



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

## ศึกษาระบบการเสียดสีในภาพยนตร์รูปแบบสารคดีเทียม

ควันธรรม นนทพุทธ<sup>1</sup> และพิสนท์ สุวรรณภักดี<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

email : s61129301007@ssru.ac.th

### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “ระบบการเสียดสีในภาพยนตร์สารคดีเทียม” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการศึกษาระบบการเสียดสีจากภาพยนตร์สารคดีเทียมที่ได้รับการยอมรับจากผู้ชม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างของภาพยนตร์สารคดีเทียมและศึกษาระบบการเสียดสีในภาพยนตร์สารคดีเทียม โดยทำการศึกษาจากภาพยนตร์สารคดีเทียม 3 เรื่อง ได้แก่ 1) This Is Spinal Tap (1984) 2) Borat (2006) และ 3) What We Do in the Shadows (2014)

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์สารคดีเทียมทั้ง 3 เรื่อง มีการหลอกผู้ชมโดยการป้อนข้อมูลเหมือนจริง เพื่อรับรองความรู้สึกของผู้ชมให้มีความรู้สึกที่พวกเขากำลังดูสารคดีจริงอยู่ มีการใช้ ‘เทคนิคของการเสียดสี’ เช่น ‘การล้อเลียน’ ซึ่งเป็นเทคนิคของการเสียดสีที่รูปแบบของสารคดีจะอาศัยศิลปะการเลียนแบบสไตล์ของผลงานผู้อื่นในแง่มุมของเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว และ ‘ความเกินจริง’ ที่นำมาใช้ในสถานการณ์ที่จริงจึงจนกลายเป็นสิ่งที่ไร้เหตุผลและสร้างความขบขัน มีการใช้ ‘กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี’ เช่น การเปรียบเทียบ, การแก้งเสียดสีผู้อื่น นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคและองค์ประกอบที่น่าสนใจในการสร้างภาพยนตร์สารคดีเทียม ได้แก่ การสร้างความสมดุระหว่างตัวละครที่สมจริงและตัวละครที่ไร้สาระ, การใช้กล้องตัวเดียวในการถ่ายทำ และการใช้แสงธรรมชาติเพื่อสร้างความรู้สึกเป็นธรรมชาติและสมจริงแก่ผู้ชม, นักแสดงมีการแสดงแบบด้นสด และมีการใช้ความเกินจริง มีการใช้โทนของภาพยนตร์สารคดีเทียม 2 ประเภท คือ ตลกหน้าตาย (Deadpan Humor) ซึ่งเป็นอารมณ์ขันที่กระตุ้นเสียงหัวเราะภายใต้โทนที่ดูจริงจัง ทำให้คนดูบางกลุ่มคิดว่ามันเป็นสารคดีจริงในครั้งแรกที่ได้ดู แต่เมื่อรับรู้ได้ถึงโทนของสารคดีเทียมจริงอย่างมีประสิทธิภาพจนไม่รู้สึกเหมือนเป็นการหลอกดวงอีกต่อไป และการเล่นใหญ่ (Overdramatize) ด้วยการใช่วิธีที่ไม่คาดคิด ในการผสมผสานการดราม่าแบบขั้นสูงเข้าไปในบทสารคดีเทียม ที่จะช่วยให้ได้โทนที่ต้องการ นอกจากนี้ ก็ยังสามารถสร้างความขัดแย้งในอารมณ์ภายในตัว เรื่องทั้งหมดที่ต้องการความขัดแย้งและเพิ่มดราม่าให้มากขึ้นแม้กระทั่งในสถานการณ์ที่โง่เขลา

คำสำคัญ : ภาพยนตร์สารคดีเทียม, การเสียดสี



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

## Study on Satiric Elements in Mockumentary

Quantham Nonthaput<sup>1</sup> and Pison Suwanpakdee<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>College of Communication Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

email : s61129301007@ssru.ac.th

### Abstract

Research on “satire in mockumentary” is a qualitative research based on studies and analyzes of mockumentary films that have been accepted by audiences. Its objectives are to study the structure of mockumentary and to study the satirical process in Mockumentary The study was conducted from three mockumentary films: 1) This Is Spinal Tap (1984) 2) Borat (2006) and 3) What We Do in the Shadows (2014).

The results of the research were as follows: All three mockumentary have tricked the audience by entering Lifelike information to assure audience' feel that they are watching. True documentaries use 'sarcasm' techniques such as 'parody', a satire technique in which the mockumentary's style is based on the art of imitating the style of the work of others. Existing stories and 'exaggerations' that are used in such serious situations become illogical and amusing. 'Satire language tactics' are used, such as making comparisons, pranking others. There is also a technique used. And some interesting elements in the making of mockumentary include balancing realistic and silly characters, the use of a single camera for filming, and the use of natural light to create a feeling of naturalness and realism. To the audience, performers have improvised performances. And exaggeration has been used There are two types of mockumentary tones used: Deadpan Humor, which is humorous that evokes laughter in a serious tone. This made some audience think it was a real documentary the first time they watched it. But when the audience perceived the tone of mockumentary is so effective it doesn't feel like a hollow anymore, and overdramatize by taking an unexpected approach to incorporating advanced drama into mockumentary chapter. That will help get the desired tone, it can also create conflicts in the mood within. All matters need conflict and increase. More drama even in stupid situations

Keywords: mockumentary, satire



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

## บทนำ

ฐานข้อมูลวิกิพีเดียให้นิยามคำว่า Mockumentary หรือในชื่อไทยว่า สารคดีล้อเลียน, สารคดีเทียม หรือสารคดีปลอม เป็นชนิดของสื่อที่กำเนิดขึ้นในคริสต์ทศวรรษ 1960 และเป็นที่ยอมรับเพิ่มขึ้นในช่วงกลางคริสต์ทศวรรษ 1980 เมื่อมีภาพยนตร์เรื่อง This Is Spinal Tap ที่กำกับโดย Rob Reiner ที่ใช้คำว่า Mockumentary ในบทสัมภาษณ์อธิบายถึงหนังเรื่องนี้ของเขาเอง Mockumentary เป็นรูปแบบหนึ่งของภาพยนตร์อันมีเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ ไปจนถึงตัวละครที่ถูกแต่งขึ้นมา แต่นำมาเสนอเป็นรูปแบบ “สารคดี” ในงานสารคดีเทียมมักใช้การวิเคราะห์ หรือ คำวิจารณ์ต่อเหตุการณ์และประเด็นโดยล้อเลียนในรูปแบบสารคดี มักจะมีเรื่องราวตลก เป็นการล้อเลียนให้เกินจริง สารคดีเทียมจึงไม่มีศาสตร์ของความเป็น Docufiction หรือ Docudrama ไต ๆ ทั้งสิ้น

สื่อประเภท Mockumentary ในปัจจุบันนั้น มีกระจุกกระจายอยู่เพียงจำนวนน้อย ส่วนใหญ่มักจะแพร่หลายเป็นอย่างมากในประเทศฝั่งตะวันตก อาทิเช่น การประสบความสำเร็จอย่างล้นหลามกับชุดซีรีส์ The Office ที่พาไปสัมภาษณ์ชนกลุ่มอาชีพในสำนักงาน หรือชุดซีรีส์ร่วมสมัยโดย Netflix มีชื่อเรื่องว่า American Vandal ที่มีการสัมภาษณ์เพื่อตามจับคนร้ายที่ทำเรื่องป่วนเล็ก ๆ น้อย ๆ ถูกบุให้กลายเป็นเรื่องใหญ่ ซึ่งได้รับผลตอบรับดีจากกลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่ เป็นสิ่งที่น่าสนใจในตัว Mockumentary ต่าง ๆ ที่นอกจากจะมีความบันเทิงตลกขบขันไปแล้ว จะยังมีแง่คิดอะไรเพิ่มเติมในโครงสร้างของ Mockumentary ในขณะเดียวกัน เมื่อเจาะลึกลงไปแล้ว ยังมีองค์ประกอบหลักที่ที่น่าสนใจของ Mockumentary นอกไปจากการหยอกล้อของเนื้อเรื่อง คือการ ‘เสียดสี’ ที่สื่อมาให้เห็นแบบตรงไปตรงมา หรือการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ในบางครั้งเป็นองค์ประกอบที่ถูกใช้งานได้อย่างแยบยลในเนื้อหา

The Anatomy of Satire ผลงานหนังสือ Gilbert Highet ได้กล่าวไว้ ถึงลักษณะของภาษาในการเสียดสีว่า งาน Satire ส่วนใหญ่จะใช้คำพูดคำจาที่รุนแรง, ไม่สุภาพ, ไร้สาระ หรือคำพูดที่ตลกตลก และการใช้ภาษาที่ไม่ใช่ภาษาเขียน แสดงให้เห็นภาษาที่ใช้ในการเสียดสีส่วนใหญ่เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานเดิม ทั้งในแง่ของไวยากรณ์ การใช้คำ รวมถึงภาษาในการเสียดสียังเป็นที่ยอมรับในการสร้างความหมายแฝงให้ผู้ฟังต้องตีความด้วย ‘การเสียดสี’ จึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์สารคดีเทียมส่วนใหญ่

ด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง “กระบวนการเสียดสีในภาพยนตร์รูปแบบสารคดีเทียม” เพื่อเจาะลึกโครงสร้างภายในของประเภทสื่อที่ยังไม่ได้รับความสนใจมากเท่าที่ควร ถือเป็นงานประเภทที่โดนมองข้ามไปไม่น้อยในประเภทของสื่องานวิจัยครั้งนี้ ยิ่งเป็นการแสดงออกให้เห็นถึงลักษณะและความน่าสนใจในสื่อประเภทนี้มากยิ่งขึ้น ทั้งอาจยังเป็นข้อมูลที่จะนำไปประยุกต์ใช้ทำสื่อในรูปแบบนี้ให้ไปในทิศทางเดียวกันได้เช่นกัน ผู้ทำวิจัยมีความเชื่อว่า นอกจากสื่อจะให้ความบันเทิงกับเราอย่างเต็มที่แล้ว หน้าที่ของสื่อก็ยังสามารถทำให้เราถูกคิดถึงข้อเท็จจริงอะไรบางอย่างได้เช่นเดียวผ่านประเภทสื่อที่มีหน้าที่เพื่อหยอกล้อ และเสียดสีนั่นเอง

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษากระบวนการเสียดสีในภาพยนตร์รูปแบบสารคดีเทียม
- 2) เพื่อศึกษาโครงสร้างของสารคดีเทียมอย่างลึกซึ้ง

## ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีการวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative) ด้วยการศึกษาและวิเคราะห์จากบทภาพยนตร์สารคดีเทียมจากหลากหลายเรื่องผ่านประมวลการจัดอันดับ และการให้คะแนนสูงสุดจากผู้ชมส่วนใหญ่ในฐานข้อมูล



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

เว็บไซต์ IMDb ในหมวดหมู่ ‘Best Mockumentaries’ เพื่อการศึกษากระบวนการเสียดสีและโครงสร้างของสารคดีเทียม มาเป็นจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่

- 1) This Is Spinal Tap (1984)
- 2) Best in Show (2000)
- 3) Borat (2006)
- 4) What We Do in the Shadows (2014)
- 5) American Vandal (2017)

รวมทั้งศึกษาจากแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับสารคดีเทียมเบื้องต้นทั้งหมดที่เลือกมา เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูล ประกอบกับการวิจัยที่ทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดสำหรับงานวิจัยนี้ จะประกอบด้วย ข้อมูลที่ศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต ที่น่าเชื่อถือ อาทิเช่น บทความ หรือ video essay ที่สามารถนำมาพัฒนาและใช้ร่วมกันในงานวิจัยชิ้นนี้ได้

### แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### การเสียดสี

ความหมายของคำว่า "เสียดสี" โดยทั่วไปแล้ว หมายถึง "อาการที่กระทบกระเทียบเหน็บแนม" จากความหมายที่ว่านี้ จะเห็นได้ว่า การเสียดสี คือ การดำเนินอย่างไม่ตรงไปตรงมา นับว่าเป็นความหมายที่สอดคล้องกับความหมายทางวรรณคดีของการเสียดสีที่มาจากคำว่า "Satire" หมายถึง "ศิลปะการเขียนที่ใช้กลวิธีทำเรื่องสำคัญให้กลายเป็นเรื่องขบขันเพื่อเสียดสีล้อเลียน ความเขลาหรือความไม่ถูกต้องของมนุษย์และสังคม" เมื่อเปรียบเทียบทั้งสองความหมายของ "การเสียดสี" ทำให้เข้าใจว่าความหมายทั้งสองมีความใกล้เคียงกันในแง่ที่ว่า การเสียดสีมีวัตถุประสงค์เพื่อตำหนิหรือวิพากษ์วิจารณ์ในบางสิ่ง การกระทบกระเทียบในความหมายทั่วไป สื่อถึงความไม่ตรงไปตรงมา ซึ่งก็คืออารมณ์ขันที่ใช้เป็นสื่อในการตำหนิแทนที่จะเลือกการกล่าวโดยตรง ดังที่ปรากฏในความหมายของการเสียดสีในทางวรรณคดี

ความหมายของ 'การเสียดสี' ในภาษาและวรรณกรรม หมายถึง ศิลปะการเขียนที่ใช้กลวิธีทำเรื่องสำคัญให้กลายเป็นเรื่องขบขันเพื่อเสียดสี ล้อเลียนความเขลาหรือความไม่ถูกต้องของมนุษย์และสังคม เรื่องเสียดสีมีความแตกต่างจากเรื่องขบขันตรงที่ 'เรื่องขบขัน' มีจุดมุ่งหมายให้ขบขันเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่ 'เรื่องเสียดสี' นั้นมุ่งขบขันอย่างเย้ยหยัน กล่าวคือ การใช้เสียงหัวเราะเป็นอาวุธเพื่อทิ่มแทงให้ผู้ที่เป็นเป้าหมายเกิดความอับอายและเจ็บปวด เพื่อที่จะได้นำจุดตรงนั้นไปปรับปรุงแก้ไขในข้อผิดพลาด และไม่ให้ผู้ใดกระทำข้อผิดพลาดเหล่านั้นอีกครั้ง

คำจำกัดความของการเสียดสี จึงหมายถึง การใช้ภาษาแบบกล่าวกระทบ กระเทียบ เปรียบเปรย หรือในลักษณะประชดประชันพฤติกรรมของมนุษย์และสถาบันต่าง ๆ ภายในสังคม เพื่อชี้ให้เห็นถึงข้อบกพร่อง โดยไม่วิเคราะหวิวิจารณ์หรือกล่าวตำหนิโดยตรง แต่เป็นการพูดวิวิจารณ์เชิงกระทบเพื่อแสดงเจตนาหมายนัยประหวัดมากกว่านัยตรง

Gilbert Highet กล่าวถึงลักษณะของภาษาในการเสียดสีว่างาน Satire ส่วนใหญ่จะใช้คำพูดคำจาที่รุนแรง, ไม่สุภาพ, ไร้สาระ หรือคำพูดที่ติดตลก และการใช้ภาษาที่ไม่ใช่ภาษาเขียน แสดงให้เห็นภาษาที่ใช้ในการเสียดสีส่วนใหญ่เป็ยงเบนไปจากมาตรฐานเดิมทั้งในแง่ของไวยากรณ์ การใช้คำ รวมถึงภาษาในการเสียดสียังเป็นที่ยอมรับในการสร้างความหมายแฝงให้ผู้ฟังตีความด้วย

บทความจาก Matrix Education ยังมีการเสริมอีกว่า ผลกระทบจากการเสียดสีเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังอย่างยิ่งในการให้บทเรียนทางศีลธรรมโดยมีจุดประสงค์ในการสอน หนึ่งในผลกระทบที่สำคัญอย่างหนึ่งของการเสียดสีคือการปลอบโยนผู้ทุกข์ยาก และทุกข์ทรมานจากความสุขสบาย นักเสียดสีที่ดีจะพยายามทำให้คนที่อาจรู้สึกหนักใจกับสภาวะของสังคม โดยบอกพวกเขาว่า พวกเขาไม่ได้อยู่คนเดียว ในขณะที่เดียวกันก็ให้ความกระจ่างกับประเด็นนี้ต่อหน้าผู้ที่มีอำนาจ



## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

ในการสร้างการเปลี่ยนแปลง ผ่านงานเขียนของพวกเขา นักเสียดสีพยายามที่จะแก้ไขสังคมโดยพยายามที่จะย้อนกลับแนวโน้มของความเสื่อมโทรม และบังคับให้ผู้คนไม่นิ่งนอนใจ

#### หมวดหมู่ของการการเสียดสี

การเสียดสีจะมีการจัดหมวดหมู่อยู่ที่ใครหรืออะไรที่ต้องการจะเสียดสี สิ่งธรรมดาที่โดนเสียดสี มีดังนี้

##### 1. การเสียดสีทางการเมือง

ในแง่หนึ่งจะให้ความสนใจกับความชั่วร้ายที่มีอยู่ในสถาบันการปกครอง หรือนักการเมืองโดยเฉพาะ การเสียดสีทางการเมืองมีหน้าที่เพื่อเผยที่มาสู่ปัญหาที่สังคมมักเพิกเฉย โดยทำหน้าที่เป็นกลไกในการกระตุ้นเพื่อการเปลี่ยนแปลง

##### 2. การเสียดสีทางสังคม

จะเป็นมุ่งเป้าไปที่พฤติกรรมโดยทั่วไปที่เกิดขึ้นภายในสังคม ซึ่งมักเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในแง่ลบ เช่น อวดดี และความเห็นแก่ตัวของบุคคล ซึ่งอาจจำเป็นต้องลบออกไป หรือถูกประเมินใหม่

##### 3. การเสียดสีชีวิตประจำวันโดยทั่วไป

สิ่งนี้เป็นการเยาะเย้ยชีวิตทั่วไป และความน่าเบื่อของงานที่ผู้คนอาจตกอยู่ในห้วงเวลานั้น ยกตัวอย่างเช่น ชุดซีรีส์ การ์ตูน The Simpson

##### 4. การเสียดสีเชิงปรัชญา

การเสียดสีเชิงปรัชญา เป็นการระบุถึงคุณค่าที่อาจถูกฝังแน่นอย่างลึกซึ้งในมนุษยชาติแบบโดยรวม มักเป็นเป้าหมายสำคัญของการเสียดสีดังกล่าว

#### เทคนิคของการเสียดสี

ผู้วิจัยได้พบบทความของ Luke Edley ที่ระบุถึงเทคนิคและองค์ประกอบของการเสียดสีไว้ โดยได้มีการจำแนกเทคนิคของการเสียดสีออกมา 4 รูปแบบ ซึ่งแต่ละเทคนิคสามารถทำให้มุ่งเป้าไปที่เป้าหมายเชิงเสียดสีเฉพาะของผู้เสียดสีได้ มีดังต่อไปนี้

##### 1. ความเกินจริง

ขั้นตอนแรกในการสร้างรูปแบบการเสียดสีที่ประสบความสำเร็จได้ คือการหาสิ่งที่เป็นความเกินจริง สิ่งนี้อาจเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อน และมีขนาดเล็ก เช่น ในการพรรณนาตัวละครหรือในโลกภายในของตัวละคร หรืออาจเป็นเต็มรูปแบบ เช่นเดียวกับการตั้งพื้นหลังจากที่เกินจริง แม้กระทั่งสถานการณ์จะเล่าเรื่องทั้งหมดเอง ไม่ใช่เรื่องยากเกินไปในการพูดเกินจริงในสิ่งที่คุณตั้งใจจะเสียดสีซึ่งเป็นเทคนิคที่มีประโยชน์เพียงใด โดยการบิดเบือนวิธีที่เกิดจากพรรณนาถึงบางสิ่งบางอย่าง และขยายขนาดของมันมากเกินไปจนถึงส่วนปลายของมัน กลายเป็นสิ่งที่ไร้เหตุผลหรือชัดเจนต่อผู้คน สิ่งนี้จะช่วยเน้นการเสียดสีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

##### 2. ความไม่ลงรอยกัน

เทคนิคที่สองของการเสียดสีคือการสอดแทรกสิ่งต่าง ๆ ลงในสภาพแวดล้อมนอกสถานที่ โดยวางสิ่งเหล่านี้หากต้องการในลักษณะที่ทำให้สิ่งเหล่านี้ดูไร้สาระ สิ่งนี้สามารถทำได้ โดยใช้สิ่งที่เป็นยุคสมัยหรือเพียงแคใส่รายละเอียดอันผิวเผินที่ขัดต่อตรรกะไม่สมเหตุผล หรือทดสอบความคิดของผู้คนเกี่ยวกับความเป็นไปได้ แน่ใจว่าผลกระทบที่ต้องการคือการถ่ายทอดข้อความเสียดสีโดยทำให้มันดูไร้สาระ





การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

3. การกลับตรงกันข้าม

เทคนิคที่สามของการเสียดสีคือการกลับตรงกันข้าม ซึ่งผู้เขียนจะล้มล้างสถานการณ์เพื่อนำเสนอการผกผันว่าสิ่งต่าง ๆ จะกลับมาสู่ผู้ชมได้อย่างไร โดยปกติจะเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่นำเสนอที่ตรงกันข้ามกับภาวะปกติ (ตามที่เราเข้าใจ) เพื่อสร้างประเด็นเสียดสีเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ

4. การล้อเลียน

เทคนิคที่สี่ของการเสียดสีคือการล้อเลียน ซึ่งอาศัยศิลปะการเลียนแบบสไตล์ของผลงานผู้อื่น ในแง่มุมของเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว หรือในแง่มุมโวหารที่เลือกหยิบยืมสไตล์มาจากผลงานผู้อื่น ปัญหาหลักของการล้อเลียนคือการที่พวกเขาหลงเอยด้วยการเป็นข้อความที่ประสิทธิภาพต่อยกกว่า แทนที่จะตั้งเป้าให้เป็นความดั้งเดิมอย่างแท้จริง

**กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี**

กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อเสียดสีปรากฏกลวิธีที่พบมาก ดังต่อไปนี้

1. การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน

ผู้วิจัยได้ตามแนวทางของ ฌ็อง-ปอล ซาทูร์ ว่า การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน หมายถึง การพูดอย่างหนึ่งแต่ความหมายตรงกันข้าม หรือการพูดสิ่งที่ผู้พูดเชื่อว่าจะเป็นเท็จ และการแสดงออกถึงวัจนกรรมต่าง ๆ โดยละเมียดเงื่อนไขความจริงใจของวัจนกรรมประเภทนั้นซึ่งพบว่า การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน มักเป็นกลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีที่พบมากที่สุด ยกตัวอย่างเช่น

1.1 การใช้ถ้อยคำที่มีความหมายตามรูปขัดแย้งกับถ้อยคำใกล้เคียงกัน

เป็นการกล่าวถ้อยคำหนึ่งเพื่อแสดงความหมายขัดแย้งกับความหมายของถ้อยคำอื่นที่ผู้เสียดสีกล่าว ซึ่งความขัดแย้งกันระหว่างความหมายของรูปคำที่ผู้เสียดสีจะเลือกใช้ กับความหมายของถ้อยคำแวดล้อมนี้ จะเป็นตัวชี้แนะให้ผู้ถูกเสียดสีได้เข้าใจว่าตนกำลังถูกเสียดสี

1.2 การใช้ถ้อยคำแบบกล่าวเกินจริง

เป็นรูปแบบของการกล่าวให้เกินความเป็นจริงไป ซึ่งเป็นการใช้ถ้อยคำในการกล่าวถึงสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวัน เพื่อแนะนำความหมายบางประการเพื่อเสียดสีผู้ถูกเสียดสี

1.3 การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการถาม

เป็นถ้อยคำที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขเกี่ยวกับความจริงใจการถาม กล่าวคือ ผู้พูดไม่ได้ต้องการคำตอบหรือข้อมูลใด ๆ จากผู้ฟัง แต่ต้องการที่จะสื่อความหมายอะไรบางอย่างที่ตรงกันข้ามกับถ้อยคำที่กล่าวมาเพื่อเป็นเสียดสีผู้ฟัง

1.4 การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมการแนะนำ

เป็นถ้อยคำที่ไม่ได้เป็นไปตามเงื่อนไขเกี่ยวกับความสนใจในการแนะนำ กล่าวคือ ผู้พูดไม่ได้ต้องการให้ผู้ฟังกระทำตามสิ่งที่ผู้พูดแนะนำ แต่เป็นการเสียดสีในตัวผู้ฟังเอง ผู้เสียดสีจะแนะนำให้ผู้ถูกเสียดสีกระทำในสิ่งที่ผู้เสียดสีคิดว่าไม่เป็นประโยชน์ต่อผู้ถูกเสียดสี การใช้ถ้อยคำนัยผกผันในรูปวัจนกรรมในการแนะนำเช่นนี้ เป็นการแสดงความไม่พอใจต่อการกระทำ พฤติกรรมหรือความคิดของผู้ถูกเสียดสี ว่าสิ่งนั้น ๆ เป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ถูกต้อง และไม่มีความต้องการให้กระทำเช่นนี้

2. การใช้คำเรียกบุคคล

2.1 การใช้สมญานาม

ในงานวิจัยของ ศิริพร ภักดีผาสุก ได้ให้ความหมายของสมญานามว่า นามที่เป็นคำ กลุ่มคำ หรือข้อความที่ใช้เป็นชื่อเรียกหรืออ้างถึงบุคคล สิ่งของ ซึ่งไม่ได้ใช้เป็นชื่อจริง ที่มาของสมญานามนั้นมีต้นกำเนิดมาจากคุณสมบัตินางประการ ได้แก่ ชื่อจริง ชื่อเล่น รูปร่างหน้าตา พฤติกรรม สถานภาพ ชีวิตประวัติ พื้นฐานอาชีพเดิม ภูมิลำเนา เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง



## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

#### 2.2 การใช้คำเพื่ออ้างถึงโดยไม่ระบุชื่อ

คือการใช้คำที่ผู้เขียนใช้กล่าวถึงบุคคลหนึ่งโดยให้ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลนั้น แต่ไม่ได้ระบุเจาะจงถึงชื่อหรือว่าหมายถึงบุคคลใด แต่ผู้เขียนต้องการตีความเอง โดยอาศัยบริบทว่าผู้เขียนกำลังกล่าวถึงบุคคลใด การใช้วลีเพื่ออ้างถึงโดยไม่ระบุชื่อจะเห็นได้ว่า กลวิธีดังกล่าวจะสามารถใช้การเป็นการเสียดสีได้ พร้อมทั้งหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบในกรณีที่ถูกเสียดสีไม่พอใจ แต่ใช้วิธีให้รายละเอียดประกอบ

#### 3. การใช้การเล่นทางภาษา

ในงานวิจัยของ Joel Sherzer ได้มีการอธิบายไว้ว่า การเล่นทางภาษาเป็นการจัดการ (Manipulate) หรือเป็นการเล่นกับองค์ประกอบของภาษาในแง่ที่สัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่น ๆ และในแง่ที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมการใช้ภาษานั้น ๆ

การเล่นทางภาษานั้น มีทั้งการเล่นเสียงพยัญชนะ สระ และเสียงวรรณยุกต์ รวมไปถึงการเล่นคำ หรือการเล่นความหมายซ้อนของคำนั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น

##### 3.1 การเล่นเสียง

คือ การใช้คำที่ผู้เขียนใช้การเล่นเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่มีเสียงใกล้เคียงกัน ในการสร้างคำใหม่เพื่อเสียดสีผู้ที่ถูกเสียดสี

##### 3.2 การเล่นคำ

คือ การทำคำ หรือวลีหนึ่ง สามารถเชื่อมโยงไปสู่ความหมายสองความหมายที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันได้ ในเวลาเดียวกัน หรือเป็นการเล่นความหมายซ้อน หรือความกำกวม

#### 4. การใช้ความเปรียบ

คือการกล่าวถึงสิ่งสองสิ่ง โดยสิ่งหนึ่งเป็นแบบหรือแนวที่ใช้เปรียบเทียบ ส่วนอีกสิ่งหนึ่งเป็นสิ่งที่ถูกเปรียบเทียบ ซึ่งในกรณีของการเสียดสีก็คือผู้ถูกเสียดสีนั่นเอง

#### 5. การสร้างคำ

คือการใช้คำที่ผู้เขียนนำคำมาประกอบกันในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้มีคำใหม่หรือความหมายใหม่ขึ้นมา เพื่อใช้เสียดสีผู้ถูกเสียดสี

#### 6. การสร้างเสียดสีผู้อื่น

คือการใช้คำที่ผู้เขียนจะใช้ถ้อยคำเสียดสีสิ่งหนึ่งหรือบุคคลหนึ่ง โดยมีเป้าหมายให้ถ้อยคำที่กล่าวนั้นไปกระทบถึงผู้ถูกเสียดสี

#### 7. การยกตัวอย่าง

คือการใช้คำที่ผู้เขียนยกตัวอย่างเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นมาก่อน เพื่อเป็นการเสียดสีผู้ถูกเสียดสี

#### 8. การใช้ความหมายแฝง

คือการใช้ถ้อยคำที่มีความหมายแฝง ไม่ใช่ถ้อยคำที่มีความหมายประจำคำ เป็นความหมายในแง่ลบที่ลึกซึ้งบางแง่มุม ซึ่งสัมพันธ์กับคำนั้น ๆ

#### 9. การยกค่างกล่าวของบุคคล

คือการใช้คำที่ผู้เขียนอ้างถึงค่างกล่าวของบุคคลอื่น เพื่อต้องการเสียดสีผู้ถูกเสียดสี

#### 10. การใช้คำไม่เจาะจงเป้าหมาย

คือการใช้คำที่มีความหมายกว้างที่สามารถอ้างถึงบุคคลได้เป็นจำนวนมาก ไม่จำกัดว่าจะอ้างถึงบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะ เพื่อกล่าวถึงผู้ถูกเสียดสีเพียงบุคคลเดียว



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

**สารคดีเทียม**

หรือในชื่อภาษาอังกฤษว่า Mockumentary คือ ภาพยนตร์หรือรายการโทรทัศน์ในเชิงเสียดสีที่ผสมผสานการสร้างภาพยนตร์ในสไตล์สารคดีกับตัวเนื้อเรื่องที่สมมติขึ้น แต่ถึงแม้ว่าการล้อเลียนจะมีเหตุการณ์สมมติ แต่ก็แตกต่างจากเรื่องเล่าแบบดั้งเดิมเป็นอย่างมาก การด้นสดมักเป็นลักษณะสำคัญของสารคดีเทียม ในกรณีนี้ บทสนทนาจะ กลายเป็นสิ่งที่ร้องจากหัวข้อและตัวละคร ตัวอย่างเช่น ผลงานคลาสสิก ของ Christopher Guest เรื่อง 'This Is Spinal Tap' ที่ดำเนินโดยสคริปต์เพียงสี่หน้า และอักขระคัมภีร์ไบเบิล อย่างไรก็ตาม สคริปต์ของสารคดีเทียมมักเป็นสิ่งที่ที่ไม่ได้รับความสนใจและมักถูกละเลย บ่อยครั้งที่สารคดีเทียมที่ดูเหมือนว่าจะอาศัยการด้นสดที่มีสคริปต์แค่วินาทีทางพวกเขา

**เทคนิคของการสร้างสารคดีเทียม**

บทความของเว็บไซต์ Industrial Scripts มีการเผยถึงเทคนิค และองค์ประกอบที่น่าสนใจสำหรับการศึกษาในการเขียนเรื่องสารคดีเทียมให้ได้ยอดเยี่ยม มีกระบวนการดังต่อไปนี้

**1. ค้นหาตัวละครที่แปลกประหลาด**

ตัวละครที่มักได้รับความนิยมในสารคดีเทียมนั้นมีตั้งแต่วงเมทัลที่ถูกสมมติขึ้น ไปยัง สุนัขจากรายการโชว์ของอเมริกัน ตัวละครที่น่าสนใจมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นประเภทใดก็ตาม แต่ประสิทธิภาพของสารคดีเทียมส่วนใหญ่มักขึ้นอยู่กับ การวางอุบายและความผิดปกติของตัวละครอยู่บ่อยครั้ง

การค้นหาสมมูลที่เหมาะสมระหว่างความสมจริง และความไร้สาระ เป็นส่วนที่สำคัญในการเขียนตัวละคร เช่นเดียวกับสคริปต์ของสารคดีเทียมอื่น ๆ องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดที่จะเชื่อมโยงสไตล์สารคดีที่ทำให้ตัวละครดูสมจริง และเป็นธรรมชาติมากที่สุด ทำให้พวกเขาสร้างไดนามิกส์ที่สร้างสรรค์ให้กับเรื่องราว

**1.1 ความสมมูลของตัวเอกในสารคดีเทียม**

เช่นเดียวกับการเขียนในทุกแง่มุมที่ไม่ได้ตรงตามหลักวิทยาศาสตร์ แต่ตัวละครจำลองบางตัวมีลักษณะที่เกินจริงและสมจริงซึ่งรวมเข้าด้วยกัน มันจะเป็นส่วนที่มีประสิทธิภาพมาก อย่างไรก็ตาม หากตัวละครมีความเกินจริงจนขาดคุณสมบัติที่แท้จริงไป ผู้ชมจะหมดความสนใจในภาพยนตร์โดยกะทันหัน ตัวละครในสารคดีเทียมจะมีความซับซ้อนมากที่สุดเมื่อพวกเขามีความน่าเชื่อถือเพียงพอ หรือสามารถสัมพันธ์กับผู้ชมได้เพียงพอ จะสามารถทำให้ผู้ชมระงับความไม่เชื่อลงไปได้ มีดังต่อไปนี้

**1.1.1 ตัวละครไร้สาระ**

ประการแรก บุคลิกภาพที่เกินจริง และเน้นที่นิสัยใจคอ ในการทำเช่นนั้น ตัวละครจึงควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้:

- มีข้อบกพร่องหนึ่งหรือสองข้อที่ปรากฏอยู่เป็นประจำ เพื่อนำทางไปสู่ความท้าทายของพวกเขา
- มีความแข็งแรง แต่ในบางครั้งก็มีความคิดเห็นที่รุนแรงและขัดแย้งกันในบางครั้ง
- ชูความสนใจเฉพาะกลุ่ม หรือความสนใจในงานอดิเรกที่แปลกประหลาด
- สัตว์เลี้ยงที่ก่อให้เกิดปฏิกิริยาที่รุนแรง
- การรับรู้ที่ผิดเพี้ยนเกี่ยวกับตัวเองหรือโลก

**1.1.2 ตัวละครจริง**

สิ่งสำคัญคือต้องทำให้ตัวเอกของคุณมีความสมจริง มีความเหมือนคนจริง ตัวละครจึงควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้:

- เป้าหมายที่พวกเขาพยายามบรรลุอย่างแท้จริง
- ความสัมพันธ์ที่มีความหมายกับตัวละครอื่น





## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

- อารมณ์ที่ได้รับผลกระทบจากความขัดแย้งภายในและภายนอก
- แรงจูงใจที่ขับเคลื่อนการกระทำของพวกเขา (แม้ว่าแรงจูงใจจะเป็นเรื่องตลกก็ตาม)

#### 2. พยายามใช้กล้องเพียงตัวเดียวในการถ่ายทำ

ไม่ใช่ตัวเลือกที่ใหญ่โตมากที่จำเป็นต้องใช้หลายมุมมอง แต่ให้ทำงานในกระบวนการถ่ายให้เหมือนได้รับมอบหมายงานให้ถ่ายทำสารคดีในงบประมาณที่จำกัด ดังนั้น การใช้กล้องเพียงตัวเดียวเป็นตัวเลือกที่ดีที่สุดในการถ่ายทำ หากเพิ่มกล้องเป็นสองตัว ก็ยังคงปกติสำหรับการบันทึก B-Roll หรืออย่างอื่น แต่อย่าใช้กล้องมากกว่าสองตัว เพราะจะเป็นการทำลายความรู้สึกของภาพยนตร์โดยสิ้นเชิง

#### 3. การใช้มือถือกล้องถ่าย หรือพูดเทจสั้นเป็นเรื่องที่ปกติ

สารคดีเทียมจะให้ความรู้สึกของผู้ชมตามสารคดีมาตรฐาน แต่เราจะปล่อยให้มันดูเป็นไปตามธรรมชาติมากขึ้น โดยผู้ควบคุมกล้อง การมีภาพสั่นไหวในบางครั้งซึ่งดูไม่เป็นมืออาชีพ หรือมีการซูมเข้า ซูมออกในบางครั้ง ยังคงปกติในการถ่ายทำรูปแบบนี้

#### 4. ใช้แสงธรรมชาติ หรือการจัดไฟที่เรียบง่าย เล็กน้อย

ไม่จำเป็นต้องใช้เวลามากไปกับการจัดแสงให้สมบูรณ์แบบ ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องทำให้มันดูสวยงามหรือดูมืออาชีพเกินกว่าจะเป็นรูปแบบสารคดีเทียม เป้าหมายของสารคดีเทียมจึงคือการสร้างส่วนหน้าของความจริง โดยทั่วไปแล้วการจัดแสง, เครื่องแต่งกาย, ฉาก และมุกกล้องที่ฟุ่มเฟือยจึงไม่จำเป็น

#### 5. อย่ากลัวที่จะดันสด

บางครั้งอาจมีสิ่งที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากสคริปต์ที่เขียนขึ้นไว้ อาจขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่ทำให้เกิดขึ้นจากตัวนักแสดงเองในเหตุการณ์แบบสุ่ม บางทีอาจจะเป็นฉากที่ล้ำค่ามากฉากหนึ่ง ที่จะสามารถใช้ได้ในเรื่องที่มาจากการ์ตูนสดของตัวนักแสดงเอง

#### 6. ความเกินจริงที่จำเจที่เราสามารถรู้สึกสัมพันธ์ไปกับมัน

สิ่งที่ดีที่สุดที่จะทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเชื่อมต่อกับเรื่อง คือการเพิ่มตัวละครที่ผู้ชมสามารถรู้สึกสัมพันธ์ได้ ยังไม่ต้องกลัวที่จะเป็นความจำเจ เพราะความจำเจวางสมดุลความท้าทายในกระบวนการของเรื่อง เหมือนกับสิ่งที่เราเคยเห็นมาก่อน จากนั้นตัวละครในสารคดีเทียมที่มีความแปลกประหลาดที่เราสามารถรู้สึกสัมพันธ์กับเขาได้อย่างดี

#### 7. ลองสัมภาษณ์คนจริงแทนที่จะเป็นนักแสดง

ถ้าหากอยากลองเพิ่มบทสัมภาษณ์ที่มีความตรงไปตรงมา ไม่ต้องใช้นักแสดง แต่ลองสัมภาษณ์คนจริง ๆ เพื่อประกอบอยู่ในเรื่อง อาจได้ผลลัพธ์ที่น่าสนใจขึ้นกับเรื่อง

#### 8. อย่าใช้การสัมภาษณ์แบบ Talking Head มากจนเกินไป

การสัมภาษณ์แบบ Talking Head หรือการใช้เสียงสัมภาษณ์ของตัวละครบรรยายเป็นสิ่งที่ดีที่สุดในสารคดีเทียมที่จะสามารถอธิบายว่าตัวละครรู้สึกอย่างไร, เพิ่มความบิดเบี้ยวสำหรับฉาก, การเปลี่ยนฉาก หรือสร้างความเข้าใจผิดของตัวละครที่นำไปสู่ผลลัพธ์ที่ตลกขบขัน แต่อย่างไรก็ตาม หากใช้การสัมภาษณ์บ่อย ๆ จะดูเรื่องราวลงไป แม้จะเป็นส่วนที่สำคัญ ให้ใช้เป็นส่วนเครื่องปรุงเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ได้ผลดี เช่น พยายามใช้การสัมภาษณ์เพื่อเน้นเฉพาะสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และหากเรื่องราวไม่คืบหน้า ก็สามารถให้เสียงผู้บรรยายพูดบรรยายลงไปในเรื่องได้เช่นกัน

#### โทนของสารคดีเทียม

นอกจากนี้ บทความจาก Industrial Scripts ยังได้มีการระบุไว้ว่า สารคดีเทียมยังมีการจำแนกโทนที่ถูกใช้ภายในเรื่องที่แตกต่างกันออกไปใน 2 ประเภท ดังนี้



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

1. Deadpan Humor

เป็นชนิดของความตลกหน้าหนึ่ง ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของความเป็นเอกลักษณ์ของโทนสารคดีเทียม ชนิดของอารมณ์ขันที่ตัวละครส่งบทสนทนาที่ไร้สาระพร้อมกับแสดงออกทางน้ำเสียงที่ไร้อารมณ์ เป็นอีกแง่มุมหนึ่งของสารคดีเทียมที่มีประสิทธิภาพส่วนใหญ่เกิดจากความเปรียบต่าง เช่น American Vandal สารคดีเทียมที่สืบสวนหาตัวคนร้ายที่ผิดสเปิร์มรถจำนวนมากในซีซั่นหนึ่ง และอาชญากรรมที่เชื่อมโยงไปยังคนร้ายที่ประกาศตัวเองเป็น "Turd Burglar" ในซีซั่นสอง โดยแทบจะอาศัยอารมณ์ขันแบบ Deadpan เพื่อกระตุ้นเสียงหัวเราะ ภายในโทนที่ดูจริงจังทำให้คนดูบางกลุ่มคิดว่ามันเป็นสารคดีจริงในครั้งแรกที่ได้ดู แต่เมื่อรับรู้ได้ถึงโทนของสารคดีเทียมจริงอย่างมีประสิทธิภาพจนไม่รู้สึกละอายเหมือนเป็นการหลอกลวงอีกต่อไป

2. Overdramatize

รูปแบบที่เป็นมากกว่า Deadpan Humor ด้วยการค้นหาวิธีที่ไม่คาดคิดในการผสมผสานการดราม่าแบบขั้นสูงเข้าไปในบทสารคดีเทียมที่จะช่วยให้ได้โทนที่ต้องการ นอกจากนี้ ก็ยังสามารถสร้างความขัดแย้งในอารมณ์ภายในตัว เรื่องทั้งหมดต้องการความขัดแย้ง และเพิ่มดราม่าให้มากขึ้น แม้กระทั่งสถานการณ์ที่โง่เขลา ก็เป็นอีกวิธีที่มีประสิทธิภาพในการเน้นย้ำระหว่างความธรรมดาและความไร้สาระ ตัวอย่างเช่น ซีซั่นแรกของ American Vandal ที่ออกมาอย่างกับเรื่องราวของอาชญากรรมจริง แต่ไม่มีใครถูกลักพาตัวหรือถูกฆาตกรรม ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพียงแค่หาตัวการทำพ่นสเปิร์มใส่รถในบริเวณโรงเรียนก็แค่นั้น, ระหว่างการฝึกซ้อมหนีไฟในเรื่อง 'The Office' ที่ตัวละคร Oscar ปีนขึ้นไปอยู่บนเพดาน Michael โดยโปรเจกเตอร์ออกจากนอกหน้าต่าง และ Stanley เองเกิดอาการหัวใจวาย หรือการถกเถียงกันในเรื่อง 'This Is Spinal Tap' ระหว่างมือกีตาร์และผู้จัดการ เกี่ยวกับแผ่นขนมปังที่มีชิ้นเล็กมาก สร้างความไม่พอใจให้ตัวนักดนตรีเองเป็นอย่างมาก

ผลการวิจัย

การเสียดสีของ This Is Spinal Tap (1984)

1. การเสียดสีผ่านการนำเสนอ

เป็นผลงานภาพยนตร์สารคดีเทียมของ Rob Reiner ที่บอกเล่าเรื่องราวของการสำรวจวงร็อกชื่อดังของประเทศอังกฤษ นามว่า 'Spinal Tap' ประกอบไปด้วยสมาชิกโดยหลัก ๆ คือ David St. Hubbins, Nigel Tufnel และ Derek Smalls ผ่านการสัมภาษณ์โดยผู้จัดทำสารคดี Marty DiBergi ที่จะเดินทางไปพร้อมกับวง Spinal Tap ในช่วงเวลาที่พวกเขา มีทัวร์คอนเสิร์ตภายในสหรัฐอเมริกา ได้พบกับจุดเปลี่ยนต่าง ๆ ต่อมาทำให้เกิดทิศทางและการเปลี่ยนแปลงขึ้นสำหรับวง 'This Is Spinal Tap' ถือเป็นเรื่องแรก ๆ ที่บุกเบิกแนวทางและกำเนิดประเภทของหนังที่เรียกว่า 'Mockumentary' ขึ้น ทำให้เกิดความนิยมอย่างกว้างขวาง และกลายเป็นประเภทของหนังที่ถูกนำไปต่อยอดเป็นผลงานในครั้งหลังๆ ต่ออีกมากมาย

ในช่วงเริ่มต้นของเรื่อง ผู้จัดทำสารคดี Marty DiBergi ได้มีการกล่าวอ้างถึงคลิปร็อกที่ผู้จัดทำสารคดีได้ไปค้นพบกับวง Spinal Tap ที่มีชื่อว่า Electric Banana พร้อมทั้งมีการเน้นย้ำถึงคนดูว่าไม่ต้องไปค้นหามัน เพราะมันไม่มีอีกต่อไปแล้ว ในส่วนตรงนี้เป็นจุดหนึ่งในโครงสร้างของสารคดีเทียมที่น่าสนใจ คือการหลอกลวงผู้ชมโดยการป้อนข้อมูลเหมือนจริง เพื่อรับรองความรู้สึกของผู้ชมให้มีความรู้สึกที่ว่าพวกเขากำลังดู 'สารคดีจริง' อยู่ในขณะนี้ แต่ในความเป็นจริงก็ๆแล้ว มันถูกนำเสนอออกมาแบบสารคดีเทียม

มีรูปแบบของ 'การสร้างคำ' จากหมวดหมู่ 'กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี' เมื่อรูปแบบสารคดีเทียมเปิดตัวถึงไตเติ้ลของชื่อเรื่อง 'This Is Spinal Tap' มีการเขียนคำกำกับชื่อกับชื่อบทสนทนาว่า 'Rockumentary' เป็นการสร้างคำที่เกิดจากการรวมกันของคำว่า 'Documentary' และ 'Rock' จุดประสงค์ของผู้กำกับเองที่ต้องการบ่งบอกให้ผู้ชมให้ทราบว่านี่เป็นสารคดีที่เกี่ยวข้องกับความร็อกล้วน ๆ แต่ถึงกระนั้น ในชื่อเรียกก็ยังไม่ได้แสดงออกมาในรูปแบบของการเสียดสีมากนัก เป็นเพียงแค่การหยอกล้อถึงชื่อเรียกของชนิดสื่อเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่นั่นก็เป็นสิ่งที่โยงไปสู่ 'การล้อเลียน' ใน 'เทคนิคของการเสียดสี' ซึ่งรูปแบบ



## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

ของสารคดีจะอาศัยศิลปะการเลียนแบบสไตล์ของผลงานผู้อื่น ในแง่มุมของเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว คือการล้อเลียนวงการร็อกเป็นเรื่องราวหลักที่เกิดขึ้นภายในเส้นเรื่องนั่นเอง

#### 2. การเสียดสีในตัวเนื้อหา

ในช่วงของการการสัมภาษณ์ระหว่างผู้จัดทำสารคดี Marty DiBergi และสมาชิกวง Spinal Tap ทั้งหมด ก็ได้มีการกล่าวถึงมือกลองของวง Spinal Tap คนแรก The Peeper หรือ John "Stumpy" Pepys ที่เสียชีวิตด้วยความพิวจากอุบัติเหตุการทำสวน Nige ยังระบุต่ออีกว่า เจ้าหน้าที่บอกกับพวกเขาว่าควรปล่อยให้คดีไม่ได้รับการคลี่คลาย ถัดมาเป็น Stumpy Joe มือกลองคนถัดไปที่เสียชีวิตจากการสำลักอ้วก มีการระบุสมทบจากสมาชิกของวงอีกว่า มันไม่มีหลักฐานพิสูจน์ได้ว่าเป็นอ้วกของใคร ไม่มีรอยพิมพ์เป็นจริงเป็นจังของอ้วกนั้น ทุกคนพูดด้วยความหน้าตาเฉยอย่างกับว่าไม่ใช่เรื่องตลกอะไร สิ่งเหล่านี้ล้วนว่าเป็น ‘ความเกินจริง’ จาก ‘เทคนิคของการเสียดสี’ เป็นส่วนที่เสียดสีให้เห็นว่าร็อกสตาร์ส่วนใหญ่ในยุคนี้มักเสียชีวิตเหตุการณ์แปลกๆ แต่สำหรับ This Is Spinal ได้ทำการเสียดสีโดยยึด ‘ความเกินจริง’ นี้ เล่าเรื่องเหตุการณ์การตายที่แปลกประหลาดที่จะสามารถเกิดขึ้นได้สำหรับมนุษย์ ยิ่งผนวกชัดเจนกับ ‘การใช้ถ้อยคำกล่าวเกินจริง’ ของ ‘การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน’ จาก ‘กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี’ ซึ่งเป็นการใช้ถ้อยคำในการกล่าวถึงสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวัน เพื่อแนะนำความหมายบางประการเพื่อเสียดสีผู้ถูกเสียดสี

บทสนทนาของ Bobbi Flekman ที่พูดคุยกับสมาชิกวง Spinal Tap เหล่านี้ที่ต้องเข้าสังคมในปาร์ตี้สังสรรค์ เธอแนะนำบุคคลอย่าง Nigel ว่าอย่าพูดมาก กระทำเพียงแค่อารมณ์ให้เพียงเล็กน้อยเมื่อจะต้องเจอหัวทอกของงาน Polymer Records ในจุดตรงนี้เป็น ‘การล้อเลียน’ จาก ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ภาพลักษณ์ของร็อกสตาร์ที่เราสามารถทำความเข้าใจได้ชัดเจนว่าร็อกสตาร์ที่เข้าสังคมในส่วนใหญ่จะมีบุคลิกที่อยู่ไม่นิ่ง พูดเยอะจนเกินไป นี่จึงเป็นสิ่งที่เน้นย้ำถึง ‘การล้อเลียน’ แบบที่เราสามารถรู้สึกได้ชัด

ฉากที่บริกรขับรถให้กับสมาชิกวง Spinal Tap ได้มีการพูดคุยกับหญิงปริศนาที่ร่วมทางมากับวง เกี่ยวกับหนังสือที่เธออ่านชื่อ ‘Yes I Can’ และบริกรขับรถกล่าวอ้างอิงถึงความเชื่อมโยงจากหนังสือเล่มนั้นไปถึง Frank Sinatra แต่คนในวงเกิดเพิกเฉยและปิดกระจกต่อหน้าบริกรขับรถทำให้เขาเองไม่พอใจ ผู้จัดทำสารคดี Marty DiBergi ที่นั่งอยู่กับบริกรขับรถก็สมทบว่า พวกเขา (Spinal Tap) นั้นอยู่ในโลกที่แตกต่างไปกับ Frank Sinatra บริกรขับรถเกิดอาการตัดพ้อว่าผู้คนเหล่านี้ (Spinal Tap) มีทุกอย่างที่เขาต้องการในชีวิตแล้ว และไม่ค่อยจะเข้าใจในชีวิตแบบ Frank ในส่วนตรงนี้เป็น ‘การใช้ความเปรียบ’ ใน ‘กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี’ คือการกล่าวถึงสิ่งสองสิ่ง โดยสิ่งหนึ่งเป็นแบบหรือแนวที่ใช้เปรียบเทียบ ส่วนอีกสิ่งหนึ่งเป็นสิ่งที่ถูกเปรียบเทียบ ซึ่งในที่นี้คือการเปรียบระหว่าง ‘Spinal Tap’ ที่เสนอภาพของการเป็นวงร็อก และ Frank Sinatra ในแนวดนตรีที่ต่างกันสุดขีด แต่การไต่ขึ้นไปสู่ความสำเร็จในทั้งสองมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

Ian ผู้จัดการของวง Spinal Tap มีการพูดคุยกับ Bobbi Flekman ถึงประเด็นของหน้าปกเพลง Smell The Glove ของวง ในช่วงเวลาที่บริษัทค่อนข้างตกต่ำในเรื่องนี้ Bobbi Flekman กล่าวว่า ทางบริษัทไม่พอใจในหน้าปกของอัลบั้ม Smell The Glove ที่ค่อนข้างจะล่อลวงและมีการแสดงออกทางเพศสูง รายละเอียดที่ Bobbi Flekman อธิบายให้ผู้ชมแบบปากเปล่า บอกว่าหน้าปกมีผู้หญิงเปลือยและขโมยด้วยน้ำมัน ซึ่งมีปลอกคอสุนัขคล้องอยู่ที่คอของเธอ รวมไปถึงสายจูง รวมไปถึงแขนของผู้ชายขยายออกเพื่อตึงมือสีดำไปที่หน้าของผู้หญิงและให้เธอดมมัน แต่สำหรับผู้จัดการ Ian แล้วเขาไม่รู้สึกรู้ว่ามัน offensive เพราะมันเป็นปี 1982 แต่ Bobbi ตอกย้ำกับเขาว่าให้ออกมาจากปี 60 ได้แล้ว เพราะพวกเราไม่มีความคิดเหล่านี้อีกต่อไป เป็นรูปแบบของ ‘ความไม่ลงรอยกัน’ จาก ‘เทคนิคของการเสียดสี’ คือการทดสอบความคิดของผู้คนเกี่ยวกับความเป็นไปได้ถึงรูปแบบของปกอัลบั้มที่ต่างตนต่างมีความคิดไม่เหมือนกัน ทั้ง Bobbi Flekman ยังมีการกล่าวอีกว่า เธอไม่คิดว่าปกอัลบั้มที่เช็กซึ่งเป็นคำตอบว่าทำไมอัลบั้มถึงสามารถขายได้ หรือขายไม่ได้ และมีการกล่าวอ้างถึง The White Album ที่ไม่มีอะไรอยู่บนหน้าปกเลย สิ่งนี้เป็นการใช้ ‘การแสวงเสียดสีผู้อื่น’ จาก ‘กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี’ ที่เราสามารถ



## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสุนัตกรรม”

รับรู้ได้ชัดเจนเลยว่าผู้จัดทำสารคดีตั้งใจกล่าวถึง The White Album ของ The Beatles ที่ถือเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ที่เกิดขึ้นในวงการของปกอัลบั้ม

มีเหตุ Nigel เกิดความไม่พอใจและโกรธเกี่ยวกับชุดอาหารหลังเวทีที่มีแผ่นขนมปังมีชิ้นเล็กมากจนถึงขั้นต้องเรียกผู้จัดการ Ian มาเพื่อถกเถียงถึงเรื่องขนมปังมีชิ้นเล็ก แต่แผ่นแฮมมีชิ้นใหญ่ เขารู้สึกหัวเสียอารมณ์ไม่ตี แต่ในท้ายที่สุดเขาก็คิดในแง่ที่ว่ามันเรื่องตลก Ian บอกว่าไม่อยากให้สิ่งนี้มีผลกระทบต่อการเล่นการแสดงของ Nigel แต่เขาบอกว่าไม่มีทาง เพียงแค่สิ่งนี้มันเป็นสิ่งที่รบกวนความคิดเขาเฉยๆ เขาจะอยู่เหนือมันให้ได้ เพราะเขาเป็นมืออาชีพ เป็น ‘ความเกินจริง’ จาก ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์กลายเป็นสิ่งที่ไร้เหตุผล

ฉากที่ Nigel มีการนำเสนอแอมป์ รุ่น Marshall ที่ปุ่มมีถึงระดับ 11 และตัวผู้จัดทำสารคดีสงสัยว่านั่นหมายความว่า มันจะเสียงดังขึ้นใช่หรือไม่ Nigel ได้วาดสรรพคุณว่าเมื่อทุกอย่างปรับระดับที่ 11 จะทำให้เกิดขีดสูงสุดในการเล่น พลาจให้ผู้จัดทำสารคดีสงสัยว่าทำไมไม่ตั้งค่าให้มันอยู่แค่ระดับเลข 10 ไปเลย และทำให้ 10 เป็นระดับที่สูงที่สุดที่จะให้เสียงมันดังที่สุดเป็นการใช้ ‘ความเกินจริง’ และ ‘การล้อเลียน’ จาก ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ที่แอมป์ปกติไม่มีปุ่มถึงระดับ 11 เป็นการแสดงออกให้เห็นว่าร็อกสตาร์มักจะทำอะไรให้สุดเกินไป แต่ก็ยังแสดงออกให้เห็นถึงความไร้สาระในเวลาเดียวกัน

มีการออกแผ่นไวนิล Smell The Glove อย่างเป็นทางการพร้อมกับภาพปกใหม่ที่ได้รับการแก้ไขเป็น ปกสีดำล้วน David ไม่ชอบใจในหน้าปก คิดว่ามันดูสื่อถึงความตาย เหมือนการไว้ทุกข์ แต่ Ian ที่เห็นดีเห็นงามกับหน้าปกได้กล่าวไว้ว่า ในภาพยนตร์ทุกเรื่องมันเกี่ยวกับความตาย การขายความตาย (Death Sells) และ Nigel เห็นด้วยกับผู้จัดการของเขาและยอมรับที่หน้าปกมันเป็นสีดำ มันให้ความหมายกับเขาว่า “มันจะเป็นสีดำกว่านี้ได้อีกเท่าไร” และคำตอบคือ “ไม่มีสีดำได้มากกว่านี้แล้ว” จุดนี้เป็นแง่ของ ‘การใช้ความหมายแฝง’ จาก ‘กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี’ คือการใช้ถ้อยคำที่มีความหมายแฝงไม่ใช่ถ้อยคำที่มีความหมายประจำคำ เป็นความหมายในแง่มุมที่ลึกซึ้งบางแง่มุมซึ่งสัมพันธ์กับคำนั้น ๆ อย่างที่กล่าวไว้ว่า หน้าปกสีดำก็สัมพันธ์กับการเป็น การขายความตาย (Death Sells) ที่ดูให้หนักถึงความเชื่อเรื่องการขายวิญญาณให้การทำงาน กระนั้นผู้วิจัยยังมีความเชื่ออีกว่าการที่มีการออกแบบปกอัลบั้ม Smell The Glove ให้เป็นสีดำยังเป็น ‘การล้อเลียน’ จาก ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ซึ่งมีความเป็นไปได้สูงว่าเป็นการล้อเลียนหน้าปกอัลบั้ม The White Album ของ The Beatles อย่างเห็นได้ชัด เมื่อมีการกล่าวอ้างเชื่อมโยงไปยังสถานการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าแล้ว

### 3. หมวดหมู่ของการเสียดสี

This Is Spinal Tap (1984) บอกเล่าเรื่องราวของ ‘การเสียดสีชีวิตประจำวันโดยทั่วไป’ ของสมาชิกวง Spinal Tap ที่ดำเนินชีวิตเจอเรื่องราวต่าง ๆ มากมายระหว่างที่กำลังออกทัวร์อยู่ในสหรัฐอเมริกา ผู้วิจัยได้ค้นพบเพิ่มเติมอีกว่า นี่เป็นสารคดีเทียมที่ขยายภาพให้เราเห็นถึง ‘Hairband’ ในช่วงยุค ซึ่ง Spinal Tap ก็ยังคงสอดคล้องกับบริบทของความเป็น Hairband อย่างเห็นได้ชัด

## โครงสร้างของ This Is Spinal Tap (1984)

### 1. ความสมดุลระหว่างตัวละคร

รูปแบบของความเป็นสารคดีเทียมภายใน This Is Spinal Tap (1984) ที่บ่งบอกให้เห็นได้ชัด คือ Spinal Tap ไม่ใช่วงจริง แต่เป็นวงที่ถูกสร้างขึ้นแบบสมมติเพื่อบอกเล่าแบบปลอมผ่านสารคดีเทียม ผู้วิจัยพบการวางความสมดุลของตัวละครที่บ่งบอกให้เห็นได้ชัดระหว่าง ‘ตัวละครไร้สาระ’ คือสมาชิกในวง Spinal Tap ทั้งหมด ซึ่งมีคุณสมบัติตามข้อมูลที่อ้างอิงทุกประการ และ ‘ตัวละครจริง’ ซึ่งคือ Marty DiBergi ผู้จัดทำสารคดีที่แสดงออกให้ถึงคุณสมบัติที่ดำเนินไปเป็นธรรมชาติตามคุณสมบัติดังกล่าว แต่ในบางครั้งบางคราว ภายในหนึ่งหรือสองคนของวง Spinal Tap อย่าง David หรือ Nigel มักจะแสดง





## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

ให้เห็นถึงแง่มุมของความเป็น ‘ตัวละครจริง’ อยู่บ้างในบางครั้ง แสดงให้เห็นถึงแง่มุมของความเป็นมนุษย์ที่แท้จริงขึ้นอยู่กับสถานการณ์ต่าง ๆ

#### 2. เทคนิคการถ่ายทำ

มีเทคนิคการถ่ายทำที่ใช้กล้องถ่ายทำอย่างน้อยสองตัวภายในเรื่องเพื่อให้ได้มุมที่แตกต่างกันไปภายในเรื่อง อาทิ เช่น ช่วงเวลาระหว่างการสัมภาษณ์ กล้องหนึ่งใช้รับหน้าสมาชิกวง Spinal Tap และอีกกล้องหนึ่งใช้รับหน้าของ Marty DiBergi ผู้จัดทำสารคดี หรือช่วงเวลาของการเล่นคอนเสิร์ตที่แต่ละกล้องจะรับหน้าการแสดงของแต่ละบุคคล และตัดสลับไปมาเพื่อความเหมาะสม ทั้งยังมีเทคนิคของการใช้มือถือกล้องเพื่อตามถ่ายสมาชิกวง Spinal Tap ในช่วงเวลาไหนที่ต้องมีการเคลื่อนไหว แม้ภาพจะมีการสั่นไปบ้าง แต่ยังถือเป็นความปกติสำหรับการถ่ายทำในแง่ของสารคดีเทียมที่ถ่ายทำทุกอย่างให้ดำเนินไปเป็นธรรมชาติ ประกอบการใช้แสงธรรมชาติซึ่งไม่มีการจัดไฟให้มีความเป็นทางการเกินความเป็นสารคดีเทียมที่ควรเป็น งานภาพจึงออกมาดูสมจริงสูง

#### 3. การแสดง

ผู้วิจัยพบข้อมูลที่ยืนยันอย่างเป็นทางการแล้วจากผู้เขียนบทซึ่งประกอบไปด้วย Christopher Guest, Michael McKean, Rob Reiner และ Harry Shearer เกี่ยวกับข้อเท็จจริงที่ว่า This Is Spinal Tap (1984) ถูกเขียนบทขึ้นมาเพียงแค่ 4 เท่านั้น และสิ่งที่เกิดขึ้นหลังจากนั้นเป็นองค์ประกอบของ ‘การตลก’ ที่เราสามารถรู้สึกได้ชัดเจน อาทิ เช่น ฉากที่ Nigel เกิดความไม่พอใจ โวยวายเกี่ยวกับแผ่นขนมปังมีชิ้นเล็กมาก ทำให้เกิดเป็นฉากสุดที่เหมาะสมสำหรับสารคดีเทียม แม้จะไม่ได้เปลืองแรงในการกำหนดสคริปต์ไว้ตั้งแต่ต้น ทั้งนี้ก็ยังขึ้นอยู่กับความสามารถของนักแสดงที่สามารถทำให้ ‘การตลก’ เกิดเป็นฉากที่สร้างความขบขันได้อย่างยอดเยี่ยม

#### 4. ความรู้สึกสอดคล้องระหว่างผู้ชมกับตัวละคร

ความเกินจริงที่จำเจที่เกิดขึ้นและผู้ชมสามารถรู้สึกสัมพันธ์ในเนื้อเรื่อง อย่างเรื่องราวการแตกหักจากการทะเลาะวิวาทกันในความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ซึ่งเป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้ในโลกความเป็นจริง ทั้งยังเป็นหัวข้อของความรู้สึกที่ผู้ชมสามารถรู้สึกร่วมกันได้ แม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้เป็นหนึ่งในวงเมทัลก็ตาม Nigel คือตัวละครแปลกประหลาดที่สามารถขยายโครงสร้างของความเกินจริงที่จำเจ ในจุดตรงนี้ Nigel จึงสามารถสร้างความรู้สึกสัมพันธ์ถึงผู้ชมได้ดี

#### 5. รูปแบบการนำเสนอ

การเล่าเรื่องของ This Is Spinal Tap (1984) มักจะใช้สถานการณ์เล่าเรื่อง แม้จะมีฟุตเทจการสัมภาษณ์แบบต่อหน้ามาประกอบอยู่บ้างในครั้งคราว แต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นน้อยและตัวเรื่องแทบจะไม่มีสัมภาษณ์แบบใช้ Talking Head เพราะมักจะเน้นไปที่การเล่าโดยใช้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเส้นเรื่อง ประกอบกับการตัดสลับไปยังการสัมภาษณ์แบบต่อหน้าเป็นครั้งคราว

#### 6. โทนของสารคดีเทียม

โทนของเรื่องจะเป็นการผสมผสานระหว่าง Deadpan Humor และ Overdramatize ที่เส้นเรื่องหลักของเรื่องจะเต็มไปด้วยอารมณ์ขันแบบ Deadpan Humor ที่ตัวละครมักจะทำให้เกิดความขบขันโดยใช้สีหน้าที่นิ่ง ไม่แสดงออกถึงอารมณ์ใด ๆ และ Overdramatize ที่เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่เรื่องเลือกจะมาใช้ในจุดเชื่อมระหว่างเส้นเรื่องในบางครั้ง เช่น การที่ Nigel เกิดความโมโหเกี่ยวกับแผ่นขนมปังมีชิ้นเล็ก จนเกิดเป็นประเด็นถกเถียงระหว่างผู้จัดการ ก็จัดเป็น Overdramatize เช่นกัน





การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

การเสียดสีของ Borat (2006)

1. การเสียดสีผ่านการนำเสนอ

ภาพยนตร์สารคดีเทียมโดย Larry Charles ที่นำแสดงโดย Sacha Baron Cohen บอกเล่าเรื่องราวของตัวละครที่ Baron Choen นำแสดงด้วยตัวของเขาเองชื่อ ‘Borat’ นักข่าวแห่งรัฐคาสซัสสถานที่ตั้งใจเดินทางไปยังสหรัฐอเมริกาเพื่อถ่ายทำสารคดีในการสำรวจและเรียนรู้วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในประเทศนั้น ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางดำเนินในประเทศของตนเอง ระหว่างทาง Borat ก็ได้พบความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากมายที่สร้างความประหลาดใจให้กับเขา นอกจากการมุ่งมั่นเดินทางไปยังเขตรัฐต่าง ๆ แล้ว เขายังมีจุดมุ่งหมายเพิ่มขึ้นที่จะไปตามหา Pamela Anderson ที่เขาเผชิญไปเห็นในรายการ Baywatch ที่ฉายอยู่ทางทีวีในโรงแรมแล้วเกิดตกหลุมรักเข้า เกิดเป็นเป้าหมายที่ไม่เกี่ยวข้องกัน แต่ระหว่างทางเขาก็ได้เรียนรู้อะไรมากมายภายในสหรัฐอเมริกา

2. การเสียดสีในตัวเนื้อหา

เริ่มต้นของเรื่อง Borat ได้มีการอธิบายถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่เขาอาศัยอยู่ภายในรัฐคาสซัสสถาน Borat ได้มีการอธิบายให้เห็นถึงเทศกาลที่มักจะเกิดขึ้นในหมู่บ้านของเขาชื่อ ‘งานแข่งวิ่งยิว’ จุดนี้เรียกว่า ‘การล้อเลียน’ จาก ‘เทคนิคของการเสียดสี’ เป็นการล้อเลียนไปยัง ‘อิตเลอร์’ ผู้มีประวัติศาสตร์ต่อชาวยิวในอดีต แม้จะไม่ได้มีการอ้างอิงถึงบุคคลดังกล่าวอย่างชัดเจน มีความเป็นไปได้สูงว่า ‘งานแข่งวิ่งยิว’ จะเป็นการล้อเลียนที่อ้างอิงมาจาก ‘เทศกาลวิ่งวัวกระทิง’ ที่เกิดขึ้นภายในประเทศสเปนเช่นกัน สอดคล้องกับข้อมูลโดยภูมิกำเนิดของ Sacha Baron Cohen ที่ได้รับการเลี้ยงดูจากชาวยิวตั้งแต่เด็ก อีกทั้งครอบครัวบิดาและมารดายังเป็นชาวยิวเช่นกัน ยิ่งเป็นข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่า Sacha Baron Cohen มีความตั้งใจที่จะสื่อสารและเสียดสีถึงประเด็นนี้อย่างชัดเจน

ช่วงเวลาของการดำเนินอยู่ในโรงแรมที่ Borat กำลังนอนดูทีวีในห้องตามปกติ Borat เปิดช่องมาด้วยข่าวตำรวจจับกุมคน ต่อด้วยเปลี่ยนช่องไปยังรายการชิตคอมที่มีการเล่นมุขตลกที่ชวนให้เขาหัวเราะ จุดนี้เป็น ‘การกลับตรงกันข้าม’ จาก ‘เทคนิคของการเสียดสี’ จากที่ข่าวในทีวีเปลี่ยนอารมณ์ผู้ชมให้ผกผันไปอย่างรวดเร็วจากความตึงเครียดของข่าวที่นำเสนอเรื่องตำรวจจับกุมคนไปสู่ชิตคอมตลกชวนหัวเราะ เป็นสิ่งที่ล้มล้างสถานการณ์เพื่อนำเสนอการผกผันว่าสิ่งต่าง ๆ จะกลับมาสู่ผู้ชมได้อย่างไร แสดงออกให้เห็นถึงความขัดแย้งที่ถูกนำเสนอในสื่อทีวีที่มี ‘การกลับตรงกันข้าม’ ทั้งยังเป็นการสะท้อนภาพลักษณ์สหรัฐอเมริกาในความเป็นจริงเช่นกัน

เมื่อ Borat มีการวางแผนเตรียมที่จะเดินทางไปแคลิฟอร์เนียเพื่อตามหา Pamela Anderson ผู้หญิงที่เขาชอบจากรายการทีวี Azamat ได้มีการแนะนำในเชิงว่า ห้ามไม่ให้นั่งเครื่องบินไป เพื่อพวกเขาจะทำเหมือนตอน 11 กันยายน Borat จึงเปลี่ยนแผนไปขับรถยนต์แทน จุดนี้แสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเป็น ‘การยกตัวอย่าง’ และ ‘การสร้างเสียดสีผู้อื่น’ จาก ‘กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี’ ที่พุ่งตรงไปยังประเด็น ‘เหตุวินาศกรรม 9/11’ ที่เกิดขึ้นในอดีต แต่เปลี่ยนผู้ก่อเหตุเป็น ‘ชาวยิว’ ต่อเนื่องกับการเสียดสีที่เชื่อมโยงกับ ‘งานแข่งวิ่งยิว’ เช่นกัน Sacha Baron Cohen ยังคงตอกย้ำและเสียดสีในประเด็นนี้เพื่อสื่อสารถึงประเด็นบางอย่างถึงผู้ชม

มีสิ่งที่น่าสนใจเกิดขึ้นระหว่างการเดินทาง เมื่อ Borat ขึ้นมายังรถของวัยรุ่นผิวขาวที่กำลังปาร์ตี้และถามไปถึงประเด็นว่าพวกเขามียาไหม วัยรุ่นผิวขาวเหล่านั้นก็กล่าวว่าพวกเขาหวังอยากให้มี นำเสียดยามาก พร้อมทั้งวัยรุ่นผิวขาวอีกคนได้มาสมทบว่าประเทศอเมริกา ชนกลุ่มน้อยมีอำนาจมากกว่า ใครก็ตามที่เป็นชนกลุ่มน้อย มีอภิสิทธิ์เหนือกว่า เช่น พวกคนยิวหรือพวกคนต่อต้านกระแสหลัก สิ่งนี้ได้สอดคล้องกับองค์ประกอบการเสียดสีใด ๆ แต่การแสดงความคิดเห็นจากกลุ่มวัยรุ่นที่เป็น ‘ตัวละครจริง’ ยังสามารถเป็นการเสียดสีสะท้อนกลับไปยังบุคคลที่มีความคิดเห็นพ้องต้องกันกับกลุ่มวัยรุ่นเหล่านี้ที่ถูกนำเสนอภายในเรื่องได้เช่นกัน ตัวละคร Borat ไม่ได้มีการรับผิดชอบใด ๆ หรือแสดงออกว่าเขายอมรับในความคิดเห็นพวกเขาซะทีเดียว เขาถูกนำเสนอให้อยู่ในความกึ่งกลางในขณะนั้น



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

3. ทมหวมุ่ของการเสียดสี

ข้อสรุปแล้ว Borat (2006) เป็น ‘การเสียดสีทางสังคม’ ผ่านตัวละคร Borat ที่แสดงออกให้เห็นถึงข้อเท็จจริงที่ว่าเขามีแผนจะพัฒนา ‘คาศักสถาน’ บ้านเกิดของเขาให้ดีขึ้นกว่าเดิม โดยการศึกษาจาก ‘สหรัฐอเมริกา’ โดยการเดินทางไปที่นั่นเพื่อซึมซับวัฒนธรรมต่าง ๆ ในประเทศ ยิ่งตอกย้ำให้เห็นว่า Borat (2006) เป็นเรื่องที่มุ่งเน้นให้เป็น ‘การเสียดสีทางสังคม’ เกี่ยวกับ ‘สหรัฐอเมริกา’ โดยแท้จริง วิพากษ์วัฒนธรรม และแง่มุมความคิดต่าง ๆ ที่แพร่ผ่านเชื้อชาติโดยตรงไปตรงมาในเนื้อเรื่อง

โครงสร้างของBorat (2006)

1. ความสมดุระหว่างตัวละคร

ภายในเรื่อง Borat (2006) มีการค้นพบว่าตัวละคร ‘Borat’ เป็นตัวละครสมมติที่ถูกสร้างขึ้นโดยนักแสดง ‘Sacha Baron Cohen’ เป็นตัวแทนของตัวละครนักข่าวในเมืองคาศักสถาน ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า ตัวละคร ‘Borat’ มีองค์ประกอบของความ ‘ตัวละครไร้สาระ’ สูง นับเป็นตัวละครที่แปลกประหลาดที่จะสามารถมีได้ภายในโลกความเป็นจริง ขนาบกับตัวละครที่เป็นคู่ขาในการเดินทาง ที่แสดงออกให้เห็นถึงกึ่งกลางของ ‘ตัวละครไร้สาระ’ และ ‘ตัวละครจริง’ อยู่ในขณะหนึ่ง รวมไปถึง ‘ตัวละครจริง’ ที่เราจะสามารถรู้สึกได้คือ ตัวละครประกอบระหว่างเส้นเรื่องซึ่งเป็นตัวละครที่เราสามารถรู้ได้ชัดเจนเลยว่า พวกเขาไม่ได้ถูกกำหนดสคริปต์เหมือนกับตัวละคร ‘Borat’ เพียงแต่ว่าตัวละครจริงภายในเรื่องนั้นไม่ได้มีองค์ประกอบดังข้อมูลที่ถูกกล่าวไว้ข้างต้น

2. เทคนิคการถ่ายทำ

เทคนิคของการถ่ายทำในเรื่อง Borat (2006) ประกอบด้วยกล้องเพียงตัวเดียวในการถ่ายทำที่มักจะนำไปตามติดระหว่างการเดินทางของ Borat มักจะมีจำนวนการเล่นกล้องเพียงน้อยนิด ไม่ได้นำเสนอหวิวหวาย แต่ก็เป็นการกำหนดกล้องตัวเดียวไปยัง Borat ร่วมด้วยกับเทคนิคการใช้มือถือกล้องตามประกบ Borat ประกอบกับการใช้แสงธรรมชาติ

3. การแสดง

การนำเสนอเรื่องราวของ Borat (2006) มีการลำดับเนื้อเรื่องที่ชัดเจนที่เราสามารถรู้ได้ว่าเรื่องมีการกำหนดสคริปต์ไว้แต่กระนั้นในช่วงระหว่างดำเนินเนื้อเรื่องก็ยังมีส่วนประกอบของ ‘การด้นสด’ เกิดขึ้นในสถานการณ์แบบสุ่ม และเป็นรูปแบบการด้นสดที่ Borat ใช้เพื่อเล่นกับคนจริง ๆ ที่ไม่ได้ถูกกำหนดสคริปต์มา อาทิ เช่น การที่ Borat ต้องการที่จะชนแก้วกับผู้คนตามถนนเพื่อเป็นการทักทาย แต่คนส่วนใหญ่หวาดกลัวและวิ่งหนี Borat ไป รวมไปถึง Borat กระทำการป่วนต่าง ๆ บนท้องถนนของเมือง

4. ความรู้สึกสอดคล้องระหว่างผู้ชมกับตัวละคร

มีองค์ประกอบของความเกินจริงที่จำเเกิดขึ้นภายในเรื่องผ่านตัวละคร Borat ที่นำเสนอความเกินจริงที่จำเ ไม่ว่า จะเชื่อมโยงไปถึงเรื่อง ‘ปัญหาทางสังคม และเศรษฐกิจ’, ‘สตรีนิยม’, ‘มารยาทบนโต๊ะอาหาร’ หรือ ‘มุกตลก’ ตัวละคร Borat จึงแสดงออกถึงการเป็นความเกินจริงที่จำเที่แปลกประหลาด แต่เราสามารถรู้สึกสัมพันธ์ถึงองค์ประกอบนั้นได้อย่างรวดเร็ว

นอกจากการนำเสนอถึงตัวละคร Borat ในเส้นเรื่องก็ยังมีการสัมภาษณ์กับคนจริงที่ไม่ได้ถูกกำหนดสคริปต์มา ซึ่งจะเป็นการเผชิญหน้ากันระหว่างตัวละคร Borat และคนจริง อาทิ เช่น Borat ได้เข้าอบรมกับผู้เชี่ยวชาญเรื่องมุกตลก ถูกสัมภาษณ์ถึงความเหมาะสมของมุกตลกที่ Borat แสดงตัวอย่างของมุกตลกที่พาให้ผู้เชี่ยวชาญที่ถูกสัมภาษณ์นั้นรู้สึก อึ้งไปตามกัน หรือการสัมภาษณ์ระหว่างนักข่าวจริง กับ Borat ในการออกรายการข่าวของทีวี สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่น่าสนใจสำหรับเนื้อเรื่องไปอีกแบบหนึ่ง



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

5. รูปแบบการนำเสนอ

การดำเนินเรื่องของ Borat (2006) มักจะนำเสนอด้วยการเล่นของสถานการณ์ มากกว่าจะเป็นการสัมภาษณ์ไปยังตัวละครทั้งหมด สิ่งที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่จึงเป็นการเล่นของสถานการณ์ สิ่งที่ Borat ได้ไปเผชิญและรับมือกับมัน เทคนิคของ Borat (2006) จึงไม่ได้มีองค์ประกอบของการสัมภาษณ์ หรือใช้การสัมภาษณ์แบบ Talking Head ใด ๆ ภายในเส้นเรื่องเลย นอกจากการเล่นของสถานการณ์ และประกอบด้วยเสียงบรรยายของตัวละคร Borat เพียงเล็กน้อยในการเปลี่ยนผ่านจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง

6. โทนของสารคดีเทียม

โทนเรื่องของ Borat (2006) จะประกอบไปด้วย Deadpan Humor และ Overdramatize ที่มีการแบ่งหวังอารมณ์อย่างชัดเจนในแต่ละช่วงเรื่องของเรื่อง โดยอารมณ์หลัก ๆ ที่ถูกนำเสนอผ่านตัวละคร Borat มักจะเป็น Deadpan Humor ถึงการกระทำและมุกตลกบางอย่างของเขาที่นำเสนอออกมาด้วยสีหน้าและน้ำเสียงที่ไร้อารมณ์ แต่เป็นการทำงานของความขบขันที่สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับมุกตลกนั้นได้อย่างดี ประกอบกับ Overdramatize ที่แสดงให้เห็นถึงความอ่อนไหว และความมีมนุษยธรรมในตัวละคร Borat ที่ถูกแสดงออกมาเป็นครั้งคราว อาทิ เช่น ตอนที่ Borat เพิ่งจะอาบน้ำเสร็จในโรงแรม ออกมาจากห้องน้ำแบบเปลือยกาย และได้เห็น Azamat นอนเปลือยกายอยู่บนเตียง และกำลังช่วยตัวเองกับนิตยสาร Baywatch ที่มีนักแสดงที่ Borat โปรดปรานมาก Borat เกิดความโมโหและไล่ทำร้าย Azamat ที่วิ่งหนีไปทั่วโรงแรมทั้งที่ยังเปลือยกายอยู่ พลาจตัดพ้อถึงมิตรภาพที่มีร่วมกัน

การเสียดสีของ What We Do in the Shadows (2014)

1. การเสียดสีผ่านการนำเสนอ

เป็นภาพยนตร์สารคดีเทียมที่กำกับโดย Jemaine Clement และ Taika Waititi บอกเล่าเรื่องราวของแวมไพร์จากยุคโบราณ Viago, Deacon และ Vladislav ที่ใช้ชีวิตปกติสุขมาถึงยุคปัจจุบันในรูปแบบที่ทันสมัยขึ้นจากอดีต ภายใต้สถานที่ที่พวกเขาจะสามารถตื่นมาใช้ชีวิตได้ปกติแค่ในช่วงเวลากลางวันเท่านั้น กิจวัตรของแวมไพร์เหล่านี้จะวนเวียนอยู่แต่ไม่ก็อย่าง การได้ไปท่องเที่ยว หรือการค้นหานุษย์มาเป็นเหยื่อสังเวยในการดื่มเลือดเพื่ออยู่รอด แต่เมื่อการมาของ Nick แวมไพร์รุ่นใหม่ที่จะมาเข้าร่วมสังคัมกับพวกเขาเอง ก็พ่วงมาด้วย Stu เพื่อนของเขาผู้เป็นมนุษย์ ก่อให้เกิดความวุ่นวายทำให้ประวัติศาสตร์ของเหล่าแวมไพร์กลุ่มนี้ไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป

กลุ่มแวมไพร์ที่ประกอบไปด้วย Viago, Deacon และ Vladislav ที่อยู่อาศัยในที่พักแห่งเดียวกันมักมีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดถึงรูปแบบนิสัย อาทิ เช่น Deacon เป็นแวมไพร์ดี๊อ๊แบบบอย ชอบทำเรื่องบ้า ๆ พุดจาหยาบคาย, Vladislav เป็นแวมไพร์รุ่นใหญ่ มีความชำนาญ แต่ยังคงมีความคิดหัวโบราณอยู่ ยังคงคิดเรื่องเผด็จการและทรมาณคน และ Viago เป็นแวมไพร์คุณหนูจากยุคเก่า มักมีนิสัยเจ้ากี้เจ้าการ จู้จู้จุกจิก ค่อนข้างมีแบบแผนที่เป็นระเบียบ แวมไพร์ทั้ง 3 คนนี้จึงแสดงความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดในการอาศัยอยู่ร่วมกันที่เดียวกัน ผู้วิจัยเชื่อว่าเป็นการสะท้อนถึงการอยู่ร่วมกันในสังคมที่แต่ละบุคคลจะมีความแตกต่างกันสุดขีด อาจมีปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างความสัมพันธ์ในแง่ของ Generation Gap แต่สุดท้ายแล้วก็ได้มีการตั้งสมดุลงานร่วมกันได้อย่างสมบูรณ์

2. การเสียดสีในตัวเนื้อหา

กลุ่มแวมไพร์เหล่านี้มักจะต้องใช้ชีวิตประจำวันโดยการนอนกลางวัน และตื่นมาใช้ชีวิตได้แค่ในช่วงกลางวัน สอดคล้องกับความเชื่อที่ว่าแวมไพร์กลัวแสงอาทิตย์ ไม่สามารถทนต่อความร้อนของช่วงกลางวันได้ จึงมีเหตุจำเป็นที่สามารถใช้ชีวิตช่วงกลางวันได้เพียงอย่างตัว ผู้วิจัยเชื่อว่าเป็นความสอดคล้องของ ‘การล้อเลียน’ ใน ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ที่มีความเป็นไปได้ว่าจะเป็นการล้อเลียนไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิตของคนกลางคืน รวมไปถึงความเป็นวัยรุ่นที่มักใช้ชีวิตโลดโผน



## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

ในกลางคืนของแสงสีเสียง กลุ่มแวมไพร์จึงเป็นสิ่งที่ยืนยันได้อีกทอดถึงรูปแบบการใช้ชีวิตที่จำเป็นต้องดำเนินในช่วงเวลา กลางคืนเท่านั้น ยิ่งเป็นส่วนที่สอดคล้องกับที่กล่าวมาข้างต้น

Deacon ได้ให้ข้อมูลว่าเขาเคยเป็น ‘แวมไพร์นาซี’ ในอดีต แต่หลังจากการจบของสงครามที่นาซีได้รับความพ่ายแพ้ เขาไม่สามารถเป็นแวมไพร์นาซีได้อีกต่อไป จึงจำเป็นต้องปลีกออกมายุ่ออาศัยใน ‘นิวซีแลนด์’ ซึ่งเป็นที่อยู่ปัจจุบันของเขาเอง จุดนี้จึงนับเป็น ‘การลี้ภัย’ ใน ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ถึงประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในอดีตที่เกี่ยวข้องกับนาซีอย่างเห็นได้ชัด

มีการระบุเกี่ยวแวมไพร์ทุกคนที่ถูกนำเสนอภายในเรื่อง นอกไปจากเรื่องช่วงเวลากลางวันที่พวกเขาหวาดกลัว ยังมีการระบุไว้เพิ่มเติมว่า แวมไพร์จะไม่เห็น ‘เงา’ ตัวเองปรากฏอยู่ในกระจกที่สะท้อนตัวพวกเขา ในส่วนตรงนั้นนับเป็น ‘การลี้ภัย’ และ ‘ความเกินจริง’ ใน ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ผู้วิจัยมีความเชื่ออย่างหนักแน่นว่า นี่เป็นการเสียดสีในแง่ของความเป็น ‘Nobody’ หรือการเป็นคนที่ไม่ได้มีใครใส่ใจ ทุกคนล้วนเป็น Nobody เหมือนกันหมด เฉกเช่นแวมไพร์กับเงาสะท้อนในกระจกที่ตอกย้ำข้อเท็จจริงนี้

Jackie ตัวละครมนุษย์เพศหญิงวัยกลางคน ผู้เป็นคนรับใช้ให้กับกลุ่มแวมไพร์ในการค้นหาและเชิญเหยื่อมายังบ้าน เพื่อเป็นอาหารให้กับกลุ่มแวมไพร์ โดยเงื่อนไขที่ Jackie ปรารถนาที่จะรับใช้กลุ่มแวมไพร์คือ ข้อตกลงเรื่องที่จะถูกกัด โดยกลุ่มแวมไพร์ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงให้เธอกลายเป็นแวมไพร์เช่นเดียวกับแวมไพร์ตัวอื่น ๆ ด้วยข้อมูลจากบทสัมภาษณ์จาก Jackie ที่เธออยากจะเป็นอมตะ ไม่อยากที่จะอายุมากเกินไปกว่านี้แล้ว สิ่งนี้สัมพันธ์กับ ‘ความเกินจริง’ และ ‘การลี้ภัย’ ใน ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ที่เป็นลี้ภัยความต้องการของมนุษย์ส่วนมากที่โยยหาสวัสดิการและผลตอบแทนที่สูงส่ง แต่ต้องแลกมาด้วยการทำงานหนักมากยิ่งขึ้นให้ใครสักคนที่อยู่เหนือกว่าได้สุขสบาย จึงจะแลกมาซึ่งผลตอบแทนที่เท่าเทียมกัน ซึ่งไม่มีทางรู้ว่าจะจะเป็นสิ่งที่ตอบสนองกลับมาได้มากน้อยเพียงใด Jackie จึงเป็นตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์สูง เป็นตัวละครที่แสดงออกเป็นภาพสะท้อนของมนุษย์ และสิ่งที่พวกเขาโยยหา

การมาใหม่ของ Nick แวมไพร์คนใหม่ล่าสุดที่ถูกต้อนรับเข้าบ้านกลุ่มแวมไพร์ เขาเป็นแวมไพร์ที่มีความใหม่ทุกอย่าง กล้าที่จะแสดงพลังให้คนอื่นเห็นโดยไม่เก็บเป็นความลับ หรือการป่าวประกาศกับคนอื่น ๆ ว่าเขาเป็นแวมไพร์ กลุ่มแวมไพร์อย่าง Deacon ยังมีการห้ามปรามและตักเตือนกับ Nick อยู่เสมอ ไม่เช่นนั้น พวกเขาจะโดนจู่โจม นำพาให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งกันระหว่าง Nick กับ Deacon เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึง ‘ความไม่ลงรอยกัน’ ใน ‘เทคนิคของการเสียดสี’ ในความไม่ลงรอยกันของความแตกต่างทางยุคสมัย ในแง่ที่ Nick เป็นแวมไพร์ยุคใหม่ และ Deacon เป็นแวมไพร์ยุคเก่าแก่ ทั้งคู่มีอุปนิสัยที่ใกล้เคียงกันในความบ้าบิ่น แต่ก็ยังมีความขัดแย้งกันในการตั้งอยู่บนยุคสมัย

### 3. หมวดหมู่ของการเสียดสี

What We Do in the Shadows (2014) ล้วนเป็นเรื่องราวของการสำรวจชีวิตประจำวันของกลุ่มแวมไพร์ ประกอบด้วย Viago, Deacon, Vladislav, Nick ถึงสิ่งที่จะต้องเผชิญในแต่ละวัน การต้องรับมือกับความบ้าบอที่เกิดขึ้นในชีวิต สืบเนื่องจากการเปลี่ยนผ่านของสมัยที่เกิดขึ้น ร่วมกับการทำความเข้าใจกับการมี ‘มนุษย์’ เป็นเพื่อน โดยพยายามไม่กินเลือดของเขา หรือการทำความรู้จักกับเทคโนโลยีใหม่ที่เข้ามามีบทบาทชีวิตมากขึ้น เส้นเรื่องมักพูดถึงเรื่องสังคมเพื่อน ความสัมพันธ์ที่มีร่วมกันระหว่างพวกเขา What We Do in the Shadows (2014) จึงเป็น ‘การเสียดสีชีวิตประจำวันโดยทั่วไป’ ที่เล่าผ่านมุมมองแวมไพร์ การใช้ชีวิตกลางคืน และการทำงานอย่างหนักเพื่อให้ได้รับผลตอบแทนที่ดีกลับมาของตัวเองของพวกเขา

### โครงสร้างของ What We Do in the Shadows (2014)

#### 1. ความสมดุระหว่างตัวละคร

การจับกลุ่มกันของแวมไพร์ที่ประกอบไปด้วย Viago, Deacon และ Vladislav ล้วนเป็นกลุ่มตัวละครที่เต็มไปด้วยความแปลกประหลาด จึงจัดได้ว่าเป็น ‘ตัวละครไร้สาระ’ ที่ตรงตามคุณสมบัติข้างต้นที่กล่าวมาทุกอย่าง แม้ว่าพวกเขาจะเป็น





## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

ตัวละครสมมติที่ถูกสร้างขึ้น แต่ก็ยังมีการเพิ่มเติมซึ่ง ‘ตัวละครจริง’ มาเป็นองค์ประกอบภายในเรื่อง เช่น Stu เพื่อนมนุษย์แท้ที่อยู่เคียงข้างกลุ่มแวมไพร์ ผนวกกับเป็นความสมดุลของตัวละครในสารคดีเทียม

#### 2. เทคนิคการถ่ายทำ

What We Do in the Shadows (2014) มีการถ่ายทำโดยใช้กล้องราว ๆ หนึ่งถึงสองตัวภายในเรื่อง ล้วนเป็นกล้องที่ใช้มือถือถ่ายในการตามติดเวลาที่ตัวละครจะต้องมีการเดิน หรือว่าจะมีสถานการณ์เกิดขึ้น ทำให้เกิดความสั่นในฟุตเทจของเรื่องบ้างเป็นธรรมชาติ ประกอบด้วยกล้องซูมเข้าและซูมออก ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผู้ถ่ายทำมักจะทำการใช้ระหว่างการถ่ายทำอยู่เป็นประจำในระหว่างฉาก ร่วมด้วยกับการใช้แสงธรรมชาติในการถ่ายทำ และอาจมีการส่องไฟระหว่างการถ่ายทำทุกครั้งที่เป็นช่วงเวลากลางคืน

#### 3. การแสดง

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวเรื่องหลังจากที่ดูสารคดีเทียมเรื่องนี้จบ ผู้วิจัยสามารถยืนยันได้ชัดเจนว่า ไม่พบ ‘การด้นสด’ เกิดขึ้นภายในเรื่อง เพราะสารคดีเทียมเรื่องนี้มีโครงสร้างของความเป็นภาพยนตร์สูง ทุกสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่องจึงมักเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดจากสคริปต์มาตั้งแต่ต้น แต่ผู้กำกับยังคงแน่วแน่ที่จะแสดงวัตถุประสงคในการนำเสนอออกมาเป็นสารคดีเทียมอย่างชัดเจน แม้จะไม่มี ‘การด้นสด’ เกิดขึ้นภายในเนื้อเรื่อง แต่เรื่องก็ยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับการเป็นสารคดีเทียมอยู่

#### 4. ความรู้สึกสอดคล้องระหว่างผู้ชมกับตัวละคร

ความเกินจริงที่จำใจได้เข้ามามีองค์ประกอบภายใน What We Do in the Shadows (2014) อย่างเห็นได้ชัด อย่างเช่นตัวละคร ‘Nick’ แวมไพร์ตนใหม่ที่เพิ่งได้เรียนรู้การเป็นแวมไพร์ครั้งแรกในชีวิต หลังจากที่ก่อนหน้านี้เขายังคงเป็นมนุษย์ปกติ แต่จะต้องซึมซับตัวการเป็นแวมไพร์อย่างรวดเร็ว ตัวละคร ‘Nick’ จึงมักแสดงออกถึงความเกินจริงที่จำใจที่เราสามารถรู้สึกสัมพันธ์ไปกับเขาได้ เสมือนว่า ‘Nick’ เป็นตัวละครที่เป็นดั่งตัวแทนของผู้ชม เป็นตัวละครที่ทำให้ความรู้สึกเหมือนกับผู้ชมที่ได้มาพบพานกับเหตุการณ์แปลกประหลาดไปพร้อมกันกับตัวละครรู้สึกเหมือนกับเขา ‘Nick’ จึงสร้างจุดเชื่อมโยงได้ถึงผู้ชมได้ไม่น้อย แสดงออกถึงบุคลิกความอยากรู้อยากเห็นอยู่บ่อยครั้ง กลายเป็นความเกินจริงที่จำใจที่เกิดขึ้นภายในเส้นเรื่องที่ทำให้เรารู้สึกสัมพันธ์ไปถึงตัวละครอย่างรวดเร็ว

#### 5. รูปแบบการนำเสนอ

องค์ประกอบสำคัญที่ What We Do in the Shadows (2014) อยู่ในความเป็นภาพยนตร์และสารคดีเทียม คือการมีบทสัมภาษณ์เกิดขึ้นภายในเรื่อง เนื้อเรื่องได้มีการสัมภาษณ์กลุ่มแวมไพร์เหมือนการสัมภาษณ์มนุษย์ปกติ ไม่สามารถรู้ข้อมูลได้ชัดเจนว่าผู้ทำสารคดีเหล่านั้นเป็นใคร หากเพียงแต่เนื้อเรื่องมีความต้องการที่จะเน้นย้ำไปยังกลุ่มแวมไพร์เป็นหลัก จึงทำให้เกิดองค์ประกอบของการสัมภาษณ์เกิดขึ้น แต่เป็นสิ่งที่ถูกแทรกมาในบางช่วงระหว่างเรื่อง เพราะเรื่องมักจะเน้นไปกับการเล่นด้วยสถานการณ์เป็นหลัก การสัมภาษณ์จึงเกิดขึ้นเพียงเล็กน้อยเพื่อให้ข้อมูลสำคัญบางอย่าง กระนั้นยังมีการใช้ Talking Head อยู่บ้างภายในเรื่อง แต่มีเพียงน้อยครั้งเพื่อนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในจังหวะการดำเนินเรื่องที่เหมาะสม

#### 6. โทนของสารคดีเทียม

What We Do in the Shadows (2014) มีโทนการนำเสนอที่แสดงออกเป็น Deadpan Humor อย่างชัดเจน ในการนำเสนอทุกฉากด้วยสีหน้าที่ไร้อารมณ์ ผสมผสานด้วย Overdramatize ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง เช่น ช่วงที่พวกแวมไพร์ต้องวิ่งหนีการไล่ล่าของมนุษย์หมาป่าที่ต้นกลายเป็นหมาป่าในคืนพระจันทร์เต็มดวง ทำให้เกิดการล่าคนที่อยู่ในพื้นที่ที่เกิดขึ้น ส่งผลให้ Stu ผู้เป็นมนุษย์เกิดพลาดท่าและถูกกัดไปจนตาย ก่อให้ตัวละครแวมไพร์ทั้งหมดเกิดความอาลัยกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่ก็ถูกลืมล้างด้วยการที่ Stu กลับฟื้นคืนชีพมาเป็นปกติ แต่กลายเป็นมีเชื้อสายเป็นมนุษย์หมาป่าแทน





## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

ผู้วิจัยได้ค้นพบการค้นคว้าที่น่าสนใจเกี่ยวกับ การเสียดสี และ สารคดีเทียม เนื้อหาส่วนใหญ่มีต้นกำเนิดมาจากการศึกษาของ 'เรื่องสั้นแนวเสียดสีของไทยระหว่าง พ.ศ. 2535-2545 : การศึกษาแนวคิดและกลวิธี' ของ นันทนัย ประสานนา พบว่ามีการพบแนวคิดที่สำคัญ ได้แก่ การวิจารณ์ความบกพร่องของคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะนักการเมือง, การวิจารณ์สังคมเมืองในฐานะสังคมทุนนิยมสมัยใหม่ และการวิจารณ์สังคมไทยในประเด็นอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ปัญหาทางจริยธรรม กลวิธีเสียดสีปรากฏผ่านการสร้างองค์ประกอบ กลวิธีการประพันธ์และกลวิธีทางภาษา เรื่องสั้นแนวเสียดสีโดยส่วนใหญ่มักใช้โครงเรื่องที่ธรรมดา เพื่อสื่อแนวคิดวิจารณ์และใช้เนื้อเรื่องเพื่อสร้างความขบขัน ส่วนโครงเรื่องในความขบขันนั้น เล่นกับความคาดหวังของผู้อ่าน ตัวละครเป็นองค์ประกอบหลักที่นักเขียนใช้เพื่อโจมตีเป้าหมายของการเสียดสี โดยเฉพาะตัวละครมนุษย์และตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ ที่มีลักษณะอันไม่สอดคล้องตามมาตรฐานปกติ ทั้งด้านรูปลักษณ์ และพฤติกรรม ทั้งนี้ ฉากที่พบยังมีบทบาทในการสร้างความขบขันอีกด้วย กลวิธีการประพันธ์ที่สำคัญ คือ กลวิธีการเลือกใช้ผู้เล่า ผู้เล่าเรื่องส่วนใหญ่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของนักเขียนในการวิจารณ์เป้าหมายของการเสียดสี กลวิธีการตั้งชื่อเรื่องทั้งหมดทำหน้าที่ในการสร้างเอกภาพของเรื่อง เพื่อสร้างความสนใจของผู้อ่าน ตลอดจนลวงความคิดของผู้อ่าน เพื่อจะนำไปสู่การพลิกความคาดหมาย นอกจากนี้ ยังมีการนำเสนอเรื่องสั้นในรูปแบบพิเศษเพื่อสร้างความขบขันและเป็นการทดลองรูปแบบใหม่ ๆ ของเรื่องสั้น ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของเรื่องสั้นแนวเสียดสี กลวิธีทางภาษาที่พบ เน้นสร้างความขบขันจากความไม่เข้ากัน กลวิธีที่โดดเด่น คือ การใช้ถ้อยคำแฝงนัย เพื่อประชดประชันเป้าหมายของการเสียดสีให้เกิดความเจ็บปวดและการสร้างคำ โดยอาศัยแนวเทียบที่แสดงให้เห็นความสามารถของนักเขียนในการพลิกแพลงภาษา เพื่อใช้ในการเสียดสี ผลของการวิจัยชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เด่นชัดระหว่างแนวคิดกับกลวิธีในเรื่องสั้นแนวเสียดสีของไทย นักเขียนสามารถเลือกใช้กลวิธีเสียดสีที่หลากหลายในการวิจารณ์สังคมไทยได้อย่างแหลมคม

จากการศึกษา ‘ลีลาเสียดสีในวรรณกรรมของ ลาว คำหอม’ ของ มารศรี สอทิพย์ แสดงให้เห็นว่า ลีลาเสียดสีในวรรณกรรมของ ลาว คำหอม ผ่านการใช้ภาษา เริ่มจากการใช้คำกลวิธีที่ ลาว คำหอม นำมาใช้ คือ การเล่นคำและเล่นความหมายของคำ โดยการแฝงความหมายที่ลึกซึ้งในเชิงเสียดสี การเสริมความที่แทรกน้ำเสียงและทัศนคติเชิงเสียดสีของผู้แต่ง นอกจากนี้ ลาว คำหอม ยังใช้ภาพพจน์ เพื่อสร้างภาพตลกขบขัน หรือภาพที่แสดงให้เห็นถึงความโหดร้าย และความขมขื่นในชีวิตของชาวบ้านได้อย่างกลมกลืนกับสภาพชีวิตของความเป็นอยู่ได้อย่างละเอียดและชัดเจน ลีลาเสียดสีในวรรณกรรมของ ลาว คำหอม ผ่านการใช้องค์ประกอบวรรณกรรม เริ่มจากกลวิธีการเล่าเรื่องแบบนิทาน ซึ่งเป็นลีลาการเล่าเรื่องที่โดดเด่นและสามารถแสดงออกถึงน้ำเสียงการเสียดสีได้อย่างชัดเจน การตั้งชื่อตัวละครและการตั้งชื่อเรื่องที่แฝงความหมายที่ลึกซึ้ง และการสร้างฉากที่สื่อถึงอารมณ์ และบรรยากาศของตนได้อย่างเด่นชัดและงดงาม ในฐานะ “คำร้องทุกข์ของชาวบ้าน” วรรณกรรมของ ลาว คำหอม นับว่าประสบความสำเร็จอย่างงดงาม ความสำเร็จของวรรณกรรมของลาว คำหอม นั้นขึ้นอยู่กับลีลาและกลวิธีการเสียดสี อันประณีตแยบคาย

Richard James Wallace ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ 'The fine line between stupid and clever' : re-thinking the comic mockumentary' ในงานวิจัยของเขาเปิดเผยว่า การล้อเลียนถือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นแบบปกติในภาพยนตร์ หรือบนจอโทรทัศน์ มาตั้งแต่ช่วงต้นของปี 1960 และผลงานเช่น A Hard Day's Night, This Is Spinal Tap, The Thick of It และผลงานของ Christopher Guest ล้วนได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม การศึกษาในปัจจุบันได้มีการอภิปรายเกี่ยวกับข้อดีของการล้อเลียนเหล่านี้ ซึ่งทั้งสองเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมมากที่สุด และเป็นตัวอย่างที่พบบ่อยที่สุดในรูปแบบสารคดีปลอม เพื่อสนับสนุนกรณีเหล่านั้นที่มีการสะท้อนที่รุนแรงกับสารคดีแบบจริง ๆ เพื่อสำรวจวิธีการทำงานในเชิงวิพากษ์และเชิงประวัติศาสตร์ และวิธีการทำงานของความขบขันภายในเนื้อหาเหล่านั้น ได้มีการพิจารณาว่า ‘สารคดีเทียม’ เป็นประเภทที่มากกว่าแค่เป็นโหมตสุนทรียศาสตร์ การล้อเลียนคือความบันเทิงมากกว่าการสร้างบทวิจารณ์แบบสะท้อนของรูปแบบสารคดีจริง ด้วยเหตุนี้ การล้อเลียนเหล่านี้จึงเริ่มตัดการเชื่อมโยงโดยตรงไปยังสารคดีจริง



## การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9

### เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

และไม่มีประโยชน์อีกต่อไปที่จะตรวจสอบเนื้อหาเหล่านี้ในแง่ที่กำหนดโดยความสัมพันธ์กับสารคดีเท่านั้น โดยเน้นบทบาทที่ซับซ้อน และโทนที่เล่นภายในประเภทของงาน

#### สรุปผลการวิจัย

เมื่อทำการศึกษาสารคดีเทียมทั้ง 3 เรื่องได้ พบว่า มีการผนวกโครงสร้างสารคดีเทียมและกระบวนการเสียดสีไว้อย่างแม่นยำ ในแง่ความของสารคดีเทียมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสื่อในเชิงเสียดสีที่ผสมผสานการสร้างภาพยนตร์ในสไตล์สารคดีกับตัวเนื้อหาที่สมมติขึ้นเพื่อ ‘ล้อเลียน’ และ ‘เสียดสี’ ในเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นแล้วทางประวัติศาสตร์จึงต้องมีการเกี่ยวโยงกันระหว่าง ‘สารคดีเทียม’ และ ‘การเสียดสี’ ที่เกิดขึ้นผนวกร่วมกัน แสดงให้เห็นการทำงานของทฤษฎีเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพจากการค้นพบในข้อมูล ภาพยนตร์สารคดีเทียมมีหลักการหลอกผู้ชมโดยใช้ข้อมูลเหมือนจริง แต่ยึดอยู่บนความเป็นเรื่องแต่งที่สร้างตัวละครและเรื่องราวแบบสมมติขึ้นมา มีเทคนิคของการสร้างปลุกย่อยอยู่ส่วนน้อย อันเป็นองค์ประกอบที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป ร่วมกับการใช้เทคนิคของการเสียดสีเพื่อสร้างความขบขันถึงผู้ชมในการดูที่มีเทคนิค และกลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีถูกแยกออกมาเป็นหมวดหมู่ให้ชัดเจน ภาพยนตร์สารคดีเทียมจึงมีการยึดใช้รูปแบบของการเสียดสีที่คละกันหลากหลายได้เป็นจำนวนมาก ทำให้พบถึงความลงตัวของสารคดีเทียม และการเสียดสี

#### อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง กระบวนการเสียดสีในภาพยนตร์ในรูปแบบสารคดีเทียมพบว่ามีข้ออภิปรายผลดังนี้

1. เทคนิคของการสร้างสารคดีเทียมมีรูปแบบโครงสร้างที่เรียบง่าย อันเป็นสิ่งที่ยึดตรงเหมือนการถ่ายทำสารคดีจริงในทุกประการ ทั้งการใช้กล้องถ่ายทำในจำนวนน้อย การถ่ายทำแบบภาพสั่นถือเป็นเรื่องปกติในการทำงาน รวมไปถึงการใช้แสงธรรมชาติ และการจัดไฟที่เรียบง่าย แต่ภาพยนตร์สารคดีเทียมยังมีหลักการที่แตกต่างจากสารคดีจริง คือสิ่งที่เกิดขึ้นภายในสารคดีเทียม ทุกอย่างดำเนินเหมือนสารคดีจริงทุกประการ แต่ตั้งอยู่บน ‘เรื่องราว’ และ ‘ตัวละคร’ สมมติที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมด ในเทคนิคจึงมีการเพ่งเล็งไปยังการสร้างตัวละครที่ ‘แปลกประหลาด’ แต่ยังมีการสร้างสมดุลระหว่างตัวละครไร้สาระ และตัวละครจริงเอาไว้

1.1 โทนของสารคดีเทียมมีการถูกแบ่งเอาไว้ทั้งหมด 2 ประเภท คือ Deadpan Humor อารมณ์ขันที่ถูกเล่นในโทนหน้าตาย และ Overdramatize อารมณ์ขันที่ทำการกระแทกถึงความรู้สึกที่เล่นใหญ่เกินกว่าเหตุ ภายในภาพยนตร์สารคดีเทียมมักมีการวนเวียนอยู่ในระหว่าง 2 โทน บางเรื่องมีแค่โทนใดโทนหนึ่ง ปรากฏภายในเส้นเรื่อง หรือบางเรื่องมีการผสมทั้ง 2 โทนอยู่ภายใน จากการศึกษาโดยส่วนใหญ่ ภาพยนตร์สารคดีเทียมทั้ง 3 เรื่องมักมีการผสมผสานระหว่าง 2 โทนอย่างลงตัว เพื่อสร้างความสมดุลไปถึงความสมจริงในการดำเนินเรื่องภาพยนตร์สารคดีเทียม ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมกับสิ่งที่เกิดขึ้นภายในเรื่องอย่างสนิทใจ

2. การเสียดสี หมายถึง การตำหนิอย่างไม่ตรงไปตรงมา มีวัตถุประสงค์เพื่อตำหนิหรือวิพากษ์วิจารณ์ในบางสิ่ง คืออารมณ์ขันที่ใช้เป็นสื่อในการตำหนิแทนที่จะเลือกกล่าวโดยตรง การใช้ภาษากล่าวกระทบ กระเทียบ เปรียบเปรย หรือในลักษณะประชดประชัน ส่วนใหญ่จะใช้คำพูดที่รุนแรง, ไม่สุภาพ, ไร้สาระ หรือคำพูดที่ติดตลก เป็นการกระทำเพื่อการล้อเลียนพฤติกรรม ความไม่ถูกต้องของมนุษย์และสถาบันต่าง ๆ ภายในสังคม เพื่อชี้ให้เห็นถึงข้อบกพร่อง โดยไม่กล่าวตำหนิโดยตรง

2.1 เทคนิคของการเสียดสี รูปแบบของวิธีการที่มักประยุกต์ใช้ได้กับงานทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข่าว, นิยาย, ภาพยนตร์ และภาพยนตร์สารคดีเทียม ประกอบไปด้วย ความเกินจริง, ความไม่ลงรอยกัน, การกลับตรงกันข้าม และ การล้อเลียน ภายในภาพยนตร์สารคดีเทียมทั้ง 3 เรื่อง มักจะมีการใช้มากกว่า 2 เทคนิคขึ้นไปในทั้ง 3 เรื่อง ส่วนใหญ่มักจะวนเวียนอยู่กับ ‘การล้อเลียน’ และ ‘ความเกินจริง’ ที่มีขาดไปไม่ได้ภายในภาพยนตร์สารคดีเทียม



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

2.2 มีการใช้ กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสี ในภาพยนตร์สารคดีเทียมทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งมักจะมี 'การใช้ถ้อยคำ นัยแฝง', 'การใช้ถ้อยคำกล่าวเกินจริง' และ 'การแสวงเสียดสีผู้อื่น' เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์สารคดีเทียมอยู่ใกล้เคียงกัน

2.3 ทมหวดหมู่การเสียดสี อาจจะมีมากกว่าหนึ่งหรือสองแบบที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์สารคดีเทียม แต่ ในภาพยนตร์สารคดีเทียมทั้ง 3 เรื่อง ได้พบว่ามักมี ‘การเสียดสีทางสังคม’ และ ‘การเสียดสีชีวิตประจำวันทั่วไป’ ที่เกิดขึ้นเป็นประจำภายในเส้นเรื่อง เพราะทั้ง 3 เรื่องเป็นการนำเสนอเรื่องราวมนุษย์อย่างแท้จริง จึงมีหลักการเสียดสีที่ผู้ชมสามารถรู้สึก สัมพันธ์ได้ไม่ยาก

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษากระบวนการเสียดสีในภาพยนตร์รูปแบบสารคดีเทียม ทำให้ทราบถึงโครงสร้างของกระบวนการเสียดสี ได้อย่างชัดเจน ทั้งยังสามารถเป็นสิ่งที่นำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. การศึกษาประเด็นนี้ สามารถจัดกลุ่มและทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อประเภทนี้ได้อย่างลึกซึ้ง ที่สามารถต่อยอดเป็นองค์ความรู้ในการสร้างสื่อภาพยนตร์สารคดีเทียมได้อย่างแม่นยำจากโครงสร้างที่เป็นแบบแผน
2. สามารถสร้างสรรค์และขยายความนิยมของการผลิตสื่อชนิดนี้ได้เป็นวงกว้างมากขึ้น สำหรับผู้ที่สนใจ ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ และการเปลี่ยนแปลงของสื่อประเภทนี้ให้สามารถเป็นที่รู้จักอย่างทั่วถึงต่อไปในอนาคตได้
3. เข้าใจกระบวนการเสียดสีถึงองค์ประกอบในส่วนลึกมากขึ้นที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานประเภทอื่นได้อย่างสร้างสรรค์ ไม่เพียงแคในภาพยนตร์สารคดีเทียมเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้กับสื่อประเภทอื่น ๆ ได้ เช่น ข่าว, นิยาย หรือ ภาพยนตร์ เป็นต้น

### เอกสารอ้างอิง

ชาสินี สำราญอินทร์, พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ ชัญญา ลีศัตรุพ่าย. (ม.ป.ป.). กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีในรายการ "เจาะข่าวต้น". กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก <http://www.hu.ac.th/Conference/conference2014/proceedings/data/3401/3401-4.pdf>

ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2548). คอลัมน์ซุบซิบคัทลียาจะจำ เนื้อหาและกลวิธีทางภาษา (รายงานการวิจัยโครงการวิจัยของ ศูนย์วิจัยภาษาและวรรณคดีไทย คณะอักษรศาสตร์). กรุงเทพฯ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นัทธนัย ประสานนาม. (2548). เรื่องสั้นแนวเสียดสีของไทยระหว่าง พ.ศ. 2535-2545 : การศึกษาแนวคิดและกลวิธี (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาภาษาไทย). กรุงเทพฯ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/7989>

มารศรี สอทิพย์. (2542). ลีลาเสียดสีในวรรณกรรมของลาว คำหอม (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาภาษาไทย). กรุงเทพฯ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/67366>

ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม ภาพพจน์โวหารและกลการประพันธ์. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน

ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน

ศิริพร ภัคดิมาสุก. (2547). สมญานามกับนักการเมืองในรัฐันภาษา รัฐันการเมือง ทักษิณสมัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ขคิดด้วยคน.



การประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 9  
เรื่อง “การยกระดับงานวิจัยสู่นวัตกรรม”

Edley, L. (2018). Four Techniques of Satire.

Retrieved from <https://thanetwriters.com/essay/technicalities/four-techniques-of-satire/>

Education, M. (n.d.). Literary Techniques: Satire.

Retrieved from <https://www.matrix.edu.au/literary-techniques-satire/>

Hight, G. (1962). The Anatomy of Satire. London: Princeton University Press.

Maher, M. (2015). 11 Tips for Making a Mockumentary.

Retrieved from <https://www.premiumbeat.com/blog/11-tips-making-mockumentary/>

Scripts, I. (2020). Mockumentary Scripts: The Keys to Writing a Great Mockumentary.

Retrieved from <https://industrialscripts.com/mockumentary-script/>

Sherzer, J. (2002). Speech Play and Verbal Art. Austin: University of Texas Press.

Wallace, R. (2011). 'The fine line between stupid and clever' : re-thinking the comic mockumentary.

Retrieved from <http://wrap.warwick.ac.uk/49548/>

Wikipedia. (n.d.). Mockumentary.

Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Mockumentary>