

โครงการศึกษาอัตลักษณ์และองค์ประกอบภาพยนตร์ไซ-ไฟเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน  
กรณีศึกษา: ไอคิโด

The Study of Identity and Composition of Sci-fi Movie for Animation Design  
Case Study: Aikido

ววรรณะ เจริญโชคทวี<sup>1\*</sup> พิศประไพ สาระสาสิน<sup>2</sup> และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์<sup>3</sup>

Wattana Charoenchokthavee<sup>1\*</sup> Pisrapai Sarasalin<sup>2</sup> and Chaiporn Panichrutiwong<sup>3</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก  
อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

<sup>2</sup>อาจารย์ประจำ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

<sup>3</sup>อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง  
จังหวัดปทุมธานี 12000

<sup>1\*</sup>Graduate student in Master of Fine Art Program (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd.,  
Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

<sup>2</sup>Lecturer in Arts and Design Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

<sup>3</sup>Lecturer in Master of Fine Art Program (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd.,  
Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

\*Corresponding author, E-mail: ktaromaster@hotmail.com

## บทคัดย่อ

โครงการศึกษาอัตลักษณ์และองค์ประกอบภาพยนตร์ไซ-ไฟเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน มีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบ แนวคิด ลักษณะเฉพาะ และอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ไซ-ไฟ ประเภทต่าง ๆ และเพื่อนำมาประยุกต์สร้างสรรค์เป็นแอนิเมชันแนวใหม่ ที่ยังคงมีภาพรวมที่สื่อถึงอัตลักษณ์โดดเด่นของภาพยนตร์ไซ-ไฟอยู่ การศึกษาวิเคราะห์ดังกล่าวจึงนำไปสู่การออกแบบเนื้อหาและตัวละครในงานแอนิเมชันที่สื่อถึงความเป็นภาพยนตร์ไซ-ไฟ โดยได้ปรับองค์ประกอบ เช่น เนื้อเรื่องและตัวละครที่ใช้เอกลักษณ์ของภาพยนตร์ไซ-ไฟเป็นตัวละคร รวมทั้งนำศิลปะการต่อสู้แบบไอคิโด (martial art) เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างงานแอนิเมชัน เพื่อนำการเคลื่อนไหวและท่าทางทำในการต่อสู้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมาประยุกต์ทำให้เกิดความสนุกตื่นเต้น และน่าติดตาม โดยสรุปของงานวิจัยพบว่างานแอนิเมชันแนวไซ-ไฟที่มีเอกลักษณ์ความเป็นเทคโนโลยีในอนาคตนั้น สามารถนำมาออกแบบผสมผสานกับศิลปะการต่อสู้ไอคิโดที่มีมาตั้งแต่ยุคโบราณ โดยยังคงมีความโดดเด่นที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของภาพยนตร์แนวไซ-ไฟ ที่อยู่ในแอนิเมชันได้อย่างสนุกสนานและเหมาะสม แนวคิดจากการสร้างผลงานวิจัยนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างงานแอนิเมชันแบบต่าง ๆ โดยใช้หลักการวิเคราะห์อัตลักษณ์จากศาสตร์ที่สนใจ รวมทั้งการประยุกต์ใช้จุดเด่นของงาน

แอนิเมชันในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่สนใจหรือสื่อออกมาให้ตรงกับความต้องการและอารมณ์มากที่สุด

**คำสำคัญ:** ไซ-ไฟ อคติทัศนคติ ศิลปะการต่อสู้

### Abstract

The study main objective was to investigate the composition, conceptual framework, unique characteristic and identity of various sci-fi movies to apply and create a new animation that can still maintain the overall identity of sci-fi movies. The investigation led to the design of a new sci-fi theme animation. The result of this research has shown that by integrating sci-fi animation with advanced unique technologies and traditional martial arts to create more fun and excitement had increased attraction from the audience and still maintained the identity of sci-fi movie as well. This animation can be further applied to create other animations by using the principle of identity analysis for interested concept including integrating the strength of animation to publish the objective from the creators straight to the audiences.

**Keywords:** Sci-fi, identity, martial art

### 1. บทนำ

ภาพยนตร์แนวไซ-ไฟ คือ ภาพยนตร์ประเภทที่สื่อถึงความเกินจริงและความมีจินตนาการสูง เป็นที่นิยมอย่างล้นหลามเพราะว่า ภาพยนตร์ไซ-ไฟ ส่วนมากจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถพบในชีวิตประจำวันหรือในชีวิตจริง เพราะองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างของภาพยนตร์แนวไซ-ไฟนั้นเป็นสิ่งที่เกินจริง เช่น วิทยาการอันก้าวล้ำ การเดินทางข้ามกาลเวลา หุ่นยนต์เหมือนมนุษย์ หรือคนกับสิ่งมีชีวิตที่พิสูจน์ในความจริงไม่ได้ (Bruce Franklin, 1998) และยังสามารถสื่อออกมาทำให้ผู้ชมสามารถรู้สึกตื่นเต้นและสนใจได้เป็นอย่างมาก แต่การที่จะทำให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความตื่นเต้นต้องมียุทธศาสตร์ประกอบหลาย ๆ ด้านที่สร้างขึ้นมาจากความเป็นจริง เช่น หากเป็นวิทยาการอันก้าวล้ำก็ต้องมีการสร้างพื้นฐานจากวิทยาการที่เป็นไปได้ในปัจจุบัน และเติมเต็มจินตนาการเข้าไป เพื่อให้เห็นว่า “อาจจะ” เป็นไปได้ในอนาคต แต่ภาพยนตร์ประเภท

ไซ-ไฟ มักจะก้าวถึงกับภาพยนตร์ประเภทแฟนตาซี โดยทั้งสองประเภทมีแกนหลักและมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยทั้งภาพยนตร์ประเภทไซ-ไฟ และแฟนตาซีนั้น ต่างใช้องค์ประกอบและภาษาภาพยนตร์ต่างกัน ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้อย่างทันทีว่า ภาพยนตร์นั้นเป็นประเภทไซ-ไฟหรือแฟนตาซี เพราะทั้งสองแบบมีเสน่ห์และความน่าดึงดูดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวต่างกันอย่างเห็นได้ชัด คือ ภาพยนตร์ประเภทไซ-ไฟ จะเน้นความเป็นเทคโนโลยีและวิทยาการทางวิทยาศาสตร์ค่อนข้างมาก ส่วนภาพยนตร์ประเภทแฟนตาซีจะให้วิทยาการทางวิทยาศาสตร์เป็นเรื่องรองหรืออาจไม่กล่าวถึงเลย และกลับไปเน้นด้านความเกินจินตนาการ เช่น เวทมนตร์ คาถา พ่อมด เจ้าหญิง เจ้าชายแทนเป็นต้น

ศาสตร์ของศิลปะการต่อสู้นั้นมีมากมายหลายประเภทในแต่ละภูมิภาค ศิลปะประเภทฟันดาบที่พบเห็นกันมากคือประเภทดาบยาว ซึ่งมีหลายประเภท

เช่น ดาบยาวแบบจีน ดาบยาวแบบญี่ปุ่น และอีกมากมาย โดยดาบยาวแบบญี่ปุ่นจะมีวัฒนธรรม และความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง และสามารถแบ่งศาสตร์ได้อีกหลายศาสตร์ เช่น ไอคิโด ซึ่งมีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนานหลายร้อยปี มีทั้งการใช้มือเปล่าและการใช้ดาบในเรื่องของการใช้ดาบนั้น ไอคิโดจะใช้การเคลื่อนไหวแบบรูปแบบสบหนึ่ง คือ เน้นการตั้งรับและรอสวนกลับมากกว่าการรุกโจมตี ในแต่ละท่านั้น ทั้งท่วงท่าการยืนและการจับดาบนั้น จะมีความสวยงามและความหมายเฉพาะตัวของมัน เราจะสามารถเห็นได้ในสื่อภาพเคลื่อนไหวหลาย ๆ เรื่อง ทั้งในรูปแบบแอนิเมชันและรูปแบบภาพยนตร์ ทั้งนี้เราจะเห็นได้ว่าจะมีการใช้ท่วงท่าของการใช้ดาบในภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง แต่ด้วยข้อจำกัดด้านภาพยนตร์ทำให้การใช้ท่วงท่าก่อนข้างมีขีดจำกัดซึ่งในกระบวนการผลิตงานแอนิเมชันจะไม่มีข้อจำกัดเหมือนสื่อภาพยนตร์ ทำให้สามารถแสดงออกถึงท่าทางได้อย่างเต็มที่ไม่มีจำกัด (ธรรมปพน ลีอานวยโชค, 2550)

จากข้อมูลทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นพบว่า ศาสตร์ของศิลปะการต่อสู้รวมถึงภาพยนตร์ประเภทไซ-ไฟนั้นเป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจและน่าศึกษาเป็นอย่างมาก ทั้งในทางด้านการออกแบบซึ่งประยุกต์เข้าด้วยกันหรือการใช้ท่วงท่าที่เป็นศาสตร์การใช้ดาบของไอคิโดที่จะทำให้งานแอนิเมชันสามารถมีความสวยงามมากขึ้น เพราะท่วงท่าแต่ละท่าจะมีความสวยงามเฉพาะตัวอย่างไรก็ตามในโลกยุคปัจจุบัน สื่อภาพเคลื่อนไหวได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการเป็นแพร่หลาย การศึกษารังนี้จึงมีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาทั้งประวัติและเทคนิคการทำสื่อภาพเคลื่อนไหวโดยนำเสนอทั้งภาพยนตร์ไซ-ไฟและศิลปะการต่อสู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์และสร้างความนึกคิดแก่ผู้ที่ได้รับชมทุกวัย

## 2. วัตถุประสงค์

1. ศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์รวมทั้งองค์ประกอบของภาพยนตร์ไซ-ไฟเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน
2. ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะและจุดเด่นของศิลปะการต่อสู้ด้วยดาบรูปแบบไอคิโด
3. ศึกษาและวิเคราะห์วิธีการนำศิลปะการต่อสู้รูปแบบไอคิโดมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครฉาก และการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสามมิติแนวไซ-ไฟเรื่อง Cross Light เพื่อให้คงอัตลักษณ์และองค์ประกอบของภาพยนตร์ไซ-ไฟ

## 3. วิธีการวิจัย

- 3.1 งานข้อมูลภาคเอกสารและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่อไปนี้ทั้งรูปแบบ หนังสือ บทความ วิทยานิพนธ์และสื่ออื่น ๆ
  - 3.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์และแอนิเมชันไซไฟมาแบ่งออกโดยใช้หลักการ 3 ประเภท
    - 3.1.1.1 บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยแท้ (hard science fiction)
      - Metropolis, 2001: A Space Odyssey (Fritz Lang, 1926)
      - Alien (Ridley Scott, 1979)
      - Blade Runner (Ridley Scott, 1982)
    - 3.1.1.2 บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างอ่อน (soft science fiction)
      - Stargate (Roland Emmerich, 1994)
      - Star Trek (J.J.Abrams, 2009)
      - The Matrix (The Wachowski Brothers, 1999)
    - 3.1.1.3 บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จินตนิมิต (science fantasy หรือ sci-fi fantasy )

- Star Wars (George Lucas, 1977)

- Iron Man (Jon Favreau, 2008)

3.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์และแอนิเมชันที่ใช้ศิลปะการต่อสู้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

3.1.2.1 ภาพยนตร์และแอนิเมชันที่ใช้ศิลปะการต่อสู้แบบมือเปล่า

- Undisputed (Walter Hill, 2002)

- The Raid 2 (Gareth Evans, 2014)

- Kungfu Panda (John Stevenson, 2008)

3.1.2.2 ภาพยนตร์และแอนิเมชันที่ใช้ศิลปะการต่อสู้แบบใช้อาวุธ

- Fearless (Ronny Yu, 2006)

- GI Joe 2 (Jon M. Chu, 2003)

3.1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวกับศาสตร์ของศิลปะการต่อสู้ในรูปแบบไอคิโดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

3.1.3.1 การแต่งกายและสภาพแวดล้อมในรูปแบบไอคิโด

- ความเป็นมาของไอคิโด (สมบัติ ตาปัญญา, 2556)

3.1.3.2 ท่วงท่าและการเคลื่อนไหวในรูปแบบไอคิโด

- Bokken AikiKen Kenjutsu (Christian Tissier)

3.2 คัดเลือกจุดเด่นและจุดด้อยของแต่ละประเภทมาวิเคราะห์และประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

#### 4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

การศึกษาอัตลักษณ์และองค์ประกอบภาพยนตร์ไซ-ไฟ ได้นำมาออกแบบตัวละคร ทั้งหน้าตาและเครื่องแต่งกาย รวมถึงองค์ประกอบภายในเรื่องจนออกมาเป็นแอนิเมชันแนวไซ-ไฟ เรื่อง Cross Light

ผลการวิเคราะห์ด้านบันเทิงคดีแนวต่าง ๆ จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของไซ-ไฟในอดีตทำให้พบว่า ไซ-ไฟนั้นเป็นเสมือนคำเรียกรวมกลุ่มขนาดใหญ่โดยมีองค์ประกอบเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น วิทยาการหรือเทคโนโลยีแห่งอนาคต สิ่งมีชีวิตพิเศษที่ไม่มีตามธรรมชาติปกติรวมถึงสิ่งมีชีวิตที่ถูกสร้างขึ้น

จากวิทยาการล้ำหน้า การเดินทางข้ามกาลเวลาทั้งอนาคต และอดีตรวมถึงการเดินทางสู่อวกาศหรือดาวเคราะห์อื่น ๆ นอกโลก และระบบสังคมสิ่งแวดล้อมในอนาคตที่แตกต่างจากปัจจุบันอย่างเด่นชัดทั้งในด้านดีและแย่ เช่น อนาคตที่มีหุ่นยนต์หรือสภาพแวดล้อมที่มีแต่เศษซากและความรุนแรงที่เกิดจากวิทยาการหรือศาสนา โดยภายในคำว่าไซ-ไฟนั้นจะมีการแบ่งตามเอกลักษณ์ องค์ประกอบ และขอบเขตการใช้งาน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิดคือ

1. บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยแท้ (hard science fiction)

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยแท้ หรือ hard sci-fi เป็นแนวหลักดั้งเดิมของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จริง ๆ ผู้วางรากฐานของนิยายแนวนี้ได้แก่ เอช.จี. เวลส์ โรเบิร์ต เอ. เฮไลน์ อาร์เทอร์ ซี. คลาร์ก บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยแท้เน้นเสนอมุมมองของสิ่งประดิษฐ์ หรือเทคโนโลยีบางอย่างที่มีแนวโน้มว่าสามารถเป็นไปได้จริง ตามหลักของอนาคตศาสตร์ และสาขาวิชาที่ใช้ในการมองอนาคตชนิดอื่น ๆ อาทิ หุ่นยนต์ อุปกรณ์ไฮเทค ยานพาหนะ เช่น Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Gattaca, Contact, Moon, Alien, Blade Runner

2. บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างอ่อน (soft science fiction)

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างอ่อน มีรูปแบบหลากหลาย โดยมีความถูกต้องหรือความเป็นไปได้ของทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ ที่นำมาประกอบเรื่องอยู่ในระดับหนึ่งหรือ อาจจะกล่าวถึงทฤษฎีหรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่ผู้ประพันธ์จินตนาการขึ้นมาเองล้วน ๆ บ้าง เส้นเรื่องของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แบบอ่อน คือความขัดแย้งของ ฉาก เนื้อเรื่อง และตัวละคร ที่ประยุกต์ได้มากกว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยแท้ มักมีฉากของ อนาคตหรืออดีต

หรือ อวกาศ การเดินทางผ่านเวลา การเดินทางด้วยความเร็วเหนือแสง เช่น “ชายในชุดแอสเบสโตส” หรือ “Stainless Steel Rat” หรือ สิ่งที่กระทบจากเทคโนโลยี หุ่นยนต์ต่อมวลมนุษยชาติ เช่น Stargate, Startrek, ID4, Back to the future, The Matrix

3. บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จินตนิมิต (science fantasy หรือ sci-fi fantasy)

บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จินตนิมิต หรือ เรียกว่า “ไซ-ไฟ แฟนตาซี” อยู่ระหว่างบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ มาบรรจบกับนิยายจินตนิมิต นิยายกลุ่มนี้ ไม่นับเรื่องความถูกต้อง ข้อเท็จจริง หรือความเป็นไปได้ ของหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่นำมาประกอบตัวเนื้อเรื่อง แต่จะเน้นเรื่องความกลมกลืนของตัวเรื่อง บุคลิกและความสัมพันธ์ของตัวละคร ความสนุกสนานและน่าติดตาม ภาพยนตร์อย่าง Star Wars หรือ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ต่าง ๆ Batman, Ironman ซึ่งมักจะมีฉากอวกาศและเทคโนโลยี แต่โครงของเรื่องตัวละครเป็นแฟนตาซี อาทิ มีพ่อมด เจ้าชาย เจ้าหญิง ฮีโร่ และตัวร้าย ประกอบเช่นเดียวกับนิยายจินตนิมิตอื่น ๆ (Tim Dirks, 2009)

สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบันเทิงคดีในแต่ละประเภทของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ทั้งหมดแล้ว นั้นจะสังเกตได้ว่า นวนิยาย หรือ ภาพยนตร์แนวไซ-ไฟ นั้นมักจะเป็นประเภทบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างอ่อน (soft science fiction) และ บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จินตนิมิต (science fantasy) เสียเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากมีโอกาสเปิดกว้างในด้านเนื้อหามากกว่ารวมถึงผู้รับชมสามารถเข้าถึงและรู้สึกสนุกสนานได้ง่ายกว่า

ดังนั้นภาพยนตร์ไซ-ไฟ ประเภท บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างอ่อน จึงเป็นตัวเลือกที่ดีในการสร้างแอนิเมชันเพราะสามารถเปิดกว้างจินตนาการและสามารถเข้าถึงผู้สเปซผลงานได้มากกว่า รวมถึงในยุคปัจจุบัน ที่เรียกกันว่าเป็นยุคแห่งโพสต์-โมเดิร์น

(post-modern) ซึ่งเป็นยุคที่ภาพยนตร์แนวไซ-ไฟมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น สามารถนำมาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์ประเภทอื่นได้ จึงเหมาะแก่การนำศิลปะการต่อสู้เข้ามาพร้อมกับภาพยนตร์ไซ-ไฟ ซึ่งผู้รับชมสามารถตีความได้ว่าเป็นภาพยนตร์ประเภท ไซ-ไฟ แอคชั่นได้

โดยการนำศิลปะการต่อสู้เข้ามาประยุกต์ใช้กับงานแอนิเมชันประเภทไซ-ไฟ เพื่อให้เกิดเป็นแอนิเมชันประเภทแอคชั่นไซ-ไฟ จากผลการวิเคราะห์ศิลปะการต่อสู้หลายประเภท จะพบว่า ส่วนใหญ่ศิลปะการต่อสู้จะเน้นความรุนแรง โดยจะใช้พลังกำลังสยบพลังหรือใช้กำลังสยบร่างกายอีกฝ่าย แต่จะมีศิลปะการต่อสู้บางประเภท และเป็นส่วนน้อยที่ใช้เทคนิคมากกว่าพลัง หรือใช้เทคนิคในสยบร่างกายอีกฝ่าย โดยไอคิโดจะเป็นศิลปะการต่อสู้ประเภทใช้เทคนิคมากกว่ากำลัง แต่จุดเด่นพิเศษคือ ไอคิโดจะเน้นด้านสยบทางจิตใจของคู่ต่อสู้มากกว่าสยบทางร่างกายเพราะ ไอคิโดนั้นใช้วิธีการฝึกทางกายต่าง ๆ เช่น เทคนิคการเคลื่อนไหวตามแรง การสลายแรง หรือการนำแรงไปใช้ เป็นการฝึกเบื้องต้น โดยไอคิโดใช้หลักการ 4 หลักคือ

1. การนำตนเองออกจากทิศทางของการโจมตี
2. โอนอ่อนหรือกลมกลืนไปตามแรงและเปลี่ยนทิศทางของการโจมตี
3. ใช้เทคนิคการควบคุมการต่อสู้ให้เป็นไปตามที่ต้องการ โดยไม่มีจุดประสงค์มุ่งร้าย
4. ยุติความขัดแย้งและความรุนแรง ปลดอาวุธ เพื่อให้กลับมาสู่ความสงบดั้งเดิม (สมบัติ ตาปัญญา, 2556)

ทำให้พบว่าศิลปะการต่อสู้แบบไอคิโดมีการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวค่อนข้างโดดเด่นกว่าศิลปะการต่อสู้ประเภทอื่น เมื่อนำท่วงท่าและ

การเคลื่อนไหวเฉพาะตัวนี้ไปประยุกต์ใช้ผู้รับชมจะสามารถรับรู้ถึงไอคิโดได้อย่างง่ายดาย

จากการวิเคราะห์จึงนำศิลปะการต่อสู้แบบไอคิโดมาใช้โดยนำท่าทางและการเคลื่อนไหวแบบไอคิโดประยุกต์เข้ากับแอนิเมชันแนวบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์แบบอ่อนจึงได้กลายเป็นแอนิเมชันประเภทแอคชั่นไซ-ไฟ และนำข้อมูลที่มีมาออกแบบเป็นตัวละครที่มีเอกลักษณ์ของ soft sci-fi ที่ใช้ศิลปะการต่อสู้ในรูปแบบไอคิโด โดยได้ออกแบบมาเป็นตัวละครสามตัวละคร ดังนี้

1. ตัวละครเอกที่ได้รับการออกแบบคือ บราเทอร์ (brother) เป็นตัวละครที่สร้างจากการศึกษาเอกลักษณ์ของ soft sci-fi และเอกลักษณ์ของศิลปะการต่อสู้ไอคิโดมาไว้ร่วมกัน โดยอิงจากชุดพื้นฐานจากศิลปะการต่อสู้แบบไอคิโด เพราะหากสร้างตัวละครยิ่งสมจริงหรืออิงความจริงมากเท่าใด จะทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าถึงชิ้นงานได้มากยิ่งขึ้น แต่ได้เสริมด้วยเทคโนโลยีในจินตนาการที่อิงกับความเป็นจริงบางส่วนเพื่อให้มีกลิ่นอายและเอกลักษณ์ของ soft sci-fi ปรากฏบนตัวละครด้วย โดยใช้โทนสีหลักเป็นสีน้ำเงินหรือสีโทนเย็น เพราะศิลปะการต่อสู้แบบไอคิโดนั้นจะเน้นการตั้งรับและคิดวิเคราะห์อย่างใจเย็นเป็นส่วนมาก การใช้สีโทนเย็นจะทำให้เข้าถึงไอคิโดได้ง่ายยิ่งขึ้น แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 บราเทอร์

2. ตัวละครที่ออกแบบมาเป็นตัวขัดแย้งในเรื่องคือ บิ๊กบราเทอร์ (big brother) จากรูปที่ 2 จะเห็นว่าตัวละครนี้จะมีเอกลักษณ์ของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แบบอ่อนมากกว่าบราเทอร์จากรูปที่ 1 เพื่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างความเป็นอดีตดั้งเดิมกับความเป็นเทคโนโลยีอนาคตของไซ-ไฟ รวมถึงทั้งโทนสี บิ๊กบราเทอร์ได้เน้นสีโทนร้อน เพื่อให้แสดงถึงความรุนแรงป่าเถื่อน เพื่อให้แตกต่างกับ บราเทอร์ จากรูปที่ 1 อย่างชัดเจน



รูปที่ 2 พี่คนโต “บิ๊กบราเทอร์”

3. ตัวละครที่ออกแบบมาเป็นตัวละครรองคือ ซิสเตอร์ (sister) จากรูปที่ 3 จะเห็นว่าตัวละครน้องสาวของบราเทอร์ จากรูปที่ 1 โดยเป็นเสมือนตัวละครสนับสนุนของบราเทอร์ ออกแบบมาเพื่อเพิ่มความ

น่าสนใจให้กับเนื้อเรื่อง โดยเน้นเอกลักษณ์มาจาก ไอคิโดจากนิยามหนึ่งประโยคของไอคิโด “ไอคิโดถูกสร้างขึ้นเพื่อป้องกันตัวเองและป้องกันคนสำคัญ” (สมบัติ ตาปัญญา, 2556)



รูปที่ 3 น้องสาว “ซิสเตอร์”

โดยตัวละครทั้งสามตัวนั้นจะใช้หลักการของ soft sci-fi ในการออกแบบ โดยจะนำเทคโนโลยีจักรกลมาผสมเข้ากับตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซึ่งเป็นวิทยาการที่เกินจริง แต่จะนำมาผสมผสานกับตัวละครไม่มากนักเกินไป เพื่อให้ยังคงรักษาอัตลักษณ์ความเป็นศิลปะการต่อสู้ยุคโบราณอย่างไอคิโดที่สื่อได้จากเครื่องแต่งกายและท่วงท่าการเคลื่อนไหวที่ตัวละครใช้ในแอนิเมชัน

การออกแบบฉากภายในแอนิเมชันนั้นจะเน้นเอกลักษณ์ของ soft sci-fi เป็นหลัก โดยจะนำมารวมเข้ากับโรงฝึกศิลปะการต่อสู้แบบโบราณเพื่อให้ยังคงเอกลักษณ์ดั้งเดิมของไอคิโดแต่มีกลิ่นอายของ soft sci-fi รวมเข้าอยู่ด้วยกัน



รูปที่ 4 Concept เบื้องต้น

บรรยากาศภายในแอนิเมชันนั้น จะเป็นแสงและสีที่ค่อนข้างสด เพื่อดึงอารมณ์ผู้รับชมให้รู้สึกถึงความหนักแน่นและจริงจัง เพราะการใช้ศิลปะการต่อสู้ภายในงานแอนิเมชันนั้น หากใช้สีโทนอ่อนจะทำให้รู้สึกเหมือนเป็นการหยอกล้อกันมากกว่าการต่อสู้จริงจัง และการใช้สีโทนเข้มนั้น ยังสามารถดึงความสนุกของงานแอนิเมชันได้ออกมาอย่างง่ายดายและแฝงความตึงเครียดไว้ภายในให้งานแอนิเมชันนี้อย่างน่าติดตามมากยิ่งขึ้น (Paul Wells, 1998)

โดยมีความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญว่า “ตัวละครทั้งสามตัวได้ถูกออกแบบมาอย่างดีและรอบคอบ ถ้ามองแต่ลักษณะภายนอกของตัวละครก็จะสามารถบ่งบอกถึงนิสัยของตัวละครนั้นได้ ซึ่งแสดงว่าผู้ออกแบบได้ขีดเกล้าตัวละครมาเป็นอย่างดี ตัวอย่าง ลักษณะทางกายภาพที่บ่งบอกถึงลำดับขั้นของพี่น้องที่นิสัยแตกต่างกันอย่างชัดเจน และอารมณ์ของสีที่ใช้ในตัวละครทั้งสามถือว่า สามารถส่งเสริมความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อบทบาทของตัวละครทั้งสามได้เป็นอย่างดี จุดที่ควรเพิ่มเติมคือสภาพแวดล้อมที่เป็นแบ็คกราวด์ของเรื่องยังไม่ชัดเจน ทำให้เรื่องราวความสมจริง ตรงจุดนี้ควรใช้ข้อมูลของ ภาพยนตร์แนวไซไฟ ที่รวบรวมมา และไอคิโด ศิลปะการต่อสู้ของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์สูงนำมาประยุกต์รวมกันเพื่อ ได้ผลลัพธ์ เป็นยุคอนาคตที่สมเหตุสมผล ดูแล้วเป็นสิ่งที่สามารถเกิดได้ในอนาคต

เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและคุณค่าให้กับผลงานวิจัย”  
(สินาด จารุอรุณภักดิ์, 2558)

## 5. การอภิปรายผล

การศึกษาอัตลักษณ์และองค์ประกอบ ภาพยนตร์ไซ-ไฟนั้น ทำให้สามารถแบ่งแยกประเภทของภาพยนตร์ไซ-ไฟ ทั้งเอกลักษณ์เด่น จุดขัดแย้ง และจิตจำกัดของภาพยนตร์ไซ-ไฟในแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม เพราะเมื่อนำศิลปะการต่อสู้เข้ามาผสมกับไซ-ไฟแล้ว จะสามารถคัดเลือกประเภทของไซ-ไฟที่จะนำมาผสมกับงานโดยดูจากเอกลักษณ์และลักษณะเด่นของศิลปะการต่อสู้ทั้งด้านการแต่งกายและการเคลื่อนไหว รวมถึงขอบเขตและเอกลักษณ์ของไซ-ไฟประเภทนั้นอย่างลงตัว การคาดคะเนนี้เป็นการทดลองที่เกิดจากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดแล้วนำมาประยุกต์ว่าจะสามารถทำให้ผู้ชมแอนิเมชันสามารถเข้าถึงและเกิดอารมณ์คล้อยตามบรรยากาศของแอนิเมชัน รวมถึงสร้างเอกลักษณ์ให้งานแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสมและใช้วิธีรวบรวมแบบสอบถามรูปแบบคำถามปลายเปิดในการเก็บ feedback จากผู้รับชมนำมาสรุปผลเพิ่มเติม

## 6. บทสรุป

จากการวิจัยเรื่อง “โครงการศึกษาอัตลักษณ์และองค์ประกอบภาพยนตร์ไซ-ไฟเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน กรณีศึกษา: 'ไอคิโด' สามารถสร้างแอนิเมชันที่มีเอกลักษณ์และความโดดเด่นของไซ-ไฟได้อย่างชัดเจนเป็นตัวอย่างของการสร้างผลงานแอนิเมชันที่สะท้อนให้เห็นถึงการประยุกต์ศาสตร์ของภาพยนตร์ไซ-ไฟร่วมกับศาสตร์ของการต่อสู้แบบไอคิโด โดยสามารถทำให้ผู้รับชม รับรู้ถึงการอยู่ร่วมกันของศาสตร์ ภาพยนตร์ ไซ-ไฟและการต่อสู้แบบไอคิโดได้ แม้ว่าในเรื่องจะไม่มีกรกล่าวถึงเลยก็ตาม แนวคิดการสร้างผลงานวิจัยนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างงาน

แอนิเมชันแบบต่าง ๆ โดยใช้หลักการวิเคราะห์ที่อัตลักษณ์จากศาสตร์ที่สนใจ รวมทั้งการประยุกต์ใช้จุดเด่นของงานแอนิเมชันเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่สนใจหรือสื่อออกมาให้ตรงกับความต้องการและอารมณ์มากที่สุด

## 7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการศึกษาอัตลักษณ์และองค์ประกอบ ภาพยนตร์ไซ-ไฟเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ รศ.พิศประไพ สารศาสตร์ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์นัฐวุฒิ สิมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล อาจารย์สินาด จารุอรุณภักดิ์ และบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและให้แรงสนับสนุนในทุก ๆ ส่วนของงานวิจัยชิ้นนี้

## 8. เอกสารอ้างอิง

- ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550). INTRO to ANIMATION. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ Than Books.  
สินาด จารุอรุณภักดิ์. (2558). อาร์ตติส. สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2558.  
สมบัติ ตาปัญญา. (2556). ความเป็นมาของไอคิโด. (ออนไลน์). (2014, October, 16)  
H. Bruce Franklin. (1998). Science Fiction: The Early History (Online). Available from : <http://andromeda.rutgers.edu/~hbf/sfhist.htm> 1 (2014, October 16).  
Paul, Wells. (1998). [Animation:Review] .(Online). (2014, October 16).  
Tim Dirks. (2009). Science Fiction Films (Online). Available from : <http://www.filmsite.org/sci-fifilms.html> (2014, October 12).