

อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน
ของพิกซาร์สตูดิโอ¹
**Identity and Narrative in Animation Films
of Pixar Studio**

อุษณา สุขเสมา²
Ussana Suksema

¹งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยที่ต่อยอดมาจากวิทยานิพนธ์เรื่อง “อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิไลวรรณ จงวิไลเกษม เป็นที่ปรึกษาหลัก ต้องขอขอบคุณอาจารย์มา ณ ที่นี้ด้วย

²นิสิตปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Email: pinkupopuri@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาอัตลักษณ์และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวของพิกซาร์สตูดิโอ โดยผ่านการค้นคว้าจากเอกสาร วิเคราะห์ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวรวม 14 เรื่อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันจำนวน 4 คน

ผู้วิจัยพบว่าพิกซาร์สตูดิโอนั้นสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้าขึ้น เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงอัตลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน และสร้างความนิยมในกลุ่มผู้ชมที่คาดหวังในแนวทางภาพยนตร์ที่พิกซาร์สตูดิโอได้สร้างขึ้น โดยการสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้านั้น ผู้วิจัยพบตัวแปร 5 ข้อ ได้แก่ 1. การตลาด 2. คนทำงาน 3. สังคมและวัฒนธรรม 4. ผู้รับสาร 5. เทคโนโลยี จากตัวแปรดังกล่าวนี้จึงส่งผลให้พิกซาร์สตูดิโอเลือกสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องอันเป็นอัตลักษณ์ของพิกซาร์มี 6 ข้อ ได้แก่ 1. ตัวละครมักไม่ใช่มนุษย์ หรือไม่ธรรมดา และเป็นเพศชาย เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ชม และเข้าถึงผู้ชมได้ทุกกลุ่ม 2. โครงเรื่องเน้นอารมณ์ในระหว่างการเดินทาง และจบเรื่องแบบมีความสุขบนพื้นฐานของความจริง 3. แก่นเรื่องสะท้อนวิถีชีวิตและความสัมพันธ์ระหว่างคนรอบตัวที่มีอยู่ในสังคมและเป็นอุทาหรณ์และข้อคิดต่อผู้ชม 4. ฉากสมจริงที่ทำให้ผู้ชมเชื่อในสถานที่นั้นๆว่ามีตัวตนจริงและเกิดความรู้สึกร่วม 5. วัตถุประกอบฉากที่เป็นกลวิธีเล่นสนุกกับคนดู เป็นการสื่อสารระหว่างทีมสร้างภาพยนตร์และผู้ชม กลายเป็นวัฒนธรรมประจำผลงานของพิกซาร์สตูดิโอ และยังส่งผลให้เกิดการติดตามผลงานอย่างต่อเนื่อง 6. ปมขัดแย้งคู่ตรงข้ามที่แบ่งเป็นสองฝั่งชัดเจน สะท้อนมุมมองการก้าวผ่านอุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ เพื่อเติบโตขึ้นทั้งตัวละครและผู้ชม

คำสำคัญ: อัตลักษณ์, โครงสร้างการเล่าเรื่อง, พิกซาร์สตูดิโอ, คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

Abstract

This research is the study of identity and narrative structure in animation films of Pixar Studio by documentary research, analysis of 14 animation films and interview 4 animation's specialists for finding the making of identity in animation films of Pixar Studio.

The researcher found that Pixar Studio build the brand identity for making audience acknowledgement in Animation films' identity and gain popularity in audiences who expect to see the way which Pixar produces their films. There are 5 variables which effect to building Pixar's brand identity, namely 1. Marketing 2. The worker 3. Society and culture 4. Receiver 5. Technology. And because of these variables, Pixar find the way to produce their own films which analyze the narrative in 6 compositions, namely 1. The characters, mostly, are not human, or are not a common human, and are usually a male, in order to create novel content for the audiences and to reach all groups of audiences, 2. The plots that would emphasize on emotion aspect along the story and were planned to end happily on a practical basis, causing the audiences to have empathy while watching the films, 3. The theme of the story that reflects the lifestyle and relationship between people, which is to deliver the idea of the things the production team experienced to the audiences, 4. The realistic setting which creating the whole world, so that the audiences believe that such place truly exist and have empathy, 5. The props that are the tricks to play with the audiences, which communicate between the production team and the audiences, becoming the cultures of Pixar Studio's work, and causing people to constantly follow up its works, and 6. The conflict that is clearly divided into two sides, reflecting the views of overcoming great obstacles so that both the characters and audiences grow up.

Keywords: Identity, Narrative Structure, Pixar Studio, Computer Animation

บทนำ

ในปัจจุบัน ธุรกิจแอนิเมชันถือได้ว่าเป็นธุรกิจที่น่าจับตามอง ดังที่เห็นได้จากผลสำรวจมูลค่าดิจิทัลคอนเทนต์ประเทศไทยประจำปีพ.ศ. 2556 ประมาณการปี พ.ศ. 2557 และคาดการณ์ปี พ.ศ. 2558 เปิดเผยโดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ว่า มูลค่าการบริโภคในสาขาแอนิเมชันสูงถึง 3,968 ล้านบาท ซึ่งเป็นสาขาที่มีการบริโภคคอนเทนต์จากต่างประเทศเกินกว่าครึ่งของมูลค่าการบริโภคโดยรวม และในด้านการส่งออกรวมทั้งสิ้น 926 ล้านบาท เป็นการส่งออกแอนิเมชันไปแล้วถึงร้อยละ 81 ส่วนมากเป็นงานรับจ้างผลิต และยิ่งคาดการณ์อีกว่า สิ้นปี พ.ศ. 2557 จะมีอัตราการเติบโตร้อยละ 4 และปี พ.ศ. 2558 น่าจะเติบโตได้มากกว่าร้อยละ 4 (ประชาไท, 2557)

หากมองจากผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวที่ได้รับรางวัลออสการ์ สตูดิโอส่วนใหญ่ที่ได้รับรางวัลจะมาจากกลุ่มที่อยู่ในอเมริกา ไม่ว่าจะเป็น วอลต์ ดิสนีย์ ดรีมเวิร์กส และพิกซาร์แอนิเมชันสตูดิโอ ต้นกำเนิดของภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญในการศึกษาด้านแอนิเมชันผ่านผลงานแอนิเมชันขนาดยาวของสตูดิโอสัญชาติอเมริกัน โดยเฉพาะพิกซาร์สตูดิโอ สตูดิโอบุกเบิกภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติสร้างจากคอมพิวเตอร์ และการันตีความสำเร็จจากผลงานแอนิเมชันสามมิติขนาดยาวนับตั้งแต่ก่อตั้งสตูดิโอในปี ค.ศ. 1995 จนถึง ค.ศ. 2013 จำนวนทั้งสิ้น 14 เรื่อง รวมทั้งรางวัลออสการ์ 27 รางวัล ลูกโลกทองคำ 7 รางวัล และแกรมมี่ถึง 11 รางวัล

ในงานวิจัยนี้จึงเริ่มต้นจากการศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของสตูดิโอที่ไม่เพียงการันตีได้ด้วยรางวัลถึงคุณภาพผลงานจากสตูดิโอ แต่ยังเป็นสตูดิโอต้นกำเนิดภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวสามมิติแห่งแรกของโลก เปิดตัวอย่างโด่งดังจากภาพยนตร์เรื่อง Toy Story (1995) โดยอยู่ในการควบคุมของสามผู้ก่อตั้ง สตีฟ จ๊อบส์ นายทุนหัวก้าวหน้าจากแอปเปิ้ลผู้ซื้อทีมทำกราฟฟิกจากลูคัสฟิล์ม เอ็ด แคทมัลล์ นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ผู้สนใจในศิลปะการทำแอนิเมชัน และจอห์น แลสแซสเตอร์ แอนิเมเตอร์ไฟแรงหัวสร้างสรรค์จากดิสนีย์ ด้วยชื่อเสียงของทั้งสามจึงส่งผลให้สตูดิโอแห่งนี้ประสบความสำเร็จอย่างก้าวกระโดด จนก้าวมาเป็นสตูดิโอแอนิเมชันอันดับต้นๆของโลก และรวบรวมกิจการกับวอลต์ดิสนีย์แอนิเมชันสตูดิโอ สตูดิโอในตำนานผู้สร้างผลงานภาพยนตร์ที่โด่งดังไปทั่วโลก ปัจจุบันสตูดิโอแห่งนี้ยังคงสร้างผลงานภายใต้ชายคาของดิสนีย์สตูดิโอ ส่วนตัวเอ็ด แคทมัลล์ และจอห์น แลสแซสเตอร์ ก็มีส่วนร่วมช่วยบริหารงานของดิสนีย์ร่วมด้วย

ภายในสตูดิโอยังมีการทำงานที่น่าสนใจทั้งการสร้างทัศนคติในการดิชมผลงานเพื่อพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น และการที่ทุกคนทุกระดับมีสิทธิออกความเห็นดิชมผลงาน รวมทั้งการสร้างมหาวิทยาลัยฟิกซาร์ขึ้นภายในสตูดิโอ สถานที่ที่มีการเรียนการสอนเฉพาะทางด้านศิลปะให้กับทีมงานทุกระดับในฟิกซาร์ได้ขยายขอบเขตความรู้ของตัวเอง รวมทั้งการทำงานภายใต้บรรยากาศสถานที่ทำงานที่มีการออกแบบให้เอื้อต่อการพบปะพูดคุยกันโดยมีจุดประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิด และอาจส่งผลให้เกิดความคิดใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

ด้วยบรรยากาศการทำงานกับทีมสร้างแบบฉบับฟิกซาร์ ก่อเกิดเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์สามมิติที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นทั้งด้านเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนงานภาพให้มีความสมจริง และเป็นสตูดิโอที่สร้างซอฟต์แวร์ผลิตผลงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชันอย่าง RenderMan รวมไปถึงตัวละครอันเป็นที่รักและที่จดจำแก่ผู้คนทั่วโลกไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของของเล่นที่มีชีวิตและรักเจ้าของที่สะท้อนผ่านนายอำเภอหนุ่มและหุ่นยนต์นักบินอวกาศ ปลาการ์ตูนขี้กังวลที่ออกผจญภัยตามหาลูกชาย หรือแม้กระทั่งหนูน้อยที่มีความฝันอยากเป็นพ่อครัว ล้วนสะท้อนว่าสตูดิโอแห่งนี้สร้างแอนิเมชันที่จับใจผู้ชม

“เคยมีคนสัมภาษณ์ จอห์น แลสเซตเตอร์ว่าเขาคิดว่าอะไรคือปัจจัยความสำเร็จของการ์ตูนฟิกซาร์ที่ที่อื่นไม่มี เขาตอบกลับมาว่าหัวใจ แอนิเมชันที่มีหัวใจหรือแก่นความรู้สึก มันต้องเป็นเรื่องที่คุณรู้สึกได้ดูแลแล้วเต็มอกกับสิ่งที่เขาสร้างมา”(ธิดา ผลผลิตการพิมพ์, 2558)

ทั้งหมดนี้จึงกลายเป็นคำถามวิจัยด้านอัตลักษณ์และการเล่าเรื่องของฟิกซาร์สตูดิโอเป็นอย่างไร ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาจากการทำงานของฟิกซาร์สตูดิโอ เพื่อหาอัตลักษณ์ของสตูดิโอแห่งนี้ และนำมาเชื่อมโยงกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 14 เรื่องโดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง เสริมด้วยเทคนิคแอนิเมชัน สัญญาวิทยา และบทสัมภาษณ์จากผู้มีความเกี่ยวข้องกัสายงานทางแอนิเมชันและผู้มีผลงานการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันของฟิกซาร์สตูดิโอจำนวน 4 คน เพื่อหาจุดร่วมที่เหมือนกันในภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่องของฟิกซาร์สตูดิโอ และอัตลักษณ์เฉพาะอันโดดเด่นที่ส่งผลให้ผลงานภาพยนตร์ของฟิกซาร์สตูดิโอแตกต่างจากสตูดิโอค่ายอื่น และสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานแอนิเมชันภายในประเทศต่อไป

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง“อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอ”เป็นการศึกษาอัตลักษณ์และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอจึงนำแนวคิดหลักๆ อย่าง แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง และแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ตราสินค้า มาใช้ในการวิจัย

1. แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง

เรื่องเล่า (Narrative) สามารถสรุปความหมายในทางภาพยนตร์ได้เป็น 2 ความหมาย คือ เรื่องเล่าโดยทั่วไป และลักษณะของภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง ในความหมายหลังจึงเป็นเหตุให้เกิดการศึกษาถึงโครงสร้างการเล่าเรื่อง เนื่องด้วยจากความเป็นลักษณะของภาพยนตร์ กล่าวได้ว่าย่อมมีโครงสร้างการเล่าเรื่องเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล และเกิดขึ้นโดยมีเวลาและสถานที่เชื่อมโยงกัน (Brodwell, 1993) และยังมีความคิดเห็นสนับสนุนเพิ่มเติมว่า การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีโครงสร้างที่เน้นเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ไม่พลิกแพลง เน้นการพัฒนาอารมณ์ (Pearson, 2001)รวมทั้งเป็นลักษณะของภาพยนตร์กระแสหลักตั้งแต่ในประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบันและอนาคต (Cook, 1996)

เพื่อหาโครงสร้างการเล่าเรื่อง จึงจำเป็นต้องดูที่องค์ประกอบต่างๆ ประกอบกัน ในส่วนขององค์ประกอบการเล่าเรื่อง กาญจนา แก้วเทพ (2553) สรุปออกมาได้ 6 หัวข้อ ได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก ของประกอบฉาก และปมขัดแย้ง

เมื่อวิเคราะห์จากภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวของพิกซาร์สตูดิโอจำนวน ทั้ง 14 เรื่อง แบ่งตามองค์ประกอบการเล่าเรื่องแล้ว จึงเห็นถึงลักษณะที่สอดคล้องกันทั้ง 14 เรื่องว่า 1. ตัวละครมักไม่ใช่มนุษย์ หรือไม่ธรรมดา และเป็นเพศชาย 2. โครงเรื่องเน้นอารมณ์ในระหว่างทาง และวางให้จบอย่างมีความสุขบนพื้นฐานของความจริง 3. แก่นเรื่องที่สะท้อนการใช้ชีวิตและความสัมพันธ์ระหว่างคนรอบตัว 4. ฉากสมจริงที่เน้นการสร้างโลกทั้งใบ 5. ของประกอบฉากที่เป็นกลวิธีเล่นสนุกกับคนดู 6. ปมขัดแย้งคู่ตรงข้ามที่แบ่งเป็นสองฝั่งชัดเจน กลายเป็นรูปแบบเฉพาะที่ปรากฏในภาพยนตร์พิกซาร์ทุกเรื่อง

2. แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ตราสินค้า

David A. Aaker (1996) กล่าวถึงอัตลักษณ์ตราสินค้าว่า อัตลักษณ์ตราสินค้า

คำเป็นลักษณะเฉพาะเจาะจงขององค์ประกอบหลายๆอย่างที่มีความสัมพันธ์กันกับตราสินค้าหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้น ซึ่งอัตลักษณ์ตราสินค้านี้จะบ่งบอกให้ทราบว่าสินค้านี้คืออะไร และสามารถบอกได้ว่าตราสินค้านี้ได้ให้คำมั่นสัญญาอะไรไว้กับผู้บริโภค นอกจากนี้อัตลักษณ์ตราสินค้ายังช่วยสร้างความสัมพันธ์ให้กับตราสินค้ากับผู้บริโภคเป้าหมายด้วยการเสนอคุณค่าตราสินค้าแก่ผู้บริโภคในด้านต่างๆ เช่น ประโยชน์จากหน้าที่ของสินค้า ประโยชน์ทางด้านอารมณ์ความรู้สึก เป็นต้น

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้จากการศึกษาประวัติความเป็นมาและการทำงานของพิกซาร์สตูดิโอจนเห็นถึงตัวตนที่โดดเด่นแตกต่างจากสตูดิโออื่นใน 3 องค์ประกอบรวมกัน ได้แก่ 1. เทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2. บทภาพยนตร์ที่นำไปสู่ภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยม 3. การสร้างทีมงานที่สามารถรักษาคุณภาพผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ไปได้รุ่นสู่รุ่น ด้วยองค์ประกอบเหล่านี้สะท้อนออกมาเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอที่ทำให้ผู้ชมล้นเกล้าหวังว่าพวกเขาจะได้เจอองค์ประกอบเหล่านี้ในภาพยนตร์ และกลายเป็นยึดติดกับตราสินค้าของพิกซาร์ต่อไป

เครื่องมือและกรอบการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอ” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งวิธีการวิเคราะห์จากเอกสาร (Documentary Research) ผ่านทางหนังสือ บทความคอลัมน์ในนิตยสาร เป็นต้น วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ผ่านทางภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว 14 เรื่องของพิกซาร์สตูดิโอ ประกอบการศึกษาจากบทความวิจารณ์เพิ่มเติม และใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) เพื่อศึกษาเทคนิคทางแอนิเมชัน กระบวนการทำงานแอนิเมชัน ที่ส่งผลถึงอัตลักษณ์จากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

ต่อมาผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์หาโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยใช้กรอบขององค์ประกอบการเล่าเรื่อง ร่วมกับเทคนิคทางแอนิเมชันและสัญวิทยา วิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบทผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวนับตั้งแต่สตูดิโอก่อตั้งระหว่างปี ค.ศ. 1995 - 2013 จำนวน 14 เรื่อง และเพื่อเป็นการเช็คความถูกต้องของผลการวิเคราะห์และช่วยนำความคิดในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยเลือกสัมภาษณ์ผู้ทำงานในสายแอนิเมชันและผ่านการทำงานกับกลุ่มแอนิเมชันต่างประเทศจำนวน

2 คน ได้แก่ คุณวีรภัทร ชินะนาวัน แอนิเมเตอร์ผู้เคยผ่านการฝึกงานที่พิกซาร์สตูดิโอ เป็นส่วนหนึ่งของทีมแอนิเมเตอร์จากภาพยนตร์ Cloudy with a chance of Meatball และปัจจุบันเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งบริษัทแอนิเมชันอย่าง Riff Animation Studio และคุณณัฐวุฒิ ใบโพธิ์วงศ์ Modeler และ Creature Design ในผลงานภาพยนตร์ 300 Rise of an Empire, Ninja Turtles, Maleficent และ Noah ปัจจุบันทำงานอิสระในตำแหน่ง Concept Design ให้กับ Aaron Sims Company และผู้ทำงานสายสื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ และมีผลงานวิจารณ์เกี่ยวข้องกับพิกซาร์สตูดิโอ ได้แก่ คุณบุษบา เตชศรีสุธี บรรณาธิการนิตยสาร STARPICS SPECIAL - PIXAR MANIA และคุณธิดา ผลิตผลการพิมพ์ บรรณาธิการนิตยสารภาพยนตร์ Bioscope นักเขียน และนักวิจารณ์อิสระ

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ที่ว่า เพื่อศึกษากระบวนการในการสร้างอัตลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอได้ดังนี้

ในการศึกษาเพื่อหากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์สตูดิโอ ผู้วิจัยค้นพบว่าตัวพิกซาร์สตูดิโอมีแนวทางการสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้าที่ทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อมั่นในภาพยนตร์ของพิกซาร์สตูดิโอ จึงส่งผลให้ภาพยนตร์เกิดความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน เมื่อศึกษาถึงประวัติความเป็นมา และการทำงานของพิกซาร์สตูดิโอ ผู้วิจัยจึงพบว่า มีตัวแปรทั้งหมด 5 ตัวแปรที่ส่งผลให้เกิดอัตลักษณ์ตราสินค้าของพิกซาร์สตูดิโอ ได้แก่

1. การตลาด สังเกตได้จากการเลือกสร้างตัวละครหลักเป็นตัวละครชายเพื่อการเข้าถึงกลุ่มผู้ชมครอบคลุม และส่งผลให้ภาพยนตร์สามารถดึงดูดกลุ่มผู้ชมได้ทุกกลุ่ม ไม่มีการแบ่งแยกว่าเป็นภาพยนตร์สำหรับกลุ่มคนประเภทใดชัดเจน ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัยเช่นนี้จึงสามารถสร้างรายได้มหาศาลจากกลุ่มผู้ชมจำนวนมากที่ไม่เพียงส่งผลแค่ในสหรัฐอเมริกา แต่ยังสามารถดึงดูดผู้คนได้ทั่วโลก

2. คนทำงาน โดยปกติแล้ว การสร้างเรื่องใดๆก็ตามขึ้นบอกเล่า มักนำมาจากเรื่องราวรอบตัว หรือเคยประสบพบเจอ เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วม หรือเข้าถึงได้ง่าย เช่นเดียวกันกับการเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์ที่สะท้อนผ่านกลุ่มคนทำงานภายในสตูดิโอ ด้วยกลุ่มทำงานส่วนใหญ่นี้เป็นผู้ชาย จึงส่งผลให้นำเรื่องราวที่ผู้ชายสนใจสะท้อนผ่านตัวละครเพศชายมานำเสนอ

3. เชิงสังคมวัฒนธรรม ด้วยความเป็นสตูดิโอทางฝั่งอเมริกา จึงสะท้อนความเชื่อด้านสังคมและวัฒนธรรมของคนอเมริกันออกมา ผ่านการบอกเล่าเรื่องราวการใช้ชีวิต ความสัมพันธ์ระหว่างคนรอบตัว ครอบครัว รวมไปถึงการพิสูจน์ตัวเอง

4. ผู้รับสาร จากการสร้างเรื่องราวแอนิเมชันที่เข้าถึงผู้ชม ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องที่เมื่อดูแล้วรู้สึกจับใจนั้น ส่งผลให้ไม่ว่าเรื่องใดเข้าฉายของพิกซาร์ กลุ่มผู้ชมย่อมคาดหวังว่าจะได้ชมภาพยนตร์ที่ทำให้ประทับใจดังเช่นที่ผ่านมา และเมื่อทีมงานพิกซาร์สามารถรักษาระดับที่ผู้ชมคาดหวังได้ พวกเขาก็ยังคงรักษาสถานกลุ่มผู้ชม รวมทั้งเพิ่มกลุ่มผู้ชมให้มากขึ้นตามไปด้วย

5. เทคโนโลยี พิกซาร์สตูดิโอเด่นเรื่องเทคโนโลยีในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นอย่างมาก เนื่องจากจุดเริ่มต้นของกลุ่มที่มีวิสัยด้านคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้พวกเขาช่วยกันคิดค้นเทคโนโลยีที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมาโดยตลอด และการพัฒนาดังกล่าวทำให้พวกเขาได้เปรียบสตูดิโอแอนิเมชันอื่นๆ ทั้งการเป็นสตูดิโอบุกเบิก และเทคโนโลยีที่พัฒนาไปตามความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์

ด้วยตัวแปรดังที่กล่าวมานั้น ส่งผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้าที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันจนสามารถวิเคราะห์หองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่โดดเด่น 6 ประการ ดังนี้

1. ตัวละครมักไม่ใช่มนุษย์ หรือไม่ธรรมดา และเป็นเพศชาย โดยปกติแล้วภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไปจะมีตัวละครหลักเป็นมนุษย์เสียส่วนใหญ่ แต่พิกซาร์เลือกนำเสนอตัวละครออกมาเป็นสัตว์บ้าง หุ่นยนต์บ้าง ของเล่นบ้าง ด้วยความคิดที่ว่าพวกเขาจะไม่สร้างตัวละครที่สามารถใช้เล่นได้จริง หรือสร้างเป็นภาพยนตร์ปกติทั่วไปได้

2. โครงเรื่องเน้นอารมณ์ในระหว่างทาง และวางให้จบอย่างมีความสุขบนพื้นฐานของความจริง ที่พิกซาร์ ไม่ว่าเรื่องราวไหนได้ล้วนเน้นอารมณ์ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมในขณะบอกเล่าเรื่อง เล่นกับความรู้สึกของตัวละครและเหตุการณ์พลิกผันตลอดทาง และสุดท้ายเลือกจบให้คาดไม่ถึงด้วยมุมมองที่มีความสุขแต่เน้นให้อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง

3. แก่นเรื่องที่สะท้อนการใช้ชีวิตและความสัมพันธ์ระหว่างคนรอบตัวที่เป็นการส่งต่อข้อคิดให้กับผู้ชมในสิ่งที่ทีมสร้างภาพยนตร์มีประสบการณ์ร่วมหรือประสบพบเจอนำมาบอกเล่า เรื่องใกล้ตัวผู้คนมักให้ความสนใจ และรู้สึกร่วมได้ง่าย

กว่า พิกซาร์เลยเลือกหยิบประเด็นนี้ และนำเสนอเรื่องราวการใช้ชีวิตเป็นหลัก

4. ฉากสมจริงที่เน้นการสร้างโลกทั้งใบ เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในสถานที่นั้นๆ ว่า มีตัวตนจริง นอกจากนั้นยังช่วยสนับสนุนตัวละครให้เกิดความสมจริงมากขึ้น ด้วยการสร้างงานเทคโนโลยีเอง ทำให้พิกซาร์มีศักยภาพในการเป็นผู้นำในการสร้างแอนิเมชันสมจริงมากที่สุดแห่งหนึ่งของโลก ทั้งยังใส่ใจในรายละเอียดเล็กน้อยผ่านฉากที่สามารถสนับสนุนตัวละครให้ผู้ชมเชื่อได้ว่าตัวละครกำลังมีชีวิตอยู่ ณ โลกใบนั้น ไม่ใช่เพียงเรื่องแต่งขึ้นตามจินตนาการ

5. ของประกอบฉากที่เป็นกลวิธีเล่นสนุกกับคนดู ซึ่งสามารถพบเจอสิ่งของที่เป็นดังสัญลักษณ์จากเรื่องต่างๆ แทรกเข้าไปในฉากของภาพยนตร์เรื่องอื่น เรียกกันว่า Easter Egg เป็นการสื่อสารระหว่างทีมสร้างภาพยนตร์และผู้ชม กลายเป็นวัฒนธรรมประจำผลงานของพิกซาร์สตูดิโอ และยังส่งผลให้เกิดการติดตามผลงานอย่างต่อเนื่อง กลายเป็นประเด็นพูดคุยกันระหว่างกลุ่มผู้ชื่นชอบภาพยนตร์แอนิเมชันของพิกซาร์

6. ปมขัดแย้งคู่ตรงข้ามที่แบ่งเป็นสองฝั่งชัดเจน สะท้อนมุมมองการก้าวผ่านอุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ เพื่อเติบโตขึ้นทั้งตัวละครและผู้ชม โดยสอดแทรกผ่านตัวละครหลักที่หากสังเกตตามหลักสัณยวิทยาแล้วจะรู้ได้ว่าตัวละครเหล่านั้นเป็นตัวแทนฝั่งหนึ่ง และมีตัวละครหลักอีกตัวสะท้อนภาพตรงข้าม เช่น ของเล่นใน Toy Story ที่มีรูปลักษณ์เก่า และใหม่ เป็นการพูดถึงอุดมการณ์ในสองชั่วและวิพากษ์วิจารณ์ต่อผู้ชมถึงความสำคัญระหว่างของเก่าและใหม่

อภิปรายผลการวิจัย

จากสรุปผลการวิจัย สามารถเห็นถึงแนวทางของการสร้างภาพยนตร์ของพิกซาร์สตูดิโอที่เป็นการสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้าเพื่อให้ผู้ชมจดจำ และคาดหวังถึงผลงานภาพยนตร์ต่อไปว่าพวกเขาจะได้รับชมแนวทางดังที่ผ่านมา จากเหตุที่ต้องสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้าขึ้นมา นั่น เมื่อศึกษาจากแนวคิดการศึกษากลุ่มภาพยนตร์ แนวทางในการศึกษาช่วงเริ่มต้นนั้นคือการศึกษาที่ตัวผู้กำกับ หรือการศึกษาประพันธ์กร ในช่วงยุคนั้น ผู้กำกับจะมีอิทธิพลมากในการสร้างภาพยนตร์ และส่งผลถึงแนวทางภาพยนตร์ที่ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ แต่ต่อมามีผู้ค้านในทฤษฎีดังกล่าว เพราะมองว่าต่อมาเมื่อผู้กำกับเริ่มอยู่ในระบบสตูดิโอภายในฮอลลีวูด ย่อมถูกควบคุมด้วยระบบนายทุน ส่งผลให้พวกเขาสนใจในการสร้างภาพยนตร์เฉพาะแนวที่ได้รับความนิยม หรือมั่นใจได้ว่าจะประสบความสำเร็จใน

ด้านรายได้ จึงกลายเป็นการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ และด้วยปัจจุบันที่ระบบสตูดิโอเข้ามามีบทบาทอย่างมาก เห็นได้จากตลาดแอนิเมชันปัจจุบัน ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลมิกวอนเวียนในกลุ่มสตูดิโอแอนิเมชันค่ายใหญ่ ดังเช่นพิกซาร์ ดรีมเวิร์กส ดิสนีย์ ดังนั้นการพิจารณาการศึกษาจึงจำเป็นต้องประยุกต์ทั้งทฤษฎีประพันธ์กรรม และตระกูลภาพยนตร์ จากการศึกษาการทำงานภายในพิกซาร์สตูดิโอ จะเห็นได้ว่าเหล่าทีมงานพยายามสร้างบรรยากาศการทำงานให้พวกเขาสามารถสร้างสรรค์งานไปในทางเดียวกันเช่นเดียวกับทฤษฎีประพันธ์กรรม แต่ก็ไม่ได้สร้างกรอบที่เฉพาะเจาะจง เหล่าผู้กำกับที่หลากหลายภายในพิกซาร์ยังสามารถมีแนวทางเฉพาะของตนเองเช่นเดียวกับตระกูลภาพยนตร์ได้ สิ่งที่พิกซาร์ทำให้ทีมงานเดินไปในทิศทางเดียวกันนั้น ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า เกิดจากการเปิดโอกาสให้เหล่าทีมงานมีโอกาสพบปะสังสรรค์พูดคุยกันมากขึ้น มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และยังให้สิทธิด้านการวิจารณ์งานกันเต็มที่ ด้วยเหตุนี้จึงเกิดเป็นมาตรฐานงานที่ทุกคนจำเป็นต้องยอมรับเสียก่อน แต่ละความคิดเห็นจึงสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นภาพยนตร์ได้ รวมทั้งการมีสถาบันอย่างมหาวิทยาลัยพิกซาร์ ก็เป็นสถาบันที่ปรับเปลี่ยนทัศนคติให้ทีมงานมีทักษะที่เป็นประโยชน์กับสตูดิโอ จึงกลายเป็นส่วนเสริมให้มาตรฐานงานพัฒนามากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ด้วยการลงทุนสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในแต่ละเรื่องใช้ค่าใช้จ่ายสูง พวกเขาจึงจำเป็นต้องรักษาแนวทางภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมไว้ เพื่อให้สามารถขายภาพยนตร์ของพวกเขาได้ในกลุ่มผู้ชมกว้าง และนำมาเป็นทุนสร้างภาพยนตร์ พัฒนาเทคโนโลยีต่อไป ทั้งยังสามารถแข่งขันและเป็นผู้นำด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันในตลาดแอนิเมชันระดับโลกที่การแข่งขันสูงไว้ได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

เนื่องด้วยผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับผลงานแอนิเมชันฝั่งญี่ปุ่นร่วมด้วย จึงมีความเห็นว่า หากงานวิจัยระหว่างแอนิเมชันฝั่งตะวันออกและฝั่งตะวันตกมาวิเคราะห์ความแตกต่างจะส่งผลให้เห็นแนวทางที่สะท้อนความเชื่อ และทัศนคติของทั้งสองฝั่งได้ และเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการศึกษาผลงานแอนิเมชันที่ได้รับความนิยมว่าสามารถเป็นไปในทิศทางใดได้บ้าง

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. 2553. *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. 2558. *บรรณาธิการนิตยสาร Bioscope*. สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2558
- ทีมสื่อสารสาธารณะ-ทีดีอาร์ไอ. 2557. *ส่งออกดิจิทัลคอนเทนต์-ไทยยังรับจ้างผลิต-ตลาดเกมโตสูงสุด 26%(Online).*<http://www.prachatai.com/journal/2014/11/56681>, 9 มิถุนายน 2558.
- Aaker, D. 1996. *Building Strong Brand*. New York : The Free Press.
- Bordwell, D. 1993. *Film Art: An Introduction*. US: McGraw-Hill.
- Cook, D. 1996. *A History of Narrative Film*. New York: W.W. Norton & Company Inc.
- De Fina, A. 2011. *“Discourse and Identity” in Discourse Studies*, Teun A. Van Dijk (ed) Sage Publications.
- Pearson, R. et al. 2010. *Computer Animation Complete*. Massachusetts: Morgan Kaufmann.
- Pixar Animation Studios. 1995. *Toy Story [Film]*. Buena Vista Pictures.