

โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูน
ของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ
The Structure of Animation Films Created
by Pixar Animation Studio

สัมฤทธิ์ ภูกงลี¹
Samrit Bhukonglee

¹ อาจารย์ประจำ, หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์,
คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Visual Communication Design,
Faculty of Fine and Applied Art, Khon Kaen University
(E-mail: samritb@kku.ac.th)

Received: 22/07/2024 Revised: 24/11/2024 Accepted: 27/11/2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวที่ผลิตโดยพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอจำนวน 27 เรื่อง โดยมุ่งค้นหาโครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ กระบวนการวิจัยอาศัยสองแนว คิดหลัก คือแนวคิดคติชนวิทยา และสื่อสารมวลชน ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ มีการใช้โครงสร้างที่หลากหลาย สามารถจัดกลุ่มได้เป็น 7 รูปแบบ ปัจจัยที่ทำให้โครงสร้างการดำเนินเรื่องแตกต่างกันมี 2 ปัจจัย คือจำนวนภาวการณ์และลำดับภาวการณ์ ภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องของพิกซาร์มีการใช้ภาวการณ์ซ้ำ แต่ไม่มีเรื่องใดที่มีการสลับลำดับภาวการณ์เลย ทุกเรื่องจะไล่ลำดับภาวการณ์จากการเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย จบด้วยการยุติเรื่องราวเสมอ แตกต่างจากภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวของไทยที่มีการสลับลำดับภาวการณ์ในบางเรื่อง เช่น เรื่องยักษ์ที่ได้นำภาวะวิกฤติของเรื่องขึ้นมาเป็นภาวการณ์แรก แล้วคลี่คลายเหตุการณ์ ก่อนที่จะเข้าสู่ภาวะการเริ่มเรื่องใหม่อีกครั้ง

คำสำคัญ: โครงสร้างการดำเนินเรื่อง, ภาพยนตร์การ์ตูน, แอนิเมชัน, พิกซาร์

Abstract

This study is a qualitative research project examining 27 feature-length animated films produced by Pixar Animation Studios. The research focuses on uncovering the narrative structures of these films and employs 2 theoretical frameworks: folklore studies and mass communication. The findings reveal that Pixar's animated films employ diverse narrative structures, which can be categorized into 7 distinct patterns. The variations in narrative structure arise from two main factors: the number of narrative phases and their sequencing. While some Pixar films repeat certain phases, none deviate from a sequential progression of phases, which consistently follows the order of

exposition, rising actions, climax, falling actions, and ending. This contrasts with Thai feature-length animated films, where some, such as *Yak the Giant King*, reorder the narrative phases. For instance, *Yak the Giant King* begins with the climax, falling actions, and then proceeds to an exposition, deviating from the linear narrative structure typical of Pixar films.

Keywords: Structure, Narrative Stage, Animation, Pixar

บทนำ

นิทาน ตำนาน เรื่องเล่าเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งในพัฒนาการของมนุษย์ การเล่าเรื่องและการเรียนรู้จากเรื่องเล่าเป็นความสามารถที่มนุษย์มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด สัญชาติญาณการเรียนรู้จากเรื่องเล่านี้เองที่ทำให้มนุษย์เข้าใจความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่ซับซ้อนได้แตกต่างไปจากสัตว์ เพราะมนุษย์ทำความเข้าใจโลกผ่านเรื่องเล่าเป็นสำคัญ (โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์, ม.ป.ป.) เรื่องเล่าทั้งหลายต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่างในการเล่าเรื่อง เช่น ต้องมีพระเอก นางเอก ต้องมีผู้ร้าย เป็นต้น เพราะการเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) องค์ประกอบในการเล่าเรื่องเหล่านี้ไม่สามารถแขวนอยู่อย่างเลื่อนลอยในเรื่องเล่าได้ นักเล่าเรื่องที่ดีย่อมพยายามร้อยเรียงองค์ประกอบทั้งหลายของการเล่าเรื่องให้เข้าที่เข้าทาง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องเล่าของพวกเขาได้อย่างสมบูรณ์ และการร้อยเรียงนี้เองที่ทำให้เกิดเป็น “โครงสร้างการดำเนินเรื่อง” ขึ้นมา การวิเคราะห์โครงสร้างของภาพยนตร์นั้นจัดอยู่ในกลุ่ม “ทฤษฎีตัวบท” (Textual Analysis) โดยจะเน้นวิเคราะห์ที่องค์ประกอบของตัวภาพยนตร์เอง เช่น ฉาก โครงสร้าง ตัวละคร ขนาดภาพ มุมมองภาพ โดยนักวิชาการกลุ่มนี้ จะวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์ในฐานะเป็นศิลปะที่สร้างสรรค์เพื่อสื่อสารถึงผู้ชม และมองว่าองค์ประกอบทั้งหลายของภาพยนตร์ล้วนผ่านกระบวนการปรุงแต่งเพื่อการสื่อสารทั้งสิ้น การศึกษาจึงมุ่งเน้นศึกษาที่กระบวนการปรุงแต่งเหล่านั้น (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2568

ส่วนนักคติชนวิทยาคนสำคัญอย่าง วลาดิมีร์ พรอพพ์ กล่าวว่า โครงสร้างนิทาน คือ สิ่งที่กำหนดเนื้อหาและการดำเนินไปของเนื้อเรื่องในนิทาน เปรียบเสมือนเส้นด้ายที่ร้อยเนื้อหาเข้าไว้ด้วยกันให้เป็นเรื่อง เช่นเดียวกับเส้นด้ายที่ร้อยดอกไม้ให้เป็นพวงมาลัย (ศิริพร ณ กลาง, 2552) โครงสร้างการดำเนินเรื่องจึงเป็นกระดูกสันหลังที่สำคัญมาก ๆ ของการเล่าเรื่อง และหากต้องการจะทราบถึงโครงสร้างการดำเนินเรื่องของเรื่องเล่าใด ๆ แล้วก็ต้องมองหาทางวิเคราะห์โครงสร้างเหล่านั้นออกมา

แนวคิดสำคัญอีกสาขาหนึ่งที่ใช้ในการวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องคือแนวคิดสื่อสารมวลชนที่เน้นศึกษาการสื่อสารกับผู้คนจำนวนมาก เพราะนิทานตำนาน เรื่องเล่าจากยุคบรรพกาลนั้น ปัจจุบันก็ได้พัฒนาตัวเองขึ้นไปอยู่ในรูปของภาพยนตร์ ซึ่งแนวคิดสำคัญของทางสื่อสารมวลชนที่จะใช้วิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องนั้นก็คือ แนวคิดการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration) ของกาญจนากั้วเทพ (2547) ซึ่งได้แบ่งการเล่าเรื่องออกเป็นภาวการณ์ต่าง ๆ 5 ภาวการณ์ด้วยกัน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย, และการยุติเรื่องราว

การวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์นั้น สามารถทำได้กับภาพยนตร์ทุกรูปแบบ รวมถึงภาพยนตร์การ์ตูนหรือแอนิเมชันด้วย แอนิเมชัน (Animation) คือ

หากกล่าวถึงแอนิเมชันแล้ว บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดแห่งหนึ่งของโลก ได้แก่ พิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ (Pixar Animation Studio) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของพิกซาร์ คือ Toy Story ที่ออกฉายในปี ค.ศ. 1995 นับว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบสามมิติ (3D Animation) ขนาดยาวเรื่องแรกของโลก ก่อนหน้านี้นี้ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวที่ฉายในโรงภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะมาจากวอลท์ ดิสนีย์และเป็นแอนิเมชันสองมิติ (2D Animation) ที่ผลิตด้วยการวาดด้วยมือทีละภาพ แน่นอนว่าแอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์นั้นเป็นภาพยนตร์ที่ดี มีคุณภาพและเป็นที่ชื่นชอบของผู้คน แต่การปรากฏตัว

ของพิกซาร์ก็ทำให้ดิสนีย์เสียกระบวนไปพอสมควร ด้วยความสดใหม่ของเทคโนโลยีแบบสามมิติที่สวยงามแปลกตาสำหรับผู้คนในยุคนั้น และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่าเรื่องของพิกซาร์ที่โดดเด่น มีเสน่ห์ และสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมมาได้ตลอดหลายสิบปี พิกซาร์จึงนับได้ว่าเป็นบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่สำคัญมาก ๆ แห่งหนึ่งของโลก (บุชบา เตชศรีสุธี, ม.ป.ป.)

จากที่มาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาถึงโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ เพื่อให้ทราบถึงแนวทาง วิธีการวางโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ อันจะเป็นกรณีศึกษาให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน อาจารย์ นักศึกษาทางด้านแอนิเมชัน หรือผู้สนใจด้านภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ทราบถึงโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของ พิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ อันจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนนักศึกษาด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงผู้ผลิต ผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ของตนเอง

ขอบเขตของการวิจัย

ภาพยนตร์ขนาดยาวเต็มเรื่องของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ ซึ่งมีทั้งหมด 27 เรื่อง ได้แก่ Toy Story, A Bugs Life, Toy Story 2, Monster Inc., Finding Nemo, The Incredible, Car, Ratatouille, Wall-E, Up, Toy Story 3, Car 2, Brave, Monster University, Inside Out, The Good Dinosaur, Finding Dory,

Car 3, Coco, Incredible 2, Toy Story 4, Onward, Soul, Luca, Buzz Light-year, Turning Red, Elemental

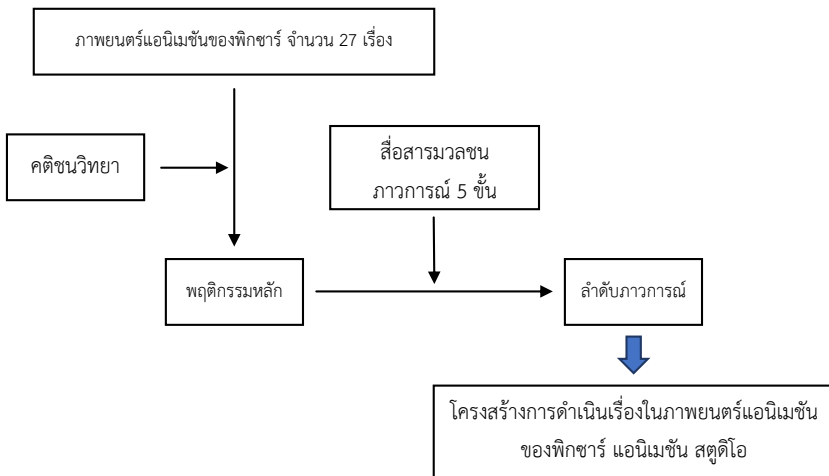
นิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัย

โครงสร้างการดำเนินเรื่อง หมายถึง พฤติกรรมหลักของตัวละครที่ทำให้เกิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซึ่งจัดเรียงเป็นภาพการณตามลำดับได้ดังนี้ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย, และการยุติเรื่องราว

พฤติกรรมหลัก หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำใดๆ ของตัวละครที่เมื่อกระทำไปแล้วเป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมอื่นๆ ตามมา

ภาพยนตร์การ์ตูน หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเต็มเรื่องที่ผลิตโดยบริษัทพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ และออกฉายตั้งแต่ปี ค.ศ.1995 ถึง ค.ศ. 2023 มีทั้งหมด 27 เรื่อง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การรวบรวมภาพยนตร์แอนิเมชัน งานวิจัยนี้ใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ สตูดิโอ โดยเข้าถึงได้จากเว็บไซต์ www.hotstar.com/th ซึ่งเป็นบริการสตรีมมิ่ง (Streaming) แบบหนึ่งที่มีบริษัทดิสนีย์เป็นผู้ให้บริการ ผู้ใช้บริการจะสามารถรับชมภาพยนตร์ทางออนไลน์ได้ด้วยการสมัครสมาชิก โดยจ่ายค่าสมาชิกแบบรายปีหรือรายเดือนเท่านั้น ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ที่นำมาวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวที่ออกฉายตั้งแต่ปี 1995 ถึงปี 2023 ซึ่งมีทั้งหมด 27 เรื่อง โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ทั้งหมด 27 เรื่อง

2. การรวบรวมพฤติกรรมหลักของตัวละคร ผู้วิจัยต้องคัดเลือกเอา “พฤติกรรมหลัก” ของตัวละครออกมาจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 27 เรื่อง การคัดเลือกพฤติกรรมหลักนี้จะใช้แนวคิดการวิเคราะห์โครงสร้างนิทานของวอลดิเมียร์ พร็อพพ์ ซึ่งพร็อพพ์ได้ให้หลักการว่า พฤติกรรมหลักที่แสดงถึงโครงสร้างของเรื่องนั้น จะต้องเป็นพฤติกรรมที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมอื่น ๆ ตามมาเท่านั้น พร็อพพ์เรียกพฤติกรรมหลักเช่นนี้ว่า Functions พฤติกรรมที่นำมาวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องจึงไม่ใช่การนำพฤติกรรมทุกอย่างมาใช้ หากแต่เป็นการคัดเลือก เอาเฉพาะ “พฤติกรรมหลัก” ตามนิยามของวอลดิเมียร์ พร็อพพ์ออกมาเพื่อการวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องต่อไปเท่านั้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้หลักการพรรณานิเคราะห์ โดยจัดแบ่งพฤติกรรมหลักของตัวละครออกเป็นภาวการณ์ต่าง ๆ ตามหลักการเล่าเรื่องของกาญจนา แก้วเทพ ซึ่งได้แบ่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ออกเป็นภาวการณ์ต่าง ๆ 5 ภาวการณ์ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Actions) ภาวะวิกฤติ (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Actions) และการยุติเรื่องราว (Ending) พฤติกรรมหลักในภาพยนตร์จะถูกจัดหมวดหมู่ให้เข้าไปอยู่ในแต่ละภาวการณ์ หลังจากจัดกลุ่มภาวการณ์เสร็จสิ้นทั้งเรื่องแล้ว จะเห็นลักษณะการใช้ภาวการณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน

แต่ละเรื่อง ซึ่งก็คือโครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ซึ่งกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยนี้ไม่ได้มีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ หากแต่ใช้การอ้างอิงรูปแบบการวิเคราะห์โครงสร้างภาพยนตร์การ์ตูนจากงานวิจัยของสัมฤทธิ์ ภูงลี

สรุปผลการวิจัย

ภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอ ทั้ง 27 เรื่อง มีการใช้รูปแบบโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่แตกต่างกันทั้งสิ้น 7 รูปแบบ ซึ่งจำแนกได้ดังนี้

รูปแบบที่ 1 มีการใช้ภาวการณ์จำนวน 4 ภาวการณ์

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบที่ 1 มีเพียง 1 เรื่อง คือ A Bug's Life ใช้ภาวการณ์ดังนี้ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, และการยุติเรื่องราว A Bug's Life ใช้ภาวการณ์เพียงแค่ 4 ภาวการณ์ เพราะไม่มีภาวะคลี่คลาย แต่ทั้ง 4 ภาวการณ์ที่เหลือก็ดำเนินเรื่องไปตามลำดับ ไม่มีการสลับหรือการซ้ำภาวการณ์แต่อย่างใด การเล่าเรื่องใน A Bug's Life เริ่มจากการให้ข้อมูลพื้นฐานในภาวะการเริ่มเรื่อง เช่น ให้ผู้ชมได้เห็นอาณาจักรมดที่มีชนชั้น มีราชินี มีเจ้าหญิง และมีมดงานที่มีความคิดแตกต่างจากคนอื่น (พระเอก) จากนั้นในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ก็พัฒนาความขัดแย้ง โดยเหล่ามดงานต้องเอาตัวรอดจากการกดขี่ของฝูงตั๊กแตน และนำไปสู่ภาวะวิกฤติของเรื่องที่พระเอกต้องช่วยเจ้าหญิงจากหัวหน้าตั๊กแตนซึ่งเป็นตัวร้ายหลักของเรื่องให้ได้ ในภาวะวิกฤติพระเอกของเรื่องได้หลอกล่อตั๊กแตนตัวร้ายไปที่รังนก ตั๊กแตนมุ่งแต่จะฆ่าปลิดด้วยความแค้น จึงไม่ทันได้สังเกตว่ามีรังนกอยู่ในบริเวณนั้น กว่าที่ตั๊กแตนจะทันรู้ตัวว่ามีรังนกอยู่ตรงนั้น เจ้านกตัวใหญ่ก็ปรากฏตัวขึ้นและจับตั๊กแตนไปกิน ฉากนี้แสดงภาพเม่นกจิกเอาตั๊กแตนไว้ในปาก แล้วบินขึ้นไปบนรังก่อนที่จะหย่อนตั๊กแตนเข้าไปในปากลูกนก ใช้ภาพซูมเข้าไปในปากนกเพื่อสื่อความหมายว่า ตั๊กแตนได้ถูกกินโดยลูกนกไปแล้ว จากนั้นก็ตัดภาพเป็นสีดำไปเป็นการจบภาวะวิกฤติของเรื่อง แต่เมื่อจบเหตุการณ์วิกฤตินี้แล้ว ภาพยนตร์ได้ตัดภาพไปยังสถานที่ใหม่ เวลาใหม่ คือไปเล่าเรื่องวิถีชีวิตของฝูงมดที่เปลี่ยนไป มีการยอมรับในตัวพระเอกมากขึ้น และทุกคนกล่าวลาณะละครสัตว์ที่มาช่วยฝูงมดต่อสู้กับตั๊กแตน ซึ่งการเล่าเรื่องลักษณะนี้ คือการนำผู้ชมเข้าสู่ภาวการณ์ยุติเรื่องราว

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง A Bug's Life จึงมีโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่ไม่มี การใช้ ภาวะคลี่คลาย หากภาพยนตร์จะใส่ภาวะคลี่คลายเข้ามาในเรื่องก็สามารถทำได้ เช่น เมื่อตึกแตกถูกลูกนกกินไปแล้ว ก็ให้เห็นว่าพระเอกนางเอกแอบหนีจากบริเวณรังนกออกมาได้อย่างปลอดภัย ก็นับได้ว่าเป็นภาวะคลี่คลายของเรื่อง แต่อย่างไรก็ตาม A Bugs Life ได้ตัดภาวะคลี่คลายออกจากการเล่าเรื่อง ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่ใช้ภาวะการณืเพียงแค่ 4 ภาวะการณืเท่านั้น

รูปแบบที่ 2 มีการใช้ภาวะการณืจำนวน 5 ภาวะการณื

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบที่ 2 นี้ใช้ 5 ภาวะการณื ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย, และการยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบที่ 2 นี้จำนวน 13 เรื่อง ได้แก่ Toy Story, Finding Nemo, Car, Ratatouille, Toy Story 3, Inside Out, The Good Dinosaur, Car 3, Incredible 2, Onward, Luca, Turning Red, Elemental

ภาพยนตร์ในรูปแบบนี้ จะไม่มีการเพิ่มภาวะการณืและไม่มีการสลับภาวะการณื เน้นการเล่าเรื่องไปตามลำดับภาวะการณืทั้ง 5 ชั้น ยกตัวอย่าง Toy Story ภาพยนตร์เริ่มต้นด้วยภาวะการเริ่มเรื่อง เป็นการให้ข้อมูลสำคัญต่างๆ ไปในภาพยนตร์ เช่น ของเล่นในเรื่องนี้มีชีวิตจิตใจสามารถพูดคุยได้ แต่พวกเขาต้องระวังไม่ให้มนุษย์เห็นตอนพวกเขามีชีวิต เป็นต้น ตามมาด้วยภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ เริ่มต้นเมื่อ วู้ดดี้กับบัซซูกำลังขี่ม้าที่ป๊ามันน์ ทำให้เขาทั้งสองกลายเป็นของเล่นหลงทาง วู้ดดี้จึงต้องหาทางกลับบ้านไปหาแอนดี้ เจ้าของของเขาให้ได้ ในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์นี้จึงได้สร้างปมความขัดแย้งหลัก หรือเป้าหมายหลักของเรื่องขึ้นมา แต่ก่อนที่จะบรรลุเป้าหมายสูงสุดของเรื่องได้ ตัวละครต้องฝ่าฟันอุปสรรคใหญ่ให้ได้เสียก่อน การเข้าสู่อุปสรรคหลักนี้ ก็คือการที่ภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะวิกฤติของเรื่องนั่นเอง ซึ่งเริ่มเมื่อวู้ดดี้และบัซซูนีออกจากบ้านของซิดได้ พร้อมกับ กับที่รถของแอนดี้เคลื่อนออกจากหน้าบ้าน เพราะกำลังจะย้ายไปอยู่ที่อื่น หากวู้ดดี้และบัซซูนีพลารถแอนดี้ พวกเขาก็จะไม่ได้เจอแอนดี้อีก เพราะพวกเขาไม่รู้เลยว่าแอนดี้จะย้ายไปอยู่ที่ใด

ในภาวะวิกฤตินี้ ผู้ชมจึงได้เห็นความพยายามของวู้ดดี้และบ๊ซที่จะใช้วิธีการต่างๆ นานา เพื่อไปให้ถึงรถของแอนดี้ให้ได้ และเมื่อพวกเขาหาทางกลับไปขึ้นรถของแอนดี้ได้สำเร็จ ก็ถือว่าบรรลุลักษณะวิกฤติของเรื่อง และภาพยนตร์ก็เคลื่อนเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย ซึ่งจะเป็นเหตุการณ์สั้นๆ ที่แสดงความรู้สึกที่ผ่อนคลายของตัวละคร โดยไม่มีการเปลี่ยนสถานที่แต่อย่างใด เช่นใน Toy Story ปิดท้ายภาวะวิกฤติด้วยการที่วู้ดดี้และบ๊ซตกลงไปในกล่องของเล่นข้างๆ แอนดี้ ภาวะคลี่คลายก็เล่าเรื่องต่อเนื่องไปเลย คือให้แอนดี้หันมาเจอวู้ดดี้กับบ๊ซ ซึ่งแอนดี้คิดว่าได้ทำลายไปแล้ว แอนดี้ดีใจมากที่ได้ของรักกลับคืนมา ซึ่งอารมณ์ของตัวละครในเรื่องทั้งแอนดี้ วู้ดดี้ และบ๊ซ โล้ท์เยียร์ ก็เป็นอารมณ์ของความสงบสุข เช่นเดียวกับอารมณ์ของผู้ชมที่ผ่อนคลายลงไปพร้อมกับตัวละคร และเมื่อความตึงเครียดหรือความตื่นเต้นของผู้ชมจบลงในภาวะคลี่คลายแล้ว ภาพยนตร์ก็เคลื่อนเข้าสู่ภาวะการณที่สุดท้าย นั่นคือการยุติเรื่องราว ใน Toy Story ผู้ชมจะได้เห็นว่า วู้ดดี้กลายเป็นเพื่อนรักของบ๊ซ และเมื่อแอนดี้ได้ของเล่นชิ้นใหม่อีกครั้ง วู้ดดี้ก็ไม่มีความอิจฉาอีกแล้ว เหล่าของเล่นในบ้านแอนดี้ก็อยู่กันอย่างมีความสุขต่อไป

นอกจาก Toy Story แล้ว ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่นๆ อีก 12 เรื่องในรูปแบบที่ 2 นี้ก็มีวิธีการเล่าเรื่องไม่ต่างกัน คือ ให้ข้อมูลพื้นฐาน (การเริ่มเรื่อง) สร้างปมขัดแย้งหลักหรือเป้าหมายหลัก (การพัฒนาเหตุการณ์) ฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อบรรลุเป้าหมายหลัก (ภาวะวิกฤติ) ผ่อนคลายเมื่อบรรลุเป้าหมายได้สำเร็จแล้ว (ภาวะคลี่คลาย) และจบเรื่องอย่างมีความสุข (การยุติเรื่องราว)

รูปแบบที่ 3 มีการใช้ภาวะการณจำนวน 6 ภาวะการณ

ภาพยนตร์ในรูปแบบที่ 3 นี้แบ่งย่อยลงไปได้อีกเป็น 2 กลุ่มย่อย โดยที่ทั้ง 2 กลุ่มย่อยนี้มีการใช้ภาวะการณ 6 ภาวะการณเท่ากัน แต่จะลำดับภาวะการณแตกต่างกัน ดังนี้

กลุ่มที่ 3.1 มีลำดับภาวะการณดังนี้ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบนี้จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ The Incredible, และ Finding Dory

กลุ่มที่ 3.2 มีลำดับภาวการณ์ดังนี้ การเริ่มเรื่อง ครั้งที่ 1, การเริ่มเรื่อง ครั้งที่ 2, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบนี้จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Car 2, และ Brave

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง The Incredible และ Finding Dory ซึ่งอยู่ในกลุ่ม 3.1 นั้น เล่าเรื่องด้วย ภาวการณ์เริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, และ ภาวะคลี่คลาย ไปตามปกติ แต่เมื่อคลี่คลายจุดวิกฤติของเรื่องได้ไปครั้งหนึ่งแล้ว ปัญหาหลักของเรื่องยังไม่สามารถคลี่คลายได้ทั้งหมด จึงต้องมีการเข้าสู่ภาวะวิกฤติ ครั้งที่ 2 เช่นในเรื่อง The Incredible เป้าหมายหลักของเรื่องคือการที่เหล่าซูเปอร์ฮีโร่ฝั่งพระเอกต้องปราบหุ่นยนต์ยักษ์ที่สร้างโดยซินโดรม (ตัวร้าย) ให้ได้ เมื่อทีมพระเอกปราบหุ่นยนต์ยักษ์ที่อาละวาดป่วนเมืองลงได้แล้ว ภาวะวิกฤติก็ได้ถูกคลี่คลายลง แต่ในขณะที่ภาพยนตร์อยู่ในภาวะคลี่คลาย (ครั้งที่ 1) อยู่ นั้น ลูกคนเล็กของทีมพระเอกกลับถูกซินโดรมจับตัวไป ทีมพระเอกจึงต้องตามไปช่วยลูกคนเล็กของพวกเขากลับมาให้ได้ นั่นหมายความว่าภาพยนตร์ได้สร้างเป้าหมายใหม่ขึ้นมา กลายเป็นภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ในเรื่อง และเมื่อช่วยลูกคนเล็กเอาไว้ได้แล้ว ซินโดรมก็ถูกดูดเข้าไปในใบพัดเครื่องบินทำให้เครื่องบินระเบิดไปทั้งลำ ในขณะที่เหล่าพระเอกปลอดภัยอยู่เบื้องล่าง ภาพยนตร์ก็ได้ตัดเปลี่ยนเวลาและสถานที่ไปเลย ทำให้ The Incredible ไม่มีภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 แต่ตัดจบเข้าภาวะยุติเรื่องราวไปเลย

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Finding Dory ก็มีลักษณะเช่นเดียวกัน คือ มีการสร้างเป้าหมายหลักของเรื่อง (ภาวะวิกฤติ) 2 ครั้ง และเมื่อแก้ปัญหาหรือบรรลุเป้าหมายครั้งที่ 2 ได้แล้วก็ตัดไปที่ภาวะยุติเรื่องราวเลย ไม่มีการทอดอารมณ์ลงในภาวะคลี่คลายแต่อย่างใด

โครงสร้างแบบ 6 ภาวการณ์ในกลุ่มที่ 3.2 นั้น ดำเนินเรื่องตามลำดับเช่นกันเพียงแต่มีการใช้ภาวะการเริ่มเรื่อง 2 ครั้ง ในเรื่อง Car 2 เริ่มเรื่องด้วยการเล่าถึงสายลับคนหนึ่งที่ถูกไปยังรังโจรเพื่อสืบหาการหายตัวไปของเพื่อนสายลับ และได้พบกับกลุ่มก่อการร้าย ก่อนที่จะมีการไล่ล่าและตัดจบเหตุการณ์ไป จากนั้นได้เปลี่ยนเหตุการณ์ไปเล่าเรื่องราวของโล่ทิง (พระเอก) ในเมืองเรดิโอสปริง นั่นคือเป็นการ

เริ่มเรื่องครั้งที่ 2 นั้นเอง จากนั้นพัฒนาเหตุการณ์ต่อไปเรื่อยๆ จนไปถึงจุดวิกฤติของเรื่อง ซึ่งในภาวะวิกฤตินี้ภาพยนตร์ได้นำการเริ่มเรื่องที่ต่างกัน 2 เรื่องมาเชื่อมโยงกัน กล่าวคือ ภาวะวิกฤติคือการที่โล่หนึ่งลงแข่งขันตามปกติเพื่อรักษาแชมป์ แต่กลุ่มก่อการร้ายได้ลอบวางระเบิดในงานโดยมุ่งหวังเอาชีวิตของโล่หนึ่ง การก่อการร้ายกับการแข่งรถจึงลงเอยมาเป็นภาวะวิกฤติเดียวกันด้วยเหตุนี้ และแก้ไขภาวะวิกฤติด้วยการปลดชนวนระเบิดพร้อมกับการจับตัวคนร้าย จากนั้นก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลายและการยุติเรื่องราวตามปกติ

เรื่อง Brave อยู่ในกลุ่ม 3.2 เช่นกัน แต่แตกต่างจาก Car 2 ออกไปเล็กน้อย แม้จะมีลำดับภาวะการณ์เหมือนกันก็ตาม เนื่องจากว่า Brave นั้นไม่ได้เล่าเรื่องของคน 2 ฝ่ายแล้วค่อยมาบรรจบเป็นเรื่องเดียวกันในภายหลัง แต่ Brave เล่าเรื่องของคนกลุ่มเดิม เพียงแต่เล่าต่างเวลากัน กล่าวคือ ในภาวะการณ์เริ่มเรื่องครั้งที่ 1 ภาพยนตร์เล่าเรื่องพระราชาและพระราชินีที่พาเจ้าหญิงมิลันด์ออกไปปิกนิกนอกพระราชวังเป็นการส่วนพระองค์ ไม่มีองครักษ์ติดตามไปด้วย พวกเขาได้พบกับหมียักษ์มอดู พระราชาต่อสู้กับหมียักษ์เพื่อให้พระราชินีได้พาองค์หญิงหนีไป จากนั้นภาพก็ตัดไปโดยที่ภาพยนตร์ไม่ได้เฉลยว่าผลการต่อสู้เป็นเช่นไร นับว่าเป็นการจบภาวะการเริ่มเรื่องครั้งที่ 1 เมื่อภาพยนตร์กลับมาเล่าเรื่องอีกครั้ง เวลาในเรื่องได้ผ่านไปหลายปีจนเจ้าหญิงมิลันด์เติบโตเป็นหญิงสาวที่สง่างามพร้อมกับเธอเองมีน้องชายฝาแฝดอีก 3 คน สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่นับได้ว่าเป็นข้อมูลพื้นฐานที่เข้าสู่ทางไปสู่การพัฒนาเหตุการณ์ต่อไปในอนาคต นั้นเท่ากับว่าภาพยนตร์ได้ใช้ภาวะการณ์เริ่มเรื่องใหม่เป็นครั้งที่ 2 นั้นเอง และประเด็นนี้เป็นจุดที่ทำให้ Brave มีการดำเนินเรื่องแตกต่างจาก Car 2 แม้ว่าจะใช้จำนวนภาวะการณ์เท่ากัน และใช้ลำดับภาวะการณ์เหมือนกันก็ตาม Car 2 ใช้ภาวะการณ์เริ่มเรื่อง 2 ครั้ง โดยเล่าเรื่องของคน 2 กลุ่ม แต่ Brave เล่าเรื่องคนกลุ่มเดียวที่ต่างเวลากัน คือตอนเด็กและตอนโต เมื่อผู้ชมได้รับข้อมูลเกี่ยวกับเจ้าหญิงมิลันด์และครอบครัวในภาวะการเริ่มเรื่องครั้งที่ 2 แล้ว ภาพยนตร์ก็เข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ และเข้าสู่ภาวะวิกฤติด้วยการที่มิลันด์ต้องแก้คำสาปเพื่อเปลี่ยนแม่ของเธอในร่างหมีให้กลับคืนสู่ร่างมนุษย์ให้ได้ และเมื่อแก้คำสาปได้แล้ว ภาพยนตร์ก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลาย และภาวะการณ์ยุติเรื่องราวตามสูตรโครงสร้างปกติ

รูปแบบที่ 4 มีการใช้ภาวการณ์จำนวน 7 ภาวการณ์

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบนี้จะใช้ 7 ภาวการณ์ในการดำเนินเรื่อง ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2, การยุติเรื่องราว ภาพยนตร์ในรูปแบบที่ 4 นี้ มี 5 เรื่อง ได้แก่ Toy Story 2, Monster Inc., Wall-E, Up, Coco

การจัดเรียงภาวการณ์ในรูปแบบนี้ มีลักษณะการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกับโครงสร้างในรูปแบบที่ 3.1 ที่มีจำนวนภาวการณ์ 6 ภาวการณ์สิ่งที่รูปแบบที่ 4 เพิ่มเข้ามา ก็คือ ภาวะการคลี่คลายเหตุการณ์ครั้งที่ 2

Toy Story 2 เริ่มเรื่องด้วยการที่วู้ดดี้ออกไปช่วยเพื่อนของเล่นที่ถูกเอาไปขายเป็นของมือสอง ทำให้วู้ดดี้ถูกลักพาตัว (ขโมย) ไปโดยนักสะสมของเล่น ทำให้บ๊ซและเพื่อนๆ ต้องตามไปช่วยวู้ดดี้กลับมา จึงเกิดเป็นเป้าหมายหลักของภาพยนตร์เรื่อง Toy Story 2 ขึ้นมา และแน่นอนว่าการจะช่วยวู้ดดี้ได้นั้น บ๊ซต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากมายในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ และเมื่อเอาชนะทุกอุปสรรคได้แล้วในภาวะวิกฤติ บ๊ซก็สามารถช่วยวู้ดดี้เอาไว้ได้ ภาวะวิกฤติที่ถูกคลี่คลายลงแต่ภาพยนตร์ยังไม่จบ เพราะเมื่อวู้ดดี้ถูกขโมยไปพักไว้ที่บ้านของนักสะสมของเล่น วู้ดดี้ได้พบกับของเล่นอื่น ๆ ที่อยู่ในคอลเลกชันเดียวกันกับเขาอีก 3 ชีวิต คือ นักชุดทอง ม้าบูลาย และเจสซี่สาวคาวเกิร์ล (cowgirl) และในภาวะวิกฤติวู้ดดี้กับเจสซี่ถูกแยกออกไปคนละทาง ทำให้เมื่อบ๊ซช่วยวู้ดดี้ได้แล้ว แต่เจสซี่ยังคงรอการช่วยเหลืออยู่ วู้ดดี้และบ๊ซจึงต้องตามไปช่วยเจสซี่อีกทอดหนึ่ง ซึ่งนับว่าเป็นภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ของเรื่อง เมื่อวู้ดดี้ตามไปช่วยเจสซี่ออกจากเครื่องบินได้สำเร็จแล้ว ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 จึงถูกแก้ไข และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 ด้วยการแสดงให้เห็นว่าตัวละครทุกตัวปลอดภัยดี และส่งท้ายเรื่องในภาวะการยุติเรื่องราว ด้วยการให้แอนดี้กลับจากโรงเรียนและได้พบกับของเล่นใหม่ 2 ชิ้นคือ เจสซี่และบูลาย เหล่าของเล่นได้อยู่พร้อมหน้ากับแอนดี้มีความสุขอีกครั้ง

ภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ อีก 4 เรื่องในรูปแบบโครงสร้างฯ แบบที่ 4 นี้ ก็มีลักษณะการเล่าเรื่องเช่นเดียวกับ Toy Story 2 คือ เริ่มเรื่องแล้วพัฒนาเหตุการณ์

มุ่งไปสู่ปมขัดแย้งหลักหรือเป้าหมายหลักของเรื่อง จากนั้นเข้าสู่ภาวะวิกฤติเพื่อแก้ไข ปัญหา เมื่อเอาชนะภาวะวิกฤติได้แล้ว ก็เข้าสู่การคลี่คลายเหตุการณ์ แต่ภาพยนตร์ จะยังไม่จบ ยังมีการสร้างภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ขึ้นมา และเมื่อแก้ไขวิกฤติครั้งที่ 2 ได้ ก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นภาวะการณ์ที่รูปแบบโครงสร้างฯ แบบที่ 3.1 ไม่มี และสุดท้ายก็นำตัวละครและผู้ชมเข้าสู่ภาวะการยุติเรื่องราว เป็นอันจบ ภาพยนตร์อย่างบริบูรณ์

ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 นี้จะเป็นเป้าหมายเดิมหรือเป้าหมายใหม่ก็ได้ แต่จะต้องใช้เนื้อเรื่องเดิมที่ถูกเล่าไปแล้วในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ จะต้องไม่ใช่การปู เนื้อเรื่องใหม่แล้วสร้างปมขัดแย้งใหม่ เช่น ในเรื่อง Toy Story 2 ภาวะวิกฤติทั้ง 2 ครั้ง มีเป้าหมายเดียวกันคือ การช่วยเหลือนักโทษให้ปลอดภัย ครั้งที่ 1 ช่วยวัวดี จากนักขุดทอง ครั้งที่ 2 ช่วยเจสซี่จากเครื่องบิน และสุดท้ายทุกคนได้กลับบ้านไป อยู่กับแอนได้อย่างมีความสุข ในเรื่อง Monster Inc. ก็เช่นกัน วิกฤติครั้งที่ 1 ช่วยบู จากปีศาจจิ้งจก วิกฤติครั้งที่ 2 ช่วยบูจากเจ้าของโรงงาน ภาวะวิกฤติทั้ง 2 ครั้ง มีเป้าหมายเดียวกันคือการช่วยหนูน้อยบูให้ปลอดภัยเพื่อที่จะได้ส่งเธอกลับโลก มนุษย์ แต่ในเรื่อง Up นั้น ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1 คือการพาบ้านของคิมพูชาร์ลไปถึง น้ำตกสวรรค์ (Paradise Fall) ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 คือการช่วยเหลือนักบินจาก ผู้ร้ายให้กลับไปอยู่กับลูกๆ ของเธออย่างปลอดภัย จะเห็นว่าในเรื่อง Up นี้ภาวะ วิกฤติทั้ง 2 ครั้งมีเป้าหมายต่างกัน แต่ทั้ง 2 วิกฤตินั้น อยู่บนเส้นเรื่องเดียวกันซึ่งถูก ปูเอาไว้อย่างดีในภาวะการพัฒนาเหตุการณ์

รูปแบบที่ 5 มีการใช้ภาวะการณ์จำนวน 8 ภาวะการณ์

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบนี้จะดำเนินเรื่องด้วยการใช้ 8 ภาวะการณ์ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบนี้จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Soul และ Buzz Lightyear

โครงสร้างในรูปแบบนี้ใช้ลำดับภาพการณตามสูตรการเล่าเรื่อง แต่เมื่อคลี่คลายปัญหา ผ่านภาวะวิกฤติได้แล้ว ภาพยนตร์กลับไม่ยอมยุติเรื่องราว กลับพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 ขึ้นมาใหม่ และนำเรื่องไปสู่ความขัดแย้งหรือเป้าหมายใหม่อีกครั้ง เมื่อคลี่คลายภาวะวิกฤติในครั้งที่ 2 ได้แล้วนั่นเอง ภาพยนตร์จึงยอมเข้าสู่การยุติเรื่องราวเพื่อจบเรื่องราวทั้งหมดลง

ภาพยนตร์เรื่อง Soul เริ่มเรื่องด้วยโจพระเอกของเรื่องมีโอกาที่จะร่วมแสดงคอนเสิร์ตกับนักดนตรีชื่อดัง เขาดีใจมากจนเดินตกท่อและเสียชีวิต ในโลกวิญญาณโจได้รู้ว่ามีวิธีที่จะกลับไปเข้าร่างของเขาได้ เขาจึงทำทุกวิถีทางที่จะกลับเข้าร่างเพื่อไปแสดงคอนเสิร์ตที่เขาใฝ่ฝันมาทั้งชีวิต และเมื่อโจเอาชนะอุปสรรคทั้งหลายจนสามารถกลับเข้าร่างได้สำเร็จ ภาวะวิกฤติของเรื่องก็บรรลุลุลผล และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายที่โจรู้สึกว่างเปล่า ความรู้สึกนี้เกิดขึ้นเพราะโจถึงเพื่อนคนหนึ่งเอาไว้ในโลกวิญญาณ ลึกๆ ในใจเขาจึงรู้สึกผิด ด้วยปมของเรื่องที่ยังคลี่คลายไม่หมด ภาพยนตร์จึงได้พัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 ขึ้นมา เพื่อนำโจกลับไปสู่ภาวะวิกฤติอีกครั้ง โดยครั้งที่ 2 นี้โจต้องหาวิธีให้เพื่อนรักของเขาได้ไปเกิด และเมื่อภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 สำเร็จลุล่วงไปแล้ว ภาพยนตร์ก็แสดงภาวะคลี่คลาย และเข้าสู่การยุติเรื่องราวด้วยการให้โอกาสโจกลับไปใช้ชีวิตบนโลกมนุษย์อีกครั้งหนึ่ง เป็นการจบเรื่องราวทั้งหมดของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Soul

Buzz Lightyear เริ่มเรื่องด้วยการให้ข้อมูลว่า พระเอกอยู่ในยานที่กำลังเดินทางสำรวจอวกาศ และได้ลงจอดที่ดาวที่ยังไม่ถูกสำรวจดวงหนึ่ง เกิดอุบัติเหตุขณะนำยานขึ้นบินทำให้แท่งเชื้อเพลิงหลักของยานเสียหาย ลูกเรือทั้งหมดจึงต้องใช้ชีวิตบนดาวดวงนี้ โดยที่บัซ ไลท์เยียร์พระเอกของเรื่องหาทางสร้างแท่งเชื้อเพลิงขึ้นมาใหม่ จากนั้นก็พัฒนาเหตุการณ์ไปเรื่อยๆ จนในที่สุดบัซก็สร้างแท่งเชื้อเพลิงแบบไฮเปอร์สปีด (Hyper Speed) ได้สำเร็จ เมื่อเป้าหมายหลักของตัวละครบรรลุลุลผลแล้ว นั่นคือภาวะวิกฤติของเรื่องได้ถูกแก้ไขแล้ว ภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะคลี่คลายด้วยการแสดงความยินดีกับความสำเร็จของบัซ ก่อนที่บัซจะบินกลับลงมา ยังพื้นดาว แต่เมื่อกลับมาถึงภาคพื้น บัซกลับพบว่ามียาหลายสิ่งๆ ที่ผิดแปลกไป เขาก็ได้พบกับอิชซี และ

จุดนี้เองที่ภาพยนตร์ได้เข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 ซึ่งเล่าเรื่องราวการรุกรานของซ็อกและบริวารที่ชั่วร้าย ซ็อกจับตัวบ๊ชไปได้ ทำให้ซ็อกซึ่งต้องตามไปช่วยเป้าหมายหลักของเรื่องจึงเป็นการที่ทีมพระเอกต้องเอาตัวรอดจากซ็อกออกมาให้ได้ เมื่อถึงภาวะวิกฤติบ๊ช โลท์เยียร์ก็สามารถกำจัดซ็อกได้สำเร็จและช่วยอิซซึกับเพื่อนๆ กลับคืนสู่ดาวเคราะห์ได้อย่างปลอดภัย นั่นคือภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ได้ถูกแก้ไขแล้ว ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 ก็แสดงภาพที่พวกเขาออกจากยานมาสู่อวกาศอย่างมีความสุขและเข้าสู่การยุติเรื่องราวด้วยการที่ผู้การฯ คนใหม่จัดตั้งหน่วยสำรวจอวกาศ Space Rangers ขึ้นมาอีกครั้ง โดยให้บ๊ชเป็นหัวหน้าและมีอิซซึกับเพื่อนๆ เป็นสมาชิกในทีม

ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีการเล่าเรื่องซ้อนกัน 2 ครั้ง เพราะตัวละครหลักมีเป้าหมายที่แตกต่างกันในช่วงวิกฤติที่ 1 และวิกฤติที่ 2 แต่อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 นั้นก็เป็นเรื่องราวที่สืบเนื่องมา จากเนื้อเรื่องในช่วงแรกทั้งสิ้น เช่น ในเรื่อง Soul ช่วงแรกพูดถึงการที่โจต้องแย่งชิงทุกอย่างเพื่อมาเกิด แต่เมื่อเขาได้ทุกอย่างแล้ว เขากลับไม่มีความสุข เขาจึงกลับไปช่วยเหลือนเพื่อนที่เขาทิ้งไปให้ได้กลับมาเกิด ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ก็คือบ๊ชมีปัญหาที่สืบเนื่องมาจากวิกฤติครั้งที่ 1 เช่นเดียวกับเรื่อง Buzz Lightyear ซ็อกมารุกรานดาวดวงนี้ก็เพราะต้องการแย่งแท่งเชื้อเพลิงไฮเปอร์สปีดไปจากบ๊ช ซึ่งบ๊ชได้ทดลองสร้างเชื้อเพลิงจนประสบความสำเร็จในช่วงภาวะวิกฤติครั้งที่ 1 แม้จะมีการใช้ภาวะวิกฤติ 2 ครั้ง แต่เนื้อเรื่องในทั้ง 2 ช่วงก็ยังต่อเนื่องกัน ส่วนเหตุผลที่ภาพยนตร์ต้องพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 เพิ่มเข้ามา ก็เพื่อที่จะสร้างตรรกะหรือเหตุผลมารองรับว่าทำไมตัวละครจึงต้องพาตัวเองเข้าไปสู่ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 นั่นเอง

รูปแบบที่ 6 มีการใช้ภาวะการณ์จำนวน 9 ภาวะการณ์

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบนี้ ดำเนินเรื่องด้วยการใช้ 9 ภาวะการณ์ ได้แก่ การเริ่มเรื่องครั้งที่ 1, การเริ่มเรื่องครั้งที่ 2, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบนี้เพียงหนึ่งเรื่อง ได้แก่ Monster University

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีภาวะการเริ่มเรื่อง 2 ครั้งเนื่องจาก การเริ่มเรื่องครั้งที่ 1 จะเล่าเรื่องราวของไม้ค้อนเด็กว่าเหตุใดเขาจึงไฝฝืนอยากจะเป็นนักหลอน จากนั้นภาพยนตร์ก็ตัดผ่านเวลาไปอีกหลายปี แล้วเริ่มต้นภาวะการใหม่ด้วยการเล่าเรื่องของไม้ค้อนเหมือนเดิม แต่เป็นไม้ค้อนที่เติบโตขึ้นมาแล้ว และสอบเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยที่เขาไฝฝืนเอาไว้ได้ ภาวะการใหม่นี้จึงต้องนับว่าเป็นภาวะการเริ่มเรื่องครั้งที่ 2 เนื่องจากเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่องใหม่ ให้ข้อมูลใหม่ แม้จะเล่าถึงตัวละครตัวเดิม แต่ก็คนละช่วงเวลากัน ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีภาวะการเริ่มเรื่อง 2 ครั้ง (ลักษณะเดียวกับเรื่อง Brave) เมื่อวางเนื้อหาในช่วงการเริ่มเรื่องเอาไว้ดีแล้ว ภาพยนตร์ก็เข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1 ด้วยการผูกปมขัดแย้งให้ไม้ค้อนและซัลลี่ถูกไล่ออกจากคณะเขย่าขวัญ แต่มีเงื่อนไขว่า หากพวกเขาสามารถเป็นแชมป์ในรายการแข่งขันเกมซูได้ พวกเขาจะได้สิทธิ์กลับเข้าไปเรียนในคณะเขย่าขวัญ เงื่อนไขนี้ทำให้เกิดเป้าหมายหลักของเรื่องขึ้นมา และเหตุการณ์ต่อจากนี้ในภาพยนตร์ ก็จะเล่าถึงการแข่งขันเกมซูทั้ง 4 เกม และในเกมส์สุดท้ายภาพยนตร์ก็เข้าสู่ภาวะวิกฤติ เพราะเป็นสถานการณ์ที่จะตัดสินว่า เป้าหมายหลักของตัวละครจะสัมฤทธิ์ผลหรือไม่ และเมื่อทีมของไม้ค้อนและซัลลี่เอาชนะคู่ต่อสู้ในเกมส์สุดท้ายจนคว้าแชมป์มาได้ ภาวะวิกฤติของเรื่องก็ถูกแก้ไข และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายด้วยการให้ตัวละครทั้งหลายได้แสดงความคิดเห็นอย่างขื่นขื่น

ภาพยนตร์ได้เข้าสู่ภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 เมื่อไม้ค้อนจับได้ว่าซัลลี่โกงการแข่งขันเพื่อทำให้ทีมของพวกเขาเป็นแชมป์ ไม้ค้อนไม่ได้เสียใจเรื่องแพ้หรือชนะ แต่ไม้ค้อนเสียใจว่าแม้แต่ซัลลี่ยังไม่เชื่อมั่นว่าเขาจะสามารถเป็นนักหลอนได้ เพื่อพิสูจน์ตัวเอง ไม้ค้อนจึงแอบไปยังห้องแล็บของมหาวิทยาลัยเพื่อใช้ประตูดิจิทัลไปยังโลกมนุษย์ ภาพยนตร์จึงเข้าสู่ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ซัลลี่รีบเข้าประตูดิจิทัลไปช่วยไม้ค้อน ทั้งไม้ค้อนและซัลลี่ต่างก็เจอกับอุปสรรคมากมายก่อนที่จะสุดท้ายทั้งสองคนจะช่วยกันหาทางกลับสู่โลกมอนสเตอร์ได้สำเร็จ เมื่อพวกเขากลับบ้านได้อย่างปลอดภัยแล้ว ก็เข้าสู่ภาวะคลี่คลายที่ตัวละครทุกตัวปลอดภัยและเริ่มรู้สึกโล่งใจขึ้นมาบ้าง จากนั้นภาพยนตร์ก็ตัดเข้าสู่ภาวะการยุติเรื่องราว โดยไม้ค้อนและซัลลี่ถูกไล่ออกจากมหาวิทยาลัย

แต่พวกเขาก็ไปสมัครงานกับบริษัทรับจ้างหลอน ใต้เต้าขึ้นไปเรื่อยๆ จนในที่สุดซลลี่ก็กลายเป็นนักหลอนที่มีชื่อเสียง โดยมีไมค์เป็นผู้ช่วยประจำตัว

รูปแบบที่ 7 มีการใช้ภาวะการณจำนวน 10 ภาวะการณ

ภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบนี้ ดำเนินเรื่องด้วยการใช้ 10 ภาวะการณ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 1, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1, การพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2, ภาวะวิกฤติครั้งที่ 3, ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 3, การยุติเรื่องราว มีภาพยนตร์ในรูปแบบที่ 7 นี้เพียงหนึ่งเรื่อง คือ Toy Story 4

ภาพยนตร์เริ่มด้วยการนำเสนอข้อมูลพื้นฐานเช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ของพิกซาร์ สำหรับ Toy Story 4 ได้ให้ข้อมูลว่า บอนนี่สร้างของเล่นขึ้นใหม่ขึ้นมาจากเศษขยะ เธอตั้งชื่อของเล่นนี้ว่า ฟ็อกกี้ และเธอก็รักของเล่นชิ้นนี้มาก จากนั้นภาพยนตร์ก็เข้าสู่ภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 1 ด้วยการสร้างเรื่องให้ครอบครัวของบอนนี่ออกไปเที่ยวด้วยรถบ้านพร้อมกับของเล่นทั้งหมดของบอนนี่ ระหว่างทางฟ็อกกี้ก็ยังคิดว่าตัวเองเป็นขยะไม่ใช่ของเล่น ก็กระโดดออกจากรถไปเสียตัวๆ ทำให้วู้ดดี้ต้องกระโดดตามไปช่วย ฉากนี้จึงเกิดเป้าหมายหลักของเรื่องขึ้นมา นั่นคือการช่วยเหลือฟ็อกกี้กลับบ้านให้ได้ วู้ดดี้ตามหาตัวฟ็อกกี้ได้ไม่ยาก แต่เมื่อวู้ดดี้พาฟ็อกกี้กลับมาจนถึงลานจอดรถ วู้ดดี้บังเอิญหันไปเจอโคมไฟของโบว์ (ของเล่นชิ้นหนึ่งที่เคยอยู่บ้านแอนดี้ และในเรื่องผูกไว้ให้เป็นคนรักของวู้ดดี้ด้วย) วู้ดดี้พาฟ็อกกี้เข้าไปในบ้านขายของเก่าซึ่งมีโคมไฟโบว์โชว์อยู่หน้าร้าน พวกเขาได้พบกับแก๊บบี้ ตุ๊กตาเด็กผู้หญิงที่กลองเสียงซารูต เธอจับตัววู้ดดี้เอาไว้เพื่อฝ่าเอากลองเสียง แนนอนว่าวู้ดดี้ไม่ยอมแต่แก๊บบี้จับตัวฟ็อกกี้ไว้เป็นตัวประกัน จึงเกิดการต่อสู้ การแย่งชิงมากมาย เนื้อเรื่องระหว่างนี้ วู้ดดี้ได้พบกับโบว์อีกครั้ง และโบว์นี่เองที่ช่วยวู้ดดี้ชิงตัวฟ็อกกี้กลับมา แม้จะไม่สำเร็จก็ตาม

ภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะวิกฤติเมื่อวู้ดดี้ยอมมอบกลองเสียงให้กับแก๊บบี้เพื่อแลกกับตัวฟ็อกกี้ นี่จึงทำให้เป้าหมายหลักของเรื่องได้รับการแก้ไข และในภาวะคลี่คลายครั้งที่ 1 วู้ดดี้ก็พาฟ็อกกี้กลับไปเจอกับบอนนี่ได้สำเร็จ แต่ในขณะที่กำลังจะ

ออกไปจากร้านขายของเก่านั้น วู้ดดี้ได้เห็นว่าแก๊ปบี้ที่กลองเสียงไซ้ได้ปกติแล้ว กลับถูกปฏิเสธจากเด็กผู้หญิง ทำให้แก๊ปบี้ฝันสลาย วู้ดดี้จึงยอมทิ้งบอนนี่แล้วกลับไปหาแก๊ปบี้ ส่วนฟ็อกก็กลับไปยังรถบ้านกับบอนนี่ เป็นการจบประเด็นเรื่องฟ็อกก็อย่างสมบูรณ์ ฟ็อกก็จะมีผลต่อการดำเนินเรื่องในส่วนที่เหลืออีก

วู้ดดี้ตั้งใจจะช่วยแก๊ปบี้หาเจ้าของให้ได้โดยมีโบว์ตามมาสืบหาอีกแรง และฉากนี้ทำให้เกิดเป้าหมายใหม่ของเรื่องขึ้นมา คือการหาเจ้าของให้แก๊ปบี้ เหตุการณ์ช่วงนี้จึงเป็นภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ครั้งที่ 2 วู้ดดี้เสนอให้แก๊ปบี้ไปอยู่กับบอนนี่ด้วยกัน แก๊ปบี้ก็ยอมรับข้อเสนอของวู้ดดี้ พวกเขาจึงวางแผนเพื่อหนีออกจากร้านขายของเก่าโดยไม่ให้นุชย์จับได้ แต่ระหว่างทางที่จะไปหารถบ้านของบอนนี่ แก๊ปบี้ได้เจอกับเด็กหญิงคนหนึ่งที่กำลังร้องไห้อยู่ลำพังในสวนสนุกเพราะเธอพลัดหลงกับพ่อแม่ แก๊ปบี้รู้สึกขึ้นมาในทันทีว่าเธออยากจะปลอบประโลมเด็กหญิงคนนั้นให้หายเสียขวัญ นี่จึงกลายเป็นภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 วู้ดดี้กับโบว์ช่วยให้เด็กหญิงได้เจอกับแก๊ปบี้ ทำให้แก๊ปบี้ได้เป็นของเล่นที่มีเจ้าของเป็นครั้งแรกในชีวิตของเธอ ภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ของเรื่องก็ได้รับการแก้ไข ภาพยนตร์เข้าสู่ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 ด้วยการให้เห็นว่าเด็กหญิงที่หลงทางคนนั้นได้เจอกับพ่อแม่ พวกเขากลับบ้านพร้อมกับแก๊ปบี้ในอ้อมกอด และหลังจากเหตุการณ์นี้เรื่องราวของแก๊ปบี้ก็จบลง และจะไม่มีผลใดๆ กับเนื้อเรื่องอีก

เรื่องของฟ็อกก็จบลงไปด้วยดีแล้ว เรื่องของแก๊ปบี้ก็จบลงไปด้วยดีแล้ว แต่ยังคงเหลือการพา วู้ดดี้กลับไปหาบอนนี่อย่างปลอดภัย นี่จึงกลายเป็นภาวะวิกฤติครั้งที่ 3 ของเรื่อง วู้ดดี้ได้นัดแนะกับบ๊ช โลท์เฮียร์ว่า ให้หาลูกพ่อของบอนนี่ขับรถบ้านเข้าไปที่ม้าหมุนในสวนสนุก ดังนั้นเมื่อช่วยเหลือแก๊ปบี้ได้สำเร็จแล้ว วู้ดดี้กับโบว์ก็ยังคงต้องเดินทางไปให้ถึงม้าหมุนที่เป็นจุดนัดพบ เมื่อทุกคนผ่านอุปสรรคจนไปถึงจุดนัดพบได้แล้ว วู้ดดี้ก็สามารถกลับไปขึ้นรถบ้านของบอนนี่ได้อย่างปลอดภัย แต่โบว์ไม่ยอมกลับไปด้วย วู้ดดี้เลือกที่จะอยู่กับโบว์ แม้ว่าวู้ดดี้จะไม่ได้กลับไปหาบอนนี่ แต่ก็นับได้ว่าเป้าหมายหลักของเรื่องได้บรรลุผลแล้ว ภาวะวิกฤติครั้งที่ 3 จึงจบลงด้วยดี และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายด้วยการให้ของเล่นทุกชิ้นได้มาเจอกับโบว์อีกครั้งพร้อมกับการร่ำลาก่อนที่รถบ้านของบอนนี่จะขับออกจากสวนสนุกไป

ภาวะการณ์ที่ 10 ซึ่งเป็นภาวะการณ์สุดท้าย ภาพยนตร์ได้เข้าสู่การยุติเรื่องราว โดยให้ผู้ชมได้เห็นว่า วู้ดดี้กับโบว์มีความสุขมาก แม้ว่าวู้ดดี้จะไม่เคยต้องเป็นของเล่นที่ไม่มีเจ้าของมาก่อน แต่การได้อยู่กับโบว์และคอยช่วยเหลือเหล่าของเล่นหลงทางให้ได้มีเจ้าของก็ทำให้ทั้งสองคนมีความสุข ทางด้านบอนนี่นั้นเธอไปโรงเรียนตามปกติ และในวันหนึ่งเธอก็มีของเล่นชิ้นใหม่กลับมาบ้านเป็นพ็อกกี้ผู้หญิง และดูเหมือนว่าพ็อกกี้ชายจะชอบพ็อกกี้คนใหม่เสียด้วย

การวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องทั้งทางคติชนวิทยาและสื่อสารมวลชน โดยทั่วไปนั้นมักจะไม่มี การประเมินคุณค่าโครงสร้างการดำเนินเรื่องว่าโครงสร้างแบบใดดีกว่าแบบใด จะเป็นเพียงแต่ค้นหาโครงสร้างการดำเนินเรื่องของนิทาน หรือภาพยนตร์แต่ละเรื่องเท่านั้นว่ามีลักษณะการดำเนินเรื่องเช่นไร อย่างไรก็ตามผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ทั้ง 27 เรื่อง ก็พอทำให้มองเห็นลักษณะร่วมกันบางประการที่พิกซาร์ใช้ในแต่ละภาวะการณ์ของการดำเนินเรื่อง ดังนี้

ภาวะการณ์เริ่มเรื่อง เป็นภาวะการณ์ที่เน้นการให้ข้อมูลพื้นฐานของภาพยนตร์ เช่น ภูมิหลังตัวละคร โลกที่ตัวละครอยู่อาศัย (World Setting)

ภาวะการพัฒนาเหตุการณ์ เป็นภาวะการณ์ที่เปิดเผยเป้าหมายหลักของเรื่อง หรือปมขัดแย้งหลักของเรื่อง ตัวละครจะเดินเรื่องไปสู่การบรรลุเป้าหมายหลัก หรือเพื่อแก้ไขปมขัดแย้งหลัก

ภาวะวิกฤติ เป็นการต่อสู้ของตัวละครเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายหลัก หรือแก้ไขปมขัดแย้งหลัก

ภาวะคลี่คลาย เป็นช่วงเวลาต่อเนื่องจากปมขัดแย้งหลักที่ถูกแก้ไขแล้ว ภาวะนี้จะช่วยคลายความรู้สึกตึงเครียดของตัวละคร (รวมถึงผู้ชม) หลังจากที่ต้องสู้ อย่างเหน็ดเหนื่อยในการแก้ไขวิกฤติของเรื่อง

ภาวะการยุติเรื่องราว ตัวละครจะกลับมาสู่ภาวะแห่งความสงบสุขอีกครั้งหนึ่ง เป็นการส่งท้ายเรื่องราว

อภิปรายผล

อุษณา สุขเสมา (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอ” ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ใกล้เคียงกับงานวิจัยในบทความนี้ อุษณาได้ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี 1995 จนถึงปี 2013 ซึ่งเป็นปีที่อุษณาทำวิจัยเรื่องนี้ มีผลงานแอนิเมชันของพิกซาร์ทั้งหมด 14 เรื่อง ได้แก่ Toy Story (1995), A Bug's Life (1998), Toy Story 2 (1999), Monster Inc. (2001), Finding Nemo (2003), The Incredibles (2004), Cars (2006), Ratatouille (2007), Wall-E (2008), Up (2009), Toy Story 3 (2010), Cars 2 (2011), Brave (2012), Monster University (2013)

กระบวนการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของอุษณานั้นใช้แนวคิด “การวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง” เป็นแนวคิดหลัก ซึ่งมีองค์ประกอบที่ต้องวิเคราะห์ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และปมขัดแย้ง ส่วนงานวิจัยในบทความนี้จะเน้นไปที่โครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เป็นหลัก จุดเน้นในการวิเคราะห์ของงานสองชิ้นนี้จึงแตกต่างกัน และแน่นอนว่าผลการวิจัยที่ได้ออกมาก็ย่อมแตกต่างกันตามแนวคิดที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ อย่างไรก็ตามแนวคิดการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องในงานของอุษณา มีองค์ประกอบหนึ่งที่ใกล้เคียงกับงานวิจัยในบทความนี้มาก คือ องค์ประกอบด้านโครงเรื่อง

งานวิจัยของอุษณาไม่ได้อธิบายเอาไว้ว่า มีวิธีในการวิเคราะห์โครงเรื่องอย่างไร แต่ในผลการวิจัยมีการนำเสนอเรื่องย่อของภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่องเอาไว้ จากนั้นก็สรุปผลการวิเคราะห์โครงเรื่องเอาไว้ว่า “โครงเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์นั้น จะประกอบด้วยช่วงชีวิตสุข ทุกข์ เผชิญปัญหา แก้ปัญหา และจบลงอย่างมีความสุขของเหล่าตัวละคร แม้ในบางเรื่องจะจบลงอย่างที่ไม่ได้คาดหวัง มีมุมที่ตัวละครต้องเสียสละไปบ้าง แต่เรื่องก็เลือกดำเนินจบในทางที่ดีที่สุดและเป็นจริงที่สุด เพื่อบอกกล่าวว่าสุดท้ายชีวิตก็จำเป็นต้องเดินต่อไป และเติบโตขึ้นหลังจากผ่านเหตุการณ์วุ่นวายเหล่านั้น” (อุษณา สุขเสมา, 2558)

งานของอุษณานั้นจะเน้นไปที่ “แนวคิดในการเล่าเรื่อง” ว่ามีการเล่าเรื่องที่สะท้อนถึงความเป็นจริงของชีวิต ที่มีทั้งสุขและทุกข์ มีการเรียนรู้ มีปัญหาและอุปสรรคที่ต้องฟันฝ่า และได้เติบโตขึ้นหลังจากเอาชนะปัญหาทั้งหลายเหล่านั้นได้แล้ว อุษณายังได้ตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติมอีกว่า ตอนจบของเรื่องจะจบแบบมีความสุขบนพื้นฐานของความจริง กล่าวคือพิภพชาร์จะใช้โครงเรื่องที่สะท้อนวิถีชีวิตของมนุษย์ที่อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและเข้าถึงตัวละครได้ง่ายขึ้น แต่งานวิจัยในบทความนี้ของสัมฤทธิ์นั้น ไม่เน้นวิเคราะห์แนวคิดในการเล่าเรื่อง แต่จะเน้นไปที่ลำดับการเล่าเรื่องเป็นสำคัญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่อง “ภาวการณ์ 5 ชั้น” ของกาญจนา แก้วเทพ มาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่อง ซึ่งการวิเคราะห์ลักษณะนี้ ผู้วิจัยได้แนวทางการวิเคราะห์มาจากงานวิจัยเรื่อง “โครงสร้างการดำเนินเรื่องและสัญลักษณ์ในภาพยนตร์การ์ตูนไทย” ของสัมฤทธิ์ ภูงลี (2560)

สัมฤทธิ์ได้ศึกษาโครงสร้างการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวของไทยที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ สดสาคร, ก้านกล้วย, ก้านกล้วย 2, พระพุทธเจ้า, นาค, ยักษ์, เอคโค จีวัก้องโลก, และพระมหาชนก ซึ่งกระบวนการวิเคราะห์โครงสร้างได้ใช้แนวคิดภาวการณ์ 5 ชั้น ของกาญจนา แก้วเทพ เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 8 เรื่อง นั้น มีโครงสร้างการดำเนินเรื่องที่สามารถแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ โครงสร้างรูปตัววี (V) พบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สดสาคร, ก้านกล้วย, และพระพุทธเจ้า โครงสร้างรูปตัวเอ็มใหญ่ (M) พบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ก้านกล้วย 2, และพระมหาชนก โครงสร้างรูปตัวเอ็มเล็ก (m) พบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนาค และเอคโค จีวัก้องโลก โครงสร้างรูปตัวเอ็น (N) พบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ยักษ์ (สัมฤทธิ์ ภูงลี, 2560)

งานวิจัยของสัมฤทธิ์นั้น วิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องด้วยภาวการณ์ 5 ชั้น แต่สรุปผลการวิจัยออกมาเป็นกราฟโครงสร้างใน 4 รูปแบบดังกล่าว นั้นเพราะว่าเมื่อได้ลำดับภาวการณ์ในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่องแล้ว

สัมฤทธิ์จะนำโครงสร้างเหล่านั้นไปทำให้อยู่ในรูปของกราฟโครงสร้างการดำเนินเรื่องตามแนวคิดของกุสตาฟ เฟร์เท็ก ที่ได้เสนอแนวคิดที่ว่า ลำดับภาวะการณ์ของภาพยนตร์โดยทั่วไปนั้นจะมีโครงสร้างเป็นกราฟแบบตัววี (V) คำว่า ซึ่งกราฟโครงสร้างฯ นี้เกิดจากความสัมพันธ์เชิงตัวเลขระหว่าง เวลาที่เกิดพฤติกรรมหลักในภาพยนตร์และค่าภาวะการณ์ โดยที่ค่าภาวะการณ์นี้เป็นตัวเลขสมมุติที่สมมุติให้ ภาวะการณ์เริ่มเรื่องมีค่าเป็นศูนย์ ภาวะการณ์วิกฤติมีค่าเป็น 10 และภาวะการณ์ยุติเรื่องราวมีค่าเป็นศูนย์อีกครั้ง เมื่อนำลำดับภาวะการณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยทั้ง 8 เรื่องไปสร้างเป็นกราฟโครงสร้างฯ ตามแนวคิดของกุสตาฟ ปรากฏว่านอกจากกราฟรูปตัววีคำว่าที่เป็นโครงสร้างมาตรฐานตามแนวคิดของกุสตาฟแล้วนั้น ยังเกิดกราฟโครงสร้างฯ รูปแบบอื่น ๆ ขึ้นมาอีก 3 รูปแบบคือ กราฟโครงสร้างรูปตัวเอ็มใหญ่ (M), กราฟโครงสร้างรูปตัวเอ็มเล็ก (m), และกราฟโครงสร้างรูปตัวเอ็น (N)

งานวิจัยโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ในบทความนี้นั้น ภาพยนตร์ทุกเรื่องของพิกซาร์ทั้ง 27 เรื่อง เมื่อวิเคราะห์และจัดลำดับภาวะการณ์เรียบร้อยแล้ว ทุกเรื่องย่อมนำไปจัดทำเป็นกราฟโครงสร้างได้ทั้งสิ้น เช่น Toy Story ภาคแรกมี 5 ภาวะการณ์ตามสูตรมาตรฐาน เมื่อทำเป็นกราฟโครงสร้างการดำเนินเรื่อง จะได้กราฟโครงสร้างรูปตัววี (V) หากนำภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ทั้ง 27 เรื่องมาจัดทำเป็นกราฟจะได้ผลดังนี้ กราฟโครงสร้างรูปตัววี (V) มีจำนวน 14 เรื่อง ได้แก่ Toy Story, A Bugs Life, Finding Nemo, Car, Ratatouille, Toy Story 3, Inside Out, The Good Dinosaur, Car 3, Incredible 2, Onward, Luca, Turning Red, Elemental โครงสร้างรูปตัวเอ็มเล็ก (m) มีจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ Toy Story 2, Monster Inc., The Incredibles, Wall-E, Up, Finding Dory, และ Coco โครงสร้างรูปตัวเอ็มใหญ่ (M) มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ Soul, และ Buzz Lightyear โครงสร้างรูปตัวเอ็น (N) นั้น ไม่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ แต่ปรากฏรูปแบบกราฟโครงสร้างฯ แบบใหม่ขึ้นมานั้นคือ กราฟโครงสร้างรูปตัวดับเบิลยู (W) ซึ่งประกอบด้วยภาวะการณ์มากถึง 10 ภาวะการณ์ ได้แก่ Toy Story 4

งานวิจัยนี้จึงทำให้เราได้กราฟโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนของพิกซาร์ที่แตกต่างกัน 4 รูปแบบ ได้แก่ โครงสร้างรูปตัววี (V), โครงสร้างรูปตัวเอ็มเล็ก (m), โครงสร้างรูปตัวเอ็มใหญ่ (M), และโครงสร้างรูปตัวดับเบิลยู (W) แต่ปัญหาที่ผู้วิจัยพบก็คือ โครงสร้างทั้ง 4 รูปแบบนี้ มีภาพยนตร์จำนวน 24 เรื่อง ยังขาดภาพยนตร์การ์ตูนอีก 3 เรื่อง คือ Car 2, Brave, Monster University ที่ไม่สามารถจัดกราฟโครงสร้างฯ เข้าหมวดตัวอักษรใดได้เลย เพราะลักษณะกราฟโครงสร้างของแอนิเมชันทั้ง 3 เรื่องนี้ ไม่ใกล้เคียงกับตัวอักษรใดๆ ในภาษาอังกฤษ

Car 2 และ Brave ใช้ 6 ภาพการ์ณ จะได้กราฟโครงสร้างที่ใกล้เคียงกับกราฟรูปตัววี (V) ที่ใช้ 5 ภาพการ์ณ แต่เมื่อ Car 2 และ Brave มีภาพการ์ณการเริ่มเรื่องเพิ่มขึ้นมาเป็น 2 ครั้ง ทำให้หัวกราฟมีเส้นพุ่งขึ้นมามาหนึ่งเส้น จึงทำให้ลักษณะของกราฟโครงสร้างฯ ไม่เข้ากับอักษรใดๆ เลยในภาษาอังกฤษ ส่วน Monster University นั้นมี 9 ภาพการ์ณ กราฟโครงสร้างฯ จะมีลักษณะคล้ายตัวเอ็มใหญ่ (M) ที่ใช้ 8 ภาพการ์ณ แต่ Monster University มีการเพิ่มภาพการ์ณเริ่มเรื่องขึ้นมาเป็น 2 ครั้งเช่นเดียวกัน ทำให้บริเวณช่วงแรกของกราฟโครงสร้างฯ มีเส้นเพิ่มขึ้นมาทำให้รูปกราฟที่หน้าตาคล้ายตัวเอ็มใหญ่ (M) ผิดเพี้ยนไปและไม่เข้ากับลักษณะของอักษรตัวใดเลยในภาษาอังกฤษ

ปัญหาอีกอย่างหนึ่งของการนำเสนอด้วยกราฟโครงสร้างฯ ก็คือ จำนวนภาพการ์ณที่ไม่เท่ากัน แต่มีลักษณะของกราฟโครงสร้างฯ เป็นรูปตัวอักษรเดียวกัน เช่น A Bugs Life มีจำนวนภาพการ์ณ 4 ภาพการ์ณ ส่วน Toy Story นั้น มี 5 ภาพการ์ณ จุดที่แตกต่างกันก็คือ A Bugs Life ไม่มีภาพการ์ณคลี่คลายเหตุการณ์แต่อย่างไรก็ตามเมื่อนำข้อมูลไปจัดทำเป็นกราฟแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 2 เรื่องนี้จะได้กราฟโครงสร้างรูปตัววี (V) เหมือนกัน ซึ่งลักษณะเช่นนี้ไม่ปรากฏในงานวิจัยของสัมฤทธิ์ที่วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย งานของสัมฤทธิ์จึงสรุปโครงสร้างเป็นหมวดหมู่ตามรูปกราฟที่มีหน้าตาแตกต่างกันออกไปได้เลย แต่เมื่อนำแนวคิดเดียวกันนี้มาวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์กลับพบว่ากราฟโครงสร้างรูปตัววี (V) เหมือนกันแต่มีจำนวนภาพการ์ณไม่เท่ากัน ผู้วิจัยเห็นว่าไม่สมควรที่จะสรุปผลว่ามีการใช้โครงสร้างการดำเนินเรื่องแบบเดียวกัน

ประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการจะนำเสนออีกคือ แนวคิดการวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องให้อยู่ในรูปของกราฟโครงสร้างฯ นั้น ใช้ได้ดีในการวิจัยของสัมฤทธิ์ที่วิเคราะห์โครงสร้างของภาพยนตร์การ์ตูนไทยจำนวน 8 เรื่อง แต่เมื่อนำแนวคิดเดียวกันนี้มาวิเคราะห์โครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของฟิกซาร์แล้ว แนวคิดนี้ก็กลับไม่สามารถใช้ได้ เพราะจำนวนภาพยนตร์ที่มากขึ้น ก่อให้เกิดรูปแบบโครงสร้างที่แตกต่างหลากหลายมากขึ้น ทำให้กราฟโครงสร้างของภาพยนตร์การ์ตูนบางเรื่องก็ไม่สามารถจะระบุได้ว่า มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับตัวอักษรตัวใดในภาษาอังกฤษ และภาพยนตร์บางเรื่องมีจำนวนภาวการณ์ที่ไม่เท่ากัน แต่กลับได้กราฟโครงสร้างที่อยู่ในรูปตัวอักษรเดียวกัน ดังนั้นในบทความเรื่องนี้จึงได้สรุปโครงสร้างการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของฟิกซาร์ตามจำนวนและลำดับภาวการณ์เป็นหลัก ซึ่งแบ่งได้เป็น 7 รูปแบบดังที่ได้นำเสนอเอาไว้ข้างต้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

แนวคิดในการวิเคราะห์การดำเนินเรื่องอีกแนวคิดหนึ่งเป็นของ Todorov ซึ่งได้แบ่งสภาวะการเล่าเรื่องออกเป็น 4 สภาวะ ได้แก่ สภาวะปกติ (Equilibrium), ภาวะวิกฤติ (Disruption), การแก้ไขปัญหา (Eaulizing), และสภาวะการกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New Eauilibrium) (Todorov, 1997. อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ผู้ที่สนใจสามารถใช้แนวคิดของ Todorov ในการวิเคราะห์โครงสร้างฯ ได้ เพื่อเปรียบเทียบว่าแนวคิดสภาวะ 4 ขั้นของ Todorov นี้ จะได้ผลลัพธ์ออกมาเหมือนหรือต่างจากแนวคิดภาวการณ์ 5 ขั้นอย่างไร นอกจากนี้ยังมีแนวคิดทางสื่อสารมวลชนอีกมาก ที่สามารถนำมาใช้ศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของฟิกซาร์ได้ เช่น การวิเคราะห์สูตร (Formula), การวิเคราะห์ Convention/Invention เป็นต้น

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาชีพ

ประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ในเชิงเศรษฐกิจ เช่น การศึกษาว่าโครงสร้างการดำเนินเรื่องในแต่ละรูปแบบนั้นมีผลต่อรายได้ หรือการได้รับรางวัลของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ หรือไม่

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากฝ่ายวิจัย นวัตกรรมและศิลปวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ของคณะกรรมการพิจารณาทุนวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ ไว้ ณ ที่นี้

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์. [ม.ป.ป.]. เรื่องเล่ากับความเป็นมนุษย์. ค้นเมื่อ 24 เมษายน 2567, จาก <https://www.taiwisdom.org/artclnchdev/prntng/chldrsng15>
- บุษบา เตชศรีสุธี. [ม.ป.ป.]. กว่าจะเป็นสตูดิโอ พิกซาร์. ใน บุษบา เตชศรีสุธี (บรรณาธิการ). *Starpic special pixar mania*. (หน้า 18-27). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สดาร์พิกส์.
- ศิราพร ณ ถลาง. (2552). ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สัมฤทธิ์ ภูงลี. (2560). **โครงสร้างการดำเนินเรื่องและสัญลักษณ์ในภาพยนตร์การ์ตูนไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิจัยศิลปะและวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อุษณา สุขเสมา. (2558). **อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของ พิกซาร์สตูดิโอ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.