ลูลูใช้ตุ๊กตาในการเป็นตัวกลางในการส่งพลังเวทมนต์ดำของตัวเองออกไป และยังสื่อถึงลักษณะนิสัยของลูลูที่ดูลึกลับ เยือกเย็น ด้วย

ตุ๊กตา อาวุธของลูลู ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

ทะเลทราย เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นอิสรเสรี ความกว้างใหญ่ไม่มีสิ้นสุด ความคึกคะนอง นอกจากนี้ยังเป็นสัญลักษณ์ของการเปิดเผยตัวตน และชีวิตที่มีอิสระ สอดคล้องกับชาวอัลเบดที่อาศัยอยู่ในเขตทะเลทรายซานูเบียที่มีความอิสระในการใช้ชีวิต ถึงแม้จะถูกขับไล่จากสังคมเพราะการละเมิดกฎระเบียบของสปีรา และยังเปิดเผยการ ใช้ชีวิตของตนอย่างเต็มที่ นั่นคือการใช้เครื่องจักรในชีวิตประจำวัน ซึ่งในช่วงหนึ่งของการเนื้อเรื่อง ชาวอัลเบดได้ใช้อาวุธเครื่องจักรของตนมาใช้ในเหตุการณ์สำคัญๆหลายอย่าง



ทะเลทรายซานูเบีย ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

เมืองหลวง (นครเบเวล) เป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่ การเป็นศูนย์กลางที่คอยควบคุม และการมีระเบียบจารีตประเพณีที่เคร่งครัด การเก็บกด การที่ไม่สามารถแสดงอารมณ์ ความรู้สึกในใจ เพราะต้องอยู่กับสังคมส่วนมาก

ฉาก

ฉากสถานที่หรือฉากเหตุการณ์ต่างๆในเกมไฟนอล แฟนตาซี X นั้น มีความสวยงามที่ถูกกล่าวถึงอยู่หลายๆฉาก นอกจากความสวยงามในการออกแบบด้านกราฟฟิกแล้ว ยังมีความงามในด้านของศิลปะและแฝงแนวคิด ความเชื่อที่โยชิทากะ อามาโนะ ได้สอดแทรกเอาไว้ ทำให้มีความกลมกลืน สวยงาม มีความเป็นศิลปะและแฝงสัญลักษณ์แฝงไว้อยู่มากมาย

ฉากการสวดส่งให้กับวิญญาณผู้ตายไปสู่ดินแดนฟาร์เพลน

ฉากนี้เป็นฉากที่โดดเด่นและมีความสวยงามมาก เป็นฉากในช่วงแรกๆของการดำเนินเนื้อเรื่องในเกม โดยเป็นช่วงที่เดินทางออกจากเกาะบีไซด์ เพื่อเริ่มต้นการเดินทางในการไปปราบซิน และในระหว่างที่จะเดินทางไปเมืองคิลิกา ซึ่งเป็นเมืองท่าที่อยู่ใกล้ๆกัน ปรากฏว่าซินได้ปรากฏตัวขึ้นและเข้าโจมตีเมืองคิลิกาอย่างบ้าคลั่งจนเมืองคิลิกาได้รับความเสียหายมาก มีผู้เสียชีวิตมากมาย เป็นเหตุการณ์ที่เศร้าสลดเหตุการณ์หนึ่งในช่วงแรกๆ ของเนื้อเรื่อง และทำให้ทีดัสกับยูนาพร้อมกับตัวละครตัวอื่นๆที่ร่วม เดินทางรับรู้ถึงความชั่วร้ายของซิน หลังจากซินหายตัวไป เมืองคิลิกาก็เต็มไปด้วยความโศกเศร้าจากการสูญเสีย ที่พักอาศัยพังทลายเป็นซาก มีดวงวิญญาณของผู้เสียชีวิตล่องลอยอยู่เต็มไปหมด ยูนาที่เป็นนักอัญเชิญจึงได้ทำพิธีสวดส่งให้กับวิญญาณผู้ตายได้ไปสู่ดินแดน ฟาร์เพลน เพื่อให้ดวงวิญญาณนั้นเกิดความสงบสุขและได้ไปเกิดใหม่

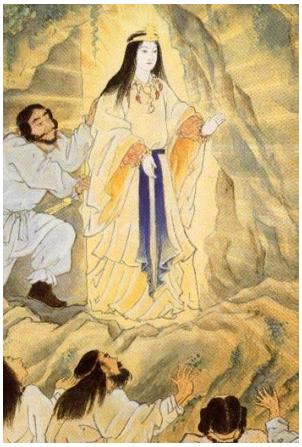
ยูนากำลังเริ่มพิธีสวดส่งวิญญาณ ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

ร่ายรำเพื่อสวดส่งให้กับวิญญาณผู้ตาย ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

ดวงวิญญาณผู้ตายที่กำลังไปสู่ดินแดนฟาร์เพลน ที่มา http://finalfantasy.wikia.com/

ในระหว่างการทำพิธีสวดส่งวิญญาณ ยูนาได้เดินทางไปบนผืนน้ำและยกคฑาขึ้นมาจากนั้นได้เริ่มร่ายรำตามพิธีการกลางผืนน้ำในยามเย็นอัสดง ท้องฟ้าเป็นโทนสี ส้มซึ่งแสดงถึงการจากลา และความเงียบเหงา ชุดแต่งกายของยูนาที่มีชุดสีขาวซึ่งแสด งถึงความอ่อนโยน ความเบาบาง และความเมตตา ได้พลิ้วไหวไปตามท่วงท่าการร่ายรำอย่างสวยงาม ตัดกับสีส้มของท้องฟ้ายามเย็นอัสดงราวกับว่าความอ่อนโยน ความเมตตากำลังเข้ามาปลอบประโลม การจากลา และความโศกเศร้าให้หายไป จากนั้นผืนน้ำได้ยกตัวยูนาขึ้นไปและดวงวิญญาณก็กำลังเดินทางไปสู่ดินแดนฟาร์เพลน

นอกจากความสวยงามในแง่ของความเป็นศิลปะ การใช้สีที่ต้องการสื่อถึงการให้ความรู้สึกที่ผสมผสานกันระหว่างความเศร้าและความอ่อนโยนแล้ว ในฉากนี้ ยังแฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์แนวคิดทางด้านความเ ชื่อด้านศาสนาไว้อยู่หลายอย่างด้วยกัน ฉากนี้แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ของความเชื่ออย่างหนึ่งในลัทธิชินโตของประเทศญี่ปุ่น นั่นคือ คางุระ ซึ่งเป็นชื่อเรียกของการร่ายรำโบราณของลัทธิชินโต ผู้ร่ายรำคางุระคือร่างทรง หรือผู้ร่ายคาถา เป็นชื่อเรียกของกลุ่มบุคคลที่เชื่อว่ามี ความสามารถในทางวิญญาณ มีความสามารถในการรักษาโรคด้วยวิญญาณ และในบางวัฒนธรรมก็เชื่อว่าสามารถเดินทางไปได้ทั้งโลกมนุษย์ โลกวิญญาณ สวรรค์และนรก โดยตำน านของคางุระเริ่มมาตั้งแต่ยุคแรกของประเทศญี่ปุ่น ที่เป็นยุคตำนานของเทพ โดยที่เทพพระอาทิตย์ อามาเทระสุ หวาดกลัว เทพแห่งท้องทะเล ซุสะโนโอะ ซึ่งเป็นน้องชายของตัวเอง จนไปหลบหนือ ยู่ในถ้ำทำให้โลกสวรรค์และโลกพิภพ มืดมิดตลอดเวลา เทพองค์อื่นทั้งหลายจึงต้องหากลอุบายเพื่อให้เทพอามาเทระสุออกมาจากถ้ำให้ได้ จึงได้สั่ง เทพแห่งรุ่งอรุณ อาเมะโนะ อุซุเมะ มาร่ายรำคางุระและกล่าวเชยชมเทพอามาเทระสุ จนเทพอามาเทระสุออกมาจากถ้ำแล้วโลกสวรรค์และโลกพิภพก็กลับมาสว่างอีกครั้ง



เทพแห่งพระอาทิตย์ อามาเทระสุ

เทพแห่งรุ่งอรุณ อาเมะ โนะ อุซุเมะ

ที่มา www.wikipedia.org

นอกจากลัทธิชินโตแล้ว ก็ยัง มีสัญลักษณ์สื่อให้เห็น อีกความหมายหนึ่งอีก นั่นคือการไปสู่สุคติภูมิของแนวคิดทางศาสนาพุทธ สุคติ หมายถึง ภูมิหรือโลกที่ไปเกิดแล้วมีแต่ความสุขสบาย เป็นโลกหลังความตายที่มนุษย์จะไปเกิด ซึ่งก็จะมีการส่งจิตอธิษฐานให้กับดวงวิญญาณและมีพิธีกรรมตามความเชื่อของ

ศาสนาพุทธ นั่นก็คือ จัดงานศพ เพื่อไว้อาลัยให้กับผู้ตาย จากนั้นก็จะส่งร่างของผู้ตายไปทำการเผาเพื่อส่งวิญญาณให้ไปยังสู่สุคติ ถือเป็นการจบสิ้นการใช้ชีวิตในโลกใบนี้ ฟาร์เพลน ก็เปรียบเสมือนกับ สุคติ ของศาสนาพุทธ ที่ดวงวิญญาณทุกดวง ในสปีราต้องเดินทางไป เพื่อให้วิญญาณขอ งตนนั้นจะได้สงบสุขและไปเกิดใหม่ในโลกภพที่ สุขสบาย การทำพิธี สวดส่งดวงวิญญาณของผู้อัญเชิญก็เปรียบได้กับ การส่งจิตอธิษฐานให้กับ ดวงวิญญาณ ในตลอดการดำเนินเนื้อเรื่อง เราจะพบเห็นการทำพิธีสวดส่งดวงวิญญาณของเหล่าผู้อัญเชิญอยู่มากมายไปทั่วแต่ละเมืองในสปีรา แสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องเกี่ยวกับความตายที่ทุกคนต่างต้องยอมรับ ยอมจำนนกับกฎธรรมชาติ และถึงแม้จะเป็นความโศกเศร้าแต่ก็ต้องยอมรับกับความตายที่ สักวันจะต้องพบเจอ การทำพิธีสวดส่งวิญญาณจึงอาจแสดงที่ถึงความคิดที่ แอบแฝงอยู่ได้ว่าเป็นการบรรเทาความทุกข์เศร้าและการปล่อยวางต่อสิ่งที่สูญเสียไป

บทที่ 5

บทสรุป

แนวคิดการออกแบบตัวละครในไฟนอล แฟนตาซี X ของโยชิทากะ อามาโนะ ได้นำแนวคิดทางด้านวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ความเชื่อ หรือทัศนศิลป์ มารวบรวมและสร้างสรรค์ตัวล ะครออกมาให้มีความสมจริง และมีเอกลักษณ์ที่สอดคล้องกับฉากสถานที่ต่างๆในเกมอย่างลงตัว และยังมีความงามทางศิลปะ การใช้องค์ประกอบศิลป์ ใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายของตัวละครออกมาได้หมดทั้ง แนวคิด ลักษณะนิสัย ได้อย่างยอดเยี่ยม รวมถึงฉากสถานที่ต่างๆที่ออกแบบได้อย่างมีรูปแบบที่มาที่ไป หรือการดำเนินเรื่องที่ชวนติดตาม เป็นเอกลักษณ์ในการออกแบบของโยชิทากะ อามาโนะ

การออกแบบตัวละครในเกมไฟนอล แฟนตา ซี X ของโยชิทากะ อามาโนะ มีความสร้างสรค์และความเป็นศิลปะ ที่งดงามละเมียดละไม ด้วยแนวคิดการออกแบบของโยชิทากะ อามาโนะ ที่เป็นนักวาดภาพ จึงมีความนุ่มลึกต่อความรู้สึกในการออกแบบ และมีสุนทรียศาสตร์ ใช้องค์ประกอบทัศนศิลป์มาสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างงดงามมีศิลปะ การ ใช้โทนสีเพื่อบรรยายอารมณ์ ความรู้สึก ของตัวละคร ทั้งสีโทนเย็น อย่างสีเขียว สีน้ำเงิน ที่ให้ความรู้สึกสงบ สุขุมเยือกเย็น ความรู้สึกสบายใจ หรือจะสีโทนร้อนอย่างสีแดง สีเหลือง สีส้ม ที่ให้ความรู้สึกร้อนแรง รุนแรง ร่าเริงสดใส พลังอันล้นเหลือของหนุ่มสาว ซึ่งมีอยู่ในทั้งในตัวของตัวละครที่ออกแบบ หรือไม่ก็ตามฉากสถานที่ต่างๆที่สอดคล้องต่อกันได้อย่างแนบเนียนและสมจริง การใช้สัญลักษณ์ต่างๆที่สื่อความหมายมากมาย จากอาวุธ ฉากต่างๆ ไม่ว่าจะทั้งความแข็งแกร่ง ความอ่อนโยน ความศรัทธา ความอิ สระ รวมทั้งฉากสถานที่ต่างๆซึ่งได้อิทธิ พลมาจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของหมู่เกาะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และมหาสมุทรแปซิฟิกเป็นส่วนมาก และแนวคิดเรื่องของโลกหลังความตายของลัทธิและศาสนาต่างๆ ซึ่งมีตำนานมายาวนานและความคิดความเชื่อที่ฝังรากลึกกันมาตั้งแต่อดีต ที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนยุคปัจจุบั น ก็สามารถถอดแบบออกมาสู่ตัวละครในเกมที่มีวิถีชีวิต วัฒนธรรม สังคม อีกทั้งเนื้อเรื่องที่ผูกโยงเข้าด้วยกันด้วยองค์ประกอบต่างๆที่หลากหลายได้อย่างยอดเยี่ยม

บรรณานุกรม

บทความจากหนังสือ

ชลูด นิ่มเสมอ. **องค์ประกอบของศิลปะ.** กรุงเทพฯ :ไทยวัฒนาพานิช, 2544.

ทวีวัฒน์ ปุณฑริกวิวัฒน์ . **ศาสนาและปรัชญาในจีน ทิเบต และญี่ปุ่น** . กรุงเทพมหานคร : สุขภาพใจ, 2545.

ธำรงศักดิ์ นิ่มอนุสสรณ์กุล . **เอกสารคำสอนวิชาออกแบบตัวละคร = Character Design**. เพชรบุรี : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552.

นภามาศ วารเวียง. **ก่อนประวัติศาสตร์ในหมู่เกาะเมลานีเซีย ไมโครนีเซีย และโพลีนีเซีย** . สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2529.

ประเสริฐ พิชยะสุนทร , **ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น** . พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : สนพ. แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2012.

เลอสม สถาปิตานนท์, **องค์ประกอบ: สถาปัตยกรรมพื้นฐาน**. ม.ป.ท., 2555.

Bastin, John. **ประวัติศาสตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้สมัยใหม่**. มูลนิธิโครงการตำรา สังคมศาสตร์, 2556.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

0 3 [นามแฝง]. ปรากฏการณ์หลังความตาย-ผีหรือวิญญาณ [Online]. Accessed 26 November 2014. Available from http://www.pantown.com/board.php?id=8040&area=&name=market2&topic=27&action=view

Earngiie Bunw [นามแฝง]. “Polynesia”[Online]. Accessed 26 November 2014 Available

from http://nuttaporn08.blogspot.com/2013/02/polynesia_5380.html

Edge Staff [นามแฝง]. “Japan Votes on All Time Top 100”[Online]. Accessed 16 November 2014 Available from http://www.edge-online.com/features/japan-votes-all-time-top-100/

Author [นามแฝง]. “Final Fantasy X”[Online]. Accessed 1 April 2015 Available from http://finalfantasy.wikia.com/

IGN Staff [นามแฝง]. “Final Fantasy X Sell Like Crazy; World not Shocked”[Online]. Accessed 16 November 2014. Available from http://uk.ign.com/articles/2001/07/19/final-fantasy-x-sells-like-crazy-world-not-shocked

J-Renderer (Joey) [นามแฝง]. “Yoshitaka Amano” [Online]. Accessed 20 October 2014. Available from http://www.reocities.com/j_final/amano.html