

การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน
เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชานิติศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Textual Analysis of Otherness in Characters from Finding Nemo and Finding Dory



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อสารนิพนธ์

การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์

แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory

โดย

น.ส.ภาพเพรง เลี้ยงสุข

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปอรรช์มัย ยอดเนตร

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปอรรช์มัย ยอดเนตร)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพพจน์ เลี้ยงสุข : การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory. (Textual Analysis of Otherness in Characters from Finding Nemo and Finding Dory) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ปอรัชฌ์ ยอดเนตร

งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อวิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory และ 2. เพื่อวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory โดยใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ศึกษาแก่นความคิด โครงเรื่อง ฉาก และตัวละครของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง ด้วยการวิเคราะห์ตัวบท แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา และการสร้างตัวละคร เพื่อใช้ข้อมูลมาประกอบการตีความร่วมกับแนวคิดเรื่องความเป็นอื่น (Otherness) เพื่อทำความเข้าใจในการนำเสนอตัวละครที่มีลักษณะเป็นอื่นในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเป็นตัวละครส่วนใหญ่ของภาพยนตร์ชุดนี้

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนำเสนอแก่นความคิดเกี่ยวกับความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ ซึ่ง Finding Nemo มีแก่นความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์พ่อแม่-ลูก และ Finding Dory มีแก่นความคิดเกี่ยวกับการยอมรับตนเองและความสัมพันธ์ในครอบครัว แก่นความคิดของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์กับคนรอบตัวที่สามารถเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นได้ ข้อค้นพบจากการศึกษาโครงเรื่อง พบว่า Finding Nemo และ Finding Dory มีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุดของเรื่อง ณ ฉากเดียวกัน คือ ฉากแนวปะการังริมผาขาด ส่วนผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์สองเรื่องนี้พบว่า มีแนวทางในการนำเสนอความเป็นอื่นผ่านการสร้างความหมาย 2 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 1 การใช้ภาษาที่มีลักษณะแบบชั่วคราวขำ ในบทพูดและภาพ และรูปแบบที่ 2 การเหมารวมทางสังคมที่สร้างชุดความหมายให้พันธุ์ปลาเทียบเคียงได้กับชาติพันธุ์มนุษย์ มีการจัดกลุ่มแบ่งแยกกลุ่มคนในสังคม ซึ่งทำให้ตัวละครบางส่วนในเรื่องมีภาพแทนเชิงสังคมที่มีลักษณะเป็นอื่น

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6184867428 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: Finding Nemo, Finding Dory, Textual Analysis, Otherness, Characterization

Pabpreng Liengsuk : Textual Analysis of Otherness in Characters from Finding Nemo and Finding Dory. Advisor: Asst. Prof. Paonrach Yodnane, Ph.D.

This independent study is a Textual Analysis of Otherness in Characters from Finding Nemo and Finding Dory. The objectives of this research are 1. To analyze the content design of the films and 2. To analyze the Otherness of their characters. The methodology of the research is a qualitative research studying the theme, plot, setting, and character. The frameworks used in this study are Textual Analysis, Semiology, and Characterization. In addition, the concept of the Otherness is adapted to the process of interpretation to study characters with many kinds of differences, which are the majority of characters in both films.

The results found that both films present the topic's theme of the Complexity of Human Relationships. Finding Nemo presents the relationship between parents and children and Finding Dory presents themes about self-acceptance and relationship in one's family. The themes focus on the topic of human relationships, that can be ameliorated by the connection of individuals and people in their life. The findings in the plot indicate that Finding Nemo and Finding Dory have the same story's beginning and ending in the same setting, the reef near the drop-off. The results analysis of the Otherness in characters indicate that the presentation of the Otherness in these films can be identified by 2 types of meaning formation. The first is the linguistic process using binary oppositions in films' dialogue and visuals. The second is the social stereotype that makes fish types comparable to human ethnicity. Categorization and exclusion of characters in some fish types create images of the Otherness for some characters in the social aspect.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2021

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิชาชีพนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปอรรชัม ยอดเนิน อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้คอยชี้แนะแนวทางการวิจัยและกำกับดูแลด้วยความเมตตาตลอดมา และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ปรีดา อัครจันทโชติ และ รองศาสตราจารย์ ดร. ประภัสสร จันทรสถิตย์พร ที่ท่านทั้งสองกรุณา สละเวลามาเป็นประธานคณะกรรมการสอบและกรรมการสอบโครงการวิชาชีพนี้ ทั้งยังได้มอบมุมมองทางวิชาการที่มี คุณค่าและเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาแก่งานวิจัยให้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ทั้งจากคณะนิเทศศาสตร์และสำนักงานวิทยทรัพยากร หอสมุดกลาง จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ที่อำนวยความสะดวกและให้แหล่งข้อมูลการค้นคว้าที่มีประโยชน์ต่องานวิจัยนี้ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ “Nitade #9” ที่ช่วยเหลือกันอย่างดีเสมอมา

ขอบคุณมิตรภาพของเพื่อน ๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจสำคัญของผู้วิจัย ทั้งเพื่อน ๆ จากพิษณุโลก โรงเรียนเตรียมอุดม คณะอักษรศาสตร์ จุฬาฯ และเพื่อนพี่น้องจากออฟฟิศ แพลน โมทิฟ และ โซ โซ ดี สเตช ที่คอยเติมพลังใจ และเป็นมิตรภาพที่มีค่า ขอขอบคุณ เซอร์รี่ (พิมพ์วิภา พิณิจ) ผู้เป็นทั้งเพื่อนและรุ่นพี่ในการทำปริญญาโท ที่คอยให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยนี้ พร้อมเป็นแรงผลักดันและแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยเดินหน้าต่อไปได้

ขอบคุณ มาร์ลินและดอริ ตัวละครที่เป็นตัวอย่างของความพยายามอย่างถึงที่สุด ไม่ว่าจะสถานการณ์ตรงหน้า เป็นเช่นไร

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณความรัก ความเข้าใจ และความใส่ใจของครอบครัวเลี้ยงสุข คุณพ่อพฤษัย คุณแม่อำไพพิศ บุพการีผู้ส่งเสริมและสนับสนุนลูกในทุก ๆ ก้าวด้วยความเชื่อมั่นเต็มเปี่ยม ขอขอบคุณ คุณลุงวชิระและ คุณป้าจรินทร์ ที่คอยเฝ้ามองและรับฟังหลานในทุกช่วงเวลาของการเดินทางนี้ ขอขอบคุณน้อง ๆ ที่รัก ภาพิชญ์และภูมิ ที่แวะเวียนมาพบหน้าและเป็นกำลังใจอย่างยิ่งให้ผู้วิจัยตลอดมา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพเฟร้ง เลี้ยงสุข

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
คำถามนำวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	6
นิยามศัพท์.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับในเชิงวิชาชีพ	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
1. แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis).....	7
2. แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา	8
3. แนวคิดเรื่องความเป็นอื่น (Otherness).....	9
4. การสร้างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน	12
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13

6. กรอบแนวคิดของงานวิจัย	15
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	16
ขั้นตอนการหาข้อมูล.....	16
แหล่งข้อมูลวิจัย และการเก็บข้อมูล.....	16
การเก็บข้อมูล	17
เครื่องมือที่ใช้วิจัยและเก็บข้อมูล.....	17
การนำเสนอข้อมูล	18
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์.....	19
ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในฐานะตัวบทในการวิจัย.....	20
1. แก่นความคิด	20
2. โครงเรื่อง	22
3. ฉากในภาพยนตร์	28
ผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละคร.....	30
1. การศึกษาข้อมูลตัวละครที่มีความเป็นอื่น	30
1. มาร์ลิน (Marlin).....	31
2. นีโม (Nemo).....	32
3. ดอริ (Dory).....	33
4. กิลล์ (Gill)	34
5. กลุ่มตู้ปลา (Tank Gang).....	35
6. ครัช (Crush)	36
7. กลุ่มฉลาม.....	37
8. ไนเจล (Nigel)	38
9. แฮงก์ (Hank).....	38
10. เดสติની (Destiny).....	39

11. เบลีย์ (Bailey).....	40
12. เบ็กกี (Becky).....	40
13. เจอร์ลด์ (Gerald)	41
2. ลักษณะของความเป็นอื่น.....	44
2.1 ลักษณะความเป็นอื่นในการใช้ภาษา	44
2.2 ลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม	47
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	52
สรุปผลการวิเคราะห์.....	53
1. ลักษณะการออกแบบเนื้อหาในภาพยนตร์.....	53
1.1 แก่นความคิด.....	53
1.2 โครงเรื่อง.....	53
1.3 ฉากในภาพยนตร์	53
2. การนำเสนอความเป็นอื่นผ่านตัวละคร	54
2.1 ลักษณะความเป็นอื่นในการใช้ภาษา	54
2.2 ลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม	54
อภิปรายผล.....	55
ข้อเสนอแนะ	56
บรรณานุกรม.....	57
ภาคผนวก.....	60
ประวัติผู้เขียน.....	65

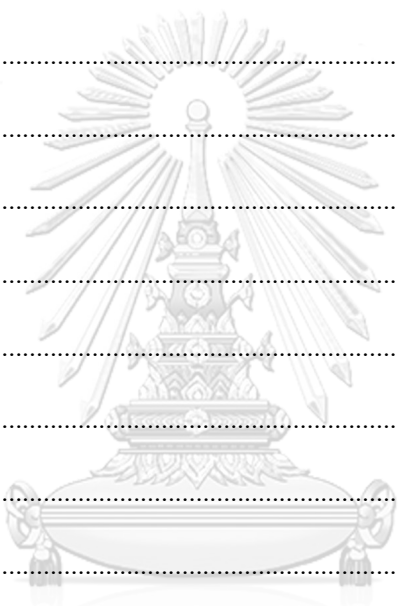
สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตัวอย่างแบบบันทึกการชมภาพยนตร์.....	17
ตาราง 2 ตัวอย่างแบบวิเคราะห์ตัวละคร.....	17
ตาราง 3 ตัวอย่างแบบวิเคราะห์ความเป็นอื่น.....	18
ตาราง 4 โครงเรื่องภาพยนตร์ Finding Nemo	24
ตาราง 5 โครงเรื่องภาพยนตร์ Finding Dory	26
ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นในการใช้ภาษาเพื่อนำเสนอความพิการ	45
ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม.....	49



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย	15
ภาพ 2 มาร์ลีน	31
ภาพ 3 นีโม	32
ภาพ 4 ดอร์รี่	33
ภาพ 5 กิลล์	34
ภาพ 6 กลุ่มตู้ปลา	35
ภาพ 7 ครัช	36
ภาพ 8 กลุ่มฉลาม	37
ภาพ 9 ไนเจล	38
ภาพ 10 แสงก์	38
ภาพ 11 เดสติณี	39
ภาพ 12 เบลีย์	40
ภาพ 13 เบ็กกี้	40
ภาพ 14 เจอร์ลด์	41
ภาพ 15 แผนผังความสัมพันธ์ของตัวละคร	43



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

อุตสาหกรรมภาพยนตร์และโทรทัศน์ส่งเสริมให้เกิดพลวัตในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของสหรัฐอเมริกา ทำให้เกิดการจ้างงานที่ใช้ทักษะหลากหลายประเภททั่วประเทศ รวมแล้วเป็นการจ่ายค่าตอบแทนให้อาชีพที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมได้ถึง 181 พันล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี นอกจากนี้ความสำคัญในฐานะอุตสาหกรรมที่ทำรายได้มหาศาลแล้ว ภาพยนตร์ยังเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อสังคมและสะท้อนความเป็นไปในสังคมได้ในขณะเดียวกัน

American Film Institute (AFI)¹ ได้จัดอันดับ 10 TOP 10 หรือภาพยนตร์ 10 Genre ที่จัดว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความเป็นเลิศ ดังนี้

1. Romantic Comedy หมายถึง ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องความรักและความสัมพันธ์ของตัวละครผ่านสถานการณ์ตลก
2. Western หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีฉากเกี่ยวกับการขยายประเทศไปในฝั่งตะวันตกของชาวอเมริกัน เน้นจิตวิญญาณและความพยายามที่จะขยายดินแดนใหม่
3. Sports หมายถึง ภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักเป็นนักกีฬาหรืออยู่ในการแข่งขัน
4. Mystery หมายถึง ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการไขปัญหาอาชญากรรม
5. Fantasy หมายถึง ภาพยนตร์ที่นักแสดงจริงอยู่ในฉากที่เหนือจินตนาการหรือโลกเหนือความเป็นจริง
6. Science Fiction หมายถึง ภาพยนตร์ประเภทที่เล่าเรื่องหลักการทางวิทยาศาสตร์ในฉากโลกเหนือจินตนาการ
7. Gangster หมายถึง ภาพยนตร์ที่เน้นเรื่องราวของอาชญากรในศตวรรษที่ 20
8. Courtroom Drama หมายถึง ภาพยนตร์ที่เน้นย้ำเรื่องกระบวนการยุติธรรม
9. Epic หมายถึง ภาพยนตร์ย้อนยุค ที่มีการออกแบบฉากที่มีรายละเอียดมาก
10. Animated หมายถึง ภาพยนตร์ประเภทที่ภาพในเรื่องสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์หรือการวาดด้วยมือเป็นหลัก และใช้เสียงพากย์ให้เสียงกับตัวละคร

จากรายการ 10 TOP 10 ของ American Film Institute (AFI) เห็นได้ว่า ภาพยนตร์ Animated หรือภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นกลุ่มเดียวที่มีลักษณะการถ่ายทำที่ต่างไปจากภาพยนตร์อเมริกันกลุ่มอื่น ๆ และในบรรดาภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีชื่อเสียง ภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo

¹ เป็นองค์กรการกุศลไม่แสวงหาผลกำไรที่ได้รับการส่งเสริมจากภาครัฐของสหรัฐฯ และมีจุดประสงค์ที่จะสนับสนุนศิลปะภาพยนตร์ด้วยการส่งเสริมนักเล่าเรื่องและสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ชม

(Stanton & Unkrich, 2003) เป็นเรื่องที่ได้รับรางวัลและได้รับการเสนอชื่อในหลายรายการ ในอันดับภาพยนตร์ของ AFI ในประเภท Animated Finding Nemo เป็นอันดับที่ 10 และเมื่อเทียบอันดับ Box Office แบบ Top Lifetime Gross กับภาพยนตร์ทุกประเภทและภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ แล้ว Finding Nemo และ Finding Dory (Stanton & MacLane, 2016) ซึ่งเป็นภาคต่อของเรื่องแรกนั้น ถือว่าสามารถทำอันดับได้ดีทั้ง 2 เรื่อง แม้ว่าจะมีระยะเวลาที่ออกฉายต่างกันถึง 13 ปีก็ตาม นอกจากนี้ Finding Dory ยังถือว่าเป็นปรากฏการณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยยอดเปิดตัวสัปดาห์แรกกว่า 136.1 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งสูงที่สุดในกลุ่มของภาพยนตร์แอนิเมชัน และนับเป็นสถิติสำคัญของประเภทภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้งนี้ Finding Nemo ยังได้รับรางวัลออสการ์สาขา Animated Feature Film ในปีนั้นอีกด้วย

Finding Nemo และ Finding Dory เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ออกฉายในปี พ.ศ.2546 (ค.ศ. 2003) และ พ.ศ.2559 (ค.ศ.2016) ตามลำดับ ทั้งสองเรื่องผลิตโดย Pixar Animation Studio โดยมีแอนดรูว์ สแตนตัน (Andrew Stanton) เป็นผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ เขาได้ให้สัมภาษณ์ในสื่อต่าง ๆ ช่วงการ Promote ภาพยนตร์ว่า ภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo เป็นเรื่องของ มาร์ลิน ผู้เป็นพ่อที่พยายามเลี้ยงลูกคนเดียวชื่อ นีโม ด้วยการเป็นพ่อที่ปกป้องลูกมากเกินไป (Overprotective) แรงบันดาลใจในส่วนนี้สแตนตันให้สัมภาษณ์ไว้ว่า เขียนขึ้นมาจากประสบการณ์ตรงของตนเองที่เป็นพ่อซึ่งปกป้องลูกมากเกินไปเช่นกัน ข้อมูลดังกล่าวมักปรากฏในบทสัมภาษณ์ที่เขาให้ไว้ตรงกันหลาย ๆ สื่อด้วย (Vaz, 2003) นอกจากนี้ ด้วยเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของ Pixar Animation Studio ในเวลานั้นก็เพียงพอที่จะสร้างภาพจำลองของโลกใต้น้ำได้ออกมาอย่างสมบูรณ์แบบ สำหรับเรื่อง Finding Dory ในปี พ.ศ.2559 สแตนตันกล่าวใน Press Conference ว่า เป็นการสร้างภาพยนตร์ที่เขาต้องการพัฒนาตัวละครดอรี่ให้มีจุดคลี่คลายในตัวเองด้วยการยอมรับตนเอง (Self-Acceptance) ผ่านบททดสอบที่เป็นเรื่องราวในมุมมองของตัวละครนี้ (FULL "Finding Dory" press conference - PART 2 - director Andrew Stanton and producer Lindsey Collins, 2016)

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับรางวัลและเสียงตอบรับในทางที่ดีมหาศาลอย่าง Finding Nemo และ Finding Dory นั้น ทำให้แรงบันดาลใจในการเขียนบทและสร้างภาพยนตร์เป็นที่สนใจ โดยเฉพาะในช่วงก่อนที่สแตนตันจะกล่าวถึงการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Finding Dory สแตนตันได้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action) เรื่อง John Carter ซึ่งได้รับผลตอบรับไม่ดีนัก ทำให้เห็นว่า ความสามารถในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของสแตนตันค่อนข้างเด่นชัดและเป็นงานศิลปะที่น่าสนใจศึกษา จากบทสัมภาษณ์ทำให้เห็นว่า สแตนตันมองการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเหมือนการทำละคร (Theatre) มากกว่าภาพยนตร์ เนื่องจากใช้เวลาในการพัฒนาเป็นระยะเวลาหลายปีและใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ค่อย ๆ ประกอบเป็นภาพยนตร์ขึ้น โดยกระบวนการสร้าง

ภาพยนตร์ของสแตนตันใช้การผลิตภาพและเสียงแยกกัน โดยมี Animator เป็นผู้ผลิตภาพด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก ส่วนเสียงเป็นการพากย์โดยกลุ่มนักแสดงและนักพากย์ซึ่งสแตนตันกล่าวถึงว่าเป็น “the talented”

ความสำเร็จของ Finding Nemo และ Finding Dory เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้มีผู้สนใจค้นคว้าวิจัยอย่างหลากหลายทั้งด้านเทคนิคของภาพ การออกแบบแอนิเมชัน นอกจากนี้ยังทำให้สารของภาพยนตร์ได้รับการตีความและขยายความในหลาย ๆ ประเด็น เช่น ความพิการ การเลี้ยงดูของพ่อแม่ ผลกระทบต่อสังคม

ผู้วิจัยสังเกตว่า แม้ภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory จะออกฉายต่างกัน 13 ปี แต่มีลักษณะร่วมอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัดคือ ความเป็นอื่น ซึ่งถ่ายทอดในภาพยนตร์ได้อย่างเหนือจินตนาการในหลายมิติทั้งตัวละคร ลำดับภาพ และบทบาทยนตร์ ยกตัวอย่างจากลักษณะตัวละครหลักเรื่อง เช่น

1. นีโม (Nemo) ครีบข้างหนึ่งลีบเล็กกว่าปกติ แต่พ่อแม่เรียกว่าเป็น “Lucky Fin” หรือครีบโชคดี แม้ว่าจะเป็นความพิการทางร่างกายอย่างหนึ่งก็ตาม

ในอีกเหตุการณ์หนึ่ง พ่อได้แจ้งครูประจำชั้นของนีโมว่า “Just so you know, he's got a little fin. I find if he's having trouble swimming, let him take a break. Ten, fifteen minutes.” เห็นได้ว่า มีความแตกต่างในการเรียก “Lucky Fin” (ครีบโชคดี) และ “Little Fin” (ครีบเล็ก)

2. มาร์ลิน (Marlin) พ่อเลี้ยงเดี่ยว มีอาการวิตกกังวลจากเหตุการณ์สูญเสียครอบครัวในอดีต เป็นสถานะที่แตกต่างจากตัวละครหลักในภาพยนตร์สำหรับเด็ก ที่มักมีตัวละครหลักลักษณะตามขนบที่มีภาพลักษณ์เชิงบวก

3. ดอรี (Dory) เป็นโรคสูญเสียความทรงจำระยะสั้น มีบทพูดประจำตัวว่า “Hi, I'm Dory. I suffer from short-term remembery loss.” (แปลโดยผู้วิจัย : สวัสดิ์ ฉันทชื้อดอรี ฉันทชื้อดอรี เป็นโรคสูญเสียความทรงจำระยะสั้น) ซึ่งเป็นข้อมูลที่พ่อแม่ของดอรีฝึกให้พูดตั้งแต่เด็ก เพื่ออธิบายอาการหลงลืมของเธอกับคนแปลกหน้า

4. แอังก์ (Hank) เป็นปลาหมึกที่มีเจ็ดหนวด

5. เบลีย์ (Bailey) เชื่อว่าความสามารถเพื่อนำทางที่มีมาแต่กำเนิดใช้การไม่ได้ เพราะอาการบาดเจ็บ

6. เดสตินี (Destiny) เป็นฉลามวาฬที่มีสายตาสั้น

7. กลุ่มฉลามที่ตั้งใจจะเลิกลินเนื่อปลา

8. กลุ่มตู้ปลาที่ใช้ชีวิตในตู้ปลาและร้านขายสัตว์เลี้ยงมาตลอด

9. กิลล์ (Gill) มีครีบข้างหนึ่งขาดเป็นริ้ว ๆ พร้อมรอยแผลเป็นครึ่งหนึ่งของใบหน้า

10. ไนเจล (Nigel) นักเพลิแกนกินปลา ที่ชอบพบปะสังสรรค์กับเพื่อนจากกลุ่มตู้ปลา

นอกจากบทสัมภาษณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์และการสังเกตเบื้องต้นในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้ชมแล้ว ยังมีบทวิจารณ์จากสื่ออื่น ๆ ที่แสดงความเห็นในประเด็นเกี่ยวกับบท เนื้อหา และตัวละครของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง อาทิเช่น

บทวิจารณ์จาก New York Post กล่าวถึง Finding Nemo “... ถือเป็นชัยชนะล่าสุดของ Pixar ผู้สร้างทั้ง Toy Story และ Monsters, Inc. แต่ครั้งนี้ (Finding Nemo) เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ” (Lumenick, 2003)

บทวิจารณ์จาก The Hollywood Reporter ได้เปรียบเทียบ คุณพ่อซีกกั๊วอย่างมาร์ลินมีนิโมเป็นลูก ที่ต้องการจะพิสูจน์ตนเองออกจากความเป็นห่วงของพ่อ ด้วยการว่ายน้ำออกทะเลเปิด จนถูกจับตัวไป ความวิตกกังวลของมาร์ลินนี้ ทำให้นิโมเคยกล่าวถึงว่า พ่อคงไม่กล้าออกมาหาเขาทั่วมหาสมุทรแน่นอน บุคลิกของมาร์ลินได้ถูกนำไปเปรียบเทียบกับคริส คุณพ่อเต่ากระที่มีบุคลิกสุดเบิกบาน เขาสอนมาร์ลินเรื่องศิลปะของการเป็นพ่อแม่ที่ต้องเรียนรู้จะปล่อยวาง (Linden, 2003)

บทวิจารณ์จาก Roger Ebert นักวิจารณ์ภาพยนตร์จาก Chicago Sun-Times ผู้ชนะรางวัล Pulitzer ด้านการวิจารณ์ กล่าวถึง Finding Nemo ว่า “... Finding Nemo ได้รวมทุกลักษณะของงานจาก Pixar ไว้ทั้งความตลกและความแปลกใหม่ ทั้งยังเพิ่มความสวยงามของโลกใต้ทะเลได้อย่างที่เราคาดไม่ถึง...” นอกจากนี้ Ebert ยังแสดงความเห็นที่เกี่ยวกับความแปลกใหม่ในภาพยนตร์ เช่น การที่พ่อเป็นตัวละครฮีโร่ในเรื่อง ทั้งที่โดยทั่วไปแล้วภาพยนตร์แอนิเมชันมักมีแม่เป็นตัวละครฮีโร่เสมอ หรือตัวละครที่ไม่จำเป็นต้องมีพฤติกรรมอย่างที่ไปตามธรรมชาติ เช่น นักเพลิแกนและฉลามที่ไม่กินปลา (Ebert, 2003)

บทวิจารณ์จากเว็บไซต์ของ Roger Ebert ได้กล่าวถึงภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องว่า “สิ่งที่เรามองเราอาจตั้งคำถาม (ในภาพยนตร์) อาจเป็นสิ่งที่ใช้หัวใจเรียนรู้และเข้าใจได้” เนื่องจากตัวละครในเรื่องทั้งหมดเป็นสัตว์และดำเนินเรื่องในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจต้องทำความเข้าใจ เช่น ปลาหมึกขับรถบรรทุก แต่เนื้อหาที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้สร้างไว้นั้นสามารถเข้าถึงได้ด้วยความรู้สึก เช่น เรื่องราวของพ่อเลี้ยงเดี่ยวที่ตามหาลูกที่หายไป หรือเรื่องราวของเด็กที่พลัดหลงกับพ่อแม่หลายปี เพราะอาการของโรคความสูญเสียความทรงจำระยะสั้น ล้วนเป็นเรื่องราวที่ผู้ชมจะรู้สึกร่วมไปด้วยกันได้ (Wloszczyzna, 2016)

บทวิจารณ์จาก New York Post กล่าวถึงตัวละครดอรี่ จาก Finding Dory ไว้ว่า “แม้จะมีจุดเริ่มต้นเหมือนภาคแรก (ผู้วิจัย : ด้วยการออกเดินทาง) อย่างไรก็ตาม ตามที่ชื่อเรื่องได้กล่าวไว้ นี่คือการเดินทางเพื่อค้นหาตนเองของดอรี่ ผู้ที่ซ่อนความเศร้า ความรู้สึกผิด และความสงสัยไม่มั่นใจในตนเองไว้ภายใต้ความร่าเริง” (Lumenick, 2016)

บทวิจารณ์จาก the Guardian กล่าวถึงภาพยนตร์เรื่อง Finding Dory ว่า “เป็นการถ่ายทอดภาพที่ตรงไปตรงมาของการเลี้ยงดูเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ในภาพยนตร์กระแสหลัก” (Hoffman, 2016)

บทวิจารณ์จาก The New York Times กล่าวถึง Finding Dory ว่า “เป็นภาพยนตร์ที่น่าเสนอความแตกต่างได้น่าสนใจ ... ทั้งความแตกต่างด้านการรับรู้และทางร่างกาย” (Scott, 2016)

บทวิจารณ์โดย Hartlaub นักวิจารณ์จาก The San Francisco Chronicle กล่าวว่า “เหมือนกับที่ Inside Out กล่าวถึงการเป็นวัยรุ่นและการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในครอบครัวระหว่างพ่อแม่และลูก เรื่อง Finding Dory ก็เป็นเรื่องราวของผู้ป่วยทางจิตใจกับวิธีการที่สังคมตอบรับกับสิ่งนี้” (Hartlaub, 2016)

เห็นได้ว่านอกเหนือไปจากเทคนิคการสร้าง นวัตกรรมแอนิเมชัน การคัดเลือกนักแสดง และการวางแผนการตลาดของผู้สร้างที่ทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ เนื้อเรื่องและความโดดเด่นในการถ่ายทอดเรื่องราวด้วยความสร้างสรรค์และความกล้าที่จะริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ของ Pixar ต่างทำให้นักวิจารณ์มองเห็นและยอมรับความสำเร็จของภาพยนตร์ชุดนี้ ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นจุดเด่นของเนื้อเรื่องเช่นกัน และให้ความสำคัญกับลักษณะร่วมของความเป็นอื่นโดยเฉพาะที่เห็นได้ในตัวละคร จึงเป็นที่มาความสนใจในการศึกษา เพื่อวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory หนึ่งในภาพยนตร์อเมริกันที่มีชื่อเสียงซึ่งเลือกนำเสนอความเป็นอื่นเป็นส่วนสำคัญในของภาพยนตร์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory
2. เพื่อวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory

คำถามนำวิจัย

1. การออกแบบเนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory มีลักษณะเป็นอย่างไร
2. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory นำเสนอความเป็นอื่นผ่านตัวละครในเรื่องอย่างไร

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 2 เรื่อง คือ Finding Nemo และ Finding Dory ผู้วิจัยจะศึกษาเนื้อหาและตัวละครหลักจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง

นิยามศัพท์

1. ความเป็นอื่น หมายถึง สภาวะหรือคุณลักษณะที่ถูกกันให้อยู่นอกกลุ่ม และต่างกับกระแสความคิดหลักที่มีความเป็นปกติ เกิดจากการปะทะกันระหว่างความเป็นเรา (Self) และความเป็นอื่น (Other) ด้วยการเหมารวม และการให้ความหมายทางภาษา สังคม วัฒนธรรม และการรับรู้อัตลักษณ์ตัวตน ทำให้มักจะสูญเสียอำนาจในการต่อรอง เพราะเป็นการต่อรองจากขอบของสังคม

2. ตัวละคร หมายถึง ตัวละครที่ดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ด้วยการกระทำที่ร้อยเรียงสถานการณ์ของภาพยนตร์เข้าด้วยกัน และทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของเรื่อง

3. ตัวบท หมายถึง เนื้อเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ทั้งส่วนบทพูดและภาพ

4. สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาให้แสดงความหมายได้มากกว่าตัวเอง ประกอบด้วยส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และส่วนที่เป็นตัวหมายถึง (Signified)

ในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งสองเรื่องมีการสร้างสัญลักษณ์ซ้ำภายใต้แนวคิดความเป็นอื่นอย่างหลากหลาย เช่น ตัวละครที่มีความพิการทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ตัวละครที่มีความเป็นอื่นทางสังคม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับในเชิงวิชาชีพ

1. เพื่ออธิบายการออกแบบเนื้อหาในบทภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมสูงอย่างเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ผ่านมุมมองการวิเคราะห์ตัวบท

2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์ เพื่อพัฒนาการนำเสนอประเด็นเนื้อหาที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจในความหลากหลาย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory มีวัตถุประสงค์เพื่อ โดยมีแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)
 2. แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา
 3. แนวคิดเรื่องความเป็นอื่น (Otherness)
 4. การสร้างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน
- ดังมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

การวิเคราะห์ตัวบทเป็นระเบียบวิธีวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจภาษา สัญลักษณ์ หรือภาพที่ถูกนำเสนอในตัวบท (Text) เพื่อที่จะหาข้อมูลของวิธีการที่มนุษย์ให้ความหมายต่อสิ่งต่าง ๆ (Allen, 2017) ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของภาพ วจนภาษา หรืออวจนภาษา จะเห็นได้ว่า สิ่งที่สื่อสารออกมาแล้วเกิดความเข้าใจได้ มักมีอิทธิพลมาจากโครงสร้างใหญ่ในสังคม หรือสะท้อนสังคมนั้น ๆ ออกมาด้วย ทำให้ผู้วิจัยจำเป็นต้องเข้าใจสังคมที่มีอิทธิพลต่อสารที่ถูกนำเสนอในตัวบทนั้นก่อน จึงจะเข้าใจความสัมพันธ์ที่สังคมนั้นมีอิทธิพลต่อสารที่ถูกนำเสนอในตัวบทนั้นก่อน การวิเคราะห์ตัวบทจึงต้องใช้แนวคิดหรือระเบียบวิธีวิจัยอื่น ๆ ประกอบกันด้วย ดังเช่นการใช้สัญวิทยาในการวิจารณ์วิจัยครั้งนี้

แนวทางการวิจัยด้วยการวิเคราะห์ตัวบทประกอบด้วย การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ เพื่อมองหาความหมายที่ลึกซึ้งไปผ่านการอธิบายหรือตีความที่อาศัยตัวบท ทั้งตัวบทหลักและตัวบทรอง โดยมองตัวบทหลักเป็นสิ่งที่จะถูกวิเคราะห์ สามารถเป็นสารที่อยู่ในกระบวนการสื่อสารได้หลายรูปแบบ ซึ่งในงานวิจัยนี้คือ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 เรื่อง คือ Find Nemo และ Finding Dory

ส่วนตัวบทรองนั้นมีหน้าที่สนับสนุนข้อมูลที่ค้นพบจากตัวบทหลัก โดยตัวบทรองนี้ผู้วิจัยจะแบ่งออกตามกระบวนการสื่อสาร ดังนี้

- ตัวบทรองในประเด็นผู้ส่งสาร หรือ ผู้สร้างภาพยนตร์ ผ่านบทสัมภาษณ์ และข้อมูลจากช่องทางการสื่อสารทางการของผู้สร้างภาพยนตร์
- ตัวบทรองในประเด็นผู้รับสาร หรือ ผู้ชมภาพยนตร์ ผ่านบทวิจารณ์ภาพยนตร์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ตัวบทใช้การตีความเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามแต่ละบุคคลย่อมมีมุมมองต่อกรเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ในโลกต่างกัน ซึ่งจะนำมาสู่การสร้างการตีความที่ต่างกันได้ ปัจจัยที่มีผลต่อการตีความนั้นประกอบด้วย มุมมองต่อโลกของผู้วิจัยที่ต่างกัน สิ่งแวดล้อมซึ่งตัวบทถูกสร้างขึ้นซึ่งจะช่วยให้

สามารถเข้าใจความหมายของตัวบททั้งนัยตรงและนัยแฝงได้ และปัจจัยสุดท้าย คือ ความตั้งใจของผู้สร้างตัวบทที่ช่วยอธิบายในการตีความได้ เช่น ผู้วิจัยเป็นผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องในโรงภาพยนตร์และเคยอยู่ในวัยที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์เรื่องแรก Finding Nemo เมื่อปี พ.ศ. 2546 จึงมีความร่วมสมัยกันกับเหตุการณ์ที่ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีความนิยม สิ่งแวดล้อมที่ตัวบทถูกสร้างขึ้นเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีด้านภาพยนตร์แอนิเมชันที่เปลี่ยนแปลงไป ส่วนความตั้งใจของผู้สร้างตัวบท (แอนดรูว์ สแตนตัน) ได้ให้สัมภาษณ์ในสื่อต่าง ๆ ช่วงที่โปรโมตการถ่ายภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง เห็นได้ว่าการวิเคราะห์ตัวบทจึงต้องอาศัยการตีความเป็นสิ่งสำคัญ

การระบุประเด็นจากตัวบทที่จะตีความเป็นกระบวนการแรก และสังเกตเห็นว่า ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง สร้างในระยะเวลาต่างกัน 13 ปี แต่ยังมีความเป็นอื่นของตัวละครหลักอย่างเด่นชัด เช่น นีโมจากภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo มีความเป็นอื่นทางกาย ด้วยครีบข้างหนึ่งที่มีลักษณะเล็กกว่าปกติ หากเปรียบเทียบกับมนุษย์นีโมคือเด็กที่เกิดมาที่มีความพิการทางกาย ส่วนดอรี่ในภาพยนตร์เรื่อง Finding Dory นั้น ถูกนำเสนอความเป็นอื่นผ่านอาการสูญเสียความทรงจำระยะสั้น ซึ่งเป็นโรคทางสมองที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตและการอยู่ในสังคมของดอรี่ และถูกนำประเด็นนี้มาขยายเป็นภาพยนตร์ทั้งเรื่องในภาคต่อ

เมื่อมองหาประเด็นได้แล้ว ผู้วิจัยได้สำรวจความเป็นอื่น ด้วยการชมภาพยนตร์และตั้งคำถามกับตัวบทที่มีลักษณะเป็นอื่น โดยเน้นการตีความจากตัวละครขยายออกไปจากตัวละครหลักทั้งสองรายการข้างต้น จากนั้น รวบรวมรายละเอียดที่ได้จากการตั้งคำถาม เพื่อจำแนกตัวละครและใช้แนวคิดการวิเคราะห์ตัวบทมาอธิบายความเป็นอื่นที่ถูกนำเสนอผ่านตัวละครต่อไป

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีเป้าหมายการพิจารณาตัวบทที่เน้นจุดเด่นของความเป็นอื่นส่วนใดส่วนหนึ่งในภาพยนตร์ มากกว่าการพิจารณาภาพยนตร์ทั้งหมดในฐานะตัวบท

2. แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา

สัญวิทยา หมายถึง ศาสตร์ที่ใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการวิจัยทางการสื่อสารได้ โดยใช้ประกอบกับวิธีการตีความตัวบท (Text) เพื่อวิเคราะห์หากวิธีการสร้างความหมายของสิ่งต่าง ๆ และเนื่องจากเป็นศาสตร์ที่สนใจเรื่องการสร้างสรรค์และการแปรเปลี่ยนของความหมายที่ดำรงอยู่ในสัญลักษณ์ต่าง ๆ จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิเคราะห์ด้านนิเทศศาสตร์ได้ โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่สื่อสารกับผู้ชมจำนวนมาก (กาญจนา แก้วเทพ, 2552) โดยสามารถศึกษาองค์ประกอบในภาพยนตร์ เช่น บทพูด ภาพ เรื่อง ว่ามีการสร้างความหมายอย่างไร

แนวคิดสัญวิทยานี้เริ่มต้นตั้งแต่ Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสที่ได้วิเคราะห์ความหมายในภาษาและวัฒนธรรม จนกระทั่งสัญวิทยาได้พัฒนาทางทฤษฎีมาจนถึงแนวคิดของ Roland Barthes ซึ่งเสนอแนวคิดเรื่องระดับของความหมาย และได้นำเสนอความแตกต่างระหว่าง

ความหมายตรง (Denotation) และความหมายแฝง (Connotation) ความหมายตรง คือ ความหมายของสัญลักษณ์ที่มีการถอดรหัสโดยตรง เช่น จักรยาน หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ที่มีกลไกอย่างหนึ่ง สำหรับความหมายแฝงนั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ต้องอาศัยความหมายทางสังคมวัฒนธรรมในการทำความเข้าใจการสื่อความหมาย ยกตัวอย่าง จักรยานที่มีความหมายแฝงของ สุขภาพ ความแข็งแรง ชนบท (ในมิติตรงข้ามกับสัญลักษณ์ของรถและเมือง) หรือในมิติของวัฒนธรรม อาจหมายถึง Tour de France ซึ่งจักรยานได้กลายเป็นตัวแทนของชาติฝรั่งเศสได้อีกอย่างหนึ่ง (Brooker, 2003)

ต่อมา Peirce นักปรัชญาชาวอเมริกัน ได้แบ่งประเภทของสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ สัญลักษณ์ Indexical Iconic และ Symbolic ซึ่งแยกตามความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) ดังนี้

- สัญลักษณ์ Indexical ตัวหมาย และตัวหมายถึง มีความเชื่อมโยงกันแบบเป็นเหตุเป็นผล ทำให้การถอดความหมายต้องคิดหาเหตุดังกล่าว ตัวอย่างในภาพยนตร์ที่จะศึกษานั้นเห็นได้จากอาการวิตกกังวล หรือแนวทางการเป็นพ่อแม่และเลี้ยงลูกของตัวละครที่มีเหตุที่มาต่างกัน
- สัญลักษณ์ Iconic ตัวหมายมีความคล้ายกับตัวหมายถึง กระบวนการถอดความหมายก็จะตรงไปตรงมา ตัวอย่างในภาพยนตร์ที่จะศึกษาเห็นได้จาก ความพยายามของผู้สร้างภาพยนตร์ในการปรับภาพโลกใต้น้ำให้กลายเป็นโลกแบบที่ผู้ชมซึ่งเป็นมนุษย์จะเข้าใจได้ในฉาก เช่น ถนน บ้าน โรงเรียน เป็นต้น
- สัญลักษณ์ Symbolic ตัวหมายและตัวหมายถึง เชื่อมโยงกันภายใต้ข้อตกลงทางสังคม การถอดความหมายต้องเกิดจากการเรียนรู้

ดังที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยเน้นการใช้สัญลักษณ์ตามแนวคิดของ Barthes ในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ของตัวละครเป็นหลัก โดยเฉพาะเรื่องความหมายตรงและความหมายแฝง เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันชุดนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการเขียนบท ทำให้ตัวบทถูกสร้างขึ้นมาจากประสบการณ์ตรงของตนเองในฐานะพ่อชาวอเมริกันที่เคยมีปัญหาวิตกกังวล และสร้างขึ้นโลกในภาพยนตร์ผ่านการออกแบบภาพโลกใต้น้ำจนเกิดมาเป็นภาพยนตร์เรื่องที่สองของชุดนี้

3. แนวคิดเรื่องความเป็นอื่น (Otherness)

ความเป็นอื่น (Otherness) เป็นคุณลักษณะที่อยู่ตรงข้ามกับสิ่งที่ “เป็นเรา (Self)” เสมอตามที่ Brooker ได้สรุปที่มาของแนวคิด “เป็นอื่น (Other)” ไว้ว่า มีจุดเริ่มต้นมาจากแนวคิดทางปรัชญาของ G.W.F. Hegel และพัฒนาต่อมาโดยนักจิตวิเคราะห์ Jacques Lacan ต่อมาแนวคิดการศึกษาด้านวัฒนธรรมได้อธิบาย “ผู้ที่เป็นอย่างอื่น (The Other)” ว่า หมายถึง “ผู้ที่ไม่ใช่เรา (The Non-Self)” อยู่นอกขอบของสังคม แต่ในขณะที่เดียวกันก็เป็นสิ่งที่ทำให้สามารถระบุฝ่ายที่มีอำนาจมากกว่าในสังคมได้ ดังที่ปรากฏในการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดชาติพันธุ์นิยม (Ethnocentrism) แยก

ความเป็นอื่นและความเป็นเรา โดยอาศัยการรวมศูนย์ทางการเมืองและวัฒนธรรมของชาวตะวันตก และสร้างมุมมองให้ชาวตะวันออกรู้ว่าประหลาดและดูต่างออกไป เกิดเป็นแนวทางบูรพาทิศศึกษา (Orientalism) โดย Edward Said ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 (Brooker, 2003) นอกจากนี้ ยังพบ การศึกษาเรื่องความเป็นอื่นในการค้นคว้าทางการแพทย์โดยเฉพาะเรื่องสุขภาพที่ไม่แข็งแรงอีกด้วย

ความเป็นอื่นจึงเป็นคุณลักษณะหรือสถานะหนึ่งที่มีการรับรู้ที่แตกต่างไปจากคนส่วนมาก ซึ่ง คนส่วนมากถือว่าเป็นความปกติ (Norm) ในกลุ่มนั้น ๆ โดยกระบวนการเป็นอื่น (Othering) เกิดจาก การเหมารวม ซึ่งบ่อยครั้งเป็นการเหมารวมจากลักษณะภายนอกหรือการแสดงออก เช่น หน้าตา พฤติกรรม บุคลิกภาพ ที่แตกต่างออกไปและมีการตั้งข้อข้อสรุปหรืออคติบางประการไว้อยู่แล้ว อัน นำมาสู่การมอบความเป็นอื่น มอบพื้นที่นอกกลุ่ม ไปจนถึงการจัดกลุ่มให้กับคนที่ถูกมองว่ามีความ แตกต่าง (Culea, 2014)

ในการจำแนก “ความเป็นอื่น” ออกจากความเป็นปกติ ความเป็นอื่นซึ่งเกิดจากการประกอบ สร้างความหมายด้วยการเหมารวมมีรูปแบบการจำแนก 4 รูปแบบ ตามกรอบแนวคิดที่ให้ความสำคัญ กับความแตกต่างในมุมมองที่ต่างกันไป ตามที่ Hall ได้เสนอไว้ในบทความ The Spectacle of the Other (Hall, 1997) ได้แก่ การใช้ภาษา ความสัมพันธ์ทางสังคม คุณค่าทางวัฒนธรรม และจิต วิเคราะห์ (Culea, 2014) โดยทั้ง 4 รูปแบบนี้เป็นแนวคิดการวิเคราะห์ที่เป็นลำดับชั้นจากเปลือกนอก อย่างการสื่อสารไปถึงการวิเคราะห์สภาวะภายในจิตใจ รูปแบบเหล่านี้จึงเป็นเพียงแนวทางส่วนหนึ่งในการศึกษาสภาวะความเป็นอื่นที่เป็นแนวคิดซึ่งสามารถศึกษาได้จากหลายแนวคิด

การจำแนกความเป็นอื่น 4 รูปแบบ ตามการอธิบายของ Hall ได้แก่

1. ลักษณะความเป็นอื่นในการใช้ภาษา สภาวะที่แตกต่างมีอยู่เพื่อช่วยสร้างความหมายจาก ความเป็นขั้วตรงข้าม (Binary Oppositions) ดังเช่นในการศึกษานี้ อาศัยการตีความจากองค์ประกอบ ในภาพยนตร์ที่สามารถมองเห็นหรือรับรู้ได้ถึงความเป็นอื่นที่แตกต่าง ไม่ปกติ ไม่อยู่ตามขนบ เพราะ สามารถระบุได้จากการสะท้อนภาพอีกด้านหนึ่งที่มีความเป็นปกติ ตามมาตรฐาน ผ่านการใช้ภาษาที่ สะท้อนความหมายได้สองด้าน

2. ลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม การสร้างความหมายหนึ่ง ๆ ให้กับหน่วย ทางสังคมเป็นกระบวนการที่อาศัยความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ทำให้ในแนวคิดนี้ ความหมายที่ถูกมอบ ให้ไม่คงทนและตายตัวเสมอไป และสามารถปรับเปลี่ยนไปตามกลุ่มที่ใช้ความหมายนั้น เช่น ความหมายของการเป็นกลุ่มคนในชาติพันธุ์ใดชาติพันธุ์หนึ่งนั้น ต้องอาศัยการเข้าใจความหมายเมื่อ เทียบกับกลุ่มอื่นซึ่งไม่ใช่เรา

3. ลักษณะความเป็นอื่นในคุณค่าทางวัฒนธรรม ความแตกต่างช่วยสร้างความหมายเชิง วัฒนธรรมได้ เพราะช่วยอธิบายสิ่งที่ดีและไม่ดีให้แยกออกจากกัน สร้างความชัดเจนให้กับวัฒนธรรม

เกิดเป็นขอบเขตเชิงสัญลักษณ์ ทำให้หากมีรูปแบบใดไม่อยู่ในขอบเขตก็จะถูกพิจารณาว่าไม่บริสุทธิ์ ต้องห้าม หรือคุกคามระเบียบแบบแผนอันดีในทางวัฒนธรรม และถูกมองความเป็นอื่นให้

4. ลักษณะความเป็นอื่นในจิตวิเคราะห์ ความเป็นอื่นเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาตัวตนของปัจเจกบุคคล ตามที่แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ที่ได้รับการศึกษาพัฒนาอย่างแพร่หลาย ตั้งแต่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Freud ไปสู่การศึกษาเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ของ Lacan ได้อธิบายความเป็นเราและอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลเกิดขึ้นมาจากกระบวนการภายในจิตใจในวัยเด็กเพื่อแยกแยะสิ่งที่เป็นอื่นและเริ่มกระบวนการสร้างความหมาย

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยเน้นใช้รูปแบบการจำแนกความเป็นอื่นในแนวคิดที่ 1 – 2 ด้วยรูปแบบการใช้ภาษาและการให้คุณค่าทางสังคมวัฒนธรรมที่พิจารณาจากเปลือกภายนอกของภาพยนตร์ที่ส่งมาถึงผู้รับสารด้วยการดำเนินเรื่องผ่านบทพูดและพฤติกรรมของตัวละคร

ในการศึกษาของ Hall ยังได้ให้ความหมายการเหมารวม (Stereotypes) ด้วยการอธิบายกระบวนการให้ความหมายที่ทำให้ชาติพันธุ์แอฟริกันกลายเป็นอื่นไว้ว่า การเหมารวมจะลดทอนคุณสมบัติให้เหลือเฉพาะข้อที่จำเป็น จับให้เชื่อมโยงกับความเป็นธรรมชาติจึงไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ และมีบุคลิกภาพเรียบง่าย ซึ่งส่งผลให้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับบุคคลหรือกลุ่มคนที่ถูกเหมารวมมักไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ง่าย และช่วยคงให้ความเป็นอื่นนั้นคงอยู่ต่อไปได้ การเหมารวมทำหน้าที่คัดแยกและขับให้กลุ่มคนที่ไม่เหมาะสมต้องออกไปจากความเป็นปกติ (Normalcy) การเหมารวมจึงเป็นส่วนหนึ่งของการรักษาระบบระเบียบในสังคมและสร้างเส้นแบ่งระหว่างภาวะที่ปกติกับภาวะที่ผิดแผกแตกต่างออกไป ด้วยเหตุนี้จึงมักจะมีแนวโน้มที่จะเกิดการเหมารวมขึ้น เมื่อมีช่องว่างของอำนาจระหว่างกลุ่มในสังคม ทำให้ในปรากฏการณ์นี้ภาวะโดดเด่นกว่าและมีอำนาจกว่าในสังคมจึงสามารถระบุได้

นอกจากประเด็นเรื่องความเป็นอื่นซึ่งเป็นกรอบแนวคิดหลักซึ่งเป็นประเด็นในการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องความพิการ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการทำความเข้าใจความเป็นอื่นอีกประการหนึ่งด้วย เนื่องจากตัวละครในเรื่องมีลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ว่ามีความพิการ ทั้งนี้ ความพิการถือเป็นประเด็นย่อยของความเป็นอื่นในสังคมกระแสหลักเช่นเดียวกันกับกรณีชาติพันธุ์ชนกลุ่มน้อย ภาษาถิ่น วัฒนธรรมที่แตกต่างตามตัวอย่างในการศึกษาของ Hall อีกด้วย

จากการศึกษาเรื่อง ความพิการ (Disability) โดย Lennard J, Davis ได้นำเสนอการศึกษาเรื่องความพิการด้วยการทำความเข้าใจการประกอบสร้างความเป็นปกติ (Normalcy) (Davis, 2010) โดยอธิบายที่มาและการกำหนดคุณค่าของความพิการที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 18 มาถึงคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งพัฒนาให้ความพิการจากที่มีลักษณะเป็นเทพเจ้าซึ่งมีความพิเศษ (Ideal) ในความหมายเชิงบวก ให้กลายเป็นลักษณะผิดแผกแปลกประหลาด (Deviant) มีความหมายในทางลบ และถูกด้อยค่าว่ามีน้อยหรือมากกว่ามาตรฐาน จากการศึกษาความสัมพันธ์

ของความพิการกับแนวคิดของกลุ่มนักสุพันธุศาสตร์ (Eugenicists) ซึ่งให้ความสำคัญกับมาตรฐานทางร่างกายและจิตใจ ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยเกี่ยวกับบุคคลในด้านต่าง ๆ ทางร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ สามารถมีมาตรวัดความเหมาะสมได้ ลักษณะภายนอกสามารถบ่งบอกอัตลักษณ์ของบุคคลได้ และอัตลักษณ์นี้ก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยง่าย ทำให้เกิดการแบ่งแยกทางสังคมที่เชื่อมโยงกับการใช้สถิติทางการแพทย์และพันธุกรรมศาสตร์ จนนำมาสู่การจำกัดสิทธิของกลุ่มที่ถูกมองว่าพิการ เช่น การทำหมัน การแต่งงาน การมีทายาท การทำงาน ด้วยสาเหตุที่ว่ากลุ่มที่มีพันธุกรรมที่มีลักษณะด้อยนั้นเป็นที่ต้องการของสังคมมากกว่า

Davis ได้เน้นย้ำเรื่องการนำเสนอความพิการในงานวรรณกรรมโดยตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับความเป็นปกติว่า แม้จะมีเนื้อเรื่องไม่เกี่ยวข้องกับความพิการโดยตรง แต่ลักษณะความพิการก็มักถูกนำเสนอเสมอ ทั้งยังใช้ลักษณะความพิการ เช่น หูหนวก ตาบอด โง่เขลา ไม่แข็งแรง มาเปรียบเทียบกับภาพแทนข้อจำกัดในเรื่องอย่างประเด็นศีลธรรม จริยธรรม ภาษา หรือลักษณะทางสังคมประการอื่นด้วยเช่นกัน Davis อธิบายว่า การนำเสนอความพิการในสื่อเป็นการส่งเสริมให้ลักษณะความเป็นปกติกลายเป็นลักษณะเด่นที่ควรมีในสังคม ผ่านการนำเสนอในสื่อสาธารณะ และสร้างนิยามให้กับความเป็นอื่นที่อยู่ในด้านตรงข้ามของความปกตินี้เช่นกัน ดังเช่นตัวอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo ตัวละครกลุ่มฉลามมีลักษณะเหมือนคนติดสุรา เกิดอาการคลุ้มคลั่งควบคุมตนเองไม่ได้บางครั้ง ตัวใหญ่กว่าตัวละครอื่น มีรอยแผลเป็นตามตัว เป็นการใช้ลักษณะความพิการเพื่อเปรียบเทียบกับข้อจำกัดของตัวละครซึ่งไม่เป็นที่รักในสังคมได้

จากแนวคิดข้างต้นทั้งการพิจารณาความเป็นอื่นในแนวคิดแบบต่าง ๆ ซึ่งสัมพันธ์กันในเชิงลำดับชั้นและการทำความเข้าใจนิยามความพิการจากการสร้างความหมายและการให้คุณค่าของความแตกต่างในมนุษย์ ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาประเด็นความเป็นอื่นโดยพิจารณาประเด็นการสร้างตัวละครและองค์ประกอบอื่นในภาพยนตร์ที่สังเกตได้ โดยใช้แนวคิดความเป็นอื่นเพื่อพิจารณาประเด็นทางสังคมและขยายประเด็นต่อไปในมิติเฉพาะความเป็นอื่นที่เป็นความพิการด้วยอีกประการหนึ่ง ซึ่งความพิการนี้สามารถสังเกตได้จากตัวละครส่วนมากของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง

4. การสร้างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ รูปแบบของภาพเคลื่อนไหวที่มีความแตกต่างจากประเภทอื่น ๆ เนื่องจากถูกสร้างขึ้นด้วยวิธีการและเทคนิคที่หลากหลาย และมีจุดแตกต่างที่สามารถทำได้มากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ เช่น สร้างภาพสิ่งที่มองไม่เห็นได้ แสดงให้เห็นภาพอดีตหรือในอนาคตได้ ควบคุมเวลาและความเร็วได้ (Nelmes, 2012)

ตัวละครในภาพยนตร์กับลักษณะนิสัยหรือการกระทำ (Action) เป็นสิ่งที่แยกออกจากกันได้ยาก เนื่องจากในภาพยนตร์เรื่องราวที่ดำเนินไปได้เกิดจากการกระทำของตัวละคร และการกระทำนั้นก็สามารถสะท้อนนิสัยของตัวละครออกมาได้ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558)

ในการวิเคราะห์ตัวละครจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจวิธีการสร้างตัวละครขึ้นมาด้วย โดยตัวละครนั้นมี 3 ด้าน ได้แก่ ด้านสรีรวิทยา ด้านสังคมวิทยา และด้านจิตวิทยา

1. ด้านสรีรวิทยา หมายถึง ลักษณะภายนอกของตัวละครโดยเฉพาะประเด็นที่ทำให้ดูแตกต่างจากตัวละครอื่น ๆ เหมือนกับลักษณะที่มนุษย์ทั่วไปมีความแตกต่างกันด้วยลักษณะทางกายภาพ เช่น ความสูง รูปร่าง อายุ เพศ ท่าทาง

2. ด้านสังคมวิทยา หมายถึง ภาวะที่ตัวละครอยู่ในสังคมของเรื่อง เกี่ยวข้องกับสถานะทางสังคม ความสัมพันธ์ต่อตัวละครอื่น ๆ เป็นปัจจัยที่อยู่นอกเหนือไปจากสรีระที่นำเสนอออกมา

3. ด้านจิตวิทยา หมายถึง ผลกระทบของปัจจัยสองข้อนี้ที่มีต่อชีวิตของตัวละคร นำเสนอออกมาในรูปแบบความคิดความเชื่อ แรงบันดาลใจ อารมณ์ความรู้สึก ของตัวละคร

นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าสิ่งที่ภาพยนตร์แอนิเมชันทำได้คือเหนือกว่าความเป็นจริงที่อาจเกิดขึ้นในการถ่ายทำภาพยนตร์แบบที่ใช้นักแสดงและถ่ายทำจริง ทั้งนี้ ภาพยนตร์แอนิเมชันเองก็มีกระบวนการที่ต่างออกไปในการผลิตด้วยเช่นกัน ตั้งแต่กระบวนการการเขียนบท การออกแบบบทภาพ (Storyboard) การสร้างภาพตามบทภาพ และการลงเสียง

ดังนั้นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบทของงานวิจัยนี้จึงต้องคำนึงถึงกระบวนการผลิตที่ต่างไปจากภาพยนตร์แบบอื่น ๆ ทำให้ตัวละครมีมิติในการตีความที่ต่างจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีคนเป็นนักแสดง

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. วิทยานิพนธ์เรื่อง THE ISLAND OF MISFITS: OTHERING, EXCLUSION, AND DISCRIMINATION IN KAZUO ISHIGURO'S NEVER LET ME GO

วิทยานิพนธ์เรื่อง THE ISLAND OF MISFITS: OTHERING, EXCLUSION, AND DISCRIMINATION IN KAZUO ISHIGURO'S NEVER LET ME GO โดย MR. MATAVA VICHENSING มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจแนวคิดความเป็นอื่นตามทฤษฎีแบบ postcolonial ในงานนวนิยายของ Kazuo Ishiguro เรื่อง Never Let Me Go ผลการศึกษาพบว่า แนวคิดเรื่องความเป็นอื่นถูกนำเสนอในเรื่องแบ่งเป็น 3 ชั้น เชื่อมโยงกับอิทธิพลแบบอาณานิคมและโครงสร้างเชิงอำนาจ ทั้งนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความเป็นอื่นในเรื่องด้วยการใช้ภาษา การสั่งสอน การลดคุณค่าให้เป็นสิ่งของ และการเลียนแบบ การเปรียบเทียบระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกในนวนิยายเรื่องนี้

ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เห็นภาพความเหมือนระหว่างตัวละครในนวนิยายกับชนชั้นได้ปกครองในอาณานิคม

2. บทความเรื่อง Paddington Bear: A Case Study of Immigration and Otherness

บทความเรื่อง Paddington Bear: A Case Study of Immigration and Otherness โดย Angela Smith นำเสนอการสำรวจประเด็นเรื่องผู้อพยพและความเป็นอื่นด้วยการศึกษาหนังสือเรื่อง Paddington ซึ่งเริ่มเปิดตัวมาแล้วกว่า 60 ปี โดยนำเสนอเรื่องการต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติและความเป็นอื่นด้วยวิธีการศึกษาที่อาศัยการตีความตัวบท (Textual Analysis) การศึกษาว่าพบว่าหนังสือชุดนี้เล่มแรกออกแบบเนื้อหาสำหรับผู้่านเด็กให้เกิดความเข้าใจเรื่องผู้อพยพในแง่มุมที่อ่อนเป็นค่อยไป ส่วนฉบับที่ใหม่ขึ้นจะออกแบบเนื้อหาสำหรับเด็กที่โตกว่าและมีความเข้าใจเรื่องการเมืองและสังคมได้ซับซ้อนกว่า การศึกษานี้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของการแสดงภาพความเป็นอื่นในหนังสือชุดเดียวกัน

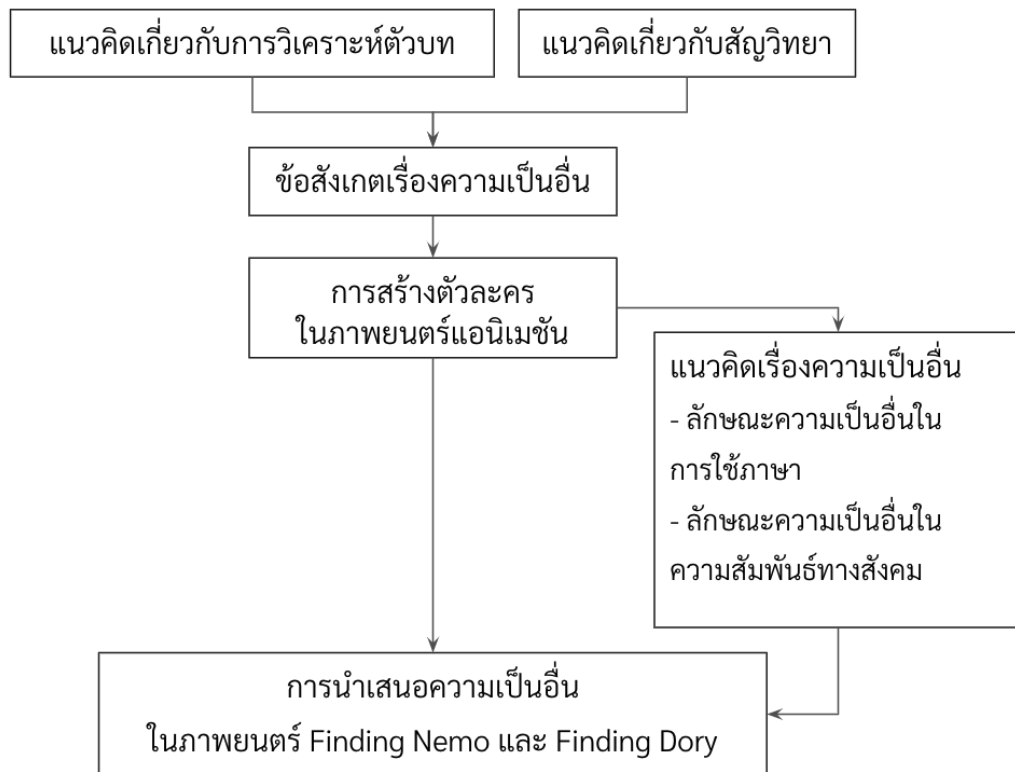
3. บทความเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอน : สภาวะชายขอบในการวิเคราะห์คู่ตรงข้ามของนิทานสมัยใหม่

บทความเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนชุดโปเกมอน : สภาวะชายขอบในการวิเคราะห์คู่ตรงข้ามของนิทานสมัยใหม่ โดย วิสุทธิ์ เวชวรารณ ซึ่งใช้วิธีการประยุกต์ใช้การวิเคราะห์แบบ Myth Analysis บนฐานทฤษฎีของ Claud Levi-Strauss โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) กับการ์ตูนชุดโปเกมอน และใช้แนวคิดเรื่องสภาวะชายขอบ (Liminality) และงานชาติพันธุ์วรรณนาว่าด้วยแบบแผนวัฒนธรรมญี่ปุ่นของ Ruth Benedict เพื่อวิเคราะห์ตัวบทที่เป็นการ์ตูนและบริบทที่เกี่ยวข้อง พบว่า แนวคิดที่ถูกถ่ายทอดไว้คือ “อย่าโตเป็นผู้ใหญ่” ซึ่งสัมพันธ์กับบริบทสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่นในปัจจุบัน

จากงานที่เกี่ยวข้องทั้งหมดนำมาสู่การวิเคราะห์เรื่องการนำเสนอความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ต่อไป

6. กรอบแนวคิดของงานวิจัย

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้สามารถวางกรอบแนวคิดของงานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ได้ดังนี้



บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาของภาพยนตร์ และวิเคราะห์ความเป็นอื่นที่นำเสนอผ่านตัวละครในเรื่อง ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกการชมภาพยนตร์ แบบวิเคราะห์เนื้อหา/ตัวบท และแบบสังเคราะห์สัญญา ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการหาข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลการสร้างภาพยนตร์ เช่น
 - ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ปีที่ออกฉาย Motion Picture Association film rating (MPAA Rating) รายได้ รางวัล
 - ข้อมูลการ Casting
 - แนวคิดของผู้สร้างภาพยนตร์
2. ศึกษาข้อมูลสถิติการตอบรับของผู้ชมทั่วไปและนักวิจารณ์ เช่น
 - รางวัล
 - การให้คะแนนในแพลตฟอร์มออนไลน์
3. ชมภาพยนตร์และบันทึกประเด็นที่น่าสนใจของตัวบทและเกี่ยวข้องกับความเป็นอื่น
4. จัดแบ่งกลุ่มของข้อมูลและตรวจสอบผลการบันทึก
5. ศึกษาตัวบทและวิเคราะห์ข้อมูลจากการบันทึก
6. เรียบเรียงข้อค้นพบ เชื่อมโยงประเด็นที่สัมพันธ์กัน

แหล่งข้อมูลวิจัย และการเก็บข้อมูล

แหล่งข้อมูลในการศึกษา

แหล่งข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ใช้แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ดังนี้

1. เว็บไซต์ทางการของผู้สร้างภาพยนตร์และองค์กรที่เกี่ยวข้อง ได้แก่
 - www.pixar.com: Pixar Animation Studios
 - www.afi.com: American Film Institute
2. บทสัมภาษณ์ที่ผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์ได้ให้สัมภาษณ์ไว้

เน้นการให้สัมภาษณ์ของแอนดรูว์ สแตนตัน (Andrew Stanton) ในฐานะผู้กำกับ หนึ่งในทีมเขียนบทของทั้ง Finding Nemo และ Finding Dory และทีมงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์

3. บทวิจารณ์ภาพยนตร์
4. เว็บไซต์สำนักข่าว

การเก็บข้อมูล

การเก็บข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและบทภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารเป็นหลัก โดยผู้วิจัยใช้วิธีการชมภาพยนตร์ และศึกษาลักษณะความเป็นอื่นของตัวละครแต่ละตัว เพื่อรวมและจัดแบ่งกลุ่มลักษณะความเป็นอื่นของตัวละคร รวมทั้งการวิเคราะห์ร่วมกับตัวบทในด้านอื่น ๆ ของภาพยนตร์ เช่น ภาพ บทพูด และเหตุการณ์การดำเนินเรื่อง

จากนั้นสรุปข้อมูลกลุ่มของความเป็นอื่นนั้น เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ด้วยความ และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความเป็นอื่นและวิเคราะห์สัญลักษณ์ดังกล่าวในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง เพื่อชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของประเด็นดังกล่าวในภาพยนตร์ที่ได้รับการตอบรับมหาศาลจากผู้ชมทั่วโลก ซึ่งจะนำเสนอผลการศึกษาในบทต่อไป

เครื่องมือที่ใช้วิจัยและเก็บข้อมูล

ตาราง 1 ตัวอย่างแบบบันทึกการชมภาพยนตร์

นาทีก่อนเหตุการณ์	เหตุการณ์	บทพูด	ภาพ	ประเด็นที่สังเกตได้

ตาราง 2 ตัวอย่างแบบวิเคราะห์ตัวละคร

ตัวละคร	มิติกายนอก	มิติกายใน	ประเด็นที่สังเกตได้

ตาราง 3 ตัวอย่างแบบวิเคราะห์ความเป็นอื่น

รูปแบบความเป็นอื่น	รายการข้อค้นพบ	การตีความ/ ความหมาย
กลุ่มการใช้ภาษา	1.	
	2.	
กลุ่มความสัมพันธ์ทางสังคม	1.	
	2.	

การนำเสนอข้อมูล

การวิเคราะห์สารและรหัสของสัญลักษณ์เกี่ยวกับความเป็นอื่น ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบเชิงพรรณนาวิเคราะห์ ตามรายละเอียด ดังนี้

บทที่ 4 นำเสนอผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นที่นำเสนอผ่านตัวบทและการสร้างตัวละคร

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์

ในบทวิเคราะห์ที่รวบรวมจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ซึ่งสร้างโดย Pixar Animation Studio และมี แอนดรูว์ สแตนต์ัน เป็นผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ ทั้ง 2 เรื่อง ซึ่งมีการนำเสนอความเป็นอื่นในเรื่องอย่างเด่นชัดผ่านการสร้างตัวละคร ผู้วิจัยวิเคราะห์จากตัวบทภาพยนตร์เสียงพากย์ภาษาอังกฤษ และแปลโดยผู้วิจัยในวงเล็บ เพื่อคงความหมายในการตีความจากตัวบทในภาษาต้นฉบับ และลดข้อจำกัดของการพากย์เสียงหรือการใส่คำบรรยายเป็นภาษาอื่นในเรื่องจำนวนตัวอักษรซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงความหมายของตัวบทไป

เพื่อความเข้าใจในเนื้อเรื่อง ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory มีเรื่องย่อ ดังนี้

เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo

มาร์ลินเป็นปลาการ์ตูน (Clownfish) เพิ่งเข้ามาอยู่ในแนวปะการัง มีนีโมเป็นลูกคนเดียวที่รอดมาจากอุบัติเหตุ นีโมโตมามีครีบข้างหนึ่งสับเล็กกว่าอีกข้าง ส่วนมาร์ลินกลายเป็นพ่อที่กลัวการใช้ชีวิตและวิตกกังวล เมื่อถึงเวลาที่นีโมต้องไปโรงเรียน มาร์ลินมาเจอนีโมออกจากห้องเรียนมาที่ผาขาด สองพ่อลูกทะเลาะกัน นีโมว่ายน้ำออกไปและถูกจับขึ้นเรือหายไป มาร์ลินเริ่มออกตามหานีโม โดยมี ดอรี่ คอยช่วยเหลือในการเดินทางไปชดนีย ทั้งสองพบกับอุปสรรคที่ขัดขวางและมีมิตรภาพใหม่ตลอดทาง นีโมถูกจับมาอยู่ที่ตู้ปลาในคลินิกหมอฟันได้เรียนรู้ทักษะเอาตัวรอด สองพ่อลูกหากันเจอ แต่ก็คลาดกันไปเพราะความเข้าใจผิด นีโมบังเอิญเจอดอรี่ตกที่นั้งลำบากและขอให้มาร์ลินไวใจให้เขาเข้าไปช่วย นีโมทำสำเร็จ สองพ่อลูกได้ปรับความเข้าใจกัน

เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Dory

ดอรี่เป็นปลาซีตังเบ็ดสีฟ้า มีโรคสูญเสียความทรงจำระยะสั้นมาตั้งแต่เด็ก พลัดหลงกับพ่อแม่และเที่ยวเร่ร่อนไปทั่วมหาสมุทร ตามหาสิ่งที่นี่กไม่ออก จนบังเอิญเจอกับมาร์ลินระหว่างเดินทางตามหานีโม และได้มาเป็นครอบครัวเดียวกันกับมาร์ลินและนีโมใน และมาอยู่ที่แนวปะการัง 1 ปีให้หลังการเดินทาง ปรากฏการณ์ปลากะเบนอพยพกระตุ้นความทรงจำเรื่องครอบครัว ทำให้ดอรี่เริ่มออกเดินทางตามหาครอบครัวของตนเอง โดยมีเพียงความทรงจำไม่ปะติดปะ ทั้งสามเดินทางมาถึงสถาบันอนุรักษ์ชีวิตสัตว์ทะเล (Marine Life Institute) ริมชายฝั่งแคลิฟอร์เนียได้ก็พลัดหลงกัน ดอรี่ได้รับความช่วยเหลือจากมิตรภาพทั้งเก่าและใหม่ เพื่อนใหม่ชื่อ แองก์ เป็นปลาหมึกที่มี 7 หนวด พาตอรี่ไปตามนิทรรศการต่าง ๆ

เพื่อตามหาพ่อแม่ และช่วยรวมครอบครัวของดอรี่ให้กลับมาพร้อมหน้าพร้อมตาอีกครั้ง ดอรี่จึงได้ค้นพบความสุขในการใช้ชีวิตที่มีโรคประจำตัว

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์นี้ ผู้วิจัยเรียบเรียงตามวัตถุประสงค์ มีเป้าหมายการวิเคราะห์ 2 ส่วน ได้แก่ ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในฐานะตัวบทในการวิจัย และผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละคร ตามลำดับของคำถามนำวิจัย คือ คำถามที่ 1 การออกแบบเนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory มีลักษณะเป็นอย่างไร มีการนำเสนอความเป็นอื่นอย่างไร และคำถามที่ 2 ความเป็นอื่นถูกนำเสนอผ่านตัวละครในเรื่องอย่างไร

ในผลการวิเคราะห์ส่วนแรกนี้ ผู้วิจัยพิจารณาจากทั้งเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory รวมกันเป็นชุดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน ด้วยโครงเรื่องหลักที่เป็นชุดเหตุการณ์ต่อเนื่องกัน จากภาคแรกไปยังภาคที่สอง และเป็นภาพยนตร์ชุดที่มีการใช้ตัวละครหลักชุดเดียวกันดำเนินเรื่อง ซึ่งตัวละครหลัก ได้แก่ มาร์ลิน ดอรี่ นีโม ทั้งนี้ยังใช้ฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกันในโลกของปลาอีกด้วย ในการวิเคราะห์ส่วนแรกนี้ ผู้วิจัยเริ่มจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์หรือตัวบท ด้วยแนวคิดการวิเคราะห์ตัวบท และเน้นพิจารณาจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าตามแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ซึ่งมีองค์ประกอบ 7 ประการ ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ขั้วขัดแย้ง (Conflict) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) และมุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) ในการศึกษาเน้นนำเสนอผลการวิเคราะห์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอื่น ได้แก่ แก่นความคิด โครงเรื่อง และฉาก ซึ่งประเด็นเรื่องตัวละครผู้วิจัยวิเคราะห์ประกอบกับแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นอื่น จึงนำเสนอผลไว้ในผลการวิเคราะห์ส่วนที่ 2

ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในฐานะตัวบทในการวิจัย

1. แก่นความคิด

Finding Nemo และ Finding Dory อาจถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มภาพยนตร์ที่มีแก่นความคิด (Theme) เกี่ยวกับความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ (The Complexity of Human Relationships) ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสุขและความทุกข์ในความสัมพันธ์ของมนุษย์ และมักจะมีใจความสำคัญเกี่ยวกับความรัก มิตรภาพ การแต่งงาน การหย่าร้าง ความสัมพันธ์ในครอบครัว เพศวิถี (Boggs, 1996)

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องในงานวิจัยนี้ นำเสนอแก่นความคิดเกี่ยวกับความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ ซึ่ง Finding Nemo มีแก่นความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์พ่อแม่-ลูก และ Finding Dory มีแก่นความคิดเกี่ยวกับการยอมรับตนเองและความสัมพันธ์ในครอบครัว

ที่มาของแนวคิดหลักของ Finding Nemo ตามที่ แอนดรูว์ สแตนตัน ผู้เขียนบทและกำกับ ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องได้กล่าวถึงที่มาของแนวคิดการสร้าง Finding Nemo ว่า มาจากประสบการณ์ ของเขาเอง เขาเคยเป็นพ่อที่ปกป้องลูกมากเกินไป

“...The idea stayed on the back burner as I worked on the slate of Pixar productions that followed the success of Toy Story-and waited for the spark that’d finally fire up the gestating idea. I had the environment and the situation, but the idea didn’t kick into gear until I came up with **something that mattered to me emotionally.**

The final piece fell into place when Ben was about five years old and I took him for a walk to the park to have some father/son time. It was only two blocks away, but the whole time I kept saying. “Don’t touch that . . . be careful . . . stay away from the curb—cars!” I suddenly became aware of what I was doing. I thought about **the dilemma of being a parent and having protective instincts** that can consume you and keep you from being the **interactive parent** your child needs you to be. The premise concluded with was, “Fear denies a good father from being one.” That conflict intrigued me and sparked the idea of making a story that **focused on the parent.** Not the child. That walk to the park with my son really connected the dots, and from 1999 on I got serious about making Finding Nemo. ...” (Vaz, 2003)

ตามที่สแตนตันกล่าวถึงความตั้งใจที่จะสร้างภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo มุมมองของเขา ต่อการเป็นพ่อแม่อยู่บน “ทางแยกในการเป็นพ่อแม่ (The Dilemma of Being A Parent)” เขามี มุมมองที่ดีต่อพ่อผู้ไม่กลัว มากกว่าพ่อที่มีสัญชาตญาณปกป้องลูกมากเกินไป ความขัดแย้งนี้กลายเป็น ส่วนหนึ่งในการพัฒนาตัวละครที่ต้องการเปลี่ยนแปลงเพื่อก้าวข้ามปมปัญหาในใจ และเป็นพ่อที่ดี ตลอดเรื่องความพยายามเพื่อเปลี่ยนเป็นพ่อที่ดี มาร์ลินต้องการพัฒนาคุณภาพของความสัมพันธ์พ่อ- ลูก จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงของตัวละครที่ละน้อย เริ่มจากพ่อที่ไม่ดีในทัศนคติของตนเอง กลายเป็น พ่อที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการดำเนินเรื่อง

ส่วนแก่นความคิดของ Finding Dory นำเสนอแก่นความคิดเกี่ยวกับ การยอมรับตนเองและความสัมพันธ์ในครอบครัว Finding Dory เกิดจากความต้องการที่จะสร้างภาพจบให้กับตัวละครดอรี่ ให้เกิด Self-Acceptance กับตนเอง เนื่องจากดอรี่ไม่มีจุดคลี่คลายของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง แรก (FULL "Finding Dory" press conference - PART 2 - director Andrew Stanton and producer Lindsey Collins, 2016) ผู้วิจัยพบว่า จุดเด่นเรื่องโรคสูญเสียความทรงจำของดอรี่ใน

ภาพยนตร์เรื่อง Finding Dory นำมาสู่ประเด็นเรื่องความพิการที่ผู้ชมให้ความสนใจ อย่างไรก็ตาม สแตนตันได้กล่าวตอบประเด็นคำถามเรื่องความพิการนี้และอธิบายสาระสำคัญของภาพยนตร์ในงาน แอลงข่าว Finding Dory ว่า

“ I wasn’t trying to just talk about anybody with a disability, I’m using **her disability to represent everybody** and I think the obvious category that comes first is the people with handicap but I also think it works for anybody, because nobody is perfect, and everybody has a flaw that they may be actually mislabeled ...” และ

“ I always knew that the film’s gonna be about her accepting herself ... You are not a piece until you accept who you are”

(FULL "Finding Dory" press conference - PART 2 - director Andrew Stanton and producer Lindsey Collins, 2016)

ตามที่สแตนตันกล่าวถึง Finding Dory ว่ามีสาระสำคัญที่จะนำเสนอความสัมพันธ์ของดอรี่กับตัวเธอเอง ด้วยการยอมรับในความสามารถของตนเองอย่างแท้จริงด้วยตัวเอง ลักษณะความพิการของเธอทำให้ดอรี่อยู่ในสภาวะที่ไม่ยอมรับและขัดแย้งในตัวเอง และพยายามเปลี่ยนแปลงจนเกิดการพัฒนาของตัวละครที่หาทางยอมรับและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับตนเอง นอกจากนี้รูปแบบของแก่นความคิดซึ่งนำเสนอเนื้อหาสาระสำคัญอีกประเด็นหนึ่ง คือ ความสัมพันธ์ระหว่างดอรี่กับครอบครัวที่เชื่อมโยง Finding Dory เข้ากับ Finding Nemo ทำให้ภาพยนตร์สองเรื่องมีความกลมกลืนเป็นชุดภาพยนตร์เดียวกันมากขึ้น เพราะมีประเด็นเด่นร่วมกันเป็นความสัมพันธ์ของมนุษย์

สรุปจากข้อมูลที่ค้นพบ แก่นความคิดของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์กับครอบครัวที่สามารถเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นได้

2. โครงเรื่อง

โครงเรื่องลำดับเหตุการณ์จากโครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory มีลำดับการดำเนินเรื่องตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ในเรื่อง มีรูปแบบเด่นชัดเหมือนกันคือเป็นโครงเรื่องภาพยนตร์ผจญภัย ซึ่งมีการเดินทางเพื่อตามหาเป้าหมายหรือไปถึงสถานที่หนึ่ง ๆ ตัวละครมักมีอุปสรรคเข้ามาขัดขวาง

Finding Nemo เริ่มเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากโศกนาฏกรรมของโครอล ตัวละครแม่ของนีโม มาร์ลินกลายเป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยวที่วิตกกังวลและปกป้องลูกเกินกว่าเหตุ เหตุการณ์ช่วงเริ่มเรื่องอธิบายที่มาของบุคลิกวิตกกังวลของมาร์ลินจนมีผลกับการใช้ชีวิต ซึ่งมีสาเหตุมาจากการที่ต้องผ่านจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตตั้งแต่เริ่มเรื่อง นีโมจึงเป็นครอบครัวเพียงคนเดียวที่เขาต้องปกป้องดูแลอย่างสุดความสามารถของพ่อคนหนึ่ง

การพัฒนาของเหตุการณ์ในเรื่อง (Rising Action) เริ่มจากการเปลี่ยนแปลงของความสงบในหมู่บ้านของเหล่าปลาที่แนวปะการัง และความเปลี่ยนแปลงในชีวิตแสนราบรื่นปลอดภัยของสองพ่อลูก มาร์ลินไปส่งนีโมแล้วบอกลาด้วยบทพูดว่า “Be safe” (ปลอดภัยกลับมานะ) พร้อมสีหน้าวิตกกังวล

เหตุการณ์สำคัญเริ่มพัฒนาเรื่อง เมื่อนีโมไปโรงเรียนวันแรกและมีพ่อตามไปถึงห้องเรียน เรื่องราวโกลาหลยิ่งขึ้นไปอีก เมื่อนีโมถูกจับตัวขึ้นเรือและมาร์ลินว่ายน้ำตามไป จากนั้น เหตุการณ์ในเรื่องจึงดำเนินไปบนเส้นทางการผจญภัยของตัวละครที่แยกออกจากกัน สองพ่อลูกถูกแยกจากกันเป็นครั้งแรก ตัวละครหลักทั้งสองได้โอกาสพัฒนาเปลี่ยนแปลงตนเองและคลายปมที่มีออกทีละน้อย ฝ่ายมาร์ลินได้เรียนรู้ที่จะก้าวข้ามความกลัวในอดีตที่เคยเสียครอบครัวไป รวมถึงความกลัวในอนาคต ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่คาดคิดและกำหนดไม่ได้ ฝ่ายนีโมได้เรียนรู้ความสามารถที่แท้จริงของตนเอง โดยไม่มีพ่อคอยบอกว่า ครีบข้างที่ลีบเล็กจะมาเป็นอุปสรรค

จุดวิกฤต (Climax) ของเรื่องดำเนินมาถึงเมื่อความพยายามของตัวละครทั้งสองดูเหมือนจะสูญเปล่า ในเหตุการณ์ที่นีโมอาจจะต้องไปอยู่กับหลานสาวที่ไม่รู้วิธีดูแลปลาของหมอฟัน และต่อเนื่องด้วยเหตุการณ์ที่มาร์ลินคิดว่า นีโมตายไปจริง ๆ เมื่อทุกอย่างดูมืดมน กิลล์พาตัวเองพุ่งออกมาจากตู้ปลา เสี่ยงชีวิต เบี่ยงเบนความสนใจ และช่วยให้นีโมได้หนีลงทะเลไปทางท่อน้ำทิ้ง

เหตุการณ์ที่เข้ามาคลี่คลาย (Falling Action) คือ การหนีรอดจากอวนจับปลา ซึ่งถือเป็นหมุดหมายสำคัญของเรื่องที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างสองพ่อลูกได้โอกาสพูดปรับความเข้าใจกันอย่างเป็นทางการ โดยที่ระหว่างการพัฒนาเหตุการณ์ตลอดมานั้น ตัวละครทั้งสองได้พัฒนาและคลายปมในใจไปเรียบร้อยแล้ว แม้ยังไม่ได้พบหน้ากัน

สิ่งที่ตัวละครได้อธิบายให้กับผู้ชมเกิดจากมุมมองทั้งสองฝั่งของครอบครัว ทั้งด้านพ่อแม่และลูก ฝ่ายพ่อ มาร์ลินเรียนรู้ว่า การเป็นพ่อที่ลูกต้องการ คือ พ่อผู้เชื่อใจและปล่อยให้เขาได้เติบโต ฝ่ายลูก นีโมได้เรียนรู้ที่จะสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง และเริ่มลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง เหตุการณ์คลี่คลายเมื่อมาร์ลินเต็มใจปล่อยให้นีโมเสี่ยงเข้าไปช่วยดอร์รี่ในอวนจับปลา

ช่วงการยุติเรื่องราว (Ending) ภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo ใช้กลวิธีที่น่าเสนอพัฒนาการของตัวละครแบบกลับด้าน ช่วงการยุติเรื่องราวฉากสุดท้ายในภาพยนตร์เป็นเหตุการณ์วันเปิดเรียนวันแรกของปีต่อมา ซึ่งเป็นการฉายภาพซ้ำของเหตุการณ์ในช่วงแรกที่ทำให้เกิดการพัฒนาของเนื้อเรื่อง ด้วยเหตุการณ์ตอนที่มาร์ลินสามารถปล่อยนีโมไปเรียน ในครั้งนี้ มาร์ลินโบกมืออย่างร่าเริงด้วยบทพูดว่า “Now go have an adventure!” (ออกไปผจญภัยได้แล้ว)

ตาราง 4 โครงเรื่องภาพยนตร์ Finding Nemo

โครงเรื่อง (Plot)	เหตุการณ์จุดเปลี่ยน	การวิเคราะห์
1-การเริ่มเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครแม่ของนีโมตายไปก่อน นีโมออกจากไข่ - มาร์ลินกลายเป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยวที่มีนิสัยวิตกกังวลและปกป้องลูกเกินกว่าเหตุ 	<ul style="list-style-type: none"> - เรื่องเริ่มต้นตามลำดับเหตุการณ์ - เหตุการณ์แรกเริ่มต้นที่บ้านในแนวปะการัง (Reef) - เหตุการณ์ช่วงเริ่มเรื่องช่วยอธิบายปมหลังของมาร์ลินได้
2-การพัฒนาเหตุการณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ชีวิตในแนวปะการังเต็มไปด้วยความสงบและความปลอดภัย - ชีวิตของสองพ่อลูก มาร์ลินและนีโม ดำเนินไปอย่างราบรื่น กระทั่งนีโมถูกจับตัวขึ้นเรือไป - มาร์ลินออกเดินทางตามหาลูกแบบละทิ้งความกลัวไปที่ละนิด - นีโมหัดเรียนรู้ที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - การเดินทางตามหานีโม เป็นการเดินทางเพื่อการทำความเข้าใจตนเองของมาร์ลิน - เส้นทางของตัวละครที่แยกออกจากกันเป็นครั้งแรก จึงได้โอกาสพัฒนาและคลายปมออกทีละน้อย - ฝ่ายมาร์ลินได้เรียนรู้ที่จะก้าวข้ามความกลัวในอดีตที่เคยเสียครอบครัวไป รวมถึงความกลัวในอนาคตซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่คาดคิดและกำหนดไม่ได้ - ฝ่ายนีโมได้เรียนรู้ความสามารถของตนเองในมุมมองใหม่
3-ภาวะวิกฤต	<ul style="list-style-type: none"> - มาร์ลินและดอร์รี่หลงทางในทะเลเว้งว่าง ติดอยู่ในตัวปลาฉลาม ที่หาทางออกไม่ได้ - นีโมแหกคูกตุ้ปลาไม่สำเร็จตามแผน 2 ครั้งติดกัน - สองพ่อลูกตามหากันไม่เจอ มาร์ลินคิดว่า นีโมตายไปจริง ๆ ส่วนนีโมก็ไม่รู้ว่าจะตามหาพ่อจากไหน 	<ul style="list-style-type: none"> - ฝ่ายมาร์ลินเปลี่ยนจากความกังวลหวาดกลัวในอนาคตที่ยังมาไม่ถึง เป็นความเชื่อใจ - ฝ่ายนีโมเปลี่ยนจากไม่เชื่อในตัวพ่อผู้ไม่กล้าหาญของเขา เป็นความภาคภูมิใจและช่วยผลักดันให้เขา กล้าทำสิ่งต่าง ๆ

โครงเรื่อง (Plot)	เหตุการณ์จุดเปลี่ยน	การวิเคราะห์
4-ภาวะคลี่คลาย	- นิโมสามารถพาดอรีหนีรอดจาก อวนจับปลาได้สำเร็จ	- ทักษะคติของมาร์ลินเกี่ยวกับโลก เปลี่ยนแปลงไป - นิโมมีความมั่นใจใน ความสามารถของตนเองเพิ่มขึ้น
5-การยุติของ เรื่องราว	- สองพ่อลูกได้ปรับความเข้าใจกัน	- บทพูดที่เป็นภาพสะท้อนกัน ระหว่างช่วงเริ่มเรื่องและการยุติ ของเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง Finding Dory มีโครงเรื่องหลักที่เริ่มต้นตามลำดับเหตุการณ์โดยเริ่มที่เหตุการณ์ 1 ปีหลังจากการเดินทางตามหานิโม ดอรีมีมาร์ลินและนิโมเป็นครอบครัวใหม่ เธออาศัยอยู่กับสองพ่อลูก โดยฉากช่วงเริ่มเรื่องคือ บ้านในแนวปะการังซึ่งเป็นฉากแรกในภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo ด้วยเช่นกัน ดอรีตื่นไปโรงเรียนกับสองพ่อลูกและพยายามช่วยเหลือคนอื่นแบบที่เธอชอบทำ แม้มาร์ลินและมิสเตอร์เรย์ ครูของนิโม จะพยายามปฏิเสธ เธอก็ตามไปช่วยอยู่ดี เหตุการณ์ช่วงเปิดเรื่องเน้นภาพชีวิตครอบครัวใน “บ้าน” แสนสงบสุขที่แนวปะการัง ดอรีเป็นตัวละครเดียวที่ให้คำตอบคนอื่นเรื่องครอบครัวหรือบ้านไม่ได้ เธอรู้สึกไม่เป็นส่วนเกินของชีวิตแสนสงบแห่งนี้

การพัฒนาของเหตุการณ์ในเรื่อง (Rising Action) เริ่มขึ้น เมื่อความทรงจำของดอรีกลับเข้ามาในรูปแบบภาพย้อนอดีต (Flashback) นำมาสู่การออกเดินทางผจญภัย การพลัดหลง การออกสำรวจพื้นที่ใหม่ ๆ ความยุ่งยากเกิดขึ้นเมื่อทั้งสามถูกแยกจากกันโดยไม่ตั้งใจที่สถาบันอนุรักษ์ชีวิตสัตว์ทะเล เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปด้วยเส้นทางของตัวละครที่แยกจากกัน เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องแรก แบ่งเป็นฝ่ายดอรีฝ่ายหนึ่ง และฝ่ายของมาร์ลินกับนิโมอีกฝ่ายหนึ่ง ตัวละครหลักทั้งสองฝ่ายได้โอกาสพัฒนาเปลี่ยนแปลงตนเองและคลายปมที่มีออกทีละน้อย

ฝ่ายดอรีตัวละครหลักของเรื่อง เธอได้โอกาสทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเองในวิธีการของตนเอง แม้ไม่มั่นใจ แต่ก็ได้ทดลองทำ ระหว่างทาง ดอรีได้มิตรภาพใหม่ ๆ เข้ามาช่วยเหลือ เพื่อนใหม่ทั้ง 3 คือ แองก์ เดสติณี และเบลิย์ ช่วยดอรีปะติดปะต่อภาพย้อนอดีต เป็นช่วงการดำเนินเรื่องที่เติมปมหลังให้กับตัวละครที่ไม่มีที่มาจากภาพยนตร์เรื่องแรก ให้มีเหตุผลของพฤติกรรมต่าง ๆ

เป้าหมายการเดินทางของตัวละครจึงมีความหมายและดูชัดเจนขึ้นรวมถึงที่มาของนิสัย การมองโลกในแง่ดี ความสามารถในการอ่านภาษามนุษย์และการพูดภาษาวาฬ บุคลิกเกือบทั้งหมดล้วนมีที่มาจากเหตุการณ์ในวัยเด็กที่พ่อแม่สอนให้เธอเอาตัวรอดได้ แม้มีอาการสูญเสียความทรงจำระยะสั้น

ฝ่ายมาร์ลินและนีโม เมื่อต้องแยกกับดอรี มาร์ลินกังวลใจและเป็นห่วงดอรี เขาไม่เชื่อใจใคร และหาทางทำสิ่งต่าง ๆ ในแบบของเขา แต่ครั้งนี้มาร์ลินมีนีโมคอยเตือนอยู่ข้าง ๆ นีโมเชื่อมาตลอดว่า ดอรีมักมีวิธีการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ในแบบของเธอเสมอ ไม่ว่าจะมียุบสรรคแบบไหน เธอมักจะหาแง่ดีได้ มาร์ลินเรียนรู้ที่จะทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ในมุมมองของดอรีบ้าง

อย่างไรก็ตาม ในเส้นเรื่องหลักของดอรี การผจญภัยยังไม่สิ้นสุด เรื่องราวมาถึงจุดวิกฤต (Climax) หลายครั้ง เมื่อทุกความพยายามของดอรีมักไม่เป็นผลสำเร็จ พ่อแม่ไม่อยู่ที่ Open Ocean แล้ว ดอรีหลงทางและสิ้นหวังอยู่ในท่อน้ำของสถาบัน ดอรีคลาดกับพ่อแม่ครั้งแล้วครั้งเล่า จนสุดท้าย ปลัดหลงอยู่ในป่าสาหร่ายตัวคนเดียว เหตุการณ์ในเรื่องและตัวละครดอรีพัฒนามาถึงภาวะวิกฤตพร้อม ๆ กัน จุดสูงสุดของภาวะวิกฤตมาถึงเมื่อ ดอรีต้องปลอบตัวเองด้วยประโยค “Just Keep Swimming” เหมือนครั้งที่หลงมาอยู่ตัวคนเดียวในวัยเด็ก

ภาวะคลี่คลายของเรื่องมาถึงและทยอยคลายปมทีละอย่าง เมื่อดอรีได้ใช้ความสามารถที่มีแบบของเธอ ด้วยตัวเธอเอง ดอรีหาพ่อแม่จนเจอได้ครอบครัวยุคนสำคัญในอดีตกลับมา เพื่อตามไปช่วยคนสำคัญอย่างมาร์ลินและนีโม ในช่วงนี้จะเห็นได้ว่า เมื่อตัวละครหลักค่อย ๆ กลับมารวมตัวกันได้ อีกครั้ง เริ่มจากพ่อแม่ เพื่อนเก่าจากสถาบัน มาร์ลินและนีโม และตัวละครสุดท้ายคือ แองก์ที่กลับมา รวมตัวกับเส้นเรื่องหลักของดอรี ดอรีจึงสามารถรวมครอบครัวทั้งอดีตและปัจจุบันให้กลับมารวมตัวกันได้อีกครั้ง หลังจากการพลัดพรากครั้งแล้วครั้งเล่าตลอดช่วงการพัฒนาเหตุการณ์มาถึงช่วงวิกฤติ

การยุติเรื่องราว (Ending) เริ่มขึ้นในเหตุการณ์ที่ดอรีได้ครอบครัวยุคนั้นทั้งหมดกลับมาอยู่ด้วยกันที่แนวปะการังอย่างมีความสุข ภาพชีวิตที่เว้าแหว่งของดอรีถูกเติมให้เต็มด้วยสมาชิกที่หายไป เธอเปลี่ยนเป็นคนใหม่ มั่นใจในความสามารถของตัวเอง พร้อมทั้งจะใช้ชีวิตต่อไปโดยไม่ต้องกังวลว่าจะลืมอะไรไปในอดีต ส่วนมาร์ลินก็เรียนรู้ที่จะมีความสุขอยู่ในปัจจุบันทุก ๆ วัน โดยไม่ต้องกังวลถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เหตุการณ์สุดท้ายของเรื่องเกิดขึ้นที่ผาขาดในแนวปะการัง ซึ่งเป็นสถานที่เดียวกับฉากแรกในเรื่อง Finding Nemo

ตาราง 5 โครงเรื่องภาพยนตร์ Finding Dory

โครงเรื่อง (Plot)	เหตุการณ์จุดเปลี่ยน	การวิเคราะห์
1-การเริ่มเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> - ดอรีมีโรคสูญเสียความทรงจำระยะสั้นเป็นประจำตัวมาตั้งแต่เด็ก - ดอรีเติบโตมาด้วยตัวเอง - ดอรีจำครอบครัวตนเองได้จากภาพถ่ายในอดีตครั้งแรก 	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มต้นตามลำดับเหตุการณ์ - ดอรีในวัยเด็ก อยู่ในฉากรูปสาหร่าย (Kelp Forest) - การเดินทางผจญภัยเริ่มต้นที่ฉากแนวปะการังเหมือน Finding Nemo

โครงเรื่อง (Plot)	เหตุการณ์จุดเปลี่ยน	การวิเคราะห์
2-การพัฒนาเหตุการณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ชีวิตที่ไม่สมบูรณ์ของดอริ ต้องการขึ้นส่วนมาเติมเต็ม เธอต้องออกตามหาสิ่งที่มีไม่เหมือนคนอื่น นั่นคือครอบครัว - ดอริ ตัวละครหลัก ถูกแยกออกไปไม่มีเส้นเรื่องของตนเอง - ดอริเริ่มทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง - ครอบครัวและเพื่อน ๆ เข้ามาช่วยดอริเป็นช่วง ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - ช่วงพัฒนาเหตุการณ์แยกตัวละครหลักให้มีเส้นทางพัฒนาของตนเอง - เหตุการณ์เกิดขึ้นในฉากเดียว คือ สถาบันอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ทะเล - ฉากย้อนอดีตเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเหตุการณ์ในโครงเรื่อง - ฉากย้อนอดีตในเรื่องมีทั้งหมด 8 ฉาก และถูกนำมาใช้เป็นจุดเปลี่ยน 7 ฉาก
3-ภาวะวิกฤต	<ul style="list-style-type: none"> - แม้ทุก ๆ คนจะช่วยดอริอย่างสุดความสามารถ ดอริยังหาพ่อแม่ไม่เจอ ภารกิจการเดินทางดูสิ้นหวัง ไม่สำเร็จ - ดอริพลัดหลงกับทุกคนที่เธอรู้จัก ไม่มีใครสามารถช่วยเธอได้ ดอริตัวคนเดียว 	<ul style="list-style-type: none"> - ดอริอยู่กับตัวเองตามลำพังอย่างแท้จริง เป็นครั้งแรก หลังจากที่ทุกคนช่วยมาตลอดทั้งเรื่อง - ดอริอยู่ในฉากป่าสาหร่าย (Kelp Forest) อีกครั้ง
4-ภาวะคลี่คลาย	<ul style="list-style-type: none"> - ดอริหาพ่อแม่จนเจอได้ด้วยความสามารถของเธอเอง - พ่อแม่ให้คำตอบเรื่องสาเหตุที่พลัดหลงกัน ไม่ใช่ความผิดของดอริ - ตัวละครหลักค่อย ๆ กลับมารวมตัวกันได้อีกครั้ง โดยมีดอริร้อยเรียงทุกคนเข้าด้วยกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ภาวะคลี่คลายของเรื่องดำเนินไปอย่างค่อยเป็นค่อยไป
5-การยุติของเรื่องราว	<ul style="list-style-type: none"> - ชีวิตแสนสุขที่แนวปะการังของดอริ กลายเป็นจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - ดอริมีทัศนคติที่ดีขึ้นกับโรคประจำตัว

โดยสรุปจากผลการวิเคราะห์โครงเรื่องพบว่า มีการเรียบเรียงเหตุการณ์รูปแบบเดียวกัน คือ เหตุการณ์ช่วงการยุติเรื่องจะวนกลับมาเป็นภาพสะท้อนของเหตุการณ์ช่วงเริ่มเรื่อง ดังที่เห็นได้จาก ช่วงเริ่มเรื่องทั้ง 2 เรื่อง เหตุการณ์ได้เริ่มจากบ้านที่แนวปะการัง (The Reef) แล้วออกเดินทางไปพบ เจอความโกลาหล อุปสรรคต่าง ๆ แล้วกลับมาคลี่คลายปมของเรื่องทั้งหมดที่บ้านในแนวปะการัง อีกครั้ง ตามที่ Finding Nemo เป็นการเดินทางข้ามมหาสมุทร ผจญภัยในโลกของปลา โดยมีมาร์ลิน ได้แก้ปมปัญหาในจิตใจเรื่องการเป็นพ่อที่ดี แล้วจึงพานิโมกลับบ้าน และเหตุการณ์เรื่อง Finding Dory เป็นการเดินทางของดอรี่เพื่อทำความเข้าใจและแก้ปมในใจเรื่องความสามารถของตนเอง เมื่อเดินทางไปถึงสถาบันอนุรักษ์พันธุ์สัตว์น้ำ (Marine Life Institute) เพื่อทำภารกิจต่าง ๆ สุดท้ายก็ กลับมาคลี่คลายปมเรื่องทั้งหมดที่บ้านในแนวปะการังเช่นเดิม ด้วยรูปแบบนี้ ความเปลี่ยนแปลงของ ตัวละครจะถูกนำเสนออย่างชัดเจน เพราะวนกลับมาใช้เหตุการณ์ซ้ำ

3. ฉากในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องดำเนินเรื่องในฉากในธรรมชาติโดยมีฉากโลกใต้ทะเลของปลาเป็นฉาก สำคัญเกือบตลอดทั้งเรื่อง ตามที่สแตนตัน ผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ชุดนี้ได้กล่าวว่า มหาสมุทร จึงเป็นฉากที่มีอิทธิพลกับเขาและสามารถสะท้อนความหมายของชีวิตได้ทั้งด้านที่ดีและด้านที่โหดร้าย เพราะมหาสมุทรมีทั้งความสวยงามและความยิ่งใหญ่น่าเกรงขามอยู่ในสถานที่เดียวกัน และเป็นที่มา ของความเป็นไปได้ไม่มีที่สิ้นสุด (Vaz, 2003)

ในภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo ฉากโลกใต้ทะเลสามารถทำหน้าที่ได้ 2 แบบ คือ เป็นฉาก ในธรรมชาติ เพื่อนำเสนอความเป็นจริงของชีวิตสัตว์น้ำทั้งใต้ทะเลและตามชายฝั่ง เช่น ปลาเขตร้อน ตัวเล็กอาศัยในแนวปะการัง ปลาแองเกลอร์อาศัยอยู่ในน้ำลึก นกนางนวลอาศัยตามท่าเรือ และเป็น ฉากที่อยู่ในการดำเนินชีวิตของตัวละคร เช่น ปลาการ์ตูนอาศัยอยู่ในบ้านดอกไม้ทะเล กระแสน้ำเป็น ทางด่วนในการเดินทางของสัตว์ทะเล เป็นต้น

ในภาพยนตร์เรื่อง Finding Dory มีการนำเสนอทั้งฉากที่เป็นธรรมชาติและฉากที่เป็น สิ่งประดิษฐ์ โดยมีการดำเนินเรื่องในฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์มากกว่าภาพยนตร์เรื่องแรก เพราะ เหตุการณ์เกือบตลอดทั้งเรื่องเกิดขึ้นในสถาบันอนุรักษ์ชีวิตสัตว์ทะเล (Marine Life Institute) ฉาก ต่าง ๆ จะเน้นการนำเสนอผ่านมุมมองของปลาเป็นหลัก ทำให้คนในฉากจะถูกออกแบบให้เห็นไม่ เต็มชัด หรือเห็นเฉพาะท่อนล่าง ให้ไม่โดดเด่นเท่าตัวละครที่เป็นปลา นอกจากนี้ ในฉากที่เป็น สิ่งประดิษฐ์อย่างอาคาร นิทรรศการ ร้านขายของที่ระลึก รถยนต์ ที่ล้วนอยู่บนบก เมื่อต้องมีตัวละคร ปลาเข้าไปอยู่ในฉาก จึงมีการเพิ่มภาชนะใส่น้ำเข้ามาอย่างสร้างสรรค์ ทำให้ตัวละครปลาเดินเรื่องต่อ ได้โดยเข้าไปอยู่ตามภาชนะบรรจุน้ำต่าง ๆ เช่น เขยือกกาแฟ ถังน้ำพลาสติก ตู้ปลา ถังน้ำทำความสะอาด แก้วน้ำ ส่งเสริมการออกแบบที่เป็นไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดคล้ายกับภาพยนตร์เรื่องแรก

จากการวิเคราะห์พบว่า ฉากในเรื่องจะเป็นฉากตามธรรมชาติในชีวิตจริงใต้ท้องทะเล ทำหน้าที่สร้างโลกในภาพยนตร์ให้สมจริงตามธรรมชาติของปลา และทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์แทนการเปลี่ยนแปลงในจังหวะชีวิตช่วงต่าง ๆ ของตัวละครเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นความคิดเรื่องความสัมพันธ์ในชีวิตมนุษย์ด้วย

ฉากแนวปะการัง แทนชุมชน เป็นที่ตั้งของบ้านตัวละครหลัก มักมากู้กับฉากผาขาด ที่เป็นหน้าผาสุดเขตแนวปะการังเป็นรอยต่อกับทะเลเปิดที่ดูเว้งกว้างใหญ่ แสดงถึงความเป็นชั่วคราวข้ามระหว่างความสงบแน่นอนในชีวิตมนุษย์และความเป็นไปได้ไม่มีที่สิ้นสุดในทะเลเปิดข้างนอก มุมมองจากแนวปะการังออกไปหรือมุมมองจากผาขาดเข้ามายังแนวปะการัง เทียบได้กับจุดกึ่งกลางระหว่างการเปลี่ยนแปลง ฉากแนวปะการังและผาขาดถูกใช้เป็นที่จุดเริ่มต้นและจุดยุติของเรื่อง เป็นภาพแทนของ “บ้าน” หรือความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับสังคมโดยรวม

เมื่อออกผจญภัย ตัวละครในเรื่อง Finding Nemo เดินทางท่องเที่ยวในฉากทะเลเปิด ที่มีฉากย่อยตามสถานที่ต่าง ๆ ได้แก่ ฉากเรือดำน้ำ ฉากก้นทะเล ฉากฝูงแมงกะพรุน ฉากกระแสน้ำใต้ทะเล ฉากอวนจับปลา เป็นสัญลักษณ์แทนการค้นหาตนเองของมาร์ลิน ซึ่งอยู่ระหว่างการแก้ปัญหาความขัดแย้งในใจเรื่องการเป็นพ่อ ส่วน Finding Dory ซึ่งใช้ฉากในสถาบันอนุรักษ์ในช่วงการผจญภัย มีการใช้ฉากย่อยที่แทนการเปลี่ยนแปลงตัวตนของดอรี่ที่ละน้อย ๆ ด้วยเช่นกัน ได้แก่ ฉากท่อน้ำให้ดอรี่เอาชนะความกลัว และฉากคลื่นใต้น้ำ (Undertow) แทนเรื่องไม่คาดฝัน

สังเกตว่า ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์นี้ ฉากกลายเป็นภาพแทนของอุปสรรค เพื่อเน้นความรู้สึกและพัฒนาการของตัวละคร ทั้งนี้ แม้ว่าแก่นความคิดของเรื่องจะเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ในชีวิตมนุษย์ แต่ไม่มีฉากภายในบ้านปรากฏในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม ยังคงสามารถสื่อสารแก่นความคิดเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ได้ เนื่องจากใช้ฉากโลกใต้ทะเลที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เป็นสัญลักษณ์แทน

ในช่วงการคลี่คลายของเหตุการณ์ตลอดจนยุติเรื่อง ฉากสุดท้ายจะจบลงที่ฉากแนวปะการังและผาขาดอีกครั้ง โดยมีตัวละครซึ่งผ่านการเปลี่ยนแปลงพัฒนาและเอาชนะอุปสรรคหรือปมความขัดแย้งมาแล้ว

โดยสรุปจากข้อค้นพบ Finding Nemo และ Finding Dory มีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุดของเรื่อง ฉากเดียวกัน คือ แนวปะการังริมผาขาด โดยภาพยนตร์เรื่องแรก Finding Nemo ออกเดินทางจากฉากในแนวปะการังริมผาขาด แยกมาร์ลินไปยังฉากต่าง ๆ ในทะเลเปิด นิโมไปยังตู้ปลา และกลับมาที่ฉากแนวปะการังริมผาขาด ส่วน Finding Dory ออกเดินทางจากฉากในแนวปะการังริมผาขาด แยกตัวละครหลักออกจากกันที่สถาบันอนุรักษ์ และกลับมาที่ฉากแนวปะการังริมผาขาด

ผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละคร

ในผลการวิเคราะห์ส่วนที่สองนี้ ผู้วิจัยตีความการนำเสนอความเป็นอื่นผ่านบทพูดและพฤติกรรมของตัวละครโดยอาศัยแนวคิดการสร้างตัวละคร และใช้แนวคิดเรื่องความเป็นอื่นมาอธิบายข้อสังเกตที่พบจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง และจะแบ่งออกเป็นประเด็นผลการวิเคราะห์ 3 ประเด็นได้แก่

1. การศึกษาข้อมูลตัวละครที่มีความเป็นอื่น
2. ลักษณะของความเป็นอื่น
 - 2.1 ลักษณะของความเป็นอื่นในการใช้ภาษา
 - 2.2 ลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม

1. การศึกษาข้อมูลตัวละครที่มีความเป็นอื่น

การสร้างตัวละครในเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory มีรูปแบบการนำเสนอในลักษณะที่เปรียบให้เป็นมนุษย์ (Anthropomorphism) ทำให้สัตว์ทะเลต่าง ๆ ในภาพยนตร์แสดงอารมณ์ความรู้สึกแบบมนุษย์ได้สมจริงและทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น เนื่องจากเป็นการเปลี่ยนเพียงภาพที่เห็นจากมนุษย์ในฉากการใช้ชีวิตทั่วไป เป็นปลาในฉากโลกใต้น้ำ ปลาในเรื่องจึงมีแรงผลักดัน ความต้องการ ทศนคติ และพฤติกรรมการแสดงออก เทียบได้กับตัวละครมนุษย์ กลวิธีนี้เป็นกลวิธีที่มีการใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับเด็กหลาย ๆ เรื่อง เช่น Bambi Lion King Wall-E The Jungle Book (van Oosterwijk & McCarthy, 2022) ซึ่งทำให้ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์กลายเป็นมนุษย์ได้ และผู้ใช้อาศัยความเข้าใจโลกและสังคมของมนุษย์เพื่อเข้าใจความหมายของเรื่อง

นอกจากนี้ ในการสร้างตัวละคร ผู้สร้างได้อธิบายวิธีการสำคัญในการพัฒนาให้ปลาที่มีสรีระเหมือนมีแต่ส่วนศีรษะลอยได้ ให้แสดงความรู้สึกได้จริงนั่นถือเป็นส่วนที่มีความยาก เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยทั่วไปจะให้การแสดงอารมณ์โดยมีแขน มือ ไหล่ ช่วย แต่ปลาไม่มีลักษณะทางกายภาพแบบนั้น ทั้งนี้ยังไม่มีเปลือกตาอีกด้วย ทำให้การออกแบบที่เข้ามาช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกได้มากขึ้นคือ เป็นปลาที่มีคิ้วเหมือนกับสุนัข คิ้วเป็นส่วนที่ช่วยแสดงอารมณ์ของตัวละครได้ โดยไม่ทำให้รู้สึกว่าคุณค่าความเป็นธรรมชาติไป ส่วนปัญหาเรื่องแขน มือ และไหล่ นั้น ตัวละครถูกออกแบบให้ครีบทที่ยึดติดคล้ายนิ้วมือ (Vaz, 2003) ในการวิจัยนี้ ได้ใช้การสังเกตช่วงตา คิ้วและท่าทางที่แสดงออกด้วยครีบทที่เหยียดยึดไปมาแทนมือ เพื่อสังเกตอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครซึ่งเป็นมิติภายในของตัวละคร นอกเหนือไปจากมิติภายนอกที่สังเกตได้จากสรีระ รูปร่าง ขนาด สี พันธุ์ปลา

ส่วนเรื่องความเป็นอื่น ผู้วิจัยตีความจากเหตุการณ์ที่มีการเหมารวม การแบ่งแยกออกจากกลุ่ม หรือการเลือกปฏิบัติ เพื่อระบุจุดเน้นในการบันทึกความเป็นอื่นที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ และอาศัยกรอบแนวคิดในการจำแนก “ความเป็นอื่น” ออกจากความเป็นปกติ 3 รูปแบบหลัก (Hall,

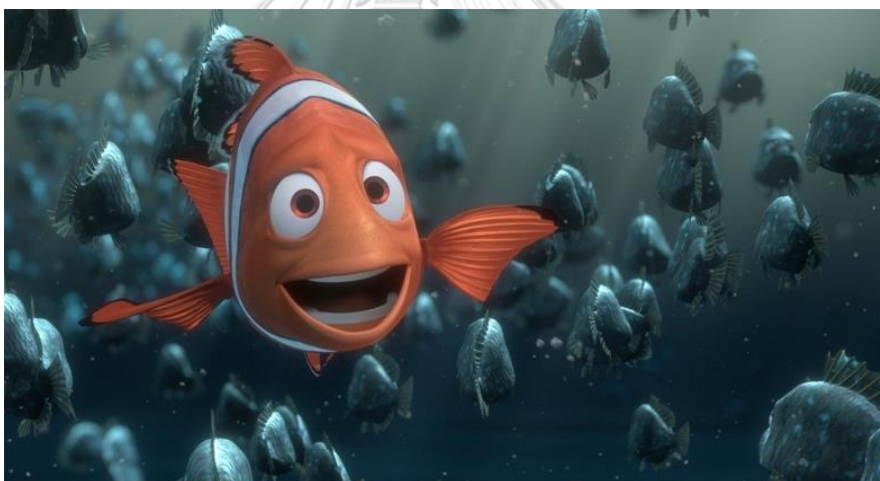
1997) ซึ่งได้แก่ การใช้ภาษา ความสัมพันธ์ทางสังคม และคุณค่าทางวัฒนธรรม มาใช้เป็นกรอบแนวคิดของงานวิจัย ดังนี้

1. ลักษณะความเป็นอื่นในการใช้ภาษาสามารถสังเกตได้จากการใช้ขั้วตรงข้าม (Binary Oppositions) เพื่อช่วยสร้างความหมายให้กับความเป็นอื่นและความเป็นปกติให้แบ่งแยกจากกันได้ในการศึกษานี้ เน้นพิจารณาบทพูดของภาพยนตร์สองเรื่องนี้

2. ลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม สังเกตได้จากความแตกต่างของคุณสมบัติทางสังคมที่ทำให้ฝ่ายที่ถูกทำให้เป็นอื่น เกิดความแปลกแยก กลายเป็นชายขอบ ถูกลดโอกาส ถูกกดทับทางสังคม และถูกแบ่งแยก (Vichiensing, 2017) ดังเช่นการให้ความหมายกลุ่มชาติพันธุ์ใดชาติพันธุ์หนึ่ง ที่รับรู้ความแตกต่างและระดับในสังคมได้จากการเทียบกับกลุ่มอื่นซึ่งไม่ใช่เรา ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยพิจารณาจากการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็น และพฤติกรรมของตัวละครโดยเฉพาะที่เป็นสัตว์ทะเลต่างชนิดกัน

ตัวละครที่มีความเป็นมีข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. มาร์ลิน (Marlin)



ภาพ 2 มาร์ลิน

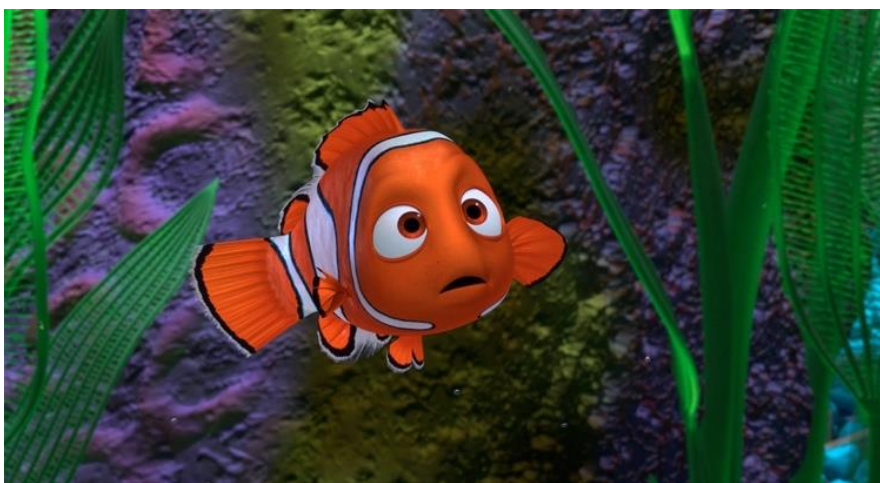
มาร์ลินเป็นหนึ่งในสามตัวละครหลักของภาพยนตร์ชุด 2 เรื่องนี้ มาร์ลินเป็นปลาการ์ตูน (Clownfish) ตัวสีส้ม มีแถบสีขาวและดำ เป็นปลาทะเลขนาดเล็ก มีรอยยิ้มเป็นเอกลักษณ์บนหน้าผาก ทำให้ดูเหมือนกังวลอยู่ตลอดเวลา มาร์ลินอยู่ในวัยผู้ใหญ่ มีสถานะเป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยวของนีโม Clownfish แปลตรงตัวได้ว่า “ปลาตัวตลก” ทำให้หลายคนมักขอให้เขาเล่าเรื่องตลกให้ฟัง แต่มาร์ลินไม่ได้มีบุคลิกสนุกสนานเฮฮา ในทางกลับกัน เขากลับมีบุคลิกจริงจัง ขี้กังวล และมองโลกในแง่ลบเสมอ

มาร์ลินยังมีท่าที่ไม่มั่นใจและระแวงระวังตลอดเวลาที่มีนีโมอยู่ใกล้ ๆ เพราะความกังวลถึงเหตุการณ์ในอดีต หลังเหตุการณ์ช่วงต้นเรื่องใน Finding Nemo การจากไปของโครอลและลูก ๆ อีก 399 ตัว มาร์ลินยังคงอาศัยอยู่ในบ้านหลังเดิมที่เขาเลือกไว้แต่แรกเพื่อใช้ชีวิตกับโครอล ตลอดเวลา

6 ปีต่อมาที่เขาเลี้ยงนีโม เขาสอนให้ลูกกลัวและหวาดระแวงโลกภายนอก มาร์ลินจึงไม่ชอบออกจากบ้าน จนพ่อแม่ของลูกรุ่นเดียวกันจำชื่อเขาไม่ได้ ไม่ชอบการใช้ชีวิตที่เสี่ยงอันตราย เช่น การข้ามถนน การว่ายน้ำเข้าไปในทางที่น้ำกลับเต็มไปด้วยซากปลาตาย การเข้าหาฉลามหรือนกเพลิแกนที่คาดว่ากินปลา

เมื่อนีโมถูกจับตัวไป ความคิดนี้จึงเปลี่ยนไป มาร์ลินรวบรวมความกล้า เอาชนะความกลัวในใจตัวเองและออกตามหาลูกสุดชีวิต

2. นีโม (Nemo)



ภาพ 3 นีโม

นีโมเป็นหนึ่งในสามตัวละครหลักของภาพยนตร์ชุด 2 เรื่องนี้ เขาเป็นลูกคนเดียวของมาร์ลิน นีโมเป็นปลาการ์ตูน (Clownfish) ตัวสีส้ม มีแถบสีขาวและดำ เป็นปลาทะเลขนาดเล็ก อายุ 6 ขวบ ในภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo และ 7 ขวบ ในภาพยนตร์เรื่อง Finding Dory มีครีบข้างขวาลีบเล็กกว่าอีกข้างตั้งแต่เกิด นีโมมีตากกลมโต ร่าเริง มักพูดติดอ่างเวลาไม่มั่นใจ จิตใจดีใส่ใจความรู้สึกผู้อื่น เชื่อฟังผู้ใหญ่ โดยเฉพาะพ่อ แต่ก็สนใจเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว เขาชอบตั้งคำถามกับสิ่งต่าง ๆ เสมอ เช่น เต่าทะเลอายุเท่าไร ฉลามเป็นอย่างไร พ่อเคยเห็นฉลามไหม เป็นต้น

นีโมมีพ่อคอยช่วยเหลือเสมอ กระทั่งถูกจับตัวไปจึงได้บททดสอบครั้งสำคัญของชีวิตเรื่องความสามารถในตนเองที่มีความเกี่ยวข้องกับครีบข้างที่ลีบเล็ก ซึ่งในเรื่องถูกเรียกด้วยคำบอกลักษณะที่สะท้อนสถานการณ์ของตัวละครที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไป

- ใน Finding Nemo นาทีที่ 5 มาร์ลินพูดถึงครีบข้างที่ลีบเล็กเป็นครั้งแรกในเรื่อง

MARLIN "How's the **lucky fin**?"

- ใน Finding Nemo นาทีที่ 10 มาร์ลินพูดกับครุ ด้วยคำเรียกครีบที่ต่างออกไปจากเดิม

MARLIN "Just so you know, he's got a **little fin**. I find if he's **having trouble swimming**, let him take a break. Ten, fifteen minutes."

- ใน Finding Nemo นาทีที่ 29 นีโมติดอยู่ในท่อกรองน้ำตู้ปลา กิลล์ไม่ให้ใครเข้าไปช่วยนีโม

GILL “Calm down. Alternate wiggling your fins and your tail.

NEMO “I can't. I have a **bad fin.**”

3. ดอริ (Dory)



ภาพ 4 ดอริ

ดอริเป็นหนึ่งในสามตัวละครหลักของภาพยนตร์ชุด 2 เรื่องนี้ ดอริเป็นปลาซีตังเบ็ดสีฟ้า (Blue Tang Fish) มีสีน้ำเงินสด ครีบบสีเหลืองสด เป็นปลาทะเลขนาดเล็ก อยู่ในวัยผู้ใหญ่ มีกระบนไบหน้า ท่าที่มันใจเกือบตลอดเวลา อารมณ์ดี ไร้แรง ดอริสนใจเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเสมอ มีความสามารถพิเศษที่อ่านภาษามนุษย์ได้

ดอริมีปูมหลังเป็นเด็กที่พลัดหลงกับพ่อแม่ เติบโตมาตัวคนเดียว จึงมีความแปลกแยกจากความสามารถต่าง ๆ ที่ทำได้ เพราะเรียนรู้มาจาก บ้านในสถาบันอนุรักษ์ชีวิตสัตว์ทะเล เช่น พุดได้หลายภาษา มีความรู้แบบมนุษย์ แต่เพราะโรคประจำตัว ทำให้ที่ผ่านมอดอริไม่มีครอบครัวหรือคนใกล้ชิดของตนเอง และทุกคนที่ได้พบเธอ สุดท้ายจะกลายเป็นคนแปลกหน้าเสมอ เวลาแนะนำตัวมักบอกชื่อตัว พร้อมด้วยโรคประจำตัวควบคู่ไปด้วย ดอริมักมองโลกในแง่ดี เชื่อว่า ทุกสิ่งแก้ไขได้ ถ้าตั้งใจจริง ชอบช่วยเหลือผู้อื่น

ดอริมีความกังวลอยู่ลึก ๆ ว่า ต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยว เพราะอาการหลงลืมจากโรคประจำตัว ปัญหานี้ทำให้เธอไม่มีความทรงจำเรื่องใด ๆ เพราะเธอไม่สามารถจำเรื่องราวใหม่ ๆ ได้ เมื่อความทรงจำระยะสั้นไม่สามารถสร้างได้ตั้งแต่ต้น จึงไม่มีความทรงจำให้ดึงกลับมาใช้ เมื่อดอริรู้ว่า ลืมเหตุการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้น ดอริจะเริ่มขอโทษคนตรงหน้า ด้วยความรู้สึกผิด จะอาสาแก้ผิดให้เป็นถูก แม้ว่าในความเป็นจริงแล้ว ดอริมีข้อจำกัดหลายอย่างในชีวิตจากโรคประจำตัวนี้ ทั้งการเข้าสังคม การมีครอบครัว การแก้ไข (Fix) ตามบทพูดของดอริ จึงเป็นเพียงความหวังที่หลายครั้งดอริไม่สามารถทำได้จริง

ใน Finding Dory นาทีที่ 69 ดอริรู้สึกผิดที่โรคประจำตัวของเธอ ทำให้ต้องพลัดหลงกับพ่อแม่มานาน

DORY “I know I've got a problem. I know I'm...And I'm so sorry. And all this time I've wanted to fix it and I can't, and I try. I try. But my thoughts... they leave my head and ideas change. And I'd forgotten you and I'm so sorry.”

ในภาพยนตร์ภาคต่อเรื่อง Finding Dory ตัวละครจำปุมหลังชีวิตตัวเองได้ จึงมีเป้าหมายการเดินทางครั้งใหม่ เพื่อเติมเต็มช่องว่างในชีวิตที่หายไป และหาทางยอมรับตัวตนในสภาพที่เป็น

4. กิลล์ (Gill)



ภาพ 5 กิลล์

กิลล์เป็นตัวละครวัยผู้ใหญ่ที่ผ่านประสบการณ์ชีวิตมาอย่างโชกโชน ถูกนำเสนอในภาพของปลาผีเสื้อเทวรูป (Moorish Idol Fish) สีดำ ขาว เหลือง สลับกันเป็นแถบ มีร่องแก้มชัดเจน ครีบข้างหนึ่งขาดเป็นริ้ว ๆ จากความพยายามหนีออกจากคุกตู้ปลา แล้วไปตกลงในถาดเครื่องมือของหมอฟันแทน กิลล์อยู่ในวัยกลางคน เขาเป็นผู้นำของกลุ่มตู้ปลา แต่เป็นคนเดียวที่มาจากทะเล จึงแปลกแยกจากคนในกลุ่ม เขาเชื่อว่า ไม่ควรใช้ชีวิตอยู่ในที่แคบ ๆ อย่างตู้ปลา และความฝันของเขาคือ อีสราภาพในทะเลเปิด เขาจึงวางแผนแหกคุกตู้ปลาให้ได้ แม้จะเคยหมดไฟฝันไป เพราะแผนล้มเหลวมาตลอด แต่เมื่อนี้โมมาถึงตู้ปลา ก็ทำให้เขามีพลังขึ้นมาอีกครั้ง

5. กลุ่มตู้ปลา (Tank Gang)



ภาพ 6 กลุ่มตู้ปลา

ใน Finding Nemo นาทีที่ 49 นี้ไม่ได้คุยกับกิลล์เรื่องครีบที่ขาดเป็นริ้ว กิลล์อธิบายพลางซีซอนให้นิโมดูเพื่อนกลุ่มตู้ปลาที่กำลังเล่นกับฟองอากาศจากอุปกรณ์แต่งตู้ปลา สื่อถึงการไม่ปกติของคนในกลุ่มที่ไม่เคยใช้ชีวิตในโลกข้างนอก

GILL "Fish aren't meant to be in a box. *It does things to you.*"

ตัวละครในกลุ่มตู้ปลา นอกจากกิลล์ มีอีก 6 ตัวละคร ได้แก่

- พีช (Peach) เป็นปลาดาว (Starfish) สีชมพู-แดง
- โบลท (Bloat) เป็นปลาปักเป้า (Puffer Fish) สีน้ำตาล
- บับเบิล (Bubbles) เป็นปลาขี้ตังเบ็ดเหลือง (Yellow Tang Fish) มีสีเหลืองสด
- เกอเกิ้ล (Gurgle) เป็นปลารอยัลแกรมมา (Royal Grammar Fish) สีเหลืองและม่วงสด
- ชัค (Jacques) เป็นกุ้งพยาบาล (Skunk Cleaner Shrimp) สีแดงขาว มีหนวด
- เด็บ (Deb) เป็นปลาหมึกลายสีแถบ (Blue and White Hambug Fish) สีน้ำเงินสลับขาว

ตัวละครกลุ่มนี้เป็นปลาและสัตว์น้ำทะเลขนาดเล็ก มาจากร้านขายสัตว์เลี้ยงและไม่เคยรู้จักโลกในทะเลของจริงมาก่อน เพราะถูกจับมาอยู่ในตู้ตั้งแต่แรก และไม่เคยหนีออกไปสำเร็จ

ตัวละครทั้งหมดอยู่ในวัยผู้ใหญ่ เป็นผู้ตามที่ดีของกิลล์ มีที่มาจากผู้ป่วยแผนกจิตเวชจากหนังสือเรื่อง One Flew Over the Cuckoo's Nest ซึ่งมีการสร้างเป็นภาพยนตร์ในชื่อเดียวกัน ซึ่งผู้สร้างมองว่าเป็น Classic Character ในโลกภาพยนตร์ (Feature Film Finding Nemo) ทำให้แม้ไม่มีความแตกต่างภายนอกให้สังเกตได้จากร่างกาย แต่มีบุคลิกภาพของตัวละครในกลุ่มที่แตกต่างไปจากความเป็นปกติ ตัวละครมีมิติภายใน ดังนี้

- พีช หัวใจผู้อื่น คอยเป็นคนดูต้นทางให้กลุ่ม ชอบแปะติดตัวเองที่กระจกดูหมอพนักงาน
- โบลท หงุดหงิดง่าย เสียการควบคุมตัวเองได้ เมื่อพองลมขึ้นมา เพราะความโกรธ

- บับเบิ้ล บุคลิกเหมือนเด็ก ชอบเล่นกับฟองอากาศจากอุปกรณ์ตกแต่งตู้ปลา
 - เกอเกิ้ล รักความสะอาด เข้าใจว่ามหาสมุทรคือบ้าน
 - ซัค ดูแลคนในกลุ่มด้วยการทำความสะอาด
 - เด็บ ชอบคุยกับเงาของตัวเองในกระจกตู้ปลา เชื่อว่าเป็นน้องสาวฝาแฝด
6. ครัช (Crush)



ภาพ 7 ครัช

ครัชเป็นสมาชิกในฝูงเต่าทะเลที่ช่วยมารลินกับดอรี่ ตัวละครเป็นเต่าทะเล อายุ 150 ปี ตาปรี๊ดเสมอ พูดเสียงยานคาง เขามักมองโลกในแง่ดี ครัชเป็นพ่อที่เลี้ยงลูกแบบสบาย ๆ มีลูกชายชื่อ สควีร์ต (Squirt) ที่เขาเลี้ยงเน้นอิสระตามธรรมชาติ ไม่มีกฎเกณฑ์มากนัก ครัชคอยชื่นชมสิ่งต่าง ๆ ที่ลูกทำเสมอ วิธีชีวิตง่าย ๆ นี้ ถูกนำเสนอพร้อมกับฉากระแสน้ำ East Australian Current ซึ่งเป็นการแทนภาพการใช้ชีวิตกับปัจจุบัน อิสระเสรี เหมือนการเดินทางไหลไปตามกระแส

ใน Finding Nemo นาทีที่ 54 มารลินถามเรื่องการเป็นพ่อแม่กับครัช

MARLIN "How do you know when they're ready?"

CRUSH "Well, you never really know. But **when they'll know, you'll know, you know?**"

7. กลุ่มฉลาม



ภาพ 8 กลุ่มฉลาม

ตัวละครกลุ่มนี้มีสมาชิกเป็นฉลาม 3 ตัว ได้แก่ บรูซ (Bruce) ชัม (Chum) และแองเคอร์ (Anchor) เป็นตัวละครที่ตอริและมาร์ลินบังเอิญเจอ

- บรูซเป็นฉลามขาว (White Shark) ชอบยิ้มกว้างจนเห็นฟันแหลม ๆ หลายชั้น มีโหนกคิ้วใหญ่เป็นรูปสามเหลี่ยมคว่ำ มีริ้วรอยตามตัว เป็นผู้นำของกลุ่ม
- ชัมเป็นฉลามมาโก (Mako Shark) ส่วนหัวจุ่มงอผิดปกติเล็กน้อย มีตะขोटติดอยู่ที่ปลายจมูก มีริ้วรอยตามตัว มีท่าที่หยุกหยิก อยู่ไม่นิ่ง (Hyperactive)
- แองเคอร์เป็นฉลามหัวค้อน (Hammerhead Shark) มีตาเล็กรี มีริ้วรอยตามตัว

ตัวละครกลุ่มนี้อยู่ในวัยผู้ใหญ่ รวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กกินเนื้อปลา เหมือนกลุ่มให้กำลังใจเพื่อเลิกสูราหรือสารเสพติดในมนุษย์ กลุ่มฉลามให้ความสำคัญกับมิตรภาพ อยากรู้อยากเห็นในสังคม พวกเขาชอบยิ้มให้ทุกคนก่อน แม้จะดูน่ากลัวก็ตาม

ใน Finding Nemo นาทีที่ 18 มาร์ลินและตอริอยู่ในงานประชุมกลุ่มเล็กกินเนื้อปลา ฉลามทั้งสามกล่าวปฏิญาณตน

BRUCE/ANCHOR/CHUM "I am a nice shark, not a mindless eating machine.
If I am to change this image, I must first change myself.
Fish are friends, not food."

8. ไนเจล (Nigel)



ภาพ 9 ไนเจล

ไนเจลเป็นนกเพลิแกนสีน้ำตาล (Brown Pelican) เป็นตัวละครในวัยผู้ใหญ่ แม้จะชอบไปพบปะเพื่อนนกเพลิแกนด้วยกัน แต่เขาก็ชอบที่จะมาพูดคุยกับกลุ่มตู้ปลาในคลินิกหมอฟันด้วย ทั้งที่ไนเจลเป็นนกนักล่า กินปลาได้ แต่ไนเจลมองว่าเป็นกฎของธรรมชาติ ตามที่กล่าวไว้

ใน Finding Nemo นาทีที่ 29 นิโมได้เจอไนเจลครั้งแรก ไนเจลพูดถึงมุมมองที่نگกับปลาเป็นเพื่อนกันได้ที่คลินิกนี้ แต่อาจจะไม่ใช้โลกข้างนอก

NIGEL "Sorry if I ever took a snap at you. Fish gotta swim, birds gotta eat."

อย่างไรก็ตาม เพราะไนเจลมีนิสัยชอบช่วยเหลือผู้อื่น ไนเจลจึงได้ช่วยมาร์ลินและดอรี่ไว้

9. แฮงก์ (Hank)



ภาพ 10 แฮงก์

แฮงก์เป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์ภาคต่อ Finding Dory เป็นหมึกทะเล ขนาดเล็กพันธุ์หมึกสายพรางตัว (Mimic Octopus) สีปกติเมื่อไม่พรางตัว สีแดง สามารถพรางตัวได้เนียน พา

ตัวเองหนีไปในที่ต่าง ๆ ได้โดยง่าย ทั้งยังเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่ว เป็นตัวละครวัยกลางคน มี 7 หนวด จากจำนวนทั่วไปที่มี 8 หนวด

ใน Finding Dory นาทีที่ 28 ดอรี่พยายามอ่านแผนที่ที่สถาบัน

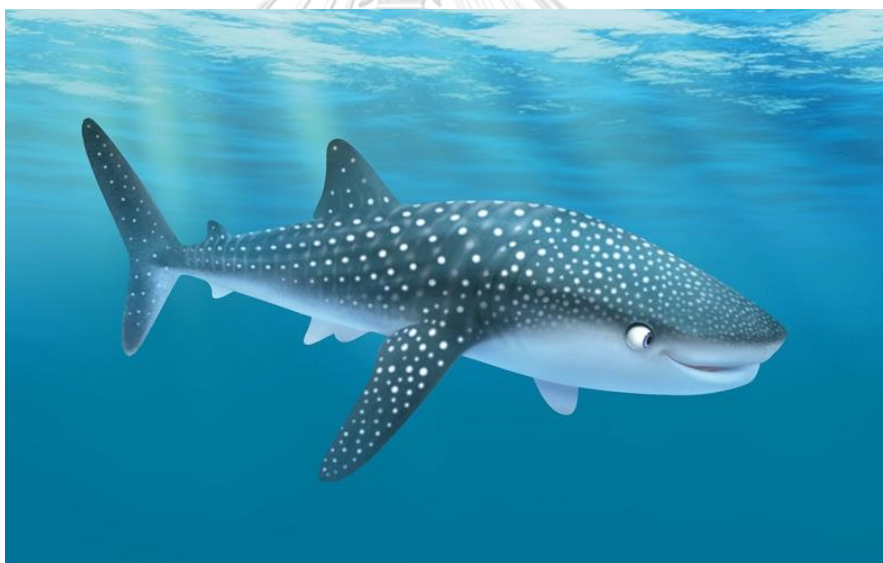
DORY “Okay. Okay. K. It starts with a “k.” Kid z-own-y. Kid zone!”

HANK “No! No kids. Kids grab things. And I'm not losing another tentacle for you.”

DORY “You lost a tentacle? Well then you're not an octopus, you're a septopus. I may not remember, but I can count.”

แม้ภาพยนตร์ไม่ได้ระบุสาเหตุชัดเจน แองก์มีอดีตที่ขมขื่นจากการเสียหนวดไป เพราะเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ทำให้นึกถึงอดีต แองก์มีอาการกลัวตัวสั่น เขากลัวเด็กมนุษย์มาก มีนิสัยขี้หงุดหงิด และขาดอารมณ์ขัน เขาไม่เชื่อใจคนอื่นง่าย ๆ ความมุ่งมั่นของตัวละคร คือ การหนีออกจากสถาบัน เพื่อไปอยู่ในอควาเรียมอย่างสันโดษ และจะได้ไม่ต้องถูกส่งกลับลงทะเล

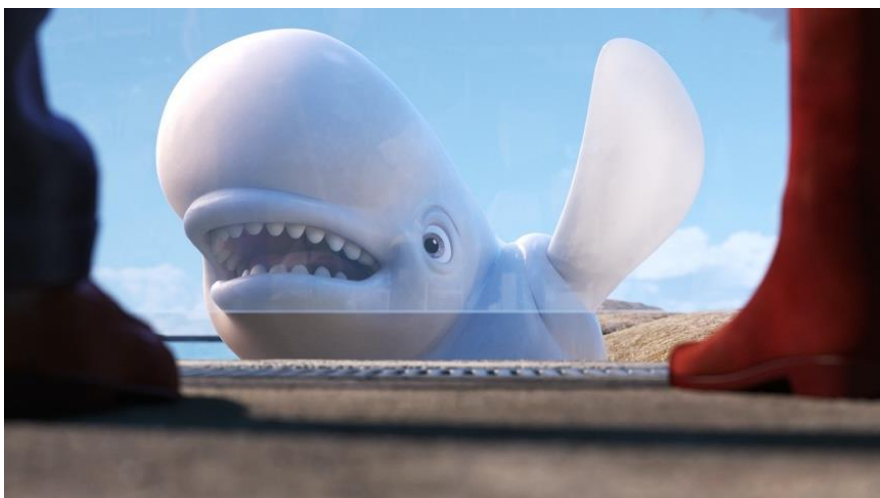
10. เดสตินี (Destiny)



ภาพ 11 เดสตินี

เดสตินีเป็นตัวละครในภาพยนตร์ภาคต่อเรื่อง Finding Dory เธอเป็นฉลามวาฬ (Whale Shark) สีฟ้าอมเทา มีจุดตามตัว เธออยู่ในวัยผู้ใหญ่ ใช้ชีวิตในสระปิดที่สถาบันมานาน เธอสายตาสั้น และจะหยีตาเวลาพยายามจะมองใกล้ ๆ เธอกังวลเรื่องบุคลิกภาพ คิดว่าตนเองดูขี้มึนขี้มั่ว เงอะงะ แต่ก็ มีรอยยิ้มให้ผู้อื่นเสมอ และให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก เธอกับดอรี่รู้จักกันผ่านท่อน้ำ (Pipe Pal เปรียบได้กับ Pen Pal เพื่อนทางจดหมาย)

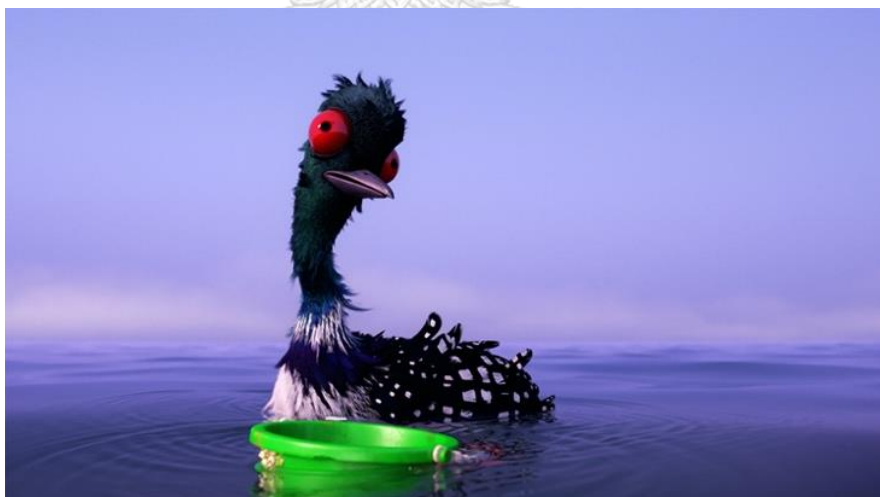
11. เบลีย์ (Bailey)



ภาพ 12 เบลีย์

เบลี้อยู่เป็นตัวละครในภาพยนตร์ภาคต่อเรื่อง Finding Dory เขาเป็นวาฬเบลูกา (Beluga Whale) สีขาวทั้งตัว อยู่ที่สถาบันเป็นเพื่อนบ้านของเดสทินี่ เป็นตัวละครในวัยผู้ใหญ่ มีโหนกกลมบนหัว ขนาดใหญ่ ที่ดูนุ่มเต่ง เขาไม่มั่นใจในความสามารถ Echolocation ของตัวเอง เพราะครั้งหนึ่งเคยบาดเจ็บที่หัวมาก่อน เบลีย์อยากเป็นคนเก่งและมีความสามารถ เมื่อรู้ว่า Echolocation ใช้การได้ เขาก็ไม่เคยลังเลที่จะใช้ความสามารถพิเศษนี้ช่วยเหลือผู้อื่น

12. เบ็กกี้ (Becky)



ภาพ 13 เบ็กกี้

เบ็กกี้เป็นตัวละครในภาพยนตร์ภาคต่อเรื่อง Finding Dory เธอเป็นนกน้ำลายดำ (Loon) มีขนสีดำและขาวยุ่งฟู ดวงตาโตสีแดง ลำคอเปี้ยว คดงอ ไม่พูด และเอาแต่ส่งเสียงร้องแบบนก เธอชอบช่วยเหลือผู้อื่น และช่วยมารลินมากเป็นพิเศษ

เบ็กก็มีความสามารถที่ตัวละครอื่นคิดว่าเพี้ยน และไม่น่าไว้วางใจ เพราะดูไม่มีความสามารถ และมีพฤติกรรมแสดงออกและท่าทางที่ต่างจากนกน้ำตัวอื่น แต่เบ็กก็มีความสามารถในการเดินทางที่เหนือกว่าคนอื่น ด้วยคำสั่งบอกทิศทาง เมื่อได้รับคำสั่งเบ็กก็จะทำตามเหมือนหุ่นยนต์ และพาลาไปที่ต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัย

13. เจอร์ลัด (Gerald)



ภาพ 14 เจอร์ลัด

เจอร์ลัดเป็นตัวละครในภาพยนตร์ภาคต่อเรื่อง Finding Dory เขาเป็นสิงโตทะเล (Sea Lion) มีคิ้วติดกันเป็นแฉก (Unibrows) มีพินยื่นเหนียวออกมา พินบนไม่สบกับพินล่าง ตาเหล่ มองไปคนละทาง ไม่พูด และส่งเสียงหัวเราะในลำคอ เขามักถูกเพื่อนสิงโตแกล้งเป็นประจำ เจอร์ลัดถูกกันออกจากกลุ่มและไม่ให้ร่วมอาบแดดบนโขดหินเดียวกัน เขามีความฝันจะครอบครองโขดหิน

เจอร์ลัดเป็นตัวละครที่มีการนำเสนอลักษณะภายนอกของตัวละคร ซึ่งหมายรวมทั้งรูปลักษณ์ และพฤติกรรมแสดงออกที่ไม่เหมือนกับสิงโตทะเลตัวอื่น ๆ และมีพฤติกรรมไม่พูด ทำให้สามารถตีความว่ามีลักษณะของความพิการทางสติปัญญาได้

ใน Finding Dory หน้าที่ที่ 38 เจอร์ลัดมีท่าที่ลนลาน เมื่อโดนไล่ลงจากโขดหิน

FLUKE "Come on, Gerald. Give us your pail, we'll let you sit on the rock."

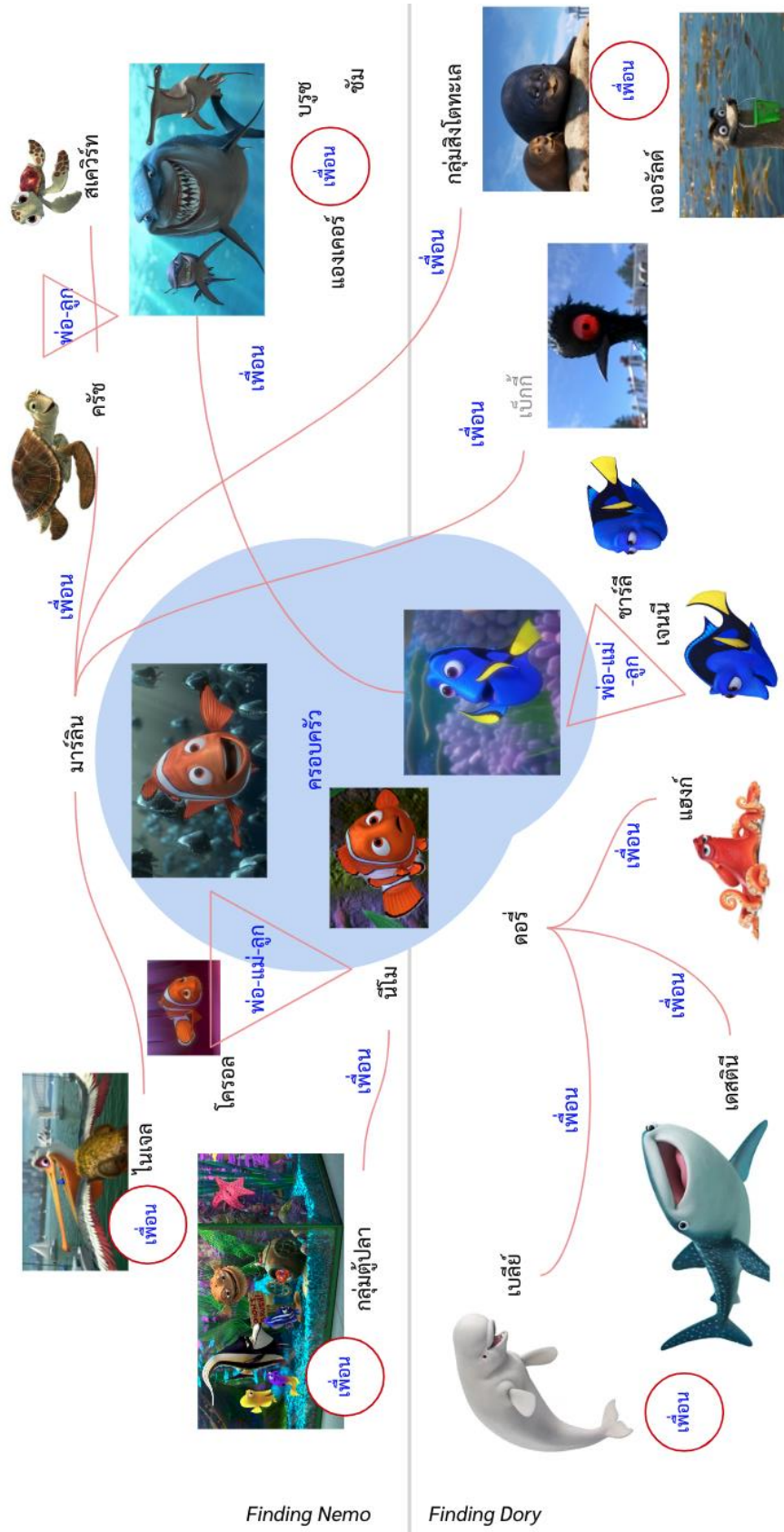
FLUKE "Comfortable, isn't it? Time's up! Get off! Off! Off! Off! Off!"

RUDDER "Time's up! Now get off, Gerald! Off!"

นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ของตัวละครหลักในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีจุดเด่นที่รูปแบบความสัมพันธ์ซึ่งผู้วิจัยสังเกตว่า ความสัมพันธ์ในเรื่องไม่มีความสัมพันธ์แบบศัตรูหรือคู่แข่ง ตัวละครทั้งหมดมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันตลอดทั้งเรื่อง ในลักษณะครอบครัว (แทนด้วยสัญลักษณ์สามเหลี่ยม)

หรือเพื่อน (แทนด้วยสัญลักษณ์วงกลม) ทั้งนี้ ยังพบว่า ความสัมพันธ์ของตัวละครหลักของเรื่อง มาร์ติน นีโม และดอรี่ ที่เริ่มรู้จักกันในเรื่อง Finding Nemo และกลายเป็นครอบครัวเดียวกันในเรื่อง Finding Dory ก็มีรูปแบบความสัมพันธ์แบบไม่ตามขนบสังคม ดอรี่ไม่ใช่แม่เลี้ยงของนีโม มาร์ตินรักและห่วงใยดอรี่ โดยที่ไม่ใช่ความสัมพันธ์ชายหญิง ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครโดยรวมนั้นมีรูปแบบแบบตะวันตก เพราะไม่มีอายุหรือลำดับอาวุโสมาเป็นตัวกำหนดลำดับในความสัมพันธ์ ประเด็นความสัมพันธ์ทางสังคมของตัวละครซึ่งเป็นผลการวิเคราะห์อีกประการหนึ่ง อันเนื่องมาจากที่มาของตัวละครต่างสายพันธุ์และมีบทบาทในระบบนิเวศตรงข้ามกัน เมื่อมาอยู่รวมในเนื้อเรื่องเดียวกัน และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแบบมนุษย์ นำมาสู่กรอบการวิจัยเรื่องความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคมนั้น ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ในประเด็นถัดไป





ภาพ 15 แผนผังความสัมพันธ์ของตัวละคร

2. ลักษณะของความเป็นอื่น

2.1 ลักษณะความเป็นอื่นในการใช้ภาษา

ตามที่สแตนตันได้กล่าวถึงประเด็นเรื่องความพิการนี้ในงานแถลงข่าว Finding Dory ว่า

“I wasn’t trying to just talk about anybody with a disability, I’m using her disability to represent everybody and I think the obvious category that comes first is the people with handicap but I also think it works for anybody, because nobody is perfect, and everybody has a flaw that they may be actually mislabeled ...” (FULL “Finding Dory” press conference - PART 2 - director Andrew Stanton and producer Lindsey Collins, 2016)

มุมมองในการสร้างภาพยนตร์ที่เลือกใช้ความพิการ เพื่อเชื่อมโยงกับผู้ชมที่หลากหลายและล้วนไม่สมบูรณ์แบบ นำมาสู่การตั้งข้อสังเกตเรื่องความเป็นอื่นของตัวละครที่มีความพิการในเรื่อง จากการวิเคราะห์พบว่า ความเป็นอื่นของตัวละครมีการนำเสนอผ่านความพิการในรูปแบบต่าง ๆ กัน และมีข้อตรงข้ามแบบรวมศูนย์ (One Pole of Binary) (Hall, 1997) อยู่ที่ “สุขภาพกาย-ใจที่สมบูรณ์” ความเป็นอื่นรูปแบบแรกในการศึกษานี้ คือ การใช้ข้อตรงข้ามเพื่อสร้างความหมายให้กับ “ความพิการ” ซึ่งเป็นด้านตรงข้ามกับ “สุขภาพกาย-ใจที่สมบูรณ์”

ในการแบ่งกลุ่มความพิการ ผู้วิจัยใช้รูปแบบตาม Americans with Disabilities Act of 1990 (U.S. Department of Justice, 2008) เนื่องจากเป็นประเทศของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งได้ให้นิยามว่า บุคคลที่มีความพิการ หมายถึง บุคคลที่มีคุณลักษณะใดคุณลักษณะหนึ่งใน 3 ประการนี้

1. มีความบกพร่องทางกายหรือจิตใจ ซึ่งจำกัดกิจกรรมหลักในชีวิตอย่างมีนัยสำคัญ
2. เคยมีประวัติของความบกพร่องดังกล่าว (เช่น มะเร็งที่ไม่พบเชื้อมะเร็งแล้ว)
3. มีความบกพร่องที่สังเกตได้ (เช่น มีรอยแผลเป็นจากแผลไฟไหม้รุนแรง)

มีประเภทของความพิการที่หลากหลายโดยที่ไม่มีการตีกรอบรูปแบบ เนื่องจากไม่ใช่ความพิการทุกรูปแบบที่สามารถสังเกตได้ และในนิยาม ข้อ 1. กิจกรรมทั่วไปในชีวิต (Major Life Activities) หมายถึง กิจกรรมใดก็ตามในชีวิตประจำวัน ซึ่งรวมถึงเรื่องส่วนตัวด้วยเช่นกัน ตัวอย่างกิจกรรมทั่วไปในชีวิต เช่น

- การใช้ชีวิตประจำวัน (การรับประทานอาหาร การนอน การพูด การหายใจ)
- การเคลื่อนที่ (การเดิน การยืน การยก การยืด)
- การเรียนรู้ (การคิด การใช้สมาธิ)
- ประสาทสัมผัส (การมองเห็น การได้ยิน)
- กิจกรรมเช่น การทำงาน การอ่าน การเรียนรู้ การสื่อสาร
- ระบบอวัยวะสำคัญในร่างกาย (ระบบไหลเวียนเลือด ระบบสืบพันธุ์ อวัยวะต่าง ๆ)

จากนิยามความพิการตามกฎหมายซึ่งไม่เน้นการจำกัดรูปแบบความพิการ เนื่องจากความพิการหรือภาวะความบกพร่องนั้นมีได้หลากหลายไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นประโยชน์ของนิยามของความพิการนี้ซึ่งกว้างขวางและสามารถนำมาปรับใช้กับการศึกษาในครั้งนี้ได้ และช่วยแบ่งประเภทความเป็นอื่นด้วยความพิการที่พบได้ในตัวละคร ดังนี้

- ความพิการทางร่างกายที่สังเกตเห็นได้ ได้แก่ นิโม กิลล์ แองก์ เดสติณี เบลีย์
- ความพิการทางจิตใจ ได้แก่ มาร์ลิน กลุ่มตุ้ปลา กลุ่มฉลาม แองก์
- ความพิการทางสติปัญญา ได้แก่ เบ็กกี้ เจอร์ลด์
- ความพิการทางการรับรู้ ได้แก่ ดอรี

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นในการใช้ภาษาเพื่อนำเสนอความพิการ

ตัวละครและข้อสังเกต	การใช้ภาษา	การวิเคราะห์
มาร์ลิน สีหน้ากังวล และ ปัญหาสุขภาพจิต	บทพูด - Worried - Grumpy - Scared of the Ocean ภาพ - มาร์ลินมีหน้าผากย่นเป็นชั้น	มีปัญหาสุขภาพจิต จนส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ความวิตกกังวลโดยเฉพาะเรื่องลูกทำให้มาร์ลินมักยึดโยงกับการเสียแม่ของนิโมไปในอดีต มาร์ลินใช้เวลาในการออกจากบ้าน เก็บตัว มองโลกในแง่ร้าย ทำให้มาร์ลินมักถูกเข้าใจว่า ซึ่หงุดหงิด อารมณ์เสีย ทั้งที่มีปัญหาความวิตกกังวล
นิโม ครีบลิบเล็ก	บทพูด - Lucky Fin - Little Fin - Bad Fin - Not the Best Swimmer	มีความพิการที่สังเกตเห็นได้ ส่งผลกับการเคลื่อนที่ เหมือนคนที่มีแขนลิบ
ดอรี โรคสูญเสียความทรงจำระยะสั้น	บทพูด - Short-term Memory Loss - Wacky Memory - I can't remember right. - Your memory is not working.	มีความบกพร่องทางการรับรู้ ด้วยโรคทางสมองซึ่งส่งผลกระทบบกับการใช้ชีวิตประจำวัน ได้แก่ การสื่อสาร การเข้าสังคม

ตัวละครและข้อสังเกต	การใช้ภาษา	การวิเคราะห์
	- Your own, amazing, Dory way	
กิลล์ ครีบบาดเป็นริ้ว มีรอย แผลเป็น	ภาพ - ครีบบาดเป็นริ้ว และมีรอยแผลเป็นบนใบหน้า ของกิลล์	มีความบกพร่องที่สังเกตได้ เหมือนคนที่มี แผลเป็นจากการบาดเจ็บรุนแรงที่ใบหน้า และแขน
กลุ่มตู้ปลา ติดอยู่ในตู้ปลามานาน	บทพูด - It (Being in a box) does things to you. ภาพ - พฤติกรรมการใช้ ชีวิตประจำวันของกลุ่มตู้ปลา	การสร้างตัวละครมาจากกลุ่มผู้ป่วยจิตเวชที่ พยายามหนีออกจากโรงพยาบาลกลายเป็น ต้นแบบของกลุ่มตู้ปลาที่อยู่ในพื้นที่ปิดมา นานตั้งแต่เกิดมาในร้านขายสัตว์เลี้ยง จนมา อยู่ที่ตู้ปลาในคลินิก
กลุ่มฉลาม เล็กกินเนื้อปลา	บทพูด - mindless ภาพ - พฤติกรรมคลุ้มคลั่งของบรูซ	มีความพิการทางสมองและระบบประสาท จากปัญหาความรุนแรงเพราะการเลิกสาร เสพติด
แองก์ มี 7 หนวด	บทพูด - Septopus	มีความพิการที่สังเกตเห็นได้ ส่งผลกับการ เคลื่อนที่ เหมือนคนที่มีร่างกายไม่ครบ แม้การที่หนวดหายไปข้างหนึ่งไม่ส่งผลต่อ การเคลื่อนไหวของแองก์ แต่ทำให้ตัวละคร ต่างจากคนอื่น
แองก์ หวาดกลัวเด็กมนุษย์ ปัญหาสุขภาพจิต	บทพูด - super cranky ภาพ - แองก์ขดตัวเป็นก้อนกลม ซ่อนอยู่ใต้ก้อนหิน ตัวสั้นเทา	มีปัญหาสุขภาพจิต จนส่งผลกระทบต่อวิถี ชีวิต เกิดเป็นความกลัวและอาการวิตก กังวลรุนแรงที่ทำให้แองก์ขยับตัวออกจากใต้ ก้อนหินไม่ได้
เดสตีนิ สายตาสั้น	บทพูด - extremely nearsighted - can't see very well	มีความพิการที่สังเกตเห็นได้ ส่งผลกับการ มองเห็น เดสตีนิว่ายน้ำชนผนังสระบ่อย ๆ

ตัวละครและข้อสังเกต	การใช้ภาษา	การวิเคราะห์
เบลี้อยู่ มีหัวกลมโต	บทพูด - Swollen - Big	มีความพิการที่สังเกตเห็นได้ทางร่างกาย มี อวัยวะผิดปกติ เหมือนอวัยวะภายนอกของ คนที่มีส่วนใดส่วนหนึ่งไม่เป็นไปตาม มาตรฐาน เบลี้อยู่มักคิดว่า หัวของเขาใหญ่ไป เสมอ
เบ็กกี้ นกน้ำอัจฉริยะ	บทพูด - Lost ภาพ - พฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่ ปกติของเบ็กกี้ ไม่พูด และมี ลักษณะภายนอกต่างจากนก น้ำตัวอื่น	ความพิการทางสติปัญญา เบ็กกี้จึงมีการ รับรู้แตกต่างจากนกน้ำอื่น ๆ และถูก แบ่งแยกว่ามีท่าที่ไม่เหมือนคนอื่น และดูสติ ไม่ดี ในความเห็นตัวละครอื่น
เจอร์ลัด สิงโตทะเลหน้าตาไม่ เหมือนใคร	บทพูด - Get off ภาพ - พฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่ ปกติของเจอร์ลัด ไม่พูด และมี ลักษณะภายนอกต่างจาก สิงโตทะเลตัวอื่น	เป็นความพิการทางสติปัญญา หรือการรับรู้ ที่มีการระบุมืดชัดเจนในเรื่อง เจอร์ลัดมักถูกสิงโตทะเลอื่น ๆ กลั่นแกล้ง

2.2 ลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม

การเหมารวมเป็นกระบวนการแบ่งแยกคนตามบรรทัดฐานของความเป็นปกติโดยฝ่ายที่มีอำนาจมากกว่า และกำหนดให้อีกฝ่ายกลายเป็นอื่น เมื่อเกิดการแบ่งแยก ในกระบวนการเหมารวมมีการลดทอนคุณสมบัติ บุคลิกลักษณะ ที่คน ๆ หนึ่งสามารถมีได้หลากหลายให้เหลือเฉพาะข้อที่สำคัญ ทำให้มีบุคลิกภาพเข้าใจได้ง่ายและชัดเจน และถูกยึดโยงไปกับลักษณะทางธรรมชาติจนไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ (Hall, 1997) เมื่อคุณลักษณะเฉพาะบุคคลยังถูกตัดออกไป ทำให้สามารถจัดกลุ่มแบบเหมารวมเป็นประเภทแยกจากกันได้ง่าย เพราะสมาชิกในกลุ่มนั้น ๆ จะต้องมียุทธแบบเหมือนกันทั้งหมด ไม่มีความหลากหลาย เพื่อง่ายต่อการจัดกลุ่มและทำความเข้าใจในสิ่งที่แตกต่างหรือ “เป็นอื่น” ไปจากเรา การเหมารวมยังสามารถปิดกั้นและแบ่งแยกกลุ่มทางสังคม สร้างขอบเขตที่ตายตัวมาแบ่งคุณลักษณะที่ไม่สมควรจะอยู่ในขอบเขตนั้น ๆ ให้กลายเป็น “เป็นอื่น” เกิดเส้นแบ่งทางสังคมให้กับ

“ความเป็นปกติ” และ “ความผิดแผกแตกต่าง” โดยมีความเป็นปกติเป็นศูนย์กลางของความหมายเชิงสัญลักษณ์ และสามารถสร้างเป็นชุดความคิดเกี่ยวกับคนในกลุ่มและคนนอกกลุ่มของสังคมหนึ่ง ๆ ได้ ทั้งนี้ ลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคมนี้สามารถสังเกตได้จากการกลายเป็นชายขอบ การถูกลดโอกาส การถูกกดทับทางสังคม และการถูกแบ่งแยก (Vichiensing, 2017)

ในการให้ความหมายด้วยการเหมารวม ภาพในอุดมคติมักจะทำหน้าที่กำหนดสิ่งที่ควรจะเป็นไว้แล้ว ส่งผลให้ลักษณะที่สังเกตได้จากภายนอกหรือลักษณะทางธรรมชาติ เช่น รูปร่าง สีผิว สีผม ความสูง รวมไปถึงคุณสมบัติและการแสดงออกทางสังคม เช่น ภาษา ท่าทาง อาชีพ แหล่งกำเนิด ทั้งหมดนี้กลายเป็นที่มาของการกำหนดกลุ่มให้กับคนและเกิดการเหมารวม เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์ 2 เรื่องนี้ ลักษณะภายนอกตามพันธุ์ปลาช่วยสร้างลักษณะหนึ่งของสังคมมนุษย์ที่มีกระบวนการจัดแบ่งกลุ่มคนในสังคม

ตามข้อสังเกตเรื่องปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง ถึงแม้ว่าในภาพยนตร์ไม่มีคู่ขัดแย้งทั้งที่อิงจากธรรมชาติและคู่ขัดแย้งที่เป็นคู่อริในเนื้อเรื่อง แต่สามารถสังเกตได้ถึง การแบ่งแยกเผ่าพันธุ์ที่ต่างออกไปจากตัวละครหลัก โดยเฉพาะจากมุมมองของมาร์ลิน

จากการวิเคราะห์พบว่า มีการสร้างความหมายให้กับพันธุ์ปลาในรูปแบบที่เทียบเคียงได้กับชาติพันธุ์ของมนุษย์ ตัวละครบางส่วนมีภาพแทนที่เป็นอื่น

กรณี มาร์ลิน เขาเป็นปลาการ์ตูน (Clownfish) ซึ่งแปลตรงตัวว่า ปลาตัวตลก มีสีส้มสลับขาว ไม่ว่าจะมาร์ลินจะมีนิสัยอย่างไร เมื่อแรกพบแทบทั้งหมดจะเหมารวมว่า มาร์ลินเป็นคนตลก ลักษณะนิสัยเฉพาะบุคคลถูกลดทอนลงไป หลายครั้งการออกมาจากกรอบปลาตัวตลกนี้ก็ทำได้ยาก ดังที่มาร์ลินพยายามบอกคนรอบข้างว่า เขากำลังตกอยู่ในสถานการณ์เลวร้าย ลูกชายหายตัวไป แต่แทบจะไม่มีใครเชื่อ เพราะคิดว่า ปลาการ์ตูนนั้นเป็นกลุ่มปลาที่สนุกสนาน การมีบุคลิกตรงกันข้ามซึ่งจริงจังและมองโลกในแง่ลบอย่างมาร์ลิน จึงกลายเป็นเรื่องยากและต้องพิสูจน์อัตลักษณ์อยู่ตลอดเวลา

กรณี สัตว์นักร้อง ได้แก่ กลุ่มฉลาม นกเพลิแกน กลุ่มสิงโตทะเล เป็นสัตว์ที่มีลักษณะตามอุดมคติของคู่อริทางธรรมชาติกับปลาขนาดเล็ก และเป็นฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่า ในภาพยนตร์สัตว์นักร้องกลับถูกเหมารวมว่าต้องดุร้ายและกินเนื้อปลา ตัวละครในเรื่องจึงมักมีท่าทีหวาดกลัวเป็นพื้นฐาน เมื่อเผชิญหน้ากับกลุ่มนี้ ในทางกลับกัน สัตว์นักร้องในเรื่องไม่ได้มีสถานะที่เหนือกว่า หรืออาศัยความกลัวของเพื่อนร่วมโลก เปลี่ยนแปลงสถานะทางสังคม เนื่องจากความหวาดกลัวกลับแบ่งแยกตัวละครกลุ่มนี้ให้ไม่เป็นที่ต้องการ ถูกตีตราว่าโหดร้าย และกลายเป็นอื่นในสังคมปลา

กรณี เต่าทะเล เป็นตัวละครที่ปลาในแนวปะการังอย่างมาร์ลินและนีโมไม่เคยพบเจอ แต่ก็สามารถสร้างภาพในอุดมคติได้ตามกระบวนการให้ความหมายแบบเหมารวมว่า ต้องสูงวัยมาก เมื่อมาร์ลินได้เจอตัวจริง ครีซคูมีอายุมาก ใบหน้าเต็มไปด้วยรอยย่น มาร์ลินจึงพูดกับครีซ เต่าทะเล ด้วยความสุภาพ ทั้ง ๆ ที่ครีซมีบุคลิกสบาย ๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ และรักอิสระเสรี ครีซจึงปฏิเสธท่าทีแบบนั้น

และแสดงบุคลิกลักษณะนิสัยของตนเองออกมา เห็นได้ว่า การสร้างตัวละครของครัชมีมิติภายในที่ขัดแย้งกับอุดมคติของมิติภายนอก

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยตีความความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคมจากการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็น และปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร พันธุ์ปลากลายเป็นเครื่องกำหนดอัตลักษณ์ทางสังคม ซึ่งเป็นภาพในอุดมคติให้กับตัวละคร และมีผลต่อปฏิภิกิริยาของตัวละครในเรื่องและผู้ชมด้วยเช่นกัน

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม

ตัวละคร	ประเด็นทางสังคม	ข้อสังเกต	การวิเคราะห์
มาร์ลิน	เป็นปลาพันธุ์ Clownfish แปลตรงตัวว่า “ปลาดำตลก”	นิสัยส่วนตัวของมาร์ลิน คือ จริงจัง และมองโลกในแง่ร้าย ขัดกับภาพของ “ปลาดำตลก” ที่ตัวละครอื่นคาดหวัง	พันธุ์ “ปลาดำตลก” กลายเป็นภาพแทนที่ทำให้มาร์ลินถูกเหมารวมไปว่ามีบุคลิกภาพเป็น “ตัวตลก” ลดทอนอัตลักษณ์และตัวตนในแง่อื่น ๆ ให้เหลือเฉพาะความสนุกสนานเฮฮา เมื่อมาร์ลินมีคุณสมบัติไม่ตรงกับภาพนั้น เขาจึงกลายเป็นอื่นไปโดยปริยาย และไม่ตรงกับความคาดหวังของสังคม
กลุ่มฉลาม	เป็นฉลามนักล่า	มาร์ลินอยู่ในกลุ่มปลาตัวเล็กตามแนวปะการัง เป็นคนส่วนมากในสังคมของเรื่อง เขามีท่าทีตกใจกลัว ตัวแข็ง เมื่อเจอตัวละครกลุ่มฉลาม	ฉลามเป็นพันธุ์ปลาที่ถูกตีตราว่าโหดร้าย นำมาสู่การลดคุณลักษณะอื่น ๆ ในภาพยนตร์ใช้รูปลักษณ์ภายนอกที่มีขนาดใหญ่กว่าปลาตัวเล็กหลายเท่าตัว มีฟันแหลมคมจำนวนมาก เพื่อส่งเสริมอุดมคติความโหดร้าย เหมือนที่ฉลามตามธรรมชาติควรจะเป็น เมื่อฉลามกลุ่มนี้พยายามเลกกินปลาเพื่อจะเป็นที่รักในสังคม จึงเห็นถึงความพยายามที่จะหลุดออกจากการตีตราทางสังคม

ตัวละคร	ประเด็นทางสังคม	ข้อสังเกต	การวิเคราะห์
ไนเจล	เป็นนกเพลิแกน นกกินปลา	ไนเจลเป็นมิตรกับปลา เมื่อต้องการช่วยมาร์ลิน และดอรี กลับถูกปฏิเสธ ก่อน เพราะมาร์ลิน เข้าใจว่าเป็นนกกินปลา ต้องมีพฤติกรรมของ นักร้อง	นกเพลิแกนเป็นศัตรูตามธรรมชาติของ ปลาขนาดเล็ก ในมุมมองของมาร์ลิน เขาใช้ภาพในอุดมคติของนกกินปลา มากำหนดตัวตนของไนเจลตั้งแต่แรกเห็น โดยที่ไม่รู้มาก่อนว่า ไนเจลเป็นนกกิน ปลาที่มีเพื่อนเป็นปลาด้วย ความ ช่วยเหลือที่ไนเจลเสนอให้มาร์ลินและ ดอรี จึงหมายถึงความพยายามที่จะหลุด กรอบการเหมารวมของสัตว์นักร้อง
กลุ่ม สิงโตทะเล	เป็นสิ่งโตทะเล นักร้อง	มาร์ลินไม่เข้าหา สิงโตทะเลเพื่อถามทาง เพราะให้เหตุผลว่า สิงโตทะเลนี้ “Pouncy” (พร้อมจูโจม)	สิงโตทะเลเป็นสัตว์นักร้อง ในมุมมองของ มาร์ลิน เขามีภาพความดุร้ายตาม ลักษณะในอุดมคติ
ครีซ	เป็นเต่าทะเล	ชีวิตของเต่าทะเลที่อยู่ ห่างไกลชีวิตทั่วไปใน แนวปะการัง ทำให้ไม่มีใคร รู้จักมาก่อน กลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่เป็น ตำนาน เต็มไปด้วยความ ลึกลับ น่าพิศวง โดยเฉพาะในสายตา ของนีโมที่อยากรู้ว่าเต่า ทะเลนั้นจะมีอายุเท่าใด ส่วนมาร์ลินเมื่อได้เจอก็ พูดอย่างสุภาพ และ เข้าใจว่าเป็นผู้สูงอายุ	เต่าทะเลเป็นสัตว์ทะเลที่ขึ้นชื่อว่าอายุ ยืนยาว ในภาพยนตร์ใช้รูปลักษณ์ ภายนอกที่มีใบหน้าเหี่ยวย่น พูดเสียง ยานาง และมีอายุมากถึง 150 ปี ซึ่ง ตรงกับภาพในอุดมคติของเต่าทะเล ที่มาร์ลินจะนึกออกได้ เมื่อได้รู้จักนีสัย ครีซเป็นพ่อในวัย 150 ปี มีลูกเล็ก ใช้ชีวิตแบบวัยรุ่น เลี้ยงลูกไปด้วยระหว่างเดินทางใน กระแสน้ำ East Australian Current เมื่อครีซมีบุคลิกอีกด้านหนึ่งที่แตกต่างไป จากภาพในความคิด จึงเห็นถึงรูปแบบ การแสดงความหลากหลายของปัจเจก บุคคลที่ไม่จำเป็นต้องตามกรอบ

โดยสรุปจากข้อค้นพบความเป็นอื่นถือเป็นคุณลักษณะสำคัญของตัวละครในเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ตามที่ผลการวิเคราะห์ทำให้เห็นถึงจุดร่วมในความแตกต่าง หรือแปลกประหลาดไปจากความเป็นปกติที่รับรู้ได้ ทั้งในมุมมองของตัวละครอื่นในเรื่องที่มีต่อตัวละครนั้น ๆ ซึ่งมีความเป็นอื่น และในมุมมองมาตรฐานความเป็นปกติในมุมมองของผู้ชมภาพยนตร์ด้วย เนื่องจากการสร้างตัวละครได้ออกแบบมาให้สามารถรับรู้ได้ว่า ตัวละครสัตว์ทะเลนั้นเป็นมนุษย์มีความรู้สึกนึกคิดในรูปแบบเดียวกัน โดยการออกแบบการแสดงอารมณ์ผ่านคิ้วและการแสดงท่าทางด้วยครีที่เหมือนนิ้ว

นอกจากนี้ จากผลการวิเคราะห์ลักษณะของความเป็นอื่น ทำให้เห็นถึงแนวทางในการนำเสนอความเป็นอื่นผ่านการสร้างความหมาย 2 รูปแบบ คือ การใช้ภาษาที่มีลักษณะแบบชั่วคราวข้ามในบทพูดและภาพ และการเหมารวมทางสังคมที่สร้างชุดความหมายให้พันธุ์ปลาเทียบเคียงได้กับชาติพันธุ์มนุษย์ ในลักษณะการจัดกลุ่มแบ่งแยกกลุ่มคนในสังคม ทำให้ตัวละครบางส่วนในเรื่องมีภาพแทนเชิงสังคมที่มีลักษณะเป็นอื่น



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน และเพื่อวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์ดังกล่าว มีขอบเขตการศึกษาตัวละครหลักจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ดำเนินการศึกษาในแนวทางระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ด้วยการศึกษาผ่านการชมภาพยนตร์ บันทึกข้อสังเกต เพื่อวิเคราะห์และอภิปรายความเป็นอื่น

ในการศึกษานี้ ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องคือ ตัวบทหลัก และผู้วิจัยใช้ตัวบทรองทั้งจากประเด็นผู้ส่งสารและผู้รับสาร ตัวบทรองในประเด็นผู้ส่งสาร หมายถึง ผู้สร้างภาพยนตร์ ผ่านการตีความบทสัมภาษณ์ครั้งสำคัญของ แอนดรูว์ สแตนตัน ผู้กำกับและเขียนบทซึ่งเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการผลิตภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง รวมไปถึงข้อมูลของภาพยนตร์และตัวละครจากช่องทางการสื่อสารทางการของ Pixar ผู้สร้างภาพยนตร์ซึ่งเผยแพร่ทางเว็บไซต์ www.pixar.com/feature-films/finding-nemo และ www.pixar.com/feature-films/finding-dory ตัวบทรองในประเด็นผู้รับสาร หมายถึง ผู้ชมภาพยนตร์ โดยใช้บทวิจารณ์ภาพยนตร์เป็นตัวบทหลักในการตีความจากมุมมองของผู้ชมภาพยนตร์ นอกจากนี้ การใช้ตัวบทรองยังสามารถใช้ศึกษา เพื่อตรวจสอบแนวทางการตีความของผู้วิจัยอีกทางหนึ่งด้วย

ในกระบวนการวิเคราะห์ตัวบท ผู้วิจัยใช้แนวคิดการวิเคราะห์ตัวบท และแนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยาเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจการให้ความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในตัวบท เพื่อทำความเข้าใจองค์ประกอบของตัวบทในฐานะภาพยนตร์ ในส่วนแก่นความคิด โครงเรื่อง และฉาก เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการตีความส่วนบทพูด การแสดงออก และพฤติกรรมของตัวละครต่อไป ในการวิเคราะห์องค์ประกอบภาพยนตร์ในส่วนตัวละครนั้น พิจารณาตามแนวคิดการสร้างตัวละคร ภาพยนตร์แอนิเมชันมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ เพื่อนำมาสู่การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอลักษณะของความเป็นอื่นในตัวละคร โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นอื่นที่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างความเป็นเราและความเป็นอื่นออกจากกัน ด้วยการสังเกตลักษณะความเป็นอื่นในการใช้ภาษาและรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม

สรุปผลการวิเคราะห์

1. ลักษณะการออกแบบเนื้อหาในภาพยนตร์

จากผลการวิเคราะห์ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ในฐานะตัวบท พบว่า มีแก่นความคิดเรื่องความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ โครงเรื่องมีรูปแบบการผจญภัยในจิตในของตัวละคร และฉากที่ทำหน้าที่เป็นตัวบ่งบอกความคืบหน้าในการเปลี่ยนแปลงตนเองของตัวละคร

1.1 แก่นความคิด

แก่นความคิดของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องถ่ายทอดสาระสำคัญเกี่ยวกับ ความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ (The Complexity of Human Relationships) ซึ่งรูปแบบนี้มีมักมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสุขและความทุกข์ในความสัมพันธ์ของมนุษย์ Finding Nemo มีแก่นความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์พ่อแม่-ลูก มาร์ลินอยากแก้ไขความสัมพันธ์กับลูกและเป็นพ่อที่ดีขึ้น และ Finding Dory มีแก่นความคิดเกี่ยวกับการยอมรับตนเองที่วิเคราะห์ได้ว่าเป็นความสัมพันธ์กับตนเองภายในจิตใจ แก่นความคิดของภาพยนตร์ในรูปแบบนี้นำมาสู่กระบวนการในการเปลี่ยนแปลงของตัวละครและพัฒนาการของความสัมพันธ์ให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น

1.2 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีรูปแบบของโครงเรื่องการเดินทางผจญภัยตามชื่อเรื่องว่า Finding โดยมีเป้าหมายการเดินทางในเรื่องคือ การเอาชนะความขัดแย้งในจิตใจ มีเชิงการเดินทางเพื่อผจญภัยค้นหาสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง เหตุการณ์การผจญภัยในโลกใต้น้ำที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงในการเอาชนะอุปสรรคในจิตใจของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการเรียบเรียงเหตุการณ์ที่วนกลับมา ณ จุดเริ่มต้น ซึ่งด้วยรูปแบบนี้สามารถนำเสนอภาพเปรียบเทียบพัฒนาการของตัวละครได้อย่างชัดเจน หลังผ่านเหตุการณ์ออกเดินทางผจญภัยจาก “บ้าน” เพื่อกลับ “บ้าน” โดยไม่มีการค้นพบสถานที่ใหม่ แต่กล่าวได้ว่าเป็นการค้นพบสภาวะใหม่ในจิตใจ

1.3 ฉากในภาพยนตร์

เนื่องจากตัวละครในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเกิดจากกระบวนการจำลองให้มีความรู้สึกนึกคิดแบบคน (Anthropomorphism) ทำให้การดำเนินเรื่องต้องอยู่ในฉากที่ตรงกับความเป็นจริงทางธรรมชาติของปลาและสัตว์ทะเล ในเรื่อง Finding Nemo ฉากโลกใต้น้ำทะเลเป็นทั้งฉากในธรรมชาติจริงของปลา และเป็นฉากที่มีภาพแทนการดำเนินชีวิตแบบคนได้ เช่น บ้าน โรงเรียน ทางด่วน ส่วนในเรื่อง Finding Dory มีการนำเสนอทั้งฉากที่เป็นธรรมชาติและฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ โดยมีการดำเนินเรื่องในฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์มากกว่า

ภาพยนตร์เรื่องแรก ฉากของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องทำหน้าที่สร้างความเข้าใจให้กับโลกใต้น้ำ ในภาพยนตร์ซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ และทำหน้าที่เน้นย้ำให้เห็นถึงพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงของตัวละครในเรื่องให้เด่นชัดขึ้น

2. การนำเสนอความเป็นอื่นผ่านตัวละคร

ผลการวิเคราะห์ ตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ที่มีลักษณะเป็นอื่น ตามกรอบแนวคิดเรื่องความเป็นอื่นในการใช้ภาษา พบว่า ตัวละครในเรื่องตั้งอยู่บนคุณลักษณะที่ถูกกำหนดโดยการใช้คำคุณศัพท์ที่อยู่บนขั้วตรงข้ามระหว่าง “ความพิการ” และ “สุขภาพกาย-ใจที่สมบูรณ์” และเมื่อใช้กรอบแนวคิดลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า มีการสร้างความหมายให้กับพันธุ์ปลาในรูปแบบที่เทียบเคียงได้กับชาติพันธุ์ของมนุษย์ โดยใช้การเหมารวม

2.1 ลักษณะความเป็นอื่นในการใช้ภาษา

ความเป็นอื่นถูกระบุได้จากการใช้ภาษาสร้างขั้วตรงข้าม สร้างเป็นชุดความหมายของความพิการและความสมบูรณ์ เมื่อจัดแบ่งประเภทพบว่า มีรูปแบบดังนี้

- ความพิการทางร่างกายที่สังเกตเห็นได้ ได้แก่ นิโม กิลล์ แองก์ เดสติณี เบลีย์
- ความพิการทางจิตใจ ได้แก่ มาร์ลิน กลุ่มตู้ปลา กลุ่มฉลาม แองก์
- ความพิการทางสติปัญญา ได้แก่ เบ็กกี้ เจอร์ลด์
- ความพิการทางการรับรู้ ได้แก่ ดอรี

ด้วยรูปแบบความพิการที่หลากหลายทำให้ลักษณะของขั้วตรงข้ามเป็นแบบรวมศูนย์ มี “สุขภาพกาย-ใจที่สมบูรณ์” เป็นกึ่งกลางของการสร้างความหมาย และมี “ความพิการ” หลากหลายเป็นรูปแบบที่เป็นอื่นในด้านตรงข้ามอยู่โดยรอบกึ่งกลางนั้น

2.2 ลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคม

ความเป็นอื่นที่ถูกระบุได้จากการเหมารวมลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร สร้างเป็นชุดความหมายเรื่องชาติพันธุ์ โดยใช้พันธุ์ของตัวละครสัตว์ทะเลในเรื่องมากำหนดตามทีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ในภาพรวม ระหว่างตัวละครในเรื่องไม่มีลักษณะเป็นศัตรูกัน แต่ชุดความคิดที่แบ่งแยกความเป็นเราและเขาในขอบเขตเชิงสังคม ยังคงปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดนี้ โดยใช้พันธุ์ปลาให้กลายเป็นตัวบ่งชี้และกำหนดอัตลักษณ์ทางสังคม เพื่อสร้างเป็นภาพในอุดมคติของพันธุ์ปลานั้น ๆ และนำมาสู่การเหมารวมตัวละครที่อยู่ในพันธุ์ปลานั้น ๆ ตามสิ่งที่ควรจะเป็น กระบวนการเช่นนี้มีผลต่อปฏิริยาระหว่างตัวละครในเรื่อง เมื่อจัดแบ่งประเภทพบว่า มีรูปแบบดังนี้

- กรณิ มาร์ลิน เป็นปลาตัวตลก Clownfish ที่มีบุคลิกจริงจัง ตรงกันข้ามกับภาพในอุดมคติของปลาตัวตลกในสังคม

- กรณี สัตว์น้ำกล้า ได้แก่ กลุ่มฉลาม นกเพลิแกน กลุ่มสิงโตทะเล เป็นสัตว์ที่มีลักษณะตามอุดมคติของคู่อริทางธรรมชาติกับปลาขนาดเล็ก ถูกตีตราว่ามีความโหดร้ายเพราะอยู่ในพันธุ์ที่เป็นน้ำกล้า
- กรณี เต่าทะเล เป็นเต่าทะเลที่รักอิสระ และยังมีรู้สึกเป็นวัยรุ่นอยู่ ซึ่งตรงข้ามกับภาพในอุดมคติของมาร์ลิน

อภิปรายผล

การออกแบบเนื้อหาในภาพยนตร์เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ล้วนเกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอัตลักษณ์ภายในของตัวละคร รวมถึงนำเสนอสาระสำคัญของ ความสัมพันธ์ในชีวิตมนุษย์ ทำให้เห็นว่า องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่นำมาวิเคราะห์ในการวิจัยซึ่ง ได้แก่ แก่นความคิด โครงเรื่อง และฉากในภาพยนตร์นั้น ได้รับการออกแบบมาให้ทำงานสอดประสานกันเพื่อเล่าเรื่องความเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ส่วนการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเป็นอื่นซึ่ง พบได้ในตัวละครหลักและตัวละครส่วนมากของเรื่องนั้น ทำให้เห็นว่า มีรูปแบบการนำเสนอ ลักษณะความเป็นอื่นผ่านการสร้างความหมายในการใช้ภาษาซึ่งพบได้ในบทพูดที่มีลักษณะเป็นข้อตรง ข้าม และมีการนำเสนอลักษณะความเป็นอื่นในความสัมพันธ์ทางสังคมซึ่งพบได้จากการสังเกตความ แตกต่างของสถานะระหว่างตัวละคร ซึ่งฝ่ายที่ถูกทำให้เป็นอื่นนั้น จะอยู่ในตำแหน่งทางสังคมที่ไม่พึง ประสงค์มากกว่า โดยผู้มอบความหมายของความเป็นอื่นจะมีภาพแทนเชิงอุดมคติอยู่แล้วว่า รูปแบบ ใดเหมาะสม เพราะสามารถนึกภาพแทนได้ นอกจากนี้ ประกอบกับการสร้างภาพยนตร์ชุดนี้ ตามที่ สแตนตัน ผู้กำกับและเขียนบทระบุว่า ไม่ได้สร้างขึ้นให้เป็นเรื่องเกี่ยวกับความพิการ แต่ต้องการ ส่งเสริมความหลากหลายของปัจเจกบุคคลที่ล้วนแต่มีความแตกต่างโดดเด่นด้วยตนเอง

จากผลการวิเคราะห์ซึ่งสามารถใช้กรอบการแยกแยะวิธีการสร้างความหมายให้เกิดลักษณะ เป็นอื่นได้ ตามที่ Hall ได้เสนอไว้ใน The Spectacle of the Other โดยเฉพาะแนวคิดการวิเคราะห์ การสร้างความหมายของความเป็นอื่น ในระดับขั้นแรก ๆ จากเปลือกภายนอกอย่างการสื่อสาร และ แนวคิดความสัมพันธ์ทางสังคมซึ่งสร้างความหมายได้จากการปะทะกันของคนต่างกลุ่ม อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยนี้ ลักษณะความเป็นอื่นในคุณค่าเชิงวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดการตีตรา ด้อยค่า แบ่งแยกว่า เป็นสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์นั้น พบว่า เป็นประเด็นที่ตัวละครจากภาพยนตร์ชุดนี้มีความแตกต่างจากแนวคิด ดังกล่าว ตามที่ตัวละครในภาพยนตร์มักจะมีโอกาสสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับภาพแทนในอุดมคติ ซึ่งถูกเหมารวมได้ เป็นการกำหนดชุดความหมายของความเป็นอื่นที่มีอยู่ด้วยตนเอง สังเกตได้จาก กรณีของตัวละครหลัก มาร์ลินจะอธิบายเรื่อง Clownfish (ปลาตัวตลก) ในทุกครั้งที่มีโอกาสว่า ปลาตัวตลกก็ไม่ได้ตลกทั้งหมด เพื่อลดช่องว่างของการสร้างภาพแทนในอุดมคติของตัวละครอื่น ๆ ที่มี ต่อปลาชนิดนี้ กรณีของดอรี่ ตัวละครที่มีลักษณะความเป็นอื่นพัฒนาไปในทางบวกโดยเปลี่ยนแปลง จาก จำไม่ได้ กลายเป็น จำได้ และ จำได้ในแบบของดอรี่ เป็นความพยายามของการสร้างตัวละครที่

ช่วยลดการด้อยค่าอัตลักษณ์ในแง่อื่น ๆ นอกเหนือไปจากความพิการของตัวละครนั้น ๆ กรณีกลุ่มฉลาม ที่ถูกเหมารวมว่าโหดร้าย ไม่เป็นที่ต้องการของสังคม แต่ในการพัฒนาของตัวละคร กลุ่มฉลามสามารถพัฒนามาเป็นเพื่อนกับเหล่าปลาได้ เหมือนกับที่ตั้งใจไว้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นถึงจุดแตกต่าง โดยเฉพาะในระดับของคุณค่าเชิงวัฒนธรรมที่ตัวละครในภาพยนตร์มักเลือกต่อสู้ เพื่อลดระยะความต่างระหว่างความเป็นอื่นและความเป็นปกติ ทั้งยังสามารถทำได้สำเร็จอีกด้วย ในขณะที่การอธิบายของ Hall กล่าวว่า การถูกตีตราหรือมีมลทินทางสังคมวัฒนธรรมนั้น ทำให้ผู้ที่ถูกแบ่งแยก ต้องเผชิญกับการขับไล่ออกไปจากสังคมได้ทีเดียว

ข้อเสนอแนะ

1. เชิงการศึกษาทางวิชาการ

ในการวิจัยครั้งต่อไป หากเกี่ยวเนื่องกับการศึกษาตัวบทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ผู้วิจัยเสนอว่า สามารถต่อยอดประเด็นคำถามการวิจัยไปยังมุมมองของผู้รับสารได้ ด้วยการใช้แนวทางของระเบียบการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เข้ามาประกอบการศึกษา เพื่อพิสูจน์การรับรู้ความเป็นอื่นของผู้รับสาร ตามข้อค้นพบที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและตีความการนำเสนอความเป็นอื่นมาในงานวิจัยนี้ แนวทางดังกล่าว อาจเป็นการขยายขอบเขตวิธีการในการศึกษาตัวบทได้มากขึ้น ด้วยแนวทางที่แสดงหลักฐานเชิงประจักษ์

2. เชิงการตลาด

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชมทั่วโลก หากผู้สร้างภาพยนตร์หรือสื่อที่ต้องการนำเสนอสาระสำคัญเกี่ยวกับความเป็นอื่น หรือต้องการสร้างสรรค์ที่มีเป้าหมายการส่งสารที่คล้ายคลึงกัน สามารถนำแนวทางการสร้างตัวละครและการนำเสนอความเป็นอื่นในตัวบทนี้ มาประยุกต์ปรับใช้กับการสร้างสรรค์งานให้เกิดมูลค่าในธุรกิจสื่อ และเกิดคุณค่าต่อมุมมองทางสังคมที่หลากหลายมากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. (2552). การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Allen, M. (2017). *The SAGE encyclopedia of communication research methods*. Sage Publications.

Boggs, J. M. (1996). *The art of watching films*. ERIC.

Brooker, P. (2003). *A Glossary of Cultural Theory*. Oxford University Press Inc.

Culea, M. (2014). Challenging 'othering' mechanisms. Replacing African darkness and absence with the light of presence and celebration in Chinua Achebe's no longer at ease and the education of a British-protected child. *Studia Universitatis Petru Maior. Philologia*(17), 93-109.

Davis, L. J. (2010). *The Disability Studies Reader*. Routledge.

Ebert, R. (2003). *Reviews Finding Nemo*. Retrieved October 31, 2021 from <https://www.rogerebert.com/reviews/finding-nemo-2003>

Feature Film Finding Nemo. Pixar Animation Studio. <https://www.pixar.com/feature-films/finding-nemo>

FULL "Finding Dory" press conference - PART 2 - director Andrew Stanton and producer Lindsey Collins. (2016). Inside the Magic.

<https://www.youtube.com/watch?v=JQYzYpdREgc&t=90s>

Hall, S. (1997). The spectacle of the other. *Representation: Cultural representations and signifying practices*, 7.

Hartlaub, P. (2016). *'Finding Dory': It takes an ocean to make a worthy sequel*.

Retrieved November 26, 2021 from

<https://www.sfgate.com/movies/article/Finding-Dory-brings-the-fish-tale-to-a-new-8133528.php>

- Hoffman, J. (2016). *Finding Dory review – fishy sequel awash with emotional manipulation*. Retrieved November 26, 2021 from <https://www.theguardian.com/film/2016/jun/14/finding-dory-review-nemo-sequel-disability-ellen-de-generes>
- Linden, S. (2003). *'Finding Nemo': THR's 2003 Review*. Retrieved October 31, 2021 from <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/finding-nemo-review-2003-movie-1115691/>
- Lumenick, L. (2003). *WHALE OF A TALE*. Retrieved October 31, 2021 from https://nypost.com/2003/05/30/whale-of-a-tale/?utm_source=url_sitebuttons&utm_medium=site%20buttons&utm_campaign=site%20buttons
- Lumenick, L. (2016, November 26, 2021). *Ellen DeGeneres gives the best voice performance ever in 'Finding Dory'*. <https://nypost.com/2016/06/16/ellen-degeneres-gives-the-best-voice-performance-ever-in-finding-dory/>
- Nelmes, J. (2012). *Introduction to Film Studies*. Routledge.
- Scott, A. O. (2016). *Review: In 'Finding Dory,' a Forgetful Fish and a Warm Celebration of Differences*. Retrieved November 26, 2021 from <https://www.nytimes.com/2016/06/17/movies/finding-dory-review-pixar.html>
- Stanton, A. D., & MacLane, A. C.-D. (2016). *Finding Dory* [Motion picture]. P. A. Studios; Walt Disney Pictures.
- Stanton, A. D., & Unkrich, L. C.-D. (2003). *Finding Nemo* [Motion picture]. P. A. Studios; Walt Disney Pictures.
- Americans with Disabilities Act of 1990, As Amended, (2008). <https://beta.ada.gov/law-and-regs/ada/#top>
- van Oosterwijk, I., & McCarthy, W. (2022). Once upon a Dystopian Time... the Portrayal and Perception of Environmentalism in Pixar's Finding Nemo and WALL-E. *Quarterly Review of Film and Video*, 1-26. <https://doi.org/10.1080/10509208.2022.2049181>
- Vaz, M. C. (2003). *The Art of Finding Nemo*.

Vichiensing, M. (2017). *THE ISLAND OF MISFITS: OTHERING, EXCLUSION, AND DISCRIMINATION IN KAZUO ISHIGURO'S NEVER LET ME GO* THAMMASAT UNIVERSITY].

Wloszczyna, S. (2016). *Reviews Finding Dory*. Retrieved October 31, 2021 from <https://www.rogerebert.com/reviews/finding-dory-2016>





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo

มาร์ลินเป็นปลาการ์ตูน (Clownfish) เพิ่งเข้ามาอาศัยอยู่ที่บ้านใหม่ในแนวปะการัง เขาและโครอลกำลังจะเริ่มชีวิตครอบครัวในฐานะพ่อแม่ของลูกปลาจำนวน 400 ตัวที่รอฟักออกจากไข่ มาร์ลินพาโครอลชมบ้านใหม่ในดอกไม้ทะเลอยู่ใกล้ Dropoff (ผาขาด) ด้วยความตื่นเต้นและเต็มไปด้วยความหวัง แต่โครอลก็จากไป พร้อมลูกปลา 399 ตัว เพราะเหตุปลาบาราคุดาจู่โจม มาร์ลินเสียครอบครัวเกือบทั้งหมดไปในวันนี้โดยที่ไม่สามารถทำอะไรได้ มีเพียงตัวเดียวที่รอดมาได้ มาร์ลินจึงตั้งชื่อลูกปลาว่า นีโม ตามที่โครอลตั้งใจไว้ และสัญญากับตัวเองว่า “I promise, I will never let anything happen to you...Nemo.” (พ่อสัญญา พ่อจะไม่ยอมให้เกิดอะไรขึ้นกับลูก ... นีโม) 6 ปีผ่านไป สองพ่อลูกใช้ชีวิตสันโดษในบ้านหลังเดิม มาร์ลินเป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยวที่เลี้ยงดูนีโมด้วยความรักและคำสัญญานั้น นีโมเติบโตเป็นเด็กกระตือรือร้น เป็นมิตร และพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เขามีครีบบางหนึ่งลีบเล็กกว่าอีกข้าง พ่อเรียกครีบบางนั้นว่า ครีบบ๊อคตี เพราะมาร์ลินกลายเป็นพ่อที่กลัวการใช้ชีวิตและวิตกกังวลกับทุกสิ่ง นีโมจึงถูกเลี้ยงมาแบบปกป้องเกินกว่าเหตุ

เมื่อถึงเวลาที่นีโมต้องไปโรงเรียน มาร์ลินพาไปส่ง หลังจากรู้ว่า โรงเรียนจะพาไปเรียนที่ Dropoff (ผาขาด) มาร์ลินตามไปที่นั่น เพราะกลัวอันตรายที่อาจเกิดขึ้น ขณะนั้นนีโมกับเพื่อนออกมาจากห้องเรียน มาเล่นกันอยู่ริมผาขาด มาร์ลินเข้ามาเห็น สองพ่อลูกทะเลาะกัน มาร์ลินจะพานีโมกลับบ้านไม่ให้มาเรียนอีก นีโมว่ายน้ำออกจากแนวปะการังไปยังเรือที่ลอยล้าอยู่เพื่อประท้วงพ่อ ไม่ทันได้ว่ายกลับมาถึง นีโมถูกนักดำน้ำจับขึ้นเรือไป ทันทีที่มาร์ลินได้สติ เขาทิ้งความกลัว ว่ายน้ำตามเรือออกจากแนวปะการังตามนีโมไป สุดท้ายด้วยความเร็วที่ต่างกัน เขาคลาดกับเรือ

มาร์ลินได้พบกับ ดอร์ ปลาซีตังเบ็ดสีฟ้า ผู้ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เธอบอกทางให้ มาร์ลินตามเรือไป มาร์ลินเชื่อดอร์ แต่ต้องสับสนเมื่อพบว่า ดอร์ป่วยเป็นโรคสูญเสียความจำระยะสั้น ดอร์ลืมทุกอย่างไปแทบจะในทันที ทั้งคู่บังเอิญเผชิญหน้ากับฉลาม 3 ตัว ชื่อ บรูซ ซิม และแองเคอร์ ทั้งสามเป็นกลุ่มให้กำลังใจที่สาบานจะเลิกกินเนื้อปลาอื่น เพราะอยากเป็นที่รักในสังคม บรูซกึ่งชวนกึ่งบังคับมาร์ลินและดอร์เข้ากลุ่ม เมื่อบรูซเกิดคั้งอยากกินเนื้อปลาและเริ่มไล่ล่าจะกินเนื้อทั้งสอง ทั้งสองต้องหนีตายออกมาและบังเอิญเจอเบาะแสสำคัญของนีโม เป็นหน้ากากของนักดำน้ำ บนหน้ากามีข้อความเขียนที่อยู๋ มาร์ลินอ่านภาษามนุษย์ไม่ออก แต่ได้ดอร์ช่วยไว้ เพราะเธออ่านได้ เมื่อได้ที่อยู๋ มาร์ลินมุ่งหน้าออกเดินทางต่อไปซิดนีย์ ดอร์ฟ่วงตามไปด้วย

มาร์ลินพยายามแยกตัวออกมาคนเดียว เพราะดอร์เป็นตัวถ่วง เธอไม่มีประโยชน์ในสายตาเขา แต่เธอก็พิสูจน์ความจริงใจและช่วยเขาได้อีกครั้ง เมื่อต้องถลางจากคนแปลกหน้า ด้วยความเป็นมิตรของดอร์ ทั้งสองได้รับความช่วยเหลือและเดินทางต่อไปได้ เมื่อเดินทางมาเจอร่องทะเลลึก (Trench) มาร์ลินก็ยังไม่ไว้วางใจในตัวดอร์ เขาเลือกเส้นทางตามที่เขาคิดว่าดีและน่าจะปลอดภัยกว่า แต่กลับต้องตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงตายท่ามกลางฝูงแมงกะพรุนจนเกือบเอาชีวิตไม่รอด ทั้งสองสลบไป

และตื่นมาพบว่า ถูกช่วยไว้โดยฝูงเต่าทะเล ครัช เป็นเต่าทะเลท่าทางสูงวัยตัวหนึ่ง เขาเป็นพ่อซึ่งมีวิธีเลี้ยงลูกแบบปล่อยให้เผชิญโลกด้วยตัวเอง ระหว่างการเดินทางไปกับฝูงเต่า มาร์ลินได้โอกาสเล่าเรื่องราวการเดินทางตามหานีโม เรื่องราวนี้ได้ถูกเล่าต่อกันไปทั่วมหาสมุทร มาร์ลินกลายเป็นพ่อผู้ทุ่มเทและมีความกล้าบ้าบิ่นอย่างเหลือเชื่อ เพราะได้เอาชนะอุปสรรคมากมายเพื่อตามหาลูก ทั้งสู้กับฉลาม คว่ำสัตว์ประหลาดใต้ทะเลลึก หรือฝ่าฝูงแมงกะพรุน

ส่วนนีโมที่ถูกจับมา เขาอยู่ในตู้ปลาของนักดำน้ำคนนั้นซึ่งทำอาชีพหมอฟัน นีโมได้รู้จักเพื่อนใหม่ร่วมตู้ เกือบทั้งหมดมาจากร้านขายสัตว์เลี้ยง มีเพียง กิลล์ เท่านั้นที่มาจากมหาสมุทรและมีกริบบางหนึ่งขาดเป็นริ้ว ไม่สมบูรณ์ เพื่อนในตู้ปลาเหมือนคนที่ถูกจับขังและมีบุคลิกไม่เหมือนปลาในทะเลที่นีโมเคยเจอ กิลล์เป็นผู้นำของกลุ่ม เขาคอยสอนทักษะเอาตัวรอด และปกป้องนีโมจากหมอฟันที่ตั้งใจจะยกนีโมให้ไปอยู่กับหลานสาว ผู้ไม่รู้วิธีดูแลสัตว์เลี้ยงและเคยทำเพื่อนร่วมตู้ในอดีตตายคามือมาแล้ว ทั้งหมดพยายามหาทางหนีออกไปด้วยกัน นีโมเป็นสมาชิกใหม่ เขาช่วยทำตามแผนแหกคุกตู้ปลา ถึงกิลล์จะคอยแนะนำ แต่ความพยายามทั้งหมดก็ยังไม่เคยเป็นผล เช่นเดียวกับความมั่นใจในตัวเองของนีโมที่ไม่เคยมีเพิ่มขึ้น เมื่อใกล้จะยอมแพ้โชคชะตา ยอมไปเป็นสัตว์เลี้ยงของหลานสาวที่น่ากลัว

แต่เรื่องราววีรกรรมความกล้าหาญของมาร์ลินก็เดินทางมาถึงก่อนตัว เมื่อนีโมรู้ข่าวนี้ เขาแทบไม่เชื่อหูตัวเอง นีโมรวบรวมความกล้าเดินทางทำตามแผนแหกตู้ปลาอีกครั้ง และเขาทำตามแผนได้สำเร็จไปชั้นหนึ่งแล้ว

ฝ่ายมาร์ลินและดอร์รี่ เมื่อแยกทางกับฝูงเต่า การเดินทางมาสู่จุดสิ้นสุดอีกครั้ง ทั้งคู่ติดอยู่ในห้องปลาวาฬ มาร์ลินเรียนรู้ที่จะเชื่อใจดอร์รี่เป็นครั้งแรก เธอชี้ให้เขาเห็นว่า สัญญาของเขาเป็นเรื่องยากที่จะรักษาได้ ถ้าพ่ออย่างเขากำหนดทุกอย่างให้ลูก นีโมคงไม่มีทางได้เรียนรู้เติบโตเลย มาร์ลินคิดได้ และทิ้งความกลัวนี้สักครั้ง เขาเชื่อใจดอร์รี่จนทางมาถึงชนิดนี้ได้ในที่สุด

ด้านกลุ่มตู้ปลา นีโมดำเนินตามแผนต่อ เขาแก๊งตาย รอดูกิ่งลงทะเลทางท่อน้ำทิ้ง ในช่วงเวลาเดียวกัน มาร์ลินและดอร์รี่เดินทางถึงคลินิกหมอฟันและเห็นนีโมแก๊งตาย พวกเขาเข้าใจว่านีโมตายไปแล้วจริง ๆ มาร์ลินหมดหวัง บ่ายหน้ากลับทะเล และตัดสินใจแยกทางกับดอร์รี่ ยุติการผจญภัยของทั้งคู่ แมื่อดอร์รี่จะอ่อนวอนเขา แต่ทุกสิ่งทุกอย่างไม่เป็นไปดังหวัง มาร์ลินแยกตัวออกไปตามลำพัง

เมื่อนีโมออกมาจากท่อได้สำเร็จและบังเอิญเจอดอร์รี่ เธอจำชื่อเขาไม่ได้ แต่เธอก็ช่วยนีโมตามหามาร์ลินจนเจอที่แหล่งจับปลา ทว่าดอร์รี่กลับติดอยู่ในอวนกับฝูงปลาหู นีโมอาสาเข้าไปช่วยเธอ เพราะเขารู้วิธีเอาตัวรอดจากตาข่ายแบบนี้ ในครั้งนี้แม้มาร์ลินจะเป็นห่วง แต่เขาก็เชื่อใจลูก ปล่อยให้นีโมเข้าไป เขาบอกให้ปลาทุกตัวว่ายน้ำไปในทิศเดียวกัน

จนอวนพังและหลุดออกมาได้ สองพ่อลูกได้ปรับความเข้าใจกัน นีโมไม่ได้เกลียดพ่ออย่างที่เคยพูด และมาร์ลินก็เสียใจเช่นกันที่เป็นพ่อผู้ปกป้องลูกมากเกินไป เมื่อนีโมได้กลับไปโรงเรียนวันแรกอีกครั้ง มาร์ลินก็ไม่ลังเลที่จะปล่อยเขาออกไปเผชิญโลกกว้าง

เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Dory

ดอรีเป็นปลาซีตังเบ็ดสีฟ้า ในวัยเด็ก เธออยู่กับพ่อแม่ที่คอยสอนให้รับมือกับโรคสูญเสียความทรงจำระยะสั้นซึ่งเป็นโรคประจำตัว ดอรีหัดท่องประโยคแนะนำตัว พร้อมชื่อโรค เพื่อไว้บอกคนอื่น ๆ พ่อแม่มยังสอนให้ร้องเพลงที่มีเนื้อร้องเรื่องทักษะการเอาตัวรอดที่

พ่อเธอแต่งให้เองด้วย แต่แล้ววันหนึ่ง ดอรีในวัยเด็กอยู่ในสถานที่ไม่คุ้นเคยตามลำพัง เธอเที่ยวถามหาพ่อแม่จากคนแปลกหน้าที่ผ่านไปมา เมื่อดอรีเริ่มโตขึ้น เธอก็ค่อย ๆ ลืมไปว่า กำลังตามหาใครหรืออะไรอยู่ ดอรีโตขึ้นระหว่างที่ยังเที่ยวเร่ร่อนไปทั่วมหาสมุทร ตามหาสิ่งที่เธอก็ยังไม่ออก จนเธอบังเอิญเจอกับมาร์ลินที่ว่ายน้ำตามหานีโมอยู่หลังจากโดนจับตัวไป

1 ปีผ่านไป หลังการออกเดินทางตามหานีโม ดอรีมาอยู่กับมาร์ลินและนีโมที่บ้านในแนวปะการัง มาร์ลินและนีโมอยู่ที่บ้านในดอกไม้ทะเล ดอรีอยู่คนเดียวในบ้านปะการังรูปสมองใกล้เคียง ๆ กัน

วันหนึ่ง ดอรีตามมาร์ลินและนีโมไปโรงเรียน ปรากฏการณ์ปลากระเบนอพยพกระตุ้นความทรงจำเกี่ยวกับครอบครัวและชีวิตในวัยเด็กให้กลับมาเป็นช่วง ๆ ดอรีจึงจำได้ขึ้นมาว่า เธอพลัดหลงกับพ่อแม่มานาน และคิดจะเดินทางไปตามหาให้ได้ สองพ่อลูกมาร์ลินและนีโมเดินทางไปด้วย ทั้งสามเดินทางตามฉาย้อนอดีตที่ดอรีจำขึ้นมาได้อย่างไม่ปะติดปะต่อ เป้าหมายแรกเป็นสถานที่ที่ดอรีจำได้คือ สถาบันอนุรักษ์ชีวิตสัตว์ทะเล (Marine Life Institute) ริมหายฝั่งแคลิฟอร์เนีย

เมื่อเดินทางมาถึงอย่างง่ายดายจากบทเรียนการเดินทางตามหานีโมในปีก่อน สถาบันนี้เป็นทั้งศูนย์ช่วยเหลือและฟื้นฟูชีวิตสัตว์ทะเล และเป็นสถานที่ท่องเที่ยว มีเสียงประกาศออกอากาศเป็นสโลแกนของสถาบันฯ ว่า ดำเนินงานภายใต้แนวคิด Rescue, Rehabilitation, and Release เมื่อทั้งสามเดินทางมาถึงก็พลัดหลงกัน ดอรีถูกแยกไปจากมาร์ลินและนีโมและเข้าไปในสถาบันได้โดยบังเอิญ ดอรีได้พบเพื่อนใหม่ แสงก์ เขาเป็นปลาหมึกที่มี 7 ทนวด เขาอยู่ระหว่างหลบหนีเจ้าหน้าที่ในสถาบัน จึงทำข้อตกลงว่าจะช่วยเธอตามหาพ่อแม่ เพื่อแลกกับป้ายประจำตัวที่เธอมี เขาจะได้ใช้ป้ายเป็นบัตรผ่านเดินทางไปใช้ชีวิตในตู้ที่อควาเรียมในคลิฟแลนด์ และไม่ต้องกลับลงทะเลอีกต่อไป ดอรีตกลง แสงก์พาเธอตระเวนไปตามห้องจัดแสดงต่าง ๆ จนได้พบกับเพื่อนเก่าของดอรี เดสติณี เธอเป็นฉลามวาฬสายตาสั้น เคยเป็นเพื่อนทางไกลกับดอรีในวัยเด็ก เดสติณีบอกว่า ดอรีเคยอยู่ที่ห้องจัดแสดงชื่อ Open Ocean (มหาสมุทรเปิด) แสงก์พาดอรีเดินทางต่อ ระหว่างทาง เกร็ดความรู้จากห้องต่าง ๆ ทอยยกระตุ้นความทรงจำเก่า ๆ เธอได้รู้ที่มาของข้อมูลแปลก ๆ ที่รู้มาก่อนหน้านี้ ภาพชีวิตในวัยเด็กก็เริ่มชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ แต่ปริศนาที่ว่า เธอหลงมาได้อย่างไร ยังคงไม่มีคำตอบ

เมื่อดอร์เดินทางถึงห้องจัดแสดง Open Ocean กลับพบว่า พ่อแม่ไม่อยู่ที่นั่นแล้ว และอาจจะถูกย้ายไปจัดแสดงที่อควาเรียมในคลิฟแลนด์ได้ทุกเมื่อ เพราะกลุ่มปลาซีตังเบ็ดสีฟ้าถูกย้ายไปรอในจุดกักกันเรียบร้อยแล้ว การเดินทางจากจุดนี้ไป ดอร์ต้องไปคนเดียวผ่านทางท่อน้ำ เธอรวบรวมความกล้าเดินทางต่อ โดยมีความช่วยเหลือของเดสทินีและเพื่อนใหม่เป็นวาฬเบลูกาชื่อ เบลีย์ เข้ามาช่วย เบลีย์ใช้ความสามารถในการนำทางอย่าง Echolocation (ส่งคลื่นหาวัตถุที่อยู่ไกลออกไป) ช่วยนำทางดอร์ผ่านระบบท่อน้ำที่ซับซ้อนไปถึงจุดกักกันได้ ระหว่างทาง ดอร์บังเอิญเจอมาร์ลินและนีโม

ก่อนจะก้าวไปหาหมู่ปลาซีตังเบ็ดสีฟ้า ดอร์ไม่มั่นใจว่า นี่อาจเป็นความผิดของเธอเองที่พลัดหลงกับพ่อแม่แต่แรก และพวกเขาคงไม่อยากเจอเธออีก แต่มาร์ลินทำให้ดอร์เชื่อมั่นว่า เพราะเธอรวมถึงโรคที่เป็นนี้ด้วย ทำให้เขาได้เจอนีโม ดังนั้น ดอร์เป็นตัวของตัวเองคือสิ่งสำคัญที่สุดแล้ว เมื่อดอร์เข้าไปในตู้ปลาซีตังเบ็ดสีฟ้าก็ต้องผิดหวังอีกครั้ง เมื่อพ่อแม่ก็ไม่อยู่ที่นั่นเช่นกัน ตั้งแต่หลายปีก่อน ทันทีที่เธอหายตัวไป พ่อแม่ออกตามหาเธอและไม่มีใครได้พบกับพวกเขาอีกเลย ท่ามกลางความโกลาหล ดอร์พลัดหลงกับทุกคนที่เธอรู้จักอีกครั้ง มาร์ลิน นีโม และแองก์ติดอยู่ในรถบรรทุกที่เริ่มออกทางส่วนดอร์ก็กลับลงทะเลผ่านทางท่อน้ำทิ้ง ณ ที่นั่นเอง เธอต้องอยู่ตัวคนเดียวอีกครั้ง

เมื่อดอร์ออกมาจากท่อ เธอเจอเปลือกหอยวางเรียงไว้เป็นแนว ดอร์ตามแนวเปลือกหอยไปยังบ้านหลังหนึ่ง เธอจำได้ว่า หากหลงทาง พ่อแม่สอนให้เดินตามเปลือกหอยกลับบ้าน ดอร์ได้เจอพ่อแม่ในที่สุด ตลอดเวลาหลายปี ชาร์ลีและเจนนี พ่อแม่ของดอร์ยังคงเฝ้ารอเธอกลับบ้าน พวกเขา รออยู่ที่เดิมมาหลายปีและไม่เคยโกรธหรือโทษเธอเลยที่พลัดหลงไป

ดอร์ยังไม่ลืมมาร์ลินและนีโมซึ่งเป็นครอบครัวของเธอเช่นกัน ดอร์ พ่อแม่ พร้อมกับเดสทินีและเบลีย์ที่หนีตามออกมาจากสถาบัน ช่วยกันตามหารถบรรทุก ด้วย Echolocation ดอร์หาทางหยุดรถได้ด้วยวิธีการสุดสร้างสรรค์ มาร์ลินและนีโมออกจากรถบรรทุกได้ แต่ดอร์ก็ติดอยู่ในนั้นอีกครั้ง พร้อมกับแองก์ เธอต้องรอให้แองก์กลับทะเลไปด้วยกัน ดอร์กล่าวว่า ชีวิตก็เป็นแบบนี้ ทุกอย่างไม่ได้วางแผนได้ เรื่องไม่คาดคิดก็กลายเป็นโอกาสที่ดีในชีวิตได้ เธออยากให้เขาออกไปใช้ชีวิต แองก์ตกลงจะกลับไปใช้ชีวิตตามธรรมชาติในทะเล ดอร์พาแองก์ยึดรถบรรทุก ขับฝ่าการจราจร พุ่งลงทะเลไปอย่างปลอดภัย

ดอร์ได้ครอบครัวทั้งหมดกลับคืนมาทั้งเก่าและใหม่ ชีวิตในแนวปะการังกลับมาเป็นปกติ ดอร์รายล้อมไปด้วยครอบครัวและเพื่อนฝูงที่เธอรัก อาการป่วยโรคสูญเสียความทรงจำระยะสั้นไม่ได้หายไป แต่เธอก็เชื่อมั่นและยอมรับในความสามารถแบบของตนเองมากขึ้น ในขณะที่เดียวกัน มาร์ลินเองก็เชื่อมั่นในตัวดอร์มากขึ้นเช่นกัน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวภาพเพรง เลี้ยงสุข
วัน เดือน ปี เกิด	13 มกราคม 2537
สถานที่เกิด	จังหวัดสงขลา
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี - อักษรศาสตรบัณฑิต ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY