

บทที่ 2

ปรัชญาและภาพยนตร์

นับจากจุดกำเนิดในปลายศตวรรษที่สิบเก้า ภาพยนตร์ประกาศความมีอยู่และมีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด จนเป็นสิ่งที่นักวิชาการหลายแขนงยอมรับว่ามีอิทธิพลมหาศาลต่อมหาชนทั่วมุมโลก อย่างไรก็ตาม การศึกษาด้านภาพยนตร์ยังนับว่าใหม่อยู่มาก เมื่อเทียบกับศาสตร์แขนงอื่นๆ การนำภาพยนตร์มาศึกษาในวงการปรัชญาก็ยังนับว่าใหม่เช่นกัน ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ สำหรับในต่างประเทศ ภาพยนตร์เพิ่งเป็นที่สนใจในหมู่นักวิชาการปรัชญามาไม่เกิน 15 - 20 ปีที่ผ่านมา (Freeland and Wartenberg, 1995) ความน่าสนใจของภาพยนตร์ต่อการศึกษาปรัชญาอาจเริ่มได้ตั้งแต่พูดว่า ในภาพยนตร์มีประเด็นทางปรัชญาแฝงอยู่ หรือบางครั้งผู้สร้างก็ตั้งใจพูดถึง และไม่ว่าผู้สร้างภาพยนตร์จะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจพูดถึงเนื้อหาทางปรัชญาโดยตรง ปรัชญาก็หาที่ทางได้เสมอ โดยเฉพาะในแง่ที่ภาพยนตร์เป็นสื่อสะท้อนความคิด ถ้าอ้างคำพูดของคานท์ว่า ปรัชญาคือการคิดเกี่ยวกับความคิด (Philosophy is thinking about thinking) ปรัชญาจึงไม่อาจปฏิเสธความเกี่ยวเนื่องต่อภาพยนตร์ได้เลย ดังที่ Ian Jarvie (1987) กล่าวว่า “ปรัชญาเอาตัวไปอยู่ในภาพยนตร์” (Philosophy puts itself into a film.)

2.1. ภาพยนตร์คืออะไร

2.1.1. ที่มาและความหมายของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เริ่มต้นจากการเป็นประดิษฐกรรมทางวิทยาศาสตร์ และได้รับการพัฒนาผ่านกาลเวลาจากสิ่งประดิษฐ์ขึ้นใหม่ในชื่อ “ตะเกียงมหัศจรรย์” ราวกลางศตวรรษที่สิบหก มาจนกระทั่งเอ็ดิสันและคณะประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์สำเร็จในศตวรรษที่ 19 สมัยที่เกิดประดิษฐกรรมขึ้นนี้ขึ้นใหม่ๆ อาจไม่มีใครคาดคิดว่า ในสมัยต่อๆ มา ภาพยนตร์ จะกลายเป็นสิ่งที่ทรงอิทธิพลยิ่ง ทั้งในระดับสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และศิลปะดังที่เป็นอยู่แม้ในปัจจุบัน โรเบิร์ต เกสส์เนอร์ พูดถึงภาพยนตร์ว่าเป็น “ปรากฏการณ์ทางศิลปะ สังคม และเศรษฐกิจ” ที่มีผลกระทบต่อกำเนิดทางวัฒนธรรม

ต่อทั้งคนสร้างและคนดู ภาพยนตร์สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้กว้างขวางหลากหลาย เพราะภาษาของภาพยนตร์นั้นเข้าถึงได้ทั้งคนดูที่มีการศึกษาและคนไม่รู้หนังสือ และทรงอิทธิพลเหนือมนุษย์ได้อย่างที่ "ไม่คาดคิด" (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2533) ดังตัวอย่างในกรณีตึกเวิร์ลเทรดทอลล์ เมื่อวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2544 นั้น หลายคนวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างมากมาย อิทธิพลหนึ่งมาจากภาพที่เห็นในหนังสือลี้ลับทั่วไป กระทั่งฮอลลีวูดเองก็ออกโรงแสดงความรับผิดชอบด้วยการประกาศเลื่อนฉายหนังที่มีเนื้อหาใกล้เคียงหรือเกี่ยวกับการก่อการร้าย แม้ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าภาพยนตร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ดังกล่าวจริงหรือไม่ แต่กระแสวิพากษ์วิจารณ์ที่เกิดขึ้นอย่างกว้างขวางต่อเหตุการณ์ดังกล่าวนี้ ก็เป็นข้อพิสูจน์อย่างดีถึงอิทธิพลของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคม

เมื่อพูดถึงภาพยนตร์ มักจะมีผู้มองภาพยนตร์ในสองแง่ คือ ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นสื่อ และ ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะ มีผู้ให้ความหมายของภาพยนตร์ในทั้งสองแง่อย่างกว้างๆ ว่า ภาพยนตร์ในด้านสื่อสารมวลชนหมายถึงสื่อที่กำหนดความรู้ ทักษะ และความบันเทิงแก่ผู้ชม ส่วนความหมายของภาพยนตร์ในเชิงศิลปะหมายถึง การประยุกต์ศิลปะการออกแบบ ศิลปะการแสดง ศิลปะการดนตรี และศิลปะด้านอื่นๆ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์สู่ผู้ชม (วรรณี่ สำราญเวทย์, 2537)

นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้คำนิยาม หรือจำกัดความของภาพยนตร์ต่างๆ กัน ดังนี้ (วรรณี่ สำราญเวทย์, 2537)

"ภาพยนตร์ คือผลงานสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสในสิ่งที่แปลกใหม่จากชีวิตใหม่"

(วอลท์ ดิสนีย์)

"ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือถ่ายทอดศิลปะผสมผสานระหว่างการถ่ายภาพ ศิลปะการแสดง ศิลปะการดนตรี และศิลปะอื่นๆ บันทึกลงบนแผ่นฟิล์ม เพื่อนำเสนอแก่ผู้ชม"

(สารานุกรมบริเทนนิกา)

"ภาพยนตร์คือการเสนอภาพที่เราคุ้นเคยในรูปแบบของศิลปะการถ่ายทอดมากกว่าการบรรยายด้วยวาจา"

(สารานุกรมอเมริกัน)

"ภาพยนตร์ไม่ใช้การบรรยายซ้ำของเดิมด้วยวาจา แต่เป็นการใช้ศิลปะของการออกแบบและรูปทรงเพื่อผลิตผลของอารมณ์"

"ภาพยนตร์คือ สื่อการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ แนวคิด และความบันเทิงแก่ผู้ชม"

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์มีความหมายทั้งในแง่ที่เป็นสื่อ และในแง่ที่เป็นสื่อทางศิลปะ เพราะในระดับหนึ่งเราอาจกล่าวได้ว่า ศิลปะเป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสาร เพราะศิลปะเป็นสื่อที่ใช้ถ่ายทอดความหมายให้เกิดความเข้าใจกันได้ระหว่างศิลปินและผู้คนที่ชื่นชมศิลปะ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ เราอาจกล่าวได้เช่นกันว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ผู้สร้างใช้ถ่ายทอดความรู้สึนึกคิด ตลอดจนทัศนคติของตนต่อผู้ชมภาพยนตร์เช่นเดียวกับงานศิลปะประเภทอื่นๆ

2.1.2. ภาพยนตร์ในฐานะศิลปะ

เนื่องจากพัฒนาการของภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องใกล้ชิดกับวงการอุตสาหกรรม และการพาณิชย์อย่างปฏิเสธไม่ได้ อีกทั้งจากประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในหลายช่วงพบว่า การผลิตภาพยนตร์เป็นผลผลิตทางอุตสาหกรรมเพื่อคนหมู่มาก ฐานะและคุณค่าทางศิลปะของภาพยนตร์จึงมีความคลุมเครืออยู่มาก จนมีผู้กล่าวว่า ภาพยนตร์เป็นผลงานทางศิลปะที่เกิดจาก "การแต่งงานจำเป็นระหว่างนักธุรกิจกับศิลปิน" (Joseph M. Boggs, 1985)

ภาพยนตร์แม้มิใช่ศิลปะแขนงใดแขนงหนึ่ง แต่ในปัจจุบันต่างก็ยอมรับว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะและผู้สร้างภาพยนตร์เป็นศิลปิน (กฤษฎา เกิดดี, 2541b) และภาพยนตร์ก็ได้พัฒนาตัวเองจนได้รับยกย่องให้เป็นศิลปะแขนงหนึ่งในศิลปะ 7 แขนงของวิจิตรศิลป์ (Fine Arts) เทียบเทียมนับกับงานศิลปะรูปแบบอื่นๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ดนตรี วรรณคดี และการละคร ยิ่งกว่านั้น ภาพยนตร์ยังได้พิสูจน์ตัวเองในฐานะศิลปะที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์และทรงพลังเหนือศิลปะอื่น ตรงที่มีความ

สมจริง หรือเลียนแบบความสมจริงได้เสมอเหมือนที่สุด เข้าถึงคนได้มากที่สุด และตรงกับความต้องการของสังคมมากที่สุด

นักการภาพยนตร์ทั้งหลายต่างเห็นพ้องต้องกันว่าภาพยนตร์ไม่ได้ต่างจากศิลปะอื่นๆ ในแง่ที่ว่าผลงานทางศิลปะเป็นสิ่งที่ผู้สร้างใช้สะท้อนทัศนคติของตัวเอง โดยผ่านงานศิลปะหรือสื่อที่ตัวเองเลือกสรร

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะมีการยอมรับกันว่าภาพยนตร์นั้นเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ไม่ว่าจะโดยนัยที่เป็นผลงานทางศิลปะเมื่อทำเสร็จสมบูรณ์ หรือโดยนัยที่ว่าในการสร้างภาพยนตร์นั้นต้องนำเอาองค์ประกอบหลายอย่าง เช่นการแสดง เรื่องราว รวมทั้งเทคนิคเฉพาะต่างๆ ของภาพยนตร์ มารวมกันเข้าอย่างมีศิลปะ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องจะถือเป็นงานศิลปะได้หมด มีภาพยนตร์เพียงบางส่วนที่ได้รับการยกย่องว่าสมบูรณ์ถึงพร้อมทางด้านศิลปะ มีเพียงผู้กำกับไม่กี่คนถูกเชิดชูในฐานะศิลปินแห่งวงการภาพยนตร์ ทั้งนี้เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์ให้มีคุณค่า รวมทั้งมีพลังในการสื่อความหมายนั้น ไม่ใช่เรื่องง่ายที่ใครก็ทำได้ แต่ขึ้นอยู่กับศิลปะในการสร้างสรรค์ของผู้สร้างภาพยนตร์แต่ละคน เพราะฉะนั้น หากศิลปินคนหนึ่งคนใดต้องการใช้สื่อภาพยนตร์ในการแสดงออกทางความคิดของตัวเอง ศิลปินผู้นั้นจำเป็นจะต้องรู้ธรรมชาติของภาพยนตร์เป็นอย่างดีด้วย จึงจะทำให้ภาพยนตร์ทำหน้าที่สื่อความหมายได้อย่างทรงพลัง แม้จะได้กล่าวมาแล้วว่าการสร้างสรรค์ด้วยสื่อภาพยนตร์นั้นไม่มีขีดจำกัด แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับศิลปินผู้สร้างด้วยเช่นกันว่าจะสามารถถกขยคุณสมบัติพิเศษนานัปการที่มีอยู่ในภาพยนตร์มาสร้างสรรค์อย่างไร จึงจะทำให้ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเรื่องใดสามารถเข้าไปตราตรึงอยู่ในอารมณ์และความทรงจำของผู้ชม โดยได้รับการกล่าวขานว่าถึงพร้อมทั้งศิลปะและความบันเทิง

ดังนั้น บ่อยครั้งที่เราพบว่าภาพยนตร์หลายเรื่องพูดถึงสิ่งเดียวกัน เช่น ความรัก ความตาย และความหมายของชีวิต แต่มีภาพยนตร์เพียงบางเรื่องเท่านั้นที่เราประทับใจและจดจำ หรือในกรณีที่มีการนำเอาภาพยนตร์ชิ้นตำนานกลับมาทำใหม่ แต่น้อยครั้งที่จะมีภาพยนตร์ฉบับใหม่ขึ้นไต่เทียบเท่าหรือเยี่ยมยอดกว่าต้นฉบับเดิม ดังจะเห็นได้จากปัจจุบัน แม้จะมีการนำเอาภาพยนตร์ของอัลเฟรด ฮิชค็อก กลับมาสร้างใหม่หลายครั้งหลายหน แต่ยังไม่มีใครทำได้ถึงระดับที่ฮิชค็อกทำได้มาก่อน

2.1.3. ธรรมชาติของภาพยนตร์

ในหลายโอกาส ภาพยนตร์ได้รับการกล่าวขวัญถึงว่าเป็นศิลปะที่รวมเอาลักษณะเด่นๆ จากศิลปะแขนงอื่นๆ แทบทุกแขนง มารวบรวมไว้ในตัวเอง กล่าวคือ ในรูปแบบของการนำเสนอ เราจะพบว่าภาพยนตร์คล้ายกับสื่อศิลปะรูปแบบอื่นๆ หลายประการ มองค์ประกอบทางศิลปะ คือมี เส้น (line) รูปทรง (form) มวล (mass) ปริมาตร (volume) และ พื้นผิว (texture) ภาพยนตร์เหมือนจิตรกรรมและภาพถ่าย ตรงใช้ประโยชน์จากแสงเงา เหมือนประติมากรรม ตรงที่สามารถสร้างความรู้สึกที่เป็น 3 มิติ เหมือนละครใบ้ (pantomime) ตรงที่เน้นการสื่อความหมายด้วยการเคลื่อนไหว เหมือนนาฏศิลป์ตรงมีจังหวะ และจังหวะอันซับซ้อนในภาพยนตร์ก็คล้ายกับจังหวะของดนตรีและบทกวี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหมือนบทกวีตรงการใช้ภาษาภาพพจน์ อุปมาอุปมัย และสัญลักษณ์ ภาพยนตร์เหมือนละครเวที ตรงที่สื่อสารทั้งด้าน ภาพ (Visual) และเสียง (Verbal) นั่นคือละครและภาพยนตร์สื่อสารด้วยภาพ และใช้บทสนทนาเพื่อสื่อความหมาย และสุดท้ายเหมือนนวนิยายตรงสามารถเล่นกับเวลาและสถานที่ นั่นคือภาพยนตร์สามารถย้อนเวลากลับไปกลับมาและเปลี่ยนสถานที่ได้อย่างอิสระ (Allan Casty, 1971)

อย่างไรก็ตาม แม้ภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับศิลปะอื่นๆ หลายประการดังกล่าวข้างต้น แต่ลักษณะเด่นของภาพยนตร์มิได้อยู่ที่การรวบรวมเอาลักษณะร่วมของศิลปะหลากหลายแขนงมาอยู่ที่ตัวเองเท่านั้น ภาพยนตร์มีรูปแบบและวิธีการเป็นของตัวเอง ทำให้มีธรรมชาติอันโดดเด่นเฉพาะตัว เป็นดังที่ Sergei M. Eisenstein (1970) กล่าวว่า “ภาพยนตร์มีภาษาเป็นของตัวเอง”

ลักษณะเด่นของภาพยนตร์มีดังนี้ (Casty, 1971)

1. **ความเป็นปัจจุบันขณะ (Presentness)** เนื่องจากสามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหวได้ ทำให้ภาพยนตร์ทำหลายสิ่งที่ศิลปะรูปแบบอื่นทำไม่ได้ ทั้งนี้เป็นเพราะคุณสมบัติของภาพยนตร์ที่มีความต่อเนื่องทางด้านภาพ เสียง การเคลื่อนไหว ทำให้มีความเป็น “ปัจจุบันขณะ” เหมือนเกิดขึ้น ณ สถานที่นั้นๆ ขณะนั้นๆ (here and now) จริง จึงสร้างความรู้สึกร่วมใจได้สมบูรณ์ที่สุดในบรรดาศิลปะทุกแขนง (Boggs, 1985) คนดูจะรู้สึกเหมือนได้ดูสิ่งที่เกิดขึ้นจริง
2. **ภาพยนตร์มีอิสระในการเปลี่ยนเวลาและสถานที่ได้อย่างไม่จำกัด** ในภาพยนตร์ อาจจะเป็นเรื่องราวของผู้คนที่อดอยากในภาคอีสาน และตัดภาพกลับมาให้เปลี่ยนจากฉากในภาคอีสานมาเป็นความหรูหราฟุ่มเฟือยของชีวิตคนกรุงเทพฯ กลุ่มหนึ่งได้ในเวลาเพียงเสี้ยววินาทีโดยไม่ขัดความรู้สึกหรือการรับรู้แต่อย่างใด ดังที่ Joseph M. Boggs (1985) กล่าวถึงศักยภาพ

ในการสื่อเรื่องราวของภาพยนตร์ว่า "ภาพยนตร์สามารถมองย้อนกลับไปในอดีตที่ผ่านมายาวนาน หรือสำรวจโลกในอนาคตอันยาวไกลข้างหน้า ทำให้เวลาเพียงไม่กี่วินาทียาวนานเหมือนชั่วโมงหรือย่นย่อเวลานานนับศตวรรษให้เหลือเพียงแค่สองสามนาที"

3. ภาพยนตร์มีความเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระและมีความต่อเนื่อง ภาพยนตร์มีความต่อเนื่องทั้งทางด้านภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว ทำให้ก้าวข้ามข้อจำกัดของจิตรกรรมและประติมากรรมเนื่องจากเรารู้สึกได้ดีกว่า และยังสามารถกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารได้หลายระดับ

คุณลักษณะนี้ ทำให้ภาพยนตร์ทำได้มากกว่านวนิยายในแง่การรับรู้ของคนดูและคนอ่าน (Casty, 1971) กล่าวคือคนดูภาพยนตร์สามารถรับรู้ได้โดยตรงในขณะที่ดู และเกิดอารมณ์ร่วมหรือสะท้อนใจต่อภาพที่เห็นได้ในทันที ในขณะที่คนอ่านนวนิยายต้องอ่านผ่านตัวอักษรที่เขียนไว้ แล้วค่อยจินตภาพตาม และจะต้องอ่านจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาหรือเรื่องราวเสียก่อน จึงเกิดอารมณ์คล้อยตามเรื่องราวนั้นๆ เช่น เราอ่านเรื่องราวความแห้งแล้งกันดารของหมู่บ้านหนึ่ง เราจะค่อย ๆ สะสมรายละเอียดไปที่ละประโยค "หมู่บ้านนี้อยู่ที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เป็นหมู่บ้านที่ฝนไม่ค่อยตกต้องตามฤดูกาลประชาชนทุกคนมีคุณภาพที่ไม่สมบูรณ์ เกิดโรคระบาด มีเด็กเป็นจำนวนมากเป็นโรคขาดอาหารในขณะที่พ่อแม่ไม่สามารถหาอาหารมาเลี้ยงดูได้ เด็กเหล่านี้อยู่ไปอย่างไม่มีอนาคต เพราะนอกจากจะสุขภาพไม่ดีแล้วโอกาสที่จะได้ศึกษาเล่าเรียนนั้นน้อยมาก" เมื่อเราทราบข้อมูลเหล่านี้ด้วยการบรรยายจากตัวอักษรแล้วเราก็ค่อย ๆ เกิดความเข้าใจและรู้จักผู้คนและสภาพของหมู่บ้าน และต่อจากนั้นก็เกิดความรู้สึกหดหู่ สะท้อนใจด้วยความสงสารเด็กและประชาชนที่อยู่ในหมู่บ้านนี้ แต่สำหรับภาพยนตร์นั้นถ้าเราเห็นภาพเด็กและผู้คนที่มีความร่างกายแสดงถึงการอดอยากและยากจน อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีแต่ความแห้งแล้งและเสื่อมโทรม เราจะเกิดอารมณ์สงสารและสะท้อนใจขึ้นทันทีโดยที่เราไม่รู้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นที่นี่ หรือภาพที่เห็นเป็นเหตุการณ์ที่ไหน

4. ภาพยนตร์มีความสมจริง ภาพยนตร์มีคุณสมบัติหนึ่งที่เหนือกว่าศิลปะทั้งมวล นั่นคือความสมจริง หรือเลียนแบบความจริงได้เสมอเหมือนที่สุด ความสมจริงที่วุ่น ทำให้ภาพยนตร์ได้รับการเชื่อมั่นว่าเป็นศิลปะที่มีศักยภาพสูงส่งเหนือกว่าศิลปะที่เคยมี เพราะทำให้ก้าวข้ามขีดจำกัดของศิลปะอื่นๆ หรือ ทำในสิ่งที่ศิลปะอื่นทำไม่ได้ อย่างเช่น ไม่จำเป็นต้องจำกัดภาพให้อยู่ในกรอบภาพเดียวเหมือนจิตรกรรมหรือภาพนิ่ง เพราะภาพยนตร์สามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหว

ได้เหมือนจริง และสามารถใช้ภาพหลายๆ ภาพมาต่อกันเพื่อให้ได้ความหมายหรือคำตอบที่สมบูรณ์ Joseph M. Bogg (1985) กล่าวว่า ภาพยนตร์สามารถสร้างสรรค์ความจริงได้หลายแบบ คือ

1) **ความจริงที่สังเกตได้จากภายนอก (Externally observable truth)** ลักษณะที่สังเกตได้ชัดเจนที่สุดและเป็นเรื่องธรรมดาตามากของความจริงในเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งก็คือ ความใกล้เคียงกับชีวิตอย่างที่เป็น (as it is) ดังที่อริสโตเติลกล่าวว่าเรื่องราวต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นนั้น “อาจเกิดขึ้น และมีความสามารถของการที่จะเกิดขึ้นมาได้ในความเกี่ยวเนื่องกับเรื่องของกฎต่างๆ ของความเป็นไปได้หรือความจำเป็น “... เรายอมรับความจริงต่างๆ เพราะมันสอดคล้องหรือเข้ากับประสบการณ์ของเราเอง

2) **ความจริงภายในธรรมชาติของมนุษย์ (The way things are supposed to be)** เราเชื่อเพราะเราต้องการจะเชื่อเช่นนั้น ภาพยนตร์จำนวนมากมีลักษณะน่าเชื่อถือ เพราะสอดคล้องกับความจริงภายในอันหนึ่งของมนุษย์ คือความต้องการอยากให้เป็นเช่นนั้น เช่น Poetic Justice คนดีมักได้รับชัยชนะ ความดีได้รางวัล ความชั่วถูกลงโทษ

3) **ลักษณะท่าทีในทางศิลปะที่คล้ายกับความจริง (Artistic Semblance of Truth, the way things never were and never will be)** เทคนิคที่นักสร้างภาพยนตร์ใช้ทำให้เราเชื่อเรื่องราวในโลกภาพยนตร์ ความจริงในภาพยนตร์แนวนี้นี้เป็นความจริงที่แต่งขึ้น (Fictional Truth)

4) **ภาพยนตร์มีอิสระการสร้างสรรค์อย่างไม่มีขีดจำกัด** ไอน์สไตน์ (Ernest Lindgren, 1971) หนึ่งในนักการภาพยนตร์ที่สำคัญในวงการภาพยนตร์ของโลก ได้กล่าวยกย่องความยิ่งใหญ่แห่งศิลปะภาพยนตร์ว่า “ความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์นั้นไม่มีขีดจำกัด ข้าพเจ้าเชื่อมั่นเป็นอย่างยิ่งว่า เราเกือบจะเข้าถึงความเป็นไปได้ที่วุ่นนี้แล้ว” ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์สามารถเลือกขอบเขตและประเด็นนำเสนอได้อย่างไม่มีขีดจำกัดด้านการเลือกใช้วัสดุ พุดได้หลายประเด็น มีได้หลายเหตุการณ์ ไม่มีความจำกัดด้านเวลา ใช้พื้นที่ได้ไม่จำกัด โดยที่ยังสามารถสร้างความต่อเนื่องได้ คนดูไม่รู้สึกระงัด และไม่รู้สึกละเลยความกลมกลืนของเรื่อง

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังสามารถสร้างอารมณ์ได้ทุกแบบ ตั้งแต่ความรู้สึกอ่อนโยน บอบบาง และงดงามอย่างที่สุด ไปจนกระทั่งถึงความรู้สึกรุนแรง ทารุณ และสะอิดสะเอียน พุดได้หลายประเด็น มีได้หลายเหตุการณ์ ไม่มีความจำกัดด้านเวลา ใช้พื้นที่ได้ไม่จำกัด โดยที่ยังสามารถสร้างความต่อเนื่องได้ คนดูไม่รู้สึกระงัด และไม่รู้สึกละเลยความกลมกลืนของเรื่อง

ปูดอฟกิน นักการภาพยนตร์และนักสร้างภาพยนตร์ที่สำคัญอีกคนหนึ่ง ได้กล่าวถึงศักยภาพอันไม่มีขีดจำกัดของภาพยนตร์ไว้ในปี 1993 ว่า “ข้าพเจ้ามั่นใจว่าภาพยนตร์เสียงเป็นศิลปะแห่งอนาคตอย่างมีศักยภาพ... มันเป็นการสังเคราะห์องค์ประกอบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นทางโสตศิลป์ ทักษะศิลป์ หรือปรัชญา: เป็นโอกาสของเราที่จะถ่ายทอดโลกในทุกเส้น ทุกเงา ในรูปแบบใหม่ทางศิลปะ ที่ได้เข้ามารับช่วงและแทนที่ศิลปะแขนงเก่าทั้งหมด เพราะมันเป็นสื่อที่ยิ่งใหญ่ที่สุดที่เราสามารถถ่ายทอดได้ทั้งวันนี้และวันพรุ่ง”

2.1.4. หน้าที่ของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ทำหน้าที่ต่างๆ ตามจุดประสงค์ในการสร้าง George Wead and George Lellis (1981) กล่าวถึงหน้าที่ของภาพยนตร์ตามที่ปรากฏในวัฒนธรรมการสร้างภาพยนตร์ไว้ดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์มีหน้าที่ในการบันทึกภาพของโลกให้เหมือนหรือใกล้เคียงกับความจริง (Realist) ภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดความจริงได้สมจริง จึงทำหน้าที่เสมือนผู้บันทึกความจริง กล้องถ่ายภาพยนตร์จะถือเป็นผู้สังเกตการณ์ ภาพยนตร์ประเภทที่ทำหน้าที่เช่นนี้ เช่น ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์เล่าเรื่องทั่วไป ที่แม้เป็นเรื่องแต่ง แต่ใช้รูปแบบการเล่าเรื่องแบบสารคดี มักเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันธรรมดาๆ ที่พบเห็นได้ทั่วไป ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดการละครแนวสมจริง (Realism) และแนวเหมือนจริง (Naturalism) ในช่วงศตวรรษที่ 19 มีแนวคิดที่ว่า ความจริงควรจะถูกถ่ายทอดตามที่มันเป็นจริงๆ
2. ภาพยนตร์มีหน้าที่ในการโน้มน้าวผู้ชมไปสู่มุมมองใดมุมมองหนึ่ง (Persuasive) ภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่นี้ มักถูกเรียกว่าภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ มักถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการเมือง เครื่องมือของวงการธุรกิจ หรือเครื่องมือของรัฐบาลในการกระตุ้นหรือโน้มน้าวจิตใจประชาชน โดยกลุ่มที่หวังผลในการโน้มน้าวมักเป็นผู้ให้ทุนสนับสนุนในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ แต่บ่อยครั้ง ก็พบว่าภาพยนตร์แบบนี้สร้างขึ้นเพื่อเอาใจคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่มีอิทธิพลในสังคม หรือบางทีสร้างภาพยนตร์ที่มีประเด็นที่กำลังเป็นที่ถกเถียงกันอย่างแพร่ในตอนนั้น เพื่อเอาใจคนดู และหวังผลในการเรียกคนดู
3. ภาพยนตร์มีหน้าที่ในการถ่ายทอดวิสัยทัศน์ของผู้สร้างที่มีต่อโลก (Personal) ภาพยนตร์สามารถสะท้อนความคิด ความรู้สึก และทัศนคติที่ผู้กำกับมีต่อโลก ภาพยนตร์จึงถูกใช้เป็นเครื่องมือแสดงความคิดและประสบการณ์ส่วนตัวของผู้กำกับกับคนใดคนหนึ่งได้ ในขณะเดียวกันก็สามารถเผยให้เห็นตัวตน ความฝัน จินตนาการ และแม้แต่จิตใจลึกๆ ที่ผู้กำกับกับภาพยนตร์

อาจจะไม่ได้ตั้งใจ จึงมีผู้กล่าวว่า เราสามารถรู้จักตัวตนจากผู้กำกับคนหนึ่งได้จากภาพยนตร์ที่เขาสร้าง ในลักษณะเดียวกับที่เราสามารถรู้จักตัวตนของนักเขียนได้จากงานเขียนของเขานั้นเอง

4. ภาพยนตร์มีหน้าที่ในการเป็นสื่อแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทางศิลปะ (Aesthetic)
ภาพยนตร์เป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้สร้างสรรค์ศิลปะได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่นี้จะไม่มุ่งเน้นที่ความบันเทิง แต่มุ่งไปที่ศิลปะในการสร้างภาพยนตร์ และสำรวจว่าภาพยนตร์จะทำหน้าที่ในการปลดปล่อยสุนทรียะทางความงามได้อย่างไรบ้าง

2.2. ความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญากับภาพยนตร์

เนลสัน กู๊ดแมน กล่าวว่า หน้าที่หลักของงานศิลปะคือการสร้างและขยายความเข้าใจของเราเกี่ยวกับโลกที่เราอาศัยอยู่ กู๊ดแมนเห็นพ้องกับมิเชล ฟูโกต์ว่า งานศิลปะ เป็นระบบสัญลักษณ์ที่มีโครงสร้างทางสัญลักษณ์ซับซ้อน ขึ้นอยู่กับบริบทที่ผู้เสพงานศิลปะจะอ่านสัญลักษณ์เหล่านั้นในฐานะที่เป็นสิ่งแสดงถึงโลกอย่างไร กู๊ดแมนและฟูโกต์ถือว่า ในขณะที่เราอ่านสัญลักษณ์ที่มีอยู่ในงานศิลปะในฐานะที่เป็นสิ่งสะท้อนโลก นั้นหมายถึงว่า เรากำลังทำกิจกรรม การคิด และการเรียนรู้ (learning) (Tim Bywater and Thomas Sobchack, 1989) ความหมายของการอ่านสัญลักษณ์จากงานศิลปะในแง่นี้จึงไม่ต่างจากกิจกรรมหลักของปรัชญาตามที่เพลโตกล่าวไว้ว่ากิจกรรมทางปรัชญาคือ การคิด (thinking)

หากยอมรับกันว่า งานศิลปะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวรรณคดี จิตรกรรม ดนตรี หรือศิลปะแขนงอื่นใด ต่างก็เป็นภาพสะท้อนความหมายบางอย่างเกี่ยวกับโลก มนุษย์ และชีวิต ก็คงจะไม่เกินเลยหากจะกล่าวเช่นกันว่า เราสามารถแสวงหาคำตอบเหล่านี้ได้จากการดูภาพยนตร์ เมื่อเราดูภาพยนตร์ เราอ่านภาษาของภาพยนตร์ หรือพูดตามความหมายของเนลสัน กู๊ดแมน ก็คือเราอ่านสัญลักษณ์ของศิลปะ ภาพยนตร์ เราจะพบว่าเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นไม่ต่างไปจากปัญหาที่ปรัชญาค้นคิด ภาพยนตร์ตั้งคำถามต่อโลก ชีวิต และมนุษย์เช่นเดียวกับที่ปรัชญาเฝ้าแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับเรื่องนี้ หลายครั้งที่ภาพยนตร์ตอบคำถามสำคัญทางปรัชญา โดยเฉพาะอย่างยิ่งคำถามเกี่ยวกับโลกและชีวิตมนุษย์ ปรัชญากับภาพยนตร์จึงมีความใกล้ชิดกันอย่างยิ่ง เพราะปรัชญาในระดับหนึ่งก็คือการมองโลกและชีวิตนั่นเอง ดังนั้นเมื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญากับภาพยนตร์ เราจึงหมายถึงความ

สัมพันธ์ในเชิงเนื้อหาที่ทั้งปรัชญาและภาพยนตร์ตั้งใจแสวงหาในสิ่งเดียวกัน ไม่ว่าผู้สร้างภาพยนตร์จะตั้งใจสื่อเนื้อหาออกมาในเชิงปรัชญาหรือไม่ก็ตาม (Jarvie, 1987)

กล่าวได้ว่า เนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทำให้ปรัชญาและภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กันในหลายประการ ประการแรก ด้วยลักษณะที่นำเสนอเนื้อหาและเรื่องราวได้สมจริง แต่ไม่ใช่ความจริงของภาพยนตร์ กล่าวคือเป็นความจริงที่สร้างขึ้น หรืออาจเรียกว่าเป็นความจริงสมมติ ได้กระตุ้นให้นักปรัชญาคุ่นคิดถึงความจริงในภาพยนตร์ที่สัมพันธ์กับความจริงในโลกของความเป็นจริง ในลักษณะเดียวกับนิทานเปรียบเทียบเรื่องถ้ำของเพลโต (Jarvie, 1987) ที่เพลโตใช้เป็นเครื่องเปรียบเทียบความจริงของนักโทษในถ้ำ กับความจริงสูงสุด นักโทษในถ้ำที่หลงว่าเงาเป็นความจริงของตน ก็เหมือนกับมนุษย์ที่เห็นโลกแห่งผัสสะว่าเป็นความจริง ภาพยนตร์กับนิทานเปรียบเทียบเรื่องถ้ำของเพลโตจึงเหมือนกันตรงที่เป็นเครื่องให้เราได้คิดถึงความจริงคืออะไร ประการต่อมานักปรัชญาอาจพบว่า เนื้อหาที่ผู้สร้างภาพยนตร์ตั้งใจจะส่งสารไปยังผู้ชมไปพ้องกับปัญหาทางปรัชญา หรือเป็นปัญหาเดียวกันกับที่นักปรัชญาคุ่นคิดหาคำตอบ จึงไม่น่าประหลาดใจเลยที่ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนถูกยกย่องให้เป็นนักคิด และในขณะเดียวกันก็เป็นนักสร้างภาพยนตร์ผู้ยิ่งใหญ่ด้วยเช่นกัน และประการสุดท้าย เนื้อหาในภาพยนตร์ได้กระตุ้นให้นักปรัชญาได้วิพากษ์ความคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์ด้วยวิธีการทางปรัชญา (Philosophical Approach) เช่นวิพากษ์ในแง่สังคม การเมือง หรือ จริยธรรม

การวิพากษ์ภาพยนตร์ในเชิงปรัชญาจากการเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์ มีความเป็นไปได้โดยไม่จำกัด ไม่ว่าผู้สร้างภาพยนตร์จะตั้งใจนำเสนอเนื้อหาออกมาในเชิงปรัชญาหรือไม่ก็ตาม โดยทั่วไปแล้วเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ก็มักจะกระทบกับความสนใจในเชิงปรัชญาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะในระดับหนึ่ง ถือได้ว่าภาพยนตร์กับปรัชญาสำรวจบางอย่างร่วมกัน นั่นคือ ตั้งคำถามต่อโลกและสิ่งรอบๆ ตัว โดยเฉพาะมนุษย์ ภาพยนตร์ไม่เพียงแต่ตั้งคำถามเท่านั้น แต่นำเสนอออกมาในมุมมองต่างๆ เพื่อให้คนที่ดูภาพยนตร์ได้ใช้ความคิดร่วมกัน และในเมื่อภาพยนตร์ได้ร่วมกับปรัชญาในการหยิบยกเอาประเด็นปัญหาต่างๆ ขึ้นมาพูดถึง จึงสมควรเป็นหน้าที่ของนักปรัชญาที่นอกจะใช้ภาพยนตร์ให้เป็นประโยชน์ในฐานะเวทีทางความคิดของปรัชญาแล้ว ยังต้องวิพากษ์ความคิดหรือเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ในประเด็นทางปรัชญา ว่าภาพยนตร์เรื่องใดๆ ประสบความสำเร็จหรือไม่ในการหยิบยกประเด็นปัญหาและสมมุติฐานต่างๆ ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม การเมือง ศีลธรรม ฯลฯ ขึ้น

มาพูดถึง เพราะหน้าที่หนึ่งของนักปรัชญาที่ควรจะมีต่อภาพยนตร์ คือ การเปิดเผยและวิพากษ์วิจารณ์สมมุติฐานที่มีอยู่ในภาพยนตร์ (Jarvie, 1987)

2.3. แนวทางในการศึกษาภาพยนตร์ในเชิงปรัชญา

เราสามารถศึกษาภาพยนตร์ในแนวปรัชญาได้หลายแนว ในที่นี้จะยกมากล่าวเฉพาะที่สำคัญใน 3 หัวข้อใหญ่ๆ ดังนี้

2.3.1. ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นปัญหาปรัชญา (Film as Philosophical Problem)

ลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์ที่สามารถเลียนแบบความจริง หรือมีความสมจริง ทำให้ผู้ชมเชื่อในโลกที่ภาพยนตร์สร้างขึ้นได้มากกว่าศิลปะแบบอื่น ความสมจริงของภาพยนตร์ดังกล่าวจึงกระตุ้นให้เราเกิดคำถามทางปรัชญาขึ้น กล่าวคือ ภาพยนตร์ก็เหมือนกับวัตถุแบบอื่นๆ ที่สะท้อนให้เราเห็นโลก หรือขยายการมองเห็นของเรา เช่น กระบอก หน้าต่าง ภาพถ่าย จอโทรทัศน์ กล้องส่องทางไกล กล้องจุลทรรศน์ เป็นต้น วัตถุเหล่านี้เป็นเครื่องมือที่ช่วยขยายการมองเห็นของเรา เรารู้วิธีใช้เครื่องมือเหล่านี้ แต่ไม่เข้าใจระบบการทำงานว่ามันทำงานอย่างไร เช่นเราเห็นภาพหลายอย่างที่เราไม่เคยเห็น หรือสัมผัสจากในจอโทรทัศน์ แต่เราไม่รู้ว่าเราเห็นภาพจากจอโทรทัศน์นั้นได้อย่างไร เราไม่รู้ว่าโทรทัศน์มีระบบการทำงานอย่างไร ถึงแม้ว่าเราจะรู้ว่าวัตถุเหล่านี้สะท้อนให้เราเห็นโลก แต่เราไม่รู้ว่ามันทำงานอย่างไร เราอ่านความหมายจากมันได้อย่างไร และเราจะ "เชื่อ" ได้แค่ไหนว่าวัตถุเหล่านั้นให้ความจริงแก่เรา

คำถามข้างต้นเกี่ยวข้องกับปัญหาปรัชญาในประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้ (Freeland and Wartenberg, 1995)

1. ปัญหาทางญาณวิทยา (Epistemology)
หรือคำถามที่ว่า เรารู้อะไร (What do we know?)
2. ปัญหาทางภววิทยา (Ontology)
หรือคำถามที่ว่า สิ่งใดมีอยู่ (What exists?)

ทั้งสองปัญหาดังกล่าวนี้นี้ มีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือ ก่อนที่เราจะตอบปัญหาว่า สิ่งใดมีอยู่ เราต้องตอบให้ได้ก่อนว่าเรารู้อะไร หากความรู้คือสิ่งที่เรารู้ถึงสิ่งที่มีอยู่ เราจะก้าวไปถึงปัญหาต่อไปคือ สิ่ง

โดมมีอยู่ พรรคนะนี้มีผู้โต้แย้งว่า ก่อนที่เราจะตอบคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่เรารู้ เราจะต้องตอบคำถามให้ได้ก่อนว่า สิ่งใดมีอยู่ เพราะเมื่อเราตั้งคำถามว่า เรารู้อะไร แสดงว่าเรารู้ว่าสิ่งใดมีอยู่ ถ้าเราไม่รู้ว่ามีสิ่งใดมีอยู่ แล้วเราจะรู้ได้อย่างไรว่าเรารู้อะไร ข้อโต้แย้งดังกล่าวนี้ เป็นของไฮเดกเกอร์และसानุศิษย์ ที่มีความเห็นว่า การมีอยู่ (Existence) มาก่อนความรู้ (Knowledge)

หากเราพิจารณาดี ๆ ก็จะเห็นว่าปัญหาทั้งสองอยู่ไม่ไกลจาก 'ตัวเรา' และ 'โลกที่เราอาศัยอยู่' เนื่องจากหากเราพูดว่า เรารู้อะไร เราหมายถึงสิ่งที่เรารู้เกี่ยวกับสิ่งรอบๆ ตัวเรา และเมื่อเราถามถึงสิ่งที่มีอยู่ นั้นหมายถึงว่าเราได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับโลกรอบๆ ตัวเรานั้นเอง

ในแง่ความสัมพันธ์กับภาพยนตร์ ในระดับหนึ่ง เราจะเห็นว่าปรัชญาเกี่ยวกับภาพยนตร์ได้พูดถึงสิ่งเดียวกัน คือ พูดถึงตัวเรา หรือชีวิตของเรา และความคิดต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวเราตามความเป็นจริง ภาพยนตร์อาจเป็นวัตถุอย่างหนึ่งที่เรารู้ได้ และเช่นเดียวกับวัตถุอื่นๆ ภาพยนตร์มีคุณสมบัติหลัก (primary) และคุณสมบัติรอง (secondary) แต่ภาพยนตร์มีความหมายมากกว่าเป็นวัตถุที่เรารู้ได้ โดยประสาทสัมผัส เนื่องจากภาพยนตร์มีส่วนที่เป็นนามธรรม (abstract) นั่นคือเมื่อเราพูดถึงภาพยนตร์ เราได้พูดถึงในฐานะวัตถุ แต่พูดถึงส่วนที่อยู่ใน 'ใน' ภาพยนตร์ เราพูดถึงสิ่งที่เราเรียกว่า 'เนื้อหา' หรือ 'ความหมาย' ที่อยู่ในภาพยนตร์ แม้เราจะไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าภาพยนตร์ถือเป็นวัตถุ เพราะกระบวนการในการสร้างภาพยนตร์นั้นประกอบด้วยวัตถุหลายๆ อย่างประกอบกัน แต่ภาพยนตร์เป็นวัตถุพิเศษ คล้ายกับกระจก ภาพเขียน ภาพถ่าย โทรทัศน์ และกล้องส่องทางไกล ที่สามารถสะท้อนให้เราเห็นวัตถุอื่นๆ ได้ หรืออาจจะกล่าวได้ว่าสะท้อนภาพของโลกที่เราอาศัยอยู่ได้ และในขณะเดียวกันเราก็สามารถสัมผัสสิ่งที่ เป็นนามธรรมจากภาพยนตร์ได้ เช่นภาพยนตร์ที่พูดถึงความสัมพันธ์ของคนคนเป็นวัตถุ แต่ความสัมพันธ์ระหว่างคนเป็นนามธรรม และไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง (Plot) เรื่องราว (Story) แก่นเรื่อง (Theme) หรือความหมาย (Meaning) ที่ประกอบกันเป็นภาพยนตร์ ก็เป็นนามธรรมเช่นกัน (Jarvie, 1987)

ดังนั้น ความสำคัญของภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นนามธรรม คือส่วนที่เป็นเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ถูกเก็บไว้ในม้วนฟิล์ม สามารถทำให้ผู้ที่ได้ชมเข้าใจถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่าเข้าใจถึง 'โลก' ที่อยู่ในภาพยนตร์ ในโลกแห่งความเป็นจริงที่เราอาศัยอยู่ประกอบไปด้วยวัตถุสิ่งของ ผู้คน ความสัมพันธ์ สิ่งนามธรรม โลกในภาพยนตร์ก็ประกอบด้วยสิ่งเดียวกัน โลกที่เราเห็นในภาพยนตร์เลียนแบบโลกที่เราอาศัยอยู่ได้จริงมากจนเปรียบเทียบความเหมือนได้ชัดเจน แต่อย่างไรก็ตาม ในเมื่อโลกที่เราเห็นในภาพยนตร์นั้นเป็นโลกที่สร้างขึ้น ในแง่จึงมีความสำคัญทางปรัชญาที่เราต้องแบ่งแยก

โลกในภาพยนตร์ออกจากโลกแห่งความเป็นจริงให้ได้ แม้จะเหมือนกันจนแยกไม่ออก เนื่องจากมัน ภาพยนตร์จะสะท้อนภาพที่คล้ายจริงได้ แต่เราก็ไม่อาจเชื่อได้เลยว่าภาพนั้นคือความเป็นจริง เมื่อเรา แบ่งแยกได้เราจึงจะสามารถก้าวไปในขั้นต่อไปคือพิจารณาว่าภาพยนตร์จะเป็นประโยชน์หรือไม่ ใน การเป็นเครื่องมือให้เราได้ครุ่นคิดถึงปัญหาทางปรัชญาจากภาพยนตร์ ในฐานะเป็นโลกสมมุติให้เรา ด้วยการตั้งคำถามต่อไปนี้ (Jarvie, 1987)

- โลกในภาพยนตร์มีความถาวรหรือไม่
- โลกในภาพยนตร์เป็นโลกที่เราอยากอยู่หรือไม่
- ภาพยนตร์เน้นนำเสนอความสัมพันธ์ของมนุษย์ในประเด็นใด
- ภาพยนตร์นำเสนอเนื้อหาอื่นๆ อย่างไร
- ภาพยนตร์ช่วยให้เราเห็นโลกที่เราอาศัยอยู่อย่างไร

ในการตอบคำถามเหล่านี้จะพาเรากลับไปยังปัญหาสองข้อที่เราตั้งไว้ข้างต้นคือ เราทำอะไร และ สิ่งใดมีอยู่ อันจะนำไปสู่คำถามสำคัญเมื่อพูดถึงความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญากับภาพยนตร์ นั่นคือ ภาพยนตร์ในฐานะโลกสมมุติให้เรา ได้ตอบคำถามเกี่ยวกับความจริงได้หรือไม่

2.3.2. ภาพยนตร์ในฐานะเป็นสื่อของปรัชญา (Film as Vehicle of Philosophy)

เอียน จาร์วีย์ (1987) มีทรรศนะว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อนำเสนอปรัชญาได้ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อ อื่นๆ ที่นักปรัชญายุคก่อนเคยใช้ ยกตัวอย่างเช่น เพลโต เลือกนำเสนอปรัชญาของเขาในรูปแบบของ บทสนทนา ต่อมาลูกศิษย์หลายคนของเขาเลือกใช้บทกวี หลายคนใช้นวนิยาย ฌอง ปอล ซาร์ด เลือก ใช้ละครเวที เบอทรันด์ รัสเซลล์ ไม่สนใจสื่อที่อยู่ในรูปแบบของเรื่องแต่ง (Fiction) แต่นำเสนอปรัชญา ของเขาผ่านสื่อที่หลากหลาย เช่น บทความทางวิชาการ บทความทางวิทยุ บทความทางหนังสือพิมพ์ และการให้สัมภาษณ์ทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์จึงน่าจะเป็นสื่อทางปรัชญาที่ดีได้เช่นกัน โดยเฉพาะ อย่างยิ่ง การอาศัยเอกลักษณ์พิเศษโดยตัวของมันเองในการสร้างโลกที่สมจริง ทำให้ภาพยนตร์เป็น เครื่องมือทางปรัชญาได้เหมาะสม เนื่องจากสามารถหยิบยกเอาปัญหาทางปรัชญาที่สำคัญ เกี่ยวกับ ความเป็นจริง (reality) หรือความจริง (truth) ตลอดจนปัญหาอื่นๆ เข้ามาสู่วงการปรัชญา การศึกษา ในแนวทางนี้จึงเป็นการศึกษาเนื้อหาทางปรัชญาที่มีอยู่ในภาพยนตร์ (Philosophical Thought in Films) นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม จารวีชัย ก็ได้ยอมรับว่าไม่ใช่ภาพยนตร์ทุกเรื่องที่จะสามารถแฝงแนวคิดและทำที่ทางปรัชญา แต่หลายเรื่องก็มีคุณค่าทางปรัชญาที่อยู่ในความสนใจของนักปรัชญามาเนิ่นนาน Cynthia A. Freeland และ Thomas E. Wartenberg (1995) ก็สนับสนุนความคิดที่ว่าภาพยนตร์สามารถเป็นสื่อนำเสนอปรัชญาได้ในฐานะที่เป็นเวทีให้บรรดานักปรัชญาได้ถกเถียงอภิปรายถึงปัญหาทางปรัชญา โดยที่ปรัชญาจะใช้มุมมองตามแบบปรัชญาในการสำรวจภาพยนตร์ในแง่ต่างๆ กัน นั่นคือ ภาพยนตร์จะเป็นตัวอย่างที่นักปรัชญาใช้ขยายภาพประเด็นทางปรัชญาต่างๆ เช่น ความดี ความชั่วร้าย หรือประเด็นทางสังคมการเมือง และวัฒนธรรม หรือนักปรัชญาอาจจะมองภาพยนตร์ว่าเป็นเครื่องมือสะท้อนปัญหาทางสังคมหรือศีลธรรมที่ผู้สร้างภาพยนตร์หยิบยกขึ้นมานำเสนอ แล้วนักปรัชญาก็หยิบยกเอาปัญหาที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นๆ มาวิเคราะห์ต่อ ถึงมุมมองทางศีลธรรมในภาพยนตร์

2.4. กรอบ แนวคิด ทฤษฎี

การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษาปรัชญาจากภาพยนตร์ จึงจำเป็นต้องอาศัยกรอบแนวคิด และทฤษฎีจากทั้งสาขาปรัชญา ภาพยนตร์ และทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์เชิงปรัชญาว่าด้วยเรื่องมนุษย์เป็นฐานในการวิเคราะห์ ดังนี้

2.4.1. กรอบแนวคิดทางปรัชญา

1. อภิปรัชญา

การศึกษามนุษย์ในประเด็น อะไรคือเนื้อแท้ของมนุษย์ หรือธรรมชาติของมนุษย์ และการศึกษาความเป็นไปของมนุษย์ คือศึกษาว่ามนุษย์ดำเนินวิถีชีวิตไปอย่างไร การกระทำของมนุษย์เป็นเช่นไร เป็นเสรีหรือไม่ หรือเป็นไปตามปัจจัยอย่างหนึ่งอย่างใดกำหนด ปัญหานี้อยู่ในขอบเขตของปรัชญาสาขาที่เรียกว่า อภิปรัชญา

การวิเคราะห์ธรรมชาติของมนุษย์ จะแยกออกเป็น 2 ประเด็น คือ (วิทย์ วิศุทเทพย์, 2536)

1) **มนุษย์คืออะไร** – เป็นการศึกษาธรรมชาติของมนุษย์ ศึกษาว่าอะไรคือเนื้อแท้ของมนุษย์ และนอกจากร่างกายอันประกอบไปด้วย ตา จมูก แขน ขา หัวใจ มั่นสมอง ฯลฯ แล้ว ยังมีส่วนประกอบใดที่เป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์หรือไม่ นั่นคือมนุษย์มี จิต หรือ วิญญาณ หรือไม่ ซึ่ง

สำคัญเท่าๆ กับร่างกายหรืออาจจะมากกว่า จิตเป็นฝ่ายควบคุมกาย หรือกายสามารถอยู่โดยลำพังโดยไม่ต้องมีสิ่งที่เรียกว่า จิต มาควบคุมบังคับ ทักษะที่ต่างกันในเรื่องนี้ จะทำให้เข้าใจมนุษย์ไม่เหมือนกัน

2) **มนุษย์เป็นอย่างไร** - การกระทำของมนุษย์เป็นอิสระหรือไม่ โดยทั่วไปเราเลือกกระทำสิ่งต่างๆ ตามความสมัครใจ แต่ความจริงแล้วอาจเป็นเพราะมีปัจจัยอย่างใดอย่างหนึ่งมากำหนดพฤติกรรม หรือการตัดสินใจของเราหรือไม่ มนุษย์มีเงื่อนไขในการตัดสินใจเลือกการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใด หรืออันที่จริงแล้วมนุษย์มีเสรีอย่างเต็มที่ที่จะตัดสินใจเลือกกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยไม่ยอมจำนนต่อเงื่อนไขใดๆ

2. จริยศาสตร์

จริยศาสตร์ ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ รวมทั้งค้นคว้าว่า มนุษย์ควรจะปฏิบัติต่อตนเอง และต่อผู้อื่นอย่างไร

คำถามกว้างๆ ของการศึกษาจริยศาสตร์ก็คือ เราควรปฏิบัติอย่างไรกับตัวเอง อะไรเป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับตัวเรา และเนื่องจากเราไม่ได้อยู่ตามลำพังในโลกใบนี้ เราควรปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างไร อะไรคือหลักประพจน์ของมนุษย์ จริยศาสตร์จึงมุ่งหาคำตอบว่า **มนุษย์ควรดำรงอยู่อย่างไร** ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของปรัชญาสาขาจริยศาสตร์ มีประเด็นที่เกี่ยวข้อง 2 ประเด็น คือ

1) **เป้าหมายของมนุษย์** - มนุษย์ต้องมีความสัมพันธ์กับตัวเอง จึงต้องสนใจว่าเราควรทำอะไรกับตัวเอง เราควรใช้ชีวิตของเราอย่างไร อะไรเป็นอุดมคติ หรือสิ่งที่ดีที่สุดในชีวิตที่เราควรแสวงหา(วิทย์ วิศทเวทย์, 2536) ซึ่งจะสัมพันธ์กับประเด็นต่อไปคือ

2) **วิถีปฏิบัติสู่เป้าหมาย** - เมื่อมีเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ทำอย่างไรจึงจะไปถึงเป้าหมายนั้น นั่นคือหลักประพจน์ปฏิบัติที่จะนำเราไปสู่เป้าหมายสูงสุดที่ตั้งไว้ เช่น ศาสนาพุทธเชื่อว่าเป้าหมายสูงสุดการหลุดพ้นไปจากวัฏสงสาร หลักประพจน์ที่จะนำไปสู่การหลุดพ้นก็คือ อริยมรรค เป็นต้น

2.4.2. กรอบการนำเสนอทางภาพยนตร์

การสร้างภาพยนตร์อย่างมีศิลปะ ได้ก่อให้เกิดการพิจารณาแนวทางในการนำเสนอภาพยนตร์ แล้วพัฒนาไปเป็นทฤษฎีภาพยนตร์ซึ่งแบ่งกว้างๆ ออกไปเป็น 2 ทฤษฎี คือ

1) **ทฤษฎีสมจริง (Realist)** สนใจในเรื่องของความจริง (Realism) ในการสร้างภาพยนตร์

นักทฤษฎีภาพยนตร์ในกลุ่มนี้สนใจความบันเทิงที่เกิดขึ้นและต้องการบันทึกไว้อย่างตรงไปตรงมา

ทฤษฎีสมจริงจะประเมินภาพยนตร์จากความสามารถในการสะท้อนความจริงภายนอกที่ปรากฏเห็นอยู่ (External reality) ว่าดีแค่ไหนออกมาได้ถูกต้องเพียงไร เนื่องจากสื่อภาพยนตร์มีศักยภาพสูงในการบันทึกธรรมชาติได้เหมือนจริงอย่างที่สุด นักทฤษฎีกลุ่มนี้จึงเชื่อว่า วิธีใช้สื่อภาพยนตร์ให้ดีที่สุดคือการเสนอเรื่องราวที่เราค้นพบที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ซึ่งแสดงความขัดแย้งของมนุษย์

ภาพยนตร์แนวสมจริงจะไม่เน้นรูปแบบตายตัว แต่จะเน้นหัวข้อเรื่อง (Subject matter) คือเน้นที่ประเด็นที่ต้องการสื่อ ว่าต้องการจะสื่อสารอะไร

2) **ทฤษฎีแสดงออก (Expressionist)** ให้ความสำคัญกับวิธี ที่จะแสดงให้เห็นว่าความคิดและอารมณ์จะแสดงออกมาอย่างไร (How ideas and emotions are conveyed) และมีรูปแบบตายตัว (closed form)

รูโดลฟ์ อาร์นไฮม์ นักทฤษฎีภาพยนตร์ในแนวนี้เห็นว่า ศิลปะภาพยนตร์เป็นผลต่างระหว่างความจริงแท้ (Physical reality) กับความจริงในภาพยนตร์ (Cinematic reality) ผู้กำกับต้องรู้จักใช้ประโยชน์จากข้อจำกัดของภาพยนตร์ (ความไม่มีเสียง สี ความลึก ความต่อเนื่องของเวลาและระยะทางในตัวเอง) สร้างโลกใหม่ให้เหมือนโลกจริง ศิลปะภาพยนตร์จะต้องไม่เลียนแบบความจริง แต่ต้องแปลความหมายของสิ่งต่างๆ ด้วยรูปแบบของสื่อภาพยนตร์ การใช้เทคโนโลยี เช่น สี เสียง จอกว้าง ทำให้ภาพยนตร์ถอยห่างจากศิลปะและกลายเป็นเพียงสิ่งบันทึกเรื่องราวไป ดังนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์จึงควรมีบทบาทเป็นผู้แปล และผู้ถ่ายทอดความจริงผ่านกระบวนการภาพยนตร์ มากกว่าเป็นผู้บันทึกเหตุการณ์

หากเรารู้ว่าภาพยนตร์ของผู้กำกับคนใด จัดอยู่ในแนวทฤษฎีภาพยนตร์แบบใด ก็จะทำให้เราวิเคราะห์เอกลักษณ์ รวมทั้งแนวคิดของผู้กำกับคนนั้นได้เช่นกัน

2.4.3. การวิเคราะห์สื่อภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiotics)

การสื่อความหมายในภาพยนตร์ ถือเป็นการสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งถือเป็นภาษาของภาพยนตร์ ทฤษฎีสัญญวิทยาศึกษากระบวนการสร้างความหมายในสื่อต่างๆ เช่นสัญลักษณ์ในวรรณกรรม ในบางครั้งถูกนำมาวิเคราะห์สื่อภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน

แนวคิดของทฤษฎีนี้คือ สัญลักษณ์ (Sign) ถูกสร้างขึ้นมาให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริงในตัวบท (Text) และบริบท (Context) หนึ่งๆ สิ่งที่ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนของจริงนั้น อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ รูปภาพ หรือภาษา

De Saussure นักภาษาศาสตร์ผู้ศึกษาและสร้างทฤษฎีสัญญวิทยา กล่าวถึงองค์ประกอบของสัญลักษณ์ว่าประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ 1) ของจริงที่อ้างอิง (Reference) 2) ตัวหมาย (Signifier) และ 3) ตัวหมายถึง (Signified) เช่น ถ้าของจริงคือขวดแก้ว ตัวหมายอาจจะเป็นการเปล่งเสียงออกมาเป็นถ้อยคำ หรือภาษาที่แตกต่างกันไปตามบริบททางวัฒนธรรม เช่นเมื่อเปล่งเสียงว่า “ขวด” (ภาษาไทย) เป็นสิ่งเดียวกับ “Bottle” (ภาษาอังกฤษ) และ “Bouteille” (ภาษาฝรั่งเศส) เมื่อเราเห็นสัญลักษณ์ คือขวด ก็จะเกิดภาพในใจ หรือเกิดความคิด (Concept) บางอย่างขึ้นในหัว อันนี้เรียกว่า ตัวหมายถึง

ถ้าเราเอาหลักนี้มาวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ เช่นวิเคราะห์หม่มก๊อง การถ่ายภาพ และการตัดต่อเพื่อแทนความหมายต่างๆ กันได้ดังนี้

Signifier (Shot)	Definition	Signified (meaning)
Close – up	ถ่ายแต่ใบหน้า	ความใกล้ชิด
Medium shot	ถ่ายส่วนใหญ่ของร่างกาย	ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
Long shot	ถ่ายฉากและตัวละครหลายๆ ตัว	บริบท ขอบเขตที่เกิดเหตุการณ์
Full shot	ถ่ายร่างกายเต็มตัว	ความสัมพันธ์ทางสังคม
Pan down	ใช้กล้องถ่ายกวาดแบบกด	อำนาจ ฐานะที่สูงกว่า
Pan up	ถ่ายกวาดขึ้นขึ้น	ลักษณะที่ต่ำต้อยกว่า
Zoom in	ถ่ายเข้าหาวัตถุ	การสังเกต การให้ความสนใจ

Signifier (Shot)	Definition	Signified (meaning)
Fade in	ภาพค่อยๆ สว่างขึ้น	จุดเริ่มต้น
Fade out	ภาพค่อยๆ จางหายไป	จุดจบ
Cut	เปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปอีกภาพ หนึ่ง	เหตุการณ์สองอย่างที่เกิดขึ้นใกล้ กัน หรือไล่เรียงกัน
Wipe	ภาพค่อยๆ ถูกกวาดไปจากจอ	แสดงบทสรุป

วิธีการวิเคราะห์แบบสัญญวิทยา มี 2 แบบ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ,)

1. วิเคราะห์ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

De Saussure กล่าวว่าความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญะมี 2 ประเภท

ประเภทแรก คือ ความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning) คือความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร และเข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ เช่นความหมายในพจนานุกรม

ประเภทที่สอง คือ ความหมายโดยนัย (Connotative meaning) หมายถึงความหมายโดยอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่ม หรือจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่นเวลาพูดคำว่า บ้าน คนมักไม่นึกถึงเฉพาะความหมายว่าเป็นที่อยู่อาศัยเท่านั้น แต่ยังมีนัยหมายถึงความอบอุ่นด้วย

สิ่งที่นักสัญญวิทยาสนใจศึกษาก็คือความหมายโดยนัย เนื่องจากมีความสำคัญกับบุคคลอย่างแท้จริงทั้งในแง่ของการรับรู้ การถอดรหัส การตีความหมาย และยังสามารถแปรเปลี่ยนไปได้อีกมากมาย

2. วิเคราะห์แบบ Paradigmatic/Syntagmatic ซึ่งยังแบ่งย่อยได้อีก 3 แบบ คือ

1) การวิเคราะห์แบบเน้นลำดับเหตุการณ์ (Diachronic/Syntagmatic) พบมากในการเล่าเรื่อง (Narration) เนื่องจากโครงสร้างในการเล่าเรื่อง จะต้องกำหนดขั้นตอนอย่างแน่ชัด เพราะมีผลต่อความหมาย เช่น การตัดต่อภาพ 2 ภาพ ต่อไปนี้

ภาพที่ 1 ผู้ร้ายวิ่งข้ามสะพาน เห็นตำรวจตามมาเบื้องหลัง

ภาพที่ 2 ตำรวจใส่กุญแจมือผู้ร้าย

ความหมาย คือ ผู้ร้ายวิงหนีตำรวจ แต่โดนตำรวจจับได้ แต่หากตัดภาพสลับตำแหน่งกัน ความหมายจะเปลี่ยนไปทันที เป็นว่าตำรวจจับผู้ร้ายได้ แต่คนร้ายยังหนีรอดมาได้

2) การวิเคราะห์แบบหาคุณลักษณะของคู่ตรงข้ามกัน แล้วก่อให้เกิดความหมายใหม่ (Synchronic/Paradigmatic) เช่นคุณลักษณะตรงข้ามของพระเอก-ผู้ร้าย ที่มีคุณสมบัติตรงข้ามกัน คือ หนุ่ม-แก่ โสด-มีผู้หญิงหลายคน รักเดียวใจเดียว-เจ้าชู้ เป็นสุภาพบุรุษ-ขี้โกง รักษาคำพูด-หลอกลวง

3) การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมาย (Metaphor/Metonymy) เป็นการวิเคราะห์วิธีการของ Metaphor และ Metonymy วิธีการหลัก 2 วิธีการที่ใช้ในการถ่ายทอดความหมายจากสัญลักษณ์ตัวหนึ่ง โดยอาศัยสัญลักษณ์อีกตัวหนึ่ง ดังนี้

Metaphor เป็นวิธีถ่ายทอดความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์สองตัวที่มีความคล้ายคลึงกัน และถูกนำมาใช้ถ่ายทอดความหมายด้วยวิธีการเปรียบเทียบเชิงอุปมาอุปไมย โดยที่สัญลักษณ์ตัวแรกเป็นที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว เช่น เธอช่างใจดีราวกับฟอพระ หญิงคนนั้นงดงามประหนึ่งนางฟ้าจุติ

Metonymy เป็นวิธีถ่ายทอดความหมายโดยหยิบเอาบางส่วน มาแทนความหมายรวมของทั้งหมด เช่น ห่อไอเฟล แทน นครปารีส นาฬิกาบิ๊กเบน แทน นครลอนดอน เป็นต้น

2.4.4. กรอบทางปรัชญาและภาพยนตร์ - การศึกษาภาพยนตร์แนวมนุษยนิยม

การศึกษาภาพยนตร์ในแนวมนุษยนิยม (Humanistic Approach) เน้นที่ตัวมนุษย์โดยตรง เพราะถือว่า 'มนุษย์' เป็นหัวใจสำคัญของเรื่องราวในภาพยนตร์ ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้าง ภาพยนตร์จึงมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การศึกษาภาพยนตร์แนวมนุษยนิยมมีแนวคิดพื้นฐานว่า ภาพยนตร์เป็นเป็นสิ่งที่สะท้อนโลกทัศน์ของมนุษย์ที่มีต่อโลก และมีต่อมนุษย์ด้วยกัน เราจึงอาจพบ คำตอบพื้นฐานเกี่ยวกับมนุษย์ เช่น เราคือใคร และ ความหมายของชีวิตคืออะไร ได้จากในภาพยนตร์ (Tim Bywater, 1989)

การศึกษาภาพยนตร์ในแนวมนุษยนิยมมุ่งสำรวจคือค่านิยมของมนุษย์โดยทั่วไป ความจริงเกี่ยวกับประสบการณ์ของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับประเด็นเรื่องการเมือง เช่น การเกิด ความตาย ความสุข ความเศร้า ความรัก เพื่อหาคำตอบต่อคำถามที่ว่า สิ่งใดในภาพยนตร์ หรือในประสบการณ์ของคนดู ที่จะช่วยให้คนดูเข้าใจความหลากหลาย และความซับซ้อนในจิตใจของมนุษย์"

การศึกษาแนวมนุษยนิยมจะดูว่าในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ มีนัยสำคัญ หรือความหมายนอกเหนือจากปริบทภายในภาพยนตร์ ในด้านศีลธรรม สังคม หรือปรัชญาอย่างใดบ้างที่จะช่วยให้เราเข้าใจแง่มุมเรื่องชีวิต ธรรมชาติของมนุษย์ ประสบการณ์ของมนุษย์ หรือสภาวะของมนุษย์ และยังมองลึกไปถึงพลังของความคิดที่ค้นพบในภาพยนตร์ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความเชื่อหรือการกระทำของคนดูได้อย่างไร (Boggs, 1985)

ข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงปริบทภายในภาพยนตร์เท่านั้น แต่การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องที่ศึกษาต่างๆ เช่น ตระกูลภาพยนตร์ (genre) ความคิดและความสนใจของผู้กำกับ หรือปัจจัยจากสภาพสังคมที่มีผลต่อการสร้างภาพยนตร์จะช่วยให้เข้าใจความหมายของภาพยนตร์ได้ชัดเจนขึ้น

ภาพยนตร์จึงกลายเป็นเครื่องมือชั้นดีที่เราสามารถใช้สำรวจภาวะการเป็นมนุษย์ เราจะพบว่าภาพยนตร์ชิ้นคุณภาพจากผู้กำกับชั้นยอดอย่าง The Seventh Seal ของอิงมาร์ เบิร์กแมน La Strada ของเฟลลินี The Four Hundred Blows ของฟรังซัวร์ ทรูฟโฟร์ Breathless ของฌอง ลูค โกดาร์ และ Hiroshima และ Mon Amour ของอแลง เรอเน่ ต่างก็ถือเป็นภาพยนตร์ที่สามารถสะท้อนภาพของมนุษย์ให้เราเห็นได้เป็นอย่างดีทั้งสิ้น นักวิจารณ์ทั้งหมดต่างเห็นพ้องต้องกันว่า ภาพยนตร์หลายเรื่องที่น่าับได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่ดีที่สุด คือภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของการเป็นมนุษย์ได้อย่างทรงพลัง ไม่ว่าจะอยู่ในแบบของสุนาฏกรรมหรือโศกนาฏกรรม ไม่ว่าจะมีความเป็นแบบการนำเสนอแบบสมจริง (Realistic) หรือเอ็กเพรสชันนิสติก (Expressionistic) ภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในลำดับสูงสุด คือภาพยนตร์ที่ผู้ชมได้เรียนรู้บางสิ่งเกี่ยวกับธรรมชาติอันซับซ้อนของการมีอยู่ของมนุษย์ ภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมได้พบกับโลกในละครหรือโลกสมมุติที่ทำให้เราหวนคิดถึงโลกภายนอกโรงละครอันแสดงให้เราเห็นว่า แท้จริงแล้วโลกเป็นอย่างไร (Bywater, 1989) ภาพยนตร์ทำให้เรามีโอกาสได้เห็นมนุษย์ที่ตกอยู่ในสถานการณ์ต่างๆ กัน ได้เห็นวิธีที่มนุษย์แสดงออกในการเผชิญกับสถานการณ์แต่ละอย่าง ที่แม้คนดูจะไม่ได้เผชิญด้วยตัวเอง แต่คนดูจะมีความรู้สึกร่วมกับตัวละครในภาพยนตร์ที่ตัวเองดู และเหมือนกับได้เผชิญสถานการณ์อย่างเดียวกับตัวละครไปด้วย คนดูมักจะนึกสมมุติว่าถ้าตัวเองต้องเผชิญกับสถานการณ์อย่างในภาพยนตร์ จะทำอย่างไร เป็นความรู้สึกร่วม (Empathy) แบบเดียวกับเมื่อดูละครหรืออ่านนวนิยายที่คนอ่านหรือคนดูมักจะคิดสมมุติให้ตัวเองเป็นตัวเอกไปด้วย การดูภาพยนตร์จึงเหมือนเป็นการมองโลกและชีวิตโดยผ่านจากเรื่องราวของคนอื่น หรือจะพูดอีกอย่าง

หนึ่งก็คือเราได้เห็นตัวเองผ่านทางภาพยนตร์นั่นเอง ดังนั้นเราจึงกล่าวได้ว่าโลกในภาพยนตร์ทำให้มนุษย์ได้ใกล้ชิดกับความเป็นมนุษย์ได้ยิ่งกว่าโลกจริงๆ ที่เขาอาศัยอยู่

เราจึงสามารถสรุปอย่างที่โรเบิร์ต ริชาร์ดสัน (Bywater, 1989) กล่าวได้ว่า “แม้บางทีมนุษย์อาจไม่ได้เป็นเครื่องวัดสรรพสิ่งอีกต่อไปแล้ว แต่มนุษย์ยังคงเป็นเครื่องวัดโลกในภาพยนตร์”

2.4.5. องค์ประกอบของภาพยนตร์ - เครื่องมือในการสื่อความหมายของภาพยนตร์

เช่นเดียวกับงานศิลปะประเภทอื่นๆ ภาพยนตร์มี “ภาษา” เป็นของตัวเอง ในลักษณะเดียวกับที่ดนตรีมีจังหวะ ท่วงทำนอง และบทกวีมีคำ สัญลักษณ์ และจังหวะ การวิเคราะห์ภาษาของภาพยนตร์เราจำเป็นต้องทราบองค์ประกอบของภาพยนตร์โดยพื้นฐาน ที่เป็นเครื่องมือในการสื่อ “สาร” ที่สำคัญไปยังผู้ชม องค์ประกอบภาพยนตร์จึงเสมือนเป็นเครื่องมือในการสร้าง “ภาษา” ให้กับภาพยนตร์นั่นเอง การสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ผู้สร้างต้องใช้ศิลปะในการเลือกใช้เทคนิคต่างๆ เช่นการใช้มุมกล้อง การแสดง เสียง แสง การตัดต่อ ตลอดจนการผูกเรื่อง เพื่อสร้างภาษาเฉพาะของภาพยนตร์ขึ้นมาบอกเล่าเนื้อหา (Content) หรือความคิดหลัก หรือแก่นเรื่อง (Theme) บางอย่างกับคนดู ภาพยนตร์จึงมีองค์ประกอบเช่นเดียวกับศิลปะอื่นๆ คือมีทั้งรูปแบบ (Form) และเนื้อหา และในการสร้างผลงานทางศิลปะนั้น ต้องมีทั้งรูปแบบและเนื้อหาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อก่อให้เกิดความหมาย (Boggs, 1985)

ดังนั้น ในการดูภาพยนตร์ นอกจากเราจะเห็นรูปแบบในการนำเสนอโดยใช้เทคนิคต่างๆ แล้วเรายังจะพบว่าเบื้องหลังเรื่องราว (Story) ในภาพยนตร์นั้น มีเนื้อหาบางอย่างซ่อนอยู่ โดยที่เนื้อหาดังกล่าวนี้น่าจะเป็นสิ่งที่ผู้สร้างตั้งใจจะสื่อสารกับคนดู ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่องคาซาบลังกา (Casablanca, 1954) เป็นเรื่องราวระหว่างความรักของชายหญิงคู่หนึ่ง โดยมีฉากอยู่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองในเมืองคาซาบลังกา เมืองแห่งความหวังของผู้คนที่รอขึ้นเครื่องบินไปอเมริกาโดยหวังจะหลบภัยสงคราม ริก และ เอลซ่า เป็นคู่รักเก่าที่บังเอิญกลับมาพบกันอีกครั้ง หลังจากที่ฝ่ายชายคิดว่าฝ่ายหญิงทอดทิ้งตนไปแล้ว ทั้งสองคนพบว่าต่างยังรักกัน แต่ในการพบกันครั้งนี้เอลซ่าเดินทางมากับสามี(วิกเตอร์) ผู้ที่หญิงสาวคิดว่าเสียชีวิตไปแล้วขณะที่พบรักกับริกในปารีส แม้เอลซ่าจะเต็มใจกลับมาอยู่กับเขา แต่ริกรู้สึกว่าวิกเตอร์เป็นวีรบุรุษต่อต้านนาซีที่ต้องการการสนับสนุนและกำลังใจ เอลซ่าควรจะอยู่เคียงข้างวิกเตอร์ต่อไป ส่วนริกยอมเสียสละความสุขส่วนตัว เขาหาทางช่วยเหลือให้ทั้งสองคนเดินทางหลบหนีทหารเยอรมันไปยังอเมริกาได้สำเร็จในที่สุด

ภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การเล่าเรื่องราวความรักโรแมนติก ระหว่างชายหญิงคู่หนึ่ง อย่างแน่นอน เราอาจมองได้ว่าคาบาลังกาเป็นเรื่องที่แสดงความขัดแย้งระหว่างหน้าที่(ต่อชาติ)กับความรัก ตัวเอกต้องตัดสินใจเลือกว่าจะทำเพื่อตัวเองหรือเพื่อส่วนรวม และถ้าเราพิจารณาถึงภาษาทางภาพยนตร์โดยวิเคราะห์ เราจะพบว่าคาบาลังกามีนัยสำคัญทางการเมืองอยู่อย่างเด่นชัด หัวใจของภาพยนตร์เรื่องนี้คือความขัดแย้งระหว่างจริยธรรมของสามัญชนกับสำนักทางจริยธรรมทางการเมือง และในที่สุดฝ่ายการเมืองก็เป็นฝ่ายชนะ การที่ริกตัดสินใจว่าเอลซาควรอยู่เคียงข้างสามีต่อไป นั้นกล่าวได้ว่าเป็นเหตุผลทางการเมือง ในการทำความเข้าใจภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ จึงมิใช่แค่ดูว่าเรื่องราวในภาพยนตร์เป็นเช่นไร แต่เราต้องพิจารณาองค์ประกอบทุกส่วนที่ถือว่าเป็นภาษาของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ดนตรีประกอบ การใช้มุมกล้อง เครื่องแต่งกาย ฯลฯ องค์ประกอบทั้งหมดของภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายต่อเราได้ทั้งสิ้น และในขณะเดียวกันก็บอกถึงทัศนคติของผู้สร้างด้วยว่ามีความรู้สึกอย่างไรต่อสถานการณ์ที่ตัวเองนำเสนอ เช่นคาบาลังกา เราจะเห็นว่าผู้สร้างนำเสนอเรื่องราวในมุมมองของกลุ่มต่อต้านฟาสซิสต์ ในฉากหนึ่งของเรื่องเราเห็นริกสั่งให้วงดนตรีเล่นเพลงชาติฝรั่งเศส เพื่อให้กลบเสียงเพลงปลุกใจที่ทหารนาซีร้องในฉบับของเขา หรือการที่ริกตัดสินใจช่วยให้กิตเตอร์และเอลซานึกกลับไปยังอเมริกา ก็มีนัยว่าริกตัดสินใจทำเพื่อประเทศชาติ ในฐานะที่เขาเป็นพลเมืองอเมริกันคนหนึ่งด้วยเช่นกัน หรือในรายละเอียดเล็กๆ น้อยเช่นเครื่องแต่งกาย อาจจะมีน้อยคนที่สังเกตว่าเอลซากับกิตเตอร์มักจะปรากฏตัวในเครื่องแต่งกายสีขาว ทหารเยอรมันสวมเครื่องแบบสีดำ ส่วนริกมักจะเป็นสีผสมระหว่างขาวกับดำ หรือเทาในช่วงแรกๆ อันบอกเป็นนัยๆ ว่าเป็นสัญลักษณ์หมายถึงการที่ในตอนแรกๆ เขาทำตัวเป็นกลาง ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด และเมื่อเอลซามาขอให้ช่วยในครั้งแรกนั้น ริกก็ยังไม่ได้ตัดสินใจว่าจะช่วยหรือไม่

จะเห็นได้ว่าภาษาของภาพยนตร์นั้นแฝงอยู่ในทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์ ในการดูภาพยนตร์เราจึงต้องให้ความสำคัญกับรายละเอียดทุกส่วน เพื่อให้ได้รับหรือเข้าใจในสารที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อให้ได้มากที่สุด อย่างไรก็ตาม ในการดูภาพยนตร์ เราไม่จำเป็นต้องมีความเห็นและตีความตรงกับที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอ คนดูมีสิทธิ์ตีความตามประสบการณ์ของตัวเอง สามารถคิดว่าเราคิดอย่างไรต่อภาพยนตร์เรื่องที่ดีด้วยเช่นกัน ภาพยนตร์ที่ดีจึงไม่ใช่ภาพยนตร์ที่บอกทุกอย่างแก่คนดูเสร็จสรรพ หากปล่อยบางส่วนของไว้ให้กับจินตนาการและความคิดของคนดู ว่าคิดอย่างไร รู้สึกอย่างไร นั่นคือขั้นตอนของการ “ดูหนัง ดูละคร ย้อนดูตัว” ซึ่งเป็นเป้าประสงค์หนึ่งของการที่ภาพยนตร์ได้เป็นแว่นส่องให้เราเห็นตัวเอง ในทำนองเดียวกับการชมงานศิลปะประเภทอื่นๆ เช่นกัน

องค์ประกอบของภาพยนตร์โดยทั่วไปมี 2 ส่วน คือ องค์ประกอบทางความคิด และองค์ประกอบทางวิธีการนำเสนอ อย่างแรกหมายถึง บทภาพยนตร์ เพราะความคิดทั้งหมดถูกวางไว้ตั้งแต่เขียนบทภาพยนตร์ หลังจากความคิดถูกถ่ายทอดอยู่ในบทแล้ว จึงนำเสนอในวิธีการของภาพยนตร์ ซึ่งรู้จักกันโดยทั่วไปว่าขั้นตอนการผลิต (Production) เราจึงจำเป็นต้องทราบองค์ประกอบทั้งสองส่วนเป็นพื้นฐานก่อนพอสังเขป ดังนี้

ก. บทภาพยนตร์ หรือองค์ประกอบทางความคิด

บทภาพยนตร์ เป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการผลิตหรือสร้างภาพยนตร์ (วรรณิ์ สำราญเวทย์, 2537) บทภาพยนตร์คือแนวคิดการสร้างเรื่อง เป็นตัวแทนของการถ่ายทอดแนวคิดของผู้เขียนไปยังผู้ชม ทั้งนี้ บทภาพยนตร์จะประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ประการได้แก่

1. **แนวคิด (Concept)** คือความคิดที่ต้องการจะสื่อ ซึ่งมักจะสะท้อนออกมาจากความเชื่อของผู้เขียนบทหรือผู้กำกับ
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คำว่าแก่นเรื่อง แต่เดิมมักใช้กับนวนิยาย บทละคร และบทกวี ซึ่งมักจะหมายถึงประเด็น สาร หรือ ข้อความหลักที่ต้องการสื่อผ่านงานวรรณกรรม ในด้านภาพยนตร์ แก่นเรื่องสามารถกินความหมายได้กว้างกว่านั้น กล่าวคือ แก่นเรื่องสำหรับภาพยนตร์คือจุดรวม (Focus) ที่สรุปองค์ประกอบทั้งหมดของภาพยนตร์ แก่นเรื่องของภาพยนตร์จะนำไปสู่การคิดองค์ประกอบอื่นๆ ที่ละขั้นตอน จนทั้งหมดพัฒนาขึ้นมาเป็นลำดับตามแก่นเรื่องของภาพยนตร์ ผู้ชมต้องเป็นคนตีวิเคราะห์เอาเองว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ลักษณะของแก่นเรื่องของภาพยนตร์แบ่งออกได้เป็น 5 ประเภทดังต่อไปนี้

Plot as Theme คือภาพยนตร์ที่เน้นลำดับของเรื่องราวเป็นหลัก เช่น แก่นเรื่องของภาพยนตร์แนวผจญภัย ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน

Mood as Theme คือภาพยนตร์ที่เน้นการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งขึ้นมา เช่น ภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญของฮิธค็อก ภาพยนตร์แนวรัก (Romantic) อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์บางเรื่องอาจสามารถสร้างสมดุลระหว่างอารมณ์สองประเภทได้ เช่น American Werewolf in London ที่อาจจัดเป็นภาพยนตร์แนวตลกและเขย่าขวัญได้พร้อมกัน

Character as Theme คือภาพยนตร์ที่มีจุดสนใจต่อตัวละครหนึ่งๆ ในเรื่องการพัฒนาของตัวละครมีความสำคัญมาก

Style as Theme คือภาพยนตร์ที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบ เช่น ความรู้สึกที่ได้ชม (Feel) จังหวะ บรรยากาศ ภาพยนตร์ที่มีแก่นเรื่องประเภทนี้มักจะไม่ประสบความสำเร็จทางการตลาดและเป็นเพียงภาพยนตร์ส่วนน้อยเท่านั้น

Idea as Theme คือภาพยนตร์ที่มุ่งนำเสนอแนวคิดเพียงหนึ่งเดียว อันจะนำมาซึ่งความเข้าใจต่อบางแง่มุมของชีวิต ประสบการณ์หรือเงื่อนไขต่างๆ ของมนุษย์เมื่อพิจารณาได้แล้วว่าแก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์คืออะไร การประเมินค่าของแก่นเรื่องเป็นสิ่งจำเป็นต่อการชมภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงการให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม การประเมินค่าของแก่นเรื่องเป็นอัตวิสัย การจัดหาระบบที่สามารถชี้ว่าคุณค่าได้จะเป็นกระบวนการที่เบี่ยงเบนด้วยอคติ อย่างไรก็ตาม มาตรฐานหนึ่งที่ใช้กันคือความเป็นสากล กล่าวคือความหมายต่อมนุษย์ทุกผู้ทุกคนและไม่ยึดติดกับกาลเวลา นอกจากนี้ การพิจารณาจากประสบการณ์ส่วนบุคคลก็เป็นอีกวิธีการหนึ่ง (Boggs, 1985)

3. โครงเรื่องและเนื้อเรื่อง (Plot and Story) คือ โครงเรื่อง (Plot) คือโครงสร้างของเรื่องโดยรวม บอกว่าเกิดอะไรขึ้น ที่ไหน อย่างไร ใครเป็นส่วนสำคัญในเรื่องราวบ้าง อย่างไร โครงเรื่องจะแตกต่างจากเนื้อเรื่อง (Story) ตรงที่หมายถึงเหตุการณ์ต่างๆ ตามลำดับของสาเหตุและผล ส่วนเนื้อเรื่องหมายถึงเหตุการณ์ต่างๆ ตามลำดับเวลา (Whitaker, 1970) เนื้อเรื่องและโครงเรื่อง เป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งผ่านแก่นเรื่องไปสู่ผู้ชมภาพยนตร์

4. การวางตัวละคร (Characterization) ตัวละครจะเป็นศูนย์กลางในการดำเนินเรื่อง ดังนั้นจึงต้องมีการกำหนดตัวละครว่าเป็นใคร ลงไปถึงรายละเอียดเท่าที่จำเป็น เช่น เพศ อายุ ที่มา ฯลฯ และเพื่อให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ ตัวละครต้องมีความสมจริง เป็นที่เข้าใจได้ และมีลักษณะอันควรค่าแก่การติดตาม (To be interesting, characters must seem real, understandable and worth caring about) หากตัวละครถูกสร้างให้ผู้ชม “เชื่อ” ได้ ทำให้ผู้ชมอดไม่ได้ที่จะเกิดมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร ซึ่งจะช่วยให้ผู้กำกับสามารถสื่อสารกับคนดูได้อย่างเต็มที่

การสร้างตัวละครขึ้นมามีหลายประเภท เช่น ตัวละครที่มีความตายตัว (Stock Characters) กล่าวคือเป็นตัวละครที่สะท้อนภาพรวมของลักษณะหนึ่งๆ เช่น ตัวละครที่เป็นบริกรในห้องอาหาร ไม่มีบุคลิกของตัวเอง แต่เป็นบุคลิกของบริกรที่พบได้ทั่วไป ประเภทที่สองคือ ตัวละครที่มีพัฒนาการหรือหยุดนิ่งไร้พัฒนาการตามการพัฒนาของเนื้อเรื่อง และประเภทสุดท้าย คือตัวละครที่มีลักษณะ “รอบด้าน” หรือ “แบน” กล่าวคือ มิติทางด้านจิตวิทยาของตัวละครมีความลึกหรือตื้นเพียงใด ผู้สร้างสามารถเลือกสร้างตัวละครขึ้นมาเป็นประเภทใดก็ได้ โดยขึ้นอยู่กับเจตจำนงของสารที่ต้องการสื่อออก

ไป เช่น ตัวละครที่ “แบน” จะสื่อความหมายได้ดีกว่า เมื่อต้องการให้ผู้ชมติดตามความหมายของ “การกระทำ” มิใช่ “บุคลิก”

5. ความขัดแย้ง (Conflict) ในการสร้างสรรค์เรื่อง ความขัดแย้งเป็นสิ่งสำคัญมาก ถึงขนาดมีผู้กล่าวว่า “ไม่มีความขัดแย้ง ก็จะไม่เกิดเรื่องราว” (No conflict, no story) ความขัดแย้ง เป็นปัจจัยหลักของเรื่องราวต่างๆ ที่ถูกสื่อออกมาไม่ว่าจะผ่านรูปแบบใด ทั้งวรรณกรรม บทละคร หรือภาพยนตร์ ความขัดแย้งหลักในภาพยนตร์มักส่งผลสำคัญกับตัวละครหลักของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร หรือภายนอก เช่น ความรุนแรง หรือเป็นความขัดแย้งในระดับสัญลักษณ์หรือนามธรรม

ประเด็นความขัดแย้งสำหรับภาพยนตร์มักมีความซับซ้อนสูง กล่าวคือ ไม่สามารถแก้ไขได้อย่างง่ายดายอันเนื่องจากมีปัจจัยจำนวนมากที่มีความสำคัญเทียบเท่ากันมาเกี่ยวข้องเสมอ ซึ่งความซับซ้อนของความขัดแย้งนี้เองที่ทำให้ภาพยนตร์มีความน่าติดตาม ตั้งแต่เริ่มเรื่องไปจนถึงการคลี่คลายความขัดแย้ง อย่างไรก็ดี ความคลี่คลายหรือความไม่คลี่คลายของความขัดแย้งมักจะมีผลด้านการสะท้อนหรือฉายภาพธรรมชาติของประสบการณ์ของมนุษย์ออกมาให้ผู้ชมได้เห็น

6. ฉาก (Setting) ฉากสำหรับภาพยนตร์คือเวลาและสถานที่ที่เรื่องราวในภาพยนตร์เกิดขึ้น ในการทำความเข้าใจภาพยนตร์ จะต้องพิจารณาองค์ประกอบ 4 ประการสำหรับฉาก คือ 1.ปัจจัยด้านเวลา 2. ปัจจัยด้านลักษณะทางภูมิศาสตร์ 3. ปัจจัยด้านโครงสร้างสังคมและเศรษฐกิจ 4.ปัจจัยด้านประเพณี ทัศนคติทางศีลธรรม และแบบแผนทางพฤติกรรม

ปัจจัยทั้ง 4 ประการนี้รวมกันจึงเป็นฉากให้กับเรื่องราว โดยที่ฉากสามารถสะท้อนบุคลิกของตัวละครออกมาได้ เช่น สภาพแวดล้อมที่ตัวละครเติบโตขึ้นมา โดยอาจใช้การตีความที่ยึดจากหลักความเชื่อว่าบุคลิกภาพ โชคชะตา หรือแนวโน้มทางพฤติกรรมของมนุษย์ ถูกกำหนดโดยปัจจัยภายนอก นอกจากนี้ ฉากยังสามารถสร้างความน่าเชื่อถือให้กับ “เวลา” ที่เรื่องราวเกิดขึ้น เช่นการที่นักสร้างภาพยนตร์ใช้เวลาวิจัยหลายเดือน เพียงเพื่อสร้างให้ฉากที่เกิดขึ้นและองค์ประกอบอื่นๆ เช่น รถยนต์ที่วิ่งเข้ามาในฉาก ลักษณะทางสถาปัตยกรรม มีความสมจริงที่สุด ฉากยังมีความสำคัญในเชิงสัญลักษณ์ของภาพ เช่น ลูกโลกในฉากห้องทำงานของผู้กำกับละครโทรทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง *The Truman Show* (1999) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ถึงพระเจ้าและการสร้างโลก โดยใช้ผู้กำกับละครโทรทัศน์เป็นตัวแทนของพระเจ้า นอกจากนี้ ฉากยังใช้สร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมจากทะเลทรายอันกว้างใหญ่และแห้งแล้ง

ของภาพยนตร์เรื่อง ลอว์เรนซ์แห่งอาระเบีย (Lawrence of Arabia) หรือจากโรงแรมเบทส์ (Bates Hotel) ในภาพยนตร์เรื่องไซโค (Psycho)

7. บทสนทนา (Dialogue) คือบทสนทนาโต้ตอบของตัวละคร และบทบรรยาย โดยมากเป็นวิธีการให้ข้อมูลในภาพยนตร์แทบทุกเรื่องที่อยู่นอกเหนือจากที่นำเสนอด้วยภาพ (วรรณิ์ สำราญเวทย์, 2537) บทสนทนายังรวมไปถึงภาษาร่างกาย ซึ่งเป็นบทสนทนาภายในระหว่างตัวละคร เช่นการหรีดาเมื่อตัวละครเกิดความสงสัย โดยไม่จำเป็นต้องมีบทพูดเพื่อแสดงความสงสัยแต่อย่างใด นอกจากภาษาร่างกาย บทสนทนายังรวมไปถึงน้ำเสียง สำเนียง การเลือกใช้คำ ความเร็วของการพูด ฯลฯ เพื่อสร้างบุคลิกให้กับตัวละคร เช่น การศึกษา (ประเภทของคำ) เชื้อชาติและสัญชาติ (สำเนียง) อารมณ์ของตัวละคร (น้ำเสียงและความเร็วของการพูด) (Whitaker, 1970)

ข. ขั้นตอนการผลิต (Production)

1. ออกแบบศิลป์ (Production Design) งานออกแบบศิลป์คืองานสร้างองค์ประกอบทุกชนิดที่จับต้องได้ปรากฏให้เห็นในภาพ เช่น ฉาก (Set) วัตถุต่างๆ ในฉาก (Set properties) การเลือกทำเลสำหรับการถ่ายทำ (Location) ชุดแต่งกายนักแสดง (Costume) แม้ว่างานออกแบบศิลป์จะมีผู้รับผิดชอบโดยตรงคือผู้ออกแบบศิลป์ (Production Designer) แต่ก็ต้องทำงานร่วมกับผู้กำกับศิลป์ (Art Director) ผู้กำกับภาพ (Cinematographer) และผู้กำกับภาพยนตร์อย่างใกล้ชิด เพื่อให้องค์ประกอบทุกสัดส่วนสามารถสะท้อนแก่นเรื่องของภาพยนตร์ได้ตามที่ผู้กำกับต้องการ นอกจากนี้ งานออกแบบศิลป์ยังสามารถสะท้อนรูปแบบเฉพาะตัว (Director's style) และรสนิยมของผู้กำกับ ได้

2. นักแสดงและการแสดง (Actors and Acting) เป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้ชมได้มีโอกาสชมภาพยนตร์ เนื่องจากการแสดงโดยผ่านนักแสดงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะทำให้ผู้ชมได้ตอบสนองต่อภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม การแสดงก็ไม่ควรมีความโดดเด่นจนเกินองค์ประกอบอื่นสำหรับภาพยนตร์ไป เป้าหมายของการแสดงควรตั้งอยู่ที่การทำให้ผู้ชมเกิด "ความเชื่อ" ในตัวละคร โดยการแสดงอย่างสมจริง เป็นธรรมชาติ และซื่อสัตย์ต่อบุคลิกของตัวละคร กล่าวคือ "การแสดงที่ดี คือการไม่แสดงเลย" (Boggs, 1985) เช่นการที่ดัสติน ฮอฟฟ์แมนใช้ก้อนหินยัดใส่รองเท้ารับบทคนหาเป้ในภาพยนตร์ Midnight Cowboy เพื่อลด "การแสดง" ว่าตนเป็นคนหาพิการ นอกจากนี้ การคัดเลือกนักแสดง (Casting) ที่จะมารับบทบาทต่างๆ ในภาพยนตร์เป็นเรื่องที่สำคัญเช่นกัน เพราะทั้งบุคลิก หน้าตา สัดส่วน และสำเนียงตามธรรมชาติของนักแสดงจะช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับตัวละครตัวนั้นเช่นกัน

นอกจากนี้ ยังต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมกับนักแสดงร่วมคนอื่นๆ ในภาพยนตร์เรื่องเดียวกันซึ่งต้องมีความโดดเด่นเท่ากันหรือต่างกันตามแต่บทภาพยนตร์จะกำหนดหรือตามการตีความของผู้กำกับภาพยนตร์ นอกจากลักษณะทางกายภาพของนักแสดงแล้ว ธรรมชาติหรือภาพลักษณ์ของนักแสดงต้องไม่ขัดต่อตัวละครในบทภาพยนตร์ที่จะมารับด้วย

3. การถ่ายภาพ (Photography หรือ Cinematography) การดูภาพที่ถูกถ่ายทำขึ้นเป็นภาพยนตร์ซึ่งต่างจากการดูละคร เพราะผู้ชมจะรู้สึกถูกชักนำไปตามภาพที่ปรากฏแก่สายตา เช่น ในบางครั้ง ผู้กำกับภาพเลือกที่จะให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์เสมือนเป็นผู้สังเกตการณ์ แต่ในบางขณะ ผู้ชมกลับถูกทำให้รู้สึกว่าเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ด้วยตนเอง นอกจากนี้ ความรู้สึกถึงอิริยาบถของผู้ชมก็ถูกชี้นำด้วยเทคนิคต่างๆ ของกล้องถ่ายภาพยนตร์ เช่น รู้สึกว่าตนเองกำลังแหงนหน้าขึ้นมองภาพจากด้านบนซึ่งอาการต่างๆ เหล่านี้ เรียกว่า บทบาทของผู้ดู (Audience Role) ซึ่งถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าตามความต้องการของผู้กำกับเพื่อส่งผลในการสร้างความรู้สึกร่วม (วรรณิ์ สำนัญญเวทย์, 2537) การนำเสนอภาพเพื่อสร้างบทบาทของผู้ดูนี้เกิดจากองค์ประกอบหลายประการ ดังนี้

ขนาดภาพ (Distance or Sight) เช่น ภาพระยะไกล ทำให้เกิดความรู้สึกยิ่งใหญ่ เช่น ภาพการรบของกองทัพจำนวนมากนับไม่ถ้วน หรือแม้กระทั่งการสร้างความรู้สึกร้างว่าง เช่น ภาพตัวละครเดินอยู่ในทะเลทรายอันกว้างใหญ่ ภาพระยะใกล้ ทำให้เห็นรายละเอียดอย่างชัดเจน เช่น สีหน้าและสายตาของผู้แสดง ส่วน ภาพระยะกลาง ทำให้เห็นรายละเอียดแค่พอประมาณพร้อมกับสามารถมองเห็นองค์ประกอบต่างๆ ของฉากได้มากขึ้น (วรรณิ์ สำนัญญเวทย์, 2537)

มุมกล้องและ การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Angles and Movement) ปกติแล้วจะถูกกำหนดไว้ในบทถ่ายทำ (Shooting Script) ซึ่งผู้เขียนบทเลือกแล้วว่าสามารถเป็นมุมมองที่สื่อความหมายได้ดี เช่น ภาพจากมุมสูงใช้บอกความหมายได้หลายแบบ เช่น ความต่ำต้อย ความอ่อนแอ ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมได้ (วรรณิ์ สำนัญญเวทย์, 2537) ส่วนการเคลื่อนไหวของกล้อง เป็นการเปลี่ยนตำแหน่งของกล้องไปพร้อมกับการบันทึกภาพ เช่น การถ่ายภาพโดยเคลื่อนกล้องตามความเคลื่อนไหวของสิ่งที่ถูกถ่าย (Subject) การถ่ายภาพโดยส่าย (Pan) กล้องเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างของสองสิ่งในฉากเดียวกัน การปรับความชัด-ลึกของภาพเพื่อเปลี่ยนจุดสนใจ การส่ายกล้องในแนวตั้งเพื่อให้เห็นถึงความสูง เป็นต้น

4. แสง (Lighting) (เกียรติชัย สุวรรณศรี, 2533) การจัดแสง ในด้านการถ่ายทำ แสงมีความสำคัญต่อการทำให้เกิดภาพบนฟิล์ม (แสงตกกระทบวัตถุจะสะท้อนผ่านเลนส์ฟิล์ม เพื่อทำปฏิกิริยาเคมี-ฟิสิกส์) ส่วนทางด้านศิลปะ แสงช่วยให้เกิดความสวยงามทั้งในด้านการรับรู้ บรรยากาศ มิติ ความกระฉ่างชัด และเข้าใจในเนื้อหาของภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การจัดแสงยังมีอิทธิพลด้านจิตวิทยาต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม การจัดแสงในภาพยนตร์ได้ยืมวิธีการมาจากการจัดแสงสำหรับภาพนิ่งในบางส่วน ตัวอย่างเช่น การที่ช่างภาพคนหนึ่งทดลองถ่ายภาพชายคนหนึ่งโดยเปลี่ยนรูปแบบการจัดแสงไปหลายๆ แบบ ทำให้บุคคลิกเปลี่ยนไปได้หลากหลายแบบ ทั้งที่เป็นใบหน้าเดิมโดยตลอด (วรรณิ์ สํารัญเวทย์, 2537)

5. เสียงประกอบในภาพยนตร์ (Sound)

เสียงประกอบ (Sound Effect) นอกจากหน้าที่ช่วยสร้างให้ภาพมีความสมจริง เช่น เสียงปิดประตูที่ผู้ชมได้ยินพร้อมกับภาพประตูที่กำลังถูกปิดอยู่ เสียงประกอบภาพยนตร์ ยังมีหน้าที่ในการเพิ่มความหมายและสร้างความเข้าใจ เช่นเสียงแก้วแตกแตก ที่สื่อให้ผู้ชมทราบถึงความตกใจของตัวละครจนทำแก้วแตก การสร้างอารมณ์และบรรยากาศ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Ikiru ของ Akira Kurosawa (Understanding movies) ฉากที่ตัวเอกรู้จากหมอกว่ากำลังจะตายจนเกิดความรู้สึกตกใจ ผู้กำกับเลือกใช้เสียงเงียบ (Silent Sound) เพื่อแสดงอารมณ์ที่ตกอยู่ในวัฏจักร นอกจากนี้ เสียงยังเป็นเครื่องมือบอกอารมณ์ของตัวละครโดยไม่จำเป็นต้องใช้ถ้อยคำ เช่น เสียงถอนหายใจ เสียงร้องไห้ เสียงคำรามเมื่อโกรธ เป็นต้น (วรรณิ์ สํารัญเวทย์, 2537)

ดนตรีประกอบ (Music) เป็นองค์ประกอบสำคัญยิ่งส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ต่างๆ ได้ ดนตรีสามารถทำให้ผู้ที่ได้ยินรู้สึกอ่อนไหว โกรธ มีความสุข หรือเสียใจ นอกจากนี้ ดนตรีประกอบยังสามารถใช้เชื่อมฉากต่อฉากให้เกิดความต่อเนื่อง (วรรณิ์ สํารัญเวทย์, 2537) แนวคิดสำหรับดนตรีประกอบสำหรับภาพยนตร์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 สำนัก แนวคิดดั้งเดิม ถือว่าดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ดีจะต้องไม่ทำให้คนดูรู้สึกถึงดนตรี ดังนั้น ดนตรีประกอบจะต้องไม่โพล้หรือดึงความสนใจผู้ชมภาพยนตร์ออกจากตัวภาพยนตร์ ในขณะที่แนวคิดใหม่จะยอมให้ดนตรีประกอบมีความโดดเด่นในบางโอกาสจนถึงนำ (Dominate) ภาพในขณะนั้น ครอบงำที่ดนตรีสามารถกลมกลืนกับภาพ และจังหวะของเรื่อง ดังนั้น ผู้ชมจึงสามารถรับรู้ถึงความงามของดนตรีประกอบได้ อย่างไรก็ดี ทั้งสองแนวคิดนี้ต่างเห็นพ้องกันว่า ดนตรีประกอบภาพยนตร์ที่ดีความสนใจมากเกินไปจะไม่มีประสิทธิภาพ (Boggs, 1985)

ดนตรีประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ มี 2 ลักษณะ คือ ดนตรีที่มีอยู่ในฉากและที่อยู่นอกฉาก ดนตรีประกอบประเภทแรก ใช้บอกบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน เช่น วิทยุรุ่นเดินมาเปิดเพลงร็อค อันแสดงถึงความชื่นชอบความสนุกสนาน ตื่นเต้น ส่วนดนตรีที่อยู่นอกฉาก (Background Music) เป็นเสียงที่ไม่ปรากฏแหล่งที่มาของเสียงในภาพที่ปรากฏ ดนตรีประเภทนี้ไม่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับภาพที่ปรากฏ แต่ทำหน้าที่ช่วยเสริมอารมณ์ของการเล่าเรื่อง (วรรณิ์ สำราญเวทย์, 2537)

6. การตัดต่อ (Editing) การถ่ายทำภาพยนตร์นั้น ผู้กำกับภาพยนตร์จะไม่ถ่ายทำตามลำดับที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ แต่จะต้องบริหารการถ่ายทำโดยคำนึงถึงสถานที่และเวลาเป็นหลัก เพื่อประหยัดแรงงาน งบประมาณ และเวลา (วรรณิ์ สำราญเวทย์, 2537) ดังนั้น งานในขั้นตอนสุดท้ายหลังจากการถ่ายทำคือ การนำภาพที่ถ่ายมาทั้งหมด มาจัดลำดับให้ได้ตามบทภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้ภาพยนตร์อยู่ในสภาพที่พร้อมจะฉายให้ผู้ชมได้ชม ในการถ่ายภาพยนตร์ ภาพต่างๆ จะถูกบันทึกไว้ในม้วนฟิล์มที่มีความกว้างขนาด 13/8 นิ้ว ความยาว 8,100 ฟุต สามารถบันทึกภาพได้ประมาณ 129,000 ภาพ ในการลำดับภาพหรือที่เรียกว่าการตัดต่อ ช่วงตัดต่อจะได้ฟิล์มประมาณ 200,000 ฟุต เพื่อตัดให้เหลือเป็นภาพยนตร์ที่มีความยาวเพียง 90 นาที ช่วงตัดต่อจะทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ในการเลือกภาพที่ดีที่สุดมาต่อกัน (Theodore Taylor, 1970)

อย่างไรก็ตาม หน้าที่ของการลำดับภาพไม่ได้มีเพียงการจัดเรียงภาพตามลำดับเหตุการณ์และการตัดเอาภาพที่ไม่ต้องการออกไปเท่านั้น Daniel Talbot (1969) กล่าวว่า "การลำดับภาพไม่ใช่เป็นเพียงวิธีการเชื่อมเอาฉากหรือภาพต่างๆ มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หากแต่เป็นวิธีการที่จะชี้นำในระดับทางจิตวิทยา (Psychological Guidance) ของผู้ชม การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการตัดต่อ ลำดับภาพเป็นการเคลื่อนไหวทางความรู้สึกด้วยเทคนิคของการตัดต่อลำดับภาพ (วรรณิ์ สำราญเวทย์, 2537)

ในวงการภาพยนตร์จะถือว่าการตัดต่อมีความสำคัญมากเนื่องจากเป็นตัวควบคุมสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อโดยผ่านภาพยนตร์ ปูดอฟกิน กล่าวถึงความสำคัญของการตัดต่อว่า "กับผู้กำกับภาพยนตร์ แต่ละข้อของภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์นั้น ทำหน้าที่โดยมีวัตถุประสงค์เดียวกันกับคำที่กวีใช้... การตัดต่อเป็นพลังสร้างสรรค์พื้นฐานที่มีอำนาจในการเรียบเรียงภาพไร้ชีวิต (แต่ละข้อที่แยกกัน) ให้อยู่ในรูปแบบของภาพยนตร์ที่มีชีวิต..." (Lindgren, 1971)

สำหรับปูดอฟกิน นอกเหนือจากความสามารถในการทำให้ภาพยนตร์มีชีวิต การตัดต่อยังเป็น "การสร้างความจริงในทางภาพยนตร์(Filmic Reality)" (Lindgren, 1971) อีกด้วย เพราะถึงแม้เราจะรู้สึกว่าภาพยนตร์มีความสมจริงมาก แต่ก็ความจริงที่จงใจสร้างขึ้น โดยไม่จำเป็นจะต้องถ่ายทอดสิ่ง

ที่เกิดขึ้นจริงๆ แต่ในขณะเดียวกันภาพยนตร์อาจจะถ่ายทอดความจริงในมุมมองของผู้สร้าง นั่นคือ ผู้สร้างคิดว่าความจริงเป็นอย่างไร ก็ถ่ายทอดออกมาอย่างนั้น โดยใช้เทคนิคและศิลปะในการถ่ายทอดความคิด บ่อยครั้งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้วิธีขยายให้เกินจริง หรือแม้กระทั่งบิดเบือนความจริงเพื่อชี้ให้เห็นความจริงในอีกแบบหนึ่ง เช่น ให้ภาพตัวละครร้ายๆ มีหน้าตาน่าเกลียดเพื่อขยายความจริงว่า ตัวละครนั้นๆ มีจิตใจชั่วร้าย หรือใช้ภาพบิดเบี้ยวเพื่อแสดงให้เห็นถึงภาวะผิดปกติทางจิตใจของตัวละคร ดังนั้น ความเป็นจริงทางภาพยนตร์จึงไม่ได้หมายถึงความเป็นจริงตามสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง แต่เป็นความจริงที่ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างขึ้นตามที่ตัวเองคิดเพื่อถ่ายทอดไปยังคนดู

ดังนั้น ถ้าเปรียบปากกาเป็นเครื่องมือของนักเขียน พู่กันเป็นเครื่องมือของจิตรกร และเครื่องดนตรีเป็นเครื่องมือของนักดนตรี ในการสร้างสรรค์งานศิลป์ในสาขาของตนเอง การตัดต่อก็เปรียบเป็นเครื่องมือของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งในด้านภาพยนตร์ เป็นที่เข้าใจกันว่าศิลปินของศิลปะภาพยนตร์ก็คือผู้กำกับนั่นเอง

7. เกล็ดลักษณะของผู้กำกับภาพยนตร์ (Director's Style) เนื่องจากภาพยนตร์เป็นผลงานศิลปะที่ผลิตขึ้นด้วยความร่วมมือของคนจำนวนมาก โดยมีผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้ประสานงาน ชี้แนะ ชักจูงและการควบคุมการผลิตทั้งหมด จึงอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมักจะสะท้อนลักษณะและตัวตนของผู้กำกับออกมา ซึ่งเป็นแนวคิดตามทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory)

รูปแบบของผู้กำกับจะถูกส่งผ่านออกมาจากทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์ ตั้งแต่การเลือกภาพยนตร์ที่มีเนื้อหา (Subject matter) ที่สอดคล้องกันกับความสนใจของผู้กำกับภาพยนตร์ การเลือกผู้กำกับภาพซึ่งจะทำให้ได้ภาพที่เหมาะสมที่สุดที่มีความสามารถในการสื่อสารผ่านภาพได้ตามต้องการ รูปแบบของการลำดับภาพก็เช่นกัน คือมักจะเป็นไปตามรูปแบบของผู้กำกับเช่น การลำดับภาพ 2 ภาพให้ผู้ชมเห็นเป็นการเปรียบเทียบ หรือการตัดภาพ (Transition) ที่สามารถเห็นรูปแบบได้ชัดเจน เช่น การตัดภาพอย่างนุ่มนวล กลมกลืน หรือการตัดภาพด้วยความกระชับ ฉับไว นอกจากนี้ ผู้กำกับการแสดงเป็นบุคคลสุดท้ายที่ทำการตัดสินใจเลือกนักแสดงและสถานที่ถ่ายทำ นักแสดง เพลงและเสียงประกอบ วิธีการเล่าเรื่อง กล่าวคือ ทำให้ภาพยนตร์โดยรวมเป็นความรับผิดชอบและผลงานของผู้กำกับ อย่างไรก็ตาม ผู้กำกับบางราย เช่น Alan Parker Mike Nichols Stanley Kubrick มักทดลองสร้างรูปแบบใหม่ๆ ออกมาเสมอ ซึ่งอาจรวมถึงเนื้อหาที่ภาพยนตร์พูดถึง รูปแบบของผู้กำกับที่สะท้อนออกมาในภาพยนตร์จึงไม่ชัดเจนเท่ากับผู้กำกับอย่าง Woody Allen หรือ Robert Altman ในยุคหลังที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูงมาก

2.4.6. การวิจารณ์ภาพยนตร์ (Film Criticism)

เมื่อพูดถึงการทำความเข้าใจภาพยนตร์ เรามักจะนึกถึงศาสตร์อีกแขนงหนึ่งที่เกิดขึ้นไม่นานหลังการกำเนิดของภาพยนตร์ คือ การวิจารณ์ภาพยนตร์ ซึ่งโดยปกติการวิจารณ์ภาพยนตร์ มักจะตกเป็นหน้าที่ของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้เปรียบเสมือนสื่อกลางเชื่อมโยงระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์กับคนดู แต่อันที่จริงแล้วการวิจารณ์ภาพยนตร์ไม่ได้จำกัดอยู่แค่นักวิจารณ์เท่านั้น แต่เป็นใครก็ได้ที่ประสงค์จะเข้าใจภาพยนตร์ (David Bordwell and Kristin Thompson, 1979) ความหมายของการวิจารณ์ภาพยนตร์นั้น มีขอบเขตตั้งแต่การแสวงหาความเพลิดเพลินจากความเข้าใจในตัวภาพยนตร์อย่างลึกซึ้ง ไปจนถึงการแสวงหาความเพลิดเพลินจากการนำความเข้าใจนั้นมาถกเถียงอภิปรายกับผู้อื่น (Lindgren, 1971) เพราะฉะนั้น คนดูทั่วไปที่ดูภาพยนตร์แล้วกลับไปคิดถึงสิ่งที่ภาพยนตร์สื่อออกมา แล้วอาจจะมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่ได้ดูภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน ก็ถือว่าได้ทำการวิจารณ์ภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน

การวิจารณ์ภาพยนตร์ เกิดขึ้นไม่นานหลังจากภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้นมา แต่การวิจารณ์ยุคแรกๆ เป็นเพียงแต่การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ จนได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นของจำเป็นอย่างหนึ่ง ที่สามารถรองรับการมีอยู่และเจริญเติบโตของภาพยนตร์ได้ ในฐานะช่วยสนับสนุนธุรกิจภาพยนตร์ รวมทั้งช่วยขยายความเข้าใจของคนดู การวิจารณ์ภาพยนตร์จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้เราเข้าใจภาพยนตร์อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

การวิจารณ์สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้ (กฤษฎา เกิดดี, 2541b)

1. **การวิจารณ์แนวรูปแบบนิยม (Formalist Film Criticism)** นักวิจารณ์ในแนวนี้เห็นว่า ภาพยนตร์คือสื่อประเภทหนึ่ง ซึ่งประกอบขึ้นมาจากองค์ประกอบทางสุนทรียศาสตร์ชุดหนึ่ง อาทิ การถ่ายภาพ การลำดับภาพ การใช้แสง สี เครื่องแต่งการ และดนตรีประกอบ เป็นต้น โดยพื้นฐานแล้ว การวิจารณ์ภาพยนตร์เป็นผลมาจากความเชื่อที่ว่า ศิลปะ คือรูปทรง (Form) ถ้าหากเป็นงานจิตรกรรมก็วิจารณ์ในแง่ของกสนใช้สี หรือองค์ประกอบภาพ หากเป็นดนตรี หรือเพลงร้อง นักวิจารณ์รูปแบบนิยมจะพิจารณาวิธีการใช้ เสียง และน้ำเสียง ไม่ใช่คำร้อง

2. **การวิจารณ์ที่อ้างอิงบริบท (Contextual Film Criticism)** แนวคิดหลักของการวิจารณ์แนวนี้นี้คือ ภาพยนตร์มิใช่เป็นสิ่งที่อยู่โดดเดี่ยว หากแต่เป็นผลิตผลของ

สังคม เป็นสิ่งที่อยู่ภายใต้เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ การเมือง ยุคสมัย ประวัติศาสตร์ และ ลักษณะประจำชาติ ดังนั้น ในการวิจารณ์จึงต้องพยายามค้นหาความหมายของภาพยนตร์ทั้งสภาพแวดล้อมที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นได้เข้าไปอยู่ อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นการวิจารณ์เนื้อหาเป็นหลัก นั่นคือสนใจว่าภาพยนตร์กล่าวถึง “อะไร” ในรูปแบบไหน

3. การวิจารณ์แนวเปรียบเทียบตระกูล (Genre Film Criticism) ตระกูลภาพยนตร์เป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์โดยดูที่ส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก เช่น ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง เหตุการณ์ โครงเรื่อง และแก่นเรื่อง ภาพยนตร์ที่อยู่ในตระกูลเดียวกัน คือภาพยนตร์ที่มีส่วนประกอบร่วมกัน เช่นลักษณะตัวละครคล้ายกัน แบบแผนโครงเรื่องคล้ายกัน เช่น ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์ตลก และภาพยนตร์สยองขวัญ การวิจารณ์ในแนวนี้อาจเปรียบเทียบภาพยนตร์ในตระกูลเดียวกัน เช่น ถ้าจะวิจารณ์ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ก็ต้องวิจารณ์เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ตระกูลเดียวกันเรื่องอื่น

4. การวิจารณ์ที่ยึดผู้กำกับเป็นหลัก (Auteur Film Criticism) การวิจารณ์แนวนี้อาศัยพื้นฐานความคิดว่าผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้มีบทบาทที่สุดในกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ในลักษณะเดียวกับนักเขียนที่ถือเป็นเจ้าของผลงานของตัวเองโดยตรง การวิจารณ์แนวนี้อาจค้นหาบุคลิกภาพของผู้กำกับที่ปรากฏในผลงาน ด้วยการศึกษประวัติ ภูมิหลังของผู้กำกับ เพื่อเชื่อมโยงกับผลงานที่เขาสร้าง พิจารณาถึงความโดดเด่นในด้านการนำเสนอ และอาจรวมไปถึงการศึกษาตามแนวคิดวิเคราะห์ เพื่ออธิบายผลงานของผู้กำกับคนนั้น

นอกจากนี้ยังมีการวิจารณ์ภาพยนตร์แนวที่เกิดขึ้นใหม่อีก คือการวิจารณ์แนวสตรีนิยม (Feminist Film Criticism) สนใจความขัดแย้งระหว่างเพศ และรูปแบบการใช้อำนาจที่เกี่ยวข้องกับเพศที่ปรากฏในภาพยนตร์ มากกว่าจะสนใจเนื้อหาในภาพยนตร์

ขั้นตอนในการวิจารณ์ภาพยนตร์โดยทั่วไป สรุปได้ดังนี้ (Boggs, 1985; Bordwell, David., and Thompson, Kristin., 1979; Jarvie, I., 1987; Tim Bywater, 1989; กฤษฎา เกิดดี, 2541b, บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2538)

1. ขั้นทำความเข้าใจเรื่อง (Watching and Understand)

เริ่มจากการดูภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่องโดยรวม ตั้งคำถามว่า "เกิดอะไรขึ้น?" ดูว่า เกิดอะไรขึ้น ที่ไหน อย่างไร เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร เรื่องราวมีการพัฒนาไปอย่างไร แก่นของเรื่องคืออะไร และส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของเราในฐานะคนดูอย่างไร

2. ขั้นตีความและวิเคราะห์ (Interpret and Analyze)

ขั้นตีความและวิเคราะห์ จะค้นหาเจตนาของผู้สร้างภาพยนตร์ว่าต้องการจะนำเสนออะไร นำเสนออย่างไร และทำไมจึงนำเสนอเช่นนั้น Boggs(1985) กล่าวว่า "การวิเคราะห์ภาพยนตร์ไม่ได้จบลงในนาฬิกาที่หนึ่งจบ แต่จริงๆ เพิ่งจะเริ่มต้น" การดูในขั้นแรกเราอาจเพียงเข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง แต่หลังจากนั้นจะเกิดคำถามว่า "ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการจะบอกอะไรแก่เรา" ในขั้นนี้เราต้องอาศัยการตีความเข้ามาช่วย เพราะภาพยนตร์ไม่ได้ต้องการจะบอกเพียงแค่ "เกิดอะไรขึ้น" เท่านั้น เราจึงต้องมอมองทะลุเข้าไปถึงเจตนาของผู้สร้างว่าจะบอกอะไรแก่เรา

การตีความ มี 2 ลักษณะ คือ ตีความโดยรวม และ ตีความจากองค์ประกอบแต่ละส่วน การตีความแบบแรกจะตีความเอาความหมายโดยรวมจากเนื้อหาของเรื่องว่าผู้สร้างต้องการจะนำเสนออะไร หรือ "สาร" ที่ผู้สร้างต้องการจะส่งมายังคนดูคืออะไร ส่วนการตีความแบบที่สองจะมุ่งไปที่รายละเอียดขององค์ประกอบภาพยนตร์ที่ถูกนำมาจัดเรียงใส่ไว้ในตำแหน่งที่เหมาะสม เพื่อก่อให้เกิดความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยต้องตั้งคำถามว่า "ทำไม?" เช่น ทำไมต้องจัดแสงเช่นนั้นในฉากนั้น ทำไมถึงเลือกรูปแบบการนำเสนอแบบนั้น ทำไมต้องเลือกนักแสดงคนนั้น คนนี้ การตีความต้องตอบคำถามเหล่านี้ได้

3. ขั้นวิจารณ์ (Criticize)

หลังจากตีความและวิเคราะห์ ก็วิจารณ์ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ประสบความสำเร็จในการใช้องค์ประกอบแต่ละส่วนมารวมกันได้แนบเนียนเพียงใด เพื่อสื่อความหมายตามที่ต้องการ องค์ประกอบแต่ละส่วนถูกนำมาใช้อย่างเหมาะสมหรือไม่ สื่อความหมายได้ดีเพียงใด นั่นคือตั้งคำถามว่า "ทำได้มีประสิทธิภาพเพียงใด?" เช่น การจัดแสงในเรื่องนั้นๆ เยี่ยมมาก สื่อให้เห็นอารมณ์ของตัวละครได้ดี แต่การเลือกตัวแสดงที่ไม่เหมาะกับบท มีผลทำให้คุณภาพ

โดยรวมอ่อนด้อยไป เป็นต้น ขั้นตอนที่สองและสามส่วนใหญ่ใช้แนวทางตามประเภทการวิจารณ์ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

4. ขั้นประเมินค่า (Evaluate)

การประเมินคุณค่าภาพยนตร์มองได้สองส่วน คือ ประเมินในภาพรวม โดยพยายามตัดสินว่าดีหรือไม่ดี และมองในองค์ประกอบแต่ละอย่างว่าดีหรือไม่ดีอย่างไร เช่น บทภาพยนตร์ดีหรือไม่ นักแสดงสามารถเล่นได้สมบทบาทหรือไม่ เพียงใด การถ่ายภาพสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์แค่ไหน เป็นต้น

ขั้นตอนการประเมินค่ามักเกี่ยวข้องกับทัศนคติส่วนตัวของผู้วิจารณ์ จึงมักมีปัญหาในเรื่องการเป็นความคิดอัตวิสัยของผู้วิจารณ์ (Subject) การที่จะตัดสินว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ดีหรือไม่นั้น จึงเป็นเรื่องยาก Tim Bywater (1989) เสนอว่า การประเมินคุณค่าภาพยนตร์อย่างเป็นวัตถุวิสัย ควรจะใช้มาตรฐานในการวิพากษ์วิจารณ์ (Critical Standard) มาประกอบ คือ การอ้างเหตุผลมาประกอบการวิเคราะห์ต้องเป็นเหตุเป็นผลกัน และสมเหตุผล (logically and rational) อย่างไรก็ดี เขาก็แสดงความคิดเห็นต่อไปว่า เราต้องยอมรับด้วยว่า ภาพยนตร์ก็เช่นเดียวกับงานศิลปะอื่นๆ ในการดูภาพยนตร์รวมไปถึงการตัดสินจึงย่อมต้องมีอารมณ์ ความรู้สึก และอคติส่วนตัวเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เพราะเราไม่สามารถใช้เหตุผลกับงานศิลปะได้เสมอไป

2.4.7. การวิเคราะห์ปรัชญาจากภาพยนตร์

การอ่านปรัชญาจากภาพยนตร์ ก็สามารถกระทำในลักษณะการคล้ายกันกับหลักการวิจารณ์ภาพยนตร์ แต่มีรายละเอียดต่างกันบ้าง ตรงที่ การอ่านปรัชญา เราสำรวจแนวคิดทางปรัชญาที่มีอยู่ในภาพยนตร์ได้โดยที่อาจจะเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับความคิดสำคัญที่เป็นหัวใจของภาพยนตร์เลยก็ได้ ส่วนการวิจารณ์ภาพยนตร์ต้องวิเคราะห์ในสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อออกมาเป็นสำคัญ ขั้นตอนของการอ่านภาพยนตร์ในแนวปรัชญาจึงควรเป็นดังนี้ (Jarvie, 1987; Freeland and Wartenberg, 1995)

1. ย่อเรื่องแบบจับใจความสำคัญ (Paraphrase)

เนื่องจากการถ่ายทอดความคิดทางปรัชญาส่วนใหญ่มักเป็นการแสดงออกในรูปของการเขียนภาพยนตร์ซึ่งอยู่ในรูปแบบของการสื่อสารอีกแบบ ควรจะต้องถูกแปลงให้อยู่ในรูปของการเขียนทางหนึ่งที่ทำได้คือเล่าเรื่องจากภาพยนตร์ด้วยการเล่าเรื่องแบบจับใจความสำคัญ ซึ่งปกติก็เป็นวิธีที่ทำอยู่แล้วเมื่อต้องเล่าเรื่องในภาพยนตร์ในรูปแบบของการเขียน เช่นตามที่เราเห็นในการวิจารณ์ภาพยนตร์หรือ บทความแนะนำภาพยนตร์ (Film Review) ต่างๆ แต่ทางปรัชญาจะต้องทำให้เหมาะสมกับการวิเคราะห์ต่อไป คือนอกจากจะเล่าว่าเกิดอะไรขึ้นแล้ว ยังต้องพูดถึงรายละเอียดที่สื่อความหมายของความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทั้งเรื่อง รวมไปถึงแง่มุมและประเด็นที่ชัดเจนในเรื่อง เพื่อเป็นฐานในการวิเคราะห์ต่อไป

ในขั้นนี้อาจจะมองเห็นแนวคิดทางปรัชญาที่น่าสนใจได้แล้ว ฉะนั้นเวลาย่อเรื่องจึงสามารถชี้ประเด็นทางปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ได้เลย ซึ่งอันที่จริง ผู้ที่ถอดความหมายก็มักจะถอดความหมายไปในทางที่ตัวเองมองเห็นอยู่แล้ว

2. ตีความและวิเคราะห์ (Interpret and Analyze)

ขั้นนี้จะกระทำเช่นเดียวกับวิธีที่กล่าวถึงข้างต้นในหลักการวิจารณ์ภาพยนตร์ คือ หาแก่นเรื่อง ดูว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ต้องการจะสื่อเรื่องอะไร โดยดูความสัมพันธ์ขององค์ประกอบภาพยนตร์ทุกอย่างมาแปลความหมาย ซึ่งจะมีความสัมพันธ์ไปในทางเดียวกัน

3. อภิปราย (Argue)

ตั้งประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปรัชญา ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งเดียวกับแก่นเรื่องหรือไม่เกี่ยวก็ได้ มาวิเคราะห์ ตัวอย่างเช่น

1. Citizen Kane วิเคราะห์จริยธรรมของมนุษย์
2. Rashomon วิเคราะห์ปัญหาเรื่องความจริง
3. Persona วิเคราะห์เอกลักษณ์ และลักษณะภายนอกของมนุษย์และภาพยนตร์
4. วิเคราะห์ภาพยนตร์ 3 เรื่องของ Woody Allen คือ Annie Hall, Interiors, Manhattan เรื่องความมั่นคงทางศีลธรรมของมนุษย์

ในแต่ละเรื่อง จะตอบคำถามเป็นขั้นๆ ไป คือ ประเด็นปรัชญาที่พบคืออะไร ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้ตั้งคำถามพูดถึงประเด็นทางปรัชญานั้นว่าอย่างไร และภาพยนตร์ตอบคำถามทางปรัชญานั้นหรือไม่ อย่างไร

4. ประเมิน (Evaluate)

ในการประเมินค่าภาพยนตร์โดยปกติ จะสรุปว่าภาพยนตร์นั้นเป็นภาพยนตร์ที่ดีหรือไม่ดี ส่วนไหนดี ส่วนไหนไม่ดี ผู้กำกับประสบความสำเร็จหรือไม่ในการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นภาพยนตร์ แต่สำหรับการประเมินค่าภาพยนตร์ในทางปรัชญา อาจสรุปว่า

1. ภาพยนตร์เรื่องนั้น ประสบความสำเร็จหรือไม่ ในการสื่อสารทางปรัชญา (ในกรณีที่ต้องการพูดถึงโดยตรง)
2. ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีความน่าสนใจหรือมีคุณค่าต่อการศึกษาปรัชญาหรือไม่ เพียงใด

อย่างไรก็ตาม การศึกษาภาพยนตร์ทางปรัชญานั้น ไม่จำเป็นต้องจบลงด้วยการประเมินคุณค่าเสมอไป ในหลายกรณี ภาพยนตร์อาจจบลงด้วยคำถามที่สามารถนำไปถกเถียงอภิปรายต่อในแง่ของปรัชญา และในภาพยนตร์ก็ไม่จำเป็นต้องมีคำตอบในเรื่องที่ต้องการนำเสนอเสมอไป

ตัวอย่างการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องราโชมอน (Rashomon) ของอาคิระ คูโรซาวา ตามขั้นตอนทางปรัชญา

1. เรื่องย่อ (Paraphrase)

ภาพยนตร์เรื่องราโชมอนเปิดเรื่องขึ้นมาในวันที่พายุฝนตกกระหน่ำลงมาอย่างหนัก ชายขอทานวิ่งเข้าไปหลบฝนในประตูเมืองเก่า ขนาดใหญ่แห่งหนึ่ง เรียกกันว่าประตูราโชมอน ชายขอทานพบพระ และคนตัดฟันซึ่งเข้าไปหลบฝนอยู่ก่อนแล้ว กำลังพูดคุยกันถึงเรื่องของการสอบสวนคดีฆาตกรรมรายหนึ่งที่ไม่สามารถหาตัวผู้กระทำผิดได้ เนื่องจากผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดต่างรับว่าตนเป็นผู้กระทำ โจริให้การกับตำรวจว่าขณะที่เขากำลังพักผ่อนอย่างสบายอารมณ์อยู่กลางป่าลึก ก็เห็นขามูไรเดินทางผ่านมาพร้อมภรรยา เขาเห็นความงามของภรรยา ขามูไรแล้วหลงเสน่ห์ จึงหลอกขามูไรไปจับมัดไว้ แล้วลากตัวภรรยามาข่มขืนต่อหน้าผู้เป็นสามี โจริเสริมว่า อันที่จริงแล้วจะหาว่าเขาข่มขืนก็ไม่ได้ เพราะภรรยาขามูไรยินยอมด้วยหลง

ไหลในรสสวาทของเขา จากนั้นภรรยาชามุไรขอร้องให้มีการประลองต่อสู้กัน หากใครชนะก็จะได้ตัวเธอไป เขากับชามุไรจึงทำการต่อสู้กัน ในที่สุดเขาก็ชนะการต่อสู้อย่างสง่างามและใช้ดาบสังหารชามุไรทิ้ง แต่ภรรยาชามุไรหนีหายไปในช่วงการต่อสู้ ส่วนภรรยาชามุไรให้การว่า หลังจากถูกโจรข่มขืนแล้ว เธออับอายมากและปรารถนาจะตายไปจากโลกนี้เสีย และขอให้สามีเป็นผู้สังหารเธอ แต่สามีกลับมองดูเธอด้วยสายตาเหยียดหยาม เธอจึงฆ่าเขาเสียด้วยมีดสั้นเพราะไม่อาจทนเห็นสามีมองเธอด้วยสายตาประนามเช่นนั้นได้ ส่วนโจรได้ขโมยดาบของสามีเธอหนีหายไปก่อนหน้านี้แล้ว จากนั้นชามุไรผู้ตายก็ให้การโดยผ่านร่างทรงว่าเขาเป็นคนฆ่าตัวตายเอง โดยเล่าว่า หลังจากโจรข่มขืนภรรยา โจรก็ขอร้องให้ภรรยาหนีไปอยู่กับโจร ภรรยาเขายินยอมจะไปด้วยแต่ขอให้โจรฆ่าสามีของเธอก่อน โจรกลับไม่พอใจที่เห็นภรรยาชามุไรเป็นเช่นนี้จึงตวาดเธอจนภรรยาตกใจวิ่งหนีหายไป หลังจากนั้นโจรจึงตัดเชือกที่มัดตัวเขาไว้แล้วจากไป เมื่อโจรไปแล้วเขาจึงตัดสินใจใช้มีดสั้นความท้อตายเป็นเพื่อศักดิ์ศรีแห่งความเป็นชามุไร ผลสุดท้ายตำรวจจึงไม่สามารถตัดสินได้ว่าใครเป็นผู้ทำผิดเนื่องจากไม่อาจทราบได้ว่าเรื่องที่ใครเล่าเป็นความจริง มาถึงตอนนี้ชายตัดฟันผู้เป็นคนแจ้งตำรวจว่าเป็นคนพบศพก็เล่าให้พระกับขอทานฟังว่า อันที่จริงเขาก็เห็นเหตุการณ์ แต่สิ่งที่เขาเห็นนั้นต่างจากที่ทั้งสามคนให้การมาก เขาเห็นชามุไรและโจรต่อสู้กันด้วยท่าทีที่ต่างคนต่างก็ขาดกลัว แต่ในที่สุดโจรก็เป็นคนฆ่าชามุไรตายด้วยความบังเอิญ ไม่ใช่ด้วยฝีมืออย่างที่โจรคุยโอ้อวด ส่วนภรรยาตกใจที่เห็นการต่อสู้จนวิ่งหนีหายไป แต่เรื่องที่คนตัดฟันเล่าก็ไม่อาจเชื่อได้ว่าเป็นความจริงทั้งหมด เพราะขอทานจับได้ว่าคนตัดฟันเองก็ปิดบังความจริงบางส่วนไว้ เพราะเป็นคนขโมยมีดสั้นที่ชามุไรและภรรยาระบุไว้ในเรื่องของตน ซึ่งเป็นสาเหตุให้คนตัดฟันไม่กล้าให้การกับตำรวจว่าตนก็เป็นผู้เห็นเหตุการณ์ด้วยคนหนึ่ง ราชมอนจบลงโดยไม่ได้เฉลยว่าความจริงเป็นเช่นใด หากทิ้งไว้ให้ผู้ชมใช้ความคิดวินิจฉัยเอาเอง

2. ตีความและวิเคราะห์

ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมว่ามีเหตุการณ์อย่างใดเกิดขึ้นเท่านั้น แต่เรื่องราวในภาพยนตร์จะกระตุ้นให้ผู้ชมได้คิดถึงธรรมชาติบางอย่างของมนุษย์ คูโรซาวากล่าวว่าเขาต้องการจะพูดถึงธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ว่า มนุษย์ไม่สามารถพูดถึงตัวเองได้อย่างซื่อสัตย์อย่างบริบูรณ์

3. อภิปราย (Argue)

ถึงแม้ว่าสิ่งที่คุโรซาวาต้องการพูดในหนังของเขา คือ “มนุษย์ไม่สามารถพูดถึงตัวเองได้ อย่างซื่อสัตย์อย่างบริบูรณ์” (Akira Kurosawa, 1984)

แต่ในการวิเคราะห์เชิงปรัชญา เราสามารถพบประเด็นในภาพยนตร์ที่ตรงกับประเด็นทางปรัชญาที่ผู้กำกับภาพยนตร์ไม่ได้ตั้งใจ เช่น เอียน จาร์วีย์ ได้วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องราชมอนในประเด็นที่ว่า ความจริงเป็นสิ่งสัมพัทธ์หรือไม่ เราจะพบว่าในที่สุดแล้วภาพยนตร์ไม่ได้เฉลยว่าความจริงเป็นเช่นไร แต่นำเสนอเหตุการณ์ที่ต่างกันตามมุมมองของตัวละครสี่คน และอันที่จริงแล้ว จากเนื้อหาในภาพยนตร์ ก็ไม่จำเป็นต้องเฉลยความจริง เพราะสิ่งที่คุโรซาวาต้องการจะพูดถึงจริงๆ ไม่ใช่บอกว่าความจริงตามเหตุการณ์จริงๆ นั้นเป็นอย่างไร แต่ต้องการจะพูดถึงธรรมชาติบางอย่างของมนุษย์ดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั่นเอง หรือหากเราจะวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ในประเด็นเรื่องมนุษย์ เราอาจจะวิเคราะห์ในประเด็นที่ว่า แท้จริงแล้วมนุษย์นั้นดีหรือเลวโดยธรรมชาติ

4. ประเมิน (Evaluate)

ในการประเมินทางปรัชญา เราสามารถวิพากษ์เรื่องนี้ต่อไปได้อีกว่า คุโรซาวาประสบความสำเร็จหรือไม่ในการสะท้อนความคิดเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ออกมาในภาพยนตร์ของเขา หรือ ในเมื่อในภาพยนตร์ไม่ได้ให้คำตอบใดไว้ เราอาจจะวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ในประเด็นเรื่องมนุษย์ว่า แท้จริงแล้วมนุษย์ในเรื่องนั้นดีหรือเลวโดยธรรมชาติ ถ้าภาพยนตร์เป็นภาพสะท้อนถึงมนุษย์ในความเป็นจริง ถ้าเช่นนั้น แท้จริงแล้วธรรมชาติของมนุษย์เป็นเช่นที่แสดงออกในภาพยนตร์เช่นนั้นหรือ

ตามที่ได้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญาและภาพยนตร์มาในบทนี้ จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์สามารถเป็นสื่อในการศึกษาปรัชญาได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะการศึกษาเรื่องมนุษย์ ซึ่งเป็นจุดศูนย์กลางของภาพยนตร์ไม่ว่าเรื่องใด การศึกษาแนวคิดเรื่องมนุษย์จากในภาพยนตร์ จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะทำให้เราเข้าใจคำตอบบางประการเกี่ยวกับมนุษย์ เรื่องในภาพยนตร์อาจเป็นภาพสมมุติ แต่ก็ เป็นภาพสมมุติที่สะท้อนความจริงได้ใกล้เคียงหรืออาจจะตรงกับความจริงที่สุด จึงสมควรกล่าวไม่ใช่หรือ

ว่า มนุษย์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ เป็นภาพของมนุษย์ที่สะท้อนความจริงได้ใกล้เคียงความเป็นมนุษย์ที่สุด และทำให้เราในฐานะคนดู ได้เห็นมนุษย์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เสมือนหนึ่งเป็นตัวเราเอง

อาคิระ คูโรซาวา ได้รับยกย่องว่าเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่สามารถนำเราเข้าถึงตัวเองได้ยิ่งกว่าที่เราจะเข้าถึงได้ด้วยตัวเอง ทั้งนี้เพราะมนุษย์ที่เขาแสดงไว้ในภาพยนตร์ ก็ไม่ต่างไปจากมนุษย์ธรรมดาไม่ต่างไปจากเรา คำถามที่วางไว้ตอนต้นทั้งสามคำถาม จึงสามารถหาพบได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของคูโรซาวา