



การกลายเป็นสรรพสิ่ง: วิทยุญาณนิยมและมุมมองนิยม ในภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ *หมอนรถไฟ**

Received: 9 August 2024

Revised: 7 November 2024

Accepted: 27 November 2024

ธีรพงศ์ เสรีสำราญ**

ไกรวุฒิ จุลพงศธร***

หมอนรถไฟ (Railway Sleepers) (2016) เป็นภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ (observational documentary) โดยสมพงษ์ ชิตเกษรพงศ์ ที่บันทึกภาพชีวิตประจำวันของผู้โดยสาร พนักงานและทวิทัศน์ตามเส้นทางรถไฟทั่วประเทศไทยผ่านการถ่ายทำนานถึงแปดปี ภาพยนตร์สะท้อนบริบทสังคมไทยร่วมสมัยผ่านความหลากหลายของผู้คน ทั้งเพศ วัย เชื้อชาติ ศาสนา และฐานะทางสังคม รวมถึงภาพของสัตว์และสิ่งของต่างๆ ที่ล้วนปรากฏอยู่ทั้งในและนอกตัวรถไฟ สารคดีเรื่องนี้สะท้อนมุมมองแบบหลังมนุษย์นิยม (post-humanism) ที่ไม่เพียงนำเสนอโลกจากมุมมองของมนุษย์เท่านั้น แต่ยังเปิดมุมมองใหม่ให้ผู้ชมสัมผัสประสบการณ์เสมือน ‘กลายเป็น’ รถไฟหรือสิ่งอื่น

งานศึกษานี้มุ่งสำรวจภาพยนตร์ในแง่ของวิทยุญาณนิยม (animism) และมุมมองนิยม (perspectivism) ผ่านการวิเคราะห์วิธีการที่ *หมอนรถไฟ* นำผู้ชมเข้าสู่ประสบการณ์การรับรู้ในมุมมองที่ต่างจากการเป็นตัวเอง โดยการทำให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับสรรพสิ่งที่รายล้อมรอบตัว สารคดีนี้ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางที่พาผู้ชม ‘กลายเป็น’ สิ่งอื่น ซึ่งเปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับการดำรงอยู่ ความสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งและธรรมชาติของโลก เมื่อผู้ชมเปลี่ยนมุมมอง การมองเห็นและการเข้าใจโลกก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย กล่าวคือผู้ชมไม่ได้เป็นเพียงผู้โดยสารที่ดูจากภายนอก แต่สัมผัสโลกจาก ‘เรือนร่าง’ ของรถไฟ ประสบการณ์การ ‘กลายเป็น’ นี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการรับรู้ ความสำนึกและความเข้าใจในชีวิตและโลกผ่านสายตาที่ต่างออกไป

บทความวิจัย

บทคัดย่อ

คำสำคัญ

หมอนรถไฟ;
ภาพยนตร์สารคดี
เชิงสังเกตการณ์;
มุมมองนิยม;
วิทยุญาณนิยม

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิตเรื่อง “ภาพยนตร์และพุทธปรัชญากับศักยภาพของภาพยนตร์ในการตื่นรู้ของผู้ชม” หลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับทุนสนับสนุนงานศึกษาด้านภาพยนตร์และการอนุรักษ์สื่อทัศนัย ประจำปีงบประมาณ 2568 ของหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)

** นิสิตระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ติดต่อได้ที่: teerapong.seri@gmail.com

*** อาจารย์ประจำภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ติดต่อได้ที่: Graiwoot.C@chula.ac.th

Becoming the Other: Animism and Perspectivism in the Observational Documentary *Railway Sleepers**

Received: 9 August 2024

Revised: 7 November 2024

Accepted: 27 November 2024

Teerapong Serisamran**

Graiwoot Chulphongsathorn***

Railway Sleepers (2016) is an observational documentary by Sompot Chidgasornpongse, filmed over eight years, that captures the daily lives of passengers, staff, and the scenery along Thailand's railway routes. The film reflects contemporary Thai society through the diversity of people-across gender, age, ethnicity, religion, and social status—as well as the presence of animals, objects, and various entities both inside and surrounding the train. This documentary embodies a post-humanist perspective that not only portrays the world from a human viewpoint but also invites viewers to experience the world as if they were “becoming” the train or other entities.

This study explores the film through the lenses of animism and perspectivism, analyzing how *Railway Sleepers* immerses viewers into a perception beyond their own selves, fostering a connection with the entities surrounding them. The documentary serves as a medium that enables the viewers to “become” other beings, opening up new perspectives on existence, interrelationships, and the natural world. As the viewers' perspective shifts, so do their vision and understanding of life and the world. Instead of being merely passengers observing from outside, the viewers experience the world through the “body” of the train. This experience of “becoming” brings about transformative shifts in perception, awareness, and understanding of life and the world through a different lens.

Research Article

Abstract

Keywords

Railway Sleepers;
observational documentary;
perspectivism;
animism

* This article is part of the doctoral dissertation entitled “Film and Buddhist Philosophy and the Potential of Film to Awaken Spectators' Mindfulness,” submitted to the Doctor of Philosophy Program in Communication Arts, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University. This research is supported by the Thai Film Archive (Public Organization) through the Film Studies and Audiovisual Media Preservation Research Grant for the fiscal year 2025 (B.E. 2568).

** Ph. D. Student, Communication Arts Program, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University, e-mail: teerapong.seri@gmail.com

*** Lecturer, Department of Motion Pictures and Still Photography, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University, e-mail: Graiwoot.C@chula.ac.th

1. บทนำ

“That’s you. You’re the cinema. The cinema is your body.”¹

ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 18 เป็นต้นมา มนุษย์ได้มีแนวความคิดที่วางอยู่บนกรอบที่มองว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลางของความรู้และมนุษย์คือองค์ประธาน (subject) ที่สามารถสังสมความรู้เกี่ยวกับตัวเอง ด้วยเหตุนี้จึงมีเพียงแต่มนุษย์เท่านั้นที่จะสามารถสังสมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโลกและธรรมชาติได้ ด้วยกรอบคิดที่มนุษย์ใช้ในการทำความเข้าใจตัวเองเช่นนี้ทำให้มีเฉพาะมนุษย์เท่านั้นที่สามารถดำรงอยู่ รับรู้และสร้างโลกได้ ส่วนสัตว์พืชและวัตถุนั้นถูกผลักให้เป็นเพียงวัตถุของการถูกรู้ (object)²

ในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา การศึกษาทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ได้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางของความพยายามที่จะลดทอนการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลางโดยพยายามสนับสนุนการทำความเข้าใจใน ‘สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์’ เป็นการเข้าสู่สิ่งที่เรียกได้ว่าเป็น ‘จุดเปลี่ยนสู่สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์’ (nonhuman turn) อันเป็นผลจากการตระหนักรู้ที่เพิ่มขึ้นต่อปัญหาเร่งด่วนทั้งหมดที่เราเผชิญในศตวรรษที่ 21 ตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การสูญพันธุ์ครั้งใหญ่ ไปจนถึงสงครามที่ ‘นำมาซึ่งการมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับผู้ที่ไม่ใช่มนุษย์’ (Grusin, 2015, p. vii) ความเป็นจริงร่วมสมัยเหล่านี้บังคับให้เราต้องเผชิญหน้ากับความไม่เพียงพอของกรอบความคิดแบบเดิมของเรา อันเป็นกรอบความคิดที่มุ่งเน้นความสำคัญไปที่มนุษย์ในฐานะเผ่าพันธุ์ที่สูงส่ง อยู่เหนือพ้นไปจากธรรมชาติและมีอำนาจในการจัดการสิ่งต่างๆ รอบตัว อันเป็นกรอบความคิดที่เป็นส่วนหนึ่งของปัญหาที่เรากำลังเผชิญหน้าอย่างแท้จริง

วิธีหนึ่งในการแก้ไขปัญหากลอบคิดในแบบเดิมก็คือ กระแสของจุดเปลี่ยนเชิงภววิทยา (ontological turn) ซึ่งเป็นการคิด การมอง การทำความเข้าใจหรือการอธิบายการดำรงอยู่ของสรรพสิ่งหรือ ‘การเป็น’ ของสรรพสิ่ง ทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ โดยให้ความสำคัญกับการไม่มีเส้นแบ่งใดๆ ระหว่างความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งเหล่านั้น โดยไม่ได้มองว่ามนุษย์มีความเหนือกว่าสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ หนึ่งในแนวความคิดท่ามกลางกระแสของจุดเปลี่ยนเชิงภววิทยาที่นับว่ามีความสำคัญก็คือแนวคิดแบบวิญญูณนิยมใหม่ (New Animism)³ ที่มองว่าสรรพสิ่งไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ สัตว์หรือวัตถุต่างก็มีจิตวิญญาณและความนึกคิดของตนเอง นั่นหมายความว่า

¹ ข้อความนี้เป็นการผันจากคำกล่าวของออร์สัน เวลส์ ที่ว่า “That’s you. You’re the camera. The camera is your eye.” โดยผู้เขียนได้ปรับเปลี่ยนให้กลายเป็น “That’s you. You’re the cinema. The cinema is your body.” เพื่อสะท้อนแนวคิดที่มองว่าภาพยนตร์และผู้ชมมีความสัมพันธ์กันในลักษณะของการ ‘เป็น’ และ ‘กลายเป็น’ ร่วมกันและการปรับเปลี่ยนจาก ‘eye’ เป็น ‘body’ นี้สะท้อนความเป็นองค์รวมของประสบการณ์การรับชมที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การมองเห็นผ่านดวงตา แต่เป็นการรับรู้ผ่านเรือนร่างทั้งหมดของผู้ชม

² ในปรัชญาตะวันตกยุคสมัยใหม่ ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประธาน (subject) กับวัตถุ (object) มีรากฐานจากแนวคิดที่มนุษย์เป็นศูนย์กลางของการรับรู้และความรู้ โดย ‘subject’ หมายถึงผู้ที่มีสติสัมปชัญญะและมีความสามารถในการรู้ คิดและสังสมความเข้าใจ ในขณะที่ ‘object’ หมายถึงสิ่งที่ถูกทำความรู้จักหรือถูกศึกษา แต่ไม่มีสำนึกรับรู้เป็นของตนเอง แนวคิดนี้แยกมนุษย์ออกจากธรรมชาติ ทำให้มนุษย์ถูกมองว่าเป็นผู้สร้างและควบคุมความรู้ ขณะที่ธรรมชาติหรือสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ถูกจัดให้อยู่ในสถานะของการเป็นวัตถุที่ต้องถูกศึกษาและใช้ประโยชน์ (Descola, 2013; Latour, 1993; Ingold, 2000)

³ วิญญูณนิยมใหม่ (New Animism) เป็นแนวคิดที่มองว่าสรรพสิ่งทั้งมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์มี “ความเป็นบุคคล” (personhood) และสามารถสร้างความสัมพันธ์เชิงเคารพต่อกันได้ ซึ่งต่างจากการมองว่าสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์เป็นเพียงวัตถุ (Harvey, 2005)

สรรพสิ่งล้วนแล้วแต่มี ‘วัฒนธรรม’ ซึ่งหมายถึงความสามารถในการคิด มีมุมมองและให้ความหมายแก่สิ่งต่างๆ ไม่ต่างจากมนุษย์ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือสิ่งต่างๆ ล้วนแล้วแต่มี ‘ความเป็นมนุษย์’ (humanity) หรือความเป็นบุคคล (person) นั้นเอง

นั่นจึงทำให้เกิดคำถามที่สำคัญตามมามากแล้ว ‘ภาพยนตร์’ ซึ่งเป็น ‘สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์’ จะสามารถมี ‘วิญญาณ’ มีความเป็น ‘มนุษย์’ มีความเป็น ‘บุคคล’ หรือ ‘อัตภาวะ’ หรือไม่และหากมีภาพยนตร์จะเป็นเช่นนั้นได้อย่างไรและศักยภาพใดของภาพยนตร์ที่จะแสดงให้เห็นคุณลักษณะของการเป็นเช่นนั้น นอกจากนี้ยังมีคุณประโยชน์อันใดทั้งในมิติของผู้สร้างสรรค์และผู้ชมที่จะได้รับจากการที่ภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งที่ ‘คิดได้’ ‘มีมุมมอง’ และ ‘ให้ความหมาย’ กับสิ่งต่างๆ ได้ไม่ต่างจากมนุษย์

แนวคิดที่ข้ามพ้นจากการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลางของทุกสรรพสิ่งจะช่วยให้เราได้มองเห็นถึงการดำรงอยู่และความสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งต่างๆ ทำให้เราเกิดวิธีทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ ในโลกและธรรมชาติในมุมมองที่เราอาจไม่เคยได้สำรวจมาก่อน แนวคิดหลังมนุษย์นิยมได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการอ่าน ตีความและทำความเข้าใจงานศิลปะ วรรณกรรมและภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เราได้เรียนรู้และมองเห็นแง่มุมความคิดใหม่ๆ จากผลงานศิลปะเหล่านี้ซึ่งจะนำพาให้เราได้เข้าใจสรรพสิ่งรอบตัวเราดียิ่งขึ้น

งานศึกษาชิ้นนี้เป็นการสำรวจภาพยนตร์ในมิติของวิญญาณนิยม (animism) และมุมมองนิยม (perspectivism) ผ่านภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *หมอนรถไฟ* (Railway Sleepers) (2016) โดยสมพจน์ ชิตเกษรพงศ์ ซึ่งได้มอบประสบการณ์พิเศษให้กับผู้ชมด้วยการทำให้ผู้ชมกลายเป็น ‘สิ่งอื่น’ ที่นอกเหนือจากการเป็นตนเอง ชั่วขณะให้เรามองเห็นถึงการดำรงอยู่และความสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งต่างๆ ซึ่งช่วยให้เราเกิดวิธีการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ ในโลกและธรรมชาติในมุมมองที่เราอาจไม่เคยได้สำรวจมาก่อน การเลือกภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *หมอนรถไฟ* สำหรับการศึกษาเรื่องนี้เนื่องจากคุณสมบัติเฉพาะตัวของความเป็นภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ (observational documentary)⁴ ที่ถ่ายทอดความเป็นธรรมชาติของชีวิตและสิ่งแวดล้อมได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งยังอาจเป็นสารคดีไทยเรื่องแรกที่ใช้สุนทรียภาพทางภาพยนตร์แบบภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์กับ ‘รถไฟ’ โดยการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สังเกตภาพการดำรงอยู่ของสรรพสิ่งทั้งหลายในรถไฟ ในแบบที่ไม่เน้นการควบคุมหรือการกำกับ ช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าตนเองได้ ‘กลายเป็น’ ส่วนหนึ่งของสิ่งที่เห็นบนจอ สัมผัสถึงความเชื่อมโยงกับสรรพสิ่งที่ปรากฏในเรื่องราวและสัมผัสโลกจาก ‘เรือนร่าง’ ของรถไฟ ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะศึกษาผ่านแนวคิดวิญญาณนิยมและมุมมองนิยม ทำให้ภาพยนตร์นี้สามารถนำเสนอประสบการณ์ ‘การกลายเป็น’ (becoming) สิ่งอื่นได้อย่างเป็นธรรมชาติและทรงพลัง

ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตว่าการรับชมภาพยนตร์ในรูปแบบที่ไม่ใช่สารคดีเชิงสังเกตการณ์ เช่น ภาพยนตร์ที่ใช้การเล่าเรื่องแบบกำกับจัดวาง หรือเน้นการถ่ายทอดมุมมองที่แทรกแซงและปรับแต่งโดยผู้สร้างอาจส่งผลให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าถึง ‘จิตวิญญาณ’ ของสรรพสิ่งที่ปรากฏในเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากมุมมองหรือวิธีการทางสุนทรียภาพเหล่านี้มักถูกปรุงแต่งเพื่อเน้นย้ำความหมายที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อ โดยมีการควบคุมองค์ประกอบภาพ การตัดต่อ การจัดแสงและปรุงแต่งเสียงอย่างจงใจ แม้จะสามารถสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมได้

⁴ ภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ (observational documentary) เป็นรูปแบบการถ่ายทำสารคดีที่มุ่งเน้นการบันทึกเหตุการณ์ตามธรรมชาติ โดยผู้สร้างไม่เข้าไปแทรกแซงหรือกำกับสิ่งที่เกิดขึ้น การถ่ายทำแบบนี้มักปราศจากการสัมภาษณ์ บทบรรยาย การจัดแสง การปรุงแต่งเสียงหรือดนตรีประกอบเพิ่มเติม ทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่สมจริงและใกล้เคียงกับการสังเกตการณ์เหตุการณ์จริงในชีวิตประจำวัน (Nichols, 2001)

แต่ก็อาจจำกัดประสบการณ์ในการเข้าถึง ‘ความเป็นตัวตนของอัตภาวะอื่น’ หรือ ‘มุมมองของสรรพสิ่ง’ ที่อยู่ภายนอกกรอบความคิดของมนุษย์ได้

ใน *หมอนรถไฟ* สมพจน์ ชิตเกษรพงศ์ เลือกใช้วิธีการแบบสารคดีเชิงสังเกตการณ์ที่ไม่ปรุงแต่ง ทำให้ผู้ชมเห็นภาพของผู้คน รถไฟและชีวิตที่เคลื่อนไหวไปตามธรรมชาติของมัน วิธีการนี้ไม่เพียงทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัส ‘วิญญาน’ ของรถไฟในฐานะสรรพสิ่งที่มีชีวิต แต่ยังเปิดมุมมองที่กว้างขึ้นให้ผู้ชมมองเห็นสภาพแวดล้อมและชีวิตประจำวันอย่างชัดเจน มุมมองแบบนี้ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตนเองได้ ‘กลายเป็น’ ส่วนหนึ่งของเหตุการณ์และสิ่งอื่นที่นอกเหนือจากตัวเอง ขณะที่แนวทางสุนทรียภาพแบบอื่นซึ่งอาจเน้นการแทรกแซงหรือการตีความของผู้สร้างอาจทำให้มุมมองของสรรพสิ่งเหล่านี้ถูกกรองผ่านความคิดของมนุษย์เพียงฝ่ายเดียว ทำให้การสัมผัสกับวิญญานของสิ่งที่ปรากฏในเรื่องถูกลดทอนลงและกลายเป็นเพียงภาพที่ถูกจัดวางตามมุมมองของผู้กำกับ ไม่ใช่ภาพที่สะท้อนความจริงอย่างชัดเจน การใช้สารคดีเชิงสังเกตการณ์ใน *หมอนรถไฟ* จึงมีบทบาทสำคัญในการทำให้กล้องทำหน้าที่เสมือน ‘ดวงตาแห่งความจริง’ ที่พ้นไปจากกรอบจำกัดของดวงตามนุษย์และเฝ้าสังเกตการณ์ชีวิตและสิ่งรอบตัว ให้ผู้ชมสัมผัสกับชีวิตที่แท้จริงของสรรพสิ่งและเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงได้อย่างลึกซึ้งและสมบูรณ์

ผู้วิจัยจึงได้ใช้แนวคิดวิญญานนิยมและมุมมองนิยมในการศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ในการมองภาพยนตร์ในฐานะสื่อที่มีวิญญานและสื่อที่ทำให้ผู้ชม ‘กลายเป็น’ สิ่งอื่นที่นอกเหนือจากตัวเองผ่านประสบการณ์ในการชมภาพยนตร์ แนวคิดวิญญานนิยมและมุมมองนิยมเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดหลังมนุษย์นิยม (post-humanism) ที่ตั้งคำถามต่อมุมมองแบบดั้งเดิมที่มนุษย์เป็นศูนย์กลางและขยายความเข้าใจไปยังการยอมรับว่าสรรพสิ่งอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ วัตถุ หรือธรรมชาติล้วนมีชีวิตและตัวตนของตนเอง แนวคิดนี้เปิดโอกาสให้เราเชื่อมโยงกับสรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ด้วยความเคารพและความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งการรับชม *หมอนรถไฟ* ได้เปิดประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชม การรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ชมไม่ได้อยู่ในฐานะของผู้โดยสารรถไฟ หากแต่ได้ ‘กลายเป็น’ รถไฟทั้งขบวน การใช้แนวคิดวิญญานนิยมและมุมมองนิยมจะช่วยให้เราเข้าใจในสิ่งดังกล่าวผ่านภาพยนตร์เรื่องนี้ได้อย่างลุ่มลึกและเป็นการเปิดประเด็นที่น่าขบคิดอย่างลึกซึ้งต่อไปในภายภาคหน้าเกี่ยวกับภววิทยาของภาพยนตร์ที่ช่วยเปิดพื้นที่ในการมองภาพยนตร์ในมุมใหม่ที่อาจทำให้เราค้นพบคุณสมบัติที่เราอาจยังไม่เคยมองเห็นมาก่อนในภาพยนตร์

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อนำเสนอแนวคิดเชิงปรัชญาอันว่าด้วยภววิทยาของภาพยนตร์ในฐานะสื่อที่มีวิญญานและมุมมองของตนเองผ่านแนวคิดวิญญานนิยม (animism) และมุมมองนิยม (perspectivism)
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *หมอนรถไฟ* (Railway Sleepers) ด้วยกรอบแนวคิดทางภววิทยาภาพยนตร์ในฐานะสื่อที่มีวิญญานและมุมมองของตน

3. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ภาพยนตร์ในมิติของวิญญาณนิยม

วิญญาณนิยม (animism) เป็นแนวคิดที่มองว่าวัตถุและสิ่งต่าง ๆ ล้วนมีวิญญาณของตนเอง (Haught, 1990, p. 19) แนวคิดนี้เป็นระบบความเชื่อของชนพื้นเมืองดั้งเดิมและถูกพิจารณาเป็นพัฒนาการขั้นพื้นฐานที่สุดของศาสนาในงานของเอ็ดเวิร์ด ไทเลอร์ (Edward Tylor) ซึ่งเขียนไว้ใน *Primitive Culture* (1871) ว่าวิญญาณนิยมเป็นการตอบสนองของมนุษย์ต่อสิ่งที่ไม่อาจเข้าใจได้ (Tylor, 1871) และมีหลายศาสนาในโลกที่มีพัฒนาการมาจากวิญญาณนิยม อันเป็นความเชื่อและแนวคิดที่บ่มเพาะขึ้นมาโดยมนุษย์เพื่อเอาชนะโลกที่พวกเขาไม่สามารถเข้าใจได้อย่างมีเหตุผล (Harvey, 2005, p. 6) แม้ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การศึกษาวิญญาณนิยมจะลดน้อยลงจนในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และต้นศตวรรษที่ 21 นักมานุษยวิทยารุ่นใหม่ เช่น ฟิลิปป์ เดสโคลา (Philippe Descola) เอ็ดวาร์โด วิเวียโรส ดี คาสโตร (Eduardo Viveiros de Castro) ทิม อิงโกลด์ (Tim Ingold) และเอ็ดวาร์โด โคห์น (Eduardo Kohn) ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่ม New Animism หรือนักวิชาการสายวิญญาณนิยมใหม่ได้นำแนวคิดนี้กลับมาโดยให้ความสำคัญในฐานะศึกษาวาทวิทยา (ontology) ที่ไม่เน้นการศึกษาผ่านการสร้างภาพแทน (representation) แบบดั้งเดิม แต่เป็นการเข้าใจ ‘การเป็น’ หรือ ‘วิถีการดำรงอยู่ในโลก’ ของสรรพสิ่งทั้งหลายและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งเป็นจุดเริ่มของการศึกษาในเชิง “มานุษยวิทยาพ้นมนุษย์” (an anthropology beyond the human) (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2562)

แนวคิดวิญญาณนิยมของกลุ่ม New Animism เป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงเชิงวาทวิทยาที่ท้าทายความคิดแบบทวินิยม (dualism) ซึ่งเน้นแบ่งแยกมนุษย์และสิ่งอื่น เช่น กาย-จิต มนุษย์-ธรรมชาติและองค์ประกอบวัตถุ โดยมองว่ามนุษย์เป็นองค์ประกอบที่สามารถจัดการสิ่งอื่นเพื่อประโยชน์ของตนเอง ภายใต้มุมมองนี้วิญญาณนิยมเห็นคุณค่าของทุกสิ่งในฐานะ “บุคคล” ที่มีวิญญาณ ทำให้มนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์มีความเท่าเทียมกัน ซึ่งต่างจากแนวคิดวาทวิทยาเชิงวัตถุ (Object-Oriented Ontology, OOO) ที่สลายแนวคิดองค์ประกอบให้ทุกสิ่งเป็นวัตถุแทน (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2563)

เกรแฮม ฮาร์วีย์ (Graham Harvey) (2005) นักวิชาการด้านศาสนาผู้บุกเบิก New Animism อธิบายว่าโลกเต็มไปด้วย ‘บุคคล’ ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือไม่ใช่มนุษย์และชีวิตแต่ละบุคคลสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง ความเป็นบุคคล (personhood) ไม่จำกัดแค่ในมนุษย์ แต่ยังรวมถึงเทพเจ้า ผี สัตว์ พืช สิ่งของและปรากฏการณ์ธรรมชาติ แนวคิดนี้มองว่าสรรพสิ่งเชื่อมร้อยกันเป็นหนึ่งเดียว ทั้งที่เคลื่อนไหวได้หรือไม่ได้ ไม่ว่ามนุษย์หรือไม่ใช่มนุษย์

เมื่อมองผ่านวิญญาณนิยม งานศิลปะ เช่น ภาพยนตร์ อันเป็นผลงานสร้างสรรค์จากมนุษย์ก็ถือเป็นสิ่งที่มีวิญญาณและมีสถานะเป็นองค์ประกอบได้เช่นกัน อย่างไรก็ตาม คำถามคือหากภาพยนตร์มีวิญญาณ การรับรู้มิตินี้จะขยายขอบเขตความเข้าใจหรือมอบมุมมองใหม่ใดให้กับศิลปะภาพยนตร์

การที่วิญญาณนิยมเป็นแนวคิดที่เชื่อในการมีอยู่ของวิญญาณในทุกสิ่ง ไม่จำกัดแต่มนุษย์ หากแต่หมายรวมถึงสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ สัตว์ พืชและวัตถุต่าง ๆ นั้นหมายความว่า ‘กล้อง’ หรือ ‘ภาพยนตร์’ เองก็สามารถมองได้ว่ามีวิญญาณด้วยเช่นกัน หากมองด้วยนิยามของวิญญาณนิยม ภาพยนตร์ได้ผ่านกระบวนการจัดการสรรพสิ่งทั้งหลายด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์ เทคนิคทางการถ่ายทำ หลอมรวมสิ่งที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรมซึ่งแผ่ซ่าน

ไปทั่วเรือนร่างของภาพยนตร์ ทำให้สิ่งทั้งหลายกลายเป็น ‘สิ่งมีชีวิต’ และภาพยนตร์เองก็เป็น ‘สิ่งที่มีชีวิต’ ด้วยเช่นกัน

ในแง่หนึ่งเมื่อกล่าวถึง ‘วิญญาณนิยม’ และคำว่า ‘มีชีวิต’ นั้นสามารถตีความได้ทั้งตามตัวอักษรหรือในเชิงเปรียบเทียบ หากตีความตามตัวอักษรมันอาจนำไปสู่ความคิดบางอย่างที่เราไม่มีทางตรวจสอบได้อย่างความเชื่อที่ว่าวัตถุ เครื่องจักร (และกล้องหรือภาพยนตร์) นั้นเป็นสิ่งที่มีชีวิตและวิญญาณ ในทางตรงกันข้ามองค์ประกอบที่ซับซ้อนของภาพเคลื่อนไหวและเสียงที่ถ่ายทอดออกมาผ่านภาพยนตร์นั้นสามารถตรวจสอบได้ แต่การตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับวิญญาณในภาพยนตร์นั้นอาจเกินขอบเขตของภูมิปัญญาทางวิทยาศาสตร์ไป ยิ่งกว่านั้นเมื่อเรามองว่าการประกอบสร้างภาพเคลื่อนไหวและเสียงเหล่านี้เป็นการแสดงออกถึงความคิดหรือมุมมองของใครบางคน ความเชื่อเรื่องวิญญาณในภาพยนตร์จึงเป็นวิธีเชิงเปรียบเทียบในการตีความองค์ประกอบประเภทนี้ซึ่งเกิดจากความคิดของมนุษย์ (Chateau, 2011, p. 165)

การเริ่มต้นมองว่าภาพยนตร์เป็นสื่อศิลปะที่อาจมีชีวิตอาจนับได้ตั้งแต่ซีกา เวอร์ตอฟ (Dziga Vertov) ผู้เสนอแนวคิด Kino-Eye ซึ่งใช้กล้องเป็นตาสองตาแห่งความจริง ที่สามารถเปิดเผยมุมมองและความจริงซึ่งตาของมนุษย์ไม่อาจมองเห็นได้เพียงลำพัง ทั้งในมิติของเวลา พฤติกรรมและความจริงที่มีได้ปรุงแต่งหรือแสดงออกอย่างจงใจ (Vertov, 1984, p. 41) เวอร์ตอฟเชื่อว่ากล้องมีศักยภาพพิเศษในการสร้างมุมมองที่เปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้ชม ทำหน้าที่เป็นมากกว่าเพียงวัตถุ แต่มีพลังที่สามารถเห็นและนำเสนอโลกในแบบที่ไม่มีมนุษย์คนใดทำได้ เวอร์ตอฟจึงถือเป็นบุคคลสำคัญที่เห็นว่าภาพยนตร์มีพลังชีวิตหรือวิญญาณซึ่งช่วยให้ผู้ชมสัมผัสกับโลกในมุมมองใหม่

ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 นักทฤษฎีและผู้กำกับภาพยนตร์หลายคนเริ่มตั้งคำถามว่าภาพยนตร์มีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากสื่ออื่นๆ อย่างไร หนึ่งในแนวคิดที่สำคัญคือความเชื่อว่าภาพยนตร์สามารถสร้าง ‘ชีวิต’ หรือ ‘จิตวิญญาณ’ ขึ้นได้ ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจากฌ็อง เอปสไตน์ (Jean Epstein) ในทศวรรษ 1920s โดยเขาเสนอแนวคิด ‘photogénie’ ที่มองว่าภาพยนตร์มีพลังพิเศษในการเผยให้เห็น ‘จิตวิญญาณ’ ที่ซ่อนอยู่ของสรรพสิ่งผ่านมุมมอง การเคลื่อนไหวของภาพและการตัดต่อที่สามารถดึงเอาแก่นแท้ของวัตถุหรือบุคคลออกมาให้ผู้ชมรับรู้ถึงมิติที่ลึกซึ้งกว่าความเป็นจริงที่ปรากฏ (Epstein, 1924)

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 แนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาและขยายความในงานของนักปรัชญาภาพยนตร์ยุคหลังอย่างวิเวียน ซอบแช็ก (Vivian Sobchack) ซึ่งเสนอแนวคิด ‘embodied spectatorship’ (การรับรู้ที่อยู่ในร่างกายของผู้ชม) แนวคิดนี้มองว่าภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ดูได้จากสายตาเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงกับร่างกายและประสบการณ์การรับรู้ของผู้ชมในระดับลึก โดยซอบแช็กอธิบายว่าภาพยนตร์สามารถกระตุ้นการตอบสนองทางกายภาพและอารมณ์จากผู้ชม ทำให้เกิดความรู้สึกว่าภาพยนตร์มี ‘ชีวิต’ ‘จิตสำนึก’ หรือ ‘เจตจำนง’ ของตนเอง ซึ่งผู้ชมสามารถ ‘สัมผัส’ ได้ราวกับมีการติดต่อโดยตรงระหว่างตัวภาพยนตร์กับร่างกายของผู้ชม (Sobchack, 1982)

ในบทความของเทเรซา คาสโตร (Teresa Castro) “Animistic History of the Camera: Filmic Forms and Machinic Subjectivity” (Castro, 2016) เธอได้พยายามมอบข้อเสนออันหนักแน่นในการมองภาพยนตร์ผ่านแนวคิดเชิงวิญญาณนิยมผ่านการอ้างอิงร่วมสมัยจากมานุษยวิทยา ทฤษฎีทางด้านภาพและการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในบทความได้กล่าวถึงว่าการศึกษาศาสตร์ความเป็นวิญญาณของกล้อง/ภาพยนตร์ ในแง่หนึ่งก็คือการศึกษาศักยภาพในเชิงวิญญาณของภาพยนตร์ผ่านรูปแบบทางภาพยนตร์ (filmic forms) ที่มีส่วนในการ

ก่อร่างสร้างกล้อง/ภาพยนตร์ให้เป็นองค์ประธานที่มีความเป็นอิสระ (autonomous subject) และมีการแสดงออกที่หลากหลายในพลังวิญญานของภาพยนตร์ ซึ่งสามารถมองการดำรงอยู่ของกล้อง/ภาพยนตร์ในฐานะ ‘ผู้กระทำที่รู้คิดและมีความเป็นอิสระ’ (a conscious/emancipated agent) ซึ่งในบริบทร่วมสมัย ‘วิญญานนิยม’ ได้กลับมาอย่างทรงพลังในบริบทของการศึกษาด้านทฤษฎีภาพ เป็นเวลาหลายปีแล้วที่เราได้เห็นการเพิ่มพูนของงานสร้างสรรค์และงานศึกษาที่โฟกัสไปในเรื่องของพลัง (forces) และ ‘พลัง’ ของภาพ (image's powers) (Marin, 1993)

งานเหล่านี้ตอบสนองต่อ ‘จุดเปลี่ยนเชิงวิญญาน’ (animistic turn)⁵ อันหมายถึงการหันกลับมาสนใจศึกษาในมิติของวิญญานนิยมในวงกว้าง โดยมีการเปลี่ยนแปลงจากการศึกษาประวัติศาสตร์ของภาพในฐานะผลงานของมนุษย์ไปสู่ ‘ประวัติศาสตร์ใหม่ของภาพที่เน้นย้ำบทบาทของภาพในฐานะ ‘สิ่งที่มีชีวิต’ เป็นผู้กระทำทางประวัติศาสตร์บนจุดเปลี่ยนในความสัมพันธ์และความเข้าใจของมนุษย์’ (Grønstad & Vågnes, 2006) แนวคิดหลักประการหนึ่งของจุดเปลี่ยนทางวิญญานนิยมคือแนวคิดเรื่องของ ‘ผู้กระทำการ’ (agency) ซึ่งเป็นคำที่ใช้กันทั่วไปในงานศึกษาด้านสังคมศาสตร์เพื่อกล่าวถึงความสามารถของบุคคลหนึ่งที่จะกระทำต่อผู้อื่น ซึ่งในปัจจุบันคำว่า ‘บุคคล’ นั้นไม่ได้ถูกจำกัดไว้เพียงมนุษย์เท่านั้น ตัวอย่างเช่น นักมานุษยวิทยาชาวอังกฤษ อัลเฟร็ด เจลล์ (Alfred Gell) ได้กล่าวไว้ใน *Art and Agency* (1998) ว่าวัตถุทางศิลปะก็มีความเป็น ‘ผู้กระทำการ’ (agents) และมีศักยภาพในความเป็นบุคคลมากกว่าที่จะเป็นเพียงวัตถุที่เฉื่อยชา ดังเราจะเห็นได้จากการที่ศิลปะวัตถุนั้นมีพลังในการควบคุมและดึงดูดความสนใจของผู้ชม (Gell, 1998, p. 96) แม้ว่าเจลล์จะแยกแยะระหว่างผู้กระทำการปฐมภูมิกับผู้กระทำทุติยภูมิ (primary and secondary agents) เช่น ผู้กระทำอันเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีเจตจำนงในการดำรงอยู่และผู้กระทำที่ไม่มีเจตจำนงในการดำรงชีวิต เช่น สิ่งประดิษฐ์และงานศิลปะ แต่บรูโน ลาตูร์ (Bruno Latour) กลับไม่ได้มองเช่นนั้นและเสนอว่าวัตถุเหล่านั้นมีความเป็นผู้กระทำที่มีคุณสมบัติครบถ้วน โดยไม่ได้มีการแบ่งแยกผู้กระทำว่ามีความแตกต่างกันในผู้กระทำที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์

ด้วยเหตุนี้ ‘วิญญานนิยม’ จึงสามารถทำหน้าที่เป็นแนวคิดเชิงปฏิบัติที่ช่วยให้เราสามารถพิจารณาข้อถกเถียงที่เกี่ยวข้องกับแง่มุมที่น่าสนใจโดยช่วยให้เราได้ทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ โดยเฉพาะในมิติความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ สรรพสิ่งต่างๆ และผู้ชมภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังช่วยให้เรามอง ‘ภาพยนตร์’ ว่าเป็นผู้กระทำการต่อเราและต่อโลก โดยได้หลอมรวมเจตจำนงและความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของสรรพสิ่งทั้งหลายและแม้แต่สร้างรูปแบบความคิดที่เฉพาะเจาะจงและถ่ายทอดมาสู่เราได้ ทั้งนี้ คาสโตร (Castro, 2016) ได้จำแนกแง่มุมที่น่าสนใจเกี่ยวกับแนวคิดการเป็นสื่อเชิงวิญญานของภาพยนตร์ไว้ดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สร้างชีวิตให้กับภาพที่นิ่งงัน เปลี่ยนแปรความนิ่งไปสู่สิ่งที่เคลื่อนไหวและสร้างความมีชีวิตชีวาให้เกิดขึ้นมาจากการเคลื่อนไหวในตนเอง (self-motion)
2. ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สร้างความมีชีวิตให้แก่โลก รวมทั้งสรรพสิ่ง (things) และอัตภาวะ (beings) ทั้งหมดที่หลอมรวมอยู่ในตัวของภาพยนตร์

⁵ ‘จุดเปลี่ยนเชิงวิญญาน’ (animistic turn) เป็นแนวคิดในสาขามานุษยวิทยาและทฤษฎีสังคมที่เกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 โดยเน้นการทบทวนและหันกลับมาศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับวิญญานนิยม (animism) ซึ่งเคยถูกมองว่าเป็นความเชื่อพื้นบ้านหรือเป็นเพียง “ลัทธิผีลาง” ของชนเผ่าดั้งเดิม จุดเปลี่ยนนี้มีรายละเอียดที่สำคัญคือการยอมรับสรรพสิ่งทั้งหลายว่ามีจิตวิญญาน การศึกษาในเชิงทฤษฎี การเกิดขึ้นของ New Animism (วิญญานนิยมใหม่) การมองโลกในฐานะสรรพสิ่งที่มีวิญญานและการวิจัยเชิงทฤษฎีพหุมนุษย์ (post-human ontology)

3. ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้กล้องในฐานะผู้กระทำการที่เป็นอิสระที่แสดงให้เห็นรูปแบบของความคิดปัญญาเชิงจักรกล (machinic intelligence) และความมีจิตสำนึก (consciousness)

ในบริบทของทฤษฎีภาพยนตร์ ฌ็อง เอปสไตน์ คือหนึ่งในนักสร้างภาพยนตร์และผู้ที่ศึกษาภาพยนตร์อย่างจริงจัง ได้นิยามกล้องถ่ายภาพยนตร์ว่าเป็น ‘อัตวิสัยเชิงจักรกล’ (machinic subjectivity) และได้เขียนถึงศักยภาพในการเป็นสื่อเชิงวิญญานของภาพยนตร์มาตั้งแต่ปี 1923 โดยฌ็อง เอปสไตน์ ได้กล่าวถึงหนึ่งในพลังอันยิ่งใหญ่ของภาพยนตร์นั้นคือความเป็นสื่อ ‘ทางวิญญาน’ (animism) ซึ่งสามารถ “มอบความมีชีวิตให้กับวัตถุทั้งหลายที่มันได้สัมผัสด้วย” (Epstein, 1924, p. 140) ในแนวคิดของเอปสไตน์ ความเป็นวิญญานนิยมของภาพยนตร์สามารถแสดงออกได้ผ่านสองลักษณะด้วยกันคือ

1. ภาพยนตร์นั้นสามารถ “ฟื้นคืนสู่โลก [...] ด้วยจิตวิญญานอันน่าทึ่ง” เผยให้เห็นความเป็น ‘ปัจเจกบุคคล’ และ ‘ความมีชีวิตของสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ทั้งหลายนับไม่ถ้วน’ (Epstein, 1955, p. 13) ผ่านทางรูปแบบของภาพยนตร์ (filmic forms) อันเฉพาะเจาะจง อาทิ การถ่ายภาพระยะใกล้หรือการเข้าจัดการกับเวลาด้วยภาษาและเทคนิคทางภาพยนตร์

2. ภาพยนตร์คือเครื่องกลที่มีสติปัญญาที่มี ‘ตัวตนเฉพาะ’ (specific subjectivity) และสามารถคิดเกี่ยวกับโลกตามปรัชญาเฉพาะตัวของมันเอง (Epstein, 1946)

สอดคล้องกับทิวเวียน ซอบแช็ก (Vivian Sobchack) นักวิจารณ์วัฒนธรรมชาวอเมริกันได้กล่าวไว้ว่า “กล้องที่เคลื่อนไหวนั้นมิได้เป็นเพียงเครื่องมือเชิงกลไกหรือวัตถุแห่งการรับรู้ทางภาพและการเคลื่อนไหวเพียงเท่านั้น หากแต่ยังมีอัตวิสัยที่สามารถมองเห็น เคลื่อนไหวและถ่ายทอดการรับรู้ที่มันกระทำการผ่านจิตสำนึกของตัวเอง มีชีวิต เจตจำนงและการดำรงอยู่ในโลกของตัวเอง” (Sobchack, 1982, p. 327) นั่นคือการมองว่ากล้องนั้นมีความเป็นซับซ้อนและเป็นการมองในแง่ของ ‘อัตวิสัย/การมีตัวตนของกล้อง’ (camera subjectivity) เป็นการมอง ‘Eyes’ (ดวงตา) ของกล้องสู่การเป็น ‘I’ (ตัวฉัน)

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงพิจารณาถึงขอบเขตการมอง ‘ตัวตน’ ในระดับของ ‘อัตวิสัยของภาพยนตร์’ (cinema subjectivity) โดยมองว่ากระบวนการสร้าง ‘ตัวตน’ ของภาพยนตร์นั้นเกี่ยวข้องกับมิติทางภาพและเสียง รวมทั้งการหลอมรวมองค์ประกอบต่างๆ และ ‘ผู้ชม’ เข้าไว้ภายใน ‘เรือนร่าง’ (body) ของภาพยนตร์ สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์นั้นมีวิญญานไม่ได้เกิดขึ้นผ่านดวงตาของภาพยนตร์เท่านั้น หากแต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งในเรือนร่างและ ‘มุมมอง’ (perspective) อันเกิดจากกระบวนการสร้างที่มีทั้งการถ่ายบันทึก การแสดง การจัดวางองค์ประกอบ การตัดต่อ การใส่เสียง ฯลฯ ทำให้ภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งที่มากกว่า ‘การมองเห็น’ และกลายเป็น ‘ประสบการณ์’ ที่เกิดขึ้นผ่านการรับชมที่ผู้ชมได้สัมผัสภาพยนตร์ทั้งสัมผัสจากการมองเห็นด้วยดวงตา การได้ยินเสียงและการเสพสัมผัสผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ รวมถึงการมีมุมมองในการรับชมภาพยนตร์ ด้วยเหตุนี้จึงมีความสำคัญที่เราจะเคลื่อนจากการมองภาพยนตร์ในมิติของการมองเห็นมาสู่การสัมผัสในเรือนร่างของภาพยนตร์ มันจึงดูสมเหตุสมผลหากเราจะผันประโยคที่ออร์สัน เวลส์ (Orson Welles) เคยกล่าวเอาไว้ว่า “That’s you. You’re the camera. The camera is your eye.” ให้กลายเป็น “That’s you. You’re the cinema. The cinema is your body.”

ด้วยเหตุนี้จึงนำไปสู่คุณสมบัติประการที่สี่ของภาพยนตร์ในฐานะสื่อเชิงวิญญาน ต่อยอดจากสามประการที่ศาสตราจารย์ได้จำแนกเอาไว้ นั่นคือ “ภาพยนตร์เป็นสื่อที่หลอมรวมเรา (ผู้ชม) เข้ากับสรรพสิ่งทั้งหลายและอนุญาตให้เราได้มีประสบการณ์ของการ ‘กลายเป็น’ สิ่งอื่นที่นอกเหนือจากตัวเรา” ซึ่งการที่เราจะทำความเข้าใจคุณสมบัติ

ประการนี้ของภาพยนตร์ มีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องใช้นิเวศวิทยาญาณนิยมแบบมุมมองนิยม (perspectivism) เพื่อมาสนับสนุนคุณสมบัติประการนี้ของภาพยนตร์ให้มีความเด่นชัด

3.2 ภาพยนตร์ในมิติของมุมมองนิยม

ญาณนิยมเป็นความเชื่อที่มองว่าสรรพสิ่งทั้งหลายในธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นสัตว์ พืช หรือวัตถุต่างๆ ล้วนมีญาณของตนเองและได้รับการศึกษาอย่างแพร่หลายจากนักมานุษยวิทยา หนึ่งในแนวคิดที่น่าสนใจในการประยุกต์ใช้กับการศึกษา ‘ภาพยนตร์ในฐานะสื่อที่มีญาณ’ คือ ‘มุมมองนิยม’ (perspectivism) แนวคิดเชิงภววิทยานี้ได้รับการเสนอโดยเอ็ดเวิร์ด วิเวียร์ส ดี คาสโตร ซึ่งมองว่าการดำรงอยู่ของสรรพสิ่งเป็น ‘พหุธรรมชาติ’ (multinaturalism) กล่าวคือมีหนึ่งวัฒนธรรมแต่มีหลากหลายธรรมชาติ โดยแต่ละอัตภาวะไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์มีมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งไม่ได้เกิดจากความแตกต่างของความคิด แต่เกิดจากร่างกายที่ต่างกัน ยกตัวอย่างเช่นสิ่งที่มนุษย์มองว่าเป็นเลือดอาจถูกมองว่าเป็นเบียร์ในสายตาของเสือจาร์กัวร์ (Viveiros de Castro, 1998, p. 478) เราเห็นสิ่งนั้นต่างกันเพราะร่างกายของอัตภาวะทั้งหลายนั้นมีความแตกต่างกัน เรามองโลกแตกต่างจากผู้อื่นเพราะผู้อื่นมีร่างกายแตกต่างกันกับเรา นั่นหมายความว่าร่างกายเป็นตัวกำหนดมุมมองของสรรพสิ่ง ทำให้แต่ละสิ่งเห็นโลกแตกต่างกันตามลักษณะของตนเอง

ดังนั้น ‘มุมมอง’ (perspective) จึงไม่ใช่เรื่องของ การสร้างภาพแทน (representation) ตามกรอบของการสร้างภาพตัวแทน แต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นบนฐานของวัตถุนั้นก็คือ ‘ร่างกาย’ (body) ซึ่งมีความเฉพาะเจาะจงในตัวเอง สำหรับมุมมองนิยมแล้วการมีร่างกายก็คือการมีศักยภาพที่จะมีมุมมองและมุมมองก็หมายถึงการมีอำนาจของจิตวิญญาณ การมีร่างกายจึงไม่ใช่ข้อจำกัด แต่เป็นเรื่องของศักยภาพและความสามารถในการกระทำหรือมีมุมมองที่เฉพาะเจาะจงของตัวเอง ด้วยเหตุนี้มุมมองนิยมจึงให้ความสำคัญกับการสวมมุมมองที่แตกต่างกันโดยวางอยู่บนฐานหรือเงื่อนไขที่ ‘ความเป็นมนุษย์’ เป็นสิ่งที่ทุกๆ อัตภาวะมี ต่อให้อัตภาวะทั้งหลายนั้นมียาร่างกายแตกต่างกัน แต่จะมีสิ่งเดียวกันคือ ‘ความเป็นมนุษย์’ ยกตัวอย่างเช่นสัตว์และผีเองก็คงมองว่าการออกไปหาอาหารหรือการออกล่าก็คือการทำงานไม่ต่างจากมนุษย์และการกลับไปทิ้งรังของสัตว์หรือที่อาศัยของผีก็ไม่ต่างจากการกลับบ้านไปหาครอบครัวของมนุษย์เช่นกัน

มุมมองนิยมจึงวางอยู่บนฐานคิดที่ว่ามุมมองสร้าง ‘ความเป็นองค์ประกอบ’ หรือ ‘ความเป็นบุคคล’ ขึ้นมา สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ก็คิดว่าตนเองเป็นบุคคลหรือมนุษย์และการเป็นมนุษย์ซึ่งมาพร้อมกับการมีมุมมองเกี่ยวกับตนเองและสภาพแวดล้อมก็ทำให้สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์มีสถานะเป็นบุคคลซึ่งนอกเหนือจากการเป็นบุคคลจะหมายถึงการมีมุมมองแล้ว การเป็นบุคคลยังหมายถึงการที่เราสามารถมองและถูกมองได้ไปพร้อมกัน สิ่งที่น่าสนใจคือ ‘การมองของเราต่อตัวเราเอง’ กับ ‘การมองตัวเราจากมุมมองของคนอื่น’ นั้นย่อมแตกต่างกันและมุมมองที่ต่างนี้เองคือสถานะที่กำหนดความสัมพันธ์ของคนอื่นกับตัวเรา (Viveiros de Castro, 1998)

ร่างกายคือสิ่งสำคัญในการกำหนดมุมมอง ดังนั้น ‘การสวมมุมมอง’ ด้วยสายตาของคนอื่นจึงถือเป็นหัวใจสำคัญของการกำหนดความสัมพันธ์ที่เรามีต่อสิ่งอื่นที่แตกต่างและมีต่อตัวเราเอง ด้วยเหตุนี้การอยู่ร่วมกันของอัตภาวะต่างๆ ที่แตกต่างกันจึงต้องการ ‘การสื่อสาร’ เพราะการสื่อสารจะช่วยทำให้ความแตกต่างเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกันได้และการสื่อสารเองก็ยังหมายถึงการยืนยันอัตภาพในการคิดและมองโลกของอัตภาวะอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ (แก๊งกิก กิติเรียงลาภ, 2562, น. 87) ซึ่งการที่อัตภาวะที่มีร่างกายที่ต่างกันจะสื่อสารกันได้ก็ต้องมีร่างกาย

หรือชิ้นส่วนของร่างกายซึ่งก็รวมถึงจิตวิญญาณด้วยที่ต้องแบ่งปันกันหรือมีร่วมกัน ดังเช่นในสังคมแบบแอมะซอน การแต่งกายด้วยหนังสัตว์หรืออวัยวะของสัตว์และการเอาอวัยวะหรือชิ้นส่วนร่างกายของผีและสัตว์เข้ามาอยู่ในตัวของมนุษย์นั้นทำให้มนุษย์สามารถแบ่งปันร่างกายร่วมกันกับอวัยวะอื่นๆ ได้

เมื่อเรามองภาพยนตร์ด้วยแนวคิดแบบมุมมองนิยม เราจะพบว่าภาพยนตร์นั้นมี ‘วิญญาณ’ มี ‘ความเป็นองค์ประธาน’ หรือ ‘ความเป็นบุคคล’ ที่มีความสัมพันธ์กับมุมมอง ภาพยนตร์เปรียบได้ดัง ‘เรือนร่าง’ ที่มีศักยภาพที่จะมีมุมมอง ทั้งทำหน้าที่ในการกำหนดมุมมองและการแปรเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมที่ได้หลอมรวมเข้าไปในเรือนร่างของภาพยนตร์และได้มองโลกผ่านมุมมองที่แตกต่างออกไปจากเดิม ในการชมภาพยนตร์นั้นผู้ชมได้กลายเป็นอีกสิ่งซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถ ‘มอง’ และ ‘ถูกมอง’ ได้ไปพร้อมๆ กันและทำให้เกิด ‘การมองตัวเราจากมุมมองของคนอื่น’ คล้ายดังสุภาสิตโบราณที่ว่า ‘ดูหนึ่งดูละครแล้วย้อนดูตัวเอง’⁶ การชมภาพยนตร์จึงเป็นการ ‘ย้อนดูตัวเอง’ ได้ เนื่องมาจากในขณะนั้นผู้ชมได้กลายเป็น (becoming) ‘สิ่งอื่น’ (the other) และใช้ดวงตาที่ถูกกำหนดมุมมองจากภายในเรือนร่างของสิ่งนั้นมองย้อนกลับมายังตัวเอง

ในระหว่างที่เรากำลังรับชมภาพยนตร์ เรากำลังทำ ‘การสื่อสาร’ อยู่และการสื่อสารผ่านการชมภาพยนตร์นั้นได้ทำให้ความแตกต่างเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกันได้ ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบกระบวนการ ‘กลายร่าง’ ในสังคมแบบแอมะซอนกับกิจกรรมการกลายร่างผ่านกระบวนการทางภาพยนตร์และการชมภาพยนตร์ไว้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1

เปรียบเทียบกระบวนการกลายร่างในสังคมแบบแอมะซอนเทียบกับกิจกรรมการกลายร่างผ่านกระบวนการทางภาพยนตร์และการชมภาพยนตร์

สังคมแบบ แอมะซอน	กระบวนการ ทางภาพยนตร์	การชมภาพยนตร์
การล่า	การถ่ายทำ	ในการชมภาพยนตร์ ผู้ชมสัมผัสกับจิตวิญญาณหรือแก่นแท้ของสิ่งที่ถูกบันทึกในภาพยนตร์เหมือนกับการนำพลังจากสิ่งนั้นมาสู่ตัวเอง
การตกแต่งร่างกาย	การใช้ภาษาและเทคนิคทางภาพยนตร์	ผู้ชมสัมผัสกับวิญญาณที่ได้รับการตกแต่งด้วยสุนทรีย์ภาพทางภาพยนตร์ทั้งภาพและเสียงที่ได้สร้างประสบการณ์และอารมณ์แก่ผู้ชม
การสวมหน้ากาก	การสวมบทบาท การแสดง	กระบวนการเชื่อมโยงตัวตน (identification) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงหรือกลายเป็นหนึ่งเดียวกับตัวละคร หรือมุมมองในภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชม “สวมหน้ากาก” ของตัวละครหรือมุมมองนั้นชั่วคราว โดยลืมตัวตนของตนเองไปชั่วคราวแล้วรับเอาประสบการณ์ของตัวละครหรือสิ่งที่ปรากฏบนจอเป็นของตนเอง
การกลืนกินร่างกาย ของอวัยวะอื่น	การถ่ายทำภาพยนตร์ ที่กลืนกินสรรพสิ่ง ต่างๆ เข้าไว้ภายใน	ผู้ชมรับเอาแก่นแท้หรือจิตวิญญาณของสิ่งที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง ผ่านการซึมซับอารมณ์ ความคิดและประสบการณ์ที่ภาพยนตร์ถ่ายทอดให้เห็นและสัมผัส

⁶ สุภาสิต ‘ดูหนึ่งดูละครแล้วย้อนดูตัวเอง’ มาจากข้อความเต็มว่า ‘ดูหนึ่งดูละครแล้วย้อนดูตัว ยิ้มเยาะเล่นหัว เต้นยั่วเหมือนฝัน’ มีที่มาจากนวนิยาย วิจารณ์หลาย ของหม่อมเจ้าอากาศดำเกิง รัชพัฒน์ ซึ่งทรงอ้างอิงโคลงจาก รุไบยัต ของกวีเปอร์เซีย โอมาร์ คัยยาม นำมาเปรียบเทียบสรรพสิ่งรอบตัวและเป็นโคลงที่กรมพระนารายณ์ประพันธ์พงศาวดารแปลเป็นภาษาไทยได้อย่างไพเราะ (ไทยรัฐออนไลน์, 2556)

สรรพสิ่งทั้งหลายถูกดัดกลืนเข้าสู่เรือนร่างของภาพยนตร์ผ่านการบันทึกและแปรรูปจนจ๋า ทำให้ภาพยนตร์ไม่เป็นเพียงสื่อที่บันทึกภาพและเสียง แต่เป็น ‘ร่างทรง’ ที่สะสมจิตวิญญาณของสิ่งต่างๆ เช่น สัตว์ พืช และวัตถุ ผู้ชมจึงได้สัมผัสความเป็นตัวตนของสรรพสิ่งเหล่านั้นอย่างลึกซึ้ง

การรับชมจึงเปรียบเสมือนการ ‘กลืนกิน’ หรือหลอมรวม เมื่อผู้ชมดูภาพ พวกเขาได้รับเอาจิตวิญญาณของสรรพสิ่งเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง การรับชมกลายเป็นช่วงเวลาของผู้ชมแบ่งปันร่างกายและจิตวิญญาณกับอวกาศอื่นๆ ผ่านสื่อกลางของภาพยนตร์ ซึ่งทำหน้าที่เป็น ‘สะพาน’ เชื่อมโยงระหว่างโลกของสรรพสิ่งกับผู้ชม เกิดการรับรู้ที่ไม่เพียงแค่สังเกตหรือเฝ้ามอง แต่เป็นการ ‘กลายเป็น’ สิ่งอื่น เปิดประสบการณ์ใหม่ที่ลึกซึ้งและการรับรู้โลกผ่านมุมมองของอวกาศอื่น กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่เป็นการรับรู้ทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังเป็นการรับรู้ในเชิงจิตวิญญาณ ซึ่งสร้างการเปลี่ยนแปลงในความคิด ความรู้สึกและมุมมองต่อโลกอย่างลึกซึ้งในตัวผู้ชมเอง

4. ภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ (observational documentary)

ภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ (observational documentary) เป็นหนึ่งในรูปแบบสารคดีที่มุ่งเน้นการบันทึกเหตุการณ์และพฤติกรรมของผู้คนหรือสถานที่ต่างๆ อย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่แทรกแซงหรือควบคุมสถานการณ์ ซึ่งเปรียบการสังเกตการณ์เช่นนี้เป็น ‘แมลงวันบนผนัง’ (fly on the wall) กล่าวคือผู้สร้างสารคดีจะใช้กล้องที่เฝ้ามองเหตุการณ์โดยไม่สร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่ถูกบันทึก ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตนเองเป็น ‘แมลงวันบนผนัง’ ที่มองเห็นทุกสิ่งโดยไม่มีใครสังเกตเห็นการมีอยู่ของตน นิยามคำว่า ‘สารคดีเชิงสังเกตการณ์’ ถูกนำมาใช้ครั้งแรกโดยนักทฤษฎีภาพยนตร์สารคดี บิล นิโคลส์ (Bill Nichols) ในหนังสือของเขา *Introduction to Documentary* ที่ตีพิมพ์ในปี 2001

ด้วยแนวทางนี้ ภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์จึงมักหลีกเลี่ยงการใช้บทบรรยาย การสัมภาษณ์ หรือการจัดฉาก ซึ่งช่วยให้ผู้ชมได้สัมผัสเหตุการณ์จริงราวกับว่ากำลังเฝ้าดูอยู่ตรงหน้า โดยใช้การถ่ายภาพแบบต่อเนื่องและไม่ปรุงแต่ง ทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่กำลังรับชม (Nichols, 2001) นอกจากนี้ ภาพยนตร์เชิงสังเกตการณ์มักจะใช้กล้องตั้งนิ่งและทิ้งภาพไว้เป็นระยะเวลานาน ทำให้ผู้ชมมีเวลาคิดและเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อสิ่งที่กำลังสังเกต

ความเป็นธรรมชาติ (naturalness) ในสารคดีเชิงสังเกตการณ์มีความเกี่ยวข้องอย่างมากกับความเป็นจริงของเนื้อหาที่ถูกนำเสนอ (Nichols, 2001, pp. 108-109) ซึ่งเกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์อย่างรู้ตัวของผู้สร้าง (Nichols, 2001, pp. 114-124) แม้กระบวนการพัฒนาของสารคดีอาจทำให้เกิดการปรับเปลี่ยน แต่โดยพื้นฐานแล้วผู้สร้างสารคดีเชิงสังเกตการณ์มักตั้งต้นจากความตั้งใจที่จะถ่ายทอดประสบการณ์และความคิดที่แท้จริงผ่านการนำเสนอ ‘ผู้อื่น’ ที่แตกต่างหลากหลาย (Nichols, 2001, p. 87)

พัฒนาการของภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์เริ่มขึ้นในช่วง 1960s โดยได้รับอิทธิพลจาก Direct Cinema ในอเมริกาและ Cinéma Vérité ในฝรั่งเศส (เป็นรูปแบบการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่พัฒนาโดยเอ็ดการ์ โมแรง (Edgar Morin) และฌอง โรช (Jean Rouch) ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากทฤษฎี Kino-Pravda (ภาพยนตร์แห่งความจริง) ของดชีกา เวอร์ตอฟ) แม้ว่าทั้งสองแนวทางจะมีความแตกต่างกัน แต่เป้าหมายของทั้งคู่คือการเข้าถึงความจริงหรือความเป็นจริงให้มากที่สุด Direct Cinema มุ่งเน้นการบันทึกเหตุการณ์แบบตรงไปตรงมาโดย

ไม่แทรกแซง ส่วน Cinéma Vérité แม้จะมีการแทรกแซงบ้าง เช่น การสัมภาษณ์หรือการโต้ตอบกับผู้ร่วมในสารคดี แต่ก็มุ่งหมายเพื่อสะท้อนความเป็นจริงด้วยวิธีการที่ใกล้ชิดและซื่อตรง เช่นในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Chronicle of a Summer* (1961) ของโมแรงและโรซ

เทคโนโลยีการถ่ายทำที่ก้าวหน้าในยุค 1960s เช่น กล้องขนาดเล็กที่สามารถพกพาได้ง่ายและบันทึกเสียงพร้อมภาพช่วยเปิดโอกาสให้ภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์สามารถถ่ายทำได้ในสถานที่จริงโดยไม่รบกวนกิจกรรมหรือพฤติกรรมของผู้คนในพื้นที่ ภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์จึงเติบโตและกลายเป็นแนวทางสำคัญในวงการสารคดี โดยเฉพาะในงานที่ต้องการบันทึกความเป็นธรรมชาติของผู้คนและเหตุการณ์อย่างลึกซึ้ง

การศึกษาที่เชื่อมโยงระหว่างภาพยนตร์สารคดีกับแนวคิดวิญญานนิยมและมุมมองนิยมแม้จะยังมีอยู่น้อย แต่ก็มีงานวิจัยและทฤษฎีที่สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างสารคดีกับการนำเสนอหน่วยปัจเจกที่ไม่ใช่มนุษย์ รวมถึงการนำเสนอมุมมองที่เหนือกว่ามนุษย์ไว้ดังนี้

งานในสาขาภาพยนตร์เชิงนิเวศและสิ่งแวดล้อมได้มีการพูดถึงการใช้ภาพยนตร์สารคดีในการสร้างสรรค์มุมมองที่ไม่ใช่มนุษย์ โดยเฉพาะงานที่แสดงถึงธรรมชาติและภูมิทัศน์ที่ไม่มีการแทรกแซงของมนุษย์ สตีเฟน รัสต์ (Stephen Rust) ซัลมา โมนาณี (Salma Monani) และฌอน คิวบิตต์ (Sean Cubitt) ใน *Ecocinema Theory and Practice* (Rust et al., 2012) กล่าวถึงศักยภาพของภาพยนตร์ในการทำทายมุมมองแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้และเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นการเปิดพื้นที่ใหม่ในการทำความเข้าใจโลกของธรรมชาติและสรรพสิ่ง

สารคดี *Leviathan* (2012) โดยเวเรน่า ปาราเวล (Véréna Paravel) และลูเซียเน แคสแตง-เทย์เลอร์ (Lucien Castaing-Taylor) เป็นตัวอย่างสำคัญของการสร้างมุมมองที่ไม่ใช่มนุษย์ผ่านกล้องหลายตัวที่ติดตั้งในตำแหน่งต่างๆ ทั้งบนร่างกายคน อุปกรณ์จับปลาและในทะเล เพื่อบันทึกประสบการณ์ที่ดิบและสมจริง ภาพและเสียงในภาพยนตร์สะท้อนโลกทัศน์ที่แตกต่างจากมนุษย์ทั่วไป โดยเน้นมุมมองเชิงอัตวิสัยแบบเครื่องจักร (Castro, 2016, p. 252) และแสดงให้เห็นถึงการเบลอเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์ สัตว์และเครื่องจักร (Kara & Thain, 2015, p. 189)

ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่สามารถถูกตีความได้ว่ามีองค์ประกอบของแนวคิดวิญญานนิยมและมุมมองนิยมได้แก่ *Microcosmos* (1996) *Leviathan* (2012) และ *Homo Sapiens* (2016) ภาพยนตร์เหล่านี้ใช้เทคนิคการถ่ายทำที่เน้นการสร้างประสบการณ์ของการ ‘กลายเป็น’ สรรพสิ่งอื่นๆ ผ่านมุมมองและวิธีการเล่าเรื่องที่ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงกับโลกของสรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ แม้ว่าภาพยนตร์เหล่านี้อาจไม่ได้มุ่งนำเสนอแนวคิดดังกล่าวโดยตรง แต่ลักษณะการนำเสนอและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับสรรพสิ่งเหล่านี้ได้สะท้อนแนวคิดวิญญานนิยมที่มองว่าสรรพสิ่งมีจิตวิญญาณและมุมมองนิยมที่ยอมรับว่ามุมมองต่อโลกมีความหลากหลายตามลักษณะเฉพาะของสรรพสิ่งทั้งหลาย การศึกษาที่เชื่อมโยงแนวคิดเหล่านี้กับภาพยนตร์สารคดีแม้จะยังค่อนข้างใหม่ แต่ได้ช่วยเปิดมุมมองใหม่ในเชิงลึกเกี่ยวกับศักยภาพของภาพยนตร์ในการนำเสนอมุมมองที่กว้างไกลกว่ามนุษย์และเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงจิตวิญญาณของสรรพสิ่งในวิธีที่แตกต่างออกไปจากเดิม

ในกรณีของ *หมอนรถไฟ* โดยสมพจน์ ชิตเกษรพงศ์ ภาพยนตร์ได้รับการยกย่องในด้านการเล่าเรื่องที่ชวนให้ผู้ชมดื่มด่ำไปกับบรรยากาศและจังหวะการเดินทางของรถไฟไทยอย่างลึกซึ้ง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมและสังคมไทยในมุมที่แตกต่าง เอลา บิทเทนคอร์ต (Ela Bittencourt) จาก *Reverse Shot* เปรียบเทียบบรรยากาศของหนังกับ ‘บทเพลงกล่อมเด็ก’ ที่สงบแต่น่าหลงใหล (Bittencourt, 2018) และปาโนส โกตซาทานาสิส

(Panos Kotzathanasis) จาก Asian Movie Pulse เห็นว่าแม้โครงเรื่องจะเรียบง่าย แต่ก็เปิดโอกาสให้ผู้ชมซึมซับสังคมไทยและทิวทัศน์ได้อย่างลึกซึ้ง (Kotzathanasis, 2020)

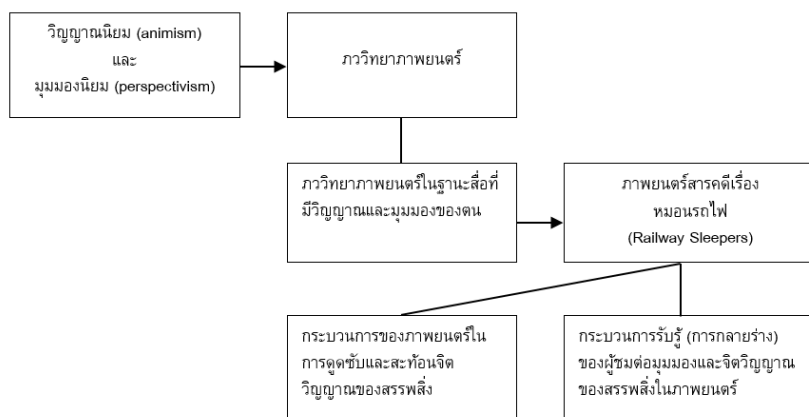
บทวิจารณ์จากไทย เช่นจาก PatSonic (2560), Beartai Buzz (ธนพล น้อยชูชื่น, 2560) Minimore (SCHLENDERN, 2560) คนมองหนัง (2560) และ a day Magazine (ปวรพล รุ่งรจนา, 2564) ต่างชื่นชมความเป็นธรรมชาติของภาพยนตร์ การจับจ้องชีวิตสามัญชน การเชื่อมโยงวัฒนธรรมหลากหลายผ่านขบวนรถไฟ การทำให้รถไฟเสมือนเป็นวัตถุที่มีชีวิตและการวางผู้ชมในสถานะผู้สังเกตการณ์ที่ได้ 'เดินทาง' ร่วมกับเหตุการณ์จริงอย่างแนบเนียน โดยเปิดโอกาสให้เก็บเกี่ยวความหมายได้ด้วยตนเอง เช่นเดียวกับ Sonne จาก Visuelle Anthropologie ที่ยกย่องการเล่าเรื่องเชิงสังเกตการณ์ของภาพยนตร์ว่าเป็นการปล่อยให้กล้องสำรวจและสังเกตการณ์ชีวิตของผู้คนได้อย่างยอดเยี่ยม อีกทั้งยังชี้ให้เห็นว่า *หมอนรถไฟ* มีแนวทางคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ชาติพันธุ์วรรณนา (Ethnographic Film) (Sonne, 2017)

ในขณะที่นิโคลัส ก็อดฟรีย์ (Nicholas Godfrey) จาก 4:3 (Godfrey, 2017) เชื่อมโยง *หมอนรถไฟ* เข้ากับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์รถไฟ ตั้งแต่ Lumière Brothers ไปจนถึง *Snowpiercer* (2013) และ *Train to Busan* (2016) โดยเปรียบเทียบกับ *The Iron Ministry* (2014) ของ เจ. พี. สเนียเดคกี (J. P. Sniadecki) ซึ่งเน้นสังเกตชีวิตบนรถไฟเช่นกัน แม้แตกต่างกันในวิธีการถ่ายทำ กล่าวคือสเนียเดคกีใช้กล้องที่เคลื่อนไหวและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้โดยสาร ขณะที่สมพจน์เลือกใช้กล้องนิ่งโดยไม่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คน เพียงสังเกตการณ์และบันทึกสีสันของสังคมไทยอย่างชัดเจน

นอกจากงานกำกับของเขาเอง สมพจน์ยังได้ร่วมงานอย่างใกล้ชิดกับผู้กำกับชื่อดัง อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ในฐานะผู้ช่วยผู้กำกับในภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น *สัตว์ประหลาด!* (Tropical Malady) (2004) *แสงศตวรรษ* (Syndromes and a Century) (2006) และ *รักที่ซ่อนแก่น* (Cemetery of Splendor) (2015) ซึ่งอิทธิพลของอภิชาติพงศ์ในฐานะโปรดิวเซอร์ของภาพยนตร์เรื่อง *หมอนรถไฟ* ปรากฏชัดเจนโดยเฉพาะในช่วงท้ายของเรื่อง โดยสมพจน์ใช้กล้องบันทึกภาพในห้องนอนของขบวนรถไฟที่เงียบสงบพร้อมกับละเมียดละไมไปกับรายละเอียดเล็กๆ เช่น มือจับประตูสีเงิน ม่าน หมอน ทางเดิน พัดลมที่หมุนวนไปมา หรือช่องแอร์ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับฉากใน *Syndromes and a Century* (2006) (Godfrey, 2017) ภาพเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมได้เห็นความงามในรายละเอียดธรรมดาๆ และสร้างประสบการณ์เชื่อมโยงกับ 'มุมมองของสรรพสิ่ง' อย่างลึกซึ้ง

ผลงานภาพยนตร์สั้นของสมพจน์ยังได้รับการจัดแสดงในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติมากมาย ตัวอย่างผลงาน ได้แก่ *สู่ความเว้งว้างอันไกลโพ้น* (To Infinity and Beyond) (2004) *กรุงเทพฯยามเย็น* (Bangkok in the Evening) (2005) *โรคร้อยปี* (Diseases and a Hundred Year Period) (2008) และภาพยนตร์สั้นเรื่องล่าสุด *ภูมิกายา* (The Physical Realm) (2023) ที่ได้สำรวจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์มนุษย์และการสะท้อนสังคม ส่งผลให้สมพจน์เป็นที่รู้จักในวงการภาพยนตร์ระดับนานาชาติ

5. กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1. กรอบแนวคิดในการวิจัย

6. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *หมอนรถไฟ* (Railway Sleepers) และนำเสนอแนวคิดเชิงปรัชญาอันว่าด้วยภาววิทยาของภาพยนตร์ในฐานะสื่อที่มีวิญญาณและมุมมองของตน โดยใช้แนวคิดวิญญาณนิยม (Animism) และมุมมองนิยม (Perspectivism) มาเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์

7. ผลการวิจัย

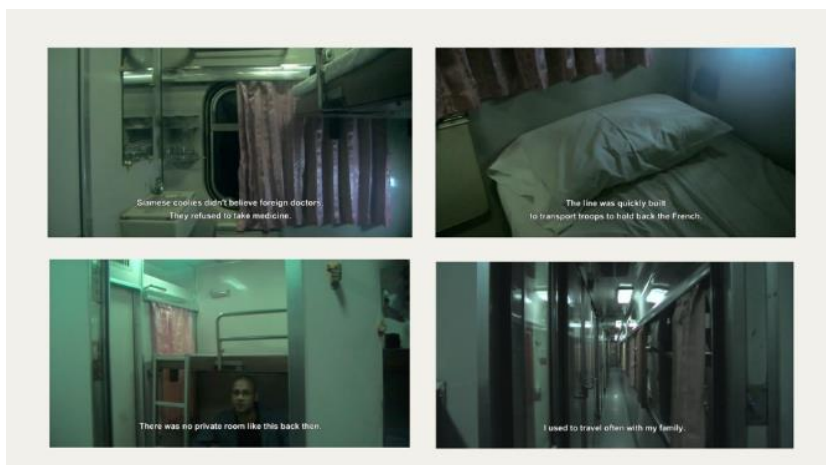
ในส่วนของผลการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดีไทยเรื่อง *หมอนรถไฟ* (Railway Sleepers) (2016) ซึ่งเป็นผลงานที่สะท้อนมิติของวิญญาณนิยมและมุมมองนิยมผ่านการบันทึกชีวิตบนรถไฟ ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่เป็นเสมือน 'ร่างทรง' ที่ดูดซับและถ่ายทอด 'วิญญาณ' ของสรรพสิ่งในที่นี้คือ 'รถไฟ' ผ่านกระบวนการสร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ โดยผู้กำกับได้นำเสนอรายละเอียดผ่านสุนทรียภาพทางภาพและเสียงของภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมสัมผัสถึงความเป็นตัวตนและจิตวิญญาณของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบรางรถไฟ ทั้งผู้คน สัตว์และสิ่งของ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สร้างประสบการณ์เฉพาะตัวในการชมภาพยนตร์

การวิเคราะห์ในส่วนนี้จะครอบคลุมทั้งมุมมองการถ่ายทำที่มีความสามารถในการดูดซับวิญญาณของสรรพสิ่งลงในภาพยนตร์ โดยมุ่งเน้นไปที่วิธีการถ่ายทำที่สร้างความเป็นธรรมชาติและสร้างความรู้สึกร่วมชีวิตชีวาของสิ่งที่ถูกบันทึก พร้อมกันนี้ผู้วิจัยยังได้วิเคราะห์ว่าผู้ชมสารคดีรับรู้มิติของวิญญาณและตัวตนของสรรพสิ่งได้อย่างไร มีการซึมซับและสัมผัสกับจิตวิญญาณของรถไฟและสิ่งที่เกี่ยวข้องผ่านมุมมองของกล้องซึ่งเป็นการสื่อสารข้ามพรมแดนระหว่างตัวผู้ชมกับสิ่งที่ถูกถ่ายทอดได้อย่างไร

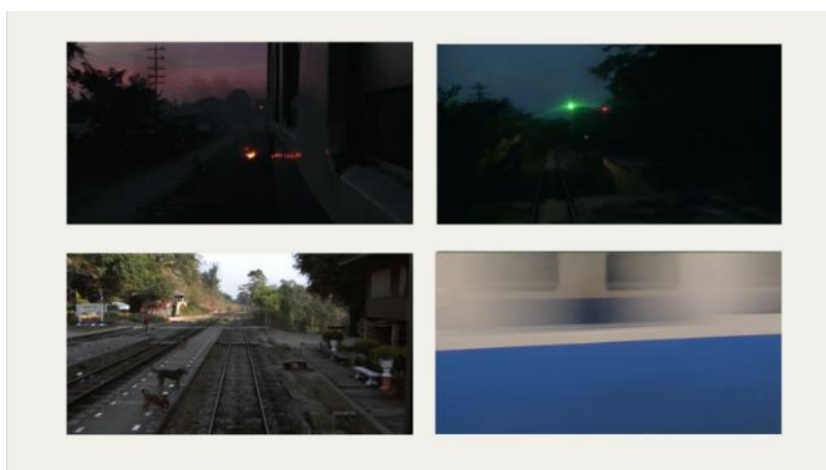
หมอนรถไฟ เป็นภาพยนตร์สารคดีที่ใช้เวลาถ่ายทำนานถึงแปดปี โดยผู้กำกับ สมพงษ์ ชิตเกษรพงศ์ บันทึกภาพชีวิตประจำวันของผู้โดยสาร พนักงานและวิทีทศน์ตามเส้นทางรถไฟไทยตั้งแต่เหนือจรดใต้ พร้อมกับขับขานเรื่องราวประวัติศาสตร์รถไฟไทยและนำเสนอภาพเชื่อมโยงบริบทสังคมไทยในปัจจุบัน ผ่านเทคนิควิธีของภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ในการบันทึกภาพและถ่ายทอดวิถีชีวิตของผู้คนบนรถไฟที่สะท้อนโลกแห่งความหลากหลาย ทั้งผู้คนหลากหลายวัย หลากเชื้อชาติ ศาสนาและฐานะ รวมไปถึงภาพของสัตว์ แมลง วัตถุสิ่งของและสรรพสิ่งทั้งหลายทั้งที่อยู่รายล้อมรอบรางรถไฟและภายใน ‘เรือนร่าง’ ของรถไฟ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนมุมมองแบบหลังมนุษยนิยม (post-humanism) ออกมาอย่างเปี่ยมเสน่ห์และชี้ชวนให้ผู้ชมได้มองโลกผ่านเรือนร่างของรถไฟด้วยสายตาที่ต่างออกไป

ในด้านรูปแบบทางภาพยนตร์ หมอนรถไฟ ได้ใช้ความเป็นภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ อันเป็นการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่มีเป้าหมายในการบันทึกภาพความจริงโดยไม่มีการเข้าไปแทรกแซงและผู้ชมดำรงตนเสมือน ‘แมลงวันบนผนัง’ ที่เฝ้ามองเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น อันสัมพันธ์กับแนวคิด Kino-Eye ของนักสร้างภาพยนตร์ชาวรัสเซีย ดซีกา เวิร์ตอฟ ซึ่งกล่าวว่า ‘ดวงตาของภาพยนตร์’ นั้นทำหน้าที่ในการจับฉวยและบันทึก ‘สิ่งที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ด้วยดวงตาของมนุษย์’ (Bulgakowa, 2008, p. 142) ภาพยนตร์แบบ Kino-Eye จะไม่พยายามเลียนแบบการมองด้วยสายตาของมนุษย์ในการมองเห็นสิ่งต่างๆ แต่ใช้การมองที่ประกอบขึ้นส่วนต่างๆ ของฟุตเทจภาพยนตร์ด้วยการตัดต่อเข้าด้วยกัน โดยหวังที่จะกระตุ้นการรับรู้รูปแบบใหม่โดยการสร้าง ‘ภาพยนตร์รูปแบบใหม่’ และพยายามจับฉวย ‘ภาพชีวิตที่ไม่รู้ตัว’ และร้อยเรียงมันเข้าด้วยกันเพื่อประกอบออกมาเป็นความจริงใหม่ที่ยังไม่มีใครมองเห็น

ใน หมอนรถไฟ ‘ภาพชีวิตที่ไม่รู้ตัว’ เหล่านี้ถูกร้อยเรียงผ่านฟุตเทจภาพยนตร์ที่มีการตัดต่อเรียงร้อยเรื่องเข้าด้วยกันจากฟุตเทจที่ผู้กำกับเก็บมาตลอด 8 ปี อันประกอบไปด้วยผู้คนหลากหลายวัย หลากเชื้อชาติ หลากศาสนา พร้อมด้วยภาพชีวิตของสัตว์ต่างๆ ที่ดำรงชีวิตรายล้อมรอบเส้นทางรถไฟ รวมไปถึงบนรถไฟที่มีทั้งสุนัขที่เดินขึ้นมานอนโบกมือทักทาย 3 และภาพของชายหนุ่มที่กำลังเล่นกับแมลงที่เกาะอยู่ที่หน้าต่างรถไฟ ประกอบกับภาพของวิทีทศน์ข้างทางที่มีหมู่แมงไม้และขุนเขาเรียงราย ก่อนที่ภาพจะค่อยๆ เคลื่อนมาสู่รถไฟที่จอดและตู้เสบียงที่ผู้คนนั่งรับประทานอาหารและพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน (อันเป็นบทสนทนาที่พูดคุยกันทั่วไป ไม่ได้เป็นเสียงสนทนาที่มีความหมายหรือนัยเฉพาะเจาะจงต่อเนื้อเรื่อง) ก่อนที่จะหลับนอนเพื่อข้ามราตรีสู่เช้าวันถัดไป นอกจากภาพของผู้คนและสัตว์แล้ว ในหลายๆ ครั้ง ‘หมอนรถไฟ’ ยังแสดงให้เห็นภาพที่เป็นการมองไปยัง ‘วัตถุ’ ทั้งหลายที่ไม่ใช่มนุษย์ สัตว์ หรือพืช เช่น พัดลมที่พัดหมุนวนไปมาและช่องแอร์ที่มีควันจางๆ ปกคลุม หรือแม้กระทั่ง ‘ผี’ ผู้ชมก็ได้มีโอกาสสัมผัสผ่านช่วงท้ายของภาพยนตร์ โดยใช้ตัวละครสมมติคือวิศวกรรถไฟชาวต่างชาติผู้ลึกลับที่อาจเป็นดังตัวละครบุคลาธิษฐานของรถไฟไทยที่มากบอกเล่าเรื่องราว เรียงร้อยถ้อยความถึงอดีต ปัจจุบันและภาพชีวิตของผู้คนกับรถไฟ (ซึ่งเป็นการผสมผสานความเป็นเรื่องแต่งเข้ามาในความเป็นสารคดีของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้อย่างน่าสนใจ) นอกจากนี้ยังมีหลายข้อคิดที่เป็นการมองจากดวงตาที่ ‘ไม่ใช่ดวงตามนุษย์’ เป็นดวงตาที่ให้ความรู้สึกถึงการยื่นออกมาจากตัวรถไฟ ทั้งมองไปที่เบื้องหน้า เบื้องหลังและด้านข้างของรถไฟในขณะที่รถไฟกำลังเคลื่อนตัวอยู่

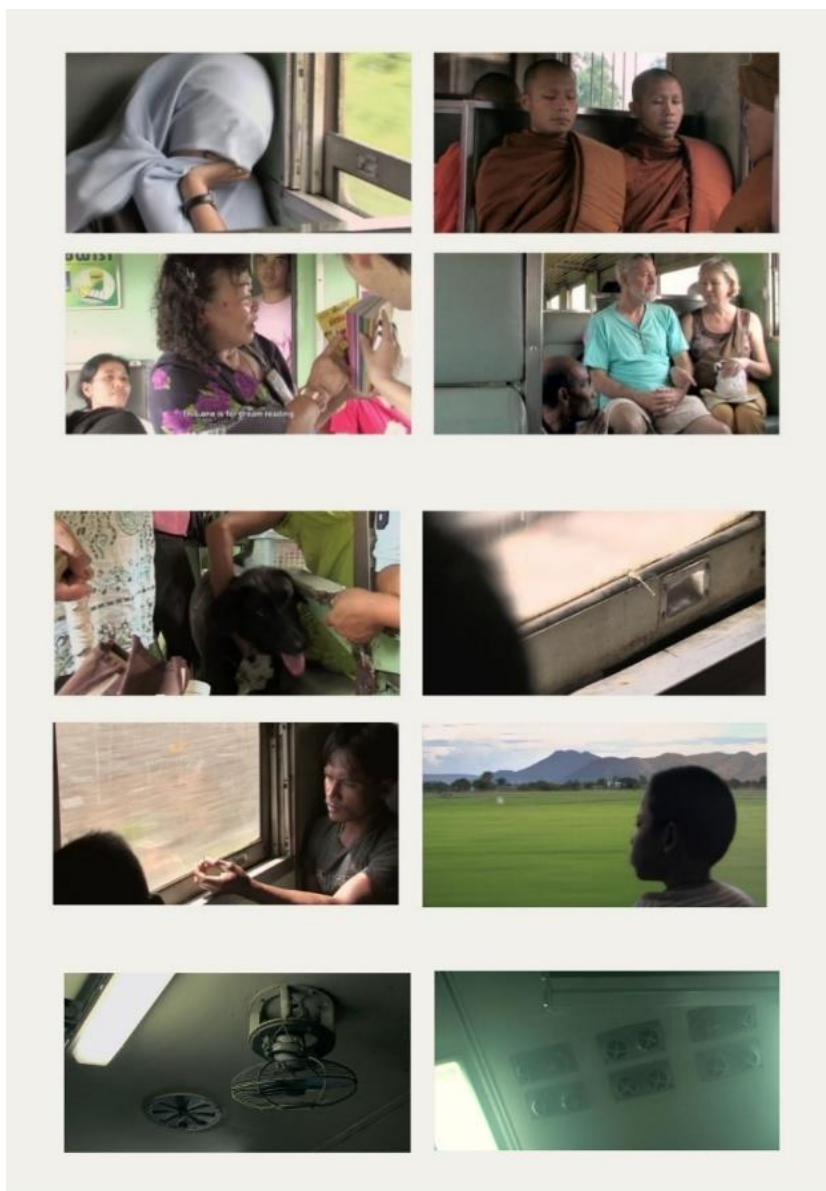


ภาพที่ 2. 'ดวงตาของรถไฟ' ที่มองไปยัง 'ผี' วิศกรรถไฟผู้ลี้ภัยและ 'วัตถุ'ทั้งหลาย



ภาพที่ 3. การมองจากดวงตาที่ 'ไม่ใช่ดวงตามนุษย์' เป็นการมองที่ให้ความรู้สึกถึงการเป็นดวงตาของรถไฟ

ในขณะที่รับชม *หมอนรถไฟ* ผู้ชมอาจมีคำถามเกิดขึ้นมาในใจได้ว่าเรากำลังรับชมภาพชีวิตเหล่านี้ผ่าน 'ดวงตา' หรือ 'มุมมอง' ของใคร เมื่อพิจารณาจากรูปแบบทางภาพยนตร์แบบสารคดีเชิงสังเกตการณ์ใน *หมอนรถไฟ* หรือการถ่ายทำแบบ Kino-Eye ที่จับฉวยและบันทึก 'สิ่งที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ด้วยดวงตาของมนุษย์' นั้นสามารถมองได้ว่าภาพทั้งหมดอาจเป็นมุมมองแทนสายตา (Point of View, POV) ของสิ่งหนึ่ง สิ่งนั้นกำลังจ้องมองมนุษย์ สัตว์ พืชและวัตถุทั้งหลายด้วยสายตาที่ 'เท่าเทียม' และไม่ตัดสิน ไม่มีการจัดลำดับชั้นในการมอง เพียงแต่เป็นการมองเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งทั้งหลายใน 'เรือนร่าง' ของตน



ภาพที่ 4. สายตาของรถไฟที่มองสรรพสิ่งทั้งหลายใน 'เรือนร่าง' ของตน

มุมมองแทนสายตาเป็นข้อดีที่กล้องใช้ตำแหน่งการมองของตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้นกำลังเห็นอะไร เป็นการนำเสนอมุมมองแบบ 'บุคคลที่หนึ่ง' (first person perspective) ที่นำเสนอมุมมองเชิงอัตวิสัย (subjectivity) ให้กับผู้ชมและทำหน้าที่เป็นข้อถ่ายภาพแบบอัตวิสัย (subjective shot) เทคนิคนี้ได้แทนที่สายตาและมุมมองของผู้ชมด้วยสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งของเรื่อง ด้วยการให้ผู้ชมได้เฝ้ามองเหตุการณ์ตรงหน้าผ่านสายตาของตัวละคร เห็นในสิ่งเดียวกันกับที่ตัวละครเห็น มองโลกในแบบเดียวกับที่ตัวละครมองและอาจนำไปสู่ความคิดความเข้าใจในแบบที่ตัวละครตัวนั้นเป็นด้วย

หากเราพิจารณาว่าภาพทั้งหมดที่เราได้รับชมใน *หมอนรถไฟ* นั้นเป็นภาพแทนสายตาจากมุมมองของสิ่งหนึ่ง คำตอบที่เป็นไปได้ที่สุดและมีความสมเหตุสมผลอย่างยิ่งก็คือสายตานั้นจะต้องเป็นสายตาของ 'รถไฟ' ที่กำลังจ้องมองมนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ที่กำลังดำรงชีวิตอยู่ภายในเรือนร่างของตนเอง เมื่อคิดในแง่มุมมองนี้ ภาพการมองมนุษย์อย่างไม่เฉพาะเจาะจงและความหลากหลายจึงสามารถเข้าใจได้ การมองไปที่สัตว์ แมลง พืช

ทิวทัศน์ รวมไปถึงวัตถุต่างๆ นั้นจึงสามารถเข้าใจได้ อีกทั้งยังมีอีกหลายข้อคิดที่เป็นการมองของสิ่งที่ไม่ใช่ดวงตามนุษย์ เพราะอยู่ในจุดที่มนุษย์ไม่สามารถไปอยู่ได้ นั้นจึงทำให้การมองทั้งหมดถูกประสานเข้าด้วยกันในมุมมองเดียวคือ ‘มุมมองที่ถูกกำหนดจากเรือนร่างของรถไฟ’ สายตาของรถไฟที่เราได้มองผ่านนั้นเป็นดวงตาของผู้ที่ไม่ได้เลือกมองว่าสิ่งใดสำคัญกว่าสิ่งใดและไม่ได้อมองอย่างตัดสิน มอง ‘คน’ ‘สัตว์’ ‘ธรรมชาติ’ ‘วัตถุ’ ด้วยดวงตาแบบเดียวกัน นอกจากนี้ ในบางข้อคิดจะเกิดการหายไปของมนุษย์ คือไม่มีการปรากฏตัวของมนุษย์ในข้อคิดนั้นและเห็นภาพของธรรมชาติ สัตว์และวัตถุแทน ทำให้มองเห็นถึงการดำรงอยู่ของสิ่งอื่นแม้ในเวลาที่ไม่มียมนุษย์ปรากฏตัวอยู่ด้วย

อีกทั้งในแง่ของการได้ยิน (รูปแบบการใช้เสียงในภาพยนตร์) *หมอนรถไฟ* มีการใช้รูปแบบทางด้าน ‘เสียง’ ที่หากมองด้วยหลัก ‘ประชาธิปไตยของวัตถุ’ อันเป็นแนวคิดของลีไวต์ ไบรอัน (Levi Bryant) นักปรัชญาสายภววิทยาวัตถุที่มีหลักการหนึ่งกล่าวว่า ‘ทุกๆ วัตถุดำรงอยู่อย่างเท่าเทียมกัน’ (Bryant, 2011) ก็จะพบว่ามีความสอดคล้องสัมพันธ์กับแนวคิดนี้ที่ทุกสิ่งสามารถแปลงเสียงของตัวเองได้อย่าง ‘เท่าเทียม’ สรรพเสียงทั้งหลายนั้นต่างผสมผสานกลมกลืนซึ่งกันและกันโดยไม่มีเสียงใดเด่นชัดกว่าเสียงใด แม้กระทั่งเสียงเล่าเรื่องของมนุษย์ที่มักจะเด่นชัดกว่าเสียงอื่นๆ อยู่เสมอ อีกทั้งยังใช้การผสมผสานกันของเสียงที่มาจากแหล่งต่างๆ ผสมผสานกันก่อให้เกิดเป็นเสียงแห่ง ‘พหุสายพันธุ์’ ยกตัวอย่างเช่นในบางฉากเราจะได้ยินเสียงของรถไฟที่ขับเคลื่อนไปบนราง เสียงหมาเห่า และเสียงพูดคุยของผู้คนที่ไม่ได้เด่นชัดกว่าเสียงของสิ่งอื่นและดำรงตนในฐานะ ‘เสียงหนึ่ง’ เท่านั้น ไม่ได้มีความสำคัญในฐานะ ‘เสียงของมนุษย์’ ที่ต้องให้ความสำคัญมากกว่าเสียงอื่น ไม่มีเสียงใดโดดเด่นกว่าเสียงใด หากแต่ละเสียงได้ผสมผสานกลมกลืนกันไปในพื้นที่แห่งชีวิตและมองได้ว่าการใช้รูปแบบเสียงเช่นนี้คือการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมผ่านการได้ยินด้วย ‘หูของรถไฟ’

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ประสบการณ์ในการรับชม *หมอนรถไฟ* จึงเป็นการมองผ่าน ‘ดวงตาของรถไฟ’ ที่ผสมผสานไปกับดวงตาของภาพยนตร์ และการได้ ‘สวมมุมมองของรถไฟ’ *หมอนรถไฟ* ได้เปิดประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชมการรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ชมไม่ได้อยู่ในฐานะของผู้โดยสารรถไฟ หากแต่ได้ ‘กลายเป็น’ (becoming) รถไฟทั้งขบวน ได้เข้าไปอยู่ใน ‘เรือนร่าง’ ของรถไฟและมองโลกด้วยมุมมองของรถไฟอีกด้วย ในภววิทยาญาณนิยมแบบมุมมองนิยมการรับชมภาพยนตร์เรื่อง *หมอนรถไฟ* คือการทำลายประสบการณ์และความคิดของผู้ชมที่เป็นมนุษย์ให้ได้กลายเป็นสิ่งอื่น ซึ่งในที่นี้ก็คือ ‘รถไฟ’ และตามแนวคิดมุมมองนิยมเมื่อเราเปลี่ยน ‘เรือนร่าง’ มุมมองที่เราได้เปลี่ยนไปด้วย ความเข้าใจของผู้ชมที่เกิดขึ้นในสถานะที่กำลัง ‘กลายเป็นรถไฟ’ นั้นได้เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมขบคิดถึง ‘ความเป็นรถไฟ’ ‘ภาวะการเป็นรถไฟ’ ซึ่งความเข้าใจของผู้ชมย่อมมาจากภาพที่ได้สำรวจผ่านดวงตาของรถไฟว่าภายในเรือนร่างของเรา (รถไฟ) นั้นมีอะไรบ้าง

โดยปกติแล้วรถไฟสำหรับมนุษย์อาจนิยามว่าเป็น ‘พาหนะที่ใช้ในการเดินทาง’ (สำหรับบางคนอาจมีนิยามที่ต่างออกไป) แต่รถไฟใน *หมอนรถไฟ* ไม่ได้ถูกนำเสนอในฐานะพาหนะในการเดินทางจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง แต่ถูกนำเสนอในภาพของการเป็น ‘พื้นที่’ (บ้าน) ในการอยู่ร่วมกันของสรรพสิ่งทั้งหลาย เห็นถึงการเชื่อมร้อยกันของสรรพสิ่งภายในบ้าน/เรือนร่างของรถไฟ ทำให้เห็นว่าโลกมีหลายสิ่งประกอบอยู่ภายใน ร่างกายเรามีหลายสิ่งประกอบอยู่ภายใน รถไฟก็มีหลายสิ่งประกอบอยู่ภายใน (และภาพยนตร์เองก็เช่นกัน) ภายในอัตภาวะหนึ่งจึงประกอบไปด้วยอัตภาวะอื่นๆ อีกหลายสิ่ง สิ่งดำรงอยู่ในอัตภาวะหนึ่งๆ จะประกอบด้วยอัตภาวะอื่นอีกจำนวนมหาศาลที่ประกอบกันเข้าเป็นอัตภาวะหนึ่งๆ ทำให้เห็นถึงการมีชีวิตและวิญญาณของสิ่งทั้งหลายที่ร้อยรัดเข้าด้วยกันและพบว่าเมื่อเราเปลี่ยนมุมมอง การมองของเราก็เปลี่ยนไป ความเข้าใจที่มีต่อโลกและชีวิตก็เปลี่ยนแปลง ดังนั้น ‘การมองเห็น’ ‘การสำนึกรู้และคิด’ และ ‘ความเข้าใจ’ ที่เกิดขึ้นจึงเกิดจากการที่ผู้ชมได้เปลี่ยน

มุมมองจากเรือนร่างของตัวเองไปสู่เรือนร่างของภาพยนตร์ที่ผสานเข้าไปในเรือนร่างของรถไฟ จึงทำให้เกิดความเข้าใจในอัตภาวะอื่นที่นอกเหนือจากตัวเองและสะท้อนกลับมายังตัวตนของเราที่เป็นมุมมองที่มองตนเองจากการเป็นสิ่งที่อื่น ในที่นี้ผู้ชมที่เป็นมนุษย์จึงได้มีโอกาสมองอัตภาวะอื่น (ที่มีความเป็นมนุษย์ด้วยเช่นกัน) รวมไปถึงมองมนุษย์ด้วยกันเอง (และมองตัวเอง) ด้วยสายตาที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ได้มองโดยมีตนเองและความเป็นมนุษย์เป็นศูนย์กลางในการมองอีกต่อไป หากแต่เป็นการมองและความเข้าใจที่เกิดขึ้นจากการมองผ่านสายตาคืออื่นและการกลายเป็นสิ่งที่อื่นซึ่งกลับช่วยให้เข้าใจความสัมพันธ์ของตัวเองและสิ่งอื่นได้ดีกว่าที่เคยเป็นมา

ตารางที่ 2

สุนทรียภาพทางภาพยนตร์ที่ปรากฏในภาพยนตร์สารคดีเรื่องหมอนรถไฟ

ภาพยนตร์	สุนทรียภาพทางภาพยนตร์
หมอนรถไฟ (Railway Sleepers) (2016)	ภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ (observational documentary)
	มีส่วนผสมของความเป็น Fiction เข้ามาประกอบ
	ใช้กล้องที่ไม่เคลื่อนไหว (Static shots)/กล้องจะเคลื่อนไหวหาทางไว้บนวัตถุที่เคลื่อนที่ได้ เช่นการตั้งกล้องนิ่งไว้บนรถไฟ
	ถ้อยคำของมนุษย์ถูกนำเสนอในฐานะ 'เสียง' ที่ไม่มีความหมายและดั่งขึ้นตามธรรมชาติเเนกเช่นเดียวกันกับเสียงของสิ่งอื่น
	มีการปรากฏตัวของมนุษย์พร้อมด้วยสรรพสิ่งอื่นๆ
	ผู้ชมจ้องมองผ่าน 'ดวงตาของรถไฟ'
	ประสบการณ์ของการ 'กลายเป็นรถไฟ'

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ภาพยนตร์ หมอนรถไฟ โดยมุ่งเน้นไปที่บทบาทของภาพยนตร์ในฐานะ 'ร่างทรง' หรือ 'สื่อกลาง' ที่สามารถดูดซับจิตวิญญาณของสรรพสิ่งและวิธีการที่ผู้ชมสัมผัสและรับรู้ถึงตัวตนของรถไฟและสิ่งต่างๆ ในภาพยนตร์ โดยการวิเคราะห์นี้แบ่งออกเป็นสองขั้นตอนหลักตามแนวคิดที่ได้กล่าวไว้ในกรอบแนวคิด เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการที่ภาพยนตร์สร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมกับสรรพสิ่งในภาพยนตร์ รวมถึงการสร้างประสบการณ์การ 'กลายเป็นสิ่งอื่น' ให้แก่ผู้ชมอย่างมีมิติ ตารางต่อไปนี้สรุปผลการวิเคราะห์ในสองขั้นตอนดังกล่าว ได้แก่ (1) กระบวนการของภาพยนตร์ในการดูดซับและสะท้อนจิตวิญญาณของสรรพสิ่ง และ (2) กระบวนการรับรู้ (กลายร่าง) ของผู้ชมต่อมุมมองและจิตวิญญาณของสรรพสิ่งในภาพยนตร์ การวิเคราะห์ช่วยให้เข้าใจถึงความสามารถของภาพยนตร์ในการสร้างประสบการณ์การรับรู้ที่ลึกซึ้ง ซึ่งเป็นทั้งการดูดซับและสะท้อนมุมมองของสรรพสิ่ง ตลอดจนการเชื่อมโยงผู้ชมเข้ากับจิตวิญญาณของสรรพสิ่งซึ่งในที่นี้ก็คือ 'รถไฟ' ในแบบที่เกินกว่าการเป็นผู้สังเกตการณ์ทั่วไป

ตารางที่ 3

สรุปกระบวนการของภาพยนตร์ในการดูดซับและสะท้อนจิตวิญญาณของสรรพสิ่งและกระบวนการรับรู้ (กลายร่าง) ของผู้ชมต่อมุมมองและจิตวิญญาณของสรรพสิ่งในภาพยนตร์เรื่องหมอนรถไฟ

กระบวนการ	วิธีการทางสุนทรียภาพของภาพยนตร์
กระบวนการของภาพยนตร์ในการดูดซับและสะท้อนจิตวิญญาณของรถไฟ	- ใช้กระบวนการถ่ายทำแบบสารคดีเชิงสังเกตการณ์ โดยไม่มีการแทรกแซง ทำให้สามารถบันทึกชีวิตในขบวนรถไฟอย่างเป็นธรรมชาติ - กล้องทำหน้าที่เป็น 'ร่างทรง' ที่ดูดซับจิตวิญญาณของรถไฟ สภาพแวดล้อมและสิ่งมีชีวิตในและรอบข้างรถไฟ ผู้ชมจึงสัมผัสถึงจิตวิญญาณของรถไฟได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะเมื่อกำลังถ่ายทำรายละเอียดของผู้โดยสารและสิ่งต่างๆ บนรถไฟ - อาศัยมุมมองแบบ Kino-Eye ที่พัฒนาโดยดชีกา เวอร์ตอฟ ซึ่งเน้นบันทึกมุมมองที่ 'พื้นสายตาของมนุษย์' ทำให้ผู้ชมรู้สึกที่กำลังมองผ่านดวงตาของรถไฟที่เฝ้ามองทุกสิ่งอย่าง ไม่มีการเลือกสรรหรือตัดสิน
กระบวนการรับรู้ของผู้ชมในการ 'กลายร่าง' เป็นรถไฟและสัมผัสจิตวิญญาณของรถไฟและสรรพสิ่งทั้งหลาย	- การใช้มุมมองแทนสายตา (POV) ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังมองผ่าน 'ดวงตาของรถไฟ' โดยตรง เห็นมนุษย์ สัตว์ พืชและวัตถุรอบข้างอย่างเท่าเทียมกัน - ผู้ชมมีโอกาสสัมผัสประสบการณ์ของการ 'กลายเป็น' รถไฟ คือการรู้สึกเหมือนตนเองอยู่ในร่างของรถไฟ สัมผัสถึงโลกในแบบที่รถไฟเห็นและสัมผัส - ผู้ชมมีประสบการณ์การชมภาพยนตร์แบบ embodied spectatorship ที่สามารถรับรู้และเชื่อมโยงกับจิตวิญญาณของรถไฟได้อย่างลึกซึ้ง ราวกับได้เข้าไปอยู่ในร่างของรถไฟและร่วมเดินทางไปในร่างของรถไฟผ่านภาพยนตร์

8. อภิปรายผล

ในภาพยนตร์ *หมอนรถไฟ* การถ่ายทำแบบสารคดีเชิงสังเกตการณ์ของสมพงษ์ ชิตเกษรพงศ์ ช่วยสะท้อนแนวคิดจิตวิญญาณนิยมและมุมมองนิยมอย่างชัดเจน การเลือกใช้กล้องที่นิ่งและไม่เข้าไปแทรกแซงวิถีชีวิตของผู้โดยสารบนรถไฟทำให้ภาพยนตร์สามารถนำเสนอความเป็นตัวตนและมุมมองของสรรพสิ่งที่อยู่ในภาพได้อย่างสมจริง การบันทึกภาพเชิงสังเกตการณ์ช่วยให้ผู้ชมสัมผัสถึง 'วิญญาณ' ของรถไฟและชีวิตที่หมุนเวียนทั้งภายในและภายนอกได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดจิตวิญญาณนิยมที่เชื่อว่าสรรพสิ่งรอบตัวไม่ว่าจะเป็นผู้คน สถานที่ หรือแม้กระทั่งวัตถุล้วนมีจิตวิญญาณและความเป็นตัวตนในตนเอง

ในแง่หนึ่งการใช้ภาพที่มีความนิ่งและไม่แทรกแซงอาจถูกมองว่าเป็นข้อจำกัดของภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ แต่ใน *หมอนรถไฟ* วิธีนี้กลับช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่เชื่อมโยงผู้ชมกับ 'จิตวิญญาณ' ของสิ่งที่ถูกบันทึกไว้ การไม่แทรกแซงในแต่ละฉากเปรียบเสมือนการเชื้อเชิญให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของโลกนี้ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถ 'กลายเป็น' ส่วนหนึ่งของบรรยากาศในรถไฟและประสบการณ์ของสรรพสิ่งนั้นๆ ได้อย่างแท้จริง ประสบการณ์นี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองนิยมในแง่ที่ว่าผู้ชมไม่เพียงแต่มองเห็นผ่านสายตาของมนุษย์ แต่ยังได้

สัมผัสกับมุมมองของสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ นั่นคือมุมมองของรถไฟที่สอดส่องสรรพสิ่งและธรรมชาติทั้งภายในตนและรายล้อมรอบตน อันปรากฏในจังหวะชีวิตและสภาพแวดล้อมในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์

การใช้สุนทรียภาพแบบภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ใน *หมอนรถไฟ* ช่วยให้ผู้ชมได้สัมผัสกับประสบการณ์การ ‘กลายเป็น’ สิ่งอื่น โดยเฉพาะการกลายเป็น ‘รถไฟ’ หรือมุมมองของรถไฟที่สำรวจสรรพสิ่งที่อยู่ในขบวนรถไฟนั้น เมื่อใช้แนวคิดวิญญานนิยมและมุมมองนิยมเข้าไปศึกษาทำให้มองเห็นมิติของประสบการณ์การ ‘กลายเป็น’ สิ่งอื่นได้อย่างชัดเจน ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้ทำหน้าที่แค่การบันทึก แต่ทำให้เกิด ‘การประสานร่าง’ ระหว่างผู้ชมกับสิ่งที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ สุนทรียภาพทางภาพยนตร์ทั้งภาพและเสียงในรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีเชิงสังเกตการณ์ได้ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเสมือนว่าได้เข้าไปมีประสบการณ์จริงผ่านร่างกายและการรับรู้โลกผ่านอวัยวะของรถไฟเอง เกิดเป็นประสบการณ์แบบ ‘embodied spectatorship’ เมื่อกลองทำหน้าที่เสมือนเป็น ‘ดวงตา’ ของรถไฟ ผู้ชมไม่เพียงแต่เฝ้ามอง แต่ได้สัมผัสและเคลื่อนไปพร้อมกับขบวนรถไฟ ผ่านบรรยากาศภายในขบวนรถไฟที่เต็มไปด้วยผู้โดยสาร สัตว์และสิ่งของ ทำให้ผู้ชมสัมผัสถึงบรรยากาศและจิตวิญญาณของรถไฟอย่างแท้จริง

นอกจากนี้สุนทรียภาพทางภาพยนตร์ของ *หมอนรถไฟ* ยังมีความสอดคล้องกับสุนทรียภาพในแบบ Kino-Eye ของดชีกา เวอร์ตอฟ ซึ่งช่วยสร้างประสบการณ์การรับชมที่เชื่อมโยงผู้ชมกับจิตวิญญาณของ ‘รถไฟ’ และสิ่งที่เกี่ยวข้องรอบข้างผ่านมุมมองที่เป็นกลาง ไม่มีการตัดสิน ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของเวอร์ตอฟที่ต้องการ ‘ปลดปล่อยการมอง’ ของผู้ชม โดยทำให้ทุกสิ่งอยู่บนระนาบเดียวกัน ใน *หมอนรถไฟ* กลองไม่ได้มองมนุษย์ สัตว์ วัตถุ หรือธรรมชาติในลักษณะที่แบ่งแยกความสำคัญ แต่กลับบันทึกทุกสิ่งในขบวนรถไฟและรอบๆ ขบวนอย่างเป็นธรรมชาติราวกับว่ากลองเป็น ‘ดวงตาของรถไฟ’ ที่มองเห็นทุกอย่างอย่างเท่าเทียม สิ่งนี้ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับประสบการณ์การ ‘กลายเป็น’ รถไฟและรู้สึกถึงจิตวิญญาณของรถไฟที่บรรจุในภาพยนตร์ได้อย่างลึกซึ้ง

อีกทั้งเทคนิคการตัดต่อแบบมองทาง (montage)⁷ ที่เล่นกับจังหวะการตัดต่อและการวางภาพที่แตกต่างกันเพื่อกระตุ้นการตีความและสร้างความหมายใหม่นั้นก็มีบทบาทสำคัญใน *หมอนรถไฟ* ภาพฟุตเทจที่ถ่ายตลอดแปดปีของผู้คน สัตว์และสิ่งต่างๆ ถูกเรียงร้อยเข้าด้วยกันในลักษณะที่ไม่จำเป็นต้องบอกเล่าเรื่องราวที่มีเนื้อเรื่องเฉพาะเจาะจง แต่เป็นการสร้างลำดับภาพที่ให้ผู้ชมได้ ‘ดู’ และ ‘สัมผัส’ การดำรงอยู่ของรถไฟและสรรพสิ่งในมุมมองที่ไม่เคยมีใครเห็นมาก่อน จังหวะของมองทางนี้ทำให้ผู้ชมไม่ได้เพียงแค่อ่าน แต่ยังได้รับประสบการณ์การ ‘กลายเป็น’ ส่วนหนึ่งของรถไฟ สร้างการมองที่เป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความเป็นตัวตนและจิตวิญญาณของรถไฟในลักษณะของ embodied spectatorship และเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิด ‘photogénie’ ของเฮปส์ไต์น์ ที่มองว่าภาพยนตร์มีพลังพิเศษในการเผยให้เห็น ‘จิตวิญญาณ’ ที่ซ่อนอยู่ของสรรพสิ่งผ่านมุมมอง การเคลื่อนไหวของภาพและการตัดต่อที่สามารถดึงเอาแก่นแท้ของวัตถุหรือบุคคลออกมาให้ผู้ชมรับรู้ถึงมิติที่ลึกซึ้งกว่าความเป็นจริงที่ปรากฏ

⁷ การตัดต่อแบบมองทาง (montage) เป็นเทคนิคการตัดต่อในภาพยนตร์ที่ใช้การนำภาพที่แตกต่างกันมาประกอบเข้าด้วยกันในลักษณะการเรียงลำดับหรือการเชื่อมโยงเพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับภาพทั้งหมด โดยที่ภาพแต่ละภาพอาจมีความหมายในตัวเอง แต่เมื่อประกอบเข้าด้วยกันจะเกิดเป็นความหมายที่ลึกซึ้งหรือทรงพลังมากขึ้น แนวคิดนี้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างมากโดยผู้สร้างภาพยนตร์โซเวียตในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะเซอร์เก ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) ผู้ซึ่งเชื่อว่าการตัดต่อแบบมองทางสามารถสร้างความหมายใหม่ได้ผ่านการปะทะและการเปรียบเทียบระหว่างภาพที่ต่อเนื่องกัน

นอกจากสุนทรียภาพทางด้านภาพแล้ว ใน *หมอนรถไฟ* สุนทรียภาพทางเสียงยังนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง เสียงต่างๆ ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นเสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (diegetic sounds) เช่น เสียงของล้อรถไฟเคลื่อนผ่านราง เสียงพูดคุยระหว่างผู้โดยสารและเสียงสภาพแวดล้อมจากธรรมชาติรอบข้าง กลวิธีนี้สะท้อนถึงความคิดของเวอร์ตอฟที่มองว่าการใส่เสียงดนตรีประกอบและการใส่เสียงบรรยายอาจลดทอน ‘แก่นแท้’ ของภาพยนตร์ และทำให้ภาพยนตร์สูญเสียความเป็นอิสระทางการมองเห็น นอกจากนี้ การที่เสียงพูดของมนุษย์ใน *หมอนรถไฟ* ไม่ได้ถูกทำให้เด่นกว่าหรือเหนือกว่าเสียงอื่นๆ แต่กลับถูกวางในระดับที่ ‘เท่าเทียม’ กับเสียงของสิ่งอื่นๆ ยังช่วยให้ผู้ชมรับรู้ถึงมุมมองที่ทุกสิ่งอยู่บนระดับเดียวกันและไม่มีสิ่งใดครอบงำหรือโดดเด่นเกินกว่าสิ่งอื่น การที่เสียงพูดของมนุษย์ไม่มีบทบาทเป็น ‘เสียงนำ’ ยังสร้างภาวะที่ทำให้เสียงต่างๆ สะท้อนถึง ‘ความเสมอภาค’ ของเสียง ผู้ชมจึงไม่ได้ถูกบีบบังคับให้ติดตามบทสนทนาหรือเรื่องราว แต่ได้ดื่มด่ำกับ ‘เสียงแห่งประสบการณ์’ ของรถไฟที่บรรจุอยู่ในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของรถไฟและสรรพสิ่งที่อยู่รอบตัว ความเสมอภาคของเสียงทั้งหมดนี้เป็นการทำให้ ‘วิญญาณ’ ของรถไฟและสรรพสิ่งที่ถูกปล่อยออกมาอย่างเต็มที่ ในแบบที่ผู้ชมสามารถสัมผัสและกลายเป็นหนึ่งเดียวกับทุกสิ่งในภาพยนตร์และเสริมสร้างประสบการณ์การรับชมแบบ ‘ภาวะการกลายเป็น’ ให้แก่ผู้ชม

ประสบการณ์นี้ได้สะท้อนแนวคิดเรื่อง ‘อัตวิสัยของภาพยนตร์’ (cinema subjectivity) ที่มองว่าภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงสื่อที่มองเห็นได้ผ่านสายตาของผู้ชมเท่านั้น แต่ยังมี ‘ตัวตน’ และ ‘มุมมอง’ ของตนเอง การสร้าง ‘ตัวตน’ ของภาพยนตร์เกิดขึ้นผ่านการหลอมรวมองค์ประกอบทางภาพและเสียง ซึ่งทุกองค์ประกอบนี้สร้างให้ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่มีชีวิตและจิตวิญญาณในตัวเอง ผู้ชมไม่ได้รับรู้เพียงแค่ ‘การมองเห็น’ แต่ยังรับรู้ถึง ‘ประสบการณ์’ ผ่านการสัมผัสภาพยนตร์ราวกับว่าผู้ชมได้อยู่ใน ‘เรือนร่าง’ ของภาพยนตร์เอง การที่ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์จึงทำให้ประสบการณ์การรับชมเป็นการหลอมรวมตัวตนของผู้ชมเข้ากับสรรพสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ ราวกับว่าผู้ชม ‘กลายเป็น’ สิ่งอื่นที่แตกต่างจากตัวเอง

ประสบการณ์จากการรับชมภาพยนตร์ผ่านแนวคิดวิญญาณนิยมและมุมมองนิยม โดยเฉพาะจากภาพยนตร์ที่มีรูปแบบในการนำเสนอฉากเช่นในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *หมอนรถไฟ* ได้ชวนให้เราขบคิดใคร่ครวญถึงหลักการพื้นฐานร่วมกันที่มีอยู่ในสรรพสิ่งทั้งหลาย นั่นคือความเป็นมนุษย์ (humanity) ความเป็นบุคคล (person) หรือความเป็นอัตภาวะ (beings) ที่แต่ละสิ่งสามารถมีอยู่ได้ภายในตัวเอง ภาพยนตร์ได้เปิดเผยให้เราเห็นถึงศักยภาพหรือความสามารถที่จะ ‘คิดได้’ และมี ‘มุมมอง’ เห็น ‘ความเป็นมนุษย์’ ที่ดำรงอยู่ในสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นพืช สัตว์และวัตถุ ซึ่งสามารถมีมุมมองและความคิดของตัวเองได้และหากสิ่งเหล่านี้มีความเป็นมนุษย์ การพยายามเชื่อมต่อและพยายามเข้าใจความคิดและมุมมองของสิ่งเหล่านี้ก็นับว่ามีความสำคัญและมีความเป็นไปได้ อย่างแท้จริง ดังที่เราได้พบจากการได้มีประสบการณ์ผ่านมุมมองของ ‘รถไฟ’ ‘โลก’ และ ‘ภาพยนตร์’

ในแนวคิดที่เรามองว่าโลกนั้นเต็มไปด้วยอัตภาวะที่มีวิญญาณ ความคิดและมุมมองเป็นของตนเอง ทำให้ ‘ภาพยนตร์’ กลายเป็นสิ่งที่มีศักยภาพที่จะเป็นหรือกลายเป็นอะไรก็ได้ไม่จำกัด (และทำให้ผู้ชมได้มีศักยภาพที่จะเป็นหรือกลายเป็นอะไรก็ได้ไม่จำกัดด้วยเช่นกัน) ด้วยประสบการณ์การชมภาพยนตร์และการสัมผัสรับรู้ผ่านภาพยนตร์ ทำให้เราพบว่าภาพยนตร์นั้นมีศักยภาพที่จะเป็นหลายสิ่งหลายอย่างได้อย่างหลากหลายและทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ของการ ‘กลายเป็น’ สิ่งที่แตกต่างกันหลากหลายนั้น ทำให้การคิดเกี่ยวกับความเป็นอื่นหรือคนอื่นนั้น เป็นสิ่งที่เป็นไปได้ อันเป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นสำหรับการมีชีวิตอยู่ของเราในโลกแห่งความหลากหลายและกำลังเผชิญความท้าทายทางระบบนิเวศ โลกที่ ‘การเป็น’ (being) นั้นไม่เพียงพอต่อการดำรงอยู่ หากไร้ซึ่ง

‘การกลายเป็น’ (becoming) อันเป็นศักยภาพในการกลายร่างเป็นสิ่งอื่นและแลกเปลี่ยนพลังชีวิตผ่านการเรียนรู้ระหว่างอัตภาวะต่างๆ ที่ช่วยสร้างและวางเลื่อนความเป็น ‘ฉัน’ และ ‘เธอ’ ผ่านการเรียนรู้ความเป็น ‘เรา’ นั้นเอง

รายการอ้างอิง

- เก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2562). *Perspective ภาววิทยาแบบมุมมองนิยมและความเป็นซับซ้อน*. อิลลูมินเชนส์ เอดิชันส์.
- เก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2563). *OOO เบื้องต้นสำหรับอ่านจบได้ใน 1 ชั่วโมง*. อิลลูมินเชนส์ เอดิชันส์.
- คนมองหนัง. (2560, 26 มกราคม). *คิดนู่นคิดนี่ไปเรื่อยเกี่ยวกับหนังสารคดี “หมอนรถไฟ” (สมพงษ์ ชิตเกษรพงศ์)*.
คนมองหนัง. <https://konmongnangetc.com/2017/01/26>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2556, 23 พฤศจิกายน). *ดูหนัง ดูละคร แล้วย้อนดูตัว*. ไทยรัฐออนไลน์.
<https://www.thairath.co.th/news/politic/384061>
- ธนพล น้อยชูชื่น. (2560, 20 เมษายน). *หมอนรถไฟ Railway Sleepers: 8 ปีเพื่อสารคดีสำรวจชีวิตคนไทยบนรถไฟที่หัวถึงหมอนจริง ๆ*. Beartai Buzz. <https://www.beartai.com/buzz/movie/162490>
- ปรวพล รุ่งจนา. (2564, 16 มีนาคม). *หมอนรถไฟ (Railway Sleepers): ตีตัวขึ้นรถไฟสายยาวที่สำรวจจากเหง้าของสังคมไทย*. a day Magazine. <https://adaymagazine.com/movie-35>
- Bittencourt, E. (2018). *Railway Sleepers. Reverse Shot*. https://www.reverseshot.org/features/2412/railway_sleepers
- Bryant, L. R. (2011). *The democracy of objects*. Open Humanities Press,
http://openhumanitiespress.org/books/download/Bryant_2011_Democracy-of-Objects.pdf
- Bulgakowa, O. (2008). The ear against the eye: Vertov's symphony. *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung*, 2, 142-158.
- Castro, T. (2016). An animistic history of the camera: Filmic forms and machinic subjectivity. *Paris: Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3*, 247-255.
- Chateau, D. (Ed.). (2011). *Subjectivity: Filmic representation and the spectator's experience*. Amsterdam University Press.
- Descola, P. (2013). *Beyond nature and culture*. University of Chicago Press.
- Epstein, J. (1924). De quelques conditions de la photogénie. In Id., *Écrits sur le Cinéma, Volume 1* (p. 140). Seghers.
- Epstein, J. (1946). L'Intelligence d'une machine. In Id., *Écrits sur le cinema, Volume 1* (p. 310). Seghers.
- Epstein, J. (1955). Esprit de cinema. In Id., *Écrits sur le cinema, Volume 1* (p. 13). Seghers.
- Gell, A. (1998). *Art and agency: An anthropological theory*. Oxford University Press.
- Godfrey, N. (2017). *Railway Sleepers*. 4:3. <https://fourthreefilm.com/2017/08/railway-Sleepers>
- Grønstad, A., & Vågnes, Ø. (2006). *What do pictures want?*. Interview with W. J. T. Mitchell.
Center for Visual Studies. <http://www.visual-studies.com/interviews/mitchell.html>
- Grusin, R. (Ed.). (2015). *The nonhuman turn*. University of Minnesota Press.
- Harvey, G. (2005). *Animism: Respecting the living world*. Columbia University Press.
- Haught, J. F. (1990). *What is religion? An introduction*. Paulist Press.
- Ingold, T. (2000). *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. Routledge.

- Kara, S., Thain, A. (2015). Sonic ethnographies: Leviathan and new materialisms in documentary, In H. Rogers (Ed.), *Music and Sound in Documentary Film* (p. 189). Routledge.
- Kotzathanasis, P. (2020). *Railway Sleepers*. Asian Movie Pulse. <https://asianmoviepulse.com/2020/07/film-review-railway-sleepers-2016-by-sompot-chidgasompongse>
- Latour, B. (1993). *We have never been modern*. Harvard University Press.
- Marin, L. (1993). *Des pouvoirs de l'image: Gloses*. Editions du Seuil.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to documentary*. Indiana University Press.
- PatSonic. (2560, 22 เมษายน). รีวิวหนัง *Railway Sleepers* หมอนรถไฟ สารคดีนี้ต้องมีหมอน. PatSocic. <https://www.patsonic.com/movie/review-railway-sleepers>
- Rust, S., Monani, S., & Cubitt, S. (Eds.). (2012). *Ecocinema theory and practice*. Routledge.
- SCHLENDERN. (2560, 2 พฤษภาคม). “หมอนรถไฟ” สร้างชาติและพื้นที่กับผู้คนบนรถไฟ. Minimore. <https://minimore.com/b/iNhHG/4>
- Sobchack, V. (1982). Towards inhabited space: The semiotic structure of camera movement in cinema. *Semiotica*, 41(1-4), 317-335.
- Sonne. (2560, 18 มีนาคม). ภาษาภาพหมอนรถไฟ. Visuelle Anthropologie, Blogazine ประเทศไทย. <https://blogazine.pub/blogs/visuelle/post/5971>
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive culture*. Cambridge University Press.
- Vertov, D. (1984). *Kino-eye: The writings of Dziga Vertov*. University of California Press.
- Viveiros de Castro, E. (1998). Cosmological deixis and amerindian perspectivism. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 4(2), 469-488.