

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง พระอภัยมณี : การเปรียบเทียบวรรณกรรมการ์ตูนกับวรรณคดี
ต้นแบบ ประกอบด้วยเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับ
เปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบเรื่อง พระอภัยมณี ดังจะได้เสนอโดยลำดับ

ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดี วรรณกรรม

ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ความหมาย องค์ประกอบ
บางประการของวรรณคดี ค่านิยม และกวีโวหาร

ความหมายของคำว่า วรรณคดี วรรณกรรม

การศึกษาและวิจัยด้านวรรณกรรมมักประกอบด้วยคำศัพท์สำคัญ 2 คำคือ วรรณคดี
และ วรรณกรรม เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่เสมอ โดยอาจจะใช้ในลักษณะที่จำแนกความหมายจากกัน
โดยแน่ชัดหรือใช้ในความหมายเดียวกัน และบางครั้งก็ใช้ซ้อนกันเป็น วรรณคดีวรรณกรรม โดย
ไม่มุ่งเน้นความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

โดยข้อเท็จจริง ทั้งคำว่า วรรณคดี และ วรรณกรรม ต่างก็เป็นคำที่บัญญัติขึ้นเพื่อให้
ตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Literature โดย วรรณกรรม ใช้ในความหมายที่กล่าวถึง งานหนังสือ
ทั่วไป ส่วน วรรณคดี อาจครอบคลุมถึงวรรณกรรมที่แต่งดี มีคุณค่าด้วย (ราชบัณฑิตยสถาน,
2545. หน้า 241-242)

องค์ประกอบของวรรณคดี วรรณกรรม

แม้ว่าความหมายของวรรณคดี และวรรณกรรมจะเหมือนหรือต่างกันไปตามการยอมรับ
แต่เมื่อกล่าวถึงองค์ประกอบ ทั้งวรรณคดี และวรรณกรรม จะเป็นไปตามรูปแบบของการแต่ง
ซึ่งในที่นี้ วรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี เป็นวรรณคดีนิทาน จึงอยู่ในลักษณะของเรื่องเล่าสมมุติ
ซึ่งมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

เคิร์ชเนอร์และแมนเดล (2000. pp. 67 - 68) กล่าวว่า โครงเรื่อง หมายถึง เหตุการณ์
ที่ร้อยเรียงเรื่องราวจากสภาพแวดล้อม สังคม และบุคคลเข้าไว้อย่างสัมพันธ์กันโดยอาศัยตัวละคร
ในการดำเนินเรื่อง

ในการสร้างโครงเรื่อง วนิดา บำรุงไทย (2544. หน้า 106 - 107) เสนอว่ามีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกันสองประการ คือ แนวคิด และเนื้อเรื่อง ดังนี้

1.1 เนื้อเรื่อง (Story)

เนื้อเรื่อง หมายถึง รายละเอียดของเรื่องราว ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบทั้งหมดทุกด้าน (เอ็ม. เอช. เอบรัมส์ อ้างในวนิดา บำรุงไทย. 2544. หน้า 106)

1.2 แนวคิด (Theme)

แนวคิด หมายถึง ข้อคิดที่ได้จากสาระสำคัญของเรื่อง โดยแนวคิดนั้นจะสรุปหรือตีความได้จากแนวเรื่องหรือเนื้อเรื่อง ทั้งนี้ แนวคิดอาจจะมีการตีความได้ต่างกันตามประสบการณ์ของผู้อ่าน

2. ตัวละคร (Character)

เคนเนดีและจิโอยา (1998. p. 60) กล่าวว่า ตัวละคร หมายถึง บุคคลสมมุติที่แสดงบทบาทในเรื่อง

ตัวละครในเรื่องเล่า ตามปกติมี 2 ประเภท คือ (วนิดา บำรุงไทย, 2544. หน้า 131)

2.1 ตัวละครเอก (Major character) หมายถึง ตัวละครที่แสดงบทบาทสำคัญ

2.2 ตัวละครประกอบ (Minor character) หมายถึง ตัวละครที่มีบทบาทน้อย

วนิดา บำรุงไทย (2544. หน้า 130) กล่าวว่า ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่อง หรือทำให้เกิดเหตุการณ์เรื่องราว และที่สำคัญ ตัวละครมักเป็นจุดดึงดูดความสนใจ ความประทับใจของผู้อ่านมากกว่าส่วนอื่น ๆ

3. ฉาก (Setting)

ฉาก หมายถึง เวลาและสถานที่ (Kennedy & Gioia, 1998. p. 92) ตามปกติ การสร้างฉากนั้น อาจกำหนดขึ้นจากที่ตั้งทางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ หรือฉากทางกายภาพที่แสดงให้เห็นช่วงเวลาระหว่างวัน

ฉากไม่เพียงแต่บอกเวลาและสถานที่เท่านั้น แต่หมายรวมถึงความหลากหลายทางสภาพและองค์ประกอบทางวัฒนธรรมด้วย (Kirsznar & Mandell, 2000. p. 134)

ประเภทของฉากในเรื่องเล่าโดยทั่วไปมี 2 ลักษณะ ดังนี้ (วนิดา บำรุงไทย, 2544. หน้า 143)

3.1 ฉากจริง คือ การบรรยายฉากตามสภาพที่มีอยู่จริงทางภูมิศาสตร์ ตลอดจนวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ล้วนแต่จำลองมาจากความเป็นจริง

3.2 ฉากสมมุติ คือ ฉากที่ผู้เขียนกำหนดขึ้นจากจินตนาการ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเหมือนกับสภาพแวดล้อมที่มีอยู่จริง

เคิร์ชเนอร์และแมนเดล (2000. p. 134) กล่าวว่า ในบางเรื่อง อาจจะมีค่าสำคัญมากกว่าองค์ประกอบอื่น แต่ในบางเรื่อง อาจไม่มีการกล่าวเจาะจงลงไปถึงเวลาและสถานที่ของเรื่อง ทั้งนี้เป็นไปได้ว่าผู้เขียนอาจจะอยากให้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นไม่ขึ้นกับเวลา (Timeless) หรือเป็นสากล (Universal)

นอกจากแสดงเวลา และสถานที่ที่เกิดเรื่องแล้ว ฉากบางประเภท เช่น ฉากทางกายภาพ อาจจะเชื่อมโยงกับการสร้างบรรยากาศ ซึ่งจะมีผลกระทบต่อสภาพจิตใจของตัวละคร เช่น ความมืด และความโดดเดี่ยวจะมีผลต่อความหดหู่ภายในจิตใจของตัวละคร แต่หากเป็นฉากที่มีความรื่นรมย์ สงบสุข จะก่อให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง (Kirsznier & Mandell, 2000. p. 134)

นอกจากความหมายของฉากที่อาจเป็น เวลาและสถานที่ที่เกิดเรื่องแล้ว ฉาก ยังมี ความหมายอีกประการหนึ่งซึ่งตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Scene คือ เหตุการณ์ในแต่ละช่วงของเรื่องราว โดยเหตุการณ์เหล่านี้จะช่วยเพิ่มความเข้มข้น และความสมบูรณ์ให้กับเรื่อง (Clayton, 2000. p. 28)

ค่านิยม

สุพัทธา สุภาพ (2536. หน้า 22) ให้ความหมายว่า “ค่านิยม คือ สิ่งที่ถูกกลุ่มสังคมหนึ่งเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีค่าควรแก่การกระทำ น่ากระทำ น่ายกย่อง หรือเห็นว่าถูกต้อง”

ม.ล. บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2539. หน้า 136) กล่าวถึง การศึกษาค่านิยมในวรรณคดี วรรณกรรมว่าจะเป็นบรรทัดฐานให้คนรุ่นต่อมาได้พิจารณาถึงความเหมาะสมถูกต้องของสิ่งใดสิ่งหนึ่งในยุคของวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ ว่าสมควรจะยอมรับหรือละเลิกไป โดยพิจารณาตามหลักเหตุผล ทั้งนี้ ค่านิยมบางอย่างที่มีในวรรณคดีก็สมควรที่จะได้รับการสานต่อไปยังรุ่นหลัง เช่น ความซื่อสัตย์ การรักษาคำพูด การรักษาเกียรติยศของนักรบ

กวีวิจารณ์

กวีวิจารณ์ หมายถึง สำนวนภาษาที่โดดเด่นด้วยอารมณ์สะเทือนใจหรือมีความคมคายให้แง่คิด

กวีวิจารณ์ ถือเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับวรรณคดีไทยที่ประพันธ์เป็นบทร้อยกรอง เพราะจะช่วยเพิ่มความคมคาย ชาบซึ้ง หรือเพื่อให้เข้าถึง จดจำ ตลอดจนยอมรับค่านิยม คำสอน แง่คิดที่กวีเสนอไว้ภาษาอันไพเราะ และคมคาย

ความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมการ์ตูน

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2545, หน้า 116) ให้คำอธิบายว่า การ์ตูน หมายถึง “ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ผู้สื่อบชขัน, หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย”

Oxford Dictionary (1995. p.171) อธิบายว่า “นิยายสำหรับเด็กที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านภาพ”

The World Encyclopedia (2001. pp. 263 - 266) อธิบายความหมายของ “การ์ตูน” ไว้ว่า “รูปวาด – ชุดของรูปวาดที่บอกเล่าเรื่องราวหรือสื่อถึงข้อความอย่างใดอย่างหนึ่ง”

กล่าวโดยสรุป วรรณกรรมการ์ตูน หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่เสนอแนวคิด เหตุการณ์ หรือเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยภาพวาดเป็นสำคัญ โดยอาจมีบทบรรยายประกอบหรือไม่ก็ได้

ประวัติและวิวัฒนาการของวรรณกรรมการ์ตูนไทย

จากการศึกษาของไพโรธ เลิศพิริยกุลม (2539, หน้า 566 - 568) ได้เสนอข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทย ความเป็นมาว่า วรรณกรรมการ์ตูนของไทย เริ่มต้นขึ้นในสมัยของรัชกาลที่ 6 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ โดยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงวาดภาพล้อข้าราชการที่ประพฤติตนเสื่อมเสียเพื่อเป็นการตักเตือนลงในหนังสือพิมพ์ **ดุสิตสมิต** ต่อจากนั้น หนังสือพิมพ์ฉบับอื่นก็มีภาพการ์ตูนล้อบ้าง เช่น กรุงเทพมหานครรายวัน ลงการ์ตูนล้อการเมืองของเปล่ง ไตรปิ่น (ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต) ในช่วงนี้มีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงสามคนคือ เปล่ง เลื้อยเตี้ย และธัญญ์

เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาสู่การเป็นประชาธิปไตยในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว นักเขียนมีเสรีภาพมากขึ้น จึงทำให้การ์ตูนล้อการเมืองเป็นไปอย่างแพร่หลายยิ่งขึ้น

สวัสดิ์ จุฑะรพ คือนักเขียนการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในยุคนี้ โดยมี “ขุนหมื่น” เป็นตัวการ์ตูนที่ปรากฏประจำในงานเขียนของเขา ตัวการ์ตูน “ขุนหมื่น” นั้น ผู้เขียนการดัดแปลงใบหน้ามาจาก ปิอบาย ตัวการ์ตูนของคิงส์ เพียเจอร์ ชินดิเคต และสวมรองเท้าแบบเดียวกันมิกกี้เมาส์ ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งตัวการ์ตูนทั้งสองนี้เป็นที่รู้จักกันดีของนักอ่านชาวไทย “ขุนหมื่น” ได้รับความนิยมจากผู้่านสมัยนั้นเป็นอย่างมาก นอกจากเขียนการ์ตูนการเมืองแล้ว สวัสดิ์ จุฑะรพ ยังเริ่มต้นเขียนการ์ตูนจากวรรณคดีด้วย โดยวรรณคดีที่เขียนเป็นการ์ตูนเรื่องแรกของเขาคือ **สังข์ทอง**

เวลานั้นนักเขียนการ์ตูนที่ในยุคเดียวกับ สวัสดิ์ จูฑะรพ เริ่มนิยมเขียนการ์ตูนประกอบกลอน เช่น พัน รอดอริห์ เขียนการ์ตูนชุด พญาน้อยชมตลาด และการ์ตูนประกอบกลอนเรื่อง ระเด่นลันได โดยใช้นามปากกาว่า เดช ณ บางโคล่ ส่วน ฉันท สุวรรณบุญ เขียนการ์ตูนชุด ป้อง – เปรี๊ยะ และการ์ตูนประกอบเรื่อง โคลงโลกนิติ เป็นต้น

นักเขียนที่มีผลงานคล้ายคลึงกับกลุ่มนักเขียนการ์ตูนข้างต้น แต่อยู่ในยุคถัดมาประมาณ ปี พ.ศ. 25480 คือ ประยูร จรรยาวงษ์ ซึ่งได้เริ่มต้นเขียนการ์ตูนจากวรรณคดีเรื่อง ไกรทอง จันทโครพ อาบู่หะซัน คาวีหลวิชัย พิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ สุภาพบุรุษ โดยสร้างตัวการ์ตูน “สุขเล็ก” ให้เป็นการ์ตูนตัวเอกประจำงานเขียนของเธอ

เมื่องานเขียนการ์ตูนจากวรรณคดีเริ่มแพร่หลายและได้รับความนิยม นักเขียนอีกหลายคนก็เริ่มผลิตผลงานในลักษณะเดียวกัน ได้แก่ เหม เวชกร เขียนเรื่อง ศรีธัญชัย ลงในหนังสือพิมพ์ ประมวลวัน พิมพ์ กาฬสีห์ เขียนการ์ตูนชุด ระเด่นลันได โดยใช้นามปากกาว่า ตึกตา

หลัง พ.ศ. 2500 เป็นต้นมา วรรณกรรมการ์ตูนของไทยเริ่มได้รับอิทธิพลจากตะวันตก และญี่ปุ่น ทำให้ลักษณะตัวการ์ตูนและโครงเรื่องมีความคล้ายคลึงกับการ์ตูนจากต่างประเทศมากขึ้น การ์ตูนเรื่องที่นิยมอ่านกันในยุคนี้ เช่น อัศวินสายฟ้า เจ้าชายดำรงค์ฤทธิ์ ปวีเศษ เจ้าชายผมทอง เป็นต้น นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ ได้แก่ จุก เปี้ยวสกุล และราช เลอสรวง

ในเวลาเดียวกัน วรรณกรรมการ์ตูนไทยก็เริ่มขยายตัวสู่การจัดทำเป็นนิตยสารการ์ตูนอื่นเนื่องมาจากอิทธิพลของต่างประเทศ เช่น ตึกตา ของ พิมพ์ กาฬสีห์ นามปากกาว่า ตึกตา ที่ถือว่าเป็นผู้ริเริ่ม ต่อมาจึงมีผลงานเรื่อง หนูจ๋า ของ จำนัญ เล็กเข็มทิศ ที่ใช้นามปากกาว่า จุ่มจุ่ม และ เบบี ของ วัฒนา เพชรสุวรรณ ผู้ใช้นามปากกาว่า วัฒนา และ อาวัฒน์

นอกจากนี้ ยังมีการผลิตการ์ตูนเรื่องที่แปลหรือเลียนแบบมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งเรื่องและภาพ เช่น ไอ้มดแดง จัมโบ้เอ หนูนกยลสิทธิ์ กัปตันอวกาศ ดากล้องที่รัก อาราเร่ แต่ที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ การ์ตูนแปลเรื่อง โตราเอมอน ซึ่งเป็นการ์ตูนที่มีการสร้างเป็นภาพยนตร์ การ์ตูนแพร่ภาพทางโทรทัศน์ควบคู่ไปด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า นักเขียนการ์ตูนไทยในยุคเริ่มแรกนั้น นอกจากเขียนการ์ตูนล้อการเมืองแล้ว มักจะมีความนิยมนำวรรณคดีแบบฉบับมาสร้างสรรค์เป็นวรรณกรรมการ์ตูนด้วย ก่อนจะเริ่มหันมานิยมนำการ์ตูนจากต่างประเทศโดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่น

ในระยะต่อมา การ์ตูนที่แปลจากต่างประเทศเริ่มได้รับผลกระทบจากการแข่งขันทางการตลาด และการเข้ามาของเกมออนไลน์ที่ดึงดูดความนิยมของผู้อ่านไปเป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้ผลิตการ์ตูนไทยต้องปรับเปลี่ยนแผนการตลาดมาสู่การสร้างสรรค์การ์ตูนจากวรรณกรรมไทยยอดนิยม (ยุค Low Cost ตลาดการ์ตูนไทย, 2545. เว็บไซต์)

ปัจจุบันการผลิตวรรณกรรมการ์ตูนจากวรรณคดีแบบฉบับเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ผู้ผลิตบางรายเลือกมานำเสนอ เช่น กามนิธ ศิริธนัญชัย มหาภารตยุทธ์ ขุนช้าง ขุนแผน สังข์ทอง ไกรทอง อิเหนา นิทานเวตาล (สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์, 2547. เว็บไซต์)

แนวโน้มล่าสุดที่เกิดขึ้นกับวรรณกรรมการ์ตูนไทยจากการรับอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นคือการปรับรูปเล่ม เนื้อหา และวิธีการวาดตัวการ์ตูนอย่างไทย ไปสู่ลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกับการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มผู้อ่านรุ่นใหม่ เช่น หนูแมน ไกรทอง อภัยมณี ชาก้า เป็นต้น

การใช้ภาษา และวัจนลีลา

อเนก รัตนปิยะภากรณ์ (2534. หน้า 24) กล่าวถึง การใช้ภาษาในวรรณกรรมการ์ตูนว่า ควรเป็นสำนวนภาษาที่สุภาพ เข้าใจง่าย ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมินคุณค่าวรรณกรรมการ์ตูนของคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ (เชาวลี นาคสุขศรี, 2546. หน้า 18) ที่กำหนดว่า ภาษาที่ใช้ในวรรณกรรมการ์ตูนนั้นต้องพิถีพิถันกับการสะกดคำ และการใช้คำที่เหมาะสมแก่วัยของผู้อ่าน

อย่างไรก็ตาม ในด้านความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในโอกาสต่าง ๆ ยังเป็นเรื่องที่ต้องคำนึงถึงบริบทและสถานการณ์ด้วย กล่าวคือ ภาษาที่ถือว่า “เหมาะสม” อาจจะ แตกต่างกันไปตามสถานการณ์และบริบทแวดล้อมที่แตกต่างกัน นักภาษาศาสตร์จึงกำหนดรูปแบบการใช้ภาษาในลักษณะที่แตกต่างกัน เรียกว่า วัจนลีลา ซึ่งแบ่งเป็น 5 ประเภทคือ (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2549. หน้า 23 - 26)

1. วัจนลีลาตายตัว

วัจนลีลาตายตัว เป็นรูปแบบของภาษาที่ใช้กับสถานการณ์ที่เป็นพิธีการ และมีความศักดิ์สิทธิ์ เครื่องขมิ้น เช่น รูปแบบของภาษาที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ มีความโดดเด่นในด้านความอลังการ ความซับซ้อน

2. วัจนลีลาเป็นทางการ

วัจนลีลาเป็นทางการ คือ รูปแบบภาษาที่ใช้โอกาสสำคัญ ใช้พูดกับบุคคลที่สูงกว่า และใช้พูดเรื่องที่จริงจัง และสำคัญ เช่น ในการประชุมที่เป็นทางการ หรือในบทความทางวิชาการ

ลักษณะเด่นในวัจนลีลาประเภทนี้ คือ รูปแบบที่สมบูรณ์ทางไวยากรณ์ มีการใช้ประโยคซับซ้อน แต่มีความยืดหยุ่นได้และไม่ลังการเท่ากับวัจนลีลาตายตัว

3. วัจนลีลาหารือ

วัจนลีลาหารือ เป็นรูปแบบภาษาที่ใช้กันมากในชีวิตประจำวัน เช่น ในการติดต่อธุรกิจ การงาน การประชุมที่ไม่เป็นทางการ การเรียนการสอน ลักษณะของการใช้ภาษาแบบวัจนลีลาหารือ คือ การใช้รูปประโยคที่ไม่สมบูรณ์ตามกฎไวยากรณ์ มีการใช้คำต่างประเทศ เป็นต้น

4. วัจนลีลาเป็นกันเอง

วัจนลีลาเป็นกันเอง จะใช้ในโอกาสที่ไม่เป็นทางการ เช่น งานเลี้ยง การพูดคุยระหว่างรับประทานอาหารในกลุ่มบุคคลที่คุ้นเคยกัน มีการใช้ภาษาในลักษณะการกร่อนคำ การซ้ำคำ การใช้คำสแลง คำลงท้าย มีรูปประโยคสั้น ๆ ง่าย ๆ และมักละประธานในประโยค

5. วัจนลีลาสันทสนม

วัจนลีลาชนิดนี้ใช้พูดกับบุคคลที่มีความสนิทสนมกันมาก เช่น เพื่อนสนิท หรือบุคคลในครอบครัว มักใช้พูดเรื่องส่วนตัว หรือเรื่องที่ทราบกันดีระหว่างคู่สนทนา มีการใช้ประโยคที่ย่นย่อมาก หรือใช้คำสแลง คำเฉพาะกลุ่ม (Jargon) คำสบถ คำหยาบ คำย่อ

ทั้งนี้ อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ สรุปว่า การใช้ภาษาประเภทต่าง ๆ ดังกล่าวมา ถือเป็นธรรมชาติของทุกภาษา ดังนั้น ในการตัดสินความถูกต้องหรือเหมาะสมของการใช้ภาษา จึงควรคำนึงถึงเรื่องวัจนลีลาด้วย (2549. หน้า 26)

ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีต้นแบบเรื่อง พระอภัยมณี

วรรณคดีต้นแบบเรื่อง พระอภัยมณี เป็นผลงานของพระสุนทรโวหาร (ภู่) แต่มักเรียกกันโดยการขานบรรดาศักดิ์ร่วมกับชื่อจริงว่า สุนทรภู่ (สมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, 2513. หน้า 16 อ้างอิงจาก วนิดา ลิขิตกันทิมา, 2517. หน้า 57) กวีเอกแห่งรัตนโกสินทร์ท่านนี้มีผลงานการประพันธ์เป็นที่ยอมรับมากมาย แต่ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือเรื่อง พระอภัยมณี ซึ่งมีความยาวมากถึง 94 เล่มสมุดไทย แต่สันนิษฐานกันว่า เนื้อเรื่องที่เป็นฝีมือการประพันธ์ของสุนทรภู่อย่างแท้จริงนั้น น่าจะจบลงตรงที่พระอภัยมณีออกบวช คือ ตอนที่ 49 ส่วนเนื้อเรื่องในลำดับถัดมาน่าจะมีผู้อื่นแต่งร่วมด้วย เนื่องจากสำนวนไม่สอดคล้องกับของเดิม และคลายความสนุกไปมาก (สุนทรภู่, 2544. เล่ม 3. หน้า 24)

วรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** ได้รับการยกย่องให้เป็นยอดของวรรณคดีประเภทนิทาน คำกลอนจากวรรณคดีสโมสร และถือว่าเป็นผลงานชิ้นเอกของสุนทรภู่ ที่มีผู้ให้ความสนใจ วิเคราะห์แทบทุกแง่มุม ตลอดจนได้รับการนำไปเผยแพร่ในหลายรูปแบบจวบจนปัจจุบัน (อมรรัตน์ เทพกัมปนาท, 2548. เว็บไซต์)

ความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง พระอภัยมณี

การนำวรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี** มาสร้างสรรค์เป็นวรรณกรรมการ์ตูนนั้น ได้รับความสนใจจากหลายสำนักพิมพ์ ทำให้วรรณกรรมการ์ตูนเรื่องนี้มีสำนวนที่แตกต่างกันอยู่ 3 ฉบับ กล่าวคือ **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์สกาย บุ๊คส์ **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์ชมรมเด็ก และ **อภัยมณี ซาก้า** ของสำนักพิมพ์เน็ต คอมิกส์ การจัดทำวรรณกรรมการ์ตูนของแต่ละสำนักพิมพ์มีความเป็นมา ดังนี้

วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์สกาย บุ๊คส์ จัดทำขึ้นด้วยความมุ่งหวังให้เยาวชนได้รับรู้เรื่องราวในวรรณคดีในรูปแบบที่ง่ายขึ้น มีความกระชับในเนื้อหา และมีภาพประกอบที่สวยงาม เพื่อให้ผู้อ่านได้รับสนุกสนานเพลิดเพลิน และรับรู้เรื่องราวของวรรณคดีตั้งแต่ต้นจนจบสมบูรณ์ (สุภฤกษ์ บุญทอง, 2547. หน้า คำนำ)

วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์ชมรมเด็ก จัดทำขึ้นด้วยการนำนิทานคำกลอนของสุนทรภู่มาบอกเล่าผ่านภาพการ์ตูน ประกอบคำบรรยาย โดยแบ่งออกเป็นตอนต่าง ๆ เพื่อให้เลือกอ่านได้ตามความสนใจ โดยที่เนื้อหายังคงไว้ตามโครงเรื่องเดิม แต่เพิ่มความขบขัน ข้อคิด และคติที่เป็นประโยชน์แก่เยาวชน (คำดี, 2548. หน้า คำนำ)

วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **อภัยมณี ซาก้า** ของสำนักพิมพ์เน็ต คอมิกส์ จัดทำขึ้นในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) โดยอาศัยเค้าโครงจากวรรณคดีเรื่อง **พระอภัยมณี**

เกษรี กาญจนะวณิช กรรมการอำนวยการเนชั่น มัลติมีเดีย กรุ๊ป กล่าวว่า วรรณกรรมการ์ตูนเรื่องนี้มีจุดเด่นอยู่ที่ลายเส้นอันงดงาม การดำเนินเรื่องที่รวดเร็ว และมีการพัฒนาโครงเรื่องให้มีความหลากหลายทางจินตนาการและทันสมัย จึงทำให้บริษัท Milan Edition ให้ความสนใจติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์ไปพิมพ์เผยแพร่เป็นภาษาฝรั่งเศส ตลอดจนจัดจำหน่ายในประเทศด้วย (Sprite, 2549. เว็บไซต์)

ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์วรรณคดีมรดกมาสู่วรรณกรรมร่วมสมัย

การนำวรรณคดีมรดกมาสร้างสรรค์ใหม่ในลักษณะของวรรณกรรมร่วมสมัย ถือเป็นรูปแบบที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2549, หน้า 41) ให้ข้อสังเกตถึงวิธีการสร้างสรรค์วรรณคดีมรดกหรือนิทานพื้นบ้านว่ามี 4 ลักษณะด้วยกันคือ

1. นำเรื่องเดิมมาขยายความใหม่ด้วยจินตนาการของผู้แต่ง
2. นำตัวละครที่มีอยู่เดิมมาสร้างเรื่องใหม่
3. ล้อเลียนขนบการแต่งและอนุภาคจากวรรณคดีโบราณ
4. นำวรรณคดีเรื่องเดิมมาสร้างใหม่เป็นหนังสือภาพ

สิ่งที่ควรตระหนักเมื่อมีการสร้างสรรค์วรรณคดีมาเป็นวรรณกรรมร่วมสมัย คือ

ความสามารถในการรักษาสุนทรียภาพของวรรณคดีว่ามีมากหรือน้อยเพียงใด (รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2549, หน้า 66) เช่นเดียวกับทัศนะของ ศิริพร ณ ถลาง (2546, หน้า 24) ที่กล่าวถึงการถ่ายทอดนิทานผ่านสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ ว่า "...ล้วนแล้วแต่นำติดตามศึกษาว่า มีการปรับเปลี่ยนไปอย่างไร มี 'วัฒนธรรม' สมัยใหม่เข้าไปสอดแทรกอยู่มากน้อยเพียงไร และอย่างไร"

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยวรรณกรรมการ์ตูนที่มาจากวรรณคดีแบบฉบับยังมีไม่มากนัก ดังนี้

สายหยุด บัวทุม (2547) ศึกษาเปรียบเทียบวรรณคดีเรื่อง สามก๊ก ฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับ สามก๊ก ฉบับการ์ตูนของมิตสึเทรุ โยโกยามะ แปลโดย อังคณา รัตนจันทร์ ในด้านองค์ประกอบ และกลวิธีการประพันธ์ โดยเสนอผลการศึกษาวิจัยว่า มีความแตกต่างกันในด้านจุดมุ่งหมายของการประพันธ์ กลุ่มผู้อ่าน และวิธีการนำเสนอเรื่องราว ส่วนรายละเอียดในด้านองค์ประกอบและกลวิธีการประพันธ์มีทั้งที่เหมือนและต่างกัน โดยในส่วนขององค์ประกอบต่าง ๆ เช่น โครงเรื่อง ผู้แต่งทั้งสองฉบับนำเค้าเรื่องมาจากสามก๊กจี๊เจี้ยนของล่อกวนตงเหมือนกัน ซึ่งฉบับของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) เน้นการต่อสู้เพื่อชิงความเป็นใหญ่ของทั้งสามก๊ก แต่ฉบับการ์ตูนของมิตสึเทรุ โยโกยามะ เน้นการต่อสู้ของจ๊กก๊ก ที่มีเล่าปี่เป็นผู้นำ ตัวละครของทั้งสองฉบับล้วนให้ความสำคัญกับตัวละครทั้งสาม คือ เล่าปี่ โจโฉ ขงเบ้ง แต่ในฉบับของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ให้ความสำคัญกับขุนกวนเพิ่มมากขึ้น สำหรับฉาก มีความแตกต่างกันในเรื่องรายละเอียดของฉากเนื่องจากการนำเสนอกันคนละรูปแบบ และแนวคิดในฉบับของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) เน้นกลยุทธ์ทางศึกสงคราม และการเมืองการปกครอง ในขณะที่แนวคิดฉบับการ์ตูนเน้น

คุณธรรมที่มีอยู่ในตัวของวีรบุรุษ ตลอดจนสติปัญญา ความสามารถในการแก้ไขปัญหามาหลัก พิชัยสงคราม เพื่อให้บ้านเมืองสงบสุข

วรัญญู วานิชวัฒนากุล (2548) ได้เสนอผลวิจัยเรื่อง การสื่อความหมายในการ์ตูนไทย พันธุ์ใหม่ โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากเด็กนักเรียนชายชั้นมัธยมปลายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของ หนังสือ รวมทั้งครู อาจารย์ ผู้สอนนิชาววรรณคดีไทย เพื่อเป็นการแสวงหาเส้นทางการปรับตัวของ การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ในบริบทสังคมในปัจจุบัน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกหนังสือการ์ตูน 2 เล่ม คือ หนูแมน และ ไกรทอง ของสำนักพิมพ์บุรพัฒน์ คอมมิคส์ เป็นกรณีตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่า วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง หนูแมน มีการรักษารูปแบบของวรรณคดีเพียง บางส่วน เช่น ตัวละคร และเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง ส่วนเนื้อหาถูกเปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง เห็นได้จากโครงเรื่องที่เปลี่ยนแปลงจากโรแมนติก แฟนตาซี ใน รามเกียรติ์ มาเป็นแอคชั่นคอมเมดี้ แฟนตาซี ส่วนเรื่อง ไกรทอง มีการเปลี่ยนจากอิโรติกแฟนตาซี เป็นแอคชั่นแฟนตาซี แต่ยังคง เนื้อหาได้ครบถ้วน

จากงานวิจัยข้างต้นพบว่า การสร้างสรรค์วรรณคดีแบบฉบับมาสู่วรรณกรรมร่วมสมัยมี การปรับเปลี่ยนแนวคิด บทบาท และโครงเรื่อง โดยมากมุ่งหวังกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเยาวชน จึงมุ่งเน้น ทางด้านคุณธรรม และความสนุกสนานในแนวการต่อสู้ ผจญภัย

กล่าวโดยสรุป การศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมการ์ตูนทั้งสามฉบับกับวรรณคดีต้นแบบ เรื่อง พระอภัยมณี ครั้งนี้ นอกจากข้อมูลความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบที่สำคัญต่าง ๆ ในวรรณคดี ต้นแบบแล้ว ก็ยังนับเป็นการเพิ่มการศึกษาวิจัยวรรณกรรมการ์ตูนที่ผลิตจากวรรณคดีต้นแบบ ซึ่ง จะช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจ และองค์ความรู้บางประการเกี่ยวกับวรรณกรรมร่วมสมัยของไทย ประเภทการ์ตูนให้ลุ่มลึกกว้างขวางยิ่งขึ้น