



การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (FOUND-FOOTAGE)



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2562



ANALYSIS OF THE FILM LANGUAGE OF FOUND-FOOTAGE FILMS

BY

CHANAPORN MAHASRI

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENTS FOR

THE DEGREE OF MASTER OF COMMUNICATION ARTS

COLLEGE OF COMMUNICATION ARTS

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2019

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (FOUND-FOOTAGE)

โดย

ชนาพร มหาศรี

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2562

รศ.ดร.ลักษณา คล้ายแก้ว

ประธานกรรมการสอบ

รศ.ไพบูรณ์ คะเชนทร์พรรค

กรรมการ

ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เอมมาลัยชลมารค

กรรมการ

รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี

กรรมการ

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

15 ตุลาคม 2562

Thesis entitled

ANALYSIS OF THE FILM LANGUAGE OF FOUND-FOOTAGE FILMS

by

CHANAPORN MAHASRI

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Communication Arts

Rangsit University

Academic Year 2019

Assoc.Prof.Lucksana Klaikao, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Assoc.Prof.Paiboon Kachentaraphan
Member

Asst.Prof.Chalongrat Chermachonlamark, Ph.D.

Member

Assoc.Prof.Krisda Kerdee, Ph.D.

Member

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Pl.Off.Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

October 15, 2019

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จไปได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ที่คอยให้คำชี้แนะในแนวทางการศึกษาอย่างมีคุณค่า การแสดงข้อคิดเห็นทางด้านการวิจัย ตลอดจนได้สละเวลาอันมีค่าในการตรวจทาน แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของงานวิจัยนี้จนเสร็จสมบูรณ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ.ดร.ลักขณา คล้ายแก้ว รศ.ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค และ ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค ที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่ามาเป็นประธานในการสอบ และกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ตลอดจนได้ให้คำชี้แนะต่างๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์และถูกต้องยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยรังสิต และวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ที่ได้มอบทุนการศึกษาให้กับดิฉัน พร้อมทั้งสนับสนุนและส่งเสริมจนทำให้ดิฉันสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโท วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ขอขอบคุณบุคลากรวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ พี่ๆ เพื่อนๆ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ เสนอแนะให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

และที่ลืมไม่ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่ออัคคะไกร คุณแม่พรทิพย์ และครอบครัวมหาศรี อันเป็นที่รักยิ่ง ซึ่งมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนและส่งเสริมการศึกษาของดิฉัน ให้มีโอกาสสำเร็จการศึกษาขั้นสูงสุดเท่าที่กำลังของดิฉันพึงมี ทั้งยังเป็นกำลังใจ ห่วงใย ดูแล ทำให้ผู้วิจัยสามารถผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆ จนพบกับความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ชนาพร มหาศรี

ผู้วิจัย

5906505 : ชนาพร มหาศรี
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ
 (Found-footage)
 หลักสูตร : นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจและศึกษา สไตลในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจโดยวิเคราะห์ด้วบท (Textual Analysis) ผู้วิจัยเลือกศึกษาภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ที่เข้ามาฉายในโรงภาพยนตร์ ในไทย จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ The Blair Witch Project (1999), [Rec.] (2007), Chronicle (2012), Cloverfield (2008), Project X (2012), Hardcore Henry (2015), Paranormal Activity (2007), Quarantine (2008), Into the Storm (2014) และ Unfriended (2014) ผลการศึกษาพบว่า 1) ภาพยนตร์ แนวฟาวด์ฟุตเทจ (Found-Footage) มีการใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง แสงและเงา สี เสียง และการตัดต่อตามหลักของภาษาภาพยนตร์ 2) สไตลในการนำเสนอของผู้ สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ฟุตเทจ (Found-footage) มีการนำเสนอสไตลของภาพยนตร์ใน รูปแบบภาพยนตร์แนวสังนิยมและภาพยนตร์แนวสังนิยมใหม่ แต่เนื้อหาของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่สอดคล้องกับสไตลที่ใช้ในการนำเสนอ เนื่องจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่ได้ นำเสนอประเด็นทางสังคมหรือคุณค่าของมนุษย์

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 202 หน้า)

คำสำคัญ: ภาษาของภาพยนตร์, สไตลของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์, ภาพยนตร์แนวสังนิยม,
 ภาพยนตร์แนวสังนิยมใหม่, ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ

ลายมือชื่อนักศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

5906505 : Chanporn Mahasri
 Thesis Title : Analysis of the Film Language of Found-footage Films
 Program : Master of Communication Arts
 Thesis Advisor : Assoc.Prof.Krisda Kerdee, Ph.D.

Abstract

The objectives of this research are to study the film language and the style of film director's presentation in found-footage films. Realism and Neo-realism are used as theoretical frameworks of this study. Ten films are selected for being analyzed. The ten films are The Blair Witch Project (1999), [Rec.] (2007), Chronicle (2012), Cloverfield (2008), Project X (2012), Hardcore Henry (2015), Paranormal Activity (2007), Quarantine (2008), Into the Storm (2014), and Unfriended (2014). The research findings are as follows: 1) Found-footage films use shots, camera angles, angles, camera movements, light and shadow, colors, sounds and editing according to the film language. 2) The presentation style used by the director of the found-footage films is the style of realism and neo-realism. However, unlike realist and neo-realist films, social problem issues and humanism are not found in these found-footage films.

(Total 202 pages)

Keywords: The Film Language, The Style of Director's Presentation, Realism, Neo-realism, Found-footage Films

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหานำวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism Film) และทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-realism Film)	8
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์เลียนแบบสารคดี (Mockumentary)	30
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ (Film Language)	35
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	54
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	57
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	57
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	58
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล	58
3.4 การนำเสนอข้อมูล	59

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ภาษาภาพยนตร์	60
4.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	60
4.2 ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	70
4.3 ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	82
4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	89
4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	100
4.6 ภาพยนตร์เรื่อง Project X	111
4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	120
4.8 ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	133
4.9 ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	143
4.10 ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	153
บทที่ 5 สไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ของภาพยนตร์	164
แนวฟาวด์ ฟุตเทจ	
5.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	164
5.2 ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	166
5.3 ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	167
5.4 ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	168
5.5 ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	170
5.6 ภาพยนตร์เรื่อง Project X	171
5.7 ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	173
5.8 ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	175
5.9 ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	177
5.10 ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	178

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	181
6.1 การสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)	181
6.2 สไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ของภาพยนตร์ แนวฟาวด์ฟุตเทจ (Found-footage)	188
6.3 อภิปรายผล	191
6.4 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย	197
6.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต	197
บรรณานุกรม	199
ประวัติผู้วิจัย	202



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
6.1	มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้องภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)	184
6.2	องค์ประกอบด้านแสงและเงาภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)	185
6.3	องค์ประกอบด้านการตัดต่อภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)	187
6.4	สไตล์ด้านการนำเสนอของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)	190



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
2.1	องค์ประกอบการจัดทิศทางกล้องไหว	40
2.2	ตัวอย่างเส้นแกน X	41
2.3	เส้นทแยงมุม	42
4.1	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	61
4.2	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	62
4.3	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	62
4.4	ภาพทึบมืดในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	63
4.5	มุกถ้อยระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	63
4.6	มุกดำในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	64
4.7	ข้อผิดพลาดของภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	65
4.8	การเคลื่อนไหวกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	65
4.9	ฉากซีทีเอม ไมเคิล และ โจชัว สัมภาษณ์ชาวบ้านในหมู่บ้านในการถ่ายทำโปรเจกต์บริเวณภายในเมืองและป่าในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	66
4.10	การแสดงจากการอิมโพรไวส์ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	66
4.11	ข้อดีการใช้แสงจากแหล่งแสงธรรมชาติ ไม่ได้ผ่านการจัดแสงจากแหล่งแสงอื่นๆ ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	67
4.12	แสงดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้องเป็นแหล่งแสงหลักในการถ่ายทำในช่วงเวลากลางเป็นส่วนใหญ่ ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	67
4.13	โทนแสงไฮคีย์ และ โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	68
4.14	การเลือกใช้สีอุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	68
4.15	การตัดต่อแบบเรียบเรียง ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project	70
4.16	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	71
4.17	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	72
4.18	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	72
4.19	มุกระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	73
4.20	มุกสูงในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	74

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	เนื้อหา	หน้า
4.21	มุมมองในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	74
4.22	การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	75
4.23	ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] เวิร์คช็อปเหล่านักแสดงก่อนถ่ายทำจริง	76
4.24	ทิศทางการเคลื่อนไหวแบบเส้นทแยงมุม เส้นที่ 1 : จากมุมซ้ายบนไปมุมขวาล่าง ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	77
4.25	ทิศทางการเคลื่อนไหวแบบเส้นแกน Z ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	78
4.26	แสงหลักในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	78
4.27	ดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้องเป็นอีกแหล่งแสงหนึ่งที่ใช้คอยติดตามตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	79
4.28	โทนแสงไอคีย์ และ โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	79
4.29	การเลือกใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	80
4.30	การตัดต่อแบบเรียบเรียงในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]	81
4.31	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	83
4.32	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	83
4.33	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	84
4.34	มุมมองระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	84
4.35	มุมมองสูงในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	85
4.36	การใช้โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	87
4.37	สีในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	87
4.38	การตัดต่อแบบเรียบเรียงในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine	88
4.39	ขนาดภาพไกลมากในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	90
4.40	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	90
4.41	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	91
4.42	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	91
4.43	ขนาดภาพภาพทิวทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	92
4.44	มุมมองระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	93

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	เนื้อหา	หน้า
4.45	มุมมองจากสายตาดอกในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	93
4.46	มุมมองสูงในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	94
4.47	มุมมองต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	94
4.48	มุมมองต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	95
4.49	การเคลื่อนไหวกล้องโดยใช้วิธีแบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld) ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	96
4.50	การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยซูมเข้า (Zoom In) และซูมออก (Zoom Out) ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	96
4.51	โทนแสงแบบโลว์คีย์ และ โทนแสงแบบไฮคีย์ ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	97
4.52	การเลือกใช้น้ำเงินบนเสื้อผ้าของตัวละคร และสีขาของหิมะเป็นฉากหลัง ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	98
4.53	การเลือกใช้สีแดงบนเสื้อผ้าของตัวละคร และบนอุปกรณ์ประกอบฉาก ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	98
4.54	การเลือกใช้สีแดงผ่านการจัดแสงในฉากในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle	99
4.55	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	101
4.56	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	102
4.57	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	102
4.58	ภาพทิวทัศน์ชัดในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	103
4.59	ภาพกรู๊ปชัดในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	103
4.60	มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	104
4.61	มุมมองสูงในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	104
4.62	มุมมองต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	105
4.63	มุมมองแบบซับเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	106
4.64	การเคลื่อนไหวกล้องโดยใช้วิธีแบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld) ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	106

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.65	การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In) ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	107
4.66	การจัดแสงเพื่อช่วยให้ภาพที่เกิดขึ้นมีมิติและแสดงถึงอารมณ์ของภาพ ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	107
4.67	โทนแสงแบบไฮคีย์ และ โทนแสงแบบโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	108
4.68	โทนสีฟ้าในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	109
4.69	โทนสีส้มในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	109
4.70	การตัดต่อแบบแฟลชแบ็ก (Flash Back) ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield (ใช้วิธีการบอกวันที่ และเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าไว้มุมล่างซ้ายมือ)	110
4.71	ภาพ Green Screen การสร้างเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield	111
4.72	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Project X	112
4.73	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Project X	112
4.74	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Project X	113
4.75	ภาพทิว ชื่อดในภาพยนตร์เรื่อง Project X	113
4.76	ภาพกรุป ชื่อดในภาพยนตร์เรื่อง Project X	114
4.77	มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Project X	114
4.78	มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Project X	115
4.79	มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Project X	115
4.80	มุมมองแบบซับเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Project X	116
4.81	การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In) ในภาพยนตร์เรื่อง Project X	117
4.82	การใช้แสงจากดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Project X	117
4.83	โทนแสงไฮคีย์ และ โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์ในภาพยนตร์เรื่อง Project X	118
4.84	โทนสีน้ำเงินที่ถูกแทรกในภาพยนตร์เรื่อง Project X	119
4.85	การใช้เอฟเฟคในภาพยนตร์เรื่อง Project X	120
4.86	ขนาดภาพ ไกลมากในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	121

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.87	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	122
4.88	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	122
4.89	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	123
4.90	ภาพทึบ ซีดในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	123
4.91	มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	124
4.92	มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	125
4.93	มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	125
4.94	มุมมองแบบจับเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	126
4.95	การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In) ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	127
4.96	การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมออก (Zoom Out) ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	127
4.97	การถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	128
4.98	การเลือกใช้แสงจากธรรมชาติเป็นหลักแทนการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	128
4.99	โทนแสงไฮคีย์ และ โทนแสง โลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	129
4.100	โทนสีน้ำเงินในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	129
4.101	การตัดต่อแบบเรียบเรียงในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	131
4.102	ซีดก่อนการใช้วิชวลเอฟเฟก (Visual Effect) ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	132
4.103	ซีดหลังการใช้วิชวลเอฟเฟก (Visual Effect) ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm	132
4.104	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	133
4.105	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	134
4.106	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	134
4.107	ภาพทึบ ซีดในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	135
4.108	มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	136
4.109	มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	136

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.110	มุมมองในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	137
4.111	การใช้กล้อง Go Pro ติดเข้ากับตัวของสตันท์แมนช่างภาพ	138
4.112	เบื้องหลังวิธีการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	139
4.113	แสงจากอุปกรณ์ประกอบฉาก และการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	140
4.114	โทนแสงแบบไฮคีย์ และ โทนแสงแบบโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	140
4.115	โทนสีน้ำเงินและสีแดงในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry	141
4.116	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	144
4.117	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	144
4.118	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	145
4.119	ภาพทิวทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	145
4.120	มุมมองระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	146
4.121	มุมมองสูง ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	147
4.122	มุมมองต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	147
4.123	มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	148
4.124	แสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	149
4.125	โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	149
4.126	การเลือกใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	150
4.127	ภาพอินเสิร์ท (Insert) ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	152
4.128	จังหวะที่หลากหลายจากเทคนิคคอมพิวเตอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	153
4.129	ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	154
4.130	ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	154
4.131	ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended	155
4.132	ภาพทิวทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	156
4.133	มุมมองระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	156
4.134	มุมมองต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	157
4.135	มุมมองเฉียงในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	158

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.136	การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In) ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	159
4.137	การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมออก (Zoom Out) ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	159
4.138	แสงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	160
4.139	โทนแสงไอคีย์และโทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	160
4.140	สีดำจากเครื่องแต่งกายของแคร์รี่ที่สื่อถึงความตาย ปีกา และความทุกข์ ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	161
4.141	เทคนิคการเปลี่ยนช็อตโดยใช้เทคนิคเหมือนการปิดกล้องหรือการใช้การจางภาพออก (Fade Out) ทำให้ภาพเป็นสีดำในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity	163

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์นับเป็นสื่อร่วมสมัยที่มีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในโลกใบนี้อย่างมากสื่อหนึ่งท่ามกลางสื่อร่วมสมัยอื่นๆ ในปัจจุบัน ภาพยนตร์นับเป็นสิ่งที่มนุษย์ในปัจจุบันอาศัยเป็นเครื่องบันเทิงใจ หรือองค์ประกอบหนึ่งของการพักผ่อน ซึ่งบทบาทและหน้าที่ของภาพยนตร์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังถูกนำมาใช้เพื่อการศึกษา ภาพยนตร์ยังทำให้เกิดค่านิยมด้านต่างๆ ได้ทั้งทางดีและทางไม่ดี เช่น ค่านิยมที่ดีทางจริยธรรม ได้แก่ ความกตัญญู ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความสุภาพ เป็นต้น นอกจากนี้ภาพยนตร์บางเรื่องทำให้ผู้ชมเกิดความคิด ความเชื่อในทางที่ไม่ถูกต้อง เช่น การแก้แค้น การกอบโกยผลประโยชน์ ซึ่งถือได้ว่าสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตประจำวันของปัจเจกบุคคล และมีอิทธิพลต่อภาพรวมของสังคมทั้งด้านการเมือง วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ การพัฒนาสื่อภาพยนตร์ก็น่าจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม แต่การที่ภาพยนตร์อยู่ในฐานะ “สื่อ” ที่จะทำหน้าที่ต่อสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขปัจจัยของการมี “สิทธิ” และ “เสรีภาพ” อันเหมาะสม

กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน ได้กล่าวถึงบทบาทของภาพยนตร์ว่า “โดยความจริงแล้วภาพยนตร์ในแต่ละยุคสมัย จะสะท้อนภาพสังคมในยุคนั้นออกมา อย่างในช่วงที่เรียกว่ายุคแสวงหาก็คจะมีภาพยนตร์ลักษณะที่ผู้ชมภาพยนตร์ต้องแสวงหาความหมายของสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ออกมามาก ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์แล้วต้องตีความตามไปด้วย มันคือภาพสะท้อนของยุคนั้น” นอกจากนี้ กฤษดา เกิดดี ยังกล่าวว่า “ภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับสังคมและภาพสะท้อนของสังคม เป็นตัวบ่งชี้ว่าสังคมในขณะนั้นมีสภาพและทิศทางเป็นอย่างไร นั้นย่อหมายถึง บทบาทหน้าที่และคุณสมบัติในขอบเขตและความหมายที่แตกต่างกันออกไป” (กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน, 2541, น. 49 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2543)

เมื่อก้าวถึงภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism) เป็นภาพยนตร์ที่ยึดหลักการนำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้นอยู่รอบๆ ด้วยการให้ความสนใจชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์

ภาพยนตร์มักจะใช้วิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างอย่างตรงไปตรงมาและนำมาผสมผสานขึ้นเป็นเรื่องราวภาพยนตร์แนวสัจนิยมมุ่งเน้นการนำเสนอความจริง แต่ก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงการใช้เทคนิคได้ทั้งหมด ดังนั้นภาพยนตร์แนวสัจนิยมจึงเป็นเพียงการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง ไม่ใช่การถ่ายทอดความเป็นจริงทั้งหมด ดังนั้นภาพยนตร์แนวสัจนิยมจึงมีการปรุงแต่งด้วยเทคนิคน้อย ผู้ชมจึงมักไม่สังเกตเห็นทั้งสไตล์หรือรูปแบบการนำเสนอ ตลอดจนตัวตนของผู้สร้างสรรค์ผลงานในภาพยนตร์แนวสัจนิยมนั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะให้ความสำคัญกับเนื้อหา (Content) มากกว่ารูปแบบในการนำเสนอ (Form) เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปการสร้างภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี (Mockumentary) ได้ถูกสร้างขึ้น ซึ่งภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ตัวบท ภาพ และเสียงถูกแต่งขึ้นมาใหม่ เช่น ภาพยนตร์เรื่องยาวหรือรายการโทรทัศน์ที่มีลักษณะคล้ายกับสารคดี ตัวบทนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่แต่งขึ้นใหม่ซึ่งจะปรากฏในรูปแบบของการถ่ายทำในสถานที่จริงและผ่านการสัมภาษณ์ของทีมงานสารคดี และกระบวนการการทำงานของภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี มีส่วนคล้ายคลึงกันกับภาพยนตร์แนวสารคดีเกือบทั้งหมด ซึ่งวิธีและสาเหตุที่ตัวบทถูกนำมาไว้รวมกัน ในภาพยนตร์สารคดีทั่วไปอาจปรากฏสิ่งเหล่านี้ขึ้นได้โดยไม่ตั้งใจ เช่น ช่วงภาพถูกจับภาพสะท้อนผ่านกระจก ไม่คุ้มมปรากฏขึ้นในภาพ หรือช่องว่างที่เกิดขึ้นระหว่างเสียงบรรยาย ซึ่งสารคดีเทียมโดยทั่วไปเป็นการโต้กลับกับวิธีการผลิต ตัวบท และความคาดหวังของผู้ชม รวมไปถึงการตีความที่มีผลต่อลักษณะของสารคดีและสื่อที่อิงตามความเป็นจริง เนื่องจากสื่อนี้กระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณาวิธีการสร้างสรรค์ว่าสื่อพวกนี้นั้นเป็นอย่างไร ผู้สร้างสารคดีเทียมเล่นสิ่งใดกับผู้ชมที่กำลังรับชม

นอกจากนั้นภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีเริ่มนิยมสร้างมากขึ้นจนถูกแบ่งเป็นตระกูลย่อยอีกคือ “ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ” (Found-footage) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแต่งที่ใช้เทคนิคที่อ้างว่ามีการค้นพบฟุตเทจฟิล์มหรือวิดีโอจากกล้องที่ไม่ได้ผ่านการตัดต่อเน้นให้ภาพดูดิบและดูเหมือนไม่มีความประณีตกว่าหนังกลุ่ม Mockumentary เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999) ภาพยนตร์เรื่อง Project X (2012) ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle (2012) และภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm (2014)

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ด้านภาพยนตร์ (Film Semiotologist) ได้อธิบายว่า “ที่คนเราเข้าใจภาพยนตร์นั้น ไม่ใช่เพราะว่าภาพยนตร์เป็นภาษาจึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้ามภาพยนตร์กลายเป็นภาษาจากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องอย่างสมบูรณ์แล้ว” (Monaco, 1981, p. 127) ซึ่งการที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์ และ

ความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ นั่นเพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง ที่เรียกว่า “ภาษาภาพยนตร์ (Film Language)” แต่ภาษาภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาทั่วไป และไม่ได้ใช้หลักไวยากรณ์ เช่นเดียวกับภาษาปกติทั่วไปในการสื่อสารหรือในการสื่อความหมาย นอกจากนี้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะมีวิธีการสื่อความหมายหรือมีภาษาเฉพาะเป็นของตนเอง

ภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่งประกอบด้วยสัญลักษณ์และโครงสร้างที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน และภาพยนตร์สื่อความหมายผ่านภาพและเสียงเป็นหลัก ภาพยนตร์จึงเลือกใช้ภาพและเสียงมาประกอบขึ้นกันขึ้นเพื่อสร้างหน่วยทางภาษา หรือสร้างประโยคที่ใช้ในการเล่าเรื่องราวและการสื่อความหมายที่สมบูรณ์ ซึ่งองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ เฟรม ช็อต การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดฉาก การจัดแสง การใช้สี การถ่ายทำภาพยนตร์ การใช้เสียง และการตัดต่อ เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญเหล่านี้เมื่อถูกนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและความบันเทิงไปยังผู้ชมภาพยนตร์ให้เกิดความเข้าใจร่วมได้ (Stam, Robert, & Sandy, 1992, p. 37 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 21) และสไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจแต่ละคน ผู้สร้างสรรค์จะหยิบยืมกลวิธีเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์แนวสารคดีมาใช้ในการนำเสนอมีระดับความเหมือนจริงในการสื่อสารที่แตกต่างกัน

ฉะนั้นในการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษา “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” เพื่อศึกษาถึงการสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ และสไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ

1.2 ปัญหาในงานวิจัย

1.2.1 การสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) เป็นอย่างไร

1.2.2 สไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

1.3.2 เพื่อศึกษาสไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษา “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” ได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหาของงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย ได้แก่ ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism Film) ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-realism Film) แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์เลียนแบบสารคดี (Mockumentary) แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.2 ขอบเขตด้านข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย จำนวน 10 เรื่อง และพิจารณาเลือกภาพยนตร์ที่มีคะแนนความพึงพอใจจาก The Internet Movie Database (IMDb) โดยมีเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่า 5.5 จนถึง 7.5 เนื่องจากเป็นเกณฑ์คะแนนส่วนมากที่ผู้ชมภาพยนตร์ให้ความคิดเห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความยอดเยี่ยมในระดับปานกลาง ได้แก่

- 1) ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] (2007) คะแนนจาก IMDb คือ 7.5
- 2) ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle (2012) คะแนนจาก IMDb คือ 7.1
- 3) ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield (2008) คะแนนจาก IMDb คือ 7.0

- 4) ภาพยนตร์เรื่อง Project X (2012) คะแนนจาก IMDb คือ 6.7
- 5) ภาพยนตร์เรื่อง dcore HenryHar (2015) คะแนนจาก IMDb คือ 6.7
- 6) ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999) คะแนนจาก IMDb คือ 6.4
- 7) ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity (2007) คะแนนจาก IMDb คือ 6.3
- 8) ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine (2008) คะแนนจาก IMDb คือ 6.0
- 9) ภาพยนตร์เรื่อง Into to Storm (2014) คะแนนจาก IMDb คือ 5.8
- 10) ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended (2014) คะแนนจาก IMDb คือ 5.6

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่นำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้นอยู่รอบๆ ด้วยการให้ความสนใจในเรื่องชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มักจะใช้วิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างอย่างตรงไปตรงมา และนำมาผสมผสานขึ้นเป็นเรื่องราว ดังนั้นภาพยนตร์แนวสัจนิยมจึงเป็นเพียงการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง ไม่ใช่การถ่ายทอดความเป็นจริงทั้งหมด

ภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-realism Film) หรือภาพยนตร์ตระกูลนีโอเรียลลิสม์ (Neo-realism) หมายถึง การสร้างภาพยนตร์โดยมีการตัดแปลง และมีการเติมแต่งน้อยที่สุด เนื่องจากเครื่องมือในการสร้างภาพยนตร์ได้ถูกทำลายไปจนหมดจากภาวะสงครามซึ่งลักษณะของภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่เน้นไปที่ประเด็นทางสังคม โดยเน้นไปที่กลุ่มคนชนชั้นล่าง เนื่องจากภาพยนตร์แนวนี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสะท้อนสภาพสังคมของอิตาลี

ภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี (Mockumentary) หรือสารคดีเทียม หมายถึง รูปแบบของภาพยนตร์หรือรายการวิทยุโทรทัศน์ที่หยิบยืมเทคนิคและวิธีการถ่ายทำแบบสารคดีเช่นการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องภาพที่สั้นไหวไปมาเพื่อติดตามคนอย่างเร่งด่วนเพื่อสร้างอารมณ์ขันเสียดสีสังคมไปจนทำให้เรื่องจริงกับเรื่องแต่งปะปนกันเพื่อเล่นกับปฏิกิริยาคนดู

ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) หมายถึง การสร้างภาพยนตร์โดยมีการตัดแปลง ซึ่งทั้งหมดหรือส่วนสำคัญของภาพยนตร์ถูกนำเสนอเหมือนกับว่ามีการถูกค้นพบฟุตเทจภาพยนตร์หรือวิดีโอจากกล้องที่ไม่ได้ผ่านการตัดต่อเน้นให้ภาพดูดิบและดูเหมือนไม่มีความประณีตภาพยนตร์แนวอื่นๆ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนหน้าจอจะถูกมองผ่านกล้องของตัวละครหนึ่งตัว

หรือมากกว่านั้น มักใช้เทคนิคภาพยนตร์หลายอย่าง เช่นมุมมองบุคคลแรกในสารคดีปลอม ภาพข่าว หรือวิดีโอที่ได้จากการสำรวจเป็นต้น

คะแนนความพึงพอใจ The Internet Movie Database (IMDb) หมายถึง ฐานข้อมูลออนไลน์ที่รวบรวมเกี่ยวกับเรื่องราวของนักแสดงผู้กำกับและบุคคลที่เกี่ยวข้องในวงการภาพยนตร์ IMDb ยังเป็นศูนย์รวมของผู้ชมภาพยนตร์และรวบรวมคลิปตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ไว้อีกมากมายและยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ด้วยการให้คะแนน ซึ่งระดับคะแนนของIMDb มีเกณฑ์คะแนนตั้งแต่ 1 ไปจนถึง 10 ซึ่งเกณฑ์คะแนน 1 หมายถึง ภาพยนตร์ที่ผู้ชมให้ความคิดเห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่แย่มากที่สุดเท่าที่เคยได้รับชมภาพยนตร์มา เกณฑ์คะแนน 5 หมายถึง ภาพยนตร์ที่ผู้ชมให้ความคิดเห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความยอดเยี่ยมในระดับปานกลาง และเกณฑ์คะแนน 10 หมายถึง ภาพยนตร์ที่ผู้ชมให้ความคิดเห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความยอดเยี่ยมมากที่สุด (IMDb, 2019)

ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) หมายถึง ภาษาที่ใช้สื่อความหมายในเชิงระบบสัญลักษณ์ ซึ่งภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะใช้การเลือกและทำการประกอบภาพและเสียงต่างๆเข้าด้วยกัน เช่น การใช้องค์ประกอบพื้นฐานของภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ เฟรม ช็อต การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดแสง การใช้เสียง และการลำดับภาพ เป็นต้น การนำมารวมกันขององค์ประกอบพื้นฐานของภาพยนตร์ก่อให้เกิดความหมายและสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการนำร่วมกัน

สไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ หมายถึง การเลือกใช้เทคนิคการสร้างสรรคภาพและเทคนิคการถ่ายทำของผู้สร้างสรรคภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจมาใช้ในการนำเสนอ ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้มุมมองภาพแบบการมีส่วนร่วมของผู้ชมภาพยนตร์ และการถ่ายทำแบบถือถ่าย หรือแฮนเฮลด์ และเรื่องราวในภาพยนตร์เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ผสมผสานกับสิ่งลึกลับ หรือเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 การศึกษางานวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงการใช้ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

1.6.2 การศึกษางานวิจัยครั้งนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้สร้างสรรค์และผู้ชมภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ
และสนใจที่จะสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

2.1 ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism Film) และทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-realism Film)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์เลียนแบบสารคดี (Mockumentary)

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism) และทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-realism Film)

2.1.1 ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism)

2.1.1.1 ความหมาย

ภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism) ยึดหลักการนำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้นอยู่รอบๆ ด้วยการให้ความสนใจชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มักจะใช้วิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างอย่างตรงไปตรงมา และนำมาผสมผสานขึ้นเป็นเรื่องราว ภาพยนตร์แนวสัจนิยมเริ่มต้นมาจากการบันทึกภาพในเชิงสารคดีของสองพี่น้องลูมิเอร์ (Lumiere) ผลงานที่โด่งดังมากเรื่องหนึ่งถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ.1895 ชื่อว่า “The Arrival of a Train” เป็นภาพยนตร์ที่สามารถชวนเชื่อให้ผู้ชมในโรงภาพยนตร์เดินออกจากโรงภาพยนตร์ได้ เนื่องจากกลัวรถไฟจะทะลุออกมา อันดับแรกต้องเข้าใจความแตกต่างระหว่างคำว่า สัจนิยม (Realism) กับคำว่า ความเป็นจริง (Reality) ก่อนว่า ภาพยนตร์แนวสัจนิยมมุ่งเน้นการนำเสนอความจริง แต่ก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงการใช้เทคนิคได้ทั้งหมด ดังนั้นภาพยนตร์แนวสัจนิยมจึงเป็นเพียงการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง

ไม่ใช่การถ่ายทอดความเป็นจริงทั้งหมด เพราะฉะนั้นความเป็นจริงจึงเป็นเพียงแค่วัตถุบในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แนวสังคมนิยมเท่านั้น (นักเรียนหนัง, 2556)

ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมมักจะกล่าวถึงปัญหาทางสังคมในด้านใดด้านหนึ่ง เสมือนกระจกสะท้อนความเป็นไปในโลกของความเป็นจริงอย่างตรงไปตรงมา แต่เนื่องจากภาพยนตร์แนวสังคมนิยมมีการปรุงแต่งด้วยเทคนิคน้อย ผู้ชมจึงมักไม่สังเกตเห็นทั้งสไตล์หรือรูปแบบการนำเสนอ ตลอดจนตัวตนของผู้สร้างสรรค์ผลงานในภาพยนตร์แนวสังคมนิยมนั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะให้ความสำคัญกับเนื้อหา (Content) มากกว่ารูปแบบในการนำเสนอ (Form) ดังนั้นบทบาทของกล้องก็จะทำหน้าที่แค่บันทึกภาพความเป็นจริงเท่านั้น โดยไม่เข้าไปทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าคุณกำหนดให้มองสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในฐานะผู้สังเกตการณ์

นักทฤษฎีคนสำคัญของภาพยนตร์แนวสังคมนิยม ได้แก่ “ซิกฟรีด แครกออวาร์” (Siegfried Kracauer) และ “อังเดร บาแซง” (Andre Bazin)

Giannetti (1976, p. 415 อ้างถึงใน บรรจง โกศลวัฒน์ (2553, น. 157) อธิบายว่า ซิกฟรีด แครกออวาร์ (Siegfried Kracauer) มีบทบาทในฐานะเป็นนักทฤษฎีในกลุ่มแนวสังคมนิยม เขาเป็นผู้ศึกษาค้นคว้า ถ่ายทอดแนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ (Theory of Film) ซึ่งแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์ของแครกออวาร์เป็นประโยชน์อย่างมากต่อการศึกษาด้านภาพยนตร์ จากหนังสือที่ชื่อว่า “ทฤษฎีภาพยนตร์” และ “จากคาลิกิริถึงฮิตเลอร์” นอกจากนั้นแนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ของแครกออวาร์ยังสามารถช่วยตรวจสอบผลงานของนักทฤษฎีแนวสังคมนิยมคนอื่นๆ ได้ แครกออวาร์ไม่ได้ปฏิเสธภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม แต่เขาเห็นว่าภาพยนตร์ในลักษณะนี้เป็นการดัดแปลงสุนทรียภาพของศิลปะภาพยนตร์ ซึ่งแครกออวาร์เห็นด้วยกับความคิดของอริสโตเติลที่ว่า “ศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ” เนื่องจากภาพยนตร์เป็นงานที่ต่อมาจากการถ่ายภาพและมีหน้าที่บันทึกโลกของความเป็นจริงที่ปรากฏอยู่ โดยผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จะเข้าไปดัดแปลงเนื้องานให้น้อยที่สุด นักประพันธ์ที่สร้างสรรค์ถ้อยคำจากการเขียนเพื่อให้ได้ความหมายที่สวยงามนั้น หากเปรียบเทียบกับการศึกษาความหมายผ่านการมองเห็นและการฟังจากประสบการณ์จริงนั้นจะเห็นได้ว่า อรรถรสที่ได้รับและการตีความหมายของมันจะแตกต่างกัน

ตามทฤษฎีของแครกฮาว์ ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมไม่ได้หมายถึงภาพยนตร์ที่เลียนแบบ (Imitation) หรือบันทึก (Recording) ความเป็นจริงทางกายภาพ แต่หมายถึงการถ่ายทอดเอากลับคืนมา (Redemption) เหมือนกับการค้นพบใหม่หรือรักษาไว้ไม่ให้หายไป ซึ่งภาพยนตร์แนวสังคมนิยมสามารถสะท้อนให้ผู้ชมเห็นในสิ่งที่มองข้ามไปหรือไม่ทันได้สังเกตเห็นในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี (Giannetti, 1978, pp. 416-437 อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553)

“อังเดร บาแซง (Andre Bazin) ได้กล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์ไม่ใช่ศิลปะ (Art) แต่เป็นการสะท้อนความจริงในโลก” นั่นนำมาซึ่งเทคนิคในการถ่ายทำภาพยนตร์แนวสังคมนิยมที่พยายามจะนำเสนอโลกโดยไม่ผ่านเทคนิคใดๆ ที่จะพยายาม “สร้าง” อารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นแก่คนดูแต่กลับให้เขาเกิดอารมณ์ความรู้สึกจาก “เนื้อหา” (Content) ของภาพยนตร์ที่สมจริงที่สุดผ่านการนำเสนอแบบอัตวิสัย (Objective)” (นักเรียนหนังสือ, 2556)

อังเดร บาแซง มีความสำคัญมากที่สุดในการบรรดานักทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยม (Realist Theory) เขานำเอาทฤษฎีและข้อเสนอแนะมาใช้อย่างสม่ำเสมอจนกลายเป็นที่รู้จักมากขึ้นเรื่อยๆ ในปี ค.ศ. 1945-1950 ซึ่งทฤษฎีของเขามีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการสร้างภาพยนตร์แนวสังคมนิยมขึ้น เมื่อแนวคิดนี้ได้แพร่กระจายไปยังวงกว้าง โดยเฉพาะในประเทศอิตาลี ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวในสังคมนิยมใหม่ (Italian Neo-realism) บาแซงและเพื่อนได้ทำหนังสือพิมพ์ชื่อว่า “การแยร์ ดู เซนิมา” ขึ้น ซึ่งเป็นหนังสือพิมพ์ที่มีบทความวิเคราะห์ วิเคราะห์ภาพยนตร์จนกลายเป็นฐานสำคัญในการสร้างกระแสแนวโน้มในการวิจารณ์ภาพยนตร์ และทำให้เกิดกลุ่มนักวิจารณ์และผลิตภาพยนตร์คลื่นลูกใหม่ของฝรั่งเศสขึ้น (French New Wave Cinema) (Andrew, 1971, p. 134 อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553, น. 159)

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างวิธีการทำงานของบาแซงกับแครกฮาว์ พบว่าวิธีการเขียนงานของบาแซงจะอยู่ในลักษณะการจัดกระจาย หากที่จะเก็บรวบรวม และเนื่องจากบาแซงเป็นนักทฤษฎีที่มีจินตนาการสูง จึงมีอิสระในกรอบความคิด ทำให้งานของเขาค่อนข้างสมบูรณ์แบบ เมื่อเทียบกับแครกฮาว์นั้นไม่สามารถทำได้แบบบาแซงเนื่องจากเขาที่เก็บข้อมูลอยู่ในห้องสมุดด้วยตนเองเพียงคนเดียว เพื่อให้ได้ทฤษฎีออกมาอย่างสมบูรณ์แบบและตรงไปตรงมา (Andrew, 1971, p. 107 อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553)

2.1.1.2 คุณสมบัติพื้นฐานของภาพยนตร์แนวสังคมนิยม

วัตถุประสงค์และการสื่อความหมายตามแนวคิดของแครกอวาร์ (Kracauer)

“งานศิลปะ คือ การแสดงออกถึงความหมายของความเป็นมนุษย์ชาติ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และความพึงพอใจ ความสำเร็จของงานศิลปะจะอยู่เหนือสิ่งที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา ถ้าเรายึดตามอุดมคติข้างต้นนี้ ภาพยนตร์ก็ไม่สามารถทำตามหน้าที่ของมันได้ ภาพยนตร์ควรนำเสนอในรูปแบบของสื่อธรรมชาติ นั่นหมายถึง การไม่บิดเบือนความจริงจากสิ่งที่สามารถเห็นได้ด้วยตาเปล่า และไม่ควรมีการวางกฎเกณฑ์ แต่มีความศรัทธาและสนับสนุนความเป็นจริงของวัตถุนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์ควรมีความชำนาญและความละเอียดอ่อนของความเป็นศิลปิน ท้ายที่สุดเพื่อสนับสนุนความเป็นจริงเขาต้องทิ้งจินตนาการและเทคนิคของตนเอง เพื่อไม่ให้ทำลายสื่อภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อความต้องของตนเอง” (Andrew, 1971, pp. 113-114 อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553, น. 166)

ในความคิดของแครกอวาร์ “สื่อภาพยนตร์คือส่วนผสมที่ไม่เข้ากันของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ต่อเทคนิคของความเป็นภาพยนตร์ ซึ่งดูแตกต่างจากโลกของศิลปะอื่นๆ สื่อภาพยนตร์กลับไปสู่ปัจจัยทางด้านวัตถุแทนที่จะนำเสนอออกมาในโลกของจินตนาการเช่นศิลปะแขนงอื่นๆ แต่ภาพยนตร์กลับเปิดเผยไปสู่โลกของความเป็นจริงอย่างลึกซึ้งและมีแก่นสารมากที่สุด” (บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553, น. 166)

ภาพยนตร์สำหรับแครกอวาร์เป็นทายาทของภาพถ่าย ซึ่งมีความเชื่อมโยงกันในด้าน การมองเห็นที่เหมือนจริง แต่เนื้อหาของภาพยนตร์ควรเป็นเรื่องของความเป็นจริงหรือธรรมชาติของโลก ดังนั้นวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ คือ สิ่งปรากฏให้เห็นในทุกกรณี กฎเกณฑ์ทางเทคนิคของภาพถ่ายควรเป็นตัวกำหนดขอบเขตเนื้อหาสาระของสื่อ ซึ่งแครกอวาร์เรียกกระบวนการมองภาพแบบนี้ว่า “การปรับเนื้อหาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม” เขาได้แบ่งความหมายของภาพยนตร์ออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ดังนี้ (บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553)

(1) คุณสมบัติขั้นมูลฐานของภาพยนตร์ คือ การถ่ายภาพ ภาพยนตร์มีความสามารถในการเล่าเรื่องราวและแสดงให้เห็นภาพ การเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ซึ่งภาพถ่ายนั้นไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความจริงที่ปรากฏขึ้นได้ ภาพยนตร์นั้นมีพื้นฐานเดียวกันกับภาพถ่าย แต่ความแตกต่างของมันอยู่ที่เทคนิคในการถ่าย

(2) คุณสมบัติทางด้านเทคนิค หมายถึง ภาพลักษณะพิเศษต่างๆ รวมไปถึงการลำดับภาพ การใช้มุมมองภาพในการถ่ายทำ หรือการใช้อุปกรณ์ต่างๆที่ทำให้ภาพมีความผิดปกติไปจากความเป็นจริง ซึ่งแครกฮาร์วได้แนะนำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้คุณสมบัติทางด้านเทคนิคเพื่อส่งเสริมให้กับ โครงสร้างเบื้องต้นของสื่อภาพยนตร์เท่านั้น

ดังนั้นสิ่งสำคัญของภาพยนตร์ คือ การถ่ายภาพเหตุการณ์ และความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งความหมายของความเป็นภาพยนตร์นั้นสามารถแปลงได้โดยการใช้ภาพเทคนิคพิเศษเข้าช่วย หรือส่งเสริมให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงแก่นแท้ของเนื้อหาได้ หากผู้สร้างภาพยนตร์ใช้เทคนิคพิเศษมากไปจะทำให้ภาพยนตร์ถูกทำลายเนื้อหาได้ แทนที่ผู้ชมจะเข้าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผู้ชมกลับเข้าถึงเพียงแค่ความเป็นภาพยนตร์แทน ผู้สร้างภาพยนตร์ควรมีเป้าหมาย 2 ประการ คือ

(1) สัจธรรม หรือ การถ่ายภาพยนตร์เพื่อบันทึกความเป็นจริง การบันทึกความเป็นจริงโดยผ่านคุณสมบัติพื้นฐาน และการแสดงให้เห็นถึงความเป็นจริงโดยใช้คุณสมบัติของสื่อที่มีอยู่รวมถึงความบันเทิงให้ควบคู่ไปด้วยกัน

(2) แบบแผนนิยม มักจะให้ความสำคัญกับรูปแบบ มากกว่าเนื้อหา ซึ่งเน้นไปในทางเทคนิค โดยการนำความจริงมาปรุงแต่ง เพื่อแสดงความเป็นจริงในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งแนวทางนี้จะทำลายการเข้าถึงความเป็นภาพยนตร์ แต่ถ้าหากใช้มันอย่างถูกต้อง ก็สามารถช่วยให้การแสดงออกถึงความเป็นจริงได้ในตัวของมันเอง

ในความคิดของแครกฮาร์ว ผู้สร้างภาพยนตร์ควรมีเป้าหมายทั้งสองประการนี้ คือ “สัจนิยม และ แบบแผนนิยม” ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์สามารถทำงานได้ทั้งสองส่วนคือ การบันทึกและการแสดงให้เห็นภาพ โดยต้องทำงานภายใต้การรักษาความเป็นจริงและการใช้เทคนิคพิเศษ ซึ่งทั้งหมดจะต้องอยู่ภายใต้อิทธิพลของความเป็นจริง (บรรจง โกศลวัฒน์, 2553)

“ในการสร้างภาพยนตร์ผู้สร้างควรถ่ายทอดเรื่องราวโดยการถอดความ แปลความหมายทั้งรูปแบบ จังหวะตามความประสงค์ส่วนตัว รวมไปถึงการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสนใจของมนุษย์ในแง่มุมต่างๆ ความเป็นตัวตนของสื่อภาพยนตร์จะเกี่ยวข้องกับเราในโลกของการมองเห็น ทุกสิ่งทุกอย่างขึ้นอยู่กับความสมดุลอย่างเหมาะสม ระหว่างแนวโน้มของความเหมือนจริง และแนวโน้มของแบบแผนนิยม และแนวโน้มของทั้งสองลักษณะควรมีความสมดุลกันพอดี และท้ายที่สุดความเหมือนจริงก็คงจะยั่งยืนกว่าแบบแผนนิยม” (Kracaur, 1960, pp. 38-39 อ้างถึงใน บรรจง โกศลวัฒน์, 2553, น. 168-169)

วัตถุดิบในภาพยนตร์ตามแนวคิดของอังเดร บาแซง (Bazin)

“ระหว่างตัววัตถุต้นกำเนิดกับภาพจำลองของมันเป็นเพียงสื่อของตัวแทนที่ปราศจากชีวิต ถือได้ว่าเป็นครั้งแรกเช่นกันที่ภาพของโลกก่อตัวขึ้นมาอัตโนมัติ โดยไม่มีการแทรกแซง มีการสร้างสรรค์ด้วยฝีมือมนุษย์ ซึ่งงานศิลปะส่วนใหญ่พื้นฐานมาจากการแสดงออกและการนำเสนอของมนุษย์ มีเพียงแต่ภาพถ่าย ภาพยนตร์เท่านั้นที่ได้มาโดยที่มนุษย์ไม่ได้เข้าไปสร้างสรรค์ ภาพถ่ายสร้างความรู้สึกสะท้อนใจคล้ายกับปรากฏการณ์ตามธรรมชาติ หรือความเป็นต้นแบบของโลกจะไม่ถูกทำลายให้แยกออกจากความงดงามของมัน”ความเหมือนจริงในภาพยนตร์ มันเป็นพื้นฐานไม่ใช่มาจากความคิดของความเป็นจริงทางกายภาพ แต่มาจากความคิดทางจิตวิทยาดีกว่า เราชมภาพยนตร์อย่างที่เราชมความจริง ไม่ใช่เพราะสิ่งที่มันเป็น จากการแยกตัวเป็นอิสระของภาพยนตร์จากความเป็นจริง ภาพยนตร์ได้บรรลุผลสำเร็จของตัวเองอย่างเต็มที่ในความเป็นศิลปะของความจริง” (Bazin, 1967, p. 112 อ้างถึงใน บรรจง โกศลวัฒน์, 2553, น. 163)

Bazin (1967, p. 13 อ้างถึงใน บรรจง โกศลวัฒน์, 2553, น. 163) พยายามชี้แจงมาอย่างสม่ำเสมอว่าอะไรหมายถึงความเป็นจริง “เราพูดหลายอย่างเกี่ยวกับความเป็นจริง ประเด็นแรก ภาพยนตร์ (ฟังพาดูอ้าย) ขึ้นอยู่กับการมองเห็นและสัมพันธ์กับความเป็นจริงของโลกทางด้านกายภาพ ดังนั้นเนื้อแท้ความเหมือนจริงของภาพยนตร์ ไม่ใช่เป็นเพียงความเหมือนจริงของเนื้อเรื่องและการแสดงออกเพียงเท่านั้น แต่มันเป็นความเหมือนจริงของพื้นที่ (Space) ถ้าไม่มีสิ่งที่กล่าวข้างต้นนี้แล้ว ภาพเคลื่อนไหวจะไม่สามารถผสมผสานรวมกันเป็นภาพยนตร์ได้” ซึ่งภาพยนตร์เป็นศิลปะของความจริง เพราะมันเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัววัตถุกับพื้นที่ที่ตัววัตถุอาศัยอยู่ในทางกลับกันขึ้นพื้นฐานความเหมือนจริงที่บางแง่ได้กล่าวข้างต้นนั้นไม่สามารถนำมาใช้ได้ ในทางปฏิบัติ เนื่องจากมันไม่สามารถบอกเราว่าเหตุใดภาพยนตร์จึงดูเหมือนว่าเป็นจริง มันเป็นความเหมือนจริงทางกายภาพซึ่งไม่ได้นำผู้ชมไปทราบถึงสาเหตุ อีกประการหนึ่งของบาแซงพูดถึงประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์กับภาพยนตร์ และสามารถกล่าวได้ว่าเป็นสมมติฐานด้านจิตวิทยาของความเหมือนจริง ในความหมายทางจิตวิทยาภาพความเหมือนจริง ไม่ใช่สิ่งที่แสดงถึงความถูกต้องของภาพที่มันจำลองขึ้น แต่เป็นความเชื่อของผู้ชมในเรื่องความเหมือนกันระหว่างต้นแบบกับภาพจำลอง สำหรับภาพถ่ายจะมีความสัมพันธ์ในความไม่แตกต่างของขบวนการทางด้านกายภาพซึ่งประจันหน้ากับกายภาพของวัตถุ ในความเป็นจริงภาพถ่ายก็เหมือนกับวัตถุตาม

ธรรมชาติ จึงทำให้ภาพถ่ายสัมพันธ์กับสิ่งที่มีตัวตน ซึ่งแตกต่างจากภาพจำลองอื่นๆ ของงานศิลปะแขนงอื่นๆ ซึ่งบางแห่งได้กล่าวไว้ว่า

“จุดประสงค์ตามธรรมชาติของภาพถ่ายได้มอบคุณค่าความน่าเชื่อถือมาให้ในขณะที่การสร้างสรรค์ภาพในลักษณะอื่นไม่มี ผู้สร้างสรรค์ถูกบังคับให้ยอมรับถึงความมีตัวตนอยู่จริงของวัตถุที่มันจำลองขึ้นมาเป็นตัวแทนที่แท้จริง จัดขึ้นต่อหน้าผู้สร้างสรรค์ เพื่อจะบอกถึงเรื่องของเวลาและพื้นที่ ภาพถ่ายได้รับข้อดีที่เหนือกว่าของการถ่ายโอนความเหมือนจริงเหล่านี้จากสิ่งที่มีตัวตนอยู่” (Bazin, 1967, p. 13 อ้างถึงใน บรรจง โกศลวัฒน์, 2553, น. 164)

สำหรับภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์อยู่กับความรู้สึกเหมือนจริงอยู่ 2 ประการคือ

- (1) ภาพยนตร์บันทึกพื้นที่และบริเวณโดยรอบของตัววัตถุ
- (2) ภาพเหล่านั้นถูกบันทึกขึ้นโดยอัตโนมัติ คือ สิ่งที่มีมนุษย์ไม่ได้เข้าไป

จับต้อง ซึ่งภาพถ่ายทุกๆ ภาพเริ่มต้นส่งผลกระทบต่อเราด้วยความรู้สึกทางจิตวิทยา จากแรงกระตุ้นที่ได้รับมาจากความจริงที่ว่ามันเชื่อมต่อกับภาพที่เป็นตัวแทนอยู่ หากภาพถ่ายได้รับการแต่งเติมหรือตัดแปลงให้ผิดไปจากความจริงที่มันเป็นอยู่ ทำให้ส่งผลต่อแรงกระตุ้นทางจิตวิทยาหายไปด้วย

โดยสรุป บางแห่งและแคระกออาร์มีความเหมือนกันตรงที่ความรู้สึกว่าความเหมือนจริงแบบธรรมชาติเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์ แต่ทั้งสองคนมีแตกต่างกันในเรื่องของโครงสร้าง ความเหมือนจริง ซึ่งบางแห่งพยายามที่จะอธิบายให้เห็นถึงโครงสร้างของมันว่าเป็นอย่างไร วัตถุประสงค์ของภาพยนตร์นั้น ไม่ใช่ความจริงด้วยตัวมันเอง แต่เป็นภาพลอกของความจริงที่หลงเหลืออยู่บนแผ่นฟิล์มเซลลูลอยด์ ซึ่งภาพลอกเหล่านี้มีความสัมพันธ์ที่เชื่อมต่อกันคล้ายกระจกสะท้อนภาพความเป็นจริง และภาพลอกเหล่านี้สามารถดูเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีการถอดรหัส ซึ่งบางแห่งมองว่าวัตถุประสงค์นี้เมื่ออยู่ในมือของศิลปิน ศิลปินจะสามารถสร้างรูปได้หลากหลายรูปทรง และจุดสูงสุดของภาพยนตร์จะบังคับให้ผู้สร้างย้อนกลับไปที่ดินกำเนิดของมันเสมอ

2.1.1.3 รูปลักษณะของภาพยนตร์แนวสัจนิยม

วัตถุประสงค์ที่ใช้ในภาพยนตร์ คือ ตัวที่แสดงความหมายผ่านเนื้อความที่หลากหลายของความเป็นภาพยนตร์ และเป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงความถูกต้องเมื่อได้พบเห็นรูปแบบของมัน

ที่ปราศจากการเสริมแต่ง ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างความสมจริงจากตัววัตถุใบให้มี ความหมายเฉพาะเจาะจง เพื่อให้มันมีความหมายและมีคุณค่ามากขึ้น บาแซงให้ข้อคิดว่า ภาพยนตร์เกือบทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับรูปลักษณะของตัววัตถุมากกว่า ถึงแม้ว่าผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ ที่จะคัดแปลงความเป็นวัตถุใบเหล่านั้น แต่พวกเขาก็มีส่วนช่วยที่จะสามารถอธิบายถึงธรรมชาติ ของความเหมือนจริงได้

การสื่อความหมายโดยการแสดงออก คือ ผลลัพธ์ที่มาจากสไตล์และรูปแบบใน ภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรคสามารถระบุลงไปในการถ่ายทำได้อย่างชัดเจน เพียงแต่ต้องให้ความใส่ใจ กับชนิดและปริมาณของความเป็นนามธรรมที่ผู้สร้างสรรคนำมาใช้ ซึ่งความเหมือนจริงที่นำมาใช้ ในภาพยนตร์คือ การต่อต้านความเป็นนามธรรมทั้งในรูปแบบของสัญลักษณ์และรูปแบบทั่วไป บา แซงมองความเหมือนจริงอีกสไตล์หนึ่ง โดยการตัดทอนความสำคัญให้เหลือน้อยที่สุด

แนวทางหลักที่ภาพยนตร์สามารถสื่อภาษาตามแนวประเพณีนิยมแบบดั้งเดิมมีอยู่ 2 แนวทางหลัก ได้แก่ ผู้สร้างสรรคคือผู้ที่สามารถจัดการแต่งเติมรูปลักษณะ ให้ภาพความเป็นจริง ปรากฏในแบบที่ต้องการ และผู้สร้างสรรคสามารถนำเสนอภาพและเนื้อความโดยผ่านการลำดับ ภาพ เพื่อให้เป็นไปตามความต้องการของผู้สร้างสรรคได้ เพราะธรรมชาติเป็นต้นแบบของ ภาพยนตร์ และความเป็นจริงที่ไม่มีการตกแต่งใดๆและสามารถสมบูรณ์ได้ด้วยตัวของมันเอง ถ้า แนวทางทั้งหมดนี้รวมไปถึงการตีความในทางที่ตนเองสนใจ สิ่งเหล่านั้นแสดงถึงคุณค่าในตัวของ มันเอง

“สิ่งใดคือภาพจินตนาการที่ภาพยนตร์สามารถสร้างให้เห็นได้ หรือสามารถนำผู้ชมลงสู่ นครได้อย่างเหลือเชื่อ ซึ่งกฎเกณฑ์ สีสันการแสดงที่สื่อความหมายเกี่ยวกับ โศกลาง สะท้อนภาพโรคร้ายให้เห็นถึงการดับสูญ กล้องถ่ายภาพยนตร์ คืออุปกรณ์บันทึกภาพของ ความเป็นธรรมชาติที่เผยให้เห็นถึงความสวยงาม และสามารถพิสูจน์ให้เห็นได้ทันทีถึง ความเป็นธรรมชาติ ภาพยนตร์ได้พิสูจน์ว่าทุกสิ่งเป็นไปตามศาสตร์ของความงามที่ พิจารณาว่าแย้งกับศิลปะ” (Bazin, 1959, p. 37 อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553, น. 173)

ในกรณีนี้ถือว่า เป็นความก้าวหน้าของการแสดงออกในการถ่ายบันทึกภาพยนตร์ แบบธรรมชาติ ซึ่งทำให้เห็นถึงวิวัฒนาการด้านภาษาของภาพยนตร์และได้ขยายรูปแบบของ ภาพยนตร์ให้มีความทันสมัยมากขึ้น ภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิค การคัดแปลงเข้ามาเสริมเปรียบเสมือน

การทำงานที่ต่อต้านรูปแบบความเป็นภาพยนตร์ ซึ่งเป้าหมายของการถ่ายภาพยนตร์ก็คือการแสดงให้เห็นภาพความเป็นละครอย่างสร้างสรรค์และควรเกิดขึ้นตามธรรมชาติโดยไม่ได้เกิดจากฝีมือมนุษย์

ในภาพยนตร์สารคดียึดหลักความเป็นจริงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำมาใช้ได้กับภาพยนตร์หลายประเภท ไม่ว่าเนื้อหาหรือจุดมุ่งหมายจะเป็นเพียงความคิดในเรื่องของศิลปะภาพยนตร์ หรือมีเปลือกนอกดูเหมือนว่าเป็นความจริง การแสดงออกแบบเหมือนจริงในภาพยนตร์อธิบายได้ว่าเป็นการจัดระเบียบเพื่อการค้นหา และแสดงให้เห็นถึงความสำคัญที่สามารถพบได้ในตัววัตถุ มากกว่าที่จะใช้ตัววัตถุเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบของความคิดจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์

Bazin (1959 อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553) มองเห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์กลุ่มแรกแสวงประโยชน์และใช้ความต้องการส่วนตัวไปกับการทดลองผิดลองถูกในเรื่องของความเป็นจริงโดยไม่ใช้เป้าหมายส่วนตัวเป็นที่ตั้ง ผู้สร้างภาพยนตร์ในกลุ่มที่สองเป็นการทำงานด้วยการสังเกตทดลองในเรื่องความจริง หรือการสร้างสรรคอย่างมีสุนทรียภาพ ผู้สร้างภาพยนตร์ในกลุ่มนี้สามารถนำผู้ชมเข้าใกล้เหตุการณ์ของเนื้อเรื่องได้มากกว่าผู้สร้างภาพยนตร์ในกลุ่มแรก นอกจากนั้นบางแห่งเชื่อว่าภาพยนตร์ยังให้ความรู้ลึกใหม่ เชื่อถือได้ และประสบการณ์ความจริงที่คล้ายคลึงกับธรรมชาติอย่างไม่เคยมีมาก่อน และภาษาของภาพยนตร์ยังมีความสำคัญมากกว่าความเป็นนามธรรม ตลอดจนไม่มีการตัดแปลงและการต่อตัดภาพฉากด้วย

ดังนั้นภาพยนตร์เกือบทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับรูปลักษณะของตัววัตถุที่ผู้สร้างภาพยนตร์จะหยิบขึ้นมาสื่อความหมายในภาพยนตร์ และผู้สร้างภาพยนตร์ทุกคนไม่ว่าจะมีเป้าหมายอย่างไร ก็จะมีส่วนช่วยอธิบายธรรมชาติของความเหมือนจริง ถึงแม้ว่าเขาต้องการที่จะตัดแปลงเป็นวัตถุธาตุต่างๆ ก็ตาม ซึ่งบางแห่งมองว่าตัววัตถุคือ ความเป็นจริงที่ไม่มีการตัดแปลงและเติมแต่งใดๆ ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง “La Strada” ของ เฟเดอริโก เฟลลินี เป็นภาพยนตร์ภาษาอิตาลีเขียนแนวนี้โอเรียลลิสตีที่เขียนบทและกำกับโดย เฟเดอริโก เฟลลินีภาพยนตร์เรื่องนี้พูดถึงเกล โซมินา หญิงสาวที่ถูกมารดาขายให้กับแซมปาโนนักแสดงข้างถนนที่แสดงความสามารถพิเศษในฐานะที่เป็นมนุษย์จอมพลังแซมปาโนเขาบอกใครต่อใครว่าเกลโซมินาเป็นภรรยาแต่ยังมีความสัมพันธ์กับหญิงสาวมากมายที่พบตลอดเวลาที่ออกเร่แสดงโดยไม่สนใจกับความรูสึกของเกลโซมินา แซมปาโนและเกลโซมินาได้พบกับอิลมัตโต (แปลว่า “The Fool”) นักแสดงกายกรรมที่ลวดที่เคยอยู่ร่วม

คณะละครสัตว์กับแซมปาโนอิด มัดโตสนิทสนมกับเกลโซมินาอย่างรวดเร็วอิดมัดโตทะเลาะกับแซมปาโนอย่างรุนแรงและถูกแซมปาโนบันดาลโทสะฆ่าตายและนำศพไปทิ้งเมื่อเกลโซมินาพบร่างของอิดมัดโตเธอจึงซ้อคและเสียดใจไปแซมปาโนจึงทิ้งเกลโซมินาไป ต่อมาแซมปาโนได้พบความจริงว่าเกลโซมินาได้ใช้ชีวิตเร่ร่อนอย่างไร้จุดหมายและเสียดชีวิตไปแล้วในเวลานั้นเขาเพิ่งจะรู้ว่ารักเกลโซมินาและมีความว่าเหว่เพียงใด

2.1.1.4 องค์ประกอบและรูปแบบของภาพยนตร์แนวสัจนิยม

Kracaur (1960 อ้างถึงใน บรรจง โกศลวัฒน์, 2553) เห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ควรมีหลักการเบื้องต้นอยู่ 2 ประการที่จะสร้างรูปจากวัตถุ

(1) ขึ้นอยู่กับระดับการเลือกความเหมือนจริงที่ผู้สร้างภาพยนตร์ตั้งใจจะให้อัตถุคมีลักษณะอย่างไร หรือจะทำลายความเป็นจริงโดยการดัดแปลงเพื่อให้ภาพดูสวยงามมากขึ้น ซึ่งบางครั้งแทนที่จะเป็นเพราะความตั้งใจของผู้สร้างภาพยนตร์กลายเป็นการทำลายธรรมชาติความเป็นภาพยนตร์ออกไป

(2) ขึ้นอยู่กับระดับ โครงสร้างของงานที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการใช้ภาพให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อหา โดยใช้การจัดองค์ประกอบภาพในการสร้างสรรค์ขึ้นให้เป็นที่ตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์

Kracaur (1960 อ้างถึงใน บรรจง โกศลวัฒน์, 2553) ได้พิจารณาแยกภาพยนตร์เรื่องราว (Story Film) ออกเป็น 3 ประเภทย่อย ดังนี้

(1) ภาพยนตร์บันเทิง (Theatrical Film) ภาพยนตร์บันเทิงเป็นต้นแบบของความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับศิลปะในภาพยนตร์ โดยเฉพาะในยุคภาพยนตร์เงียบ ซึ่งภาพยนตร์ในยุคนี้มีโครงสร้างของภาพยนตร์ในรูปแบบปิด มีนักแสดงเป็นองค์ประกอบหลัก มีถ้อยคำที่ไม่เป็นธรรมชาติ มีการตกแต่งฉากที่เกินความเป็นจริง และมีการบันทึกภาพเฉพาะส่วนของการแสดงที่เป็นหัวใจสำคัญ สิ่งเหล่านี้เองทำให้ภาพยนตร์บันเทิงในยุคภาพยนตร์เงียบไม่สามารถทำให้ความเป็นธรรมชาติเข้าไปในเรื่องราวของภาพยนตร์ได้ แทนที่ภาพยนตร์จะช่วยสำรวจ บันทึกความจริงแต่เรื่องราวของภาพยนตร์กลายเป็นตัวแทนของความเป็นจริงไปเสียเอง

(2) ภาพยนตร์ดัดแปลง (Adaptation Film) แครกอาร์ให้ความคิดเห็นว่านวนิยายน่าจะมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับภาพยนตร์มากที่สุด แต่ยังมีข้อแตกต่างกันอยู่บางประการ แครกอาร์ได้แนะนำข้อคิดที่เปรียบเทียบในเรื่องความเป็นภาพยนตร์กับความไม่เป็นภาพยนตร์

ภาพยนตร์ดัดแปลงจะมีความหมายก็ต่อเมื่อเนื้อหาของนวนิยายเรื่องนั้นๆ จะฝังลึกลงในความเป็นจริงโดยที่ไม่มีมีการปรุงแต่ง ไม่ใช่เป็นเรื่องราวจากความคิดสร้างสรรค์ แต่นิยายที่มีลักษณะคล้ายกับธรรมชาติ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ของแบสส์ซอง (Bresson) ที่นำเสนองานประพันธ์ของจอร์จ เบอร์นาโนส (Georges Bernanos) เรื่อง “Diary of a Country Priest” นำมาสร้างขึ้นเป็นภาพยนตร์ กล้องถ่ายให้เห็นถึงสภาพความเป็นจริงของชนบท ในขณะที่เรื่องราวยังพูดถึงความเจ็บปวด และทุกข์ทรมาน ซึ่งความรู้สึกเหล่านี้สะท้อนออกมาบนใบหน้า เพื่อจะได้นำเสนอเรื่องราวให้เป็นไปตามนวนิยายของแบสส์ซองที่ถูกบังคับให้ใช้เสียงแทนความรู้สึกนึกคิด สำหรับแครกอาร์ ภาพยนตร์ถือว่าเป็นสื่อทางด้านภาพ ดังนั้นการตัดสินใจเลือกใช้เสียงตัวแสดง (Voice Over) ถือเป็นความผิดพลาดของการใช้ภาพของจินตนาการ หรือความไม่ถูกต้องในการนำเสนอ

(3) ภาพยนตร์เล่าเรื่อง (Found Story Film) แครกอาร์ค้นพบแนวคิดเกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์เล่าเรื่องว่า “ถ้าเราใช้เวลาในการมองผิวของแม่น้ำ อาจจะเห็น ลวดลายบางอย่างของผืนน้ำที่มาจากสายลมหรือน้ำวน และจะพบเรื่องราวที่มีอยู่ในธรรมชาติของ ลวดลาย เพราะการสำรวจมากกว่าการคิดประดิษฐ์ ความมีชีวิตของภาพยนตร์ที่แยกออกจากกัน ไม่ได้ด้วยเนื้อหาและวัตถุประสงค์ ดังนั้นสิ่งเหล่านี้จึงนำมาซึ่งความพอใจ เพื่อจะให้เรื่องราวที่ถูก ถ่ายทอดออกมาอีกครั้ง โดยที่ภาพยนตร์ไม่มีการแต่งเติมเพิ่มขึ้น”ซึ่งคำจำกัดความของภาพยนตร์เล่า เรื่อง คือ เรื่องราวในภาพยนตร์จะขึ้นอยู่กับความยุ่งเหยิง ความสับสนและความไม่คาดฝัน วัฏจักร ของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงไป ทำให้เรื่องราวไม่มีเริ่มต้น ไม่มีที่สิ้นสุด ไม่มีการดัดแปลงและไม่มี ความแน่นอน ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Paisan” และภาพยนตร์เรื่อง “La Terra Trema” ถือเป็นภาพยนตร์ที่ดีที่สุดของภาพยนตร์ในแนวนี ภาพยนตร์เรื่อง “Bicycle Thieves” ของ วิทตอริโอ เดอ ซิกา (Vittorio de Sica) เป็นภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ของอิตาลี (Italian Neo-realism) ซึ่ง ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้เข้าใจปัญหาสังคมได้อย่างดี โดยเน้นจุดสนใจไปที่ผู้ชายเพียงคนเดียวกับ สถานการณ์ที่เกิดขึ้น เรื่องของภาพยนตร์ปรากฏให้เห็นจากสถานที่เกิดเหตุและสื่อให้เห็นถึง วัฒนธรรมที่ภาพยนตร์สามารถบันทึกไว้ได้ สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดจากเค้าโครงเรื่องจริง ตัวละครมีคาแร็คเตอร์ที่มีมิติกว้าง และมีจุดประสงค์ในแต่ละสถานการณ์ ทำให้ผู้ชมสัมผัสถึงคาแร็คเตอร์และความรู้สึกของตัวละครได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้ง ดังนั้นภาพยนตร์เล่าเรื่องสามารถค้นพบ ความเป็นละครได้จากเรื่องราวในชีวิตจริง และในภาพยนตร์ของ โรเบิร์ต ฟลาเฮอร์ตี้ (Robert Flaherty) โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง “Nanook of the North” เป็นเรื่องราวที่แสดงให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของชาวเอสกิโม เห็นนายนาอูคผจญภัยกับธรรมชาติ ความหนาวเย็น ความทุรกันดาร สร้าง บ้านน้ำแข็ง กินอยู่นอนหลับ ซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเขา ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอด เรื่องราวเหล่านี้ออกมาให้เห็น

Kracaur (1960, p. 180 อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553, น. 178) พิจารณาถึงภาพยนตร์ทดลอง หรือแนวอวองการ์ด (Avant-garde) โดยผู้สร้างภาพยนตร์ต้องทำงานโดยมีจุดมุ่งหมาย 3 ประการ เพื่อให้มีความสัมพันธ์กับวัตถุในเนื้อหา ดังนี้

(1) ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจัดระเบียบวัตถุในเนื้อหา โดยเลือกงานให้เข้ากับจังหวะ ลีลาในเนื้อหาที่มาจากแรงกระตุ้นภายในของผู้สร้างภาพยนตร์มากกว่าที่จะลอกเลียนแบบที่พบได้ตามธรรมชาติ

(2) ผู้สร้างภาพยนตร์มุ่งหวังที่จะประดิษฐ์รูปทรงต่างๆ ขึ้นมาเองมากกว่าที่จะบันทึกหรือค้นหา

(3) ผู้สร้างภาพยนตร์มุ่งหวังที่จะถ่ายทอดภาพลักษณ์ เนื้อหาต่างๆ ที่มาจากจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์เอง มากกว่าจากสิ่งที่เป็นจริง

กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ทดลองต่างเห็นด้วยกับความคิดของแครกอาร์เกี่ยวกับแนวทางการทำงานและเหตุผล แต่พวกเขาจะไม่เห็นด้วยในเรื่องคุณค่าของผลงาน ซึ่งแครกอาร์ได้สรุปว่า “ผู้สร้างภาพยนตร์ในยุค อวองการ์ด ได้ทดลองเรื่องของภาษากับจังหวะ ลีลา การตัดต่อ และการนำเสนอของกระบวนการนี้เป็นไปอย่างเกือบจะไร้จิตสำนึก แต่ผลงานเหล่านี้ได้มีส่วนสร้างคุณประโยชน์แก่ภาพยนตร์โดยรวม อย่างเช่นผลงานของ หลุยส์ บุนนูลูเอล ศิลปินผู้สร้างภาพยนตร์อวองการ์ด ได้กลายเป็นผู้สร้างที่มีความคิดในแนวเหนือจริง และดึงความรู้สึกภายในออกมาสู่ภายนอก” (Kracaur, 1960, p. 192 อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2553, น. 178)

2.1.2 ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ (Neo-realism)

2.1.2.1 ความเป็นมาของขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลี

ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่หรือภาพยนตร์ตระกูลนีโอเรียลลิสม์ (Neo-realism) เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 40 ณ ประเทศอิตาลี (หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Italian Neo-realism) ในช่วงปี ค.ศ. 1939-1945 ประเทศอิตาลีตกอยู่ในฐานะผู้แพ้จากสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้สภาวะบ้านเมืองตกอยู่ในความขัดสน ความเป็นอยู่ของประชาชนย่ำแย่ บ้านเมืองทรุดโทรม และช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจนมีช่องว่างมากขึ้น ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ที่สร้างขึ้นในช่วงเวลานั้นจะมีลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์แนวสังคมนิยม (Realism) กล่าวคือ เป็นการสร้างภาพยนตร์โดยมีการดัดแปลง และมีการเติมแต่งน้อยที่สุด เนื่องจากเครื่องมือในการสร้างภาพยนตร์ได้ถูกทำลายไปจนหมดจากภาวะ

สงคราม ทั้งนี้ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่มีลักษณะเพิ่มเติมไปจากภาพยนตร์แนวสังคมนิยม คือ การมีประเด็นทางสังคมที่เน้นไปที่กลุ่มคนชนชั้นล่าง เพราะภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสะท้อนสภาพสังคมของอิตาลีในช่วงเวลานั้น

ในช่วงปี ค.ศ. 1930 เบนิตो มุสโสลินี (Benito Mussolini) ผู้นำของประเทศอิตาลี ได้เข้ามามีบทบาทในวงการภาพยนตร์อิตาลี โดยเป็นทั้งผู้สนับสนุน และผู้ควบคุม รัฐบาลอิตาลี ส่งเสริมงานสร้างภาพยนตร์โดยก่อตั้งโรงเรียนภาพยนตร์ โรงถ่ายทำภาพยนตร์ที่ทันสมัย มีการส่งเสริมให้ภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของกระทรวงวัฒนธรรมและควบคุมเนื้อหาของภาพยนตร์ (Katz, 1994, p. 862 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 186) ผลสืบเนื่องที่เป็นด้านบวกและเป็นรูปธรรมของภาพยนตร์ที่ได้รับการสนับสนุนและการถูกควบคุมที่ได้จากมุสโสลินีอีกคน คือ วิทตอริโอ มุสโสลินี (Vittorio Mussolini) บุตรของเบนิตอ เขาเป็นบรรณาธิการทางด้านภาพยนตร์ และเป็นผู้ก่อตั้งยูโรปา (Eutopa) เป็นบริษัทสร้างและจัดจำหน่ายภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ซึ่งบทบาทสำคัญบริษัทมีการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้แสดงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ เช่น ลูคิโน วิสคอนตี (Luchino Visconti) เจ้าของผลงานภาพยนตร์เรื่อง *Ossessione* (1942) ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกเรียกว่าเป็น “ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่” โดย มาริโอ เซรันเดรอี (Mario Serandrei) เขาได้กล่าวถึงภาพยนตร์ของวิสคอนตีว่า เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำในสถานที่จริง และบรรยายถึงสังคมของอิตาลีระหว่างที่อยู่ภายใต้การครอบงำของลัทธิฟาสซิสต์ (Monticelli, 1998, p. 456 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 186)

นอกจากการส่งเสริมและการสนับสนุนของบริษัทยูโรปา ยังมีอีกหนึ่งส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่คือ สภาพเศรษฐกิจและการเมืองในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งในช่วงเวลานั้นกรุงโรมได้ถูกกองทัพนาซียึดครอง จึงทำให้ถูกยึดอำนาจการครอบครองฟิล์มภาพยนตร์ที่ใช้ในการถ่ายทำ ผู้สร้างภาพยนตร์หาทางออกโดยการนำฟิล์มของภาพยนตร์ขาวที่เก็บสำรองไว้ ซึ่งเป็นฟิล์มที่มีคุณภาพค่อนข้างต่ำ ส่งผลต่อภาพที่ถูกถ่ายออกมาทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนเป็นภาพยนตร์ขาว และภาพยนตร์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นภายใต้กระบวนการทำงานดังกล่าวได้แก่ ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่เรื่อง “Open City” โดยโรแบร์โต รอสเซลลินี (Roberto Rossellini) (Giannetti, 1987, p. 364 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 186)

ดังนั้นปัจจัยที่ทำให้เกิดขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ขึ้นในอิตาลี คือ สภาพเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองของประเทศอิตาลี ที่ทำให้เกิดการถูกบีบบังคับถ่ายทำเหตุการณ์

ต่างๆที่เกิดขึ้นตามท้องถนน นอกจากนั้นการขาดแคลนฟิล์มภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องถ่ายทำด้วยจำนวนครั้งที่จำกัด และรวมไปถึงการใช้ผู้แสดงที่เป็นชาวบ้าน (กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน, 2528 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553) การเกิดและจบลงของขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง ซึ่งมันถูกกำหนดขึ้นภายใต้เงื่อนไขของสงครามโลกครั้งที่ 2 และหลังจากนั้นขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ได้สิ้นสุดลงหลังสงครามถูกยุติในช่วงทศวรรษ 1950 เนื่องจากคริสเตียนเดโมแครตส์ได้รับชัยชนะในการเลือกตั้ง ในปี ค.ศ. 1948 หลังจากนั้นได้มีการออกกฎหมายควบคุมการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงานสร้าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้ส่งผลกระทบต่อวิธีการทำงานของขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ (Abrams, Bell, & Udrys, 2001, p. 261 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 187)

2.1.2.2 แนวคิดและลักษณะสำคัญภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลี

ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่เป็นเหมือนการแสดงปฏิกริยาต่อแนวทางการสร้างภาพยนตร์ตามประเพณีของระบบสตูดิโอ และในขณะเดียวกันยังเป็นการแสดงปฏิกริยาต่อการปกครองของฟาสซิสต์ ซึ่งแนวคิดของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่จึงมีลักษณะที่อิงกับการเมืองและการต่อต้านประเพณีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

พื้นฐานความคิดของขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ คือ การถ่ายทอดเรื่องราวและเหตุการณ์ของคนธรรมดาโดยไม่มีการปรุงแต่งและเน้นการใช้สถานที่จริงเป็นองค์ประกอบหลักในการถ่ายทอเรื่องราวและเหตุการณ์ หลุยส์ เจียนเน็ตติ ได้สรุปแนวคิดหลักของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลีไว้ดังนี้ (Giannetti, 1987, pp. 365-366 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 189)

- 1) เน้นการนำเสนอคุณค่าของชีวิตคนธรรมดา เช่น ผู้ใช้แรงงาน ชาวนา และคนงานในโรงงาน
- 2) สะท้อนมุมมองด้วยความสงสารและเห็นใจ
- 3) นำเสนอภาพการถูกทำลายด้วยสงครามและการปกครองของฟาสซิสต์ รวมถึงผลกระทบที่ทำให้เกิดปัญหาสังคม เช่น การว่างงาน ความยากจน โสเภณีและตลาดมืด
- 4) การผสมผสานของคริสเตียนและแนวคิดมนุษยนิยมมาร์กซิสต์
- 5) เน้นการนำเสนออารมณ์สะท้อนใจ

จากแนวคิดหลักของภาพยนตร์สัญนิยมใหม่ของอิตาลี นำไปสู่การสร้างงานและสไตล์ของภาพยนตร์สัญนิยมใหม่ ดังนี้ (Giannetti, 1987, p. 367 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 189)

- (1) ใช้การวางโครงเรื่องแบบหลวมๆ โดยพัฒนาเรื่องราวจากเหตุการณ์และสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ
- (2) มีการถ่ายทำในสถานที่จริง (Actual Locations) ไม่ถ่ายทำในโรงถ่าย
- (3) นักแสดงที่นำมาเล่นไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ บางครั้งนำนักแสดงสมัครเล่นแสดงบทบาทนำมีการใช้บทสนทนาทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
- (4) หลีกเลี่ยงการตัดแปลง เดิมแต่ง ทั้งด้านการลำดับภาพ กล้องและการจัดแสง โดยใช้รูปแบบการถ่ายทอดที่เรียบง่าย

กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน (2528 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 190) กล่าวว่า “เนื้อหาของภาพยนตร์แนวสัญนิยมใหม่ มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่เรื่องราวของความยากจน คนที่ถูกกลืนนำเสนอกภาพความเป็นจริงโดยไม่มีสิ่งอื่นใดแอบแฝง มองเห็นถึงความรู้สึกที่แท้จริง มองเห็นถึงสภาพความเป็นจริงในสังคม และการซ่อนตัวอยู่ภายใต้ความปกติของคนธรรมดาทั่วไป นอกจากนี้ยังนำเอาเรื่องราวส่วนตัวของคนทั่วไปมาเชื่อมเข้ากับปัญหาสังคม นี่คือนางแนวใหม่หลังจากที่ทุกคนต้องทนดูหนังโฆษณาชวนเชื่อของผู้เผด็จการ ภาพยนตร์ที่สร้างความรู้สึกปลุกใจให้อีกheimในการทำสงครามและภาพยนตร์ที่หนีความจริงมานานถึง 20 ปี ในช่วงที่เกิดสงครามและเศรษฐกิจตกต่ำลง”

2.1.2.3 ผู้สร้างภาพยนตร์คนสำคัญและผลงานเด่นในภาพยนตร์แนวสัญนิยมใหม่ของอิตาลี

Giannetti (1987, p. 365) เห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นผู้นำของภาพยนตร์แนวสัญนิยมใหม่ของอิตาลีมีทั้งหมด 3 คน ดังนี้

- (1) โรแบร์โต รอสเซลลินี่

โรแบร์โต รอสเซลลินี่ เริ่มการทำงานด้วยการเป็นฝ่ายเสียงพิเศษ ซึ่งทำหน้าที่บันทึกเสียงให้เป็นภาษาอิตาลี ในปี ค.ศ. 1940 ได้กำกับภาพยนตร์เรื่องยาวเป็นครั้งแรก แต่การทำงานของเขาไม่ราบรื่นมากนัก เนื่องจากการทำงานภายใต้การควบคุมของผู้เผด็จการฟาสซิสต์ จากนั้นรอสเซลลินี่ต้องได้ทำงานโฆษณาชวนเชื่อให้กับนาซีของเยอรมันและฟาสซิสต์

ของอิตาลี ทำให้เขามีโอกาสได้บันทึกภาพหลายเหตุการณ์แบบภาพภาพยนตร์สารคดีอย่างลับๆ ซึ่งต่อมานวนวารคดีที่ถ่ายเก็บไว้ได้ถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์เรื่อง Open City และในภาพยนตร์เรื่อง Paisan การทำงานของรอสเซลลินี่เขามักจะมีบทบาทในทุกๆ ขั้นตอนของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ตั้งแต่การเขียนบทภาพยนตร์ รอสเซลลินี่ชื่นชอบการถ่ายทำภาพยนตร์นอกสถานที่และใช้นักแสดงสมัครเล่นพร้อมกับนักแสดงมืออาชีพ ซึ่งทุกคนในกองถ่ายรวมถึงรอสเซลลินี่จะไม่ทราบล่วงหน้าว่าการถ่ายทำในแต่ละวันจะมีอะไรเกิดขึ้น จึงทำให้รอสเซลลินี่ก็ทำงาน โดยที่ไม่มีการกำหนดตารางการถ่ายทำไว้ล่วงหน้า และต้องใช้คนเขียนบท 2-6 คนคอยเขียนบท ในขณะที่การถ่ายทำก็รีบหน้าไปในแต่ละวัน

รอสเซลลินี่ ผู้กำกับภาพยนตร์ Open City ยืนยันว่า แนวคิดพื้นฐานของการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นการถ่ายทอดเหตุการณ์อย่างที่มีนัยเป็น (Giannetti, 1987, p. 365) ภาพยนตร์เรื่องนี้นำพาผู้ชมให้ไปพบกับเหตุการณ์ที่เหมือนจริงตามท้องถิ่นในกรุงโรมภายใต้ความไม่เป็นระเบียบ และภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถูกนำไปเผยแพร่ในประเทศต่างๆ และได้รับคำชื่นชมอย่างมากในประเทศสหรัฐอเมริกา บอสลีย์ โครว์เซอร์ (Bosley Crowther) นักวิจารณ์ภาพยนตร์แห่งเดอะนิวยอร์กไทม์ กล่าวว่า ภาพยนตร์เรื่อง Open City เป็นภาพยนตร์ที่มีพลังรุนแรง ซึ่งการแสดงและการกำกับทำให้มันเป็นผลงานที่ทรงพลังและส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทางจิตใจ แต่นักวิจารณ์ภาพยนตร์คนอื่นๆ อาจสังเกตเห็นว่า การถ่ายภาพและการบันทึกเสียงของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ในระดับแย่ (Rothe, 1940, p. 532, as cited in Giannetti, 1987)

ภาพยนตร์เรื่อง Paisan เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากที่รอสเซลลินี่ได้มีโอกาสเดินทางไปกรุงโรมร่วมกับทหารอเมริกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำเสนอถึงเหตุการณ์การปลดปล่อยประเทศอิตาลี โดยมีการใช้นักแสดงหลักจาก 3 ประเทศ คือ อิตาลี สหรัฐอเมริกา และเยอรมนี เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ไปฉายที่สหรัฐอเมริกา ก็ยังได้รับคำชมจากบอสลีย์ โครว์เซอร์ว่าเป็นภาพยนตร์ต่อต้านสงครามที่มีเนื้อหาหนักแน่นที่สุดเรื่องหนึ่งที่เคยมีการสร้างกันมา (Rothe, 1940, p. 533, as cited in Giannetti, 1987)

(2) ลูคิโน วิสคอนติ

ลูคิโน วิสคอนติ เดิมโตมาจากครอบครัวศิลปิน ทำให้เขามีความผูกพันกับศิลปินมาตั้งแต่เด็กๆ แต่จุดเปลี่ยนที่สำคัญชีวิตของเขา คือ การได้พบกับ ฌอง เรอเนอร์ (Jean Renoir) ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1935 วิสคอนติได้เป็นผู้ช่วยผู้กำกับของเรอเนอร์ในการทำงานภาพยนตร์เรื่อง Une Partie de Campagne ภาพยนตร์เรื่องนี้ซึ่งนำให้เขามองเห็นถึงประเด็นทางการเมืองและปัญหาสังคม ซึ่งมีผลต่อการทำงานของเขา และในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เกิดขึ้น

วิสคอนตินำเอานิยายเรื่อง *The Postman Always Rings Twice* มาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาจากกลุ่มฟาสซิสต์ ทำให้ฟิล์มของภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกเผาทำลายลงแต่วิสคอนติได้ทำสำรองไว้อีกชุดหนึ่ง วิสคอนติจึงถูกตั้งเป็นข้อกล่าวหาว่าเป็นผู้สนับสนุนกลุ่มใต้ดินในระหว่างเกิดสงครามและในที่สุดเขาก็ถูกคุมขัง (Moritz, 1966, p. 437 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 192)

ภาพยนตร์เรื่อง *Ossessione* มีเนื้อหาต่อแหลมที่เกิดจากกิเลสตัณหาและจบลงด้วยความตาย วิสคอนตินำเสนอให้เห็นถึงประเพณีและสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของชาวอิตาลี โดยมีการปรุงแต่งน้อยที่สุด จึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดผลกระทบอย่างรุนแรงทั้งในด้านศีลธรรมและผลกระทบด้านลบต่อสังคม ในปี ค.ศ. 1947 ภาพยนตร์สารคดี เรื่อง *La Terra Trema* เป็นภาพยนตร์ที่วิสคอนติได้รับแรงบันดาลใจจากการเดินทางไปประเทศซิซิลีในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้วิสคอนติได้กำหนดโครงเรื่องแบบหลวมๆ และใช้นักแสดงที่เป็นชาวบ้านมาแสดง โดยให้พวกเขาคิดบทสนทนาขึ้นเอง ซึ่งในปี ค.ศ. 1948 ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ชื่อว่าเป็น ภาพยนตร์ที่บริสุทธิ์ที่สุด จากชั้นเดย์ไทมส์ (Sunday Times) แห่งลอนดอน

วิสคอนติ มีความคิดเห็นต่อการสร้างภาพยนตร์ว่า “ผมเลือกที่จะหยิบยกประเด็นทางสังคมและองค์กรมานำเสนอ แต่ผมนำเสนอไปอีกด้านหนึ่ง คือ มุ่งประเด็นไปยังผู้ตกเป็นเหยื่อ” (Moritz, 1966, p. 438 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 192)

วิสคอนติ มองว่าเนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ซึ่งเทคนิคที่นำมาใช้ต้องมีความเหมาะสมกับเนื้อหา เนื่องจากเนื้อหาเป็นตัวนำ และเทคนิคเป็นเพียงตัวสนับสนุน (Moritz, 1966, p. 439 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 192)

(3) วิทตอรีโอ เดอ ซิกา

วิทตอรีโอ เดอ ซิกา มีภูมิหลังมาจากการเป็นนักร้องและนักแสดง ตั้งแต่ทศวรรษ 1930 เดอ ซิกา เข้าสู่วงการแสดง และหลังจากนั้นจึงเข้าสู่อาชีพผู้กำกับภาพยนตร์ ในช่วงแรกเดอ ซิกาสร้างภาพยนตร์ที่เน้นอารมณ์ขัน ต่อมาได้พัฒนาภาพยนตร์มีความเคร่งเครียดมากขึ้น และการได้ร่วมงานกับเซซาเร ซาวัตตินี่ คือ จุดหักเหที่สำคัญที่ทำให้มีการพัฒนารูปแบบงานภาพยนตร์ของเขา

เดอ ซิกาเริ่มมีชื่อเสียงจากภาพยนตร์เรื่อง *Sciuscia* หรือ *Shoe Shine* ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นผลมาจากการเฝ้าสังเกตชีวิตของเด็กเร่ร่อนตามถนนในช่วงที่กรุงโรมประสบวิกฤตความขาดแคลนจากสงครามและได้นำมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ ซึ่งถือได้ว่าการพยายาม

สร้างภาพยนตร์ตามแนวทาง “สังคมนิยมใหม่” (Rothe & Loht, 1952, p. 144 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 193)

Bicycle Thieves เป็นผลงานต่อมาที่ตอกย้ำฐานะการเป็นผู้นำขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ให้มีความโดดเด่น ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นความสนใจต่อชีวิตของชนชั้นผู้ใช้แรงงานและนำเสนอถ่ายทอดให้ออกมาแบบเหมือนจริง นอกจากนี้ยังมีการใช้นักแสดงมือสมัครเล่นและพาผู้ชมให้รู้สึกเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน (Hallam & Marshment, 2000, pp. 16-17 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 193)

ผู้สร้างภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ทั้ง 3 คนดังที่กล่าวมาข้างต้น มีจุดร่วมกันคือ เน้นนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับชีวิตของชาวบ้านหรือชนชั้นกรรมาชีพ และแฝงอุดมการณ์ทางการเมือง ผู้สร้างภาพยนตร์ทั้ง 3 คน มีการใช้นักแสดงมือสมัครเล่น กำหนดโครงเรื่องแบบหลวมๆ และเลือกสถานที่จริงเป็นสถานที่ถ่ายทำ (Abrams, Bell, & Udriș, 2001, p. 261 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 194)

2.1.2.4 อิทธิพลของขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลี

ขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลีได้มีอิทธิพลต่อผู้สร้างภาพยนตร์อย่างกว้างขวาง ถึงแม้ว่าเป็นขบวนการที่กำเนิดขึ้นและสิ้นสุดลงภายในช่วงเวลาสั้นๆ แต่อิทธิพลของมันสามารถเข้าแทรกซึมไปในทุกอาณาเขตของวงการภาพยนตร์และผู้สร้างภาพยนตร์ในระดับสากล

(1) อิทธิพลต่อฟิล์มข่าว

ฟิล์มข่าวเป็นตระกูลภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1940 ซึ่งจุดร่วมระหว่างภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่และฟิล์มข่าว คือ นิยายเรื่อง “The Postman Always Rings Twice” ถือเป็นนิยายต้นกำเนิดที่ทำให้เกิดภาพยนตร์เรื่อง “Ossessione” ของวิสคอนติ และนิยายเรื่องดังกล่าวยังเป็นต้นแบบที่ทำให้เกิดฟิล์มข่าวโดยใช้ชื่อเรื่องเดียวกันกับนิยาย เป็นผลงานกำกับโดย เทย์ การ์เน็ตต์ (Tay Garnett) และนำเสนอโดยลานา เทอร์เนอร์ (Lana Turner)

กฤษดา เกิดดี (2547, น. 96-97) กล่าวว่า อิทธิพลในแง่การถ่ายทำภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลีได้ส่งอิทธิพลต่อฟิล์มข่าวในส่วนของการถ่ายทำในสถานที่จริง โดยฟิล์มข่าวมักจะนิยมถ่ายทำในสถานที่จริง เช่น ชนบท หรือชานเมือง และมีอิทธิพลต่อผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีผลงานเป็นฟิล์มข่าวหลายเรื่อง

(2) อิทธิพลต่อผู้สร้างภาพยนตร์อินเดีย

ผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงที่สุด ได้แก่ สัตยาจิต เรย์ ซึ่งเขาได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลีในการสร้างภาพยนตร์ สัตยาจิต เรย์ เดินทางมีโอกาสไปประเทศอังกฤษ ได้แลกเปลี่ยนทัศนคติกับนักทฤษฎีและนักวิจารณ์ทำให้เขาได้มีประสบการณ์ที่สำคัญจากการชมภาพยนตร์เรื่อง Bicycle Thieves ทำให้เขายอมรับว่าเป็นภาพยนตร์ที่ทำให้เขาตื่นตัวและเปลี่ยนมุมมองต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว (Moritz, 1962, p. 384 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 197)

สัตยาจิต เรย์ เริ่มวางแผนเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง Pather Panchali (Song of the Road) หลังจากกลับจากประเทศอังกฤษ เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตและความตายด้วยความรื่นรมย์และความโศกเศร้า ซึ่งเหตุการณ์เกิดขึ้นในครอบครัวของชาวอินเดียที่ยากจนและใช้เวลาในการถ่ายทำนาน 3 ปี เนื่องจากเกิดปัญหาเรื่องเงินทุน เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถูกเผยแพร่ในที่สาธารณะสามารถชนะใจผู้ชมเพียงบางกลุ่มเท่านั้น โดยเฉพาะคนอินเดียที่มีการศึกษา และในต้นปี ค.ศ. 1959 ภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถสร้างสถิติมีผู้ชมมากที่สุดในแมนฮัตตัน (Moritz, 1962, p. 385 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 197)

สัตยาจิต เรย์ มักวางแผนกำหนดโครงเรื่องและบทภาพยนตร์อย่างคร่ำครวญชอบการคิดและการนำเสนอแบบสดๆ ในระหว่างการถ่ายทำ รวมถึงการพยายามฝึกซ้อมการแสดงให้น้อยที่สุด เนื่องจากเขาเชื่อว่า “นักแสดงที่ร้อนไม่มีทางเลือกแบบคนที่เย็นได้ ไม่ว่าพวกเขาจะเก่งเพียงใดก็ตาม” (Moritz, 1962, p. 385 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 197)

หลังจากยุคของสัตยาจิต เรย์ ก็ไม่มีผู้สร้างภาพยนตร์คนใดโดดเด่นไปกว่าไมรา เนร์ ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Salaam Bombay! เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอภาพการต่อสู้ชีวิตของเด็กข้างถนนในอินเดียที่ต้องดิ้นรนท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่มีแต่คนค้ายาและโสเภณี ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สะท้อนแนวคิดสังคมนิยมใหม่อย่างชัดเจน

ไกรวุฒิ จุลพงศธร (2546, น. 60 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 198) อธิบายว่า หลักการทำงานของไมรา เนร์ มักจะใช้นักแสดงมือสมัครเล่น โดยเขาต้องการให้ผู้แสดงแสดงอย่างเป็นธรรมชาติ และเลือกถ่ายทำภาพยนตร์ในสถานที่จริง

(3) อิทธิพลต่อภาพยนตร์ร่วมสมัยของอิหร่าน

ภาพยนตร์ในอิหร่านถูกควบคุมอย่างเข้มงวดมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน แต่ภายใต้สภาวะการดังกล่าวภาพยนตร์อิหร่านก็สามารถสร้างชื่อเสียงในระดับนานาชาติได้ด้วยการนำเสนอเรื่องราวของคนธรรมดา มีการถ่ายทำในสถานที่จริง เล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวันโดยไม่มี

การดัดแปลง ซึ่งภาพยนตร์อินหร่านแตกต่างจากภาพยนตร์ในชาติอื่นๆ คือ การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเด็ก ๆ ผ่านมุมมองของเด็ก ภาพยนตร์ที่โดดเด่นของอินหร่าน คือ Children of Heaven (1998) ของมาจิด มาจีดี (Majid Majidi) ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ให้ความสนใจในการนำเสนอชีวิตของเด็ก ๆ ความใสซื่อบริสุทธิ์ของเด็ก ๆ การสะท้อนความเป็นจริงของสังคม และสะท้อนแก่นแท้ความเป็นมนุษย์ (คนตัวเล็ก, 2542, น. 92 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 198)

(4) อิทธิพลต่อผู้สร้างภาพยนตร์อิตาลีในยุคหลังสมัยนิยมใหม่

บุคคลที่สร้างผลงานได้น่าตื่นเต้นที่สุดในยุคหลังสมัยนิยมใหม่ ได้แก่ กิลโล ปอนเตคอร์โว (Gillo Pontecorvo) ผลงานภาพยนตร์เรื่อง Battle of Algiers (1967) เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำแบบสารคดี ซึ่งหลักการทำงานของเขามีความเหมือนกันกับภาพยนตร์ของเดอ ซีกา และรอสเซลลินี ปอนเตคอร์โว

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2528 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2553, น. 198) ได้พูดถึงการทำงานของปอนเตคอร์โวในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Battle of Algiers ไว้ว่า “ปอนเตคอร์โว จำเป็นต้องใส่ข้อความลงไปในการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ตอนเริ่มต้นว่าไม่มีฟิล์มส่วนใดในภาพยนตร์เรื่องแม่แต่เฟรมเดียวที่ตัดเอามาจากภาพยนตร์ข่าวที่บันทึกจากเหตุการณ์จริง เพราะมีผู้ชมจำนวนมากคิดว่าเขากำลังดูภาพยนตร์ที่ถ่ายทำมาจากเหตุการณ์จริงๆ ปอนเตคอร์โวใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบที่ใช้กับภาพยนตร์ข่าว เช่น การใช้แสงแบบไฮคอนทราสต์ การใช้ภาพเกรนหยาบ รวมไปถึงในการถ่ายทำมีการเลือกใช้กล้องที่ไม่มีขาตั้งกล้อง” ดังนั้นความเหมือนจริงที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ทำให้ดูเหมือนเหตุการณ์จริง และมีผลทำให้เกิดความหวาดกลัวจนกลายเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้คนลุกขึ้นก่อความรุนแรงตามในภาพยนตร์

2.1.2.5 อิทธิพลของขบวนการภาพยนตร์แนวสมัยนิยมใหม่ของอิตาลีที่มีต่อผู้สร้างภาพยนตร์ไทย

แม้ว่าภายใต้เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ การเมืองที่มีความแตกต่างกัน แต่ก็ยังมีผู้สร้างภาพยนตร์ไทยจำนวนหนึ่งที่เคยสร้างผลงานท่ามกลางสภาพแวดล้อมทางการเมืองที่คล้ายกัน นั่นคือการสร้างผลงานทั้งในช่วงตอนปลายทศวรรษ 2510 ถึงช่วงทศวรรษ 2520 ในระหว่างและหลังการปกครองแบบเผด็จการ

ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยที่มีความโดดเด่นมากที่สุด (เมื่อพิจารณาตามกรอบภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่) คือ ม.จ.ชาตรีเฉลิม ยุคล ผลงานของ ม.จ.ชาตรีเฉลิม ยุคลมีการใช้องค์ประกอบอื่นๆ เช่น เนื้อหาในภาพยนตร์ และสไตล์การทำงานที่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลีอย่างเห็นได้ชัด เพียงแต่ยังมีการใช้นักแสดงมืออาชีพเป็นหลัก ซึ่งภาพยนตร์ของท่านมักนำเสนอภาพชีวิตคนธรรมดาสามัญที่ต้องต่อสู้กับระบบ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เขาชื่อกานต์” (2516) “เทพธิดาโรงแรม” (2517) “ทองพูน โศกโพธิ์ ราษฎร์เต็มขั้น” (2520) “อิสรภาพของทองพูน” (2526) “อุกาฟ้าเหลือง” (2522) “ครูสมศรี” (2529) รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่อง “คนเลี้ยงช้าง” (2533)

สำเร้ง หิรัญวิภาดา (อ้างถึงใน ชมรมวิจารณ์บันเทิง, 2535, น. 76) กล่าวว่า ข้อสังเกตของลักษณะเด่นทางด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ที่กำกับโดย ม.จ. ชาตรีเฉลิม ยุคล คือ ภาพยนตร์แทบจะทุกเรื่องของ ม.จ. ชาตรีเฉลิม ยุคล จะมีลักษณะร่วมที่เห็นได้ชัด คือ จะเป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนชีวิตของคนธรรมดาทั่วไป การนำเสนอภาพสะท้อนเหล่านี้จึงเต็มไปด้วยเนื้อหาสาระในลักษณะที่มีความร่วมสมัยของสภาพสังคมปัจจุบัน แม้กระทั่งการตีแผ่ภาพชีวิตของปुरुชนในอาชีพใดอาชีพหนึ่ง เช่น ชีวิตของโสเภณีในเทพธิดาโรงแรม โดยรวมภาพยนตร์ของ ม.จ.ชาตรีเฉลิม ยุคล ก็คือ “หนึ่งส่วนตัวของสังคมไทย” เป็นอนุกรมชีวิตของคนหลากหลายอาชีพที่อยู่ในระดับใกล้เคียงกัน

นอกจากนั้นเนื้อหาในภาพยนตร์ที่มีลักษณะร่วมกับภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลี ในแง่การนำเสนอก็มีแนวทางที่สอดคล้องกันคือ การนำเสนอที่เรียบง่ายและไม่มีการดัดแปลง ซึ่งลักษณะการทำงานเช่นนี้ยังปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์เรื่อง “เสียดาย” (2537) เป็นภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอแบบสารคดี มีการให้ตัวละครพูดกับกล้องเหมือนว่ากำลังให้สัมภาษณ์ และมีการทำเป็นภาพขาวดำ

“สัมแบงค์ มือใหม่หัดขาย” (2546) กำกับโดยอ็อกไซค์ แปง ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องราวของคนระดับล่างของสังคม ซึ่งเขาพยายามรักษาแนวคิดหลักในแง่ความเหมือนจริงโดยแสดงออกมาผ่านทางกระบวนการทำงานและวิธีการนำเสนอ คือ การวางโครงเรื่องคร่าวๆ ถ่ายทำให้สถานที่จริง ไม่ถ่ายทำซ้ำหลายเทค และมีมาให้ให้นักแสดงคิดบทสนทนาด้วยตัวเอง อ็อกไซค์ แปง ได้พูดถึงการทำงานของเขาไว้ว่า “ผมมีบทหนังทั้งเรื่องแล้ว แต่ไม่ได้เขียนออกมาเท่านั้นเอง เพราะผมไม่อยากให้นักแสดงรู้เรื่องก่อน ผมต้องการใช้วิธีคุยกับพวกเขาไปที่ละวัน เพราะผมอยาก

ได้ความรู้สึก ณ เวลานั้นว่าเวลาเขาเจอเหตุการณ์แบบนี้ เขาจะคิดอย่างไร จะตอบอย่างไร บทสนทนาที่จะไม่มีการเขียนกำหนดไว้แต่จะให้เขาคิดขึ้นมาสดๆ” (อ็อกไซค์ แพง, 2546 อ้างถึงใน ยวิษฐา, 2546, น. 62)

ดังนั้น 2 องค์ประกอบหลักที่สำคัญของภาพยนตร์ไทยที่ผู้สร้างสะท้อนถึงการได้รับอิทธิพลจากขบวนการภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลี ได้แก่ องค์ประกอบด้านเนื้อหา ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวของชนกรรมดาในชีวิตประจำวัน และองค์ประกอบทางด้านการนำเสนอและการสร้างงาน เช่น การวางโครงเรื่องอย่างคร่าวๆ การถ่ายทำ ณ สถานที่จริงและการให้นักแสดงคิดบทสนทนาเอง

2.1.2.6 อิทธิพลของแนวคิดสังคมนิยมใหม่ที่มีต่อการสร้างภาพยนตร์เฉพาะทางด้านรูปแบบ

แนวคิดและลักษณะสำคัญของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ของอิตาลีเป็นภาพยนตร์ที่เน้นคุณค่าของชนกรรมดาทั่วไป สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองที่เต็มไปด้วยความเห็นใจ ผสมกับแนวคิดมนุษยนิยมและทำให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจ นอกเหนือจากการถ่ายทอดเรื่องราวเหมือนจริง ยังมีภาพยนตร์หลายเรื่องที่มีลักษณะคล้ายภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ ซึ่งการได้รับอิทธิพลนั้นมีแต่เฉพาะการนำเสนอให้เหมือนจริงโดยไม่เน้นทางด้านเนื้อหา และในภาพยนตร์บางเรื่องไม่ได้รักษาเนื้อหาที่เชิดชুমุขุญย์แล้ว ยังนำเสนอภาพมุขุญย์ถูกทำลายจนถึงฆาตกรรม

ภาพยนตร์สนัฟฟ์ (Snuff Film) เป็นภาพยนตร์ที่บันทึกการฆาตกรรมที่เกิดขึ้นจริงๆ หรือการสังหารหลังจากมีการกระทำรุนแรงทางเพศก่อนหน้านั้น ซึ่งภาพยนตร์แนวนี้เป็นเพียงความเป็นจริงที่ถูกจัดวาง ถูกควบคุมและถูกปรับแต่งด้วยคณาทำงานและฆาตกร ไม่ใช่มาจากผู้สร้างภาพยนตร์ได้ค้นพบและถ่ายทอดออกมา ซึ่งภาพยนตร์แนวนี้เป็นเพียงนิทานในกลุ่มของคนดูภาพยนตร์ที่นิยมของแปลกและวิปริต ภาพยนตร์สนัฟฟ์ที่เล่าต่อกันมา จริงๆ แล้วเป็นแค่การแสดงที่แบบเนียนของเหล่านักแสดงและเป็นฝีมือของผู้สร้างภาพยนตร์มากกว่าที่จะนำเสนอผ่านเรื่องราวจริง (เกรียงศักดิ์, 2542, น. 71-72) นอกจากนี้ว่าภาพยนตร์สนัฟฟ์เป็นภาพยนตร์ที่มีอยู่จริง ต้องถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่เป็นสุดขั้วของสังคมนิยมและเป็นด้านเลวร้ายที่สุดของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมอีกด้วย

เมื่อพิจารณาในแง่กระบวนการการทำงานและรูปแบบการนำเสนอตามแนวคิดสังนิยม ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999) เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอแบบสารคดีและมีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำสารคดี ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างวางโครงเรื่องเพียงคร่าวๆ และให้นักแสดงแสดงอารมณ์ออกมาตามสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ ดาเนียล ไมริค (Daniel Myrick) กล่าวว่า “โครงเรื่องนั้นเป็นเพียงแนวทางคร่าวๆ ในการทำงานของนักแสดงและทีมงานอื่นๆ เราต้องรู้ว่าพวกเขาจะตั้งแคมป์ตรงไหน จะเกิดอะไรขึ้นกับพวกเขา เรอบอกนักแสดงเท่าที่พวกเขาควรจะต้องรู้เกี่ยวกับบุคลิกตัวละคร จากนั้นก็ปล่อยให้พวกเขาแสดงสดต่อหน้ากล้องกันเองตลอดระยะเวลา 8 วัน” (เกรียงศักดิ์, 2542, น. 50)

เมื่อมองในแง่ของศิลปะภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999) ได้มีวิธีการนำเสนอแบบภาพยนตร์สารคดี หรือเหมือนภาพยนตร์สารคดีซ้อนสารคดี ภาพยนตร์แทบไม่ได้อาศัยบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ถ่ายทำในสถานที่จริงและมีการให้นักแสดงแสดงสด สามารถกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนวสังนิยม ถ้าพิจารณาด้านเนื้อหาพบว่าเรื่องราวแนวสยองขวัญแทบไม่มีจุดร่วมกับภาพยนตร์สังนิยมเลย ซึ่งวิธีการแบบสังนิยมในภาพยนตร์ The Blair Witch Project เป็นสังนิยมที่มุ่งให้เกิดผลทางด้านการแสดงออกทางอารมณ์ตามประเพณีของภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญ หรือเป็นการใช้สังนิยมเพื่อให้ได้ผลออกมาเป็นการแสดงออกแบบเกินจริง (Expressionism) มากกว่าที่จะเป็นสังนิยม แต่โดยเนื้อแท้แล้ว The Blair Witch Project เน้นวิธีการเฉพาะด้านรูปแบบและการนำเสนอเท่านั้น ไม่ใช่แก่นแท้ทางด้านเนื้อหาสาระ ฉะนั้นในบางมุมมองมองวิธีที่ใช้ในการสร้าง The Blair Witch Project เป็นเพียงแค่การเลียนแบบสารคดี

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์เลียนแบบสารคดี (Mockumentary)

สารคดีเทียม หรือภาพยนตร์เลียนแบบสารคดี เป็นตัวบทภาพและเสียงที่ถูกแต่งขึ้นใหม่ เช่น ภาพยนตร์เรื่องยาวหรือรายการโทรทัศน์ที่มีลักษณะคล้ายกับสารคดี ตัวบทนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่แต่งขึ้นใหม่ซึ่งจะปรากฏในรูปแบบของการถ่ายทำในสถานที่จริงและผ่านการสัมภาษณ์ของทีมงานสารคดี นอกจากนี้ยังรวบรวมหลักฐานประเภทต่างๆ ที่คล้ายคลึงกับการถ่ายทำของสารคดี เช่น ภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่งที่ถูกถ่ายเก็บไว้เพื่ออธิบายสารคดีเทียมที่เริ่มใช้กันอย่างแพร่หลาย เช่น สารคดีเทียมเพลงร็อกที่ชื่อว่า This is Spinal Tap (1984) ของ Rob Reiner และนักวิจารณ์เริ่มนำมาใช้กันมากขึ้นสำหรับการอ้างถึงเนื้อหาที่เป็นการขู่ล้อหรือเสียดสีเท่านั้น

เนื่องจากมีสารคดีหลายเรื่องที่ถูกจัดให้อยู่ในประเภทสารคดีเทียมซึ่งเป็นกลุ่มขยายตัวบทที่กำกับไว้โดยความเหมาะสมที่มาจากความต่อเนื่องระหว่างรูปแบบของเรื่องที่ไม่ใช่เรื่องแต่งและเรื่องแต่งผสมเรื่องจริงดังนั้น “สารคดีเทียม” อาจหมายถึงตัวบทที่ถูกยึดแบบแผนของภาพยนตร์สารคดีหรือการยืมตัวบทผสมอื่นๆ เช่น สารคดีเกี่ยวกับธรรมชาติ สารคดีแอนิเมชัน หรือจากรูปแบบต่างๆ ของรายการโทรทัศน์ที่อิงตามความจริง เช่น รายการเรียลลิตี รายการสารคดีเฉพาะกลุ่ม สารคดีข่าว หรือจากรายการสารคดีทั่วไปสารคดีเทียมแสดงถึงความผ่อนคลายที่สื่อสารคดีสามารถปรุงแต่งขึ้นได้ ซึ่งทำให้เกิดความคาดหวังของผู้ชมสำหรับสื่อประเภทนี้ และเป็นไปได้ที่จะมีความหมายโดยนัยที่กว้างขึ้นระดับหนึ่งต่อสิ่งที่ผู้ชมยังคงเต็มใจที่จะเชื่อในสารคดี สารคดีข่าว และสื่อสารคดีรูปแบบอื่นๆ

ภาพยนตร์ตลกร้ายสัญชาติเบลเยียม เช่น สารคดีเทียมเรื่อง *Man Bites Dog* (1992) ของ Rémy Belvaux, André Bonzel, and Benoît Poelvoorde เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับทิมงานสารคดีคนหนึ่งที่เคยติดตามมาตกรต่อเนื่อง ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความสนุกน้อยกว่าต่อความคาดหวังที่เชื่อมโยงกับการผลิตสารคดี ซึ่งในสารคดีทั่วไปสิ่งที่อาจจะปรากฏขึ้นได้โดยไม่ตั้งใจ เช่น ช่วงภาพถูกจับภาพสะท้อนผ่านกระจก ไมค์บูมปรากฏขึ้นในภาพ หรือช่องแว่นที่เกิดขึ้นระหว่างเสียงบรรยาย ซึ่งสารคดีเทียมโดยทั่วไปเป็นการโต้กลับกับวิธีการผลิต ตัวบท และความคาดหวังของผู้ชมรวมไปถึงการตีความที่มีผลต่อลักษณะของสารคดีและสื่อที่อิงตามความเป็นจริง เนื่องจากสื่อนี้กระตุ้นให้ผู้ชมคิดพิจารณาวิธีการสร้างสรรค์ว่าสื่อพวกนั้นเป็นอย่างไร ผู้สร้างสารคดีเทียมเล่นสิ่งใดกับผู้ชมที่กำลังรับชม

มุมมองที่สำคัญของสารคดีเทียม คือ ระดับที่ผู้ชมสามารถระบุได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้คือเรื่องที่ถูกแต่งขึ้น เช่น ภาพยนตร์สารคดีเทียมเรื่อง *This is Spinal Tap* ที่ตั้งใจสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ชมตระหนักขึ้นทันทีว่า นี่ไม่ใช่ความจริงแต่ความสนุกสนานนี้มาจากวิธีการที่สารคดีอาจจะอ้างถึงความคิดที่มาจากการเล่นกับฉากทั่วไป หรือให้ความบันเทิงผ่านการเล่าเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์สารคดีเทียมอื่นๆ ยังมีความข้อนแย้งซ่อนอยู่ โดยผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์หวังที่จะทิ้งไว้ให้ผู้ชมเพื่อได้ตัดสินใจว่าสิ่งที่พวกเขากำลังชมอยู่นั้นเป็นความจริงหรือไม่ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *The Blair Witch Project* (1999) ของ Daniel Myrick and Eduardo Sánchez เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่ถูกโฆษณาไว้ว่าเป็นสารคดีจริงที่เกี่ยวกับนักเรียนภาพยนตร์สามคนที่หายตัวไป ไม่ใช่ความบังเอิญที่ Blair Witch ต้องพึ่งพาการตลาดทางออนไลน์ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เองทำให้การผลิตภาพยนตร์สารคดีเทียมแนวนี้มีความนิยมมากขึ้นภายในพื้นที่ของวิดีโอออนไลน์อาจจะส่งผลให้ตัดสินว่าตัวบทนี้เป็นเรื่องแต่ง

หรือไม่ยากขึ้น ซึ่งสารคดีเทียมได้ถูกใช้เป็นการที่สร้างสรรค์ในการเล่าเรื่องในสื่อต่างๆ รวมถึงภาพยนตร์ยอดนิยม ได้แก่ ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์สยองขวัญ และภาพยนตร์แนวยอดมนุษย์ เป็นต้น

สองทศวรรษหลังมานี้ภาพยนตร์สารคดีเทียมได้ขยายกว้างขึ้นและมีความหลากหลายมากขึ้นด้วย เนื่องจากภาพยนตร์สารคดีเทียมได้ทำให้ตัวเองมีความแตกต่างและในบางครั้งก็เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ส่วนที่เหลือของตัวบทนี้จะสำรวจตัวอย่างของตัวบทสื่อร่วมสมัยที่ใช้กรอบความคิดของสารคดีเทียมในเชิงลึก โดยรวมแล้วสิ่งนี้แสดงถึงความหลากหลายของวิธีการบางส่วนที่ผู้ผลิตได้สำรวจต่อแนวโน้มการเล่าเรื่อง ซึ่งผู้ผลิตเน้นพัฒนาเนื้อหาที่สร้างสรรค์ และสิ่งนี้ส่งผลอย่างมากต่อผู้ชมที่มีประสบการณ์ทางสื่อในหลากหลายมิติ เช่น ภาพยนตร์ยอดมนุษย์เรื่อง Chronicle (2012) ของ Josh Trank

ภาพยนตร์เรื่อง “Chronicle” เป็นหนึ่งในตัวอย่างของสารคดีเทียมแบบ การพบเจอชิ้นส่วนภาพยนตร์ (Found-footage) ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999) ภาพยนตร์เรื่อง Zero Days (2003) ของ Ben Coccio ซึ่งถูกนำเสนอเป็นไดอารีวิดีโอของผู้ก่อเหตุสังหารหมู่โรงเรียนมัธยมแบบโคลัมเบีย เรื่อง Cloverfield (2008) ของ Matt Reeves ภาพยนตร์เกี่ยวกับการบุกรุกของเอเลี่ยน เรื่อง Diary of the Dead (2007) ของ George A. Romero จากภาพยนตร์เกี่ยวกับซอมบี้ที่อยู่มานาน เรื่อง The Paranormal Activity (2007) ภาพยนตร์เหนือธรรมชาติ และภาพยนตร์ตลกชีวิตวัยรุ่นเรื่อง Project X (2012) ของ Nema Nourizadeh ตัวอย่างภาพยนตร์ต่างๆ นี้แสดงให้เห็นถึงจำนวนผู้สร้างภาพยนตร์ที่สนใจใช้สารคดีเทียมในการฟื้นฟูแบบแผนเดิมกลับมา ข้อดีในการเลือกใช้ลักษณะ “การพบเจอชิ้นส่วนภาพยนตร์ (Found Footage)” โดยเฉพาะภาพยนตร์ทุนน้อย Chronicle แสดงให้เห็นถึงแบบแผนนี้ โดย Trank ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นครั้งแรกได้มองหากการเข้าถึงพื้นฐานที่เขาคุ้นเคยอย่างมาก ในขณะที่เขาหลบหลีกจากความต้องการภาพยนตร์ตามแบบ CGI

ซึ่งตัวอย่างลักษณะการพบชิ้นส่วนภาพยนตร์ส่วนใหญ่ก็ยังตรงกับกรอบการสร้างสารคดีเทียมและยังสามารถเร้าอารมณ์ได้มากขึ้นด้วย ได้แก่ ภาพยนตร์อมตะในช่วงแรกของเรื่อง David Holzman’s Diary (1967) ของ Jim McBride, เรื่อง Hard Core Logo (1996) ของ Bruce McDonald การสร้างภาพยนตร์แบบฟังก์ของประเทศแคนาดาเรื่อง This Is Spinal Tap (1984) ของ Rob Reiner และการสืบสวนเชิงสารคดีเกี่ยวกับการลอบสังหาร 2 เรื่อง Nothing So Strange (2002) ของ Brian

Flemming และ Death of a President (2006) ของ Gabriel Range ภาพยนตร์สองเรื่องหลังนี้เล่นกับความเป็นไปได้ในการตรวจสอบ“เทปการลอบสังหาร” ของบิล เกตส์ และจอร์จ บุช ตามลำดับ ซึ่งก่อให้เกิดแรงบันดาลใจจากการถกเถียงเกี่ยวกับภาพยนตร์ Zapruder เรื่องการลอบสังหารประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดีที่ดัลลัส เมื่อเดือนพฤศจิกายน ปี ค.ศ. 1963 ในสารคดีเทียมนี้นั้น ส่วนภาพยนตร์ได้รับการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งพิจารณาความเกี่ยวข้องข้อมูลความเป็นไปได้ในการสมรู้ร่วมคิด

ตัวละครนำของเรื่อง Chronicle เป็นผู้สร้างภาพยนตร์มือสมัครเล่นที่พยายามจับภาพเหตุการณ์ต่างๆ แก่นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ ไดอริวีดีโอแบบยาวของตัวละครหลัก แอนดรูว์ เดทเมอร์ (Dane DeHaan) คนที่ใช้กล้องถ่ายรูปบันทึกภาพตัวเองและเพื่อนๆ เพื่อทดสอบอำนาจที่ได้รับมาอย่างกะทันหัน แอนดรูว์อยู่กับกล้องถ่ายรูปอย่างใกล้ชิดและพอใจที่จะใช้อุปกรณ์นี้เป็นเสมือนคู่ขาแทนการเปิดเผยความรู้สึกของเขากับครอบครัวและเพื่อน ในช่วงต้นของภาพยนตร์เขาใช้กล้องวีดีโอติดเข้ากับแขนของเขา ซึ่งในที่สุดกล้องของเขาก็กลายเป็นส่วนที่บอกถึงความสามารถในด้านการเคลื่อนย้ายสิ่งของผ่านพลังจิตของเขา

นอกจากนี้ยังมีช่วงเวลาสะท้อนที่สำคัญตลอดทั้งเรื่อง มีบ่อยครั้งที่การถ่ายทำจับภาพผ่านกระจกและกรณีที่กล้องหลายๆ ตัวจับภาพซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะในช่วงท้ายของภาพยนตร์ ทุกคนนึกถึงการถูกจับภาพและการแสดงต่อหน้ากล้อง ซึ่งมีหลายฉากที่แอนดรูว์ถูกทำร้ายเพราะคนอื่น ๆ คิดว่าเขากำลังถ่ายทำพฤติกรรมผิดกฎหมายหรืออาจเพียงเพราะการมีกล้องอยู่ตลอดเวลาเป็นสิ่งที่การถ่ายทำสิ่งอื่นๆ “น่ากลัว” อยู่ตลอดเวลาของแอนดรูว์ ทำให้คนภายนอกว่าเขาเป็นคนแปลกความรู้สึกการเฝ้าจับตามองที่มีอยู่ตลอดเรื่องยังช่วยให้เข้าถึงการเฝ้าระวังเรื่องราวๆ ผ่านวีดีโอภายในบ้าน จนถึงจุดหนึ่งที่แอนดรูว์วางกล้องไว้ในห้องของเขาและจับภาพพ่อของเขาทำร้ายร่างกายเขา

ลักษณะทั่วไปของชิ้นส่วนภาพยนตร์ที่พบ คือ วิธีที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถบังคับและขัดจังหวะข้อมูลการเล่าเรื่องที่สื่อถึงผู้ชม ซึ่งโดยทั่วไปเพื่อสร้างความตึงเครียด เช่น ผู้ที่ไปปาร์ตี้ในนิวยอร์กในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield เริ่มสับสนเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นและในขณะที่เขาพยายามที่จะบันทึกความเสียหายที่เกิดขึ้น เขาได้รับหลักฐานและเห็นถึงสัตว์ประหลาดมนุษย์ต่างดาวที่โจมตีเมืองอย่างช้าๆ เท่านั้น จึงทำให้ช่วงเวลาสัตว์ประหลาดเผยตัวแก่ผู้ชมดำเนินไปอย่างชัดเจน ในทางตรงกันข้าม ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project มีสุนทรียะที่แตกเป็นสองทาง ในขณะที่ผู้สร้างภาพยนตร์กำลังค้นหาความไม่คงที่ในภาพยนตร์ระหว่างการเฝ้าจับภาพการถ่ายทำ

ภาพยนตร์ที่เป็นทางการสำหรับสารคดีและการถ่ายทำตัวเองที่เป็นทางการน้อยกว่าจากเบื้องหลังกรอบจำกัดของกล้องวิดีโอถูกนำมาใช้เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความสยดสยอง เนื่องจากเราไม่สามารถมองข้ามข้อจำกัดของสายตาจากกล้องได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำเช่นนี้โดยปฏิเสธที่จะไม่เปิดเผยสิ่งที่ไม่เคยเปิดเผยมาก่อนเกี่ยวกับพลังเหนือธรรมชาติที่ดูเหมือนจะมุ่งไปที่ผู้สร้างภาพยนตร์

การใช้การเล่าเรื่องผ่านวิดีโอแบบบุคคลที่หนึ่งยังช่วยให้ภาพยนตร์สามารถข้ามไปสู่ฉากและมุมมองอื่นๆ ได้เนื่องจากชิ้นส่วนภาพยนตร์ถูกตัดออกอย่างรวดเร็วจากกล้องหนึ่งไปยังอีกกล้องหนึ่ง จากไดอารี่ส่วนตัวของแอนดรูว์ไปยังชิ้นส่วนภาพยนตร์ที่ถ่ายโดยคนอื่น เช่น ภาพที่ถ่ายโดยแฟนสาวของแมทที่ชื่อเคซี เลทเทอร์ (Ashley Hinshaw) สำหรับบล็อกของเธอ การกระโดดข้ามในการเล่าเรื่องปรากฏเป็นปกติเพราะมักจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อพวกเขาผู้ชายหรือตัวละครอื่นยุ่งเกินกว่าที่จะเปิดกล้องหรือถูกขัดจังหวะในระหว่างการถ่ายทำ เมื่อพวกเขาเผชิญหน้ากับเครื่องบินที่กำลังทดสอบความสามารถในการบินใหม่ภาพนี้จึงเหมือนภาพของภัยพิบัติที่เกิดขึ้น โดยบังเอิญ ซึ่งกล้องจะล้มลงไปกับพื้นและทำภาพเป็นมุมซึ่งลักษณะของภาพที่จับได้เป็ความตั้งใจของตัวละครเช่นกัน หมายความว่าแต่ละตัวละครมีแนวโน้มที่จะใช้ความแตกต่างเล็กน้อยในรูปแบบของการถ่ายทำ แอนดรูว์ค่อนข้างดีดขาดกับกล้องของเขาคือ เขาควบคุมและใช้กล้องของเขาซูมเข้าออก หรือลอยอยู่รอบตัวเขาและเพื่อนๆ ในแบบที่พวกเขาารู้สึกอึดอัดและไม่สามารถควบคุมได้

ความหลากหลายของมุมมองตลอดทั้งเรื่อง คือ แอนดรูว์เริ่มใช้ความสามารถของเขาในการนำกล้องออกไปเพื่อถ่ายภาพระยะกลางและระยะยาว รวมทั้งภาพทางอากาศ แต่เนื่องจากความสามารถในการใช้พลังจิตที่เหนือชั้นของเขาทำให้เขาสามารถใช้กล้องสองตัวลอยอยู่รอบตัวเขาได้ ขณะที่เขาค่อยๆ จมกับความรู้สึกและอารมณ์ที่เขาประสบอยู่ การถ่ายทำของเขาก็จะกลายเป็นความวุ่นวายและขยายออกไปมากขึ้น ซึ่งฉากสำคัญสุดท้ายของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การต่อสู้ในเมืองระหว่างแมทกับแอนดรูว์ เขาคว่ากล้องจำนวนมากจากผู้คนที่กำลังพยายามบันทึกภาพสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นผลกระทบนั้นคล้ายคลึงกับความหลากหลายของมุมมองที่เป็นลักษณะทั่วไปของภาพยนตร์แอ็คชั่น โดยมีภาพจากด้านหลังหรือผ่านอาคารต่างๆ ที่จับภาพการกระทำบางอย่าง ซึ่งบางภาพสั้นเป็นอย่างมาก รวมถึงภาพลुक โฟกัสและดิคแฟลช ขณะที่ภาพจากการเฝ้าสังเกตจะเสถียรและคงที่มากกว่า

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์

ภาษา หมายถึง ระบบของสัญลักษณ์ที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและสื่อความหมาย ภาษาที่มนุษย์ที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ (วรรณิ ตำราญเวชย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

1) วจนภาษา (Verbal Language) หมายถึง การสื่อสารในระบบคำและประโยค โดยผ่านการฟังพูดอ่านเขียนโดยจะมีคำเป็นตัวสื่อความหมายสามารถเข้าใจได้เช่น คำพูด ภาษาเขียน

2) อวจนภาษา (Nonverbal Language) การสื่อสาร โดยไม่ใช้การฟัง การพูด การอ่าน แต่สามารถสื่อความหมายได้ เช่น คำอุทาน การใช้สีหน้าและสายตา การใช้ท่าทาง เป็นต้น

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ด้านภาพยนตร์ ชาวฝรั่งเศส อธิบายว่า การที่เราเข้าใจภาพยนตร์ได้นั้น “ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว” (Monaco, 1981, p. 127 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 20)

การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมายอารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจ ภาพยนตร์ได้นั้น เนื่องจากภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) ซึ่งภาพยนตร์มีภาษาและวิธีการสื่อความหมายเป็นของตัวเองจากแนวคิดของ Metz ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง แต่ภาพยนตร์มีระบบสื่อความหมาย (Signification System) (Andrew, 1976, p. 219 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 21) ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญญาศาสตร์มองภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ (Sign System) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของสัญลักษณ์ และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าด้วยกันให้เกิดความหมาย ภาพยนตร์มักจะใช้การเลือกและทำการประกอบภาพและเสียง (Image and Sounds) ต่างๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งองค์ประกอบของสัญลักษณ์ก่อให้เกิดความหมาย ถือเป็นหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่องเมื่อนำหลายๆหน่วยของการเล่าเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันก็จะเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและควมบันเทิงไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้ (Stam, Robert, & Sandy, 1992, p. 37 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 21)

ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่ใช้ภาพที่มองเห็นได้ และภาพก็เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นระดับของภาษาที่ง่ายต่อความเข้าใจ ภาพยนตร์จึงเป็นภาษาสากลที่คนทุกชาติ ทุกภาษา ทุกเพศ และทุกวัย สามารถรับรู้และเข้าใจได้เท่าเทียมกันทั้งหมด การทำความเข้าใจภาษาภาพยนตร์เป็นอย่างไร จำเป็นต้องรู้จักสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในภาษาภาพยนตร์ก่อน เนื่องจากภาพยนตร์ก็มีไวยากรณ์ (Grammar) เช่นเดียวกัน กล่าวคือ ภาพยนตร์มีองค์ประกอบที่ใช้ภาพหลายๆ ภาพ หลายๆ ขนาด จากหลายๆ มุมกล้องเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ซึ่งเริ่มด้วยภาพหนึ่งภาพ เรียกว่า เฟรม (Frame) หลายๆ เฟรมต่อกัน เรียกว่า ช็อต (Shots) หลายๆ ช็อต ต่อกันเรียกว่า ฉาก หรือซีน (Scene) หลายๆ ซีน ต่อกันเรียกว่า ตอน หรือซีเควนส์ (Sequence) และภาพยนตร์ทั้งเรื่อง คือ การนำเอาซีเควนซ์หลายๆ ซีเควนซ์มาเรียงต่อกัน เพื่อให้เล่าเรื่องได้ครบถ้วนตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการ ประกอบด้วยองค์ประกอบดังต่อไปนี้

2.3.1 องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

เนื่องจากภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพถ่ายทั่วไป (ภาพนิ่ง: Still Photo) ภาพยนตร์เป็นชุดภาพนิ่งที่เรียงร้อยต่อกันที่เกิดจากกระบวนการถ่ายทำด้วยกล้องและฟิล์มภาพยนตร์

2.3.1.1 ขนาดภาพหรือ ช็อต (Shot)

เราสามารถบันทึกคนหรือวัตถุที่ต้องการถ่ายทำด้วยภาพขนาดต่างๆ ตั้งแต่ภาพที่มีขนาดที่มองเห็นคนหรือวัตถุทั้งหมด ไปจนกระทั่งเป็นภาพใกล้มาก การเลือกใช้ขนาดภาพต่างๆ ขึ้นอยู่กับความต้องการสื่อความหมายของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยอธิบายได้ดังนี้ (วรณี สำราญเวทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556; อายุวัฒน์ รงคประยูร, 2557)

(1) ขนาดภาพไกลมาก (Extreme Long Shot, ELS) มักนิยมใช้ในการแนะนำเรื่องหรือในตอนเริ่มต้นของภาพยนตร์หรือเมื่อเริ่มซีเควนส์ ขนาดภาพแบบนี้มักเป็นภาพที่มีลักษณะมุมกว้าง เพื่อให้เห็นความอลังการของสถานที่ ธรรมชาติ ขนาดภาพนี้มักใช้นานกว่าภาพอื่นๆ เพื่อให้ผู้ชมได้รู้จัก คำนึงกับสถานที่และสิ่งแรกที่นำเสนอออกจากรูปแบบนี้ นิยมใช้ภาพขนาดนี้ในการแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์

(2) ขนาดภาพไกล (Long Shot, LS) เป็นขนาดภาพที่ถ่ายครอบคลุมบริเวณพื้นที่ของเหตุการณ์และเห็นภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง เพื่อเผยให้เห็นว่า ตัวละครอยู่ในสถานที่และบรรยากาศแบบใด นอกจากนั้นขนาดภาพนี้ยังสามารถสื่ออารมณ์ของฉากและสถานที่

ที่ส่งผลต่อตัวละคร

(3) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ส่วนใหญ่จะใช้ภาพปานกลางกับตัวแสดงที่ต้องใช้มือแสดงกิริยาบางอย่าง เนื่องจากขนาดภาพนี้ใกล้พอที่จะเห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวที่มือ ซึ่งเป็นสิ่งดึงดูดสายตาผู้ชมให้จ้องมอง

(4) ขนาดภาพใกล้ (Close Up, CU) เป็นขนาดภาพที่ใช้สำหรับการเน้นรายละเอียดซึ่งมีความสำคัญมากต่อเหตุการณ์ ภาพใกล้มักมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้ชม จึงจำเป็นต้องระวังการใช้ภาพใกล้ เพราะหากใช้โดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ เมื่อถึงจุดที่ต้องการใช้ภาพใกล้จริงๆ จะทำให้จุดที่ต้องการเน้นนั้นอ่อนกำลังลง ซึ่งภาพที่ปรากฏจะไม่มีประสิทธิภาพพอที่จะดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ เนื่องจากผู้ชมเห็นมาก่อนหน้านั้นจนไม่ให้ความสำคัญกับภาพนั้นอีก

(5) ขนาดภาพใกล้มาก (Extreme Close Up, ECU) เป็นขนาดภาพที่ใช้เพื่อแสดงให้เห็นเพียงจุดใดจุดหนึ่งของวัตถุเท่านั้น ภาพลักษณะนี้มักจะถูกใช้ให้อยู่ในจุดที่สำคัญมากที่สุดของเรื่องราวในภาพยนตร์ ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมมาก

2.3.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้อง เป็นเครื่องมือสำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์ที่จะใช้สื่อความหมาย รวมถึงยังสามารถแทนมุมมองของตัวละครและผู้ชมที่มองเหตุการณ์นั้น โดยอธิบายได้ดังนี้ (วรณิ ตำราญเวทย์ และกัจจกร หลุยยะพงษ์, 2556; อายุวัฒน์ รงค์ประยูร, 2556)

(1) มุมกล้องออบเจกทีฟ (Objective Camera Angle) เป็นมุมกล้องที่ผู้ชมเห็นภาพเหตุการณ์โดยตรง ซึ่งผู้ที่ถูกถ่ายจะไม่สนใจกล้องและจะไม่มองกล้องโดยเด็ดขาด จึงทำให้ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ซึ่งไม่มีส่วนร่วมในเหตุการณ์

(2) มุมกล้องซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) เป็นมุมกล้องที่ถ่ายภาพจากตำแหน่งของผู้แสดง ซึ่งผู้ชมเป็นเสมือนผู้แสดงที่อยู่นอกจอ ผู้แสดงที่เห็นในจอจะมองหรือพูดกับกล้อง ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเขาไปมีส่วนร่วมในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

(3) มุมกล้องพอยต์ออฟวิว (Point of view Camera Angle) เป็นมุมกล้องที่ทำให้ผู้ชมเห็นภาพเหตุการณ์จากสายตาของผู้แสดงอีกทีหนึ่ง คือ ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ที่ผู้แสดงในภาพยนตร์เห็น ผู้ชมจะไม่ได้เห็นด้วยตาของตัวเอง

(4) มุมระดับสายตานก (Bird's Eye View) มุมกล้องที่กล้องถูกวางไว้เหนือศีรษะของวัตถุหรือตัวละครเสมือนกับการมองจากสายตานกซึ่งมุมกล้องดังกล่าวจะสื่อความหมายของการมองจากผู้มีอำนาจหรือแสดงถึงพระเจ้าที่มีความยิ่งใหญ่ที่กำลังมองตัวละครที่

เป็นเพียงคนตัวเล็กๆ ที่ต้อยต่ำ

(5) มุมสูง (High Angle) มุมกล้องที่กล้องถูกติดตั้งบนที่สูงหรืออยู่บนเครื่องบินเพื่อสื่อความหมายของวัตถุที่ถูกถ่ายทำให้ลักษณะอ่อนด้อย ดูถูกเหยียดหยาม และเป็นการแทนสายตาของผู้มีอำนาจ แต่ในบางครั้งมุมมองนี้อาจจะต้องการเน้นเพียงแค่บรรยากาศของฉากมากกว่าตัวละคร

(6) มุมระดับสายตา (Eye-level Shot) มุมกล้องที่กล้องถูกติดตั้งในระดับความสูงใกล้เคียงกับตัวละคร ซึ่งมักจะเป็นมุมกล้องที่แสดงความเท่าเทียมกันของตัวละคร

(7) มุมต่ำ (Low Angle) มุมกล้องที่กล้องถูกติดตั้งในระดับต่ำกว่าปกติในด้านหนึ่งที่ต้องการสื่อความหมายของการแทนสายตาของคนที่ยกย่องคนที่สูงกว่า ทำให้ภาพที่ได้เป็นภาพที่ดูยิ่งใหญ่ น่าเกรงกลัว นอกจากนั้นการที่ตัวละครนั่งมองไปที่ท้องฟ้า ก็จะสื่อถึงความรู้สึกของการเป็นผู้รอคอย

(8) มุมเอียง (Oblique Angle / Dutch Angle / Canted Angle) การตั้งกล้องที่ไม่ขนานกับพื้นหรือเส้นขอบฟ้า ทำให้ภาพมีลักษณะเอียงไปทางใดทางหนึ่ง ทำให้ดูเหมือนวัตถุหรือตัวละครกำลังโอนเอียง ไม่มั่นคง เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกของจิตใจของตัวละครที่ไม่ปกติ

(9) มุมแทนสายตาหนอน (Worm's Eye View) มุมกล้องที่ถูกตั้งกล้องอยู่ในระดับต่ำกว่าสิ่งที่ถ่ายมาก เหยกกล้องขึ้นทำมุมประมาณ 90 องศา ซึ่งหมายถึง ความสูงส่ง ความยิ่งใหญ่ หรืออาจเป็นเพียงการแสดงมุมมองภาพที่แปลกใหม่

นอกจากนี้แล้วยังมีมุมมองอีกหลายลักษณะที่จะใช้ในการสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวในภาษาของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป

2.3.1.3 การเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับภาพยนตร์ นักทฤษฎีบางท่านมีความเห็นว่าการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่สำคัญรองลงมาจากจินตนาการ (Imaginary) ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ถือว่าไม่มีอะไรสำคัญไปเหนือกว่าการเคลื่อนไหวอีก การเคลื่อนไหวที่ปรากฏในภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ (วรรณิ สํารามวาทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

(1) การเคลื่อนไหวของวัตถุต่อหน้ากล้อง การเคลื่อนไหวนี้เป็นการเคลื่อนไหวของวัตถุภายในฉากที่จัดเตรียมขึ้นสำหรับการสร้างภาพยนตร์ เป็นการเคลื่อนไหวที่มีพลังมากในการดึงดูดสายตาของผู้ชมโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยความสวยงามทางด้านสุนทรียศาสตร์

หรือการจัดองค์ประกอบของภาพเข้าช่วย

(2) การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องและเลนส์การเคลื่อนไหวโดยกล้องหรือเลนส์ที่มีต่อวัตถุหรือการติดตามการแสดงและการกระทำของวัตถุเป็นการเคลื่อนไหวรูปแบบที่สองการเคลื่อนไหวดังกล่าวอาจเกิดจากการทำงานของกล้อง ซึ่ง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องและเลนส์มีอยู่หลายวิธี แต่ละวิธีจะมีชื่อเรียกโดยเฉพาะและนิยมใช้ในภาษาภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

(2.1) การกวาดภาพแนวนอน หรือแพน (Panning) เป็นการถ่ายกล้องหรือกวาดภาพไปในแนวนอน ภาพที่ผู้ชมเห็นจากการกวาดภาพ สู่ถึงการติดตามการแสดงของสิ่งที่ถ่ายหรือเปิดเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ต่อเนื่องนอกรอบภาพ ซึ่งจุดประสงค์ของในการใช้แพนมีอยู่ 3 ประการ คือ เพื่อเป็นการติดตามการแสดงของวัตถุที่เคลื่อนที่อยู่ เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นความเกี่ยวข้องของวัตถุ 2 อย่างที่เกิดขึ้นในฉากเดียวกัน และใช้การแพนเพื่อแทนสายตาของตัวแสดงในฉาก

(2.2) การกวาดภาพแนวตั้ง หรือทิลล์ (Tilting) เป็นการถ่ายกล้องหรือการกวาดภาพไปในแนวตั้ง มี 2 ลักษณะ คือ Tilt Up และ Tilt Down ภาพลักษณะนี้จะสู่ถึงการติดตามการเคลื่อนที่ของนักแสดง ผู้สื่อกถึงความสูง ความน่ากลัว หรือความหวาดกลัว เป็นต้น

(2.3) การเคลื่อนกล้อง หรือแทรค (Tracking) เป็นการเคลื่อนกล้องจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งในทิศทางต่างๆ เช่น การเคลื่อนกล้องเข้า-ออกจากวัตถุ หรือการเคลื่อนกล้องไปทางซ้าย-ขวาของวัตถุ หรืออาจจะเรียกว่า การดอลลี่ (Dolly) การแทรคใช้ในการติดตามนักแสดง หรือการให้ความสำคัญมากหรือน้อยกับอารมณ์ของนักแสดง และเป็นการรักษาอารมณ์ของผู้ชมและเรื่องราวให้ต่อเนื่อง

(2.4) การถือกล้องถ่าย หรือแฮนด์เฮลด์ (Handheld Camera) เป็นการใช้มือถือกล้องถ่ายหรือแบกไว้บนบ่าเพื่อบันทึกภาพโดยไม่ใช้ขาตั้งกล้อง ซึ่งกล้องจะมีการเคลื่อนที่อย่างอิสระ ต่อเนื่อง ภาพอาจจะเคลื่อนไหวไปมา สามารถเคลื่อนกล้องติดตามผู้แสดงได้อย่างต่อเนื่อง หลากหลายมุมมอง ซึ่งการถือกล้องถ่ายจะให้อารมณ์และความรู้สึกสมจริง เหมือนผู้ชมอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย ซึ่งในปัจจุบันสเตดิแคม หรืออุปกรณ์ที่ช่วยถือกล้องเพื่อให้การถ่ายภาพไม่สั่นไหว เหมาะสำหรับการถ่ายติดตามตัวละคร

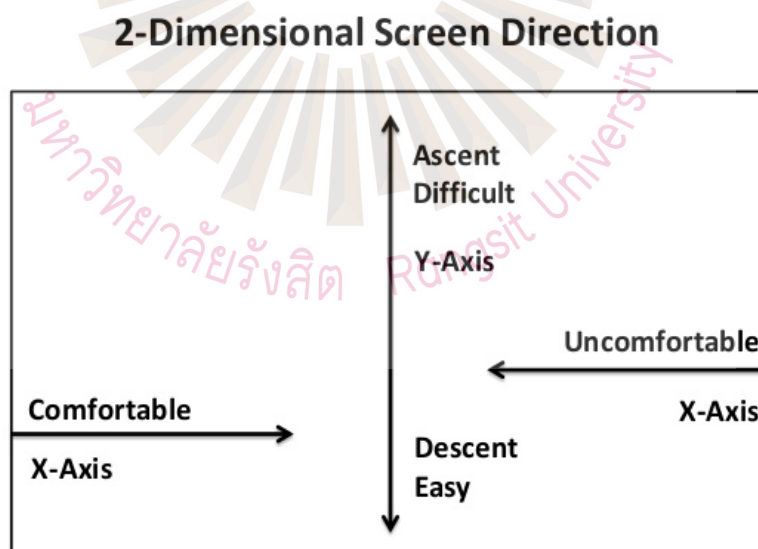
(2.5) การซูมเข้า (Zoom In) ช่วยสร้างความต่อเนื่องทางภาพให้กับวัตถุ โดยพื้นที่ที่ถูกบันทึกจะค่อยๆ ลดน้อยลงไปด้วย จุดประสงค์เพื่อดึงดูความสนใจของผู้ชมให้มุ่งสู่รายละเอียดซึ่งมีความหมายเฉพาะเป็นพิเศษ

(2.6) การซูมออก (Zoom Out) ภาพจะค่อยๆ ถอยห่างออกจากวัตถุช่วยให้ผู้ชมค่อยๆ มองเห็นพื้นที่ในภาพมากยิ่งขึ้น นิยมใช้การซูมออกทั้งในภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์เพื่อการศึกษา จุดประสงค์เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดเล็กๆ กับเนื้อหาส่วนใหญ่

(2.7) การเปลี่ยนความคมชัดของภาพ เป็นการเปลี่ยนความคมชัดของภาพจากวัตถุที่อยู่ใกล้กล้องไปยังสิ่งที่อยู่ไกลกว่า จุดประสงค์เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของวัตถุ 2 อย่างในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งลักษณะการทำงานแบบการเปลี่ยนความชัดของภาพเหมือนกับการแพนภาพในระดับลึก บางครั้งผู้สร้างภาพยนตร์เองก็ใช้การเปลี่ยนความคมชัดของภาพร่วมกับการแพนภาพซ้ำๆ หรือใช้การทิลล์ร่วมด้วย

2.3.2 องค์ประกอบการจัดทิศทางการเคลื่อนไหว

ทิศทางการเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา ขวาไปซ้ายส่งผลต่อการรับรู้ที่แตกต่างกันผู้สร้างภาพยนตร์ต้องเลือกใช้ทิศทางการเคลื่อนไหว โดย VanSijill (อ้างถึงใน วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา, 2557) แบ่งออกเป็น 4 ทิศทาง ดังรูปที่ 2.1

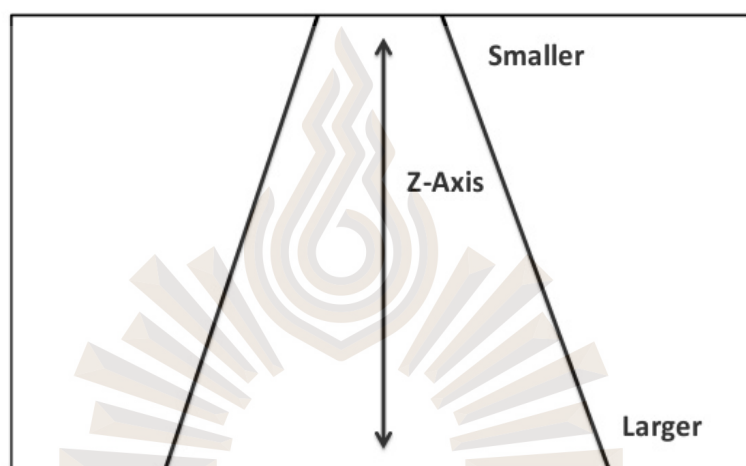


รูปที่ 2.1 องค์ประกอบการจัดทิศทางการเคลื่อนไหว
ที่มา: วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา, 2557

2.3.2.1 เส้นแกน X

ทิศทางเส้นแกน X เป็นทิศทางตามเส้นแนวนอนซึ่งจะมีการเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย แบ่งย่อยเป็น 3 ทางคือ ซ้ายไปขวาขวาไปซ้ายและทิศทางส่วนกัน

3-Dimensional Screen Direction



รูปที่ 2.2 ตัวอย่างเส้นแกน X
ที่มา: วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา, 2557

ซ้ายไปขวาให้ความรู้สึกว่าวัตถุเคลื่อนไหวง่ายดายนมากกว่าขวาไปซ้ายเพราะคนทั่วไปมักจะคุ้นชินการอ่านหนังสือจากซ้ายไปขวา ดังนั้นเมื่อเห็นวัตถุใดก็ตามที่เคลื่อนไหวในทิศทางซ้ายไปขวาก็จะเห็นวัตถุนั้นเคลื่อนไหวได้คล่องหรือง่าย

ขวาไปซ้ายการเคลื่อนไหวขวาไปซ้ายเป็นทิศทางสวนกับความคุ้นเคยการอ่านหนังสือความคุ้นเคยการอ่านหนังสือนั้นจะต้านทานขึ้นมา ฉะนั้นเมื่อเห็นวัตถุเคลื่อนไหวในทิศทางนี้จึงรู้สึกว่วัตถุเคลื่อนไหวยากขึ้นมา เพราะความคุ้นเคยมันต้านทานเอาไว้

ทิศทางสวนกันนำเอาการเคลื่อนไหวซ้ายไปขวาและขวาไปซ้ายมาตัดต่อภาพเข้าหากันเพื่อจะก่อให้เกิดความคาดหวังว่า 2 ฝ่ายที่มาจากทิศทางสวนกันจะต้องเกิดการปะทะ หรือการเจอกันเกิดขึ้นในเวลาต่อมา

2.3.2.1 เส้นแกน Y

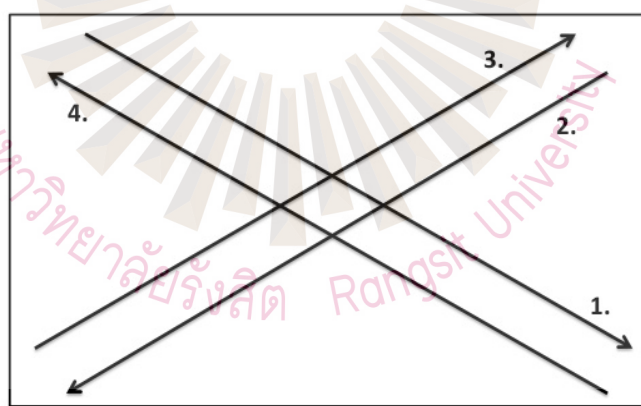
เป็นทิศทางตามเส้นแนวตั้งหรือแนวดิ่ง แบ่งย่อยเป็น 2 ลักษณะ คือลักษณะเส้นตรงและเส้นแยกกันเส้นตรงและเส้นแยกกันสามารถใช้เพื่อบอกถึงรางบอกเหตุบางอย่างได้ กล่าวคือบอกเป็นนัยว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้อาจเกิดการเปลี่ยนไปจากเดิม

2.3.2.3 เส้นทแยงมุม

แบ่งย่อยเป็น 4 ทาง ดังนี้

- (1) จากมุมซ้ายบนไปมุมขวาล่าง
- (2) จากมุมขวาบนไปมุมซ้ายล่าง
- (3) จากมุมซ้ายล่างไปมุมขวาบน
- (4) จากมุมขวาล่างไปมุมซ้ายบน

Difficulty of Movement



1. Easiest 2. Less Easy 3. Hard 4. Hardest

รูปที่ 2.3 เส้นทแยงมุม

ที่มา: วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา, 2557

การเคลื่อนไหวทั้ง 4 ทิศทางจะทำให้เห็นการเคลื่อนไหวของวัดภูมิความแตกต่างกันไป

เส้นที่ 1 ทิศทางที่เคลื่อนไหวยากมากที่สุดเพราะเป็นการเคลื่อนไหวยาวและเป็น ซ้ายไปขวาด้วยอาจนำมาใช้ในเหตุการณ์เคลื่อนไหวที่ยากจะหยุดยั้ง

เส้นที่ 2 ง่ายรองลงมาจากเส้นที่ 1 เพราะถึงแม้จะเคลื่อนไหวยาวแต่เป็นทิศทางขวา ไปซ้าย

เส้นที่ 3 วัตถุเคลื่อนไหวยากเพราะเป็นการเคลื่อนไหวขึ้น

เส้นที่ 4 วัตถุเคลื่อนไหวยากมากที่สุดเพราะเป็นทางการเคลื่อนไหวขึ้นและ นอกจากนี้ยังเคลื่อนไหวจากขวาไปซ้ายซึ่งจะขัดต่อความคุ้นเคยของการอ่านเอาไว้

2.3.2.4 เส้นแกน Z

เป็นทิศทางด้านความลึกคือจากฉากหน้าไปสู่ฉากหลังหรือจากหลังไปสู่ฉากหน้า แบ่งย่อยเป็น 3 ลักษณะคือ

(1) การเปลี่ยนโฟกัสระหว่างตัวละครที่ฉากหน้าและฉากหลังการเปลี่ยน โฟกัสระหว่างตัวละครที่ฉากหน้าและฉากหลัง เทคนิคนี้นำมาใช้ในการเผยให้เห็นสิ่งที่สำคัญอย่าง ไม่คาดคิด

(2) ออกแบบตำแหน่งตัวละครตามระยะที่ต่างกันออกแบบตำแหน่งตัวละครตามระยะที่ต่างกันตัวละครที่อยู่ฉากหน้ามีขนาดใหญ่ที่สุด ขณะที่ตัวละครที่อยู่ไกลออกไปจะมีขนาดเล็กกว่าตัวที่อยู่ฉากหน้า ด้วยขนาดตัวละครที่ต่างกันนี้สามารถบอกให้รู้ถึงความสัมพันธ์ของตัวละครที่อยู่ใกล้เหนือกว่าผู้แสดงที่อยู่ไกลออกไป

(3) การเคลื่อนไหวของตัวละครระหว่างฉากหน้ากับฉากหลังสามารถ แสดงให้เห็น 2 ลักษณะคือ แสดงการเปลี่ยนแปลงของขนาดตัวละครภาพเคลื่อนไหวจากฉากหน้า ไปสู่ฉากหลังขนาดเปลี่ยนจากใหญ่กลายเป็นเล็กลงในทิศทางกลับกันคือ การเคลื่อนไหวตรงกันข้ามขนาดก็เปลี่ยนจากเล็กกลายเป็นใหญ่และแสดงให้เห็นขนาดของตัวละครที่ต่างกับตัวละครตัวอื่นในภาพเดียวกัน

2.3.3 องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)

ในยุคเริ่มแรกนั้นนักทฤษฎีภาพยนตร์เรียกการจัดองค์ประกอบภาพยนตร์ว่า มีล์ซองเซน (Mise En Scene) เป็นภาษาฝรั่งเศส หมายถึง การจัดฉากหรือจัดเวทีซึ่งเดิมใช้กับการแสดงละครเวที ต่อมาเมื่อมีภาพยนตร์เกิดขึ้นคำนี้ก็ถูกนำมาใช้เรียกในการสร้างงานภาพยนตร์รวมถึงใช้ในการผลิต

ด้านรายการโทรทัศน์ด้วยหลังจากนั้นต่อมาในกลุ่มประเทศทางด้านยุโรปอื่นๆ และประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีความเข้มแข็งขึ้นทางด้านภาพยนตร์มากขึ้น

ในภาพหนึ่งๆ ในภาพยนตร์ (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “เฟรม”) มีความแตกต่างในแง่ความหมาย เนื่องมาจากการจัดวางตำแหน่งความหมายนี้อิงกับจิตวิทยาของคนดูกล่าวคือคนมักมองภาพจากซ้ายไปขวาและจากบนลงล่างรวมทั้งมักมองจากตรงกลางเฟรมก่อนด้วยเหตุนี้การวางวัตถุลงในจุดต่างๆ ภายในเฟรมย่อมแสดงความหมายที่แตกต่างกันตรงกลางเฟรม (ศูนย์กลางของภาพ) มักสงวนไว้สำหรับสิ่งที่มีความสำคัญพื้นที่ด้านบนของเฟรมเป็นพื้นที่ของอำนาจและความเป็นใหญ่ (Giannetti, 1987, p. 40 อ้างถึงใน आयुวัฒน์ รงคประยูร, 2556)

ตัวละครที่ปรากฏในด้านล่างของเฟรม (โดยเฉพาะด้านล่างขวา) มักมีลักษณะอ่อนแอและจนมุมการควบคุมองค์รวมเพื่อให้ฉากหนึ่งของภาพยนตร์สื่อสารและสื่ออารมณ์ให้สอดคล้องกับการนำเสนอเรื่องราวผ่านเหตุการณ์ฉากนั้นๆ ของภาพยนตร์นิยมเรียกการจัดฉากในภาพยนตร์ว่า Setting หรือ Set และงานด้านนี้ก็เป็นงานทางด้านแบบการผลิต (Production Design) ในการผลิตภาพยนตร์และใช้กันแพร่หลายต่อมาจนถึงปัจจุบัน องค์ประกอบทางด้านภาพยนตร์ ได้แก่ ฉาก (Set) สถานที่ (Location) เวลา (Time) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) และบรรยากาศของฉาก (Atmospheres) เป็นต้น (आयुวัฒน์ รงคประยูร, 2556)

2.3.4 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

การแสดงบทบาทของตัวละครที่สวมบทบาทต่างๆ นั้น เป็นหัวใจหลักในการสื่อสารของภาพยนตร์ ศิลปะการแสดง (Performance) ถูกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ การแสดงที่สมบทบาทของผู้แสดงด้วยท่าทาง หน้าตา คำพูด และอารมณ์ต่างๆ รวมทั้งการใช้ลักษณะและสีหน้าของเครื่องแต่งกาย (Wardrobe) การแต่งหน้า (Make up) และทรงผม (Hair) หรืออาจจำเป็นต้องใช้การแต่งหน้าพิเศษ (Special Effects Make Up) เช่น การสร้างริ้วรอยของวัย เพื่อจะสื่อสารเป็นภาษาภาพยนตร์ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราว และอารมณ์ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี (आयुวัฒน์ รงคประยูร, 2556)

2.3.5 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

2.3.5.1 ทิศทางของแสง

แสงในภาพยนตร์ทำให้เกิดการมองเห็น สร้างอารมณ์และสร้างความรู้สึกให้กับภาพยนตร์ ทิศทางของแสงจะสื่ออารมณ์และความรู้สึก 3 ด้าน คือ (วรณี สำราญเวทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

(1) แสงจากด้านล่างเป็นแสงที่มีทิศทางจากด้านล่างที่ส่องมาที่วัตถุสื่ออารมณ์ความรู้สึกน่ากลัว และมักจะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ผี

(2) แสงจากด้านบนเป็นแสงที่มีทิศทางจากด้านบนวัตถุจะสื่อความรู้สึกเหมือนกับความรู้สึกดีสัทธและ ความยิ่งใหญ่ของวัตถุ

(3) แสงจากด้านหลังเป็นแสงที่มีทิศทางจากด้านหลังทำให้รู้สึกเหมือนกับภาพย้อนแสงมีทั้งความรู้สึกกึ่งฝัน กึ่งนุ่มนวล โรแมนติก และยังสามารถสร้างความรู้สึกเหงาให้กับวัตถุทิศทางของแสงข้างต้นนี้ โดยพื้นฐานจะเกิดจากแหล่งกำเนิดแสง 3 จุด คือ

(3.1) แสงหลัก (Key Light) เป็นแสงที่มีความสว่างมากที่สุดส่องตรงไปที่วัตถุ ทำให้เห็นเงาชัด

(3.2) แสงเสริม (Fill Light) เป็นแสงที่เสริมมีแสงสว่างน้อยกว่าวางไว้ในทิศทางตรงกันข้ามกับแสงหลักเพื่อลบเงา และลบความกระด้างของแสงหลัก

(3.3) แสงจากด้านหลัง (Back Light) เป็นแสงที่ส่องที่ด้านหลังของวัตถุ เพื่อที่จะแยกวัตถุออกจากพื้นหลัง ช่วยทำให้เกิดมิติของภาพ

2.3.5.2 โทนแสง

สัดส่วนของแสงสว่างที่สว่างสุดไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นบริเวณเงาค่าที่มีอยู่ในฉาก และเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกอันหนึ่งที่ใช้ในการสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้กับเรื่องราวในภาพยนตร์ ตลอดจนนำไปใช้ในการอธิบายเกี่ยวกับวัตถุให้ผู้ชมรับทราบอีกด้วย โทนแสงเกิดจากการจัดแสงและอารมณ์ต่างๆ นิยมจัดแสงเป็น 3 ลักษณะ คือ (วรณี สำราญเวทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

1) แบบ โลว์คีย์ (Low Key) เนื้อที่มากกว่าครึ่งหนึ่งในฉากที่อยู่ในเงามืด นิยมใช้การจัดแสงแบบนี้ในการแสดงถึงภัยอันตราย ความหวาดกลัว และโดยเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นใน

เวลากลางคืน หรือใช้ในการสื่อถึงกลางสังหรณ์

2) แบบไฮคีย์ (High Key) เนื้อที่มากกว่าครึ่งหนึ่งในฉากอยู่ในส่วนสว่าง นิยมใช้การจัดแบบนี้ในการแสดงถึงความสนุกสนานและความร่าเริง หากจัดให้มีแสงสว่างมากเกินไป อาจก่อให้เกิดความรู้สึกอารมณ์ในความหมายของความแห้งแล้งได้

3) แบบแนราทิฟ เป็นแสงสว่างที่มีลักษณะอยู่ระหว่างโลว์คีย์กับไฮคีย์ นิยมใช้แสงสว่างแบบนี้กับเหตุการณ์ที่บอกเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา ไม่เน้นในเรื่องอารมณ์ของตัวแสดงหรือเหตุการณ์ จะช่วยให้ผู้ชมติดตามการแสดงได้โดยง่าย

2.3.5.3 ลักษณะของแสง

ในการจัดแสงภาพยนตร์ควรคำนึงถึงคุณภาพเหนือระดับความเข้มของแสง ดังต่อไปนี้ (กูร นิมมล, 2556)

(1) แสงกระด้าง (Hard light) เป็นแสงที่ให้ความเปรียบต่าง (Contrast) สูงโดยธรรมชาติของแสงกระด้างเมื่อตกกระทบวัตถุจะก่อให้เกิดเงาที่ดำมากทั้งขอบชัดเจนความเปรียบต่างของส่วนที่ถูกแสงต่อส่วนที่อยู่ในเงาส่งตรงมาจากแหล่งกำเนิดของแสงโดยตรงและแหล่งกำเนิดแสงมีลักษณะเป็นจุดเล็กแหล่งแสงที่มีแสงกระด้างที่คืนนี้ ได้แก่แสงจากดวงอาทิตย์ในวันฟ้าใสแสงจากหลอดแบบอาร์ค (Arc light) และ โคมไฟแบบเฟรชเนล (Fresnel)

(2) แสงนุ่ม (Soft light) เป็นแสงที่ให้ความไว (Contrast) ต่ำก่อให้เกิดเงาที่มีเส้นขอบไม่ชัดเจนแสงนุ่มจะให้ความเปรียบต่างระหว่างเงาที่เกิดขึ้นตามส่วนที่ถูกแสงน้อยกว่าแสงที่เกิดไม่มากเหมือนแสงกระด้างและมีความฟุ้งกระจายของแสงมากกว่าหรือเรียกว่าแสงไร้ทิศทาง (Directionless) แหล่งแสงขนาดใหญ่ที่ให้แสงแบบฟุ้งกระจายแต่สะท้อนหรือแสงที่ผ่านฟิลเตอร์เหล่านี้เป็นเพียงแสงนุ่มตัวอย่างเช่นแสงในวันฟ้าครึ้มเมฆมากหรือแสงสะท้อนจากวัสดุผิวไม่เรียบ ฯลฯ การจัดแสงรูปแบบนี้สร้างให้เกิดความรู้สึกอ่อนโยนอ่อนหวาน

ช่วงของแสงที่เรียงลำดับจากกระด้างที่สุดไปจนอ่อนนุ่มขมุกขมัวที่สุดมีดังนี้ (กูร นิมมล, 2556)

- (1) แสงจากดวงอาทิตย์ยามอากาศแจ่มใส
- (2) แสงจากหลอด Carbon arcs
- (3) แสงจากโคมสปอตไลท์ (ellipsoidal spotlight)
- (4) แสงจากโคมไฟแบบเฟรชเนล (Fresnel lights – HMI and quartz)

- (5) แสงจากหลอดพาราโบลิก (PAR bulbs)
- (6) แสงจากโคมเปิดด้านหน้าทุกชนิดโดยมากมักจะเป็นชนิด Quartz, Broads, Floods, Scoops, Lowel DP
- (7) แหล่งแสงจากข้อ 6 ที่ถูกทำให้ฟุ้งกระจายเช่นอาจจะมีกรใส่ฟิลเตอร์ทั่วไประหว่างโคมไฟกับตัวแบบ เช่น ฟิลเตอร์ Tough Silk หรือกระดาษไขผ้ามีสลิทไหมหรือผ้าชนิดอื่นๆ
- (8) แสงจากหลอดฟลูออเรสเซนต์, Photofloods, ดวงไฟที่ใช้ในบ้าน
- (9) แหล่งแสงนุ่มอื่นๆ
- (10) แสงที่ได้จากการสะท้อนวัตถุไม่เรียบ เช่น โคมเฟรชเนล สะท้อนกับแผ่นโฟม หรือกำแพงสีขาว
- (11) แสงขมุกขมัวจากป่าทึบหรือทางเข้าถ้ำ

2.3.6 องค์ประกอบด้านสี (Color)

สีมีความสัมพันธ์กับฉากและแสงอย่างยิ่งสีเป็นลักษณะอย่างหนึ่งที่สามารถสื่อสารความหมายของอารมณ์และความรู้สึกหรือระยะต่างๆ ได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบด้านสี ได้แก่

- 1) สีที่เกิดจากฉาก สีที่เกิดจากการสร้างขึ้นในฉากนั้นๆ เช่น สีที่ทาบนผนังของห้อง สีของผ้าม่านตกแต่งห้องสีของโต๊ะและเก้าอี้สีของดอกไม้หรือสีของอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ หรือแม้แต่สีเครื่องแต่งกายของตัวละครที่ปรากฏในฉากนั้นๆ สีที่เกิดขึ้นจากฉากหรือที่เกิดขึ้นจากการจัดแสงสีที่เกิดจากเทคนิคพิเศษทางภาพ
- 2) สีที่เกิดขึ้นจากการจัดแสง สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดของแสงต่างๆ เช่น แสงของพระอาทิตย์ที่ส่องผ่านวัสดุสีต่างๆ หรือแสงจาก โคมไฟที่ต้องส่องผ่านแผ่นฟิวเตอร์สีหรือเจลสีต่างๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้นๆ
- 3) สีที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ สีที่ได้จากการตั้งคำสั่งด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น สีที่เกิดจากการสร้างหรือการปรับสี (Color Grading) หรือการแก้สี (Color Correction) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) ฯลฯ การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพและสีสันที่แปลกใหม่เพื่อช่วยในการสื่อความหมายในนัยยะได้ตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ

Taylor (2001 อ้างถึงใน กุร นิมมล, 2556) ได้แบ่งมิติของสีที่ใช้สำหรับภาพยนตร์ 3 มิติ คือ

1) สีส้น (Hue) หรือความเป็นสีแท้ที่คุณสมบัติของสี มักถูกกำหนดโดยความยาวคลื่นแสงสะท้อนจากวัตถุเข้าสู่ในตาของมนุษย์จนมองเห็นสีต่างๆ เช่น สีแดงสีเหลืองสีน้ำเงิน ฯลฯ หรืออาจกล่าวได้ว่าสีส้นหรือสีแท้จะเป็นสีที่มีได้ผสมด้วยขาวเทาดำและไม่ว่าสีน้ำเงินก่อนแก่และความเข้มของสีซึ่งสามารถแยกได้เป็น 2 ประเภท คือ Chromatic Colors หรือสีที่สามารถจำแนกได้อย่างชัดเจน เช่น สีเขียวสีเหลืองสีแดง ฯลฯ และ Achromatic Colors หรือสีที่มีค่าในระดับเดียวอย่างสีขาวและสีดำ กล่าวคือ สีดำจะไม่มีสีดำกว่า และสีขาวว่าจะไม่มีสีขาวกว่า

2) ความอิ่มตัว (Saturation) สมบัติของสีเกี่ยวกับความมืด (Brightness) เช่น สีแดงเป็นสีที่สดที่สุดหรือความหม่น (Dullness) ที่เกิดขึ้นเพราะมีการผสมสีตรงข้าม (Contrast) ทำให้ความสดใสลดน้อยลง เช่น สีม่วงเจือจางในสีเหลือง ฯลฯ ซึ่งความเข้มของสีจะอ้างถึงความบริสุทธิ์ของสีที่ปรากฏในแถบความกว้างของสีหรือ Spectrum เป็นหลัก

3) ค่าสี (Value) คือ คุณสมบัติของวัตถุขึ้นอยู่กับน้ำหนักอ่อนหรือแก่ (Lightness or Darkness) ที่จะเปลี่ยนสภาพไปตามความเข้มหรืออ่อนของแสง เช่น ดอกกุหลาบสีแดงท่ามกลางแดดจ้าในตอนกลางวันจะเป็นสีแดงสว่างเท่าที่ตามมนุษย์จะเห็นได้ แต่ถ้าเป็นตอนเย็นสีจะคล้ำลงกลายเป็นสีแดงคล้ำ ฯลฯ

สมชาย พรหมสุวรรณ (2548 อ้างถึงใน กุร นิมมล, 2556) จำแนกความหมายของสีต่างๆ ที่มีผลทางด้านจิตวิทยาต่อมนุษย์ได้ดังนี้

- | | |
|------------------------|---|
| 1) สีแดง (Red) | ความรุนแรงความร้อนแรงความมีอำนาจ |
| 2) สีเหลือง (Yellow) | ความสดใสสว่างมีชีวิตชีวากระฉับกระเฉง |
| 3) สีน้ำเงิน (Blue) | ความเว้งว้างกว้างขวางสงบนิ่ง |
| 4) สีชมพู (Pink) | ความประณีตงดงามสดใสมีชีวิตชีวา |
| 5) สีเขียว (Green) | ความอุดมสมบูรณ์ความหวังการผ่อนคลาย |
| 6) สีม่วง (Violet) | ความมีเสน่ห์ความหรูหรา |
| 7) สีส้ม (Orange) | ความร่าเริงความมีพลังความสว่างไสว |
| 8) สีฟ้า (Cobalt Blue) | ความอแลยความฉลาดความสิ้นหวังความกล้า |
| 9) สีขาว (White) | ความบริสุทธิ์ความไร้เดียงสาความดีงาม |
| 10) สีเทา (Grey) | ความอ่อนโยนความเงียบขรึมความสลัดใจ |
| 11) สีดำ (Black) | ความน่ากลัวอันตรายความหนักแน่น |
| 12) สีน้ำตาล (Brown) | ความหนักแน่นมั่นคงความแห้งแล้งไม่สดชื่น |

2.3.7 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

ภาพยนตร์มีภาพเป็นปัจจัยหลักในการสื่อความหมาย และยังมีเสียงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก เสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่นๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่ภาพไม่สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน เสียงที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์สามารถแบ่งเป็น 4 ประเภทหลักๆ ได้แก่ (วรรณิ ตำราญเวทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

2.3.7.1 เสียงพูด

เสียงพูดที่ใช้ในภาพยนตร์มีอยู่ 2 แบบ คือ บทสนทนา (Dialogue) และเสียงบรรยาย (Narration)

(1) บทสนทนา (Dialogue) เสียงที่เกิดจากถ้อยคำที่เปล่งออกมา นิยมใช้ในภาพยนตร์ที่มีการแสดง เพราะจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือ เช่น เสียงสนทนาโต้ตอบ หรือเสียงแสดงอารมณ์ของตัวแสดง เป็นต้น

(2) เสียงบรรยาย (Narration) เสียงที่อธิบายถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ที่นำเสนออยู่บนจอภาพยนตร์ เสียงบรรยายนิยมใช้ในภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์เพื่อการศึกษาเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเสียงบรรยายไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องอารมณ์และความรู้สึก แต่หัวใจสำคัญของเสียงบรรยาย คือ การเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็นคำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพได้

2.3.7.2 เสียงประกอบ (Sound Effect)

เป็นเสียงต่างๆ ที่ไม่ใช่เสียงพูด เป็นเสียงที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์จนกระทั่งจบ ได้แก่ เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เช่น เสียงรถยนต์วิ่งหรือเสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เช่น เสียงลมพัด รวมทั้งเสียงประกอบที่ถูกสร้างขึ้น (Artificial Sound) เพื่อความสมบูรณ์และอารมณ์ของภาพยนตร์ เช่น เสียงชกต่อย เป็นต้น

2.3.7.3 เสียงดนตรี หรือเพลงประกอบ (Music)

เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการสร้างอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชมมากกว่าการเล่าเรื่อง เสียงดนตรีนิยมใช้เล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อบอกถึง

บุคลิกภาพหรือรสนิยมของผู้แสดง ใช้เสริมอารมณ์ความรู้สึก หรืออาจใช้สร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เพื่อสื่อความหมาย อารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้ชัดเจนมากขึ้น

2.3.7.4 เสียงเงียบ

ภาพยนตร์บางเรื่องอาจจะมีบางฉากที่ไม่มีเสียง ทั้งเสียงพูด เสียงประกอบและเสียงดนตรี แต่เสียงเงียบก็ยังสื่อความหมายบางอย่างได้อีกด้วย เช่น ความนิ่งเงียบของตัวละคร

2.3.8 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

การนำปัจจัยต่างๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน เดิมภาษาฝรั่งเศสเรียกว่า Montage ปัจจุบันเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Editing หรือ Cutting การตัดต่อและลำดับภาพ คือ การนำเอาภาพและเสียงต่างๆ ในแต่ละช็อตมาร้อยเรียงเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดลำดับของการเล่าเรื่องที่สมบูรณ์ตามความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์ การตัดต่อและลำดับภาพ เหมือนกับการเขียนเรียบเรียง โดยใช้เทคนิคการตัดต่อเชื่อมโยงภาพที่ได้จากการถ่าย (Footages) มาประกอบรวมกันในลักษณะต่างๆ (วรรณิ สํารัญเวทย์ และกํจร หลุยยะพงศํ, 2556)

2.3.8.1 การเชื่อมต่อภาพ

การนำภาพแต่ละช็อตมาร้อยเรียงเพื่อสื่อความหมาย ผู้ชมจะได้รับเงื่อนไขในการเข้าใจว่าวิธีการเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง จะก่อให้เกิดความหมายที่แตกต่างออกไปทั้งในส่วนของความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ เครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ได้แก่ (วรรณิ สํารัญเวทย์ และกํจร หลุยยะพงศํ, 2556)

(1) การตัดตรง (Cut) เป็นการเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งอย่างรวดเร็ว การตัดตรงจะใช้แสดงถึงความต่อเนื่องของการกระทำภายในช่วงเวลาเดียวกันโดยไม่ถูกขัดจังหวะ ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเหตุการณ์หรือการกระทำที่อยู่ในซีควนส์เดียวกัน

(2) ภาพจาง (Fade) ภาพจางมีอยู่ 2 แบบ คือ

(2.1) ภาพจางเข้า (Fade In) เป็นการปรากฏของภาพจากความมืดและค่อยๆ มองเห็นเป็นภาพชัดเจนในที่สุด นิยมใช้ภาพจางเข้าในตอนเริ่มต้นของภาพยนตร์ทุกเรื่อง

เพื่อเป็นการแนะนำภาพยนตร์และทำหน้าที่คล้ายกับการเปิดม่านการแสดงภาพยนตร์ ช่วงความยาวของภาพจางเข้าจะมีผลต่ออารมณ์ (Mood) ของภาพยนตร์ด้วย

(2.2) ภาพจางออก (Fade Out) ภาพในซีนจะค่อยๆ หายไปจนกลายเป็นภาพมืด นิยมใช้ในตอนจบของภาพยนตร์ และช่วงความยาวของภาพจางออกมีผลต่ออารมณ์ที่จะเกิดต่อภาพยนตร์

(3) ภาพจางซ้อน (Dissolve) เป็นการรวมภาพจางออกของซีนที่กำลังจะหายไปจากจอภาพยนตร์ เข้ากับภาพจางเข้าของซีนที่กำลังเข้ามาในช่วงเวลาเดียว นิยมใช้ภาพจางซ้อนในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภาพของภาพยนตร์

(4) ภาพกวาด (Wipe) การที่ภาพใหม่เข้ามาแทนที่ภาพเก่าที่หายไปจากจอภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมยังคงมองเห็นภาพทั้ง 2 ซีน ได้อย่างชัดเจนตลอดช่วงความยาวของการกวาดภาพ

(5) ภาพซ้อน (Superimposition) เป็นการพิมพ์ฉาก 2 ฉาก หรือมากกว่านั้นเข้าด้วยกันด้วยช่วงเวลาเดียวกัน ใช้ในการแสดงความหมายในเชิงจิตใต้สำนึกที่ซ่อนอยู่บ่อยๆ คือการเสนอภาพถ่ายใกล้เคียงคล แล้วซ้อนด้วยภาพของฉากอื่นที่แสดงถึงที่บุคคลนั้นคิดถึงอยู่

(6) การตัดสลับภาพ (Crosscutting) เป็นการตัดสลับภาพเหตุการณ์ตั้งแต่สองเหตุการณ์ขึ้นไป เพื่อสร้างให้เหตุการณ์ทั้งสองมีความสัมพันธ์หรือมีความใกล้ชิดกัน และยังกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการเปรียบเทียบเหตุการณ์

2.3.8.2 ความหมายที่สาม

ตำแหน่งที่มีการตัดต่อในฉากใดๆ ก็ตาม ย่อมก่อให้เกิดความหมายบางอย่างขึ้นในภาพ เมื่อฉาก 2 ฉากที่มีความเกี่ยวข้องถูกตัดต่อเข้าด้วยกัน ก็จะก่อให้เกิดความหมายที่สามขึ้น ซึ่งความหมายที่สามนี้มีลักษณะเป็นการเล่าเรื่อง (Narrative) สามารถมองเห็นด้วยภาพบนจอภาพยนตร์ หรือมีลักษณะเป็นการแสดงโดยนัย (Implicit) จะเกิดขึ้นเองภายในใจของผู้ชมหลังจากได้มองเห็นภาพ (วรรณิ ศำราญเวทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

(1) การตัดต่อแบบเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องอย่างมีความต่อเนื่อง เช่น ผู้ตัดต่อเสนอภาพใกล้ของชายคนหนึ่งกำลังจ้องมองอะไรบางอย่างอยู่แล้วตัดด้วยภาพใกล้ๆ ความหมายที่สามเกิดขึ้นก็อาจจะบอกว่า เป็นภาพของผู้ชายหิวโหยพร้อมที่จะทานอาหารได้ทุกเมื่อ ซึ่งการนำภาพ 2 ภาพมาตัดต่อเข้าด้วยกัน และเกิดการเล่าเรื่องในความหมายที่สามขึ้นจากภาพที่มองเห็น โดยที่ความหมายใหม่นี้ไม่ได้แสดงให้เห็นปรากฏอย่างเด่นชัด และเหตุการณ์แต่ละอันก็จะมี ความหมาย

ที่แตกต่างกันออกไปแล้วแต่วิธีการนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์

(2) การตัดต่อแบบแสดงโดยนัย เป็นการเสนอภาพเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ เพื่อสร้างความหมายที่สามในเชิงสัญลักษณ์ขึ้นภายในใจของผู้ชม โดยที่ความหมายใหม่ไม่ได้มีอยู่ก่อนหรือไม่มีอยู่เลยในลักษณะของการเล่าเรื่อง ซึ่งความหมายที่ถูกสร้างขึ้นด้วยการตัดต่อแบบแสดงโดยนัยไม่จำเป็นต้องบอกเรื่องราว บางครั้งนำมาใช้ในการแสดงถึงความรู้สึกภายในใจของตัวแสดงได้เป็นอย่างดี ขอบเขตการใช้การตัดต่อแบบแสดงโดยนัยจะขึ้นอยู่กับความรู้ทางด้านภาพยนตร์ของผู้ชม และความคุ้นเคยของผู้ชมเกี่ยวกับลักษณะที่ผู้สร้างใช้ในภาพยนตร์

2.3.8.3 เวลาและระยะในภาพยนตร์

วรรณิ ตำราญเวทย์ และกำจร หลุยยะพงศ์ (2556) ได้อธิบายเกี่ยวกับเวลาและระยะในภาพยนตร์ไว้ดังนี้

(1) เวลาในภาพยนตร์ หมายถึง การเสนอภาพเหตุการณ์ที่ได้บันทึกมาทั้งหมด และช่วงเวลาที่ผู้ชมใช้ในการชมก็มีความยาวเท่ากับเวลาที่เกิดเหตุการณ์นั้น เมื่อนำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์มันจะถูกนำเสนอแต่ส่วนที่สนุกและน่าตื่นเต้นเท่านั้น เวลาในภาพยนตร์ประกอบด้วยการกำหนดให้ฉากเหตุการณ์หนึ่งมีความยาวพอสมควรที่จะเสนอตัวแสดง การพัฒนาเรื่องราว และการสร้างจุดที่น่าสนใจทางการแสดงให้แก่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน เวลาที่เป็นจริงของเหตุการณ์จะไม่มีปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ สิ่งที่ผู้ชมรับรู้ คือ สิ่งที่มีความโดดเด่นและมีคุณค่าทางการแสดงของเหตุการณ์นั้น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะใช้เวลาเป็นวัน เป็นอาทิตย์ เป็นเดือน หรือเป็นปีในเวลาที่เป็นจริง ก็สามารถย่อให้เหลือเพียงชั่วโมงเดียวหรือแม้แต่เพียงนาทีเดียวก็ได้ในเวลาของภาพยนตร์ ด้วยเทคนิคของภาพยนตร์ยังสามารถย้อนเวลาไปในช่วงอดีตหรือตัดไปยังภาพอดีต เรียกว่า แฟลชแบ็ค (Flashback) หรือตัดไปยังภาพในอนาคต เรียกว่า แฟลชฟอร์เวิร์ด (Flash-forward)

(2) ระยะในภาพยนตร์ ระยะในโลกแห่งความจริงกับระยะในภาพยนตร์ ก็มีลักษณะเช่นเดียวกับเวลาที่เป็นจริงและเวลาในภาพยนตร์ ไม่จำเป็นต้องเหมือนกันในเรื่องของระยะที่เป็นจริง ซึ่งระยะทางจริงระหว่างสถานที่ 2 แห่งนี้ถูกตัดทิ้งไปด้วยการใช้ระยะในภาพยนตร์เข้าแทนที่ โดยการใช้เทคนิคของการตัดตรงหรือเป็นการเชื่อมภาพ เช่น การใช้ภาพจางซ้อน เป็นต้น

2.3.8.4 จังหวะ

จังหวะในภาพยนตร์ถูกควบคุมด้วยความยาวของเวลาที่ฉากเหตุการณ์นั้นจะ

ปรากฏบนจอภาพยนตร์ โดยมีข้อกำหนดว่าเหตุการณ์ใดนำเสนอบนจอภาพยนตร์นานเท่าใดจังหวะของเหตุการณ์นั้นก็จะมีลักษณะค่อนข้างเฉื่อยชา หากเหตุการณ์ใดปรากฏบนจอภาพยนตร์ค่อนข้างสั้น จังหวะของเหตุการณ์นั้นก็จะมีลักษณะไปในทางตื่นเต้นมากกว่า ซึ่งทั้งความเฉื่อยชาและความตื่นเต้นต่างก็มีคุณค่าในตัวของมันเอง อารมณ์ (Mood) ที่มีอยู่ในเหตุการณ์ของซีเควนส์แต่ละซีเควนส์จะเป็นตัวกำหนดความยาวของเหตุการณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการตัดต่อ (วรรณิ สารัญเวทย์ และกัจจร หลุยยะพงศ์, 2556)

2.3.8.5 การตัดต่อรูปแบบอื่น

วรรณิ สารัญเวทย์ และกัจจร หลุยยะพงศ์ (2556) ได้อธิบายการตัดต่อรูปแบบอื่นไว้ดังนี้

(1) แฟลชแบ็ก (Flashback) ใช้แสดงถึงเหตุการณ์ที่ได้เกิดขึ้นมาก่อน เหตุการณ์ที่กำลังปรากฏอยู่บนจอภาพยนตร์ ตามปกติแล้วจะเห็นภาพตัวแสดงเริ่มพูดถึงสิ่งที่ได้เกิดขึ้นมาก่อนแล้วภาพจางซ้อนหรือภาพกวาดก็จะปรากฏขึ้น เป็นการบอกให้ผู้ชมทราบว่าเขากำลังถูกนำไปสู่เวลาและสถานที่อื่นและเรื่องราวต่างๆ ในอดีต แฟลชแบ็กเป็นการประดิษฐ์เวลาอดีตขึ้นด้วยวิธีการทางด้านภาพยนตร์ เช่น การแต่งตัวย้อนยุค การใช้ฉากอดีต การใช้โทนสีน้ำตาล เป็นต้น เพื่อต้องการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงเรื่องเป็นเวลาจากปัจจุบันไปสู่อดีตและย้อนกลับมาสู่ปัจจุบัน

(2) แฟลช ฟอว์เวิร์ด (Flash-forward) ใช้แสดงเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต อาจเป็นการใช้ภาพจางซ้อนเพื่อบอกให้ผู้ชมทราบว่ากำลังถูกนำไปสู่อนาคต แล้วเรื่องราวที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตก็ถูกนำเสนอให้กับผู้ชม แฟลช ฟอว์เวิร์ด นิยมใช้ในการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่เป็นความคิดหรือความฝันของตัวแสดง หรือใช้บอกผลที่จะเกิดขึ้นจากการทดลองวิทยาศาสตร์ แต่ในบางครั้งก็ช่วยเพิ่มความสนุกสนานให้แก่เรื่องราวในภาพยนตร์ โดยช่วยให้ผู้ชมได้มองเห็นสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต

(3) มอนตาจ (Montage) เป็นชุดของซีนสั้นๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน เมื่อมองภาพรวมแล้วจะบอกความหมายที่กลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน อาจใช้มอนตาจในการแสดงถึงการผ่านไปของเวลาที่ยาวนาน โดยในช่วงเวลาดังกล่าวจำเป็นต้องบอกเล่าไว้ในภาพยนตร์ด้วย แต่ไม่มีการเน้นมากนัก เช่น ช่วงเวลาในระหว่างสงคราม นอกจากนี้ยังนิยมใช้มอนตาจกับฉากเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่อยู่ในความคิดนึก เช่น ความฝัน เป็นต้น

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

ธนพล น้อยชูชื่น (2554) “ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์” ได้ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ลักษณะเด่นทั้งในแง่ของเนื้อหาและการนำเสนอในภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์ โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ด้วยบท จากภาพยนตร์สารคดีของ ไมเคิล มัวร์ ทั้งหมด 6 เรื่องที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะเด่นของไมเคิล มัวร์เกิดจากหลายปัจจัย ได้แก่ พื้นฐานครอบครัวที่เปิดกว้างทางการเมือง ความชื่นชอบส่วนตัวของมัวร์ในการเคลื่อนไหวทางสังคม ความสนใจในอาชีพที่หลากหลายของมัวร์ และลักษณะนิสัยที่มีอารมณ์ขบขันในเชิงเสียดสีและแสดงความคิดเห็นในมุมมองของตัวเองอย่างเด่นชัด ทำให้ผลงานของมัวร์มีลักษณะที่แตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีอื่นๆ ในแง่เนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีของไมเคิล มัวร์ มีนัยเพื่อการต่อต้านระบบทุนนิยมซึ่งปรากฏตัวในหลายรูปแบบตามประเด็นของภาพยนตร์สารคดีแต่ละเรื่อง โดยใช้รูปแบบของข้อตรงข้ามเชิงธรรมชาติและธรรมชาติ มัวร์มักส่อนัยสำคัญของความพ่ายแพ้ในการต่อสู้เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสะเทือนใจในโศกนาฏกรรมของบุคคลที่เกี่ยวข้อง และปลุกเร้าให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอยากเปลี่ยนแปลงสิ่งที่ไม่ดีที่ปรากฏในเรื่องด้วย นอกจากนี้ในแง่การนำเสนอหรือเทคนิคด้านภาพยนตร์สารคดีนั้น มัวร์รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์สารคดีที่เน้นใส่มุมมองความเห็นของผู้สร้าง โดยมีพัฒนาการมาจากภาพยนตร์ที่เป็น โฆษณาชวนเชื่อจากทางฝั่งโซเวียต และนาซีเยอรมัน ประกอบกับอิทธิพลที่เน้นความจริงขณะถ่ายทำในรูปแบบไดเรกซ์เนมา (Direct Cinema) เมื่อมัวร์นำลักษณะเด่นของตนเองมาผสมผสานเข้าในแต่ละองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ทำให้เกิดสไตล์ภาพยนตร์สารคดีโดดเด่นเฉพาะตัวและแตกต่างจากภาพยนตร์สารคดีอื่น

เจมพ์พัทธ์ พัทธวิษญ์ (2558ก) “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย” ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดประเด็นปัญหาสังคมและภาพมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนอกกระแสเพื่อค้นคว้าแสวงหาแนวคิดและสไตล์ของผู้กำกับภาพยนตร์ที่นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้และค้นหาแนวคิดอุดมการณ์ที่แท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยได้วางขอบเขตการศึกษาภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547-2557 เป็นจำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “สัตว์

ประหลาด” “แสงศตวรรษ” “ลუნบุญมีระลึกชาติ” “พลอย” “นางไม้” “ฝนตกขึ้นฟ้า” “เมืองเหงาซ่อนรัก” “36” “Mary is Happy, Mary is Happy” และ “ตั้งวง” โดยใช้วิธีวิจัย 2 วิธีการคือ การวิเคราะห์ผลงานด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ 6 ด้านในการวิเคราะห์ ได้แก่ ทฤษฎีสัจนิยมใหม่ (Neorealist Film Theory) ทฤษฎีภาพยนตร์แนวออเชอร์ (Auteur Theory) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Film Theory) ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวลัทธิมาร์กซิสต์ (Marxist Film Theory) ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวโครงสร้างนิยม (Structuralism) ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวสัญญาณวิทยา (Semiotics) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้กำกับภาพยนตร์จำนวน 5 คน ได้แก่ อภิชชาติพงษ์วีระเศรษฐกุล เป็นเอก รัตนเรือง อาทิตย์ อัศวรัตน์ นวพล ชำรง-รัตนฤทธิ์ และคงเดช จาตุรันต์รัศมี ผลการวิจัยพบว่า แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ไทยนอกกระแสมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีส่วนเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาสังคมซึ่งแฝงด้วยแนวคิดลัทธิมาร์กซิสต์ โดยใช้ทัศนคติส่วนตัวในการตีแผ่มายาคติของสังคมไทยสไตล์ของภาพยนตร์อยู่ในแนวทางสัจนิยมใหม่อันเกิดจากระสนิยมของผู้กำกับ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์นอกกระแสในต่างประเทศอุดมการณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์เหล่านี้สร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวซึ่งไม่มุ่งหวังผลกำไรเพราะผู้สร้างภาพยนตร์ได้รับทุนอิสระซึ่งไม่มีผลต่อการบังคับความคิดของผู้สร้าง โดยผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบมาสร้างสรรค์เป็นโครงเรื่องในการสร้างภาพยนตร์

เจมพ์พัทธ์ พิชร์วิชญ์ (2558ข) “ภาพยนตร์สัจนิยมเสมือนเรื่องแม่ทัพที่หายไป” ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและรูปแบบของภาพยนตร์สัจนิยม (Realism Film) วิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับโลกเสมือน (Virtual World) ที่สร้างปัญหาต่อสังคมปัจจุบันและสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวคิดและรูปแบบใหม่ที่สะท้อนปัญหาสังคมไทย ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์สัจนิยมเป็นรูปแบบที่มีมาตั้งแต่การกำเนิดของภาพยนตร์โลกซึ่งมีพัฒนาการและยังคงได้รับความนิยมจวบจนปัจจุบัน โดยมีหลักสำคัญดังนี้ คือวิธีการวางโครงเรื่องอย่างหลวมๆ การเล่าเรื่องราวสะท้อนสังคมชีวิตคนธรรมดา โดยใช้นักแสดงที่ไม่ใช่ดาราใช้สไตล์ภาพแบบภาพยนตร์สารคดี การถ่ายทำในสถานที่จริงโดยหลีกเลี่ยงการปรุงแต่งด้านภาพเสียงและการตัดต่อ รูปแบบและแนวคิดเหล่านี้เอื้อต่อการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนความจริงของสังคมซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวผสมผสานกับจินตนาการโลกเสมือนเพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์รูปแบบใหม่โดยนำเรื่องราวเกี่ยวกับโลกเสมือนได้แก่สังคมออนไลน์การพนันออนไลน์และเกมออนไลน์มาวิเคราะห์และสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์สั้นภาพยนตร์ได้จัดฉายโรงภาพยนตร์และประเมินผลงานด้วยการวิจัยแบบสนทนากลุ่ม (Focus Groups) ผลสรุปพบว่า ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นแนวคิดของมนุษย์ที่สับสนระหว่างความเป็นจริงกับโลกเสมือนซึ่ง

โลกเสมือนได้ช่วยให้จิตใต้สำนึกของมนุษย์ ได้แก่ ความรุนแรงและพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรมมาสร้างปัญหาต่อโลกความเป็นจริง แม้ว่าจะภาพยนตร์ยังไม่สามารถสร้างสไตล์ใหม่ที่โดดเด่นได้แต่ก็นับว่าผู้วิจัยสามารถค้นพบแนวคิดใหม่ในภาพยนตร์สังคมนิยมเสมือน

อุศุมมา สุขสวัสดิ์ และพฤทธิ สุภเศรษฐศิริ (2559) “การศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลระหว่าง พ.ศ. 2543-2555” ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ลักษณะ โครงสร้างองค์ประกอบ รูปแบบวิธีการเล่าเรื่อง รวมทั้งเนื้อหาสาระและแรงบันดาลใจการสร้างของภาพยนตร์นอกกระแสที่ประสบความสำเร็จได้รับรางวัลเกียรติยศในระดับนานาชาติระหว่างปี พ.ศ. 2543-2555 และเพื่อให้เห็นถึงคุณค่าความงามของภาพยนตร์เหล่านี้ในแง่ของการทำหน้าที่สะท้อนภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมและสังคมไทย โดยปราศจากอิทธิพลกลไกทางการตลาด หรือความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ใดๆ ของผู้มีอำนาจ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีเนื้อหา และรูปแบบภายในภาพยนตร์วิเคราะห์บริบทโดยให้ความสนใจบริบทโดยให้ความสนใจบริบทแวดล้อมภาพยนตร์และการวิเคราะห์ผู้รับสาร โดยการศึกษาจากผู้ชมภาพยนตร์ที่เป็นนักวิชาการและนักวิจารณ์ทั้งในและต่างประเทศมีการนำเสนอข้อมูลที่ได้ด้วยวิธีพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่าในแง่เนื้อหาภาพยนตร์กลุ่มนี้มักให้ความสำคัญกับกลุ่มคนชายขอบมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อบอกเป็นนัยในการวิพากษ์เรื่องที่ละเอียดอ่อนและเสี่ยงที่จะพูดออกมาตรงๆ มีวิธีการเล่าเรื่องที่สร้างสรรค์โดดเด่นไม่เหมือนใครในแง่บริบทพบว่าผู้กำกับภาพยนตร์หรือศิลปินผู้สร้างผลงานล้วนมีการศึกษาทางด้านภาพยนตร์และด้านมนุษยศาสตร์อื่นๆ มาเป็นพื้นฐานพวกเขาเหล่านี้มักได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์จากบริบททางประวัติศาสตร์สังคมและการเมืองมีการนำเสนอแนวคิดแบบอุดมคติอันอิสระของตนผ่านผลงานนอกจากนั้นภาพยนตร์เหล่านี้ยังได้สะท้อนภาพลักษณ์ของสังคมไทยในด้านต่างๆ ทั้งวัฒนธรรมประวัติศาสตร์สังคมการเมืองและอุดมการณ์ของผู้คนร่วมสมัยรวมไปถึงการก้าวเข้าสู่ความเป็นสังคมยุคหลังสมัยใหม่ ออกสู่สายตาผู้ชมในระดับนานาชาติอีกด้วย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) โดยการเก็บรวบรวมจากเอกสาร (Documentary Search) และสกัดทัศนวัสดุเป็นเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลโดยมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยตามลำดับดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 การนำเสนอผลการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประเภททัศนวัสดุ ได้แก่ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย จำนวน 10 เรื่อง และพิจารณาเลือกภาพยนตร์ที่มีคะแนนความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์จาก The Internet Movie Database (IMDb, 2019) โดยมีเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่า 5.5 จนถึง 7.5 เนื่องจากเป็นเกณฑ์คะแนนส่วนมากที่ผู้ชมภาพยนตร์ให้ความคิดเห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความยอดเยี่ยมในระดับปานกลางซึ่งเก็บรวบรวมได้จากร้านจำหน่ายแผ่นวีดีโอซีดี/ดีวีดี (VCD/DVD) ประกอบด้วย

- 1) ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] (2007) คะแนนจาก IMDb คือ 7.5
- 2) ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle (2012) คะแนนจาก IMDb คือ 7.1
- 3) ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield (2008) คะแนนจาก IMDb คือ 7.0
- 4) ภาพยนตร์เรื่อง Project X (2012) คะแนนจาก IMDb คือ 6.7
- 5) ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry (2015) คะแนนจาก IMDb คือ 6.7
- 6) ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999) คะแนนจาก IMDb คือ 6.4
- 7) ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity (2007) คะแนนจาก IMDb คือ 6.3

- 8) ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine (2008) คะแนนจาก IMDb คือ 6.0
- 9) ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm (2014) คะแนนจาก IMDb คือ 5.8
- 10) ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended (2014) คะแนนจาก IMDb คือ 5.6

รวมทั้งคลิปภาพเคลื่อนไหวจากระบบออนไลน์อินเทอร์เน็ตเช่นคลิปตัวอย่างภาพยนตร์และคลิปเบื้องหลังในการถ่ายทำ เป็นต้น

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Search) และจากสื่อทัศนวัสดุ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผ่นวีดีโอซีดี/ดีวีดี (VCD/DVD) ที่บันทึกภาพและเสียงภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ซึ่งได้จากการซื้อแผ่นวีดีโอซีดี/ดีวีดี (VCD/DVD) จากร้านค้า และคลิปภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ผ่านระบบออนไลน์อินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาเป็นแหล่งข้อมูลหลักที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและพิจารณารายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) และสไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) จากนั้นนำภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย จำนวน 10 เรื่อง มาชมเพื่อสำรวจและค้นคว้าโดยเลือกเฉพาะชื่อของภาพยนตร์ที่น่าสนใจเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาจากข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลจากสื่อทัศนวัสดุที่เกี่ยวข้องกับ “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” เพื่อความเหมาะสมในการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทสื่อทัศนวัสดุและคลิปภาพเคลื่อนไหวจากระบบออนไลน์อินเทอร์เน็ตโดยวิเคราะห์ถึงภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ซึ่งผู้วิจัยจะทำการศึกษาในเรื่องขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง แสง สี และเสียงในภาพยนตร์ รวมไปถึงการตัดต่อที่ใช้ในภาพยนตร์ และสไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ผู้วิจัยจะทำการศึกษาในเรื่องของสไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์

3.4 นำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลจากโสตทัศนวัสดุที่เกี่ยวข้องกับ “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” มานำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนา (Descriptive) โดยนำเสนอตามหัวข้อที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย



บทที่ 4

ภาษาภาพยนตร์

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ทั้งหมด 5 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบด้านขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมอง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบด้านแสงและเงา องค์ประกอบด้านสี องค์ประกอบด้านเสียง และองค์ประกอบด้านการตัดต่อ โดยผู้วิจัยจะแยกการวิเคราะห์ตามลำดับภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ดังต่อไปนี้

4.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project

เรื่องย่อ

เดือนตุลาคม ปี ค.ศ. 1994 นักศึกษาวิชาภาพยนตร์ 3 คน ได้แก่ ฮีเธอร์ โจชัว และไมเคิล พวกเขาหายตัวเข้าไปในป่าเบอร์กิตส์วิลล์รัฐแมริแลนด์ขณะถ่ายทำสารคดี อีกปีต่อมามีผู้ค้นพบฟิล์มของพวกเขา พวกเขาได้รวมตัวกันเพื่อที่จะไปถ่ายทำสารคดีในป่าของรัฐแมริแลนด์เกี่ยวกับเรื่องตำนานพื้นเมืองแมมดแบลล์ที่ต่างกันว่าเคยมีเด็กหายตัวไปในป่าเพราะถูกแมมดแบลล์จับตัวไป ทั้งสามคนตัดสินใจเดินเข้าไปในป่าลึกโดยมีฮีเธอร์เป็นผู้นำทางโดยการ ใช้เพียงแผนที่และเข็มทิศเท่านั้น ซึ่งวันแรกของการถ่ายทำสารคดีก็ดำเนินไปด้วยดี แต่วันต่อๆ มาพวกเขาได้ยินหัวเราะของใครบางคนในป่า ขณะที่พวกเขากำลังหลับกันและเสียงเหมือนมีคนปาหินเล่นในป่ายามวิกาลทั้งที่ในป่ามีแค่พวกเขา 3 คนเท่านั้น เมื่อการถ่ายทำดำเนินต่อไป พวกเขาก็ได้พบกับสัญลักษณ์ที่เหมือนกิ่งไม้ผูกติดกันเหมือนรูปคนแขวนไว้ตามต้นไม้ ซึ่งต้องมีผู้กระทำการขึ้นไว้แต่พวกเขาไม่รู้ว่าป็นฝีมือใคร ทั้งสามคนเริ่มมีอาการเครียดอย่างเห็นได้ชัดจึงพากันตัดสินใจล้มเลิกงานถ่ายแล้วออกจากป่า แต่ปรากฏว่าแผนที่นำทางของพวกเขาหายไปยิ่งสร้างความกังวลให้กับพวกเขา พวกเขาต้องทนกับการอยู่ในป่าที่นานนับวันนับคืน ยังมีสิ่งประหลาดแปลกปลอมเข้ามาหาพวกเขา ตั้งแต่มีเสียงเด็กหัวเราะดังลั่นป่าตลอดคืน และที่ร้ายไปกว่านั้นคือ โจชัวหายตัวไปในคืนหนึ่งทั้งฮีเธอร์ และไมเคิลรู้ดีแล้วว่าพวกเขากำลังถูกเล่นงานกับสิ่งที่มองไม่เห็น

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.1.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.1.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล (Long Shot, LS) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ขนาดภาพใกล้ (Close Up, CU) และ ภาพทู ช็อต (Two-shot) เป็นต้น



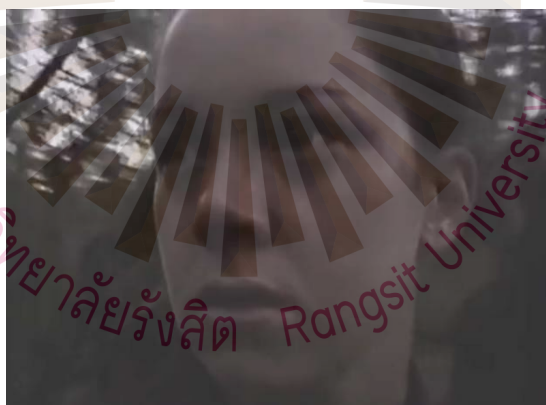
รูปที่ 4.1 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

ขนาดภาพไกล (Long Shot, LS) เป็นขนาดภาพที่ต้องการให้เห็นภาพรวมทั้งหมดของสถานที่ระหว่างทางที่พวกเขาทั้ง 3 กำลังจะเดินทางไปป่าเบอร์กิตส์วิลล์รัฐแมรี่แลนด์



รูปที่ 4.2 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) เป็นขนาดภาพที่เห็นตั้งแต่บั้นเอวขึ้นไป ซึ่งขนาดภาพนี้แสดงรายละเอียดวัตถุต่างๆ ที่เคลื่อนไหวอยู่ได้ชัดเจน ชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์จ้องมองรายละเอียดเหล่านั้น



รูปที่ 4.3 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

ขนาดภาพใกล้ (Close Up, CU) เป็นขนาดภาพที่ต้องการใช้นั้นรายละเอียด ซึ่งจากข้อนี้ขนาดภาพใกล้นี้ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้รับถึงอารมณ์และความรู้สึกของฮีเทอร์ที่เต็มไปด้วยความหวาดกลัว ความรู้สึกผิดต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และความหวาดระแวง



รูปที่ 4.4 ภาพทู ชี้อตในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

ภาพทู ชี้อต (Two-shot) เป็นขนาดภาพประเภทหนึ่งในขนาดภาพปานกลาง ลักษณะขนาดภาพนี้จะเน้นการนำเสนอภาพคน 2 คนร่วมเฟรมกัน จากช็อตในภาพยนตร์นี้เป็นการแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่สนิทสนมกันของโจฮัวร์และไมเคิล

4.1.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project จะเลือกใช้มุมกล้องระดับสายตา (Eye Level Angle) เป็นส่วนใหญ่เพื่อให้ความรู้สึกธรรมดา และเลือกใช้มุมต่ำ (Low Angle) เพื่อให้ความรู้สึกว่าวัตถุมีความสำคัญมากกว่าปกติ



รูปที่ 4.5 มุมกล้องระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

มุมกล้องระดับสายตา (Eye Level Angle) ภาพยนตร์เรื่องนี้ส่วนใหญ่เลือกใช้มุมกล้องนี้ เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องการใช้ภาพที่ได้เป็นลักษณะภาพที่เกิดจากการถ่ายเหตุการณ์ต่างๆ ไป เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เชื่อว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ไม่ได้ผ่านการสร้างสรรค์



รูปที่ 4.6 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

มุมต่ำ (Low Angle) ภาพของฮีเทอร์ในมุมนี้ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์ได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากมุมนี้จะเน้นให้ตัวละครที่ถูกถ่ายอยู่นั้นมีความสำคัญมากกว่าปกติ และจากในชื่อตอนนี้ฮีเทอร์ต้องการแสดงความรู้สึกผิดที่มีอยู่ในใจต่อเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นให้กับผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกนั้นจริง

4.1.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

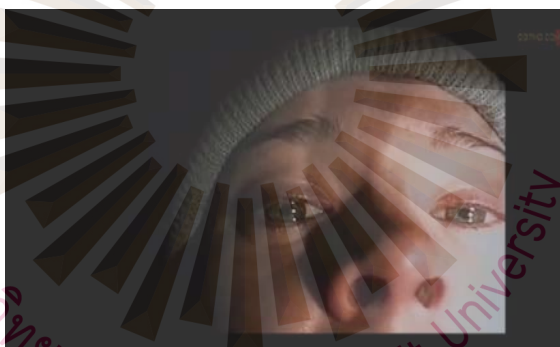
ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project มีมุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) มุมมองนี้ให้ความหมายถึง ตัวละครและผู้ชมมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมกันๆ ผู้ชมจะรู้สึกตัวละครกำลังพูดคุยหรือกระทำสิ่งๆ หนึ่งไปพร้อมกัน เช่น ข้อความที่ไม่เกิดใจชั่ว และฮีเทอร์ที่กำลังวิตกกังวลกับการหาทางออกจากป่า พวกเขาทั้ง 3 คนกำลังหลงทางและเริ่มมีปากเสียงกันรุนแรงขึ้น ซึ่งในเวลานั้นพวกเขาไม่มีแม้แต่อาหาร และยังเดินทางออกมาเท่าไร เส้นทางก็วนกลับมาจะจุดเดิม มุมกล้องที่ฮีเทอร์เป็นคนถือถ่ายเรื่องราวนั้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความกดดัน การพยายามหาทางออกจากป่า และนอกจากนั้นยังรู้สึกว่าการมีปากเสียงกันอย่างรุนแรงที่เกิดขึ้นเหมือนผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่พวกเขาต้องการในเวลานั้นจริงๆ



รูปที่ 4.7 ซ็อตปิดท้ายเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project

ที่มา: Cowie & Hale, 1999

ซ็อตปิดท้ายเรื่องที่ฮีเทอร์กำลังพูดกับกล้องด้วยความหวาดกลัว กังวล และรู้สึกผิดต่อเรื่องราวที่เธอได้เป็นคนทำขึ้น เธอพยายามขอโทษและพูดถึงบุคคลต่างๆ ซึ่งซ็อตนี้เป็นซ็อตที่แสดงให้เห็นความรู้สึกว่าสิ่งที่เธอพูดอยู่นั้นทำให้ผู้ชมรู้สึกกังวล หวาดกลัวไปด้วยกับเธอ



รูปที่ 4.8 การเคลื่อนไหวกล้องในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project

ที่มา: Cowie & Hale, 1999

การเคลื่อนไหวกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้วิธีเคลื่อนไหวกล้องด้วยการถือถ่าย หรือแฮนด์เฮลด์ (Handheld) ซึ่งในภาพยนตร์ผู้ที่มีหน้าที่เป็นช่างภาพประจำโปรเจกต์คือ โจชัว เขาถือกล้องจำนวนทั้งหมด 2 ตัว ซึ่งทั้ง 2 ตัว เขาใช้วิธีการถือกล้องถ่ายโดยไม่ใช้ขาตั้งกล้อง ซึ่งภาพจะเคลื่อนไหวไปตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าไปมีส่วนร่วมกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับพวกเขาด้วย ลักษณะของการเคลื่อนไหวกล้องเช่นนี้ทำให้รู้สึกว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และนักแสดงกำลังเผชิญเหตุการณ์ต่างๆอยู่จริง หรือแม้แต่การสัมภาษณ์ชาวบ้านในหมู่บ้านพวกเขาก็ถือการเคลื่อนไหวแบบแฮนด์เฮลด์



รูปที่ 4.9 จากฮีเทอ ไมเคิล และโจชัว สัมภาษณ์ชาวบ้านในหมู่บ้าน
ในการถ่ายทำโปรเจกบริเวณภายในเมืองและป่า
ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

4.1.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เขียนโครงเรื่องขึ้นแบบไม่มีบทสนทนา เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการคัดเลือกนักแสดงโดยการให้นักแสดงแต่ละคนอิมโพรไวส์เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง เมื่อถึงเวลาถ่ายทำจริงนักแสดงทั้ง 3 คน ได้แก่ ฮีเทอ ไมเคิล และโจชัว ได้ส่งเข้าไปในป่าและพวกเขาจะได้รับคำสั่งในแต่ละวันผ่านกระดาษที่วางเอาไว้ ดังนั้นทุกๆ การแสดงของพวกเขาแสดงให้เห็นถึงความเหมือนจริงและสมบัตกับการแสดงที่พวกเขาได้รับ ทั้งการแสดงที่แสดงออกทางท่าทาง หน้าตา คำพูด และโดยเฉพาะอารมณ์ที่พวกเขาแสดงออกมาจากความรู้สึกหวาดกลัว วิดกกังวล จากเหตุการณ์ที่ได้เจอจริงๆ ซึ่งนักแสดงทั้ง 3 คน จะถูกสร้างความตึงเครียดมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อทำให้ความกดดันของพวกเขาก็แสดงออกในภาพยนตร์ดูมีความเหมือนจริง



รูปที่ 4.10 การแสดงจากการอิมโพรไวส์ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

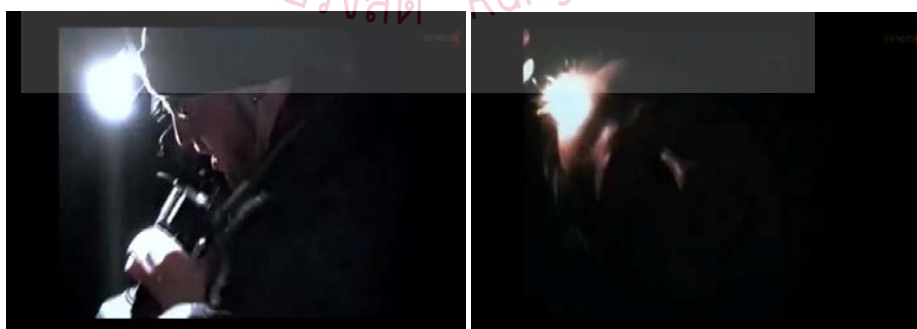
จากรูปที่ 4.10 เป็นการแสดงจากการอิมโพรไวส์ของฮีเทอ ที่แสดงออกถึงความวิตกกังวล ความเครียด ความกดดัน และความโกรธผ่านออกจากสายตาและอารมณ์ที่เธอกำลังถ่ายทอดออกมา

4.1.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้แสงจากแหล่งแสงธรรมชาติมากกว่าแสงที่เกิดจากการจัดแสง เช่น การก่อกองไฟในตอนกลางคืนของฮีเทอ ไมเคิล และ โจชัว ส่วนใหญ่ในช่วงเวลากลางคืนจะเลือกใช้แหล่งแสงที่ได้จากไฟฉาย หรือดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้องใช้ถ่ายทำ



รูปที่ 4.11 ช็อตการเลือกใช้แสงจากแหล่งแสงธรรมชาติ ไม่ได้ผ่านการจัดแสงจากแหล่งแสงอื่นๆ
ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999



รูปที่ 4.12 แสงดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้องเป็นแหล่งแสงหลักในการถ่ายทำในช่วงเวลากลางคืน
ส่วนมาก ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project เน้นใช้โทนแสงโลว์คีย์ค่อนข้างมาก เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวเขย่าขวัญเน้นให้เกิดอารมณ์เกิดเงามืดมากกว่าแสงสว่าง ซึ่งโทนแสงลักษณะนี้สามารถสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความน่ากลัวของสิ่งลึกลับ ความลึ้นระทึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และยังมีการใช้โทนแสงไฮคีย์เพื่อให้เรื่องราวของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้รู้สึกผ่อนคลายความรู้สึกตึงเครียดจากเรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้น



รูปที่ 4.13 โทนแสงไฮคีย์ และโทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project

ที่มา: Cowie & Hale, 1999

4.1.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

สีที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ส่วนใหญ่เป็นสีที่เกิดขึ้นจากฉาก และสีที่เกิดขึ้นจากอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ที่มีผลทางด้านจิตวิทยา เช่น การเลือกใช้เต็นท์สีเขียว ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้สีเต็นท์ที่เป็นสีเขียวเพื่อสื่อความหมายถึง เหตุการณ์ที่มีความตึงเครียด ให้มีความผ่อนคลายลงหรือสื่อถึงการสร้างความหวังให้กับตัวละคร



รูปที่ 4.14 การเลือกใช้สีอุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project

ที่มา: Cowie & Hale, 1999

4.1.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เมื่อพูดถึงองค์ประกอบทางด้านเสียงของภาพยนตร์เรื่องนี้แล้วนั้น ส่วนใหญ่ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้ เสียงบทสนทนา (Dialogue) และเสียงประกอบ (Sound Effect)

เสียงบทสนทนา (Dialogue) ของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นบทสนทนาที่นักแสดงทั้ง 3 คน อิมโพรไวส์ขึ้นมาเอง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ทำโครงร่าง (Outline) ไว้โดยที่ไม่มีบทพูดเลยแม้แต่ประโยคเดียว เนื่องจากพวกเขาต้องการให้นักแสดงค้นสวดเอาเองเพื่อความสมจริง และเสียงทั้งหมดที่เกิดขึ้นเกิดจากการบันทึกเสียงของไมเคิล หนึ่งในสมาชิกที่มีหน้าที่ในการบันทึกเสียงทั้งหมด และนอกจากนั้นยังมีการสัมภาษณ์คนในหมู่บ้านเมืองเบอร์กิตต์สวิลล์ ซึ่งบทสัมภาษณ์ที่เกิดขึ้นกับคนในหมู่บ้านผู้สร้างสรรค์มีการซักซ้อมบทพูดกับชาวบ้าน แต่นักแสดงทั้ง 3 คนจะต้องเป็นผู้สัมภาษณ์โดยที่ไม่ทราบล่วงหน้า

เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในฉาก เช่น เสียงการเดินเหยียบใบไม้แห้ง เสียงวิ่งของนักแสดงที่กำลังพยายามวิ่งหนีสิ่งที่มองไม่เห็น หรือวิ่งหนีภัยอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น ซึ่งเสียงประกอบในภาพยนตร์ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นแต่เป็นเสียงที่ถูกบันทึกขึ้นจริงในขณะที่กำลังถ่ายทำ ดังนั้นเสียงที่เกิดขึ้นค่อนข้างเป็นเสียงที่สมบูรณ์แบบและช่วยสร้างความสมจริงให้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และเสียงการหายใจถือเป็นเสียงประกอบอีกเสียงหนึ่งที่ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้ภาพยนตร์เขย่าขวัญเรื่องนี้มีความเหมือนจริง และเสียงหายใจที่บ่อยนี้สร้างความรู้สึกตึงเครียด ลุ้นระทึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์อีกด้วย

4.1.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เวลาในการถ่ายทำทั้งหมด 8 วัน พุดเทจทั้งหมดมีความยาว 19 ชั่วโมง แต่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องตัดต่อภาพยนตร์ให้เหลือเพียง 86 นาที ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) วิธีการตัดต่อในลักษณะนี้มักจะนิยมใช้ในภาพยนตร์สารคดี (Documentary) ซึ่งการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการตัดต่อที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่องการแสดงของนักแสดงภาพหรือซ็อตต่างๆ จะถูกนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน โดยการใช้เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบต่างๆ มาประกอบเชื่อมโยงกันเพื่อการสร้างความต่อเนื่อง เช่น ซ็อตที่เล่าถึงนักแสดงทั้ง 3 คนเจอสัญลักษณ์แปลกๆ เป็นกิ่งไม้ที่ขัดกันเป็นรูปคนถูกห้อยไว้อยู่เป็นจำนวน

มาก จากนั้นภาพตัดไปตอนกลางคืนในเต็นท์ซึ่งพวกเขาพยายามที่จะช่วยกันหาทางออกกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น สังกัดได้ว่าการแสดงของนักแสดงทั้ง 3 คน ไม่ได้มีความต่อเนื่องกัน เนื่องจากการตัดต่อในลักษณะนี้ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง และผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้ช็อตที่กำลังเดินในป่าเป็นเสียงประกอบ ซึ่งเสียงประกอบนี้เป็นส่วนเชื่อมโยงที่ทำให้แต่ละช็อตถูกเรียกร้อยกันเข้ากันได้อย่างสมบูรณ์แบบ



รูปที่ 4.15 การตัดต่อแบบเรียบเรียง ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project
ที่มา: Cowie & Hale, 1999

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

เรื่องย่อ

แอนเจลา พิธีกรสาวรายการโทรทัศน์ เน้นนำเสนอเรื่องราวของคนกลางคืนและภาพชีวิตยามค่ำคืนในนครหลวงของสเปน ในการบันทึกเทปวันนั้นกลุ่มคนที่เป็นหัวข้อหลักของรายการคือพนักงานดับเพลิงกะดึกต้องเฝ้ายามขณะที่คนทั้งเมืองกำลังหลับแองเจลาเดินทางไปศูนย์ดับเพลิงพร้อมช่างภาพชื่อ พาโบล ในคืนนั้นการถ่ายทำเหมือนจะจบลงแบบไม่มีอะไรจนกระทั่งมีกริ่งสัญญาณดังขึ้น ทางศูนย์ได้รับแจ้งจากผู้เข้าพักในตึกอพาร์ทเมนต์หลังหนึ่งว่า ได้ยินเสียงกรีดร้องดัง

มาจากห้องใกล้เคียง ผู้เช่าในห้องต้นเหตุนั้น เป็นหญิงชราที่อาศัยอยู่ตามลำพัง พลเมืองดีคาดว่าเธอน่าจะประสบเหตุร้ายแรงบางอย่างและต้องการให้เจ้าหน้าที่บุกเข้าไปช่วยเหลือ แองเจลาและพาโบลจึงติดรถบรุษดับเพลิง 2 คนไปยังที่เกิดเหตุ พวกเขาพบผู้เช่าพักอพาร์ทเมนต์ห้องอื่นๆ ในตึกเดียวกันต่างเกิดความตระหนกตกใจและสงสัยต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น พวกเขารวมตัวกันเพื่อสังเกตการณ์อยู่ที่โถงชั้นล่างและเมื่อทีมช่วยเหลือบุกขึ้นไปชั้นบน พร้อมด้วยเจ้าหน้าที่ตำรวจอีก 2 นาย ภายในห้องต้นเหตุ พวกเขา ก็พบหญิงชราซึ่งเป็นเจ้าของเตียงกรีดรื้อก้างขึ้น โยกไปมาคล้ายกับจะไม่รับรู้เรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้น ร่างของหญิงชราเต็มไปด้วยเลือด เจ้าหน้าที่ที่เห็นจึงตรงเข้าไปหาเธอหวังจะให้ความช่วยเหลือ แต่รู้หรือไม่ว่า ร่างที่เต็มไปด้วยเลือดที่ยืนอยู่ตรงนั้น จริงๆ แล้วคือขอมบี้กระหายเลือด ที่พร้อมจะจู่โจมสิ่งมีชีวิตทุกประเภทที่พบเจอ และต้องกลายเป็นพวกเดียวกัน

การวิเคราะห์ด้วยภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.2.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.2.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล (LS) ขนาดภาพปานกลาง (MS) และขนาดภาพใกล้ (CU) เป็นต้น



รูปที่ 4.16 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

ขนาดภาพไกลเป็นขนาดภาพที่ถ่ายเต็มตัว และถ่ายครอบคลุมบริเวณพื้นที่ของเหตุการณ์ ภาพรวมทั้งหมด ขนาดภาพลักษณะนี้ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจต่อเรื่องราวและภาพรวมทั้งหมด เช่น ข้อนี้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงบรรยากาศโดยรวม และรับรู้ถึงการรีบเร่งของนักดับเพลิงที่พร้อมเข้าช่วยเหลือทุกๆ สถานการณ์



รูปที่ 4.17 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

ขนาดภาพปานกลางจะเห็นได้ถึงรายละเอียดการเคลื่อนไหวของแองเจลาที่ส่งผลให้ผู้ชมรับรู้ถึงความหวาดระแวง ความกลัว รวมไปถึงความสงสัยต่อสิ่งรอบข้างที่เกิดขึ้น ซึ่งขนาดภาพนี้มีส่วนช่วยในการพัฒนาเรื่องราวและเหตุการณ์ให้ถึงจุดวิกฤตสูงสุดของเหตุการณ์



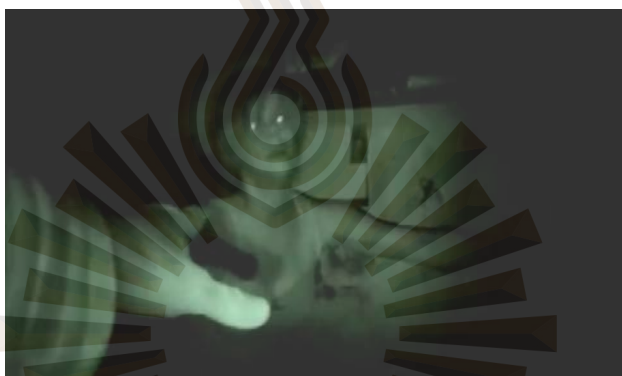
รูปที่ 4.18 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

ขนาดภาพใกล้เคียงในข้อต้นนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการเน้นให้เห็นถึงรายละเอียด ความดูร้ายของขอมบี้จากระอบบาดแผลที่นักดับเพลิงถูกกัดจากการเข้าช่วยเหลือ ซึ่งขนาดภาพ ลักษณะนี้มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้ชมได้เป็นอย่างมาก

4.2.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] จะเลือกใช้มุมกล้องระดับสายตา มุมสูง (High Angle) และเลือกใช้มุมต่ำ



รูปที่ 4.19 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

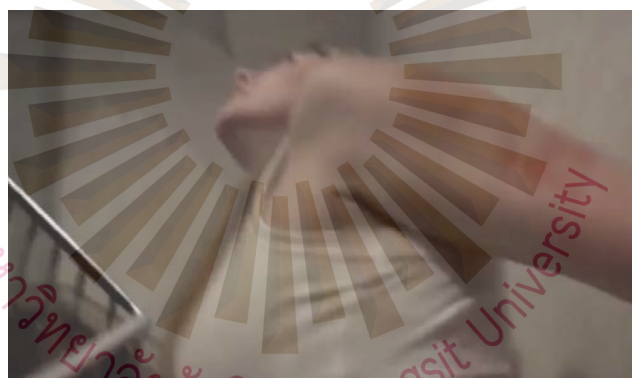
มุมระดับสายตา เป็นมุมที่กล้องถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคการบันทึกภาพผ่านกล้องวิดีโอ ทำให้มุมกล้องที่ได้ส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะวางอยู่ในระดับสายตาทั้งตัวละครและผู้ชม ภาพยนตร์ ซึ่งมุมกล้องลักษณะนี้เป็นมุมที่คนปกติทั่วไปมองเห็นภาพ สถานการณ์ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กับกล้องวิดีโอที่กำลังบันทึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นในขณะนั้น



รูปที่ 4.20 มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

มุมสูงแสดงให้เห็นถึงความอ่อนด้อย ความฟ่ายแพ้ที่จะเกิดขึ้นกับตัวละคร ซึ่งมุมสูงนี้ช่วยสื่อให้เห็นว่าจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมีสิ่งอื่นที่น่าจะให้ความสนใจมากกว่า



รูปที่ 4.21 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

มุมต่ำสื่อถึงความสำคัญของแอนเจลลาที่ต้องการให้ฟาโบลถ่ายทำเรื่องราว เหตุการณ์ความน่ากลัวที่เกิดให้ได้มากที่สุด ซึ่งในช็อตนี้แอนเจลลาช่วยสื่อให้แอนเจลลาที่มีความน่าเกรงขาม

4.2.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) จากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์รายการที่ถ่ายทำเป็นการนำเสนอเรื่องราวของคนกลางคืน ซึ่งทำให้การบันทึกเทปตั้งแต่เริ่มต้นจนภาพยนตร์เรื่องนี้จบ ผู้ชมภาพยนตร์จะเปรียบเสมือนกับเป็นพาดิโบลหรือช่างภาพประจำรายการที่คอยบันทึก และเผชิญเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กับเหล่านักแสดงในภาพยนตร์ นอกจากนั้นมุมมองแบบซับเจกทีฟทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างความตื่นเต้น สร้างภาวะความกังวลและตกใจกลัวให้กับผู้ชมที่ชมภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมุมมองที่ผู้สร้างภาพยนตร์ไม่พยายามเปิดเผยเรื่องราวให้ผู้ชมภาพยนตร์สามารถเดาเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในข้อต่อๆ ไปได้ แต่เขาพยายามให้ผู้ชมเป็นพาดิโบลที่คอยติดตามเองเจตลา ผู้ดำเนินรายการที่ไม่ทราบเหตุการณ์ล่วงหน้าเช่นกัน ซึ่งทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมกล้องที่ค่อนข้างแข็งแรงไปพร้อมๆ กับบทภาพยนตร์ และการแสดงของนักแสดงอีกด้วย



รูปที่ 4.22 การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] จะสังเกตเห็นได้ว่า พาดิโบล รับผิดชอบเป็นช่างภาพประจำรายการ นอกจากนั้นเขายังเป็นช่างภาพ (DP) ของภาพยนตร์เรื่องนี้อีกด้วย ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้การ

เคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์ การเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะเช่นนี้จะให้อารมณ์และความรู้สึกที่สมจริง เหมือนผู้ชมกำลังเผชิญอยู่ในเหตุการณ์ด้วย ซึ่งพาดิโบลเลือกใช้สแตดิแคม (Stadicam) เพื่อให้ภาพที่ได้ไม่สั่นไหว และอุปกรณ์นี้เหมาะกับการถ่ายติดตามตัวละคร

4.2.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์สร้างเงื่อนไขให้ตัวละครที่เป็นมนุษย์อยู่ในสภาวะตกใจกับความน่ากลัวของหญิงชราที่ตัวละครเป็นชอมบี้ และยังถูกเจ้าหน้าที่รัฐภายนอกปิดล้อมตึกเพื่อให้ตัวละครทั้งหมดตกอยู่ในสถานที่และสภาวะเดียวกัน กล่าวคือ ขณะที่ทีมกู้ภัย แองเจลา กับพาดิโบล และผู้เช่ารายอื่นๆ ยังตกใจไม่ทันเสีจกับความโหดเหี้ยมของชอมบี้หญิงชรา ก็ปรากฏว่ามีเจ้าหน้าที่รัฐอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งประกอบด้วยตำรวจ-ทหารติดอาวุธและทีมแพทย์ เดินทางมาที่ตึกแล้วปิดกั้นทางเข้าออกเอาไว้ทุกทาง จากการสร้างเงื่อนไขของผู้สร้างแล้วนักแสดงทุกคนต่างทราบถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในตึกผ่านบทภาพยนตร์และการเวิร์คช็อปการแสดงก่อนถ่ายทำจริง

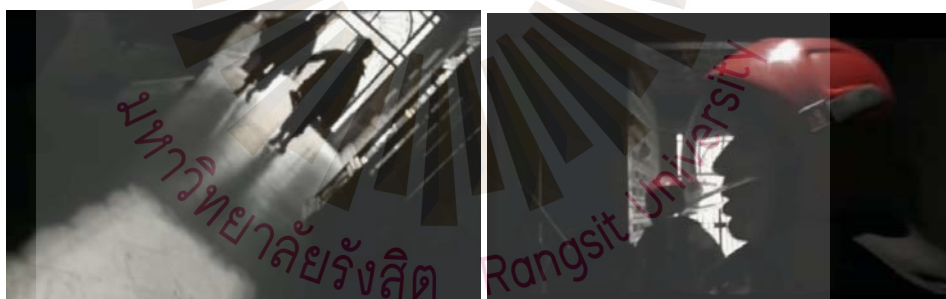


รูปที่ 4.23 ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] เวิร์คช็อปเหล่านักแสดงก่อนถ่ายทำจริง
ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

ผู้กำกับ Jaime Balagueró and Paco Plaza เวิร์คช็อปเหล่านักแสดงก่อนถ่ายทำจริง เพื่อให้ นักแสดงเข้าถึงบทบาท และเข้าใจถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในฉาก เมื่อนักแสดงเข้าใจต่อเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น อารมณ์และความรู้สึกต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น จะถูกแสดงออกผ่านทาง สายตา และการ เคลื่อนไหวของนักแสดงได้อย่างสมบทบาท และชวนให้ผู้ชมเชื่อว่าเหตุการณ์ที่พวกเขากำลัง ประสบอยู่นั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

4.2.3 องค์ประกอบการจัดทิศทางการเคลื่อนไหว

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการจัดทิศทางการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวในแต่ละทิศทางส่งผลต่อ การรับรู้ที่แตกต่างกัน จากการวิเคราะห์หลังชมภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] มีการใช้ทิศทาง แบบเส้นทแยงมุม จากมุมซ้ายบนไปมุมขวาล่าง ซึ่งทิศทางนี้เป็นทิศทางที่เคลื่อนไหวง่ายที่สุด และ เป็นเส้นที่นำมาใช้ในเหตุการณ์เคลื่อนไหวที่ยากจะหยุดได้ เช่น ชีตเจ้าหน้าดับเพลิง 2 คน ที่วิ่งจาก มุมประตูทางเข้าของอพาร์ทเมนต์เข้าหาพาโบล ซึ่งช็อตนี้ทำให้ผู้ชมที่ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรู้สึกถึง ว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในอพาร์ทเมนต์นี้ชวนมีเรื่องราวที่น่าติดตาม และสามารถสร้างความตื่น ตระหนกได้อีกด้วย



รูปที่ 4.24 ทิศทางการเคลื่อนไหวแบบเส้นทแยงมุม เส้นที่ 1 : จากมุมซ้ายบนไปมุมขวาล่าง
ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

นอกจากนั้นจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ยังมีทิศทางการเคลื่อนไหวแบบเส้นแกน Z โดย การเคลื่อนไหวของตัวละครระหว่างฉากหน้ากับฉากหลัง คือ แสดงการเปลี่ยนแปลงของขนาดตัว ละคร ภาพเคลื่อนไหวจากฉากหน้าไปสู่ฉากหลัง ขนาดของตัวละครจากใหญ่กลายเป็นเล็กลง เช่น ฉากในเพนเฮาส์เองเจลากำลังตะเกียกตะกายเพื่อคว่ำกล้องของพาโบลที่ตกอยู่ แต่เธอถูกปีศาจร้าย ลากตัวหายไปกับความมืด



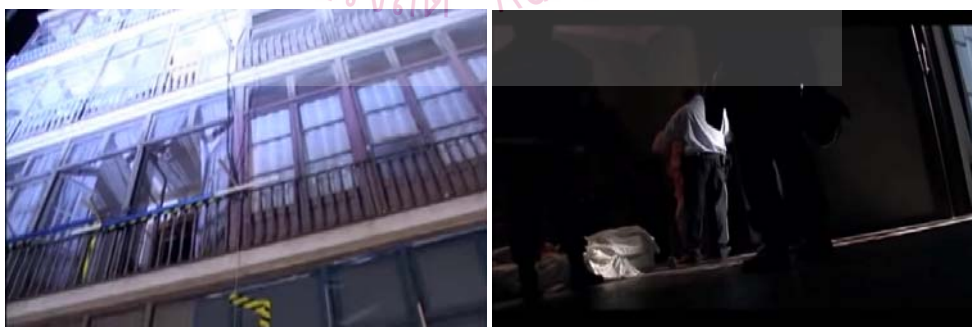
รูปที่ 4.25 ทิศทางการเคลื่อนไหวแบบเส้นแกน Z ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

ในขณะที่เธอตะเกียกตะกายเข้าหาห้องทำให้ขนาดคูใหญ่ขึ้น เมื่อเธอถูกลากตัวจากปีศาจ ขนาดกลับเล็กลงและหายไปในความมืดทันที

4.2.4 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ไม่มีแหล่งแสงที่เกิดจากธรรมชาติ เริ่มจากเปิดช็อตเองเจลาเริ่มถ่ายทำรายการเขาเลือกใช้ดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้อง เพื่อเป็นแสงหลักในการดำเนินรายการเพื่อให้ภาพยนตร์เกิดความเหมือนจริง และเมื่อเข้าไปในอพาร์ทเมนต์แสงหลัก (Key Light) ของภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างภาพยนตร์เลือกให้ไฟหลักอยู่นอกอาคารเพื่อให้เป็นแสงสว่างมากที่สุดส่องตรงเข้ามาในอาคาร และทำให้เกิดเงาภายในอาคารชัดเจนมากขึ้น



รูปที่ 4.26 แสงหลักในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

แสงหลัก (Key Lights) ถูกจัดวางไว้ภายนอกอาคารเพื่อช่วยสร้างเงาภายในอาคารให้เด่นชัด สัมผัสจากภาพขาวแสงหลักภายนอกอาคารทำให้เกิดเงาของ โครงสร้างบานหน้าต่างตกระทบลง บนพื้นห้องหญิงชรา



รูปที่ 4.27 ดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้องเป็นอีกแหล่งแสงหนึ่งที่ใช้คอยติดตามตัวละคร

ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] เน้นใช้โทนแสงโลว์คีย์มากกว่าโทนแสงไฮคีย์ เนื่องจากผู้สร้างสรรคภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวเน้นให้เหตุการณ์เกิดเงามีมากกว่าแสงสว่าง ซึ่งโทนแสงลักษณะนี้สามารถสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความน่ากลัวของซอมบี้ที่ดุร้าย และความลึนระทึกจากการหนีซอมบี้ไปพร้อมๆ กับตัวละคร

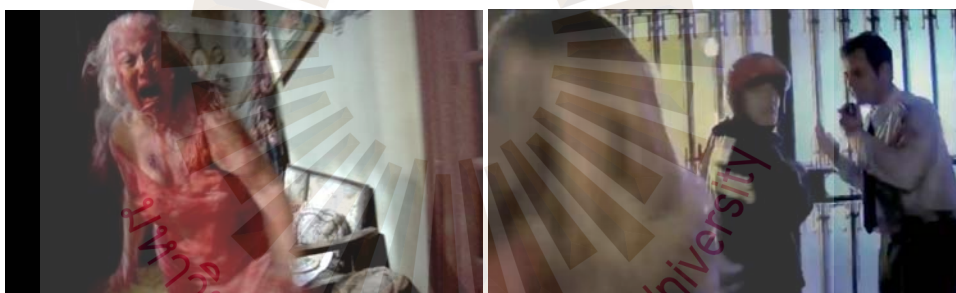


รูปที่ 4.28 โทนแสงไฮคีย์ และ โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

4.2.5 องค์ประกอบด้านสี (Color)

ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] สีส่วนใหญ่เกิดขึ้นเป็นสีจากการสร้างสรรค์ของทีมเอฟเฟค และสีที่เกิดขึ้นจากฉากซึ่งสีที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของทีมงานฝ่ายต่างๆ เช่น สีของเลือดที่กระจายอยู่เต็มพื้นภายในอพาร์ทเมนต์ และเครื่องแต่งกายของนักแสดง เช่น ชุดหญิงชรากลายเป็นชอมบี้กำลังอาละวาดอยู่ในห้อง ซึ่งสีแดงของเลือดที่อยู่ตามเครื่องแต่งกายและเอฟเฟคบนใบหน้า ทำให้ให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความรุนแรง ความหวาดกลัว ความมีพลังอำนาจของชอมบี้ และทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าการร้ายที่เกิดขึ้นเป็นภัยอันตรายที่น่ากลัว นอกจากนี้สีที่เกิดขึ้นจากฉาก เช่น สีจากไฟของรถกู้ภัย ซึ่งสีเหลืองและสีน้ำเงินของรถกู้ภัย เมื่อผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึง 2 สีนี้ สีน้ำเงินทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความสงบ ความปลอดภัย ความเชื่อ ส่วนสีเหลืองทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงอันตราย หรือความเจ็บปวด เมื่อ 2 สีนี้อยู่ร่วมกันนั้นหมายถึง การสร้างความเชื่อให้กับผู้ที่ตกอยู่ในเหตุการณ์ที่อันตราย หรือมีความเจ็บปวดให้มีความรู้สึกว่าคุณจะต้องได้รับความปลอดภัยมากที่สุด



รูปที่ 4.29 การเลือกใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

4.2.6 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

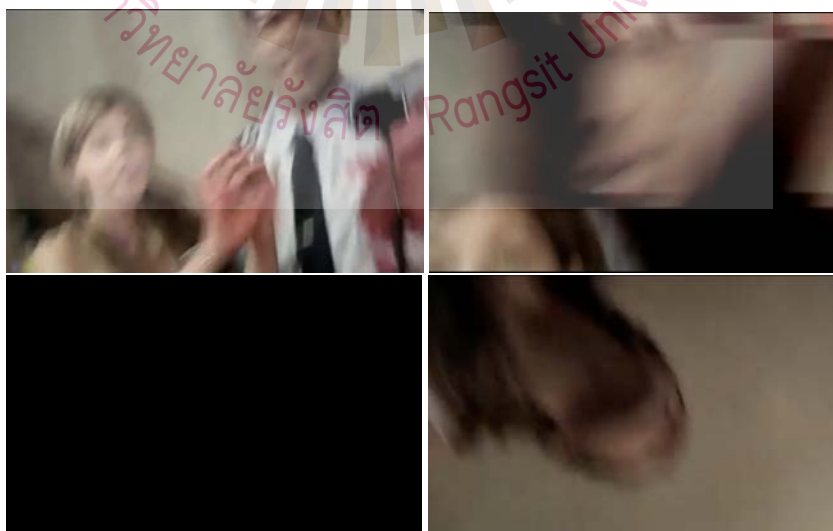
เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ได้แก่ เสียงบทสนทนาและเสียงประกอบ

เสียงบทสนทนา เป็นเสียงบทสนทนายาระหว่างการดำเนินรายการดูเหมือนว่าเป็นบทสนทนาที่เกิดจากเหตุการณ์จริง แต่ในความจริงแล้วบทสนทนาส่วนใหญ่ถูกแต่งขึ้นผ่านบทภาพยนตร์

เสียงประกอบ เป็นเสียงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เช่น เสียงจุกเงินจากระดับเพลิง เสียงการเปิด-ปิดประตูของตัวละครที่พยายามค้นหาสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ หรือเสียงการยิงปืนของเจ้าหน้าที่ เสียงประกอบเหล่านี้ช่วยสร้างให้บรรยากาศในภาพยนตร์มีความน่าตื่นเต้น ลุ้นระทึก สร้างความน่ากลัว และสร้างความวิตกกังวลให้กับผู้ชม ความดังเบาของเสียงประกอบจะเน้นไปในทางการสร้างความลุ้นระทึก และการพยายามหนีเอาชีวิตรอดจากซอมบี้ เช่น เสียงการกักของซอมบี้ หรือเสียงไซเรนส์ของรถเจ้าหน้าที่ จะใช้เสียงที่ค่อนข้างดัง เพื่อสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความลุ้นระทึก ความกังวลของเจ้าหน้าที่และผู้เช่าอพาร์ทเมนท์ รวมไปถึงความน่ากลัวของซอมบี้

4.2.7 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] เลือกใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียง ซึ่งวิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการตัดต่อที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง ภาพหรือข้อต่อต่างๆ จะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์ และนอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังใช้วิธีการปิดกล้องให้ตกพื้น เช่น ข้อต่อที่เจ้าหน้าที่กำลังช่วยเหลือผู้ที่ตกอยู่ในภัยอันตราย แต่พาโบลยังคงตามล่าเหตุการณ์ทำให้เจ้าหน้าที่รู้สึกหงุดหงิดใจ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคจากการปิดกล้องให้ตกลงพื้น ให้ลักษณะของภาพดูเหมือนกล้องดับไปและเปิดกล้องขึ้นใหม่เพื่อ เชื่อมต่อเหตุการณ์โดยมีแสงเจลาที่ยืนยันไม่ว่าจะเกิดอะไรให้พาโบลล่าทำเหตุการณ์ต่อไปเรื่อยๆ



รูปที่ 4.30 การตัดต่อแบบเรียบเรียงในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ที่มา: Balagueró & Plaza, 2007

4.3 ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine

เรื่องย่อ

แอนเจลาวิคัลนักข่าวสาวและสก็อตช่างภาพของเธอได้รับมอบหมายให้ทำข่าวการทำงานของกะกลางคืนของพนักงานดับเพลิงคู่หนึ่งที่สถานีดับเพลิงในลอสแอนเจลิส เพื่อนำมาออกรายการเรียลลิตีทีวีเกี่ยวกับผู้คนที่ทำงาน ในระหว่างที่คนทั้งโลกกำลังหลับไหลหลังจากที่ช่วงเย็นผ่านไปได้อย่างราบรื่นกลางดึก เสียงโทรศัพท์เรียก 911 ได้นำพวกเขาไปสู่อพาร์ทเมนต์เล็กๆ หลังหนึ่งที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองเจ้าหน้าที่ตำรวจได้ไปถึงที่เกิดเหตุเรียบร้อยแล้ว หลังจากที่ได้อินเสียงกรีดร้องโหยหวนดังมาจากห้องๆ หนึ่งที่ชั้นสาม เมื่อได้กลิ่นข่าวเค็ดโซขมาแอนเจลาและสก็อตตั้งใจที่จะบันทึกเหตุการณ์ทุกอย่างไว้ในเทป เมื่อพวกเขาเดินเข้าไปสำรวจห้องนั้นพวกเขาก็ได้พบหญิงชราคนหนึ่งยืนอยู่ดำพั้งในความมืดร่างกายของเธอเต็มไปด้วยเลือดมีลมหายใจที่เธอดูเหมือนเป็นคนป่วยตำรวจตรงเข้าไปพยายามจะช่วยเหลือ แต่เธอกลับตรงเข้าจู่โจมกัดเจ้าหน้าที่ตำรวจเข้าไปที่ใบหน้า พวกเขาพยายามจะขอความช่วยเหลือสำหรับตำรวจที่ได้รับบาดเจ็บ แต่พวกเขากลับพบว่าศูนย์ควบคุมโรคระบาดได้ประกาศให้อพาร์ทเมนต์หลังนี้เป็นเขตกักกันทางออกทุกทางถูกปิดกั้นและคุ้มกัน โดยทหารถืออาวุธครบมือการสื่อสารทางโทรศัพท์อินเทอร์เน็ตโทรทัศน์และโทรศัพท์มือถือถูกตัดสัญญาณทุกช่องทางและไม่ได้รับคำอธิบายใดๆ จากเจ้าหน้าที่ภายนอกเลย ทำให้ผู้อยู่อาศัยในอพาร์ทเมนต์หรือแม้แต่เจ้าหน้าที่ที่เข้าไปในนั้นก็ถูกรอบงำด้วยความตื่นตระหนกและความหวาดกลัว หลังจากที่พยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นทุกคนก็ถูกบีบให้ต้องมองหาความช่วยเหลือจากกันและกัน แต่แล้วก็มีเสียงกรีดร้องดังขึ้นจากด้านบนในห้องใหญ่ที่ทุกคนรวมตัวกันอยู่มีร่างหนึ่งตกลงสู่พื้นจากชั้นสาม ซึ่งนี่คือจุดเริ่มต้นของเรื่องราวความน่ากลัวที่ทำให้ผู้คนที่อยู่ภายในอพาร์ทเมนต์ต่างกลายเป็นซอมบี้ที่โหยหา

การวิเคราะห์ด้วยภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.3.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.3.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล (LS) ขนาดภาพปานกลาง (MS) และขนาดภาพใกล้ (CU) เป็นต้น



รูปที่ 4.31 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine
ที่มา: Dowdle, 2008

ขนาดภาพไกลในข้อนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมเห็นถึงรายละเอียดของสถานที่ที่เกิดเหตุ และรับรู้จักกับภาพรวมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งขนาดภาพในลักษณะนี้ช่วยสื่ออารมณ์ความลึกกลับ ความหวาดกลัวที่ตัวละครต้องพบเจอ



รูปที่ 4.32 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine
ที่มา: Dowdle, 2008

ขนาดภาพปานกลางในช็อตนี้ผู้ชมจะเห็นถึงการช่วยเหลือผู้ที่ได้รับบาดเจ็บ ซึ่งขนาดภาพในลักษณะนี้ผู้ชมภาพยนตร์จะให้ความสนใจไปที่การเคลื่อนไหวมือของตัวละคร ในช็อตนี้แสดงให้เห็นถึงความช่วยเหลืออย่างเต็มที่จากสัตรีแพทย์ที่ เป็นผู้พักอาศัย และความกดดันของเจ้าหน้าที่ตำรวจที่ต้องการให้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นสงบโดยไม่มีผู้ได้รับบาดเจ็บ



รูปที่ 4.33 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine

ที่มา: Dowdle, 2008

ขนาดภาพใกล้นี้เป็นช็อตที่เกิดจากการใช้กล้องเป็นอุปกรณ์ในการสู้กับซอมบี้และเห็นรายละเอียดของซอมบี้ รอยเลือดชัดเจนมากขึ้น ซึ่งช็อตนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความหวาดกลัว และความโหดร้ายของซอมบี้ที่กำลังจะเข้ามาทำร้ายสักที

4.3.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง Quarantine จะเลือกใช้มุมกล้องระดับสายตา มุมสูง



รูปที่ 4.34 มุมภาพระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine

ที่มา: Dowdle, 2008

ช็อตนี้เป็นช็อตที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการให้มุมมองอยู่ในระดับสายตา โดยการให้ สก๊อตช่างภาพประจำรายการวางกล้องไว้บนพื้นในระดับสายตาและเข้าช่วยเหลือแองเจลาที่กำลัง ต่อสู้กับซอมบี้ ซึ่งมุมมองลักษณะนี้ให้ความรู้สึกได้ถึงความร้ายของซอมบี้ และการหนีเอาชีวิตรอดของมนุษย์



รูปที่ 4.35 มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine
ที่มา: Dowdle, 2008

ภาพมุมสูงเป็นภาพที่สื่อถึงความอ่อนแอ ความเป็นผู้แพ้ และการไม่รับความสำคัญ ช็อตนี้ ตัวละครผู้พักอาศัยที่รวมตัวกันอยู่ที่บริเวณห้องโถงต่างต้องวิตกกังวลกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยที่ พวกเขาจะไม่ทราบเลยว่าเกิดเรื่องราวอะไรขึ้นภายในบริเวณที่พักของพวกเขา

4.3.3 มุมมอง และการเคลื่อนไหวกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine ใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) ซึ่งจะแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ตรงที่ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine เปิดเผยตัวละคร สก๊อตช่างภาพประจำรายการตั้งแต่เริ่มต้นเรื่องภาพยนตร์ ทำให้ความรู้สึกจากการชมภาพยนตร์แตกต่างจากการชมภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ตรงที่ผู้ชม จะไม่ได้รู้สึกเป็นสก๊อต เหมือนที่ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ใช้นาเสนอ แต่การเลือกใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยังคงสร้างความ ตื่นเต้น ความลุ้นระทึก ภาวะความกังวล และตกใจกลัวให้กับผู้ชมภาพยนตร์

วิธีการเคลื่อนไหวกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้วิธีการแฮนด์แฮด การเคลื่อนไหวกล้องใน ลักษณะนี้ให้อารมณ์และความรู้สึกที่สมจริง เหมือนผู้ชมกำลังเผชิญอยู่ในเหตุการณ์ด้วย และถ่าย

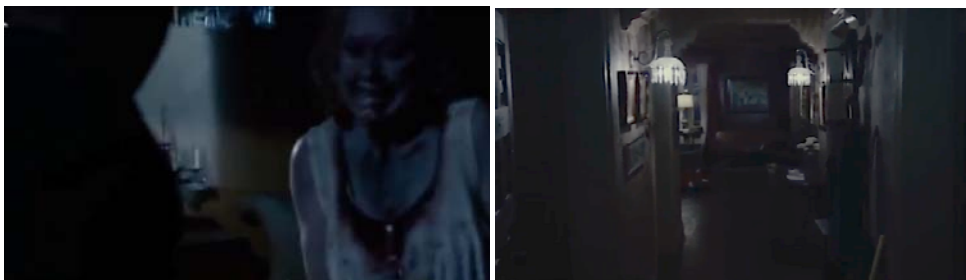
แบบ Long Take ซึ่งต้องถ่ายทำให้คัทน้อย เพื่อให้อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อเหตุการณ์มีความเหมือนจริง นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์ คือ การซูมเข้า (Zoom In) และซูมออก (Zoom Out) อยู่บ่อยครั้งเพื่อติดตามรายละเอียดของตัวละคร และเรื่องราวที่เกิดขึ้นในดึกอพาร์ทเมนต์

4.3.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Quarantine เป็นภาพยนตร์ที่ถูกริเมคขึ้นมาให้จากภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] จอร์น อีริกผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ เขาพยายามสร้างความเหมือนจริงจากภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ให้เป็นภาพยนตร์ที่ผ่านการสร้างสรรค์ผ่านลายเซ็นของเขา ซึ่งเขาพยายามให้นักแสดงทุกคนรู้สึกถึงเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น เป็นเหตุการณ์ที่ทุกคนเพิ่งเคยพบเจอหรือเกิดขึ้นกับตนเองจริงๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกทางสีหน้า และสายตาของตัวละคร ต่างก็แสดงออกได้อย่างสมจริงและชวนให้ผู้ชมลุ้น และหวาดกลัวไปพร้อมๆ กับตัวละคร นอกจากนี้เครื่องแต่งกาย และเอฟเฟกต์ที่ใช้ในการแต่งหน้าได้รับการออกแบบได้อย่างสมจริง และลงรายละเอียดจนทำให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่ได้รับชม

4.3.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine เน้นการนำเสนอแบบรายการโทรทัศน์เรียลลิตี้ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การจัดแสง โดยเลือกใช้แสงหลักวางให้อยู่ภายนอกอพาร์ทเมนต์ เพื่อให้แสงกระทบผ่านโครงสร้างของตึก และทำให้แสงที่เกิดภายในตึกมีเงาตกกระทบ ลักษณะเหมือนแสงที่เกิดจากไฟข้างถนน นอกจากนี้ยังมีแสงที่ได้จากดวงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้อง และแสงจากอุปกรณ์ประกอบฉาก สร้างให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริงไม่ผ่านการปรุงแต่งอีกด้วย ภาพยนตร์เรื่องนี้มีโทนแสงแบบ โลว์คีย์ เน้นให้เหตุการณ์เกิดเงามืดมากกว่า ซึ่งโทนแสงแบบนี้สามารถสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงภัยอันตรายของเหตุการณ์ และความน่ากลัวของซอมบี้ โทนแสงแบบ โลว์คีย์เน้นให้มีเงามากและมีแสงน้อย มีแสงเพื่อไว้ให้พอมองเห็นตัวละคร และแสงหลักที่ใช้เกิดจากการจัดแสงภายนอกอาคารอพาร์ทเมนต์ เพื่อให้ภาพยนตร์ดูมีความเหมือนจริงเหมือนรายการโทรทัศน์เรียลลิตี้



รูปที่ 4.36 การใช้โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine

ที่มา: Dowdle, 2008

4.3.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine สีส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นเป็นสีที่สร้างสรรค์ขึ้นจากเสื้อผ้า และสีที่เกิดขึ้นจากฉาก เช่น สีจากเสื้อผ้าของนักดับเพลิง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกให้ชุดนักดับเพลิงเป็นสีเหลือง ซึ่งสีเหลืองทำให้รู้สึกถึงแสงสว่าง และความหวังจากการเข้าช่วยเหลือของนักดับเพลิงในเหตุการณ์อันตราย และสีที่เกิดจากการจัดแสงผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้สีน้ำเงินอมสีม่วงผสมกัน จากข้อนี้สองสีนี้ให้ความรู้สึกถึงเจ้าหน้าที่แต่ละหน่วยเข้ามาช่วยเหลือเพื่อที่จะได้รับความปลอดภัยจากภัยอันตรายที่โหดร้าย ซึ่งสีน้ำเงินให้ความหมายถึง ความสงบ และความปลอดภัย ส่วนสีม่วงให้ความหมายถึงความโหดร้าย ความลึกลับ



รูปที่ 4.37 สีในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine

ที่มา: Dowdle, 2008

4.3.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine ได้แก่ เสียงบทสนทนา และ เสียงประกอบ

เสียงบทสนทนา เป็นเสียงพูดคุย ถกเถียง ตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ ซึ่งเสียงบทสนทนาของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริง เนื่องจากเสียงพูดและการแสดงที่เหมือนจริง ช่วยทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนเป็นเหตุการณ์อันตรายที่ได้เกิดขึ้นจริง

เสียงประกอบ เสียงประกอบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ เช่น เสียงหอบจากการหายใจ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความหวาดกลัว เสียงผู้พักอาศัยหรือเจ้าหน้าที่วิ่งหนีขอมบี้ที่เข้าทำร้ายและภาพนำเสนอด้วยใบหน้าที่เต็มไปด้วยความหวาดกลัว และเหงื่อเต็มใบหน้า แม้แต่ช่วงเวลาที่ทุกอย่างหยุดเงียบ เสียงเงียบก็เป็นอีกเสียงหนึ่งที่ทำให้รายละเอียดต่อความรู้สึกของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

4.3.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อยนตร์เรื่อง Quarantine เลือกใช้การตัดต่อแบบเรียบเรียง เนื่องจากวิธีนี้เป็นวิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการตัดต่อที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง ซึ่งภาพหรือข้อต่อต่างๆจะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์ให้ภาพยนตร์เหมือนกับรายการโทรทัศน์เรียลลิตี และนอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังใช้วิธีการปักกล้องให้ตกพื้นและใช้กล้องเป็นอุปกรณ์ในการต่อสู้กับขอมบี้เพื่อให้ภาพยนตร์ที่ดูเหมือนว่ากำลังถูกถ่ายทำอย่างต่อเนื่อง จนมีเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนช็อตภาพ เป็นต้น



รูปที่ 4.38 การตัดต่อแบบเรียบเรียงในภาพยนตร์เรื่อง Quarantine

ที่มา: Dowdle, 2008

จากข้อนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มีการสร้างสรรค์ข้อโดยเลือกใช้กล้องเป็นอุปกรณ์ในการต่อสู้กับขอมบี้ที่กำลังเข้าทำร้ายสก็อต ซึ่งจะมีข้อที่ทำให้ภาพเป็นสีดำเหมือนกับกล้องได้ถูกกระแทกและทำให้เกิดการเปลี่ยนข้อเห็นขอมบี้นอนจมกองเลือดอยู่ที่พื้น

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle

เรื่องย่อ

เรื่องราวของแอนดรูว์เม็ตต์และสติฟกลุ่มวัยรุ่นที่มีความโดดเด่น โดยแต่ละคนจะมีความสามารถพิเศษเฉพาะตัวและต่างต้องเผชิญกับความท้าทายต่างๆ ที่เกิดขึ้นตอนอยู่ไฮสคูลจนก่อให้เกิดมิตรภาพใหม่ขึ้นและได้เรียนรู้แง่มุมใหม่ในชีวิตของพวกเขาที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นตลอด พวกเขาต่างมีข้อบกพร่องทำตัวไม่ถูกและไม่ทันยังคิด พวกเขาไม่ต่างจากคนทั่วไปที่ต้องตกอยู่กับหลายเหตุการณ์ในอดีตของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องทั่วไปหรือเป็นเรื่องที่ไม่ธรรมดา เช่น กรณีของพวกเขาแอนดรูว์เม็ตต์และสติฟบังเอิญพบกับเหตุการณ์เหนือความคาดหมาย หรือเป็นเหตุการณ์ที่ใครจะเข้าใจได้ ซึ่งการค้นพบของพวกเขาได้นำไปสู่การมีพลังพิเศษที่สามารถใช้จิตสั่งให้สิ่งของเคลื่อนไหวได้ หากพูดตามสำนวนในนิยาย คือ การที่พวกเขามีพลังพิเศษพวกเขามีพลังพิเศษเกือบทุกด้าน สามารถเคลื่อนย้ายสิ่งของได้เพียงแคจินตนาการทำให้รถชนกันได้โดยใช้กระแสจิตพวกเขาเรียนรู้วิธีลอยตัวได้ ซึ่งเป็นเรื่องสุดท้ายที่ต้องการแต่ทุกอย่างก็ดูเลวร้ายขึ้นและเกิดเป็นโศกนาฏกรรมขึ้น

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.4.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.4.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกลมาก (Extreme Long Shot, ELS) ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ ภาพขี้อัด และภาพกรุป ขี้อัด (Group Shot) เป็นต้น



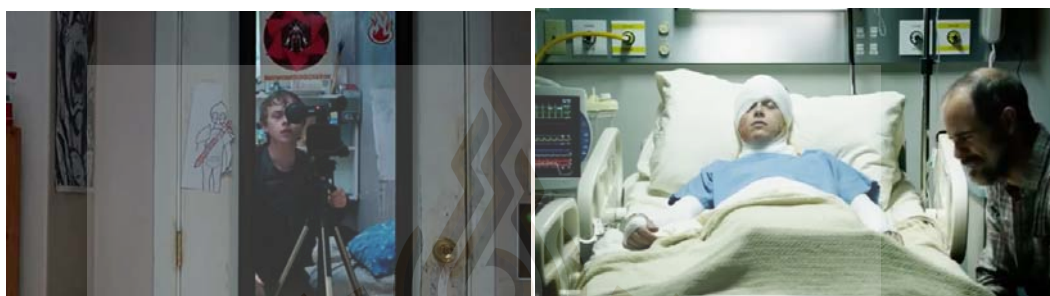
รูปที่ 4.39 ขนาดภาพไกลมากในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

ขนาดภาพไกลมาก (Extreme Long Shot, ELS) หรือบางครั้งเรียกว่า เอ็สแทบลิชซิง ช็อต (Establishing Shot) ขนาดภาพลักษณะนี้เป็นขนาดภาพที่ใช้ในการแนะนำเรื่องราวในภาพยนตร์เมื่อมีการเริ่มซีเคว้นส์ใหม่ ซึ่งขนาดภาพนี้จะมีลักษณะเป็นมุมกว้าง เห็นบริเวณของสถานที่ทั้งหมดเพื่อใช้บอกสถานที่ที่เรื่องราวเกิดขึ้น และยังสามารถบอกถึงอารมณ์ของตัวละครได้อีกด้วย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle ใช้ช็อตนี้เพื่อเป็นการเปิดซีเคว้นส์ใหม่ระหว่างแอนดรูว์และสติฟที่ขึ้นไปนั่งอยู่ชั้นบนสุดของตึก นอกจากนี้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงสถานที่ที่เกิดเรื่องราวขึ้นแล้ว ยังทำให้เห็นถึงความมีพลังพิเศษเหนือธรรมชาติของแอนดรูว์ที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ ได้อีกด้วย



รูปที่ 4.40 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

ขนาดภาพไกลภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นใช้ขนาดภาพไกลค่อนข้างมาก เนื่องจากเป็นขนาดภาพที่สามารถสื่ออารมณ์ของสถานที่ที่ส่งผลต่อตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงพลังพิเศษเหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นอย่างกะทันหันของพวกเขาทั้งสามคน และขนาดภาพนี้ยังเปิดเผยความรู้สึกระหว่างครอบครัวและเพื่อนของเขา โดยเฉพาะตอนท้ายเรื่องของภาพยนตร์ขนาดภาพไกลได้ทำหน้าที่ในการเล่าถึงความรุนแรงของพลังพิเศษที่แอนดรูว์นำออกมาใช้จนเกิดโศกนาฏกรรม



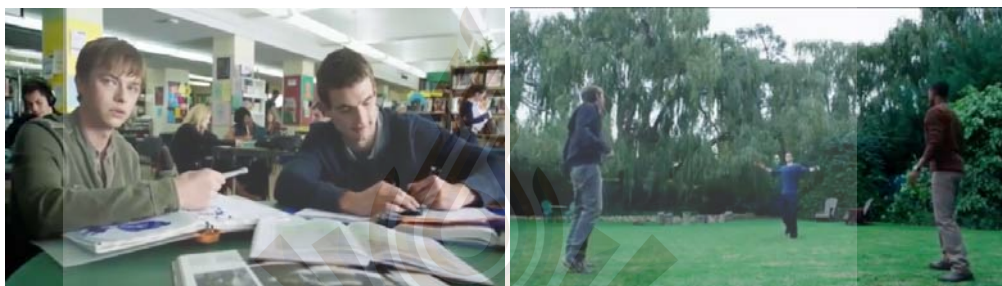
รูปที่ 4.41 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

ขนาดภาพปานกลางเป็นขนาดภาพที่นิยมใช้กันค่อนข้างมาก เนื่องจากเป็นขนาดภาพที่ถ่ายตั้งแต่ศีรษะจนถึงเอว ทำให้เห็นรายละเอียดโดยรวมของภาพได้ชัดเจนมากขึ้น และเห็นถึงอารมณ์ การแสดงของตัวละครได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ฉอตที่พ่อของแอนดรูว์เข้ามาพูดถึงความรู้สึกที่ต้องสูญเสียแม่ไปในวันเดียวกับที่แอนดรูว์ออกไปก่อเหตุ ซึ่งทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ที่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์รับรู้ถึงความรู้สึกและตื่นเต้นต่อเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นหลังจากนี้ เป็นต้น



รูปที่ 4.42 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

ขนาดภาพใกล้เคียงเป็นขนาดภาพที่เน้นวัตถุหรือบางส่วนของวัตถุขยายให้เห็นรายละเอียดเฉพาะของวัตถุให้ชัดเจนมากขึ้นมีรายละเอียดชัดเจนขึ้นซึ่งส่วนใหญ่เน้นความอารมณ์รู้สึกผ่านสายตาของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ฉ็อตที่สติฟเข้าไปพบกับวัตถุแปลกประหลาด ฉ็อตลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของวัตถุแปลกประหลาด และยังเห็นถึงสายตาที่ตกตลิ่งของสติฟ รวมถึงเลือดกำเดาที่ไหลออกมาเมื่อเขาได้เห็นวัตถุนี้ เป็นต้น



รูปที่ 4.43 ขนาดภาพภาพทูลู ฉ็อตในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle

ที่มา: Trank, 2012

ขนาดภาพทูลู ฉ็อตเป็นขนาดภาพปานกลางประเภทหนึ่งที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยเสนอผ่านภาพบุคคล 2 คนร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน เช่น ฉ็อตของแอนดรูว์และแม็ตนั่งอยู่ด้วยกันในห้องสมุด แสดงให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนของเขาทั้งสองคน และฉ็อตที่แม็ตไปที่บ้านของเครซเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่กำลังจะเริ่มขึ้นระหว่างเขาและเธอ นอกจากนี้ยังมีฉ็อตที่เห็นตัวละครสามคนร่วมเฟรมกัน เรียกว่า ทรี ฉ็อต (Three Shot) อีกด้วย

4.4.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง Chronicle จะเลือกใช้มุมระดับสายตา มุมจากสายตานก (Bird's Eye View) มุมสูง และเลือกใช้มุมต่ำ



รูปที่ 4.44 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle

ที่มา: Trank, 2012

มุมระดับสายตา ภาพยนตร์เรื่องนี้ส่วนใหญ่เลือกใช้มุมกล้องในลักษณะนี้ เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ภาพที่ได้เป็นลักษณะภาพที่เหมือนการบันทึกเรื่องราวทั่วไปของวัยรุ่นคนหนึ่งที่ต้องการเปิดเผยความรู้สึกของแอนดรูว์ที่ต้องพบเจอกับเรื่องราวต่างๆ ในชีวิต



รูปที่ 4.45 มุมจากสายตานกในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle

ที่มา: Trank, 2012

มุมระดับจากสายตานก เป็นมุมมองที่แสดงถึงการมีพลังอำนาจ ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เห็นถึงการใช้พลังพิเศษที่แอนดรูว์ แม็ต และสติฟได้รับมาอย่างแปลกประหลาด ซึ่งมุมมองกล้องลักษณะนี้เป็นมุมมองที่ผิดปกติจากความเป็นจริง เนื่องจากคนปกติจะไม่ได้มองจากมุมนี้ ดังนั้นจากช็อตที่ยกตัวอย่าง แอนดรูว์มองหลุมที่พวกเขาเคยลงไป ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเป็นวัยรุ่นคนหนึ่งเหมือนคนจี้แพ้ กลายเป็นคนที่มีพลังพิเศษ คุยยิ่งใหญ่ และมีความน่าเกรงขาม



รูปที่ 4.46 มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

มุมสูง ผู้สร้างสรรค์เลือกวางกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (Crane) ถ่ายลงมาที่ผู้แสดงซึ่งมุมมองนี้เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงอยู่ต่ำกว่าใช้แสดงแทนสายตาของแอนดรูว์ที่มองไปล่างพื้นเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความต่ำต้อยไร้ศักดิ์ศรีไม่มีความสำคัญของแม่ หรือกลุ่มเพื่อนบ้านที่เขาทำร้ายร่างกาย



รูปที่ 4.47 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

มุมต่ำ เป็นมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นถึงการมีพลังอำนาจที่แข็งแกร่งมากขึ้นของแอนดรูว์ จึงวางมุมกล้องในมุมต่ำเพื่อให้เห็นพื้นหลังที่เป็นท้องฟ้า เพื่อแสดงถึงความน่าเกรงขาม การมีพลังวิเศษ และการมีอำนาจที่แอนดรูว์นำออกมาใช้อย่างบ้าคลั่ง

4.4.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวกว้าง

ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle มีมุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) มุมมองนี้ให้ความหมายถึง ตัวละครและผู้ชมมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมกันๆ ผู้ชมจะรู้สึกว่าตัวละครกำลังพูดคุยหรือกระทำสิ่งๆ หนึ่งไปพร้อมกันซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มุมมองทำหน้าที่ ทั้งแทนสายตาของตัวละคร และแทนสายตาของผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น ช็อตที่แอนดรูว์มองพ่อผ่านหน้าต่างในห้องนอน ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้กล้องแทนสายตาของแอนดรูว์มองพ่อที่กำลังออกจากบ้าน และช็อตที่แทนสายตาของผู้ชม คือ ช็อตจากกล้องที่กำลังถ่ายเหตุการณ์จากนักข่าวที่กำลังทำข่าวอยู่บริเวณนั้น ซึ่งเมื่อกำลังคอยช่วยเหลือแอนดรูว์จากการถูกยิงของตำรวจ เป็นต้น



รูปที่ 4.48 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกเคลื่อนไหวกว้างโดยใช้วิธีแบบแฮนเฮลด์ ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกให้แอนดรูว์เป็นคนที่คอยบันทึกเรื่องราวต่างๆ เหมือนกล้องตัวนี้เป็นเพื่อนของเขา และยังรวมไปถึงกล้องตัวอื่นๆ ที่เคลื่อนไหวในลักษณะเดียวกัน ถูกนำมาร้อยเรียงให้กลายเป็นภาพยนตร์ ซึ่งในช่วงแรกๆ การเคลื่อนไหวของกล้องค่อนข้างดิบ และส่ายไปตามทิศทาง การเคลื่อนไหวของตัวละคร หลังจากแอนดรูว์และเพื่อนๆ เริ่มมีพลังพิเศษเขาเลือกใช้พลังจิตควบคุมกล้องแทนทำให้ภาพมีความนิ่งมากขึ้น นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังเลือกใช้การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของเรื่องราวชัดเจนมากยิ่งขึ้น และใช้การซูมออก (Zoom Out) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นพื้นที่ในภาพมากขึ้น



รูปที่ 4.49 การเคลื่อนไหวกล้องโดยใช้วิธีแบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld) ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012



รูปที่ 4.50 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยซูมเข้า (Zoom In)
และซูมออก (Zoom Out) ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

4.4.2 องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)

ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวพลังงานเหนือธรรมชาติ ตัวละคร
ของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดความรู้สึกเหมือนจริงได้เป็น
อย่างมาก ซึ่งตัวละครหลักๆ ในภาพยนตร์ผู้ชมก็สามารถสัมผัสได้ถึงความเป็นสามัญชนทั่วไป
มากกว่าที่จะเป็นภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ในรั้วมหาวิทยาลัย สำหรับ Dane DeHaan รับบทเป็นแอน
ดรูว์เจ้าของกล้องถ่าย เขาสามารถแสดงสีหน้า ท่าทางของพวกจี๊แพ้ออกมาได้เป็นอย่างดี และ
พัฒนาการของตัวละครของเขา ก็ค่อนข้างค่อยเป็นค่อยไป ก่อนที่เขาจะถลำลึกสู่โศกนาฏกรรมแสน
โหดร้ายซึ่งทั้งหมดถูกถ่ายทอดออกมาได้เป็นอย่างดี และส่งผลให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นอย่างมาก
ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ดูเหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงมากยิ่งขึ้น

4.4.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงจากการเล่าเรื่องราวชีวิตของเขาที่เปรียบเสมือนไดอารี่ผ่านการเล่าเรื่องราวแบบการถ่ายวิดีโอ ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้แสงจากแหล่งแสงธรรมชาติ และมีการเลือกใช้แสงที่เกิดจากการจัดแสงในช่วงท้ายของภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น ซีตแอนดรูว์ถูกพ่อเข้ามาทำร้ายร่างกายภายในห้องนอน จะสังเกตเห็นได้จากแสงที่ส่องมาที่เตียงนอนของแอนดรูว์ ลักษณะเหมือนแสงที่มาจากไฟถนน ซึ่งแสงนั้นเกิดจากการจัดแสงที่ช่วยให้ภายในห้องนอนมีมิติ ช่วยสะท้อนถึงความรู้สึกของแอนดรูว์ที่ชีวิตของเขาต้องประสบปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น นอกจากนั้นยังมีแสงจากอุปกรณ์ประกอบฉากนั่นคือ แสงจากโคมไฟหัวเตียง และแสงจากกล้องถ่ายวิดีโอของแอนดรูว์ ซึ่งจากข้อนี้แสดงให้เห็นถึงความผ่อนคลาย ความสบายใจของแอนดรูว์เมื่อได้อยู่กับกล้องที่เปรียบเสมือนเพื่อนของเขา



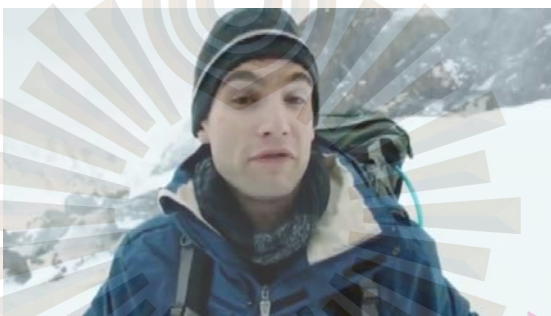
รูปที่ 4.51 โทนแสงแบบโลว์คีย์ และ โทนแสงแบบไฮคีย์ ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle

ที่มา: Trank, 2012

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Chronicle มีการใช้โทนแสงทั้ง 2 แบบคือ โทนแสงแบบไฮคีย์ และ โทนแสงแบบโลว์คีย์ เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีส่วนของเรื่องราวที่ต้องการให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสนุกสนาน และเห็นถึงความร้ายแรงของแอนดรูว์หลังจากที่เขาเริ่มมีพลังวิเศษและได้ออกไปทำในสิ่งต่างๆ ที่เขาไม่เคยได้การยอมรับจึงใช้โทนแสงแบบไฮคีย์ เพื่อสร้างความรู้สึกที่เหมือนจริงนั้นให้กับผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์ในช่วงที่มีภาพยนตร์สะท้อนถึงปัญหาชีวิตของแอนดรูว์ และการใช้พลังวิเศษจนเหนือการควบคุมและกลายเป็นโศกนาฏกรรมไปในที่สุด ซึ่งในช่วงเวลานี้โทนแสงลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงภัยอันตราย และสื่อถึงกลางสังหารณ์ผ่านเลือดกำเดาของแม่เมื่อจะมีเหตุการณ์ร้ายๆ จากแอนดรูว์ เป็นต้น

4.4.4 องค์ประกอบด้านสี (Color)

จากการสังเกตภาพยนตร์เรื่อง Chronicle ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มีการแทรกสีของวัตถุประกอบฉาก สีของเสื้อผ้าของตัวละคร หรือแม้แต่สีของแสงในช็อตต่างๆ ซึ่งสีที่กล่าวถึงนั้นคือ สีแดง ซึ่ง สีแดงชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการมีพลังอำนาจของพลังวิเศษบางอย่างที่ซ่อนอยู่ของแอนดรูว์ แม็ต และสติฟ นอกจากนี้ยังสื่อถึงความรุนแรง ความหวาดกลัว และชวนให้ผู้ชมรู้สึกว่าการเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องอันตราย น่ากลัวจนกลายเป็น โศกนาฏกรรม เมื่อเรื่องราวคลี่คลายลงในตอนจบ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้สีน้ำเงินบนเสื้อผ้าของตัวละครเพื่อแสดงถึงเรื่องราวที่สงบลง และเรื่องราวทั้งหมดอยู่ในความปลอดภัย และสีขาของหิมะแสดงถึงการล้างความคิดและความรู้สึกต่อเหตุการณ์ขึ้น เพื่อสร้างความรู้สึกใหม่ๆ และเรื่องราวใหม่ๆ ที่เรียบง่าย และปลอดภัย



รูปที่ 4.52 การเลือกใช้สีน้ำเงินบนเสื้อผ้าของตัวละคร และสีขาของหิมะเป็นฉากหลัง
ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012



รูปที่ 4.53 การเลือกใช้สีแดงบนเสื้อผ้าของตัวละคร และบนอุปกรณ์ประกอบฉาก
ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012



รูปที่ 4.54 การเลือกใช้สีแสงผ่านการจัดแสงในฉากในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle
ที่มา: Trank, 2012

4.4.5 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle ได้แก่ เสียงบทสนทนา และ เสียงประกอบ

เสียงบทสนทนา เป็นเสียงพูดคุย ถกเถียงระหว่างตัวละคร ซึ่งเสียงบทสนทนานี้จะเกิดขึ้นตามที่คุณสร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ เสียงบทสนทนาของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริง เนื่องจากเสียงพูดและการแสดงที่เหมือนจริง ช่วยทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนเป็นเหตุการณ์ที่กำลังสะท้อนถึงปัญหาภายในครอบครัวของแอนดรูว์ ปัญหาระหว่างแอนดรูว์และเพื่อน รวมไปถึงการใช้พลังพิเศษที่ทำให้เกิดโศกนาฏกรรมเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

เสียงประกอบ เสียงประกอบต่างๆที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงเหล่านี้มีส่วนช่วยให้ภาพยนตร์ดูมีความเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น เช่น เสียงฟ้าผ่า เสียงเฮลิคอปเตอร์ ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องมีเสียงประกอบเกิดขึ้นค่อนข้างมาก เนื่องจากมีการใช้เอฟเฟกต์ในการสร้างพลังอำนาจให้กับตัวละคร เสียงประกอบที่เกิดขึ้นพร้อมพลังพิเศษเหล่านี้ก็ช่วยสร้างให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ไม่ใช่เพียงแค่การแสดงที่ดีของตัวละครอย่างเดียวเท่านั้น เสียงบทสนทนาและเสียงประกอบฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำให้ผู้ชมเชื่อว่านี่คือ เรื่องราวที่ถูกถ่ายทำผ่านกล้องวิดีโอของเด็กวัยรุ่นคนหนึ่ง

4.4.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

ในภาพยนตร์เรื่อง Chronicle ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกให้เหตุการณ์ถูกถ่ายทอดผ่านกล้องของแอนดรูว์ ตัวละครอื่นๆ และกล้องจามสถานที่ต่างๆ รวมไปถึงกล้องจากมือถือและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งผู้สร้างสรรคเลือกใช้การตัดต่อแบบเรียบเรียง เนื่องจากวิธีนี้เป็นวิธีที่นิยมในภาพยนตร์แนวสารคดีวิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการตัดต่อที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง ซึ่งภาพหรือช็อตต่างๆ จะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์ให้ภาพยนตร์เหมือนกับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเน้นการใช้ซีจี (CG) เข้ามาช่วยสร้างให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดความสนุกสนาน สร้างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้เป็นเหมือนเหตุการณ์เหนือจริง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ในช่วงท้ายเรื่องการตัดต่อและซีจี (CG) มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้ถึงจุดสูงสุด (Climax) ได้ ทำให้ผู้ชมเชื่อถึงความรุนแรงอันแสนหนักหน่วงได้อย่างน่ากลัว และดูเหมือนจริง

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

เรื่องย่อ

ในคืนก่อนที่รีอบจะเดินทางไปญี่ปุ่นเขาคิดว่าจะใช้ปาร์ตี้เลี้ยงส่งของเขาเป็นโอกาสที่จะได้สารภาพความรู้สึกที่เขาไม่เคยเปิดเผยและสะสางเรื่องที่ยังค้างคา แต่ความตั้งใจของรีอบกลับพลิกผันไปอย่างไม่คาดฝัน เมื่อเกิดเหตุขัดจังหวะความสนุกสนานภายในงานเลี้ยง ผู้คนต่างนั่งเงียบเพื่อดูรายงานข่าวแผ่นดินไหวก่อนที่ทุกคนจะรีบเร่งขึ้นไปคาดฟ้าตึกเพื่อประเมินความเสียหายลูกไฟระเบิดดังก้องจากขอบฟ้าไกลๆ ส่งผลให้ไฟทั้งเมืองดับลงความสับสนกลายเป็นความโกลาหล เมื่อเหล่าแขกในงานปาร์ตี้วิ่งเบียดเสียดกันไปในความมืดและก้าวออกสู่ท้องถนนท่ามกลางเสียงกรีดร้องของผู้คนและเสียงร้องกึกก้องที่ไม่ใช่เสียงมนุษย์รีอบและเพื่อนๆ ของเขาต้องเดินปะปนไปกับผู้คนท่ามกลางวิวทิวทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งพวกเขากำลังถูกไล่ล่าโดยบางสิ่งทีมาจากโลกอื่นด้วยความโหดร้าย

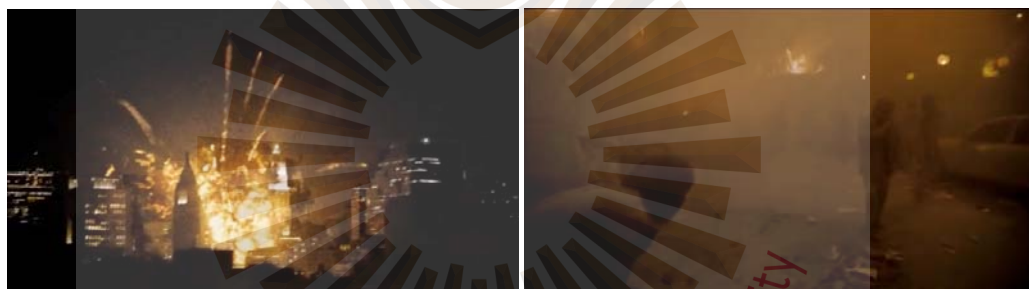
การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.5.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.5.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ ภาพทูลี ซ็อต และภาพกรู๊ป ซ็อต เป็นต้น



รูปที่ 4.55 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ที่มา: Reeves, 2008

ขนาดภาพไกลภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ขนาดภาพไกลเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงสภาพบรรยากาศโดยรอบที่เกิดเรื่องราวขึ้น และเห็นถึงความรุนแรงของเอเลี่ยนที่เข้ามาทำลายเมือง ซึ่งขนาดภาพนี้สามารถสื่ออารมณ์ของสถานที่ที่ส่งผลต่อตัวละครได้ ยกตัวอย่างเช่น ซ็อตการถล่มเมืองของเอเลี่ยน ทำให้คนในเมืองต่างมีความตื่นกลัว และหวาดระแวงต่อภัยอันตรายที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกเหมือนจริง และเหมือน ได้อยู่ในเหตุการณ์จริง



รูปที่ 4.56 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ที่มา: Reeves, 2008

ขนาดภาพปานกลางเป็นขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์ค่อนข้างเยอะ เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกเหมือนเป็นเทปบันทึกวิดีโอจากเหตุการณ์จริง โดยผ่านสายตาของตัวละครที่เป็นคนถ่าย ซึ่งขนาดภาพลักษณะนี้เป็นการถ่ายตั้งแต่ศีรษะจนถึงเอว ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของภาพได้ชัดเจนมากขึ้น และเห็นถึงอารมณ์ การแสดงของตัวละครได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ชี้อตที่ลิลลี่กำลังตกใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อหน้าเมื่อต้องเห็นฮัทแฟนของเขาถูกโครงสร้างพานทับไปต่อหน้าต่อตา ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงอารมณ์และความรู้สึกที่โศกเศร้า และความตกใจกลัวของลิลลี่ได้เป็นอย่างดี

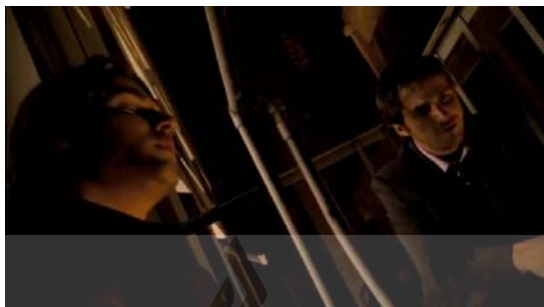


รูปที่ 4.57 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ที่มา: Reeves, 2008

ขนาดภาพใกล้เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการเน้นให้ผู้ชมรายละเอียดของวัตถุ และเห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ภายในของตัวละครได้อย่างชัดเจน ซึ่งขนาดภาพลักษณะนี้มักจะบังคับให้ผู้ชมภาพยนตร์สนใจในสิ่งที่กำลังกล่าวนำเสนอ ยกตัวอย่างเช่น การเปิดเผยเอเลี่ยน ซึ่งตลอดทั้งเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ชมจะได้เห็นรายละเอียดของเอเลี่ยนได้น้อยมาก จากช็อตนี้ทำ

ให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นรูปร่าง ลักษณะของเอเลี่ยนที่เข้ามาทำลายเมือง นอกจากนั้นยังเห็นรอยแผลของเอเลี่ยนที่รุมทำร้าย ซึ่งผู้ชมจะสังเกตเห็นได้ถึงความดุร้ายของเอเลี่ยนจากรอยแผล



รูปที่ 4.58 ภาพทิว ซ็อตในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield
ที่มา: Reeves, 2008

ภาพทิว ซ็อตเป็นขนาดภาพที่นำเสนอผ่านภาพบุคคล 2 คนร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน แสดงถึงความเท่าเทียมกันระหว่างตัวละคร เช่น ซ็อตคู่พี่น้องร็อบและเจสัน ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงความสัมพันธ์ที่กระชับระหว่างพี่น้อง และการแชร์เรื่องราวของร็อบด้วยความสบายใจ

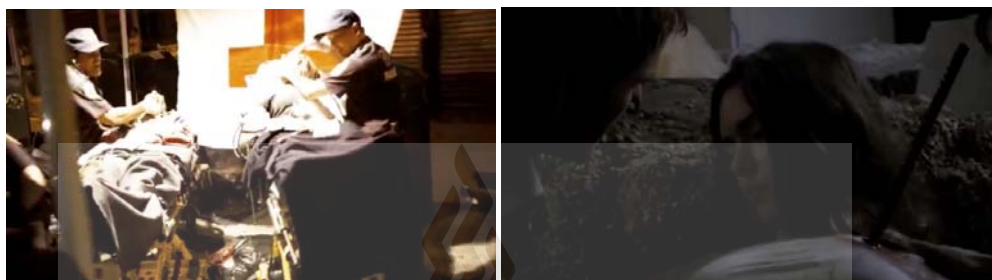


รูปที่ 4.59 ภาพกรุป ซ็อตในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield
ที่มา: Reeves, 2008

ภาพกรุป ซ็อตเป็นขนาดภาพที่นำเสนอผ่านกลุ่มบุคคลที่มากกว่า 2 คนขึ้นไปร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน เพื่อให้เห็นถึงจำนวนของกลุ่มคนที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ ยกตัวอย่างเช่น ซ็อตงานเลี้ยงส่งร็อบเห็นถึงการพบกันระหว่างร็อบ ลิลลี่ เบิร์ชและแฟนของเธอ และภาพของกลุ่ม และซ็อตการหนีตายของคนในเมืองแมนฮัตตัน เป็นต้น

4.5.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield จะเลือกใช้มุมระดับสายตา มุมสูง และเลือกใช้มุมต่ำ



รูปที่ 4.60 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ที่มา: Reeves, 2008

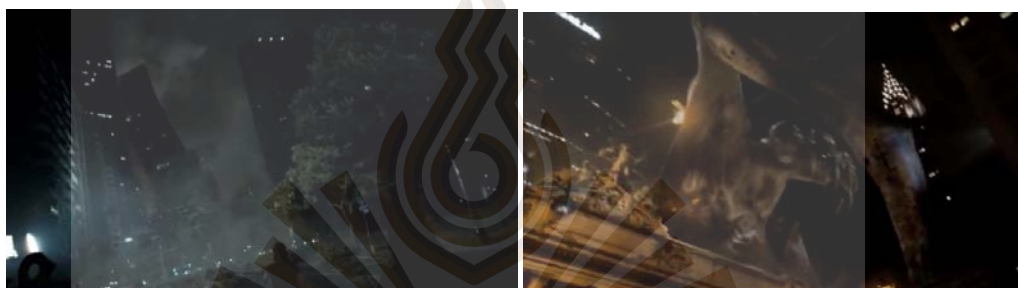
มุมระดับสายตา เป็นมุมที่กล้องที่ถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม ซึ่งมุมกล้องระดับสายตาเป็นมุมที่คนปกติทั่วไปมองเรื่องราว หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น จากข้อดีที่นำมา ยกตัวอย่าง ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอให้ภาพเหมือนการบันทึกเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอ และต้องการให้ผู้ชมมีอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครที่กำลังเผชิญเหตุการณ์ในขณะนั้นด้วย



รูปที่ 4.61 มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ที่มา: Reeves, 2008

มูมสูง เป็นมูมที่กล้องถูกวางไว้อยู่ด้านบน หรืออยู่เหนือกว่าวัตถุ หรือตัวละคร ลักษณะภาพถ่ายถูกกดลงมาที่ตัวละคร ซึ่งภาพมูมสูงนี้มักจะใช้กับตัวละครที่มีความพ่ายแพ้ อ่อนแอ หรือมีความรู้สึกถึงการไร้พลังอำนาจ ยกตัวอย่างเช่น ซ็อดที่รีบอบตกรถจากการหนีออกจากเมือง จะเห็นได้จากผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ภาพมูมสูงจากการแขวนกล้องไว้กับช่างภาพ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความอ่อนแอ และความเจ็บปวดของรีบอบจากการตกรถเครื่องบิน และซ็อดการสร้าง ซิจิ (CG) ของตัวละครเอเลี่ยนผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ภาพมูมสูงเพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความเจ็บปวด และความพ่ายแพ้ของเอเลี่ยนที่กำลังถูกทหาร โจมตี เป็นต้น



รูปที่ 4.62 มูมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

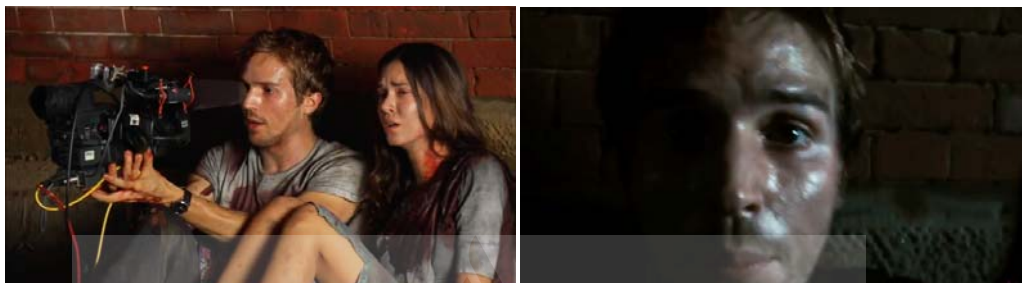
ที่มา: Reeves, 2008

มูมต่ำ เป็นมูมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นถึงการมีพลังอำนาจที่แข็งแกร่งของเอเลี่ยนที่เข้ามาถล่มเมือง และเห็นถึงความพังพินาศของตึกสูงที่พร้อมจะถล่มลงเพื่อฆ่าชีวิตคนเมืองได้ทุกเมื่อ ผู้สร้างสรรค์จึงวางกล้องในมูมต่ำเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นพื้นหลังที่เป็นตึกที่กำลังพังทลาย และความลึกของท้องฟ้าที่แสดงถึงความน่าเกรงขาม ความร้ายของเอเลี่ยน และการทำลายล้างของเอเลี่ยนที่ออกมาทำลายอย่างบ้าคลั่ง

4.5.1.3 มูมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ใช้มูมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) มูมมองนี้ผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมกับตัวละคร ซึ่งเป็นมูมมองที่ใช้แทนสายตาของตัวละคร ผู้ชมจึงรู้สึกว่าตัวละครกำลังพูดคุยอยู่ด้วย หรือพบเจอเหตุการณ์หนึ่งไปพร้อมๆ กัน ยกตัวอย่างเช่น ซ็อดตอนท้ายของรีบอบที่พูดคุยกับกล้องเพื่อบอกถึงสิ่งที่ต้องการหลังจากที่

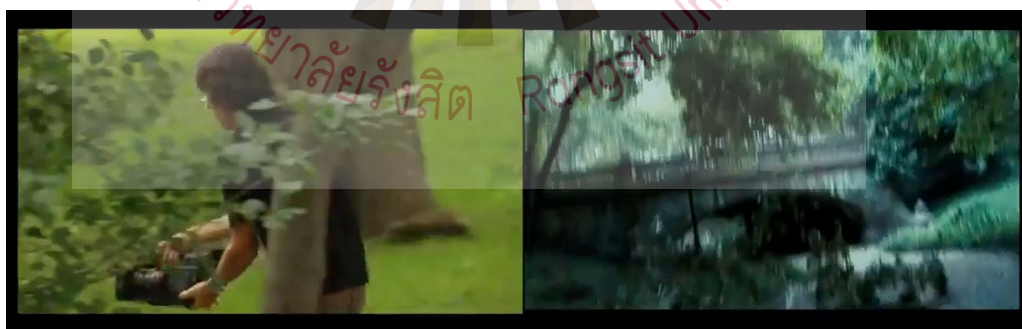
เขาต้องพบเจอเหตุการณ์อันเลวร้าย ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการพูดคุยระหว่างร็อบกับผู้ชมภาพยนตร์ เหมือนผู้ชมมีส่วนร่วมต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น



รูปที่ 4.63 มุมมองแบบจับเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ที่มา: Reeves, 2008

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกเคลื่อนไหวกล้องโดยใช้วิธีแบบแฮนด์แฮลด์ กล้องทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมด โดยมีฮัทเพียงคนเดียวเป็นผู้บันทึกเหตุการณ์ตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ดิบ และส่ายไปตามทิศทางของการเคลื่อนไหวของตัวละครค่อนข้างชัดเจนตลอดทั้งเรื่อง นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังเลือกใช้การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของเรื่องราวชัดเจนมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.64 การเคลื่อนไหวกล้องโดยใช้วิธีแบบแฮนด์แฮลด์ (Handheld)

ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

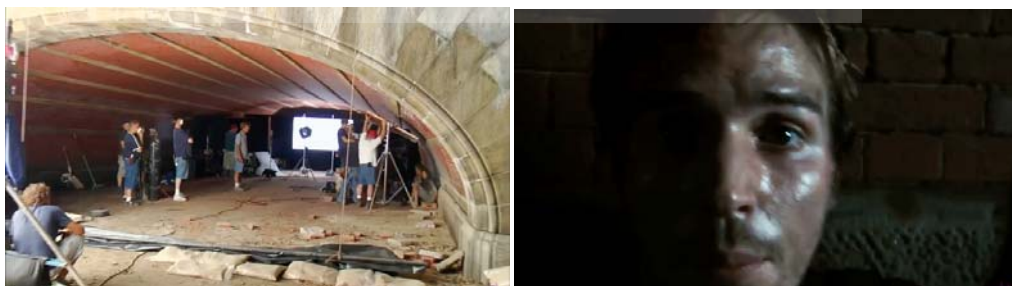
ที่มา: Reeves, 2008



รูปที่ 4.65 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In)
ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield
ที่มา: Reeves, 2008

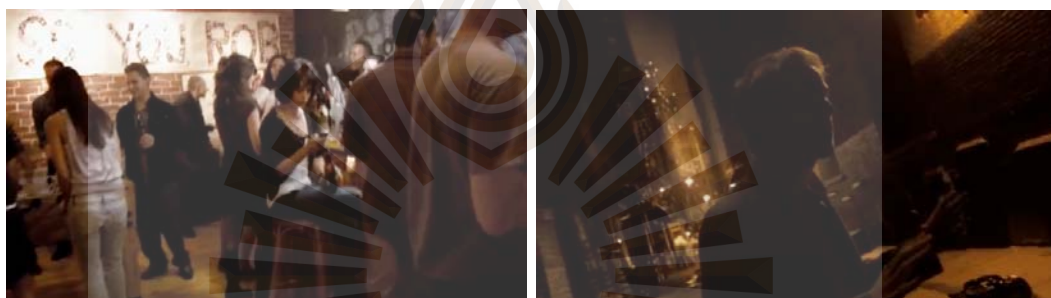
4.5.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงจากการเล่าเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอของกลุ่มคนที่กำลังหนีตายจากเอเลี่ยนที่ทำลายเมือง ซึ่งส่วนมากภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกถ่ายทำอยู่ในสตูดิโอ การใช้แสงจากธรรมชาติจึงมีส่วนน้อยกว่าการจัดแสง เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่เน้นการใช้เอฟเฟ็คเป็นส่วนใหญ่ การจัดแสงจึงเป็นสิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้เป็นหลัก ยกตัวอย่างเช่น ซ็อตที่รีอบและเบธหนีตายหลบอยู่ในอุโมงค์ทางเดิน จากซ็อตนี้จะสังเกตเห็นได้จากแสงที่เป็นแสงหลักจากธรรมชาติที่มาจากปากทางอุโมงค์ และมีการจัดแสงเพื่อช่วยให้ภาพที่เกิดขึ้นมีมิติและแสดงถึงอารมณ์ของภาพได้ ซึ่งจากซ็อตนี้ทิศทางของแสงและเงาทำให้ภาพสื่อถึงความปลอดภัยของตัวละครจากภัยอันตรายที่เกิดขึ้น แต่ตัวละครเองก็ยังคงหวาดกลัวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นราวกับว่าเหตุการณ์ทำลายเมืองของเอเลี่ยนสามารถมาชีวิตของพวกเขาได้ตลอดเวลา



รูปที่ 4.66 การจัดแสงเพื่อช่วยให้ภาพที่เกิดขึ้นมีมิติและแสดงถึงอารมณ์ของภาพ
ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield
ที่มา: Reeves, 2008

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield มีการใช้โทนแสงทั้ง 2 แบบคือ โทณแสงแบบไฮคีย์ และ โทณแสงแบบโลว์คีย์ ในช่วงต้นภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกความสนุกสนานจากงานเลี้ยงอำลาให้กับรีอบ จึงเลือกใช้โทนแสงแบบไฮคีย์เพื่อสร้างอารมณ์ของภาพให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน และภาพช่วงเวลาทีเฟลชแบ็คเล่าเรื่องราวระหว่างรีอบกับเบธ ทำให้อารมณ์ของภาพสื่อถึงความสดใสของความสัมพันธ์ที่กำลังเริ่มต้นระหว่างเขาทั้ง 2 คน ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์เป็น โทณแสงที่ถูกจัดขึ้นเพื่อสร้าง เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้อยู่ในเงามืดมากกว่าแสงสว่าง ในช่วงที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องราวมาถึงการทำลายล้างเมืองของเอเดียน โทณแสงลักษณะนี้สื่ออารมณ์ของภาพถึงความหวาดกลัว ภัยอันตรายที่เข้ามาคุกคามอย่างรวดเร็วจนกลายเป็นเมืองแห่งการทำลายล้างจนทำให้เกิดสูญเสียชีวิต



รูปที่ 4.67 โทณแสงแบบไฮคีย์ และ โทณแสงแบบโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield
ที่มา: Reeves, 2008

4.5.3 องค์ประกอบด้านสี (Color)

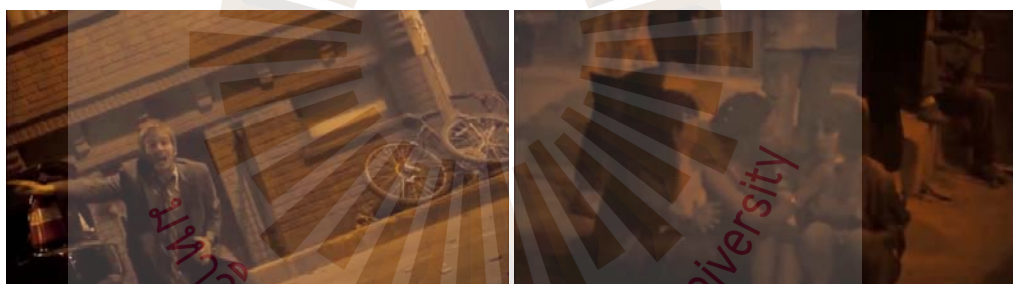
จากการสังเกตภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้โทนสีที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เป็น โทณสีส้ม และสีฟ้า เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสีฟ้าในภาพยนตร์เกิดขึ้นในซีดที่รีอบ และเพื่อนๆ ที่กำลังหาทางไปช่วยเบธลงเข้าไปหลบภายในสถานีรถไฟใต้ ซึ่งสีฟ้านี้ชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงภาวะจิตใจที่หดหู่ ความหวาดกลัว และความเศร้าหมองที่ต้องสูญเสียชีวิตนองหายไปจากเหตุการณ์



รูปที่ 4.68 โทนีสี่ฟ้าในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ที่มา: Reeves, 2008

เรื่องราวการทำลายล้างเมืองของเอเลี่ยนตลอดทั้งเรื่อง ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เน้นใช้โทนีสี่ฟ้าในการช่วยสร้างอารมณ์ให้กับภาพยนตร์ ซึ่งโทนีสี่ฟ้าส่วนมากจะเน้นในภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาหนัก เพื่อสะท้อนถึงการเอาชีวิตรอดจากเอเลี่ยนที่บุกทำลายล้างเมือง และยังช่วยสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และความรักที่อบอุ่นระหว่างร็อบและเบธอีกด้วย



รูปที่ 4.69 โทนีสี่ฟ้าในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ที่มา: Reeves, 2008

4.5.4 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ได้แก่ เสียงบทสนทนา และ เสียงประกอบ

เสียงบทสนทนา เป็นเสียงพูดคุย ถกเถียงระหว่างตัวละคร ซึ่งเสียงบทสนทนานี้จะเกิดขึ้นตามที่ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ เสียงบทสนทนาของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริง เนื่องจากเสียงพูดและการแสดงที่เหมือนจริง ช่วยทำให้

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ตัวละครกำลังวิ่งหนีเอาตัวรอดจากเอเลี่ยน ซึ่งเสียงบทสนทนาเหล่านั้นดูเหมือนจริง ไม่ผ่านการแต่งเติม

เสียงประกอบ เสียงประกอบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงประกอบของภาพยนตร์เรื่องชวนให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เหมือนผู้ชมเป็นตัวละครที่กำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้น เสียงประกอบนี้ชวนให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวต่อเหตุการณ์ และลุ้นระทึกจากการหนีตายของตัวละคร ซึ่งถ้าภาพยนตร์เรื่องนี้ขาดการใช้เสียงประกอบน่าจะมีส่วนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ขาดความเหมือนจริง และทำให้ภาพยนตร์ขาดอารมณ์ความตื่นเต้น ลุ้นระทึก และความน่ากลัวลดลงไปมาก

4.5.5 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำผ่านการบันทึกเทปวิดีโอจากกล้องของวัยรุ่นชายคนหนึ่ง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้การตัดต่อแบบเรียบเรียง เนื่องจากวิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการตัดต่อที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง ซึ่งภาพหรือช็อตต่างๆ จะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์ให้ภาพยนตร์เหมือนกับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ใช้วิธีการตัดต่อเรื่องราวแบบแฟลชแบ็ก (Flash Back) ซึ่งเป็นวิธีที่ผู้สร้างสรรคต้องการสื่อสารถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้นให้กับผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงเรื่องราว และเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวก่อนหน้าและปัจจุบันให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของเรื่องที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 4.70 การตัดต่อแบบแฟลชแบ็ก (Flash Back) ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield (ใช้วิธีการบอกวันที่ และเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าไว้มุมล่างซ้ายมือ)

ที่มา: Reeves, 2008

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเน้นการใช้ซีจี (CG) และกรีนสกรีน (Green Screen) เข้ามาช่วยสร้างให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดความสนุกสนาน สร้างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้เป็นเหมือนเอเลี่ยนบุกทำลายเมือง ซึ่งตลอดทั้งเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ซีจี (CG) มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้ถึงจุดสูงสุด (Climax) ได้ ทำให้ผู้ชมเชื่อถึงความน่ากลัว ความรุนแรงของเอเลี่ยน และผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมต่อการหนีตายของชาวบ้านในเมืองนั้นอีกด้วย



รูปที่ 4.71 ภาพ Green Screen การสร้างเมืองในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield
ที่มา: Reeves, 2008

4.6 ภาพยนตร์เรื่อง Project X

เรื่องย่อ

เรื่องราวของสี่หนุ่มเพื่อนซี้โทมัสคอสด้า เจบี และแดกซ์ ที่หวังใช้โอกาสวัย 17 ปี ของโทมัสในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ที่พ่อแม่ไม่อยู่บ้านจัดเต็มกับปาร์ตี้งานวันเกิดครั้งยิ่งใหญ่ โดยใช้เวลานี้ทำให้ตัวเองเป็นคนสำคัญที่น่าจดจำในหมู่วัยรุ่น แต่แล้วเรื่องราวก็เกิดบานปลายเมื่องานปาร์ตี้วันเกิดเล็กๆ กลับกลายเป็นการชุมนุมขนาดใหญ่ของหมู่วัยรุ่นที่เต็มไปด้วยการเล่นพิเรนและความคึกคะนองถึงขนาดทำให้ตำรวจต้องเข้ามายับยั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

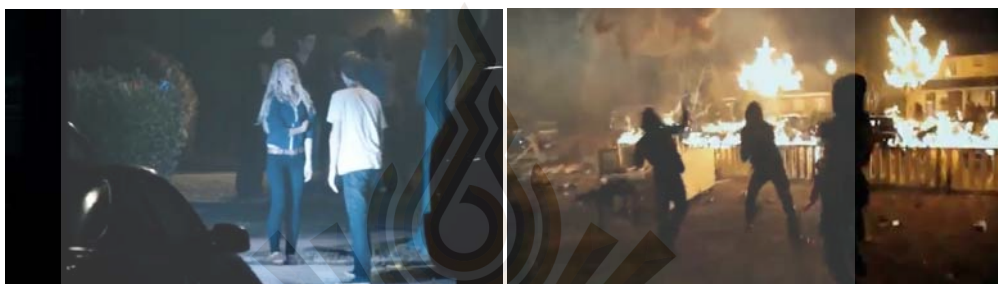
การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Project X เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสาร
ดังนี้

4.6.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.6.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Project X มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ภาพทุ ข้อตและภาพกรุป ข้อตเป็นต้น



รูปที่ 4.72 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

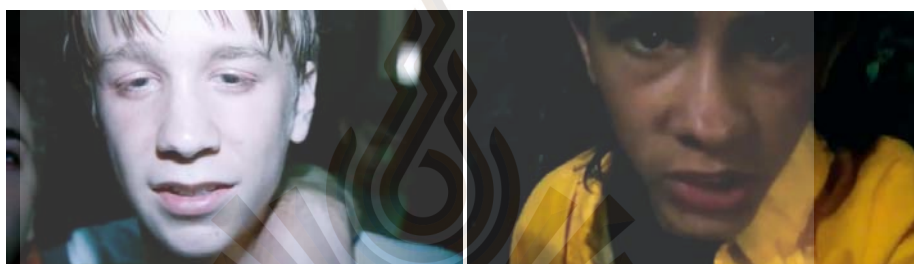
ขนาดภาพไกลเนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีแคชชีที่รับบทเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราว ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ขนาดภาพไกลเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นเหตุการณ์ไปพร้อมกับตัวละครที่กำลังบันทึกเรื่องราวอยู่ไกลๆ โดยมีการใช้การเคลื่อนไหวกล้องผ่านการซูมเข้าเพื่อให้เห็นรายละเอียดของเรื่องราวมากขึ้น และขนาดภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงสภาพบรรยากาศของเรื่องราวที่เกิดขึ้น และเห็นถึงความซุนละมุน วุ่นวายของเหล่าวัยรุ่นที่อยู่ภายในงานปาร์ตี้



รูปที่ 4.73 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

ขนาดภาพปานกลางเป็นขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างมาก เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกเหมือนเป็นเทปบันทึกวิดีโอจากเหตุการณ์จริง โดยผ่านสายตาของตัวละครที่เป็นคนถ่าย ซึ่งขนาดภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของภาพได้ชัดเจนมากขึ้น และเห็นถึงอารมณ์ การแสดงของตัวละครได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ข้อความที่ขายกัญชากลับทวงคืนของรักของเขาโดยการทำลายละแวกบ้านด้วยการเผาไฟ จากข้อต่อผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นได้ถึงอุปกรณ์การทำลายและชุดอุปกรณ์ป้องกัน นอกจากนี้ยังเห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกโกรธแค้นของชายคนนี้ได้อย่างชัดเจน



รูปที่ 4.74 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

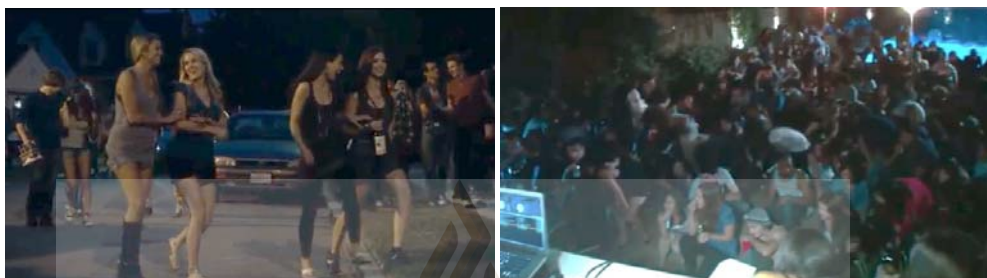
ขนาดภาพใกล้เป็นขนาดภาพที่เน้นให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นรายละเอียดของวัตถุหรือเห็นถึงอารมณ์ และความ รู้สึกของตัวละคร ได้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์มักจะถูกบังคับให้สนใจในสิ่งที่กล้องกำลังนำเสนอ ยกตัวอย่างเช่น ข้อความที่แสดงให้เห็นถึงอาการมินเมาอย่างหนักของโทมัส ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นได้จากแววตา และใบหน้าของโทมัสที่มีลักษณะตาปรือ ใบหน้าแดงก่ำ บ่งบอกถึงลักษณะของคนเมาแอลกอฮอล์ หรือสารเสพติด และข้อความที่แสดงถึงความชิงช้าจริงจัง ของเด็กที่รับหน้าที่เป็นผู้รักษาความปลอดภัยผ่านการแสดงออกจากแววตาที่ดูหนักแน่น เป็นต้น



รูปที่ 4.75 ภาพทูล ข้อความในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

ภาพทิว ซ็อตเป็นขนาดภาพที่นำเสนอผ่านภาพบุคคล 2 คนร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน แสดงถึงความเท่าเทียมกันระหว่างตัวละคร เช่น ซ็อตบรรยากาศภายในห้องน้ำในโรงเรียนของโทมัส ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่กำลังพูดคุยกันอย่างสนิทสนม



รูปที่ 4.76 ภาพกรุป ซ็อตในภาพยนตร์เรื่อง Project X
ที่มา: Nourizadeh, 2012

ภาพกรุป ซ็อตเป็นขนาดภาพที่นำเสนอผ่านกลุ่มบุคคลที่มากกว่า 2 คนขึ้นไปร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน เพื่อให้เห็นถึงจำนวนของกลุ่มคนที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ เช่น ซ็อตกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังเดินเข้างานวันเกิดของโทมัสอย่างหนาแน่น ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงจำนวนของกลุ่มคนที่เข้าร่วมงานปาร์ตี้เป็นจำนวนมาก เป็นต้น

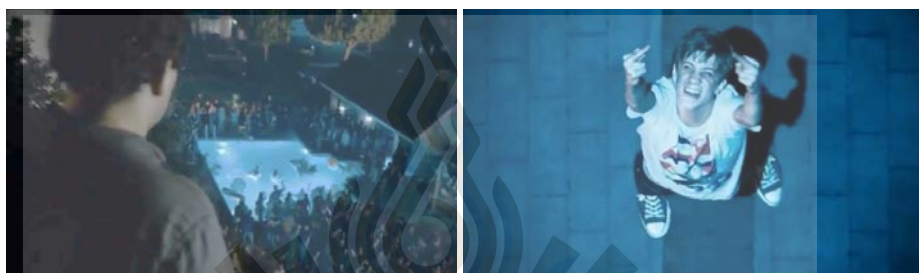
4.6.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง Project X จะเลือกใช้มุมระดับสายตา มุมจากสายตาดมมุมสูง และเลือกใช้มุมต่ำ



รูปที่ 4.77 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Project X
ที่มา: Nourizadeh, 2012

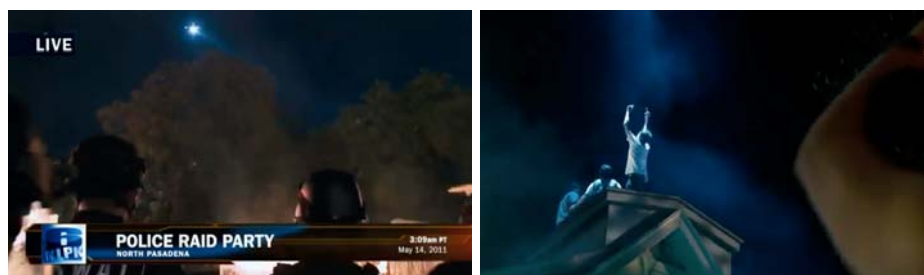
มุมระดับสายตา เป็นมุมที่กล้องที่ถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม ซึ่งเป็นมุมที่คนปกติทั่วไปมองเรื่องราว หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ภาพยนตร์เปิดนำเรื่องราวด้วยการแนะนำตัวของคอสด้า ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการพูดคุยระหว่างตัวละครกับผู้ชม ซึ่งเป็นการเชิญชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์ติดตามเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้น ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอให้ภาพเหมือนการบันทึกเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอ และต้องการให้ผู้ชมมีอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครด้วย และภาพยนตร์เรื่องนี้นิยมใช้มุมระดับสายตาในการถ่ายทอดเรื่องราวมากกว่ามุมกล้องอื่นๆ



รูปที่ 4.78 มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

มุมสูง เป็นมุมที่กล้องถูกวางไว้อยู่ด้านบนหรืออยู่เหนือกว่าวัตถุ หรือตัวละคร ลักษณะภาพถ่ายถูกกดลงมาที่ตัวละคร ซึ่งภาพมุมสูงนี้มักจะใช้กับตัวละครที่มีความรู้สึกพ่ายแพ้ ความรู้สึกอ่อนแอ หรือมีความรู้สึกถึงการไร้พลังอำนาจ แต่จากภาพยนตร์เรื่องนี้ภาพบรรยากาศในงานปาร์ตี้จากการมองเห็นเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นของโทมัสทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการได้รับการยอมรับจากกลุ่มคนจำนวนมากที่ได้รับการเชิญชวนให้มาร่วมงานปาร์ตี้ จากมุมกล้องนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นโทมัสและเพื่อนๆ ไม่เกรงกลัวต่อพลังอำนาจของตำรวจที่จะเข้ามายุติเหตุการณ์ความวุ่นวายในละแวกบ้าน



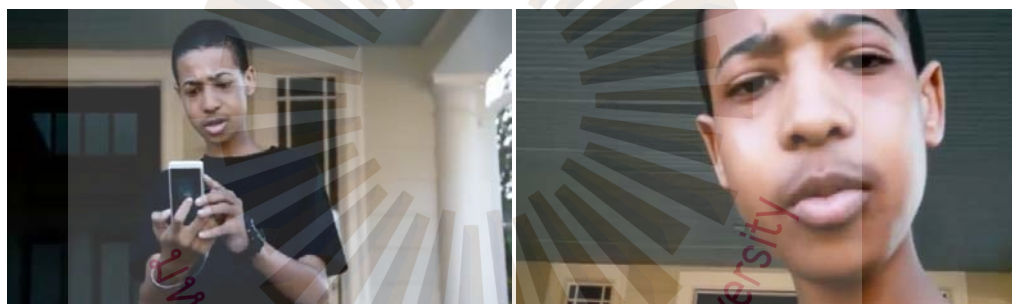
รูปที่ 4.79 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

มุมต่ำ เป็นมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นถึงการมีพลังอำนาจที่แข็งแกร่งของตัวละคร หรือวัตถุ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงวางกล้องให้อยู่ในมุมต่ำเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นพื้นหลังที่เป็นบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่คึกคัก ต้นไม้ และความลึกของท้องฟ้าที่แสดงถึงความน่าเกรงขามของตำรวจบนเฮลิคอปเตอร์ และแสดงถึงการท้าทายพลังอำนาจของโหม้สที่มีต่อตำรวจ ทำให้เหตุการณ์เกิดความชุลมุน วุ่นวายมากยิ่งขึ้น

4.6.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

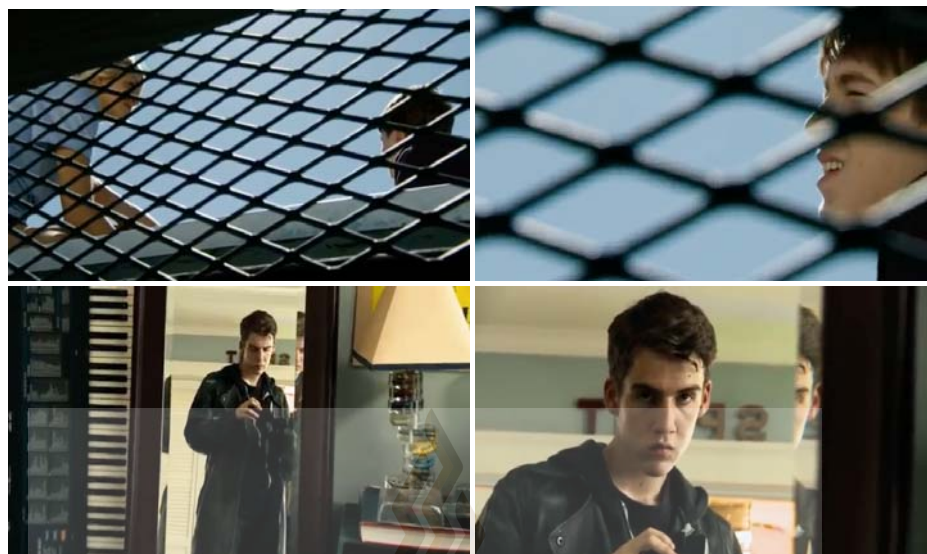
ภาพยนตร์เรื่อง Project X ใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) มุมมองนี้ผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมกับตัวละคร ซึ่งเป็นมุมมองที่ใช้แทนสายตาของตัวละคร ผู้ชมจึงรู้สึกว่าได้เข้าไปสัมผัสกับเหตุการณ์หนึ่งไปพร้อมๆ กับตัวละครผู้บันทึกภาพ



รูปที่ 4.80 มุมมองแบบซับเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

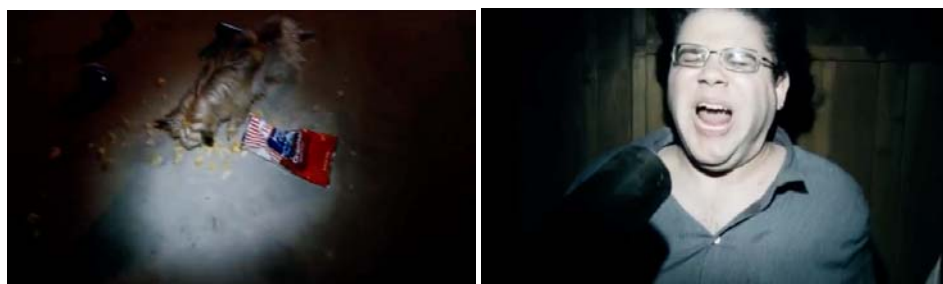
ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกเคลื่อนไหวกล้องโดยใช้วิธีแบบแฮนด์แฮลด์ กล้องทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมด โดยมีเด็กซ์เป็นผู้บันทึกเหตุการณ์ตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ส่ายไปตามทิศทางของการเคลื่อนไหวของตัวละครก่อนเข้าฉาก และผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของเรื่องราวชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น การเปิดเผยตัวละครผู้บันทึกภาพ และการแอบถ่ายขณะที่โหม้สกำลังคุยกับเพื่อนสาว เป็นต้น



รูปที่ 4.81 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In)
ในภาพยนตร์เรื่อง Project X
ที่มา: Nourizadeh, 2012

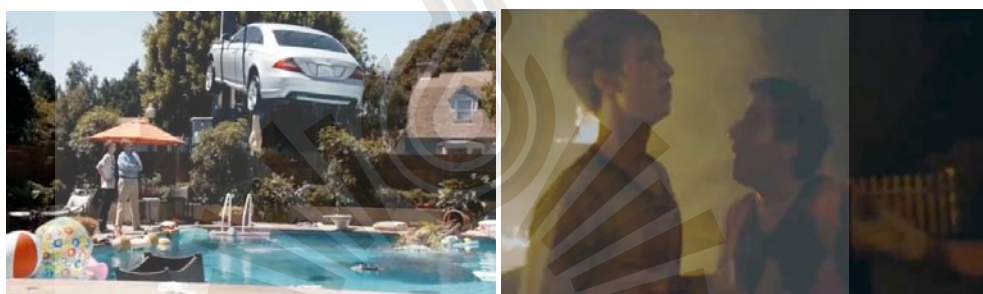
4.6.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้แสงจากธรรมชาติเป็นหลักแทนการจัดแสง เนื่องจากต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีการใช้แสงจากดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้องในช่วงเวลากลางคืนเป็นแสงหลัก และจะเลือกใช้การจัดแสงผ่านแสงไฟที่ใช้ประกอบฉากในช็อดงานปาร์ตี้ ยกตัวอย่างเช่น ช็อดสุนัขที่ถูกแก๊งจากผู้ร่วมงานปาร์ตี้ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้แสงจากหัวกล้องเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.82 การใช้แสงจากดวงไฟที่ติดอยู่กับกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Project X
ที่มา: Nourizadeh, 2012

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Project X มีการใช้โทนแสงทั้ง 2 แบบคือ โทนแสงแบบไฮคีย์ และ โทนแสงแบบโลว์คีย์ ในช่วงต้นภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกสนุกสนานจากการเชิญชวน และการเตรียมจัดงานปาร์ตี้ให้โทมัส ทำให้เห็นถึงความคึกคะนอง การทำทนายของวัยรุ่นทั้ง 3 คน นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์ โทนแสงลักษณะนี้จะมีเงามืดมากกว่าแสงสว่าง ซึ่งผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ในช่วงที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องราวมาถึงซ็อตที่บริเวณตัวบ้าน และสภาพแวดล้อมภายนอกกรอบๆ บ้านโทมัส เริ่มถูกทำลายข้าวของจากอาการมินเมาของผู้ร่วมงานปาร์ตี้ ทำให้โทนแสงลักษณะนี้สื่ออารมณ์ถึงความหวาดกลัว ความวิตกกังวลของโทมัสและเพื่อนๆ ที่ทำให้เรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นกลายเป็นความวุ่นวาย



รูปที่ 4.83 โทนแสงไฮคีย์ และ โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์ในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

4.6.3 องค์ประกอบด้านสี (Color)

ภาพยนตร์เรื่อง Project X ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกให้โทนสีที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เป็นสีน้ำเงินค่อนข้างมาก ซึ่งจะสังเกตเห็นได้ชัดเจนในช่วงแรกของภาพยนตร์สีน้ำเงินจะถูกแทรกตามอุปกรณ์ประกอบฉาก ภาพยนตร์สื่อถึงอารมณ์ของความเป็นอิสระของวัยรุ่นที่กำลังเตรียมจัดปาร์ตี้วันเกิดให้กับโทมัสโดยปราศจากพ่อและแม่ และสีน้ำเงินยังสื่อถึงความใจเย็น ความซึ่กั้วซึ่งเป็นลักษณะนิสัยของโทมัสอีกด้วย



รูปที่ 4.84 โทนนีน้ำเงินที่ถูกแทรกในภาพยนตร์เรื่อง Project X
ที่มา: Nourizadeh, 2012

4.6.4 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Project X ได้แก่ เสียงบทสนทนา เสียงประกอบ และเสียงดนตรี

เสียงบทสนทนา เป็นเสียงพูดคุย ถกเถียงระหว่างตัวละคร ซึ่งเสียงบทสนทนานี้จะเกิดขึ้นตามที่คุณผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ เสียงบทสนทนาของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริง เนื่องจากเสียงพูดและการแสดงที่เหมือนจริง ช่วยทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ไม่ผ่านการแต่งเติม

เสียงประกอบ เสียงประกอบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงประกอบของภาพยนตร์เรื่องชวนให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เหมือนผู้ชมเป็นตัวละครที่กำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้น

เสียงดนตรี เสียงดนตรีประกอบในฉากปาร์ตี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกสนุกสนาน และมีอารมณ์ร่วมกับตัวละคร ได้อย่างชัดเจน นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการเปิดเสียงเพลงคลอประกอบฉากในฉากเลิฟซีน ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกได้ถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นหนุ่มสาว และทำให้ผู้ชมผ่อนคลายอารมณ์ที่กำลังสนุกสนานจากงานปาร์ตี้ลง

4.6.5 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Project X เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำผ่านการบันทึกเทปวิดีโอจากกล้องของวัยรุ่นชายคนหนึ่ง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การตัดต่อแบบเรียบเรียง เนื่องจากวิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการตัดต่อที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง ซึ่งภาพหรือช็อตต่างๆ จะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์เพื่อ ให้ภาพยนตร์เหมือนกับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้เอฟเฟค (Effect) ในช็อตที่ผู้ค้ายาออกตามล่า คอสต้า ช่วยสร้างให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความลึกลับระทึก และมีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้ถึงจุดสูงสุดได้ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เชื่อถึงความซุกซน ความวุ่นวาย และผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกมีส่วนร่วมต่อการหนีตำรวจของวัยรุ่นที่มาร่วมงานปาร์ตี้อีกด้วย



รูปที่ 4.85 การใช้เอฟเฟคในภาพยนตร์เรื่อง Project X

ที่มา: Nourizadeh, 2012

4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm

เรื่องย่อ

เรื่องราวในแต่ละวันที่เมืองซิลเวอร์ตัน ซึ่งได้รับความเสียหายจากพายุทอร์นาโดที่โหมกระหน่ำอย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ทว่าทั้งเมืองต้องอยู่ท่ามกลางความไม่แน่นอนและพายุไซโคลนที่รุนแรงแม้แต่ผู้ที่สังเกตการณ์พายุก็มีการพยากรณ์ว่าสิ่งที่เลวร้ายที่สุดกำลังจะมา ผู้คนส่วนใหญ่ต้อง

หาที่หลบภัยและบางคนต้องถูกพัดไปตามกระแสพายุ เป็นการทดสอบว่านักล่าพายุจะไปเก็บภาพครั้งหนึ่งในชีวิตได้ไกลที่สุดแค่ไหน เรื่องราวถูกถ่ายทอดผ่านสายตาและมุมมองของนักล่าพายุมืออาชีพ มือสมัครเล่นที่ต้องการหาความตื่นเต้น รวมไปถึงพลเมืองผู้กล้าหาญ

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.7.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.7.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกลมาก ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ และภาพทูลู ซ็อต เป็นต้น



รูปที่ 4.86 ขนาดภาพไกลมากในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm

ที่มา: Quale, 2014

ขนาดภาพไกลมากเป็นขนาดภาพที่มีลักษณะเป็นมุมกว้าง เห็นบริเวณของสถานที่ทั้งหมดเพื่อใช้บอกสถานที่ที่เรื่องราวเกิดขึ้น และเห็นถึงรายละเอียด โดยภาพรวมของสถานที่ที่ได้รับผลกระทบจากเรื่องราวที่เกิดขึ้น เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm เลือกใช้ขนาดภาพไกลมากค่อนข้างมาก เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวถึงความรุนแรงของพายุที่โหมกระหน่ำเข้าเมือง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงเลือกใช้ขนาดภาพไกลมากเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงการก่อตัว ความรุนแรง และผลกระทบที่ได้รับจากพายุที่โหมกระหน่ำ



รูปที่ 4.87 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm

ที่มา: Quale, 2014

ขนาดภาพไกลเป็นขนาดภาพที่ถ่ายเต็มตัว และถ่ายครอบคลุมบริเวณพื้นที่ของเหตุการณ์ ภาพรวมทั้งหมด ขนาดภาพลักษณะนี้ช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจต่อเรื่องราวและภาพรวมทั้งหมดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ชีตตะแนะนำทีมไทท่สนักล่าพายุ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้ขนาดภาพไกลเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้จักและคุ้นเคยกับตัวละครหลักของภาพยนตร์ และช็อตขนาดภาพไกลที่ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านกล้องวงจรปิดของโรงเรียน ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เห็นถึงความรุนแรง และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพายุที่โหมกระหน่ำจนทำให้เกิดความเสียหายอย่างมากไม่ใช่แค่บริเวณโรงเรียนอย่างเดียวเท่านั้น รวมไปถึงพื้นที่อื่นๆ ทั่วเมืองอีกด้วย

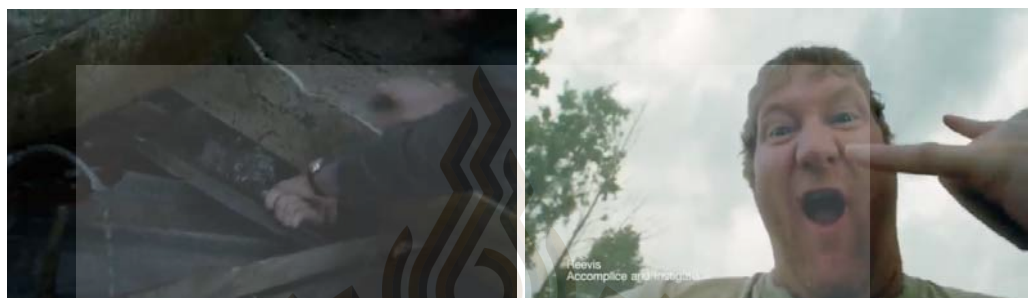


รูปที่ 4.88 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm

ที่มา: Quale, 2014

ขนาดภาพปานกลางเป็นขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างมาก เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกเหมือนเป็นเทปบันทึกชีวิตไ้อจากเหตุการณ์จริง โดยผ่านสายตาของตัวละครที่เป็นคนถ่าย ซึ่งขนาดภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึง

รายละเอียดของภาพได้ชัดเจนมากขึ้น และเห็นถึงอารมณ์ การแสดงของตัวละครได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ช็อตการเปิดรายการของฟิท นักล่าพายุที่กำลังนำเสนอให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึง รายละเอียดต่างๆ ของรถถังที่เขานำมาใช้ปฏิบัติการในครั้งนี้ และช็อตที่เจ็ค็อปกำลังถูกคูคร่างเข้าไป ในพายุ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงอารมณ์ของเจ็ค็อปที่ต้องต้านแรงคูคของพายุเพื่อเอาชีวิตรอดจน ทำให้เกิดการสูญเสียในที่สุด



รูปที่ 4.89 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

ขนาดภาพใกล้เป็นขนาดภาพที่เน้นให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นรายละเอียดของวัตถุ หรือเห็นถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละคร ได้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์มักจะถูกบังคับให้ สนใจในสิ่งที่กำลังนำเสนอ ยกตัวอย่างเช่น ช็อตที่แสดงให้เห็นการช่วยเหลือของพ่อที่มีต่อลูก ผู้ชมภาพยนตร์จะรู้สึกได้ถึง การช่วยเหลือที่ไม่มีที่สิ้นสุดของพ่อที่มีต่อลูกชายไม่ว่าเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้นจะอันตราย หรือรุนแรงเพียงใด

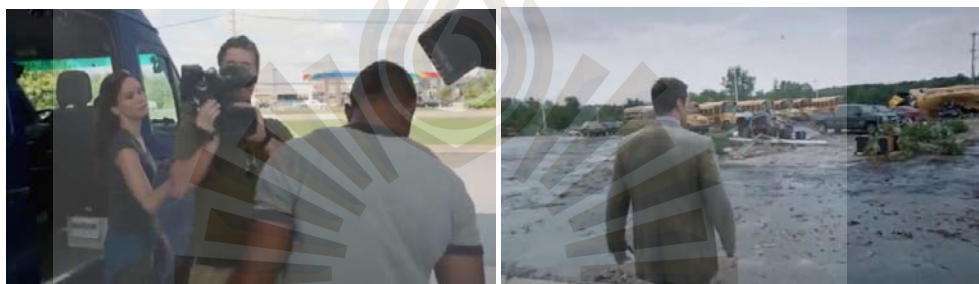


รูปที่ 4.90 ภาพทุ ช็อตในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

ภาพทิวทัศน์เป็นขนาดภาพที่นำเสนอผ่านภาพบุคคล 2 คนร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน แสดงถึงความเท่าเทียมกันระหว่างตัวละคร เช่น ชีตที่ตอนนี้กับพ่อกำลังทะเลาะกัน ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูกที่พูดคุยกันเพื่อที่จะแลกเปลี่ยนทัศนคติที่เกิดขึ้นต่อกัน

4.7.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm จะเลือกใช้มุมระดับสายตา มุมสูง และเลือกใช้มุมต่ำ



รูปที่ 4.91 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm

ที่มา: Quale, 2014

มุมระดับสายตา เป็นมุมที่กล้องที่ถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม ซึ่งเป็นมุมที่คนปกติทั่วไปมองเห็นสถานการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น เช่น ผู้สร้างภาพยนตร์นำเรื่องราวด้วยการถ่ายทอดภาพรวมผ่านกล้องของทีมงานนักล่าพายุ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงความพร้อมและความมุ่งมั่นในการทำงาน ภาพยนตร์นำพาผู้ชมภาพยนตร์ให้เห็นถึงความเสียหายจากพายุที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียนแห่งหนึ่ง ทำให้บริเวณโดยรอบถูกทำลายเสียหายอย่างรุนแรง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวที่เกิดขึ้นราวกับว่าผู้ชมกำลังร่วมประสบเหตุการณ์นั้นไปพร้อมกับตัวละคร ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงใช้มุมระดับสายตาในการถ่ายทอดเรื่องราวมากกว่ามุมกล้องอื่นๆ เพื่อนำเสนอให้ภาพเหมือนเป็นการบันทึกเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอ



รูปที่ 4.92 มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

มุมสูง เป็นมุมที่กล้องถูกวางไว้อยู่ด้านบนหรืออยู่เหนือกว่าวัตถุ หรือตัวละคร เป็นลักษณะภาพถ่ายที่ถูกลดลงมา ซึ่งภาพมุมสูงนี้มักจะใช้กับตัวละครที่มีความรู้สึกพ่ายแพ้ ความรู้สึกอ่อนแอ หรือมีความรู้สึกถึงการไร้พลังอำนาจ เช่น ข้อความภาพมุมสูงที่ให้เห็นภาพบรรยากาศโดยรวมของเมืองที่สุขสงบ ก่อน โคนพายุเข้าทำลายจนให้เกิดความเสียหาย และผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนอข้อความมุมสูงที่แสดงถึงบรรยากาศการหนีตายของ ครู นักเรียน และประชาชนในพื้นที่ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการแสดงพลังอำนาจที่รุนแรงของพายุที่กำลังเข้ามาทำลายบ้านเมือง และความพ่ายแพ้จากหนีตายของครู นักเรียน และประชาชน

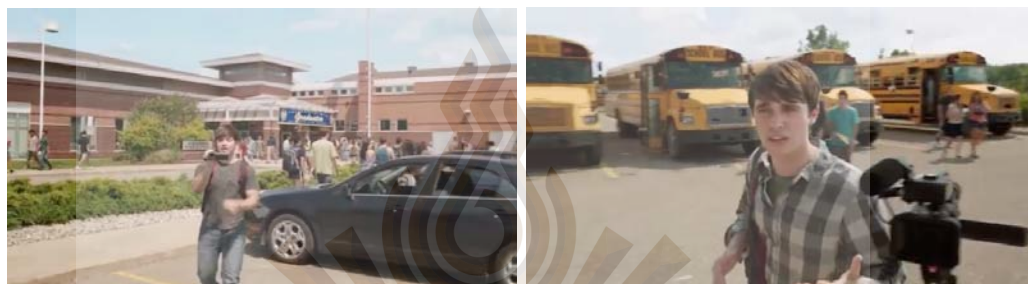


รูปที่ 4.93 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

มุมต่ำ เป็นมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นถึงพลังอำนาจที่รุนแรงของพายุที่กำลังเข้าทำลายเมือง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงวางกล้องให้อยู่ในมุมต่ำเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นพื้นหลังที่เป็นบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่มืดมน และความลึกของท้องฟ้าที่แสดงถึงความน่าเกรงขาม ความรุนแรง และความน่ากลัวของพายุที่พร้อมจะกวาดล้างทำลายเมืองอย่างโหดเหี้ยมทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงภัยอันตรายและความน่ากลัวของพายุ

4.7.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm ใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) มุมมองนี้ผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมกับตัวละคร ซึ่งเป็นมุมมองที่ใช้แทนสายตาของตัวละคร ผู้ชมจึงรู้สึกเหมือนว่าตัวละครกำลังพูดคุยอยู่ด้วย หรือพบเจอเหตุการณ์หนึ่งไปพร้อมๆ กับตัวละครผู้บันทึกภาพ



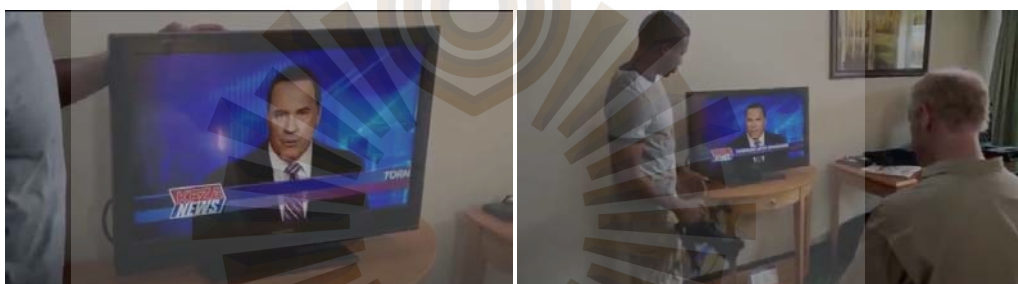
รูปที่ 4.94 มุมมองแบบซับเจกทีฟในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm

ที่มา: Quale, 2014

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกเคลื่อนไหวกล้องโดยใช้วิธีแบบแฮนด์เฮลด์ กล้องทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมด โดยมีตัวละครหลากหลายคนเป็นผู้บันทึกเหตุการณ์อยู่ตลอดทั้งเรื่อง เหมือนภาพยนตร์กำลังถูกเล่าเรื่องผ่านการบันทึกภาพทั่วไป ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างนิ่ง ไม่ส่ายไปตามทิศทางของการเคลื่อนไหวของตัวละครมากนัก และผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้าและซูมออกเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของเรื่องราว และบรรยากาศโดยรวมของเรื่องราวชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น การถ่ายแนะนำตัวละครครูใหญ่ของโรงเรียนและพ่อที่กำลังยืนคุยกันถึงงานที่จะถูกจัดขึ้นภายในโรงเรียน ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้ผ่านการใช้การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า และช็อตที่เห็นรายละเอียดภาพรวมการรวมกลุ่มดูข่าวสารเกี่ยวกับการเคลื่อนตัวของพายุผ่านทางทีวีของนักล่าพายุ เป็นต้น



รูปที่ 4.95 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In)
ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014



รูปที่ 4.96 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมออก (Zoom Out)
ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์สามารถติดตามเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่องและทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในทุกๆ การเคลื่อนไหวและยังเป็นเทคนิคที่ใช้ในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจง่ายเนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ผ่านการตัดต่อ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของเหตุการณ์ และไม่ทำให้ความลึ้นระทึก ความสนุกสนานของเรื่องราวลดน้อยลง



รูปที่ 4.97 การถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

4.7.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้แสงจากธรรมชาติเป็นหลักแทนการจัดแสง เนื่องจากต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้จะเลือกใช้การจัดแสงผ่านแสงไฟที่ใช้ถ่ายทำในสตูดิโอ เนื่องจากบางซ็อตในภาพยนตร์ถูกสร้างสรรค์ผ่านการวิธีการทำออฟเฟด หรือขึ้นกรีนสกรีน และนอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้แสงจากดวงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้องเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.98 การเลือกใช้แสงจากธรรมชาติเป็นหลักแทนการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Movieclips Coming Soon, 2014

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm มีการใช้โทนแสงทั้ง 2 แบบคือ โทนมืดและโทนสว่าง และโทนแสงแบบโลว์คีย์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวในช่วงต้นด้วยโทนแสงโลว์คีย์ เพื่อต้องการแนะนำให้ผู้ชมรู้จักตัวละคร ก่อนที่แต่ละคนจะได้ร่วมประสบเหตุการณ์ภัยพิบัติจากพายุ และผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้โทนลักษณะนี้ในซ็อตที่นำเสนอถึงกลุ่ม

ชาวบ้านที่ชื่นชอบในการสร้างสรรค์คลิปวิดีโอเพื่อสร้างยอดไลค์ในสื่อออนไลน์ โทนแสงลักษณะนี้สื่อให้เห็นถึงความสนุกสนานของกลุ่มชาวบ้าน ความมุ่งมั่นในการตามล่าพายุของทีมนักล่าพายุ และร่วมไปถึงความปลอดภัยหลังจากที่พายุจบลง นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์ในช่วงที่พายุกำลังเคลื่อนตัวเข้ามาภายในเมือง จนเกิดความพังพินาศขึ้นในช่วงพริบตา โทนแสงลักษณะนี้สื่ออารมณ์ถึงความหวาดกลัว ความวิตกกังวลของกลุ่มชาวบ้าน และสื่อถึงภัยอันตรายของพายุที่นำมาซึ่งความพังพินาศ



รูปที่ 4.99 โทนแสงไฮคีย์ และ โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

4.7.3 องค์ประกอบด้านสี (Color)

ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้โทนสีน้ำเงินกับแกล้และแอลิซัน ซึ่งจะสังเกตเห็นว่าถูกแทรกอยู่ในอุปกรณ์ประกอบ หรือเครื่องแต่งกาย สีน้ำเงินสื่อถึงลักษณะนิสัยของแอลิซัน คือ ความใจเย็นในการพยายามหาจุดเกิดพายุที่แน่นอน และยังสื่อถึงความรู้สึกเหงาหรือโดดเดี่ยวภายในจิตใจของแกล้ที่ต้องสูญเสียภรรยาอันเป็นที่รัก และเป็นคุณพ่อเลี้ยงเดี่ยว



รูปที่ 4.100 โทนสีน้ำเงินในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

4.7.4 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm ได้แก่ เสียงบทสนทนา เสียงประกอบและเสียงดนตรี

เสียงบทสนทนา เป็นเสียงพูดคุย ถกเถียงระหว่างตัวละคร ซึ่งเสียงบทสนทนานี้จะเกิดขึ้นตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ เสียงบทสนทนาของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริง เนื่องจากเสียงพูดและการแสดงที่เหมือนจริง ช่วยทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ไม่ผ่านการแต่งเติม

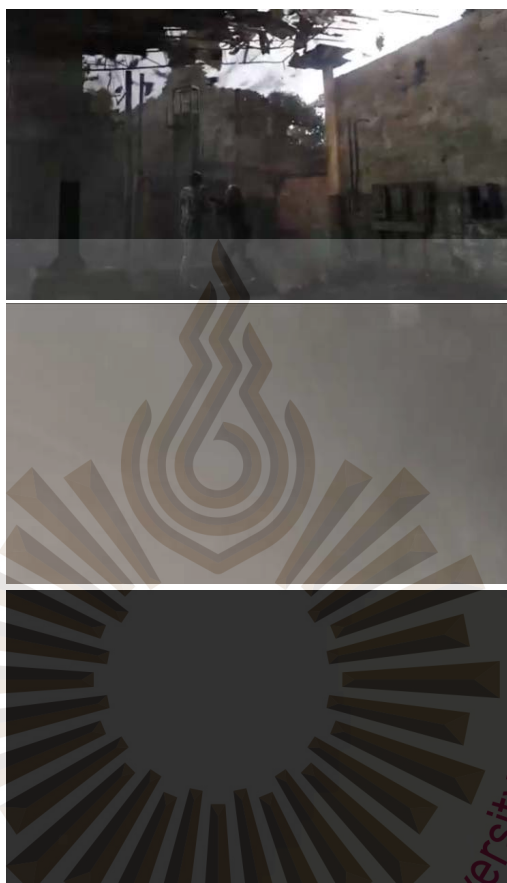
เสียงประกอบ เสียงประกอบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงประกอบของภาพยนตร์เรื่องชวนให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เหมือนผู้ชมเป็นตัวละครที่กำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้น

เสียงดนตรี ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความโดดเด่นในเรื่องการเสียงดนตรีเป็นอย่างมาก เนื่องจากเสียงดนตรีในภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก รู้สึกถึงภัยอันตราย และความสูญเสียที่เกิดจากพายุ นอกจากนั้นเสียงดนตรียังชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์ติดตามไปจนถึงจุดสูงสุดของเรื่องราว (Climax) ได้เป็นอย่างดี

4.7.5 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำผ่านการบันทึกเทปวิดีโอ จากกลุ่มคนจำนวนมาก เช่น กล้องของทีมถ่ายทำสารคดีนักล่าพายุ กล้องวิดีโอของดอนนี่ เทอร์ช และชาวบ้านที่ชอบในการสร้างสรรค์คลิปวิดีโอจากเหตุการณ์จริง เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การตัดต่อแบบเรียบเรียง เนื่องจากวิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการตัดต่อที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง ซึ่งภาพหรือช็อตต่างๆ จะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบ เสียงดนตรีต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์เหมือนกับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงโดยไม่ผ่านการปรุงแต่งและนอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังใช้เทคนิคการทำให้กล้องตกพื้น เพื่อให้ลักษณะของภาพดูเหมือนกล้องดับ

ไปและใช้ footage จากกล้องอื่นเปิดขึ้นใหม่ เพื่อ เชื่อมต่อเหตุการณ์ให้ดูเหมือนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง



รูปที่ 4.101 การตัดต่อแบบเรียบเรียงในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้วิชวลเอฟเฟค (Visual Effect) และกรีนสกรีนเป็นจำนวนมาก ช่วยสร้างให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนจริง และมีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้ลุ้นระทึกถึงความรุนแรงของพายุที่จะเคลื่อนที่เข้ามากวาดล้างเมืองจนพังพินาศ และผู้ชมภาพยนตร์ยังมีส่วนร่วมต่อการหนีตายและการเข้าช่วยเหลือผู้ประสบภัยไปพร้อมๆ กับตัวละคร



รูปที่ 4.102 ซ็อตก่อนการใช้วิชวลเอฟเฟค (Visual Effect) ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014



รูปที่ 4.103 ซ็อตหลังการใช้วิชวลเอฟเฟค (Visual Effect) ในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm
ที่มา: Quale, 2014

หมายเหตุ

Visual Effect (VFX) ช่วยแก้ปัญหาในกระบวนการถ่ายทำในฉากที่ไม่สามารถถ่ายทำได้จริง เช่น ฉากที่มีความอันตราย หรือฉากที่ไม่สามารถทำให้ดูเหมือนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ เพื่อให้ภาพที่ออกมาดูเหมือนจริง เรียบร้อยสมบูรณ์มากขึ้น VFX ยังมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ภาพขึ้นมาใหม่ได้ตามจินตนาการของผู้กำกับอีกด้วย (Dantonglang, 2019)

4.8 ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

เรื่องย่อ

เรื่องราวของชายที่ฟื้นขึ้นจากความตายด้วยความช่วยเหลือของคนที่รักความทรงจำของเขาได้สูญหายไป แขนงกลายเป็นอุปกรณ์ที่คนรักของเขาทำขึ้นมาเธอบอกว่าเขาชื่อ “เฮนรี” และกำลังมีองค์กรลึกลับกำลังไล่ล่าเขาอยู่เพื่อยึดครองเทคโนโลยีสุดล้ำจากร่างกายของเขา เฮนรีจึงต้องหาทางสู้เพื่อความอยู่รอดและช่วยเหลือคนที่ถูกลักพาตัวไป ทำให้เฮนรีต้องไขว่คว้าความบ้าระห่ำเพื่อถล่มองค์กรลึกลับนี้และเพื่อช่วยเหลือคนรักให้ได้

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.8.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.8.1.1 ขนาดภาพ

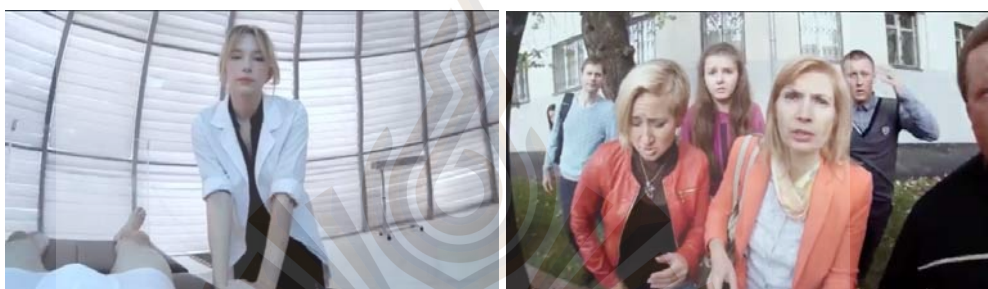
ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ และภาพหู ซ็อก เป็นต้น



รูปที่ 4.104 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

ที่มา: Naishuller, 2015

ขนาดภาพไกลเป็นขนาดภาพที่ถ่ายเต็มตัว และถ่ายครอบคลุมบริเวณพื้นที่ของเหตุการณ์ ภาพรวมทั้งหมด ขนาดภาพลักษณะนี้ช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจต่อเรื่องราวและภาพรวมทั้งหมดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมเห็นถึงรายละเอียดของสถานที่ที่เกิดเหตุ และรับรู้จักกับภาพรวมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ช็อตการตามล่าของกลุ่มองค์กรลับที่พยายามจับตัวเฮนรี และคนรักของเขา รวมไปถึงช็อตการเปิดตัวของจิมมี่ที่พยายามให้การช่วยเหลือกับเฮนรี ซึ่งผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้ขนาดภาพไกลเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้จักและคุ้นเคยกับตัวละครในภาพยนตร์



รูปที่ 4.105 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry
ที่มา: Naishuller, 2015

ขนาดภาพปานกลางเป็นขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างมาก เพราะภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ในลักษณะมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นภาพแทนสายตาของตัวละคร โดยตรง และขนาดภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของภาพได้ชัดเจนมากขึ้น และเห็นถึงอารมณ์การแสดงของตัวละครได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ช็อตพลเมืองที่เข้ามามุงดูเหตุการณ์อันตรายในรถของเฮนรี ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดลักษณะหน้าตา รูปลักษณ์ อารมณ์และความรู้สึกของพลเมืองที่เห็นเหตุการณ์ได้อย่างชัดเจน



รูปที่ 4.106 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry
ที่มา: Naishuller, 2015

ขนาดภาพใกล้เคียงเป็นขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างมากอีกขนาดหนึ่ง ซึ่งเป็นขนาดภาพที่เน้นให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นรายละเอียดของวัตถุ หรือเห็นถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครได้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์มักจะถูกบังคับให้สนใจในสิ่งที่กำลังนำเสนอ ยกตัวอย่างเช่น ฉ็อตที่เฮนริกำลังหยิบประจุไฟฟ้าเพื่อชาร์จพลังงานให้กับร่างกาย ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของวัตถุในภาพที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีฉ็อตที่แสดงอารมณ์และรู้สึกบนใบหน้าของตัวแสดงให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นได้อย่างชัดเจนอีกเช่นกัน นั่นคือ ฉ็อตที่เฮนริตต่อสู้กับเอคานในช่วงท้ายของภาพยนตร์



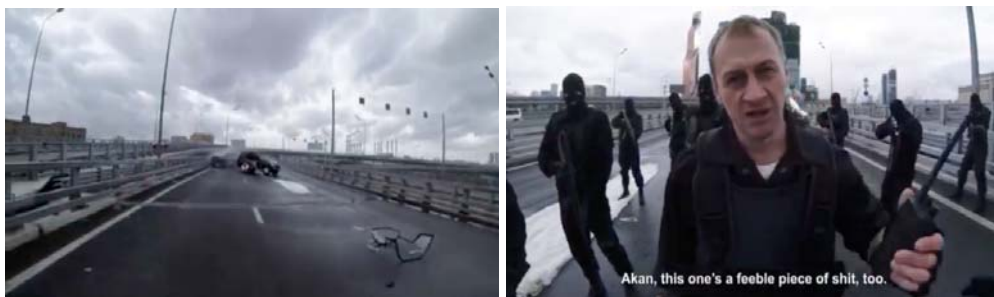
รูปที่ 4.107 ภาพทิว ฉ็อตในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

ที่มา: Naishuller, 2015

ภาพทิว ฉ็อตเป็นขนาดภาพที่นำเสนอผ่านภาพบุคคล 2 คนร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน แสดงถึงความเท่าเทียมกันระหว่างตัวละคร เช่น ฉ็อตที่เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างเอคานและเอสเทลล่าทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ใช้เป็นเครื่องมือหลอกกล่อเฮนริเพื่อให้ทำภารกิจสำเร็จจูล่วง

4.8.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry จะเลือกใช้มุมระดับสายตา มุมสูง และเลือกใช้มุมต่ำ



รูปที่ 4.108 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

ที่มา: Naishuller, 2015

มุมระดับสายตา เป็นมุมที่กล้องถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสายตาตลอดทั้งเรื่องซึ่งเปรียบเสมือนผู้ชมภาพยนตร์คือตัวละครเฮนรี่ ทำให้มุมระดับสายตานี้เป็นมุมที่เห็นได้ค่อนข้างมาก ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งมุมกล้องนี้เป็นมุมที่คนปกติทั่วไปไปมองเห็นสถานการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น เช่น ซ็อดที่เฮนรี่ตกลงมาและมาเจอกลุ่มองค์กรลับที่กำลังไล่ล่าเขา ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นสภาพแวดล้อมและเห็นเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นกับตัวละครเหมือนเกิดขึ้นกับผู้ชมภาพยนตร์เองโดยตรง



รูปที่ 4.109 มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

ที่มา: Naishuller, 2015

มุมสูง เป็นมุมที่กล้องถูกวางไว้อยู่ด้านบนหรืออยู่เหนือกว่าวัตถุ หรือตัวละคร เป็นลักษณะภาพถ่ายที่ถูกตกลงมา ซึ่งภาพมุมสูงนี้มักจะใช้กับตัวละครที่มีความรู้สึกพ่ายแพ้ ความรู้สึกอ่อนแอ หรือมีความรู้สึกถึงการไร้พลังอำนาจ เช่น ซ็อดที่เอสเทลล่ากำลังยื่นมือขอให้ช่วยชีวิตก่อนที่จะตกลงจากเฮลิคอปเตอร์ และภาพบรรยากาศโดยรอบหลังจากการต่อสู้ระหว่างเฮนรี่และเอ

คาน ผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นได้ถึงความพ่ายแพ้ การไร้พลังอำนาจของเอสเทลล่า และคานผ่านการถ่ายทอดจากภาพมุมสูง



รูปที่ 4.110 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

ที่มา: Naishuller, 2015

มุมต่ำ เป็นมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นถึงพลังอำนาจ และความแข็งแกร่งของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงวางกล้องให้อยู่ในมุมต่ำเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นความลึกของพื้นหลังที่เป็นบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่คั่นไม้หรือท่อน้ำ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความน่าเกรงขาม ความรุนแรง และความน่ากลัวของเหตุการณ์ หรือตัวละครที่กำลังไล่ล่าอยู่ในขณะนั้น ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงพลังอำนาจ ความรุนแรงในการกวาดล้างของเอคาน นอกจากนี้ยังเห็นถึงการใช้อาวุธเพื่อให้เกิดความน่าเกรงขามต่อตัวละครที่กำลังถูกไล่ล่า

4.8.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry ใช้มุมมองแบบบุคคลที่ 1 (POV) หรือเลือกใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสายตาตัวละครตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งเปรียบเสมือนผู้ชมภาพยนตร์คือ ตัวละครเฮนรี่ มุมมองนี้ผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไปพร้อมกับตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้ชมภาพยนตร์จึงรู้สึกตัวละครกำลังพูดคุยหรือพบเจอเหตุการณ์ต่างๆ ไปพร้อมๆ กัน



รูปที่ 4.111 การใช้กล้อง Go Pro ติดเข้ากับตัวของสตันท์แมนช่างภาพ

ที่มา: FilmIsNow Movie Bloopers & Extras, 2016

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้กล้อง Go Pro ติดเข้ากับตัวของสตันท์แมนช่างภาพ และนักแสดงในการถ่ายทำ ซึ่งลักษณะการเคลื่อนไหวกล้องจะมีลักษณะเป็นแบบสนอร์ริแคม (Snorricam) โดยกล้องจะถูกแนบไปที่ร่างกายของสตันท์แมน และนักแสดง เมื่อนักแสดงมีการเคลื่อนไหวการเคลื่อนไหวกล้องจะทำให้บรรยากาศโดยรอบมีไคนามิกจากมุมมองของนักแสดง และภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มีความรู้สึกวิงเวียนศีรษะในขณะที่ชมภาพยนตร์ กล้องจะถูกทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมด โดยจะมีเพียงเฮนรีที่เป็นผู้บันทึกเหตุการณ์อยู่ตลอดทั้งเรื่อง เหมือนภาพยนตร์กำลังถูกเล่าเรื่องผ่านการบันทึกภาพ ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างส่าย และมุมมองถูกเปลี่ยนไปตามทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร จนทำให้ผู้ชมภาพยนตร์บางคนรู้สึกวิงเวียนศีรษะ และไม่สามารถดูภาพยนตร์เรื่องนี้ต่อไป นอกจากนั้นจุดเด่นอีกหนึ่งอย่างของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การเล่าเรื่องในมุมมองนี้กับภาพยนตร์แนวแอ็กชันซึ่งแสดงถึงความโหดร้ายไม่เฉพาะกับภาพยนตร์เพียงเท่านั้นแต่ยังรวมไปถึงทีมงานและวิธีการถ่ายทำอีกด้วย และภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการเคลื่อนไหวกล้องแบบ Long Take ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์สามารถติดตามเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่องและทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในทุกๆ การเคลื่อนไหวและยังเป็นเทคนิคที่ใช้ในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจง่ายเนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ผ่านการตัดต่อ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของเหตุการณ์ และไม่ทำให้เกิดความสับสนระทึก ความสนุกสนานของเรื่องราวลดน้อยลง



รูปที่ 4.112 เบื้องหลังวิธีการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry
ที่มา: Cameraptor, 2016

หมายเหตุ

Snorricam เป็นอุปกรณ์กล้องที่ใช้ติดบนร่างกายของนักแสดงเช่นบริเวณหน้าอกบริเวณลำตัวหรือบริเวณศีรษะเนื่องจากในปัจจุบันกล้องมีขนาดเล็กและน้ำหนักเบาทำให้ 2 ช่วงภาพชาวไอซ์แลนด์สร้างอุปกรณ์ที่ติดตั้งกล้องเข้ากับร่างกายของนักแสดงมุมมองภาพที่ได้จากการเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะนี้จะเป็นแบบมุมมองแบบบุคคลที่ 1 หรือ Subjective ในขณะที่ตัวละครในภาพยนตร์มีความรู้สึกสับสนบาดเจ็บหรือเจ็บป่วยจากสารเสพติดการเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะนี้หากใช้ในช่วงเวลาสั้นๆ สามารถทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครที่กำลังสับสนและเจ็บปวดได้ (McGregor, 2017)

4.8.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค้ภาพยนตร์เลือกใช้แสงจากธรรมชาติเป็นหลักแทนการจัดแสง เนื่องจากต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้จะเลือกใช้แสงจากอุปกรณ์ประกอบฉาก และการจัดแสงเพียงบางฉากในภาพยนตร์เท่านั้น เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์ และสร้างความหมายของภาพให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้อีกด้วย



รูปที่ 4.113 แสงจากอุปกรณ์ประกอบฉาก และการจัดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry
ที่มา: FilmIsNow Movie Bloopers & Extras, 2016

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry มีการใช้โทนแสงทั้ง 2 แบบคือ โทนแสงแบบไฮคีย์ และ โทนแสงแบบโลว์คีย์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวด้วยโทนแสงไฮคีย์เพื่อเปิดเผยตัวละครให้ผู้ชมภาพยนตร์คุ้นเคยกับตัวละคร และเพื่อต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกผ่อนคลายจากการชมภาพยนตร์ และนอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้มีโทนแสงแบบโลว์คีย์ เน้นให้เหตุการณ์เกิดเงามืดมากกว่า ซึ่งโทนแสงแบบนี้สามารถสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงภัยอันตรายของเหตุการณ์ และความน่ากลัวขององค์กรลับที่กำลังไล่ล่า

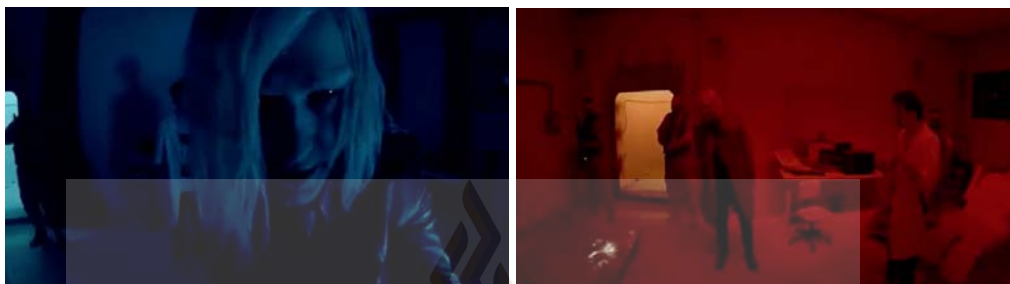


รูปที่ 4.114 โทนแสงแบบไฮคีย์ และ โทนแสงแบบโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry
ที่มา: Naishuller, 2015

4.8.3 องค์ประกอบด้านสี (Color)

ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry จะสังเกตเห็นว่าผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้โทนสีน้ำเงินและสีแดงเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสีน้ำเงินสื่อถึงความเหงาและความโดดเดี่ยวภายในจิตใจของอคาณ ทำให้เขาต้องครอบครองเอสเทลล่ามาเป็นเครื่องมือ รวมถึงความเย็นชาและความเลียดเย็นของเอ

คานในการฆาตกรรมบุคคลอื่นด้วยความเลือดเย็น นอกจากนั้นสีแดงยังสื่อถึงความรุนแรง อันตรายที่เกิดขึ้นระหว่างการต่อสู้ที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดการสูญเสียเพื่อให้ได้สิ่งต้องการที่เป็นเพียงความลุ่มหลงเท่านั้น



รูปที่ 4.115 โทนสีน้ำเงินและสีแดงในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

ที่มา: Naishuller, 2015

4.8.4 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry ได้แก่ เสียงบทสนทนา เสียงประกอบและเสียงดนตรี

เสียงบทสนทนา เป็นเสียงพูดคุย ถกเถียงระหว่างตัวละคร ซึ่งเสียงบทสนทนานี้จะเกิดขึ้นตามที่คุณสร้างสรรคภาพยนตร์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ เสียงบทสนทนาของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริง เนื่องจากเสียงพูดและการแสดงที่เหมือนจริง ช่วยทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ไม่ผ่านการแต่งเติม

เสียงประกอบ เสียงประกอบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงประกอบของภาพยนตร์เรื่องชวนให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เหมือนผู้ชมเป็นตัวละครที่กำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้น ซึ่งหนึ่งในเสียงประกอบที่ภาพยนตร์เรื่องนี้นิยมใช้ ได้แก่ เสียงโฟลีย์ (Foley) เสียงโฟลีย์เป็นเสียงที่ถูกบันทึกขึ้นมาใหม่เนื่องจากเป็นเสียงที่ยากต่อการบันทึกเพื่อให้ได้เสียงที่ชัดเจนในขณะที่ถ่ายทำ และรวมไปถึงเสียงเสื้อผ้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่น เสียงสูบบุหรี่ของจิมมี่ และเสียงการชกต่อย ช่วยเพิ่มอรรถรสของภาพให้มีความสอดคล้องกับภาพและจังหวะของภาพช่วยให้ภาพไม่โดดเด่นจนเกินไปหรือทำให้ภาพไม่สะดุดสายตาผู้ชมภาพยนตร์

นอกจากนั้นยังมีเสียงแอมเบียนซ์ (Ambience) หรือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ เช่น เสียงบรรยากาศในป่าที่เฮนรีไปหมดสติลง ซึ่งผู้ชมจะได้ยินเสียงสัตว์ที่อาศัยอยู่ในป่า เช่น เสียงนกหรือเสียงการเดินเหยียบใบไม้แห้ง

เสียงดนตรี เป็นภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่มีความโดดเด่นในเรื่องของเสียงดนตรี ซึ่งเสียงดนตรีในภาพยนตร์เรื่องนี้ ช่วยให้ภาพยนตร์สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก และรู้สึกถึงภัยอันตรายที่เกิดจากการไล่ล่าระหว่างตัวละคร นอกจากนี้ความดังความเบาของเสียงในภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังนำมาช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เช่น ฉากต่อสู้ระหว่างเฮนรีและองค์กรลับผู้ชมจะได้ยินเสียงปืนและเสียงดนตรีค่อนข้างดังกว่าปกติ เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมรู้สึกลุ้นระทึกและรู้สึกมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ไปพร้อมๆ กับตัวละคร เพื่อสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์

4.8.5 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านมุมมองของบุคคลที่ 1 หรือการเล่าเรื่องราวผ่านสายตาของตัวละคร ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้เทคนิคการตัดต่อแบบเรียบเรียง เนื่องจากข้อดีในภาพยนตร์เรื่องนี้มีค่อนข้างมาก และภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้สตั้นท์แมนที่เชี่ยวชาญในด้านการต่อสู้ในแต่ละรูปแบบจำนวนมากในการถ่ายทำ ทำให้การใช้วิธีการตัดต่อเช่นนี้จึงเหมาะสมกับภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยที่การตัดต่อไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่องโดยที่ภาพหรือช็อตต่างๆ จะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบ เสียงดนตรีต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์เหมือนกับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงโดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้เอฟเฟกต์ (Effect) และซีจี (CG) จำนวนมาก เพื่อช่วยสร้างให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนจริง และมีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้ลุ้นระทึกถึงความรุนแรง และความโหดร้ายของแต่ละฝ่ายที่ไล่ล่ากันอย่างเลือดเย็น และผู้ชมภาพยนตร์ยังมีส่วนร่วมต่อการต่อสู้ การหนีตายและการพบเจอเหตุการณ์แปลกๆ ไปพร้อมๆ กับตัวละครอีกด้วย

4.9 ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

เรื่องย่อ

คำคืนหนึ่งแบลร์ และมิทซ์แฟนหนุ่มของเธอเริ่มแชทกันผ่านวิดีโอ แต่พวกเขาก็ถูกขัดจังหวะด้วยเพื่อนๆ ได้แก่ เจสส์ อัดัม เคน และวัล ซึ่งพวกเขาพร้อมที่จะแชทกันเป็นกลุ่ม ก่อนหน้านั้นกลุ่มพวกเขาได้รับยูสเซอร์ที่รู้จักแค่ชื่อที่ใช้ในการแชทว่า บิลลี227 พวกเขาคิดว่าเป็นแค่ข้อผิดพลาดทางเทคนิค และพวกเขาก็คุยกันต่อไป จนกระทั่งบิลลีเริ่มพิมพ์ข้อความ สิ่งที่ดีตามมาจนกลายเป็นฝันร้ายที่โหดที่สุดของพวกเขาเมื่อแบลร์เริ่มได้รับข้อความทางเฟซบุ๊ก และได้รับอีเมลจากใครบางคนหรืออะไรสักอย่างที่น่ากลัวว่า ลอรา บาร์นส์ เด็กสาวที่ฆ่าตัวตายไปเมื่อหนึ่งปีที่ผ่านมา เธอพยายามหาตัวคนที่เข้ามาในกลุ่มแชทของพวกเขา ขณะเดียวกันเกมของบิลลีบีบให้เพื่อนๆ กลุ่มนี้ต้องเผชิญกับความลับและคำโกหกของพวกเขา ถ้าพวกเขาหาได้ว่าใครโพสต์คลิปภาพนอ้าบอายของลอราที่นำไปสู่การตายของเธอ หลายเรื่องราวที่เคยคิดกันว่าถูกเก็บซ่อนเอาไว้กลับถูกเปิดเผยออกมา ทำให้มิตรภาพต้องผ่านการทดสอบไปจนถึงขีดสุด เมื่อเพื่อนๆ กลุ่มนี้ถูกวิญญาณชั่วร้ายทรมาณ โดยมันไม่ยอมปล่อยพวกเขาให้เป็นอิสระ จนกว่าจะแก้แค้นได้สำเร็จ

การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.9.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.9.1.1 ขนาดภาพ

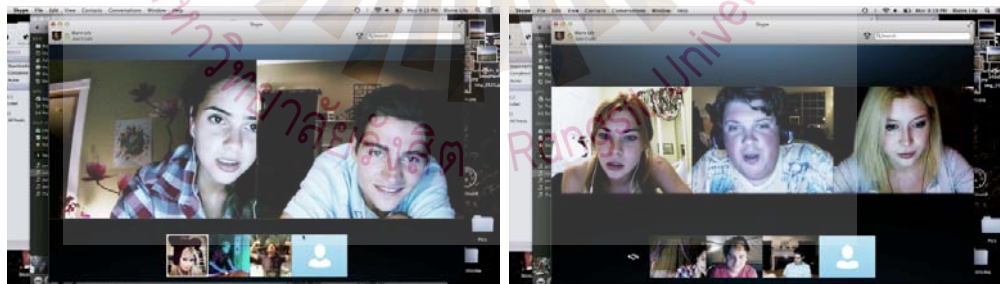
เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Unfriended เป็นภาพยนตร์ที่เลือกใช้วิธีการนำเสนอผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ของแบลร์ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยังมีมีการเลือกใช้ขนาดภาพค่อนข้างหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ ขนาดภาพใกล้มาก (Extreme Close Up: ECU) และ ภาพทูล ช็อต เป็นต้น



รูปที่ 4.116 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

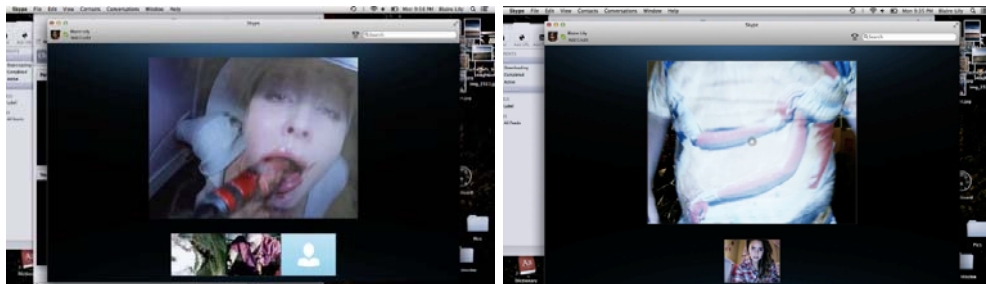
ขนาดภาพไกลเป็นขนาดภาพที่ถ่ายเต็มตัวและถ่ายครอบคลุมบริเวณพื้นที่ของเหตุการณ์ ภาพรวมทั้งหมด ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรคักภาพยนตร์เลือกใช้วิธีการนำเสนอผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ ขนาดภาพลักษณะนี้จึงนำมาใช้ในการเล่าเรื่องค่อนข้างน้อย และขนาดภาพไกลนี้ช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจต่อเรื่องราวและภาพรวมทั้งหมดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของสถานที่ที่เกิดเหตุ และารู้จักกับภาพรวมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ข้อตกลงยิงฆ่าตัวตายของลอร่ากลางสนามกีฬาภายในโรงเรียน ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์สามารถรับรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงข้อตกลงมีความสัมพันธ์ระหว่างแบลร์และอดัม



รูปที่ 4.117 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

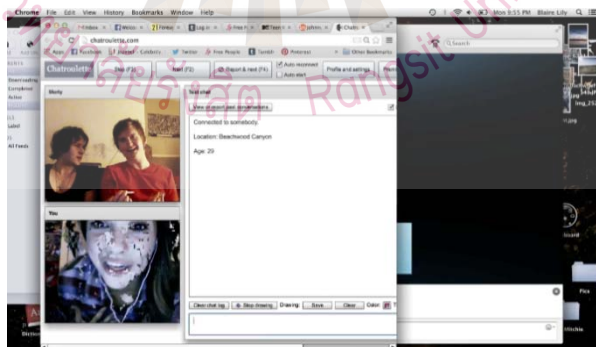
ขนาดภาพปานกลางภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้การเล่าเรื่องผ่านคอมพิวเตอร์ โดยที่ตัวละครแต่ละคนอยู่ภายในห้องพักของตัวเอง เพื่อพูดคุยกันผ่านโปรแกรมสไกป์ทำให้ขนาดภาพที่ได้เป็นขนาดภาพที่ใช้ในการเล่าเรื่องค่อนข้างมาก ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์จะเข้าถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครได้เป็นอย่างดี และยังเห็นถึงรายละเอียดของภาพได้ชัดเจนมากขึ้น



รูปที่ 4.118 ขนาดภาพใกล้ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

ขนาดภาพใกล้เป็นขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างมากอีกขนาดหนึ่ง ซึ่งเป็นขนาดภาพที่เน้นให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นรายละเอียดที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ หรือเห็นถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครที่รู้สึกหวาดกลัว หรือแม้แต่ความเจ็บปวดที่ได้รับจากการถูกทำร้ายได้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์มักจะถูกบังคับให้สนใจในช็อตภาพเหล่านั้นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอให้เห็น ยกตัวอย่างเช่น ช็อตที่เคนลุกขึ้นจากหน้าจอคอมพิวเตอร์โดยไร้ความรู้สึก และหลังจากนั้นก็ถูกฆาตกรรมด้วยการถูกเอามือลงไปในเครื่องปั่น นอกจากนั้นเจสส์ก็เป็นอีกคนที่ถูกฆาตกรรม โดยถูกเครื่องหนีบผมไฟฟ้าจ่อเข้าไปที่ปาก ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของวิธีฆาตกรรมที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ นอกจากนั้นยังแสดงอารมณ์และรู้สึกบนใบหน้าของตัวละครให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นได้อย่างชัดเจนอีกเช่นกัน



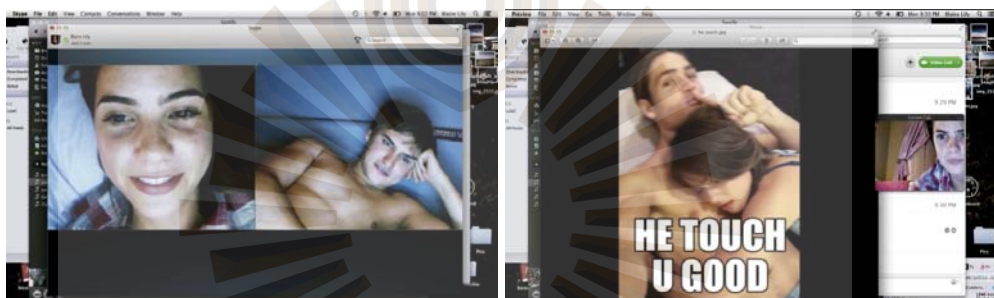
รูปที่ 4.119 ภาพทิว ชีตในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

ภาพทิว ซ็อตเป็นขนาดภาพที่นำเสนอผ่านภาพบุคคล 2 คนร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน แสดงถึงความเท่าเทียมกันระหว่างตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ซ็อตที่แบลร์กำลังขอความช่วยเหลือจากกลุ่มคนในโปรแกรมแชทหนึ่ง ซ็อตภาพทิว ซ็อตของภาพนี้คือชาย 2 คนที่ร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน แม้ว่าภาพยนตร์ไม่ได้พูดถึงชายสองคนนี้แต่ผู้ชมภาพยนตร์สามารถตีความและตีความได้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนของชายทั้งสอง

4.9.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่อง Unfriended จะเลือกใช้มุมระดับสายตาเป็นส่วนใหญ่



รูปที่ 4.120 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

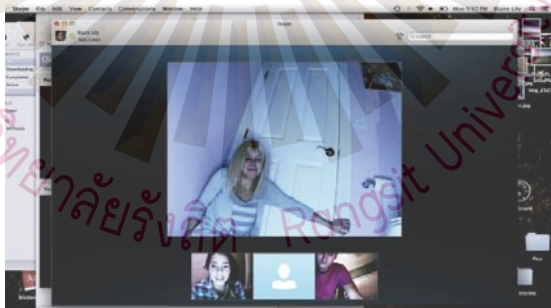
มุมระดับสายตา เป็นมุมที่กล้องถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านโปรแกรมสไกป์ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งกล้องจะวางอยู่ในระดับสายตาทั้งตัวละครและผู้ชมภาพยนตร์ ทำให้มุมระดับสายตานี้เป็นมุมที่เห็นได้ค่อนข้างมากในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งมุมกล้องลักษณะนี้เป็นมุมที่คนปกติทั่วไปมองเห็นภาพ สถานการณ์ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่นคอมพิวเตอร์ เช่น ซ็อตการพูดคุยผ่านสไกป์ระหว่างแบลร์และมิทซ์ และซ็อตการจ้องมองรูปภาพของแบลร์ที่ได้รับข้อความมาจากบิลลี นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีมุมสูง และมุมต่ำเพียงไม่กี่ซ็อตที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ในการเล่าเรื่อง



รูปที่ 4.121 มุมสูง ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

มุมสูง เป็นมุมที่กล้องถูกวางไว้อยู่ด้านบนหรืออยู่เหนือกว่าวัตถุ หรือตัวละคร เป็นลักษณะภาพถ่ายที่ถูกกดลงมา ซึ่งภาพมุมสูงนี้มักจะใช้กับตัวละครที่มีความรู้สึกพ่ายแพ้ ความรู้สึกอ่อนแอ หรือมีความรู้สึกถึงการไร้พลังอำนาจ เช่น ข้อตที่เจสตีถูกฆาตกรรมโดยใช้ที่หนีบผมไฟฟ้าจ่อเข้าที่ปาก ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงความโหดร้าย และความน่ากลัวของสิ่งที่มองไม่เห็น และยังทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความพ่ายแพ้ของเจสตีที่ไม่สามารถหาวิธีหลีกเลี่ยงความน่ากลัวเหล่านี้ได้จนในที่สุดต้องจบชีวิตลง



รูปที่ 4.122 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

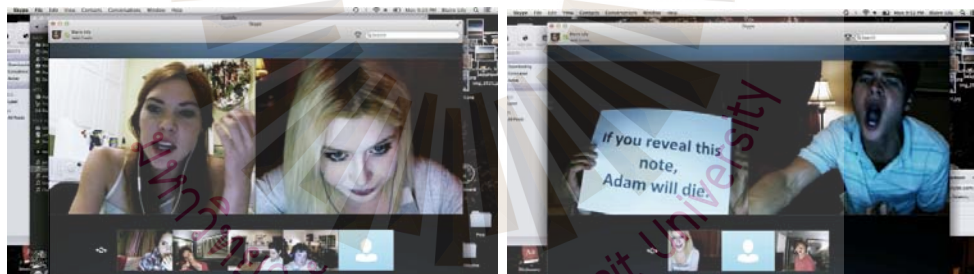
ที่มา: Gabriadze, 2014

มุมต่ำ เป็นมุมที่กล้องอยู่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร ซึ่งผู้สร้างสรรคต้องการให้ผู้ชมได้เห็นถึงพลังอำนาจ และความน่ากลัวของสิ่งที่มองไม่เห็นผู้สร้างสรรคภาพยนตร์จึงวางกล้องให้อยู่ในมุมต่ำเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นความลึกของพื้นหลังเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความจนมุมของตัวละครที่ต้องการหาวิธีหลีกเลี่ยง แต่ไม่สามารถหาหนทางได้

4.9.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended ใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) หรือเลือกใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ของแบร์ ซึ่งมุมมองนี้ผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมกับตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้ชมภาพยนตร์จึงรู้สึกว่าคุณตัวละครกำลังพูดคุยหรือพบเจอเหตุการณ์ต่างๆ ไปพร้อมๆ กัน

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้กล้องเล่าเรื่องผ่านโปรแกรมสไกป์ในคอมพิวเตอร์ กล้องจะทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมด ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบตั้งกล้องนิ่ง (Static) และเคลื่อนไหวกล้องแบบ Long Take ซึ่งเวลา 80 นาทีในภาพยนตร์เป็นช่วงเวลาที่ถูกถ่ายทำขึ้นจริงทั้งหมด ทำให้การเคลื่อนไหวกล้องแบบ Long Take ในภาพยนตร์เรื่องนี้ดูมีความเหมือนจริง เนื่องจากอารมณ์และความรู้สึกของนักแสดงถูกถ่ายทอดให้ผู้ชมภาพยนตร์ลุ้นระทึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงแค่อะไรเล็กๆ บนโลกโซเชียลมีเดียราวกับว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นนี้เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง



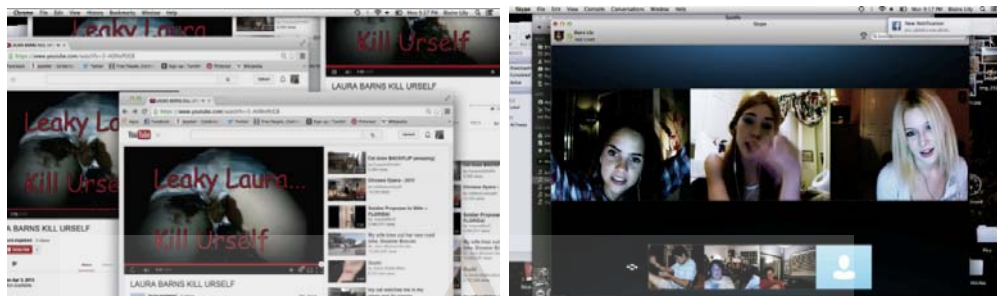
รูปที่ 4.123 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

4.9.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้แสงจากธรรมชาติ และแสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นหลักแทนการจัดแสง เนื่องจากต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้แสงจากดวงไฟที่ติดกับหัวกล้องในบางฉาก เช่น ฉากที่แบร์และเพื่อนถ่ายคลิปลอราในขณะที่กำลังเมาภายในงาน

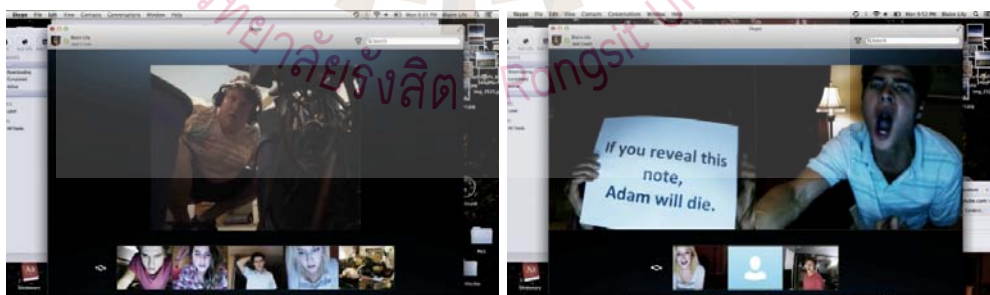
ปาร์ตี้ ผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นแสงจากดวงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้อง เพื่อเป็นแสงหลักที่ใช้ในการถ่ายทำ และเพื่อให้เห็นรายละเอียดของภาพได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.124 แสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Unfriended เน้นใช้โทนแสงโลว์คีย์ค่อนข้างมาก เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวของขบวนการนี้ให้เหตุการณ์เกิดเจม็ดมากกว่า ซึ่งโทนแสงลักษณะนี้สามารถสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงภัยอันตรายของเหตุการณ์ และความน่ากลัวของสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น ข้อความที่เคนกำลังค้นหาสิ่งแปลกๆ จากภาพที่เห็นในยูเซอร์ของบิลลี่ จะสังเกตเห็นว่าแสงและเงาที่เกิดขึ้นในภาพนั้น แสดงให้เห็นถึงความหวาดกลัว และความสงสัยของเคนและเพื่อนๆ ต่อสิ่งที่มองไม่เห็น

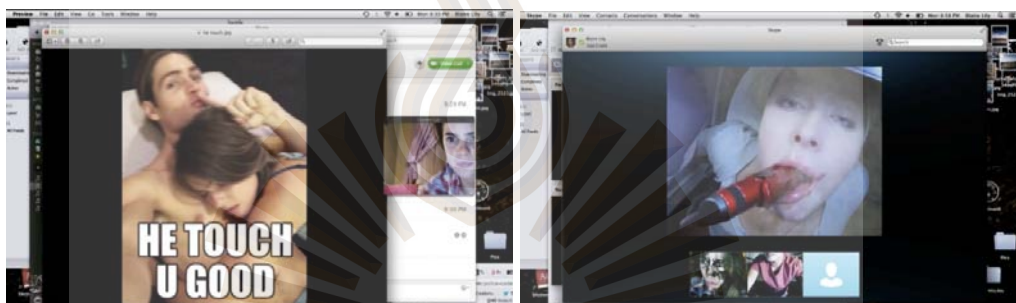


รูปที่ 4.125 โทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014

4.9.3 องค์ประกอบด้านสี (Color)

ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended จะสังเกตเห็นว่าผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้โทนสีขาว สีเทา และสีดำเป็นส่วนใหญ่ ทั้ง 3 สีนี้เป็นสีจากพื้นหลังจอคอมพิวเตอร์ของลอร่า หรือสีของหน้าต่างโปรแกรมต่างๆ เช่น สีดำจากพื้นหลังจอคอมพิวเตอร์ของลอร่าสร้างความรู้สึกถึงความลึกลับ ความสับสนจากสิ่งที่มองไม่เห็นให้กับผู้ชมภาพยนตร์ หรือสีเทาของขอบหน้าต่างโปรแกรมสร้างความรู้สึกถึงความสับสนจากสิ่งที่มองไม่เห็น และรู้สึกถึงความหดหู่ ความเศร้าที่ต้องคอยเห็นการสูญเสียของเพื่อนไปทีละคนผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์



รูปที่ 4.126 การเลือกใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended
ที่มา: Gabriadze, 2014

4.9.4 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended ได้แก่ เสียงบทสนทนา เสียงประกอบและเสียงดนตรี

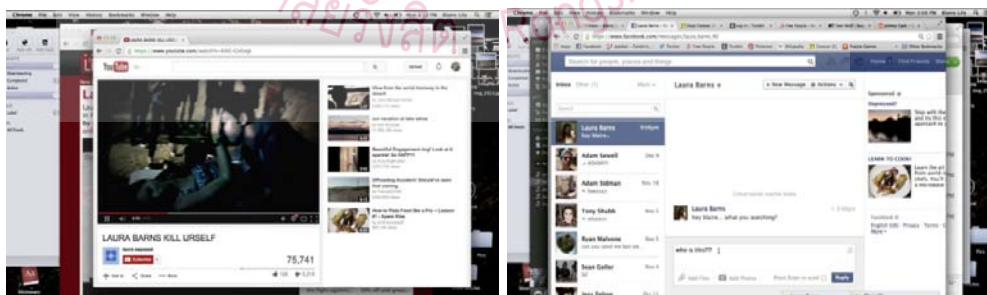
เสียงบทสนทนา เป็นเสียงพูดคุย ถกเถียงระหว่างตัวละคร ซึ่งเสียงบทสนทนานี้จะเกิดขึ้นตามที่คุณผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ เสียงบทสนทนาของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นบทสนทนาที่เกิดขึ้นจริงตามความรู้สึกของตัวละครที่พบเจอเรื่องราวต่างๆ อยู่ในขณะนั้น จึงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริง เนื่องจากเสียงพูดและการแสดงที่เหมือนจริง ช่วยทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ไม่ผ่านการแต่งเติม

เสียงประกอบ เสียงประกอบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงประกอบของภาพยนตร์เรื่องชวนให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เหมือนผู้ชมเป็นตัวละครที่กำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้น เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องโดยผ่านการเล่นโซเซียลมีเดีย ทำให้การใช้เสียงประกอบการพิมพ์ข้อความ เสียงการส่งข้อความ หรือเสียงการแจ้งเตือนข้อความที่ได้รับ เป็นเสียงประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนจริง และยังช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกต่อการมีส่วนร่วมไปกับตัวละคร เหมือนว่าผู้ชมภาพยนตร์รับบทบาทเป็นแบลร์ในการสื่อสารกับมิทซ์ และเพื่อนๆ ผ่านโปรแกรมสไกป์ เช่น การพิมพ์ข้อความ แล้วลบออกเพื่อหยุดคิดต่อข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการพูดคุย ซึ่งเสียงเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตัวละครแทนที่จะได้เห็นจากสีหน้าของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีเสียงแอมเบียนซ์ (Ambience) หรือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ เช่น เสียงบรรยากาศภายในห้องนอน หรือห้องนั่งเล่นคอมพิวเตอร์ของตัวละครแต่ละคน และเสียงสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีปัญหา ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ทำให้สอดคล้องกับภาพเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ในการรับชมและการสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์อีกด้วย

เสียงดนตรี ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะเลือกใช้ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไม่มากนัก แต่เสียงดนตรีในภาพยนตร์เรื่องนี้ถือเป็นเสียงที่สำคัญอีกเสียงหนึ่งในการใช้ประกอบภาพยนตร์ เนื่องจากเสียงเพลงในภาพยนตร์เรื่องนี้ช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์และตัวละคร เช่น แบลร์ รู้สึกผ่อนคลาย และรู้สึกถึงความปลอดภัยกับเรื่องราวที่เหตุการณ์ที่กำลังพบเจอ ดังนั้นจะสังเกตได้ว่าเสียงดนตรีที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีลักษณะเป็นเพลงในจังหวะที่ช้า และเปิดคลอๆ ไปพร้อมๆ กับการสนทนาระหว่างแบลร์และเพื่อนๆ และเสียงดนตรีประกอบในช่วงเวลาที่แบลร์เปิดเว็บเพจที่เกี่ยวกับความตาย หรือป้อนข้อมูลส่วนตัวของลอรา ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เสียงดนตรีประกอบที่ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกลุ้นระทึกไปกับพฤติกรรมของแบลร์ และลุ้นระทึกต่อสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นตามมาหลังจากนั้น นอกจากนั้นความดัง ความเบาของเสียงในภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังนำมาช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เช่น ฉากที่แบลร์และเพื่อนๆ ต้องร่วมเล่นเกมกับบิลลี การดาวน์โหลดไฟล์ หรือข้อมูลที่ได้รับจากบิลลีจะต้องทำให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งความดังของเสียงการนับเวลาถอยหลัง เสียงการดาวน์โหลดข้อมูลจะค่อยๆ ดังขึ้น จนดังมากที่สุด คือ ข้อดีเสียงการดาวน์โหลดเสร็จจึงสิ้นผู้ชมภาพยนตร์จะรู้สึกถึงความลุ้นระทึก ความหวาดกลัว และชวนให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมลุ้นไปพร้อมๆ กับตัวละครอีกด้วย

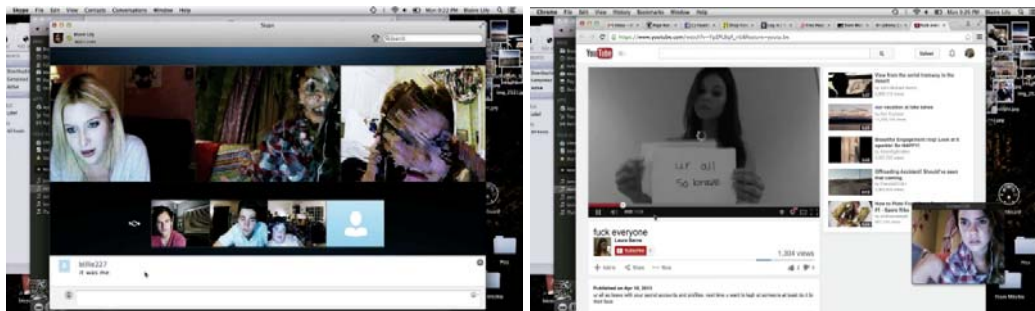
4.9.5 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Unfriended เป็นภาพยนตร์ที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว โดยที่ตัวละครสื่อสารกันผ่านโซเชียลมีเดียเท่านั้น และกว่า 80 นาทีในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคการตัดต่อแบบเรียบเรียง เนื่องจากข้อดีในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีวิธีการถ่ายทำแบบ Long Take เพื่อให้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องและดูเหมือนว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ทำให้การใช้วิธีการตัดต่อเช่นนี้จึงเหมาะสมกับภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยที่การตัดต่อไม่ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องซึ่งภาพหรือข้อต่อต่างๆ จะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบ เสียงดนตรีต่างๆเข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์เหมือนกับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงโดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง และภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ภาพอินเสิร์ท (Insert) ในการเล่าเรื่องอีกด้วย ซึ่งถ้าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีภาพอินเสิร์ทคอยช่วยเล่าเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องคงเป็นเพียงแค่อะไรๆธรรมดาๆ ที่ผู้ชมจะเห็นแค่การพูดคุยกันระหว่างตัวละครผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ แต่จะไม่เห็นถึงรายละเอียด หรือรายละเอียดการวางปมเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้เลย และภาพอินเสิร์ทเหล่านี้ยังช่วยให้ภาพยนตร์มีความเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เนื่องจากภาพที่ได้เหมือนคลิพวิดีโอที่ถูกการกลั่นแกล้งในโลกโซเชียลมีเดียจนทำให้เกิดการฆ่าตัวตายนอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังใช้จังหวะที่หลากหลายจากเทคนิคคอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยสร้างอารมณ์ในการชมภาพยนตร์ให้มีมากขึ้น เช่นการที่อินเทอร์เน็ตมีปัญหาหรือการหมุนวนของโปรแกรมเพื่อโหลดหน้าจอบ้างจังหวะการตัดต่อเหล่านี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์หวาดกลัว และตกใจกับภาพที่ปรากฏขึ้น



รูปที่ 4.127 ภาพอินเสิร์ท (Insert) ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ที่มา: Gabriadze, 2014



รูปที่ 4.128 จังหวะที่หลากหลายจากเทคนิคคอมพิวเตอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended
ที่มา: Gabriadze, 2014

4.10 ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

เรื่องย่อ

แคธี่และมิคาห์สองสามีภรรยาที่ย้ายเข้ามาในบ้านหลังใหม่ในเมืองซานดิเอโก รัฐแคลิฟอร์เนีย เคหะสนใจเรื่องเหนือธรรมชาติเธอเชื่อว่าวิญญาณร้ายที่ติดตามเธอมาตั้งแต่วัยเด็กได้ติดตามเธอมาที่บ้านใหม่หลังนี้ด้วย มิคาห์ทำงานเป็นตัวแทนค้าขายหุ้มเขาไม่เชื่อเรื่องนี้เท่าไรนักแต่ต่อมาเขาก็ค่อยๆ เรียนรู้ปรากฏการณ์ที่เพิ่งเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมิคาห์เป็นคนที่น่าสนใจ เทคโนโลยีใหม่ๆ และชอบเล่นเครื่องมือทันสมัยเขาซื้อกล้องวิดีโอความคมชัดสูงและนำมาติดตั้งไว้ที่ปลายเตียงนอนทำให้เขาได้เห็นภาพเขย่าขวัญ และเป็นสิ่งกระตุ้นให้บางอย่างที่มองไม่เห็นทำกิจกรรมเหนือธรรมชาติหนักขึ้นเรื่อยๆ ตลอดระยะเวลา 3 สัปดาห์ แคธี่และมิคาห์ใช้กล้องวิดีโอนี้เหมือนยามเฝ้าระวังอยู่ตลอดและกล้องนี้ก็ได้เก็บหลักฐานอะไรบางอย่างเอาไว้ ซึ่งเป็นหลักฐานที่ไม่อาจลบได้ และยิ่งมิคาห์ใช้กล้องมากขึ้นแคธี่ก็ยิ่งรู้สึกห่างเหินกับมิคาห์ออกไปเรื่อยๆ เหมือนกับว่ามิคาห์หลงใหลและหมกมุ่นกับการถ่ายทำนี้มากๆ จนถึงขั้นขาดไม่ได้และจนในที่สุดต้องเกิดเหตุการณ์อันน่าเศร้าขึ้น

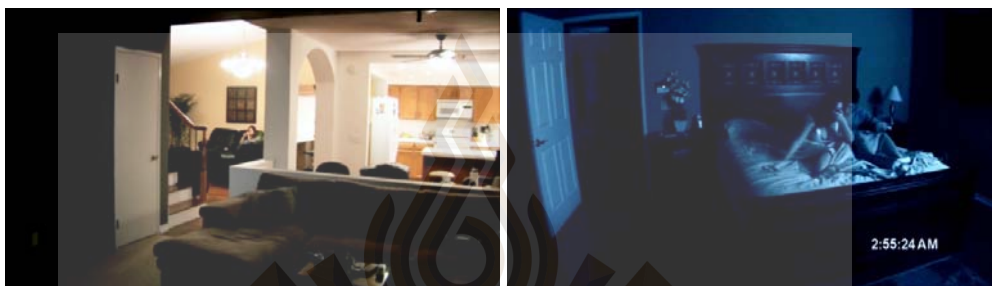
การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity เป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการสื่อสารดังนี้

4.10.1 ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

4.10.1.1 ขนาดภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity มีการเลือกใช้ขนาดภาพหลากหลาย เช่น ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ และภาพทิว ซ้ำัด



รูปที่ 4.129 ขนาดภาพไกลในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

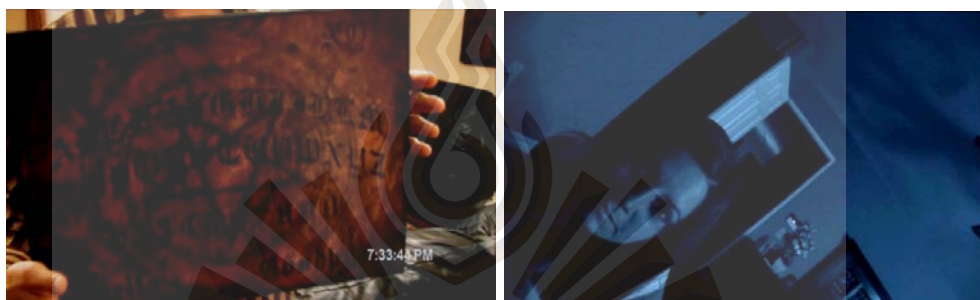
ขนาดภาพไกลเป็นขนาดภาพที่ถ่ายเต็มตัว และถ่ายครอบคลุมบริเวณพื้นที่ของเหตุการณ์ ภาพรวมทั้งหมด ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีคาห์รับบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อสืบหาที่มาของเรื่องราวลึกลับ โดยเขาเลือกวางกล้องไว้ปลายเตียงทำให้ขนาดภาพที่ได้จากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นขนาดภาพไกลค่อนข้างมาก ซึ่งส่วนมากขนาดภาพลักษณะนี้จะเล่าเรื่องเพียงแคภายในห้องนอนเท่านั้น เหมือนภาพที่ผู้ชมเห็นอยู่ในขณะนั้นเป็นภาพที่ผู้ชมสามารถเห็นไปพร้อมๆ กับกล้องที่กำลังบันทึกภาพอยู่ ขนาดภาพไกลนี้ช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของสถานที่ที่เกิดเหตุและคุ้นเคยกับภาพรวมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น



รูปที่ 4.130 ขนาดภาพปานกลางในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

ขนาดภาพปานกลางเป็นขนาดภาพที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างมากอีกขนาดหนึ่ง เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกเหมือนเป็นเทปบันทึกวิดีโอจากเหตุการณ์จริง โดยผ่านสายตาของตัวละครที่เป็นคนถ่าย ซึ่งขนาดภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของภาพได้ชัดเจนมากขึ้น และเห็นถึงอารมณ์ การแสดงของตัวละครได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ข้อคิดเปิดแนะนำมิคาห์และกล้องที่เขานำมาใช้สืบหาที่มาของเรื่องราวลับ และข้อคิดการพูดคุยระหว่างผู้เชี่ยวชาญด้านภูต ผี และแคร์รี่ ผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นได้ถึงสีหน้าและแววตาที่เต็มไปด้วยความมุ่งมั่นและความตั้งใจที่จะช่วยเหลือเคอรี่ให้หลุดพ้นจากสิ่งลึกลับนี้



รูปที่ 4.131 ขนาดภาพใกล้เคียงในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended
ที่มา: Peli & Blum, 2007

ขนาดภาพใกล้เคียงซึ่งเป็นขนาดภาพที่เน้นให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นรายละเอียดของอุปกรณ์ต่างๆ ที่ตัวละครต้องการนำเสนอ หรือเห็นถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครที่รู้สึกหวาดกลัว อ่อนเพลีย หรือแม้แต่ความเจ็บปวดที่ได้รับจากการถูกทำร้ายจากสิ่งที่มองไม่เห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์มักจะถูกบังคับให้สนใจในข้อคิดภาพเหล่านั้นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอให้เห็น ยกตัวอย่างเช่น ข้อคิดท้ายเรื่องที่แคร์รี่ถูกปีศาจเข้าสิงจนทำให้เธอต้องฆาตกรรมแฟนหนุ่มของเธอ ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นอารมณ์ความสะใจ ชัยชนะจากการทำร้ายของสิ่งเลวร้ายต่อคนทั่วไปได้จากใบหน้าของเธอที่สามารถเห็นได้ชัดเจน และข้อคิดนี้เป็นขนาดภาพใกล้เคียงที่ส่งผลให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดความรู้สึกลุ้นระทึก เขย่าขวัญ และความหวาดกลัวไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น



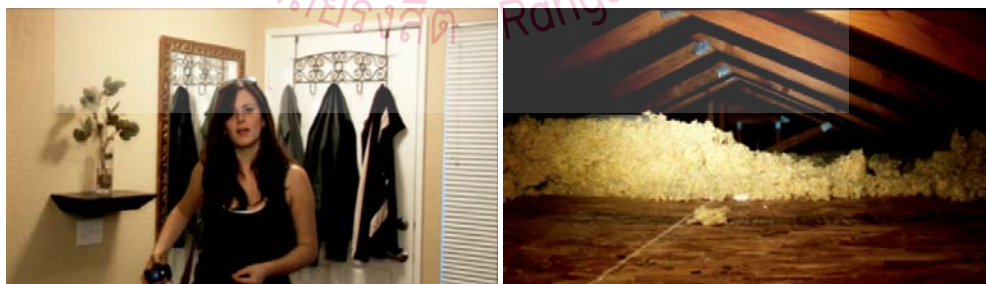
รูปที่ 4.132 ภาพทิวทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

ภาพทิวทัศน์เป็นขนาดภาพที่นำเสนอผ่านภาพบุคคล 2 คนร่วมอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน แสดงถึงความสัมพันธ์ และความเท่าเทียมกันระหว่างตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ฉ็อตระหว่างมิคาห์และแคร์รี่ที่กำลังถ่ายทำเรื่องราวกันอย่างสนุกสนานภายในห้องน้ำ แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเขาและเธอ และการเปิดตัวละครที่รับบทบาทเป็นเพื่อนของแคร์รี่ ภาพยนตร์ไม่ได้ปูเรื่องราวของเธอคนนี้แต่ผู้ชมสามารถรู้จักเธอในบทบาทเพื่อนของแคร์รี่ได้จากการร่วมเฟรมเดียวกัน

4.10.1.2 มุมกล้อง

มุมกล้องของภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity เลือกลงใช้มุมระดับสายตาเป็นส่วนใหญ่ และมีการเลือกใช้มุมต่ำ และมุมเอียง

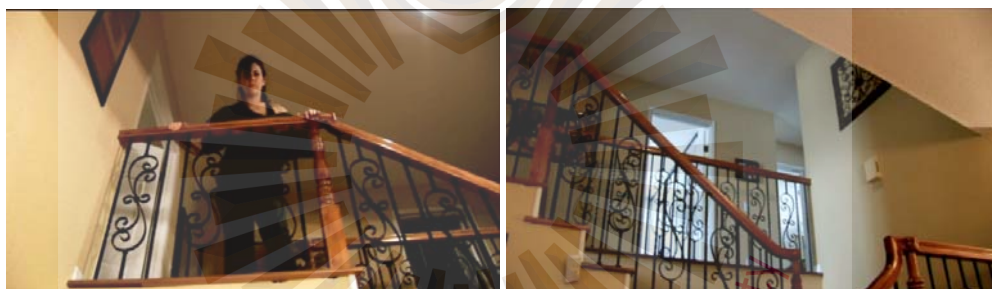


รูปที่ 4.133 มุมระดับสายตาในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

มุมระดับสายตา เป็นมุมที่กล้องถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของผู้ชม เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค้ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคการบันทึกภาพผ่านกล้องวิดีโอ โดยมีมิคาห์รับบทเป็นผู้บันทึกวิดีโอเพื่อสืบหาที่มาของเรื่องราวลึกลับ ทำให้มุมกล้องที่ได้ส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะวางอยู่ในระดับสายตาทั้งตัวละครและผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งมุมกล้องลักษณะนี้เป็นมุมที่คนปกติทั่วไปมองเห็นภาพ สถานการณ์ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กับกล้องวิดีโอที่กำลังบันทึกเรื่องราวที่เกิดขึ้น ในขณะนั้น เช่น ซ็อตตรวจดูชั้นใต้หลังของมิคาห์เพื่อค้นหาสิ่งแปลกปลอมที่ชวนสร้างให้เกิดความหวาดกลัว และการเขย่าขวัญ ซึ่งกล้องทำหน้าที่แทนสายตาของมิคาห์และผู้ชมยังมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอีกด้วย

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีมุมต่ำและมุมเอียงเพียงไม่กี่ซ็อตที่ภาพยนตร์เรื่องนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง



รูปที่ 4.134 มุมต่ำในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

มุมต่ำ เป็นมุมที่กล้องอยู่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร ซึ่งผู้สร้างสรรค้ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นถึงพลังอำนาจ และความน่ากลัวของสิ่งที่มองไม่เห็นผู้สร้างสรรค้ภาพยนตร์จึงวางกล้องให้อยู่ในมุมต่ำเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นความลึกของพื้นหลังเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงพลังอำนาจบางอย่างที่หลบซ่อนอยู่ของสิ่งลึกลับ เช่น ซ็อตมุมภาพบันไดที่เมื่อมิคาห์พยายามค้นหาที่มาของสิ่งลึกลับมุมภาพลักษณะชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกได้ถึงการมีพลังอำนาจบางอย่างที่ซ่อนอยู่บริเวณบันได หรือบริเวณห้องแถวๆ นั้น และซ็อตที่ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงความโกรธโมโหของแคร์รี่ที่ไม่ต้องการให้มิคาห์หาวิธีช่วยเหลือเธอจากเรื่องราวลึกลับนี้อีก



รูปที่ 4.135 มุมเอียงในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

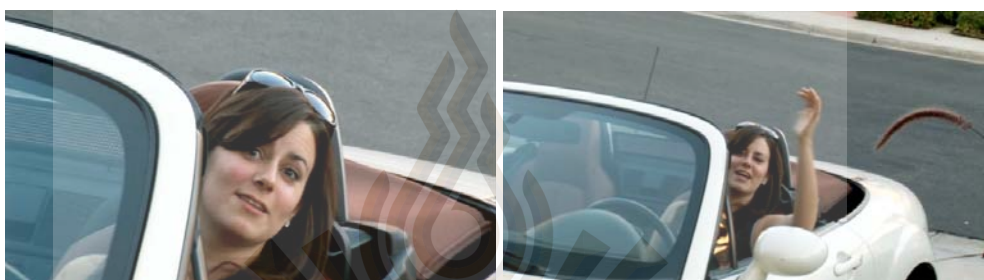
มุมเอียง เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal Line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุลเอียงไปด้านใดด้านหนึ่ง ความหมายของมุมกล้องลักษณะนี้คือความไม่สมดุลของพื้นที่ วัตถุหรือตัวละครตกอยู่ในสภาพหรือความรู้สึกที่ไม่ดีเช่น ซือตมิกาค่าห์และแคชี่พบเจอสิ่งลึกลับที่พอเจอภายในบ้านทำให้พวกเขาารู้สึกสับสนและหวาดกลัว และซื่อตทำยเรื่องในภาพยนตร์ คือ ซื่อตที่แคชี่ถูกปีศาจร้ายสิงร่างและทำร้ายร่างกายแฟนของเธอจนเสียชีวิต ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เล่าเรื่องราวผ่านกล้องในลักษณะมุมเอียงเพื่อต้องการให้เรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องราวที่เหมือนเกิดขึ้นจริง โดยให้ตัวละครล้มมาโดนกล้องและสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความน่ากลัวจนสร้างความตึงเครียดให้กับเรื่องราวที่เกิดขึ้น และยังทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความพ่ายแพ้ของเจสซี่ที่ไม่สามารถหาวิธีหลีกเลี่ยงความน่ากลัวเหล่านี้ได้จนในที่สุดต้องจบชีวิตลง

4.10.1.3 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ใช้มุมมองแบบซัพเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) หรือเลือกใช้บันทึกเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอ ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรคต้องการนำเสนอให้มีความเรียลลิสต์ ซึ่งในมุมมองนี้ผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมกับตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้ชมภาพยนตร์จึงรู้สึกว่าตัวละครกำลังพุดคุยหรือพบเจอเหตุการณ์ต่างๆ ไปพร้อมๆ กัน

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรคจึงเลือกใช้กล้องวิดีโอในการบันทึกเรื่องราวกล้องจะทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมด ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกให้มีค่านับทบบาทเป็นคนที่ยืนบันทึกเรื่องราวต่างๆ เหมือนกล้องตัวนี้จะสามารถช่วยแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับแฟนของเขาได้ และเพื่อสืบหาที่มาของสิ่งลึกลับที่พวกเขา กำลังพบเจอ การเคลื่อนไหวของกล้องในลักษณะนี้จะส่ายไปตาม

ทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงความรู้สึกของตัวละครจากทิศทางการเคลื่อนไหวของกล้องอีกด้วย นอกจากนี้ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ยังเลือกใช้การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงรายละเอียดของเรื่องราวชัดเจนมากยิ่งขึ้น และใช้การซูมออก (Zoom Out) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นพื้นที่ในภาพมากขึ้น เช่น ช็อตเปิดตัวละครแคธี มีคาน์ใช้การซูมเข้าเพื่อเป็นการแนะนำแคธีเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้คุ้นเคยกับตัวละครและรู้จักตัวละครมากขึ้น เป็นต้น



รูปที่ 4.136 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมเข้า (Zoom In)
ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity
ที่มา: Peli & Blum, 2007

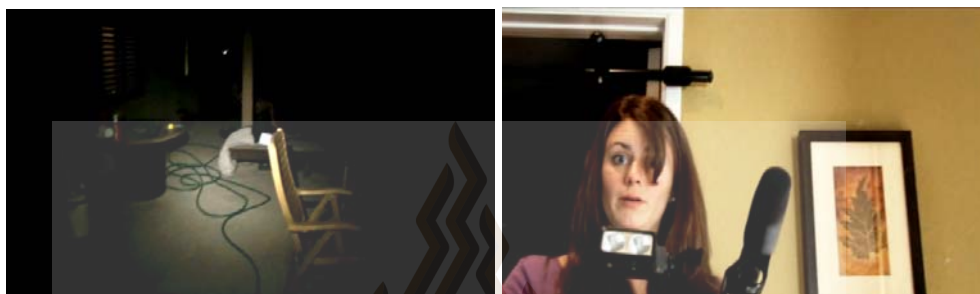


รูปที่ 4.137 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์โดยการซูมออก (Zoom Out)
ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity
ที่มา: Peli & Blum, 2007

4.10.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้แสงจากธรรมชาติและแสงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้องเป็นหลักแทนการจัดแสง เนื่องจากผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมเชื่อว่าภาพยนตร์

เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ถูkBันทึกผ่านกล้องวิดีโอที่กำลังบันทึกเรื่องราวจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และเหมือนว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้ผ่านการปรุงแต่งขึ้นใหม่ เช่น ซ็อตที่มีคาห์ออกตามหาแคชชีลูกหายไปจากเตียง ผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นแสงไฟจากดวงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้อง เพื่อเป็นแสงหลักที่ใช้ในการถ่ายทำ และเพื่อให้เห็นรายละเอียดของภาพได้ชัดเจนมาก



รูปที่ 4.138 แสงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้องในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity เน้นใช้โทนแสงโลว์คีย์ค่อนข้างมาก เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวเขย่าขวัญเน้นให้เหตุการณ์เกิดเงามืดมากกว่าแสงสว่าง ซึ่งโทนแสงลักษณะนี้สามารถสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความน่ากลัวของสิ่งลึกลับ ความลุ้นระทึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และความเจ็บปวดของตัวละครที่ต้องพบเจอเรื่องราวลักษณะนี้มาเป็นเวลานาน นอกจากนี้ยังมีการใช้โทนแสงไฮคีย์เพื่อให้ปูเรื่องราวเหตุการณ์ให้กับผู้ชมภาพยนตร์และเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้รู้สึกผ่อนคลายความรู้สึกตึงเครียดจากเรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้น



รูปที่ 4.139 โทนแสงไฮคีย์และโทนแสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

4.10.3 องค์ประกอบด้านสี (Color)

ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity จะสังเกตเห็นว่าผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้สีดำน้อยมากในภาพยนตร์เรื่องนี้ สีดำสื่อถึงความตาย ปิศาจ และความทุกข์ ซึ่งสีดำจะถูกแทรกอยู่ตามเสื้อผ้าของแคธี หรืออุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆภายในบ้านของเธอ โดยเฉพาะเสื้อผ้าที่เธอสวมใส่มักจะเป็นชุดสีดำบ่อยครั้ง ดังนั้นสีดำในภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความหดหู่ ความอึดอัดของแคธีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงภัยอันตรายจากปิศาจ และความตายที่นำพามาซึ่งความทุกข์ที่ทำให้เธอต้องเสียชีวิตไปตลอดชีวิต



รูปที่ 4.140 สีดำจากเครื่องแต่งกายของแคธีที่สื่อถึงความตาย ปิศาจ และความทุกข์
ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity
ที่มา: Peli & Blum, 2007

4.10.4 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

เสียงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ได้แก่ เสียงบทสนทนา เสียงประกอบและเสียงดนตรีประกอบ

เสียงบทสนทนา เป็นเสียงพูดคุย ถกเถียงระหว่างตัวละคร ซึ่งเสียงบทสนทนานี้จะเกิดขึ้นตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ เสียงบทสนทนาของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นบทสนทนาที่เกิดขึ้นจริงตามความรู้สึกของตัวละครที่พบเจอเรื่องราวต่างๆ อยู่ในขณะนั้น จึงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริง เนื่องจากเสียงพูดและการแสดงที่เหมือนจริง ช่วยทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ไม่ผ่านการแต่งเติม

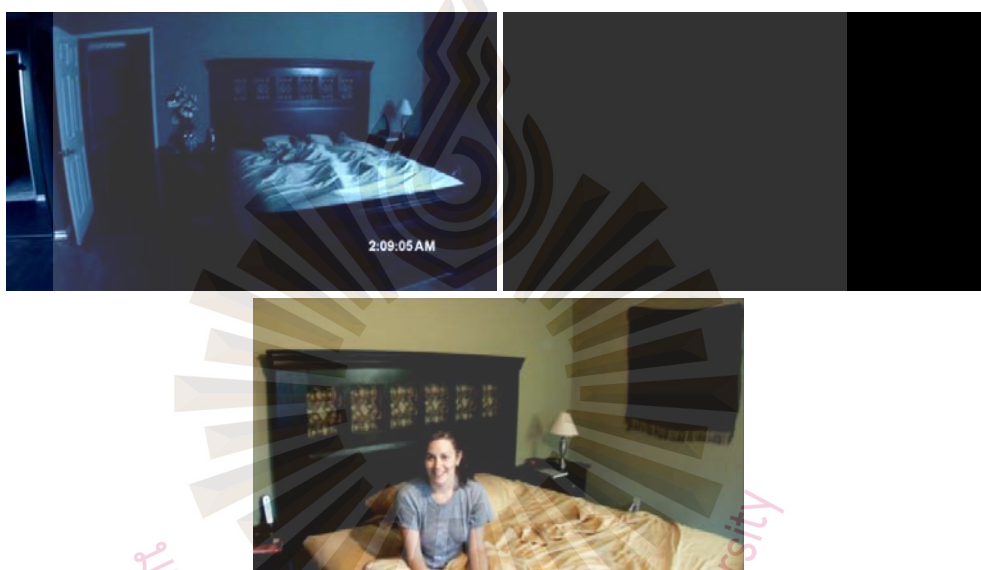
เสียงประกอบ เสียงประกอบต่างๆที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงประกอบของภาพยนตร์เรื่องชวนให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละคร เหมือนผู้ชมเป็นตัวละครที่กำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้น การใช้เสียงประกอบ เช่น เสียงปิดประตู เสียงการถูกลากดึงจากสิ่งที่มองไม่เห็น หรือเสียงฝีเท้าการวิ่งหนีลงบันได ต่างเป็นเสียงประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ช่วยให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนจริง และยังช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกต่อการมีส่วนร่วมไปพร้อมกับตัวละคร แม้แต่เสียงหายใจของตัวละครยังช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้ถึงความลึ้นระทึกและความรู้สึกหวาดกลัวที่เหมือนเจอกับอันตรายจริงๆ จากตัวละคร นอกจากนั้นยังมีเสียงแอมเบียนซ์ (Ambience) หรือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ เช่น เสียงบรรยากาศภายนอกบ้านในขณะที่แควีกำลังขับรถเข้ามาจอด หรือเสียงห้องบรรยากาศของห้องต่างๆ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ทำให้สอดคล้องกับภาพเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ในการรับชมและการสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์

เสียงดนตรีประกอบ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เสียงดนตรีประกอบที่ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกลึ้นระทึกและความหวาดกลัวไปกับความสยองขวัญจากสิ่งลึกลับ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ใช้ความดัง ความเบาของเสียงในภาพยนตร์มาช่วยเพิ่มอารมณ์ให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึกติดตามไปกับตัวละครมากยิ่งขึ้น เช่น ช่วงเวลากลางคืนในระหว่างที่มิคาห์และแควีกำลังหลับ ปิศาจร้ายจะพยายามแสดงพลังอำนาจบางอย่างเพื่อให้พวกเขาได้รับรู้ถึงความกลัว และภัยอันตรายเหล่านั้น ในช่วงเวลานี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เสียงดนตรีประกอบให้มีความดังมากกว่าช่วงเวลาอื่นๆ และดังขึ้นเรื่อยๆ จนพวกเขาตื่นและรู้สึกถึงความสยองขวัญที่เกิดขึ้น ซึ่งเสียงดนตรีประกอบนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ลึ้นระทึก และยังช่วยขยายขวัญผู้ชมภาพยนตร์ให้รู้สึกเหมือนผู้ชมมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้นอีกด้วย

4.10.5 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ (Editing)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity เป็นภาพยนตร์ที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคการบันทึกเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอ โดยมีมิคาห์เป็นผู้บันทึกเหตุการณ์ทั้งหมด ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอให้เหมือนกับเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงเลือกใช้เทคนิคการตัดต่อแบบเรียบเรียง ทำให้การใช้วิธีการตัดต่อเช่นนี้จึงเหมาะสมกับภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยที่การตัดต่อไม่ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่อง ผู้ชมภาพยนตร์จะสังเกตได้ถึงการจัมพ์คัท (Jump Cut) ในภาพยนตร์ แต่การจัมพ์คัทนี้ไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกประหลาดใจหรือรู้สึกถึง

ความไม่ต่อเนื่องของภาพยนตร์ และการเลือกใช้เสียงประกอบ เสียงดนตรีประกอบต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์ ช่วยให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องและดูเหมือนว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงโดยไม่ผ่านการปรุงแต่งนอกจากนั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังใช้เทคนิคการเปลี่ยนช็อตโดยการใช้นิเทศเหมือนการปิดกล้องหรือการใช้การจางภาพออก (Fade Out) ทำให้ภาพเป็นสีดำ เพื่อเปลี่ยนช็อตหรือเปลี่ยนฉากที่จะดำเนินเรื่องราวต่อไป การเปลี่ยนช็อตในลักษณะนี้ช่วยทำให้เรื่องราวที่เกิดขึ้นดูสยของขวัญ ลุ้นระทึก น่าตกใจเพิ่มขึ้น หรืออาจจะไม่มีเรื่องราวอะไรเกิดขึ้น



รูปที่ 4.141 เทคนิคการเปลี่ยนช็อตโดยการใช้เทคนิคเหมือนการปิดกล้อง หรือการใช้การจางภาพออก (Fade Out) ทำให้ภาพเป็นสีดำ ในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ที่มา: Peli & Blum, 2007

สรุปภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่ไม่ซับซ้อน ผู้ชมภาพยนตร์ที่ได้รับชมภาพยนตร์แนวนี้สามารถเข้าใจความหมายของภาษาภาพยนตร์ได้ง่าย และผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารให้ผู้ชมภาพยนตร์กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์จริง โดยอาศัยองค์ประกอบต่างๆ ของภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ ขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง แสง สี เสียง และการตัดต่อ เพื่อผู้ชมภาพยนตร์ถูกดึงดูตไปพร้อมกับเรื่องราวและมีส่วนร่วมไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ หรือเป็นการแทน

บทที่ 5

สไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์สไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) โดยผู้วิจัยจะแยกการวิเคราะห์ตามลำดับภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ดังต่อไปนี้

5.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project

ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project มีวิธีการในการนำเสนอแบบภาพยนตร์สารคดี จากองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์แนวนี้นุ่งเน้นนำเสนอความเป็นจริง เลือกรับใช้สถานที่จริงเป็นสถานที่ถ่ายทำ เน้นการใช้บทสนทนาทั่วไปในชีวิตประจำวัน และใช้นักแสดงที่ไม่มีชื่อเสียง หรือใช้ที่เป็นนักแสดงมือสมัครเล่น ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project เลือกใช้ องค์ประกอบเหล่านี้เกือบทั้งหมด เมื่อวิเคราะห์กับภาพยนตร์ได้ดังนี้

บทของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเห็นได้ว่า แคเนียล มายริก และ เอ็ดเวิร์ด โจนเซส สองผู้กำกับ เขียนบท และตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project ไม่ได้อาศัยบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ซึ่งทั้งสองมีไอเดียในการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่สมัยเรียนมหาวิทยาลัย โดยบทภาพยนตร์ของพวกเขา ตั้งแต่ฉบับร่างจนถึงบทที่ใช้ในการถ่ายทำเป็นเพียงโครงร่าง (Outline) ที่ไม่มีบทพูดเลย ซึ่งพวกเขาต้องการวางโครงเรื่องเพียงคร่าวๆ และให้นักแสดงเป็นผู้อิมโพรไวส์อารมณ์และความรู้สึกออกมาเองตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อให้เกิดความสมจริง พวกเขาจึงคัดเลือกนักแสดงสมัครเล่นที่สามารถอิมโพรไวส์ได้ดี และสามารถเข้าไปถ่ายทำในป่าที่เป็นสถานที่ที่เกิดเรื่องราวขึ้นได้ ภาพยนตร์ถูกถ่ายทอดเรื่องราวผ่านนักแสดงมือสมัครเล่น 3 คน ได้แก่ ฮีเธอร์, โจเซฟ และไมเคิลเพื่อความสมจริงของภาพยนตร์สองผู้กำกับเลือกส่งพวกเขาเข้าไปถ่ายทำในสถานที่จริง คือ ป่า ในเมืองมอนต์โกเมอรีเคาน์ตี รัฐแมริแลนด์ ซึ่งนักแสดงทั้ง 3 คนจะได้รับคำสั่งผ่านกระดาษข้อความ นั่นทำให้พวกเขาจะไม่ทราบถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในแต่ละวัน และพยายามสร้างความกดดัน ความ

เหน็ดเหนื่อย และความตึงเครียดเพื่อให้นักแสดงทั้ง 3 คน แสดงอารมณ์และความรู้สึกได้สมจริง และสมบูรณ์แบบ

องค์ประกอบเหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องเป็นที่พูดถึงจากผู้ชมที่เชื่อว่าภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project เป็นภาพยนตร์ที่ถูกเล่าผ่านฟิล์มที่ถูกค้นพบจริง แดเนียล มายริก และ เอ็ดเวิร์ด โจนเซส พวกเขาได้สร้างความน่าเชื่อถือให้กับตำนานแม่มดโดยการสร้างสารคดีปลอม (Mockumentary) ขึ้น และเผยแพร่ในช่วงเวลาเดียวกันกับที่ภาพยนตร์ถูกฉาย นอกจากนั้น 1 ปี ก่อนภาพยนตร์เรื่องนี้ฉาย พวกเขายังได้สร้างเว็บไซต์และลงรายละเอียดเอกสาร พุดเทจ หรือคลิปสัมภาษณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับนักแสดงทั้ง 3 คน ซึ่งนี่เป็นการตลาดที่พยายามทำให้ทุกคนเชื่อว่าสิ่งที่อยู่ในภาพยนตร์คือเรื่องจริง หรือไม่ก็เชื่อว่ามันคือการจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

สไตล์ของภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เน้นใช้วิธีการเคลื่อนไหวกล้องแบบกล้องถือถ่าย หรือ แฮนด์เฮลด์ (Handheld) เพื่อให้ภาพที่ได้ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ที่ไม่คงที่ของตัวละคร ซึ่งมุมมองภาพแบบซัพเจกทีฟยังช่วยให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนเป็นเพียงแค่การบันทึกเทปนำเสนอเรื่องราวสารคดีทั่วไป และการใช้แสงจากแหล่งแสงธรรมชาติ และเลือกใช้โทนแสงในภาพยนตร์แบบโลว์คีย์เป็นส่วนมาก ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องนี้รู้สึกว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่ผ่านการปรุงแต่งจากเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์

สรุปภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่ใช้รูปแบบเลียนแบบสารคดี (Mockumentary) มาแนะนำและสไตล์ที่เด่นชัดของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ เน้นการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ มุมมองภาพแบบซัพเจกทีฟ ใช้แสงจากธรรมชาติ และเลือกใช้โทนสีแบบโลว์คีย์เป็นหลัก จึงทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพเหตุการณ์สยองขวัญจากกล้องวิดีโอที่เก็บพบได้โดยบังเอิญซึ่งผู้ชมจะเห็นชะตากรรมของตัวละครที่ไปเผชิญกับสิ่งเหนือธรรมชาติและภาพยนตร์เรื่องนี้มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ผ่านการตัดแปลง หรือปรุงแต่งจนทำให้เรื่องราวทั้งหมดเหมือนเรื่องที่ถูกแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project เน้นวิธีการเฉพาะด้านรูปแบบและการนำเสนอมากกว่าเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งอาจจะมีแตกต่างกับภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีเรื่องอื่นๆ ที่เลือกให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่า

5.2 ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.]

ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] มุ่งเน้นนำเสนอเรื่องราวแบบรายการโทรทัศน์เรียลิตี้ที่มีลักษณะคล้ายกับสารคดี ตัวบทภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ ซึ่งจะมีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวสารคดีที่อ้างอิงเรื่องราวจากเหตุการณ์จริง อาจจะมีการปรุงแต่งเรื่องราวน้อย

ภาพยนตร์เรื่องนี้ โยเม บาลาเกโร และ ปาโก ปลาซา สองผู้กำกับชาวสเปนตั้งใจสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ใช่ความจริงแต่ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างความสนุกสนานด้วยวิธีการที่มาจากแนวภาพยนตร์สารคดี เช่น การเลือกใช้มุมกล้องและการเคลื่อนไหวกล้อง หรือการเลือกใช้นักแสดงส่วนมากเป็นนักแสดงมืออาชีพที่ไม่ได้มีชื่อเสียง เป็นต้น

จากองค์ประกอบข้างต้นนี้แล้ว ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์พยายามสร้างสรรค์ร่วมกับการหยิบยืมวิธีการของรายการโทรทัศน์เรียลิตี้มาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวทั้งหมด นั่นหมายถึง การเลือกใช้มุมมองแบบซัพเจกทีฟและการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนเฮลด์ โดยมีพาโบลเป็นผู้ถ่าย ซึ่งเป็นการแทนสายตาของผู้ชมภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตัวเอง คือ พาโบล ช่างภาพที่กำลังบันทึกภาพและกำลังเจอเหตุการณ์ที่แสนน่ากลัวและอันตรายเหล่านั้นด้วยตัวเอง ซึ่งการที่ภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้ยื่นแค่เสียงของตัวละคร แต่ไม่เคยเห็นหน้าตาของตัวละครเป็นการเปิดช่องให้ผู้ชมจินตนาการว่าผู้ชมเป็นพาโบล ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเลือกใช้แหล่งแสงหลักจากการจัดแสงภายนอกคือสปาร์ทเมนท์ และเน้นการจัดโทนแสงแบบโลว์คีย์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงภัยอันตรายและความน่ากลัวน่าขนลุกของเหตุการณ์มากขึ้น

สรุปภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่ใช้รูปแบบเลียนแบบสารคดีมานำเสนอซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้วิธีการนำเสนอเรื่องราวแบบรายการโทรทัศน์เรียลิตี้ที่มีลักษณะคล้ายกับสารคดี ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] เน้นการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนเฮลด์ เพื่อติดตามอารมณ์ที่ไม่คงที่ของตัวละคร ใช้มุมมองแทนสายตาของผู้ชม หรือซัพเจกทีฟเป็นหลัก มีการจัดแสงหลักจากภายนอกอาคาร เพื่อให้แสงที่ได้เหมือนกับแสงจากคอมไฟลนูน นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เสียงบทสนทนา และเสียงบรรยากาศในการสื่อสารเท่านั้น เพื่อให้เกิดความเหมือนจริงที่ต้องการนำเสนอในรูปแบบรายการโทรทัศน์เรียลิตี้ ซึ่งวิธีการทั้งด้านรูปแบบ การ

นำเสนอ รวมไปถึงเนื้อหา ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้พยายามให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ใช่ความจริง แต่เป็นภาพยนตร์ที่สร้างเพื่อความบันเทิง และเป็นภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ได้อย่างไร้ที่ติ และภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแตกต่างกับ ภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการดัดแปลง หรือปรุงแต่งทำให้ผู้ชมทราบว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอด ความเหมือนจริงผ่านกล้อง

5.3 ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine

ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine เป็นภาพยนตร์สัญชาติอเมริกัน ทำการรีเมคใหม่จากภาพยนตร์ เรื่อง [Rec.] ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine มีวิธีการในการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเลียนแบบสาร คดี จากองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวเลียนแบบคดี ภาพยนตร์แนวมุ่งเน้นนำเสนอเรื่องราวแบบ รายการโทรทัศน์เรียลิตี้ที่มีลักษณะคล้ายกับ สารคดีเหมือนกับภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ตัวบท ภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ ซึ่งจะมีความแตกต่างจาก ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] อยู่เล็กน้อย

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย จอห์น อีริค ดาวเคิล (John Erick Dowdle) ภาพยนตร์สัญชาติ อเมริกัน ที่ตั้งใจนำภาพยนตร์เรื่องนี้มารีเมคขึ้นมาใหม่ เนื่องจากช่วงนั้นภาพยนตร์แนวฟาดค์ ฟูตเทจ ค่อนข้างเป็นที่นิยมของผู้ชมในช่วงนั้น ซึ่งเป็นแนวภาพยนตร์ที่แปลกใหม่และสร้างความรู้สึก เหมือนจริงให้กับผู้ชมภาพยนตร์ และภาพยนตร์เรื่องนี้มีบทภาพยนตร์ที่ถูกแต่งขึ้นเพื่อสร้างความ สนุกสนานด้วยวิธีการที่มาจากแนวภาพยนตร์สารคดี เช่น การเลือกใช้มุมกล้อง การเคลื่อนไหว กล้อง การจัดแสง โทนสีของแสง หรือการเลือกใช้นักแสดงส่วนมากเป็นนักแสดงมืออาชีพและ ไม่ได้มีชื่อเสียงโด่งดัง

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีสไตล์ไม่ได้แตกต่างไปจากภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] มากนัก จะมีความ คล้ายคลึงกันตรงที่มีการหยิบยืมวิธีการของรายการโทรทัศน์เรียลิตี้มาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว คือ การเลือกใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟเป็นการแทนสายตาของผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งในส่วนนี้เอง ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ตรงที่การเปิดเผยตัวละครที่รับบทบาท เป็นช่างภาพ ซึ่งอาจจะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ไม่ได้รู้สึกถึงการมีส่วนร่วมมากเท่ากับภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] และการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ที่สร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Quarantine ยังมีการเลือกใช้เอฟเฟกต์ของเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยที่โรคตัวลงมาจากภายนอกพาร์ทเมนต์อีกด้วย รวมไปถึงการจัดแสดงของภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดจากการจัดแสดงหลักจากภายนอกพาร์ทเมนต์เพื่อให้เหมือนแสงที่เกิดจากกริมถนนเท่านั้น และการเลือกใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์ยังทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนจริง เหมือนกับว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ผ่านการปรุงแต่ง และยังช่วยให้ภาพยนตร์ดูมีความน่ากลัว ลึกลับ และเหมือนมีภัยอันตรายเกิดขึ้นจริง

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Quarantine เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่ใช้รูปแบบเลียนแบบสารคดีมานำเสนอ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้วิธีการนำเสนอเรื่องราวแบบรายการโทรทัศน์เรียลิตี้ที่มีลักษณะคล้ายกับสารคดีเน้นการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ ใช้มุมมองแทนสายตาของผู้ชม หรือซัพเจกทีฟเป็นหลัก มีการจัดแสงไม่มากนัก เลือกจัดแสงหลักไว้เพียงภายนอกพาร์ทเมนต์ นอกจากนี้การนำเสนอในรูปแบบรายการโทรทัศน์เรียลิตี้เพื่อให้เกิดความเหมือนจริง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เสียงบทสนทนา และเสียงบรรยากาศในการสื่อสารเท่านั้น วิธีการทั้งด้านรูปแบบ การนำเสนอ รวมไปถึงเนื้อหา ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์ได้ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine มีการตัดแปลง หรือปรุงแต่งทำให้ผู้ชมรู้ว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง

5.4 ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle

ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle มีวิธีการในการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีจากองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี ภาพยนตร์แนวนี้มุ่งเน้นนำเสนอเรื่องราวแบบการเล่าเรื่องราวลงไดอารี่ของแอนดรูว์ โดยการเล่าเรื่องผ่านกล้อง ซึ่งด้วยบทภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ มีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวสารคดีที่อ้างอิงเรื่องราวจากเหตุการณ์จริง

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย Josh Trank เขาพยายามสร้างสรรค์ให้ภาพยนตร์สะท้อนภาพสังคมอเมริกันในช่วงชีวิตวัยรุ่นที่ซบเซา แสดงออกและการสร้างความเป็นจุดสนใจ อีกทั้งสะท้อนถึงปัญหาของสภาพครอบครัว ความอ่อนแอของตัวละคร และการถูกเพื่อนรังแกอยู่ตลอดเวลา โดยเขาเลือกใช้การนำเสนอผ่านการเคลื่อนไหวกล้อง การเลือกใช้มุมกล้อง เป็นต้น

จากองค์ประกอบข้างต้นนี้แล้ว ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบ แชนเฮลด์ ซึ่งการเลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องลักษณะนี้ผู้ชมจะรู้สึกถึงความดิบของภาพจนทำให้เกิดอาการเวียนศีรษะ และหลังจากนั้นช่วงที่ตัวละครเริ่มมีพลังวิเศษการเคลื่อนไหวกล้องจะเริ่มเปลี่ยนมาใช้เป็นสแตดี้แคม ทำให้ภาพมีความนิ่งขึ้น ซึ่งความแตกต่างของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการวางมุมกล้องในหลายฉากที่อาศัยความสามารถพิเศษของตัวละคร ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมกล้องที่อิสระในการวางเฟรมภาพและมีข้อจำกัดที่น้อยกว่าภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในแนวเดียวกันการถ่ายทอดเรื่องราวของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เขาต้องการสื่อเรื่องราวเหมือนการเล่าเรื่องลงไดอารี่ โดยการถ่ายทำผ่านกล้อง ทำให้มุมมองเป็นมุมมองแบบซัพเจกทีฟเป็นการแทนสายตาของผู้ชมภาพยนตร์ นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเลือกใช้โทนแสงแบบ ไฮคีย์และแบบ โลว์คีย์ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสนุกสนาน และความร่าเริงของชีวิตวัยรุ่นอเมริกัน แต่ภายใต้ความสนุกสนานและความร่าเริงนั้น พวกเขาสร้างภัยอันตราย และความน่ากลัวจากพลังวิเศษที่เขาได้รับ จนทำให้เกิดเหตุการณ์รุนแรงมากขึ้น

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Chronicle เป็นภาพยนตร์ Sci-Fi Drama ที่ใช้รูปแบบเลียนแบบสารคดีมานำเสนอซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้วิธีการนำเสนอเหมือนการเล่าเรื่องราวลงไดอารี่ของแอนดรูว์โดยการเล่าเรื่องผ่านกล้องเน้นการเคลื่อนไหวกล้องแบบ แชนเฮลด์และสแตดี้แคม เพื่อติดตามอารมณ์ที่ไม่คงที่ของตัวละคร ใช้มุมมองแทนสายตาของผู้ชมหรือซัพเจกทีฟเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการเล่าเรื่องราวพลังงานลึกลับ และพลังเหนือธรรมชาติที่สามารถถ่ายทอดให้เกิดความเหมือนจริงได้เป็นอย่างมาก ซึ่งไม่ใช่แค่การเคลื่อนไหวกล้องและมุมมองเท่านั้นความสามารถในการทำซีจี (CG) และการแสดงของตัวละครหลักทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความเป็นสามัญชนทั่วไปมากกว่าที่จะเป็นตัวละครฮีโร่ที่มีพลังวิเศษซึ่งวิธีการทั้งด้านรูปแบบ การนำเสนอ รวมไปถึงเนื้อหา ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้พยายามให้ผู้ชมรู้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ใช่ความจริง แต่เป็นภาพยนตร์ที่สร้างเพื่อความบันเทิง และเป็นภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี และภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการตัดแปลง หรือปรุงแต่งจากการสร้างซีจีอยู่ค่อนข้างมาก ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง

5.5 ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield

ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield มีวิธีการในการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี จากองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นนำเสนอเรื่องราวแบบการเล่าเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องราวย้อนภาพเหตุการณ์ก่อนหน้าและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันสลับกัน ในตัวบทภาพยนตร์ของเรื่องนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ และมีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวสารคดีที่อ้างอิงเรื่องราวจากเหตุการณ์จริง ตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้เอฟเฟค และซีจี (CG) ในการสร้างภาพยนตร์ให้เหมือนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับ โดย Matt Reeves ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการค้นพบฟุตเทจที่ถ่ายทอดเรื่องราวการทำลายล้างเมืองของเอเลี่ยนแม้พยายามสร้างสรรค์ให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริงมากที่สุด ให้เหมือนกับเรื่องราวนี้เกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เขาจึงเลือกใช้การนำเสนอผ่านการเคลื่อนไหวกล้อง การเลือกใช้มุมกล้อง และการใช้เอฟเฟค ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างเหมือนจริง หมายถึง ทิศทางการเคลื่อนไหวกล้องเป็นไปตามทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมของเหตุการณ์มากกว่า ภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในแนวเดียวกัน และความดิบของภาพชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดอาการเวียนศีรษะจนไม่สามารถดูต่อได้ การวางมุมกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ยังสามารถสื่อสารถึงอารมณ์และความรู้สึกของภาพได้เป็นอย่างดี ชวนให้ผู้ชมลุ้นระทึก และตื่นตระหนกต่อเหตุการณ์ที่ได้พบเจอไปพร้อมๆ กับตัวละครอีกด้วยซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมกล้องที่ค่อนข้างเป็นอิสระในการวางเฟรมภาพทำให้มุมมองที่ได้เป็นมุมมองแบบซับเจกทีฟ ซึ่งเป็นการแทนสายตาของผู้ชมภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นตัวละครที่วิ่งหนีภัยอันตรายนั้นอยู่ และภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเลือกใช้โทนแสงแบบไฮคีย์และแบบโลว์คีย์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องราวที่เล่าผ่านฟุตเทจวิดีโอที่เกิดขึ้นจริง นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้เลือกใช้ตัวละครได้สมบทบาทและมีประโยชน์ต่อเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อสาร ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เห็นจุดเปลี่ยนของเรื่องได้อย่างชัดเจนจากเบรคหญิงผู้เป็นที่รักของริอบ

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield เป็นภาพยนตร์แนว Sci-Fi Horror ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้รูปแบบเขียนแบบสารคดีมานำเสนอ โดยการใช้วิธีนำเสนอแบบการเล่าเรื่องราวผ่านฟุตเทจวิดีโอของวัยรุ่นชายคนหนึ่ง ซึ่งเน้นการเล่าเรื่องผ่านการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ เพื่อติดตามอารมณ์และทิศทางของการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ไม่คงที่ โดยใช้มุมมองแทนสายตาของผู้ชม หรือแช่เจกทีฟเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วม และลุ้นระทึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กับตัวละคร นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์โดยผ่านการสร้างเอฟเฟกต์ในการทำลายล้างเมืองของเอเลี่ยน ให้เหมือนกับเมืองนี้สามารถพังทลายได้ด้วยความดุร้ายของมัน แม้แต่อาวุธทำลายล้างขนาดใหญ่ก็ไม่สามารถต่อสู้เอเลี่ยนตัวนี้ได้ ดังนั้นวิธีการทั้งด้านรูปแบบ การนำเสนอ รวมไปถึงเนื้อหาผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์สามารถทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมาเป็นเรื่องราวที่ถูกบันทึกขึ้นจริง ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี แต่ภายใต้ความเป็นจริงเหตุการณ์ในลักษณะนี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวัน ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการตัดแปลง หรือปรุงแต่งจากการสร้างเอฟเฟกต์อยู่ค่อนข้างมาก ทำให้ผู้ชมรู้ว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง

5.6 ภาพยนตร์เรื่อง Project X

ภาพยนตร์เรื่อง Project X มีวิธีการในการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเขียนแบบสารคดี จากองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวเขียนสารคดี ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นนำเสนอเรื่องราวแบบการเล่าเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องราวผ่านวัยรุ่นชายคนหนึ่งเป็นผู้บันทึกเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวบทภาพยนตร์ของเรื่องนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ และมีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวสารคดีที่อ้างอิงเรื่องราวจากเหตุการณ์จริงตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้เอฟเฟกต์ในการสร้างภาพยนตร์ให้เหมือนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย Nima Nourizadeh ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการบันทึกเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอของวัยรุ่นชายคนหนึ่งที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวความสนุกสนาน และการต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่นในวัยเดียวกัน โดยมีการจัดงานปาร์ตี้วันเกิดในขณะที่ผู้ปกครองไม่อยู่ จนทำให้เรื่องราวเกิดความวุ่นวาย และทำให้กลายเป็นเรื่องซุลมุนจนเป็นเหตุการณ์ใหญ่โต ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์พยายามสร้างให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริงมาก

ที่สุด ให้เหมือนกับเรื่องราวนี้เกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เขาจึงเลือกใช้การนำเสนอผ่านการเคลื่อนไหวกล้อง การเลือกใช้มุมกล้อง และการใช้เอฟเฟคในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนเฮลด์ ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนเฮลด์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างเหมือนจริง หมายถึง ทิศทางการเคลื่อนไหวกล้องเป็นไปตามทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละคร ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมของเหตุการณ์ นอกจากนี้การวางมุมกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ยังสามารถสื่อสารถึงอารมณ์และความรู้สึกของภาพได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกสนุกสนานกับงานปาร์ตี้ และลุ้นระทึกต่อความคึกคะนองของวัยรุ่นทั้ง 3 คน จนทำให้เกิดความตื่นตระหนกต่อเหตุการณ์ที่ได้พบเจอไปพร้อมๆ กับตัวละครอีกด้วยซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมกล้องที่ค่อนข้างเป็นอิสระในการวางเฟรมภาพทำให้มุมมองที่ได้เป็นมุมมองแบบซับเจกทีฟ ซึ่งเป็นการแทนสายตาของผู้ชมภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นตัวละครที่ได้ร่วมอยู่ในปาร์ตี้ และเหมือนได้พบเจอเหตุการณ์อันแสนซูลมุนจากความคึกคะนองของวัยรุ่นอีกด้วย และภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเลือกใช้โทนแสงแบบไฮคีย์และแบบโลว์คีย์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริงเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องราวที่เล่าผ่านจุดเทจวิดีโอที่เกิดขึ้นจริง

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Project X เป็นภาพยนตร์แนวคอมเมดี้ (Comedy) ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้รูปแบบเลียนแบบสารคดีมานำเสนอโดยการใช้วิธีนำเสนอแบบการเล่าเรื่องราวผ่านจุดเทจวิดีโอของวัยรุ่นชายคนหนึ่ง ซึ่งเน้นการเล่าเรื่องผ่านการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนเฮลด์ เพื่อติดตามอารมณ์และทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยใช้มุมมองแทนสายตาของผู้ชม หรือซับเจกทีฟเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วม และลุ้นระทึกต่อความคึกคะนองของวัยรุ่นต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กับตัวละคร นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์โดยผ่านการสร้างเอฟเฟคในการตามล่าหาวัยรุ่นของผู้ค้าขาย ทำให้เห็นถึงความโหดร้ายของผู้ค้ายาและความซูลมุนวุ่นวายของงานปาร์ตี้ ดังนั้นวิธีการทั้งด้านรูปแบบ การนำเสนอ รวมถึงเนื้อหาผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์สามารถทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมาเป็นเรื่องราวที่ถูกบันทึกขึ้นจริง ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นี้อาจจะเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง เนื่องจากเป็นเรื่องราวที่วัยรุ่นส่วนใหญ่ชื่นชอบการไปเที่ยวงานปาร์ตี้ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนเป็นเรื่องราวที่ถูกบันทึกจากเหตุการณ์จริง แต่ทว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการตัดแปลง หรือปรุงแต่งจากการสร้างเอฟเฟคอยู่ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบเรื่องราวทั้งหมดเป็น

เรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง

5.7 ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm

ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm มีวิธีการในการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี เนื่องจากจุดประสงค์การไล่ล่าพายุในครั้งนี้จึงเป็นภารกิจหลักของทีม Documentary Filmmakers เกี่ยวกับพายุทอร์นาโดที่ต้องถ่ายทอดภาพทอร์นาโดใหญ่ครั้งนี้ไว้ให้ได้ไม่เช่นนั้นรายการอาจจะถูกยุบและทุกคนในทีมอาจจะต้องตกงานกันดังนั้นจากองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นนำเสนอเรื่องราวแบบการเล่าเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอหลากหลายตัว ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้ฟุตเทจจากการถ่ายสารคดีของทีมโทรทัศน์การทำวิดีโอของคอนนี่และเทรย์เพื่อเป็นไทม์แคปซูลและนอกจากนั้นยังมีตัวละครอีกคู่ที่พยายามถ่ายคลิปของตัวเองกับพายุทอร์นาโดเพื่อเรียกกระแสในโซเชียล เมื่อสังเกตในตัวบทภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ และนอกจากนั้นยังมีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวสารคดีที่อ้างอิงเรื่องราวจากเหตุการณ์จริงเรื่องอื่นๆ ตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้เอฟเฟกต์ และซีจี (CG) ในการสร้างภาพยนตร์ให้เหมือนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย Steven Quale ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการนำฟุตเทจที่ถ่ายทอดเรื่องราวสารคดีเกี่ยวกับพายุทอร์นาโด และการช่วยเหลือชาวบ้านภายในเมือง สตีเวนท์พยายามสร้างสรรค์ให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริงมากที่สุด ให้เหมือนกับเรื่องราวนี้นั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เขาจึงเลือกใช้การนำเสนอผ่านการเคลื่อนไหวกล้อง การเลือกใช้มุมกล้อง และการใช้วีซวลเอฟเฟกต์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างเหมือนจริง หมายถึง ทิศทางการเคลื่อนไหวกล้องเป็นไปตามทิศทางเคลื่อนที่ของตัวละคร แต่การสั่นไหวค่อนข้างน้อยกว่าภาพยนตร์แนวฟาดฟันฟุตเทจข้างต้นที่กล่าวมา ทำให้ผู้ชมรู้สึกสบายตาในการรับชมเรื่องราวมากกว่า และผู้ชมภาพยนตร์ยังรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์อีกด้วย การวางมุมกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ยังสามารถสื่อสารถึงอารมณ์และความรู้สึกของภาพได้เป็นอย่างดี ชวนให้ผู้ชมลุ้นระทึก และตื่นตระหนกต่อ

เหตุการณ์ที่ได้พบเจอไปพร้อมๆ กับตัวละคร ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมมองที่ค่อนข้างเป็นอิสระในการวางเฟรมภาพทำให้มุมมองที่ได้เป็นมุมมองแบบซบเจกทีฟ ซึ่งเป็นการแทนสายตาของผู้ชมภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นตัวละครที่กำลังหาทางรอดจากภัยพิบัตินั้นอยู่นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ติดตามเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่องเห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในทุกๆ การเคลื่อนไหวและยังทำให้เกิดความต่อเนื่องของเหตุการณ์ และยังทำให้ความลึ้นระทึก ความสนุกสนานของเรื่องราวมีมากขึ้น ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเลือกใช้โทนแสงแบบไฮคีย์และแบบโลว์คีย์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้นว่าเป็นเรื่องราวที่เล่าผ่านฟุตเทจวิดีโอที่เกิดขึ้นจริง และผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้เลือกใช้ตัวละคร ได้สมบทบาทและมีประโยชน์ต่อเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อสาร

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm เป็นภาพยนตร์แนวภัยพิบัติ (Disaster Film) ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้รูปแบบเลียนแบบสารคดีมานำเสนอโดยการใช้วิธีนำเสนอแบบการเล่าเรื่องราวผ่านฟุตเทจวิดีโอของกล้องหลากหลายตัว ซึ่งเน้นการเล่าเรื่องผ่านการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ และเทคนิคการถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take เพื่อติดตามอารมณ์และทิศทาง การเคลื่อนไหวของตัวละครที่ไม่คงที่ โดยใช้มุมมองแทนสายตาของผู้ชมหรือซบเจกทีฟเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วม และลึ้นระทึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กับตัวละคร นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์โดยผ่านการสร้างวิซวลเอฟเฟกในการเกิดภัยพิบัติพายุให้เหมือนกับเมืองนี้สามารถพังทลายได้ด้วย ความรุนแรง และความร้ายอย่างไม่ปราณีของพายุทอร์นาโด ดังนั้นวิธีการทั้งด้านรูปแบบ การนำเสนอ รวมไปถึงเนื้อหาผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์สามารถทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอออกมาเป็นเรื่องราวที่เหมือนถูกบันทึกขึ้นจากเหตุการณ์จริง ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี แต่ภายใต้ความเป็นจริงเหตุการณ์ในลักษณะนี้ไม่ได้ปรากฏขึ้นจริงในขณะที่ถ่ายทำ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการดัดแปลงหรือปรุงแต่งจากการสร้างวิซวลเอฟเฟกอยู่ค่อนข้างมาก ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบที่เรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง

5.8 ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry

ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry เป็นภาพยนตร์สัญชาติรัสเซีย-อเมริกัน มีวิธีการในการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสายตาหรือแบบมุมมองบุคคลที่1ตลอดทั้งเรื่องเปรียบเสมือนผู้ชมภาพยนตร์ คือ เฮอร์รี่ ดังนั้นจากองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นนำเสนอเรื่องราวแบบการเล่าเรื่องราวผ่านการเล่าเรื่องแบบ First Person Perspectives หรือผ่านสายตาของตัวละครหลักตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วยตัวละครและเหตุการณ์ที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ และนอกจากนั้นยังมีความแตกต่างจากภาพยนตร์แนวสารคดีที่อ้างอิงเรื่องราวจากเหตุการณ์จริงเรื่องอื่นๆ ตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้เอฟเฟค และซีจี (CG) ในการสร้างภาพยนตร์ให้เหมือนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย Ilya Naishuller เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างผ่านสายตาของเฮอร์รี่ โดยเฉพาะ ซึ่งผู้สร้างสรรคภาพยนตร์พยายามสร้างสรรค์ให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริงมากที่สุด ให้เหมือนกับเรื่องราวนี้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เขาจึงเลือกใช้การนำเสนอผ่านการเคลื่อนไหวกล้อง การเลือกใช้มุมกล้อง และการใช้วีชวลเอฟเฟคในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้อง โดยเลือกใช้กล้อง Go Pro ติดเข้ากับลำตัว หรือศีรษะของสตันท์แมนและนักแสดงในการถ่ายทำ ซึ่งลักษณะการเคลื่อนไหวกล้องจะมีลักษณะเป็นแบบสนอร์ริแคม (Snorricam) โดยกล้องจะถูกเน้นไปที่ร่างกายของสตันท์แมน และนักแสดง เมื่อนักแสดงมีการเคลื่อนไหวการเคลื่อนไหวกล้องจะทำให้บรรยากาศโดยรวมมีไดนามิกจากมุมมองของนักแสดง การเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะนี้ค่อนข้างเหมือนจริง หมายถึง ทิศทางการเคลื่อนไหวกล้องเป็นไปตามทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละคร มีการสั่นไหวมากกว่า ภาพยนตร์แนวฟาวด์ฟุตเทจเรื่องอื่นๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มีความรู้สึกวิงเวียนศีรษะในขณะที่ชมภาพยนตร์ ซึ่งกล้องจะถูกทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมด โดยจะมีเพียงเฮอร์รี่ที่เป็นผู้บันทึกเหตุการณ์อยู่ตลอดทั้งเรื่อง เหมือนภาพยนตร์กำลังถูกเล่าเรื่องผ่านการบันทึกภาพ

นอกจากนั้นการวางมุมกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นอยู่กับกรเคลื่อนไหวไหวของตัวละคร ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นการวางมุมกล้องในมุมระดับสายตามากกว่ามุมอื่นๆ ชวนให้ผู้ชมลุ่ม

ระทึก และตื่นตระหนกต่อเหตุการณ์ที่ได้พบเจอไปพร้อมๆ กับตัวละครซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมมองที่ค่อนข้างเป็นอิสระในการวางเฟรมภาพทำให้มุมมองที่ได้เป็นมุมมองแบบบุคคลที่ 1 (POV) ซึ่งเป็นมุมมองที่ผู้ชมภาพยนตร์เห็นเหตุการณ์จากสายตาของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นตัวละครที่กำลังถูกไล่ล่า และหารอดนั้นอยู่ นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ติดตามเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่องเห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในทุกๆ การเคลื่อนไหวและยังทำให้เกิดความต่อเนื่องของเหตุการณ์ และยังทำให้ความลุ้นระทึก ความสนุกสนานของเรื่องราวมีมากขึ้น ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเลือกใช้โทนแสงแบบไฮคีย์และแบบโลว์คีย์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้นว่าเป็นเรื่องราวที่เล่าผ่านสายตาของตัวละครที่เกิดขึ้นจริง และเสียงในภาพยนตร์ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกนำมาใช้ทั้งเสียงบทสนทนาระหว่างตัวละคร เสียงประกอบต่างๆ เสียงโฟลีย์ และรวมไปถึงการใช้เทคนิคความหนักเบาของเสียงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ไม่ได้ผ่านการปรุงแต่ง

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry เป็นภาพยนตร์แนว Sci-Fi Action Film ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้รูปแบบเขียนแบบสารคดีมานำเสนอโดยการใช้วิธีนำเสนอแบบการเล่าเรื่องราวผ่านสายตาของตัวละครตลอดทั้งเรื่องซึ่งเน้นการเล่าเรื่องผ่านการเคลื่อนไหวกล้องแบบสนอริแคม โดยใช้กล้อง Go Pro ติดตามตัวสัตว์ที่แมน และนักแสดง ยังมีการใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take เพื่อติดตามอารมณ์และทิศทางเคลื่อนไหวของตัวละครที่ไม่คงที่ โดยใช้มุมมองแบบบุคคลที่ 1 หรือซัพเจกทีฟเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วม และลุ้นระทึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กับตัวละคร นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์โดยผ่านการสร้างวิชวลเอฟเฟคในการสร้างระเบิด หรือการยิงต่อสู้กับกลุ่มองค์กรลับ เพื่อแสดงให้เกิดความเหมือนเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ดังนั้นวิธีการทั้งด้านรูปแบบ การนำเสนอ รวมไปถึงเนื้อหาผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์สามารถทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอออกมาเป็นเรื่องราวที่เหมือนผ่านสายตาของตัวละครเป็นหลัก ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึกร่วมกับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี แต่ภายใต้ความเป็นจริงเหตุการณ์ในลักษณะนี้ไม่ได้ปรากฏขึ้นจริงในขณะที่ถ่ายทำ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการตัดแปด หรือปรุงแต่งจากการสร้างวิชวลเอฟเฟคอยู่ค่อนข้างมาก ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้ว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง

5.9 ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended

ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended เป็นภาพยนตร์สัญชาติอเมริกัน มีวิธีการในการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ และตัวละครทั้งหมดจะสื่อสารกันผ่านหน้าคอมพิวเตอร์ตลอดทั้งเรื่องซึ่งผู้ชมภาพยนตร์เปรียบเสมือน คือ แบลร์ ที่ต้องพบเจอเหตุการณ์อันโหดร้าย และน่ากลัวจากสิ่งที่ไม่เห็นดั่งนั้นจากองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นนำเสนอเรื่องราวแบบการเล่าเรื่องราวผ่านการเล่าเรื่องแบบซบเจกทีฟ หรือผ่านสายตาของตัวละครหลักที่กำลังสื่อสารกันผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะโดดเด่นตรงที่การถ่ายทำตัวละครทุกตัวถูกถ่ายทำอยู่ภายในบ้านหลังเดียวกันเพียงแต่อยู่กันคนละห้อง เพื่อให้ตัวละครมีอารมณ์และความรู้สึกที่เหมือนจริงผู้สร้างสรรคภาพยนตร์จึงไม่ให้ตัวละครแต่ละตัวรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนล่วงหน้า และจะเปลี่ยนแปลงบทภาพยนตร์ใหม่เรื่อยๆ ทุกครั้งที่มีการเทคถ่ายใหม่

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับ โดย Levan Gabriadze เป็นภาพยนตร์ที่ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์พยายามสร้างสรรคให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริงมากที่สุด ให้เหมือนกับเรื่องราวนี้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและมีความทันสมัย ซึ่งยังไม่เคยมีใครสร้างสรรคขึ้นมาก่อน เขาจึงเลือกใช้การนำเสนอผ่านการเล่าเรื่องราวบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องโดยเลือกใช้กล้องในคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการถ่ายทอดเรื่องราว ตัวละครจะสื่อสารกันผ่านกล้องบนจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น ซึ่งลักษณะการเคลื่อนไหวกล้องจะมีลักษณะเป็นแบบตั้งอยู่กับที่ (Statics) โดยกล้องบนหน้าจอของแบลร์จะทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดอยู่ตลอดทั้งเรื่อง การเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะนี้ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนจริง นอกจากจะพูดถึงการเคลื่อนไหวกล้องเพียงอย่างเดียวนั้น การใช้ภาพอินเสจ หรือแม้แต่การใช้เสียงต่างๆ ในภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการมีส่วนร่วมต่อเรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี และรู้สึกได้ถึง การได้รับบทบาทเป็นแบลร์ในภาพยนตร์อีกด้วย เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเคลื่อนไหวกล้องแบบตั้งอยู่กับที่ (Statics) จะเห็นการวางมุมกล้องในมุมระดับสายตามากกว่ามุมอื่นๆ ชวนให้ผู้ชมลุ้นระทึก และตื่นตระหนกต่อเหตุการณ์ที่ได้พบเจอไปพร้อมๆ กับตัวละคร และมุมมองที่ได้เป็นมุมมองแบบซบเจกทีฟ ซึ่งเป็นการแทนสายตาของผู้ชมภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นตัวละครที่กำลังเผชิญหน้าต่อความน่ากลัว และภัยอันตรายที่เราไม่สามารถมองเห็นได้

นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ติดตามเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่องเห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในทุกๆ การเคลื่อนไหว และยังทำให้เกิดความต่อเนื่องของเหตุการณ์ และยังทำให้ความลุ้นระทึก ความสนุกสนานของเรื่องราวมีมากขึ้น ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเลือกใช้โทนแสง แบบโลว์คีย์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเหมือนจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในห้องนอน หรือห้องนั่งเล่นคอมพิวเตอร์ สำหรับแต่ละตัวละคร และเงาที่เกิดขึ้นเป็นส่วนมากในภาพยังทำให้สร้างอารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมภาพยนตร์มากขึ้นอีกด้วย และเสียงในภาพยนตร์ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกนำมาใช้ทั้งเสียงบทสนทนาระหว่างตัวละคร เสียงประกอบต่างๆ เสียงสกอร์ และรวมไปถึงการใช้เทคนิคความหนักเบาของเสียงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ไม่ได้ผ่านการปรุงแต่ง

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Unfriended เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้รูปแบบเลียนแบบสารคดีมานำเสนอโดยการใช้วิธีนำเสนอแบบการเล่าเรื่องราวผ่านกล้องบนหน้าจอคอมพิวเตอร์โดยที่ผู้ชมภาพยนตร์จะสามารถรับรู้ผ่านหน้ากล้องของตัวละครแบลร์และภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ใช้ประโยชน์จากพฤติกรรมตอบสนองต่างๆ ของตัวละครนี้แทนคำพูด เช่น การที่ตัวละครหยุดพิมพ์ตัวอักษรการพิมพ์ข้อความไปและตัดสินใจลบทิ้ง หรือแม้แต่การกระหน่ำคลิกที่หน้าจอเพื่อให้มันแสดงผลออกมา พฤติกรรมเหล่านี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ใช้แทนอารมณ์และความรู้สึกที่ผู้ชมภาพยนตร์ไม่สามารถมีโอกาสได้เห็นบนใบหน้าของตัวละครในช่วงจังหวะที่เธอปิดกล้องลง ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเน้นการเล่าเรื่องผ่านการเคลื่อนไหวกล้องแบบตั้งอยู่กับที่ และการใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบต่อเนื่องยาว Long Take เพื่อติดตามอารมณ์และทิศทางของการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ไม่คงที่ โดยใช้มุมมองแทนสายตาของผู้ชมหรือซัพเจกทีฟเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วม และลุ้นระทึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไปพร้อมๆ กับตัวละคร

5.10 ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity

ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity มีวิธีการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี จากองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์แนวนี้มุ่งเน้นนำเสนอความเหมือนจริง เน้นการจับทสนทนาทั่วไปในชีวิตประจำวันโดยผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ให้นักแสดงคิดบทสนทนากันขึ้นเองในขณะที่ถ่ายทำ และเลือกใช้นักแสดงมือสมัครเล่น ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity เลือกใช้องค์ประกอบเหล่านี้เกือบทั้งหมด เมื่อวิเคราะห์กับภาพยนตร์ได้ดังนี้

บทของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเห็นได้ว่า Oren Peli ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ไม่ได้อาศัยบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ทำให้เขาวางโครงร่างของบทภาพยนตร์ไว้เพียงคร่าวๆ โดยที่ไม่มีบทสนทนาและให้นักแสดงเป็นผู้อิมโพรไวส์อารมณ์และความรู้สึกออกมาเองตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อให้เกิดความสมจริง พวกเขาจึงคัดเลือกนักแสดงสมัครเล่นที่สามารถอิมโพรไวส์ได้ดี และมีความสามารถในการใช้กล้องวิดีโอเพื่อให้ได้มุมกล้อง มุมมองของภาพ สี และแสงที่เหมือนจริงเหมือนกับใช้กล้องวิดีโอบันทึกเรื่องราว

สไตล์ของภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เน้นใช้วิธีการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ เพื่อให้ภาพที่ได้ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ที่ไม่คงที่ของแต่ละคน ซึ่งมุมมองภาพแบบชัพเจกทีฟยังช่วยให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนเป็นเพียงแค่การบันทึกภาพวิดีโอนำเสนอเรื่องราวการค้นหาที่มาของสิ่งลึกลับทั่วไป การใช้แสงจากธรรมชาติและแสงจากดวงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้องเป็นหลัก นอกจากนั้นเลือกใช้โทนแสงส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เป็นโทนแสงแบบโลว์คีย์ เทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์เหล่านี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกได้ถึงความเหมือนจริงของภาพยนตร์ และเสียงสกอร์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ลุ้นระทึก อึดอัด และหวาดกลัวไปพร้อมๆ กับนักแสดง

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่ใช้รูปแบบแนวเลียนแบบสารคดีมานำเสนอและสไตล์ที่เด่นชัดของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ เน้นการเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ มีมุมมองภาพแบบชัพเจกทีฟ ใช้แสงจากธรรมชาติ ดวงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้อง และการเลือกใช้โทนสีแบบโลว์คีย์เป็นหลัก จึงทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพบันทึกเหตุการณ์สยองขวัญจากกล้องวิดีโอ ซึ่งผู้ชมจะเห็นความมุ่งมั่นของตัวละครที่ต้องการค้นหาที่มาของสิ่งลึกลับและภาพยนตร์เรื่องนี้มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์แนวสารคดีเรื่องอื่นๆ ตรงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ผ่านการตัดแปลง หรือปรุงแต่งจนทำให้เรื่องราวทั้งหมดเหมือนเรื่องที่ถูกแต่งขึ้น และการถ่ายทอดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้อง นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ยังเน้นวิธีการเฉพาะด้านรูปแบบและการนำเสนอ มากกว่าเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งอาจจะมีความแตกต่างกับภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีเรื่องอื่นๆ ที่เลือกให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่า

ดังนั้นสไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรคภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง มีวิธีในการนำเสนอแบบภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีที่ถูกผสมผสานเข้า

กับภาพยนตร์แนวอื่นๆ เพื่อให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงมุ่งเน้นนำเสนอความเหมือนจริง ผ่านการใช้บทสนทนาทั่วไปในชีวิตประจำวันของนักแสดง การเคลื่อนไหวกล้องแบบถือถ่าย เพื่อให้ภาพมีทิศทางไปตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง และเทคนิคการถ่ายอื่นๆ ตามความถนัดและความชื่นชอบของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ ดังนั้นสไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจจึงมีความแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ และความแตกต่างของสไตล์ที่ใช้ในภาพยนตร์แนวนี้ก็ไม่ได้ทำลายความเป็นภาพยนตร์



บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)” ผู้วิจัยสรุปผลได้โดยแยกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

6.1 การสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

6.1.1 ขนาดภาพและมุมมอง

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า ขนาดภาพส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์มีขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ และภาพทิว ซ็อต ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง เลือกใช้ขนาดภาพไกล (LS) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงภาพรวมของพื้นที่เหตุการณ์และรายละเอียดของสถานที่ที่เกิดได้ชัดเจน นอกจากนี้ยังเลือกใช้ขนาดภาพลักษณะนี้เพื่อสื่ออารมณ์ของฉากและสถานที่ที่ส่งผลต่อตัวละครอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ซ็อตการถล่มเมืองของเอเลี่ยนจากภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ทำให้คนในเมืองต่างมีความตื่นกลัว และหวาดระแวงต่อภัยอันตรายที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกเหมือนจริง และเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์จริง ขนาดภาพปานกลาง (MS) ถูกนำมาเลือกใช้ในภาพยนตร์ค่อนข้างมากกว่าขนาดภาพอื่นๆ เนื่องจากขนาดภาพลักษณะนี้เป็นขนาดภาพที่สามารถดึงดูดสายตาผู้ชมภาพยนตร์ให้มองเห็นรายละเอียดได้ชัดเจนมากขึ้น และเห็นถึงอารมณ์การแสดงของตัวละครได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง Chronicle ซ็อตที่พ่อของแอนดรูว์เข้ามาพูดถึงความรู้สึกที่ต้องสูญเสียแม่ไปในวันเดียวกับที่แอนดรูว์ออกไปก่อเหตุ ซึ่งทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ที่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์รับรู้ถึงความรู้สึกและตื่นเต้นต่อเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นหลังจากนี้ ขนาดภาพใกล้ (CU) ถูกเลือกใช้เพื่เน้นถึงรายละเอียดที่มีความสำคัญมากต่อเหตุการณ์ในภาพยนตร์ หรือมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งเป็นขนาดภาพที่เน้นวัตถุหรือบางส่วนของวัตถุขยายให้เห็นรายละเอียดเฉพาะของวัตถุให้ชัดเจนมากขึ้นนอกจากนี้ขนาดภาพลักษณะนี้เน้นอารมณ์และความรู้สึกผ่านสายตาของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ซ็อตท่ายในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ที่แคธี่ถูกปีศาจเข้าสิงจนทำให้เธอต้องฆาตกรรมแฟนหนุ่ม และภาพทิว ซ็อต (Two Shot) เป็นขนาดภาพชนิดหนึ่งในขนาดภาพ

ปานกลางภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่องเลือกใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร โดยตัวละคร 2 คนร่วมเฟรมอยู่ในเฟรมเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น ข้อตที่เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างเอคานและเอสเทลล่า จากภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ใช้เป็นเครื่องมือหลอกล่อเฮนรีเพื่อให้ทำภารกิจสำเร็จลุล่วง

นอกจากนั้นยังมีขนาดภาพอื่นๆ เช่น ขนาดภาพไกลมาก (ELS) ขนาดภาพลักษณะนี้เป็นขนาดภาพที่ใช้ในการแนะนำเรื่องราวในภาพยนตร์เมื่อมีการเริ่มซีเคว้นส์ใหม่ ซึ่งขนาดภาพนี้จะมีลักษณะเป็นมุมกว้าง เห็นบริเวณของสถานที่ทั้งหมดเพื่อใช้บอกสถานที่ที่เรื่องราวเกิดขึ้น และยังสามารถบอกถึงอารมณ์ของตัวละคร ได้อีกด้วย และยังมีขนาดภาพใกล้มาก (ECU) และกรุปช็อต (Group Shot) ที่พบเห็นในภาพยนตร์ ซึ่งขนาดภาพทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้แต่ละขนาดมีภาษาหรือความหมายของภาพที่แตกต่างกัน และช่วยสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์ เหมือนผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมไปกับเหตุการณ์ไปพร้อมๆ กับตัวละคร

มุมกล้องส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง ได้แก่ มุมระดับสายตา มุมสูง และมุมต่ำ ซึ่งมุมกล้องส่วนมากที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้มากที่สุด คือ มุมระดับสายตา เนื่องจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้เทคนิคการบันทึกภาพผ่านกล้องวิดีโอ ทำให้มุมกล้องที่ได้ส่วนใหญ่ในภาพยนตร์แนวนี้นี้วางอยู่ในระดับสายตาทั้งตัวละครและผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งมุมกล้องลักษณะนี้เป็นมุมกล้องที่คนปกติทั่วไปเห็นสถานการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น ไปพร้อมๆ กับกล้องวิดีโอที่กำลังบันทึกภาพอยู่ในขณะนั้น ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle ข้อตเปิดนำเรื่องราวด้วยการแนะนำตัวของคอสด้า ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการพูดคุยระหว่างตัวละครกับผู้ชม เนื่องจากภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่องส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ เขย่าขวัญ และแอ็คชั่น ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงเลือกใช้ภาพมุมสูง และมุมต่ำมาใช้ในการสื่ออารมณ์และความรู้สึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์จะรู้สึกถึงความพ่ายแพ้ ความต่ำต้อย และความอ่อนแอจากภาพมุมสูง และภาพมุมต่ำสามารถสื่ออารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความน่ากลัว ความมีพลังอำนาจ และภัยอันตรายที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์

นอกจากนั้นยังมีการเลือกใช้มุมระดับสายตาดนก และมุมเอียงในภาพยนตร์อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ใช้มุมระดับสายตาดนก เป็นมุมภาพที่แสดงถึงการมีพลังอำนาจ ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เห็นถึงการใช้พลัง

วิเศษที่แอนดรูว์ แม็ตต์ และสตีฟได้รับมาอย่างแปลกประหลาด ซึ่งมุมมองกล้องลักษณะนี้เป็นมุมมองที่ผิดปกติกจากความเป็นจริง เนื่องจากคนปกติจะไม่ได้มองจากมุมนี้ และภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้มุมเอียงในการสื่อความหมายถึง ความไม่สมคูลของพื้นที่ วัตถุหรือตัวละครตกอยู่ในสภาพที่ไม่ดีหรือความรู้สึกที่ไม่ดีผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวผ่านกล้องในลักษณะมุมเอียงเพื่อต้องการให้เรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องราวที่เหมือนเกิดขึ้นจริง

6.1.2 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่องพบว่าภาพยนตร์มีมุมมองที่ทำให้เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจจึงเลือกให้ตัวละครเป็นผู้บันทึกเรื่องราวผ่านกล้องวิดีโอ เหมือนกับว่าตัวละครกำลังบันทึกเรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้นจริง ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นถึงมุมมองภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจที่เหมือนกัน คือ มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) ภาพยนตร์แนวนี้จะเลือกใช้มุมมองภาพให้ผู้ชมภาพยนตร์มีส่วนร่วมไปกับเรื่องราวไปพร้อมๆ กับตัวละคร หรือมุมมองภาพของผู้ชมภาพยนตร์นั้นถูกแทนเป็นสายตาของตัวละคร ซึ่งสามารถดึงดูอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์ได้มากกว่าภาพยนตร์แนวอื่นๆ ที่เลือกใช้มุมมองแบบเดียวกันและมุมมองภาพในลักษณะนี้ส่วนมากผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจจะเลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบถือถ่าย หรือแฮนด์เฮลด์ (Handheld) เพื่อให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์ คือ การซูมเข้า (Zoom In) และซูมออก (Zoom Out) เป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์แนวนี้มีความเหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์จริง นอกจากนี้ความแตกต่างในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจนี้ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์บางท่านเลือกใช้สไตล์ในการเคลื่อนไหวกล้องแบบต่อเนื่อง หรือ Long Take ร่วมด้วยเพื่อใช้ในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจง่าย และสามารถติดตามเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ผ่านการตัดต่อ ทำให้ภาพยนตร์มีความลื่นระทึก และยังทำให้ความสนุกสนานของเรื่องราวไม่ลดน้อยลง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบสนอร์ริแคม (Snorricam) ซึ่งกล้องจะถูกเน้นไปที่ร่างกายของสตันท์แมน และนักแสดง เมื่อนักแสดงมีการเคลื่อนไหวกล้องจะทำการเคลื่อนไปพร้อมๆ กับบรรยากาศโดยรอบมีโคนามิกจากมุมมองของนักแสดง และภาพลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มีความรู้สึกวิงเวียนศีรษะในขณะที่ชมภาพยนตร์ กล้องจะถูกทำหน้าที่ในการเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดที่

เกิดขึ้น ทิศทางการเคลื่อนไหวกล้องของภาพยนตร์ 2 เรื่องนี้ ทำให้ภาพที่ถูกบันทึกส่ายไปตามทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครมากกว่าภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ใน 10 เรื่องข้างต้น จึงทำให้ผู้ชมภาพยนตร์บางคนไม่สามารถทนดูภาพยนตร์ 2 เรื่องนี้ได้จนจบ และจากภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่องที่ได้ทำการศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended ได้สร้างความแตกต่างให้กับภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเป็นอย่างมาก เนื่องจากการเคลื่อนไหวของกล้องในภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การเคลื่อนไหวแบบตั้งกล้องนิ่ง หรือ Static เพื่อให้ภาพที่ได้เหมือนภาพที่เกิดขึ้นจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ของตัวละคร เหมือนว่าผู้ชมภาพยนตร์เป็นตัวละครที่กำลังเจอเรื่องราวของขบวนการ โลกไซเบอร์มีเดีย

ตารางที่ 6.1 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้องภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง						
ชื่อภาพยนตร์	มุมมองแบบซัพเจกทีฟ (Subjective Camera Angle)	มุมมองแบบอบเจกทีฟ (Objective Camera Angle)	แบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld)	แบบตั้งกล้องนิ่ง (Static)	แบบต่อเนื่อง (Long Take)	เคลื่อนไหวกล้องผ่านเลนส์ (Zoom In / Zoom Out)
1. [Rec.]	✓	-	✓	-	-	✓
2. Chronicle	✓	-	✓	-	-	✓
3. Cloverfield	✓	-	✓	-	-	✓
4. Project X	✓	-	✓	-	-	✓
5. ardcore H Henry	✓	-	✓	-	✓	-
6. The Blair Witch Project	✓	-	✓	-	-	✓
7. Paranormal Activity	✓	-	✓	-	-	✓
8. Quarantine	✓	-	✓	-	✓	✓
9. Into the Storm	✓	-	✓	-	✓	✓
10. Unfriended	✓	-	-	✓	✓	-

6.1.3 องค์ประกอบด้านแสงและเงา

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบของแสงและเงาในภาพยนตร์ แสงส่วนมากที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวนี้ คือ แสงจากธรรมชาติ และแสงที่เกิดจากดวงไฟที่

ติดอยู่กับกล้อง เพื่อให้ภาพยนตร์เหมือนการบันทึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์จึงต้องใช้แสงจากธรรมชาติ และแสงจากไฟที่ติดอยู่กับกล้องเป็นแสงหลักในการบันทึกเรื่องราว ซึ่งในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield มีความแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในแนวนี้ค่อนข้างมาก เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นถ่ายทำในสตูดิโอเป็นหลัก ทำให้ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้การจัดแสงภายในสตูดิโอเป็นหลักแทนการใช้แสงจากธรรมชาติ เช่น ชื่อตึกการบุกทำลายล้างเมืองของเอเลี่ยน และชื่อตึกการหนีเอาชีวิตรอดของมนุษย์จากเมืองหนึ่งเพื่อไปยังอีกเมืองหนึ่ง นอกจากนี้โทนแสงและเงาที่ใช้ในภาพยนตร์แนวนี้ส่วนมากเลือกใช้โทนแสงแบบ โลว์คีย์เป็นส่วนมาก เนื่องจากภาพยนตร์แนวพาวด์ ฟุตเทจส่วนมากเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ เขย่าขวัญ หรือแนวแอ็คชั่นแนวภาพยนตร์เหล่านี้มักจะเลือกใช้ให้มีเงามืดมากกว่าแสงสว่าง เงามืดนี้ช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความลึนระทึก ความน่ากลัว ความรุนแรง ภัยอันตราย และความตายที่กำลังจะมาเผชิญในเรื่องราวที่เกิดขึ้นอีกด้วย ซึ่งผู้สร้างสรรคภาพยนตร์จะเลือกใช้โทนแสงไฮคีย์เข้ามาผ่อนคลายอารมณ์ และลดความตึงเครียดของผู้ชมภาพยนตร์ลง จะมีเพียงแค่ 3 เรื่องจากภาพยนตร์ 10 เรื่องที่ผู้วิจัยทำการศึกษาลแล้วพบว่า ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้แสงโลว์คีย์เป็นหลักตลอดทั้งเรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] และภาพยนตร์เรื่อง Unfriended ซึ่งทั้ง 3 เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่ผู้สร้างสรรคต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์ลึนระทึกต่อเรื่องราว และเห็นถึงความน่ากลัว ภัยอันตราย และความตายที่ตัวละครต้องเผชิญ

ตารางที่ 6.2 องค์ประกอบด้านแสงและเงาภาพยนตร์แนวพาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)					
ชื่อภาพยนตร์	แสงจากธรรมชาติ	แสงจากการจัดแสง	แสงจากดวงไฟที่ติดหัวกล้อง	โทนแสงไฮคีย์ (High Key)	โทนแสงโลว์คีย์ (Low Key)
1. [Rec.]	-	✓	✓	-	✓
2. Chronicle	✓	✓	-	✓	✓
3. Cloverfield	✓	✓	-	✓	✓
4. Project X	✓	✓	✓	✓	✓
5. Hardcore Henry	✓	✓	-	✓-	✓
6. The Blair Witch Project	✓	-	✓	✓	✓
7. Paranormal Activity	✓	-	✓	✓	✓
8. Quarantine	-	✓	✓	-	✓
9. Into the Storm	✓	✓	✓	✓	✓
10. Unfriended	✓	✓	✓	-	✓

6.1.4 องค์ประกอบด้านสี

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า สีที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นสีเกิดจากอุปกรณ์ประกอบฉาก ฉาก และสีจากเสื้อผ้า ของนักแสดง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการให้ภาพยนตร์แนวนี้เหมือนกับเรื่องราวหรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงเลือกใช้สีจากอุปกรณ์ ประกอบฉาก ฉาก และสีจากเสื้อผ้า นอกจากนี้สีต่างๆ ในภาพยนตร์ยังสามารถสื่อความหมาย สร้างอารมณ์และความรู้สึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสีส่วนใหญ่ที่พบได้มากที่สุด ใน ภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง คือ สีน้ำเงิน สามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกได้ถึงความเป็นอิสระ ความ เหนงา และความโดดเดี่ยวภายในจิตใจของแต่ละคน รวมไปถึงความเย็นชา และความเลียดเย็นของตัว ละครในการมาตกรรมบุคคลอื่นด้วยความเลียดเย็น ยกตัวอย่างเช่น ข้อตกลงเปิดตัวของเอคานที่บุก เข้ามามาตกรรมเจ้าหน้าที่ใน ห้องปฏิบัติการ ในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry และสีที่ผู้ สร้างสรรค์ภาพยนตร์ให้ความสำคัญมากอีกสีหนึ่ง คือ สีแดง เนื่องจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ นี้เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ เขย่าขวัญ และแอ็คชั่น สีแดงจึงเป็นสีที่แสดงถึงความรุนแรง ความ น่ากลัว ภัยอันตรายที่จะกลายเป็นโศกนาฏกรรม ยกตัวอย่างเช่น ข้อตกลงในภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] ผู้ชม ภาพยนตร์จะเห็นสีแดงได้จากเลือดที่บริเวณบาดแผลที่ถูกขอมบี้นักัด หรือเลือดที่เลอะอยู่บนเสื้อผ้า ของตัวละคร

6.1.5 องค์ประกอบด้านเสียง

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า เสียงในภาพยนตร์เป็นหัวใจสำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มีอรรถรส มาก ยิ่งขึ้น ดังนั้นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจจึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องใช้เสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่ช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์เชื่อมั่นว่าภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจนี้เป็นภาพยนตร์ที่เหมือนเรื่องราวที่ เกิดขึ้นจริง ซึ่งความเหมือนกันของเสียงที่ใช้ในภาพยนตร์แนวนี้ คือ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้ เสียงบทสนทนาโดยผ่านการเขียนโครงร่างเพียงคร่าวๆ เท่านั้น นอกจากนั้นนักแสดงจะเป็นผู้อิม โพรไวส์บทสนทนาขึ้นมาเองในระหว่างการถ่ายทำ เพื่อให้ภาพยนตร์เหมือนถูกบันทึกจากเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และเสียงประกอบยังชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึก ติดตามไปกับตัวละคร เหมือนผู้ชมเป็นตัวละครที่กำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้น ซึ่งเสียงประกอบเหล่านี้ จะมีไดนามิกความดัง ความเบามากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์

ภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครในระดับที่เหตุการณ์ควรจะเกิดขึ้นจริง ยกตัวอย่างเช่น เสียงหายใจของตัวละครที่กำลังออกตามหาเพื่อนและหาทางออกป่าเพื่อเอาชีวิตรอด ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project ไดนามิกความดังของเสียงหายใจจะค่อนข้างดังกว่าปกติ เพราะผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกและมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์นั้นไปพร้อมๆ กับตัวละคร เมื่อวิเคราะห์ถึงความแตกต่างในการเลือกใช้เสียง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Project X เลือกใช้เสียงดนตรีในฉากเลิฟซีน ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกได้ถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นหนุ่มสาว และทำให้ผู้ชมผ่อนคลายอารมณ์ที่กำลังสนุกสนานจากงานปาร์ตี้ลดลง

6.1.6 องค์ประกอบด้านการตัดต่อภาพ

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า ส่วนมากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำผ่านการบันทึกเทปวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวนี้จึงเลือกใช้การตัดต่อแบบเรียบเรียงเหมือนกัน ซึ่งวิธีการตัดต่อแบบเรียบเรียงเป็นการลำดับภาพที่ไม่ได้คำนึงถึงความต่อเนื่อง ภาพหรือช็อตต่างๆ จะถูกนำมาเรียงเข้าด้วยกัน โดยจะเลือกใช้เสียงประกอบต่างๆ เข้ามาเชื่อมโยงเพื่อการสร้างความต่อเนื่องให้กับภาพยนตร์เพื่อให้ภาพยนตร์เหมือนกับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง ความแตกต่างของการลำดับภาพในแต่ละเรื่องขึ้นอยู่กับการใช้เทคนิคต่างๆ ในการลำดับภาพ เช่น การใช้วิซวลเอฟเฟค (Visual Effect) เทคนิคการเปลี่ยนช็อตโดยการปิดกล้องให้ตกพื้น หรือการเพิ่มภาพอินเสกเพื่อให้ภาพเหล่านี้มีส่วนช่วยในการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น ซึ่งเทคนิคเหล่านี้ก็ไม่ได้ทำให้ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ดูเกินความจริงหรือเกินรูปแบบภาพยนตร์เลียนแบบสารคดีมาก แต่เทคนิคเหล่านี้ยังทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงมุมมองการมีส่วนร่วมของเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นมากขึ้นอีกด้วย

ตารางที่ 6.3 องค์ประกอบด้านการตัดต่อภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

องค์ประกอบด้านการตัดต่อภาพ (Editing)					
ชื่อภาพยนตร์	ตัดต่อภาพแบบเรียบเรียง	ทรานซิชัน : ปิดกล้องตกพื้น	ทรานซิชัน : แฟลชแบ็ก (Flashback)	ภาพอินเสิร์ต (Insert)	เอฟเฟค (Effect) / วิซวลเอฟเฟค (Visual Effect)
1. [Rec.]	✓	✓	-	-	-
2. Chronicle	✓	-	-	-	✓
3. Cloverfield	✓	-	✓	-	✓

ตารางที่ 6.3 องค์ประกอบด้านการตัดต่อภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) (ต่อ)

องค์ประกอบด้านการตัดต่อภาพ (Editing)					
ชื่อภาพยนตร์	ตัดต่อภาพ แบบเรียบเรียง	ทรานซ์ซัน : ปักล้องคกพื้น	ทรานซ์ซัน : แฟลชแบ็ก (Flashback)	ภาพอินเสิร์ท (Insert)	เอฟเฟก (Effect) / วิซวลเอฟเฟก (Visual Effect)
4. Project X	✓	-	-	-	✓
5. Hardcore Henry	✓	-	-	-	✓
6. The Blair Witch Project	✓	✓	-	-	-
7. Paranormal Activity	✓	-	-	-	-
8. Quarantine	✓	✓	-	-	-
9. Into the Storm	✓	-	-	-	✓
10. Unfriended	✓	-	-	✓	✓

6.2 สไลต์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

6.2.1 สไลต์ด้านภาพ

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง พบว่าสไลต์ในการสร้างสรรคภาพของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องมีความเหมือนกันตรงที่ การใช้มุมมองภาพแบบซับเจกทีฟ (Subjective) ที่ได้ฟุตเทจจากกล้องวิดีโอ หรือฟิล์มที่ตกหล่นภาพที่ได้จะเป็นเหมือนภาพบันทึกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยมีตัวละครเป็นผู้ถ่ายทำเหตุการณ์ และมุมมองในลักษณะนี้เป็นการแทนสายตาของผู้ชมภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร แต่มีภาพยนตร์ฟาวด์ ฟุตเทจ 2 เรื่องที่มีความต่างแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ คือ ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้มุมมองแบบบุคคลที่ 1 (POV) ซึ่งเป็นมุมมองที่ผู้ชมภาพยนตร์เห็นเหตุการณ์จากสายตาของตัวละครเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นตัวละครที่กำลังเผชิญเหตุการณ์ไปพร้อมๆ กับตัวละคร และภาพยนตร์เรื่อง Unfriended ถึงแม้ว่ามุมมองภาพเป็นแบบซับเจกทีฟ แต่สไลต์ของภาพที่เห็นได้จากภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ลักษณะภาพที่เกิดขึ้นจากการผ่านสายตาของตัวละครหลักที่กำลังสื่อสารกันผ่านหน้า

จอกอมพิวเตอร์ตลอดทั้งเรื่อง จะแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ตรงที่การเคลื่อนไหวของภาพ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้การเคลื่อนไหวของภาพมีลักษณะแบบตั้งอยู่กับที่ (Static)

6.2.2 สไตส์การถ่ายทำ

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มีการเลือกใช้เทคนิคการถ่ายทำที่คล้ายคลึงกันตามความถนัด และความเหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจส่วนใหญ่เลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนเฮลด์ โดยให้ตัวละครในภาพยนตร์เป็นผู้บันทึกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด มีภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเพียง 2 เรื่อง ที่เลือกใช้วิธีการเคลื่อนกล้องแตกต่างจากเรื่องอื่นๆ คือ ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวผ่านโลกโซเชียลมีเดีย ทำให้การเคลื่อนไหวภาพของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแบบการตั้งอยู่กับที่ (Static) ทำให้เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากการผ่านสายตาของตัวละครหลักที่กำลังสื่อสารกันผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์ตลอดทั้งเรื่องและการเคลื่อนไหวแบบสนอร์ริแคม (Snorricam) ในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry เป็นการใช้อุปกรณ์กล้องติดเข้ากับลำตัว หรือศีรษะของสตันท์แมน หรือนักแสดง ทำให้ทิศทางของภาพค่อนข้างส่ายตามทิศทางของการเคลื่อนไหวของตัวละครมากกว่าภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เชี่ยวชาญในการนำเทคนิคการเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะมาใช้ จึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีสไตล์ในการเคลื่อนไหวกล้องที่ชัดเจน

นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอเรื่องราวของภาพยนตร์ให้เหมือนกับเรื่องราวที่ถูกบันทึกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ดังนั้น โครงเรื่องบางเหตุการณ์ของภาพยนตร์เป็นเรื่องราวที่ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงได้ในขณะที่กำลังถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องใช้เทคนิคจากวิชวลเอฟเฟค หรือการถ่ายทำในสตูดิโอ เพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวเหนือธรรมชาติ หรือเรื่องราวที่มีพลังอำนาจเกินกว่ามนุษย์ทั่วไปจะสามารถทำได้ ซึ่งเทคนิคต่างๆ เหล่านี้สามารถทำให้ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ภาพยนตร์เรื่อง Chornicle หรือภาพยนตร์เรื่อง Into the storm เป็นภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีที่เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง โดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง หรือแต่งเติมจนทำให้ภาพยนตร์ดูเกินความจริง

6.2.3 สไตล์ด้านการนำเสนอของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจส่วนใหญ่เลือกผสมผสานแนวภาพยนตร์สังนิยม (Realism Film) ภาพยนตร์แนวเหนือจริง (Surrealism Film) ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) ภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญ (Thriller Film) ภาพยนตร์แนวภัยทางธรรมชาติ (Disaster Film) ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น (Action Film) หรือภาพยนตร์แนวแฟนตาซี (Fantasy Film) เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีความเหมือนจริงราวกับว่าเป็นภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์จริง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงนำเสนอเรื่องราวความเหมือนจริงผ่านกล้อง โดยใช้การนำเสนอในรูปแบบการค้นพบเรื่องราวหรือเหตุการณ์จากฟิล์มหรือกล้องวิดีโอ

ตารางที่ 6.4 สไตล์ด้านการนำเสนอของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage)

มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง						
ชื่อภาพยนตร์	แนวสังนิยม (Realism Film)	แนวเหนือจริง (Surrealism Film)	แนวสยองขวัญ/ เขย่าขวัญ (Horror/Thriller Film)	แนวภัยธรรมชาติ (Disaster Film)	แนวแอ็คชั่น (Action Film)	แนวแฟนตาซี (Fantasy Film)
1. [Rec.]	✓	✓	✓	-	-	-
2. Chronicle	✓	✓	-	-	-	✓
3. Cloverfield	✓	✓	-	-	-	✓
4. Project X	✓	✓	-	-	-	✓
5. Hardcore Henry	✓	✓	-	-	✓	✓
6. The Blair Witch Project	✓	✓	✓	-	-	-
7. Paranormal Activity	✓	✓	✓	-	-	-
8. Quarantine	✓	✓	✓	-	-	-
9. Into the Storm	✓	✓	-	✓	-	-
10. Unfriended	✓	✓	✓	-	-	-

6.3 อภิปรายผล

การสื่อสารจำเป็นต้องใช้เครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและสื่อความหมาย “ภาษา” จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ภาพยนตร์นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายวัตถุประสงค์หรือเทคนิคต่างๆ ในภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์จะสามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์ และความรู้สึกให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ เพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่งซึ่งเรียกว่า “ภาษาภาพยนตร์ (Film Language)” ซึ่งภาพยนตร์มีภาษาและวิธีการสื่อความหมายเป็นของตัวเอง โดยภาพยนตร์จะใช้ภาพและเสียงต่างๆ เข้าด้วยกันจนเกิดเป็นภาพยนตร์ที่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจร่วมกันได้ ฉะนั้นองค์ประกอบต่างๆ ในด้านการถ่ายภาพยนตร์จึงเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร จากทฤษฎีแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์มีความสอดคล้องกับการสื่อสารด้วยภาษา ภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) ซึ่งภาพยนตร์แนวนี้มีการสื่อสารภาษาภาพยนตร์ผ่านองค์ประกอบในด้านต่างๆ ไม่มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อน หรือแตกต่างไปจากภาพยนตร์แนวอื่นๆ ทั้งขนาดภาพ มุมกล้อง มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง แสงและเงา สี เสียง และการตัดต่อ

การใช้ขนาดภาพและมุมกล้องในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีการใช้ขนาดภาพไกล (LS) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงภาพรวม หรือสถานที่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด การใช้ขนาดภาพปานกลาง (MS) เป็นขนาดภาพที่ภาพยนตร์แนวอื่นๆ ส่วนใหญ่เลือกใช้ค่อนข้างมาก เหมือนกับภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจที่เลือกใช้ขนาดภาพลักษณะนี้ในการแสดงรายละเอียดของวัตถุในภาพยนตร์ และการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพยนตร์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และการใช้ขนาดภาพใกล้ (CU) เพื่อเน้นรายละเอียดภาพหรือวัตถุที่มีอิทธิพล และดึงดูดความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์รวมถึงการใช้มุมกล้องต่างๆ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเลือกใช้มุมระดับสายเพื่อให้ภาพเหมือนเป็นมุมมองที่คนปกติทั่วไปกำลังมองเห็นเรื่องราว และมีอารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น หรือการเลือกใช้มุมสูงเพื่อแสดงถึงความพ่ายแพ้ ต่ำต้อย และความอ่อนแอของตัวละคร

องค์ประกอบที่สำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่งในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเลือกใช้สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ คือ การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld) และการใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective) หรือมุมมองแบบบุคคลที่ 1 (POV) การเคลื่อนไหวกล้องและการใช้มุมมองนี้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเลือกใช้ในการนำเสนอเรื่องราว

และการสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์ผู้ชมภาพยนตร์จึงรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เหมือนกับว่าผู้ชมภาพยนตร์เป็นตัวละครที่กำลังเผชิญเรื่องราวอยู่ในขณะนั้น และการเคลื่อนไหว กล้องแบบสนอร์ริแคม (Snorricam) ในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry ยังช่วยสื่อสารให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการหนีเอาชีวิตรอดของตัวละคร ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะนี้ทำให้ ทิศทางของภาพค่อนข้างสั่นไหวมาก

องค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ พบว่าการเลือกใช้แสงธรรมชาติในภาพยนตร์มีค่อนข้างมากกว่าการจัดแสง และการเลือกใช้โทนแสงโลว์คีย์มากกว่าโทน แสงไฮคีย์ในภาพยนตร์ช่วยสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงภัยอันตราย ความน่ากลัว ความตาย และสิ่งลึกลับที่มองไม่เห็น และสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ยังสามารถสื่อความ หมายถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี เช่น การเลือกใส่เสื้อผ้าสีดำของแคธีใน ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ซึ่งสีดำมีผลทางด้านจิตวิทยาสื่อถึงภัยอันตราย ความตาย และ การมองไม่เห็นสิ่งลึกลับที่จะเข้ามาทำร้าย ซึ่งสีดำๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์มีผลต่อทางด้านจิตวิทยา ในการสื่อความหมายให้กับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งองค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์ แนวฟาวด์ ฟุตเทจนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์

นอกจากนั้นองค์ประกอบด้านเสียงและการตัดต่อภาพในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจยังม ีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์อีกเช่นกัน ซึ่งองค์ประกอบนี้เป็นอีก องค์ประกอบที่สำคัญผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายให้กับผู้ชมภาพยนตร์ เช่น ความ ดังของเสียงหายใจ ซึ่งการใช้ไดนามิกที่ค่อนข้างดังของเสียงลมหายใจของตัวละครนี้ ส่งผลให้ผู้ชม ภาพยนตร์รู้สึกลุ้นระทึกไปกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์เหล่านั้นพร้อมๆ กับตัวละคร ผู้ชมภาพยนตร์ สัมผัสได้ถึงความหวาดกลัว หรือการหาหนทางรอดจากภัยอันตรายที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ และ เสียงต่างๆ เหล่านี้ ยังมีผลต่อการตัดต่อภาพอีกด้วย เนื่องจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ผู้ สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้การตัดต่อภาพแบบเรียบเรียง นั้นหมายถึง ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความเหมือนจริง เหมือนกับว่าภาพต่างๆ ที่เกิดขึ้นเกิดจากการถูก คั่นพบฟุตเทจภาพ จึงต้องใช้เสียงต่างๆ เข้ามาเชื่อมเรื่องราวจนทำให้เกิดเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ แบบ

ดังนั้นการศึกษาภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีความสอดคล้องกับแนวคิดภาษาภาพยนตร์ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่ซับซ้อน หรือแตกต่างไปจากภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวอื่นๆ

ต่อไปจะเป็นการอภิปรายโดยใช้ทฤษฎีภาพยนตร์สังคมนิยม (Realism Film) และทฤษฎีภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ (Neo-realism Film)

ภาพยนตร์แนวสังคมนิยม (Realism Film) ตามแนวคิดของแกรกอวาร์ เป็นภาพยนตร์ที่เน้นนำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้นอยู่รอบๆ ด้วยการให้ความสนใจชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มักจะใช้วิธีการเปรียบเทียบและนำมาผสมผสานขึ้นเป็นเรื่องราว ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมเป็นเพียงความเหมือนจริงผ่านกล้องไม่ใช่การถ่ายทอดความเป็นจริงทั้งหมด ซึ่งภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ทั้ง 10 เรื่องนี้ มีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์สังคมนิยมที่การนำเสนอความเหมือนจริงผ่านกล้อง เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องมีเป้าหมายหลักสำคัญของภาพยนตร์แนวสังคมนิยม คือ การถ่ายภาพยนตร์เพื่อบันทึกความเป็นจริง และแบบแผนนิยม ซึ่งเป้าหมายทั้ง 2 ประการนี้สอดคล้องกับภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ดังนี้

1) การถ่ายภาพยนตร์เพื่อบันทึกความเป็นจริง ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended เป็นการบันทึกเรื่องราวความเป็นจริงผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ของแบลร์ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอความเหมือนจริงผ่านกล้องหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการมีส่วนร่วมต่อเรื่องราวโศกนาฏกรรมที่มองไม่เห็นจากสิ่งลึกลับ

2) แบบแผนนิยม เป็นการเน้นให้ความสำคัญกับรูปแบบมากกว่าเนื้อหา ซึ่งเน้นการใช้เทคนิคโดยการนำความจริงมาปรุงแต่งเพื่อแสดงความเป็นจริงในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เน้นการใช้เทคนิคในการนำเสนอถึงการทำลายล้างเมืองของเอเลี่ยน หรือในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้วีซอลเอฟเฟคในการสร้างพายุทอร์นาโด ซึ่งเทคนิคที่ผู้สร้างสรรค์เลือกนำมาใช้สามารถช่วยแสดงออกถึงความเป็นจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้

นอกจากนี้ยังพบส่วนที่ไม่สอดคล้องกับภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ คือ ตามแนวความคิดของแกรกอวาร์กล่าวว่า “ภาพยนตร์ควรนำเสนอในรูปแบบของสื่อธรรมชาติ หมายถึงการไม่บิดเบือนความจริงจากสิ่งที่สามารถเห็นได้ด้วยตาเปล่า และไม่ควรมีการวางกฎเกณฑ์ แต่มี

ความศรัทธาและสนับสนุนความเป็นจริงของวัตถุนั้น เพื่อสนับสนุนความเป็นจริงผู้สร้างภาพยนตร์ ต้องทิ้งจินตนาการและเทคนิคของตนเอง เพื่อไม่ให้ทำลายสื่อภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อความต้องของตนเอง” เมื่อศึกษาภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวจากการวางโครงเรื่องจากจินตนาการและความต้องการของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการนำเสนอเรื่องราว ซึ่งเรื่องราวของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ทั้ง 10 เรื่องนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากการบันทึกเรื่องราวที่เห็นได้ด้วยตาเปล่า แต่เป็นเรื่องราวที่นำเสนอผ่านการใช้เทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ให้เรื่องราว หรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์มีความเหมือนจริงมากที่สุด

ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ (Neo-realism Film) คือ การถ่ายทอดเรื่องราวของคนธรรมดา โดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง ใช้โครงเรื่องแบบหลวมๆ มีการถ่ายทำในสถานที่จริง ใช้นักแสดงมือสมัครเล่น และใช้บทสนทนาทั่วไป ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่นี้เน้นนำเสนอภาพความเป็นจริง มองเห็นถึงความรู้สึกที่แท้จริงของตัวละครที่เป็นเพียงคนธรรมดาทั่วไป ซึ่งนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นมารวมเข้ากับปัญหาสังคม ซึ่งภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ทั้ง 10 เรื่องนี้ มีความสอดคล้องกับทฤษฎี ภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ คือ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจทั้ง 10 เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้แนวคิดหลักของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ ดังนี้

1) การวางโครงเรื่องแบบหลวมๆ ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มีเพียงบทโครงเรื่องคร่าวๆ ให้กับนักแสดงอ่านก่อนถ่ายทำจริง และให้นักแสดงเข้าไปเผชิญกับเหตุการณ์ที่ต้องพบเจอด้วยตัวเอง

2) การถ่ายทำในสถานที่จริง ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจทั้ง 10 เรื่อง เลือกใช้ถ่ายทำในสถานที่จริงเป็นส่วนมาก ซึ่งมีเพียงภาพยนตร์บางเรื่องเท่านั้นที่มีการเลือกใช้สตูดิโอในการถ่ายทำ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเกี่ยวกับพายุทอร์นาโด ซึ่งในขณะที่ถ่ายทำผู้สร้างสรรค์ต้องจำลองพายุขึ้นเพื่อสร้างสรรค์ภาพให้สมบูรณ์แบบ ซึ่งเหตุการณ์นี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในขณะที่มีการถ่ายทำ

3) การใช้นักแสดงมือสมัครเล่น ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจทั้ง 10 เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้นักแสดงมือสมัครเล่นมาเป็นนักแสดงนำ

4) การใช้บทสนทนาทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ต้องการให้ภาพยนตร์เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ดังนั้นนักแสดงจะต้องอิมโพรไวส์เพื่อให้บทสนทนาหรือการแสดงของนักแสดงมีความเหมือนจริง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จะวางแผนกำหนดโครงร่างและบทภาพยนตร์คร่าวๆ และนำเสนอเรื่องราวแบบสดๆ ในระหว่างการถ่ายทำ โดยนักแสดงจะใช้บทสนทนาตามอารมณ์และ

ความรู้สึกในขณะที่เผชิญเรื่องราวหรือเหตุการณ์ในขณะนั้น เพื่อให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริง ซึ่งมีภาพยนตร์บางเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์มีการเขียน โครงร่างของบทสนทนาไว้ให้กับนักแสดง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine แต่ความแตกต่างนี้ไม่ทำให้ภาพยนตร์ที่นำเสนอมีความแตกต่างไปจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเรื่องอื่นๆ

5) การหลีกเลี่ยงการตัดแปลงทั้งด้านการตัดต่อ กล้อง และการจัดแสง เลือกใช้รูปแบบที่เรียบง่าย ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจทั้ง 10 เรื่อง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์หลีกเลี่ยงการตัดแปลงทั้งด้านการตัดต่อ กล้อง และการจัดแสง ซึ่งภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจส่วนใหญ่เลือกใช้การจัดแสงแบบธรรมชาติ และการใช้ดวงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้องเป็นแสงหลัก เช่น แสงที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project แต่ก็มีภาพยนตร์บางเรื่องที่ใช้แสงจากการจัดแสง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกจัดแสงในสตูดิโอ เพื่อให้ภาพที่ถ่ายทำในสตูดิโอเหมือนกับภาพที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่จริง

นอกจากนั้นยังพบส่วนที่ไม่สอดคล้องกับแนวความคิดหลักของภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ตามแนวคิดของหลุยส์ เจียนเนตตีคือ

1) เน้นการนำเสนอคุณค่าของชีวิตคนธรรมดา เช่น ผู้ใช้แรงงาน เรื่องราวในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจส่วนใหญ่ไม่ได้เลือกนำเสนอถึงคุณค่าของชีวิตคนธรรมดา แต่นำเสนอถึงเรื่องราวและเหตุการณ์สยองขวัญ เขย่าขวัญ หรือเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับบุคคลหรือประชาชนทั่วไปมากกว่าการนำเสนอเรื่องราวชีวิตของผู้ใช้แรงงาน

2) สะท้อนมุมมองด้วยความสงสารและเห็นใจ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจส่วนใหญ่สะท้อนมุมมองของเรื่องราวให้เห็นถึงภัยอันตรายที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัวของชีวิตคนทั่วไป เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm ที่นำเสนอให้เห็นถึงภัยอันตรายที่เกิดขึ้นจากภัยธรรมชาติที่ไม่สามารถควบคุมได้ จนทำให้เห็นมุมมองของการช่วยเหลือและความเอาใจใส่ของคนในครอบครัว หรือจากภาพยนตร์เรื่อง Chornicle ผู้ชมภาพยนตร์จะเห็นพลังเหนือธรรมชาติที่บุคคลคนทั่วไปไม่มี และยังทำให้เห็นถึงผลกระทบจากการใช้พลังเหนือธรรมชาติในทางที่ผิดจนเกิดเป็น โศกนาฏกรรม

3) นำเสนอภาพการถูกทำลายด้วยสงครามและการปกครองของฟาสซิสต์ รวมถึงผลกระทบที่ทำให้เกิดปัญหาสังคม เช่น การว่างงาน ความยากจน โสเภณีและตลาดมืดผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจนำเสนอภาพจากการถูกการบุกกรุกของเอเลี่ยน ในภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield นำเสนอภาพการหาทางเอาชีวิตรอดจากสิ่งลึกลับ หรือสิ่งที่มองเห็นจากภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity เป็นต้น

4) การผสมผสานของคริสเตียนและแนวคิดมนุษยนิยมมาร์กซิสต์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจนี้ไม่ได้เน้นนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และระบบชนชั้นทางสังคม แต่ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจนี้เน้นนำเสนอเรื่องราวและเหตุการณ์สยองขวัญ เขย่าขวัญ หรือเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับบุคคล หรือประชาชนทั่วไปมากกว่า

5) เน้นการนำเสนออารมณ์สะเทือนใจ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำเสนออารมณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แตกต่างกัน เช่น ความหวาดกลัว จากภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project เน้นนำเสนอถึงความหวาดกลัวของตัวละครที่ต้องการหาทางรอดออกจากป่า หรือจากภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ตัวละครพยายามหาหนทางต่อสู้กับสิ่งลึกลับที่อยู่กับเธอมาเป็นเวลานาน เป็นต้น

ดังนั้นการศึกษาภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism) และทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-realism) จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจมีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism) ในการนำเสนอเรื่องความเหมือนจริงผ่านกล้อง โดยใช้การนำเสนอในรูปแบบการค้นพบเรื่องราวหรือเหตุการณ์จากฟิล์มหรือกล้องวิดีโอ เพื่อนำเรื่องราวมาถ่ายทอดให้เหมือนกับเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง และจากการศึกษาพบว่า ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจส่วนใหญ่เลือกผสมผสานแนวภาพยนตร์สัจนิยม ภาพยนตร์แนวเหนือจริง ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญ ภาพยนตร์แนวภัยทางธรรมชาติ ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น หรือภาพยนตร์แนวแฟนตาซี เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) มีความเหมือนจริงราวกับว่าเป็นภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์จริง ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์จึงนำเสนอเรื่องราวความเหมือนจริงผ่านกล้อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry เป็นการผสมผสานแนวภาพยนตร์สัจนิยม แนวเหนือจริง แนวแอ็คชั่น และภาพยนตร์แนวแฟนตาซี รวมเข้าไว้ด้วยกันผู้ชมภาพยนตร์จึงรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมไปพร้อมกับเหตุการณ์ ซึ่งการผสมผสานในลักษณะนี้เองทำให้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ มุมมองในลักษณะนี้ได้ถูกนำมาใช้ดึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์ได้มากกว่าภาพยนตร์แนวอื่นๆ ที่เลือกใช้มุมมองแบบเดียวกัน ซึ่งมุมมองในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจนี้อาจจะส่งผลให้ผู้ชมภาพยนตร์ที่กำลังรับชมรู้สึกถึงเวียนศีรษะได้

และภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่สอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม ตรงที่การนำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่สามารถนำเสนอเรื่องราวได้จากการถ่ายทอด

ผ่านเรื่องราวที่เห็นได้ด้วยตาเปล่า แต่ภาพยนตร์นำเสนอผ่านโครงเรื่องที่เกิดขึ้นจากจินตนาการ หรือความต้องการของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ผ่านการนำเสนอเรื่องราวที่เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง และมีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ (Neo-realism) ในการใช้แนวคิดหลักภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ เช่น การวางโครงเรื่องแบบหลวมๆ การใช้สถานที่จริงในการถ่ายทำ การใช้นักแสดงสมัครเล่น การใช้บทสนทนาทั่วไป และการหลีกเลี่ยงการตัดแปลง ทำให้ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเป็นภาพยนตร์ที่เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง และผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วย และส่วนที่ไม่สอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ คือ การถ่ายทอดเรื่องราวและเหตุการณ์ของคนธรรมดาทั่วไป โดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง ภาพยนตร์ถูกนำเสนอภาพและมุมมองการถูกทำลายด้วยสงครามและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาทางสังคม ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจที่นำเสนอเรื่องราวของ ขวัญ เข่าขวัญ ภัยธรรมชาติ และเหตุการณ์เหนือธรรมชาติมากกว่าการนำเสนอเรื่องราวชีวิตของผู้ใช้แรงงานและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาทางสังคม

6.4 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

6.4.1 การศึกษาวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ และเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์นำไปใช้ในกระบวนการการผลิตภาพยนตร์ได้ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์

6.4.2 การศึกษาวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางให้ผู้ชมภาพยนตร์ที่มีความสนใจในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ได้ทราบถึงภาษาของภาพยนตร์ และสไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจได้

6.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

6.5.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-footage) เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่มีความครอบคลุม มีความหลากหลาย และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

6.5.2 อาจจะมีการศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ไทยแนวฟาวด์ ฟุตเทจ ซึ่งยังมีการผลิตงานภาพยนตร์แนวนี้ค่อนข้างน้อยมาก อาจจะศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพภาพยนตร์ไทยให้ดียิ่งขึ้น และเป็นที่ยอมรับมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- กฤษฎา เกิดดี. (2543). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กฤษฎา เกิดดี. (2547). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.
- กฤษฎา เกิดดี. (2553). *ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่*. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น* (หน่วยที่ 6). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เกรียงศักดิ์. (2542). มุมมองความคิดต่อความรุนแรงใน 8 mm Eight Millimeter. *สตาร์พิคส์*, 34(9)(10 เมษายน), 69-72.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์, และสมสุข หินวิมาน. (2552). *หลอน รัก สับสนในหนังไทย*. กรุงเทพฯ : สยาม. เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์. (2558ก). *ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย* (Unpublished Doctoral dissertation). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์. (2558ข). *ภาพยนตร์สังคมนิยมเหมือนเรื่อง แม่ทัพที่หายไป*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ชมรมวิจารณ์บันเทิง. (2535). *ภาพยนตร์ไทย 2534*. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้ง.
- ชนพล น้อยชูชื่น. (2554). *ลักษณะของภาพยนตร์สารคดีที่แสดงอัตวิสัยของไมเคิล มัวร์* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 1(1), 20-29.
- นักเรียนหนัง. (2556). *Realism พลั้งแห่งความเหมือนจริง*. สืบค้นจาก <http://fmstudy.blogspot.com/2013/09/fm101-introduction-to-film-film-genre-2.html>
- บรรจง โกศลวัฒน์. (2553). *ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยม*. ใน *ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น* (หน่วยที่ 5). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ภูร นิยมมล. (2556). *เอกสารสอนวิชาการจัดแสงสำหรับภาพยนตร์และวิดีโอ*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ยวิษฐา. (2546). *อ็อกไซค์ แบง สัมเบงค์ มือใหม่หัดขาย ยาเสพติด โสเภณีและกรุงเทพฯ*. *สตาร์พิคส์*, 38(3)(ปีกุมภาพันธ์), 62-64.
- วรรณิ ลำราญเวทย์, และกัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาษาภาพยนตร์. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง* (หน่วยที่ 3). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา. (2557). *เอกสารการสอนวิชาผลิตภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์ 1*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต
- อายุวัฒน์ รงคประยูร. (2556). *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- อุศุมมา สุขสวัสดิ์, และพฤษดิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2559). *การศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัล ระหว่าง ศ.พ.2543-2555* (Unpublished Doctoral dissertation). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- Balagueró, J., & Plaza, P. (Directors). (2007). *[Rec.]* [Film]. Spain: Filmax International Magnet Releasing.
- Cameraptor. (2016, April 21). *HARDCORE HENRY (Behind The Scenes Episodes): Stunts* [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=Uz3_57Y7ju0&t=595s
- Cowie, R., & Hale, G. (Directors). (1999). *The Blair Witch Project* [Film]. USA: Artisan Entertainment.
- Dantonglang, A. (2019). *CG / CGI / VFX / Compositing คืออะไร*. Retrieved from <http://www.beartheschool.com/share-1/2018/11/14/cg-cgi-vfx-compositing->
- Dowdle, J. E. (Director). (2008). *Quarantine* [Film]. USA: Sony Pictures Releasing.
- FilmIsNow Movie Bloopers & Extras. (2016, March 25). *Go Behind the Scenes of Hardcore Henry* [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=-cGmHPVTR1U>
- Gabriadze, L. (Director). (2014). *Unfriended* [Film]. USA: Universal Pictures.
- Giannetti, L. (1987). *Understanding Movies*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Giannetti, L. (1976). *Understanding Movies*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- IMDb. (2019). *How do I submit my rating on IMDb*. Retrieved from <https://help.imdb.com/article/imdb/track-movies-tv/how-do-i-submit-my-rating-on-imdb>
- McGregor, L. (2017). *SnorriCam: When to Use One and How to Make a Rig*. Retrieved from <https://www.premiumbeat.com/blog/snorricam-when-to-use-and-how-to-make-a-rig/>
- Monaco, J. (1981). *How to Read Film: The Art Technology, Language, History and Theory of Film and Media*. New York: Oxford University Press.

บรรณานุกรม (ต่อ)

Movieclips Coming Soon. (2014, August 4). Into the Storm B-ROLL Part 2 [Video File].

Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LfEWV09OPeY&t=265s>

Naishuller, I. (Director). (2015). *Hardcore Henry* [Film]. USA: STXfilms.

Nourizadeh, N. (Director). (2012). *Project X* [Film]. USA: Warner Bros. Pictures.

Peli, O., & Blum, J. (Directors). (2007). *Paranormal Activity* [Film]. USA: Paramount Pictures.

Reeves, M. (Director). (2008). *Cloverfield* [Film]. USA: Paramount Pictures.

Trank, J. (Director). (2012). *Chronicle* [Film]. USA: 20th Century Fox.

Quale, S. (Director). (2014). *Into the Storm* [Film]. USA: Warner Bros. Pictures.



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ชนาพร มหาศรี
วัน เดือน ปีเกิด	9 กรกฎาคม 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดสงขลา ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาโทเศรษฐศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และวีดิทัศน์, 2558 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาโทเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต, 2562
ที่อยู่ปัจจุบัน	190/3-4 ถนนนิพัทธ์อุทิศ 2 ตำบลหาดใหญ่ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา 90110

