สารนิพนธ์

เรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers

โดย
นางสาวลักษมณ บุญประเสริฐ
รหัสนักศึกษา 620510841

โครงร่างวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 111 ระเบียบวิธีวิจัยเอเชียศึกษา
สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของอักษรศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อเรื่องสารนิพนธ์ การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers

ผู้เขียน นางสาวลักษมณ บุญประเสริฐ

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวัต เลิศแสวงกิจ

สาขาวิชา เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ปีการศึกษา 2565

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง “การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่อง 2)เพื่อวิเคราะห์ตัวละครเอกและลักษณะนิสัยในแอนิเมชั่นเรื่อง “Tokyo godfathers” โดยศึกษาค้นคว้าจากการสืบค้นข้อมูลสื่อออนไลน์ เช่น บทความ บทสัมภาษณ์ของซาโตชิ คอน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องและใช้การลำดับเวลา (Chronology) ในการวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องของอนิเมชั่นเรื่อง “ Tokyo Godfathers “ จะใช้วิธีการเล่าแบบองค์ประกอบ 3 ส่วน (Three act structure) ในองค์ประกอบแรกของอนิเมชั่นคือการแนะนำตัวละครหลักและเหตุการณ์ที่ทำให้เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้น องค์ประกอบที่สองคือการเปิดเผยปมของตัวละครและความขัดแย้งระหว่างตัวเองกับตัวละครอื่น องค์ประกอบที่สามคือบทสรุปของเรื่องราวทั้งหมด แก่นเรื่องที่อนิเมชั่นเรื่องนี้นำเสนอออกมาคือความรักของคนในครอบครัวโดยการเล่าผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครหลักทั้ง 3 ในด้านการวิเคราะห์ตัวละครผลวิจัยพบว่าตัวละครหลักของเรื่อง “Tokyo Godfathers” มีการออกแบบตัวละครให้ออกมาแบบกลม (Well rounded Character) ที่ตัวละครจะมีเหตุผลในการกระทำของตัวเอง โดยที่จะมีการพัฒนาด้านนิสัยหรือเปลี่ยนแนวคิดจากสิ่งต่างๆที่ได้พบเจอในการเดินทาง

คำสำคัญ : โครงสร้างการเล่าเรื่อง , วิเคราะห์ตัวละคร , Tokyo Godfathers

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study) ประจำภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2565

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวัต เลิศแสวงกิจ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดี จนทำให้งานวิจัยครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อนๆที่คอยให้คำปรึกษาและคำแนะนำที่ดี และขอขอบคุณศิลปินทุกคนโดยเฉพาะThousand Foot Krutch กับ LinkinPark ที่ทำเพลงดีๆออกมาเป็นแรงผลักดันให้การทำวิจัยครั้งนี้ลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อผิดพลาดประการใดก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ลักษมณ บุญประเสริฐ

ผู้วิจัย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....ก

กิตติกรรมประกาศ.....ข

สารบัญ.....ค

สารบัญรูปภาพ.....จ

สารบัญแผนภูมิ.....ฉ

บทที่ 1 บทนำ.....1

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....1

1.2 คำถามวิจัย.....1

1.3 วัตถุประสงค์.....2

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....2

1.5 ขอบเขตการศึกษา.....2

1.6 นิยามศัพท์ 2

1.7 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....2

บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....3

2.1 เอกสารและบทความที่เกี่ยวข้องกับ Tokyo Godfathers 3

2.2 บทสัมภาษณ์ของซาโตชิ คอน เกี่ยวกับ Tokyo Godfathers.....5

2.3 แนวคิดและทฤษฎีองค์ประกอบการเล่าเรื่อง.....6

2.4 แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบ Three act structure.....11

2.5 ภาพยนตร์ที่ใช้การเล่าเรื่องแบบ Three act structure.....12

2.6 เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวกับคนไร้บ้าน.....13

2.7 สรุป..... 14

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน.....16

3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล.....16

3.2 เครื่องมือที่ใช้.....16

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล……18

3.4 การนำเสนอ……19

บทที่ 4 วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและตัวละคร…….. 20

4.1 ลำดับเวลาของเรื่อง Tokyo Godfathers …….. 21

4.2 วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง…….. 24

4.3 วิเคราะห์ตัวละครหลัก…… 26

4.4 สรุปผล…….. 29

บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ……31

5.1 สรุปผลวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและตัวละคร……..31

5.2 อภิปรายผล……..32

5.3 ข้อเสนอแนะ……33

บรรณานุกรม……..34

ประวัติผู้วิจัย……37

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ฉากที่ทั้ง3คนกำลังหาของให้กับเด็กทารกกิน.....3

ภาพที่ 2 ฉากที่ฮานะตัดสินใจที่จะพาเด็กทารกไปเลี้ยง.....4

ภาพที่ 3 ฉากที่มิยูกิโดนใช้ให้ออกไปซื้อน้ำเปล่าให้เด็กทารก.....4

ภาพที่ 4 ภาพการเล่าเรื่องแบบ Three act structure.....11

ภาพที่ 5 โปสเตอร์ 3 Godfathers.....12

ภาพที่ 6 วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง The Family Under the Bridge.....13

ภาพที่ 7 กิน.....26

ภาพที่ 8 ฮานะ.....27

ภาพที่ 9 มิยูกิ.....28

สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิที่ 1 ลำดับเวลา(Chronology)ของ Tokyo Godfathers 21

แผนภูมิที่ 2 ลำดับเวลา(Chronology)ของ Tokyo Godfathers 22

แผนภูมิที่ 3 ลำดับเวลา(Chronology)ของ Tokyo Godfathers 23

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การเล่าเรื่องถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคม และความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ เรื่องเล่าเป็นเสมือนกับต้นแบบหรือสิ่งที่มนุษย์ถือกำเนิดมาด้วย สังเกตได้จากการที่มนุษย์ไม่ว่าจะยุคไหนสมัยไหนต่างก็บริโภคเรื่องเล่ากันมาแล้วทั้งนั้นเรื่องเล่าปรากฏออกมาในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะของภาพเขียนบนผนัง งานศิลปะประเภทต่างๆ มุขปาฐะและนิทานปรัมปรา เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี ภาพยนตร์ และไม่เว้นแม้แต่กระทั่งในความฝัน ซึ่งสิ่งที่ปรากฏในฝันนั้นก็มีลักษณะของเรื่องราวที่สามารถนำมาเล่าเป็นเรื่องได้เช่นเดียวกัน

Tokyo Godfathers เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนวคอมเมดี้ปนไปกับความดราม่าที่สร้างขึ้นเมื่อปี2003 โดยผู้กำกับที่มีชื่อเสียงอย่าง ซาโตชิ คอน และเป็นแอนิเมชันที่ถูกเสนอชื่อชิงรางวัลออสการ์เมื่อปี2003 โดยที่เนื้อเรื่องจะเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดในวันคริสต์มาสอีฟ มีกลุ่มคนไร้บ้าน3คนได้เจอกับทารกที่ถูกทิ้งเอาไว้ตรงกองขยะ ก่อนที่ทั้ง3คนจะตัดสินใจนำเด็กทารกไปคืนกับผู้เป็นพ่อแม่ การผจญภัยเล็กๆของกลุ่มคนไร้บ้านกลุ่มหนึ่งจึงได้เริ่มต้นขึ้น ภายในเรื่องจะมีการเล่าที่ค่อยเป็นค่อยไป มีมุขตลกที่โผล่มาอยู่ตลอดการเดินทาง มีดราม่าอุปสรรคที่ตัวละครในเรื่องต้องประสบพบเจอ และยังมีการสอดแทรกมุมมองอันโหดร้ายของสังคมภายในเรื่องที่มีต่อคนไร้บ้าน

จากข้อความข้างต้นทำให้ผู้วิจัยรู้สึกสนใจที่จะศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของแอนิเมชันเรื่อง Tokyo Godfathers ที่ถึงแม้ในเรื่องจะมีอุปสรรคมากมายและมีดราม่าปมตัวละครแต่ก็ทำให้เรารู้สึกถึงความอบอุ่นหัวใจที่ถ่ายทอดผ่านแอนิเมชั่นเรื่องนี้ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องและวิเคราะห์ถึงลักษณะนิสัยของตัวละครหลักกับนิสัยและพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

1.2 คำถามวิจัย

1.โครงสร้างการเล่าเรื่องของแอนนิเมชั่นเรื่อง Tokyo godfathers เป็นอย่างไร

2.ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Tokyo godfathersมีลักษณะและนิสัยอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

1.เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo godfathers

2.เพื่อวิเคราะห์ตัวละครเอกและลักษณะนิสัยในแอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.ทราบโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ Tokyo Godfathers

2.ทราบถึงการสร้างลักษณะนิสัยตัวละคร ร่วมถึงเข้าใจการตัดสินใจของตัวละคร

1.5 ขอบเขตการศึกษา (พื้นที่ เวลา เนื้อหา และประชากร)

1.ผู้วิจัยจะศึกษาจากแอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers ที่ฉายปี 2003 เท่านั้น

2.เวลาในการทำวิจัย 7 เดือน

3.ผู้วิจัยจะหาข้อมูลเป็นภาษาไทย อังกฤษ และญี่ปุ่นเท่านั้น

4.ศึกษาการสร้างตัวละครหลัก3คน ได้แก่ กิง ฮานะ มิยูกิ

1.6 นิยามศัพท์

Tokyo Godfathers หมายถึง ภาพยนตร์แอนนิเมชั่นที่ฉายเมื่อปี 2003 กำกับโดย ซาโตชิ คอน ตัวละครหลัก หมายถึง กิง ฮานะ มิยูกิ

1.7 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1.7.1 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.7.2 เก็บรวบรวมข้อมูล

1.7.3 วิเคราะห์ข้อมูล

1.7.4 สรุปผลวิจัย

บทที่2
ทบทวนวรรณกรรม

2.1 เอกสารและบทความที่เกี่ยวข้องกับ Tokyo Godfather

2.1.1เนื้อเรื่อง

Tokyo godfather เป็นอนิเมชั่นที่กล่าวถึง คนไร้บ้านที่ถูกสังคมทอดทิ้ง 3 คน มีชื่อว่า กิง ชายวัยกลาง ฮานะ สาวประเภทสอง และมิยูกิ เด็กสาวที่หนีออกจากบ้าน แม้จะไม่ใช่สายเลือดเดียวกัน แต่ก็อาศัยอยู่กันแบบครอบครัวในชินจูกุ กรุงโตเกียว strawberry and cigarettes (2563)ผู้รีวิวเกี่ยวกับเรื่องนี้ ได้กล่าวถึงเรื่องย่อเอาไว้ว่า ในเรื่องจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวันคริสต์มาสอีฟ มีกลุ่มคนไร้บ้านที่ประกอบไปด้วย จิน ตาลุงขี้เมา มิยูกิ สาวน้อยที่หนีออกจากบ้าน และฮานะ กระเทยรุ่นใหญ่อดีตนักร้องในบาร์แห่งหนึ่ง ได้บังเอิญไปพบเจอกับเด็กทารกน้อยในกองขยะ ฮานะเธอเชื่อว่าเด็กคนนั้นเป็นปาฏิหาริย์ที่พระเจ้าส่งมาให้ และได้ตั้งชื่อเธอว่า คิโยโกะ และหลังจากนั้นพวกเขาก็พยายามตามหาพ่อแม่ที่แท้จริงของเธอผ่านรูปถ่าย และข้าวของในกระเป๋าที่ถูกทิ้งไว้ในตู้ล็อกเกอร์ ซึ่งทำให้เกิดการผจญภัยเล็ก ๆ ของทั้ง 3 คนในวันคริสต์มาสขึ้น

2.1.2ตัวละคร

ตัวละครหลักที่เป็นผู้ดำเนินเรื่องและเป็นตัวละครที่ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์มีดังนี้

ภาพที่ 1 ฉากที่ทั้ง3คนกำลังหาของให้กับเด็กทารกกิน

ที่มา: https://pinkyspalaceblog.wordpress.com/2017/12/25/the-creation-of-warmth-without-a-home-in-tokyo-godfathers-owls-blog-tour/

2.1.2.1) **กิน** The Overage Otaku(2020) ได้กล่าวถึงตัวละครกิงว่าในครอบครัวปลอมๆนี้เขาถือว่าเป็นคุณพ่อ แต่ในความเป็นจริงแล้วเขาก็เป็นพ่อจริงๆ ถึงแม้เขาจะโกหกกับฮานะและ มิยูกิ ว่าภรรยา ลูกของเค้าได้ตายไปแล้วแต่จริงๆพวกเขายังอยู่ก็ตาม

ภาพที่ 2 ฉากที่ฮานะตัดสินใจที่จะพาเด็กทารกไปเลี้ยง

ที่มา: https://www.cbr.com/tokyo-godfathers-dub-old-new/

2.1.2.2) **ฮานะ** Mermaididols (2560) ผู้เขียนเกี่ยวกับตัวละครสาวประเภทสองอย่างฮานะได้กล่าวเอาไว้ว่าตัวละครฮานะไว้ว่าฮานะได้รับการแนะนำให้ รู้จักใน ฐานะแม่ที่ร่าเริงและมีอารมณ์ขันของกลุ่ม เธอมักจะยิ้มและล้อเล่นเมื่อเผชิญกับการดูหมิ่นและความเข้าใจผิดเกี่ยวกับตัวตนของเธอ เธอเป็นคนที่มองโลกในแง่ดีมากที่สุดอย่างปฏิเสธไม่ได้ และแม้จะเป็นแม่คนจริงๆไม่ได้แต่ฮานะก็เป็นคนที่มีความเป็นแม่มากเลยทีเดียว

ภาพที่ 3 ฉากที่มิยูกิโดนใช้ให้ออกไปซื้อน้ำเปล่าให้เด็กทารก

ที่มา: https://satoshikon.fandom.com/wiki/Miyuki

2.1.2.3) มิยูกิ The Overage Otaku(2020) ได้กล่าวถึงตัวละครมิยูกิไว้ว่า เป็นตัวแทนของคนเป็นลูกและในเรื่องมิยูกิก็เป็นลูกจริงๆแต่ที่มิยูกิออกมาจากบ้านนั้นก็เพราะว่าเธอแทงพ่อของเธอนั่นเอง

2.2บทสัมภาษณ์ของซาโตชิ คอน เกี่ยวกับ Tokyo Godfathers

บทสัมภาษณ์ซาโตชิ คอน เกี่ยวกับ Tokyo godfathers ที่ไต้หวัน เมื่อเดือนกรกฎาคม ปี2547มีดังนี้

Satoshi kon (2004) ได้กล่าวถึงประเด็นเรื่องการให้ตัวละครหลักเป็นคนไร้บ้านไว้ว่า พวกเขาทั้ง 3 คนไม่ได้มีต้นแบบมาจากคนจริงๆ ทั้งหมดเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นโดย คุณเคโกะ โนบุโมโตะ ซึ่งเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์รับผิดชอบร่วมกัน ถึงแม้ไม่มีต้นแบบแต่ก็มีภาพลักษณ์ให้ทั้ง 3 คน เงื่อนไขของภาพลักษณ์ที่ว่าคือ “ ทำให้ดูเหมือนครอบครัว ”แม้พวกเขาจะเป็นครอบครัวแบบหลอกแต่ก็มีความสัมพันธ์ที่เหมือนกับครอบครัวจริงๆ ฮานะเป็นตัวละครที่ถูกกำหนดเป็นสาวประเภทสองซึ่งจะออกแบบมีลักษณะบุคลิกเพื่อจะได้รับบทบาทของความเป็นแม่โดยจะเป็นการใส่หน้ากากให้รู้สึกหลงเหลือภาพลักษณ์ของการหลอกลวงเอาไว้ อีกทั้งในขณะเดียวกันก็ให้เธอดูมีรูปลักษณ์บริสุทธิ์ราวกับผู้หญิงหรือให้ดูมีภาพลักษณ์ของคณุแม่ผู้ร่าเริงเหมือนกับผู้หญิงจริงๆสาเหตทุี่เลือกจะใช้คนไร้บ้านเป็นตัวละครหลัก ซาโตชิ คอนคิดว่าในช่วงเวลานี้ญี่ปุ่นอยู่ในภาวะที่ถดถอยและมนุษย์ทุกคนกำลังสูญเสียความมีชีวิตชีวาไป การเพิ่มจำนวนของคนไร้บ้านเป็นเครื่องยืนยันเรื่องนี้ การที่พวกเขาเป็นคนไร้บ้านมันทำให้พวกเขามีความสดใสน้อยลงกว่าที่เคยเป็นมาพวกเขาไม่มีความสขุเพราะพวกเขาเป็นคนไร้บ้านมันเหมือนว่ามันเป็นความโชคร้ายที่พวกเขาได้ขาดบางสิ่งบางอย่างไปการมีความสขุของพวกเขาก็เพื่อฟื้นฟูสิ่งนนั้ จึงเป็นกระบวนการในการเล่าเรื่องราวนี้

Satoshi kon (2004) ได้ตอบคำถามเรื่องโชคชะตาไว้ว่า " โชคชะตา " ไม่สามารถควบคุมได้ด้วยอำนาจหรือเจตจำนงส่วนบุคคลก็เหมือนกันกับ " ความบังเอิญ " ที่ใช้บ่อยในอนิเมชั่นเรื่อง "Tokyo Godfathers " ในโลกนี้มีหลายอย่างที่ " ช่วยไม่ได้ " ไม่ว่าแต่ละคนจะดิ้นรนแค่ไหน แม้ว่าเราไม่สามารถควบคุมสิ่งที่เกิดขึ้นกับเราและคนรอบข้างได้ แต่ก็ขึ้นอยู่กับเราที่จะตัดสินใจว่าจะจัดการกับสิ่งเหล่านั้นอย่างไรหลังจากที่เกิดขึ้น ซาโตชิ คอน คิดว่ามันเป็นสิ่งสาคัญที่สุดที่จะมีส่วนร่วมในสิ่งที่เกิดขึ้นแทนที่จะเสียใจกับสถานการณ์ที่คุณไม่สามารถเลือกได้ เนื่องจากเราไม่สามารถเลือก “โชคชะตา" หรือ "ความบังเอิญ" เราจึงไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากต้องยอมรับมัน วิธีที่กล่าวไปจะเปลี่ยนอนาคตคุณได้ ฉันตั้งใจจะให้ตัวละครหลักทั้ง 3 คน มีทัศนคติที่พวกเขาไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากต้องทำให้ดีที่สดุเพื่อมีส่วนร่วมในสิ่งที่เกิดขึ้น

Satoshi kon(2004) ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมตัวละครและอดีตว่าโดยพื้นฐานแล้วเขาจะไม่ชอบเล่าเรื่อง " เรื่องส่วนตัว " เพราะมันน่าเบื่อที่จะพูดถึงตัวเองแต่เหตผุลที่ต้องเล่าถึงอดีตของตัวละครในเรื่องนี้คือการชี้แจงพฤติกรรมของตัวละครแม้ว่าจะเป็นคำอธิบายของตัวละครก็ตามอดีตของพวกเขาซึ่งเล่าโดยสัมพันธ์กับเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่นั้นกำลังมุ่งหน้าไปส่อูนาคต ตัวอย่างทั่วไปคืออดีตที่สร้างขึ้นของชายคนหนึ่งชื่อกิน กินโกหกเรื่องอดีตของเขาเพราะเขา ต้องการให้ฮานะมองเขาแบบนั้น แต่ในท้ายที่สุดแล้วเรื่องโกหกก็จะถูกเปิดเผย แต่เรื่องราวต่อเนื่องของกินก็คือ “เมื่อเรื่องโกหกถูกเปิดเผย คุณจะต้องเผชิญกับความเป็นจริง” ฉันต้องการรวมเรื่องราวของตัวละครทั้ง 3 ตัวละคร ให้เข้ากับเรื่องราวในลักษณะที่ประสานเรื่องราวในอดีตของตัวละครกับตัวละครไปด้วยกัน

2.3 แนวคิดและทฤษฎีองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นก็คือการสื่อสารของผู้เขียนบทว่าต้องการจะสื่ออะไรกับผู้ฟัง วรรณา ชำนาจกิจ (2536 อ้างอิงใน ภัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ , 2559) ได้กล่าวไว้ว่า เรื่องราวที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์เปรียบดังกระจกที่สะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ให้เห็นส่วนประกอบต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยภาพยนตร์มีหน้าที่ที่สำคัญคือการชี้นำทางความคิดและเป็นสื่อที่สามารถสร้างค่านิยมทางสังคมได้ เมื่อมองถึงสื่อภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าเป็นสื่อที่มีผลงานทางบวกและทางลบต่อผู้ที่รับชม จากเนื้อหาเรื่องราวโดยภาพยนตร์มีหน้าที่หลักทั้งสิ้น 4 หน้าที่ด้วยกันได้แก่

1) หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) หนังจะบอกเล่าเรื่องราวและข้อมูลเพื่อถ่ายทอดให้กับผู้ชมได้รับรู้

2) หน้าที่ในการสื่ออารมณ์ (Emotional Function) หนังมีหน้าที่ที่จะต้องถ่ายทอดอารมณ์ให้กับผู้ชมได้มีความรู้สึกร่วมไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นการหัวเราะไปกับหนังตลก หรือร้องไห้ตามไปกับหนังเศร้า โดยที่จะใช้เทคนิคการเล่นเสียง สี เสียงต่างๆ

3) หน้าที่ในการสื่อสารทางด้สนความคิด (Intellectual Functiona) นั้นจะมีอยู่ 2 ลักษณะนั่นคือ

3.1)จะเป็นภาพยนตร์ที่มีแนวคิดโดยที่จะสอดแทรกไปกับเนื้อหา เช่นแนวคิดปรัชญาโดยที่จะให้ผู้ชมหลังดูจบได้ไปปรับใช้ในชีวิต

3.2) เป็นภาพยนตร์ที่อาจจะดูจบแล้วก็ให้ผู้ชมได้คิดและตีความเอาเอง โดยที่คนเขียนบทหรือผู้กำกับไม่ได้เอาความคิดตัวเองลงไป นั่นจึงทำให้ผู้ชมได้ข้อคิดที่หลาหลาย

4) หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Functiona) เป็นสิ่งที่ภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความน่าตื่นเต้นไปกับภาพและเสียงดนตรีประกอบที่เล่นไปตามเนื้อเรื่องจนประทับใจและจดจำไปอีกนาน

ภก.ภูริทัต ว่องพุฒิพงศ์ (2563) ได้มีการนิยายการเล่าเรื่องไว้ว่า การเล่าเรื่องถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคม และความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ เรื่องเล่าเป็นเสมือนกับต้นแบบหรือสิ่งที่มนุษย์ถือกำเนิดมาด้วย สังเกตได้จากการที่มนุษย์ไม่ว่าจะยุคไหนสมัยไหนต่างก็บริโภคเรื่องเล่ากันมาแล้ว ทั้งนั้น วิธีการดำเนินงานของการเล่าเรื่อง ซึ่งมีทั้งสิ้น 2 วิธี ได้แก่

1.การเชื่อมโยงการกระทำหรือเหตุการณ์เข้าด้วยกันตามลำดับเหตุการณ์หรือตามหลักของเหตุและผล

2. การจัดหาองค์ประกอบอื่นๆ มาเสริมให้เกิดความเข้มข้นขึ้นหรือก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร และฉากเป็นต้น การศึกษาการเล่าเรื่อง (Story telling) นั้นมักจะศึกษาโดยพิจารณา จากองค์ประกอบต่างๆของโครงสร้างการเล่าเรื่องตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ นั้นประกอบไปด้วย

2.3.1) **โครงเรื่อง** (Plot)

จะเป็นการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่เริ่มเรื่อง กลางเรื่อง จนจบเรื่อง เพื่อนำเสนอแก่ผู้ชม โครงเรื่องจะแตกต่างไปตามผู้เขียนว่าอยากจะเล่าด้วยวิธีแบบไหน โฮมเพจ วรรณกรรม ไลฟ์สไตล์ ศลิปะ วัฒนธรรม และหนังสือ(2565) ได้กล่าวเกี่ยวกับโครงสร้างไว้ว่าลำดับที่องค์ประกอบของการเล่าเรื่องได้รับการนำเสนอต่อผู้อ่าน หรือผู้ชม โดยประกอบไปด้วยสองสิ่ง

พล็อต (Plot) – ห่วงโซ่ที่ร้อยเรียงเหตกุารณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า ถ้านวนิยายของคุณ ไม่มีพล็อตคุณก็ไม่มีเรื่องเล่า

องค์ประกอบเรื่อง (Story elements) – ปัจจัยพื้นฐานที่คอยขับเคลื่อนการเล่าเรื่อง: ไม่ว่า จะเป็นตัวเอก ความขัดแย้ง ฉาก ฯลฯ

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ดีคือการนำเสนอโครงเรื่องและองค์ประกอบเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นและความหมายทั้งหมดที่นักเขียนต้องการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นไอเดียเหตกุารณ์ความขัดแย้งในเรื่องต่างๆทั้งสังคมการเมืองศาสนาหรือแม้แต่การมีชีวิตอยู่โครงสร้างที่ดีจะคลี่คลายไม่ทำให้ผู้อ่านสับสน ในขณะเดียวกันก็ผลักดันการพัฒนาของตัวละครและความขัดแย้งในส่วนของโครงสร้างหลัก โครงสร้างช่วยให้นักเขียนนำเสนอประสบการณ์เรื่องได้ตามที่ต้องการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสขุ ชวนหัวเราะ หรือโศกนาฏกรรมโดยจะมีทฤษฎที่ใช้ดังต่อไปนี้

- Freytag's Pyramid – พีระมดิ เฟรย์แท็ก
- The Hero's Journey – การเดินทางของวีรบุรุษ
- Three Act Structure – โครงสร้างแบบสามองก์
- Dan Harmon's Story Circle – วงกลมเรื่องราวของแดน ฮาร์มอน
- Fichtean Curve – ฟิชเตน เคิร์ฟ
- Save the Cat Beat Sheet – เซฟเดอะแคต บีตชีต
- Seven-Point Story Structure – โครงสร้างเรื่องเจ็ดจุด

2.3.2) แก่นเรื่อง (Theme)

จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับแนวคิดที่เป็นจุดสำคัญของเรื่องที่ผู้เขียนบทหรือผู้กำกับต้องการที่จะถึงผู้ชม

นิติคุณ ยุกะตะนันท์ (2011) ได้กล่าวเอาไว้ว่าการเขียนtheme ไม่ได้ต้องใช้คำสวยหรู ไม่ได้เป็นสิ่งที่ต้องเข้าใจยาก ไม่ต้องเป็นปรัชญา ไม่จำเป็นต้องเป็นแนวคิดสากล เป็นความแนวคิดส่วนตัวก็ได้ เพียงแต่เราต้องมีความเชื่อในแนวคิดหรือthemeนั้นๆ และมีมุมมองที่จะนำเสนอ เหมือนกับการที่เราจะโน้มน้าวใจเรื่องอะไรสักเรื่องกับใครสักคน

Jason hellerman (2019) ได้ให้ความหมายของแก่นเรื่องไว้ว่า มันเป็นประเด็นสำคัญของเนื้อเรื่อง สิ่งนี้อาจจะไม่ได้กล่าวอยู่ในสคริปต์แต่จะเป็นแรงผลักดันทางอารมณ์หรือจิตวิญญาณที่อยู่เบื้องหลังข้อความในภาพยนตร์ต่างๆ หากคุณไม่มีแก่นเรื่อง คุณอาจจะรู้สึกว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มันไม่มีจุดหมาย

การวิเคราะห์แก่นเรื่องแบ่งได้หลักๆเป็น 5 ประเภท

- ความรัก (Love)
- คามตาย (Death)
- ความยุติธรรม (Justice)
- การเติบโตเป็นผู้ใหญ่ (Coming of age)
- มนุษย์กับธรรมชาติ (Man & Nature)

2.3.3) **ความขัดแย้ง** (Conflict)

ความขัดแย้งก็เป็นอุปสรรคที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เพื่อที่จะให้เหล่าตัวละครได้มีการพัฒนา Jason Hellerman (2020) ได้นิยามถึงความขัดแย้งไว้ว่า ความขัดแย้งเป็นการต่อสู้ระหว่างกองกำลังที่เป็นปฏิปักษ์หรืออาจจะเป็นพวกเดียวกันก็ได้ ตัวละครของคุณจะเผชิญหน้ากับกองกำลังเหล่านั้น และนั่นจะเป็นสิ่งที่จะผลักดันโครงเรื่องไปข้างหน้า ยิ่งตัวละครในเรื่องมีความขัดแย้งมากขึ้น เราจะสามารถเห็นตัวละครเติบโตขึ้น ความขัดแย้งในเรื่องราวทำให้สิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้น และสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจะทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นไปกับภาพยนตร์ ถ้าต้องการสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมการทำให้เกิดความขัดแย้งก็เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ ความขัดแย้งในภาพยนตร์ที่เราพบเห็นได้บ่อยๆมีอยู่ 4 ประเภทได้แก่ (Lillie Marshall , 2022)

• ตัวละครกับความคิดของตัวเอง (Character vs Self) เป็นความขัดแย้งของตัวละครกับตัวเองหรือก็คือความขัดแย้งภายใน เพราะเกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร สิ่งนี้จะทำให้ตัวละครสับสนในการตัดสินใจจะทำอะไรบางอย่าง

• ตัวละครกับตัวละคร (Character vs Character) เป็นความขัดแย้งภายนอก ความขัดแย้งตัวละครกับตัวละครเป็นการที่ตัวละครหลักในเรื่องสู้กับตัวละครอื่น หรือจะเป็นการไม่ลงรอยของคนในกลุ่มตัวหลัก

• ตัวละครกับสังคม (Character vs Society) เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับสังคม เช่น อาจจะเป็นที่ตัวเอกกับกลุ่มคนในเมืองที่อาศัยอยู่ไม่ลงรอยกันจะเห็นได้ชัดการภาพยนตร์ที่ตัวเอกจะถูกกลั่นแกล้งในโรงเรียน

• ตัวละครกับธรรมชาติ (Character vs Nature) เกิดขึ้นจากการที่ตัวละครต้องการที่จะเริ่มทำอะไรสักอย่างแต่อากาศ หรือองค์ประกอบอื่นๆในธรรมชาติไม่เป็นใจ หรือจะเป็นที่ตัวละครต้องต่อสู้ฝ่าฟันกับภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้น

MasterClass (2021) ได้กล่าวถึงเหตุผลในการสร้างความขัดแย้งไว้ว่า ความขัดแย้งเป็นอุปกรณ์ทางวรรณกรรมที่สร้างความตึงเครียดโดยการท้าทายตัวละครหลักและบังคับให้พวกเขาทดสอบค่านิยมของพวกเขาเอง

ให้วัตถุประสงค์ การสร้างความขัดแย้งในตอนต้นและแก้ไขความขัดแย้งในตอนท้ายของเรื่อง คุณจะกำหนดทิศทาง การเคลื่อนไหว และจุดประสงค์ของเรื่องราวได้ หากปราศจากมันเรื่องราวก็จะล่องลอยไปโดยไม่มีจุดเริ่มต้น ตรงกลาง หรือจุดสิ้นสุด

ช่วยพัฒนาตัวละคร เมื่อตัวละครต่อสู้กับกองกำลังฝ่ายตรงข้าม การกระทำและอารมณ์จะเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของพวกเขา สิ่งนี้สร้างตัวละครที่น่าดึงดูดซึ่งมีหลายมิติและสัมพันธ์กับผู้อ่านมากขึ้น

2.3.4) **ตัวละคร** (Character)

ภก.ภูริทัต ว่องพุฒิพงศ์ (2563) ได้กล่าวเอาไว้ว่าตัวละคร คือ ผู้ที่ดำเนินเหตุการณ์และเป็นคนนำพาให้เรื่องราวที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นดำเนินต่อไป เป็นผู้กระทำเหตุการณ์ต่างๆ ตามเรื่องราวที่ถูกกำหนดไว้ โดยวิธีการวิเคราะห์ตัวละครนั้น สามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

•วิเคราะห์ตามความสำคัญของตัวละคร ซึ่งจะสามารถแบ่งตัวละครออกมาได้เป็นสองจำพวก ได้แก่ ตัวละครหลัก คือตัวละครที่เป็นฝ่ายดำเนินเรื่อง และตัวละครรอง คือตัวละครอื่นๆ ที่เป็นส่วนช่วยในการนำพาให้เรื่องราวเคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างสมบูรณ์

•วิเคราะห์ตามบทบาทที่ตัวละครได้รับ ซึ่งจะพิจารณาจากรายละเอียดและบทบาทของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง PopOptiq (2022) ได้กล่าวไว้ว่าในหนังจะมีตัวละครอยู่หลายประเภท เช่น

-ตัวละครหลัก Main Character
-ตัวร้าย Antagonists
-ตัวละครสายซัพพอร์ต Supporting Character
-ผู้ฝึกสอน Mentors
-สนใจเรื่องความรัก The Romantic Interest
-ตัวละครเพื่อนสนิทหรือคู่หู The Sidekick
-ตัวละครที่ช่วยตัวเอก Orbital
-ตัวละครประกอบฉาก Background Characters

•วิเคราะห์ตามคุณลักษณะของตัวละคร ซึ่งจะสามารถแบ่งออกมาได้เป็นสองจำพวก ได้แก่

ตัวละครแบบด้านเดียว หรือตัวละครแบบแบน หรือตัวละครแบบตายตัว (Typed Character) คือ ตัวละครที่มองเห็นได้เพียงด้านเดียว ไม่มีมิติ กับตัวละครแบบมองเห็นได้รอบด้าน

ตัวละครแบบกลม (Well rounded Character) คือ ตัวละครที่มีมิติ มีลักษณะเหมือนคนจริงๆ มีเหตุผลในการกระทำสิ่งต่างๆ

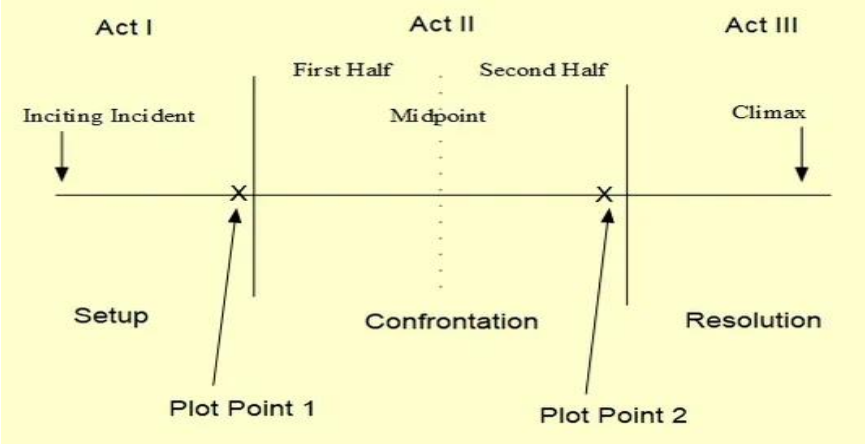
•วิเคราะห์ตามพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งจะสามารถแบ่งออกมาได้เป็นสองจำพวก ได้แก่

ตัวละครแบบนิ่ง (Static Character) คือตัวละครที่ไม่มีพัฒนาการใดๆ ไม่เกิดการเรียนรู้หรือการเปลี่ยนแปลงใดๆ หลังจากผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องมา

ตัวละครแบบเคลื่อนไหว (Dynamic Character) คือตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลง ในเชิงความคิดจิตใจ หรืออุปนิสัยใจคอหลังจากผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง

2.4 แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบ Three act structure

จะเป็นการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่เริ่มเรื่อง กลางเรื่อง จนจบเรื่อง โดยจะใช้การเล่าเรื่องแบบ องค์ประกอบ 3 ส่วน (Three act structure) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ภาพการเล่าเรื่องแบบ Three act structure

ที่มา: https://www.how-to-write-a-book-now.com/Syd-Field.html

องค์ประกอบที่1 (Act 1) โดยทั่วไปแล้วจะเป็นจุดที่ตัวละครหลักมีการผูกมัดหรือเข้าไปพัวผันกับเป้าหมายของเรื่องอาจจะทั้งตั้งใจและอาจจะเกิดจากเหตุการณ์ไม่คาดคิดก็ได้ จนทำให้ต้องเริ่มเดินทางจนเกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆขึ้นในชีวิต หรือก็คือเป็นช่วงที่เนื้อเรื่องจะปูพื้นฐานถึงที่มาที่ไปของตัวละคร เป้าหมายของเรื่อง และอุปสรรคที่จะต้องเจอ

องค์ประกอบที่2 (Act 2) จะเป็นการที่เนื้อเรื่องได้ดำเนินมาจนถึงกลางเรื่อง ส่วนนี้จะมีอยู่สองในสี่ของบท เป็นช่วงที่เกิดวิกฤตที่จะต้องเผชิญกับอุปสรรคมากมาย เช่นการที่ตัวละครขัดแย้งกันและกันถึงขั้นเกิดการแยกกลุ่ม การที่ต้องเจออุปสรรคถาโถมเข้ามาจนรู้สึกท้อแท้ เป็นจังหวะที่ที่ดูเหมือนว่าการประสบความสำเร็จของเหล่าตัวเอกจะหายไป ก่อนที่จะพริกผันแล้วเข้าสู่ช่วงที่3ของเรื่อง

องค์ประกอบที่3 (Act 3) เรียกได้ว่าเป็นช่วง Climax ของเรื่องราว ตัวละครหลักจะต้องเผชิญหน้ากับอุปสรรคอันยิ่งใหญ่หรือจะเป็นปัญหาที่พวกเขาตามหามาตั้งแต่ต้นเรื่อง ลากยาวไปจนถึงการคลี่คลายปัญหาต่างๆไม่ว่าจะเป็นการหักมุมของเรื่องหรือเฉลยเรื่องราวที่ผูกปมมาตั้งแต่ต้นให้ผู้ชมได้เข้าใจ

2.5 ภาพยนตร์ที่ใช้การเล่าเรื่องแบบThree act structure

ภาพที่ 5 โปสเตอร์ 3 Godfathers

ที่มา : https://ocdviewer.com/2013/09/17/3-godfathers-dec-1-1948/

เป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นในปี 1916 davidmvinig (2021)ที่รีวิวเรื่องนี้ได้กล่าวถึงเนื้อเรื่องว่า จะเป็นเรื่องราวของโจรสามคนที่มีชื่อว่า Bob , Pedro และ The Abilene kid ทั้ง3คนนั้นได้เดินทางมายังที่แห่งหนึ่งและวางแผนที่จะปล้นธนาคารโดยระหว่างทางที่ขี่ม้าไปพวกเขาก็ได้ไปหยุดอยู่ที่บ้านของBuck Sweet พวกเขาและบัคได้คุยกันอย่างสนุกสนานก่อนที่พวกเขาจะพบว่าบัคเป็นนายอำเภอ พวกเขาจึงรีบออกมาเพื่อที่จะรีบไปปล้นธนาคาร หลังจากปล้นเสร็จและกำลังหนี The Abilene kidก็ได้ถูกยิงเข้าที่แขนและตกม้าก่อนที่บ็อบจะรีบกลับมารับแล้วพาขึ้นหมาหนีไปด้วยกัน ในขณะที่กำลังไล่ล่ากันนั้นนายอำเภอก็ได้ทำการยิงไปที่ถุงเก็บน้ำของพวกเขา เขาเลือกที่จะหยุดไล่ล่าและใช้วิธีในการไปดักที่จุดเติมน้ำต่างๆ เมื่อทั้ง3คนโดนดักเช่นนั้นจึงทำการเดินไปทางตรงข้ามกับ

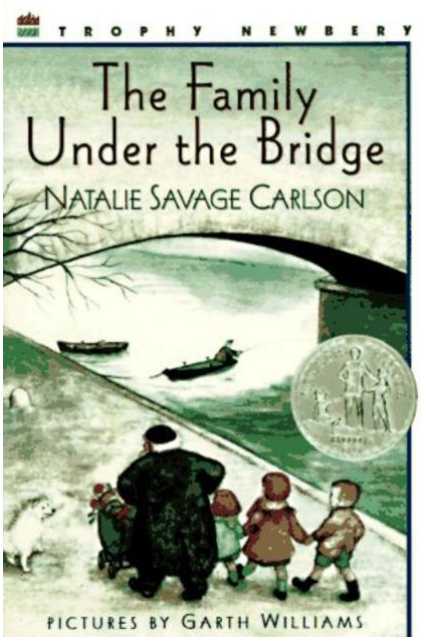
ที่โดนดัก และในขณะที่พยายามหาน้ำเอาตัวรอดในทะเลทรายอยู่นั้นพวกเขาก็เจอเกวียนถูกทิ้งร้างที่มีผู้หญิงท้องนอนอยู่ บ็อบตัดสินใจที่จะให้เปโดรเป็นคนไปทำคลอดระหว่างนั้นเขากับคิดจะไปตัดกระบองเพชรเพื่อเอาน้ำ พอเขาทำคลอดเสร็จแม่ของเด็กก็ได้เรียกทั้ง3คนไปและอยากให้ทั้ง3เป็นพ่อทูนหัวของเด็ก พวกเขาตอบตกลงก่อนที่ผู้หญิงจะหมดลมและพวกเขาก็ออกเดินทางเพื่อที่จะเอาตัวรอดและช่วยเด็กให้ได้

Act แรกของเนื้อหาเรื่องนี้จะเป็นการเปิดด้วยการแนะนำตัวละครและให้เห็นถึงเป้าหมายว่าพวกขาต้องการอะไรโดยในเรื่องก็จะบอกเหตุผลที่เขามายังที่นี่ก็คือการมาปล้น หลังจากปล้นเสร็จก็ได้เกิดการไล่ล่า

Act สองของเนื้อเรื่องจะเป็นการที่ตัวละครต้องเจออุปสรรคอย่างการที่ไม่มีน้ำดื่ม การที่ต้องเจอพายุทะเลทรายและทำม้าหายจนขัดแย้งกัน จวบจนการที่ทั้ง3คนได้ไปเจอกับคนท้องและต้องพยายามเลี้ยงดูเด็กให้รอด

Act ที่สามจะเป็นการที่ตัวละครเจออุปสรรจนถึงจุดไคลแมกซ์ของเรื่อง และเป็นบทสรุปว่าทั้ง3คนจะมีจึดจบอย่างไร

2.6 เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับคนไร้บ้าน



ภาพที่ 6 วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง The Family Under the Bridge

ที่มา : https://www.pluggedin.com/book-reviews/family-under-the-bridge/

The Family Under the Bridge นั้นเป็นวรรณกรรมเยาวชนที่เขียนโดย Natalie Savage Carlson ที่ตีพิมพ์เมื่อปี 1958 และ ได้รับรางวัล Newbury Honor Book 1959 Mwangi David kiai (2018)ผู้รีวิวหนังสือได้กล่าวถึงเรื่องราวของวรรณกรรมเรื่องนี้ไว้ว่า เป็นเรื่องเกี่ยวกับคนแก่จรจัดที่ชื่อว่า อาร์มัน ผู้ซึ่งพอใจกับสิ่งที่เขาเป็นอยู่ตอนนี้และไม่ได้ต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเอง แต่แล้ววันหนึ่งเขาได้พบครอบครัวหนึ่งที่มาอาศัยภายใต้สะพานของเขา ครอบครัวนั้นประกอบไปด้วย ลูกสามคน คุณแม่เลี้ยงเดี่ยว และสุนัขของพวกเขา อาร์มันด์ต้องตกตะลึง เขาไม่ชอบเด็กนั่นเลยทำให้เขาทนไม่ได้กับ "นกกิ้งโครง" ชื่อนี้เป็นชื่อที่เขาใช้เรียกเด็กๆ แต่ทว่าเด็ก ๆ ก็รัก Armand อย่างรวดเร็ว ขณะที่แม่ของพวกเขากำลังทำงาน อาร์มันด์พาเด็กๆ ไปดู Father Christmas เนื่องจากคริสต์มาสอยู่ห่างออกไปเพียงไม่กี่วัน พวกเขาทั้งหมดขอบ้านจากคุณพ่อคริสต์มาส เด็กๆถูกให้ออกจากโรงเรียนด้วย เด็กทุกคนอยากกลับไปโรงเรียนอย่างยิ่ง

อย่างไรก็ตาม ผู้หญิงสองคนค้นพบเด็กตามลำพังใต้สะพานและมุ่งหน้าไปยังเจ้าหน้าที่อาร์มันด์พาลูกๆ และแม่ของพวกเขาไปอยู่กับพวกยิปซี อย่างไรก็ตาม ในไม่ช้าพวกยิปซีก็จะหนีไปเช่นกัน เพราะตำรวจตามหาหนึ่งในพวกยิปซีในข้อหาตัดต้นคริสต์มาสที่หายาก

สุดท้ายพวกเขาก็ไร้บ้านอีกครั้ง เด็กๆ ต้องการบ้านมากแต่ก็ได้แต่สิ้นหวัง ในที่สุดอาร์มันด์ก็ตัดสินใจรับงานจริงแทนการเป็นคนจรจัด เขาบังเอิญหางานได้จากผู้ดูแลที่มีที่พักอาศัยรวมอยู่ด้วย ในที่สุดครอบครัวใหม่ของเขาก็มีบ้าน

2.7 สรุป

Tokyo Godfathers เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับคนจรจัด3คนที่ถึงแม้จะเป็นเหล่าคนที่โดนสังคมทอดทิ้งแต่ลึกๆในใจของพวกเขาก็ยังคงมีความดีงาม มีความเป็นมนุษย์ที่อาจจะมีมากกว่าเหล่าคนในสังคม แม้ยุคสมัยจะพัฒนา เทคโนโลยีที่ทันสมัยจะก้าวไกลแต่จิตใจอันดีงานของเหล่าผู้คนกลับถดถอยลง เรื่องนี้ไม่ใช่เพียงแค่การกล่าวถึงคนไร้บ้านที่โดนถอดทิ้งอย่างเดียวแต่ยังมี เรื่องถึงคุณธรรมความดีงาม จิดวิญญาณของเหล่ามนุษย์ท่ามกลางโลกที่มีแต่ความโลภ ความเห็นแก่ตัว

โครงสร้างการเล่าเรื่องนั้นผู้วิจัยได้ทำการหยิบทฤษฎี Three Act Structure มาใช้ในการวิเคราะห์ โดยที่Actแรกนั่นจะเป็นการปูพื้น.นของตัวละครแต่ลั่คนว่ามีบทบาทอะไรภายในเรื่อง เป้าหมายของเรื่องนี้คือ Actที่สองจะเป็นส่วนที่ดำเนินเนื้อเรื่อง ช่วงที่เหล่านัวละครต้องเผชิญหน้ากับปมปัญหาอะไรต่างๆที่ยากจะแก้ไข Actที่สามจะเป็นจุบที่เรียกได้ว่าเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่องและเป็นบทสรุปในการแก้ไขปมต่างในสิ่งที่Actที่สองทำเอาไว้

การวิเคราะห์ตัวละครเอกและลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นผู้วิจัยที่จะใช้วิเคราะห์ตามคุณลักษณะของตัวละคร ซึ่งจะสามารถแบ่งออกมาได้เป็นสองจำพวก ได้แก่ ตัวละครแบบด้านเดียว หรือตัวละครแบบแบน หรือตัวละครแบบตายตัว (Typed Character) คือ ตัวละครที่มองเห็นได้เพียงด้านเดียว ไม่มีมิติ กับตัวละครแบบมองเห็นได้รอบด้าน ตัวละครแบบกลม (Well rounded Character) คือ ตัวละครที่มีมิติ มีลักษณะเหมือนคนจริงๆ มีเหตุผลในการกระทำสิ่งต่างๆ

บทที่ 3
วิธีการดำเนินงาน

การวิจัยเรื่องเรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ มีจุดประสงค์เพื่อที่จะทราบถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องและวิเคราะห์ตัวเอก โดยผู้วิจัยจะศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องตามจุดประสงค์และขอบเขตการศึกษาโดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1.แหล่งที่มาของข้อมูล

2. เครื่องมือที่ใช้

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

4. การนำเสนอ

3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการศึกษามีรายละเอียด ดังนี้

3.1.1 ข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ บทความสัมภาษณ์ของซาโตชิ คอน ที่กล่าวเกี่ยวกับTokyo godfathers เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง และเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ตัวละคร

3.1.2 ข้อมูลปฐมภูมิ ผู้วิจัยรวมร่วมข้อมูลผ่านการชมอนิเมชั่นเรื่องTokyo godfathers และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องและลักษณะตัวละครที่ได้ทำการนำเสนอผ่านอนิเมชั่นดังกล่าว

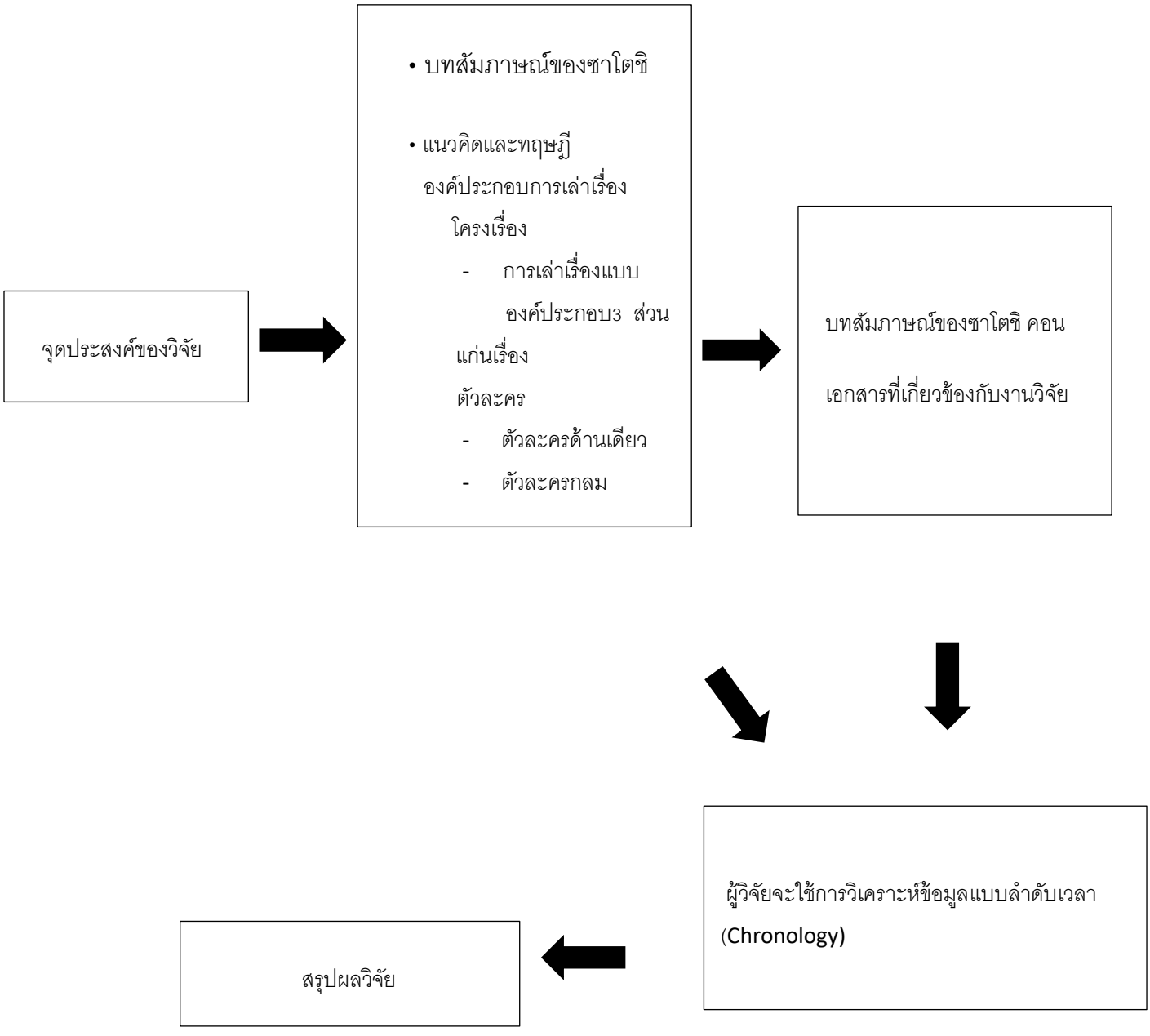
3.2 เครื่องมือที่ใช้

3.2.1 ผู้วิจัยจะนำข้อมูลแนวคิดและทฤษฎีจากการทบทวนวรรณกรรมมาใช้ ได้แก่ องค์ประกอบการเล่าเรื่อง(Narrative Theory)โดยจะใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องแบบ องค์ประกอบ 3 ส่วน (Three act structure)ในการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของอนิเมชั่นTokyo godfathers และใช้การวิเคราะห์ตัวละครแบบด้านเดียว หรือตัวละครแบบแบน หรือตัวละครแบบตายตัว (Typed Character) ตัวละครแบบกลม (Well rounded Character) ในการวิเคราะห์ตัวเอก

3.2.2 ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลการสัมภาษณ์ของซาโตชิ คอน โดยจะรวบรวมบทสัมภาษณ์ที่มีความน่าสนใจและมีความเชื่อมโยงกับโครงสร้างการเล่าเรื่องและการลักษณะตัวละครเอก เพื่อนำมาวิเคราะห์ให้เป็นไปตามจุดกระสงค์วิจัย

3.2.3 แผนภูมิลำดับเวลา (chronology) ผู้วิจัยจะใช้แผนภูมิลำดับเวลาเพื่อทราบถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนและหลังรวมถึงตัวละครเอกมีการพัฒนาอย่างไรเพื่อนำมาเชื่อมโยงและวิเคราะห์

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล



3.4 การนำเสนอ

ผู้วิจัยนำเสนอออกมาเป็น 2 บท ดังนี้

3.5.1. บทที่4

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้ทำการรวมรวมเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องและลักษณะตัวละครไว้มาวิเคราะห์ผ่านแนวคิดและทฤษฎีต่างๆเช่น การลำดับเวลา (Chronology) เพื่อให้ทราบโครงสร้างการเล่าเรื่องและเข้าใจถึงการกระทำของตัวละครหลัก

3.5.2. บทที่5

ส่วนสรุปของวิจัย ผู้วิจัยจะอภิปรายและนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา และบรรยายและเขียนข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปประยุกต์ใช้ในวิจัยครั้งต่อไป

บทที่4
วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและตัวละคร

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers” โดยผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากลำดับเวลาของเรื่อง Tokyo Godfathers(Chronology)ในการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่อง และ การวิเคราะห์ตัวละครหลัก เพื่อให้ทราบถึงลักษณะนิสัยรวมถึงการตัดสินใจภายในเรื่อง โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังต่อไปนี้

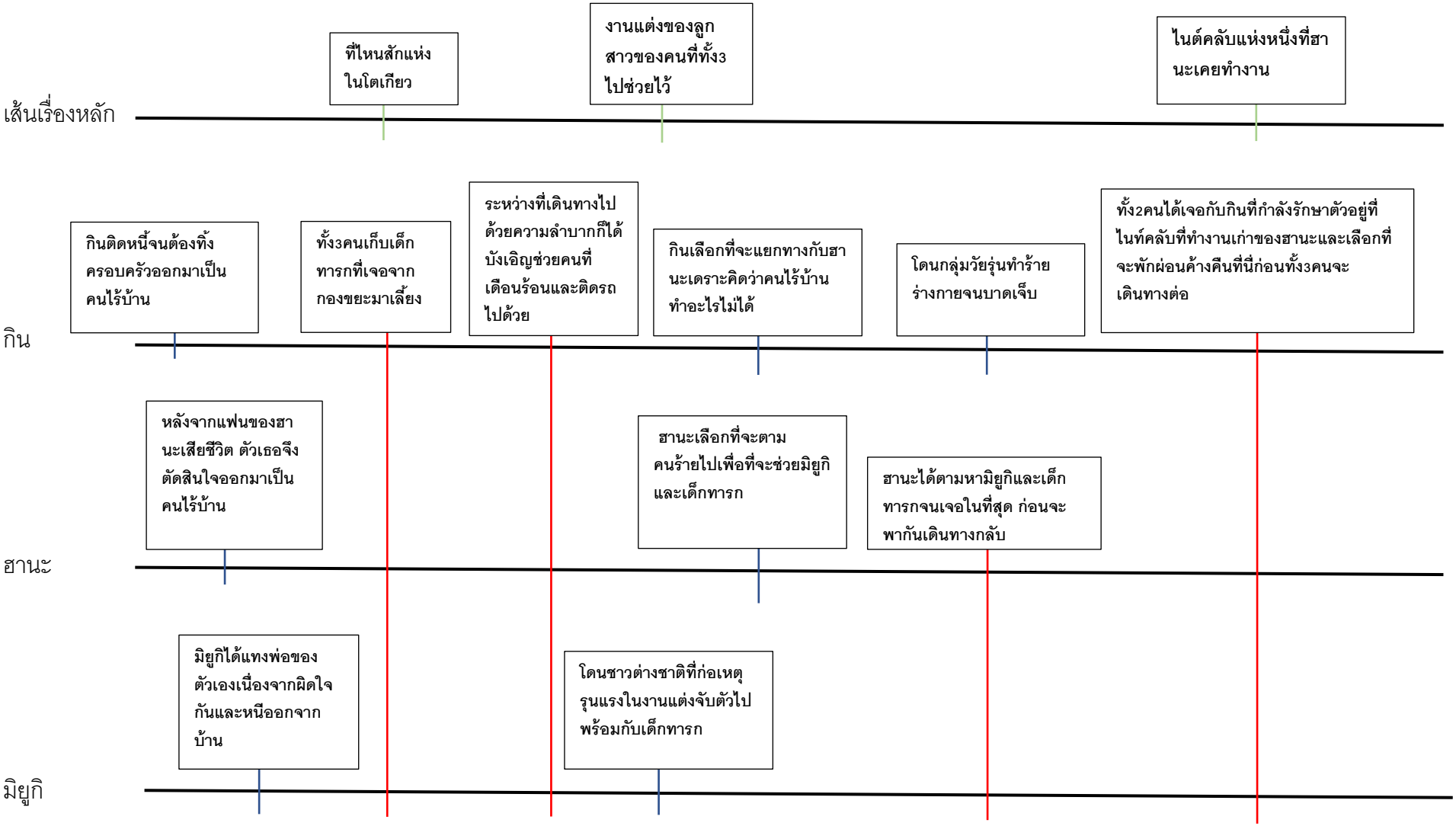
4.1 ลำดับเวลาของอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers

4.2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

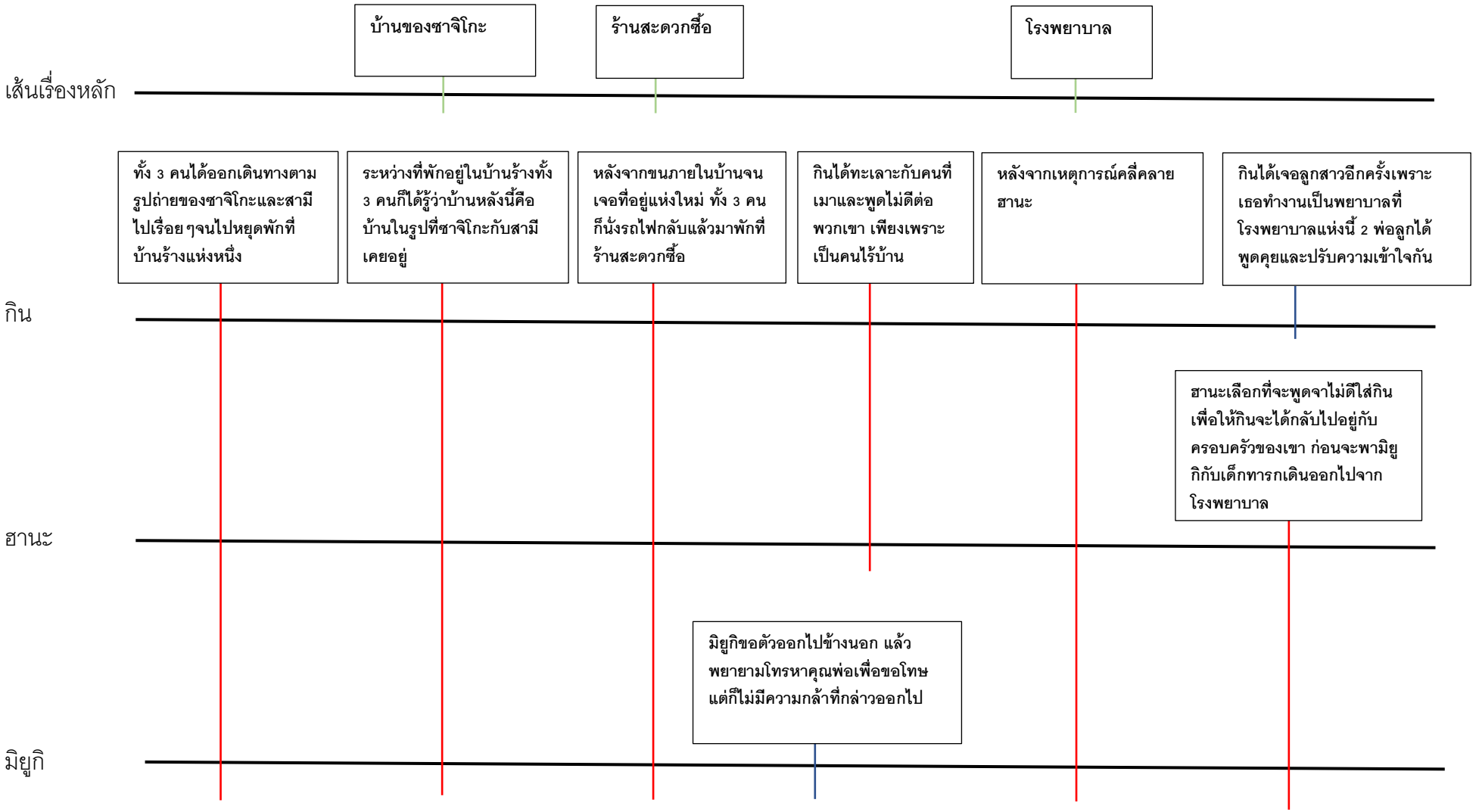
4.3 วิเคราะห์ตัวละครหลัก

4.4 สรุปผล

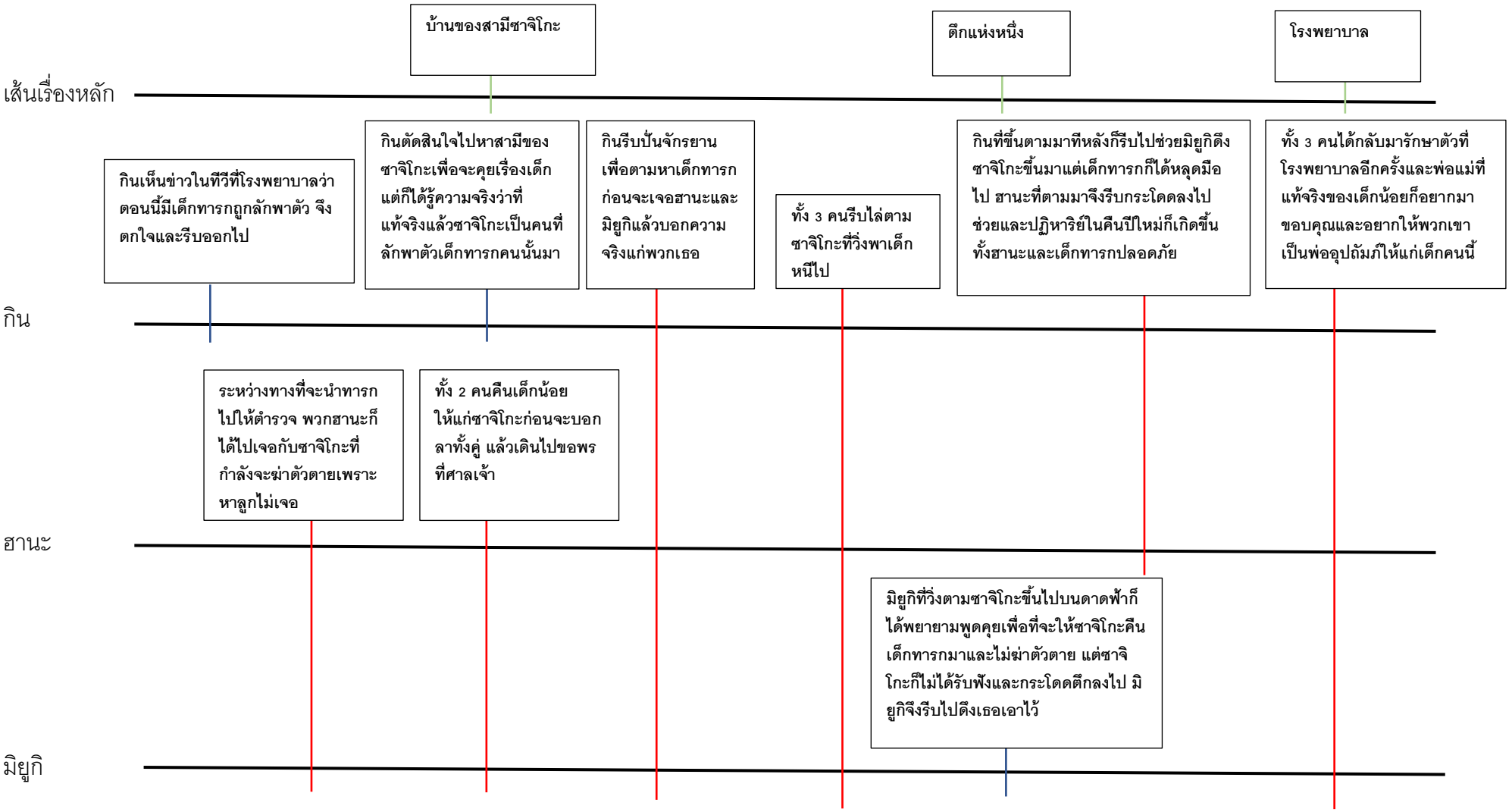
4.1 ลำดับเวลาของอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers



แผนภูมิที่ 1 ลำดับเวลา(Chronology)ของ Tokyo Godfathers



แผนภูมิที่ 2 ลำดับเวลา(Chronology)ของ Tokyo Godfathers



แผนภูมิที่ 3 ลำดับเวลา(Chronology)ของ Tokyo Godfathers

4.2. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

4.2.1 โครงเรื่อง

จากการลำดับเวลาของอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers เห็นได้ว่าอนิเมชั่นเรื่องนี้ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบองค์ประกอบ 3 ส่วน (Three act structure) ดังต่อไปนี้

องค์ประกอบแรก (Act 1) เป็นส่วนที่เนื้อเรื่องเริ่มจากการแนะนำให้รู้จักกับตัวละครหลักทั้ง3คนภายในเรื่องว่าพวกเขาเป็นเพียงคนไร้บ้าน 3 คนที่อาศัยอยู่ด้วยกันในคืนวันคริสต์มาสและให้เห็นถึงเหตุผลที่ทำให้เกิดการเดินทางในครั้งนี้โดยการที่พวกเขาได้ไปเจอกับเด็กทารกที่ถูกทิ้งอยู่บนกองขยะกับรูปภาพชายหญิงคู่หนึ่ง ในตอนแรกฮานะที่เป็นสาวประเภทสองไม่ไปหาตำรวจเพราะอยากที่จะเลี้ยงดูเด็กทารกแต่สุดท้ายเธอก็ตัดสินใจถึงแม้จะมีข้อมูลอยู่เพียงนิดเดียวก็จะพาเด็กทารกคนนี้ไปคืนพ่อแม่ที่แท้จริงของพวกเขา กินกับมิยูกิจึงได้เดินทางออกไปตามหาด้วยกันกับฮานะ การผจญภัยของคนไร้บ้าน 3 คนในคืนวันคริสต์มาสจึงได้เริ่มต้นขึ้น

องค์ประกอบที่สอง (Act 2) เป็นการเล่าเรื่องที่พวกเขาได้เจออุปสรรคตลอดการเดินทางโดยระหว่างการเดินทางก็จะเปิดเผยปมในอดีตของตัวละครหลักทั้ง3คนร่วมถึงความขัดแย้งทางความคิดระหว่างกินและฮานะ รวมถึงการที่ฮานะตัดสินใจพูดไม่ดีใส่กินเพื่อที่จะให้กินได้กลับไปอยู่กับลูกสาวของเขาแล้วแยกทางกัน หลังจากนั้นฮานะกับมิยูกิก็ได้ไปเจอผู้หญิงที่อยู่ในรูปภาพชื่อ ซาจิโกะ และคืนทารกให้แก่เธอ เรื่องราวในองค์ประกอบที่สองจะเป็นช่วงทำให้เราเข้าใจถึงปมตัวละครและสาเหตุของการมาเป็นคนไร้บ้านรวมถึงการตัดสินใจเรื่องต่างๆของตัวละคร

องค์ประกอบที่ 3 (Act 3) เป็นจุดไคลแมกซ์เรื่องราวและบทสรุปของอนิเมชั่นเรื่องนี้ ในระหว่างที่ฮานะและมิยูกิได้เจอซาจิโกะ กินที่เห็นข่าวว่าเด็กทารกถูกลักพาตัวก็ได้รีบไปหาสามีของซาจิโกะก่อนที่จะรู้ว่าแท้จริงแล้วเธอไม่ใช่แม่แท้ๆแต่เป็นคนที่ลักพาตัวเด็กน้อยคนนั้นมา กินจึงรีบตามหาและได้บอกความจริงกับฮานะและมิยูกิ พวกเขาจึงไล่ตามซาจิโกะไปและในที่สุดพวกเขาก็ได้นำเด็กทารกไปคืนพ่อแม่ที่แท้จริงของพวกเขา

4.2.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องหลักของ “Tokyo Godfathers” จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ “ความรัก” ของคนในครอบครัว จะดำเนินเรื่องผ่านสมาชิกคนไร้บ้าน 3 คนที่ดูเหมือนความสัมพันธ์แบบครอบครัวหลอกๆแต่ถึงอม้ทั้ง3คนจะไม่ได้มีสายเลือดเดียวกันก็ผูกพันเหมือนครอบครัวจริงๆ

4.2.3 ความขัดแย้ง

ภายในอนิเมชั่นเรื่อง “Tokyo Godfathers” ได้เกิดความขัดแย้ง 3 ประเภท ได้แก่

• ตัวละครกับความคิดของตัวเอง (Character vs Self) ตัวละครหลักภายในเรื่องจะมีการขัดแย้งกับความคิดของตัวเองตลอดเวลา เช่น กินมักจะลังเลเรื่องการช่วยเหลือเด็กทารกอยู่เสมอเพราะตัวเขามีความคิดที่ว่าตัวเองไม่มีปัญญาจะไปช่วยเหลือใครได้แต่เขาก็พยายามหาวิธีช่วยอยู่เช่นกัน ในส่วนของฮานะเธอจะถูกกินและมิยูกิบอกเสมอว่าให้นำเด็กไปส่งกับตำรวจตัวเธอนั้นรู้ดีอยู่แล้วว่าการทำแบบนี้ลำบากมากแค่ไหนแต่เธอก็ไม่ยอมรับความจริงและยังคงดื้อรั้นต่อไปจึงมีหลายฉากที่ฮานะรู้สึกว่านัวเองควรจะเลือกทางที่ดีกว่านี้ตั้งแต่แรก เป็นต้น

• ตัวละครกับตัวละคร (Character vs Character) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครส่วนใหญ่ภายในเรื่องจะเป็นกินกับฮานะที่มีนิสัยที่ตรงกันข้ามจึงทำให้แนวคิดของทั้งคู่ไม่ลงรอยกันบ่อยครั้งจนทำให้มีฉากที่ทั้งคู่แยกทางกัน เช่น ฉากที่ฮานะตัดสินใจจะไปช่วยมิยูกิและเด็กทารกเพราะสำหรับฮานะทั้งคู่ก็คือคนในครอบครัว ส่วนกินเลือกที่จะไม่ไปช่วยและบอกให้ปล่อยเป็นหน้าที่ของตำรวจเพราะเขาไม่อาจจะทำอะไรได้ เป็นต้น

• ตัวละครกับสังคม (Character vs Society) เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักกับผู้คนในสังคมที่มีมุมมองกับคนไร้บ้านว่าไม่ต่างอะไรกับคนไร้ค่า พวกเขาจะโดนเหยียดหยามอยู่เสมอในระหว่างการเดินทาง ไม่ว่าจะเป็นตอนเดินทางบนรถไฟที่มีคนหนาแน่นก็ถูกคนบนรถไฟว่าเรื่องกลิ่นหรือจะเป็นตอนที่ไปอยู่ในร้านสะดวกซื้อก็ถูกไล่เพราะลูกค้าคนอื่นร้องเรียนจนมีเรื่องทะเลาะกัน

4.3 วิเคราะห์ตัวละครหลัก

การวิเคราะห์ตัวละครในอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers ผู้วิจัยได้ยก 3 ตัวละครหลักในเรื่อง ได้แก่ กิน , มิยูกิ , ฮานะ มาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงลักษณะนิสัยรวมไปถึงการตัดสินใจภายในเรื่อง

4.3.1 กิน

ภาพที่ 7 กิน

ที่มา : https://satoshikon.fandom.com/wiki/Gin?file=Gin_sake.jpg

กินชายวัยกลางคนหนึ่งในตัวละครหลักที่เป็นคนไร้บ้าน เขาเป็นตัวละครแบบกลม (Well rounded Character) หรือก็คือตัวละครแบบมีมิติที่มีเหตุผลในการกระทำต่างๆ ในอดีตกินได้ติดพนันจนกลายเป็นหนี้มหาศาลเขาจึงเลือกที่จะทิ้งลูกและภรรยาของเขาให้ดูแลร้านจักรยานเพียงลำพัง ส่วนตัวของเขาก็ออกมาเป็นคนไร้บ้านที่ใช้ชีวิตอย่างไร้จุดหมาย และจากปมในอดีตของเขาก็ทำให้กินกลายเป็นคนที่ชอบหลอกตัวเองเขาเลือกจะโกหกฮานะว่าตัวเองเป็นนักแข่งปั่นจักรยานแต่โดนโกงการแข่งขันจนติดหนี้ ภรรยากับลูกของเขาก็เสียชีวิตไปหมดแล้วหรือแม้แต่ตอนที่ได้เจอกับลูกสาวอีกครั้งเขาก็ไม่กล้าที่จะบอกว่าเขากลายเป็นคนไร้บ้านแต่เลือกที่จะบอกว่าเขากำลังทำงานอยู่วงการรีไซเคิล นอกจากนี้เขามักจะดูถูกตัวเองที่เป็นคนไร้บ้านอยู่บ่อยครั้ง เช่น ฉากที่มิยูกิและเด็กทารกโดนผู้ร้ายก่อเหตุลักพาตัวไปตัวของกินไม่

เห็นด้วยกับฮานะที่คิดจะไปช่วย ตัวเขาคิดว่าคนไร้บ้านไม่มีพลังมากพอที่จะช่วยเหลือผู้ใดได้และทุกครั้งที่เกิดเรื่องอะไรขึ้นกินมักจะบอกให้ฮานะปล่อยให้เป็นหน้าที่ของตำรวจเพราะตัวเองไม่อยากจะเข้าไปเกี่ยวข้อง เป็นต้น แต่จากการได้เดินทางตามหาพ่อแม่ที่แท้จริงของเด็กทารกเขาก็ได้มีโอกาสที่จะเปิดใจความรู้สึกและพูดคุยกับลูกสาวของตัวเอง อีกทั้งเขาที่เคยคิดตัวเขาที่เป็นคนไร้บ้านไม่มีทางช่วยอะไรใครได้ก็ตัดสินใจที่จะออกไปตามหาสามีของซาจิโกะเพื่อจะคุยเรื่องของเด็กทารกหลังจากรู้ความจริงเขาไม่ได้คิดจะไปกจังตำรวจเหมือนเมื่อก่อนแต่เลือกที่จะไปตามหาด้วยตัวเอง

4.3.2 ฮานะ

ภาพที่ 8 ฮานะ

ที่มา : https://satoshikon.fandom.com/wiki/Hana?file=HanaFace.png

ฮานะสาวสองหนึ่งในตัวละครหลักที่เป็นคนไร้บ้าน เธอเป็นตัวแบบกลม(Well rounded Character) ในอดีตฮานะเคยเป็นนักร้องอยู่ในไนต์คลับแห่งหนึ่งก่อนที่เขาจะได้เจอผู้ชายที่เธอรักจึงเลือกที่จะออกไปใช้ชีวิตอยู่ด้วยแต่หลังจากนั้นไม่นานชายคนนั้นก็ได้เสียชีวิตลงฮานะที่รู้สึกว่าชีวิตไร้จุดหมายจึงได้ออกมาเป็นคนไร้บ้านและได้เจอกับกิน ลักษณะนิสัยของฮานะจะเป็นคนที่มีจิตใจที่ดี ช่วยเหลือผู้อื่นโดย

ไม่หวังผลประโยชน์ เธอมักจะคอยเป็นห่วงคนในกลุ่มอยู่เสมอแต่เพราะเธอก็เป็นมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่งจึงทำตามใจตัวเองแม้จะเป็นเรื่องที่ไม่ควรทำเหมือนคนอื่น จะเห็นได้จากฉากเริ่มเรื่องหลังจากตัวละครหลักได้ไปเจอกับเด็กทารก ฮานะที่เป็นสาวสองไม่สามารถมีลูกได้ก็ตัดสินใจไม่พาไปส่งตำรวจและจะเลี้ยงดูเด็กคนนี้เหมือนตัวเองเป็นแม่คนหนึ่ง นอกจากนี้ถึงแม้ฮานะจะคิดได้ว่าสิ่งที่ตัวเองตัดสินใจเป็นสิ่งที่ไม่ดีแต่เธอก็ยังเลือกที่จะนำเด็กทารกไปคืนพ่อแม่ที่แท้จริงให้ได้ถึงแม้จะมีเบาะแสไม่มากก็ตาม เหตุผลที่ฮานะเป็นคนยึดติดกับเรื่องครอบครัวก็เพราะในอดีตเธอเป็นคนที่ไม่ได้รับความรักจากครอบครัวและโดนแม่ทิ้งเหมือนเด็กทารกคนนี้ เธอจึงกลายเป็นคนที่ใส่ใจและเป็นห่วงมิยูกิกับเด็กทารกเหมือนเป็นคนในครอบครัว เช่นฉากที่มิยูกิกับเด็กทารกโดนลักพาตัวเธอก็ตัดสินใจเดินทางไปช่วยด้วยตัวเอง หรือจะเป็นฉากเด็กทารกหล่นตกเธอก็พร้อมที่จะเสี่ยงชีวิตกระโดดลงไปช่วยเด็กคนนั้น และที่เธอเลือกที่จะเดินทางก็เพราะอยากจะเจอพ่อแม่ที่แท้จริงของเด็กคนนี้ถามถึงเหตุผลที่พวกเขาทิ้งถ้าเธอได้รู้เธออาจจะสามารถอภัยให้แม่ของเธอได้

4.3.3 มิยูกิ

ภาพที่ 9 มิยูกิ

ที่มา : https://satoshikon.fandom.com/wiki/Miyuki?file=20211201_212112.jpg

มิยูกิเด็กสาวมัธยมหนึ่งในตัวหลักที่หนีออกจากบ้านมาเป็นคนไร้บ้าน เธอเป็นตัวละครแบบกลม(Well rounded Character) เธอมีลักษณะนิสัยที่ดื้อรั้น ไม่ยอมใคร และเป็นคนที่ใจร้อนทำตามอารมณ์ความรู้สึกสมวัย เธอใช้ชีวิตอยู่ในครอบครัวที่คุณพ่อเป็นตำรวจที่เข้มงวดและคุณแม่ที่เคร่งศาสนาไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็มักจะสวดภาวนาอยู่เสมอ ส่วนสาเหตุที่เธอหนีออกจากบ้านเพราะมีความขัดแย้งกับครอบครัว เธอเข้าใจผิดคิดว่าแมวที่เธอเลี้ยงดูชื่อแองเจิลถูกคุณพ่อของเธอฆ่าไปแล้ว เธอที่หมดความอดทนจึงแทงพ่อของเธอและหนีออกจากบ้านกลายเป็นคนไร้บ้านก่อนจะมาเจอกินและฮานะ ในฉากเริ่มเรื่องตัวมิยูกิเป็นคนที่มองครอบครัวตัวเองในทางที่ไม่ดีและไม่ได้เป็นห่วงตัวเองเลยโดยที่จะเห็นได้จากการที่ตอบกินเรื่องพ่อแม่ออกตามหาว่าตัวเองอาจจะถูกออกหมายจับมากกว่า จนกระทั่งในระหว่างที่มิยูกิได้เดินทางตามหาพ่อแม่ที่แท้จริงของเด็กทารกเธอก็เจอกับประกาศบนหนังสือพิมพ์ที่มีใจความว่าแองเจิลได้กลับบ้านแล้วและรับรู้ว่าคุณพ่อของเธอยังคงเป็นห่วงอยากให้กลับบ้าน เธอก็มีมุมมองที่มองครอบครัวของตัวเองเปลี่ยนไปพยายามจะโทรไปขอโทษคุณพ่อของตัวเองถึงแม้ในตอนแรกเธอจะไม่สามารถยกโทษให้ตัวเองได้แต่ในท้ายที่สุดเธอก็กลับไปอยู่คุณพ่ออีกครั้ง

4.4 สรุปผล

โครงสร้างการเล่าเรื่องในส่วนของโครงเรื่องจากการใช้ลำดับเวลา (Chronology)มาวิเคราะห์ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า “Tokyo Godfathers”มีการเล่าเรื่องแบบองค์ประกอบ 3 ส่วน (Three act structure) โดยจะแบ่งออกเป็นองค์ประกอบที่1ที่เริ่มปูให้ได้รู้จักกับตัวละครหลักภายในเรื่องรวมถึงเหตุผลที่ทำให้พวกเขาได้เดินทางด้วยกัน องค์ประกอบที่ 2 เป็นส่วนที่เริ่มแสดงให้เห็นถึงปมตัวละครหลักทั้ง 3 กับครอบครัวของพวกเขาตลอดการเดินทางรวมทั้งยังมีอุปสรรค ความขัดแย้งภายในกลุ่มที่ต้องเจอ องค์ประกอบที่ 3 เป็นช่วงที่เนื้อหาในเรื่องถึงจุดไคลแมกซ์หรือจะเป็นการแก้ปมปัญหาที่ตัวละครได้เจอก่อนที่เรื่องราวจะจบลง ในส่วนของแก่นเรื่อง เรื่อง “Tokyo Godfathers” จะมีแก่นเรื่องเป็นความรักของพ่อแม่ ปมปัญหาของตัวละครในเรื่องส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องปัญหาครอบครัวโดยการออกแบบตัวละครหลักก็ถูกกำหนดให้ต้องสร้างดูเหมือนเป็นครอบครัวแม้จะไม่ใช่สายเลือดเดียวกันก็ตาม ในเรื่องความขัดแย้งภายในเรื่องอนิเมชั่นเรื่องนี้ก็ได้นำเสนอความขัดแย้ง 3แบบ ได้แก่ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและความคิดของตนเอง (Character vs Self) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและตัวละคร(Character vs Character) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและสังคม(Character vs Society)

การวิเคราะห์ตัวละครผู้วิจัยนำแนวคิดแบบตัวละครแบบกลม(Well rounded Character)และตัวละครแบบตายตัว (Typed Character) จากการวิเคราะห์โดยใช้ลำดับเวลา (Chronology)ดูเส้นเรื่องของแต่ละตัวละครและเห็นถึงการตัดสินใจเรื่องต่างๆของพวกเขาทั้ง 3 คน จึงเห็นว่าตัวละครหลักในอนิเมชั่นเรื่อง

“Tokyo Godfathers” ได้แก่ กิน , ฮานะ , มิยูกิ เป็นตัวละครแบบกลม(Well rounded Character) ทุกตัวละครภายในเรื่องมีเหตุผลมารองรับการกระทำของตัวเองอยู่เสมอ ในระหว่างการเดินพวกเขาก็นะมีการสอดแทรกปมในอดีตที่เขาเจอและได้เห็นถึงการพัฒนาของตัวละครหลักภายในเรื่อง เช่น ฉากที่มิยูกิและเด็กทารกถูกหลักพาตัวไป ตัวฮานะมีปมเรื่องที่เธอไม่เคยได้รับความรักจากครอบครัวของเธอเลยเพราะเธอถูกทิ้งตั้งแต่ยังเด็กตอนนี้ชายที่เธอรักก็ได้เสียชีวิตไปแล้วตัวเธอที่คิดว่ากลุ่มคนไร้บ้านกลุ่มนี้คือครอบครัวเธอที่ให้ความสำคัญมอบความรักให้แก่ทุกคนเพื่อไม่ให้เจอแบบที่เธอเคยประสบจึงเลือกที่จะหาทางไปช่วยมิยูกิและเด็กทารกให้ได้ ในส่วนของกินนั้นเขาเคยเป็นคนที่ติดหนี้พนันจนทิ้งครอบครัวของตนมาปมในอดีตเรื่องนี้ของเขาจึงทำให้เขาเป็นที่มักจะดูถูกตัวเองอยู่เสมอ ถ้าเขาต้องเจอปัญหาที่ยากจะแก้ไขเขาก็พร้อมที่จะทิ้งมันไปเหมือนกับที่เลือกจะไม่ไปช่วยมิยูกิ เป็นต้น

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในอนิเมชั่นเรื่อง Tokyo Godfathers” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องและการวิเคราะห์ตัวละครหลักรวมถึงลักษณะนิสัยเพื่อให้ทราบถึงสาเหตุการตัดสินใจภายในเรื่อง วิจัยเล่มนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้การลำดับเวลา (Chronology) ในการวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยสรุปผล อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะงานวิจัย ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและตัวละครหลัก

อนิเมชั่นเรื่อง “Tokyo Godfathers” เป็นอนิเมชั่นที่มีการเล่าเรื่องแบบองค์ประกอบ 3 ส่วน (Three act structure) องค์ประกอบแรกของเรื่องจะเป็นการเล่าถึงตัวละครหลักและจุดหักเหภายในเรื่องหรือก็คือการได้พบเจอเด็กทารกในกองขยะก่อนที่ตัวละครหลักทั้ง 3 คนจะตัดสินใจตามหาพ่อแม่ที่แท้จริงของเด็กทารก องค์ประกอบที่สองตัวละครภายในเรื่องต้องเผชิญหน้ากับอดีตของตัวเองจนทำให้เกิดความขัดแย้งทั้งกับตัวเองและตัวละครอื่น ทำให้ความคิดทัศนคติของตัวละครเปลี่ยนไป ในองค์ประกอบสุดท้ายของเรื่องราวคือการสรุปและคลายปมปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง อนิเมชั่นเรื่องนี้จะเป็นการนำเสนอความรักของคนในครอบครัวผ่านตัวละครของคนไร้บ้านที่ถูกสังคมทอดทิ้งทั้ง 3 คน

ในการวิเคราะห์ตัวละครหลักทั้ง 3 คนจากเรื่อง “Tokyo Godfathers” ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะของตัวละครทั้ง 3 คนเป็นการออกเป็นให้เป็นตัวละครแบบกลม(Well rounded Character) เพราะการตัดสินใจของตัวละครภายในเรื่องมีเหตุผลของการกระทำที่มาจากนิสัยและสิ่งที่เคยประสบปัญหาในอดีต การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์ตัวละครจึงทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจในตัวละครมากขึ้น โดยในอนิเมชั่นได้นำเสนอปมปัญหาของตัวละครได้น่าสนใจโดยจะค่อยๆปรากฏออกมาผ่านการเดินทางของตัวละครทั้ง 3 คนทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงการกระทำของตัวละครในสถานการณ์ต่างๆได้ รวมถึงยังแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาของตัวละครหลักที่ในบทสรุปของเรื่องราวก็สามารถที่จะเรียนรู้และยอมรับในอดีตของตัวเอง

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่าอนิเมชั่นเรื่อง “Tokyo Godfathers” มีแก่นเรื่องคือความรักของคนในครอบครัวที่สื่อผ่านจากคนไร้บ้าน 3 คน ตัวของซาโตชิ คอน ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กล่าวถึงความรักของคนในครอบครัวผ่านตัวละครของคนไร้บ้านทั้ง 3 คนที่ถึงแม้จะไม่ได้เกี่ยวพันธ์ทางสายเลือดก็มีความรักที่เปรียบเสมือนครอบครัวจริงๆโดยจะแบ่งบทบาทให้กินเป็นคุณพ่อ ฮานะเป็นคุณแม่ ส่วนมิยูกิเป็นลูก ในด้านการใช้ตัวละครหลักเป็นคนไร้บ้านเพราะซาโตชิ คอน ได้มองเห็นถึงปัญหาของจำนวนคนไร้บ้านที่เพิ่มมากขึ้นในประเทศญี่ปุ่นขณะนั้น โดยจะใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบองค์ประกอบ 3 ส่วน (Three act structure) องค์ประกอบช่วงแรกจะเป็นการแนะนำตัวละครรวมถึงสาเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องออกเดินทาง ช่วงที่สองเป็นการกล่าวถึงปมของตัวละครและสาเหตุในการมาเป็นคนไร้บ้านในและทำให้เราพบว่าการกระทำของตัวละครหลักทั้ง 3 คนมีความเป็นมาอย่างไรช่วงที่สามคือจุดไคลแมกซ์ที่จะเป็นบทสรุปของการเดินทางและบอกถึงทิศทางการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ความขัดแย้งภายในเรื่องที่เห็นได้อย่างชัดเจน 3 อย่างคือ ตัวละครกับความคิดตัวเอง ที่จะมีความสับสันในทางตัดสินใจในแต่ละฉาก ตัวละครกับตัวละคร ที่เกิดจากความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน และตัวละครกับสังคม ในส่วนนี้ของอนิเมชั่นจะสอดแทรกผ่านการเดินทางของตัวละครซึ่งจะทำให้เห็นถึงมุมมองต่อคนไร้บ้านในสังคมญี่ปุ่น

ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวละครผู้วิจัยพบว่าตัวละครหลักในเรื่อง “Tokyo Godfathers” มีการออกแบบให้เป็นตัวละครแบบกลม (Well rounded Character) ซึ่งมีความซับซ้อนและทุกตัวละครมีเหตุผลในการกระทำของตัวเองโดยอ้างอิงจากบทสัมภาษณ์ของซาโตชิ คอน หรือผู้กำกับอนิเมชั่นเรื่องนี้ที่ได้กล่าวเอาไว้ว่าสาเหตุที่เขาได้เล่าถึงอดีตของตัวละครก็เพื่อชี้แจงพฤติกรรมต่างๆโดยที่จะทำการเล่าให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่ในขณะนั้น จังทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่าพฤติกรรมของตัวละครมีความเกี่ยวข้องกับปัญหาที่เจอในอดีต เช่น กินที่ติดหนี้จนทิ้งครอบครัวตัวเองแล้วออกมาเป็นคนไร้บ้าน จึงเป็นสาเหตุให้เขาเป็นคนที่ชอบดูถูกตัวเองรวมถึงไม่กล้าเล่าความจริงในสิ่งที่ทำ ฮานะ สาวประเภทสองที่ถูกคุณแม่ทิ้งตั้งแต่ยังเป็นเด็กจึงทำเธอมีนิสัยที่มอบความรักให้แก่ทุกคนเพื่อให้รู้สึกแบบที่เธอเคยเจอ มิยูกิเด็กน้อยวัยมัธยมที่ต้องอยู่ในครอบครัวที่เคร่งครัดคุณพ่อเป็นตำรวจ คุณแม่เป็นคนเคร่งศาสนา เธอจึงเป็นเด็กที่ดื้อรั้นไม่ยอมใคร เป็นต้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยอนิเมชั่นเรื่อง “Tokyo Godfathers”เป็นการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องและลักษณะนิสัยรวมไปถึงการกระทำต่างๆของตัวละครหลักภายในเรื่องเท่านั้น ผู้ที่มีความประสงค์จะศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องอื่น สนใจบทสัมภาษณ์มุมมองทางความคิดเกี่ยวกับคนไร้บ้านที่อาศัยอยู่ในประเทศญี่ปุ่นของซาโตชิ คอน หรือการสะท้อนสังคมที่เผยในอนิเมชั่นเรื่องนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางการศึกษาสืบต่อไปได้

บรรณานุกรม

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ภก.ภูริทัต ว่องพุฒิพงศ์.(2563).**ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling)**.เข้าถึงเมื่อ 7 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://pharmconnection.blogspot.com/2020/09/storytelling.html?m=1

ภัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ.(2558).**การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เรื่อง Les Miserables** . เข้าถึงเมื่อ 3 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1598584023.pdf

โฮมเพจ วรรณกรรม ไลฟ์ สไตล์ ศิลปะ วัฒนธรรม และหนังสือ.(2565).**The Three Act Structure : โครงสร้างเรื่องราวที่ทรงพลัง – โครงสร้างสามองก์**.เข้าถึงเมื่อ 7 ตุลาคม 2565 .เข้าถึงได้จาก https://porcupinebook.com/the-three-act-structure/

davidmvinig.(2564).**3 Godfathers (1948)**.เข้าถึงเมื่อ 17 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://holidayfilmreviews.blogspot.com/2020/01/3-godfathers.html?m=1

Fandom.(ม.ป.ป.).**Gin**.เข้าถึงเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2565.เข้าถึงได้จาก https://satoshikon.fandom.com/wiki/Gin?file=Gin_sake.jpg

Fandom.(ม.ป.ป.).**Hana**.เข้าถึงเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2565.เข้าถึงได้จาก https://satoshikon.fandom.com/wiki/Hana?file=HanaFace.png

Fandom.(ม.ป.ป.).**Miyuki**.เข้าถึงเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2565.เข้าถึงได้จาก https://satoshikon.fandom.com/wiki/Miyuki?file=20211201_212112.jpg

Glen C. Strathy.(ม.ป.ป.).**Syd Field's Model of Screenplay Structure**.เข้าถึงเมื่อ 13 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://www.how-to-write-a-book-now.com/Syd-Field.html

Jason hellerman.(2562).**What is Theme in Film and TV Screenwriting?**.เข้าถึงเมื่อ 10 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://nofilmschool.com/what-is-theme-in-film-and-tv

Jason Hellerman.(2563).**The Definitive Guide to Conflict in Storytelling**.เข้าถึงเมื่อ 13 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://nofilmschool.com/what-is-conflict

Lillie Marshall.(2565).**Types of Conflict in Literature, Film, or TV… Illustrated!**.เข้าถึงเมื่อ 13 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://drawingsof.com/types-of-conflict-in-literature-stories/

Mwangi David kiai.(2561).**Book Review: The Family Under the Bridge**.เข้าถึงเมื่อ 20 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://atozmomm.com/book-review-the-family-under-the-bridge/

Mermaididols.(2560).**Hana (Tokyo Godfathers)**.เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://transgirlmedia.wordpress.com/2017/07/15/hana-tokyo-godfathers/

PopOptiq.(2565).9 **Different Types of Characters in Movies**.เข้าถึงเมื่อ 11 ตุลาคม 2565. เข้าถึงได้จาก https://www.popoptiq.com/types-of-characters-in-movies/

Satoshi kon.(2547).Interview 11 2004 **年アメリカから、主に日本のアニメーションについてのインタビュー**.เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก http://konstone.s-kon.net/modules/interview/index.php?content_id=12

strawberry and cigarettes.(2563).**Tokyo Godfathers แอนิเมชันสุดซึ้งของซาโตชิ คง**.เข้าถึงเมื่อ 30 กันยายน 2565.เข้าถึงได้จาก https://entertainment.trueid.net/detail/q7jgZDRE64Jv

The Overage Otaku.(2563).**THE POWER OF THREE: TOKYO GODFATHERS**.เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2565.เข้าถึงได้จาก https://davedalessiowrites.wordpress.com/2020/03/16/the-power-of-three-tokyo-godfathers/

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล นางสาวลักษมณ บุญประเสริฐ

วัน เดือน ปีเกิด 15 พฤศจิกายน 2543

ประวัติการศึกษา พ.ศ 2557 – 2560 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
โรงเรียนสงวนหญิง จังหวัดสุพรรณบุรี
พ.ศ. 2562 – 2565 ระดับปริญญาตรี สาขาเอเชียศึกษา
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต
พระราชวังสนามจันทร์