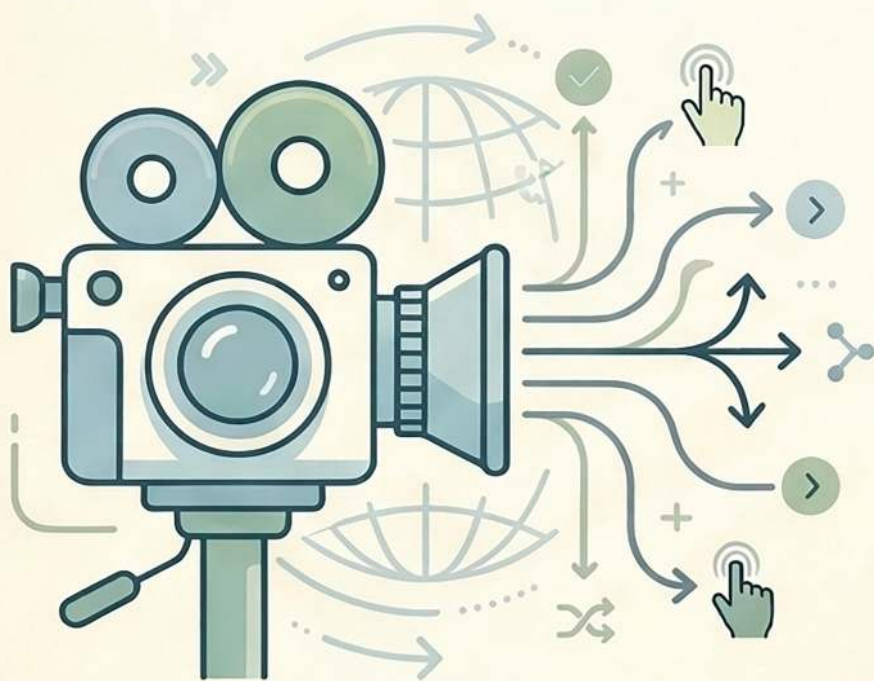


สารคดีเชิงโต้ตอบ: การเล่าเรื่องความจริงในยุคดิจิทัล

Interactive Documentary:
Storytelling Reality in the Digital Age



โดย สันติ บุญทัศนกุล

“สารคดีเชิงโต้ตอบ: การเล่าเรื่องความจริงในยุคดิจิทัล”

“Interactive Documentary: Storytelling Reality in the Digital Age”

จัดทำโดย อาจารย์ ดร.สันติ บุญทัศนกุล

ราคา : 350 บาท

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

ISBN: 978-616-637-007-2

พิมพ์ครั้งที่ 1 : สิงหาคม 2569

ผู้เขียน : อาจารย์ ดร. สันติ บุญทัศนกุล
อาจารย์คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

บรรณาธิการ : อาจารย์ ดร. สันติ บุญทัศนกุล

พิมพ์ที่ : IDEOL Digital Print co., ltd.
52 ซ.เอกมัย 69 แขวงคลองบางบอน
เขตบางบอน กรุงเทพมหานคร 10150
โทร 092-559-6196
sale9@ideol-print.com
www.IDEOL-Print.com

จัดจำหน่าย : ร้านสมศักดิ์ บุ๊คเซ็นเตอร์
1/3 ถนนमुखसाला
ต.ท่าอิฐ อำเภอเมืองอุตรดิตถ์
จ.อุตรดิตถ์ 53000
โทร 055-411-841

จัดทำรูปเล่ม : ทีมงานปั้นหนังสือ

คำนำ

หนังสือเล่มนี้มุ่งนำเสนอวิวัฒนาการของสารคดีจากการบันทึกความจริงเชิงเส้นสู่สารคดีเชิงโต้ตอบ (Interactive Documentary) ซึ่งพลิกบทบาทผู้ชมจากผู้รับสารเฉย ๆ เป็นผู้ร่วมสร้างเรื่องราวผ่านการโต้ตอบกับระบบดิจิทัล โดยเริ่มจากรากเหง้าทางประวัติศาสตร์อย่าง Kriegsspiel และ Aspen Movie Map สู่หลักการสื่อใหม่ของ Manovich ที่ว่าด้วยความเป็นโมดูลและความแปรผัน สารคดีเชิงโต้ตอบถูกนิยามเป็น “การเล่าเรื่องเชิงสัมพันธ์” ที่ความหมายเกิดจากการเลือกและนำทางของผู้ใช้ในโครงสร้างฐานข้อมูล องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การเล่าเรื่องไม่เป็นเส้นตรง การโต้ตอบหลายระดับ และอินเทอร์เฟซที่ส่งเสริมการดื่มด่ำ ผู้กำกับจึงเปลี่ยนจากนักเล่าเรื่องเป็นสถาปนิกประสบการณ์ รักษาสมดุลระหว่างเสรีภาพของผู้ใช้กับความชัดเจนของประเด็น ขณะที่ผู้ชมกลายเป็น “ผู้ใช้” ที่มีอำนาจตัดสินใจ (Agency) ซึ่งหากเป็นอำนาจระดับโลกจะนำไปสู่ภาวะลื่นไหล (Flow State) นอกเหนือจากมิติทางเทคนิค หนังสือเล่มนี้แทรกจริยธรรมแห่งการมีส่วนร่วม ซึ่งครอบคลุมการลดทอนความจริง อำนาจ

แบบแปลน เนื้อหาที่ผู้ใช้สร้าง ศักดิ์ศรีมนุษย์ และความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล จริยธรรมมิใช่เพียงข้อจำกัด แต่เป็นกระจกที่เปลี่ยนสารคดีเชิงโต้ตอบให้เป็นเครื่องมือสร้างความหมายและความยุติธรรมในสังคมดิจิทัล

กรณีศึกษา เช่น Life in a Day, Notes on Blindness, Out My Window และ One Millionth Tower สะท้อนแนวโน้มร่วมสมัยที่ขยายตัว ตั้งแต่การผสมผสาน AI, AR, MR ในสารคดีโลกทัศน์วิดีโอ 360 องศาและวิดีโอเต็มด้า ภาพข้อมูลเชิงโต้ตอบ ไปจนถึงระบบมีชีวิตที่เปิดรับการมีส่วนร่วมต่อเนื่อง

แนวโน้มเหล่านี้ท้าทายผู้สร้างให้ออกแบบประสบการณ์ที่ตอบสนองผู้ชมยุคใหม่ ขณะเดียวกัน ความรู้จากสารคดีเชิงโต้ตอบยังขยายไปสู่สื่ออื่น เช่น เกมการศึกษา พิพิธภัณฑ์ดิจิทัล และแอปข่าวสาร โดยให้ความสำคัญกับการออกแบบกลไกการมีส่วนร่วมที่สอดคล้องกับเนื้อหา การสร้างสมดุลระหว่างเทคโนโลยีและศิลปะการเล่าเรื่อง รวมถึงการเสริมพลังให้ผู้ใช้เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ประสบการณ์อย่างมีคุณค่าและน่าเชื่อถือ

อาจารย์ ดร.สันติ บุญทัตคนกุล

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	3
สารบัญ	5
สารบัญภาพ	10
สารบัญตาราง	13
บทที่ 1 รากฐานทางประวัติศาสตร์และแนวคิดของสารคดี	15
1.1 สารคดี: ความหมาย แนวคิด และฐานคิดของการเล่าความจริง	16
1.2 สารคดีในฐานะหลักฐานทางสังคมและความทรงจำร่วม	25
1.3 พัฒนาการของสารคดี: จากภาพยนตร์สู่สื่อดิจิทัล	26
1.4 การเปลี่ยนผ่านของระบบสื่อ: จาก Broadcast สู่ Networked Media	30
สรุป	39
คำถามท้ายบท	41
บทที่ 2 กำเนิดสารคดีเชิงโต้ตอบและหลักการสื่อใหม่	43
2.1 สารคดีเชิงโต้ตอบ: แนวคิดและลักษณะสำคัญ	45
2.2 จุดกำเนิดและพัฒนากาของสารคดีเชิงโต้ตอบ	51
2.3 จุดเปลี่ยนสำคัญ: The Aspen Movie Map (1978–1979)	
ต้นแบบสารคดีเชิงโต้ตอบยุคบุกเบิก	59
2.4 หลักการของสื่อใหม่ตาม Lev Manovich: 5 ประการที่พลิกโฉมสารคดี	61
2.5 คุณสมบัติหลักของสารคดีเชิงโต้ตอบ: การโต้ตอบ	
ความเป็นมัลติมีเดีย ไฮเปอร์เท็กซ์ และแพลตฟอร์มที่เหมาะสม	66

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.6 สารคดีทั่วไปกับสารคดีเชิงโต้ตอบ: ความเหมือน ความแตกต่าง	
จุดเด่นและข้อจำกัด	70
สรุป	73
คำถามท้ายบท	76
บทที่ 3 นิยาม ขอบเขต และรูปแบบการเล่าเรื่องเชิงสัมพันธ์	78
3.1 ปัญหาด้านคำศัพท์และขอบเขตของสารคดีเชิงโต้ตอบ	79
3.2 นิยามความหมายของสารคดีเชิงโต้ตอบจากนักวิชาการสำคัญ	81
3.3 องค์ประกอบหลัก 3 ประการในการนิยามสารคดีเชิงโต้ตอบ	88
3.4 รูปแบบการเล่าเรื่องเชิงสัมพันธ์ (Relational Narrative Form)	91
3.5 โครงสร้างการเล่าเรื่อง: เชิงเส้น (Linear) vs ไม่เป็นเชิงเส้น (Non-linear)	113
3.6 การจัดหมวดหมู่โครงสร้างการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ	119
สรุป	120
คำถามท้ายบท	123
บทที่ 4 พลวัตการมีส่วนร่วมและโหมดปฏิสัมพันธ์	125
4.1 พลวัตของการมีส่วนร่วม (Dynamics of Participation)	126
4.2 ระดับของการมีส่วนร่วม (Levels of Participation)	129
4.3 โหมดการปฏิสัมพันธ์ 4 รูปแบบของ Gaudenzi	136
4.4 อำนาจในการกระทำ (Agency) และภาวะลื่นไหล (Flow State)	138
4.5 คุณสมบัติหลัก 7 ประการของสารคดีเชิงโต้ตอบ	148

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
สรุป	151
คำถามท้ายบท	153
บทที่ 5 องค์ประกอบเนื้อหาและการออกแบบสื่อในสารคดีเชิงโต้ตอบ	155
5.1 การจำแนกองค์ประกอบพื้นฐานของเนื้อหาสารคดีเชิงโต้ตอบ	157
5.2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)	165
5.3 องค์ประกอบภาพในสารคดีเชิงโต้ตอบ	173
5.4 แอนิเมชันและวิดีโอในสารคดีเชิงโต้ตอบ	186
5.5 เสียงในสารคดีเชิงโต้ตอบ	197
5.6 การออกแบบพื้นที่ภาพและอินเทอร์เฟซ (Visual Space and Interface Design)	215
5.7 เครื่องมือสร้างสรรค์ (Authoring Tools) และอุปสรรคทางเทคนิค	219
สรุป	221
คำถามท้ายบท	225
บทที่ 6 บทบาทผู้ชม ผู้กำกับ และการร่วมสร้างความหมาย	227
6.1 ประสบการณ์สารคดีเชิงโต้ตอบ: เมื่อผู้ชมกลายเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์	228
6.2 ลักษณะเฉพาะของผู้ชม-ผู้ใช้ในยุคดิจิทัล	234
6.3 การร่วมสร้างความหมาย (Co-construction of Meaning) ในสารคดีเชิงโต้ตอบ: เมื่อผู้ชม-ผู้ใช้และผู้กำกับร่วมกันสร้างความจริง	241
6.4 การเล่าเรื่องความจริงในยุคดิจิทัล: บทบาทใหม่ของผู้กำกับ	248

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
6.5 ผู้กำกับสารคดีเชิงโต้ตอบ	249
6.6 ความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ (Technology and Creativity)	263
6.7 ประสบการณ์ผู้ใช้ในสารคดีเชิงโต้ตอบ:	
โครงสร้างลูกผสมแห่งการควบคุมและเสรีภาพ	268
สรุป	271
คำถามท้ายบท	274
บทที่ 7 จริยธรรม กรณศึกษา และทิศทางแห่งอนาคต	276
7.1 คุณธรรม จริยธรรม และการวิพากษ์ในสารคดีเชิงโต้ตอบ:	
ข้อจำกัดและความท้าทายในพื้นที่แห่งการมีส่วนร่วม	278
7.2 ภาพรวมของโครงการกรณศึกษา	285
7.3 สารคดีเชิงโต้ตอบ “Gaza-Sderot: Life in Spite of Everything” (2008)	286
7.4 สารคดีเชิงโต้ตอบ “Waterlife” (2009)	291
7.5 สารคดีเชิงโต้ตอบ “Out My Window” (2010)	295
7.6 สารคดีเชิงโต้ตอบ “Worry Box” (2011)	300
7.7 สารคดีเชิงโต้ตอบ “Life in a Day” (2011)	304
7.8 สารคดีเชิงโต้ตอบ “Life in a Day” (2020)	308
7.9 สารคดีเชิงโต้ตอบ “Welcome to Pine Point” (2011)	315

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
7.10 สารคดีเชิงโต้ตอบ “One Millionth Tower” (2011)	320
7.11 สารคดีเชิงโต้ตอบ “Notes on Blindness: Into Darkness” (2016)	325
7.12 บทเรียนจากกรณีศึกษา	329
7.13 แนวโน้มร่วมสมัยของสารคดีเชิงโต้ตอบ	332
สรุป	338
คำถามท้ายบท	341
บรรณานุกรม	343

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 La Sortie de l'usine Lumière à Lyon	17
1.2 Auguste(left) and Louis Lumière, c. 1895	18
1.3 Le Voyage dans la Lune, ค.ศ. 1902	19
1.4 John Grierson	20
2.1 Waltz with Bashir (2008)	46
2.2 The Battle of Waterloo played in Kriegsspiel	54
2.3 Kinoautomat (1967)	58
2.4 Aspen Movie Map	60
3.1 เทคนิควิดีโอ 360 Ralph Lauren NYC Flagship – 360° Virtual Tour	94
3.2 The Cat and the Coup (Peter Brinson, 2011)	100
3.3 Water Life (Kevin McManoh, National Film Board of Canada, 2009)	101
3.4 Sandra Gaudenzi	103
3.5 Moss Landing (1989)	111
3.6 Inside The Haiti Earthquake (Gibson & McKenna, 2011)	113
4.1 การมีส่วนร่วมของผู้อยู่อาศัยใน One Millionth Tower (2011)	131
4.2 การออกแบบ Interface Waterlife (2009) เพื่อเข้าสู่สารคดี	140
4.3 Interface: Out My Window (2010)	141
4.4 Interface waterlife (2009)	143
4.5 Hollow interactive documentary (2013)	148

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.1 โครงการ Out My Window กำกับโดย Kat Cizek (2010)	158
5.2 ตัวละครใน Out My Window (2010)	160
5.3 Interactive Timeline Out My Window (2010)	162
5.4 Gaza/Sderot: Life in Spite of Everything (2008)	164
5.5 ภาพถ่าย Gallipoli: The First Day (2009)	165
5.6 Out My Window Text	176
5.7 Interactive Map: Gaza-Sderot: Life in Spite of Everything (2008)	179
5.8 Infographic still from the Winnipeg wing of Here At Home	180
5.9 Out My Window - interactive timelines ใช้ภาพตัวละคร	182
5.10 ภาพถ่ายร่วมกับองค์ประกอบมัลติมีเดีย The Whale Hunt (2007)	185
5.11 BlaBla (2010) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเชิงโต้ตอบ	188
5.12 Gallipoli: The First Day การเล่าเรื่องแบบ animation 3 มิติ	190
5.13 Welcome to Pine Point (2010)	195
5.14 วิดีโอ 360 องศาในโครงการ Out My Window	197
5.15 การออกแบบภาพใน Out My Window	207
5.16 เสียง Yak (โทรอนโต) เสียงในโปรเจกต์ Out My Window	211
6.1 งานสร้างภาพกราฟฟิกใน Highrise/One Millionth Tower (2011)	235
6.2 การทำงานของ Katerina Cizek ใน Highrise/One Millionth Tower (2011)	245
6.3 Katerina Cizek ผู้กำกับสารคดีเชิงโต้ตอบ Out My Window (2010)	251

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
6.4 การประชุมทีมงาน ใน Highrise/One Millionth Tower (2011)	254
6.5 อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าสู่เรื่องราวของ Gaza-Sderot: life in spite of everything	259
6.6 การออกแบบใน Highrise/One Millionth Tower (2011)	261
7.1 คณะกรรมการภาพยนตร์แห่งชาติของแคนาดา (NFB)	285
7.2 “Gaza-Sderot: Life in Spite of Everything” (2008)	291
7.3 “Waterlife” (2009)	295
7.4 “Out My Window” (2010)	299
7.5 Worry Box” (2011)	304
7.6 Life in a Day” (2011)	308
7.7 Life in a Day” (2020)	313
7.8 “Welcome to Pine Point” (2011)	320
7.9 “One Millionth Tower” (2011)	324
7.10 “Notes on Blindness: Into Darkness” (2016)	328
7.11 “Eno” (2024)	333
7.12 สื่อเสมือนจริง (VR/AR/XR)	336

สารบัญตาราง

	หน้า
1.1 ตารางเปรียบเทียบ ระบบ Broadcast และ ระบบ Networked Media	38
2.1 พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของสื่อปฏิสัมพันธ์และสารคดี	56
2.2 เปรียบเทียบความแตกต่าง: สารคดีทั่วไปกับสารคดีเชิงโต้ตอบ	71
3.1 การจัดหมวดหมู่โครงสร้างการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ	119
6.1 การร่วมสร้างความหมายในสารคดีเชิงโต้ตอบเกิดจากปฏิสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบ 3 ส่วน	245
7.1 เปรียบเทียบคำถาม “Input” เพื่อให้คนทั่วโลกตอบกลับมา ซึ่งเปลี่ยนไปตามยุคสมัย	314

บทที่ 1

รากฐานทางประวัติศาสตร์และแนวคิดของสารคดี

สารคดีถือกำเนิดขึ้นพร้อมกับภาพยนตร์ในปลายศตวรรษที่ 19 จากการบันทึกภาพชีวิตประจำวันของพี่น้องตระกูล Lumière ขณะเดียวกันก็มีการสร้างโลกแห่งจินตนาการโดย Georges Méliès ซึ่งสะท้อนให้เห็นเส้นทางคู่ขนานระหว่างการบันทึกความจริงกับการสร้างความจริงขึ้นเอง กระทั่งในปี ค.ศ. 1926 John Grierson ได้บัญญัติคำว่า “สารคดี” พร้อมนิยามอันทรงพลังว่าเป็น “การรังสรรค์สิ่งที่เป็นจริงอย่างสร้างสรรค์” (Creative Treatment of Actuality) ซึ่งเห็นว่าสารคดีมิใช่เพียงการบันทึกตามที่เป็น แต่คือการตีความและเรียบเรียงความจริงผ่านมุมมองของผู้สร้าง

ตลอดระยะเวลาว่าหนึ่งศตวรรษ สารคดีได้พัฒนาและขยายขอบเขตจากภาพยนตร์ในโรงสุโทรทัศน์ และเข้าสู่ยุคดิจิทัลอันพลิกโฉม ระบบสื่อแบบเครือข่าย (Networked Media) เข้ามาแทนที่ระบบกระจายเสียงทางเดียว (Broadcast)

ทำให้ผู้ชมเปลี่ยนสถานะจากผู้รับสารเฉย ๆ สู่ผู้มีส่วนร่วมและร่วมสร้างเนื้อหา นำไปสู่กระบวนการทัศน์ใหม่ของ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” (Interactive Documentary) ซึ่งเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมสามารถเลือกเส้นทาง โต้ตอบ และมีส่วนร่วมกับเรื่องราวได้โดยตรง

บทนี้จะพาทำความเข้าใจรากฐานทางประวัติศาสตร์ นิยาม และแนวคิดของสารคดี ตั้งแต่ยุคบุกเบิกจนถึงการเปลี่ยนผ่านสู่สื่อดิจิทัล อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำความเข้าใจพัฒนาการและทิศทางของสารคดีร่วมสมัย

1.1 สารคดี: ความหมาย แนวคิด และฐานคิดของการเล่าความจริง

การกำเนิดของภาพยนตร์สารคดีมีจุดเริ่มต้นจากการบันทึกภาพชีวิตประจำวันโดยพี่น้องตระกูล Lumière ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ได้รับการยอมรับคือ “คนงานออกจากโรงงาน” (La Sortie de l’usine Lumière à Lyon) ซึ่งฉายบนจอใหญ่ครั้งแรกเมื่อวันที่ 22 มีนาคม ค.ศ. 1895 ต่อมาในวันที่ 28 ธันวาคมปีเดียวกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เป็นส่วนหนึ่งของการฉายเชิงพาณิชย์ครั้งแรก ณ ห้องใต้ดินของ “กร็องกาเฟ” (Grand Café) บนถนนบูเลอวาร์ดเดกาปูซีนในปารีส ผลงาน

สารคดีสั้นยุคแรกอีกเรื่องคือข่าวของ Auguste and Louis Lumière เรื่อง “รถไฟมาถึงสถานีลาซีโอตา” (L’Arrivée d’un train en gare de La Ciotat)



ภาพที่ 1.1 La Sortie de l’usine Lumière à Lyon

ที่มา: https://www.imdb.com/fr/title/tt0000010/?ref_=mv_close

อย่างไรก็ตาม แนวทางการบันทึกความจริงตามข้อเท็จจริงของ Lumière ดังกล่าว มิใช่หนทางเดียวของการสร้างภาพยนตร์ในยุคบุกเบิก ในขณะที่ภาพยนตร์ของพี่น้อง Lumière ให้ความสำคัญกับการนำเสนอเหตุการณ์ตามสภาพจริงโดยไม่มีการดัดแปลง กลับมีผู้สร้างภาพยนตร์อีกกลุ่มหนึ่ง ที่เห็นโอกาสในการใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการสร้างโลกแห่งจินตนาการและการเล่าเรื่องที่เหนือจริง

ซึ่งนำไปสู่เส้นทางพัฒนาการที่แตกต่างออกไปของวงการภาพยนตร์
ตั้งแต่ช่วงแรกเริ่ม



ภาพที่ 1.2 Auguste (left) and Louis Lumière, c. 1895
ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Lumi%C3%A8re_brothers

ตั้งแต่เริ่มแรก วงการภาพยนตร์สังเกตเห็นการแบ่งแยกระหว่างผู้ที่มุ่งบันทึกความจริงตามข้อเท็จจริง กับผู้ที่มุ่งสร้างความจริงขึ้นเอง แม้ความแตกต่างจะไม่ชัดเจนนัก ในขณะที่ Lumière ถ่ายทำคอนงานออกจากโรงงานหรือรถไฟมาถึงสถานี Georges Méliès อดีตนักเล่นกลลวงตากลับทดลองเทคนิคพิเศษและการเล่าเรื่องแต่งขึ้น เช่น ภาพยนตร์โด่งดัง “การเดินทางสู่ดวงจันทร์” (Le Voyage dans la Lune, ค.ศ. 1902)

ความแตกต่างระหว่างการบันทึกความจริงกับการสร้าง
ความจริงขึ้นเองนี้ปรากฏให้เห็นตั้งแต่ยุคบุกเบิก และแม้จะไม่
ชัดเจนนัก แต่ก็ยังเป็นจุดเริ่มต้นของเส้นทางพัฒนาการที่หลากหลาย
ของภาพยนตร์

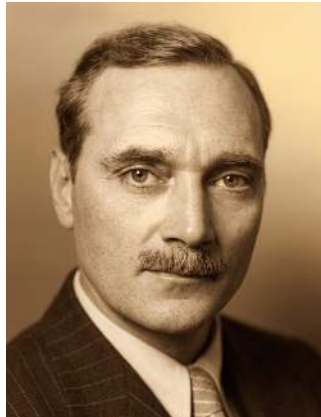


ภาพที่ 1.3 Le Voyage dans la Lune, ค.ศ. 1902

ที่มา: https://www.imdb.com/fr-ca/title/tt0000417/?ref_=mv_close

แม้จะมีภาพยนตร์บันทึกเหตุการณ์จริงตั้งแต่ต้นคริสต์
ศตวรรษที่ 20 แต่คำว่า “สารคดี” (Documentary) ปรากฏ
ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1926 โดย John Grierson ผู้กำกับ
ชาวสกอตแลนด์ ได้รับการยกย่องเป็นผู้บุกเบิกวงการสารคดี
และทำให้คำว่า “ภาพยนตร์สารคดี” เป็นที่แพร่หลายในช่วงทศวรรษ

1920–1930 เขาใช้คำนี้ในบทวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่อง “Moana” (โมอาน่า) ของ Robert Flaherty ตีพิมพ์ใน The New York Sun เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ เพื่ออธิบายลักษณะเฉพาะที่อยู่บนพื้นฐานข้อเท็จจริง โดยยืนยันว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีคุณค่าทางสารคดีจากการเล่าเรื่องด้วยภาพเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของเยาเวนโพลินีเซียน



ภาพที่ 1.4 John Grierson

ที่มา: <https://www.imdb.com/name/nm0340961/>

John Grierson อธิบายว่าสารคดีคือ “การรังสรรค์สิ่งที่เป็นจริงอย่างสร้างสรรค์” (Creative Treatment of Actuality) ซึ่งหมายความว่าผู้สร้างไม่ได้เพียงบันทึกความจริง แต่ต้องตีความความจริงนั้นอย่างสร้างสรรค์

นักวิจัยด้านสารคดี S. V. Drobashenko (1972) ขยายความว่า ภาพยนตร์สารคดีในความหมายที่สมบูรณ์คือ การสะท้อนโลกอย่างมีมโนทัศน์ (Conceptual Reflection) หรือการใคร่ครวญ (Meditation) ของผู้สร้าง ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐาน และผ่านเครื่องมือของสิ่งบันทึกความจริง (Documents)

ตลอดหลายปีที่ผ่านมา ภาพยนตร์สารคดีมีการพัฒนา อย่างสร้างสรรค์ จนปัจจุบันคำนี้ครอบคลุมรูปแบบและวิธีการผลิต ที่หลากหลายอย่างยิ่ง ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไม่อาจสรุปร่วมกันได้ว่า อะไรคือสารคดีอย่างแท้จริง อย่างไรก็ตาม แม้จะไม่มีรูปแบบตายตัว แต่สิ่งสำคัญที่สารคดีทุกประเภทมีร่วมกันคือ การใช้ภาพและเสียง ที่บันทึกมาจากความเป็นจริงหรือประสบการณ์ชีวิต นอกจากนี้ สารคดีไม่ได้มุ่งนำเสนอข้อเท็จจริงเพียงอย่างเดียว แต่ยังใช้ข้อเท็จจริง เหล่านั้นเพื่อสร้างข้อโต้แย้ง (Arguments) และเชิญชวนให้ผู้ชม ลงความเห็น (Draw conclusions) ด้วยตนเอง

Bill Nichols (2001) กล่าวว่าภาพยนตร์สารคดีไม่ควร ถูกมองว่าเป็น “การทำซ้ำของความเป็นจริง” (Reproduction of reality) แต่เป็น “การนำเสนอ” (Representation) โลกที่เราอาศัยอยู่ และสารคดีจะ “ให้รูปแบบและจัดระเบียบ”

ความจริงให้อยู่ในรูปของ ตัวบท (Text) อย่างไรก็ตาม สารคดีไม่สามารถนิยามได้ง่าย ๆ เพียงว่าเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ใช่เรื่องแต่ง (Non-fiction)

ในทางกลับกัน ผู้ชมทั่วไปมักคาดหวังว่า สิ่งที่เกิดขึ้นหน้ากล้องจะตรงกับเหตุการณ์จริงที่เราสามารถสังเกตได้ในโลกแห่งความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์

ด้าน Dziga Vertov (1966) ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “มนุษย์กับกล้องถ่ายภาพยนตร์” (Man with a Movie Camera, 1929) และเป็นผู้บุกเบิกวงการสารคดีโลกและสหภาพโซเวียต ผู้สร้างแนวคิด “คิโน-ปราวดา” (Kino-Pravda / Cinema Truth) กล่าวว่า งานของเขาคือความเป็นไปได้ในการนำข้อเท็จจริงมาจัดวางเข้าด้วยกันในโครงสร้างใหม่ เพื่อเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้คนอย่างเข้มข้น

Michael Rabiger (2001) ผู้กำกับและนักการศึกษาชาวอเมริกัน กล่าวว่า “สิ่งสำคัญในงานสารคดีคือการค้นหาความหมายที่แท้จริงของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นการขับเคลื่อนอันสูงส่งที่สุดของจิตวิญญาณมนุษย์”

ส่วน Drobashenko S. V. (1986) ในหนังสือ “The Space of the Screen Document” (พื้นที่ของ สิ่งบันทึกความจริงบนจอภาพ) อธิบายว่า ภาพยนตร์สารคดี นำเสนอ ความเป็นหนึ่งเดียว (Whole) ที่ถูกจัดระเบียบ อย่างเฉพาะเจาะจง มีพลวัต และพัฒนาไปพร้อมกับกระบวนการ ทางสังคม-ประวัติศาสตร์ โดยเชื่อมโยงระหว่างความเป็นจริง ทางสุนทรียศาสตร์ (บนจอภาพ) กับ ความเป็นจริงแท้จริง (Authentic reality) ที่ถูกถ่ายทอดโดยตรง เขาเชื่อว่า ความเป็นหนึ่งเดียวของระบบภาพลักษณ์ (Image system) และลักษณะเฉพาะของความไม่เป็นจริงตามแบบแผน (Conventionality) ในภาพยนตร์สารคดีนั้น เกิดจาก การผสมผสานอย่างเป็นธรรมชาติระหว่างการสะท้อน (Reflection) กับสิ่งที่ถูกสะท้อน (The reflected)

สารานุกรมภาพยนตร์ (Entsiklopediya Kino) ให้คำจำกัดความของภาพยนตร์สารคดีว่าเป็น “ภาพยนตร์ศิลปะ ประเภทหนึ่ง ซึ่งวัตถุประสงค์หลักคือการบันทึกภาพเหตุการณ์จริง”

ส่วนพจนานุกรมบริแทนนิกา (Britannica) ระบุว่า “ภาพยนตร์สารคดีคือภาพยนตร์ที่มีพื้นฐานจากข้อเท็จจริง

ซึ่งนำเสนอเหตุการณ์และบุคคลจริง” และอธิบายเพิ่มเติมว่า
สารคดีสามารถครอบคลุมหัวข้อทางวิทยาศาสตร์หรือการศึกษา
เป็นรูปแบบหนึ่งของวารสารศาสตร์หรือคำวิจารณ์ทางสังคม ตลอดจน
เป็นช่องทางสำหรับการโฆษณาชวนเชื่อหรือการแสดงออก
ถึงตัวตนของผู้สร้าง

Boontasanakul Santi (2025) ภาพยนตร์สารคดี
บ่งบอกถึงความหมายของภาพยนตร์สารคดีในการมีส่วนร่วม
และแสดงข้อเท็จจริงของชีวิต “จริง” และรวบรวมไว้บนหน้าจอ
โดยใช้วิธีนำเสนอบางอย่าง เช่น การถ่ายภาพด้วยกล้อง การตัดต่อ
การบรรยาย ดนตรี ฯลฯ ภาพยนตร์สารคดีสร้างจากภาพบุคคล
และเหตุการณ์จริง เป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์หรือเรื่องราว
ที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ มีเนื้อหาสาระ
เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์
หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์
ที่เกิดขึ้นจริงหรือผ่านการจัดสร้างขึ้นใหม่ แต่เนื้อหาการแสดงออก
เน้นข้อเท็จจริงมากกว่าความบันเทิง เป็นเรื่องที่น่าเสนอเหตุการณ์
และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการรับรู้
สร้างการมีส่วนร่วมทางสังคม และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ในสังคมในทางที่ดีขึ้น

จากข้อมูลจากนักวิชาการข้างต้นสามารถสรุป สารคดีคือ ภาพยนตร์ข้อเท็จจริงที่สร้างขึ้นจากการตีความและรังสรรค์ เหตุการณ์และบุคคลจริงอย่างสร้างสรรค์ ผ่านการนำเสนอ ด้วยภาพและเสียงที่บันทึกจากความจริง เพื่อสร้างข้อโต้แย้ง กระตุ้นการรับรู้ และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม มากกว่า การเป็นเพียงการบันทึกเหตุการณ์ตามที่ปรากฏ

1.2 สารคดีในฐานะหลักฐานทางสังคมและความทรงจำร่วม

สารคดีมิได้เป็นเพียงงานบันทึกเหตุการณ์ หากแต่ทำหน้าที่เป็นหลักฐานทางสังคม (Social Evidence) และความทรงจำร่วม (Collective Memory) ของมนุษยชาติ ภาพยนตร์สารคดีเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ สังคม และ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ผ่านการนำเสนอข้อเท็จจริงที่ถูกตีความ และเรียบเรียงอย่างสร้างสรรค์

ในแง่นี้ สารคดีทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนสังคม ในแต่ละยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็นบันทึกเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ ภาพสะท้อนของวิถีชีวิตชนชั้นต่าง ๆ

หรือการนำเสนอประเด็นความขัดแย้งทางสังคมและการเมือง
สารคดีจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการบันทึกความทรงจำส่วนรวม
และทำหน้าที่เป็นคลังข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่ทรงคุณค่า

นอกจากนี้ สารคดียังเกี่ยวข้องกับการเมืองของความจริง
(Politics of Truth) เนื่องจากกระบวนการผลิตสารคดี
ประกอบด้วยการเลือกเฟ้น การจัดลำดับ และการนำเสนอข้อเท็จจริง
ซึ่งล้วนสะท้อนมุมมองและอุดมการณ์ของผู้สร้าง ด้วยเหตุนี้
สารคดีจึงไม่ใช่เครื่องมือที่เป็นกลางในการบันทึกความจริง
แต่เป็นเวทีต่อสู้ทางอุดมการณ์และการนิยามความจริงของสังคม

1.3 พัฒนาการของสารคดี: จากภาพยนตร์สู่สื่อดิจิทัล

หากย้อนกลับไปในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ภาพยนตร์
ได้ถือกำเนิดขึ้นบนรากฐานของความจริงและจินตนาการ
ที่ดำเนินไปคู่ขนานกัน ด้านหนึ่งคือผลงานของพี่น้องตระกูล
Lumière ที่มุ่งบันทึกภาพชีวิตประจำวันอย่างตรงไปตรงมา
อีกด้านคือผลงานของ Georges Méliès ที่สร้างโลกมหัศจรรย์ขึ้นใหม่
ผ่านภาพยนตร์แฟนตาซี อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของสารคดี
ในฐานะรูปแบบภาพยนตร์ประเภทหนึ่งเริ่มปรากฏชัดขึ้น

เมื่อในปี ค.ศ. 1926 John Grierson ได้บัญญัติศัพท์คำว่า “สารคดี” (Documentary) พร้อมนิยามที่ทรงพลังว่าเป็น “การรังสรรค์ สิ่งที่เป็นจริงอย่างสร้างสรรค์” (The creative treatment of actuality) นิยามนี้ไม่เพียงแต่ช่วยแยกสารคดีออกจาก ภาพยนตร์บันเทิงเท่านั้น แต่ยังตอกย้ำให้เห็นว่าแก่นของสารคดี มิใช่เพียงการบันทึกความจริงตามที่เป็นอยู่ หากแต่คือการตีความ และเรียบเรียงความจริงผ่านมุมมองและเจตนาทางศิลปะของผู้สร้าง ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้สารคดีพัฒนาจากการนำเสนอ ข้อมูลดิบ สู่การเป็นสื่อกลางแห่งการเล่าเรื่อง การวิพากษ์สังคม และการสะท้อนมุมมองต่อโลกอย่างสร้างสรรค์ในเวลาต่อมา

พัฒนาการของสารคดีสามารถแบ่งออกเป็นยุคสมัยต่าง ๆ ได้ดังนี้

ยุคภาพยนตร์สารคดี

ยุคเริ่มต้นของภาพยนตร์สารคดีในศตวรรษที่ 20 เป็นยุคที่ สารคดีถูกผลิตและฉายในโรงภาพยนตร์ โดยมีรูปแบบที่ได้รับอิทธิพล จากภาพยนตร์สารคดีแนวต่าง ๆ เช่น สารคดีแนวบันทึกเหตุการณ์ (Actualities) ของพี่น้องตระกูล Lumière สารคดีแนวโรแมนติก (Romantic Documentary) ของ Robert Flaherty ที่มุ่งนำเสนอ

วิถีชีวิตอันงดงามของชนพื้นเมือง และสารคดีแนวปฏิวัติสังคม (Social Documentary) ในสหภาพโซเวียตของ Dziga Vertov และแนวสารคดีเพื่อการโฆษณาชวนเชื่อในช่วงสงครามโลก ภาพยนตร์สารคดีในยุคนี้มีรูปแบบการเล่าเรื่องแบบเส้นตรง (Linear Narrative) และถูกผลิตภายใต้ระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ยุคโทรทัศน์สารคดี

ในทศวรรษที่ 1950 และ 1960 การมาถึงของโทรทัศน์ ได้เปลี่ยนแปลงวงการสารคดีอย่างสิ้นเชิง โดยสารคดีถูกผลิตขึ้น เพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ มีรูปแบบที่สั้นกว่าและเข้าถึงผู้ชม ในวงกว้างมากขึ้น กระแสภาพยนตร์แนว Cinema-vérité ที่ได้รับอิทธิพลจากกล้องวิดีโอขนาดเล็กพกพา (Portapak) ในช่วงปลายทศวรรษ 1960 ได้ปฏิวัติวงการสารคดีผ่านแนวคิด ที่เน้นความใกล้ชิดและการสังเกตการณ์แบบ “แมลงวันบนผนัง” (Fly-on-the-wall) ซึ่งผู้สร้างพยายามทำตัวเป็นผู้สังเกตการณ์ ที่มองไม่เห็น เหมือนกับแมลงวันตัวหนึ่งเกาะอยู่บนผนังห้อง โดยไม่เข้าไปแทรกแซง พูดคุย หรือกำหนดทิศทางของเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้น

ยุคสารคดีข่าวและสารคดีสืบสวน

ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา สารคดีได้ขยายขอบเขตไปสู่รูปแบบของการรายงานข่าวเชิงลึกและการสืบสวนสอบสวน (Investigative Documentary) ซึ่งเน้นการเปิดโปงปัญหาสังคม การทุจริต และความอยุติธรรม สารคดีสืบสวนได้รับความนิยมทางโทรทัศน์และกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการตรวจสอบอำนาจรัฐและสร้างจิตสำนึกสาธารณะ

ยุคเว็บ มัลติมีเดีย และแพลตฟอร์มดิจิทัล

เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล พลังของสื่อใหม่ (New Media) ได้พลิกโฉมวิธีการเล่าเรื่องจากเส้นตรง (Linear) ไปสู่ระบบที่ไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear) โดยอาศัยหลักการสำคัญ เช่น การแทนค่าด้วยตัวเลข ความเป็นโมดูล และไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ทำให้ผู้รับสารสามารถเลือกเส้นทางของตนเองได้อย่างอิสระ การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างนี้ส่งผลให้เส้นแบ่งระหว่าง “ภาพยนตร์สารคดี” และ “สื่อดิจิทัล” ค่อย ๆ เลือนหายไป จนเกิดเป็นกระบวนทัศน์รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “สารคดีเชิงโต้ตอบ” (Interactive Documentary หรือ i-docs)

1.4 การเปลี่ยนผ่านของระบบสื่อ: จาก Broadcast สู่ Networked Media

การเปลี่ยนผ่านจากระบบสื่อแบบกระจายอำนาจ (Broadcast) สู่ระบบสื่อแบบเครือข่าย (Networked Media) เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้สารคดีเชิงโต้ตอบเกิดขึ้นและเติบโต ในระบบ Broadcast ผู้สร้างเป็นผู้ผลิตเนื้อหาและส่งต่อผู้ชมผ่านช่องทางเดียว (One-to-Many) โดยผู้ชมมีบทบาทเป็นเพียงผู้รับสารฝ่ายเดียว (Passive Receiver)

ในขณะที่ระบบ Networked Media ซึ่งขับเคลื่อนโดยอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัล กลับเปิดโอกาสให้ผู้ชมเปลี่ยนสถานะจากผู้รับสารเพียงฝ่ายเดียวไปสู่ผู้มีส่วนร่วม (Participant) และผู้สร้างเนื้อหาร่วม (Co-Creator) ผ่านการโต้ตอบ (Interactivity) และการแบ่งปัน (Sharing) ระบบสื่อแบบเครือข่ายเอื้อให้สารคดีสามารถเผยแพร่ในหลากหลายแพลตฟอร์ม เช่น เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย และแอปพลิเคชันบนมือถือ และเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาได้โดยตรง

1.4.1 ทำไมการเปลี่ยนผ่านนี้จึงสำคัญ

ในยุคที่อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เราอาจไม่ทันสังเกตว่าวิธีที่เราบริโภคเนื้อหาสื่อ