

4 Kings ทวิภาค: ตระกูลอาชญากรรม ความพ่ายแพ้ และชายแก้แค้นลุ่มน้ำเจ้าพระยา

4 Kings I & II: Crime Genre, Defeat and Straight Men of Chao

Phraya River Basin

วิโรจน์ สุธธิสีมา¹

¹ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บทคัดย่อ

4 Kings ทวิภาค: ตระกูลอาชญากรรม ความพ่ายแพ้ และชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยา

บทความนี้วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings (พ.ศ.2564) และ 4 Kings II (พ.ศ.2566) โดยใช้กรอบความคิดของตระกูลภาพยนตร์ ผ่านการวิเคราะห์ขอบการเล่าเรื่องซึ่งรวมตัวกันกลายเป็นสูตรในการนำเสนอ องค์ประกอบภายใต้สูตรดังกล่าว 2 ประการใหญ่คือ 1) องค์ประกอบภายใน อันได้แก่ บรรยากาศของเรื่อง เนื้อหาเรื่องราว และตัวละคร 2) บริบทภายนอก อันได้แก่ อุดมการณ์ตามบริบททางสังคม สิ่งที่ค้นพบได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะทางตระกูลภาพยนตร์แบบอาชญากรรม (crime) โดยใช้แนวทางแบบสหายร่วมรบ (brother in arms) มากกว่าเป็นแนวทางแก๊งสเตอร์ตามที่มักจะเข้าใจกัน ดังนั้นประเด็นมิตรภาพในหมู่คนชั้นล่างจึงกลายเป็นส่วนสำคัญมากกว่าจะเป็นความน่าหลงใหลในทรัพย์สินและความเป็นองค์กรอาชญากรรม ทำให้อุดมการณ์ของตัวละครในภาพยนตร์จึงเป็นในแบบฉบับของชายผู้พ่ายแพ้ตามไปด้วย นอกจากนี้ยังสะท้อนภาพลักษณ์ความเป็นชายในเรื่องซึ่งเป็นชายผู้ตกเป็นเบื่องล่างและคนชายขอบผสมผสานกัน

คำสำคัญ: ตระกูลภาพยนตร์ ความพ่ายแพ้ ความเป็นชาย ภาพยนตร์ไทย

ABSTRACT

4 Kings I & II: Crime Genre, Defeat and Straight Men of Chao Phraya River Basin

This article analyses the films 4 Kings (2021) and 4 Kings II (2023) through the lens of film genre theory. By examining the conventions and formulas that define a particular genre, elements to analyse are: 1) Internal elements such as atmosphere, story and characters 2) Contexts which is ideology. This study finds that 4 Kings aligns more closely with the crime genre's "brother in arms" subgenre rather than the traditional gangster film. Consequently, the films prioritize themes of friendship among the lower class over the typical fascination with wealth and organized crime. This shift results in characters who embody the ideals of the underdog, reflecting a marginalized masculinity.

Keywords: *film genre, defeat, masculinity, Thai cinema*

เกริ่นนำ

ภาพยนตร์ไทยเรื่อง 4 Kings และ 4 Kings 2 หรือเรียกรวมกันทั้งสองภาคว่า 4 Kings ทวิภาค ดำเนินงานสร้างโดยบริษัทเนรมิตรหนังฟิล์มและกำกับ-หนัง โดยมี พุฒิพงษ์ นาคทอง เป็นผู้กำกับ นับว่าเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชมชาวไทยเมื่อพิจารณาจากภาคแรก 4 kings (เข้าฉายครั้งแรกเมื่อพ.ศ.2564) ทำรายได้มากกว่า 160 ล้านบาท (Thailand Box Office 2565) และ 4 Kings 2 (เข้าฉายครั้งแรกเมื่อพ.ศ.2566) ทำรายได้มากกว่า 230 ล้านบาท (Thailand Box Office 2567) นอกจากนี้ยังได้รับรางวัลทางด้านการแสดงจากสถาบันมีชื่อเสียงในไทยอย่าง รางวัลสุพรรณหงส์ และ รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง ทั้งสองภาคอีกด้วย

ปรากฏการณ์อันสืบเนื่องจากการเข้าฉายของ 4 Kings ทั้งสองภาคดังกล่าวทำให้เกิดกระแสการกล่าวถึงตัวเนื้อหาที่เกี่ยวกับนักเรียนอาชีวะสายช่าง (นักเรียนช่างกล) ในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1990 หรือประมาณ พ.ศ. 2533-2542 ผ่านความคิดการสะท้อนภาพความเป็นจริงทางสังคม ทั้งในแง่ของการหลงผิด การสร้างความรุนแรง และความสูญเสีย ก่อนจะนำมาซึ่งการสำนึกผิดและอยากแก้ไขในภายหลัง อย่างไรก็ตาม บทความนี้จะกล่าวถึง 4 Kings ทวิภาค ผ่านแนวทางของตระกูลภาพยนตร์แนวอาชญากรรม (crime) ซึ่งมีพิภักต์ของความเป็นตระกูลภาพยนตร์อันละเอียดซับซ้อน จากนั้นจะได้เผยให้เห็นถึงโครงสร้างของอุดมการณ์ต่าง ๆ ที่ฝังอยู่ในภาพยนตร์แนวทางดังกล่าว ซึ่งคุณประโยชน์ประการสำคัญของการวิเคราะห์ดังกล่าวคือสามารถอธิบายสาเหตุที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการยอมรับจากทั้งผู้ชมและสถาบันทางภาพยนตร์ผ่านกลวิธีการนำเสนอ และยังสะท้อนลักษณะเฉพาะความเป็นไทยและความเป็นชายไทยในบริบทของกรณีศึกษาอีกด้วย

สำนักตระกูลศึกษา (Genre Studies) ในภาพยนตร์

ร่องรอยของสำนักคิดตระกูลศึกษา (Genre Studies) ในทางศิลปะและวัฒนธรรมสามารถสืบย้อนกลับไปได้ถึงการแบ่งประเภทของละครเวทีโดยอริสโตเติล ในยุคหลายพันปีก่อนหน้านี้ เช่นการแบ่งแนวทางการนำเสนอออกเป็น สุขนาวกรรม โศกนาฏกรรม และเมโลดราม่า แต่ส่วนที่นับว่าก่อรูปอย่างชัดเจนจนกลายเป็นรากฐานของการศึกษาเชิงตระกูลสมัยใหม่ในทางภาพยนตร์ คือปรากฏการณ์แบ่งสายของศาสตร์ภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1950 เมื่อภาพยนตร์จากฟากฝั่งยุโรปได้ถูกเชิดชูผ่านการทำงานแบบศิลปะของผู้กำกับที่มีความเป็นแบบฉบับของตนเองจนเกิดความเฟื่องฟูของแนวคิดประพันธ์กร (Auteur) ส่วนฟากฝั่งอเมริกามีความหลากหลายหลอมรวมกันทั้งเทคโนโลยี ศิลปะและการค้า จนเกิดสูตรสำเร็จของการสร้างในฐานะอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปแบบของสูตรเดียวกันจะมีภาพรวมของการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันจนกลายเป็นตระกูลภาพยนตร์ (Genre) (วิโรจน์ สุทธิสีมา 2565)

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาพัฒนาการของแนวคิดสำนักตระกูลด้านภาพยนตร์ จะพบนักคิดคนสำคัญ ได้แก่ Andrew Tudor ซึ่งอธิบายความเป็นตระกูลภาพยนตร์กับการวิเคราะห์ ดังปรากฏใน Film Genre: Theory and Criticism (1973) ลำดับถัดมาคือ Arthur Asa Berger ซึ่งสร้างเกณฑ์การวิเคราะห์และวิธีการจัดหมวดหมู่ภาพยนตร์ ดังปรากฏใน Popular Culture Genres (1992) และ Steve Neale ซึ่งเน้นย้ำถึงสูตรการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จากฮอลลีวูด และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเล่าเรื่องเป็นสูตรสำเร็จในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ดังอ่านได้จาก Genre and Hollywood (2000) นอกจากนี้ในบรรดางานศึกษาด้านตระกูลรุ่นใหม่ ยังควรรวมผลงานของ Eric Williams ซึ่งสร้างหลักเกณฑ์สำหรับวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ร่วมสมัยผ่านลำดับขั้นตอนของตระกูลใหญ่ไปหาตระกูลเล็ก ดังตีพิมพ์ใน The Screenwriter

Taxonomy (2017)

สำหรับแนวความคิดเรื่องตระกูลภาพยนตร์ในไทย ขอเริ่มด้วยกรอบความคิดเชิงทฤษฎีภาพยนตร์ในเชิงการจัดกลุ่มของ กำจร หลุยยะพงศ์ (2556) ซึ่งนำเสนอว่าทฤษฎีในการวิเคราะห์ภาพยนตร์อาจแบ่งออกได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มทฤษฎีตัวบท (textual analysis) ซึ่งสนใจการศึกษาเนื้อหาและรูปแบบในภาพยนตร์ 2) กลุ่มทฤษฎีบริบท (contextual analysis) ซึ่งสนใจบริบทห้อมล้อมภาพยนตร์ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ไปจนถึงการหลอมเอาตัวบทและบริบทมาศึกษาคู่ขนานกัน และ 3) กลุ่มทฤษฎีผู้รับสาร (audience analysis) ซึ่งสนใจตัวของผู้ชมภาพยนตร์

กล่าวสำหรับกลุ่มที่สองอันได้แก่ กลุ่มทฤษฎีบริบท นั้น เมื่อแยกย่อยลงไปอาจพิจารณาได้ 3 ด้าน คือ การศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์และปัจจัยเศรษฐกิจ การศึกษาการประกอบสร้างความหมายและอุดมการณ์ในภาพยนตร์ตามสำนักมาร์กซิสต์และวัฒนธรรมศึกษา และการศึกษากลุ่มภาพยนตร์ตามสำนักตระกูลศึกษาและสำนักประพันธ์กร

ดังที่กล่าวไปจะพบว่า หมวดหมู่ของสำนักคิดตระกูลศึกษาดังอยู่บนแนวคิดของการจัดกลุ่มภาพยนตร์ ที่เน้นความเป็นเนื้อหาภายในและบริบทภายนอกมาผสมกันภายใต้ร่มเงาของกลุ่มทฤษฎีบริบท เมื่อลงรายละเอียดจะพบว่าการวิเคราะห์ภาพยนตร์จะอยู่ที่การจัดแบ่งสิ่งที่ เป็นชนบเดียวกัน (convention) ประกอบด้วย องค์ประกอบภายใน อันได้แก่ ส่วนประกอบในฉาก เทคนิคทางภาพยนตร์ การเล่าเรื่อง และบริบทภายนอก อันได้แก่ อุดมการณ์ สังคมวัฒนธรรม ยุคสมัย ทั้งหมดถ้ามีความคล้ายหรือเหมือนกันก็จะนับว่าอยู่ในตระกูลเดียวกันได้ ขณะเดียวกันส่วนที่นับว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์อันจะนำพาสิ่งแปลกใหม่ให้เกิดภายใต้ชนบซ้ำกันภายในหมวดหมู่หนึ่ง ๆ คือการคิดค้นใหม่ (invention) ดังเช่นการใส่องค์ประกอบแปลกใหม่หรือการ

ผสมผสานข้ามสายพันธุ์ จนกลายเป็นตระกูลภาพยนตร์ใหม่ หรือตระกูลภาพยนตร์แบบลูกผสม เป็นต้น (วิโรจน์ สุทธิสีมา 2565)

เมื่อกล่าวถึงภาพยนตร์เรื่อง 4Kings ทั้งสองภาค จะพบว่าส่วนที่เป็นสูตรสำเร็จ การเล่าเรื่องได้แก่ องค์ประกอบภายใน มีตัวละครเป็นนักเรียนชายสายอาชีพ ปรากฏตัวพร้อมเครื่องแบบสถาบัน มีอาวุธพกพาเป็นของตนเอง ถูกนำเสนอด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์หลากหลายซึ่งถูกใช้งานตามวัตถุประสงค์การเล่าเรื่อง ทั้งในแง่ของความรู้สึกเหิมของฉากการตะลุมบอน หรือความรันทดหุดูyamที่ได้พบกับปัญหาครอบครัว ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องไปตามสูตรสำเร็จการเล่าเรื่องว่าจะต้องมีการปูพื้นถึงครอบครัวของตัวละคร บรรยายความสัมพันธ์ระหว่างผองเพื่อน ซ้ำมูลเหตุแห่งความอาฆาตพยาบาทกับกลุ่มอื่น และฉากสำคัญอย่างการยกพวกตีกันในที่สาธารณะ

ขณะที่บริบทภายนอก คือการสะท้อนถึงอุดมการณ์ความรักที่มีต่อพวกพ้อง ไปพร้อมกับการแสวงหาอิสรภาพภายใต้ข้อจำกัดทางสังคมและเศรษฐกิจ ในยุคสมัยช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการพังทลายครั้งใหญ่ในเชิงโครงสร้างทางเศรษฐกิจของสังคมไทย (ก่อนวิกฤตการณ์ต้มยำกุ้ง พ.ศ.2540) ในขณะเดียวกัน เมื่อสร้างพิกัดทางด้านตระกูลให้คมชัดมากขึ้นจะพบว่าภาพยนตร์อย่าง 4Kings ได้ก่อรูปทางอุดมการณ์ ความคิดและความหมายซ่อนเร้นที่น่าสนใจเอาไว้ และยังรวมถึงการเพิ่มส่วนที่นับว่าแปลกใหม่ในฐานะภาพยนตร์แนวอาชญากรรม อันได้แก่ การปรับเปลี่ยนแนวทางอาชญากรรมในแบบอเมริกันมาสู่คุณลักษณะอาชญากรรมแบบไทย ดังจะได้วิเคราะห์ตามแนวทางตระกูลศึกษาต่อไป

ตระกูลอาชญากรรม: จากระถนุสุรเมธ

ภาพยนตร์เรื่อง 4Kings ภาคแรกเล่าเรื่องราวในปีพ.ศ.2538 ผ่านมุมมองของ บิลลี่ ซึ่งเป็นสมาชิกของกลุ่มนักเรียนช่างกลชื่อดัง โดยในยุคดังกล่าวหรือยุค '90 นับว่า

มี 4 สถาบันซึ่งมีชื่อเสียงเรื่องการรวมกลุ่มศิรินพินแห่งกัน ได้แก่ อินทราชีวศึกษา ช่างกลบูรณพนธ์ เทคโนโลยีประชาชล และกนกอาชีวะ ความโด่งดังทำให้ได้รับการขนานนามว่า 4 คิงส์ ตัวละครหลักอย่างบิลลีได้รับการปูพื้นว่าทางบ้านมีปัญหาเนื่องจากคุณแม่แต่งงานใหม่และทำให้เขาถูกรังเกียจจากพ่อเลี้ยง และการเลือกเรียนในทางอาชีวะก็ยิ่งทำให้ถูกมองในเชิงดูหมิ่นเหยียดหยาม จึงเป็นเหตุให้เลือกเตร็ดเตร่ไปกับเพื่อน ๆ ในสถาบัน อาทิ ดา และ รูแปง โดยตัวของดำนันก็มีปัญหาส่วนตัวเนื่องจากทำแฟนสาวที่ยังเรียนอยู่ชั้นมัธยมตั้งครรรค์โดยที่พ่อของฝ่ายหญิงไม่ยอมรับในตัวเขาและอยากให้ยุติการตั้งครรรค์เพื่อจบสิ้นปัญหาทั้งหมด

กลุ่มนักเรียนช่างสร้างปัญหาร่วมกันนั้นคือการทะเลาะเบาะแว้งกับนักเรียนอาชีวะจากสถาบันอื่น ซึ่งในภาพยนตร์ได้แนะนำให้รู้จักบางส่วนที่มีความสำคัญต่อเรื่อง เช่น โอ้ กับ มด จากเทคโนโลยีประชาชล และ เอก จากช่างกลบูรณพนธ์ การพบปะของตัวละครต่างสถาบันมักจะลงเอยด้วยการทะเลาะวิวาท อย่างไรก็ตาม การได้เข้าไปใช้ชีวิตร่วมกันในสถานพินิจสำหรับเยาวชนก็ทำให้เกิดมุมมองที่เปลี่ยนแปลงไป แต่สุดท้ายแล้ว กลุ่มนักเรียนช่างยังยึดมั่นในศักดิ์ศรีของสถาบันตนเองและพร้อมจะก่อคดีวิวาทได้ในงานชุมนุมรวมตัวกันดังเช่นคอนเสิร์ตของศิลปินชื่อดัง โดยมีตัวละครอีกกลุ่มที่เข้ามาเป็นมือที่สามในหลายสถานการณ์คือ ยาท ซึ่งไม่ได้เรียนหนังสือเหมือนคนอื่น และเลือกใช้ชีวิตเป็นอันธพาลค้ายาเสพติดในชุมชน

สำหรับภาคสองเล่าเรื่องในช่วงเวลาใกล้เคียงกับภาคแรก โดยเปลี่ยนมุมมองมายังตัวละครนักเรียนช่างอีกกลุ่ม ได้แก่ บ่าง จากกนกอาชีวะ ซึ่งพื้นฐานครอบครัวไม่ดีนัก เขาอาศัยอยู่ในละแวกชุมชนแออัด โดยมีพี่สาวเปิดร้านทำผมและเป็นผู้ค้ายาเสพติดรายย่อย บ่างเป็นคนรักเพื่อนและอยากแก้แค้นให้เพื่อนที่โดนทำร้ายจนบาดเจ็บปางตาย ขณะเดียวกันเขาก็มีความสัมพันธ์แบบกินแหนงแคลงใจกับเพื่อนที่ไม่ได้รับการศึกษาอย่าง ยาท ซึ่งฝ่ายหลังแม้จะมีภาพลักษณ์น่าหวาดกลัวในสายตาคน

อื่นและมักจะหาทางเล่นงานนักเรียนช่างกลเมื่อมีโอกาส แต่เบื้องหลังนั้นยาที่ต้องคอยดูแลคนตาที่เป็นอัมพาตอันสืบเนื่องมาจากโรคหัดคหิดลของเด็กรุ่นช่างกลในอดีต สภาพชีวิตน่าหดหู่ดังกล่าวตรงกันข้ามกับ รก จากช่างกลบูรณพจน์ซึ่งทางบ้านค่อนข้างมีฐานะ อย่างไรก็ตาม ตัวเขาก็มักมีปัญหาเนื่องจากพ่อแม่ต่างไม่เคยพอใจลูกชายที่เลือกเรียนสายช่างและมักก่อเรื่องราวสร้างปัญหา ภาพยนตร์สะท้อนภาวะส่วนเกินทางสังคมของตัวละคร และแทบทั้งหมดเลือกทางออกเฉพาะหน้าของชีวิตด้วยการใช้ความรุนแรง

ภาพการรวมกลุ่มของคนหนุ่มซึ่งแปลงสถานที่สาธารณะให้กลายเป็นสนามรบ อาจทำให้กลุ่มผู้ชม 4 Kings ทั้งสองภาคได้ระลึกลย้อนถึงภาพยนตร์ไทยในแนวทางใกล้เคียงกันอย่าง 2499 อันธพาลครองเมือง (พ.ศ.2540) และ อันธพาล (พ.ศ.2555) ในสถานะของภาพยนตร์ที่มีคนวัยหนุ่มสร้างกลุ่มพวกฟ้องอย่างผิดกฎหมาย แสวงหาอำนาจบารมีในทางที่ไม่ถูกต้อง และใช้ความรุนแรงเพื่อกำราบกลุ่มอื่น หรือที่อาจเรียกว่าเป็นการสร้าง “แก๊ง” (gang) ซึ่งเข้ากับคุณลักษณะภาพยนตร์แบบแก๊งสเตอร์ (gangsters) ทั้งนี้หากพิจารณาอย่างผิวเผิน ภาพยนตร์ที่มีการแบ่งฝักฝ่ายของคนสองกลุ่ม และใช้วิธีการนอกกฎหมายห้าหั่นกันโดยมีความรุนแรงเป็นศูนย์กลาง มักจะถูกเรียกเหมารวมว่าเป็นภาพยนตร์แบบแก๊งสเตอร์ได้โดยง่ายเช่นกัน

ตามแนวคิดของ กฤษดา เกิดดี (2541) ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ มีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอเมริกันในยุคคริสต์ทศวรรษที่ 1920 ซึ่งเป็นยุคที่มีการลักลอบค้าของเถื่อน เกิดความเฟื่องฟูของขบวนการอาชญากรรม และปมเงื่อนไขความขัดแย้งก็ทำให้เกิดความรุนแรงระหว่างกลุ่มตามมา ทั้งนี้สาระสำคัญคือการนำเสนอเรื่องราวของผู้มีอิทธิพลในโลกมืด คุณลักษณะดังกล่าวทำให้องค์ประกอบทางกายภาพที่มักจะพบเห็นจากภาพยนตร์ลักษณะนี้คือ พระเอก (ผู้ร้าย) ที่มีลักษณะเป็นมาเฟียหรือผู้มีอิทธิพลโดยไม่ชอบในสังคม มีวิถีชีวิตเหนือกว่าคนทั่วไปด้วยเสื้อผ้าชั้น

ดี รยนต์หรรราคาแพง ตีพิมพ์ในสถานที่ที่มีระดับ โดยคนเหล่านี้มีอุดมการณ์ความคิดต่อต้านอำนาจของรัฐบาลและกฎหมาย ภาพยนตร์ซึ่งมักถูกอ้างถึงเสมอได้แก่ Public Enemy (1931) และ The Godfather (1972)

ในกรณีของไทย ภาพยนตร์ที่ถูกจำกัดความเป็นแนวแก๊งสเตอร์ถูกนำมาใช้ในการศึกษาของ ชีระพล ศิริทัพบ (2565) ในงานศึกษาเรื่อง “ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย: การประกอบสร้างความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” ได้แก่ เด็กเสเพล (2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก๋หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ทำชน (2552) มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) อย่างไรก็ตาม งานศึกษาของชีระพลมุ่งเน้นไปยังการให้คำนิยามตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์แบบกว้างโดยเน้นลักษณะของการแบ่งฝักฝ่ายตัวละคร พฤติกรรมที่เป็นอันธพาล และการสะสมปัญหาด้วยความรุนแรง ในวัตถุประสงค์ของการศึกษาให้ความสำคัญกับการประกอบสร้างความหมายที่เกี่ยวกับตัวละคร ด้วยแนวคิดวิเคราะห์ผู้รับสารตามแบบวัฒนธรรมศึกษาเป็นหลัก

หากมุ่งเน้นพิจารณาโดยให้น้ำหนักกับแนวทางแบบตระกูลศึกษา (Genre Studies) จะทำให้เกิดกรอบความคิดในการนิยามและวิเคราะห์ภาพยนตร์อีกลักษณะเริ่มจากแนวทางการนิยามตระกูลโดยพิจารณาจากมิติทางประวัติศาสตร์และการสืบต่อสายธารแห่งเนื้อเรื่องมาจนถึงปัจจุบัน Thompson & Bordwell (2003) ให้ความเห็นว่าภาพยนตร์แก๊งสเตอร์เชื่อมโยงกับปัญหาสังคม อธิบายความคือการเกิดขึ้นของอันธพาลและพฤติกรรมนอกกฎหมายคือปัญหาสังคม โดยโครงเรื่องมักจะมุ่งเน้นไปยังการเล่าเส้นทางก้าวขึ้นสู่อำนาจของเหล่าอาชญากรและการตัดสินใจปัญหาด้วยความรุนแรง อย่างไรก็ตาม ส่วนที่นับว่าน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งคือแม้ว่าผู้เขียนจะมองว่าบทสรุปของตัวละครมักจะทำให้เห็นถึงการสั่งสอนทางศีลธรรม เช่น ตัวละครผู้ร้ายมักจะตายตอนจบ แต่ในความคิดเห็นของ Mitchell (1986) กลับเสนอว่าบท

เรียนทางศิลปกรรมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ของอเมริกันนั้นมึนยยะที่กำวม ไม่ได้มีความชัดเจนในแบบทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่วเสมอไป ซึ่งทัศนคติของ Mitchell ทำให้เกิดมุมมองพิจารณาภาพยนตร์แนวทางดังกล่าวว่ามีลักษณะซับซ้อนและสามารถแตกแขนงออกไปได้หลายแนวทาง เช่นเดียวกับภาพยนตร์ซึ่งแม้ดูราวกับว่าอยู่ในเครือข่ายแก๊งสเตอร์อย่าง 4 Kings ทวีภาค ก็ยังตกอยู่ในอาณาบริเวณที่น่าตรวจสอบใหม่อย่างยิ่งว่ามีสถานภาพด้านตระกูลในทางวิชาการอย่างไร

ความน่าสนใจในอัตลักษณ์ของตระกูลแก๊งสเตอร์ ยังปรากฏในงานเขียนชื่อดังด้านตระกูลศึกษากับภาพยนตร์ของ Steve Neale (2000) เนื่องจากในหมวดหมู่ของภาพยนตร์ตระกูลหลัก (major genres) ได้ระบุให้ gangster films อยู่ในร่มเงาของภาพยนตร์ที่เรียกว่า contemporary crime (ภาพยนตร์แนวอาชญากรรมร่วมสมัย) ส่วนตัวภาพยนตร์แก๊งสเตอร์เองอาจถูกเรียกและนิยามได้หลายอย่าง เช่น เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับโจรและผู้ร้าย (cops and robbers) หรือกระทั่งเป็นแนวมาเฟีย (the mafia) ซึ่งต่างก็สะท้อนเนื้อหาและอุดมการณ์ที่แตกต่างกันออกไปในแบบของตนเอง

ดังที่ได้กล่าวมา ความสำคัญของพิกัดด้านตระกูลภาพยนตร์ของ 4 Kings ทวีภาค จึงมีความสำคัญเนื่องจากแต่ละตระกูลภาพยนตร์ไม่ได้มีเพียงลักษณะทางกายภาพที่เหมือนหรือคล้ายกัน เช่น ตัวละครเอก ตัวละครสมทบ ตัวละครร้าย การกิจสถานที่เกิดเหตุ ฯลฯ หากแต่ยังมีสิ่งที่เรียกว่าอุดมการณ์ของตระกูลภาพยนตร์นั้นๆ ผีแผ่เข้าไปด้วย เช่น ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (science fiction) มักจะแฝงแนวคิดความก้าวหน้าของมนุษยชาติและการเอาชนะขีดจำกัดตามธรรมชาติดั้งเดิม หรือภาพยนตร์แนวกบฏเบิกตะวันตก (western) มักจะแฝงแนวคิดการสร้างชาติอเมริกาและการจัดระเบียบประเทศ เป็นต้น (วิโรจน์ สุทธิสีมา 2565) เมื่อเป็นเช่นนี้หากภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings ทั้งสองภาคอาจถูกตีความหรือเน้นย้ำประเด็นบาง

อย่างที่แตกต่างกันออกไปจากที่คิดเอาไว้ในตอนต้น (แก๊งสเตอร์) การสร้างความหมาย และการตีความในเชิงอุดมการณ์ความคิดจึงย่อมแตกต่างออกไปด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตั้งคำถามเบื้องต้นว่า เมื่อพิจารณาตามหลักวิชาการแล้ว 4 Kings ทวิภาคเป็นภาพยนตร์ตระกูลใดกันแน่ และได้สะท้อนอุดมการณ์ที่สอดคล้องกับตระกูลดังกล่าวอย่างไร

ทั้งนี้หากนำเอาแนวคิดการจัดระบบตระกูลของ Eric Williams (2017) มาเป็นกรอบพิจารณาจึงน่าจะน่าสนใจอย่างยิ่ง โดยเริ่มต้นจากแก่นของแต่ละตระกูลว่ามีความกว้างใหญ่ครอบคลุมตระกูลอื่นเพียงใด และแยกย่อยไปสู่ตระกูลขนาดเล็กลง ซึ่งอาจมีการผสมสูตรของตระกูลต่าง ๆ จนกลายเป็นลักษณะจำเพาะของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง จะสามารถทำให้เห็นขอบเขตของความเป็นตระกูลในเชิงประจักษ์ชัดเจนขึ้น โดย Williams ได้นำรูปแบบภาพยนตร์นี้บรียตระกูลมานิยามคุณลักษณะที่สามารถกินความครอบคลุมตระกูลอื่น ๆ ได้ จนทำให้เกิดตระกูลภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ซึ่งนับว่าเป็นระดับแกนของตระกูล แกนดังกล่าวจะไม่สามารถถูกรวบรวมอยู่ได้รวมเงาภาพยนตร์ตระกูลอื่นได้เลยทั้งสิ้น 11 ตระกูล โดยพิจารณาจาก 1) บรรยากาศของเรื่อง (atmosphere) อันประกอบไปด้วย สถานที่เกิดเหตุ (location) เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก (costumes and props) ความคาดหวังฉากลึ้นระทึกของคณดู (visceral expectations of the audience) 2) ตัวละคร (character) ประกอบไปด้วย ประเภทตัวละคร เป้าหมายตัวละคร และตัวละครที่คั่นขึ้นว่าจะต้องมี และ 3) เรื่องราว (story) ประกอบไปด้วย อิมหลัก (theme) ฉากสำคัญ (tentpole scenes) และ จังหวะการเล่าเรื่อง (story rhythm)

ภาพยนตร์ที่เป็นแกนหลักของตระกูลทั้งมวลอาจเรียกได้ว่า ตระกูลแกน (supergenres) ทั้ง 11 ตระกูล ได้แก่ action, crime, fantasy, horror, life, romance, science fiction, sports, thriller, war และ western ทั้งนี้เมื่อลองนำเอาภาพยนตร์

เรื่อง 4 Kings ทั้งสองภาคเข้าไปทาบทับ จะพบว่ามีความใกล้เคียงกับการอยู่ใต้ร่มเงาของสองตระกูลแกน ได้แก่ crime (อาชญากรรม) และ ชีวิต (life) อย่างไรก็ตามลักษณะของการเดินเรื่องและเหตุการณ์สำคัญที่มุ่งเน้นความรุนแรงและการออกนอกกรอบสังคม ทำให้ใกล้เคียงกับความเป็นอาชญากรรมมากกว่า ดังนั้น เมื่อพบว่าตระกูลแกนอยู่ในแนวทางอาชญากรรมแล้ว การลงพิศัยย่อยที่ชัดเจนจึงเป็นขั้นตอนถัดมา

ในระดับย่อยลงมา Williams ได้เสนอคำว่า ตระกูลใหญ่ (macrogenre) ซึ่งแม้ว่าจะไม่ได้กินความครอบคลุมระดับตระกูลแกน แต่ก็เน้นว่ามีความใหญ่ของตระกูลมากเพียงพอและอาจนำไปเป็นจุดตั้งต้นเพื่อผสมผสานกับตระกูลใหญ่อื่น ๆ ด้วยกันจนทำให้เกิดสูตรการสร้างภาพยนตร์ได้ ทั้งนี้ภาพยนตร์ตระกูลใหญ่ได้ถูกคัดเลือกเอาไว้ทั้งสิ้น 50 ตระกูล โดยตระกูลภาพยนตร์ที่นับว่ามีสายสัมพันธ์กับ crime และสามารถนำเอาภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings มาอธิบายได้มีอยู่ 2 ตระกูลใหญ่ ได้แก่ ภาพยนตร์ในตระกูลใหญ่หมวด gangster และหมวด gang/punk/brother in arms โดยแต่ละหมวดจะมี ตระกูลเล็ก (microgenre) แยกย่อยลงไปซึ่งจะช่วยให้เกิดคำอธิบายได้เรียงกันมาตั้งแต่ ตระกูลแกน-ตระกูลใหญ่-ตระกูลเล็ก เกิดความสมบูรณ์ในการนิยามพิศัยขอบเขตของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

ในความคิดของ Williams กรณีของภาพยนตร์ตระกูลแกนหลักแบบ crime ซึ่งมีตระกูลใหญ่รองลงมาเป็น gangster ยังสามารถพิจารณาให้เป็นไปได้ทั้งการมีตระกูลย่อยแยกลงไปแบบ antihero POV (มุมมองจากตัวละครต่อต้านวีรบุรุษ หรือเรียกอย่างล้าลองว่ามุมมองจากพระเอกที่เป็นอาชญากร) และ authority POV (มุมมองจากเจ้าหน้าที่รัฐ) โดยคุณลักษณะในการเป็นภาพยนตร์แบบ gangster คือมักจะมีเรื่องของ การหาผลประโยชน์แบบผิดกฎหมาย มีลำดับชั้นในองค์กรอาชญากรรม มีบทบาทหน้าที่และชนชั้น และท้ายที่สุดคือผลลัพธ์จากการเป็นอาชญากรที่เร็วคือ ความตายหรือการถูกคุมขัง โดยตัวอย่างภาพยนตร์ gangster แบบ antihero POV

ได้แก่ The Godfather (1972) ส่วนตัวอย่างภาพยนตร์ Gangster แบบ Authority POV ได้แก่ The Untouchables (1987)

เมื่อพิจารณาจากแนวทางดังกล่าว จะพบว่าภาพยนตร์ 4Kings ทั้งสองภาค ยังมีลักษณะที่ไม่สอดคล้องไปกับแนวทางแบบ Gangster ไปเสียทั้งหมด เมื่อพิจารณาว่ากลุ่มนักเรียนช่างไม้ได้ก่อรูปในฐานะองค์กรอาชญากรรมที่หาผลประโยชน์โดยตรง (ไม่นับกรณีหาเศษหาเลยในฐานะของอันธพาล) ตลอดจนบทบาทหน้าที่และชนชั้นในองค์กรก็ยังไม่มีความชัดเจนเท่าใดนัก และหากพิจารณาจากองค์ประกอบของความเป็นตระกูลโดยยึดโยงจากภาพยนตร์ต้นแบบอย่าง The Godfather และ The Untouchables จะทำให้พบว่าหลายองค์ประกอบย่อนั้นยังไม่สอดคล้องไปอีก ตัวอย่างในกรณีของ บรรยากาศของเรื่อง (atmosphere) อาจจะคล้ายคลึงบ้างในแง่ของ สถานที่เกิดเหตุ (location) อันได้แก่ สถานที่ปิดทึบ ความมืดและกลางคืน บรรยากาศไม่น่าไว้วางใจ อย่างไรก็ตามประเด็นความน่าหลงใหลในวิถีโจรกลายเป็นตัวแปรในการจัดแบ่ง เพราะจากไนท์คลับชั้นสูงหรือการรวมคนในสถานที่ซึ่งสร้างจากน้ำพักน้ำแรงทางอาชญากรรมแบบแก๊งสเตอร์อเมริกัน กลับกลายมาเป็นร้านเหล้าขอมซอริมนี้ ร้านลาบสำหรับชนชั้นล่าง หรือบ้านโกโรโกโสซึ่งปลูกสร้างบนพื้นที่ผิดกฎหมายของไทย ส่วนในกรณีของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก (costumes and props) จะพบว่าจากเครื่องแต่งกายชั้นดีแสดงควมมีระดับของอาชีพอันธพาลในภาพยนตร์อเมริกัน (สูท, เสื้อผ้าแบรนด์เนม) กลับกลายเป็นชุดเครื่องแบบนักเรียนช่างไม้เปรอะเปื้อน ส่วนรถยนต์หรูแสดงสถานะถูกแปรเปลี่ยนให้เป็นรถเมล์หรือขนส่งสาธารณะสำหรับผู้มีรายได้น้อย

ในลำดับถัดมา ความคาดหวังฉันทลักษณ์ระทึกของคณดู (visceral expectations of the audience) มีความสอดคล้องกันเมื่อพิจารณาจากการประกอบอาชญากรรมของตัวละคร ทั้งการต่อสู้ด้วยร่างกาย อาวุธ และลงท้ายด้วยความสูญเสีย อย่างไรก็ตาม

ก็ตาม หากพิจารณาจากเป้าหมายของตัวละครและธีมหลักของเรื่อง จะพบว่าในกรณีของอาชญากรรมแบบ gangster ที่มีต้นแบบจากอเมริกันนั้นจะทำเพื่อธำรงรักษาคอร์รัปชันและผลประโยชน์ แต่กรณีของ 4Kings คือการแสวงหาการยอมรับและการสร้างตัวตนในสังคม โดยไม่ได้สนใจผลประโยชน์ในรูปของตัวเงินหรือทรัพย์สินแต่อย่างใด ดังที่กล่าวมาทำให้ลักษณะองค์ประกอบตามตระกูลของ 4Kings ทั้งสองภาคแม้จะเข้ารูปเข้ารอยกับความเป็นอาชญากรรม (กรอบใหญ่) แต่ยังไม่ประสานพอดีกับแนวทางแบบ gangster นี้

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาอีกตระกูลใหญ่ภายใต้ร่มเงาของ crime อย่างหมวด gang/punk/brother in arms โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพิจารณาความหมายของ brother in arms (สหายร่วมรบ) ยังผลให้เกิดความสอดคล้องมากกว่า โดยแนวทางนี้มีตระกูลเล็กย่อย (microgenre) อย่างแนว Ideology-Specific (อุดมการณ์ร่วม) เช่นภาพยนตร์ที่ตัวละครก่ออาชญากรรมเพราะอุดมการณ์ทางการเมืองอย่าง Hunger (2008) แนว Interest-Specific (ความสนใจร่วม) อย่างการรวมกลุ่มขับขี่มอเตอร์ไซด์ใน The Wild One (1953) และแนว Location-Specific (สถานที่/สถานบันร่วม) อย่างการรวมกลุ่มภายใต้บริบทของความเป็นนิวยอร์กใน Gangs of New York (2002) ซึ่งหมายความว่า การรวมกลุ่มเพื่ออยู่ในองค์กรอาชญากรรมนั้นไม่ได้มีความมุ่งหมายเรื่องเงินหรือผลประโยชน์ในรูปทรัพย์สินที่ผิดกฎหมาย หากแต่เป็นไปเพราะมีความสนใจ มีอุดมการณ์ หรือใช้ชีวิตในสถานที่และสถาบันร่วมกัน นอกจากนี้ คุณลักษณะอีกประการของตระกูลสหายร่วมรบ คือความใกล้เคียงกับภาพยนตร์แนวครอบครัว (family film) ซึ่งเน้นมิตรภาพและการประสานความรักความเข้าใจระหว่างคนภายในครอบครัวหรือผู้อยู่ร่วมเครือข่ายเดียวกัน

ดังที่กล่าวมา แม้รูปลักษณ์ของภาพยนตร์แต่ผิวเผินจะคล้ายแนวทางแก๊งสเตอร์แบบอเมริกัน แต่เมื่อเจาะลึกลงไปในรายละเอียดจะพบความเป็นอาชญากรรมแบบ

สหายร่วมรบภายใต้บริบทแบบไทยซึ่งเน้นย้ำพื้นที่ของชนชั้นล่าง สิ่งที่ยึดโยงตัวละคร เข้าไว้ด้วยกันคือมิตรภาพของคนนอกสังคม ขณะที่ความหลงใหลในข้าวของเครื่องใช้ ราคาแพงและการแสดงสถานะทางสังคมกลับไม่ได้ปรากฏ ผู้ชมจึงไม่ได้เห็นภาพของ รถยนต์หรูหราร เครื่องประดับร่างกายมูลค่าสูง ขณะเดียวกันก็ไม่ได้สั่งสอนเรื่องความ ดีความชั่วในแบบของผลลัพธ์จากการก่ออาชญากรรม แต่กลับหยิบยื่นความหลงใหล ในการรวมตัวเป็นกลุ่มก้อนของตัวละคร ดังเช่นการห้อยโหนรถเมล์เพื่อหาคู่อริ การ นัดหมายพบปะเพื่อนผองละแวกป้ายรถเมล์และร้านเหล้า การเผื่อรอคอยเวลาของ การร่วมงานคอนเสิร์ตศิลปินชื่อดัง เพื่อที่จะได้แสดงอำนาจของความเป็นกลุ่ม ผ่าน อัตลักษณ์ของสถาบันตนเองเช่นธงและตรา หรือการตะโกนชื่อสถาบัน (“อินทรีโว้ย!” “กนกโว้ย!”) เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 1 การใช้ชีวิตบนรถโดยสารสาธารณะของกลุ่มนักเรียนอาชีวะใน
ฐานองค์ประกอบของอาชญากรรมแบบไทย

กล่าวสำหรับประเด็นความเปลี่ยนแปลงในความเป็นอาชญากรรมแบบอเมริกัน ซึ่งเปรียบเปรยกับรทรู มาสู่ความเป็นอาชญากรรมแบบไทยซึ่งเปรียบได้กับรทรูเมลิใน 4Kings ทวิภาค ในส่วนนี้สะท้อนพัฒนาการและความแตกต่างจากความเป็นอเมริกันสู่ไทยได้น้อย 2 ประการ ประการแรกคือเมื่อพิจารณาจากอิทธิพลทางความคิดเรื่องผลกระทบของภาพยนตร์ต่อสังคม ในสหรัฐอเมริกา มีรากฐานตระกูลภาพยนตร์แนวอาชญากรรมที่ฝังรากลึกยาวนานและมีขนบธรรมเนียมการนำเสนอที่แสดงให้เห็นถึงความหรรหามีระดับของกลุ่มอาชญากร โดยผ่านพ้นช่วงเวลาการถกเถียงหรือตัดสินในเรื่องอิทธิพลของอาชญากรต่อกลุ่มเด็กและเยาวชนไปแล้ว (รับรู้โดยทั่วกันว่านำเสนอเช่นนี้ได้โดยไม่เป็นภัยต่อสังคม แต่กระนั้นก็ได้ไม่ได้หมายความว่าจะไม่ถูกนำมาพิจารณาถกเถียงในภายภาคหน้าอีก) แต่ในกรณีของไทย ลักษณะของความไม่แน่นอนในมาตรฐานของการวัดระดับภาพยนตร์และกรณีพิพาทเรื่องความเหมาะสมของเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรซึ่งอาจทำให้เด็กและเยาวชนลอกเลียนแบบยังคงมีอยู่เรื่อยมา ดังนั้น ประเด็นความวิตกกังวลในการเรียนรู้ผ่านสื่อในสังคมไทยและกระแสการเฝ้าระวังสื่อ อาจมีผลต่อทิศทางในการสร้างว่าไม่สามารถทำให้เกิดด้านบวกหรือเชิดชูผลลัพธ์จากอาชญากรรมได้ เพราะสุมเสี่ยงต่อการถูกควบคุมหรือลงทัณฑ์ทั้งจากภาคประชาสังคมและภาครัฐ ทั้งหมดมีส่วนเป็นแรงผลักดันให้กลุ่มอันทพาลไม่ควรแสดงวิถีชีวิตหรรหาฟุ่มเฟือยนัก

ส่วนประการที่สองสามารถอธิบายกับกรณีความสำเร็จทั้งรายได้และคำวิจารณ์ของ 4Kings ทั้งสองภาคได้ดี นั่นคือการลดระดับตัวละครกลุ่มอันทพาลไม่ให้ดูสูงส่งหรือร่ำรวย กลับทำให้ติดดินและยากไร้ นับว่ามีส่วนช่วยเรียกความสงสารเห็นใจ และเกิดความเข้าใจในสถานะทางสังคมของพวกเขาได้มากขึ้น ขณะเดียวกัน เทคนิคการเล่าเรื่องย้อนเหตุการณ์ในอดีต (flashback) ยังมีส่วนช่วยทำให้เกิดคำอธิบายในเชิงศีลธรรม เช่น เมื่อเริ่มต้นเรื่องด้วยการอยู่ในปัจจุบันที่ถูกรุมล้อมด้วยปัญหา การย้อนกลับไปเล่าเรื่องในอดีตที่มีพฤติกรรมไม่ถึงงามก็สะท้อนภาพของการหลงผิดในอดีตเพื่อ

เป็นบทเรียน อย่างไรก็ตาม อาการหลงผิดไม่ได้เกิดขึ้นอย่างไร้ที่มาที่ไป หากผู้สร้างยังใช้โดยมีบริบททางสังคมในยุคนั้นเป็นตัวผลักดัน เช่น การรวมกลุ่มกันคือการแสดงพลังอำนาจและดูดีในความคิดของวัยรุ่นยุคนั้น (เท่) การระบายออกอย่างก้าวร้าวคือผลพวงของสภาพทางเศรษฐกิจที่ไม่มั่นคงในยุคก่อนวิกฤติต้มยำกุ้ง 2540 เป็นต้น

ดังที่กล่าวมาจึงกลายเป็นกลวิธีสำคัญที่ทำให้ตัวละครเชื่อมร้อยจิตใจเข้ากับกลุ่มคนได้อย่างแนบเนียนและภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทั้งในแง่ของคำวิจารณ์และทางธุรกิจ

ทั้งนี้ เมื่อขีดเส้นใต้ความแตกต่างและสร้างพิกัดตระกูลดังกล่าวขึ้นมาแล้ว จะทำให้เกิดการวิเคราะห์ประเด็นอื่น ๆ ของ 4 Kings ทั้งสองภาคมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะได้กล่าวถึงในหัวข้อถัดไป

บริบทแห่งความพ่ายแพ้

หากการใช้เครื่องมือในทางตระกูลภาพยนตร์มาจำแนก 4Kings ทั้งสองภาค ให้ผลลัพธ์เป็นแนวทางอาชญากรรมแบบสหายร่วมรบ โดยมีหลักยึดอยู่ที่มิตรภาพระหว่างลูกผู้ชายและการใช้ความรุนแรงระบายออกเพื่อแก้ไขปัญหาชีวิต การตีความหมายจากสิ่งที่ภาพยนตร์ได้แสดงออกมาจึงยึดโยงอยู่กับกรอบและอุดมการณ์ความเป็นตระกูลดังกล่าวด้วยเช่นกัน ดังนั้น แกนหลักทางอุดมการณ์ของภาพยนตร์แบบ brother in arms จึงอยู่ที่การแสดงให้เห็นถึงความพยายามช่วยเหลือกันในหมู่เพื่อนซึ่งหาได้มีสถานะสูงส่งนักในสังคม และเมื่อพิจารณาในบริบทแบบไทย จะพบว่าภาพยนตร์โดยส่วนใหญ่ในแนวทางนี้มักจะนำเสนอในสถานะของกลุ่มชนชั้นกลางระดับล่างลงมาถึงระดับล่างซึ่งวนเวียนอยู่กับความขมขื่นและยากจะหาทางออกในชีวิต ดังนั้น การเลือกพิจารณาประเด็น “ความพ่ายแพ้” (defeat) ของกลุ่มตัวละคร ประกอบกับท่าทีการนำเสนอของผู้สร้างซึ่งเห็นอกเห็นใจในชะตากรรมของ

กลุ่มนักเรียนอันธพาล จึงกลายเป็นแนวทางที่น่าสนใจสำหรับการอ่านความหมายของภาพยนตร์ทวิภาคนี้ต่อไป

เมื่อใช้แนวทางเห็นอกเห็นใจและมุ่งเป้าไปยังความพ่ายแพ้ของกลุ่มตัวละคร จะพบว่าสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ ทิชา ณ นคร (สำนักข่าวอิศรา 2559) ซึ่งกล่าวถึงปัญหาการก่อความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชนว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจาก “ความพ่ายแพ้+เวลาว่าง” โดยอธิบายถึงรากเหง้าของปัญหาที่มาจากครอบครัวและโครงสร้างทางสังคม ทำให้เยาวชนรู้สึกพ่ายแพ้ต่อสถานการณ์ในชีวิต ไม่อาจเข้าไปอยู่ในองค์กรประกอบทางสังคมที่ดีได้เลย ประกอบกับวิธีการจัดการปัญหาที่ผิดพลาด ทำให้เยาวชนไม่มีสถานศึกษาหรือกิจกรรมที่เหมาะสม ยังผลให้เกิดเวลาว่างซึ่งนำไปสู่การเสียเวลากับเรื่องที่ไร้ความหมาย

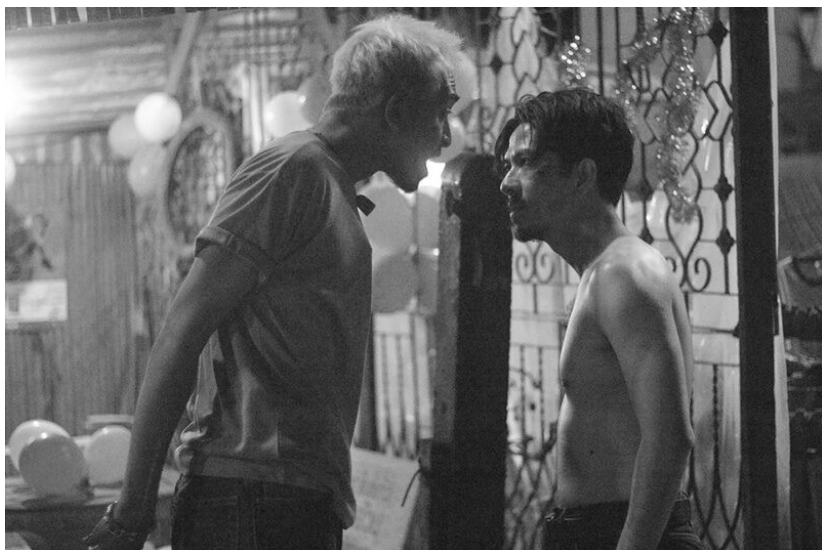
ในประเด็นเรื่องของอนาคต ตัวละครใน 4Kings ทั้งสองภาคอาจจะเข้ารับการศึกษานในสถาบันอาชีวะและสะสมหน่วยกิตการเรียนจนกระทั่งสามารถเรียนจบได้ในไม่ช้า ผู้ชมจะพบฉากที่ตัวละครอย่าง ดา ลูแปง และ บิลลี่ คุยกันถึงเรื่องอนาคตหลังเรียนจบบริเวณแฟรมน้ำเจ้าพระยาในภาคแรก และยังมีฉากที่ตัวละครอย่าง บ่าง และ ยาท สนทนากันถึงระบบการศึกษาอย่างดุเดือดในช่วงท้ายของภาคสอง แต่ฉากที่กล่าวมาแฝงไปด้วยความสับสนกับอนาคตที่มองเห็นอย่างเลือนราง เพราะตัวละครได้ผ่านประสบการณ์ที่ทำให้พบว่า การได้เรียน (หรือกระทั่งไม่ได้เรียน) ในสถาบันอาชีวะตามท้องเรื่อง คือการจำกัดให้พวกเขาอยู่ในสถานะของผู้แพ้ เนื่องจากถูกจัดระดับช่วงชั้นให้ต่ำมากในสังคม หลายต่อหลายครั้งพวกเขายังต้องเข้าออกเรือนจำและสถานพินิจ ซึ่งก็คล้ายกับการประทับตราบาปเอาไว้บนเรื่องราวจนผู้คนแทบไม่เห็นคุณค่า ดังนั้นสิ่งที่ตัวละครนักศึกษาช่างกลวิลหาอยู่ตลอดเวลากระทั่งแย่งพื้นที่อื่นในชีวิตไปเสียหมด คือการลี้ภัยหนีอนาคตไปชั่วคราวชั่วครวเณกเช่นการเมาสุรา พวกเขาจึงรวมกลุ่มกับมิตรสหายเพื่อแสดงถึงอำนาจของผู้พ่ายแพ้ในสังคม กระทั่งนำไปสู่ฉากการ

ยกพวกตีกันตามสถานที่ต่าง ๆ

ในลักษณะดังกล่าว การใส่ความหมายผ่านการกระทำของตัวละครจึงมีความลึกใน 2 ระดับ ในระดับแรกจะพบว่าการเล่นเรื่องกับสถาบันคู่อริ จนลุกลามเป็นการตีรันฟันแทงกันตามสถานที่สาธารณะ นับเป็นการสนองตอบต่ออุดมการณ์เชิดชูสถาบัน (เกียรติและศักดิ์ศรีที่เหนือกว่าแห่งอื่นใด) ซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจกันโดยทั่วไป ด้วยการทำให้สถาบันแห่งอื่นพ่ายแพ้ในการตะลุมบอน ตลอดจนนับได้ว่าการกระทำยังคับไกลกับภาพยนตร์แนวสงคราม (wars) โดยการยึดเอาเครื่องหมายของสถาบันอื่นเอาไว้ อาทิ หัวเข็มขัด เสื้อซิป ในแบบเดียวกับการฟุ้งรบที่ยึดเอาธงชัยและดินแดนของฝ่ายตรงข้าม สิ่งเหล่านี้คือความหมายหลักที่ปรากฏตามหนังสือต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม เมื่อการเล่าเรื่องดำเนินไปสู่ฉากอื่น ได้ทำความเข้าใจบริบททางครอบครัวและสังคมขึ้นแค่นัยรอบ ความหมายในระดับลึกลงไปอีกชั้นซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของผู้สร้างก็คือ การอธิบายว่าสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช่เพียงความผิดเพี้ยน หรือความคึกคะนองที่ไร้ซึ่งที่มาที่ไป หากแต่มีแรงจูงใจและแรงขับเคลื่อนนั้นคือมรสุมแห่งชีวิตที่พวกเขาได้เผชิญมาตลอดนั้นยากจะฝ่าข้าม และทำได้เพียงหาที่ระบายออกโดยการใช้ความรุนแรงหรือเรียกร้องความสนใจจากคนกลุ่มอื่นในสังคม

กล่าวสำหรับการเชื่อมร้อยระหว่างตระกูลภาพยนตร์และประเด็นความพ่ายแพ้ หากภาพยนตร์แนวอาชญากรรมแบบแก๊งสเตอร์ (gangster) ซึ่งมีรากฐานมาจากภาพยนตร์สายอเมริกัน นำเสนอความน่าหลงใหลในทรัพย์สินมีค่าและการจัดระเบียบองค์กรอาชญากรรม ภาพยนตร์อาชญากรรมแบบสหายร่วมรบ (brother in arms) กลับดำเนินไปอีกทิศทาง โดยจะเน้นการเชิดชูมิตรภาพและคุณลักษณะของความเป็นเพื่อนที่ไม่ทอดทิ้งกัน รวมถึงบริบทความเป็นไทยทำให้สะท้อนสถานภาพความยากไร้ในแถบลุ่มน้ำเจ้าพระยาได้อย่างชัดเจน ตัวละครในลักษณะนี้มีอุดมการณ์ต้องการอิสรภาพแห่งชีวิตหรือไปสู่หนทางที่ดีกว่า ดังเช่น ดามุงหวังจะเรียนให้จบและสร้าง

อนาคตกับแฟนสาวที่ท้องในวัยเรียน (ภาคแรก) ยาหวังจะพาตนเองและคุณตาไปให้พ้นจากวังวนความลำบากและบรรยากาศน่าหดหู่ (ภาคสอง) แต่โลกอาชญากรรมที่พวกเขาอาศัยอยู่นั้นไม่เอื้ออำนวยนัก และหลายต่อหลายครั้ง ความโหยหาในมิตรภาพระหว่างผองเพื่อนก็กลายเป็นตัวจุดรั้งเอาไว้เสียเอง เมื่อที่สุดแล้วผู้ชมจะพบว่าพวกเขาล้วนถูกโซ่แห่งมิตรภาพล่ามเอาไว้ จนกลายเป็นภาวะที่กลับไม่ได้และไปไม่ถึง



ภาพประกอบที่ 2 สถานภาพดำต้อยของตัวละครทั้งเด็กช่างและเด็กค้ายา สะท้อนความพ่ายแพ้ทางสังคมของอันธพาล

ตัวละครนักศึกษาอาชีพในภาคนี้ทุกฝ่ายจมจ่อมอยู่กับความพ่ายแพ้ ซึ่งทำให้เกิดข้อสังเกตประการหนึ่งว่าภาพยนตร์แนวอาชญากรรมประเภทหมู่คณะของไทยแตกแขนงออกเป็นสองแนวทาง

แนวทางแรก คือการเจริญรอยตามภาพยนตร์อเมริกันแก๊งสเตอร์ ซึ่งมักแสดง

1) ระดับปัจเจกบุคคล ผ่านเรื่องราวของแต่ละคนในชีวิต ไล่ตั้งแต่การพ่ายแพ้ในการทำศึกตะลุมบอนกับนักเรียนช่างคู่อริ ความพ่ายแพ้ในสถานจองจำ ความพ่ายแพ้ในทางเศรษฐกิจที่ไม่สามารถมีชีวิตที่ดีและรายได้เพียงพอ ไปจนถึงความพ่ายแพ้ทางใจ ซึ่งหมายถึงการไม่อาจจะปกป้องปรามตนเองไม่ให้ล้าไปสู่สิ่งที่สร้างความวุ่นวายได้

2) ระดับสังคม ผ่านกรอบใหญ่สุดเป็นลำดับแรกนั้นคือภาพสังคมไทยในช่วงก่อนเกิดวิกฤตการณ์ต้มยำกุ้ง ผู้คนระดับรากหญ้าพบว่าตนเองอยู่ในช่วงขึ้นทางสังคมที่ยากจะเอื้อมคว้าไปสู่ระดับบน ส่วนผู้ที่อยู่ในระดับดีขึ้นมาอีกหน่อยอาจเริ่มพบเห็นเค้าลางแห่งความตกต่ำทางเศรษฐกิจ เด็กอาชีวะในเรื่องส่วนใหญ่พบว่าตนเองอยู่ในห้วงโศกาสสุดทางเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะลงทุนในเชิงทรัพย์สินและทุนทางสังคม ซ้ำถูกผลักให้อยู่ในผลพวงแห่งความทรงจำหมู่ที่เลวร้าย เช่น ความทรงจำร่วมว่าเด็กช่างคืออันธพาล และสุดท้ายคือยืนอยู่ตรงพื้นที่แห่งความขายขอบ ซึ่งหมายถึงการไร้อำนาจในทางสังคมโดยสิ้นเชิง

ในสถานะทางสังคม นักเรียนอาชีวะทั้ง 4 สถาบันอาจจะรู้สึกยิ่งใหญ่เมื่อถูกเปรียบว่า 4Kings แต่สุดท้ายแล้วพวกเขาอาจจะกลายเป็นเพียงนักโทษปลายแถวในคุก เขวachenผู้เจียมตนในสถานพินิจ หรือกระทั่งในห้วงเวลาปกติ เมื่อพวกเขาว่างกรายไปยังสถานที่แห่งใดก็เสมือนส่วนเกินที่สังคมไม่ยอมรับ กระทั่งรากฐานที่สุดของชีวิตอย่างบ้านและครอบครัวก็ยังไม่อ้าแขนต้อนรับ กลับขับไล่ไสส่งไปให้พ้น ๆ ความพ่ายแพ้ในทุกด้านนี้คือคำอธิบายหลักที่ยังผลให้พฤติกรรมใช้ความรุนแรงและก่อความวุ่นวายในที่สาธารณะ

นอกจากนี้แล้ว ยังมีปัจจัยอีกประการซึ่งช่วยเสริมคำอธิบายเรื่องความพ่ายแพ้ในบริบทของ 4kings ทั้งสองภาคได้อย่างน่าสนใจตามหลักคิดแบบการวิเคราะห์เชิงตระกูลภาพยนตร์ นั่นคือลักษณะของความเป็นชายที่ปรากฏของตัวละคร

ชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยา

ความพ่ายแพ้ของตัวละครในภาพยนตร์อาชญากรรมแบบสหายร่วมรบ มักจะเป็นตัวละครผู้ชายซึ่งสร้างสายสัมพันธ์ฉันเพื่อนในกลุ่มเพศชายด้วยกัน และในบริบทของ 4kings ทวิภาค เรื่องราวก็ขับเคลื่อนผ่านตัวละครเพศชายเกินกว่าร้อยละแปดสิบของเรื่อง ในเหตุการณ์ของภาพยนตร์ทั้งสองภาค ชีวิตของตัวละครของนักเรียนอาชีวะ ทั้งสี่สถาบัน วนเวียนอยู่ในแถบกรุงเทพและปริมณฑลทั้งการพักผ่อนในเคสสถาน รวมกลุ่มผองเพื่อนเพื่อหารื้อปัญหาชีวิต และไปสิ้นสุดที่การใช้กำลังความรุนแรง วิถีชีวิตดังกล่าวอาจเรียกแบบล้าลองได้ว่าเป็นชีวิตแบบอันทราดฝึกหัดและเคลื่อนย้ายไปในละแวกลุ่มน้ำเจ้าพระยา แถบกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ในบริบททางประวัติศาสตร์ของไทย ความเป็นชายกับพื้นที่ลุ่มแม่น้ำคือสิ่งที่อยู่ควบคู่กันเสมอมา หากพิจารณาจากประวัติศาสตร์นิพนธ์ของ นิธิ เอียวศรีวงศ์ หรืองานวรรณกรรมของ เสกสรรค์ ประเสริฐกุล ล้วนชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายไทยในอดีตกับการใช้ชีวิตในแถบที่ราบลุ่มแม่น้ำ ความผูกพันดังกล่าวสะท้อนภาพของสังคมไทยแบบเก่าที่พึ่งพาอาศัยพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำเป็นศูนย์กลางการใช้ชีวิต ซึ่งหากพิจารณาจากอดีตก็จะพบว่าอยู่ภายใต้เงื่อนไขของชัยภูมิที่ตั้งอันเหมาะสมกับการสร้างบ้านเมืองทั้งกรณีของการเดินทาง การปกครอง และการทำมาหากิน โดยภาพของความเป็นชายในที่ราบลุ่มแม่น้ำดังกล่าวคือความเป็นชายแบบอดีตที่ใช้ร่างกายกับการประมงหรือกสิกรรม อย่างไรก็ตาม ชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยามีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เมื่อชายหนุ่มก้าวเข้าสู่ยุคใหม่ที่ใช้พลังงานร่างกายกับอาชีพน้อยลง และมีสถาบันทางการศึกษารับเข้าไปดูแล กระทั่งมีเวลาว่างมากเพียงพอที่จะทำกิจกรรมตามแรงขับเคลื่อนทางจิตใจ พวกเขาอาจจะยังใช้ชีวิตผูกพันกับพื้นที่นั้นดั้งเดิม แต่ด้วยเงื่อนไขที่ไม่เหมือนเดิม

เมื่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมและผู้คนเกิดขึ้น และภาพยนตร์เป็นเครื่อง

มือสะท้อนภาพแห่งความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ความน่าสนใจในส่วนของการเป็นวัยรุ่นชายยุคสมัยใหม่ตามท้องเรื่องก็คือ เราจะนิยามวัยรุ่นชายเหล่านี้อย่างไร หากใช้แนวคิดทางด้านตระกูลภาพยนตร์และแนวคิดเรื่องความเป็นชายมาประกอบกัน



ภาพประกอบที่ 3 ความผูกพันของชายแท้กับพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำดังปรากฏให้เห็นในหลายฉากของภาพยนตร์

ในภาพใหญ่ของการนิยามความเป็นผู้ชายในภาพยนตร์ อาจมองได้ว่าทั้งหมดใน 4 Kings ทวิภาคนี้เป็นเรื่องของผู้ชายแท้ ๆ (straight man) อันหมายถึงกลุ่มผู้ชายที่รักชอบเพศตรงข้าม และดำเนินชีวิตแบบลูกผู้ชายดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม ในทางวิชาการได้มีการนิยามเอาไว้ที่น่าสนใจหลายแนวทาง เริ่มด้วยแนวคิดที่ว่าด้วยความเป็นชาย (masculinity) คือการศึกษาลักษณะความเป็นชาย โดยมุ่งเน้นการแสดงออกและการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ซึ่งจะแตกต่างจากการศึกษาแบบชีววิทยาอย่าง เพศชาย (biological male) โดยความเป็นชายตามนิยามแรกนั้นดำรง

อยู่ได้ในเชิงของวัฒนธรรมและความสัมพันธ์กับผู้อื่นและหรือเพศอื่น

กล่าวสำหรับความสัมพันธ์ภายในของกลุ่มผู้ชายด้วยกัน Connell (2005) ได้สรุปรูปแบบความสัมพันธ์ของความเป็นชายเอาไว้ทั้งสิ้น 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) ความเป็นชายแบบอำนาจนำ (hegemony) 2) ความเป็นชายที่ตกเป็นเบื้องล่าง (subordination) 3) ความเป็นชายแบบสมรู้ร่วมคิด (complicity) และ 4) ความเป็นชายแบบชายขอบ (marginalize) โดยรูปแบบทั้งหมดเกิดจากการที่ความเป็นชายถูกประกอบสร้างจากปัจจัยหลายอย่างซึ่งส่งอิทธิพลต่อกันและกัน จนเกิดความเป็นชายที่หลากหลายแต่ก็ยังสามารถรวมกลุ่มจัดหมวดหมู่ได้ โดยแต่ละลักษณะต่างก็ส่งผลต่อความเป็นไปในสังคม ทั้งนี้ ภาพยนตร์อย่าง 4Kings ทวีภาค ก็ยังได้บรรจุความเป็นชายดังกล่าวเอาไว้ในมิติมุมมองที่น่าสนใจเช่นเดียวกัน

ทั้งนี้การก่ออาชญากรรมของกลุ่มตัวละครในฐานะภาพยนตร์ crime ผ่านการยกพวกตีกัน ใช้อาวุธของมีคมจนเกิดการบาดเจ็บล้มตาย และรวมถึงการเบียดบังพื้นที่สาธารณะเพื่อเป็นสถานที่แสดงความยิ่งใหญ่ของตนเอง อาจจะทำให้ในระดับผิวเผินนั้น ภาพยนตร์สะท้อนลักษณะของความเป็นชายแบบอำนาจนำในหมู่ของวัยรุ่นชายไทย แต่นั่นอาจเป็นความเข้าใจที่ผิดเพราะแก่นของลักษณะชายอำนาจนำดังกล่าวแท้จริงคือความเป็นชายที่มีอำนาจในระดับครอบงำทางวัฒนธรรม มีอำนาจเหนือกว่า (domination) ทั้งเพศตรงข้ามและในหมู่เพศเดียวกัน และการกดทับผู้อื่นจะผ่านการควบคุมและความรุนแรง ดังนั้น หากจะระบุว่าการรวมกลุ่มกันใช้กำลังเพื่อทำร้ายฝ่ายตรงข้ามอย่างวัยรุ่นใน 4Kings จะทำให้ได้กลายเป็นชายที่มีอำนาจนำ ก็อาจจะไม่ถูกต้องนัก เพราะอำนาจนำมักจะถูกสร้างและส่งผ่านทางโครงสร้างของชนชั้น เช่น มีความเหนือกว่าทางด้านการปกครอง หรือมีความเหนือกว่าทางเศรษฐกิจและค่านิยม

หากมองผ่านลักษณะความเป็นชายลำดับถัดมา อันได้แก่ ความเป็นชายที่ตกเป็นเบื้องล่าง หากพิจารณาในกรณีของค่านิยมดังกล่าว จุดหมายหลักมักจะเอาไว้

ใช้อธิบายในกรณีของเพศชายที่ถูกกดขี่โดยเพศชายด้วยกัน เช่นกรณีของกลุ่มชายรักเพศเดียวกัน (homosexual) ที่มักจะถูกจัดให้อยู่ในลำดับล่างสุดของความเป็นผู้ชาย ผลลัพธ์จากการเป็นชายในลักษณะนี้คือได้รับความรุนแรงทางกายภาพ (ทำร้ายร่างกาย เหยียดหยามผ่านคำพูดและกิริยาท่าทาง) และความรุนแรงทางวัฒนธรรม (ถูกนำเสนอภาพผ่านสื่อในทางน่าเหยียดหยาม) ทั้งนี้ชายที่ตกเป็นเบื้องล่างอาจยังหมายถึงผู้ชายรักเพศตรงข้าม (straight หรือ ชายแท้) ที่ตกเป็นเบื้องล่างในทางอำนาจจากชายผู้อื่น ไม่ว่าจะผ่านทางหน้าที่การงานหรือสถานภาพทางสังคม ซึ่งอาจจะกลายเป็นชนวนหนึ่งให้เกิดการใช้อำนาจและความรุนแรงกับคนที่สถานะเป็นรองอีกชั้นหนึ่ง (ส่งต่อความรุนแรงลงไปเป็นทอด ๆ) ดังเช่นการใช้ความรุนแรงกับคนในครอบครัวเพื่อทำให้ตนเองรู้สึกว่าเป็นผู้ควบคุมอำนาจ

หากกลุ่มนักเรียนอาชีวะชายในเรื่องไม่สามารถเป็นชายที่มีอำนาจน่าอย่างแท้จริงในทางสังคมวัฒนธรรมได้เพราะไม่สามารถชั้นนำหรือกำหนดสภาพสังคมรอบข้างได้ด้วยตนเอง กลุ่มนี้จึงเสี่ยงจะกลายเป็นกลุ่มชายที่ตกเป็นเบื้องล่างแทน ดังจะเห็นภาวะไร้อำนาจในห้องผู้บริหารสถาบัน ในเรือนจำและสถานพินิจตามท้องเรื่อง โดยหากพิจารณาเทียบเคียงกับมิติทางตระกูลภาพยนตร์แบบอาชญากรรมและสหายร่วมรบ จะพบว่านักเรียนช่างเป็นชายที่ประสบความพ่ายแพ้และโหยหามิตรภาพที่จะมาร่วมแบ่งปันความเจ็บปวดดังกล่าว ดังนั้น ความต้องการจะชดเชยสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตอันได้แก่การเป็นผู้นำ การได้ครอบครองอำนาจบ้างเพียงชั่วคราวก็ยิ่งดี จึงถูกส่งต่อมายังการใช้ความรุนแรงกับคนกลุ่มอื่นในนามของการยกพวกตีกัน และการเคารพบูชาสถาบันอันถือเป็นศักดิ์ศรีแห่งชีวิต

ในความเป็นชายลักษณะที่ 3 ได้แก่ ความเป็นชายแบบสมรู้ร่วมคิด Jefferson (2002) มองว่าเป็นชายแบบที่แม้จะไม่ได้ทำตัวเป็นชายแบบอำนาจนำตามแบบฉบับ แต่ก็ไม่ได้ต่อต้านกลุ่มอำนาจดังกล่าวเช่นกัน ในคำอธิบายชายลักษณะนี้หมายถึง

การที่ผู้ชายบางคนสามารถก้าวเข้าสู่สถานะของชายที่มีอำนาจนำได้ เช่น มีสถานะของอำนาจและรสนิยมทางสังคมอย่างที่ชายทุกคนหมายปอง แต่ก็ไม่ได้ใช้อำนาจดังกล่าวกดขี่หรือกดทับผู้อื่น ศิวรัฐ หาญพานิช (2559) ยกตัวอย่างว่าพบเห็นได้จากกลุ่มของผู้ชายที่รู้จักให้เกียรติผู้หญิง เป็นสุภาพบุรุษที่ช่วยเหลือผู้หญิงทั้งการทำงานและเศรษฐกิจ หรือในบางครั้งอาจสนับสนุนกลุ่มสิทธิสตรีด้วย

หากพิจารณาความเป็นชายในแบบที่ 3 กับกลุ่มของนักเรียนอาชีวะชายในเรื่อง 4 Kings อาจจะไม่พบว่าใครมีลักษณะดังกล่าวชัดเจนนัก แต่หากใช้แนวทางของผู้ชายในลักษณะที่ 4 คือ ความเป็นชายแบบชายขอบ (marginalize) อาจจะได้คำอธิบายที่น่าสนใจในกรณีนี้ เนื่องจากชายแบบชายขอบจะมีปัจจัยบางประการภายนอก เช่น ชนชั้น เข้ามาเป็นตัวแปร อย่างกรณีของนักเรียนอาชีวะในเรื่องอาจถูกมองว่ามีสถานภาพความเป็นชายที่ด้อยกว่าเนื่องจากสถานภาพทางชนชั้น การเป็นนักเรียนอาชีวะที่ถูกเหยียดหยามตลอดเรื่องว่าด้อยกว่าสถาบันการศึกษาแบบอื่น หรือกระทั่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและแหล่งชุมชนอยู่อาศัย ก็เป็นปัจจัยที่ทำให้กลุ่มผู้ชายส่วนใหญ่ของเรื่องกลายเป็นผู้ชายแบบชายขอบ และในลักษณะเดียวกับการขดเขยอำนาจจากชายลักษณะที่ 2 (ชายที่ตกเป็นเบื้องล่าง) ชายกลุ่มนี้จึงสร้างอำนาจอย่างอื่นผ่านช่องทางอื่น เช่น การสร้างความน่าหวาดกลัวให้ผู้อื่นในสังคม หรือ การประโคนศักดิ์ศรีของสถาบันตนเองให้เป็นธงนำความเป็นชาย

จากแนวคิดดังกล่าว ความเป็นชายของนักเรียนอาชีวะจึงก้ำกึ่งระหว่างชายที่ตกเป็นเบื้องล่างและชายที่เป็นชายขอบ ตัวละครหลักของเรื่องอย่าง ดากับบิลลี ในภาคแรก และ บ้างกับยาท จึงไม่ได้ครองอำนาจนำในการกำหนดสิ่งใดได้ ไม่ใช่ว่าเพียงในหนังแก๊งสเตอร์ที่มีอำนาจ ไร้ทรัพย์สิน ไร้รสนิยมทางการใช้ชีวิต แต่เป็นกลุ่มผู้ชายซึ่งอ่อนด้อยกว่าและต้องการเพียงหาบางสิ่งมาขดเขยปมปัญหาชีวิต และกล่าวสำหรับตัวละครคนค้ายาในชุมชนแออัดอย่างยาท ดูจะใกล้เคียงความเป็นชายขอบยิ่งกว่า

ใครในเรื่อง เพราะในระนาบปกติของความสัมพันธ์ความเป็นชาย จะพบว่านักเรียน
อาชีวะถูกวางเอาไว้ให้ต่ำต้อยที่สุดในระบบการศึกษา แต่ยถาบันนั้นไม่ได้รับการศึกษา
ซึ่งหมายความว่าอยู่ในห่วงโซ่ที่ต่ำลงไปกว่ากลุ่มนักเรียนช่างเสียอีก

เมื่อกล่าวเฉพาะลักษณะและอำนาจแห่งความเป็นชายไปแล้ว จะเกิดคำถาม
ตามมว่าแล้วผู้หญิงหรือความเป็นหญิงอยู่ตรงส่วนใดของความเป็นชายในเรื่องกันแน่
คำตอบก็คือภาพยนตร์ทั้งสองภาคจำกัดให้ผู้หญิงมีบทบาทไม่มากนัก นอกเสียจากบท
ที่คุ้นชินจากรอบของความเป็นหญิงในภาพยนตร์และละครเรื่องอื่น ๆ เช่น แม่ผู้มี
จิตใจอารีและรอบลอบประโลมลูกชายที่บ้าน แพนสาวของใครสักคนที่นักเรียนอาชีวะ
จะต้องออกแรงปกป้อง หรือกระทั่งพี่สาวผู้ท้ายที่สุดแล้วไม่สามารถเข้าไปแทรกแซง
หรือควบคุมมิตรภาพระหว่างน้องชายและเพื่อนได้เลย ในส่วนนี้ทำให้เกิดประเด็น
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างชายกับหญิงของภาพยนตร์ ว่าสะท้อนคุณลักษณะแบบใด
ในทางวิชาการ รวมถึงคำสำคัญที่ถูกกล่าวถึงในยุคร่วมสมัยที่ภาพยนตร์ถูกผลิตและ
ออกฉาย อันได้แก่คำว่า “ชายแท้”

คำว่า “ชายแท้” ในบริบทของสังคมไทยปีพ.ศ.2564-2566 มีอย่างน้อย 3
ประการที่ถูกระบุ อย่างแรกคือการนิยามแนวทางแบบเพศสภาพ (gender) นั้น
คือเป็นเพศชายโดยกำเนิดและมีรสนิยมทางเพศที่ชื่นชอบเพศตรงกันข้าม ซึ่งถือว่าเป็น
การปลุกฝังมาจากวัฒนธรรมทางเพศในอดีตที่ว่าผู้ชายจะต้องรักกับเพศหญิงและ
สร้างครอบครัวร่วมกัน หากพิจารณาด้วยเงื่อนไข ตัวละครผู้ชายแทบทั้งหมดของ
เรื่องจะมีสถานะเป็นชายแท้ หรือที่เรียกด้วยการระบุว่าเป็น straight เพราะไม่มีตัว
ละครใดที่เป็นชายลักษณะหญิง หรือชายที่ชอบเพศชายด้วยกัน

ในลำดับถัดมาคือชายแท้ที่มีลักษณะนิสัยแบบผู้ชายทั่วไป ซึ่งถือเป็นการนิยาม
ในลักษณะของวิถีชีวิต (lifestyle) โดยอิงกับบริบทของความเป็นชายส่วนใหญ่ใน
สังคม เช่น มุกตลกแบบพวกผู้ชาย กิจกรรมแบบพวกผู้ชาย รสนิยมแบบพวกผู้ชาย

กลุ่มของนักเรียนอาชีวะใน 4 Kings ทั้งสองภาคจึงมีความเป็นชายแท้ เพราะรวมกลุ่มผู้ชายเป็นหมู่ใหญ่ พุดจาประสาลูกผู้ชาย ชอบใช้ความรุนแรงตัดสินปัญหา เห็นแก่มิตรภาพในพวกพ้องผู้ชายด้วยกัน

ส่วนสุดท้ายคือปรากฏการณ์ตีกลับทางค่านิยม หรือเป็นวาทกรรมต่อต้านอย่างหนึ่งอันสืบเนื่องจากอำนาจเพศชาย นั่นคือชายแท้ในลักษณะของการถูกใช้เป็นคำตำหนิ และเกิดการเปลี่ยนแปลงของคำเป็น “ชายแหว่” เพื่อเสียดสีล้อเลียนกลุ่มผู้ชายที่มีพฤติกรรมเป็นพิษเป็นภัยต่อเพศอื่น (toxic masculinity) ทั้งนี้คำว่าชายแหว่ไม่ได้หมายถึงเพศสรีระหรือเพศสภาวะ แต่ใช้เปรียบเปรยถึงกลุ่มผู้ชายที่ขาดความเคารพเพศอื่นและไม่สนับสนุนความเท่าเทียมทางเพศ ตลอดจนมีพฤติกรรมใช้อำนาจความเป็นชายแสดงความเหนือกว่าในลักษณะเป็นภัยต่อความรู้สึกของผู้อื่น (กนกพิชญ์ 2567) (โตมร 2566)

ตัวละครนักเรียนช่างใน 4 Kings ทวิภาคอยู่ในความหมายของชายแท้ได้ทั้ง 3 นียม โดยเห็นได้อย่างชัดเจนในความหมายเชิงชีววิทยาและเพศสภาวะ แต่สำหรับในความหมายเชิงเสียดสีอาจจะยังมีความคลุมเครืออยู่ เนื่องจากแนวทางการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครชายในเรื่องอยู่ในสูตรของอาชญากรรมและสหายร่วมรบ ทำให้ส่วนใหญ่เป็นการแสดงความผูกพันรักใคร่ในกลุ่มของเพื่อนฝูงเพศชาย และมีคู่วิถีที่กลายเป็นสมรภูมิการช่วงชิงอำนาจนำและสนามรบของคนชายขอบซึ่งก็เป็นเพศชายด้วยกัน ดังนั้นหนังจึงไม่ได้มีความมุ่งมั่นจะสร้างแรงปะทะระหว่างเพศชายกับเพศอื่น ๆ (เพศหญิงและเพศที่หลากหลาย) และทำให้การแสดงพฤติกรรมไม่เคารพเพศอื่นจึงมิให้เห็นค่อนข้างน้อย

อย่างไรก็ตาม หากชายแท้ (ชายแหว่) ที่มีความเป็นพิษเป็นภัยคือการแสดงความเหนือกว่าของเพศชายและไม่เคารพผู้อื่นทั้งในเชิงการแสดงออกและในทางโครงสร้างสังคม ตัวละครชายหลายตัวน่าจะเข้าข่ายความเป็นชายแท้ลักษณะนี้ ได้

ตั้งแต่ตัวละครผู้เป็นพ่อของบิลลีในภาคแรกซึ่งแสดงอำนาจของระบบชายเป็นใหญ่ (ปิตาธิปไตย) ผ่านการควบคุมคนในครอบครัวอย่างผู้เป็นภรรยาที่ต้องก้มหน้าอดทน และลูกชายติดภรรยาซึ่งถูกเหยียดหยามว่าเป็นนักเรียนช่างในฐานะชนชั้นที่ต่ำรังเกียจ ก่อนที่เวลาต่อมาลูกชายอย่างบิลลีจึงเข้าไปรวมกลุ่มกับเพื่อนชายแท้เอาชนะเพื่อไป แสดงออกถึงอำนาจที่เหนือกว่ากับผู้อื่นในที่สาธารณะอีกที หรือในกรณีของหัวหน้า ครอบครัวที่เป็นตำรวจซึ่งมีลูกสาวที่พลัดพลั้งไปตั้งครมภ์กับนักเรียนอาชีวะ อำนาจ แห่งความเป็นชายที่ต้องการควบคุมผู้หญิงและเห็นแก่ตัวปรากฏรอบบ้านหลังนี้ตั้งแต่ การบีบคั้นลูกสาวและภรรยาให้อยู่ภายใต้โอวาทโดยไม่มีข้อแม้ การเหยียดหยามแฟน ของลูกสาวที่เป็นนักเรียนช่าง และการบังคับให้ไปทำแท้ง ส่วนตัวของนักเรียนช่างกล ที่เชื่อว่าดานัน แม้ว่าแสดงเจตจำนงจะรับเลี้ยงเด็กในครรภ์ของแฟนสาววัยเด็ก แต่เมื่อ ถึงคราวคับขันเขากลับเลือกไปรวมกลุ่มกับเพื่อน ๆ เพื่อร่วมคอนเสิร์ตที่มีเค้าลางว่าจะ ยกพวกตีกัน มากกว่าจะมาสนใจแฟนสาวที่กำลังว่าวุ่นสับสนกับเด็กในครรภ์

แม้ทั้งสองภาคจะไม่มีฉากที่นักเรียนอาชีวะลงมือทำร้ายผู้หญิงหรือเหยียด หยามอย่างเป็นรูปธรรม แต่เหตุการณ์กลับอยู่ภายใต้กรอบความคิดแบบปิตาธิปไตย เมื่อผู้ชายและพ่อที่เป็นใหญ่มีความคิดต้องการครองอำนาจทุกอย่างในมือและพร้อม ที่จะทำทุกสิ่งเพื่อธำรงรักษากลุ่มความเป็นชายของตนเองเอาไว้และทิ้งผู้อื่นเอาไว้ข้าง หลัง ลักษณะดังกล่าวยังปรากฏให้เห็นในความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครพี่สาวกับบาง เมื่อน้องชายซึ่งสนใจแต่มิตรภาพระหว่างเพื่อน ไม่เคยรับฟังตัวพี่สาวซึ่งก้มหน้าก้ม หน้าที่หาเงินมาเลี้ยงครอบครัว และยังไปกว่านั้นเมื่อเหตุการณ์ถึงจุดแตกหักและกลุ่ม ผู้ชายในเรื่องทิ้งเอาไว้แต่ความเสียหาย ตัวละครพี่สาวนี้เองที่ต้องเดินเข้ามาคอยเก็บ กวาดและดูแลทุกสิ่งแทน

บทสรุป: สายสัมพันธ์ระหว่างตระกูลภาพยนตร์อาชญากรรม-สหายร่วมรบ
และอุดมการณ์แฝงเร้น



แผนภาพที่ 1 แสดงสายสัมพันธ์ระหว่างตระกูลอาชญากรรมแนวทางสหายร่วมรบ
อุดมการณ์ความพ่ายแพ้ และลักษณะความเป็นชายในภาพยนตร์ 4Kings
ทั้งสองภาค

หากภาพยนตร์คือพื้นที่แห่งการสร้างความหมาย ความหมายที่เกิดขึ้นจึงต้องอาศัยการอ่านความหมายผ่านทางเครื่องมือวิเคราะห์ หนึ่งในเครื่องมือวิเคราะห์คือการใช้แนวคิดตระกูลภาพยนตร์มาจำแนกลักษณะของภาพยนตร์ว่าอยู่ในสูตรการนำเสนอแบบใด ซึ่งจะทำให้เห็นถึงอุดมการณ์และชนบทการสื่อความหมายของภาพยนตร์ในตระกูลดังกล่าว เมื่อเป็นเช่นนั้น ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings ทั้งสองภาคจึงอยู่ในอาณานิคมของภาพยนตร์อาชญากรรมในฐานะที่ตัวละครประพาศิตตนผิดกฎหมายและแสดงกระบวนการทำผิดระเบียบสังคมอย่างชัดแจ้งจนเป็นภัยต่อผู้อื่น แต่ขณะเดียวกันก็อยู่ในแขนงของอาชญากรรม (crime) แบบสหายร่วมรบ (brother in arms) อันหมายถึงการแสดงความผูกพันระหว่างตัวละครและความต้องการสานสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้น มากกว่าต้องการความก้าวหน้าทางตำแหน่งในองค์กรอาชญากรรมหรือการได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทอง

เมื่อกลุ่มของภาพยนตร์อยู่ในแนวทางดังกล่าว การเน้นย้ำประเด็นมิตรภาพของคนยากไร้จึงมีความชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมิตรภาพของคนที่ยากแค้นทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและในฐานะกลุ่มทางสังคม ทิศทางการนำเสนอดังกล่าวทำให้ภาพยนตร์พ้นจากการครอบงำมองในฐานะหนังอาชญากรรมที่แสดงความเย้ายวนของทรัพย์สินเงินทอง แต่กลับกลายเป็นเรื่องของผู้ชายที่เป็นกลุ่มตกเป็นเบื้องล่างและชายขอบ ที่ต้องดิ้นรนเอาตัวรอด และถูกนำเสนอให้น่าสงสารเห็นใจ

ตระกูลภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับผู้ชายเปราะบางและประสบความพ่ายแพ้ ทำให้เกิดความหมายเกี่ยวกับความเป็นชายในเรื่องซึ่งล้มเหลวอย่างฝังรากลึก กลายเป็นกลุ่มผู้ชายที่ทั้งเจ็บปวดและสับสนจนไม่มีทางระบายออกนอกจากใช้ความรุนแรง แต่ก็ไม่ถึงกับสร้างความชอบธรรมให้แก่การใช้พื้นที่สาธารณะในการสร้างความเดือดร้อน เพราะภาพยนตร์ได้นำเสนอให้เห็นถึงวงจรแห่งความพ่ายแพ้ที่ดำเนินไปอย่างไม่สิ้นสุดจากพฤติกรรมดังกล่าวเช่นเดียวกัน

ในขณะเดียวกัน ความเป็นชายไทยในเรื่องยังอาจถูกวิพากษ์วิจารณ์ได้ว่าเป็นชายที่สร้างปัญหาให้แก่สังคม หรือที่เรียกว่าเป็น “ชายแหม่” เนื่องจากการมุ่งหวังครอบครองอำนาจนำผู้อื่น ทำให้กีดกันชายกลุ่มอื่นและเพศหญิงออกจากศูนย์กลางทางอำนาจและลดค่าความเป็นมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นไปโดยตั้งใจหรือไม่ ทั้งนี้ข้อสังเกตประการสำคัญคือการมีค่านิยมชายเป็นใหญ่ที่ฝังรากลึกในตัวละครและสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่ ทั้งบ้านที่ผู้ชายเป็นใหญ่ การให้คุณค่ากับมิตรภาพในหมู่เพื่อนชายมากกว่ารับผิดชอบต่อผู้หญิง (และการรับผิดชอบต่อผู้หญิงเช่นในกรณีรับเลี้ยงเด็กก็เป็นไปเพราะรักษามิตรภาพกับเพื่อนชายเสียมากกว่า)

4 Kings ทวิภาค จึงเป็นภาพยนตร์ที่สร้างความหมายผ่านตระกูลภาพยนตร์ที่น่าสนใจ สะท้อนความพ่ายแพ้ของตัวละคร ภาวะความเป็นชายที่อยู่ในโครงสร้างที่เป็นพิษภัย และทั้งหมดนี้ยังสื่อความหมายถึงปัญหาของสังคมไทยบางประการซึ่งซ่อนรูปอยู่ในภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นที่มีเรื่องราวของเด็กช่างกลยกพวกตีกัน.

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษดา เกิดดี. 2541. *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. ห้องภาพสุวรรณ.
- กำจร หลุยยะพงศ์. 2556. *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้าง: สังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระพล ศิริทัพ. 2565. *ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย*. วิทยานิพนธ์ดุขภูบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วิโรจน์ สุทธิสีมา. 2565. *ภาพยนตร์กีฬา: ตระกูลหนึ่ง การวิเคราะห์ และความหลากหลาย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศิริรัฐ หาญพานิช. 2559. *ความเป็นชายที่มีอำนาจนำและความสัมพันธ์ทางเพศสถานะ ในโฆษณาทรานส์ออกอากาศทางโทรทัศน์ พ.ศ.2558-2559*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

- Connell, Raewyn. 2005. Globalization, imperialism, and masculinities. In *Handbook of studies on men & masculinities*, edited by M. S. Kimmel, J. Hearn, and R. W. Connell. Thousand Oaks, CA: Sage.

Jefferson, Tony. 2002. Subordinating hegemonic masculinity. *Theoretical Criminology*, 6(1), 63-88.

Mitchell, Edward. 1986. “Apes and Essences: Some Sources of Significance in the American Gangster Film”. *Film Genre Reader IV*. Ed. Barry Keith Grant. Austin: University of Texas Press. P.255-264

Neale, Steve. 2000. *Genre and Hollywood*. NY: Routledge.

Thompson, Kristin and Bordwell, David. 2003. *Film History: An Introduction*. New York, McGraw-Hill Higher Education.

Williams, Eric. 2017. *The Screenwriters Taxonomy*. NY: Routledge.

สื่อออนไลน์

กนกพิชญ์ อุ๋นคง. 2567. “‘ชายแท้’ Toxic Masculinity เริ่มต้นที่บ้าน โรงเรียน หรืออื่นใด?: คุยกับ ดร.นิพัทธ์ พิชญโยธิน”. เข้าถึงจาก <https://thepotential.org/social-issues/toxic-masculinity/>

โตมร ศุขปรีชา. 2566. “เมื่อ ‘ชายแท้’ กลายเป็น ‘ชายแหว่’ จากเฮมิงเวย์ถึงนักสื่อสารวิทยาศาสตร์”. เข้าถึงจาก <https://www.the101.world/phenomenon-03-masculinity/>

สำนักข่าวอิศรา. 2559. “เด็ก เยาวชน ถูกจับ 3-5 หมื่นคน/ปี “ทixa” เผย 70% พบประวัติ ร.ร.ให้ออกกลางคัน” สืบค้นจาก <https://isranews.org/isranews-news/46023-drop-out051.html>

Thailand Box Office. 2565. อันดับหนังทำเงินทั่วประเทศไทยประจำสัปดาห์
24/1/2565. สืบค้นจาก <https://thailandboxoffice.com/2022/01/25/25-1-65/>.

Thailand Box Office. 2567. อันดับหนังทำเงินทั่วประเทศไทยประจำสัปดาห์
14/1/2567. สืบค้นจาก <https://thailandboxoffice.com/2024/01/15/14-1-67/>.
