

หนังสือในบริบทของภาพยนตร์กีฬา

วิโรจน์ สุทธิสีมา¹

บทคัดย่อ

จากการทบทวนแนวคิดด้านภาพยนตร์ศึกษาและกีฬาศึกษาพบว่า มีทั้งข้อสนับสนุนและข้อโต้แย้งสำหรับภาพยนตร์กีฬา (sports films) กับสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์ (film genre) บางครั้งอาจพิจารณาว่า ภาพยนตร์กีฬาเป็นประเภท (categories) ของภาพยนตร์ และในแง่ของการเรียกขาน อาจใช้คำว่า ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับกีฬา (film about sports) ก็ได้เช่นเดียวกัน แต่ในมุมมองของผู้เขียน พบเหตุผลสนับสนุนอย่างเพียงพอว่า ภาพยนตร์กีฬาสามารถจัดให้เป็นตระกูลภาพยนตร์ได้

การศึกษาภาพยนตร์นักวิ่ง สามารถทำได้ทั้งการมองโดยอาศัยศาสตร์ ภาพยนตร์เป็นศูนย์กลาง และการมองโดยอาศัยประเด็นทางสังคมเป็นศูนย์กลาง และยังนำมาเชื่อมร้อยกันมากกว่าหนึ่งแนวคิด เพื่อถักทอให้เกิดระเบียบวิธีการศึกษาและการบูรณาการศาสตร์ในแบบสหสาขาวิทยา ทั้งนี้ เมื่อนำภาพยนตร์เรื่อง *2,215 เชื้อ บำ กล้า ก้าว* มาปรับประยุกต์วิเคราะห์ให้เป็นกรณีศึกษา โดยประกอบไปด้วยพิภักและนิยาม บริบท กรอบการวิเคราะห์จากศาสตร์ภาพยนตร์ กรอบการวิเคราะห์จากศาสตร์อื่นๆ สังเคราะห์คำตอบจากการวิเคราะห์ ซึ่งทำให้เห็นความเป็นไปได้ในการศึกษามากมาย

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ศึกษา ภาพยนตร์กีฬา หนังสือ นักวิ่ง สหสาขาวิทยา

* วันที่รับบทความ 7 เมษายน 2563; วันที่แก้ไขบทความ 30 เมษายน 2563; วันที่ตอบรับบทความ 18 พฤษภาคม 2563.

¹ อาจารย์ ดร. ประจักษ์นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

Running Movies in Sports Film Contexts

Viroj Suttisima²

Abstract

From the literature review of film studies and sport studies, it is still a debatable issue when regarding sports films as a film genre. It can be either film about sports or film categories. In my view, sports films as a genre is acceptable. Running movies can be studied by 2 approaches: film-theory-centered and social-issue-centered. It can be blended in more than one concept to a mix-methodology and interdisciplinary fields. In this case study, many possibilities may arise from looking into definition, context, film and other field analysis and synthesis from the documentary film *2,215*.

Keywords: film studies, sports films, running movies, interdisciplinary fields

² Lecturer, School of Communication Arts, Bangkok University.

1. เกริ่นนำ: ข้อถกเถียงและพิภักดิ์ของภาพยนตร์กีฬา

ในปัจจุบัน ภาพยนตร์ไม่ได้ถูกพิจารณาว่า เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป เพราะสิ่งที่ก้าวควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ยังได้แก่ การให้สาระแง่คิด ไปจนถึงการสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ชมอีกด้วย ดังนั้น การชมภาพยนตร์เรื่อง รัก 7 ปี ดี 7 หน (ตอน “42.195”) อาจจะได้มากกว่าความเพลิดเพลิน หรือซาบซึ้งทางอารมณ์จากเนื้อหา แต่ยังรวมไปถึงการได้รับแรงกระตุ้นให้อยากลุกขึ้นมาใส่รองเท้าออกไปวิ่งในสวนสาธารณะ และได้ขบคิดถึงกรอบของวัฒนธรรมประเพณีไทยกับการออกกำลังกายของคนหนุ่มสาว

กล่าวสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แม้จะสามารถสร้างผลตอบแทนที่น่าพอใจจากการสร้างภาพยนตร์ที่มีกีฬาเป็นส่วนประกอบได้ ไม่ว่าในทางยอดขายตั๋วหรือได้รับคำวิจารณ์ที่ดี แต่ในเชิงวิชาการ ภาพยนตร์เหล่านั้นยังดำรงสถานะของประเด็นที่ยังต้องถกเถียงกัน (อย่างน้อยก็จนถึงในตอนเขียนบทความนี้) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เราจะนิยามสิ่งทีประสบความสำเร็จนี้ว่าอะไรกันแน่? ระหว่าง “ภาพยนตร์กีฬา” “ภาพยนตร์เกี่ยวกับกีฬา” หรือ “ภาพยนตร์ที่มีกีฬาเป็นส่วนประกอบ” การตั้งพิภักดิ์ของคำศัพท์ให้ชัดเจนจะเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ ไปสู่การแสวงหาความรู้อันคมชัดในภายภาคหน้า ด้วยเหตุนี้การสำรวจสถานะของคำศัพท์ว่า “sports films” จึงกลายเป็นการออกตัวจากจุดสตาร์ทที่น่าสนใจอย่างยิ่ง และยังนำไปสู่ประเด็นที่สำคัญอื่นๆ ดังเช่น การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในฐานะภาพยนตร์ตระกูลกีฬา

บทความนี้จะเริ่มด้วยประเด็นนำ อันได้แก่ ข้อถกเถียงว่าด้วยความเป็นตระกูลภาพยนตร์ของภาพยนตร์กีฬา มาสู่ความเป็นตระกูลย่อยของภาพยนตร์นักวิ่ง เมื่อเห็นพิภักดิ์ที่ชัดเจนแล้ว จากนั้นจะเข้าสู่ประเด็นหลักคือ (1) ประเด็นความแตกต่างของความนิยมและรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์กีฬาในบริบทไทยและตะวันตก ซึ่งเมื่อโยงกลับมาสู่บริบทไทย จะนำไปสู่ประเด็นหลักที่สอง อันได้แก่ (2) การสำรวจประเด็นนำศึกษาของภาพยนตร์นักวิ่งอันมีความท้าทายในฐานะของศาสตร์ลูกผสม และการนำเสนอกรณีศึกษาด้วยการวิเคราะห์ภาพยนตร์นักวิ่ง 2,215 เชื้อ บ้า กล้า ก้าว

ในฐานะของการศึกษาด้านภาพยนตร์ (film studies) กฤษดา เกิดดี (2557: 12) แบ่งทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยภาพยนตร์ออกเป็น 4 หมวดหมู่ ได้แก่ ทฤษฎีภาพยนตร์ ทฤษฎีการสื่อสาร ทฤษฎีมาร์กซิสม์ และทฤษฎีอื่นๆ เมื่อพิจารณาเฉพาะทฤษฎีภาพยนตร์ จะพบว่า ในบรรดาทฤษฎีที่ถูกอ้างถึงและมีความสอดคล้องกับการหยิบยกมาใช้เพื่อหานิยามของ “ภาพยนตร์กีฬา” ได้แก่ ทฤษฎีตระกูล (genre theory) และทฤษฎีประพันธ์กร (auteur theory)

อย่างแรกสุดที่ควรพิจารณา คือ sports films ในฐานะของการเป็น “ตระกูลภาพยนตร์” (genre) คำตอบในส่วนนี้จะทำให้การจัดประเภทและสถานะของภาพยนตร์กีฬา มีความชัดเจนท่ามกลางภาพยนตร์แบบอื่นๆ โดย Ib Bondebjerg (2015: 160) แสดงความคิดเห็นว่า แนวคิดเรื่องตระกูลถูกนำมาใช้ในทางภาพยนตร์เพื่ออธิบายถึงความคล้ายคลึงในภาพยนตร์ที่มีสุนทรียศาสตร์หรือสังคมวัฒนธรรมแบบเดียวกัน ตระกูลภาพยนตร์ในเครือข่ายวงกว้างจะมีรูปแบบการนำเสนอและสไตล์คล้ายกัน ซึ่งถือว่ามีระเบียบแบบแผนการนำเสนอที่ทำให้คนสร้างและคนดูเข้าใจตรงกันว่า กำลังกล่าวถึงภาพยนตร์อะไร โดยความเป็นตระกูลนี้เองยังถูกใช้ประโยชน์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างครบถ้วนรอบด้าน ทั้งการผลิตจากนักสร้างภาพยนตร์ และการตลาดจากมิติทางธุรกิจ รวมถึงบรรดานักวิเคราะห์และวิจารณ์จะใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์หาความหมายและประเมินคุณค่า เช่นเดียวกับคนดูก็จะยึดถือเอาตระกูลภาพยนตร์มาเป็นหลักในการพิจารณาว่าจะรับชมเรื่องใดดี

ดังที่กล่าวไป จะเห็นได้ว่า หากมอง sports films ว่ามีสถานะเป็นตระกูลหนึ่งของภาพยนตร์ ก็จะสามารถทำให้ทั้งคนสร้างและคนดูรับรู้ตรงกัน กลายเป็นแนวทางหนึ่งของอรรถประโยชน์จากภาพยนตร์ได้ อีกทั้งยังเป็นการยกระดับให้ความสำคัญอีกด้วย อย่างไรก็ตาม การเป็นตระกูลถือเป็นสิ่งซับซ้อนและมีหลักเกณฑ์ต้องพิจารณาพอสมควร และในปัจจุบันยังไม่มีข้อสรุปแน่ชัดว่า ในศัพท์ sports films นั้น คำว่า กีฬา (sports) ถือว่ามีระดับเป็นตระกูลภาพยนตร์ (film genre) หรือเป็นเพียงประเด็นของเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ (film issue) หรือกระทั่งเป็นการแบ่งประเภทแบบง่ายๆ ให้เข้าใจ (film categories) ในหมู่นักสร้างและผู้ชมเท่านั้น

Glenn Jones (2008: 120-123) กล่าวว่า มีความพยายามในการนิยามความหมายของ ภาพยนตร์กีฬา (sports films) จากนักวิชาการหลายคน แต่ท้ายที่สุดก็ยังไม่สามารถจะทำให้เกิดความแน่ชัด จนหลอมรวมเป็นความหมายเดียวกันได้ แม้มีความต้องการจะยกระดับของภาพยนตร์กีฬาให้มีความสำคัญในทางศาสตร์ภาพยนตร์ จนกลายเป็นตระกูลภาพยนตร์ (genres) เคียงข้างภาพยนตร์แนวอาชญากรรมหรือภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก (คาวบอย) แต่ปัญหาที่พบก็คือ กีฬามักจะเป็นสิ่งที่แทรกเข้าไปในภาพยนตร์ได้อยู่แล้วในแทบทุกเรื่อง ความเป็นเอกลักษณ์ที่เด่นชัดจากภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ จึงเลื่อนรางทำให้ต้องกลับมาพิจารณาว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เป็นภาพยนตร์กีฬา หรือเป็นภาพยนตร์ที่มีกีฬาเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องกันแน่

ผู้เขียนได้รวบรวมทัศนะของนักวิชาการทั้ง 2 ฝ่าย คือ เห็นด้วย (pros) และไม่เห็นด้วย (cons) กับการที่ภาพยนตร์กีฬาจะมีสถานะเป็นตระกูลภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

เริ่มจากฝั่งที่**ไม่เห็นด้วย** หากพิจารณาภาพยนตร์กีฬาในความเป็นตระกูล โดยนำเอาคุณลักษณะในองค์ประกอบการเล่นเรื่องของภาพยนตร์ เช่น ห่วงเวลา ตัวละครเอก ตัวประกอบ ตัวละครฝ่ายร้าย สถานที่เกิดเหตุ อารูพพาหนะ ไปจนถึงแก่นเรื่อง มาเป็นเครื่องมือการจำแนก จะพบว่าภาพยนตร์กีฬาจะไม่มียุคประกอบใดที่แตกต่าง จนแยกตัวออกมาจากภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ ได้เลย กรณีนี้แตกต่างจากภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก ที่ชัดเจนว่า เหตุการณ์มักเกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 18 ในดินแดนฝั่งตะวันตกของอเมริกา มีพระเอกเป็นเจ้าของที่ของรัฐที่ต้องสะสางปัญหาเกี่ยวกับเหล่าผู้ร้าย มีม้าเป็นพาหนะ มีคนพื้นเมือง (อินเดียนแดง) เป็นตัวประกอบ และใช้ปืนลูกไม่ตัดสินปัญหา ในขณะที่ภาพยนตร์กีฬามีสิ่งที่โดดเด่นเพียงอย่างเดียว คือ มีการแข่งขันกีฬา หรือมีตัวละครนักกีฬาเป็นองค์ประกอบ ซึ่งภาพยนตร์ในตระกูลอื่นๆ ก็สามารถมีได้เช่นเดียวกัน

นักวิชาการในสหราชอาณาจักร มักจะมองข้ามความสำคัญของภาพยนตร์กีฬา ดังที่ Drew Hyland (1990) แสดงความคิดเห็นว่า แม้ภาพยนตร์กีฬาจะมีความนิยมและกลายเป็นปรากฏการณ์ทางสังคม แต่เรื่องความเป็นกีฬา

นั้นไม่ถึงว่ามีน้ำหนักมากเพียงพอจะทำให้ถูกยกระดับกลายเป็นตระกูลที่สำคัญได้ ขณะที่ Cox et al. (2000) มองว่า ส่วนหนึ่งเป็นเพราะในบรรดาภาพยนตร์คลาสสิกหรือภาพยนตร์ที่มีความสำคัญในโลกภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์กีฬาไม่ได้ถูกยกย่องให้สำคัญระดับขึ้นหิ้งอย่างเพียงพอ หรือมีบทบาทเพียงระดับรองในกลุ่มภาพยนตร์คลาสสิก

Garry Whannel (2008: 80) เป็นนักวิชาการอีกคนที่ค่อนข้างเห็นด้วยกับการไม่เป็นตระกูล โดยกล่าวถึงสถานะของภาพยนตร์กีฬาเอาไว้ โดยเริ่มต้นด้วยการตั้งข้อสังเกตว่า หากพิจารณาในความเป็น “ประเภท” (category) จะพบว่า ภาพยนตร์เกี่ยวกับกีฬาไม่ได้สถาปนาความเป็นตระกูลภาพยนตร์ขึ้นมา เพราะไม่ได้มีแก่นเรื่องที่ชัดเจนแน่ชัดเหมือนอย่างที่ภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ มี เช่นเดียวกับสไตล์ของหนังหรือการจัดวางด้านองค์ประกอบภาพ

ไม่เพียงเท่านั้น ภาพยนตร์เกี่ยวกับกีฬายังไม่อาจอธิบายได้ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างประพันธ์กร (auteur) ซึ่งมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับตัวตนของผู้กำกับในฐานะศิลปิน เพราะแม้นักสร้างภาพยนตร์ชื่อดังที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นในการทำงาน เช่น มาร์ติน สกอร์เซซี (Martin Scorsese) จะเคยกำกับภาพยนตร์กีฬาอย่าง *Raging Bull* (1980) แต่นั่นไม่ใช่การสร้างภาพยนตร์กีฬาอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับคนนี้ หรือถ้าจะมีกรณีของ จอห์น จี. อวิลด์เซ่น (John G. Avildsen) และ ซิลเวสเตอร์ สตอลโลน (Sylvester Stallone) ที่สร้างภาพยนตร์ *Rocky* ออกมาหลายภาค ก็ยังเป็นเพียงข้อยกเว้น ซึ่งถือว่ามีน้อยมาก จนไม่อาจนับให้เป็นภาพรวมได้

Whannel สรุปว่า เมื่อภาพยนตร์เกี่ยวกับกีฬาไม่ได้มีลักษณะของการเป็นตระกูลทางภาพยนตร์ และไม่ได้เป็นแนวคิดหลักของประพันธ์กรในการสร้างภาพยนตร์ ดังนั้นจึงไม่ได้มีสถานะอะไรที่แข็งแกร่งนัก นอกเสียจากการเป็นหนึ่งในประเด็นที่ถูกหยิบยกเข้ามาใส่ในภาพยนตร์เท่านั้น และหากมองในมิติของการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ ก็ถือว่าเป็นเรื่องยากด้วย โดยข้อสังเกตดังกล่าวนี้ ผู้เขียนมองว่า อาจเป็นเพราะถ้าใครชื่นชอบกีฬา ก็ไปติดตามการแข่งขันกีฬา ถ่ายทอดสด หรือเทปบันทึกภาพ ก็อาจจะเพียงพอ โดยไม่ต้องมาชมภาพยนตร์แต่อย่างใด

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าสนใจคือ ภาพยนตร์เกี่ยวกับกีฬาที่มีวิธีการเล่าเรื่อง (narratives) ที่โดดเด่น เพราะเมื่อรากฐานมาจากความเป็นกีฬา ซึ่งเป็นการแข่งขันต่อสู้ของนักกีฬาเพื่อให้ได้ผลแพ้ชนะ ผู้ชมจะคอยลุ้นว่า ใครเป็นผู้ชนะ ในตอนจบ ลักษณะแบบนี้เมื่อกลายมาเป็นภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์เกี่ยวกับกีฬาจะบรรจุฉากของการประชันด้านกีฬาที่สนุกสนานตื่นเต้น ทำให้คนดูรู้สึกแบบเดียวกับการเชียร์กีฬานั้นเอง

ในสิ่งที่เห็นด้วย มองว่า การเป็นตระกูลของ sports films ถือเป็นสิ่งที่พอยอมรับได้ โดย Christine Gledhill (2003: 211) ให้ความเห็นว่า ตระกูลภาพยนตร์คือสิ่งที่เห็นได้เด่นชัดที่สุดในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ทำให้รู้ว่า จะมีกฎเกณฑ์การเล่าและคาดหวังอะไรได้ หากภาพยนตร์กีฬามีกฎการเล่าที่ให้นักกีฬาเป็นตัวเด่นและบรรลุเป้าหมายหรือต่อสู้กับอุปสรรคโดยการเล่นกีฬาจนบรรลุความต้องการของตนเองในตอนจบ ขณะที่คนดูยังพอคาดหวังได้ว่าจะเห็นระเบียบแบบแผนการเล่าที่คุ้นเคยในแบบของกีฬา ดังนั้น ก็อาจจะมองว่า ภาพยนตร์กีฬานั้นพอจะเป็นตระกูล (อย่างน้อยที่สุดก็ในระดับอ่อนๆ) ได้เช่นเดียวกัน

Opie (2007, online) มองว่า ภาพยนตร์กีฬามีแบบแผนการเล่าเรื่องเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน ด้วย 5 ขั้นตอน เริ่มต้นด้วยตัวละครเอกซึ่งไม่ค่อยเป็นที่รู้จัก ต่อมาช่วงที่สองคือ การต่อสู้กับอุปสรรคอย่างหนักหนาสาหัสเพื่อเอาชนะลำดับที่สามคือ การเล่าถึงประเด็นความอ่อนไหวทางความรัก หรือแรงใจที่มีผลต่อการเอาชนะกีฬา ขั้นที่สี่คือ การพบความไม่แน่ใจสงสัยว่าจะทำได้หรือไม่ ก่อนท้ายที่สุดจะลงเอยด้วยการต่อสู้ครั้งสำคัญเพื่อเอาชนะ โดยมีฉากประเภทการฝึกซ้อม อย่างเช่นในภาพยนตร์มวยอย่าง *Rocky* (1976) และ *Million Dollar Baby* (2004) ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกผูกพันและอยากเอาใจช่วย

ทั้งนี้ Glenn Jones (2008: 11) ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์กีฬามีเรื่องราวที่ “คาดเดาได้ง่ายเกินไป” จนกลายเป็นสูตรสำเร็จ แต่ในอีกทางหนึ่ง ภาพยนตร์กีฬาสามารถใส่สิ่งสำคัญอันเป็นประเด็นไปได้เพื่อเพิ่มความจริงจัง เช่น เรื่องเชื้อชาติ เพศ ชนชั้น ไปจนถึงความเป็นอื่น ให้สำรวจอีกมากมาย โดย Jones

สรุปว่า ภาพยนตร์กีฬานั้นเป็นตระกูลภาพยนตร์ที่เหมือนจะมองไม่เห็น แต่มีความสำคัญและยังจะถูกสร้างต่อไปได้อีกยาวนาน

เมื่อพิจารณาจากทัศนะของทั้ง 2 ฝ่ายแล้ว จะพบว่า sports films กับการเป็นตระกูลภาพยนตร์นั้น มีลักษณะคาบหลุกคาบดอก เนื่องจากหากสรุปเกณฑ์ต่างๆ จะพบข้อโต้แย้งว่า (1) องค์ประกอบค่อนข้างพร่องไปจากตระกูลอื่นๆ ที่มีสถานะมั่นคง เช่น แก่นเรื่องไม่ชัดเจน (2) เทคนิคทางการถ่ายทำไม่ได้มีความเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้แตกต่างจากตระกูลอื่นๆ เช่น ไม่มีมุมภาพหรือการใช้โทสนีที่เป็นธรรมเนียมหรือเอกลักษณ์ของภาพยนตร์กีฬา (3) ในเชิงของศิลปะภาพยนตร์ ยังไม่มีผู้กำกับคนใดที่สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ในแนวทางภาพยนตร์กีฬาอย่างโดดเด่น จนสามารถให้แนวทางที่ชัดเจนแก่ศิลปะภาพยนตร์ได้ (4) กีฬาใน sports films ส่วนใหญ่เหมือนเป็น “ประเด็น” ที่ถูกหยิบยกมาพูดถึงในชีวิตของตัวละคร มากกว่าจะเป็นภาพยนตร์กีฬาแท้ๆ

อย่างไรก็ตาม หากจะมองว่า sports films สามารถเป็นตระกูลได้ก็เนื่องจาก (1) โดยธรรมชาติขององค์ประกอบในตระกูลภาพยนตร์ไม่จำเป็นจะต้องมีองค์ประกอบครบทุกข้อ เช่น อาจจะไม่มีส่วนที่และยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์แน่ชัดก็ได้ (2) รวมถึงภาพยนตร์ที่ถูกจัดว่าเป็นตระกูลสำคัญ เช่น ภาพยนตร์แนวฟิล์ม noir (film noir) ยังมีลักษณะเฉพาะที่ค่อนข้างแคบมาก เพราะต้องเกิดเหตุในช่วงทศวรรษของการลักลอบค้าของเถื่อนในสหรัฐอเมริกา พร้อมด้วยองค์ประกอบผู้หญิงร้าย เช่นนี้การเถรตรงกับเกณฑ์ต่างๆ เกินไปจะทำให้ความเป็นตระกูลนั้นคับแคบ (3) ภาพยนตร์กีฬามีเอกลักษณ์บางประการที่โดดเด่น เช่น ฉากการแข่งขันกีฬา การเตรียมตัวเพื่อแสวงหาชัยชนะ เป็นต้น

โดยสรุป การกล่าวอ้างถึงภาพยนตร์กีฬาในบางวาระ อาจจะมีเหมาะสมกว่าถ้าจะพูดถึงในฐานะ “ภาพยนตร์เกี่ยวกับกีฬา” (film about sports) หรือให้นิยามอย่างค่อนข้างหลวมเอาไว้ในฐานะเป็น “ประเภท” (categories) อย่างไรก็ตาม ในความคิดเห็นของผู้เขียน การกล่าวอย่างกว้างว่าเป็นภาพยนตร์กีฬา (sports films) โดยมีนิยามว่าเป็นตระกูลภาพยนตร์ซึ่งเล่าเรื่องราวที่เน้นตัวนักกีฬาหรือการแข่งขันกีฬา น่าจะสร้างความเข้าใจร่วมกันได้ง่ายกว่า อีกทั้งแม้จะ

ยังมีข้อสับสนและข้อโต้แย้งใกล้เคียงกัน แต่หากหยิบยืมกระแสการยอมรับจากสถาบันทางภาพยนตร์ที่ผสมผสานระหว่างความเป็นอุตสาหกรรม (enterprise) และวิชาการ (academy) มาเป็นเงื่อนไขประกอบการพิจารณา ดังเช่นการระบุถึง “ภาพยนตร์กีฬาในฐานะตระกูลภาพยนตร์” ของสถาบันภาพยนตร์อเมริกัน (2020, online) และสถาบันภาพยนตร์แห่งสหราชอาณาจักร (2020, online) ก็อาจยกประโยชน์ในส่วนนี้ให้ได้ ดังนั้น จึงมีความเป็นไปได้ที่ภาพยนตร์กีฬาจะมีสถานะเป็นตระกูลภาพยนตร์ และเมื่อพิจารณาในเชิงปฏิบัติยังพบว่า สามารถแตกแขนงออกไปสู่ตระกูลย่อยอย่าง ภาพยนตร์กีฬานักวิ่ง หรือ หนังสักวิ่ง ได้อีกด้วย

2. ก้าวข้ามบริบท: จากหนังตะวันตกสู่หนังไทย

หากพิจารณาถึงความคึกคักของ “ภาพยนตร์” และ “กีฬา” เมื่อเทียบเคียงระหว่างประเทศทางตะวันตกกับประเทศไทย จะพบว่า เมืองไทยยังมีความหลากหลาย การบริโภค และความนิยมน้อยกว่า ดังในรายงานของ สถาบันด้านสถิติแห่งยูเนสโก (2020, online) เช่นเดียวกับวัฒนธรรมกีฬา แม้ว่าจะมีสถานะหยั่งรากลงดินบ้างแล้ว แต่ยังไม่แข็งแรงเป็นรากแก้วที่ชอนไชลงลึกเท่ากับในโลกตะวันตก เมื่ออ้างอิงจาก Biggest Global Sports (2020, online) ซึ่งไทยติดอันดับที่ 55 ตามหลังสหรัฐอเมริกาและประเทศในยุโรปจำนวนมาก สิ่งนี้ทำให้เกิดข้อสังเกตประการหนึ่งว่า เมื่อเกิดการหลอมรวมระหว่างกีฬากับภาพยนตร์ จนกลายเป็นภาพยนตร์กีฬานั้น ผลผลิตจากตะวันตกน่าจะมีปริมาณและความหลากหลายมากกว่าในประเทศไทย

สิ่งที่น่าขบคิดคือ กระทั่งในโลกตะวันตก ภาพยนตร์กีฬายังมีระดับของความแตกต่างระหว่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อมีการเทียบเคียงระหว่างภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกา กับจากสหราชอาณาจักร ซึ่งมีพื้นฐานที่แตกต่างกันในแง่ของประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และลักษณะของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ดังนั้น ประเทศจากสองทวีปนี้คือตัวเปรียบเทียบที่ชัดเจน ก่อนจะนำมาเปรียบอีกครั้งกับบริบทความเป็นไทย

Glen Jones (2008: 7-10) ชี้ให้เห็นว่า โดยปกติภาพยนตร์กีฬาจากอเมริกาจะมีความเด่นดังสร้างชื่อเสียงจนรู้จักกัน มากกว่าภาพยนตร์กีฬาจากสหราชอาณาจักร ซึ่งหากจะมีภาพยนตร์สหราชอาณาจักรที่พอจะสร้างชื่อได้ตั้งแต่อดีต ก็คือภาพยนตร์ที่วาดด้วยการวิ่งแข่งชัสนในกีฬาโอลิมปิกอย่าง *Chariots of Fire* (1981) หรือในยุคถัดมาอย่างภาพยนตร์กีฬาฟุตบอล *Bend it like Beckham* (2002) ที่ประสบความสำเร็จทั้งชื่อเสียง คำวิจารณ์และยอดจำหน่ายตัวชมภาพยนตร์ โดยปกติ นักสร้างภาพยนตร์จากสหราชอาณาจักรมักจะมีตระกูลภาพยนตร์หรือประเด็นที่นำเสนอเป็นประจำ เช่น อาชญากรรม ความรุนแรง และชนชั้นล่าง โดยมีสัดส่วนของภาพยนตร์กีฬาค่อนข้างน้อย ทั้งนี้ Jones สรุปว่ายังไม่ทราบสาเหตุว่าเป็นเพราะผู้สร้างหรือนักแสดงไม่มีความชำนาญเพียงพอหรือไม่

ในทางตรงกันข้าม Jones แสดงทัศนะว่า ภาพยนตร์กีฬาถูกสร้างอย่างจริงจังในสหรัฐอเมริกา เพราะชีวิตคนกับกีฬานั้นมีศักยภาพที่จะเปิดเผยให้เห็นถึงประเด็นทางสังคมอย่างจริงจังได้ โดยไม่สูญเสียความบันเทิงในฐานะภาพยนตร์ไป (หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง อาจจะเป็นการหลอมรวมที่พอดี ระหว่างความต้องการสร้างประเด็นจริงจังทางสังคม โดยอาศัยความสนุกสนานตื่นเต้นแบบกีฬาเข้ามาผสมผสาน) ทำให้ภาพยนตร์กีฬาของที่นี่ถูกกล่าวถึงอยู่เสมอ

เมื่อภาพยนตร์กีฬาจากอเมริกามีมากมาย ประเด็นที่ควรกล่าวถึงในทางวิชาการจึงมากขึ้นไปด้วย แม้ว่าโดยหลักแล้ว ประเด็นส่วนใหญ่จะอยู่ที่การนำเสนอการก้าวข้ามอุปสรรคไปสู่ความสำเร็จของตัวละคร (หรือความใฝ่ฝันแบบอเมริกัน) แต่ก็ยังสำรวจวิถีชีวิตด้านต่างๆ อคติอันเกิดจากการสร้างภาพแบบฉบับ (stereotype) การแสวงหาตัวเลือกในชีวิตของมนุษย์ และการสะท้อนความเป็นจริงบางประการในสังคม

เมื่อย้อนกลับมาดูภาพยนตร์กีฬาจากไทย จะพบความแตกต่างจากภาพยนตร์กีฬาจากตะวันตกดังข้อสังเกตต่อไปนี้

(1) ชนิดของกีฬา

ภาพยนตร์กีฬาจากสหรัฐอเมริกา มี 2 ลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ การเน้นไปยังกีฬาที่แข่งขันเป็นทีม และการเน้นไปยังกีฬาที่แข่งขันประเภทบุคคล อย่างไรก็ตาม ในการเล่าเรื่องนั้น หากกล่าวถึงกีฬาที่มีลักษณะการเล่นเป็นทีม แต่จุดสนใจหลักของเรื่องก็ยังมีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคลได้เช่นเดียวกัน

กีฬาซึ่งถือว่าได้รับความสนใจในหมู่คนอเมริกันมากที่สุด ได้แก่ กีฬา Big 4 อันประกอบไปด้วย อเมริกันฟุตบอล เบสบอล ฮอกกี้น้ำแข็ง และบาสเกตบอล กีฬาเหล่านี้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์กีฬาจำนวนมาก เช่น *Any Given Sunday* (1999, อเมริกันฟุตบอล) *Moneyball* (2011, เบสบอล) *A Mighty Ducks* (1992, ฮอกกี้น้ำแข็ง) และ *Coach Carter* (2005, บาสเกตบอล) ขณะที่ภาพยนตร์อันเกี่ยวข้องกับกีฬาที่มีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคลก็ได้รับความนิยมจำนวนมาก เช่น กีฬาชกมวย ซึ่งถูกสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่องดัง อาทิ *Raging Bull* (1980)

สำหรับภาพยนตร์กีฬาในไทย มีลักษณะที่แตกต่างจากในสหรัฐอเมริกา เพราะภาพยนตร์กีฬาที่มีปริมาณมากที่สุด สะท้อนกระแสนิยมในกีฬาชนิดนั้นๆ ของคนไทย ได้แก่ กีฬาฟุตบอล เช่น *หมากเตะรีเทิร์นส์* (พ.ศ. 2549) *ซาไกยูไนเต็ด* (พ.ศ. 2547) *แต่หัวเตะตีนระเบิด* (พ.ศ. 2552) *Goal Club เกมล้มโต๊ะ* (พ.ศ. 2544) กีฬาวอลเลย์บอล เช่น *สตรีเหล็ก 1* (พ.ศ. 2543) *สตรีเหล็ก 2* (พ.ศ. 2546) *สตรีเหล็กตบโลกแตก* (พ.ศ. 2557) *Match Point เพราะรักครับผม* (พ.ศ. 2548) และกีฬามวย เช่น *แสนสนธิ ศิษย์สายหน้า* (พ.ศ. 2549) *ไชยา* (พ.ศ. 2550) *Beautiful Boxer* (พ.ศ. 2546)

ข้อสังเกตประการหนึ่ง ได้แก่ ทั้งในโลกตะวันตกและไทย ไม่เพียงแต่มีภาพยนตร์กีฬาหลัก (mainstream sports) ซึ่งเป็นที่นิยมในแบบมหาชนและสัมพันธ์กับระบบโลกาภิวัตน์ แต่ยังมีภาพยนตร์กีฬาที่อาจจะเน้นความเป็นท้องถิ่น ซึ่งอาจจะไม่เป็นที่นิยมกว้าง อาจถูกลืมไป หรือยังเป็นที่ถกเถียงในนิยามความเป็นกีฬา เช่น *ชกเย่อ (ดริมทีม, พ.ศ. 2551)* และ *หมากรุก (Pawn Sacrifice, 2014)*

(2) ประเด็นในการนำเสนอ

Garry Whannel (2008: 82-86) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ประเด็นเกี่ยวกับภาพยนตร์กีฬาของอเมริกันนั้น มีความสัมพันธ์กันระหว่างชัยชนะและความพ่ายแพ้ ระบบทุนนิยม ไปจนถึงการเคารพในตัวตนและความพยายาม

เมื่อพิจารณาจากแนวคิดของ Whannel จะพบว่า ความสนุกสนานของภาพยนตร์กีฬาคือการที่คนดูจะได้ลุ้นตามตัวละครว่า จะสามารถประสบความสำเร็จได้หรือไม่ ลักษณะของการแพ้และชนะนี้เองถูกผูกโยงเข้ากับลักษณะของความ เป็นทุนนิยม (capitalism) อย่างน้อย 2 มิติ นั่นคือ

มิติแรก การต่อสู้กับความไม่เท่าเทียมอันเกิดจากระบบทุนนิยม ซึ่งกำหนดให้นักกีฬาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีสถานะตกเป็นรองอีกฝ่าย

มิติที่สอง การแสวงหาชัยชนะคือ การค้นหาทำไรหรือความสำเร็จสูงสุด ซึ่งดำเนินมากับแนวคิดของทุนนิยมแต่แรก

ชัยชนะภายใต้ระบบทุนนิยมดังกล่าว ยังถูกโยงเข้ากับประเด็นอันเป็นปัจเจกบุคคล ได้แก่ การตั้งเป้าหมาย หรือมีความใฝ่ฝันที่จะชนะและพยายามไปให้ถึงจุดนั้น หรือถ้าเทียบกับหลักคิดเพื่อความสำเร็จในแบบอเมริกันก็คือ ความใฝ่ฝันแบบอเมริกัน (American dream)

แต่ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์กีฬาจำนวนมากไม่ได้ตัดสินเพียงแค่ตัวละครนั้นจะพ่ายแพ้ในเกมการแข่งขัน หากยังเปิดพื้นที่ในเชิงนามธรรมให้อยู่รอดต่อไป เพื่อเป็นเสมือนตาข่ายรองรับแก่ผู้ชมที่ไม่ได้สมหวังจากความพยายาม นั่นคือ การเชิดชูประเด็นของความพยายามและการเคารพในตัวมนุษย์ ดังเช่น จะเห็นได้จาก ภาพยนตร์เรื่อง *Cool Running* (1993) ที่เล่าถึงกลุ่มตัวละครซึ่งใช้ความพยายามภายใต้ระบบทุนนิยมแห่งความไม่เท่าเทียม ก่อนท้ายที่สุดจะไม่สามารถคว้าชัยชนะได้ อย่างไรก็ตาม หนึ่งถ้อยถอดให้เห็นว่าคนกลุ่มนี้เสมือนได้ชัยชนะ ก็เพราะได้รวบรวมแรงใจจนแข่งกีฬาสำเร็จ สร้างความเคารพจากหมู่คนที่ติดตามได้

สำหรับในไทย ภาพยนตร์กีฬาแทบทั้งหมดมีลักษณะดังกล่าว เพราะไม่ว่าตัวละครจะแพ้หรือชนะในระบบของกติกา สุดท้ายมักจะตัดสินกันที่ชัยชนะแบบนามธรรม นั่นคือ การเอาชนะใจตนเอง หรือการเอาชนะใจผู้อื่น เป็นสำคัญ

(3) โทนเรื่องและลักษณะของตัวละคร

ความแตกต่างประการสำคัญของภาพยนตร์กีฬาไทยกับภาพยนตร์กีฬาจากตะวันตก อยู่ที่กำหนดโทนเรื่องและลักษณะของตัวละคร

เมื่อพิจารณาจากความนิยมในการสร้างโดยอิงกับเรื่องจริง (based on a true story) มาสร้าง ทำให้ลักษณะของตัวละครนั้นถูกพัฒนาจากคนที่มีตัวตนจริงๆ และคาบเกี่ยวกับความเป็นภาพยนตร์แนวชีวประวัติ (biopic movies) โทนอารมณ์ของภาพยนตร์กีฬาจากฮอลลีวูด มักจะแสดงให้เห็นถึงภาวะต่อสู้และเผชิญอุปสรรคของตัวละคร และเพื่อตอกย้ำถึงการได้รับความเคารพจากผู้คน ตัวละครนั้นจึงมีลักษณะจริงจังที่จะดำเนินไปสู่จุดมุ่งหมาย เช่น *Rocky* (1976)

สำหรับภาพยนตร์กีฬาไทย มีลักษณะตรงกันข้าม เนื่องจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยหยิบเอาชีวประวัติของนักกีฬาชื่อดังมาสร้างค่อนข้างน้อย (ส่วนนี้เป็นข้อสังเกตว่า เป็นผลพวงมาจากการไม่ได้เป็นสังคมกีฬาแต่แรก) ทำให้ภาพยนตร์ที่เน้นความจริงจังจากตัวละครที่มีตัวตนโด่งดังจริงๆ จึงน้อยตามไปด้วย ผลลัพธ์ที่ตามมาคือ การเลือกเรื่องราวจริงจากกลุ่มบุคคลที่ไม่ใช่นักกีฬาระดับต้นแบบของสังคมมาสร้าง รวมไปถึงเลือกโทนอารมณ์ของภาพยนตร์ที่น่าจะเข้ากับกลุ่มของคนดูมากกว่า เช่น ทำให้ภาพยนตร์กีฬาออกมาในแนวตลกเบาสมอง

ข้อสังเกตนี้สอดคล้องกับโทนอารมณ์และลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์กีฬาไทยหลายเรื่อง ซึ่งมักจะกำหนดให้มีโทนอ่อนกลายเป็นจุดขาย เช่น *สตรีเหล็ก 1* *สตรีเหล็ก 2* *สตรีเหล็กตบโลกแตก* *หมากเตะรีเทิร์นส์* *ซาไกยูไนเต็ด* *แต้วเตะตีนระเบิด* และ *แสบสนิท ศิษย์สายหน้า* เป็นต้น (อย่างไรก็ตามภายใต้โทนเบาสมองดังกล่าว ก็ยังอาจแฝงลักษณะวิพากษ์วิจารณ์สังคมเอาไว้ได้อย่างแนบเนียน)

นอกจากนี้ ยังพิจารณาได้ว่า ภาพยนตร์กีฬาไทยมักแสวงหาจุดเด่นเพื่อสร้างจุดขาย ที่ไม่ได้มาจากโทนอารมณ์จริงจัง เช่น การใช้ตัวละครเพศทางเลือกมาสร้างสีสัน ในกรณี *สตรีเหล็ก 1* *สตรีเหล็ก 2* *สตรีเหล็กตบโลกแตก* *แต้วเตะตีนระเบิด* หรือการใช้อารมณ์จริงจังกับตัวละครเพศทางเลือกซึ่งถือว่าอยู่ในกรณี “ไม่ปกติ” ในสังคมไทย อันได้แก่ นักมวยเพศทางเลือก ใน *Beautiful Boxer*

หากจะมีภาพยนตร์กีฬาสักเรื่องที่สะท้อนลักษณะเชื่อมโยงกับความ เป็นตะวันตก เรื่องนั้นอาจจะเป็น *โปรเม อัจฉริยะต้องสร้าง* (กีฬากอล์ฟ, พ.ศ. 2562) ซึ่งเน้นไปยังการต่อสู้เพื่อชัยชนะ โทนอารมณ์จริงจัง และสร้างจากเรื่อง จริง ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนที่น้อยมากในจำนวนภาพยนตร์กีฬาไทยทั้งหมด

(4) ภาพยนตร์กีฬากับสถาบันทางภาพยนตร์

เมื่อพิจารณาจากลักษณะของความเป็นสถาบัน จะพบว่า สหรัฐอเมริกา และสหราชอาณาจักร ได้บรรจุ “ภาพยนตร์กีฬา” (sports films) เข้าไปเป็นหนึ่งใน หมวดหมู่ภาพยนตร์แนะนำของสถาบัน ดังเช่นจะเห็นได้จากสถาบันภาพยนตร์ อเมริกัน (AFI) ได้จัดรายชื่อ 10 ภาพยนตร์กีฬาแนะนำ (สถาบันภาพยนตร์ อเมริกัน, 2563) และสถาบันภาพยนตร์แห่งสหราชอาณาจักร (BFI) ได้จัด รายชื่อ 10 ภาพยนตร์กีฬาแห่งสหราชอาณาจักร (สถาบันภาพยนตร์แห่ง สหราชอาณาจักร, 2563)

ในกรณีของสถาบันภาพยนตร์อเมริกัน ยังได้เขียนแนะนำเอาไว้ก่อน แนะนำรายชื่อว่า “สถาบันภาพยนตร์อเมริกา นิยามว่า ‘กีฬา’ เป็นตระกูลของ ภาพยนตร์ซึ่งตัวละครหลักจะเล่นกีฬาหรือเกมการแข่งขันอื่นๆ” ทำให้ตรงส่วนนี้ สามารถตั้งข้อสังเกตได้เพิ่มเติมว่า ในความเป็นสถาบันทางภาพยนตร์ของอเมริกา นั้น ได้ยอมรับว่า “ภาพยนตร์กีฬา” มีสถานะเป็นตระกูลหนึ่งของภาพยนตร์ ซึ่ง จะถือเป็นการเพิ่มน้ำหนักให้แก่การนิยามสถานะของภาพยนตร์กีฬาว่ามีความ สำคัญมากขึ้น

สำหรับในประเทศไทย สถาบันทางภาพยนตร์ที่สามารถเทียบเคียงกับ กรณีของสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักร น่าจะได้แก่ หอภาพยนตร์ (องค์กร มหาชน) และสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ซึ่งจากการสืบค้นจากฐาน ข้อมูลในเว็บไซต์ทั้ง 2 แหล่ง ยังไม่พบการระบุหรือแนะนำภาพยนตร์กีฬาแต่ อย่างไม่

ดังที่กล่าวมาข้างต้น จึงอาจสรุปสถานะของภาพยนตร์กีฬาไทยได้ว่า มี ความคล้ายคลึงกับตะวันตกในแง่ของการเลือกประเด็นนำเสนอ แต่ยังคงต่าง ในด้านโทนอารมณ์ ลักษณะตัวละคร ชนิดของกีฬา ไปจนถึงการให้ความสำคัญ

จากสถาบันทางภาพยนตร์ในประเทศ ซึ่งเป็นข้อย้ำเตือนว่า การศึกษาหรือวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์กีฬาในไทย ยังมีเส้นทางให้สำรวจและรวบรวมอีกมากมาย

3. สำรวจประเด็นนำศึกษา ทั้งกีฬาและการวิ่ง

ไม่ว่า sports films จะถูกนิยามว่าเป็น ภาพยนตร์กีฬา (มีลักษณะของความเป็นตระกูลครบถ้วน) หรือภาพยนตร์เกี่ยวกับกีฬา (มีลักษณะการใส่เนื้อเรื่องและฉากการแข่งขันกีฬาเข้าไปในฐานะองค์ประกอบ แต่ยังคงอาจไม่เป็นตระกูลชัดเจนนัก) สิ่งที่น่าสำรวจก็คือ ภาพยนตร์เหล่านี้แตกกิ่งก้านสาขาออกไปได้อย่างไรในโลกวิชาการ เมื่อเรากล่าวถึงภาพยนตร์กีฬาหนึ่งเรื่อง จะมีมิติใดที่สามารถสร้างโศกผลแห่งการบริโภคทางภาพยนตร์ไปสู่โลกกว้างแห่งความรู้ได้บ้าง

ผู้เขียนขอเสนอวิธีการมองประเด็นศึกษาในภาพยนตร์กีฬา โดยมุ่งเน้นว่า ศูนย์กลางของมุมมองต่างๆ นั้นใช้สิ่งใดเป็นเกณฑ์ เมื่อพิจารณาจากการศึกษาด้านภาพยนตร์ในไทย จะพบลักษณะเด่นอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ การมองโดยอาศัยศาสตร์ภาพยนตร์เป็นศูนย์กลาง และการมองโดยอาศัยประเด็นทางสังคมเป็นศูนย์กลาง

(1) การมองศาสตร์ภาพยนตร์เป็นศูนย์กลาง (film-theory-centered)

เป็นการใช้ทฤษฎีภาพยนตร์โดยตรง มาเป็นหลักเกณฑ์และเครื่องมือในการศึกษา ดังเช่นที่ กฤษดา เกิดดี (2557: 12-13) แนะนำว่า ทฤษฎีภาพยนตร์ที่มีรูปแบบแนวทางชัดเจน อาจประกอบไปด้วย 4 ทฤษฎี ดังที่ผู้เขียนจะได้อธิบายและยกตัวอย่างต่อไปนี้

- ทฤษฎีรูปแบบนิยม (formalism)

เน้นการศึกษารูปแบบของการนำเสนอในภาพยนตร์ ซึ่งอาจหมายถึงเทคนิคและองค์ประกอบภาพยนตร์ เช่น การถ่ายภาพ การลำดับภาพ เมื่อนำมาใช้กับภาพยนตร์กีฬา ผู้ศึกษาอาจตั้งประเด็นดังนี้ “วิธีการลำดับภาพและการใช้ดนตรีประกอบในภาพยนตร์เรื่อง *Rocky*” “การใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์เรื่อง *Space Jam*”

- ทฤษฎีสัจนิยม (realism)

เน้นศึกษาภาพยนตร์ในฐานะของสื่อที่เลียนแบบธรรมชาติ มองหาการเชื่อมโยงและถ่ายโอนจากของจริงไปสู่ภาพยนตร์ โดยมุ่งเน้นเชิดชูคุณค่าของความจริง ผู้สนใจใช้แนวทางนี้มาประยุกต์กับการศึกษาภาพยนตร์ อาจตั้งหัวข้อว่า “สุนทรียภาพของความเหมือนจริงในงานด้านภาพของ *AI*”

- ทฤษฎีประพันธ์กร (auteur theory)

เน้นศึกษาภาพยนตร์ผ่านแนวคิดการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยมองว่า ผู้กำกับมีอิทธิพลมากที่สุดในการภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง การใช้แนวทางนี้อาจจะยากสักนิดเนื่องจาก ผู้กำกับน้อยคนที่จะสร้างผลงานด้านภาพยนตร์ก็ฟ้าอย่างต่อเนื่อง แต่ก็เชื่อว่าจะเป็นไปได้เสียทีเดียว ผู้สนใจอาจจะเลือกผู้กำกับที่มีแนวทางการทำงานชัดเจนมาวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ก็ฟ้าสักเรื่องของคนนั้น เช่น “ความรุนแรงและความเชื่อทางศาสนาของมาร์ติน สกอร์เซซี ในมิติกีฟ้าของ *Raging Bull*”

- ทฤษฎีตระกูล (genre theory)

เน้นการศึกษาภาพยนตร์ โดยจำแนกออกเป็นตระกูล ซึ่งแต่ละตระกูล (หรือประเภท) มีแบบแผนการเล่าเรื่องในแบบหมวดหมู่ของตนเอง ถ้าหากพิจารณาว่า ภาพยนตร์ก็ฟ้ามักจะเป็นตระกูลที่ชัดเจน ผู้สนใจอาจสร้างหัวข้อศึกษาว่า “องค์ประกอบของตระกูลภาพยนตร์ก็ฟ้าในหนังก็ฟ้าของไทย” “แก่นเรื่องและบทเรียนจากภาพยนตร์ก็ฟ้าวิง”

นอกจากนี้ ผู้สนใจยังอาจผสมผสานหลายทฤษฎีข้างต้นเข้าด้วยกัน เช่น การศึกษาถึงเส้นแบ่งของเรื่องแต่งและเรื่องจริง (fiction and documentary) ในภาพยนตร์ก็ฟ้า หรือวิธีการเล่าเรื่อง (narratives) ที่ปรากฏ เป็นต้น

(2) มองแบบประเด็นทางสังคมเป็นศูนย์กลาง (social-issue-centered)

การใช้ประเด็นทางสังคมเพื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์ ก่อตัวขึ้นจากการให้ความสำคัญแก่บริบททางสังคมในช่วงทศวรรษที่ 1960 เป็นต้นมา ซึ่งมีรากฐานมาจากแนวคิดทฤษฎีอื่นๆ ถูกนำมาประยุกต์ใช้เป็นหลักเกณฑ์และเครื่องมือใน

การศึกษา ซึ่งอาจจะเป็นทั้งแนวคิดสังคมศาสตร์ทั่วไป แนวคิดมาร์กซิสม์ หรือแนวคิดอื่นๆ ที่น่าสนใจก็ได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- การมองแบบมาร์กซิสม์ (Marxism) พิจารณาถึงชนชั้น ความไม่เท่าเทียมระบบทุน การผลิตซ้ำทางอุดมการณ์ ไปจนถึงเรื่อง วากรรมเชิงวิพากษ์
- การมองมิติเรื่องเวลาและความทรงจำ (time and memory) พิจารณาถึงมิติด้านเวลาในกีฬาและภาพยนตร์กีฬา ภาพจากการถ่ายทอดสดของจริง ภาพและบันทึกจากความทรงจำ และการถ่ายโอนมาสู่สื่อภาพยนตร์
- การมองมิติของปัจเจกชนและกลุ่มคน (individualism and collectivism) เป็นการมองผ่านกรอบของการใช้ชีวิตและการแสวงหาความสำเร็จของตัวละครว่า อยู่ในสถานะของความเป็นปัจเจกหรือการรวมกลุ่มทางสังคม และให้ภาพสะท้อนของสังคมในเรื่องอย่างไร
- การมองกีฬาในฐานะปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ (globalization) มองผ่านกรอบโลกาภิวัตน์ว่า เรื่องเล่าและตัวละครได้ก้าวข้ามผ่านจากความเป็นอเมริกันที่ผูกขาดดั้งเดิม ไปสู่ตัวละครและสถานที่ในบริบทอื่นๆ เช่น การตามล่าความฝันของคนเม็กซิกันใน *Goal!* (2005)
- ความเป็นชายและความเป็นหญิง (masculinity and femininity) ซึ่งรวมถึงการมองในความคิดแบบใช้เพศเป็นศูนย์กลาง เช่น สตรีนิยม (feminism) และควีเยอร์ (queer) มาวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครกับบริบททางสังคม

นอกจากนี้ ยังมีประเด็นอื่นๆ เช่น ชาติพันธุ์และเชื้อชาติ (ethnicity and racism) เกมดิจิทัลกับภาพยนตร์กีฬา (digital gaming) ร่างกาย (body) อาณานิคมและอาณานิคมใหม่ (colonialism and post-colonialism) ไปจนถึงภาวะหลังสมัยใหม่กับภาพยนตร์กีฬา (postmodernism) เป็นต้น

นอกจากการแบ่งโดยใช้เกณฑ์ของความเป็นทฤษฎีภาพยนตร์หรือประเด็นทางสังคมและแนวคิดอื่นๆ เป็นตัวแบ่งแล้ว การศึกษาด้านภาพยนตร์กีฬา ยังสามารถแบ่งได้ในลักษณะของ การศึกษาเนื้อหาสารภายใน หรือการศึกษาโดยดูจากบริบทภายนอก

- การศึกษาเนื้อหาจากภายในภาพยนตร์ คือ การศึกษาเนื้อหา (text) ที่เกิดขึ้นภายในกรอบของพื้นที่สื่ออื่นๆ เช่น กรณีภาพยนตร์เกี่ยวกับความคลั่งไคล้ในกีฬาเบสบอลเรื่อง *The Fan* (1996) ขอบเขตการศึกษาคือสิ่งที่ปรากฏในความยาว 120 นาทีของภาพยนตร์เรื่องนี้ คอยดูว่า ตัวละครและสังคมในท้องเรื่องให้ความหมายอย่างไร ผู้ศึกษาอาจใช้แนวคิด sport fans หรือ fandom และ stardom มาวิเคราะห์ตัวละครนักกีฬาและแฟนคลับเฉพาะในเรื่อง
- การศึกษาบริบทภายนอก คือ การศึกษาบริบทนอกเนื้อหาภาพยนตร์ (context) มุ่งเน้นไปยังการดึงเอาประเด็นสำคัญมาอธิบายด้วยสิ่งที่อยู่ภายนอกเนื้อหาจากตัวสื่อ อาจจะเป็นการสนใจระบบการจัดจำหน่าย ระบบโรงภาพยนตร์ ระบบการเซ็นเซอร์ หรือการดึงเนื้อหาออกไปสร้างประเด็นในโลกแห่งความจริง เช่น กรณีภาพยนตร์เรื่อง *The Fan* ผู้ศึกษาอาจจะสนใจกลุ่มของแฟนคลับนักกีฬาจริงๆ ในโลกความเป็นจริง เพื่อเปรียบเทียบกับแฟนคลับนักกีฬาในภาพยนตร์

ดังที่ได้กล่าวไป การศึกษาภาพยนตร์กีฬา สามารถทำได้ทั้งการมองโดยอาศัยศาสตร์ภาพยนตร์เป็นศูนย์กลาง และการมองโดยอาศัยประเด็นทางสังคมเป็นศูนย์กลาง นอกจากนี้ ทั้งสองแนวทางดังกล่าวยังมีจุดเชื่อมโยงเข้าหากันได้ กล่าวคือ ในทฤษฎีภาพยนตร์เป็นศูนย์กลาง แนวทางการมองแบบประพັນจักรยังพิจารณาการก่อตัวของเอกลักษณ์เฉพาะตัวผู้กำกับผ่านบริบททางสังคม ขณะที่การมองแบบตระกูลภาพยนตร์ยังมีการใช้บริบททางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับผู้ชมและอุตสาหกรรมภาพยนตร์เข้ามาพิจารณาร่วมด้วย ขณะที่การเลือกใช้แนวคิดต่างๆ ยังแตกแขนงย่อยออกไปได้ตามแต่โจทย์

และลักษณะวิธีการอธิบายที่ผู้ศึกษาสนใจ และยังนำมาเชื่อมร้อยกันมากกว่าหนึ่งแนวคิดได้อีกด้วย

4. หนังสักวึ่ง: ความท้าทายใหม่ในฐานะศาสตร์ลูกผสม

ในกรณีที่ภาพยนตร์กีฬา (sport films) ถูกพิจารณาให้เป็นตระกูลภาพยนตร์ สถานะของภาพยนตร์เกี่ยวกับหนังสักวึ่ง หรือ “หนังสักวึ่ง” ก็จะกลายเป็น “ตระกูลย่อย” (sub-genre)

ข้อสังเกตในกรณีนี้คือ หนังสักวึ่งสร้างความท้าทายใหม่ให้แก่ผู้สนใจศึกษา เนื่องจากลักษณะที่เป็นศาสตร์ลูกผสม ระหว่างความเป็นภาพยนตร์กับความเป็นกีฬา ขณะเดียวกัน ยังให้ผลผลิตออกมาเป็นลูกเสี้ยว เนื่องจากในส่วนของความเป็นกีฬานั้นยังถูกตัดเฉือนออกมาเฉพาะความเป็นกีฬาวิึ่ง (หรือพิจารณาการวิึ่งในมิติของการออกกำลังกายและกิจกรรมอื่นๆ ก็ได้เช่นกัน) ที่มีลักษณะเฉพาะทาง (niche) อย่างมาก

เมื่อเป็นเช่นที่กล่าวไป ภาพยนตร์กีฬาโดยลำพังยังมีความเป็นตระกูลที่ค่อนข้างจะเบาบาง สถานะยังมีความไม่หนักแน่นมากนักในเชิงวิชาการภาพยนตร์ เมื่อต้องสร้างตระกูลย่อยอย่างหนังสักวึ่งขึ้นมา ลักษณะความเป็นตระกูลจึงเบาบางลงไปอีกระดับ (เช่นเดียวกับความยากในการจับคู่ประพันธ์กรกับหนังสักวึ่ง) การวิเคราะห์ภาพยนตร์ประเภทนี้จึงยากที่จะมุ่งเน้นไปยังทฤษฎีภาพยนตร์เพียงอย่างเดียวได้ เช่น การเลือกใช้แต่แนวคิดเรื่องประพันธ์กร หรือแนวคิดเรื่องตระกูล ซึ่งอาจจะน้อยเกินไป แต่สามารถผสมผสานประเด็นต่างๆ ที่ออกแงจากแนวคิดทฤษฎีอื่นเข้ามาผสมผสานด้วย

เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่มีความเป็นไปได้จริงในทางวิชาการ การศึกษาหนังสักวึ่งจึงอาจผสมผสานระหว่างการมองศาสตร์ภาพยนตร์เป็นศูนย์กลาง (film-theory-centered) เชื่อมร้อยเข้ากับการมองแบบประเด็นทางสังคมเป็นศูนย์กลาง (social-issue-centered) ดังได้กล่าวถึงไปในเนื้อหาส่วนก่อนหน้า ทั้งกีฬาและวิึ่งบ้างแล้ว (โปรดดูหัวข้อ 3 ล้ารวจประเด็นนำศึกษา)

นอกจากนี้ เพื่อสะท้อนถึงลักษณะทางจิตวิญญาณหรือแก่น (essence) เกี่ยวกับบริบทของความเป็นกวี จึงควรต่อยอดจากลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์กวี ไปสู่การผนวกเนื้อหาเกี่ยวกับความเข้าใจในความเป็นนักกวี เช่น การสร้างนิยามของการกวี การจำแนกประเภทของการกวี การระบุสถานะว่า เป็นภาพยนตร์กวี หรือภาพยนตร์ที่หยิบยืมการกวีเป็นส่วนประกอบ และความสำคัญของการกวีในเรื่องเป็นอย่างไร เป็นต้น

ในงานวิจัยเรื่อง *การสื่อสารกับวาทกรรมการกวีในสังคมไทย* (วิโรจน์ สุทธิสีมา, 2557) ส่วนหนึ่งทำการศึกษาถึงหนังนักกวี คือ *รัก 7 ปีดี 7 หน* (พ.ศ. 2555) ตอน “42.195” โดยวิเคราะห์หา “ตัวบท” (text) และ “ความหมาย” (meaning) โดยใช้กรอบการวิเคราะห์วาทกรรม อันเริ่มจาก (1) โครงเรื่อง (2) แก่นเรื่อง (3) ตัวละคร (4) ฉากสถานที่ (5) มุมมองการเล่าเรื่อง โดยภายหลังวิเคราะห์ส่วนการเล่าเรื่องแล้ว จึงได้นำเอาผลดังกล่าวเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์วาทกรรม อันประกอบไปด้วยตัวบท ภาคปฏิบัติการวาทกรรม และภาคปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรม

หากกล่าวเฉพาะในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยได้หยิบยกแนวคิดอื่นๆ ทางสังคมวัฒนธรรมมาวิเคราะห์เนื้อเรื่อง เช่น การใช้แนวคิดกระบวนการสร้างอารยธรรม และการแสวงหาความตื่นตัวของ นอร์เบิร์ต เอเลียส (Norbert Elias) และ เरिक ดันนิง (Eric Dunning) มาวิเคราะห์การสร้างความหมายในเชิงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครนักกวี ผนวกกับบริบทของสังคมยุคใหม่และพื้นที่สาธารณะ ที่ส่งผลต่อการผูกความสัมพันธ์ให้แก่ตัวละคร

เมื่อต้องการผลักให้งานศึกษาก้าวไปไกลกว่าการวิเคราะห์เฉพาะ “ตัวสาร” (text) จึงอาจเพิ่มลักษณะของ “บริบท” (context) เข้าไป เช่น เมื่อได้ความหมายจากการกระทำต่างๆ ของตัวละครในฉากและสถานที่ตามท้องเรื่อง ผู้วิจัยยังสามารถนำมาอธิบายเชื่อมโยงกับสภาพทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ตลอดจนถึงคุณลักษณะในการฉายและเผยแพร่ของสังคมช่วงนั้นๆ ได้อีกด้วย

ดังที่ได้กล่าวมา เมื่อต้องการจะวิเคราะห์หนังนักกวี หรือภาพยนตร์นักกวี โดยใช้แนวทางวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (narratives) และวิเคราะห์ตามประเด็น

(issues) จึงอาจมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

(1) สร้างพิกัดที่ชัดเจนให้แก่เรื่องที่จะศึกษา ด้วยการนิยามว่า กำลังศึกษาภาพยนตร์ที่มีความเป็นหนังกีฬา หรือหนังเกี่ยวกับกีฬา เพื่อให้เกิดความชัดเจนในสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์

(2) ทำการแตกย่อยขอบเขตลงมาในบริบทของความเป็นหนังนักวิ่งว่าเป็นหนังของนักวิ่งแบบเป็นกีฬาหรือการออกกำลังกายที่จริงจัง หรือเป็นหนังที่หยิบยืมเอาการวิ่งมาเป็นส่วนประกอบของเรื่อง

(3) สร้างกรอบการวิเคราะห์ ในทางศาสตร์การเล่าเรื่องและความเป็นภาพยนตร์ กำหนดขอบเขตทั้งจำนวนและลักษณะของภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์ตามแบบแผนการเล่าเรื่อง เช่น แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดประพันธ์กร แนวคิดตระกูล

(4) สร้างกรอบการวิเคราะห์ ในทางประเด็นและแนวคิดอื่นๆ ที่หยิบยกมา สกัดเอาหัวใจของแนวคิดนั้นๆ มาปรับประยุกต์เพื่ออธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เช่น แนวคิดสตรีนิยม แนวคิดมาร์กซิสม์

(5) สังเคราะห์คำตอบจากการวิเคราะห์ โดยสร้างแนวทางตอบคำถามได้ทั้งการสรุปศาสตร์และทฤษฎีทางภาพยนตร์และการเล่าเรื่อง การตอบคำถามในเชิงประเด็นที่สัมพันธ์กับแนวคิดอื่นๆ ที่สนใจ การเชื่อมโยงเข้าสู่บริบททางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ตลอดจนบริบททางด้านการฉายและผู้ชม ดังเช่นการวิเคราะห์วาทกรรม ที่ผนวกเอามิติของ ความหมายวาทกรรม ภาคปฏิบัติกรวาทกรรม ภาคปฏิบัติกรสังคม ที่มีภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นศูนย์กลาง

(6) สิ่งที่น่าจะเป็นคุณูปการต่อแก่นแท้ของ “ภาพยนตร์กีฬา” และ “หนังนักวิ่ง” คือ การสะท้อนให้เห็นว่า ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว นั้น มีคุณลักษณะของการเป็นภาพยนตร์กีฬาและหนังนักวิ่งอย่างไร โดยนำไปผนวกตอบคำถามในข้อ (5) ได้

แนวทางการศึกษาและวิเคราะห์ข้างต้น ยังสามารถขยายหรือลดทอนได้ ตามความเหมาะสม รวมถึงการสลบลำดับโดยไม่ต้องเรียงตามข้อ ขึ้นอยู่กับสำนักคิดในการวิเคราะห์ การออกแบบวิจัย และวัตถุประสงค์ในการศึกษาหา

คำตอบ ตัวอย่างเช่น เมื่อต้องการวิเคราะห์แบบสำนักโครงสร้างนิยม อาจเริ่มที่การวิเคราะห์แก่นของเรื่องเพื่อให้เห็นความหมายโดยรวม เห็นโครงสร้างที่กำหนดทิศทางของหน่วยย่อยต่างๆ แล้วค่อยมาวิเคราะห์ภาษาและเทคนิคภาพยนตร์

5. กรณีศึกษา: 2,215 เชื้อ บ้ำ กล้า ก้าว

เพื่อให้เห็นขั้นตอนการศึกษา “หนังนักวิ่ง” อย่างเป็นรูปธรรม ผู้เขียนได้ลองนำภาพยนตร์เรื่อง 2,215 เชื้อ บ้ำ กล้า ก้าว มาปรับประยุกต์วิเคราะห์ให้เป็นกรณีศึกษา

ภาพที่ 1 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง 2,215 เชื้อ บ้ำ กล้า ก้าว



ภาพยนตร์เรื่อง 2,215 เชื้อ บ้ำ กล้า ก้าว คือ สารคดีบันทึกการวิ่งของ “ตูน บอดี้สแลม” หรือ อาทิวราห์ คงมาลัย และทีมงาน ในโครงการ “ก้าวคนละก้าวเพื่อ 11 โรงพยาบาลทั่วประเทศ” เส้นทางจากใต้สุดไปจรดเหนือสุดของประเทศไทย ตั้งแต่อำเภอเบตง จังหวัดยะลา ไปสิ้นสุดที่อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย รวมระยะทางทั้งสิ้น 2,215 กิโลเมตร โดยกำหนดเริ่มตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน จนถึงวันที่ 25 ธันวาคม 2560

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2563, ออนไลน์) กล่าวถึงภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า “เป็นภาพยนตร์ไทยแนวสารคดี ว่าด้วยเรื่องราวการวิ่งระยะไกลของตูน บอดี้สแลม

กับโครงการก้าวคนละก้าวตั้งแต่เบตง จังหวัดยะลา จนถึงอำเภอแม่สาย จังหวัด เชียงราย กำกับโดย ณัฐพล บุญประกอบ ผลิตโดย จีดีเอช ห้าห้าเก้า และจัดจำหน่ายโดยโครงการ ก้าวคนละก้าว โดยมีบริษัท คิง เพาเวอร์ เป็นผู้สนับสนุนหลัก ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีงานฉายรอบสื่อมวลชนเมื่อวันที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2561 ณ โรงภาพยนตร์ เอสเอฟ เวิลด์ ซีเนม่า ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ และกำหนดฉายเป็นการทั่วไปตั้งแต่วันที่ 6 เดือนและปีเดียวกันเป็นต้นไป”

ในการพิจารณาโดยอาศัยศาสตร์ภาพยนตร์เป็นศูนย์กลาง (film-theory-centered) อาจแบ่งได้ตามกรอบที่โดดเด่น 2 ประการเบื้องต้น นั่นคือ ความเป็นตระกูล (genre) และลักษณะประพันธ์กร (auteur)

ด้านการจัดหมวดหมู่ด้านตระกูล (genre) 2,215 *เชื่อบ้า กล้า ก้าว* มีสถานะเป็นภาพยนตร์กีฬา (sport films) และยังถูกพิจารณาให้เป็น “หนังนักวิ่ง” ในฐานะ “ตระกูลย่อย” (sub-genre) อีกด้วย ทั้งนี้เมื่อจัดตามประเภท (category) ภาพยนตร์เรื่องนี้ถือเป็น “สารคดี” (documentary) ที่ตามเก็บบันทึกภาพเหตุการณ์วิ่งของ อาทิวราห์ คงมาลัย ในโครงการ ก้าวคนละก้าวเพื่อ 11 โรงพยาบาลทั่วประเทศ

ด้านลักษณะของประพันธ์กร หรือความสัมพันธ์ของผู้กำกับและผลงานที่สร้าง จะพบว่า ณัฐพล บุญประกอบ ผู้กำกับของเรื่อง ไม่ได้สร้างสรรค์ผลงานในแนวทางภาพยนตร์กีฬาโดยเฉพาะ โดยก่อนหน้านี้มีผลงานด้านการกำกับมิวสิกวิดีโอ ทำงานเบื้องหลังด้านการเขียนบทและถ่ายภาพ ขณะที่ภาพยนตร์ซึ่งเป็นผู้กำกับนั้น 2,215 *เชื่อบ้า กล้า ก้าว* ถือเป็นภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรกและถัดจากเรื่องนี้คือ *Come and See* ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องศาสนาและความเชื่อ ทำให้มิติการพิจารณาประพันธ์กรกับเรื่องกีฬาและการวิ่งนั้น ไม่มีความเชื่อมโยงกันมากนัก

ในการพิจารณาโดยอาศัยประเด็นทางสังคมเป็นศูนย์กลาง (social-issue-centered) สามารถหยิบยกแนวคิดต่างๆ ที่พบเห็นจากภาพยนตร์มาทำการวิเคราะห์ได้ เช่น ลักษณะของแฟนคลับ (fandom) การสร้างตัวตนของนักวิ่ง (identity) ความเป็นดาราของนักวิ่ง (stardom) ทักษะที่มีต่อร่างกายของตัวเองที่เป็นนักวิ่ง (body) เป็นต้น

หากนำเอาหลักวิธีวิเคราะห์หนึ่งนักวิ่ง (โปรดดูเนื้อหาข้างต้นในส่วนที่ 4 หนึ่งนักวิ่ง: ความท้าทายใหม่ในฐานะศาสตร์ลูกผสม) มาปรับใช้ โดยยึดการเล่าเรื่อง (narratives) และวิเคราะห์ตามประเด็น (issues) สารคดีที่กำลังศึกษาอย่าง 2,215 เชื้อ บ้ำ กล้า ก้าว จะได้แนวทางหาคำตอบดังต่อไปนี้

(1) พิกัดและนิยาม

ภาพยนตร์เรื่อง 2,215 เชื้อ บ้ำ กล้า ก้าว มีเนื้อหาที่กล่าวถึง “การวิ่งระยะไกล” ในฐานะที่เป็นทั้งกีฬา การออกกำลังกาย รวมไปถึงการใช้เป็นเครื่องมือรณรงค์ทางสังคม โดยใจความหลักของเรื่อง มุ่งเน้นไปยังเรื่องการวิ่งของบุคคลสำคัญในเรื่อง และสร้างความน่าติดตามว่าผู้ที่เล่นกีฬาหรือออกกำลังกายนั้นจะสามารถประสบความสำเร็จในการวิ่งไปถึงเส้นชัยตามที่ตั้งเป้าหมายหรือไม่ ซึ่งหากนิยามว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนักกีฬาหรือการแข่งขันกีฬาแล้ว ภาพยนตร์เรื่องนี้นับเป็นภาพยนตร์กีฬาและหนึ่งนักวิ่งโดยตรง

นอกจากนี้ เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามและการหาคำตอบที่สลับซับซ้อนขึ้น สาเหตุหนึ่งที่คุณเขียนเลือกภาพยนตร์เรื่องนี้มาวิเคราะห์ เนื่องจากความเป็นสารคดี (non-fiction) ที่ยังไม่ได้ถูกกล่าวถึงในบทความนี้นัก ความโดดเด่นของ 2,215 เชื้อ บ้ำ กล้า ก้าว ได้แก่ แม้ว่าจะเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้น แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกบอกเล่าในโครงสร้างภาพยนตร์เล่าเรื่อง (fiction) ที่กำหนดให้ตัวเอกตั้งเป้าหมาย ฝ่าฟันอุปสรรค และไปให้ถึงจุดหมาย โดยจากการแข่งขันกีฬาในเรื่องคือการแข่งขันกับตัวเองเพื่อไปให้ถึงจุดหมายนั่นเอง (ตามลักษณะแก่นเรื่อง “มนุษย์ปะทะกับตนเอง”) มิพักต้องเอ่ยถึงสูตรในการฝ่าฟันของตัวเอก (อาทิวราห์ คงมาลัย) ที่มีลักษณะเข้ากันได้กับแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง A Hero's Journey ของ Joseph Campbell³

³ แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง A Hero's Journey ของนักทฤษฎีวรรณกรรมชาวอเมริกัน Joseph Campbell ซึ่งเสนอไว้ในปี 1949 โดยกล่าวถึงองค์ประกอบในเรื่องเล่า ที่สะท้อนให้เห็นสูตรการเดินทางของตัวละครเอก จากจุดเริ่มต้นการผจญภัย (adventure) การเผชิญหน้ากับการตัดสินใจ (decisive crisis) การได้รับชัยชนะ (victory) และการเดินทางกลับ (return) พร้อมความเปลี่ยนแปลงหรือการเรียนรู้ครั้งใหม่ในชีวิต

(2) บริบท

ถัดจากที่วิเคราะห์ไปในข้อ (1) จะพบว่า ตัวละครหลักของเรื่อง เข้าไปเกี่ยวข้องกับภารกิจในหลายลักษณะ กล่าวคือ มีความจริงจังและการวัดผลในแบบนักกีฬา มีการส่งเสริมให้คนที่เกี่ยวข้องในเรื่องเข้ามีส่วนร่วมในฐานะการออกกำลังกาย และการวิ่งยังถูกใช้เป็นส่วนสำคัญของการรณรงค์ทางสังคม เพื่อการบริจาคเงินแก่โรงพยาบาล ดังนั้น หนังสักรวิ่งเรื่องนี้จึงมีบริบทที่หลากหลายห่อหุ้มอยู่

(3) กรอบการวิเคราะห์จากศาสตร์ภาพยนตร์

การสร้างกรอบการวิเคราะห์ สามารถเริ่มได้จากศาสตร์การเล่าเรื่องและความเป็นภาพยนตร์ กำหนดขอบเขตทั้งจำนวนและลักษณะของภาพยนตร์ เช่น วิเคราะห์ภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง ใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง ที่ประกอบไปด้วย

- โครงเรื่อง ได้แก่ การวิ่งจากไต่สุดของประเทศไปยังเหนือสุดของประเทศ
- ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครหลัก (protagonist) คือ อาทิวราห์ คงมาลัย มีคุณลักษณะอย่างไรบ้าง มีเป้าหมาย อุปสรรค และเติมพัน อย่างไร
- ฉากและสถานที่ ได้แก่ สถานที่ซึ่งเปลี่ยนไปตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ตั้งแต่ภาคใต้ไปจนถึงภาคเหนือของประเทศไทย
- แก่นเรื่อง ได้แก่ สิ่งที่สอนให้เรารู้จากภาพยนตร์ เช่น ความพยายามเอาชนะความเจ็บปวดส่วนบุคคล เพื่อผลลัพธ์ที่ยิ่งใหญ่ เป็นต้น
- มุมมองการเล่าเรื่อง ได้แก่ เล่าผ่านบุคคลที่สามที่จับจ้องไปยังตัวละครนำของเรื่องเป็นหลัก มองจากหลายระยะ ทั้งระยะไกล และระยะใกล้ ที่มีความเป็นส่วนตัวมากๆ

(4) กรอบการวิเคราะห์จากศาสตร์อื่นๆ

การวิเคราะห์ยังรวมถึงการใช้ประเด็นและแนวคิดอื่นๆ มาสกัดเอาหัวใจของแนวคิดนั้นๆ เพื่อปรับประยุกต์วิเคราะห์ เช่น หากต้องการวิเคราะห์โดยใช้หลักของการสร้างตัวตน (identity) อาจจะจำแนกออกมาก่อนว่า ตัวตนนั้นมีกี่แบบ การสร้างตัวตนมีวิธีการอย่างไร ความสำเร็จและความล้มเหลวคืออะไร เพื่อนำ

มาพบกับสิ่งที่พบในภาพยนตร์ หรือหากสนใจลักษณะของความเป็นวีรบุรุษกับ โครงสร้างการเล่าเรื่อง อาจนำแนวคิด A Hero's Journey ของ Joseph Campbell มาปรับใช้วิเคราะห์ได้

(5) สังเคราะห์คำตอบจากการวิเคราะห์

เมื่อผ่านการวิเคราะห์ ขั้นถัดไปคือการสรุปศาสตร์และทฤษฎีทาง ภาพยนตร์และการเล่าเรื่องจาก 2,215 เชื้อ *บ้า กล้า ก้าว* มาตอบคำถามในเชิง ประเด็นที่สัมพันธ์กับแนวคิดอื่นๆ เช่น หากสนใจวาทกรรม (discourse) เกี่ยวกับการวิ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ อาจจะต้องได้ว่า วาทกรรมการวิ่งในเรื่องมีอย่าง หลากหลาย ทั้งวาทกรรมความเชื่อทางศาสนา วาทกรรมเคารพผู้สูงวัย วาทกรรม ทางวิทยาศาสตร์ วาทกรรมความรักและเอ็นดูผู้เยาว์วัย วาทกรรมความสำเร็จส่วนบุคคลและทีม วาทกรรมวีรบุรุษที่มีบารมี โดยภาคปฏิบัติการวาทกรรม (discursive practices) คือการใช้เครื่องมือทางภาพยนตร์มาถ่ายทอด ทั้งในแง่ของการใช้งาน ด้านภาพ เสียงดนตรี ถักทอร้อยเรียง ซึ่งทั้งหมดอยู่ภายใต้ภาคปฏิบัติการสังคม (social practices) ที่เกี่ยวข้องกับบริบทของสังคมไทย ในยุคที่นักแสดงก้าวข้าม มาเป็นผู้นำทางความคิดของสังคม และใช้มิติของการกุศลและการใช้ร่างกายใน เกมกีฬาเพื่อรณรงค์ทางสังคม

(6) แก่นของภาพยนตร์นักวิ่ง

เนื่องจากผู้เขียนทดลองเลือกการวิเคราะห์แบบจากเล็กไปหาใหญ่ (ซึ่ง ตรงข้ามกับการวิเคราะห์ตามสำนักโครงสร้างนิยมที่วิเคราะห์ภาพใหญ่แล้วย่อยลง มาส่วนเล็ก) การตอบคำถามข้อนี้ จะต้องได้คำตอบจากข้อ (1) ถึง (5) มาเสียก่อน เพื่อนำมาสกัดองค์ความรู้ที่ได้จากภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวว่า สะท้อนอะไรใน ฐานะภาพยนตร์กีฬาหรือหนังนักวิ่งบ้าง เช่น การเปิดมิติอีกหน้าหนึ่งของหนัง นักวิ่งที่นำไปผูกกับมิติทางสังคมมากมาย ทั้งแรงผลักดันจากปัจเจกบุคคล การ หลอมรวมของความเป็นทีมและสังคม การย้ำเตือนว่าภาพยนตร์กีฬาหรือหนัง นักวิ่งมีลักษณะที่คาบเกี่ยวระหว่างความเป็นภาพยนตร์ที่วาดด้วยกีฬา การออก กำลังกาย และมีมิติทางสังคมวัฒนธรรมอื่นๆ โดยมักจะมีเกิดขึ้นเป็นเฉพาะเรื่อง ไม่ใช่การถูกสร้างออกมาอย่างต่อเนื่องในฐานะผลงานของผู้กำกับคนใดคนหนึ่ง ตามทฤษฎีประพันธ์กร

6. สรุป: เส้นชัยคือจุดเริ่มต้น

ด้วยสถานะที่แข็งแกร่งในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ตะวันตก แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จในศาสตร์วิชาการ ทำให้ภาพยนตร์กีฬาและหนังสือวิ่ง เป็นหัวข้อที่น่าสนใจ ค้นคว้าทั้งในเชิงของแนวคิดหลักการและการนำไปประยุกต์ให้เกิดโศกผลทางการวิจัย โดยในเบื้องต้น บทความนี้ได้ชี้ให้เห็นว่าเมื่อนำแนวคิดและทัศนะของนักวิชาการด้านภาพยนตร์มาประมวล ภาพยนตร์กีฬาจัดว่าพอมีสถานะเป็นตระกูลภาพยนตร์ได้ หรือในบางกรณีอาจใช้ถ้อยคำกล่าวถึงได้ในฐานะ “ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา” “ภาพยนตร์ประเภทกีฬา” หรือจะใช้ “ภาพยนตร์กีฬา” ก็ได้เช่นกัน

เมื่อเปรียบเทียบกับตะวันตก จะพบว่า สถานะของภาพยนตร์กีฬาไทยยังแตกต่างในด้านโทนอารมณ์ ลักษณะตัวละคร ชนิดของกีฬา ไปจนถึงการให้ความสำคัญจากสถาบันทางภาพยนตร์ในประเทศ ซึ่งเป็นข้อย้ำเตือนว่า การศึกษาหรือวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์กีฬาในไทย ยังมีเส้นทางให้สำรวจและรวบรวมอีกมากมาย อันถือเป็นเรื่องน่าตื่นเต้นสำหรับผู้ออกเลือกวิ่งมาราธอนทางวิชาการในสายนี้

ทั้งนี้ การศึกษาภาพยนตร์นักวิ่ง สามารถทำได้ทั้งการมองโดยอาศัยศาสตร์ภาพยนตร์เป็นศูนย์กลาง และการมองโดยอาศัยประเด็นทางสังคมเป็นศูนย์กลาง ซึ่งแตกแขนงย่อยออกไปตามแต่ที่ผู้ศึกษาจะสนใจ และยังนำมาเชื่อมร้อยกันมากกว่าหนึ่งแนวคิด เพื่อถักทอให้เกิดระเบียบวิธีการศึกษาและการบูรณาการศาสตร์ในแบบสหสาขาวิทยาได้ด้วย ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องท้าทายสำหรับผู้มองหาการผนวกเอาศาสตร์หลายแขนงมาอธิบายวัตถุดิบที่เป็นภาพยนตร์

สุดท้ายนี้ หากจะมีอะไรสะท้อนให้เห็นสิ่งสำคัญที่สุด ในการศึกษาภาพยนตร์กีฬาและหนังสือวิ่งสำหรับกายภาคหน้า อาจจะเป็นดังเช่นที่นักวิ่งระยะไกลผู้ทำลายกำแพงแห่งการวิ่งมาราธอนภายใน 2 ชั่วโมงคนแรกของโลกอย่าง เอลิอุต คิปโชเก (Eliud Kipchoge) กล่าวเอาไว้ถึงวินัยและความสม่ำเสมอในการฝึกฝน แต่สิ่งที่สำคัญก่อนหน้านั้น เห็นจะไม่พ้นการเริ่มต้นลงมือศึกษา ดังที่นักปราชญ์อย่างเล่าจื๊อเคยกล่าวเอาไว้ว่า “การเดินทางไกลนับพันไมล์ ล้วนเริ่มต้นที่ก้าวแรก”

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กฤษดา เกิดดี (2557), *ภาพยนตร์: ทฤษฎี วิจัย และวิจารณ์*, กรุงเทพฯ: บั๊กบุรี.

วิโรจน์ สุทธิสีมา (2557), *การสื่อสารกับวาทกรรมการวิ่งในสังคมไทย*, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร-
ดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Bondebjerg, I. (2015), "Film: Genres and Genre Theory", *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*.

Cox, R. et al. (2000), *Encyclopedia of British Sport*, Oxford: ABC-Clio.

Gledhill, C. (2003), "Rethinking Genre", in Christine Gledhill and Linda Williams (eds.), *Reinventing Film Studies*, London: Arnold.

Hyland, D. (1990), *Philosophy of Sport*, Paragon House.

Jones, G. (2008), "In Praise of an invisible Genre? An Ambivalent look at the Fictional Sports Feature Films", *Sport in Society*, 11(2-3): 117-129.

Whannel, G. (2008), "Winning and Losing Respect: Narratives of Identity in Sport Films", *Sport in Films*, London: Routledge.

สื่อออนไลน์

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2563), "2,215 เชื้อ บ้า กล้า ก้าว", สืบค้นเมื่อ 12 มีนาคม 2563 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/2,215_เชื้อ_บ้า_กล้า_ก้าว

สถาบันด้านสถิติแห่งยูเนสโก (2563), "Feature Films", สืบค้นเมื่อ 27 เมษายน 2563 จาก <http://data.uis.unesco.org/?ReportId=5538>

สถาบันภาพยนตร์อเมริกัน (2563), "AFI's 10 TOP 10", สืบค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2563 จาก <https://www.afi.com/afis-10-top-10/>

สถาบันภาพยนตร์แห่งสหราชอาณาจักร (2563), "10 great British sports films", สืบค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2563 จาก <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/lists/10-great-british-sports-films>

Biggest Global Sports (2020), "A statistics-based analysis of the biggest global sports - Top Sporting Nations", retrieved 27 April 2020 from <http://www.biggestglobalsports.com/top-sporting-nations/4587465102>

Opie, W. (2007), *Sport Films*, retrieved 6 January 2020 from www.GreenCine.com