International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)
E-ISSN: 2582-2160 ● Website: www.ijfmr.com ● Email: editor@ijfmr.com

ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਦਾ ਮਹੱਤਵ ਅਤੇ ਪਛਾਣ

ਗੁਰਪ੍ਰੀਤ ਕੌਰ

ਅਸਿਸਟੈਂਟ ਪ੍ਰੋਫੈਸਰ

ਮਨੁੱਖੀ ਜੀਵਨ ਵਿਚ ਕਲਾ ਦਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਸਥਾਨ ਹੈ ਅਤੇ ਮਨੁੱਖ ਅੰਦਰਲੀ ਸੁਹਜਾਤਮਿਕਤਾ, ਰਚਨਾਤਮਿਕਤਾ ਅਤੇ ਸੁਹਜ-ਬੋਧ ਦਾ ਪ੍ਰਗਟਾਅ ਹੀ ਕਲਾ ਦਾ ਰੂਪ ਧਾਰਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਲਈ ਆਦਿ ਕਾਲ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਮੌਜੂਦਾ ਸਮੇਂ ਤਕ ਕਲਾ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਆਤਮਿਕ ਸਕੂਨ ਅਤੇ ਬੌਧਿਕ ਸੰਤੁਸ਼ਟੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਦਾ ਪ੍ਰਭਾਵਪੂਰਨ ਅਤੇ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਮਾਧਿਅਮ ਰਹੀ ਹੈ। ਅਸਲ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖੀ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਕਿਰਿਆਵਾਂ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਮਾਧਿਅਮ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਸ਼ਿੰਗਾਰ ਕੇ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਕਲਾ ਦਾ ਨਾਮ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਲਿਹਾਜ਼ਾ ਮਾਨਵੀ ਸਭਿਅਤਾ ਅਤੇ ਸੰਸਕ੍ਰਿਤੀ ਦਾ ਕਲਾ ਨਾਲ ਬਹੁਤ ਗਹਿਰਾ ਸਬੰਧ ਹੈ। ਕਲਾਵਾਂ ਕੇਵਲ ਸਭਿਅਤਾ ਅਤੇ ਸੰਸਕ੍ਰਿਤੀ ਦੀ ਘਾੜਤ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਹੀ ਨਹੀਂ ਪਾਉਂਦੀਆਂ ਸਗੋਂ ਕਲਾਵਾਂ ਕਿਸੇ ਸਮਾਜ ਅਤੇ ਸਭਿਆਚਾਰ ਨੂੰ ਜਾਨਣ ਅਤੇ ਸਮਝਣ ਦਾ ਮਾਧਿਅਮ ਵੀ ਬਣਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ 'ਹੁਨਰ ਅਤੇ ਕਲਪਨਾ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਜਦੋਂ ਸੁਹਜਾਤਮਕ ਵ੍ਰਿਤੀਆਂ, ਵਾਤਾਵਰਣ ਜਾਂ ਅਜਿਹੇ ਅਨੁਭਵਾਂ ਦੇ ਨਿਰਮਾਣ ਵਿਚ ਹੋਵੇ ਜੋ ਦੂਜਿਆਂ ਨਾਲ ਵੰਡੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹੋਣ, ਉਹ ਕਲਾ ਹੈ'[1]। ਮੂਲ ਰੂਪ ਵਿਚ ਕਲਾਵਾਂ ਦੋ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ: ਇਕ ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਅਤੇ ਦੂਜੀਆਂ ਉਪਯੋਗੀ ਕਲਾਵਾਂ। ਮਨੁੱਖੀ ਰਚਨਾਤਮਕ ਸ਼ਕਤੀ ਦਾ ਭੌਤਿਕ ਰੂਪ ਵਿਚ ਬੌਧਿਕ ਪ੍ਰਗਟਾਅ 'ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ' ਅਤੇ ਮਨੋਰਥ ਭਰਪੂਰ ਪ੍ਰਗਟਾਵਾ 'ਉਪਯੋਗੀ ਕਲਾਵਾਂ' ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਉਜਾਗਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਸਬੰਧੀ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਹ ਜਾਣਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿ ਮਨੁੱਖੀ ਮਨ ਵਿਚਲੀਆਂ ਸੂਖਮ ਬਿਰਤੀਆਂ ਅਤੇ ਅਨੁਭਵੀ ਢੰਗ ਦੇ ਫਲਸਰੂਪ ਉਸ ਦੇ ਅੰਦਰ ਉਤਪੰਨ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਸੁਹਜ ਭਰਪੂਰ ਪਰਾਭੌਤਿਕ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਮਾਧਿਅਮ ਦੁਆਰਾ ਰੂਪਮਾਨ ਕਰਨ ਲਈ ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਦਾ ਜਨਮ ਹੋਇਆ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ 'ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਉਹ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਅੰਤਿਮ ਉਦੇਸ਼ ਸੌਂਦਰਯ ਦੀ ਅਨੁਭੂਤੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਸੁੰਦਰਤਾ ਦੇ ਨਾਲ ਗਹਿਰਾ ਸਬੰਧ ਹੈ'[2]। ਸੰਸਕ੍ਰਿਤ ਗ੍ਰੰਥਾਂ ਵਿਚ ਪੰਜ ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਦਾ ਜ਼ਿਕਰ ਮਿਲਦਾ ਹੈ:

1. ਭਵਨ ਨਿਰਮਾਣ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਵਾਸਤੂ ਕਲਾ
2. ਭਾਵਾਂ ਨੂੰ ਮੂਰਤੀ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਪਰਗਟ ਕਰਨ ਲਈ ਮੂਰਤੀ ਕਲਾ
3. ਕੁਦਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਚਿਤਰਨ ਲਈ ਚਿਤਰ ਕਲਾ
4. ਸ਼ਬਦ ਅਤੇ ਭਾਸ਼ਾ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਭਾਵ ਵਿਅਕਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕਾਵਿ ਕਲਾ
5. ਸੱਤ ਸੁਰਾਂ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਭਾਵ ਵਿਅਕਤ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਸੰਗੀਤ ਕਲਾ

ਹੀਗਲ ਨੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਪੰਜ ਕਲਾਵਾਂ ਨੂੰ ਮੁੱਖ ਤੌਰ ਉਤੇ ਤਿੰਨ ਵਰਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਗਿਆ ਹੈ:

'**ਪ੍ਰਤੀਕਵਾਦ**- ਇਸ ਦੇ ਅੰਤਰਗਤ ਹੀਗਲ ਨੇ 'ਵਾਸਤੂ-ਕਲਾ' ਨੂੰ ਰੱਖਿਆ ਹੈ। ਦੂਰ ਤੋਂ ਹੀ ਨਜ਼ਰ ਪੈਣ 'ਤੇ ਮੰਦਿਰ, ਮਸਜਿਦ ਜਾਂ ਗਿਰਜਾ ਘਰ ਦਾ ਅਹਿਸਾਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਦਾ ਆਧਾਰ ਹੈ ਪ੍ਰਤੀਕ। ਇਸ ਵਿਚ ਭਾਵਾਂ ਦੀ ਪੂਰਨ ਅਭਿਵਿਅਕਤੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। ਇਸ ਵਿਚ ਸਥੂਲ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਸੁਡੋਲ ਆਕਾਰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

ਸ਼ਾਸਤਰੀ- ਮੂਰਤੀ ਕਲਾ ਨੂੰ ਹੀਗਲ ਨੇ ਸ਼ਾਸਤਰੀ ਕਲਾ ਦੇ ਅੰਤਰਗਤ ਰੱਖਿਆ ਹੈ। ਸਥੂਲ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਚੇਤਨ ਮਨ ਦੀ ਇੱਛਾ ਅਨੁਸਾਰ ਵੱਖ ਵੱਖ ਆਕ੍ਰਿਤੀਆਂ ਜਿਵੇਂ ਮਾਨਵ, ਪਸ਼ੂ, ਦੇਵਤਾ ਜਾਂ ਹੋਰ ਵਸਤੂਆਂ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਢਾਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਭਾਵ ਦੇ ਪ੍ਰਗਟਾਅ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਵਾਸਤੂ ਕਲਾ ਨਾਲੋਂ ਵੱਧ ਹੈ। ਫਿਰ ਵੀ ਇਸ ਦੀਆਂ ਆਪਣੀਆਂ ਸੀਮਾਵਾਂ ਹਨ।
ਰੋਮਾਨੀ- ਕਦੇ ਕਦੇ ਕਿਸੇ ਵਸਤੂ ਜਾਂ ਸਰੀਰਕ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਵਿਚ ਭਾਵਨਾ ਦੀ ਪੂਰੀ ਅਭਿਵਿਅਕਤੀ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦੀ। ਇਥੋਂ ਹੀ ਰੋਮਾਨੀ ਕਲਾ ਦਾ ਜਨਮ ਹੋਇਆ। ਇਸ ਦਾ ਆਧਾਰ ਸਥੂਲ ਪਦਾਰਥ ਨਹੀਂ, ਭਾਵ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਚਿਤਰ ਕਲਾ, ਸੰਗੀਤ ਕਲਾ ਅਤੇ ਕਾਵਿ ਕਲਾ ਇਸ ਵਰਗ ਵਿਚ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ'[3]।

ਇਸ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਸਪਸ਼ਟ ਕੀਤਾ ਜਾ ਚੁੱਕਾ ਹੈ ਕਿ ਮੁੱਖ ਰੂਪ ਵਿਚ ਪੰਜ ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਮੰਨੀਆਂ ਗਈਆਂ ਹਨ- ਸੰਗੀਤ ਕਲਾ, ਕਾਵਿ ਕਲਾ, ਚਿਤਰ ਕਲਾ, ਮੂਰਤੀ ਕਲਾ ਅਤੇ ਵਾਸਤੂ ਕਲਾ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਚਿਤਰ ਕਲਾ, ਮੂਰਤੀ ਕਲਾ ਅਤੇ ਵਾਸਤੂ ਕਲਾ ਦਾ ਸਬੰਧ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਨਾਲ ਹੈ ਜਦੋਂ ਕਿ ਸੰਗੀਤ ਅਤੇ ਕਾਵਿ ਕਲਾ ਸ਼੍ਰਵਣ ਕਲਾਵਾਂ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਕਲਾ- ਰੂਪਾਂ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਦੀ ਸੂਖਮਤਾ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਕ੍ਰਮ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਅਤੇ ਉਪਯੋਗੀ ਕਲਾਵਾਂ ਦੀ ਅਗਲੇਰੀ ਵਰਗ-ਵੰਡ ਅਧੀਨ ਕਲਾਵਾਂ ਨੂੰ 'ਲੋਕ-ਕਲਾਵਾਂ' ਅਤੇ 'ਵਿਸ਼ਿਸ਼ਟ ਕਲਾਵਾਂ' ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਵੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਰੀਆਂ ਕਲਾਵਾਂ ਹੀ ਲੋਕ-ਕਲਾਵਾਂ ਸਨ ਪਰੰਤੂ ਤਕਨੀਕੀ ਵਿਕਾਸ ਨਾਲ ਲੋਕ-ਕਲਾਵਾਂ ਅਹਿਸਤਾ ਅਹਿਸਤਾ ਵਿਸ਼ਿਸ਼ਟ ਕਲਾਵਾਂ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਹੁੰਦੀਆਂ ਗਈਆਂ। ਕਲਾਵਾਂ ਦੇ ਇਸ ਇਤਿਹਾਸਕ ਵਿਕਾਸ ਕ੍ਰਮ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਆਧੁਨਿਕ ਵਿਕਸਿਤ ਸਰੂਪ ਨੂੰ ਸਮਝਣ ਹਿਤ ਇਹ ਟਿੱਪਣੀ ਦੇਖਣ ਯੋਗ ਹੈ:

> ਸੋਲਵ੍ਹੀਂ ਸਦੀ ਤਕ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹੋਏ ਕਲਾ ਨੂੰ ਕੁਸ਼ਲਤਾ, ਪ੍ਰਬੀਨਤਾ ਦੇ ਪਰਿਆਇ ਵਜੋਂ ਲਿਆ ਜਾਣ ਲੱਗਾ। ਸਤਾਰ੍ਹਵੀਂ ਸਦੀ ਵਿਚ ਪੇਂਟਿੰਗ, ਮੂਰਤੀ ਕਲਾ, ਡਰਾਇੰਗ, ਇਮਾਰਤ ਕਲਾ ਨੂੰ ਵੀ ਕਲਾ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰ ਲਿਆ ਗਿਆ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਫਾਈਨ ਆਰਟ ਵਿਚ ਰੱਖਦੇ ਹਾਂ। ਅਠਾਰ੍ਹਵੀਂ ਸਦੀ ਦੇ ਅਖੀਰਲੇ ਦਹਾਕਿਆਂ ਵਿਚ ਕਲਾਕਾਰ ਅਤੇ ਕਾਰੀਗਰ ਵਿਚ ਫਰਕ ਕੀਤਾ ਜਾਣ ਲੱਗਾ। ਕਲਾਕਾਰ ਨੂੰ ਰਚਨਾਤਮਕ ਅਤੇ ਕਲਪਨਾ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਅਤੇ ਕਾਰੀਗਰ ਨੂੰ ਇਕ ਗਿਆਨਵਾਨ ਕੁਸ਼ਲ ਕੰਮ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਸਮਝਿਆ ਜਾਣ ਲੱਗਾ[4]।

ਉਪਰੋਕਤ ਉਦਾਹਰਨ ਤੋਂ ਇਹ ਤੱਥ ਸਪਸ਼ਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕਲਾਵਾਂ ਦੇ ਇਤਿਹਾਸਿਕ ਵਿਕਾਸ ਅਤੇ ਵਰਗ-ਵੰਡ ਦੇ ਕਾਲਕ੍ਰਮ ਦੇ ਅੰਤਰਗਤ ਕ੍ਰਮਵਾਰ ਵੀਹਵੀਂ ਸਦੀ ਦੇ ਮੁਢਲੇ ਦਹਾਕਿਆਂ ਦੌਰਾਨ ਕਲਾ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਵਿਗਿਆਨ ਅਤੇ ਤਕਨਾਲੌਜੀ ਦੇ ਸਮਾਵੇਸ਼ ਦੇ ਫਲਸਰੂਪ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਭਾਵ ਸਿਨੇਮਾ ਦਾ ਜਨਮ ਹੋਇਆ। ਇਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਇਤਿਹਾਸਿਕ ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀ ਤੋਂ 'ਸਿਨੇਮਾ' ਭਾਵ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਦੇ ਅਜੋਕੇ ਵਿਕਸਿਤ ਰੂਪ ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ ਪਿਛੋਕੜ ਵਿਚ ਕਾਰਜਸ਼ੀਲ ਕਾਰਨਾਂ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਮਿਲਦੀ ਹੈ:

> ਉਨ੍ਹੀਵੀਂ ਸਦੀ ਵਿਚ ਸਾਇੰਸ ਦੀ ਤਰੱਕੀ ਨਾਲ ਕਲਾ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਵੀ ਤਰਕ ਅਤੇ ਬੌਧਿਕਤਾ ਨੂੰ ਜ਼ਿਆਦਾ ਮਹੱਤਵ ਦਿੱਤਾ ਜਾਣ ਲੱਗਾ। ਇਸ ਸਦੀ ਦੇ ਅੰਤਲੇ ਦਹਾਕਿਆਂ ਵਿਚ ਜਦੋਂ ਸੋਸ਼ਲ ਸਾਇੰਸ ਦਾ ਸੰਕਲਪ ਸਥਾਪਿਤ ਹੋਇਆ ਤਾਂ ਤਰਕ ਅਤੇ ਵਿਗਿਆਨਕ ਪ੍ਰਯੋਗ ਨਾਲ ਸਬੰਧਿਤ ਵਿਸ਼ੇ ਸਾਇੰਸ ਦੇ ਖੇਤਰ ਅਧੀਨ ਆ ਗਏ। ਉਹ ਵਿਸ਼ੇ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਲੈਬੋਰਟਰੀ ਤਕਨੀਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਸੀ ਪਰੰਤੂ ਤਰਕ ਆਧਾਰਿਤ ਸਨ, ਉਹ ਵਿਸ਼ੇ ਸੋਸ਼ਲ ਸਾਇੰਸ ਅਧੀਨ ਆ ਗਏ। ਬੌਧਿਕ ਸਮਝ ਅਤੇ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨਾਲ ਸਬੰਧਿਤ ਖੇਤਰ ਜਿਹੜੇ ਸੋਸ਼ਲ ਸਾਇੰਸ ਵਿਚ ਨਹੀਂ ਆਉਂਦੇ ਸਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਕਲਾ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰ ਲਿਆ ਗਿਆ[5]।

ਕਲਾਵਾਂ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚਲੇ ਇਸ ਵਿਕਾਸ ਨੂੰ ਖੇਡ-ਕਲਾਵਾਂ ਅਤੇ ਇਲੈਕਟ੍ਰੌਨਿਕ-ਕਲਾਵਾਂ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਵੀ ਦੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਮਸਲਨ ਪਹਿਲਾਂ ਰੰਗਮੰਚ ਪ੍ਰਮੁਖ ਕਲਾ ਸੀ ਲੇਕਿਨ ਵੀਹਵੀਂ ਸਦੀ ਵਿਚ ਵਿਗਿਆਨ ਅਤੇ ਤਕਨਾਲੌਜੀ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਆਏ ਇਨਕਲਾਬ ਦੇ ਫਲਸਰੂਪ ਸਾਹਮਣੇ ਆਈਆਂ ਰੇਡੀਓ, ਟੀਵੀ, ਸਿਨੇਮਾ ਅਤੇ ਨਿਊ ਮੀਡੀਆ ਵਰਗੀਆਂ ਕਲਾਵਾਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਇਲੈਕਟ੍ਰੌਨਿਕ-ਕਲਾਵਾਂ ਦੀ ਹੀ ਉਦਾਹਰਨ ਹਨ। ਇਸੇ ਕੜੀ ਵਿਚ 'ਸਿਨੇਮਾ' ਭਾਵ 'ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ' ਅਜਿਹੀ ਕਲਾ ਹੈ ਜਿਹੜੀ ਸਾਹਿਤ ਸਮੇਤ ਸੰਗੀਤ-ਕਲਾ, ਚਿਤਰ-ਕਲਾ, ਮੂਰਤੀ-ਕਲਾ ਅਤੇ ਵਾਸਤੂ ਕਲਾ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਅੰਦਰ ਸਮੇਟ ਕੇ ਇਲੈਕਟ੍ਰੌਨਿਕ ਯੰਤਰਾਂ ਅਤੇ ਵਿਧਾਗਤ ਜੁਗਤਾਂ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਸੋਚ ਅਤੇ ਵਿਰਾਟ ਚੇਤਨਾ ਦੀ ਸੁਹਜ ਭਰਪੂਰ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਸੰਯੁਕਤ ਕਲਾ ਹੋਣ ਕਰਕੇ ਇਸ ਵਿਚ ਪ੍ਰਤੀਕਾਤਮਿਕਤਾ, ਸ਼ਾਸਤਰੀਅਤਾ ਅਤੇ ਰੋਮਾਨੀਅਤ ਭਾਵ ਕਲਾ ਦੇ ਤਿੰਨੇ ਵਰਗ ਗਹਿਨ ਰੂਪ ਵਿਚ ਸਮਾਏ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਅਸਲ ਵਿਚ ਆਦਿ ਕਾਲ ਤੋਂ ਹੀ ਮਨੁੱਖ ਪਹਿਲਾਂ ਕੁਦਰਤੀ ਵਰਤਾਰਿਆਂ ਅਤੇ ਜੰਗਲੀ ਜਾਨਵਰਾਂ ਤੋਂ ਭੈ-ਭੀਤ ਹੁੰਦਾ ਹੋਇਆਂ ਆਪਣੀ ਹੋਂਦ ਨੂੰ ਬਚਾਉਣ ਲਈ ਯਤਨਸ਼ੀਲ ਰਿਹਾ (ਫ਼ਿਲਮ '10,000 ਬੀ ਸੀ' ਦੇ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ), ਫਿਰ ਕੁਦਰਤੀ ਰਹੱਸਾਂ ਨੂੰ ਸਮਝਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਦਾ ਕਰਦਾ ਅੱਜ ਵਰਤਮਾਨ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਪਹੁੰਚ ਕੁਦਰਤ ਨਾਲ ਖਿਲਵਾੜ ਕਰਦਾ ਹੋਇਆ ਕੁਦਰਤ ਉੱਤੇ ਜਿੱਤ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਨਿੱਤ ਨਵੀਆਂ ਖੋਜਾਂ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ। 'ਹਾਂਗਕਾਂਗ ਦੀ ਹੈਨਸਨ ਰਾਬਟਿਕਸ ਕੰਪਨੀ ਦੁਆਰਾ ਨਿਰਮਿਤ ਦੁਨੀਆਂ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਔਰਤ ਰੋਬੋਟ ਸੋਫੀਆ ਨੂੰ ਸਾਊਦੀ ਅਰਬ ਦੇਸ਼ ਦੀ ਨਾਗਰਿਕਤਾ ਦੇਣਾ'[6] ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਪ੍ਰਮਾਣ ਹੈ ਕਿ ਮਨੁੱਖ ਆਪਣੇ ਵਰਗੇ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਕਰਕੇ ਰੱਬ ਦੀ ਬਰਾਬਰੀ ਕਰਨ ਦੀ ਇੱਛਾ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ/ਕੁਦਰਤ ਦੇ ਰਹੱਸਾਂ ਦੀ ਥਾਹ ਪਾਉਣ ਲਈ ਬਜ਼ਿੱਦ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਮਨੁੱਖ ਦੇ ਮਨ ਵਿਚ ਇਹ ਤੀਬਰ ਇੱਛਾ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਭੂਤਕਾਲ ਨੂੰ ਬਦਲ ਸਕਦਾ ਹੋਵੇ (ਫ਼ਿਲਮ ਟਾਈਮ ਮਸ਼ੀਨ' ਦੇ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ), ਬੀਤੇ ਸਮੇਂ ਨੂੰ ਵਾਪਸ ਲਿਆ ਸਕਦਾ ਹੋਵੇ (ਫ਼ਿਲਮ 'ਐਕਸ਼ਨ ਰੀਪਲੇਅ' ਦੇ ਸੰਦਰਭ ਵਿਚ), ਭਵਿੱਖ ਵਿਚ ਵਾਪਰਨ ਵਾਲੀਆਂ ਘਟਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਜਾਨਣ ਲਈ ਬਿਹਬਲ ਰਹਿੰਦਾ ਹੋਵੇ (ਫ਼ਿਲਮ 'ਕ੍ਰਿਸ਼' ਦੇ ਸੰਦਰਭ ਵਿਚ), ਦੂਜੇ ਮਨੁੱਖਾਂ ਦੀ ਸੋਚ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹ ਸਕਦਾ ਹੋਵੇ, ਦੂਜੇ ਮਨੁੱਖਾਂ ਦੀ ਸੋਚ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਇੱਛਾ ਅਨੁਸਾਰ ਸੰਚਾਲਿਤ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੋਵੇ ਭਾਵ ਕਿਸੇ ਦੇ ਅੰਤਰ ਮਨ ਵਿਚ ਦਾਖਲ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੋਵੇ (ਫ਼ਿਲਮ ਇਨਸੈਪਸ਼ਨ ਦੇ ਸੰਦਰਭ ਵਿਚ) ਆਦਿ। ਵਰਤਮਾਨ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਸਾਇੰਸ ਅਤੇ ਨਵੀਆਂ ਤਕਨੀਕਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵਿਗਿਆਨੀ ਇਸ ਮਕਸਦ ਲਈ ਦਿਨ ਰਾਤ ਤਕਨੀਕੀ ਅਤੇ ਵਿਗਿਆਨਕ ਖੋਜਾਂ ਵਿਚ ਲੱਗੇ ਹੋਏ ਹਨ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਫ਼ਿਲਮ ਵਿਧਾ ਨੇ ਮਨੁੱਖ ਦੀਆਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਰੁਚੀਆਂ ਅਤੇ ਖੋਜਾਂ ਨੂੰ ਪਰਦੇ ਉੱਤੇ ਜੀਵੰਤ ਰੂਪ ਵਿਚ ਸਾਕਾਰ ਕਰ ਕੇ ਦਰਸ਼ਕ ਨੂੰ ਆਨੰਦ ਦੀ ਅਨੁਭੂਤੀ ਕਰਵਾ ਕੇ ਵਿਸਮਾਦੀ ਅਹਿਸਾਸ ਕਰਵਾ ਕੇ ਕਲਪਨਾ ਦੀ ਦੁਨੀਆਂ ਦਾ ਬੇਤਾਜ ਬਾਦਸ਼ਾਹ ਹੋਣ ਦਾ ਅਹਿਸਾਸ ਪੈਦਾ ਕੀਤਾ ਹੈ ਜੋ ਅੱਜ ਤਕ ਦੂਜੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਲਲਿਤ ਕਲਾ ਵਿਚ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਿਆ। ਇੱਥੇ ਹੀ ਬਸ ਨਹੀਂ ਸਗੋਂ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਮਨੁੱਖ ਦੀਆਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਤੀਬਰ ਇੱਛਾਵਾਂ ਅਤੇ ਪ੍ਰਕਿਰਤੀ ਉੱਪਰ ਫਤਿਹ ਹਾਸਿਲ ਕਰਨ ਦੀ ਦੌੜ ਅਤੇ ਕੁਦਰਤੀ ਵਰਤਾਰਿਆਂ ਅਤੇ ਰਹੱਸਾਂ ਪ੍ਰਤੀ ਉਪਜੀ ਜਗਿਆਸਾ ਤ੍ਰਿਪਤੀ ਲਈ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਯਤਨਾਂ ਦੇ ਫਲਸਰੂਪ ਉਪਜੀਆਂ ਕੁਦਰਤ, ਸਮਾਜ ਅਤੇ ਮਨੁੱਖਤਾ ਲਈ ਪੈਦਾ ਹੋਣ ਵਾਲੀਆਂ ਤ੍ਰਾਸਦਿਕ ਪਰਿਸਥਿਤੀਆਂ ਅਤੇ ਭਿਅੰਕਰ ਸਿੱਟਿਆਂ ਨੂੰ ਜਿੰਨੇ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਰੂਪ ਵਿਚ ਸਿਨੇਮਾ ਦੀ ਵਿਧਾ ਨੇ ਪੇਸ਼ ਕਰ ਕੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਮਾਰੂ ਸਿੱਟਿਆਂ ਪ੍ਰਤੀ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਜਾਗਰੂਕ ਕਰਨ ਦਾ ਉਪਕਾਰ ਕੀਤਾ ਹੈ ਉਹ ਆਪਣੀ ਮਿਸਾਲ ਆਪ ਹੈ। ਸ਼ਾਇਦ ਹੀ ਕੋਈ ਕਲਾ-ਵਿਧਾ ਇਸ ਦੀ ਬਰਾਬਰੀ ਕਰ ਸਕਦੀ ਹੋਵੇ। ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਦੀ ਵਿਲੱਖਣਤਾ ਇਸ ਤੱਥ ਵਿਚ ਹੈ ਕਿ ਇਕ ਵਪਾਰਕ, ਤਕਨੀਕੀ ਅਤੇ ਸਾਮੂਹਿਕ ਕਲਾ ਮਾਧਿਅਮ ਹੋਣ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਇਹ ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਦੇ ਉਪਰੋਕਤ ਤਿੰਨਾਂ ਵਰਗਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਵਿਚ ਸਮਾਵੇਸ਼ ਕਰਕੇ ਹੋਰਨਾਂ ਕਲਾਵਾਂ ਦੀ ਤੁਲਨਾ ਵਿਚ ਵਧੇ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਅਸੀਂ ਦੇਖਦੇ ਹਾਂ ਕਿ 'ਸਿਨੇਮਾ' ਇਕ ਅਜਿਹਾ ਸਮੱਗਰ ਕਲਾ-ਰੂਪ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਪੰਜੇ ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਦੀ ਸਿਰਜਨਾਤਮਕ, ਕਲਾਤਮਕ ਅਤੇ ਸੁਹਜਮਈ ਤਕਨੀਕੀ

International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)
E-ISSN: 2582-2160 ● Website: www.ijfmr.com ● Email: editor@ijfmr.com

ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਰੇਮੰਡ ਵਿਲੀਅਮਜ਼ ਵੀ ਫਿਲਮ ਕਲਾ ਨੂੰ ਇਕ ਮਾਧਿਅਮ ਮੰਨਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ 'ਕਿਸੇ ਸਮੇਂ ਦੇ ਸਮਾਜ ਅਤੇ ਸਭਿਆਚਾਰ ਨੂੰ ਜਾਣਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਇਹ ਵੀ ਪਤਾ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿ ਫ਼ਿਲਮ ਵਰਗੀ ਨਵੀਂ ਕਲਾ, ਕਲਾ ਦੇ ਆਮ ਪੈਟਰਨ ਵਿਚ ਕਿਵੇਂ ਸਮਾ ਗਈ'[7]। ਇਉਂ ਸਪਸ਼ਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਇਨ੍ਹਾਂ ਪੰਜ ਕਲਾਵਾਂ ਦਾ ਉੱਤਮ, ਸੂਖਮ ਅਤੇ ਸੁਹਜਾਤਮਕ ਸੁਮਿਸ਼ਰਣ ਹੈ ਜੋ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਅਰਥ-ਸੰਚਾਰ ਕਰਦੀ ਹੋਈ, ਵਿਆਪਕ ਪੱਧਰ ਤੇ ਸਮਾਜ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ/ਸਿਨੇਮਾ ਮੌਜੂਦਾ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖੀ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਸੁੰਦਰ ਪ੍ਰਗਟਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਸਾਕਾਰ ਕਲਾ ਮਾਧਿਅਮ ਬਣ ਗਿਆ ਹੈ।

ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਅਸੀਂ ਦੇਖਦੇ ਹਾਂ ਕਿ 'ਸਿਨੇਮਾ' ਇਕ ਅਜਿਹਾ ਸਮੱਗਰ ਕਲਾ-ਰੂਪ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਪੰਜੇ ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਦੀ ਸਿਰਜਨਾਤਮਕ, ਕਲਾਤਮਕ ਅਤੇ ਸੁਹਜਮਈ ਤਕਨੀਕੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਰੇਮੰਡ ਵਿਲੀਅਮਜ਼ ਵੀ ਫਿਲਮ ਕਲਾ ਨੂੰ ਇਕ ਮਾਧਿਅਮ ਮੰਨਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ 'ਕਿਸੇ ਸਮੇਂ ਦੇ ਸਮਾਜ ਅਤੇ ਸਭਿਆਚਾਰ ਨੂੰ ਜਾਣਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਇਹ ਵੀ ਪਤਾ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿ ਫ਼ਿਲਮ ਵਰਗੀ ਨਵੀਂ ਕਲਾ, ਕਲਾ ਦੇ ਆਮ ਪੈਟਰਨ ਵਿਚ ਕਿਵੇਂ ਸਮਾ ਗਈ'[7]। ਇਉਂ ਸਪਸ਼ਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਇਨ੍ਹਾਂ ਪੰਜ ਕਲਾਵਾਂ ਦਾ ਉੱਤਮ, ਸੂਖਮ ਅਤੇ ਸੁਹਜਾਤਮਕ ਸੁਮਿਸ਼ਰਣ ਹੈ ਜੋ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਅਰਥ-ਸੰਚਾਰ ਕਰਦੀ ਹੋਈ, ਵਿਆਪਕ ਪੱਧਰ ਤੇ ਸਮਾਜ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ/ਸਿਨੇਮਾ ਮੌਜੂਦਾ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖੀ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਸੁੰਦਰ ਪ੍ਰਗਟਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਸਾਕਾਰ ਕਲਾ ਮਾਧਿਅਮ ਬਣ ਗਿਆ ਹੈ। ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਇਕ ਅਜਿਹੀ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਕਲਾ ਹੈ ਜੋ ਫ਼ਿਲਮੀ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਅਤੇ ਦਰਸ਼ਕ ਦੋਵਾਂ ਧਿਰਾਂ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਦੇਸ਼, ਸਮੇਂ ਅਤੇ ਉਸ ਦੇਸ਼ ਕਾਲ ਦੇ ਫਲਸਰੂਪ ਪੈਦਾ ਹੋਏ ਸਮਾਜਿਕ ਸੰਕਟਾਂ ਅਤੇ ਮਨੁੱਖੀ ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਵਿਚਲੀਆਂ ਤਲਖ਼ ਹਕੀਕਤਾਂ, ਤੰਗੀਆਂ ਤੁਰਸ਼ੀਆਂ, ਮੁਸੀਬਤਾਂ, ਦੁਸ਼ਵਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਸਮਝ ਕੇ, 'ਸੱਚ ਤੋਂ ਮੁਕਤ ਆਤਮਾ' ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਸੰਕਟਾਂ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਦਿਆਂ ਹੋਇਆਂ 'ਆਤਮਾ ਦੇ ਜਾਦੂ' ਦਾ ਭਾਵ ਕਲਾ ਦੇ ਵਿਲੱਖਣ ਸਿਧਾਂਤਾਂ ਦਾ ਚਮਤਕਾਰੀ ਅਹਿਸਾਸ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਪਖੋਂ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਸਬੰਧੀ ਪ੍ਰਸੂਨ ਸਿਨਹਾ ਦੀ ਇਹ ਟਿੱਪਣੀ ਗੌਲਣਯੋਗ ਹੈ:

> ਸਿਨੇਮਾ, ਕਲਾ ਦਾ ਆਧੁਨਿਕਤਮ ਰੂਪ ਹੈ। ਸਿਨੇਮਾ ਕਲਾ ਦਾ ਉਹ ਸਸ਼ੱਕਤ ਮਾਧਿਅਮ ਹੈ ਜੋ ਆਪਣੇ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਵਿਸ਼ੇ ਵਸਤੂ ਉੱਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਕਥਾ ਨੂੰ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ, ਦੱਸਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਮਨੋਰੰਜਨ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਦੇ ਹਿਰਦਿਆਂ ਵਿਚ ਗਹਿਰਾ ਉਤਰ ਜਾਣ ਦੀ ਅਭੂਤਪੂਰਵ ਸਮਰੱਥਾ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਸਿਨੇਮਾ, ਕਹਾਣੀ ਕਹਿਣ ਦਾ ਇਕ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਮਾਧਿਅਮ ਹੈ। ਹੋਰਨਾਂ ਕਈ ਕਲਾਵਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਿਨੇਮਾ ਵੀ ਦੇਸ਼, ਕਾਲ, ਸਮਾਜਿਕ ਸੰਰਚਨਾ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀ ਦੀਆਂ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਨਾਲ ਸਿੱਧਾ ਜੁੜਿਆ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਸਿਨੇਮਾ, ਕਲਾ ਦੀਆਂ ਕਈ ਵਿਧਾਵਾਂ ਜਿਵੇਂ ਸਾਹਿਤ, ਚਿਤਰਕਲਾ, ਸੰਗੀਤ, ਨ੍ਰਿਤ ਆਦਿ ਦਾ ਮਿਲਿਆ ਜੁਲਿਆ ਰੂਪ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਅਰਥਾਤ ਸਿਨੇਮਾ ਸਮੱਗਰਤਾ ਦਾ ਦੂਸਰਾ ਨਾਮ ਹੈ[8]।

ਕਿਸੇ ਵੀ ਉੱਤਮ ਕਲਾ ਦੀ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਾਪਤੀ ਉਸ ਦੀ ਪਹੁੰਚ ਅਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਦਾ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਲੋਕਾਂ ਤਕ ਸੰਭਵ ਹੋਣਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪੱਖ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਦੀ ਉੱਤਮਤਾ ਦਾ ਇਕ ਅਹਿਮ ਪਹਿਲੂ ਹੈ। ਅਸਲ ਵਿਚ ਸਿਨੇਮਾ ਦ੍ਰਿਸ਼-ਯੋਗ ਅਤੇ ਸ੍ਰਵ-ਯੋਗ ਕਲਾ ਹੋਣ ਕਾਰਨ ਸਾਧਾਰਨ, ਬੁੱਧੀਜੀਵੀ, ਸਿਖਿਅਤ ਅਤੇ ਅਸਿਖਿਅਤ ਭਾਵ ਹਰੇਕ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਉਪਲਬਧ ਹੋਣ ਵਾਲਾ ਅਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਕਲਾ ਮਾਧਿਅਮ ਹੈ। ਇਸ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਦੀ ਸੰਰਚਨਾਤਮਕ ਬਣਤਰ ਅਤੇ ਮਹੱਤਤਾ ਸਬੰਧੀ ਪ੍ਰਸੂਨ ਸਿਨਹਾ ਦੀ ਇਹ ਟਿੱਪਣੀ ਵੀ ਗੌਲਣਯੋਗ ਹੈ:

> ਅਭਿਵਿਅਕਤੀ ਦੇ ਲਈ ਹੋਰਨਾਂ ਕਲਾਵਾਂ ਵਿਚੋਂ ਸਿਨੇਮਾ, ਸਾਹਿਤ, ਚਿਤਰਕਲਾ, ਨਾਟਕ, ਗੀਤ-ਸੰਗੀਤ, ਸ਼ਿਲਪ ਅਤੇ ਆਧੁਨਿਕ ਤਕਨੀਕੀ ਕਲਾ ਮਾਧਿਅਮਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਵਿਚ ਸਮੇਟਦਿਆਂ ਹੋਇਆਂ ਇਕ ਸੰਪੂਰਨ ਅਤੇ ਵਿਰਾਟ ਕਲਾ ਮਾਧਿਅਮ ਹੈ[9]।

ਵੀਹਵੀਂ ਸਦੀ ਦੇ ਉਪਰੋਕਤ ਤਕਨੀਕੀ ਅਤੇ ਕਲਾਤਮਕ ਚਮਤਕਾਰ ਦੇ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਸਿਨੇਮਾ ਦੇ 'ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀਗਤ' ਅਤੇ 'ਵਿਧੀਗਤ' ਇਤਿਹਾਸਿਕ ਵਿਕਾਸ ਦਾ ਅਧਿਐਨ ਕਰਦਿਆਂ ਇਹ ਸੋਝੀ ਮਿਲਦੀ ਹੈ ਕਿ ਇਸ ਦੇ ਬੀਜ 'ਸਥਿਰ ਛਾਇਆ ਚਿਤਰਾਂ' ਵਿਚ ਪਏ ਹਨ। ਭਾਵੇਂ ਕਿ ਕੁਝ ਦੇਸ਼ਾਂ ਦੀਆਂ ਪਰੰਪਰਾਗਤ ਲੋਕ ਕਲਾਵਾਂ ਵਿਚ ਵੀ ਇਸ ਦੇ ਅੰਸ਼ ਦੇਖਣ ਨੂੰ ਮਿਲਦੇ ਹਨ। ਲੇਕਿਨ ਵਿਧੀਵਤ ਤਰੀਕੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੇ ਨਜ਼ਰੀਏ ਤੋਂ ਦੇਖਿਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਆਧੁਨਿਕ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਨੂੰ ਫਰਾਂਸ ਦੀ ਦੇਣ ਮੰਨਿਆਂ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਇਸ ਪੱਖੋਂ 'ਸਥਿਰ ਛਾਇਆ-ਚਿਤਰ ਕੈਮਰੇ ਦੀ ਖੋਜ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਸੰਨ 1850 ਵਿਚ ਫਰਾਂਸ ਦੇ ਗੈਸਪਾਰਡ-ਫੈਲਿਕਸ ਟਾਰਨਾਕਾਨ ਨੇ, ਉਨ੍ਹੀਂ ਦਿਨੀਂ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਫਰਾਂਸੀਸੀ ਕਥਾਵਾਂ, ਲੇਖਾਂ ਅਤੇ ਵਿਅੰਗਾਂ ਦਾ ਉਪਯੋਗ ਛਾਇਆ-ਚਿਤਰਾਂ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਕਰਨ ਦੀ ਸੋਚੀ। ਉਸਨੇ ਆਪਣੇ ਸਥਿਰ ਛਾਇਆ-ਚਿਤਰਾਂ ਦੀ ਕੈਮਰੇ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ, ਸਿਲਸਿਲੇਵਾਰ ਢੰਗ ਨਾਲ ਫੋਟੋ ਲੈ ਕੇ ਮੰਚ ਉੱਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕੀਤਾ। ਕਥਾ-ਵਾਚਕ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਦੀ ਆਵਾਜ਼ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਨਾਲ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਕਥਾਵਾਂ ਨੂੰ ਚਿਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਮਿਲਾਉਂਦੇ ਹੋਏ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ। ਉਸ ਦੇ ਇਸ ਯਤਨ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਦੀ ਭਰਪੂਰ ਸ਼ਲਾਘਾ ਮਿਲੀ। ਆਪਣੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨਵੀਨ ਸਿਰਜਨਾਤਮਕ ਯਤਨਾਂ ਨਾਲ, ਟੋਰਨਾਕਾਨ ਫਰਾਂਸ ਦੇ ਮਸ਼ਹੂਰ ਛਾਇਆਕਾਰ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਚਰਚਿਤ ਹੋ ਗਏ'[10]। ਸ਼ੁਰੂ ਵਿਚ ਜ਼ੋਈਟ੍ਰਾਪ ਅਤੇ ਫੈਨਏਕਿਸਟੋ ਸਕੋਪ ਯੰਤਰ ਬਣਾਏ ਗਏ। ਤਸਵੀਰਾਂ ਦੀ ਥਾਂ ਕੈਮਰੇ ਦੀਆਂ ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੋਣ ਲੱਗੀ, ਜਿਸ ਦੀ ਪਿੱਠਭੂਮੀ ਵਿਚ ਇਕ ਦਿਲਚਸਪ ਘਟਨਾ ਦਾ ਜ਼ਿਕਰ ਮਿਲਦਾ ਹੈ। ਦੋ ਅਮਰੀਕਨ ਸ਼ਾਹੂਕਾਰ ਘੋੜ-ਦੌੜ ਦੇਖ ਰਹੇ ਸਨ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਇਹ ਸ਼ਰਤ ਲੱਗ ਗਈ ਕਿ ਘੋੜੇ ਦੀਆਂ ਚਾਰੇ ਲੱਤਾਂ ਇਕੱਠੀਆਂ ਵੀ ਕਦੇ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉੱਠਦੀਆਂ ਹਨ ਜਾਂ ਨਹੀਂ? ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕਰਨ ਲਈ ਉਨ੍ਹਾਂ ਇਕ ਅੰਗਰੇਜ਼ ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫਰ ਨੂੰ ਫੋਟੋ ਖਿੱਚਣ ਲਈ ਕਿਹਾ। ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫਰ ਨੇ ਘੋੜ-ਦੌੜ ਵਾਲੇ ਮਾਰਗ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਚੌਵੀ ਕੈਮਰੇ ਵੱਖ ਵੱਖ ਦੂਰੀ ਉੱਤੇ ਰੱਖ ਦਿੱਤੇ ਅਤੇ ਕੈਮਰੇ ਦੇ ਬਟਨਾਂ ਨੂੰ ਰੱਸੀਆਂ ਪਾ ਕੇ ਹੱਥ ਵਿਚ ਫੜ ਲਿਆ। ਜਦੋਂ ਦੌੜਦਾ ਹੋਇਆ ਘੋੜਾ ਉਸ ਕੈਮਰੇ ਸਾਹਮਣਿਓਂ ਲੰਘਦਾ ਤਾਂ ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫਰ ਬਟਨ ਦਬਾ ਦਿੰਦਾ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੌੜਦੇ ਹੋਏ ਘੋੜੇ ਦੀਆਂ ਚੌਵ੍ਹੀ ਤਸਵੀਰਾਂ ਖਿੱਚੀਆਂ ਗਈਆਂ। ਜਦੋਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਚੌਵੀ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਝਟਪਟ ਅੱਖਾਂ ਅੱਗੋਂ ਲੰਘਾਇਆ ਗਿਆ ਤਾਂ ਘੋੜਾ ਦੌੜਦਾ ਹੋਇਆ ਨਜ਼ਰ ਆਇਆ। ਇਸ ਤਜਰਬੇ ਨਾਲ ਸਿਨੇਮਾ-ਖੋਜੀਆਂ ਦੇ ਹੌਂਸਲੇ ਵੱਧ ਗਏ ਤੇ ਉਹ ਇਸ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਸਥਿਰ ਛਾਇਆ-ਚਿਤਰ ਦੀ ਥਾਂ ਕੈਮਰੇ ਦੀਆਂ ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਨਾਲ ਨਵੇਂ ਤਜਰਬੇ ਕਰਨ ਲੱਗੇ। ਆਪਣੇ ਪਹਿਲੇ ਸਿਰਜਨਾਤਮਕ ਪ੍ਰਯੋਗਾਂ ਦੀ ਸਫਲਤਾ ਤੋਂ ਪ੍ਰੇਰਿਤ ਹੋ ਕੇ ਟਾਰਨਾਕਾਨ ਨੇ ਇਕ ਹੋਰ ਅਨੋਖਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕੀਤਾ। ਉਸ ਨੇ ਇਕ ਵੱਡੇ ਕੈਮਰੇ ਨਾਲ ਇਕ ਵੱਡੇ ਗੁਬਾਰੇ ਵਿਚ ਬੈਠ ਕੇ ਪਹਾੜਾਂ, ਖੇਤਾਂ, ਝਰਨਿਆਂ ਆਦਿ ਪ੍ਰਕਿਰਤਕ ਨਜ਼ਾਰਿਆਂ ਦੀਆਂ ਕ੍ਰਮਵਾਰ ਤਸਵੀਰਾਂ ਲਈਆਂ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨੀ ਲਗਾਈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਉਸ ਨੂੰ ਕਾਫੀ ਪ੍ਰਸਿੱਧੀ ਮਿਲੀ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਸਿਨੇਮਾ ਦੇ ਜਨਮ ਵਿਚ ਟਾਰਨਕਾਨ ਦਾ ਇਹ ਯਤਨ ਪਹਿਲਾ ਕਦਮ ਮੰਨਿਆਂ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਤੋਂ ਇਹ ਪਤਾ ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਤਸਵੀਰਾਂ ਦੀ ਲੜੀ ਦਾ ਕਲਾਤਮਕ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰਕੇ ਇਸ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਕਥਾ ਕਹੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਫਰਾਂਸ ਦੇ ਹੋਰ ਸਿਨੇਮਾ ਵਿਗਿਆਨੀਆਂ ਨੂੰ ਵੀ ਇਨ੍ਹਾਂ ਪ੍ਰਯੋਗਾਂ ਤੋਂ ਬਹੁਤ ਪ੍ਰੇਰਨਾ ਮਿਲੀ ਤੇ ਉਹ ਹੋਰ ਉਤਸ਼ਾਹ ਨਾਲ ਇਸ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਹੋਰ ਅਗਲੇਰੀਆਂ ਖੋਜਾਂ ਕਰਨ ਲੱਗੇ। ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਦੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਸਿਰਜਨਾਤਮਕ ਪ੍ਰਯੋਗਾਂ ਦੇ ਵਿਕਾਸ ਦੇ ਅਗਲੇ ਪੜਾਅ ਵਜੋਂ ਇਕ ਹੋਰ ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫਰ ਪੇਰੇ-ਜੁਲਸ ਸਿਜ਼ਰ ਨੇ 'ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫਿਕ ਰਾਈਫਲਸ' ਨਾਂ ਦੇ ਅਨੋਖੇ ਕੈਮਰੇ ਦਾ ਨਿਰਮਾਣ ਕੀਤਾ। ਅਸਲ ਵਿਚ ਪੇਰੇ-ਜੁਲਸ ਇਕ ਖਗੋਲ ਵਿਗਿਆਨੀ ਸੀ। ਉਸ ਨੇ ਸੰਨ 1874 ਵਿਚ ਸ਼ੁੱਕਰ ਗ੍ਰਹਿ ਨੂੰ ਸੂਰਜ ਦੇ ਸਾਹਮਣਿਉਂ ਲੰਘਦਿਆਂ ਹੋਏ ਦੇਖਿਆ ਅਤੇ ਕੇਵਲ ਬਹੱਤਰ ਸਕਿੰਟਾਂ ਵਿਚ ਅਠਤਾਲੀ ਫੋਟੋ ਖਿੱਚੀਆਂ। ਜਦੋਂ ਉਸ ਨੇ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਰੱਖਿਆ ਤਾਂ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ ਲੋਕਾਂ ਨੇ ਸ਼ੁੱਕਰ ਗ੍ਰਹਿ ਨੂੰ ਸੂਰਜ ਦੇ ਸਾਹਮਣਿਉਂ ਲੰਘਦੇ ਹੋਏ ਵੇਖਿਆ। ਪੇਰੇ-ਜੁਲਸ ਦੇ ਇਸ ਯਤਨ ਨੇ ਸਿਨੇਮਾ ਦੇ ਜਨਮ ਦੀ ਪ੍ਰਗਤੀ ਵਿਚ ਆਪਣਾ ਯੋਗਦਾਨ ਪਾਇਆ। ਸਿਨੇਮਾ ਦੀ ਖੋਜ ਵਿਚ ਇਕ ਹੋਰ ਕਦਮ ਦਾ ਵਾਧਾ ਕਰਦਿਆਂ 1888 ਵਿਚ ਮਸ਼ਹੂਰ ਡਾਕਟਰ ਏਟਿਏਨੇ –ਜੁਲਸ ਮਰਸੀ ਨੇ ਪੇਰੇ-ਜੁਲਸ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਜਿਹੇ ਕੈਮਰੇ ਦਾ ਨਿਰਮਾਣ ਕੀਤਾ ਜਿਸ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਸਿਰਫ ਇਕ ਸਕਿੰਟ ਵਿਚ ਕ੍ਰਮਵਾਰ ਵੀਹ ਚਿਤਰ ਖਿੱਚੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਸਨ। ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ਹੀ ਸੰਨ 1890 ਵਿਚ ਜਾਰਜ ਈਸਟਮੈਨ ਨੇ ਇਕ ਹੋਰ ਖੋਜ ਕੀਤੀ। ਪਹਿਲਾਂ ਕੈਮਰੇ ਵਿਚ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਰੀਲਾਂ ਅਤੇ 'ਪਾਜੇਟਿਵ' ਦੇ ਕਿਨਾਰਿਆਂ ਉੱਪਰ ਛੇਕ ਨਾ ਹੋਣ ਕਾਰਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਿਨੇਮਾ ਵਾਂਗ ਲੜੀਵਾਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਸੀ। ਸੋ ਜਾਰਜ ਈਸਟਮੈਨ ਨੇ ਇਸ ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਹੱਲ ਕਰਦੇ ਹੋਏ 'ਸੈਲੂਲਾਈਡ' ਦਾ ਵਪਾਰ ਕਰਨਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਦਿੱਤਾ। ਸੈਲੂਲਾਈਡ ਦੀ ਖੋਜ ਨਾਲ ਸਿਨੇਮਾ ਦੀ ਵਿਕਾਸ-ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਵਿਚ ਇਕ ਨਵਾਂ ਇਨਕਲਾਬ ਆ ਗਿਆ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਤੇਜੀ ਨਾਲ ਫਰਾਂਸ ਦੇ ਉਸ ਸਮੇਂ ਦੇ ਛੋਟੇ ਵੱਡੇ ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫਰਾਂ ਨੇ 'ਚਲਚਿੱਤਰ' ਨਿਰਮਾਣ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰਨੇ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਦਿੱਤੇ।

ਉਪਰੋਕਤ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਸਿਨੇਮਾ ਅਜਿਹੀ ਕਲਾ ਵਜੋਂ ਸਾਹਮਣੇ ਆਇਆ ਹੈ ਜਿਹੜਾ ਉਨ੍ਹੀਵੀਂ ਸਦੀ ਦੇ ਆਖਰੀ ਦਹਾਕੇ (1895) ਵਿਚ ਆਰੰਭ ਹੋ ਕੇ ਪੂਰੀ ਵੀਹਵੀਂ ਸਦੀ ਪਾਰ ਕਰਕੇ ਹੁਣ ਇਕੀਵੀਂ ਸਦੀ ਦੇ ਦੂਜੇ ਦਹਾਕੇ ਦੇ ਅੰਤਲੇ ਵਰ੍ਹੇ ਤਕ ਪਹੁੰਚਦਿਆਂ ਪੂਰੇ ਵਿਸ਼ਵ ਵਿਚ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਧ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਕਲਾ ਵਜੋਂ ਵਿਕਸਤ ਹੋ ਚੁੱਕਿਆ ਹੈ। ਇਸੇ ਲਈ ਸਿਨੇਮਾ ਦੀ ਵਿਧਾ ਨੂੰ ਸਮਝਣਾ

ਬਣਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਪਰਥਾਇ 'ਸਿਨੇਮਾ: ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀ ਤੇ ਵਿਧੀ' ਦੇ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਇਹ ਪਹਿਲਾਂ ਹੀ ਸਪਸ਼ਟ ਕੀਤਾ ਜਾ ਚੁੱਕਾ ਹੈ ਕਿ ਫ਼ਿਲਮ ਕਲਾ ਦਾ ਆਰੰਭ 1895 ਵਿਚ ਫਰਾਂਸ ਦੇ ਪੈਰਿਸ ਸ਼ਹਿਰ ਵਿਚ ਹੋਇਆ। ਇਸ ਦਾ ਆਰੰਭ ਅਗਸਟ ਅਤੇ ਲੁਈ ਨਾਮ ਦੇ ਫਰਾਂਸੀਸੀ 'ਲੁਮੀਏਰ ਭਰਾਵਾਂ' ਨੇ ਕੀਤਾ। 'ਇਨ੍ਹਾਂ ਪ੍ਰਯੋਗਾਂ ਦੀ ਕੜੀ ਵਿਚ ਹੀ ਲੁਈਸ ਲੁਮੀਏਰ ਨੇ 'ਲਿ ਅਰੋਜ਼ਰ ਅਰੋਜ਼' (L Arrosseur arrose) ਨਾਮਕ ਪ੍ਰਥਮ ਕਥਾ ਫ਼ਿਲਮ ਦਾ ਨਿਰਮਾਣ ਕਰਕੇ ਇਸ ਨੂੰ 22 ਮਾਰਚ, 1895 ਦੇ ਦਿਨ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਕੇ ਵਿਸ਼ਵ-ਸਿਨੇਮਾ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਨਵੀਂ ਕ੍ਰਾਂਤੀ ਦਾ ਸੂਤਰਪਾਤ ਕੀਤਾ।...ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੁਮੀਏਰ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਸਾਥੀ 'ਲੁਮੀਏਰ ਬ੍ਰਦਰਜ਼' ਦੇ ਨਾਮ ਨਾਲ ਚਰਚਿਤ ਹੋ ਗਏ'[11]। ਆਪਣੇ ਮੁਢਲੇ ਪ੍ਰਯੋਗਾਂ ਵਿਚ ਸਫਲਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ 'ਲੁਮੀਏਰ ਬ੍ਰਦਰਜ਼' ਨੇ ਚਲਚਿਤਰਾਂ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਯਥਾਰਥ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਦਾ ਮਨ ਬਣਾਇਆ। ਇਸ ਲੜੀ ਵਿਚ ਕਹਾਣੀ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਬਣਨ ਵਾਲੀ ਪਹਿਲੀ ਫ਼ਿਲਮ 'ਗਰੇਟ ਟਰੇਨ ਰਾਬਰੀ' ਸੀ ਜੋ 1903 ਵਿਚ ਬਣੀ। ਇਸ ਤੋਂ ਉਪਰੰਤ ਪੂਰੇ ਵਿਸ਼ਵ ਵਿਚ ਸਿਨੇਮਾ ਵਿਕਸਿਤ ਹੋਣ ਲੱਗਿਆ ਅਤੇ ਸਮੇਂ ਸਮੇਂ ਜਿਆਂ ਲੁਕ ਗੋਦਾਰ, ਗ੍ਰਿਫਿਥ ਪੁਡੋਵਕਿਨ, ਚਾਰਲੀ ਚੈਪਲਿਨ, ਜਾਰਜ ਮੇਲਿਏ, ਫ੍ਰਿਟਜ਼ ਲੈਂਜ, ਕਾਰਲ ਡ੍ਰੇਅਰ, ਆਰਸਨ ਵੇਲਸ, ਹਮਫ੍ਰੇ ਜੇਨਿੰਗਸ, ਕੁਰੋਸਾਵਾ, ਨਾਰਮਨ ਮੈਕਲੇਰਨ, ਬੇਸਿਲ ਰਾਈਟ, ਬਰਨ ਹਨਸਟ੍ਰਾ, ਮੋਨ ਅਮੁਰ, ਫੈਲਿਨੀ, ਸਤਿਆਜੀਤ ਰੇਅ ਆਦਿ ਪ੍ਰਬੁੱਧ ਫ਼ਿਲਮਸਾਜ਼ਾਂ ਨੇ ਵਿਸ਼ਵ ਸਿਨੇਮਾ ਨੂੰ ਨਵੀਆਂ ਬੁਲੰਦੀਆਂ 'ਤੇ ਪਹੁੰਚਾਇਆ।

ਆਰਥਿਕ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਲਾਗੂ ਹੋ ਚੁੱਕੀਆਂ ਨਿੱਜੀਕਰਨ, ਉਦਾਰੀਕਰਨ ਅਤੇ ਨਿਜੀਕਰਣ ਭਾਵ ਐਲ.ਪੀ.ਜੀ (ਲਿਬਰਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ, ਪ੍ਰਾਈਵੇਟਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ, ਗਲੋਬਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ) ਦੀਆਂ ਨੀਤੀਆਂ ਨੇ ਵਿਕਸਿਤ ਅਤੇ ਵਿਕਾਸ਼ਸ਼ੀਲ ਦੇਸ਼ਾਂ ਦੇ ਸਬੰਧਾਂ ਨੂੰ ਵੱਡੇ ਪੱਧਰ ਉੱਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਕੀਤਾ ਹੈ। ਸਮਕਾਲ ਵਿਚ ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਣ ਅਤੇ ਪੂੰਜੀ ਦੇ ਵਿਸ਼ਵਵਿਆਪੀਕਰਨ ਨੇ ਵਿਕਸਿਤ ਪੂੰਜੀਵਾਦੀ ਦੇਸ਼ਾਂ ਅਤੇ ਅਲਪ ਵਿਕਸਿਤ ਵਿਕਾਸ਼ਸ਼ੀਲ, ਗੱਲ ਕੀ ਹਰੇਕ ਦੇਸ਼ ਦੀ ਅਰਥ ਵਿਵਸਥਾ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਸਬੰਧਿਤ ਦੇਸ਼ਾਂ ਦੀ ਸਮਾਜਿਕ ਵਿਵਸਥਾ, ਸਭਿਆਚਾਰ, ਕਦਰਾਂ ਕੀਮਤਾਂ, ਜੀਵਨ ਪੱਧਰ, ਜੀਵਨ ਮੁੱਲ, ਧਾਰਮਿਕ, ਰਾਜਨੀਤਿਕ, ਪਰਿਵਾਰਿਕ ਸਬੰਧਾਂ ਨੂੰ ਵੱਡੇ ਪੱਧਰ ਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਅਤੇ ਤਬਦੀਲ ਕੀਤਾ ਹੈ। ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਦੀ ਇਸ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਸਰਮਾਏਦਾਰੀ ਢਾਂਚੇ ਦੀ ਮਜ਼ਬੂਤੀ ਅਤੇ ਵਿਰੋਧੀ ਧਿਰ ਦੀ ਕਮਜ਼ੋਰ ਅਵਸਥਾ ਹੋਰ ਜ਼ਿਆਦਾ ਗਤੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਆਵਾਜਾਈ, ਤਕਨੀਕੀ ਅਤੇ ਸੰਚਾਰ ਸਾਧਨਾਂ ਦੇ ਵਿਕਾਸ ਨੇ ਇਸ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਵਧੇਰੇ ਤੇਜ਼ ਅਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਬਣਾਇਆ ਹੈ। ਸਿੱਟੇ ਵਜੋਂ ਇੰਟਰਨੈਟ, ਮੋਬਾਇਲ ਫੋਨ, ਉਪਗ੍ਰਹਿ ਨੈਟਵਰਕ ਨਾਲ ਸਮੇਂ ਅਤੇ ਸਥਾਨ ਵਿਚਲੀ ਦੂਰੀ ਅਤੇ ਫਰਕ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਘਟਾ ਦਿੱਤਾ ਹੈ। ਇਕ ਸਥਾਨ ਤੋਂ ਦੂਜੇ ਸਥਾਨ ਤੇ ਪਹੁੰਚਣ ਅਤੇ ਸੰਪਰਕ ਸਥਾਪਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਬਹੁਤ ਘੱਟ ਸਮਾਂ ਖਰਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਦੇ ਇਸ ਸਮੁੱਚੇ ਵਰਤਾਰੇ ਨੂੰ ਨਿਮਨਲਿਖਿਤ ਟਿੱਪਣੀ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਰਾਹੀਂ ਸਮਝਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

> ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਦੇ ਦੌਰ ਵਿਚ ਵੱਖ ਵੱਖ ਦੇਸ਼ਾਂ ਦੇ ਲੋਕਾਂ ਵਿਚ ਸਬੰਧ ਵਧੇ ਹਨ। ਇਸ ਨਾਲ ਵੱਖ ਵੱਖ ਕਿਸਮ ਦੇ ਸਭਿਆਚਾਰਾਂ, ਕਦਰਾਂ ਕੀਮਤਾਂ, ਵਿਚਾਰਾਂ ਉੱਤੇ, ਰਹਿਣ ਸਹਿਣ ਦੇ ਤਰੀਕਆਂ ਵਿਚ ਕਾਫੀ ਨੇੜਤਾ ਆਈ ਹੈ। ਟੈਲੀਵਿਜ਼ਨ ਅਤੇ ਦੂਰ ਸੰਚਾਰ ਦੇ ਸਾਧਨਾਂ ਨੇ ਇਸ ਮੇਲ ਜੋਲ ਨੂੰ ਕਾਫੀ ਵਧਾਇਆ ਹੈ ਪਰ ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਨੇ ਸਭਿਆਚਾਰ ਨੂੰ ਇਕ ਆਰਥਿਕ ਵਸਤੂ ਬਣਾ ਕੇ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਵੇਚਿਆ ਅਤੇ ਖਰੀਦਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇੱਥੋਂ ਤੱਕ ਕਿ ਖੂਬਸੂਰਤੀ ਵੀ ਵੇਚੀ-ਖਰੀਦੀ ਜਾਣ ਲੱਗ ਪਈ ਹੈ। ਇਸ ਖਰੀਦ ਵਿਚ ਫ਼ਿਲਮਾਂ, ਸੰਗੀਤ, ਕਿਤਾਬਾਂ, ਟੂਰਿਜ਼ਮ ਅਤੇ ਕਲਾ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹਨ[12]।

ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਰੂਪੀ ਇਸ ਵਿਸ਼ਵ ਵਿਆਪੀ ਵਰਤਾਰੇ ਕਾਰਨ ਛੋਟੇ ਅਤੇ ਘੱਟ ਵਿਕਸਿਤ ਦੇਸ਼ਾਂ ਵਿਚ ਵੀ ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਵਰਤੋਂ ਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਅਤੇ ਰਹਿਣ ਸਹਿਣ ਵਿਚ ਬਰੈਂਡਿਡ ਵਸਤਾਂ ਦਾ ਉਪਭੋਗ ਕਰਨ ਦੀ ਰੁਚੀ ਪ੍ਰਬਲ ਹੋਈ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਸਾਰੇ ਪਰਿਵਰਤਨਾਂ ਦੇ ਸਿੱਟੇ ਵਜੋਂ ਜੀਵਨ ਮੁੱਲ ਵੀ ਬਦਲ ਰਹੇ ਹਨ। ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਦਾ ਇਹ ਪ੍ਰਵਾਹ ਅੱਜ ਵਿਕਸਿਤ ਦੇਸ਼ਾਂ ਵੱਲੋਂ ਆ ਕੇ ਵਿਕਾਸਸ਼ੀਲ ਦੇਸਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਮਸਲਨ 'ਅੱਜ ਅਮਰੀਕਾ ਦੀ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡੀ ਨਿਰਯਾਤ ਹਵਾਈ ਜਹਾਜ ਜਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਮੋਟਰਕਾਰਾਂ ਨਹੀਂ ਸਗੋਂ ਮਨੋਰੰਜਨ ਦੀਆਂ ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਅਤੇ ਟੀ.ਵੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਹਨ। 1997 ਵਿਚ ਹਾਲੀਵੁੱਡ ਦੀਆਂ ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਤੋਂ ਅਮਰੀਕਾ ਨੂੰ 3000 ਕਰੋੜ ਦੀ ਆਮਦਨੀ ਹੋਈ। 1998 ਵਿਚ ਇਕੱਲੀ 'ਟਾਈਟੈਨਿਕ' ਤੋਂ ਅਮਰੀਕਾ ਨੇ 180 ਕਰੋੜ ਡਾਲਰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ'[13]। ਇੰਜ ਇੱਕੀਵੀਂ ਸਦੀ ਵਿਚ ਵਿਚਰਦਿਆਂ 'ਸਮਕਾਲ' ਨੂੰ ਉਸ ਸਮੇਂ ਵਜੋਂ ਸਮਝਿਆ ਗਿਆ ਹੈ ਜੋ ਵੀਹਵੀਂ ਸਦੀ ਦੇ ਅੰਤਿਮ ਦਹਾਕੇ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਕੋਈ ਵੀ ਲੇਖਕ ਆਪਣੀ ਵਸਤੂ-ਸਥਿਤੀ ਨੂੰ ਖਿਲਾਅ ਵਿਚੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ। ਉਹ ਸਮਾਜਿਕ, ਧਾਰਮਿਕ, ਰਾਜਨੀਤਿਕ ਸਥਿਤੀਆਂ ਦੇ ਅੰਤਰ-ਵਿਰੋਧਾਂ ਵਿਚੋਂ ਹੀ ਕਿਸੇ ਨਾ ਕਿਸੇ ਕਲਾ-ਰੂਪ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਫ਼ਿਲਮ

ਦਾ ਨਿਰਦੇਸ਼ਕ ਵੀ ਆਪਣੀ ਫ਼ਿਲਮ ਦੀ ਸਕ੍ਰਿਪਟ ਲਈ ਸਿੱਧੇ ਅਸਿੱਧੇ ਢੰਗ ਨਾਲ ਸਮਾਜਿਕ, ਧਾਰਮਿਕ, ਆਰਥਿਕ ਅਤੇ ਰਾਜਨੀਤਿਕ ਸਰੋਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਕੇ ਵਿਭਿੰਨ ਵਿਚਾਰਧਾਰਾਵਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਕਲਾਤਮਕ ਸਿਰਜਣਾ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਵਰਤਦਾ ਹੈ। ਸਮਕਾਲ ਵਿਚ ਲੋਕਾਂ ਵਿਚ ਧਰਮ ਅਤੇ ਰਾਜਨੀਤੀ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਵਿਗਿਆਨ ਅਤੇ ਜਾਗਰੂਕਤਾ ਦੇ ਫਲਸਰੂਪ ਉਪਜੇ ਨਵੇਂ ਵਿਚਾਰਾਂ ਅਤੇ ਸਵਾਲਾਂ ਕਾਰਨ ਧਾਰਮਿਕ ਅਤੇ ਰਾਜਨੀਤਿਕ ਵਿਵਸਥਾਵਾਂ ਵਿਚ ਉਭਰੇ ਨਵੇਂ ਸਮੀਕਰਨਾਂ ਨੂੰ ਵੀ ਸਿਨੇਮਾ (ਲਾਈਫ ਆਫ ਪਾਈ, ਓ ਮਾਈ ਗਾੱਡ, ਪੀ.ਕੇ ਆਦਿ ਫ਼ਿਲਮਾਂ) ਰਾਹੀਂ ਅਭਿਵਿਅਕਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਇਉਂ ਪੂੰਜੀਵਾਦ, ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਅਤੇ ਸੰਚਾਰ ਦੇ ਸਾਧਨਾਂ ਨੇ ਜਿੱਥੇ ਸਮਾਜ ਅਤੇ ਮਨੁੱਖੀ ਵਿਹਾਰ ਨੂੰ ਸਕਾਰਾਤਮਕ ਨਜ਼ਰੀਏ ਤੋਂ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਕੀਤਾ ਹੈ ਉੱਥੇ ਸਮਾਜਿਕ ਵਿਹਾਰ ਅਤੇ ਸਮਾਜਿਕ ਵਿਵਸਥਾ ਨੂੰ ਨਕਾਰਾਤਮਕ ਤੌਰ ਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਕਰ ਕੇ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਪਰਿਸਥਿਤੀਆਂ ਦੇ ਸਨਮੁੱਖ ਵੀ ਲਿਆ ਖੜਾ ਕੀਤਾ ਹੈ। ਇਸ ਪਰਥਾਇ ਸਮਕਾਲ ਵਿਚ ਇਤਿਹਾਸ, ਪਰਵਾਸ, ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਅਤੇ ਸਮਕਾਲ ਦੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਸਕਾਰਾਤਮਕ ਅਤੇ ਨਕਾਰਾਤਮਕ ਪ੍ਰਭਾਵਾਂ ਦੇ ਫਲਸਰੂਪ ਉਪਜੀਆਂ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਦੇ ਸੰਦਰਭ ਵਿਚ ਫ਼ਿਲਮਸਾਜ਼ ਸਮਾਜਿਕ, ਰਾਜਨੀਤਿਕ, ਸਭਿਆਚਾਰਕ ਸਰੋਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਸਿਰਜਨਾਤਮਿਕਤਾ ਦੇ ਚੌਖਟੇ ਵਿਚ ਢਾਲ ਕੇ ਆਪਣੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ 'ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀ' ਰਾਹੀਂ ਫ਼ਿਲਮ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਉਪਯੁਕਤ 'ਵਿਧੀ' ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ 'ਸਿਨੇਮਾ' ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਪੇਸ਼ ਕਰਦਾ ਹੋਇਆਂ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ ਇਨ੍ਹਾਂ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਦੇ ਕਾਰਨਾਂ ਅਤੇ ਭਿਆਨਕ ਸਿੱਟਿਆਂ ਤੋਂ ਜਾਗਰੂਕ ਕਰਵਾ ਕੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੱਲ ਲਈ ਸੁਝਾਅ ਵੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਸਥਿਤੀਆਂ ਅਤੇ ਤਬਦੀਲੀ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਨ ਲਈ ਮਾਨਸਿਕ ਤੌਰ 'ਤੇ ਤਿਆਰ ਵੀ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਲੋਕਧਾਰਾਈ (ਹਾਲੀਵੁੱਡ ਦੀ ਫ਼ਿਲਮ the fast runner ਅਤੇ ਬਾਲੀਵੁੱਡ ਵਿਚ ਪ੍ਰੀਤ ਕਥਾਵਾਂ ਉੱਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਫ਼ਿਲਮਾਂ, 'ਹੀਰ ਰਾਂਝਾ', 'ਸੋਹਣੀ ਮਹੀਂਵਾਲ' ਆਦਿ) ਅਤੇ ਮਿਥਿਹਾਸਿਕ ਫੈਂਟੇਸੀ (ਹਾਲੀਵੁੱਡ ਵਿਚ '2001: A space odyssey, silence of the lamb, the loin king ਅਤੇ ਬਾਲੀਵੁੱਡ ਵਿਚ ਕੀਚਕ ਵਧਮ, ਮਹਾਂਭਾਰਤ, ਵਿਦੇਸ਼-ਹੈਵਨ ਆਨ ਅਰਥ) ਆਦਿ ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਮਿਲਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਹੜੀਆਂ ਉਪਰੋਕਤ ਵਰਤਾਰੇ ਨੂੰ ਪ੍ਰਤੀਕਾਤਮਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਪੇਸ਼ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਸੇ ਕੜੀ ਵਿਚ ਅੱਜ ਸਿਨੇਮਾ ਸਮਾਜਿਕ ਵਿਸ਼ਿਆਂ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਮਾਨਸਿਕ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ ਰੋਗਾਂ ਉੱਤੇ ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਬਣਾ ਕੇ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਸਾਹਮਣੇ ਪੇਸ਼ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਜਿਵੇਂ 'ਬਰਫੀ' (ਆਟਿਜ਼ਮ) 'ਤਾਰੇ ਜ਼ਮੀਨ ਪਰ' (ਡਿਸਲੇਕਸਿਆ) 'ਵੋ ਲਮਹੇਂ' (ਸਿਜ਼ੋਫਰੇਨਿਆ) 'ਕਾਰਤਿਕ ਕਾਲਿੰਗ ਕਾਰਤਿਕ' (ਮੈਟਾਮੋਰਫੋਸਜ਼) 'ਹਿਚਕੀ' (ਟਵਿਸਟ ਸਿੰਡਰੋਮ) 'ਗੁਜਾਰਿਸ਼' (ਪੈਰੇਲਾਈਜ਼), 'ਪਾ' (ਪ੍ਰੋਗੇਰੀਆ) ਆਦਿ। ਇਹ ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਸਰੀਰਕ ਅਤੇ ਮਾਨਸਿਕ ਰੋਗਾਂ ਵੱਲ ਸਿਰਫ਼ ਧਿਆਨ ਹੀ ਆਕਰਸ਼ਿਤ ਨਹੀਂ ਕਰਦੀਆਂ ਸਗੋਂ ਕਥਾ-ਵਸਤੂ ਰਾਹੀਂ ਉਪਯੁਕਤ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਸਮਝਣ ਲਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ 'ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀ' ਦਾ ਸੰਚਾਰ ਵੀ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਅੱਜ ਹਾਲੀਵੁੱਡ ਵਿਚ 'ਆਫਟਰ ਅਰਥ', 'ਅਵਤਾਰ', 'ਦ ਗਾਰਡੀਅਨ ਆਫ ਗਲੈਕਸੀ' ਅਤੇ ਬਾਲੀਵੁੱਡ ਵਿਚ 'ਕੋਈ ਮਿਲ ਗਿਆ', 'ਜੋਕਰ', 'ਰੋਬੋਟ' ਆਦਿ ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਵਿਚ ਵਿਗਿਆਨਕ ਕਲਪਨਾ ਨੂੰ ਸਮਕਾਲੀ ਸਮਾਜ ਦੇ ਵਰਤਮਾਨ ਪ੍ਰਸੰਗਾਂ ਨਾਲ ਜੋੜ ਕੇ ਮਨੁੱਖੀ ਸਮਾਜ ਅਤੇ ਇਸ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਹਰੇਕ ਪਹਿਲੂ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਸਰੋਕਾਰਾਂ ਦੀ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਫ਼ਿਲਮੀ-ਕ੍ਰਿਤਾਂ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ।

ਟਿੱਪਣੀਆਂ ਅਤੇ ਹਵਾਲੇ

1. The Encyclopaedia Britannica, vol.1, 1978, p18
2. Ibid, p 594
3. ਉਧਰਿਤ : ਡਾ. ਸ਼ਿਵਾਨੀ ਮਾਤਨਹੇਲੀਆ, 'ਲਲਿਤ ਕਲਾਵਾਂ ਵਿਚ ਸੰਗੀਤ ਦਾ ਸਥਾਨ', ਅਲੰਕਾਰ ਸਿੰਘ (ਅਨੁ. ਤੇ ਸੰਪਾ.), ਹਿੰਦੁਸਤਾਨੀ ਸੰਗੀਤ: ਵਿਭਿੰਨ ਪਰਿਪੇਖ, ਗਰੇਸ਼ੀਅਸ਼ ਬੁਕਸ, ਪਟਿਆਲਾ, 2009, ਪੰਨਾ 12-13
4. James Monaco, How To Read A Film, Oxford University press 197, new York, p 22
5. Ibid p23
6. https://en.wikipedia.org.sophia.29-05-2018, 12:37 pm
7. James Monaco, How To Read A Film, Oxford University press 197, new York, p 232

8. pRsUn isnhw, BwrqIX isnymw...eyk AnMq Xwqrw, ntrwj pRkwSn, id`lI, 2006pMnw-16
9. auhI, pMnw 67-68
10. auhI, pMnw 15
11. ਮਨਦੀਪ ਸਿੰਘ ਸਿੱਧੂ, ਪੰਜਾਬੀ ਸਿਨੇਮਾ ਦਾ ਸਚਿੱਤਰ ਇਤਿਹਾਸ 1935-1985, ਗੁਰਮਿਹਰ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ, ਪਟਿਆਲਾ, 2019
12. ਲਲਿਤ ਸਤੀ, 'ਲਗਾਨ' ਅਤੇ 'ਗ਼ਦਰ' ਹਿੰਦੀ ਸਿਨੇਮਾ ਦੀ ਇਤਿਹਾਸ ਯਾਤਰਾ', ਗੁਰਜਸਵਿੰਦਰ ਸਿੰਘ (ਸੰਪਾ. ਅਤੇ ਅਨੁ.), ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਦਾ ਪ੍ਰਵਚਨ (ਆਰਥਿਕ, ਰਾਜਸੀ ਅਤੇ ਸਭਿਆਚਾਰਕ ਪਰਿਪੇਖ), ਚੇਤਨਾ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨ, ਲੁਧਿਆਣਾ, 2006, ਪੰਨਾ 202
13. pRsUn isnhw, BwrqIX isnymw...eyk AnMq Xwqrw, ntrwj pRkwSn, id`lI, 2006pMnw-85
14. ਲਲਿਤ ਸਤੀ, 'ਲਗਾਨ' ਅਤੇ 'ਗ਼ਦਰ' ਹਿੰਦੀ ਸਿਨੇਮਾ ਦੀ ਇਤਿਹਾਸ ਯਾਤਰਾ', ਗੁਰਜਸਵਿੰਦਰ ਸਿੰਘ (ਸੰਪਾ. ਅਤੇ ਅਨੁ.), ਵਿਸ਼ਵੀਕਰਨ ਦਾ ਪ੍ਰਵਚਨ (ਆਰਥਿਕ, ਰਾਜਸੀ ਅਤੇ ਸਭਿਆਚਾਰਕ ਪਰਿਪੇਖ), ਚੇਤਨਾ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨ, ਲੁਧਿਆਣਾ, 2006, ਪੰਨਾ 36
15. ਉਹੀ