

บทที่ 5

บทสรุปและอภิปรายผล

การนำวรรณคดีมรดกมาสร้างสรรค์ใหม่ในลักษณะของวรรณกรรมร่วมสมัย ถือเป็นรูปแบบที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน

การนำวรรณคดีต้นแบบเรื่อง **พระอภัยมณี** มาสร้างเป็นวรรณกรรมการ์ตูนจึงจัดอยู่ในประเภทที่ 4 ของกระบวนการสืบทอดวรรณคดีมรดกมาสู่วรรณกรรมร่วมสมัย ซึ่งไม่ว่าจะอาศัยวิธีการใดข้างต้น สิ่งที่ต้องตระหนักคือ ความสามารถในการรักษาสุนทรียภาพของวรรณคดีว่ามีมากหรือน้อยเพียงใด (رينฤทัย สัจจพันธุ์, 2549, หน้า 66) เช่นเดียวกับทัศนะของ ศิราพร ณ ถลาง (2546, หน้า 24) ที่กล่าวถึงการถ่ายทอดนิทานผ่านสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ ว่า "...ล้วนแล้วแต่นำติดตามศึกษาว่า มีการปรับเปลี่ยนไปอย่างไร มี 'วัฒนธรรม' สมัยใหม่เข้าไปสอดแทรกอยู่มากน้อยเพียงไร และอย่างไร"

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับคือ **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ **พระอภัยมณี** ของสำนักพิมพ์ชมรมเด็ก **อภัยมณีซาก้า** ของสำนักพิมพ์เน็ด คอมิกส์ กับวรรณคดีต้นแบบในองค์ประกอบสำคัญคือ โครงเรื่อง เนื้อเรื่องและแนวคิด ตัวละคร ฉาก ค่านิยม และกวีวิज्ञะ ตลอดจนศึกษาวิเคราะห์ความเหมาะสมในการใช้ภาษาของวรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** ทั้งสามฉบับ ทั้งนี้ จะประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งจากวรรณคดีต้นแบบและวรรณกรรมการ์ตูน
2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยการศึกษาเปรียบเทียบในองค์ประกอบสำคัญบางประการจากวรรณคดีต้นแบบ กล่าวคือ โครงเรื่อง เนื้อเรื่องและแนวคิด ตัวละคร ฉาก ค่านิยม และกวีวิज्ञะ ตลอดจนศึกษาเฉพาะวรรณกรรมการ์ตูนสามฉบับในด้านความเหมาะสมของการใช้ภาษา โดยพิจารณาในด้านการสะกดคำ และวจนลีลา
3. เสนอผลและอภิปรายผลด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง **พระอภัยมณี** ทั้งสามฉบับมีส่วนที่เหมือนและต่างไปจากวรรณคดีต้นแบบ ดังนี้

วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง พระอภัยมณี ฉบับสำนักพิมพ์สกาย บุ๊คส์

โครงเรื่องของวรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ ยังคงโครงเรื่อง และเนื้อเรื่องสำคัญตามวรรณคดีต้นแบบ แต่อยู่ในลักษณะของการตัดทอนรายละเอียด คงเสนอเพียงเนื้อเรื่องหลัก ทั้งนี้เพราะวรรณกรรมการ์ตูนฉบับดังกล่าวต้องการนำเสนอเรื่องราวของวรรณคดีสำหรับผู้อ่านวัยเยาว์ ได้รับรู้เรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบบริบูรณ์

ทางด้านตัวละคร ตัวละครสำคัญที่นำเสนอในวรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ตรงกับที่ปรากฏในวรรณคดีต้นแบบ ได้แก่ พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ สินสมุทร สุดสาคร นางสุวรรณมาลี นางละเวง มังคลา และเสาวคนธ์ โดยไม่มีการตัดออกหรือเพิ่มเติมเข้ามา

ด้านแนวคิด วรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ นำเสนอว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ซึ่งเป็นแนวคิดที่เป็นพุทธปรัชญาเบื้องต้น ซึ่งมีความเหมาะสมแก่ผู้อ่านวัยเยาว์ จากแนวคิดเดิมในวรรณคดีต้นแบบ ที่นำเสนอให้ผู้อ่านตระหนักถึงแนวคิดตามพุทธปรัชญา กล่าวคือ การแสวงหาความสุขในระบอบโลกุตระ

ในส่วนของฉาก วรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ใช้ฉากสมมุติตามวรรณคดีต้นแบบ แบ่งเป็น ฉากทะเล ฉากป่าเขา และฉากสถานที่ต่าง ๆ

สำหรับค่านิยมในวรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ปรากฏครบตามวรรณคดีต้นแบบทั้ง 10 ประการ คือ นิยมยกย่องวิชาความรู้ กฎแห่งกรรม โหราศาสตร์ และไสยศาสตร์ ความกตัญญู การมีวาจาสัตย์ การรักษามวลสงวนตัวของสตรี ความรักในเกียรติและศักดิ์ศรี การถือคตินิยมโบราณ ความกล้าหาญ และความเมตตากรุณา

อย่างไรก็ดี ในการนำเสนอค่านิยมเกี่ยวกับการเชื่อถือตามคติโบราณนั้น วรรณกรรมฉบับนี้สื่อความหมายของ “ประเพณีดีงามให้หักหลัง” ผิดไป โดยการบรรยายให้เข้าใจว่า การกระทำในลักษณะดังเพื่อให้หักหลัง กล่าวคือ ทำโดยไม่เด็ดขาดนั้น เป็นสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งผิดไปจากความหมายที่แท้จริงของคำสอนที่ต้องการให้ผู้ฟังกระทำการใด ๆ ด้วยความเด็ดขาด รอบคอบ

ทางด้านกวีวิจนะมีปรากฏเพียง 1 แห่งคือ ตอนที่พระฤๅษีมาช่วยสุดสาครขึ้นจากเหว วรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ จึงไม่ให้ความสำคัญกับความไพเราะของคำ และความจากวรรณคดีต้นแบบ ซึ่งเป็นที่น่าเสียดาย

การสะกดคำ มีการสะกดชื่อตัวละครแตกต่างจากวรรณคดีต้นแบบ 4 แห่ง คือคือ นางปทุมเกสร โดยในวรรณกรรมการ์ตูนใช้ว่า นางประทุมเกสร ซึ่งคำว่า ประทุม นั้นไม่มีปรากฏในพจนานุกรม สินสมุทร โดยในวรรณกรรมการ์ตูนใช้ว่า สินสมุทร นางผีเสื้อ โดยในวรรณกรรมการ์ตูนใช้ว่า ผีเสื้อสมุทร และ พระสุริโยทัย โดยในวรรณกรรมการ์ตูนใช้ว่า พระสุริโยทัย

วัจนลีลาที่ใช้ดำเนินเรื่อง ได้แก่ วัจนลีลาหารือ และวัจนลีลาเป็นกันเอง ซึ่งถือเป็นการใช้วัจนลีลาที่เหมาะสมกับการเล่าเรื่อง เนื่องจากวัจนลีลาทั้งสองระดับนี้จะใช้ในการสนทนาทั่วไปที่ไม่เป็นทางการ แต่ก็มีการใช้คำที่ไม่ควรใช้ในวัจนลีลาหารือ

อย่างไรก็ดี การดำเนินเรื่องในลักษณะย่อย่อ ดัดทอนรายละเอียด เพื่อนำเสนอแต่เนื้อเรื่องหลักนั้น แม้จะเป็นประโยชน์ในด้านการบอกเล่าเรื่องราวได้อย่างครบถ้วน แต่ก็อาจจะละเลยความสนุกสนาน อารมณ์ของเรื่องไป โดยเฉพาะสุนทรีภาพ ด้านความไพเราะของกวีวัจนะจากวรรณคดีต้นแบบที่ได้รับการยกย่อง ตลอดจนการนำเสนอคำนิยม แม้ว่าวรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้จะเสนอได้ครบถ้วน แต่การดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว นั้น ก็อาจจะไม่สามารถสร้างความเข้าใจหรือเร้าใจให้ผู้อ่านจดจำคำนิยมที่นำเสนอเหล่านั้นได้

วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง พระอภัยมณี ฉบับสำนักพิมพ์ชมรมเด็ก

วรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ ยังคงโครงเรื่องเดิมไว้ แต่ส่วนเนื้อเรื่องได้ลดทอนเนื้อหาลง โดยนำเสนอไว้ 7 ตอน คือ เรียนวิชา ฝึกเลื้อยสมุทร กำเนิดสินสมุทร ลี้ภัยเมีย กำเนิดสุดสาคร สุดสาครผจญทัพผิวดิบ สุดสาครผจญ และชีเปลือยกำมะลอ วรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้มีการดำเนินเรื่องที่เพิ่มเติมลักษณะพิเศษจากวรรณคดีต้นแบบ คือ การสอดแทรกเกร็ดความรู้ สภาพสังคม โดยเฉพาะเหตุการณ์ทางการเมืองลงในเนื้อเรื่องด้วย

แนวคิดมีการปรับเปลี่ยนไปโดยเสนอให้เห็นถึงความสำคัญของการศึกษาแทนการแสดงพุทธปรัชญาขั้นสูงในวรรณคดีต้นแบบ ทั้งนี้เป็นไปโดยสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ ทั้งยังยึดถือแนวคิดที่เด่นของสุนทรภู่ในเรื่องการศึกษาหาความรู้ และเป็นแนวคิดที่เหมาะสมแก่ผู้อ่านที่เป็นเยาวชน

ตัวละครที่ปรากฏในวรรณกรรมการ์ตูนตรงกับวรรณคดีต้นแบบ แต่มีจำนวนลดลงเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง โดยมากตัวละครที่เลือกเสนอจะมีความเกี่ยวข้องกับพระอภัยมณี เช่น ศรีสุวรรณ นางผีเสื้อ สินสมุทร สุดสาคร พระฤๅษี ม้านิลมังกร และชีเปลือย

จากปรากฏตรงตามวรรณคดีต้นแบบ กล่าวคือ จากทะเล จากป่าเขา และจากสถานที่ต่าง ๆ

สำหรับคำนิยมมี 4 ประการที่ตรงกับวรรณคดีต้นแบบคือ นิยมยกย่องวิชาความรู้ โหราศาสตร์ และไสยศาสตร์ ยกย่องความกตัญญู ความรักในเกียรติและศักดิ์ศรี และเพิ่มเติมจากคำนิยมเดิมอีก 2 ประการคือ การเชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ และการปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนา

ทางด้านกวีวัจนะที่ปรากฏในวรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ เป็นการใช้เพื่อบรรยายเรื่องสลับกับการบรรยายด้วยภาษาร้อยแก้ว โดยส่วนใหญ่ไม่มุ่งเน้นความไพเราะของคำและความ ทางด้านการสะกดคำมีคำสะกดผิดเป็นจำนวน 39 คำ

ส่วนวัจนลีลาที่ใช้ ได้แก่ วัจนลีลาเป็นกันเอง และวัจนลีลาสนิทสนม กล่าวเฉพาะวัจนลีลาสนิทสนม มีการปรากฏของคำหลายชนิดในบทสนทนา เช่น คำถิ่น คำสแลง เป็นต้น มีการใช้คำไม่เหมาะสมกับวัจนลีลาอยู่ 1 แห่ง เนื่องจากใช้วัจนลีลาสนิทสนมในบทบรรยาย คือ เฒ่าจัญไร

วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง อภัยมณี ซาก้า ฉบับสำนักพิมพ์เน็ต คอมิกส์ วรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ มีจำนวน 14 เล่ม โครงเรื่องที่ปรากฏนั้นตรงกับวรรณคดีต้นแบบ แต่เนื้อเรื่องได้มีการขยายเรื่องให้มีเหตุการณ์เพิ่มขึ้นอย่างมาก (รินฤทัย สัจจพันธุ์, 2549. หน้า 50)

แนวคิดเสนอแตกต่างไปจากเดิมโดยชี้ให้เห็นว่า การแสวงหาอำนาจนำมาซึ่งภัยพิบัติ ตัวละครมีเพิ่มเติมจากวรรณคดีต้นแบบเป็นจำนวนมากตามการเพิ่มเข้าไปของเหตุการณ์ อย่างไรก็ตาม ตัวละครที่เพิ่มเติมขึ้นมานั้นไม่มีบทบาทมากนัก จัดอยู่ในประเภทตัวละครประกอบ ในส่วนชื่อตัวละครบางตัว ปรากฏว่ามีความคลาดเคลื่อนไปจากวรรณคดีต้นแบบ คือ ใช้ว่า สิ้นสมุทร แทน สิ้นสมุทรในวรรณคดีต้นแบบ ใช้ว่า แก้วเกษรา แทน เกษราในวรรณคดีต้นแบบ ใช้ว่า ท้าวสุริยทัย แทนสุริยทัยในวรรณคดีต้นแบบ และใช้ว่า เมืองโรมจักร แทนเมืองรมจักรในวรรณคดีต้นแบบ

จากที่ปรากฏในเรื่องเป็นฉากสมมุติ ทั้งที่ตรงกับวรรณคดีต้นแบบ ได้แก่ ฉากทะเล ฉากป่าเขา และฉากสถานที่ต่าง ๆ และฉากสมมุติที่เป็นเนื้อหาส่วนที่เพิ่มเติมมา

ค่านิยมที่ตรงกับวรรณคดีต้นแบบมีปรากฏ 6 ประการ คือ ความรักในเกียรติและศักดิ์ศรี กฎแห่งกรรม การรักษานวลสงวนตัวของสตรี ความกตัญญู การมีวาจาสัตย์ และความกล้าหาญ และเพิ่มเติมจากค่านิยมเดิมอีก 2 ประการคือ การแสวงหาประสบการณ์ชีวิต และความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

กวีวัจนะที่ใช้ในวรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้มีอยู่ 3 แห่ง โดยแห่งแรกใช้บทประพันธ์หลักในวรรณคดีต้นแบบที่แสดงถึงความสำคัญของดนตรี คือ “อันดนตรีมีคุณทุกอย่างไป...” โดยมากอยู่ในหน้าแรกของทุกฉบับ กวีวัจนะแห่งที่ 2 อยู่ในเนื้อความตอนที่ศรีสุวรรณได้ใกล้ชิดกับเกษรา เกี่ยวกับการรำพึงรำพันถึงความรัก และกวีวัจนะแห่งที่ 3 เป็นบทประพันธ์ที่แต่งขึ้นมาใหม่

การสะกดคำมีการสะกดคำผิดน้อย และมีความคลาดเคลื่อนในเรื่องชื่อของตัวละคร

วัจนลีลาที่ใช้ได้แก่ วัจนลีลาแบบเป็นกันเอง และวัจนลีลาสนิทสนม ซึ่งมีความเหมาะสมกับบริบท

สำหรับวรรณกรรมการ์ตูนฉบับนี้ที่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาของเรื่องไปอย่างมาก เพื่อขยายเรื่องให้กว้างออกไปนั้น กลายเป็นการลดทอนบทบาทของตัวละครสำคัญให้ด้อยลง และขาดเอกภาพของเรื่อง นอกจากนี้ การยกกวีวัจนมาเสนอเป็นหลักในหน้าแรก น่าจะสื่อถึงความสำคัญของดนตรี แต่ในเนื้อเรื่องกลับไม่มีการกล่าวถึงนัก

การเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบสำคัญบางประการในวรรณคดีต้นแบบ เมื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นวรรณกรรมการ์ตูนนั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ สายหยุด บัวทุม (2547) ที่ศึกษาเปรียบเทียบวรรณคดีเรื่อง สามก๊ก ฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับ สามก๊ก ฉบับการ์ตูนของ มิตสึเทรุ โยโกยามะ แปลโดย อังคณา รัตนจันทร์ ซึ่งเสนอผลการวิจัยว่า วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง สามก๊ก มีโครงเรื่อง ตรงกันทั้งสองฉบับ ตัวละครยังคงให้ความสำคัญกับตัวละครเอกจากวรรณคดี เนื้อเรื่องของวรรณกรรมการ์ตูนเน้นการต่อสู้ และคุณธรรม

ทางด้าน วรชัย วานิชวัฒนากุล (2548) ที่เสนอผลวิจัยเรื่อง การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ โดยศึกษาจากวรรณคดีเรื่อง หนูแมน และ ไกรทอง ปรากฏผลการวิจัยว่า วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง หนูแมน มีการรักษารูปแบบของวรรณคดีเพียงบางส่วน เช่น ตัวละคร และเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง ส่วนเนื้อหาถูกเปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง เห็นได้จากโครงเรื่องที่เปลี่ยนแปลงจากโรแมนติก แฟนตาซี ใน รามเกียรติ์ มาเป็นแอคชั่นคอมเมดี้ แฟนตาซี ส่วนเรื่อง ไกรทอง มีการเปลี่ยนจากอิโรติกแฟนตาซี เป็นแอคชั่นแฟนตาซี แต่ยังคงเนื้อหาได้ครบถ้วน

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาในขั้นต่อไป อาจจะพิจารณาการสร้างสรรค์วรรณกรรมการ์ตูนเรื่อง พระอภัยมณี ฉบับต่าง ๆ ในด้านภาพประกอบและรูปเล่ม ตลอดจนนำแนวทางการเปรียบเทียบไปประยุกต์ใช้กับวรรณคดีมรดกเรื่องอื่น ๆ ที่นำมาสร้างสรรค์เป็นวรรณกรรมการ์ตูน