



MATTHEW LUHN เขียน

พิมพ์ภาพรณ สมเกียรติวิระ แปล

สร้างพลังทวีให้ธุรกิจ

ด้วยศิลปะการเล่าเรื่อง

สไตล์พิกซาร์

ตัวอย่าง
เล่าเรื่องชนะใจ ธุรกิจชนะเลิศ

THE BEST
STORY
WINS

THE BEST STORY WINS

เล่าเรื่องชนะใจ ธุรกิจชนะเลิศ

ผู้เขียน : Matthew Luhn
ผู้แปล : พิมพ์ภรณ์ สมเกียรติวิระ
บรรณาธิการ : ณัฐดนัย เลิศชัยฤทธิ์
ที่ปรึกษา : จักรพงษ์ เมษพันธุ์, พงษ์พันธ์ วงศ์หนองเตย
พิสูจน์อักษร : ณัฐดนัย เลิศชัยฤทธิ์
ศิลปกรรม : เชนิสลา เพ็ญวงศ์

Original English language edition published by Morgan James Publishing. Copyright ©2018
by Matthew Luhn. Thai language edition copyright ©2022 by Live Rich Forever Co., Ltd.
All rights reserved.

ข้อมูลบรรณานุกรมของสำนักงานหอสมุดแห่งชาติ

คู่มือ, แม่ทวีน.
เล่าเรื่องชนะใจ ธุรกิจชนะเลิศ.-- กรุงเทพฯ : ลิฟ ริช ฟอว์เอฟเวอร์, 2565.
192 หน้า.
1. จิตวิทยาอุตสาหกรรม. 2. การบริหารธุรกิจ. I. พิมพ์ภรณ์ สมเกียรติวิระ, ผู้แปล.
II. ชื่อเรื่อง.
158.7
ISBN 978-616-8187-43-2

ราคา 219 บาท
พิมพ์ครั้งแรก : มีนาคม 2565

จัดพิมพ์โดย : บริษัท ลิฟ ริช ฟอว์เอฟเวอร์ จำกัด
เลขที่ 17 ซอยรามอินทรา 23 แยก 8 แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กทม. 10220
โทรศัพท์ : 063-219-3994
E-mail : cs@liverich.co.th
www.facebook.com/LiveRichSociety

จัดจำหน่ายโดย
บริษัท ซีอีต ยูเอชเอ็น จำกัด (มหาชน)
1958/87-90 ถนนเพชรตัด 1 แขวงบางนาใต้
เขตบางนา กรุงเทพฯ 10260
โทรศัพท์ 0-2826-8000

พิมพ์ที่ : บริษัท ไอที ออล ดิจิตอล พรีนท์ จำกัด
(สำนักงานใหญ่)
52 ซอยเอกชัย 69 แขวงบางบอน
เขตบางบอน กรุงเทพฯ 10150
โทรศัพท์ 0-2416-4097

กรณีต้องการสั่งซื้อหนังสือจำนวนมากเพื่อการฝึกอบรม พัฒนาองค์กร ขาย หรือเป็นของขวัญ
กรุณาติดต่อขอรับส่วนลดพิเศษได้ที่ บริษัท ลิฟ ริช ฟอว์เอฟเวอร์ จำกัด
โทร. 063-219-3994 หรืออีเมล cs@liverich.co.th

เล่าเรื่องชนะใจ ธุรกิจชนะเลิศ

**THE BEST
STORY
WINS**

MATTHEW LUHN เขียน

พินพากรณ์ สมเกียรติวีระ แปล

“เป็นขุมทองคำแห่งแรงบันดาลใจและเป็นวิถีแห่งผู้เชี่ยวชาญของการเล่าเรื่อง เพื่อธุรกิจ แมทธีว คูห์นเปิดเผยความรู้ด้านการเล่าเรื่องที่เขายาวนของเขา ซึ่งบ่มเพาะมาเป็นเวลาหลายปีตลอดการทำงานที่เจาะลึกตามแนวทางของเพิกซาร์”

- โรเบิร์ต โรดริเกซ

ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักเขียน

“เป็นงานเขียนที่ฉลาดหลักแหลมเกี่ยวกับพลังของการเล่าเรื่องเพื่อธุรกิจที่ มาพร้อมกับพิมพ์เขียวให้คุณสร้างความจับใจ ให้ความบันเทิง และสร้างแรงบันดาลใจ ให้ผู้อื่นเกิดการลงมือทำ”

- คอนราด เพลด์แมน

ซีอีโอบริษัท Quantcast

“เป็นหนังสือที่ต้องอ่านสำหรับใครก็ตามที่ต้องการจะสร้างความแข็งแกร่งให้กับ แบนด์และธุรกิจของตัวเอง ด้วยการใช้พลังของการเล่าเรื่อง”

- เอิร์ล โคเฮน

ผู้เขียนหนังสือ You Can Negotiate Anything

“จงอ่านหนังสือเล่มนี้เพื่อเป็นนักเล่าเรื่อง สร้างเสน่ห์ให้จับใจกลุ่มเป้าหมายของคุณ และเข้าถึงผู้คนได้อย่างลึกซึ้ง เป็นความฉลาดหลักแหลมที่หาได้ยาก กว่าเรียบง่าย และสนุก ทำให้เรารู้ถึงวิธีการเชื่อมโยงในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นกับผู้ชม-ผู้บริโภค และลูกค้า ให้ปัญญารดับสูงสุดที่มาพร้อมกับความเพลิดเพลินอย่างแท้จริง”

- เจมส์ คานส์

รองประธานกรรมการฝ่ายกลยุทธ์ Adidas

“หนังสือของแมทริวคือมาสเตอร์คลาสที่บันเทิง ทำให้เข้าใจพื้นฐานการสร้างสตอรี่ที่น่าดึงดูดใจ เขียนขึ้นด้วยความรู้สึกสนุกสนานและความเชื่อมโยงที่เป็นธรรมชาติ!”

- **คลอเดีย เคฮิลล์**

ประธาน Omnicom Media Group

“หลงรักหนังสือเล่มนี้ อ่านง่ายและเป็นแหล่งความรู้ที่ประเมินค่าไม่ได้สำหรับศาสตร์การเล่าเรื่อง เป็นหนังสือที่ต้องอ่านสำหรับมืออาชีพทุกคน รวมถึงนักการตลาด ไม่ว่าคุณจะทำอยู่ตำแหน่งไหน หรือในอุตสาหกรรมไหนก็ตาม”

- **เจเรมี ดาร์โลว์**

ผู้เขียนหนังสือ Athletes Are Brands Too

“เราได้คลุกคลีกับแมทริวโดยตรง เขาสนับสนุนให้เราแบ่งปันประสบการณ์ของธุรกิจครอบครัวที่มีมากกว่า 135 ปี โดยที่เขาใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่เป็นกันเองและสื่อก่อมาจากใจ มันเยี่ยมยอดมากที่ได้เห็นผู้คนเชื่อมโยงกับแบรนด์จนกลายมาเป็นผู้ติดตามแบรนด์อย่างเหนียวแน่นจากพลังของการเล่าเรื่อง”

- **แคโรลีน เวนดี้**

ซีอีโอและทายาทผู้ผลิตไวน์รุ่นที่ 4

Wente Family Estates

“การเขียนแนวใหม่ที่สร้างสรรค์ของแมทริว ลูห์น เกี่ยวกับศาสตร์ของการเล่าเรื่องจะตรงใจต่อนักการตลาดของคุณ พร้อมให้กรอบการทำงานที่ชัดเจนจับต้องได้เพื่อสร้างเรื่องราวของคุณเองที่น่าติดตาม จากสิ่งที่เขาแนะนำทำให้เราได้เพิ่มความสามารถในการสื่อสารว่าเราได้ช่วยให้ผู้คนเข้าถึง และตระหนักถึงวิสัยทัศน์ของพวกเขาได้อย่างไร”

- **แบรด แจ็กสัน**

ซีอีโอและผู้ร่วมก่อตั้ง Slalom

ຕົວຢ່າງ

แต่พ่อของผ
ตัวอย่าง

- คำนำสำนักพิมพ์ -

“กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” นี่คือประโยคเปิดเรื่องที่เรต่างก็คุ้นเคยกันดี เรามักได้ยินอยู่บ่อย ๆ เวลาฟังนิทานเมื่อยังเป็นเด็ก และมันก็ทำให้เกิดความน่าสนใจ น่าติดตาม กระทั่งฟังจนจบเรื่องอย่างสนุกตื่นเต้น

ไม่ต้องแปลกใจที่เป็นเช่นนั้น เพราะประโยคดังกล่าวเป็นหนึ่งในโครงสร้างหลักของศิลปะการเล่าเรื่องที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของพิกซาร์ สตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันชื่อดัง พวกเขาให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องพอ ๆ กับภาพกราฟิกที่สวยงาม ผลลัพธ์ก็คือผลงานที่เอาชนะใจผู้ชมแบบอยู่หมัด

ปัจจุบันพลังแห่งการเล่าเรื่องได้รับการยอมรับมากขึ้นเรื่อย ๆ และมีบทบาทสำคัญไปทั่วทุกวงการโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเชิงธุรกิจ อย่างเช่นตอนที่ สตีฟ จ๊อบส์ เปิดตัวไอโฟนครั้งแรก เขาไม่ได้แค่ออกมาบรรยายสรรพคุณของนวัตกรรมนี้แบบธรรมดาทั่วไป แต่มีการบู๊พื้น สร้างเรื่องราวให้ผู้ฟังรู้สึกตื่นเต้นที่จะฟังต่อ ก่อนที่จะเข้าสู่ช่วงจบที่อธิบายว่าไอโฟนสามารถเปลี่ยนโลกได้อย่างไรบ้าง การนำเสนอไอโฟนของเขาในครั้งนั้นจึงได้กลายเป็นสตอรี่ที่ใครต่อใครต่างก็อินได้โดยง่าย

หากเล่าเรื่องได้อย่างกลมกล่อม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องอะไรก็ตาม ผู้ฟังก็พร้อมที่จะติดตามด้วยความเพลิดเพลิน ซึ่งการเล่าเรื่องให้สนุกเป็นสิ่งที่บางคนทำได้อย่างไหลลื่นเป็นธรรมชาติ เหมือนมีพรสวรรค์ติดตัวมาตั้งแต่เกิด แต่ก็ใช่ว่าคนที่เล่าเรื่องไม่เก่งจะไม่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวมัดใจผู้คนไปตลอด

เพราะหากรู้โครงสร้างที่แท้จริงของเรื่องนั้น ๆ ผลผสมผสานเข้ากับเทคนิคในการเล่าเรื่องราวที่น่าเสนอก็คงจะจบอวลไปด้วยมนต์เสน่ห์อย่างไม่น่าเชื่อ

แล้วจะมีอะไรที่ดีไปกว่าการได้เรียนรู้สิ่งนั้นจากผู้ที่เคยร่ำมนต์ให้กับเรื่องเล่าของพิกซาร์มานานกว่า 20 ปี อย่าง แมททิว ลูทน์ หนังสือเล่มนี้เป็นผลงานที่เขาได้แบ่งปันประสบการณ์การสร้างสตอรี่เพื่อคว่าใจผู้คน พร้อมยกตัวอย่างให้เห็นภาพกันชัด ๆ ว่าเรื่องนี้เรื่องนี้ควรถูกเล่าออกมาแบบไหน

ไม่ว่าจะเป็น *Toy Story*, *Monsters, Inc.*, *Finding Nemo*, *Cars*, *Ratatouille* หรือ *UP* หากคุณเคยสนุกกับภาพยนตร์แอนิเมชันเหล่านี้ เชื่อเหลือเกินว่าผลงานเขียนเล่มนี้ของเขาจะสร้างความบันเทิงให้กับคุณได้ไม่แพ้กัน ที่สำคัญคือสามารถนำเอาความรู้ไปปรับใช้เพื่อการเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย

หนังสือเล่มนี้เขียนขึ้นมาเพื่อให้คุณได้พัฒนาทักษะการเล่าเรื่องเชิงธุรกิจ สร้างความแข็งแกร่งให้กับแบรนด์ของคุณ แต่คุณอาจจะอ่านมันเพื่อใช้เล่าเรื่องในวงสนทนากับเพื่อน ๆ หรือแม้กระทั่งอ่านไว้เป็นความรู้เฉย ๆ ก็ได้ ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม คุณจะได้ประโยชน์ไม่ทางใดก็ทางหนึ่งจากหนังสือแน่นอน อย่างน้อย ๆ ก็ได้เพลิดเพลินไปกับทุกหน้าทุกบทที่สะกดให้คุณวางแทบไม่ลง

พลิกอ่านต่อไปเพื่อต้อมนต์การเล่าเรื่องของ แมททิว ลูทน์ กันได้เลย!

สำนักพิมพ์ลีฟริช

ร่วมสร้างสรรค์สังคมนักอ่านผู้มั่งคั่ง รวยทรัพย์ และรวยสุข

- คำนำผู้แปล -

จะดีแค่ไหนถ้าหากว่ามีหนังสือเล่มหนึ่งที่มาสอนคุณอย่างหมดเปลือกในการสร้างเรื่องเล่าที่ทรงพลัง เพื่อให้คุณไปใช้ในการสร้างตัวตนของคุณ หรือเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างแบรนด์ธุรกิจของคุณให้สำเร็จ?

ในยุคที่ผู้คนและแบรนด์ต่าง ๆ ล้วนอยากประสบความสำเร็จและเติบโตอย่างยั่งยืนในโลกยุคค้าหรือฐานผู้ติดตามของตนเองในสื่อโซเชียลมีเดีย สิ่งหนึ่งที่เราได้ยินคนพูดเสมอในช่วงปีหลัง ๆ นี้คือ “แบรนด์นี้เขามีสตอรี่ที่ยาวนานนะเธอของเขาน่าซื้อมาก” หรือ “คนนี้เขามีสตอรี่ที่น่าสนใจมาก ๆ ฟังแล้วฟังมากน่าจะติดตาม” ฯลฯ แบรนด์หรือบุคคลที่มีสตอรี่ที่น่าสนใจมักจะส่งผลให้ผู้บริโภคผูกพันติดหนึบและคอยให้การสนับสนุนอยู่เสมอ ด้วยเหตุนี้จึงมีอีกคำถามหนึ่งเกิดขึ้นมาว่า แล้วคนธรรมดาบ้าน ๆ อย่างพวกเราที่ไม่ได้มีประวัติที่ยิ่งใหญ่ใด ๆ จะสามารถมีสตอรี่ของตัวเอง และสื่อสารสตอรี่ของตัวเองให้กลายเป็นสิ่งที่ทรงพลังและสร้างประโยชน์ให้กับตัวเองในมุมที่ต้องการได้บ้างหรือไม่?

เมททิว ลูห์น ซึ่งเป็นผู้เขียนหนังสือเล่มนี้มีคำตอบเรื่องนี้ให้กับคุณ เขาได้ถอดประสบการณ์จากการทำงานที่พิชิตชาร์มากกว่า 20 ปี ในยุคที่พิชิตชาร์สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันแจ้ง ๆ ออกสู่สายตาชาวโลก เช่น *Toy Story*, *Finding Nemo*, *Monster Inc.*, *Cars* ฯลฯ ซึ่งครองใจคนดูอย่างท่วมท้นด้วยสตอรี่ที่เข้าใจง่าย แต่มีช่วงเหตุการณ์พลิกผันกระชากใจและมีภาพจำติดตรึงในใจคนดู มาถ่ายทอดความรู้เรื่องการสร้างสตอรี่ให้กับเราได้รู้ว่าหากจะสร้างเรื่องเล่าที่

ทรงพลังนั้นต้องมีองค์ประกอบอะไรบ้าง และเราคนธรรมดาทั่วไปหรือแม่แต่
องค์กรชั้นนำต่าง ๆ จะสร้างเรื่องเล่าเกี่ยวกับตัวเองให้ปังได้อย่างไรบ้าง

ที่สำคัญคือ แมททิวถ่ายทอดความรู้ที่มีคุณค่าเหล่านี้ลงในหนังสือได้
อย่างสนุกสนาน เขาใช้ภาษาที่อ่านเข้าใจง่าย ทุกบทจะเปี่ยมไปด้วยตัวอย่างที่
เห็นภาพชัดซึ่งคนอ่านเชื่อมโยงได้และนี่ภาพออก โดยเล่าแบบสอดตสนกันไปกับ
องค์ความรู้และหลักการของประเด็นนั้นๆ เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจทั้งหลักการและ
ตัวอย่างอย่างต้องแท้ ซึ่งตัวอย่างส่วนใหญ่ของเขาก็คือ “เรื่องเล่า” ที่เขาเล่าได้อย่าง
สนุกไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้เขาจะจบท้ายทุกบทด้วยการสรุปประเด็นสำคัญของ
บทนั้น ๆ รวมถึงมีคำถามที่ช่วยกระตุ้นให้ตัวคุณเองได้เริ่มต้นลงมือทำอะไร
บางอย่างเกี่ยวกับการสร้างเรื่องเล่าของคุณเองขึ้นมา ซึ่งทริคเหล่านี้จะช่วยให้คุณ
ไม่หลุดประเด็นสำคัญและเริ่มต้นสร้างสรรคงานของคุณได้อย่างรวดเร็ว

ผู้แปลเชื่อเหลือเกินว่า หนังสือเล่มนี้จะมีประโยชน์กับผู้คนในหลากหลาย
อาชีพ ทั้งเหล่าคอนเทนต์ครีเอเตอร์ในโซเชียลมีเดียต่าง ๆ คนผลิตหนังสือในยูทูบ
นักแต่งเพลง บริษัทที่อยากสร้างเรื่องเล่าที่ทรงพลังเกี่ยวกับแบรนด์ขององค์กร
คนที่กำลังทำแบรนด์สินค้าของตนเอง หรือแม้แต่พนักงานบริษัทที่จะต้อง
พรีเซนต์งาน-ขายงานกับลูกค้าหรือเจ้านายเป็นประจำ แม้กระทั่งตัวผู้แปลเองก็ยัง
หยิบความรู้จากหนังสือเล่มนี้มาใช้ในการเล่าเรื่องหรือเล่าข่าว ให้สมาชิกในบ้านฟัง
ให้ได้รอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ

หากคุณเป็นคนที่ต้องการสร้างเรื่องเล่าที่ทรงพลังเกี่ยวกับตัว
คุณเองหรือองค์กรของคุณ ผู้แปลมั่นใจว่าสิ่งที่แมททิวได้ถ่ายทอดไว้ในหนังสือ
เล่มนี้ช่วยคุณได้อย่างแน่นอน เพียงแค่นำก็สนุกแล้ว... ไม่เชื่อลองพลิกอ่าน
ดูสิคะ

I สารบัญ

16 บทนำ

38 **บทที่ 1: หมัดฮุค**

41 คุณมีเพียงโอกาสเดียวเท่านั้นที่จะสร้างความประทับใจแรก
46 ประโยคขายเรื่อง (Loglines)
 และประโยคขายงานแบบเร่ร่อน (Elevator Pitch)

50 **บทที่ 2: การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร**

61 จุดเปลี่ยนหรือพัฒนาการของตัวละคร (Character Arc)
63 เรื่อง A, B และ C

68 **บทที่ 3: หาจุดเชื่อมโยง**

76 ธีมที่เป็นสากล
79 รู้จักกลุ่มเป้าหมายของคุณ

84 **บทที่ 4: ตัวตนที่แท้จริง**

88 ชุดความทรงจำแบบเร่ร่อน
93 ความรู้สึกคือสารที่สำคัญ

98 **บทที่ 5: โครงสร้างของสตอรี่**

101 บันได 6 ขั้นของสตอรี่
107 โครงหลักของเรื่อง (Story Spine)

120	บทที่ 6: ฮีโร่และผู้นำ
124	สิ่งที่ทำให้สตอรี่ไม่ซ้ำใคร
128	ฮีโร่ นั่นคือ...
136	บทที่ 7: ตัวละครประกอบ
140	ตัวละครแม่แบบ (Archetypes)
147	ตัวละครที่ทวนรำลึกถึง (Invoking Characters)
164	บทที่ 8: จุดประกายความคิดสร้างสรรค์ในที่ทำงาน
167	สภาพแวดล้อมทางกายภาพ
170	ขจัดความกลัวที่จะล้มเหลว
175	นวัตกรรม
179	รักษาพนักงานดี ๆ ให้อยู่ยาวนาน ๆ
182	บทที่ 9: เคล็ดลับและเทคนิคการเขียน
190	บทส่งท้าย
191	กิตติกรรมประกาศ
192	เกี่ยวกับผู้เขียน

ຕົວຢ່າງ

ผู้ที่ทรงอำนาจที่สุดในโลกคือนักเล่าเรื่อง

นักเล่าเรื่องจะเป็นผู้ที่กำหนดวิสัยทัศน์ ค่านิยม

และประเด็นทางสังคมให้แก่คนทั้งยุค

- สตีฟ จ๊อบส์ -

- บทนำ -

กว่า 25 ปีที่ชื่อตำแหน่งงานของผมคือนักทำให้ผู้คนร้องไห้ ใช่แล้วครับ ผมทำงานอยู่ในธุรกิจที่ทำให้เด็กและผู้ใหญ่ร้องไห้ในโรงหนัง ห้องนั่งเล่น เครื่องบิน หรือที่ไหนก็ได้ที่คนสามารถดูภาพยนตร์ได้ แต่ในขณะที่ทำให้ผู้คนร้องไห้ งานของผมอีกด้านหนึ่งก็คือการทำให้ผู้คนหัวเราะ รื่นเริง ใช้ความคิด และที่สำคัญที่สุดคือ ทำให้ผู้คนลืมผัสสะประสบการณ์จากสิ่งที่กลั่นออกมาจากชีวิตของพวกเขาเอง

แล้วงานของผมคืออะไรล่ะ? ผมคือนักเล่าเรื่องครับ มีตั้งแต่งานการสร้างเรื่องราว และพัฒนาตัวละครที่พิทซาร์แอนิเมชันสตูดิโอมากกว่า 20 ปี จนถึงงานเขียนบทภาพยนตร์และรายการทีวีในฮอลลีวูด ก้าวสู่งานการเทรนให้ผู้บริหารขององค์กรธุรกิจและนักการตลาด ทำให้พวกเขารู้จักวิธีสร้างสตอรี่เพื่อที่จะเสริมสร้างแบรนด์ของตนเองให้แข็งแกร่ง ผมรักที่จะสร้างสรรค์เรื่องเล่าและเป็นผู้สอนให้ผู้อื่นรู้จักการเป็นนักเล่าเรื่องที่ดีขึ้นด้วยครับ แล้วนี่มันกลายมาเป็นงานผมได้อย่างไร? อืม... เรื่องเริ่มต้นที่ร้านขายของเล่นแห่งหนึ่ง เนื่องจากตอนที่ผมเกิดนั้น แม่และพ่อของผมเป็นเจ้าของร้านและผู้ดำเนินธุรกิจร้านขายของเล่นแบบอิสระ (ไม่ได้สังกัดเชนส์ใด ๆ) ซึ่งมีจำนวนร้านมากกว่าคนอื่น ๆ ในธุรกิจร้านขายของเล่นด้วยกันในโซนอ่าวซานฟรานซิสโกครับ

ธุรกิจครอบครัวของเราเป็นร้านขายของเล่นชื่อว่า เจฟฟรีย์ทอยส์ ไม่เลวเลยใช่ไหมครับที่โตมาในร้านแบบนี้? ลองนึกภาพดูว่าถ้าเราตื่นมาในวันเกิดของเรา และพ่อแม่เราบอกว่า “เลือกของเล่นได้เลยลูก ชինไหนก็ได้” ข้อเสียเพียงอย่างเดียวของการโตมาในร้านของเล่นคือ ใครจะอยากมาเป็นเพื่อนแท้ของผมล่ะครับ มีแต่คนที่อยากจะเข้ามาเพื่อเล่นกับของเล่น *Star Wars* ที่ครบคอลเล็กชั่นของผมเท่านั้นแหละ

แต่พ่อและแม่ของผมไม่ได้เป็นผู้เริ่มต้นธุรกิจร้านของเล่นของตระกูลหรือกันครับ ปู่ของผมเป็นเจ้าของและบริหารร้านมาก่อนพ่อผม และทวดของผมก็เป็นเจ้าของและบริหารร้านขายของเล่นมาก่อนปู่ผมอีกที แต่พ่อของทวดผมซึ่งมีชื่อว่าชาร์ลีไม่ได้มีความเกี่ยวข้องอะไรกับร้านขายของเล่นเลยครับ อันที่จริงเขาเกลียดของเล่นและเด็ก ๆ ด้วยซ้ำ พ่อของทวดผมแอบเปิดร้านพินแบบผิดกฎหมายในร้านซิวการ์ของเขาที่ซานฟรานซิสโก

นอกเหนือจากชาร์ลี (พ่อของปู่ทวด) แล้ว ในครอบครัวผมทุกคนก็มีความเกี่ยวข้องกับร้านของเล่นกันทั้งหมดไม่ว่าจะทางใดทางหนึ่ง ทำไมหรือครับ? เพราะครอบครัวของผมมีความเชื่อตลอดมาในการสร้างสรรค์สถานที่สักแห่งซึ่งเด็กและผู้ใหญ่จะได้รับแรงบันดาลใจในการเล่น มีจินตนาการ และมีความสนุกสนานกับของเล่นสักชิ้นในช่วงเวลาหนึ่งนี่คือสิ่งที่ครอบครัวของผมได้ทำมาตลอดอย่างยาวนานเท่าที่ผมจำได้ พวกเขารักที่จะสร้างสรรค์ประสบการณ์ดี ๆ ให้กับผู้คนเวลาที่เข้ามาในร้านเจฟฟรีย์ทอยส์ และสิ่งที่ดีที่สุดที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้คนให้รู้สึกอะไรบางอย่างไม่ว่าจะเพื่อความบันเทิงหรือเพื่อธุรกิจ นั่นก็คือการเล่าสตอรี่ที่ยอดเยี่ยม ซึ่งจะนำผู้คนไปสู่การลงมือทำและสร้างความเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่างครับ บุคคล องค์กร หรือตัวละครในนิยายได้ก็ตามที่สามารถเล่าเรื่องได้เก่งที่สุดจะสามารถสร้างจุดเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายได้แข็งแกร่งที่สุด แล้วคุณจะไม่อยากเป็นคนคนนั้นบ้างหรือครับ?



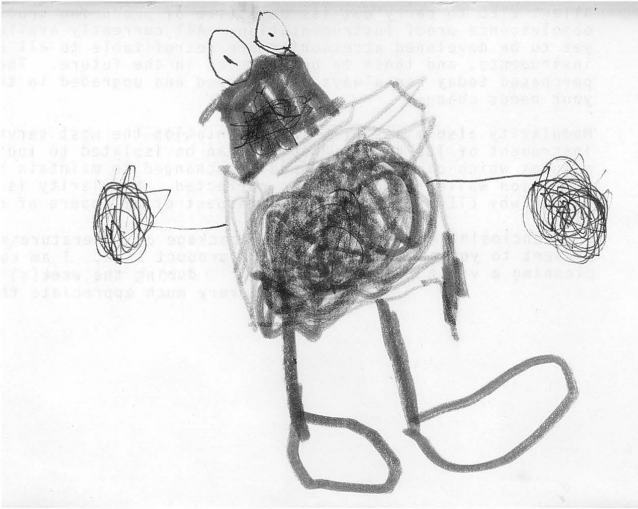
ทุกคนล้วนมีเรื่องราวที่แต่ละคนสร้างขึ้น พวกเราชอบที่จะได้ยืน ได้เห็น ได้เล่า และได้เล่าเรื่องเหล่านั้นซ้ำ ๆ พวกเราถ่ายทอดความปรารถนาและความกลัวของเราผ่านการเล่าเรื่องครับ การเล่าสตอรี่เป็นสิ่งที่ให้ชีวิตกับเรา และทำให้ชีวิตของเรามีความหมาย เมื่อใดก็ตามที่คุณและผมโพสท์หรือทวีตอะไรสักอย่าง เรากำลังเล่าเรื่องครับ ยามที่เราแชร์รูปบนอินสตาแกรมหรือสแนปแชต เรากำลังเล่าเรื่องครับ แม้กระทั่งสิ่งที่ธรรมดาที่สุดของชาวโลกที่เราทำ เช่น การจับมือ การโอบกอด มืออาหารที่ทำกินเองที่บ้าน การย่นหน้าผาก หรือการชูนิ้วกลาง ก็ล้วนแล้วแต่เป็นความเคลื่อนไหวและการสื่อสารที่ทำให้ผู้คนรู้สึกอะไรบางอย่าง ทั้งหมดคือการเล่าเรื่องราวครับ ทุก ๆ สิ่งที่คุณหรือผมทำก็คือการเล่าเรื่องราว ตั้งแต่นิยาย สู่ภาพยนตร์ สู่การเสนอการขาย สู่รูปภาพที่ผนวกอยู่ในแบนด์ของเรา หรือแม้แต่ในธุรกิจครอบครัวที่เป็นร้านขายของเล่นครับ

เรื่องตลกคือ พ่อของผมไม่เคยอยากจะเป็นเจ้าของและทำธุรกิจร้านขายของเล่นเลย ถึงแม้ว่าเขาจะเป็นคนรักของเล่น แต่ฝันของเขาซึ่งมีมาตั้งแต่

วัยเด็กมันไม่ใช่สิ่งนี้ เขาอยากเป็นนักทำภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว (แอนิเมเตอร์) และอยากทำงานที่บริษัทวอลต์ ดิสนีย์ครับ ตั้งแต่สมัยเรียนประถม มัธยมต้น จนมัธยมปลาย พ่อของผมใช้เวลาในการวาดตัวการ์ตูนในทุกซอกทุกมุมของหนังสือมากกว่าการอ่านหนังสืออีกครับ เขายังเคยหอบความฝันที่อยากจะเป็นแอนิเมเตอร์ติดตัวเขาไปที่สงครามเวียดนามด้วย เขาสเก็ชภาพลงสมุดเป็นสิบ ๆ เล่มตลอดเวลาที่รับใช้กองทัพอยู่นอกประเทศ และเมื่อเขาได้กลับบ้านหลังสงคราม เขาก็ได้มาประกาศต่อหน้าปู่ของผม ซึ่งก็เป็นทหารผ่านศึกหน่วยนาวิกโยธินสมัยสงครามโลกครั้งที่สองว่า เขาไม่ต้องการทำงานในร้านขายของเล่น แต่เขาต้องการที่จะเป็นแอนิเมเตอร์ที่บริษัทดิสนีย์มากกว่า

“แกไม่มีทางที่จะได้เป็นแอนิเมเตอร์หรอกนะ” ปู่ของผมตอบ “แกจะไม่สามารถเลี้ยงตัวได้หรอกถ้ายึดอาชีพเป็นศิลปินนะ และอีกอย่าง ฉันต้องการให้แกมาช่วยฉันดูแลร้านขายของเล่น” ด้วยเหตุนี้ เหตุผลของฝั่งทางปู่ก็ชนะความต้องการของพ่อผม และความฝันของพ่อผมที่อยากเป็นแอนิเมเตอร์ที่ดิสนีย์ก็ถูกพับไป ต่อมาพ่อผมก็แต่งงาน แล้วก็ก็มีลูก (ซึ่งคือผม) และที่แน่นอนที่สุด พ่อของผมก็ต้องทำงานอยู่ในร้านขายของเล่นวันแล้ววันเล่าตั้งแต่บัดนั้น

มีอยู่วันหนึ่งตอนผมอายุสี่ขวบ พ่อของผมหยุดงานอยู่ที่บ้านเนื่องจากเขาปวดท้องมาก ด้วยความที่ผมอยากจะช่วยให้กำลังใจพ่อ สิ่งที่ผมทำได้ในตอนนั้นสำหรับเด็กอายุ 4 ขวบคือการวาดภาพให้พ่อ ผมวาดภาพพ่อผมตอนปวดท้องครับ ผมคิดว่าภาพนั้นน่าจะมีความเหมือนมากอยู่เรื่อยแหละ คือผมวาดเส้นขด ๆ ขยุกขยิกเป็นวง ๆ ตรงท้องของพ่อเต็มไปหมด เพื่อสื่อแทนความปวดของพ่อที่ผมคิดว่าพ่อน่าจะปวดประมาณนั้น เมื่อพ่อของผมได้เห็นรูปนั้น เขาก็มาที่ผมและพูดว่า “ลูกคือคนที่ได้รับเลือก ลูกจะเป็นคนที่ทำให้ความฝันของพ่อคงอยู่ ลูกจะเป็นแอนิเมเตอร์ของดิสนีย์” นี่อาจจะไม่ใช่ประโยคเป๊ะ ๆ ที่พ่อพูดกับผม แต่เป็นใจความหลักที่ผมจดจำได้ตั้งแต่สมัยวัยเด็กเลยละ



ตัวอย่าง

จากจุดนั้น ผมก็ได้กลายเป็นลูกมือฝึกหัดของพ่อผม พ่อหนึ่งวาดรูปกับผมตลอดเวลา เราวาดตั้งแต่บนแผ่นรองจานในร้านอาหาร บนรั้วไม้ที่ล้อมรอบสนามบ้านเรา ไปจนกระทั่งบนฐานของหอไอเฟล (ผมต้องขอกฎจริงจัง ๆ นะครับสำหรับกรุงปารีส ตอนนั้นผมอายุแค่สิบขวบเอง แล้วพ่อของผมก็บอกว่ามันโอเค) เขาซื้อหนังสือสอนวาดภาพรวมถึงอุปกรณ์วาดภาพให้ผม และทำแม่กระดาษแปลงโคมก่ลองกระดาษใส่ตุ้ยขึ้นมาเป็นรูปโรงหนังเล็ก ๆ แล้วเติมด้วยจอทีวีขาวดำ แก้วอิ้วเล็ก และผ้าม่านที่ตัดแปลงมาจากผ้าปูที่นอนให้เหมือนโรงหนัง เพื่อให้ผมได้ดูการ์ตูน ในขณะที่พ่อแม่ส่วนใหญ่จะอ่านหนังสือนิทานให้ลูกฟังก่อนนอน เช่น เรื่อง *The Very Hungry Caterpillar* หรือ *Winnie-the-Pooh* แต่พ่อของผมกลับอ่านการ์ตูนสยองขวัญ เช่น *Tales of the Crypt* และนิตยสาร *Mad* เพื่อกล่อมผมเข้านอนโดยผมจะค่อย ๆ หลับไป แต่ยังไม่หยุดแค่นั้น ตอนสมัยเรียนประถม แม่ของผมจะไปส่งผมที่โรงเรียนตอนเช้า หลังจากนั้นสักครึ่งชั่วโมง พ่อของผมจะมารับผมออกไปจากโรงเรียน เป็นแบบนี้สัปดาห์

ละครั้ง โดยพ่อจะบอกกับฝ่ายเลขานุการของโรงเรียนว่าผมมีนัดกับหมอบ้างหรือ หมอพันบ้าง แต่เหตุผลจริง ๆ แล้วคือพ่อต้องการพาผมไปดูหนังครับ นี่ไม่ใช่ เรื่องตลกนะครับ พ่อของผมบอกว่าเราจะได้หลบคิดอันยาวเหยียดของคนที่ไปรอดูหนังเข้าใหม่ โดยการที่ไปดูรอบกลางวันเนี่ยแหละ ซึ่งโดยปกติมันเป็นเวลา ที่นักเรียนส่วนใหญ่เรียนหนังสืออยู่ที่โรงเรียน ผมมีพ่อที่แสนจะขี้แยมยอดในแบบที่ เด็กทุกคนปรารถนาอยากมีเลยละครับ

ในช่วงแรก ๆ ภาพยนตร์ที่พวกเราดูจะเป็นพวกการ์ตูน เช่น เรื่อง *The Jungle Book*, *Robin Hood* และ *The Secret of NIMH* แต่หลังจากที่เราดู การ์ตูนจนหมดกรูแล้ว เขาก็เริ่มพาผมดูหนังประเภทไลฟ์แอ็คชั่น เช่น *Star Wars*, *Young Frankenstein* และ *Kingdom of the Spiders* พ่อของผมมีความหลงใหลในหนังไซไฟและหนังสยองขวัญเป็นพิเศษครับ แน่ละครับ การพา ลูกของคุณไปดูหนังสยองขวัญเรื่อง *Poltergeist* ตอนเขาอายุ 9 ขวบไม่ใช่ความคิด ที่เขาทำเท่าไรหรือนักหรอก ผมนอนฝันร้ายไปหลายเดือนเลยละแต่กระนั้น ผมก็ได้ ซึมซาบความหลงใหลในศิลปะ การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์ของพ่อมาที่ ตัวผมด้วย ตอนที่ผมอยู่มัธยมปลาย ผมเริ่มที่จะถ่ายหนังและทำให้มันเคลื่อนไหว ได้ด้วยกล้องซูเปอร์เอตตัวเก่าของผม มันดูเหมือนเป็นเรื่องที่ง่ายมากสำหรับ ผมในการเรียนรู้กระบวนการทำให้ภาพเคลื่อนไหวด้วยวิถีทางแบบดั้งเดิม และ ทุ่มเท่ในการสร้างการ์ตูนซึ่งเป็นสิ่งมหัศจรรย์ที่พ่อของผมได้สอนผมเอาไว้ก่อน หน้านี้แล้ว

ช่วงที่ผมเรียนมัธยมปลาย ผมก็ได้ค้นพบและรู้จักวิทยาลัยที่เชี่ยวชาญ ด้านการทำแอนิเมชัน ผมอยากเข้าไปเรียนที่นั่นแบบสุด ๆ วิทยาลัยนี้ชื่อว่า แคลอาตส์ (CalArts หรือสถาบันศิลปะแห่งแคลิฟอร์เนีย) ซึ่งถูกออกแบบและ ก่อตั้งขึ้นด้วยตัวของวอลต์ ดิสนีย์ผู้เป็นตำนานนั่นเอง ที่นี่คือแหล่งที่จะได้เรียน เกี่ยวกับศาสตร์ด้านแอนิเมชันครับ



โดยไม่มีป้าภูหริยใด ๆ ผมได้รับอนุญาตให้เข้าไปเรียนที่นี่ครับ และผมก็ออกอย่างปัจจุบันทันด่วนด้วย ผมรักทุก ๆ นาทีที่ผมได้ฝึกที่นี่ เลขที่ห้องของแผนกแอนิเมชันของสถาบันแคลอตาตส์คือห้องเบอร์ A113 และยังคงเป็นมาตั้งแต่บัดนั้นถึงบัดนี้ ถ้าคุณเป็นคนที่คลั่งไคล้หมกมุ่น (หรือเรียกอีกชื่อว่า แอนิเมชันเนิร์ด) ค่ายพิกซาร์หรือดิสนีย์อย่างที่ผมเป็น คุณจะรู้ว่าเลข “A113” นี้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของพิกซาร์ทุก ๆ เรื่องไม่ว่าจะอยู่ในแผ่นป้ายทะเบียนรถของเมเทอร์จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง *Cars* หรือเป็นเบอร์ห้องในหอพักของไมค์และซัลลีจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง *Monsters University* และปรากฏในสถานที่ลับอีกหลายสิบแห่งในภาพยนตร์ของพิกซาร์ทำไมนะหรือครับ? เพราะว่เกือบทั้งหมดของบรรดาผู้กำกับ นักวาดสตอรี่บอร์ด นักเขียนบท นักออกแบบ

ตัวละคร และแอนิเมเตอร์ในบริษัทพิกซาร์ล้วนแล้วแต่จบจากสถาบันแคลอราต์ลี นะลิครับ บรรดาศิษย์เก่านี้ยังรวมถึงกลุ่มผู้สร้างการ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์อย่างเช่น เรื่อง *The Powerpuff Girls*, *Dexter's Laboratory*, *We Bare Bears* รวมถึงกลุ่มผู้กำกับและนักแสดงอย่างเช่น ทิม เบอร์ตัน, พี-วี เฮอร์แมน, และเดวิด แฮสเซลฮอฟฟ์ อีกด้วย ผมเคยได้ยินมาว่าเดอะฮอฟฟ์และพี-วีเคยเป็นเพื่อนร่วมห้องพักเดียวกันด้วย! เรื่องนี้สร้างเป็นรายการโทรทัศน์ที่วิวตอนนี้ได้เยี่ยมเลยละ

สมัยผมเรียนปีแรกที่แคลอราต์ลี ผมได้สร้างการ์ตูนแอนิเมชันขึ้นมา เรื่องหนึ่ง ชื่อว่า *Steward Skyles Saves the Day* ซึ่งก็ไม่น่าเชื่อครับ เรื่องนี้ได้ไปกระตุกต่อมความสนใจของผู้กำกับท่านหนึ่งที่กำลังกำกับการ์ตูนฮิตคอมแอนิเมชันเรื่องใหม่ล่าสุดชื่อในช่วงไพรม์ไทม์ตอนนั้น ซึ่งคือเรื่อง *The Simpsons* ผมได้รับการติดต่อให้มาที่สตูดิโอเพื่อทดสอบการทำแอนิเมชันของ *The Simpsons* ใ้ครับ การสอบนั้นมันมีอยู่จริง ๆ และยังมีจนถึงปัจจุบันนี้ เพื่อเป็นการยืนยันว่าคุณสามารถวาดตัวละคร บาร์ต, โฮเมอร์, มาร์จ, ลีซ่า และแม็กกี้ ได้จริงหรือไม่ ผมผ่านการทดสอบและได้รับการเสนองานให้เป็นแอนิเมเตอร์ในการ์ตูนเรื่อง *The Simpsons* แต่ผมปฏิเสธ โดยให้เหตุผลว่าผมจะต้องเรียนให้จบวิทยาลัยก่อน... ไม่ใช่หรอกครับ... ผมลาออกจากวิทยาลัยทันทีและเริ่มงานการทำแอนิเมชันในการ์ตูนเรื่อง *The Simpsons* ซีซั่นที่ 3 ในฐานะแอนิเมเตอร์ที่อายุน้อยที่สุดในตอนนั้นด้วยวัยเพียง 19 ปี ณ จุดนั้น ผมได้อยู่ในเส้นทางที่ทำความฝันของพ่อผม... เออ ไม่ใช่สิ ของผมเองสำเร็จแล้วด้วยการเป็นแอนิเมเตอร์ แต่ก็มีบางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้นซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงครับ

วันหนึ่ง ขณะที่ผมกำลังทำงานแอนิเมชันให้กับตอน "Homer Alone"¹ ผมก็ได้เดินพลัดหลงเข้าไปในห้องทำงานของทีมสร้างสตอรี่ ตอนนั้นผมมีภาพในจินตนาการมาตลอดว่า บรรดานักเขียนบทรายการทีวีมักจะเป็นพวกบุคคล

¹ Homer Alone - ตอนที่ 15 ของการ์ตูน *The Simpsons* ซีซั่นสาม

ซึ่งหยุดหัวใจ ชอบนึ่งคนเดียวในมุมมืดหลังคีย์บอร์ดเพื่อปั้นงานเขียนบทโทรทัศน์
เป็นกอง ๆ แต่ภาพที่ผมได้เห็นจริงในตอนนั้นคือ กลุ่มคนทำงานที่หลากหลาย
มีตั้งแต่ศิลปินนักวาดการ์ตูนคอมมิค ผู้ที่จบมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด นักแสดงตลก
ผู้คนเหล่านี้ล้วนมีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันคือ พวกเขาเป็นนักแสดงเรื่องสั้นครุฑรับ
ขนาดโคแนน โอไบรอัน² ยังสละเวลามาเป็นนักเขียนบทคนหนึ่งใน *The Simpsons*
เลยครับ จากที่ผมได้เห็นกระบวนการระดมสมองของพวกเขาเหล่านี้ก่อนที่จะ
เขียนออกมาเป็นสคริปต์ ผมรู้ตัวทันทีเลยว่านี่แหละคือสิ่งที่ผมต้องการจะทำ
ผมต้องการที่จะเป็นมากกว่าการทำภาพเคลื่อนไหวบนเรื่องราวที่คนอื่นแต่งขึ้นมา
แล้ว แต่ผมต้องการที่จะสร้างสรรค์เรื่องราวด้วยตัวเอง ในขณะที่ความฝันของ
พ่อผมคือการเป็นผู้ทำภาพการ์ตูนให้เคลื่อนไหว แต่ผมตระหนักชัดในตัวเอง
เลยว่า สิ่งที่ผมหลงรักที่สุดในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันคือภาพใหญ่ของมันอีกที
นั่นคือการวางเนื้อเรื่อง การคิดและออกแบบตัวละคร รวมถึงวางเส้นทางการ
ผจญภัยที่แต่ละตัวต้องเผชิญครับ

แต่ตอนนั้นผมไม่รู้เลยว่าผมจะต้องทำอย่างไรต่อไปที่จะเปลี่ยนหน้าที่
จากการเป็นนักทำภาพเคลื่อนไหวมาเป็นนักแสดงเรื่องได้ อีกอย่างผมก็ไม่ต้องการ
ที่จะทำให้พ่อของผมผิดหวัง และไม่อยากที่จะทำให้ลายความคาดหวังของพ่อ หรือ
จริง ๆ แล้วก็คือความคาดหวังของทั้งครอบครัวที่มีต่อผม แต่สัก ๆ ลงไปในจิตใจ
แล้ว ผมมีความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการการเล่าเรื่องราวจริง ๆ

หลังจากจบงาน *The Simpsons* ซีซั่นสาม ผมได้ตัดสินใจสองเรื่องคือ
หนึ่ง ด้วยความที่ผมเป็นเด็กที่โตมาในย่านอ่าวซานฟรานซิสโก ผมจึงไม่ต้องการ
ที่จะใช้ชีวิตอยู่ในลอสแอนเจลิสตลอดชีวิตที่เหลือของผม และสอง ผมต้องทำ
อะไรสักอย่างที่จะได้กลายเป็นนักแสดงเรื่องให้ได้

² โคแนน โอไบรอัน - พิธีกรรายการโทรทัศน์ชื่อดังของอเมริกา

แล้วจู่ ๆ แบบไม่มีปี่มีขลุ่ย ผมก็ได้รับการเสนองานให้ทำในสตูดิโอแอนิเมชันแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นบริษัทสร้างใหม่เล็ก ๆ ในโซนอ่าวซานฟรานซิสโก ถึงแม้ว่ามันจะมีความเสี่ยงสูงในการไปทำงานสร้างแอนิเมชันในบริษัทที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมาก่อนเลย เคยสร้างแค่เพียงภาพยนตร์โฆษณาสั้น ๆ สำหรับสินค้าคอมพิวเตอร์ และแถมยังห่างไกลจากลอสแอนเจลิส ที่ซึ่งงานภาพยนตร์แอนิเมชัน “จริง ๆ” กอรวมอยู่ที่นี่ แต่ผมก็ตัดสินใจรับโอกาสนั้นครับ

สตูดิโอแห่งนี้ตอนนั้นมีคนเพียงแค่ 80 คน พวกเขามีความฝันที่จะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) เป็นเรื่องแรก พวกเขาเรียกตัวเองว่าพิกซาร์ครับ

ที่แห่งนี้ไม่ได้เป็นสตูดิโอแอนิเมชันแบบดั้งเดิมโบราณนะครับ ผู้กำกับจอห์น แลสเซอร์เตอร์ และนักเขียนคนอื่น ๆ ตั้งใจที่จะสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ไม่ได้มีท้องเรื่องเกิดขึ้นตามหมู่บ้านในเทพนิยาย ไม่มีบทเจ้าชายเจ้าหญิงมายืนร้องเพลงแบบ “ฉันอยากได้...” ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่ถ่ายก่อนแล้วเอามาทำแอนิเมชันทั้งหมดในคอมพิวเตอร์ และไม่ใช้การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการใช้มือวาดแม้แต่จุดเดียว แต่มันจะเป็นสิ่งใหม่ที่แตกต่างกันไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง สตูดิโอแห่งนี้ยังมีเจ้าของที่ใหม่ถอดด้ามสำหรับวงการภาพยนตร์ด้วย ซึ่งก็คือ สตีฟ จ๊อบส์ ผู้กำลังเจ็บปวดจากโซคไม่ตีหลายต่อในเรื่องงาน ตั้งแต่การต้องเดินออกจากบริษัทที่เขาก่อตั้งขึ้นมาเองคือแอปเปิล และการก่อตั้งบริษัทคอมพิวเตอร์ เน็กซ์ ที่ล้มไม่เป็นท่า

ตอนที่ผมเริ่มงานที่พิกซาร์เมื่อปี 1992 ผมได้รับการว่าจ้างให้มาเป็นหนึ่งในสิบสองคนแรกของนักทำภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของพวกเขาที่ชื่อว่า *Toy Story* ตอนนั้นเกือบทุกคนในแวดวงนักสร้างการ์ตูนแอนิเมชันต่างเชื่อว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้จะต้องแบกอย่างแน่นอน