

[ ชนาพร , กฤษดา หน้า 247-257 ]



## การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage)\*

Analysis of the Film Language of Found-footage Films

ชนาพร มหาศรี.\*\* วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

กฤษดา เกิดดี.\*\*\* วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Chanaporn Mahasri. *College of Communication Arts, Rangsit University.*

Krisada Kerdee, *College of Communication Arts, Rangsit University.*

Email : 5502254.com226@gmail.com

Received: 17 September 2019 ; Revised: 19 November 2019 ; Accepted: 18 December 2019

### บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจและศึกษาสไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรคภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจโดยวิเคราะห์ด้วบท (Textual Analysis) ผู้วิจัยเลือกศึกษาภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในไทย 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) ซึ่งภาพยนตร์แนวฟาวด์ฟุตเทจนี้ มีการผสมผสานระหว่างภาพยนตร์สังคมนิยม และภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่ ภาพยนตร์สังคมนิยมเป็นภาพยนตร์ที่ยึดหลักการนำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้น และภาพยนตร์สังคมนิยมใหม่เป็นภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงน้อยที่สุดและเน้นนำเสนอประเด็นสังคมของกลุ่มชนชั้นล่าง ผลการศึกษาพบว่า 1. ภาพยนตร์แนวฟาวด์ฟุตเทจ (Found-Footage) มีการใช้ขนาดภาพ มุม กล้อง มุมมองภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง แสงและเงา สี เสียง และการตัดต่อตามหลักของภาษาภาพยนตร์ 2. สไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรคภาพยนตร์แนวฟาวด์ฟุตเทจ (Found-Footage) มีการนำเสนอสไตล์ของภาพยนตร์ในรูปแบบภาพยนตร์แนวสังคมนิยมและภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ แต่เนื้อหาของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่สอดคล้องกับสไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอ เนื่องจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่ได้นำเสนอประเด็นทางสังคมหรือคุณค่าของมนุษย์

**คำสำคัญ :** ภาษาภาพยนตร์, ภาพยนตร์แนวฟาวด์ฟุตเทจ

\*วิทยานิพนธ์ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

\*\*ชนาพร มหาศรี : นักศึกษาปริญญาโท วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

\*\*\*กฤษดา เกิดดี (รศ.ดร.) : อาจารย์ประจำหลักสูตร นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต

## 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 theory and Neo-Realism are used as theoretical framework 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). This found-footage films, there are a mixture of realism films and neo-realism films. Realism films are movies based on presenting the reality and the neo-realism films are the least modified film and focuses on the social issues of the lower classes. The research findings are as follows: 1. Found-Footage Films are using shot, camera angle, angle, camera movement, light and shadow, color, sounds and editing according to the film language. 2. The presentation style of the director's found-footage films have present 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.

**Keywords :** film language , found-footage films.

## ความเป็นมาและความสำคัญ

เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปการสร้างภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี (Mockumentary) ได้ถูกสร้างขึ้น ซึ่งภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ตัวบท ภาพ และเสียงถูกแต่งขึ้นมาใหม่ภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดีเริ่มนิยมสร้างมากขึ้นจนถูกแบ่งเป็นตระกูลย่อยอีกคือ “ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ” (Found-Footage) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแต่งที่ใช้เทคนิคที่อ้างว่ามีการค้นพบฟุตเทจฟิล์มหรือวิดีโอจากกล้องที่ไม่ได้ผ่านการตัดต่อเน้นให้ภาพดูดิบและดูเหมือนไม่มีความประณีตกว่าภาพยนตร์กลุ่ม Mockumentary

ภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่งประกอบด้วยสัญลักษณ์และโครงสร้างที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน และภาพยนตร์สื่อสารความหมายผ่านภาพและเสียงเป็นหลัก ภาพยนตร์จึงเลือกใช้ภาพและเสียงมาประกอบขึ้นกันขึ้นเพื่อสร้างหน่วยทางภาษา หรือสร้างประโยคที่ใช้ในการเล่าเรื่องราวและการสื่อความหมายที่สมบูรณ์ ซึ่งองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ เฟรม ช็อต การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดฉาก การจัดแสง การใช้สี การถ่ายทำภาพยนตร์ การใช้เสียง และการตัดต่อ เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญเหล่านี้เมื่อถูกนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและความเป็นไปของผู้ชมภาพยนตร์ให้เกิดความเข้าใจร่วมได้ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552: 21) และสไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรคร์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจแต่ละคน ผู้สร้างสรรคร์จะหยิบยืมกลวิธีเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์แนวสารคดีมาใช้ในการนำเสนอมีระดับความเหมือนจริงในการสื่อสารที่แตกต่างกัน

ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) เริ่มได้รับความนิยมค่อนข้างมากในต่างประเทศ ตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project เข้าฉาย ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีคะแนนความพึงพอใจค่อนข้างสูงจาก The Internet Movie Database (IMDb) จึงทำให้มีผู้ชมภาพยนตร์สนใจในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเรื่องอื่นๆมากยิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage)

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

## 2. เพื่อศึกษาสไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรคร์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage)

### ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตข้อมูลภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) โดยคัดเลือกจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย จำนวน 10 เรื่อง และพิจารณาเลือกภาพยนตร์ที่มีคะแนนความพึงพอใจจาก The Internet Movie Database (IMDb) โดยมีเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่า 5.5 จนถึง 7.5

### แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเข้าสู่ปัญหาการวิจัย และใช้วิเคราะห์ข้อมูล โดยมีดังต่อไปนี้

#### 1. ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism Film) และทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-Realism Film)

ภาพยนตร์แนวสัจนิยม(Realism) นำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้นอยู่รอบๆด้วยการให้ความสนใจในเรื่องชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ผู้สร้างสรรคร์ภาพยนตร์มักจะใช้วิธีการเปรียบเทียบความแตกต่างอย่างตรงไปตรงมาและนำมาผสมผสานขึ้นเป็นเรื่องราวดังนั้นภาพยนตร์แนวสัจนิยมจึงเป็นเพียงการถ่ายทอดความเหมือนจริงผ่านกล้องไม่ใช่การถ่ายทอดความเป็นจริงทั้งหมดดั่งเดร บาแซง (Andre Bazin) ได้กล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์ไม่ใช่ศิลปะ (Art) แต่เป็นการสะท้อนความจริงในโลก” นั้นนำมาซึ่งเทคนิคในการถ่ายทำภาพยนตร์แนวสัจนิยมที่พยายามจะนำเสนอโลกโดยไม่ผ่านเทคนิคใดๆที่จะพยายาม “สร้าง” อารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้นแก่คนดูแต่กลับให้เขาเกิดอารมณ์ความรู้สึกจาก “เนื้อหา” (Content) ของภาพยนตร์ที่สมจริงที่สุดผ่านการนำเสนอแบบอัตวิสัย (Objective) ([www.fmstudy.blogspot.com](http://www.fmstudy.blogspot.com), สืบค้นออนไลน์เมื่อ 1 ส.ค. 2560) ดังนั้นสิ่งสำคัญของภาพยนตร์ คือ การถ่ายภาพเหตุการณ์ และความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งความหมายของความเป็นภาพยนตร์นั้นสามารถแปลงได้โดยการใช้ภาพเทคนิคพิเศษเข้าช่วย หรือส่งเสริมให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงแก่นแท้ของเนื้อหาได้ และผู้สร้างสรรคร์ภาพยนตร์ควรมีเป้าหมายทั้งสองประการ คือ “สัจนิยม และแบบแผนนิยม” ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์สามารถทำงานได้ทั้งสองส่วนคือ การบันทึก และการแสดงให้เห็นภาพ โดยต้องทำงานภายใต้การรักษาความเป็นจริงและการใช้เทคนิคพิเศษ ซึ่งทั้งหมดจะต้องอยู่ภายใต้อิทธิพลของความเป็นจริง

ภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-Realism) นำเสนอการถ่ายทอดเรื่องราวและเหตุการณ์ของคนธรรมดา โดยไม่มีการปรุงแต่งและเน้นการใช้สถานที่จริงเป็นองค์ประกอบหลักในการถ่ายทอดเรื่องราวและเหตุการณ์ตามแนวคิดหลักของ ภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ คือ 1. ใช้การวางโครงเรื่องแบบหลวมๆ โดยพัฒนาเรื่องราวจากเหตุการณ์และสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ 2. มีการถ่ายทำในสถานที่จริง (Actual Locations) ไม่ถ่ายทำในโรงถ่าย 3. นักแสดงที่นำมาเล่นไม่ใช่ให้นักแสดงมืออาชีพ บางครั้งนำนักแสดงสมัครเล่นแสดงบทนำ 4. มีการใช้บทสนทนาทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 5. หลีกเลี่ยงการตัดแปลง เติมแต่ง ทั้งด้านการลำดับภาพ กล้องและการจัดแสง โดยใช้รูปแบบการถ่ายทอดที่เรียบง่าย (กฤษดา เกิดดี, 2553: 189)

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวเลียนแบบสารคดี (Mockumentary)

นำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์หรือรายการวิทยุโทรทัศน์ที่หยิบยืมเทคนิคและวิธีการถ่ายทำแบบสารคดีเช่นการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องภาพที่สั้นไหวไปมาเพื่อติดตามคนอย่างเร่งด่วนเพื่อสร้างอารมณ์

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ชั้นเสียดสีสังคมไปจนทำให้เรื่องจริงกับเรื่องแต่งปะปนกันและผู้สร้างสรรคภาพยนตร์มักจะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านวิดีโอในมุมมองบุคคลที่หนึ่งเพื่อช่วยให้ภาพยนตร์สามารถเข้าไปสู่ฉากและมุมมองอื่นๆได้ ซึ่งมุมมองที่สำคัญของสารคดีเทียม คือ ระดับที่ผู้ชมสามารถระบุได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้คือเรื่องที่ถูกแต่งขึ้น หรือเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

การที่ผู้ชมภาพยนตร์เข้าใจภาพยนตร์ได้นั้น “ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้ามภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว” (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552: 20) ภาษาที่ใช้สื่อความหมายในเชิงระบบสัญลักษณ์ ซึ่งภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะใช้การเลือกและทำการประกอบภาพและเสียงต่างๆเข้าด้วยกัน เช่น การใช้องค์ประกอบพื้นฐานของภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ ขนาดภาพ มุมมอง มุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง แสง สี เสียง และการตัดต่อ การนำมารวมกันขององค์ประกอบพื้นฐานของภาพยนตร์ก่อให้เกิดความหมายขึ้นและสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอร่วมกัน

## ระเบียบวิธีวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้วิจัยใช้ในครั้งนี้ คือการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Search) และโซเชียลมีเดียเป็นเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผล

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย จำนวน 10 เรื่อง และพิจารณาเลือกภาพยนตร์ที่มีคะแนนความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์จาก The Internet Movie Database (IMDb) โดยมีเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่า 5.5 จนถึง 7.5 โดยมีภาพยนตร์ที่คัดเลือกดังนี้

1. ภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999) คะแนนจาก IMDb คือ 6.4
2. ภาพยนตร์เรื่อง [Rec.] (2007) คะแนนจาก IMDb คือ 7.5
3. ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine (2008) คะแนนจาก IMDb คือ 6.0
4. ภาพยนตร์เรื่อง Chronicle (2012) คะแนนจาก IMDb คือ 7.1
5. ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield (2008) คะแนนจาก IMDb คือ 7.0
6. ภาพยนตร์เรื่อง Project X (2012) คะแนนจาก IMDb คือ 6.7
7. ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm (2014) คะแนนจาก IMDb คือ 5.8
8. ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry (2015) คะแนนจาก IMDb คือ 6.7
9. ภาพยนตร์เรื่อง Unfriended (2014) คะแนนจาก IMDb คือ 5.6
10. ภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity (2007) คะแนนจาก IMDb คือ 6.3

## สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยสรุปผลได้โดยแยกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. การสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage)

## วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

การใช้ขนาดภาพและมุมกล้องในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) มีการใช้ขนาดภาพไกล (LS) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นถึงภาพรวม หรือสถานที่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด การใช้ขนาดภาพปานกลาง (MS) เป็นขนาดภาพที่ภาพยนตร์แนวอื่น ๆ ส่วนใหญ่เลือกใช้ค่อนข้างมาก เหมือนกับภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจที่เลือกใช้ขนาดภาพลักษณะนี้ในการแสดงรายละเอียดของวัตถุในภาพยนตร์ และการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพยนตร์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และการใช้ขนาดภาพใกล้ (CU) เพื่อเน้นรายละเอียดภาพหรือวัตถุที่มีอิทธิพล และดึงดูดความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์รวมไปถึงการใช้มุมกล้องต่างๆ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเลือกใช้มุมระดับสายตาเพื่อให้ภาพเหมือนเป็นมุมที่คนปกติทั่วไปกำลังมองเห็นเรื่องราว และมีอารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น หรือการเลือกใช้มุมสูงเพื่อแสดงถึงความพ่ายแพ้ ต่ำต้อย และความอ่อนแอของตัวละคร

องค์ประกอบที่สำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่งในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเลือกใช้สอคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ คือ การเคลื่อนไหวกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld) และการใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective) หรือมุมมองแบบบุคคลที่ 1 (POV) การเคลื่อนไหวกล้องและการใช้มุมมองนี้ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเลือกใช้ใช้ในการนำเสนอเรื่องราว และการสร้างความเหมือนจริงให้กับภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์จึงรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เหมือนกับว่าผู้ชมภาพยนตร์เป็นตัวละครที่กำลังเผชิญเรื่องราวอยู่ในขณะนั้น และการเคลื่อนไหวกล้องแบบสนอร์ริแคม (Snorricam) ในภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry ยังช่วยสื่อสารให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการหนีเอาชีวิตรอดของตัวละคร ซึ่งการเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะนี้ทำให้ทิศทางของภาพค่อนข้างสั่นไหวมาก

ตารางที่ 1 : มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้องภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage)

ชื่อภาพยนตร์	มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง					
	มุมมองแบบ ซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle)	มุมมองแบบ อบเจกทีฟ (Objective Camera Angle)	แบบแฮนด์เฮลด์ (Handheld)	แบบตั้ง กล้องนิ่ง (Static)	แบบต่อเนื่อง (Long Take)	เคลื่อนไหว กล้องผ่าน เลนส์ (Zoom In- Zoom Out)
1. เรื่อง [Rec.]	✓	-	✓	-	-	✓
2. เรื่อง Chronicle	✓	-	✓	-	-	✓
3. เรื่อง Cloverfield	✓	-	✓	-	-	✓
4. เรื่อง Project X	✓	-	✓	-	-	✓
5. เรื่อง Hardcore Henry	✓	-	✓	-	✓	-
6. เรื่อง The Blair Witch Project	✓	-	✓	-	-	✓
7. เรื่อง Paranormal Activity	✓	-	✓	-	-	✓
8. เรื่อง Quarantine	✓	-	✓	-	✓	✓
9. เรื่อง Into the Storm	✓	-	✓	-	✓	✓
10. เรื่อง Unfriended	✓	-	-	✓	✓	-

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

องค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ พบว่าการเลือกใช้แสงธรรมชาติในภาพยนตร์มีค่อนข้างมากกว่าการจัดแสง และการเลือกใช้โทนแสงโลว์คีย์มากกว่าโทนแสงไฮคีย์ในภาพยนตร์ช่วยสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงภัยอันตราย ความน่ากลัว ความตาย และสิ่งลึกลับที่มองไม่เห็น และสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ยังสามารถสื่อความหมายถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี เช่น การเลือกใส่เสื้อผ้าสีดำของแคธีในภาพยนตร์เรื่อง Paranormal Activity ซึ่งสีดำมีผลทางด้านจิตวิทยาสื่อถึงภัยอันตราย ความตาย และการมองไม่เห็นสิ่งลึกลับที่จะเข้ามาทำร้าย ซึ่งสีต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์มีผลต่อทางด้านจิตวิทยาในการสื่อความหมายให้กับภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งองค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์

ตารางที่ 2 : องค์ประกอบด้านแสงและเงาภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage)

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

นอกจากนี้องค์ประกอบด้านเสียงและการตัดต่อภาพในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์อีกเช่นกัน ซึ่งองค์ประกอบนี้เป็นอีกองค์ประกอบที่สำคัญผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายให้กับผู้ชมภาพยนตร์ เช่น ความดังของเสียงหายใจ ซึ่งการใช้ไดนามิกที่ค่อนข้างดังของเสียงลมหายใจของตัวละครนี้ ส่งผลให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกลุ้นระทึกไปกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์เหล่านั้นพร้อมๆกับตัวละคร ผู้ชมภาพยนตร์สัมผัสได้ถึงความหวาดกลัว หรือการหาหนทางรอดจากภัยอันตรายที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ และเสียงต่างๆเหล่านี้ยังมีผลต่อการตัดต่อภาพอีกด้วย เนื่องจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้การตัดต่อภาพแบบเรียบเรียง นั่นหมายถึง ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงความเหมือนจริง เหมือนกับว่าภาพต่างๆที่เกิดขึ้นเกิดจากการถูกค้นพบฟุตเทจภาพ จึงต้องให้เสียงต่างๆเข้ามาเชื่อมเรื่องราวจนทำให้เกิดเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณแบบ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

องค์ประกอบด้านการตัดต่อภาพ (Editing)					
ชื่อภาพยนตร์	ตัดต่อภาพ แบบเรียบ เรียง	ทรานซิชัน: บัตกล้องตก พื้น	ทรานซิชัน: แฟลชแบ็ค (Flashback)	ภาพอินเสิร์ท (Insert)	เอฟเฟค(Ef- fect) / วิซวล เอฟเฟค (Visual Effect)
1. เรื่อง [Rec.]	✓	✓	-	-	-
2. เรื่อง Chronicle	✓	-	-	-	✓
3. เรื่อง Cloverfield	✓	-	✓	-	✓
4. เรื่อง Project X	✓	-	-	-	✓
5. เรื่อง Hardcore Henry	✓	-	-	-	✓
6. เรื่อง The Blair Witch Project	✓	✓	-	-	-
7. เรื่อง Paranormal Activity	✓	-	-	-	-
8. เรื่อง Quarantine	✓	✓	-	-	-
9. เรื่อง Into the Storm	✓	-	-	-	✓
10. เรื่อง Unfriended	✓	-	-	✓	✓

ดังนั้นการศึกษารายละเอียดของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) มีความสอดคล้องกับแนวคิดภาษาภาพยนตร์ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจไม่มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ที่ซับซ้อน หรือแตกต่างไปจากภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวอื่นๆ

## 2. สไตล์ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรคภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage)

ภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism) เป็นภาพยนตร์ที่เน้นนำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้นอยู่รอบๆ ด้วยการให้ความสนใจชีวิตความเป็นอยู่ ซึ่งผู้สร้างสรรคภาพยนตร์มักจะใช้วิธีการเปรียบเทียบและนำมาผสมผสานขึ้นเป็นเรื่องราว ภาพยนตร์แนวสัจนิยมเป็นเพียงความเหมือนจริงผ่านกล้องไม่ใช่การถ่ายทอดความเป็นจริงทั้งหมด ซึ่งภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ทั้ง 10 เรื่องนี้ มีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์สัจนิยมที่การนำเสนอความเหมือนจริงผ่านกล้อง เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ต้องมีเป้าหมายหลักสำคัญของภาพยนตร์แนวสัจนิยม คือ การถ่ายภาพยนตร์เพื่อบันทึกความเป็นจริง และแบบแผนนิยม ซึ่งเป้าหมายทั้ง 2 ประการนี้สอดคล้องกับภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ดังนี้ 1. การถ่ายภาพยนตร์เพื่อบันทึกความเป็นจริง ในภาพยนตร์เรื่อง Unfriended เป็นการบันทึกเรื่องราวความเป็นจริงผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ของแบลร์ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ต้องการนำเสนอความเหมือนจริงผ่านกล้องหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกถึงการมีส่วนร่วมต่อเรื่องราวโคกนาฏกรรมที่มองไม่เห็นจากสิ่งลึกลับ 2. แบบแผนนิยม เป็นการเน้นให้ความสำคัญกับรูปแบบมากกว่าเนื้อหา ซึ่งเน้นการใช้เทคนิคโดยการนำความจริงมาปรุงแต่งเพื่อแสดงความเป็นจริงในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เน้นการใช้เทคนิคในการนำเสนอถึงการทำลายล้างเมืองของเอเลี่ยน หรือในภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้วิชวลเอฟเฟคในการสร้างพายุทอร์นาโด ซึ่งเทคนิคที่ผู้สร้างสรรคเลือกนำมาใช้สามารถช่วยแสดงออกถึงความจริงของเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-Realism) คือ การถ่ายทอดเรื่องราวของคนธรรมดาโดยไม่ผ่านการปรุงแต่ง ใช้โครงเรื่องแบบหลวมๆ มีการถ่ายทำในสถานที่จริง ใช้นักแสดงมือสมัครเล่น และใช้บทสนทนาทั่วไป ภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่นี้เน้นนำเสนอภาพความเป็นจริง มองเห็นถึงความรู้สึกที่แท้จริงของตัวละครที่เป็นเพียงคนธรรมดาทั่วไป ซึ่งนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นมารวมเข้ากับปัญหาสังคม ซึ่งภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ทั้ง 10 เรื่องนี้ มีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ คือ ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจทั้ง 10 เรื่อง ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้แนวคิดหลักของภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ ดังนี้ 1. การวางโครงเรื่องแบบหลวมๆ ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์มีเพียงบทโครงเรื่องคร่าวๆ ให้กับนักแสดงอ่านก่อนถ่ายทำจริง และให้นักแสดงเข้าไปเผชิญกับเหตุการณ์ที่ต้องพบเจอด้วยตัวเอง 2. การถ่ายทำในสถานที่จริง ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจทั้ง 10 เรื่อง เลือกใช้ถ่ายทำในสถานที่จริงเป็นส่วนมาก ซึ่งมีเพียงภาพยนตร์บางเรื่องเท่านั้นที่มีการเลือกใช้สตูดิโอในการถ่ายทำ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Into the Storm เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเกี่ยวกับพายุทอร์นาโด ซึ่งในขณะที่ถ่ายทำผู้สร้างสรรคต้องจำลองพายุขึ้นเพื่อสร้างสรรคภาพให้สมบุรณ์แบบ ซึ่งเหตุการณ์นี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในขณะที่มีการถ่ายทำ 3. การใช้นักแสดงมือสมัครเล่น ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจทั้ง 10 เรื่อง ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกใช้นักแสดงมือสมัครเล่นมาเป็นนักแสดงนำ 4. การใช้บทสนทนาทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ ต้องการให้ภาพยนตร์เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ดังนั้นนักแสดงจะต้องอิมโพรไวส์เพื่อให้บทสนทนาหรือการแสดงของนักแสดงมีความเหมือนจริง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์จะวางแผนกำหนดโครงร่างและบทภาพยนตร์คร่าวๆ และนำเสนอเรื่องราวแบบสดๆ ในระหว่างการถ่ายทำ โดยนักแสดงจะใช้บทสนทนาตามอารมณ์และความรู้สึกในขณะที่เผชิญเรื่องราวหรือเหตุการณ์ในขณะนั้น เพื่อให้ภาพยนตร์มีความเหมือนจริง ซึ่งมีภาพยนตร์บางเรื่องและผู้สร้างสรรคภาพยนตร์มีการเขียนโครงร่างของบทสนทนาไว้ให้กับนักแสดง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Quarantine แต่ความแตกต่างนี้ไม่ทำให้ภาพยนตร์ที่นำเสนอมีความแตกต่างไปจากภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเรื่องอื่นๆ 5. การหลีกเลี่ยงการดัดแปลงทั้งด้านการตัดต่อ กล้อง และการจัดแสง เลือกใช้รูปแบบที่เรียบง่าย ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจทั้ง 10 เรื่อง ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์หลีกเลี่ยงการดัดแปลงทั้งด้านการตัดต่อ กล้อง และการจัดแสง ซึ่งภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจส่วนใหญ่เลือกใช้การจัดแสงแบบธรรมชาติ และการใช้ดวงไฟที่ติดอยู่กับหัวกล้องเป็นแสงหลัก เช่น แสงที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project แต่ก็มีภาพยนตร์บางเรื่องที่ใช้แสงจากการจัดแสง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Cloverfield ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์เลือกจัดแสงในสตูดิโอ เพื่อให้ภาพที่ถ่ายทำในสตูดิโอเหมือนกับภาพที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่จริง

ดังนั้นการศึกษาภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) มีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism) และทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-Realism) จากการศึกษพบว่าภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจมีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism) ในการนำเสนอเรื่องความเหมือนจริงผ่านกล้อง โดยใช้การนำเสนอในรูปแบบการค้นพบเรื่องราวหรือเหตุการณ์จากฟิล์มหรือกล้องวิดีโอ เพื่อนำเรื่องราวมาถ่ายทอดให้เหมือนกับเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง และมีความสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ (Neo-Realism) ในการใช้แนวคิดหลักภาพยนตร์แนวสัจนิยมใหม่ เช่น การวางโครงเรื่องแบบหลวมๆ การใช้สถานที่จริงในการถ่ายทำ การใช้นักแสดงสมัครเล่น การใช้บทสนทนาทั่วไป และการหลีกเลี่ยงการดัดแปลง ทำให้ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจเป็นภาพยนตร์ที่เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง และผู้ชมภาพยนตร์มีอารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วย และความแตกต่างในการใช้แนวคิดหลักของภาพยนตร์บางเรื่องก็ไม่ได้ทำลายความเป็นภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ



วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ผู้สร้างสรรคร์ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจส่วนใหญ่เลือกผสมผสานแนวภาพยนตร์สัจนิยม ภาพยนตร์แนวเหนือจริง ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญ ภาพยนตร์แนวภัยทางธรรมชาติ ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น หรือภาพยนตร์แนวแฟนตาซี เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ (Found-Footage) มีความเหมือนจริงราวกับว่าเป็นภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์จริง ผู้สร้างสรรคร์ภาพยนตร์จึงนำเสนอเรื่องราวความเหมือนจริงผ่านกล้อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Hardcore Henry เป็นการผสมผสานแนวภาพยนตร์สัจนิยม แนวเหนือจริง แนวแอ็คชั่น และภาพยนตร์แนวแฟนตาซี รวมเข้าไว้ด้วยกันผู้ชมภาพยนตร์จึงรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมไปพร้อมกับเหตุการณ์ ซึ่งการผสมผสานในลักษณะนี้เองทำให้ผู้สร้างสรรคร์ภาพยนตร์เลือกใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ มุมมองในลักษณะนี้ได้ถูกนำมาใช้ดึงดูดอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์ได้มากกว่าภาพยนตร์แนวอื่น ๆ ที่เลือกใช้มุมมองแบบเดียวกัน ซึ่งมุมมองในภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจนี้อาจจะส่งผลให้ผู้ชมภาพยนตร์ที่กำลังรับชมรู้สึกถึงเวียนศีรษะได้ ซึ่งสไตล์ที่ใช้ในการนำเสนอของผู้สร้างสรรคร์ของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจจึงมีความแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ และความแตกต่างของสไตล์ที่ใช้ในภาพยนตร์แนวนี้ก็ได้ทำลายความเป็นภาพยนตร์

ตารางที่ 4 : สไตล์ด้านการนำเสนอของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ(Found-Footage)

สไตล์ด้านรูปแบบของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุตเทจ(Found-Footage)						
ชื่อภาพยนตร์	แนวสัจนิยม (Realism Film)	แนวเหนือจริง (Surrealism)	แนวสยอง ขวัญ/เขย่า ขวัญ (Horror – Thriller Film)	แนวภัย ธรรมชาติ (Disas- ter Film)	แนวแอ็คชั่น (Action Film)	แนวแฟน ตาซี (Fantasy Film)
1.เรื่อง [Rec.]	✓	✓	✓	-	-	-
2.เรื่อง Chronicle	✓	✓	-	-	-	✓
3.เรื่อง Cloverfield	✓	✓	-	-	-	✓
4.เรื่อง Project X	✓	✓	-	-	-	✓
5.เรื่อง Hardcore Henry	✓	✓	-	-	✓	✓
6.เรื่อง The Blair Witch Project	✓	✓	✓	-	-	-
7.เรื่อง Paranormal Activity	✓	✓	✓	-	-	-
8.เรื่อง Quarantine	✓	✓	✓	-	-	-
9.เรื่อง Into the Storm	✓	✓	-	✓	-	-
10.เรื่อง Unfriended	✓	✓	✓	-	-	-

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์แนวฟาวด์ ฟุต เทจ (Found-Footage) เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่มีความครอบคลุม มีความหลากหลาย และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
2. อาจจะมีการศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ไทยแนวฟาวด์ ฟุต เทจ (Found-Footage) ซึ่งยังมีการผลิตงานภาพยนตร์แนวนี้ค่อนข้างน้อยมาก อาจศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพภาพยนตร์ไทยให้ดียิ่งขึ้น และเป็นที่ยอมรับมากยิ่งขึ้น

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

### บรรณานุกรม

- กฤษดา เกิดดี. (2553). **ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น เล่ม 1**. พิมพ์ครั้งที่ 3 นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. [KrisdaKerdee. (2010). **Introduction to film theory and criticism 1**. 3rd Edition. Nonthaburi. Sukhothai Thammathirat Open University.]
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). “ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์.” **วารสารศิลปกรรมศาสตร์**. 1,(1) กรกฎาคม. สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์. [NiphonKunaruck. (2009). “Film Language: Elements of Film.” **Journal of Fine and Applied Arts**. 1, (1) July.]

### เว็บไซต์

- Film Genre 2. (2017). **Realism**. Retrieved: <http://www.fmstudy.blogspot.com>, August 1, 2017
- IMDb. (2019). **How do I submit my rating on IMDb**. Retrieved: <https://help.imdb.com/article/imdb/track-movies-tv/how-do-i-submit-my-rating-on-imdb>, February 10, 2019