

การใช้สัญวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม

Semiology in Animation Design of Social Reflection

ขจรเกียรติ จันทะภา^{1*} พิศประไพ สาระสาลิน² และ ชัยพร พานิชรุทวิวงศ์³

Khajornkiet Chantapao^{1*} Pisrapai Sarasalin² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

³อาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

¹Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

²Lecturer in Art & Design Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

³Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

*Corresponding author, E-mail: baigon_imd@hotmail.com

บทคัดย่อ

สัญวิทยาเป็นเรื่องเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่ง โครงการใช้สัญวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม เป็นการออกแบบแอนิเมชันที่เน้นสัญลักษณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องของสัญวิทยาที่เกี่ยวกับสังคม และนำสัญวิทยานั้นมาใช้ในการเล่าเรื่องผ่านสื่อแอนิเมชัน เพื่อให้เกิดการตีความและเข้าใจในความหมายของสัญวิทยา โดยการนำสัญวิทยามาใช้เพื่อต้องการสร้างงานแอนิเมชันที่มีเนื้อหาที่มาก ตามเวลาที่กำหนดได้ และสร้างมิติใหม่ในการสร้างงานแอนิเมชันต่อไป การศึกษาวิจัยดังกล่าวได้ออกแบบเนื้อหาของงานแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับระบบของสัญวิทยาที่สามารถถ่ายทอดสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับมุมมองแนวคิดและการใช้ชีวิตในสังคม โดยได้เลือกใช้เทคนิคแอนิเมชันเพราะงานแอนิเมชันสามารถสร้างได้อย่างอิสระและหลากหลาย ทำให้การเลือกใช้สัญวิทยาสามารถใช้ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งผลการศึกษาพบว่าการใช้สัญวิทยาสามารถช่วยในการสร้างงานแอนิเมชันที่แตกต่าง และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่มากออกมาได้เป็นอย่างดี ภายในระยะเวลา 2 นาที

คำสำคัญ: สัญวิทยา สัญลักษณ์ แอนิเมชัน

Abstract

Semiology is a relative subject which relates to a symbolic system that appears in the human minds in regards to everything around us or something which has been created and always has its meaning in each context.

This project used semiology in the animation as social reflection to study sociological semiology and to explain and understand semiology, and in applying semiology. It's purpose was to create complex animation on time and create new dimension of the upcoming animation. The research study found that semiology symbol system can support ways to transform a complex story into a clear-understanding story during the 2 minutes presentation.

Keywords: semiology, symbol, animation

1. บทนำ

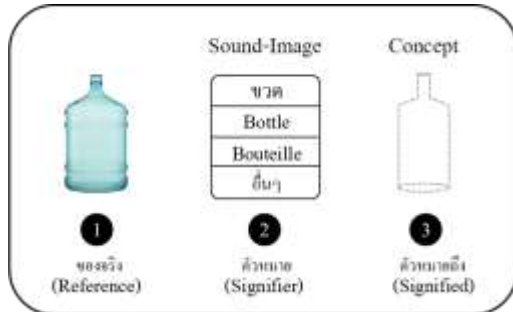
มนุษย์ เป็นสิ่งมีชีวิตชนิดเดียวที่รู้จักการสร้าง ความหมาย นั้นหมายความว่า มนุษย์สร้างความหมาย โดยผ่านการตีความสิ่งที่เรียกว่า “สัญลักษณ์” สัญลักษณ์อาจ อยู่ในรูปของคำ ภาพ ภาพลักษณ์ เสียง กลิ่น รส การกระทำ และวัตถุ อย่างไรก็ตามสิ่งทั้งหลายเหล่านั้น ไม่มีความหมาย และจะกลายสภาพมาเป็นสัญลักษณ์ก็ต่อเมื่อมนุษย์สร้างความหมายให้มัน สัญลักษณ์ หรือสัญลักษณ์เป็นศาสตร์ที่เพิ่งได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ผู้ที่บุกเบิกทฤษฎี สัญลักษณ์มีอยู่ 2 ท่าน คือ แฟร์ดินอง เดอร์ โซซูร์ นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส (1857 - 1913) ผู้วางรากฐาน วิชาสัญลักษณ์ได้ให้คำนิยามสั้น ๆ ของวิชาสัญลักษณ์ไว้ว่า “สัญลักษณ์เป็นศาสตร์ที่ศึกษา ถึงวิถีชีวิตของ เครื่องหมายภายในสังคมที่เครื่องหมายนั้นถือกำเนิด ขึ้นมา รวมทั้งแสวงหาทฤษฎีที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (“A Science that studies the life of signs within society is conceivable”: Ferdinand de Saussure, Course in General Linguistics, 1983 อ้างใน Hawkes, 1977) และ ชาร์ล แซนเดอร์ เพอร์ซ นักปรัชญาสังคม ชาวอเมริกัน (1859-1914) ซึ่งการศึกษาเครื่องหมายของ เพอร์ซ จะเรียกว่าสัญลักษณ์ ที่ได้ถูกให้ความหมายว่า สัญลักษณ์เปรียบเสมือนเป็นแบบแผนของเครื่องหมาย ซึ่งมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับ ตรรกะ (Semiotic was the formal doctrine of signs, which was closely related to logic : Charles Sanders Peirce, 1931 อ้างใน

Chandler, 2003) ซึ่งคำสองคำนี้ก็มีความหมายไม่แตกต่างกันเท่าใดนักสัญลักษณ์ตามแนวคิดของ เพียร์ส ได้ให้ความสนใจในความ สัมพันธ์ระหว่างตัวสัญลักษณ์ กับวัตถุจริง ที่จะมอด็ ประกอบด้วย 2 ส่วนคือส่วนที่เป็น ตัวหมาย และตัวหมายถึงโดยจัดแบ่งประเภท ของสัญลักษณ์เป็น 3 แบบ

1. รูปเหมือนเป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างหน้าตา คล้ายกับวัตถุมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น รูปวาด โดยการถอดรหัสของรูปเหมือนเพียงแค่ว่าเห็นก็สามารถ ถอดความหมายถึงตัววัตถุได้ง่าย

2. ตัวบ่งชี้เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวพันแบบ เป็นเหตุเป็นผลโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คิวไฟ เป็นตัวบ่งชี้ของไฟหรือรอยเท้าสัตว์ก็จะเชื่อมโยง ถึงสัตว์ การถอดรหัสของตัวบ่งชี้จึงจำเป็นต้องอาศัย เหตุผลเชื่อมโยงเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวบ่งชี้ กับวัตถุจริง

3. สัญลักษณ์เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวพัน เชื่อมโยงอันใดเลย ระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุจริง หากแต่ความหมายเกิดจากการตกลงร่วมกันในหมู่ผู้ใช้ สัญลักษณ์ เช่น ตัวอักษร หรือ โลโก้ต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น การถอดรหัสจึงจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกัน ของผู้ใช้สัญลักษณ์ โดยสัญลักษณ์ทั้ง 3 ประเภทนี้มีการวิวัฒนาการ เริ่มจากสิ่งง่ายที่สุดก็คือ รูปเหมือน พัฒนามาเป็นตัวบ่งชี้ จนกลายเป็นสัญลักษณ์ในที่สุด แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ ๑ แสดงความสัมพันธ์ระหว่างของจริง-ตัวหมาย-ตัวหมายถึง
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ, 2547

สัญญะตามแนวคิด เฟอร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ ได้ทำการแยกแยะประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญะออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ ความหมายโดยอรรถอันได้แก่ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร ซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ตัวอย่างเช่น ความหมายที่มีการระบุในพจนานุกรม เช่น แม่ คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หมีเป็นสัตว์สี่เท้า เป็นต้น ส่วนประเภทที่สองคือความหมายได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงหรือความเข้าใจเฉพาะกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล ต่อมา นักสัญวิทยาอย่าง โรลิ่งด์ บาร์ตส์ ได้สนใจศึกษาสัญญะประเภท ความหมายโดยนัยเนื่องจากมองว่าเป็นความหมายที่มีความสำคัญอย่างแท้จริงในแง่ของการรับรู้ และความหมายโดยนัยนี้ยังสามารถอธิบายไปได้อีกหลายแนวคิด ซึ่งการตีความหมายในขั้นนี้จะเป็นการตีความในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยซึ่ง ไม่ได้เกิดจากตัวของสัญญะเอง เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เมื่อสัญญะกระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ซึ่งสัญญะในขั้นนี้จะทำหน้าที่ 2 ประการ คือ ถ่ายทอดความหมายโดยนัยแฝง และถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ ซึ่งโร ลองด์ บาร์ตส์ เรียกกระบวนการในการ

เปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด บิดเบือนฐานะการเป็นสัญญะของสรรพสิ่งในสังคม ให้กลายเป็นเรื่องของธรรมชาติ เป็นสิ่งปกติธรรมดาหรือเป็นสิ่งที่มีความหมาย “ความคุ้นชิน” (1967, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543)

สัญวิทยาในภาพยนตร์ มีนักสัญญาศาสตร์ได้ นิยามการศึกษาภาพยนตร์ในเชิงเปรียบเทียบภาษามนุษย์โดยปรับมุมมองที่มีต่อทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเสียใหม่ โดยจะถือว่าระบบการสื่อสารใด ๆ ก็ตาม ถือเป็นภาษา ไม่ว่าจะเป็นภาษาจีน ฝรั่งเศส หรืออังกฤษ ก็ถือว่าเป็นระบบภาษาเดียวกัน ในแง่หนึ่งภาพยนตร์อาจจะถือว่าเป็นภาษาได้เหมือนกัน แต่อย่างไรก็ไม่ใช่ “ระบบภาษา” แบบที่ภาษามนุษย์เป็น ดังที่ คริสเตียน เมตซ์ นักสัญญาศาสตร์ภาพยนตร์ชื่อดัง ชี้ให้เห็นว่า เราไม่ได้เข้าใจภาพยนตร์เพราะว่าเรามีความรู้เรื่องระบบเชิงภาษาของมัน แต่เราเข้าใจระบบดังกล่าวเพราะเราเข้าใจภาพยนตร์ต่างหาก กลับกันกับภาษาพูดหรือเขียนที่เราใช้กันอยู่ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ไม่ใช่ที่ภาษาภาพยนตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวดี ๆ ให้เราได้รับรู้ แต่เป็นเพราะมันบอกเล่าเรื่องราวดี ๆ ให้เราได้รับรู้ต่างหาก มันจึงกลายเป็นภาษาภาพยนตร์ขึ้นมา เพราะมันทำหน้าที่ในการสื่อเรื่องราว โดยภาษามนุษย์นั่นก็คือเราสามารถจินตนาการได้ในแบบของเราซึ่งตัวสัญญะกับความหมายของมันอาจจะเป็นคนละเรื่อง แต่ในขณะที่สัญญะในภาพยนตร์นั้นความหมายไม่สามารถไปไหนได้ไกล เช่น ภาพบานกระຈกที่แตก ถ้าเป็นสัญญะในภาษามนุษย์อาจจะตีความได้หลายอย่างแต่ในสัญญะของภาพยนตร์นั้นความหมายมันก็คือกระຈกที่แตกเป็นอย่างอื่นไม่ได้ แต่เราสามารถเข้าใจความหมายของมันได้จากเรื่องราว เช่น บานกระຈกแตกและมีเลือดกระเด็นมาที่กระຈก ภาพในกระຈกเป็นชายชุดดำที่ยืนถือปืนอยู่ สิ่งนี้อาจจะทำให้เราตีความได้มากขึ้น การประยุกต์ใช้สัญญะกับภาพยนตร์

มีพลังอำนาจมากแต่บ่อยครั้ง มันก็ซับซ้อนเกินไป ยกเว้น ผู้เรียนจะกระตือรือร้น มีความเข้าใจอย่างซาบซึ้งกับภาพยนตร์เราก็จะเข้าใจได้ อย่างไรก็ตาม จุดหมายไม่ได้อยู่ที่บริเวณหรือพื้นที่ที่ศาสตร์ของสัญลักษณ์จะสามารถใช้ประโยชน์ได้ แต่เป็นความสนใจในสัญวิทยาที่ระดับภาษาเกือบทุกระดับ ในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นคำพูด หรือ คำที่ปรากฏอยู่ในฉากแต่ละฉาก เพื่อที่จะเข้าใจวิถีทางที่เปลี่ยนไปของข้อมูลระหว่างตัวละครหรือการสื่อสารไปสู่ผู้ชม เราสามารถเรียนรู้รหัสของภาพในเฟรมได้ เช่น แฟชั่น การตกแต่งภายใน ทำทางการแสดงออกของบุคลิกตัวละคร หรือแต่ละองค์ประกอบฉากก็เป็นส่วนหนึ่งของรหัสภาพที่ใหญ่กว่า ซึ่งแสดงออกมาในภาพยนตร์ได้ทั้งหมด เราจะเห็นภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีส่วนประกอบอยู่ในรหัสใหญ่ ๆ ซึ่งจะประกอบไปด้วยชุดของภาพยนตร์ที่สัมพันธ์กัน (Daniel Chandler, 2002)

ส่วนสัญวิทยาในงานแอนิเมชันใช้หลักการเดียวกับภาพยนตร์ แต่แอนิเมชันอาจจะไม่ซับซ้อนหรือมีไม่มากเท่างานภาพยนตร์ งานแอนิเมชันเป็นที่แพร่หลายและเข้าไปมีบทบาทในวงการมากมาย เช่น ภาพยนตร์ เพลง ดนตรี โฆษณา การศึกษา นับได้ว่าในชีวิตประจำวันของผู้คนในยุคสมัยนี้ มีงานแอนิเมชันเข้าไปแทรกซึมและมีส่วนร่วมอยู่ไม่มากก็น้อย ซึ่งไม่จำกัดเพศและวัย เนื่องจากแอนิเมชันมีกลุ่มเป้าหมายที่กว้าง ดังนั้นสัญวิทยาในงานแอนิเมชันจึงต้องทำให้เด็กสามารถเข้าใจได้ด้วย และแอนิเมชันส่วนใหญ่จะเป็นแอนิเมชันที่มีระยะเวลาสั้น ๆ การใส่เนื้อหาที่ซับซ้อนหรือมากเกินไป อาจทำได้ยากต่อการเล่าเรื่องและอาจทำให้เกิดการไม่เข้าใจถึงเรื่องราวได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงได้สังเกตเห็นความสำคัญของการใช้สัญวิทยา และคาดว่าสัญวิทยานั้นจะช่วยสร้างงานแอนิเมชันที่มีเวลาจำกัดให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและเรื่องราวที่ซับซ้อนได้

หรือไม่ จึงเกิดแนวคิดสร้างเป็นผลงานการวิจัยในหัวข้อ “การใช้สัญวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม” โดยการนำระบบแนวคิดการใช้ชีวิตของสังคมมาถ่ายทอด ซึ่งมีชื่อเรื่องว่า “Replace” ความยาวประมาณ 2 นาที โดยทั้งนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะสามารถใช้สัญวิทยาสร้างสรรค์งานแอนิเมชันผ่านเนื้อหาที่มากได้ และเป็นประโยชน์ในวงกว้างสำหรับผู้ที่จะศึกษาวิจัยด้านการใช้สัญวิทยาในงานแอนิเมชันต่อไป

2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชันที่มีระยะเวลาที่จำกัด โดยใช้สัญวิทยาช่วยในการออกแบบและเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาที่ซับซ้อนได้เป็นอย่างดี

3. วิธีการวิจัย

รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยมีดังนี้
ศึกษาค้นคว้าผลการวิจัยจาก

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เป็นกลุ่มคนต่าง ๆ ตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไป

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

โดยใช้ผลงานแอนิเมชัน เรื่อง Replace เน้นเรื่องการใช้สัญวิทยา และได้นำเรื่องของสภาพสังคมในปัจจุบัน มาใช้ในการถ่ายทอดให้ออกมาในรูปแบบของสัญวิทยา โดยเนื้อหาของเรื่องจะพูดถึง “การมีชีวิตอยู่ในสังคมที่มีกฎ มีกรอบ มีระเบียบของมันอยู่ โดยการที่เราใช้ชีวิตอยู่ในสังคมนี้ เรามีความรู้สึกว่าเรามีอิสระ สามารถทำอะไรตามใจตัวเองได้ แต่จริงๆแล้วเราถูกกฎระเบียบในสังคมบังคับให้เราทำตาม โดยที่เราไม่รู้ตัว” โดยสัญวิทยาที่ใช้ในเรื่องหลัก ๆ คือการสะท้อนของกระแง ที่ดำเนินเรื่องโดยที่ตัวเอกเพิ่งเริ่มเข้ามาอยู่ในสังคมเมือง ออกไปทำงานแล้วไปเจอกับตัวเอง

อีกคน ซึ่งตัวเอกก็เข้าใจว่าเป็นเงาของตัวเอง แต่เงานั้นค่อย ๆ เพิ่มจำนวนมากขึ้น และไม่ว่าตัวเอกทำอะไรเงานั้นก็จะทำตามเหมือนเป็นเงาในกระจก พอสักพักก็มีเงาหนึ่งไม่ทำตาม ตัวเอกตกใจที่เงาของตัวเองไม่ทำตามแล้ว จากนั้นเงาตัวอื่นก็ไปทำตามเงาตัวนั้นจนไม่มีเงาตัวไหนเลยทำตามตัวเอกแล้ว เงาทุกตัวเริ่มกดดันตัวเอกจนในที่สุดตัวเอกก็เลยทำตามเงาทั้งหมด ด้วยเนื้อหานี้ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสงสัยเอาไว้ว่า “เราใช้ชีวิตตามแบบของเราเอง หรือเราใช้ชีวิตตามแบบของสังคม” โดยที่เนื้อหาต้องสามารถถ่ายทอดให้ผู้ชมได้เข้าใจเนื้อหาในระยะเวลา 2 นาทีได้

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก คำราเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับการศึกษาวิจัย

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มคนที่อยู่ในสังคม โดยให้ทดสอบโดยการให้ คำอ่าน หรือรูปทรง แล้วให้ผู้ทดสอบดูแล้วบอกว่ามันถึงอะไร ที่คิดว่าให้ความหมายใกล้เคียงกับสิ่งนั้นที่สุด ยกตัวอย่างเช่น รูปวงกลม ผู้ทดสอบส่วนใหญ่คิดถึงลูกบอล หรือ คำอ่าน “สะท้อน” ผู้ทดสอบส่วนใหญ่คิดถึงกระจกเงาแสดงดังรูปที่ 2

ธรรมชาติ	ต้นไม้ ,ป่า
ละลาย	น้ำแข็ง
สะท้อน	กระจกเงา
ดอกกุหลาบ	ความรัก
	สัญญาณไฟจราจร
	ลูกศร ,บ้าน
	โรงพยาบาล
	ลูกบอล
	หัวใจ ,ความรัก

รูปที่ 2 ตัวอย่างบททดสอบ ที่ให้ผู้ทดสอบบอกความหมายของสิ่งที่เห็น

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การทดสอบนี้ เป็นเพียงแค่การทดสอบเพื่อดูว่าสัญลักษณ์ที่มีในสังคมนั้น คนในสังคมคิดแตกต่างกันมากน้อยเพียงไร และผลที่ได้คือไม่แตกต่างกันมาก ผู้วิจัยจึงได้ใช้ข้อมูลนี้นำมาใช้ในการออกแบบสื่อวิทยุวิทยุในงานแอนิเมชัน โดยใช้สัญลักษณ์สื่อแทนความหมายให้ได้ความหมายที่ใกล้เคียงกับเนื้อหาที่มากหรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอ โดยให้อยู่ในเวลาจำกัด

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

สัตววิทยาที่ตอบข้อสงสัยว่า “เราใช้ชีวิตตามแบบของเราเอง หรือเราใช้ชีวิตตามแบบของสังคม” ผู้วิจัยได้ตอบเรื่องการสะท้อนของกระจกเงามาใช้ เป็นสัญญาณ และได้แทนความหมายในข้อสงสัยเดิมได้ว่า “เรากำลังส่องกระจก หรือกระจกกำลังส่องเรา” และเมื่อพูดเรื่องของสังคมที่เราเป็นอยู่ ผู้วิจัยได้ตอบคำถามนั้นว่า สังคมกำลังส่องกระจกและเราเป็นเพียงเงาในกระจกที่ไม่อาจจะทำอย่างอื่นได้นอกจากทำตาม

จากผลการศึกษาค้นคว้าวิจัยพบว่าการใช้สัตววิทยาในการสร้างงานแอนิเมชัน สามารถช่วยให้งานดูน่าสนใจ แปลกใหม่และแทนความหมายที่ซับซ้อนในระยะเวลาประมาณ 2 นาทีได้เป็นอย่างดี เหมาะในการสร้างงานแอนิเมชันในระยะเวลาประมาณ 2 นาที

5. การอภิปรายผล

จากการที่ได้นำผลจากการให้กลุ่มเป้าหมายทำบททดสอบนั้น เป็นเพียงการหาสัตววิทยาขั้นพื้นฐานหรือสัตววิทยาระดับที่ 1 เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจของคนในสังคมที่มีต่อสัญญาณที่คนในสังคมยอมรับร่วมกัน จากนั้นได้นำผลที่ได้มาวิวัฒนาการสัตววิทยาให้อยู่ในระดับที่ 3 เพื่อหาชั้นเชิงในการออกแบบโครงเรื่องและวิธีการเล่า ซึ่งต้องอธิบายความหมายเชิงลึกของสัตววิทยาในงานได้ในเวลาที่กำหนด ซึ่งเมื่องานเสร็จออกมาแล้ว จึงนำผลงานไปให้คนใกล้ชิดตัวจนไปถึงคนทั่วไปไปรับชม เพื่อถามหาความเข้าใจในสัตววิทยาในงาน โดยไม่ตีกรอบหรือจำกัดความคิดของผู้ชม และมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถึงความหมายต่างๆ ในงานชิ้นนี้อีกด้วย

6. บทสรุป

การสร้างงานแอนิเมชันสั้นนั้น สิ่งที่เป็น

อุปสรรคของการสร้างงานมากที่สุดนั้น คือ เรื่องของเวลา เพราะไม่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ เยอะจนเกินไปได้ ซึ่งความคาดหวังจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้คือ สามารถเข้าใจระบบการนำหลักสัตววิทยามาประยุกต์ใช้ในการสร้างแอนิเมชัน และถ่ายทอดเนื้อหาที่ซับซ้อนออกมาได้เข้าใจได้ในเวลาที่กำหนด อันเป็นการสร้างมิติใหม่ๆ และรูปแบบในการสร้างงานแอนิเมชันให้มีความหลากหลาย โดยสมมติฐานที่ว่าสัตววิทยามีส่วนช่วยเป็นอย่างมากในการสร้างงานแอนิเมชันที่มีเวลาจำกัด

7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบการใช้สัตววิทยาในงานแอนิเมชัน ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.พิศประไพ สารศาสดิน รศ. พรรณเพ็ญ ฉายจินดา อาจารย์ชัยพรพานิชรุทติวงศ์ อาจารย์อานวยวุฒิ สารศาสดิน อาจารย์ณัฐวุฒิ สิมันตร ศศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล มา ณ ที่นี้ ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือในทุก ๆ ส่วนของงานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและ เทคนิค (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โปรดักส์
- Chandler, D. (2003). *Semiotics: the basics* (2nd ed.). London: Routledge.
- Daniel Chandler. (2002). *Semiotics The basics*. USA and Canada by Routledge 270 Madison Ave. New York. NY 10016
- Hawkes, T. (1977). *Structuralism & semiotics*. Berkeley: University of California Press.