

รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องของ Mockumentary Films ในประเทศไทย

STYLE AND NARRATIVE STRUCTURE OF MOCKUMENTARY FILMS IN THAILAND

อรรถพล วิมลิกกมล¹ บรรจง โกศลวัฒน์² ปัทมาวดี จารุวรรณ³ และ สุชาติ โอทัยวิเทศ⁴

Atthaphol Wimsikkamol¹, Banjong Kosalwat², Patamavadee Charuworn³, and Suchart Otaivites⁴

Article History

Received: 25-03-2024; Revised: 27-03-2025; Accepted: 29-03-2025

<https://doi.org/10.14456/issc.2025.10>

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์การวิจัย: เพื่อศึกษารูปแบบและลักษณะทั่วไปของ Mockumentary Films และวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องและโครงสร้างของ Mockumentary Films ในประเทศไทย **ระเบียบวิธีวิจัย:** เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์โดยการพรรณนาและวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกทั้งหมด 5 คน โดยทำการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง มือปราบสัมภเวสี - The Lost Case (2017) และร่างทรง - The Medium (2021) **ผลการวิจัย:** พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีการใช้รูปแบบหรือเทคนิคการถ่ายทำ คล้ายกับที่ใช้ในภาพยนตร์สารคดีทั่วไป ในส่วนของโครงสร้างการเล่าเรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมี โครงเรื่อง, แก่นความคิด, ความขัดแย้ง, ตัวละคร, ฉาก, สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองการเล่าเรื่องที่ครบตามองค์ประกอบของภาพยนตร์บันเทิงที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ โดยถ่ายทอดเรื่องราวความเชื่อเรื่องผีว่า ผีเป็นภาพแทนของความเป็นอื่น โดยมีความแตกต่างจากมนุษย์อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะอยู่ในด้านรูปลักษณะภายนอกหรืออิทธิฤทธิ์ของผี รวมทั้งความเชื่อที่ว่าผี หรือวิญญาณ เป็นสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ มีความน่ากลัว ซึ่งผีมารับหน้าที่ในการดูแลจิตใจของผู้ป่วยที่ต้องการที่พึ่งและความอบอุ่นใจ เช่น การทรงเจ้า, การเข้าสิง โดยมีฤทธิ์หรืออำนาจ อยู่เหนือคนทั่วไปสามารถบันดาลให้ดีหรือร้าย ให้คุณหรือโทษได้ ความเชื่ออย่างนี้เรียกว่า ลัทธิผีสิงเทวดา (Animism) อันเป็นคติศาสนาที่ตั้งแต่มืดมนของมนุษย์ ในขณะเดียวกันก็ยังมีโครงสร้าง ความหมายใหม่หรือตีความผีใหม่ไปตามกระแสความเชื่อของสังคมแต่ละยุคแต่ละสมัย การนำเสนอผีตามตำนานความเชื่อพื้นบ้านโดยมีการปรับให้เข้ากับสังคม วัฒนธรรม ความเชื่อ และสะท้อนให้เห็นวิกฤติ ความวิตกกังวล ปัญหาของสังคมแต่ละยุคสมัย อาจกล่าวได้ว่าสาเหตุที่เรื่องผีและเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Master degree, Master of Communication Arts Program in Film and Digital Media, Kasem Bundit University

E-mail: issaraparpfilm@gmail.com *Corresponding author

² ผู้อำนวยการ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Director, Master of Communication Arts Program in Film and Digital Media, Kasem Bundit University

³ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Advisor, Master of Communication Arts Program in Film and Digital Media, Kasem Bundit University

⁴ อาจารย์ประจำ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Lecturer, Master of Communication Arts Program in Film and Digital Media, Kasem Bundit University

ยังคงดำรงอยู่เป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ Mockumentary ในประเทศไทย ก็คงเป็นเพราะประสบการณ์ของมนุษย์ ในการจัดวาง
สิ่งเหล่านี้ ในฐานะเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมนั่นเอง

คำสำคัญ: รูปแบบ; วิธีการเล่าเรื่อง; Mockumentary Films

ABSTRACT

Objectives: To study the style and general characteristics of mockumentary films and to analyze the storytelling method and structure of mockumentary films in Thailand, **Method:** This study is basically a qualitative research. The using descriptive analysis and in-depth interview of 5 scholars and filmmakers. The films used in this analysis include The Lost Case (2017) and The Medium (2021). **Results:** Both films use similar style or cinematic techniques as documentary films in general. As for the storytelling methods, the two films follow the same principles as those of feature films shown in theaters, i.e. a central plot, theme, conflict, characters, setting, special symbols and narrative point-of-view. In addition, they convey the traditional belief about ghosts that ghosts do exist and are a representation of other-ness. They are clearly different from human beings, both in terms of external appearance and supernatural power. The films also convey the belief that ghosts or spirits are beings that can exercise power over humans. Ghosts are scary. They help take care of sick people who are in need of refuge and mental comfort, performing as the medium or exorcism. Such a belief is known as Animism. Notably, this has been a religious belief since the beginning of mankind. At the same time, there are attempts to create new meanings and new interpretations of ghosts according to the trend of belief in society at various points in time. The presentation of ghosts alongside folk legends while adjusting to the society, culture and belief pattern thus reflect the crisis, anxiety and social problems of each corresponding era. Hence, the fact that mockumentary films in Thailand continue to focus on ghosts and supernatural events is based upon human experience which position these topics as social and cultural phenomena.

Keywords: Style; Narrative Structure; Mockumentary Films

1. บทนำ

ภาพยนตร์เป็นงานศิลปะในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว ซึ่งส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก จึงเป็นที่นิยมใน
หมู่คนทั่วไป ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ประกอบด้วยภาพและเสียง โดยมีเนื้อหาเพื่อถ่ายทอดแนวความคิดหรือบอกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์
ต่าง ๆ ในการแบ่งประเภทหรือตระกูล (genre) โดยทั่วไปสามารถแบ่งตามเนื้อหาได้เป็นสองกลุ่มหลัก ดังนี้

1. Fiction film คือภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่งขึ้นเพื่อความบันเทิง มีความหมายเดียวกับ feature film และ theatrical
film

2. Non-fiction film คือภาพยนตร์ที่สร้างจากเหตุการณ์จริง เป็นการบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามความเป็นจริง โดยไม่มีการสร้างเนื้อเรื่องให้ดำเนินไปเช่นเดียวกับภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ได้แก่ ภาพยนตร์สารคดี (documentary film), ภาพยนตร์ข่าว (newsreel), ภาพยนตร์แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว (travelogue), ภาพยนตร์เพื่อการศึกษาหรือสื่อการสอน (educational film หรือ instructional film), ภาพยนตร์โฆษณา (commercial film) และภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ (propaganda film)

จากที่กล่าวมา มีภาพยนตร์ที่โดดเด่นทั้งในด้านรูปแบบและการเล่าเรื่อง นั่นคือ ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่เน้นการเล่าเรื่องด้วยข้อมูลจากเหตุการณ์จริง และจัดอยู่ในแนวสัจนิยม (Realism) เป้าหมายในการนำเสนอเน้นให้ความรู้และความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ หรืออาจสะท้อนสถานะของสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจ

เนื่องจากวิธีการนำเสนอของภาพยนตร์สารคดีแตกต่างจากภาพยนตร์บันเทิง ผู้สร้างจึงพยายามทำให้ภาพยนตร์สารคดีมีความแปลกใหม่และน่าสนใจ ส่งผลให้เกิดความหลากหลายในรูปแบบการนำเสนอ พร้อมทั้งใช้เทคนิคถ่ายทำที่แปลกใหม่และล้ำสมัย ผู้ชมจึงได้รับชมภาพยนตร์ที่นำเสนอในรูปแบบใหม่ ๆ ตลอดเวลา

ในปี ค.ศ. 1957 สถานีโทรทัศน์ BBC NEWS ของสหราชอาณาจักรได้นำเสนอภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่อง Spaghetti-Harvest in Ticino ความยาวประมาณ 3 นาที เล่าเรื่องของครอบครัวหนึ่งทางตอนใต้ของสวิตเซอร์แลนด์ที่กำลังเก็บเกี่ยวเส้นสปาเก็ตตี้จากต้นสปาเก็ตตี้ที่สมมติขึ้น รายการนี้ออกอากาศในช่วงเวลาที่อาหารอิตาเลียนยังไม่เป็นที่นิยมในสหราชอาณาจักร และมีชาวอังกฤษจำนวนไม่น้อยที่ไม่รู้ว่าสปาเก็ตตี้ทำจากแป้งสาลีและน้ำ การนำเสนอภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้ใช้เสียงพากย์ของนักข่าวผู้เป็นที่รู้จักและน่าเชื่อถือ อีกทั้ง BBC NEWS เป็นสำนักข่าวที่มีความน่าเชื่อถือสูงและมักนำเสนอข่าวจากข้อเท็จจริงเสมอ ทำให้ผู้ชมหลายร้อยคนโทรเข้า BBC NEWS เพื่อสอบถามหรือโต้แย้งว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องจริงหรือไม่ ทั้งนี้ สารคดีดังกล่าวออกอากาศในวันที่ 1 เมษายน หรือ April Fools' Day ทำให้ผู้ชมหลายคนลืมนำวันนี้เป็นวันแห่งการหลอกลวง หลายทศวรรษต่อมา CNN สื่อโทรทัศน์เคเบิลของสหรัฐฯ ขนานนามการออกอากาศนี้ว่า “การหลอกลวงครั้งใหญ่ที่สุดที่เคยเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์สำนักข่าวชื่อดัง” (JENNIFER OUELLETTE, 2020)

ในปี ค.ศ. 1960 ได้มีการบัญญัติคำว่า ‘Mockumentary’ ซึ่งเกิดจากการผสมคำระหว่าง ‘mock’ (ปลอม) และ ‘documentary’ (สารคดี) ใช้เรียกภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในรูปแบบสารคดี แต่มีเนื้อเรื่องที่แต่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ในช่วงแรกคำนี้ยังไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลาย เนื่องจากมีการผลิตและเผยแพร่จำกัด จนกระทั่งช่วงกลางทศวรรษ 1980 คำว่า ‘Mockumentary’ เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น (Sarakadee Magazine, 2016) จากการออกฉายของภาพยนตร์เรื่อง This Is Spinal Tap ซึ่งเล่าเรื่องราวของวงร็อกจากอังกฤษชื่อ Spinal Tap ที่ตัดสินใจเปิดตัวในสหรัฐอเมริกาเพื่อโปรโมตอัลบั้มใหม่ ภาพยนตร์เรื่องนี้ถือเป็นหนึ่งใน Mockumentary Films เนื่องจากวง Spinal Tap เป็นวงดนตรีสมมติที่ไม่มีอยู่จริงก่อนการสร้างภาพยนตร์ เนื้อหาภาพยนตร์ได้รับแรงบันดาลใจจากสารคดีเกี่ยวกับวงร็อกที่มีชื่อเสียงในช่วงก่อนหน้า และนำเสนอในเชิงเสียดสี ภาพยนตร์ได้รับความนิยมอย่างสูงจากผู้ชมและผู้สร้างภาพยนตร์ แม้แต่นักดนตรีตัวจริงบางคนยังหลงเชื่อว่าเนื้อหาในภาพยนตร์เป็นเรื่องจริง ส่งผลให้วงสมมติจากภาพยนตร์สามารถออกอัลบั้มได้ถึงสามชุด และจัดทัวร์คอนเสิร์ตจริง

ในปี ค.ศ. 1960 ได้มีการบัญญัติคำว่า ‘Mockumentary’ ซึ่งเกิดจากการผสมระหว่างคำว่า ‘mock’ (ปลอม) และ ‘documentary’ (สารคดี) โดยใช้เรียกภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอแบบสารคดี แต่มีเนื้อหาที่แต่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ในช่วงแรกแนวภาพยนตร์ประเภทนี้ยังไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลายเนื่องจากมีการผลิตและเผยแพร่จำกัด กระทั่งช่วงกลางทศวรรษ 1980 คำว่า ‘Mockumentary’ เริ่มได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย (Sarakadee Magazine, 2016) เมื่อภาพยนตร์เรื่อง This Is Spinal Tap

ออกฉาย ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวของวงร็อกจากอังกฤษชื่อ Spinal Tap ซึ่งตัดสินใจเปิดตัวคอนเสิร์ตในสหรัฐอเมริกา เพื่อโปรโมตอัลบั้มใหม่ อย่างไรก็ตาม วง Spinal Tap เป็นวงสมมติที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อภาพยนตร์เท่านั้นเนื้อหาของ This Is Spinal Tap ได้แรงบันดาลใจจากสารคดีเกี่ยวกับวงร็อกที่มีชื่อเสียงในช่วงเวลาก่อนหน้านั้น โดยนำเสนอในเชิงเสียดสีและล้อเลียน ทำให้แนว Mockumentary ได้รับการยอมรับในวงกว้าง ตัวภาพยนตร์เองประสบความสำเร็จอย่างมาก ไม่เพียงแต่ได้รับความนิยมจากผู้ชมและนักสร้างภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังสร้างความเชื่อถือได้ถึงขนาดที่นักดนตรีตัวจริงบางคนเข้าใจว่าเนื้อหาในภาพยนตร์เป็นเรื่องจริง ส่งผลให้วง Spinal Tap สามารถออกอัลบั้มได้ถึงสามชุด และจัดทัวร์คอนเสิร์ตจริง

ตามมาอีกหนึ่งเรื่องทีกล่าวได้ว่าเป็นต้นแบบของภาพยนตร์ประเภทนี้เลยก็ว่าได้ คือเรื่อง The Blair Witch Project (1999) หรือ "สอด้รู สอด้เห็น สอด้เป็น สอด้ตาย" เป็นภาพยนตร์ในแนวสารคดีเสมือนจริงที่สร้างได้อย่างแหวกแนวไม่เหมือนภาพยนตร์ทั่วไปในช่วงเวลานั้น ทั้งตำนานและความเชื่อทั้งหมดนี้ถูกสร้างขึ้นมา โดยสร้างว่าตำนานเรื่องแม่มดแบลร์มีเค้าโครงมาจากเรื่องจริงที่เคยเกิดขึ้นที่เมืองช็อบแบลร์ ซึ่งตั้งอยู่ทางตอนเหนือของรัฐแมริแลนด์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีเด็ก ๆ ได้หายตัวไป และมีเหยื่อถูกฆาตกรรมหลายราย ดำเนินเรื่องโดยนักศึกษาวิชาภาพยนตร์ 3 คน ได้เข้าไปในป่าแบล็กฮิลล์ รัฐแมริแลนด์ เพื่อถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเรื่องแม่มดแบลร์ อันเป็นตำนานความเชื่อของคนพื้นที่ แต่ทั้ง 3 กลับหายตัวไปอย่างลึกลับ หนึ่งปีให้หลังหลักฐานต่าง ๆ ถูกค้นพบ ไม่ว่าจะเป็นตลับฟิล์ม กล้องฟิล์ม กล้องระบบ 8 มม. และ 16 มม. บันทึกการเดินทาง แต่การเข้าฉายในประเทศไทยกลับไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรทั้งทางรายได้และการวิจารณ์ โดยมีเสียงวิจารณ์ว่าภาพที่ถ่ายขวนให้น่าเวียนหัวเนื่องจากใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบ Found Footage คือตัวแสดงจะถือกล้องถ่ายเองและแสดงเองสลับกันไปมา

Mockumentary Films หลายเรื่องมีลักษณะตลก โดยนำเสนอเรื่องราวในเชิงเสียดสี เช่น เรื่อง Borat! Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan (2006) เป็นสารคดีล้อเลียนที่เล่าเรื่องของโบเรต นักข่าวจากประเทศคาซัคสถานที่เดินทางมาถ่ายทำสารคดีที่ประเทศที่ดีที่สุดในโลก โดยทิ้งเอาชีวิตสุดยากจนของบ้านเกิดไว้เบื้องหลัง เมื่อมาถึงอเมริกาเขาก็ตื่นตะลึงกับวัฒนธรรมที่แสนจะแตกต่างกัน นอกจากนี้เขายังแสดงความสนใจต่ออเมริกาด้วยการพยายามศึกษาเรื่องมารยาทต่าง ๆ พร้อมพูดคุยกับนักการเมืองในอเมริกา เพื่อที่จะนำเรื่องที่ดีไปพัฒนาประเทศของเขาเอง เรื่องนี้ถ่ายทำตามรูปแบบสารคดีที่ตามติดชีวิตของโบเรต โดยได้รับความนิยมจากคนดู ได้เข้าชิงรางวัลออสการ์ และได้รับรางวัลลูกโลกทองคำสาขานักแสดงนำชายยอดเยี่ยมในสาขาภาพยนตร์ตลกหรือภาพยนตร์เพลง ทำให้เรื่องราวของการเหยียดเพศ, เหยียดผิว, เหยียดเผ่าพันธุ์ และเหยียดอาชีพ เป็นส่วนหนึ่งที่ถูกหยิบยกมาจากสังคมของอเมริกาในช่วงเวลานั้น (ปริดีปนต์ นัยนะแพทย์, 2018)

ในประเทศไทย Mockumentary Films อาจจะไม่ได้รับความนิยมมากสักเท่าไร เมื่อเทียบกับการผลิตภาพยนตร์ประเภทนี้ในต่างประเทศ ทำให้เกิดความสับสนเกี่ยวกับรูปแบบของ Mockumentary Films ว่าเรื่องราวที่ออกมาจากสื่อภาพยนตร์แบบนี้เป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่แต่งขึ้น หรืออาจจะทำให้ผู้ชมหลงเชื่อไปว่ามันเป็นเรื่องจริง จึงได้นำแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีและแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative) มาทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีรูปแบบ Mockumentary Films โดยพิจารณาจากลักษณะของภาพยนตร์รวมถึงเทคนิคการถ่ายทำของผู้สร้างภาพยนตร์ ภาพยนตร์ควรมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรม และความเชื่อ เพื่อศึกษาถึงรูปแบบและการเล่าเรื่องของ Mockumentary Films ในประเทศไทย

2. วัตถุประสงค์

1. ศึกษารูปแบบ และลักษณะทั่วไปของ Mockumentary Films
2. วิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่อง และโครงสร้างของ Mockumentary Films ในประเทศไทย

3. การทบทวนวรรณกรรม

1. **แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี** ภาพยนตร์สารคดี เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากบริบทความจริงของสังคม ซึ่งมีหลากหลายแง่มุมเพื่อบันทึกเหตุการณ์ ความคิด และความรู้สึก ผ่านมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ John Grierson บิดาแห่งภาพยนตร์สารคดี ได้ให้คำจำกัดความว่าเป็น "การสร้างสรรคที่ถ่ายทอดมาจากความเป็นจริง" (Creative treatment of Reality) โดยไม่มีนักแสดง และไม่มีบทเขียนบทแบบนวนิยาย เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ครอบคลุมมาจากความเป็นจริงและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เพราะจะทำให้ภาพยนตร์มีสาระและดูสมจริงกว่าภาพยนตร์ที่แต่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ควรเติมเต็มด้วยความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งในการนำเสนอไม่ต่างจากศิลปินที่สร้างงานจิตรกรรมหรือประติมากรรม (ปัทมา สุวรรณภักดี, 2555)

ประเภทของภาพยนตร์สารคดี (Modes of Documentary) โดย (Bill Nichols, 2001) แนวภาพยนตร์สารคดีมักถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มๆ โดยถูกแบ่งลักษณะเฉพาะและรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีเอาไว้ ดังนี้

1.1 ภาพยนตร์สารคดีอธิบาย (The Expository) เป็นภาพยนตร์สารคดีที่เล่าเรื่องราวโดยตรง ผ่านการตีความจากภาพที่เห็นและเสียงบรรยายของผู้สร้างภาพยนตร์ โดยเน้นการให้ข้อมูลและชุดความรู้เป็นหลัก จุดประสงค์ของภาพยนตร์ประเภทนี้คือการนำเสนอความรู้แก่ผู้ชมให้มากที่สุด

1.2 ภาพยนตร์สารคดีตีความประกอบ (The Performative) ภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้เน้นการนำเสนอประสบการณ์ของผู้สร้างมาเป็นประเด็นหลัก โดยเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้สร้างเอง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของเรื่องมากกว่าการให้ข้อมูลเชิงสาระ อย่างไรก็ตาม ข้อมูลที่นำเสนอต้องไม่ถูกบิดเบือน

1.3 ภาพยนตร์สารคดีแบบสะท้อนกระบวนการผู้สร้าง (The Reflexive) ภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้มุ่งเน้นการสะท้อนตัวตนของผู้สร้าง โดยเชื่อมโยงระหว่างความเป็นจริงและความเป็นกลาง เป็นการนำเสนอมุมมองของผู้สร้างโดยตรง มักมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักแก่ผู้ชม โดยเน้นการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมติดตาม

1.4 ภาพยนตร์สารคดีแนววีนิพนธ์ (The Poetic) ภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้เกิดจากการรวบรวมภาพและเสียงที่บันทึกไว้ นำมาผสมผสานจนเกิดเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายงานกวี โดยเน้นบรรยากาศแวดล้อมที่เกิดขึ้น เป็นภาพยนตร์สารคดีที่มุ่งเน้นอารมณ์และสุนทรียะของภาพ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราว

1.5 ภาพยนตร์สารคดีแบบมีส่วนร่วม (The Participatory) ภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์และตัวละคร โดยที่ผู้สร้างจะเข้าไปมีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของตัวละคร และถ่ายทอดประสบการณ์โดยตรงจากมุมมองของตนเอง ผู้สร้างภาพยนตร์มักทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง เพื่อนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเน้นการสัมภาษณ์และสะท้อนมุมมองของบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนั้น ๆ

1.6 ภาพยนตร์เชิงสังเกตการณ์ (The Observational) ภาพยนตร์สารคดีประเภทนี้นำเสนอเหตุการณ์ตามความเป็นจริงภายใต้เวลาและสถานที่ที่เกิดขึ้นจริง โดยอาศัยการสังเกตอย่างกระตือรือร้น แต่ปราศจากการควบคุมหรือแทรกแซงจากผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้สร้างควรเข้าถึงประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของตัวละครมากกว่าการบรรยายหรืออธิบายเรื่องราวโดยตรง

ภาพยนตร์ประเภทนี้เน้นให้ "เห็น" มากกว่าการ "บอกเล่า" และสะท้อนความหลากหลายของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่มีการกำหนดหรือปรุงแต่งเนื้อหา

2. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative) การเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์ เนื่องจากการสื่อสารต่าง ๆ ถือเป็น การเล่าเรื่องทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือการสื่อสารผ่านสื่อกลางต่าง ๆ ก็ตาม โดยคำว่า Storytelling เป็นคำที่มักจะใช้ทั่วไปเมื่อกล่าวถึงเรื่องเล่าหรือการเล่าเรื่อง เช่น ด้านการศึกษาเมื่อพูดถึงเทคนิคการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะนิทาน ภาษาศาสตร์ งานวรรณกรรม และน่าจะรวมไปถึงงานทางนิเทศศาสตร์บางสาขา เช่น ด้านละครและภาพยนตร์ (อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์, 2558)

โดยใช้กระบวนการทัศน์การเล่าเรื่อง มาเป็นหลักในการวิเคราะห์พิจารณา ซึ่งองค์ประกอบหลักที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องนั้น ได้แก่

2.1 โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง ตามลำดับ ดังนี้ 1) ขั้นการเปิดเรื่อง (Exposition) 2) ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) 3) ขั้นภาวะวิกฤติ(Climax) 4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) 5) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

2.2 แก่นความคิด (Theme) หมายถึง แนวคิดหลักหรือแก่นเรื่องที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง โดยปกติ เรื่องหนึ่งจะมีแก่นเรื่องหลักเพียงแก่นเรื่องเดียว แต่สามารถมีแนวคิดย่อยที่ช่วยเสริมและสนับสนุนแก่นเรื่องได้ แนวคิดย่อยเหล่านี้มักมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน

2.3 ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องที่ทำให้เกิดปัญหา และเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครต้องแสวงหาหนทางแก้ไข ความขัดแย้งในเรื่องอาจเกิดจากความเป็นปฏิปักษ์กัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละคร โดยทั่วไป ความขัดแย้งสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน - เกิดจากการเผชิญหน้าหรือความขัดแย้งกันระหว่างตัวละคร 2) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก - เช่น ความขัดแย้งกับธรรมชาติ สังคม หรือสิ่งเหนือธรรมชาติ 3) ความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร - เป็นการต่อสู้ทางอารมณ์หรือจิตใจภายในตัวละครเอง

2.4 ตัวละคร (Character) คือ ผู้กระทำและผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำ ตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการ มีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัย ตลอดจนทัศนคติและการกระทำ โดยที่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต้องไม่ขัดกับหลักเหตุผลและความเป็นจริง โดยมีบทบาทสำคัญมากในการนำพาบทไปสู่จุดมุ่งหมายที่วางไว้

2.5 ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เนื่องจากฉากเป็นสถานที่ที่ดำเนินเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่อง ซึ่งสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างในเรื่อง และมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร

2.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) สำหรับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ อาจมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในเรื่อง (Symbol) เพื่อสื่อความหมายเสมอ. 'สัญลักษณ์' คือการใช้สัญลักษณ์. สัญลักษณ์พิเศษที่มักพบในภาพยนตร์มีอยู่ 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง. เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบกับการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น โดยความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏภายนอก (ชนพล น้อยชูชื่น, 2554)

2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึง การมองเหตุการณ์ พฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ

3. แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างสังคมและวัฒนธรรมไทยที่ปรากฏในรูปแบบภาพยนตร์ โดยทั่วไปแล้ว มนุษย์ไม่ว่าจะอาศัยอยู่ ณ ที่ใด สามารถรู้ว่าตนควรมีความสัมพันธ์กับผู้ที่ติดต่อด้วย ในแต่ละวันนั้นอย่างไร ทั้งนี้เพราะสังคม มีแบบแผนทางสังคม (social patterns) ที่ได้มีการถ่ายทอดให้แก่สมาชิกจนเกิดความคุ้นเคย และทำให้รู้ได้ว่าตนจะมีพฤติกรรมเช่นไร ซึ่งในทางสังคมวิทยาเรียกแบบแผนความสัมพันธ์ทางสังคม (social relations) นี้ว่า “โครงสร้างทางสังคม” (social structures)

Kammeyer (1997) ได้กล่าวถึง โครงสร้างทางสังคมว่าเป็นแบบแผนทั่วไปของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีมายาวนาน โดยเกิดขึ้นจากการที่มนุษย์ได้มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งอาจเริ่มจากคน 2 คน โดยผ่านกลุ่ม และองค์กรต่าง ๆ ไปจนถึงระดับสังคม จึงทำให้สามารถสังเกตแบบแผนของการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว แล้วบอกถึงโครงสร้างทางสังคมได้ เช่น ในชุมชนรักสามัคคี สมาชิกในชุมชนมีความสนใจที่จะจัดตั้งกลุ่มสัจจะออมทรัพย์ขึ้นทำให้สมาชิกแต่ละคนซึ่งอาจจะไม่เคยมีความสัมพันธ์ หรือปฏิสัมพันธ์กันมาก่อน ได้รวมตัวกันตั้งกลุ่มสัจจะออมทรัพย์ขึ้น และนำไปสู่การผูกมิตรเข้าไปอยู่ในกลุ่มของการทำกิจกรรมที่ได้ใช้เวลาร่วมกันนี้ โดยผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันซึ่งอาจเริ่มจากสมาชิกเพียงไม่กี่คนที่ในกลุ่มขนาดเล็ก จนเป็นกลุ่มขนาดใหญ่และก่อให้เกิดโครงสร้างสังคมของกลุ่มขึ้น คือ แบบแผนโดยทั่วไปของการปฏิสัมพันธ์ทาง สังคม และความสัมพันธ์ทางสังคมที่ฝังแน่นนั้นได้เกิดขึ้นในกลุ่มสัจจะออมทรัพย์ของชุมชนนี้ เป็นต้น

หากมองระบบสังคมที่มีอยู่ในชุมชน จะเห็นได้ว่า เมื่อบุคคลได้มีความสัมพันธ์หรือเข้าไปเป็นสมาชิกอยู่ร่วมกับบุคคลระหว่าง สมาชิกจะถูกเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมของชุมชนที่ในชุมชนสามารถอยู่ร่วมกันได้ ไม่ว่าจะเป็วิธีประชา จาริต หรือกฎหมายที่ทางสังคมวิทยา เรียกว่า “บรรทัดฐานทางสังคม” (Social norm) ซึ่งเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนให้ถูกต้องเหมาะสม เป็นกฎ กติกา และมารยาทในการอยู่ร่วมกันในสังคม เป็นมาตรฐานกำหนดว่าการกระทำใดถูก การกระทำใดผิด การกระทำใดควรหรือไม่ควร (พวงเพชร สุรัตน์วิกุล, 2542, น. 72)

4. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่ลักษณะพิเศษบางประการ ซึ่งเกิดจากปัจจัยสนับสนุนหลายอย่าง ได้แก่

4.1 คุณลักษณะทางกายภาพ คุณลักษณะทางกายภาพ ได้แก่ คุณสมบัติทางด้านภาพและเสียงของภาพยนตร์ที่ดีเด่นกว่าสื่อประเภทอื่น ๆ ทำให้ภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ได้อย่างดีเยี่ยม คุณลักษณะทางกายภาพด้านต่าง ๆ ของภาพยนตร์ ได้แก่ 1) เป็นภาพเคลื่อนไหว 2) คุณภาพของสี 3) ความคมชัด 4) ขนาดของภาพ 5) ระบบเสียงภาพยนตร์

4.2 การสร้างภาพด้วยเทคนิคพิเศษ การใช้เทคนิควิธีการหรือเครื่องมือใด ๆ สร้างภาพของภาพยนตร์จากสิ่งจำลองให้เหมือนจริง ด้วยเหตุผลและความจำเป็นด้านต่าง ๆ เช่น ความปลอดภัย การประหยัด สถานการณ์ที่ในความจริงเป็นไปได้ ตัวอย่างที่สร้างด้วยเทคนิคพิเศษ ได้แก่ 1) ภาพแสดงความสามารถ อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ 2) ภาพคนที่ถูกตกแต่ง (Make-up) 3) ภาพวัตถุหรือสัตว์ขนาดใหญ่ 4) ภาพอุบัติเหตุ อุบัติภัยต่าง ๆ 5) ปรากฏการณ์ธรรมชาติ

4.3 การสร้างจินตนาการ หมายถึง เทคนิคของภาพยนตร์สามารถสร้างเรื่องราวในลักษณะที่ไม่มีในความเป็นจริง เช่น เหตุการณ์ในอนาคต, เหตุการณ์ในอวกาศ, มนุษย์ต่างดาว, สัตว์ประหลาด

5. แนวคิดเรื่องภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ ความเชื่อแบบวิญญานนิยมเหลือรอดอยู่ในสื่อบันเทิง แม้พัฒนาการมาสู่สมัยใหม่จะทำให้ความเชื่อแบบวิญญานนิยมถูกปฏิเสธอย่างสิ้นเชิง ท่ามกลางสังคมร่วมสมัยที่มีรากฐานหลักทางความเชื่ออยู่บนฐานวิทยาศาสตร์ อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวได้ว่าปัจจุบันระบบความเชื่อแบบวิญญานนิยมยังสามารถที่จะดำรงอยู่ได้โดยรอดพ้นจากการทำลายล้างจากระบบความเชื่ออื่น เนื่องจากมันได้วางตัวลงบนพื้นที่ของความบันเทิง ซึ่งถือได้ว่าถูกลดทอนระดับความสำคัญ และระดับของความเชื่อลง เหลือเพียงแค่ความคิดที่มีต่อเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีปิศาจและสิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ ซึ่งผู้คนยังคงมี

ความปรารถนาที่จะสัมผัสเรื่องราวแปลกประหลาดบางอย่าง หรือรับชมเรื่องราวเหนือธรรมชาติที่ไม่เป็นที่ยอมรับในระบบความเชื่อหลักเหล่านี้

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

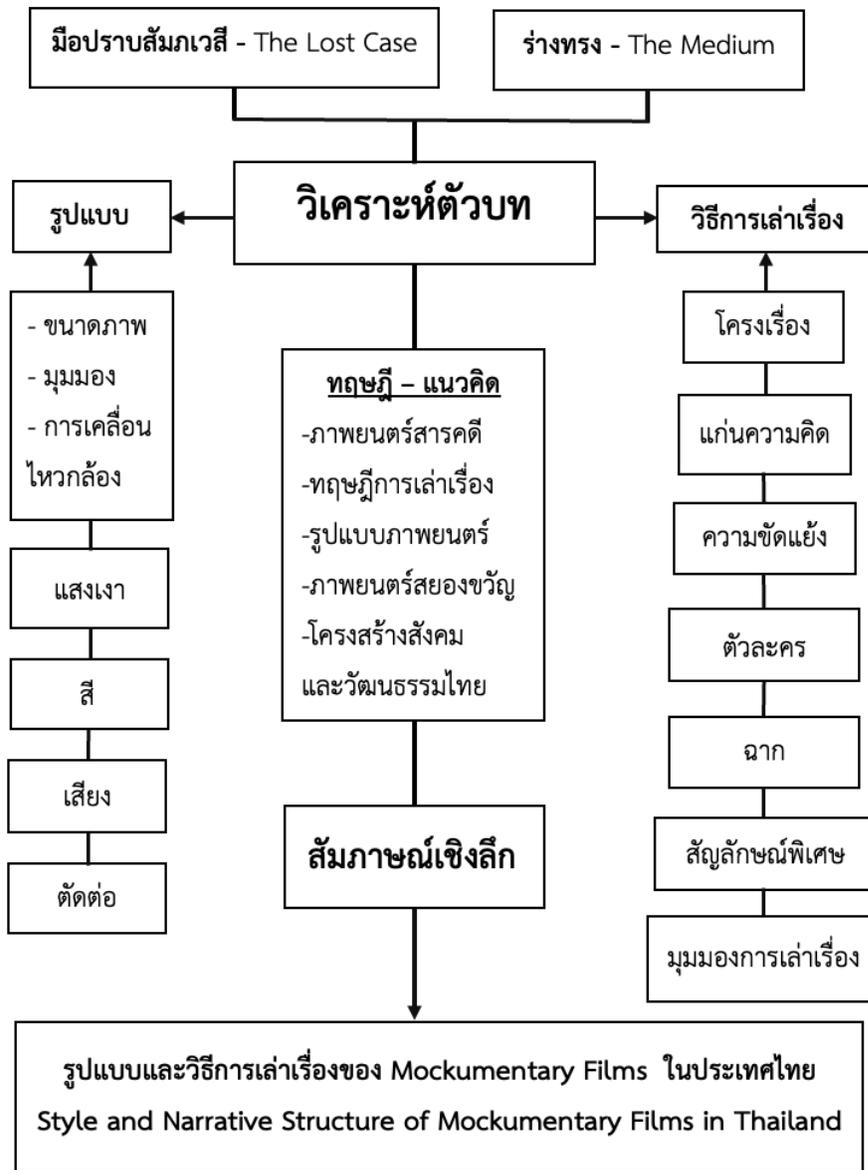
ชนาพร มหาศรี (2562) ได้ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (FOUND-FOOTAGE)” ผลการศึกษาพบว่า 1) ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) มีการใช้ขนาดภาพมุกกล้อง มุมมองภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง แสงและเงา สี เสียง และการตัดต่อตามหลักของภาษาภาพยนตร์ 2) สไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) มีการนำเสนอสไตล์ของภาพยนตร์ในรูปแบบภาพยนตร์แนวสัจนิยม และ ภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ แต่เนื้อหาของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่สอดคล้องกับสไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอ เนื่องจาก ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่ได้นำเสนอประเด็นทางสังคม หรือคุณค่าของมนุษย์

ชญานุช วีรสาร (2560) ได้ศึกษาเรื่อง “การผลิตภาพยนตร์สารคดีด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ” พบว่า ในการผลิต ภาพยนตร์สารคตินั้นสามารถใช้ภาพเล่าเพียงอย่างเดียวแทนบทบรรยายได้ เพราะหากภาพเหล่านั้นมีความหมายในตัวเองก็สามารถ สื่อความหมายกับผู้ชมได้ แต่แก่นเรื่องก็มีความสำคัญในการสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของเรื่องตรงกันกับผู้ผลิต ภาพยนตร์

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิด



ภาพประกอบที่ 1. ภาพแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

5. ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการใช้ข้อมูลเชิงคุณลักษณะ ทำการเก็บข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์โดยการพรรณนา และวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) สรุปเป็นความคิดเห็น ซึ่งทำการเลือกภาพยนตร์โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จากภาพยนตร์ไทยที่ถูกกล่าวถึงโดย ผู้ผลิตภาพยนตร์, ผู้กำกับ, บทความ หรือเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เป็น Mockumentary Films จากรูปแบบหรือวิธีการเล่าเรื่อง หรือเทคนิคการถ่ายทำ อย่างใดอย่างหนึ่ง และต้องฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) จากเกณฑ์ที่กำหนดในงานวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่

1) ภาพยนตร์เรื่อง มือปราบสัมภเวสี - The Lost Case (2017) กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์ โดย ชัยญ์ อธิธิจตุพร ผู้ผลิต กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส

2) ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง - The Medium (2021) กำกับภาพยนตร์ โดย บรรจง ปิัญญะกุล ร่วมทุนผลิตโดยจีดีเอช จากประเทศไทย และ โซว์บ็อกซ์ จากประเทศเกาหลีใต้

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์ นักวิชาการ และนักวิจารณ์ด้านภาพยนตร์ รวมทั้งหมด 5 คน

1) ชัยญ์ อธิธิจตุพร - ผู้กำกับภาพยนตร์และผู้เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “มือปราบสัมภเวสี”

2) ธนชาติ ศิริภักตราชัย - ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักเขียน

3) อ.ประวิทย์ แต่งอักษร- นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และอาจารย์พิเศษด้านการวิจารณ์ภาพยนตร์

4) ก้อง ฤทธิดี - รองผู้อำนวยการหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) และนักวิจารณ์ภาพยนตร์

5) ผศ.ดร. ฉลองรัฐ เหมอมารณ์ชลมารค - นักวิชาการด้านภาพยนตร์ ผู้อำนวยการหลักสูตรเขียนบทและกำกับภาพยนตร์และซีรีส์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ถึงเรื่อง “รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องของ Mockumentary Films ในประเทศไทย” ใช้แบบสัมภาษณ์ ดังนี้

1) ท่านคิดว่า Mockumentary Films มีความหมายว่าอย่างไร

2) ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับ Mockumentary Films โดยทั่วไป

3) รูปแบบและลักษณะของ Mockumentary Films ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยเป็นอย่างไร ทำไมจึงปรากฏ

เช่นนั้น

4) วิธีการเล่าเรื่องของ Mockumentary Films ในประเทศไทยต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปอย่างไร และมีจุดเด่น

จุดด้อยอย่างไร

5) ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่อง “มือปราบสัมภเวสี” และ “ร่างทรง” ทางด้านรูปแบบ

และวิธีการเล่าเรื่อง

6) ในฐานะผู้ชมภาพยนตร์ท่าน ชอบหรือไม่ชอบ เพราะเหตุใด

7) สถานภาพของ Mockumentary Films ในประเทศไทยปัจจุบันนี้เป็นอย่างไร และมีปัจจัยอะไรมาเกี่ยวข้อง

8) โปรดแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับ Mockumentary Films ในประเทศไทยในอนาคต

6. ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องของ Mockumentary Films ในประเทศไทย” จากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง แยกส่วนวิเคราะห์ไว้ดังนี้

ตารางที่ 1.

วิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์

องค์ประกอบ	มือปราบลี้ภัย - The Lost Case (2017)	ร่างทรง - The Medium (2021)
ขนาดภาพ	<ol style="list-style-type: none"> เลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล (Long Shot), ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot), ขนาดภาพใกล้ (Close Up) เป็นต้น เน้นการใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) มุมมองนี้ให้ความหมายถึง ตัวละครและผู้ชมมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เลือกใช้วิธีเคลื่อนไหวกล้องด้วยการถือถ่าย หรือ แฮนเฮลด์ (Handheld) เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งภาพจะเคลื่อนไหวไปตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าไปมีส่วนร่วมกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น ลักษณะการเคลื่อนไหวของกล้องเช่นนี้ทำให้รู้สึกว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง มีการตั้งกล้องนิ่งบ้างแต่เป็นส่วนน้อยของภาพยนตร์ 	<ol style="list-style-type: none"> เลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกลมาก (Extreme Long Shot), ขนาดภาพไกล (Long Shot), ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot), ขนาดภาพใกล้ (Close Up) และภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up Shot) เป็นต้น มีการผสมผสานหลายมุมมองดังนี้: <ul style="list-style-type: none"> - มุมมองแบบออบเจกทีฟ (Objective Camera Angle) ทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพโดยตรงจากเลนส์กล้อง - มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) มุมมองนี้ให้ความหมายถึง ตัวละครและผู้ชมมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น - มุมมองแบบพอยต์ ออฟ วิว (Point of view camera angle) ผู้ชมจะได้เห็นภาพเหตุการณ์จากสายตาของผู้แสดงอีกทีหนึ่ง เลือกใช้วิธีเคลื่อนไหวกล้องด้วยการถือถ่าย หรือ แฮนเฮลด์ (Handheld) ร่วมกับการตั้งกล้องนิ่งในการสัมภาษณ์สลับกันไปมา เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงและเข้าถึงเหตุการณ์ที่ได้รับชม
แสงเงา	เลือกใช้แสงจากแหล่งแสงธรรมชาติมากกว่าแสงที่เกิดจากการจัดแสง เน้นใช้โทนแสงโลว์คีย์, ภาพมีลักษณะค่อนข้างมืดเพื่อสร้างความลึกลับให้กับสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในแต่ละฉาก	ภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง จึงเลือกใช้แสงจากแหล่งแสงธรรมชาติ บางฉากมีการจัดแสงให้ใกล้เคียงแสงธรรมชาติมากที่สุด เพื่อเพิ่มความสมจริง

สี	ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นสีที่เกิดจากฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ ที่มีผลทางด้านจิตวิทยา เล็กโทนสีที่ไม่ฉูดฉาด คมโทนให้มีทิศทางเดียวกัน ทั้งเรื่อง เพื่อสื่อความหมายถึงเหตุการณ์ที่มีความสงสัยและความหวาดกลัว	ภาพยนตร์เรื่องนี้ให้สีฉากเป็นคุมโทนสีเทา รวมทั้งอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายของความลึกลับน่าค้นหาในการติดตามชีวิตครอบครัววางทรง สื่อให้เห็นถึงมนต์ดำและสิ่งชั่วร้าย
เสียง	เลือกใช้เสียงบทสนทนา (Dialogue) และเน้นที่เสียงประกอบ (Sound Effect) สร้างบรรยากาศรอบข้าง ให้มีความสมจริงเพิ่มอรรถรสให้กับภาพยนตร์	ส่วนใหญ่ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้เสียงบทสนทนา (Dialogue) รวมถึงการสัมภาษณ์ และเสียงประกอบ (Sound Effect) ช่วยเพิ่มอรรถรสให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนจริง สร้างความรู้สึกตึงเครียด ลุ้นระทึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์ และมีการใช้เสียงบรรยาย (voice over) ในการกล่าวนำ
ตัดต่อ	เลือกใช้วิธีการตัดสลับภาพในช่วงต้นและท้ายของภาพยนตร์ ประกอบกับการตัดต่อแบบเรียบเรียง ในลักษณะนี้มักจะนิยมใช้ในภาพยนตร์สารคดี ประกอบเชื่อมโยงกันเพื่อการสร้างความต่อเนื่อง	เลือกใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียง วิธีการตัดต่อในลักษณะนี้มักจะนิยมใช้ในภาพยนตร์สารคดี การตัดต่อในลักษณะนี้ต้องตัดต่อภาพให้สอดคล้องกับเสียงบรรยายเพื่อเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตาม

ตารางที่ 2

วิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

องค์ประกอบ	มือปราบสัมภเวสี - The Lost Case (2017)	ร่างทรง - The Medium (2021)
โครงเรื่อง	พื้นฐานมาจากเรื่องจริงและนำมาปรับแต่งเพิ่มเติม เป็นประเภทภาพยนตร์สยองขวัญ ที่มีการนำเสนอในรูปแบบ Found Footage	เนื้อหาแต่งขึ้นและสร้างขึ้นจากความเชื่อ เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ ที่มีรูปแบบการนำเสนอแบบภาพยนตร์สารคดี
แก่นความคิด	ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตของครอบครัวหนึ่ง ที่มีอาการแปลกๆ คล้ายกับโดนผีเข้า	ความเชื่อเรื่องร่างทรงในภาคอีสาน และบาปบุญของครอบครัวที่ได้เคยกระทำไว้
ความขัดแย้ง	มีความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร, ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายนอก, ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม, ความขัดแย้งระหว่างคนกับครอบครัว, ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน	มีความขัดแย้งระหว่างคนกับคน, ความขัดแย้งกับพลังภายนอก, ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม, ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร
ตัวละคร	ดำเนินเรื่องโดยนักแสดงชายเพียง 2 คน ด้านการแสดงจะเห็นได้ว่ายังไม่มีกลิ่นอายของมืออาชีพ เนื่องจากเป็นนักแสดงใหม่	ดำเนินเรื่องโดยนักแสดงหญิงเพียง 2 คน มีทั้งพร้อมกันและสลับกันไปมา มีความเป็นมืออาชีพ เล่นได้เข้าถึงบทบาท

ฉาก	มีความดิบเสมือนจริง รวากับว่าเป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์และเรื่องราวทั้งหมดจริง ๆ	มีการจัดฉากให้บรรยากาศ เหมือนกับพิธีกรรม เหล่านั้นได้เกิดขึ้นจริง
สัญลักษณ์พิเศษ	มีพบเห็นบ้างแต่ไม่มาก เน้นให้ผู้ชมตีความได้ง่าย ไม่มี ความซับซ้อน	มีให้เห็นตลอดทั้งเรื่อง เน้นให้ผู้ชมตีความในเรื่อง ความเชื่อภูตผีปีศาจและไสยศาสตร์
มุมมองการเล่าเรื่อง	เน้นการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่งเป็นหลัก	เน้นการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง และมีการแทรกมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน

3. วิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ที่สะท้อนโครงสร้างสังคม วัฒนธรรม และความเชื่อของคนไทย

ในประเด็นนี้ผู้ศึกษาจะนำแนวคิดที่สะท้อนโครงสร้างสังคม, วัฒนธรรม, และความเชื่อของคนไทยจากภาพยนตร์เรื่อง มือปราบสัมภเวสี และ ภาพยนตร์เรื่องร่างทรง โดยสรุปเป็นประเด็นดังนี้

ประเด็นที่หนึ่ง คือการนำทฤษฎี Diffusionism ซึ่งมีแนวความคิดว่าวัฒนธรรมเกิดจากศูนย์กลางที่ใดที่หนึ่งเพียงแห่งเดียว และแพร่กระจายไป อาจเป็นกระบวนการค่อยเป็นค่อยไปหรือแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง จึงทำให้เกิดวัฒนธรรมไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง มาจากหลายแหล่งกำเนิดด้วยกัน ดังนี้

1) สิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และสังคมเกษตรกรรม เนื่องจากพื้นที่ของประเทศไทยส่วนใหญ่มีสภาพภูมิศาสตร์เป็นที่ราบลุ่มแม่น้ำ คนไทยจึงมีความผูกพันกับแม่น้ำลำคลอง ทำให้เกิดวิถีชีวิตริมน้ำและประเพณีต่าง ๆ

2) พิธีกรรมทางพระพุทธศาสนา พระพุทธศาสนาเผยแผ่เข้ามาในประเทศไทยเป็นเวลานานโดยคนไทยได้นำหลักคำสอนมาใช้ในการดำเนินชีวิต นอกจากนี้ยังมีประเพณี และพิธีกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาอีกเป็นจำนวนมาก เช่น การทอดกฐิน การทอดผ้าป่า การบวชเพื่อสืบทอดศาสนา เป็นต้น

3) ค่านิยมเป็นแบบอย่างพฤติกรรมของคนในสังคมที่มีความแตกต่างกัน ค่านิยมบางอย่างกลายเป็นแกนหลักของวัฒนธรรมไทย

4) การเผยแพร่และการยอมรับวัฒนธรรมจากต่างชาติ ในอดีตประเทศไทยได้รับวัฒนธรรมจากจีนและอินเดียเข้ามาผสมผสานกับวัฒนธรรมดั้งเดิม แต่ในปัจจุบันจากกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เกิดการหลั่งไหลของวัฒนธรรมต่างชาติมาในประเทศไทย โดยเฉพาะวัฒนธรรมที่มาจากชาติตะวันตกที่เห็นได้อย่างชัดเจน

ประเด็นที่สอง ในทางแนวคิดเชิงเหตุผลของมนุษย์ในบริบททางศาสนาของสังคมร่วมสมัย พบว่า ความเชื่อและหลักการถึงสิ่งสูงสุด แนวคิดศาสนาเพื่อชีวิตที่ดั่งมาสมบูรณ์แบบ เปลี่ยนไปตามความก้าวหน้าของวิทยาการในปัจจุบัน ทำให้สังคมปัจจุบันไม่เห็นคุณค่าของศาสนา เพราะศาสนาไม่ช่วยให้ชีวิตมีความสุขสมบูรณ์ สำหรับเหตุผลของการไม่นับถือศาสนา พบว่ากลุ่มบุคคลเหล่านี้ปฏิเสธความเชื่อที่นับถือสืบต่อกันมา เพราะความเชื่อดังกล่าวผสมไปด้วยความมกมายเรื่องเทวปาฏิหาริย์ การบูชาอันวอนจนทำให้คนเหล่านี้หมดความเชื่อมั่นต่อหลักการและคำสอนทางศาสนา คนเหล่านี้เชื่อว่ามนุษย์สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองรวมทั้งสติปัญญา สามารถนำพาตนเองให้มีชีวิตที่ดีพ้นจากความทุกข์ได้ เพราะศาสนายู่ในฐานะเสรีภาพของบุคคลที่จะนับถือและเป็นความเชื่อส่วนบุคคลเท่านั้น (Laidlaw & Heywood, 2013) ซึ่งบ่งบอกว่าการมีอยู่จริงของภูตผี ปีศาจ ซาดาน วิญญาณ เทพเจ้า และสิ่งเหนือธรรมชาติ ไม่จำเป็นต้องวางอยู่บนฐานคิดเรื่องความเป็นจริงที่วิทยาศาสตร์กำหนดและตรวจสอบในเชิงวิทยาศาสตร์ หากแต่การมีอยู่ของผีและสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นสภาวะที่อยู่เหนือความคิด ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยคำพูดแต่สัมผัสได้ด้วยความรู้สึก ในแง่นี้ ความจริงและการดำรงอยู่ของผีและสิ่งเหนือธรรมชาติจึงไม่เหมือนกับความจริงแบบวัตถุนิยม (Konopásek &

Paleček, 2011) รวมถึงการอธิบายผีและสิ่งเหนือธรรมชาติภายใต้เงื่อนไขทางวัฒนธรรมก็อาจยังไม่ใช่สิ่งที่สะท้อนการมีอยู่ของสิ่งเหล่านั้น ในการศึกษาเกี่ยวกับการพบเห็นคนตายกลับมาในโลกของคนเป็น สำหรับชาวอัลเตียนสิ่งนี้มีตัวตนที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ดังนั้น การอธิบายผีให้เป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งจึงเป็นเรื่องยาก การดำรงอยู่ของผีและสิ่งเหนือธรรมชาติจึงผันแปรไปตามประสบการณ์เกี่ยวกับความจริงของคนทีเข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติพิสูจน์ไม่ได้

ประเด็นที่สาม ความเชื่อของคนไทย เรื่องศาสนากับไสยศาสตร์มีความคล้ายคลึงกันหลายประการ โดยเฉพาะศาสนาแบบชาวบ้าน ซึ่งมีการผสมผสานความเชื่อต่างๆ เข้าด้วยกัน ศาสนาและไสยศาสตร์เชื่อสิ่งเหนือธรรมชาติที่ไม่อาจพิสูจน์ได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ มีพิธีกรรมหลายอย่างที่คล้ายกัน ซึ่งความแตกต่างระหว่างศาสนากับไสยศาสตร์ที่สำคัญ คือ ศาสนาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต เพื่อเป้าหมายสูงสุด อันได้แก่ ความหลุดพ้นจากทุกข์ ความสุขอันสมบูรณ์ แต่ไสยศาสตร์เป็นวิชาที่ว่าด้วยการควบคุมอำนาจอันลึกลับ ซึ่งเชื่อว่า มีอยู่ในโลก ในธรรมชาติ เพื่อให้อำนาจนั้นบันดาลให้เกิดผลที่พึงปรารถนา เช่น การรักษาโรค การทำเสน่ห์ เพื่อความอยู่ยงคงกระพัน การแขวนวัตถุมงคลเพื่อให้พ้นภัย โดยศาสนาสอนให้มีความอ่อนน้อมต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์และอำนาจเหนือธรรมชาติ ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์อย่างสม่ำเสมอ ไสยศาสตร์ทำให้คนเชื่อว่าตนเองมีอำนาจในการควบคุมอำนาจลึกลับต่างๆ เพื่อประโยชน์ของตน ดังนั้น ความสับสนระหว่างศาสนากับไสยศาสตร์ พุทธศาสนิกชนจำนวนหนึ่งยังคงยึดติดกับความเชื่อที่ผสมผสานกับศาสนา ส่วนใหญ่เป็นความเชื่อท้องถิ่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องผีมากที่สุด นอกนั้น ถ้าหากความเชื่อในศาสนาไม่แข็งแกร่ง ก็ย่อมยังมีความโลภและความเห็นแก่ตัว วิธีคิดจึงยังคงเป็นไปเพื่อประโยชน์เฉพาะหน้าของตน มากกว่าที่จะคิดถึงคุณค่า ความดีงาม และความหลุดพ้น

7. อภิปรายผล

ผลการวิจัย รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องของ Mockumentary Films ในประเทศไทย พบว่า ภาพยนตร์เรื่อง มือปราบสัมภเวสี - The Lost Case (2017) และ ร่างทรง - The Medium (2021) เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีการใช้รูปแบบการถ่ายทำและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี โดยในส่วนของโครงสร้างการเล่าเรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีโครงเรื่อง, แก่นความคิด, ความขัดแย้ง, ตัวละคร, ฉาก, สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองการเล่าเรื่องที่ครบตามองค์ประกอบของภาพยนตร์บันเทิงที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ เป็นการวางโครงเรื่องที่เป็นการติดตามถ่ายทอดเรื่องความเชื่อเรื่องวิญญาณ และในทางแนวคิดเชิงเหตุผลของมนุษย์ในบริบททางศาสนาของสังคมร่วมสมัยพบว่า ความเชื่อและหลักการถึงสิ่งสูงสุด แนวคิดศาสนาเพื่อชีวิตที่ดั่งงามสมบูรณ์แบบ เปลี่ยนไปตามความก้าวหน้าของวิทยาการในปัจจุบัน ทำให้สังคมปัจจุบันไม่เห็นคุณค่าของศาสนา เพราะศาสนาไม่ช่วยให้ชีวิตมีความสุขสมบูรณ์ ความเชื่อดังกล่าวผสมไปด้วยความงมงายเรื่องเทวปาฏิหาริย์ การบูชาอ้อนวอน จนทำให้คนเหล่านี้หมดความเชื่อมั่นต่อหลักการและคำสอนทางศาสนา คนเหล่านี้เชื่อว่ามนุษย์สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองรวมทั้งสติปัญญา สามารถนำพาตนเองให้มีชีวิตที่ดีพ้นจากความทุกข์ได้ เพราะศาสนาอยู่ในฐานะเสรีภาพของบุคคลที่จะนับถือและเป็นความเชื่อส่วนบุคคลเท่านั้น

หากมองในมุมมองแนวคิดความเชื่อในวิญญาณและการมีชีวิตจิตใจของสิ่งที่มีไม่มนุษย์ คือวิธีการรับรู้ถึงการดำรงอยู่ของสิ่งอื่นที่ต่างไปจากระบบเหตุผลวิทยาศาสตร์แบบตะวันตก การรับรู้ถึงการมีอยู่ของผี วิญญาณ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ทำทนายตรรกะวัตถุนิยมแบบ Cartesian ที่มีอิทธิพลต่อโลกสมัยใหม่ นักมานุษยวิทยาในระยะหลังจึงพยายามถกเถียงถึงวิธีการรับรู้ถึงการมีอยู่ของโลกแห่งวิญญาณ ซึ่งทำทนายกระบวนการสร้างความรู้และความรู้ที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางและมักควบคุมการอธิบายสิ่งต่างๆ ในแง่ ความ

เข้าใจเรื่องผีและเหตุการณ์เหนือธรรมชาติจึงดำรงอยู่ในประสบการณ์ของมนุษย์ ซึ่งจัดวางสิ่งเหล่านี้ในฐานะเป็นปรากฏการณ์ที่สะท้อนถึงโครงสร้างสังคม วัฒนธรรม และความเชื่อของคนไทย

การวิเคราะห์รูปแบบและลักษณะของ Mockumentary Films ในภาพยนตร์เรื่อง มือปราบสัมภเวสี - The Lost Case (2017) และ ร่างทรง - The Medium (2021) พบว่า ทั้งสองเรื่องมีองค์ประกอบหลักของภาพยนตร์ที่สำคัญ ได้แก่ โครงเรื่อง, แก่นความคิด, ความขัดแย้ง, ตัวละคร, ฉาก, สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองการเล่าเรื่องครบถ้วน โดยใช้รูปแบบการถ่ายทำในลักษณะของภาพยนตร์สารคดีมาผสมผสานกับภาพยนตร์สยองขวัญ ซึ่งนำเสนอผ่านทางภาพและเสียง ถ่ายทอดความเชื่อเรื่องผีว่า ผีเป็นภาพแทนของความเป็นอื่น ซึ่งมีความแตกต่างจากมนุษย์อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นในด้านรูปลักษณ์ภายนอกหรืออิทธิฤทธิ์ของผี รวมทั้งความเชื่อที่ว่าผีหรือวิญญาณเป็นสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์และมีความน่ากลัว นอกจากนี้ ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องยังสร้างความหมายใหม่หรือการตีความผีใหม่ไปตามกระแสและแนวคิดของสังคมในแต่ละยุคสมัย โดยการใช้คติความเชื่อพื้นบ้านและคติทางพระพุทธศาสนาเป็นวัตถุดิบในการสร้างฉากหลัง (background) ในสังคมเมืองร่วมสมัยที่อยู่ในภาคอีสาน การสะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยในปัจจุบันที่มีการพัฒนาอย่างทันสมัยพยายามที่จะกำจัดความเชื่อดั้งเดิม เช่น ความเชื่อเรื่องผีหรือสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยให้เหตุผลว่าเป็นเรื่องงมงายหรือไม่สมเหตุผล แต่การที่ความเชื่อเหล่านี้ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมไทยผ่านเรื่องเล่า นวนิยาย หรือสื่อประเภทต่างๆ ก็แสดงให้เห็นว่าความเชื่อดั้งเดิมอย่างเรื่องผีและสิ่งเหนือธรรมชาติยังคงเป็นที่ยึดถือของคนในสังคมไทยไม่มากนัก นอกจากจะสะท้อนให้เห็นความเชื่อดั้งเดิมที่ยังฝังรากลึกในสังคมไทยแล้ว ยังสะท้อนถึงวิกฤตต่างๆ และปัญหาของสังคมในแต่ละยุคสมัย ซึ่งช่วยสร้างความเข้มแข็งให้กับชนบทภูมิกษेत्रของสังคม โดยการกำจัดผี ปีศาจ หรือสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งเป็นภาพแทนของความเป็นอื่นหรือภัยคุกคามออกไป

จากที่กล่าวไปข้างต้น, Mockumentary Films มีความเป็น Fiction Film ที่ใช้รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์สารคดี เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการนำเสนอเรื่องราว โดยมีการใช้แนวคิดที่มีเสน่ห์เหลื่อมในการหลอกล่อผู้ชมให้เชื่อว่าเรื่องที่น่าเป็นสารคดีจริงๆ แม้ว่ามันจะเป็นการสร้างเรื่องขึ้นมาเพื่อความบันเทิงหรือสะท้อนปัญหาสังคมก็ตาม การเล่าเรื่องใน Mockumentary Films มักให้ข้อมูลที่ดูเหมือนจะตรงไปตรงมาและเชื่อถือได้ แต่ไม่ใช่ความจริงเสมอไป ผู้สร้างภาพยนตร์เลือกที่จะใช้แนวทางนี้เพื่อสร้างความรู้สึกที่คล้ายกับการดูสารคดี ทั้งที่ในความเป็นจริงมันเป็นเรื่องที่สร้างขึ้นโดยจงใจให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นความจริง เทคนิคนี้ช่วยให้ผู้ชมสามารถสัมผัสกับความรู้สึกของ "ความเป็นจริง" โดยที่เรื่องราวจริงๆ อาจไม่ได้เกิดขึ้นเลย ซึ่งจุดประสงค์ของผู้สร้างอาจเป็นการสะท้อนประเด็นต่างๆ ของสังคมหรือสร้างความสนุกสนานผ่านการหลอกล่อให้ผู้ชมเข้าใจว่าเรื่องที่เกิดขึ้นคือเหตุการณ์จริง Mockumentary Films จึงเป็นสไตล์ที่มีความเป็นสัจนิยม เพราะให้ความรู้สึกที่เหมือนดูสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในโลก ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นที่ต้องการสื่อสารอย่างลึกซึ้งหรืออาจจะตกขอบขั้นในบางครั้ง ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของภาพยนตร์ที่นำเสนอ (ประวิทย์ แต่งอักษร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 มีนาคม 2567)

ในประเทศไทย, Mockumentary Films ยังไม่ได้รับความนิยมเท่ากับในต่างประเทศ (ผศ.ดร. ฉลองรัฐ เอมมาลัย ชลมารค, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 มีนาคม 2567) แต่มีภาพยนตร์บางเรื่องที่สามารถปลุกกระแสการใช้แนวทางนี้ได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง ซึ่งนับเป็นตัวอย่างที่สามารถดึงดูดผู้ชมให้สนใจและสร้างความตื่นตัวให้กับแนวทางการเล่าเรื่องแบบนี้ในประเทศไทย

การใช้รูปแบบ Mockumentary Films ยังคงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์ในไทย แม้ว่าจะยังไม่เป็นที่แพร่หลายก็ตาม ซึ่งการเลือกใช้รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องนี้อาจจะสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ในวงการภาพยนตร์ได้ โดยเฉพาะในกรณีที่การนำเสนอผ่านภาพยนตร์สามารถผสมผสานได้กับแนวทางอื่น ๆ หรือสามารถเลือกใช้เพียงบางช่วงบางตอนของ

ภาพยนตร์ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และสร้างบรรยากาศที่แตกต่างออกไป ด้วยศักยภาพในการสร้างความหลากหลายให้กับการเล่าเรื่อง Mockumentary Films จึงเป็นแนวทางที่มีความน่าสนใจในการพัฒนาแนวภาพยนตร์ในประเทศไทย เพราะสามารถสะท้อนความเป็นจริงในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นเรื่องจริงแม้ในขณะที่มันไม่ใช่

8. องค์ความรู้ที่ได้รับ

สามารถนำรูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องของ Mockumentary Films มาพัฒนาใช้กับภาพยนตร์ในประเภทอื่น ๆ ได้ในอนาคต โดยสามารถนำรูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องมาใช้แค่บางช่วงบางตอนในภาพยนตร์เพื่อช่วยสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ได้มากยิ่งขึ้น

9. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลงานการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษา นักวิชาการ หรือบุคคลที่มีความสนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ Mockumentary Films ในประเทศไทย

2. จากผลงานการวิจัยนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรค์วิธีการเล่าเรื่อง โดยประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ เพื่อสร้างแนวทางการเล่าเรื่องอย่างมีชั้นเชิง ยกระดับคุณภาพของภาพยนตร์ไทย และเพิ่มทางเลือกสำหรับผู้ชมภาพยนตร์ไทยให้มากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและทำการวิจัยต่อยอดจากหัวข้อการวิจัยเรื่อง “รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องของ Mockumentary Films ในประเทศไทย” เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นอื่น ๆ หรือแนวทางที่หลากหลายยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ในแง่มุมที่การวิจัยนี้ยังไม่ได้กล่าวถึง หรือเมื่อเวลาผ่านไป อาจมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้น จึงควรพัฒนาแนวทางการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมให้หัวข้อนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. ควรทำการศึกษาและวิเคราะห์เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ Mockumentary Films ระหว่างประเทศไทยกับต่างประเทศ รวมถึงขยายขอบเขตของงานวิจัยให้กว้างขึ้น เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่มีความหลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น

3. ควรมีการวิเคราะห์และศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ Mockumentary Films ในประเทศไทย เพื่อศึกษาถึงแนวทางการพัฒนาตลาดภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ ในตลาดภาพยนตร์กระแสหลักของประเทศไทย ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อกระบวนการผลิตภาพยนตร์ในประเทศ โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่ใช้รูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องแบบ Mockumentary Films

รายการอ้างอิง

- ชญานุช วีรสาร. (2560). การผลิตภาพยนตร์สารคดีด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 37(2), 19-30.
- ชนาพร มหาศรี. (2562). การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (FOUND-FOOTAGE). [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรังสิต
- ชนพล น้อยชูชื่น. (2554). ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัทมา สุวรรณภักดี. (2555). องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปรีดี ปณต นัยนะ แพทย์. (2018, 20 ธันวาคม). 6 Mockumentaries ชวนดูหนังสารคดีมีอากอพั. <https://thematter.co/entertainment/so-fun-with-6-mockumentaries/52154>
- พงเพชร สุรัตน์กวีกุล. (2542). *มนุษย์กับสังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2558). การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์: ศึกษาจากงานวิจัย. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการนิเทศ*, 2(1), 31-58.
- Bill Nichols. (2001). *Introduction to Documentary Film studies : cultural studies*. Indiana University Press.
- Jennifer, O. (2020, 20 December). *BBC's 1957 April Fool's "spaghetti-tree hoax" is more relevant than ever*. <https://arstechnica.com/gaming/2020/04/that-time-the-bbc-fooled-its-audience-into-thinking-spaghetti-grew-on-trees/>
- Kammeyer, Kenneth C.W. (1997). *Sociology: Experiencing Changing Societies*. Allyn & Bacon.
- Konopásek, Z., & Paleček, J. (2011). The principle of symmetry from the respondents' perspective: Possessions, apparitions, and mental illnesses. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), Article 12. <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/12>
- Laidlaw, J., & Heywood, P. (2013). One more turn and you're there. *Anthropology of This Century*. <http://aotcpress.com/articles/turn/>
- Sarakadee Magazine. (2016). Mockumentary. *Sarakadee Magazine*. <https://www.sarakadee.com/2016/09/15/mockumentary/>