

การตัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย



นางสาวชฎานิศ นาศิริรักษ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

THE ADAPTATION OF SUNTHORN PHU'S "PHRA APHAI MANI"
TO CONTEMPORARY MEDIA

Miss Chayanit Nakiraks



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication
Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

โดย

สาขาวิชา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย

นางสาวชญาณิศ นาศิริรักษ์

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมลชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(อาจารย์ ดร.วราภรณ์ ฉัตรชาติ)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ชยานิศ นาศิริรักษ์ : การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย. (THE ADAPTATION OF SUNTHORN PHU'S "PHRA APHAI MANI" TO CONTEMPORARY MEDIA) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.ประภัสสร จันทรสถิตย์พร, 210 หน้า.

งานวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องในนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ และศึกษารูปแบบหรือลักษณะการดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาเป็นสื่อร่วมสมัย โดยศึกษาจากนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ และสื่อที่มีการนำเนื้อเรื่องดังกล่าวมาดัดแปลงเป็นสื่อร่วมสมัย รวมทั้งสิ้น 4 สื่อ 13 เรื่อง ได้แก่ นิทานภาพ 6 เรื่อง การ์ตูนคอมมิค 3 เรื่อง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง และภาพยนตร์ 2 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่าโดยภาพรวม พระอภัยมณีฉบับนิทานคำกลอนนั้นเล่าเรื่องแบบต่อเนื่องไปเรื่อยๆ ไม่มีที่สิ้นสุด กล่าวคือ เมื่อเหตุการณ์หนึ่งจบลง อีกเหตุการณ์หนึ่งก็เกิดขึ้น ทั้งยังมีการเล่นคำทั้งสัมผัสในและสัมผัสนอกของทั้งคำและเสียง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของสุนทรภู่ที่ช่วยให้เรื่องมีสีสันมากขึ้น ส่วนแก่นของเรื่องเป็นภาพสะท้อนชีวิตส่วนหนึ่งของสุนทรภู่ ด้านตัวละครในเรื่องนั้นมีค่อนข้างมาก แต่ตัวละครที่มีบทบาทโดดเด่นและส่งผลกระทบต่อเรื่องนั้นมีเพียงตัวละครหลักอย่างพระอภัยมณี สุดสาคร นางสุวรรณมาลี และนางละเวงวิงพา กับตัวละครเอกอย่างพระฤๅษี นางเกษรา และอื่นๆ เท่านั้น ด้านพัฒนาการการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยพบว่าเปลี่ยนแปลงไปตามโครงเรื่องและลักษณะของสื่อ โดยนิทานภาพเล่าเรื่องตามลำดับของเวลา ให้เหตุมาก่อนผล ส่วนการ์ตูนคอมมิค การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์มีการลำดับพัฒนาการของเรื่องแบบผสมผสาน คือ มีทั้งที่เล่าตามลำดับของเวลาและการเล่าย้อนกลับไปในอดีต จากนั้นจึงกลับมาเล่าเรื่องในปัจจุบันต่อ

ในส่วนของการดัดแปลงสื่อชิ้น สื่อแต่ละประเภทคงโครงเรื่องหลักของพระอภัยมณีไว้ แต่ดัดแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์หรือตัวละครต่างๆ กระทบสลับลำดับการเล่าเรื่องให้แตกต่างกันออกไป โดยเน้นความเหมาะสมของกลุ่มผู้รับเป็นหลัก ในนิทานภาพที่จัดทำสำหรับเด็กเล็กนั้นส่วนใหญ่คงเนื้อหาเดิมในฉบับนิทานคำกลอนไว้ แต่ตัดทอนรายละเอียดบางอย่างลงเพื่อให้อ่านได้ใจความ และเล่าเรื่องผ่านภาพประกอบกับตัวอักษรควบคู่กันไป ส่วนการ์ตูนคอมมิคที่เหมาะสมสำหรับเด็กโตจนถึงวัยผู้ใหญ่ส่วนใหญ่เป็นการเพิ่มเนื้อหากับตัวละครเพื่อเพิ่มปมปัญหาของเรื่องและเน้นความเป็นเหตุผลในการกระทำของเหล่าตัวละครหลักมากขึ้น ด้านการ์ตูนแอนิเมชันที่มีกลุ่มผู้ชมเป็นเด็กโตจนถึงบุคคลทั่วไปนั้นเน้นสร้างสีสันให้แก่เนื้อเรื่องมากกว่าสื่ออื่น ตั้งแต่ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวกับเสียงพากย์กับเพลงประกอบ และมีการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครออกมา สุดท้ายภาพยนตร์ที่มีกลุ่มผู้ชมกว้างขึ้น แต่ด้วยความยาวของภาพยนตร์ที่จำกัด การเล่าเรื่องจึงรวบรัดด้วยการตัดสลับเหตุการณ์อย่างรวดเร็ว และสื่ออารมณ์กับผู้ชมด้วยเทคนิคพิเศษได้ดีขึ้น

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

5584658728 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: CONTEMPORARY MEDIA / ADAPTATION / PHRA APHAI MANI / SUNTHORN PHU / PICTUREBOOK / MOVIE / ANIMATION / COMIC BOOK

CHAYANIT NAKIRAKS: THE ADAPTATION OF SUNTHORN PHU'S "PHRA APHAI MANI" TO CONTEMPORARY MEDIA. ADVISOR: PRAPASSORN CHANSATITPORN, Ph. D., 210 pp.

This research aims to study elements and tactics of story planning in Phra Aphai Mani poem-tale by Sunthornphu. Including, understanding a large number of tale's adaptations formats that transformed to be contemporary media by observing original Sunthornphu's tale and adapted media based on Sunthornphu version. The media consist of 13 stories such as 6 picture books, 3 comics, 2 animations and 2 movies.

According to thesis was overall seen that Phra Aphai Mani in poem version had continuously narrative and no end style which is able to explained as when a situation is finished, another story happen after. Moreover, there was an interesting creativity in the poem version which was providing special wording format affects the reading sound more beautiful. It enhanced the story of his became more incredible colourful when it is read. In part of main themes is Sunthornphu's slide of life. In the story, there were a large number of created characters however, the main characters or important that ran the story consisted of Phra Aphai Mani, Sudsakorn, Suwanmalee, and Lavaingwanla with other main character; hermit and others only. Researcher found that the development of narratives in "Phra Aphai Mani" were adapted by two main factors both plot and type of media that it present. In picture books , the narratives are ordered by timeline and consequences always come after each action different from comic book , animations and movies in these media events order are mixed some are ordered by timeline but some are not

In parts of contemporary media, each medium still maintained the main theme of original version; poem version but they had just adapted only some situations' details, characters or changed the chronology variously by depending on customer target. For example, picture book created for children was mostly maintained poem wording in the media but cut some deliberate details for easier understanding and using words with picture corporate all together. Comic book media suits for children, teenagers and adults age, mostly, they added more information to increase a number of problems and enrich its rationality of main characters. In Animation was targeted to teenager until higher age people, it was created become more exciting in the story theme than other media such as animation picture with voice design and soundtrack. There was well-design of characters' emotion expression better than other media obviously. Lastly, movies are limited by a certain time to draw audience's attention in the theater so the producers have to shorten the plot by using parallel cutting and other techniques to engage with the audience.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2013

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้เวลาทำกว่า 1 ปี ได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลใกล้ชิดมากมาย ฉะนั้น เนื้อหาภายในเล่ม นอกเหนือจากสาระความรู้แล้วจึงเต็มเปี่ยมไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกอันหลากหลาย ทั้งจากความเครียดความกดดัน ความสุข ความเศร้า และความภาคภูมิใจ คละเคล้าปะปนกันไป

ก่อนอื่นผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณ อ.ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร ที่สู้อุตส่าห์ให้คำปรึกษา คอยให้กำลังใจ และอ่านบททวนงานวิจัยเล่มนี้ซ้ำแล้วซ้ำเล่าอย่างอดทน ทั้งยังช่วยขัดเกลาจนงานวิจัย ชิ้นนี้สำเร็จเสร็จสิ้นลงได้ ขอขอบพระคุณท่านประธานสอบ ผศ.ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์ และ คณะกรรมการ อ. ดร.วราภรณ์ ฉัตรชาติชาติที่ให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางในการทำวิจัยชิ้นนี้ รวมไปถึงกราบขอบพระคุณคุณครูสาขาวรรณกรรมสำหรับเด็กทุกท่านที่ให้ที่พึ่งพิงเสมอมาศิษย์คนนี้ หมดกำลังใจ

ที่ขาดไม่ได้เลย ขอขอบคุณครอบครัวนาศิริรักษ์และครอบครัวพิทักษ์วงษ์ดีงามทุกคนที่คอยอยู่ เคียงข้าง ชับน้ำตา พาไปเที่ยว และหาของกินอร่อยๆ มาเป็นกำลังใจให้อยู่ทุกวัน ขอขอบคุณนางสาว กวิสรา ปัทมสุต และนางสาวสุภารัตน์ ปิยะชาติบดี ที่อุตส่าห์แบ่งเวลามาช่วยงานเพื่อนแม้งานตัวเอง จะเยอะมากก็ตามที ขอขอบคุณเพื่อนปริญญาโททุกคนที่มอบมิตรภาพและกำลังใจดีๆ แก่กันเสมอตลอด ระยะเวลาที่เราอยู่ด้วยกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อนสาขาสุนทรียะที่มักจะแบ่งปันรอยยิ้มและ คราบน้ำตาด้วยกันทุกครั้งทีใครคนหนึ่งรู้สึกเครียดหรือกดดัน ขอขอบคุณนายพีรพัฒน์ เตมียสุต สำหรับทุกสิ่ง ทุกอย่างตลอดการเรียนปริญญาโทและการทำงานวิจัยชิ้นนี้ ขอขอบคุณที่ช่วยเปลี่ยนคราบน้ำตาให้ กลายเป็นรอยยิ้มได้เสมอ

แม้งานวิจัยชิ้นนี้จะหนักหนาเพียงไหน แต่สุดท้ายก็เสร็จสิ้นลงได้ด้วยความร่วมมือร่วมใจ ของพวกเราทุกคน ผู้วิจัยทุ่มเทให้กับผลงานชิ้นนี้อย่างสุดความสามารถ และภาคภูมิใจกับงานวิจัยชิ้น นี้มากเช่นเดียวกัน

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญ	1
ปัญหานำวิจัย	3
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
1. แนวคิดเกี่ยวกับนิทานคำกลอนของสุนทรภู่.....	7
2. แนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่อง	10
3. แนวคิดคุณลักษณะของสื่อ.....	13
3.1 หนังสือภาพ (Picture book).....	13
3.2 การ์ตูนคอมมิค (Comic Book).....	15
3.3 การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation)	19
3.4 ภาพยนตร์ (Movie).....	22
4. แนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อ (Adaptation).....	26
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	31
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
การนำเสนอข้อมูล.....	33
บทที่ 4 การวิเคราะห์องค์ประกอบและกลวิธีการเล่าเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่.....	34
1. องค์ประกอบของบทร้อยกรองหรือวรรณคดีไทย.....	34

1.1. โครงเรื่องและเหตุการณ์ในเรื่อง (Plot and Events).....	34
1.2. สาระหรือแก่นของเรื่อง (Theme).....	35
1.3. เวลาและสถานที่ (Setting).....	35
1.4. ตัวละครในเรื่องและบทสนทนา (Characters and Dialogues).....	37
1.5. เทคนิคหรือกลวิธีในการแต่ง (Techniques).....	44
1.6. โวหาร (Style)	44
1.7. น้ำเสียงของผู้แต่ง (Tone).....	47
1.8. แนวคิด หรือปรัชญาในการแต่ง (Philosophy).....	48
บทที่ 5	50
การวิเคราะห์การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย.....	50
ส่วนที่ 1 การดัดแปลงที่ปรากฏในนิทานภาพ	50
ลักษณะโดยทั่วไปของนิทานภาพ.....	50
ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏในนิทานภาพ	57
1. โครงเรื่อง	57
2. ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง	57
3. แก่นเรื่อง (Theme).....	77
4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting).....	79
5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry).....	81
6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)	85
พัฒนาการการเล่าเรื่อง	86
การดัดแปลงเนื้อหา	88
การดัดแปลงตัวละคร	91
การดัดแปลงพาหนะ.....	92
ส่วนที่ 2 การดัดแปลงที่ปรากฏในการ์ตูนคอมมิค	94
ลักษณะทั่วไปของการ์ตูนคอมมิค.....	94
ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏในนิทานภาพ	98
1. โครงเรื่อง	98

2. ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง	100
3. แก่นเรื่อง (Theme)	120
4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting).....	122
5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry).....	125
6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)	129
พัฒนาการการเล่าเรื่อง	130
การดัดแปลงเนื้อหา	131
การดัดแปลงตัวละคร	137
การดัดแปลงสถานที่	143
ส่วนที่ 3 การดัดแปลงที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชัน	146
ลักษณะทั่วไปของการ์ตูนแอนิเมชัน	146
ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏในนิทานภาพ	148
1. โครงเรื่อง	148
2. ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง	149
3. แก่นเรื่อง (Theme)	160
4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting).....	160
5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry).....	161
6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)	162
พัฒนาการการเล่าเรื่อง	162
การดัดแปลงเนื้อหา	163
การดัดแปลงตัวละคร	168
การดัดแปลงสถานที่	170
ส่วนที่ 4 การดัดแปลงที่ปรากฏในภาพยนตร์.....	172
ลักษณะทั่วไปของภาพยนตร์	172
ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏในนิทานภาพ	173
1. โครงเรื่อง	173
2. ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง	174

3. แก่นเรื่อง (Theme).....	181
4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting).....	181
5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry).....	182
6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)	183
พัฒนาการการเล่าเรื่อง	183
การตัดแปลงเนื้อหา	184
การตัดแปลงตัวละคร	190
การตัดแปลงสถานที่	192
สรุปผลการวิเคราะห์การตัดแปลงนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย.....	193
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล	194
สรุปผลการวิจัย	194
2.1 การตัดแปลงเนื้อหา	195
2.2 การตัดแปลงตัวละคร	197
2.3 การตัดแปลงพาหนะ	198
2.4 การตัดแปลงสถานที่	198
สรุปผลการวิจัยพัฒนาการการเล่าเรื่อง.....	199
อภิปรายผลการวิจัย	200
1. การตัดแปลงกับนิทานภาพ การ์ตูนคอมมิค การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์.....	200
2. การเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวละคร	201
3. ภาษาและลูกเล่นในการตัดแปลง.....	202
4. ผู้หญิงในนิทานคำกลอนพระอภัยมณี.....	203
5. ช่วงเวลากับการตัดแปลง.....	204
ข้อจำกัดในการวิจัย	205
ข้อเสนอแนะ	205
รายการอ้างอิง	206
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	210

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 สรุปลักษณะตัวละครหลักของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง..... 75-88

ตารางที่ 2 สรุปแก่นเรื่องของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง..... 78

ตารางที่ 3 สรุปช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting) ของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง..... 80

ตารางที่ 4 สรุปเครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry) ของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง 84

ตารางที่ 5 สรุปความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict) ในนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง..... 86

ตารางที่ 6 สรุปลักษณะตัวละครหลักของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง..... 117-131

ตารางที่ 7 สรุปแก่นเรื่องของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง 121

ตารางที่ 8 สรุปช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting) ของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง 123

ตารางที่ 9 สรุปเครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry) ของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง... 126

ตารางที่ 10 สรุปความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง ของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง 130

ตารางที่ 11 สรุปลักษณะตัวละครหลักของการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่อง..... 158

ตารางที่ 12 สรุปลักษณะตัวละครหลักของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง..... 180

สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 1 Comic Stript เรื่อง Snoopy.....	16
รูปที่ 2 การ์ตูนเรื่องยาว “สังข์ทอง” โดย สวัสดิ์ จุฑะรพ	17
รูปที่ 3 เครื่องธัมมาโทรป (Thaumatrope)	20
รูปที่ 4 2D Animation เรื่อง สุดสาคร.....	21
รูปที่ 5 Cut-Out Animation ของ Starbucks.....	21
รูปที่ 6 Clay Animation–Stop Motion ซีรี่ย์เรื่อง Koki	22
รูปที่ 7 Digital Computer Animation เรื่อง สุดสาคร จ๊ะทิงจา.....	22
รูปที่ 8 หน้าปกเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547).....	51
รูปที่ 9 แผนผังตระกูลของตัวละครต่างๆ (หน้า 4)	51
รูปที่ 10 ภาพหน้าปกของวรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556)	52
รูปที่ 11 หน้าปกนิทานภาพเรื่องวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554)	53
รูปที่ 12 พระอภัยมณีออกบวชเพราะนางละเวงกับนางสุวรรณมาลีไม่ให้อภัยกัน (หน้า 62)	53
รูปที่ 13 หน้าปกหนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร (2547)	54
รูปที่ 14 พระฤๅษีเล่าเรื่องพระอภัยมณีให้สุดสาครฟัง พร้อมมอบแหวนกับปิ่นปักผมให้ (หน้า 9) ...	54
รูปที่ 15 หน้าปกนิทานภาพเรื่องสุดสาคร	55
รูปที่ 16 บทพระฤๅษีชี้รุ้งมาช่วยสุดสาคร พร้อมทั้งสอนว่าอย่าไว้ใจใครง่ายเกินไป (หน้า 19)	55
รูปที่ 17 ปกหนังสือภาพและการ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (2532).....	56
รูปที่ 18 ภาพแสดงบทกลอนคู่กับภาพประกอบ (หน้า 34: 2532).....	56
รูปที่ 19 พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณและสามพราหมณ์ (หน้า 16) และ พระอภัยมณีตอนเป็นหนุ่มใหญ่ (หน้า 158).....	58
รูปที่ 20 ศรีสุวรรณกับนางเกษรา (หน้า 43) และ ศรีสุวรรณตอนเป็นหนุ่มใหญ่ (หน้า 152)	58
รูปที่ 21 สามพราหมณ์กับพี่เลี้ยงนางเกษรา (หน้า 33).....	59
รูปที่ 22 สีนสมุทรตอนเด็ก (หน้า 44) และ สีนสมุทรตอนโต (หน้า 174).....	59
รูปที่ 23 นางสุวรรณมาลี (หน้า 55).....	59
รูปที่ 24 สุดสาครตอนเด็กกับม้านิลมังกร (หน้า 93) และ สีนสมุทรกับสุดสาครตอนโต (หน้า 174).....	60
รูปที่ 25 นางละเวง (หน้า 110).....	60
รูปที่ 26 ฝีเสื้อสมุทร (หน้า 48) และ ฝีเสื้อสมุทรแปลง (หน้า 20)	60
รูปที่ 27 นางเงือกกับพระอภัยมณี (หน้า 53)	61
รูปที่ 28 สุดสาครกับพระเจ้าตา (หน้า 98)	61

รูปที่ 29 อุศเรน (หน้า 57).....	61
รูปที่ 30 ชีเปลือย (หน้า 96).....	62
รูปที่ 31 พระอภัยมณี (หน้า 5).....	62
รูปที่ 32 ศรีสุวรรณกับนางเกษรา (หน้า 13).....	62
รูปที่ 33 สามพราหมณ์และศรีสุวรรณ (หน้า 13).....	63
รูปที่ 34 สิ้นสมุทร (หน้า 15).....	63
รูปที่ 35 นางสุวรรณมาลี (หน้า 20).....	63
รูปที่ 36 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 34).....	64
รูปที่ 37 นางละเวง (หน้า 43).....	64
รูปที่ 38 นางผีเสื้อสมุทร (หน้า 5).....	64
รูปที่ 39 นางเงือก (หน้า 5).....	65
รูปที่ 40 พระเจ้าตากกับทศปาโมกข์ (หน้า 52).....	65
รูปที่ 41 อุศเรนกับพระอภัยมณี (หน้า 27).....	65
รูปที่ 42 ชีเปลือย (หน้า 38).....	66
รูปที่ 43 พระอภัยมณี (หน้า 9).....	66
รูปที่ 44 ศรีสุวรรณ (หน้า 5).....	66
รูปที่ 45 สิ้นสมุทรกับพระอภัยมณี (หน้า 14).....	67
รูปที่ 46 นางสุวรรณมาลี (หน้า 25).....	67
รูปที่ 47 สุดสาคร (หน้า 47).....	67
รูปที่ 48 นางละเวงวัลลากับโคตรเพชรของเมืองลังกา (หน้า 59).....	68
รูปที่ 49 ผีเสื้อสมุทรร่างยักษ์ (หน้า 9) และ ผีเสื้อสมุทรร่างแปลง (หน้า 11).....	68
รูปที่ 50 พระโยคี พระอภัยมณี และสิ้นสมุทร (หน้า 23).....	68
รูปที่ 51 อุศเรน (หน้า 34).....	69
รูปที่ 52 ชีเปลือย (หน้า 45).....	69
รูปที่ 53 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 8).....	70
รูปที่ 54 นางเงือก (หน้า 4).....	70
รูปที่ 55 สุดสาครกับพระฤๅษี (หน้า 16).....	70
รูปที่ 56 สุดสาครกับชีเปลือย (หน้า 14).....	71
รูปที่ 57 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 1).....	71
รูปที่ 58 ผีเสื้อสมุทร (หน้า 4).....	71
รูปที่ 59 พระฤๅษี (หน้า 19).....	72

รูปที่ 60 สุตสาครกับซีเปลือย (หน้า 14).....	72
รูปที่ 61 สุตสาคร (หน้า 12).....	72
รูปที่ 62 นางเงือก (หน้า 12).....	73
รูปที่ 63 พระฤๅษี ม้านิลมังกร และเจ้าลิง (หน้า 18).....	73
รูปที่ 64 สุตสาครพบกับซีเปลือย (หน้า 29).....	73
รูปที่ 65 เจ้าฮุก (หน้า 4).....	74
รูปที่ 66 สุตสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 93) ใน นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง.....	81
รูปที่ 67 สุตสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 34) ใน วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	81
รูปที่ 68 ม้านิลมังกรของสุตสาคร (หน้า 52) กับ สิงโตของสินสมุทร (หน้า 53) ใน วรรณคดีไทย สำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กุ้เกียรติ์ มาณพ.....	82
รูปที่ 69 สุตสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 8) ใน หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย น้านกฮูก.....	82
รูปที่ 70 สุตสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 1) ใน นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ ห้องเรียน.....	82
รูปที่ 71 ม้านิลมังกร (หน้า 14) ใน นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ.....	83
รูปที่ 72 สินสมุทรกับสุตสาครได้ครองเมือง (หน้า 54) ใน วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	88
รูปที่ 73 นางเงือกดอนช่วยพระอภัยมณีจากผีเสื้อสมุทร (หน้า 10) ใน หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย น้านกฮูก.....	89
รูปที่ 74 นางเงือกกับพระอภัยมณีหนีผีเสื้อสมุทรมายังเกาะแก้วพิสดาร (หน้า 4) ใน สุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน.....	89
รูปที่ 75 นางเงือกนึกถึงฉากที่ช่วยพระอภัยมณีจากผีเสื้อสมุทร (หน้า 3) ใน สุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ.....	90
รูปที่ 76 สุตสาครฝึกพลังกำลังกับพีซัง (หน้า 11) ใน สุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และ คณะ.....	90
รูปที่ 77 นางยักษ์ผีเสื้อ (หน้า 119) ใน นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่อง โดยสุภฤกษ์ บุญทอง.....	91

รูปที่ 78 สิ่งโตของสินสมุทร (หน้า 53) ใน วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กุ๊กเกียรติ์ มานพ.....	92
รูปที่ 79 หน้าปกของการพระอภัยมณี (2534).....	94
รูปที่ 80 ปกอภัยมณีซาก้าภาคแรก (เล่ม 1).....	95
รูปที่ 81 ภาพในเรื่องที่แทรกบทกลอนไว้ (เล่ม 4 หน้า 62-63).....	96
รูปที่ 82 ปกอภัยมณีซาก้าภาค The Pirates Dawn (เล่มที่ 1).....	96
รูปที่ 83 ปกอภัยมณีซาก้าภาค Tales of the two brothers (เล่มที่ 1).....	97
รูปที่ 84 หน้าปกของการผจญภัยของสุดสาคร (2551).....	97
รูปที่ 85 พระโยคีขี่เมฆมาสอนหลาน (หน้า 135-136).....	98
รูปที่ 86 ศรีสุวรรณ และพระอภัยมณี (หน้า 6).....	100
รูปที่ 87 สินสมุทรตอนเด็ก (หน้า 14) และ สินสมุทรตอนหนุ่ม (หน้า 71).....	100
รูปที่ 88 สุวรรณมาลี (หน้า 27).....	101
รูปที่ 89 สุดสาครตอนเด็ก (หน้า 46) และ สุดสาครตอนหนุ่ม (หน้า 71).....	101
รูปที่ 90 นางละเวง (หน้า 77).....	101
รูปที่ 91 ฝี่เสื้อสมุทรร่างยักษ์ (หน้า 7) และฝี่เสื้อสมุทรร่างแปลง (หน้า 8).....	102
รูปที่ 92 นางเงือก (หน้า 25).....	102
รูปที่ 93 พระโยคี (หน้า 26).....	102
รูปที่ 94 ซีเปลือย (หน้า 51).....	103
รูปที่ 95 อภัยมณีสมัยวัยรุ่น (เล่ม 1 หน้า 2) กับ อภัยมณีสมัยหนุ่ม (เล่ม 14 หน้า 52).....	103
รูปที่ 96 ศรีสุวรรณสมัยวัยรุ่น (เล่ม 1 หน้า 3) กับ ศรีสุวรรณสมัยหนุ่ม (เล่ม 4 หน้า 81).....	104
รูปที่ 97 ซานน โมรา และวิเชียร (เล่ม 9 หน้า 5).....	104
รูปที่ 98 สินสมุทร (เล่ม 6 หน้า 29).....	104
รูปที่ 99 ฝี่เสื้อสมุทร (เล่ม 6 หน้า 19) กับ ซีบิลและเหล่าวิญญาณสาว (เล่ม 15 หน้า 100).....	105
รูปที่ 100 ไมร่า (เล่ม 13 หน้า 86).....	105
รูปที่ 101 ผู้วิเศษเกาะแก้วพิสดาร (เล่ม 13 หน้า 31).....	106
รูปที่ 102 ท้าวอุเทน(เล่ม 3 หน้า 78) กับ ท้าวอุเทนร่างแปลง (เล่ม 5 หน้า 77).....	106
รูปที่ 103 สินสมุทรกับสุวรรณมาลี (เล่มที่ 2 หน้า 4) กับ สินสมุทรโดนสิง (เล่มที่ 16 หน้า 76).....	107
รูปที่ 104 อังกุหระ (เล่มที่ 2 หน้า 4).....	107
รูปที่ 105 ไบโตร์ล่าห์ (เล่มที่ 2 หน้า 5).....	108
รูปที่ 106 การ์นัค (เล่มที่ 13 หน้า 8) กับ การ์นัคร่างแปลง (เล่มที่ 16 หน้า 178).....	108
รูปที่ 107 คัลลิสโต โรซานน์ (เล่มที่ 9 หน้า 21) กับ โรซานน์ร่างแปลง (เล่มที่ 16 หน้า 176).....	109

รูปที่ 108 โรมุนด์ (เล่มที่ 14 หน้า 168)	109
รูปที่ 109 เซอบิรุส (เล่มที่ 5 หน้า 13).....	109
รูปที่ 110 โจน่าห์ (เล่มที่ 11 หน้า 111)	110
รูปที่ 111 มาลาตี (เล่มที่ 2 หน้า 4).....	110
รูปที่ 112 หลี่เพย (เล่มที่ 2 หน้า 4).....	111
รูปที่ 113 อภัยมณี (เล่มที่ 1 หน้า 85).....	111
รูปที่ 114 ศรีสุวรรณ (เล่มที่ 3 หน้า 19).....	112
รูปที่ 115 สิ้นสมุทร (เล่มที่ 3 หน้า 1) กับ สิ้นสมุทรร่างแปลง (เล่มที่ 3 หน้า 150-151).....	112
รูปที่ 116 สุวรรณมาลี (เล่มที่ 4 หน้า 76)	112
รูปที่ 117 สุดสาคร (เล่มที่ 2 หน้า 69).....	113
รูปที่ 118 ไมร่า (เล่มที่ 4 หน้า 129).....	113
รูปที่ 119 อูเรนกับเหล่าดาร์ค วัลคีรี (เล่มที่ 1 หน้า 110-111)	114
รูปที่ 120 มาลาตี (เล่มที่ 3 หน้า 156) กับ หลี่เพย (เล่มที่ 3 หน้า 132).....	114
รูปที่ 121 อลิส (เล่มที่ 4 หน้า 111) กับ อลิสร่างแปลง (เล่มที่ 4 หน้า 174)	114
รูปที่ 122 สุดสาคร (หน้า 15).....	115
รูปที่ 123 แม่เงือก (หน้า 13)	115
รูปที่ 124 พระฤๅษี (หน้า 14).....	116
รูปที่ 125 ซีเปล็อย (หน้า 114).....	116
รูปที่ 126 พี่ไม้เท้าวิเศษ (หน้า 85)	116
รูปที่ 127 สัตว์พาหนะของสิ้นสมุทรกับสุดสาคร (หน้า 74) ใน การ์ตูนวรรณคดี ชุติทานไทย พระ อภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ	127
รูปที่ 128 ไข่ม่านิลมังกร(เล่ม 12 หน้า 97) ใน อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร	127
รูปที่ 129 เรือฮาเดสปล่อยระเบิดใส่เรือของเหยี่ยวทะเล (เล่มที่ 5 หน้า 33) ใน อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร	127
รูปที่ 130 ม่านิลมังกร (เล่มที่ 2 หน้า 29) ใน อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร.....	128
รูปที่ 131 ม่านิลมังกร (หน้า 84) ใน การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชมรงค์ และศิ ริศักดิ์ เขาวนศิริ	128
รูปที่ 132 ศรีสุวรรณทำศึกกับท้าวอุเทนและได้ครองรักกับนางเกษรา (หน้า 12-13) ใน การ์ตูน วรรณคดี ชุติทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ	131

รูปที่ 133 เสาวคนธ์หนีสุดสาคร (หน้า 85) ใน การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ.....	132
รูปที่ 134 แม่เงือกนึ่งอาลัยรักพระอภัยมณี (หน้า 13-14) ใน การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดย อัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ.....	133
รูปที่ 135 มังกรธาตุปฐมภูมิที่เกิดจากสัตว์อสูรทั้ง 7 เพื่อใช้กำจัดซีบิล (เล่ม 8 หน้า 116-117) ใน อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชชกร.....	134
รูปที่ 136 กำเนิดซีบิล (เล่ม 15 หน้า 146) ในอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชชกร.....	135
รูปที่ 137 สุดสาครออกไปเล่นเพลินจนโดนแม่เงือกดุ (หน้า 54) ใน การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ.....	138
รูปที่ 138 อภัยมณีเป่าปี่ปลดปล่อยวิญญาณของซีบิล (เล่ม 15 หน้า 122-123) ใน อภัยมณีซาก้า (2545) โดย โดย สุพจน์ อนวัชชกร.....	139
รูปที่ 139 โปสเตอร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Shrek (2543) ของ DreamWorks Animation.....	143
รูปที่ 140 ภาพकुสมุท (เล่ม 1 หน้า 8) ใน อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชชกร.....	143
รูปที่ 141 ดินแดนแห่งราตรีนิรันดรของอลิส (เล่ม 4 หน้า 154-155) ใน อภัยมณีซาก้าภาค 3 (2554) The Tales of Two Brothers โดย สุพจน์ อนวัชชกร.....	144
รูปที่ 142 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Alice in Wonderland (2553).....	144
รูปที่ 143 เมืองปักกาหรือเมืองผีดิบ (หน้า 92) ใน การผจญภัยของสุดสาคร พระอภัยมณี (2551) โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ.....	145
รูปที่ 144 โปสเตอร์ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร (2522).....	146
รูปที่ 145 สุดสาครต่อสู้กับม้านิลมังกร.....	147
รูปที่ 146 ปกการ์ตูนแอนิเมชันสุดสาคร จ๊ะทิงจา.....	147
รูปที่ 147 สุดสาคร.....	149
รูปที่ 148 นางเงือก.....	149
รูปที่ 149 พระฤๅษี หรือ หลวงตา.....	150
รูปที่ 150 ซีเปลือย.....	150
รูปที่ 151 เจ้าฮุก.....	150
รูปที่ 152 พระอภัยมณี.....	151
รูปที่ 153 ลินสมุท.....	151
รูปที่ 154 สุวรรณมาลี.....	152
รูปที่ 155 สุดสาคร.....	152
รูปที่ 156 นางละเวง.....	152

รูปที่ 157 แม่เืองกับสุดสาครแรกเกิด	153
รูปที่ 158 ทานดา.....	153
รูปที่ 159 ซีเปลือย	154
รูปที่ 160 จีนตั้ง	154
รูปที่ 161 เจ้าละมาน.....	154
รูปที่ 162 หัสไชย สุดสาคร และเสาวคนธ์	155
รูปที่ 163 ม้านิลมังกร.....	155
รูปที่ 164 พ่อมตอนุชา	156
รูปที่ 165 ปีศาจแห่งหิ้ง	156
รูปที่ 166 ภาพฟิลิปกับฮิบฮอป	157
รูปที่ 167 ม้านิลมังกร ในสุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง	162
รูปที่ 168 เจ้าสุภพาหลวงตามาคูอาการแม่เือง ใน สุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง	163
รูปที่ 169 สุดสาครประลองฝีมือกับพี่ช้าง ใน สุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง	164
รูปที่ 170 เทวดาสีทศลงมาช่วยแม่เืองคลอดสุดสาคร ใน สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซี ทาวน์.....	164
รูปที่ 171 สุดสาครเล่นกับพี่ปลาแท้กซี่ ใน สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์	164
รูปที่ 172 จีนตั้งกับปีศาจแห่งหิ้งจับสุดสาครกับพี่ม้านิลมังกรใส่ลูกแก้ว ใน สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์	165
รูปที่ 173 สินสมุทรกับสุดสาครโดนฝนกรดของปีศาจแห่งหิ้ง ใน สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟน ตาซีทาวน์.....	165
รูปที่ 174 ปีศาจแห่งหิ้งเสกหิมะปกคลุมเมืองผลึก ใน สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์	166
รูปที่ 175 เมืองฝืดิบและปีศาจผู้ครองเมืองฝืดิบ ใน สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์	170
รูปที่ 176 เกาะหวัะกะโหลกและปราสาทของพ่อมตอนุชา ใน สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซี ทาวน์.....	170
รูปที่ 177 ปกภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี (2545).....	172
รูปที่ 178 ปกภาพยนตร์เรื่องสุดสาคร (2549).....	173
รูปที่ 179 พระอภัยมณี.....	174
รูปที่ 180 ศรีสุวรรณ	174
รูปที่ 181 ฝืดื่อสมุทรวงยักษ์ กับ ภาพฝืดื่อสมุทรวงแปลงเป็นมนุษย์.....	175

รูปที่ 182 นางเงือก	175
รูปที่ 183 เจ้าหญิงเกษรา	176
รูปที่ 184 สามพรานมณี.....	176
รูปที่ 185 สุดสาคร	176
รูปที่ 186 พระอภัยมณี.....	177
รูปที่ 187 อูศเรน.....	177
รูปที่ 188 ศรีสุวรรณ	178
รูปที่ 189 ซีเปลือย	178
รูปที่ 190 พระมเหสีกับท้าวสุริโยไทย.....	178
รูปที่ 191 เสาวคนธ์กับหัสไชย.....	179
รูปที่ 192 ม้านิลมังกร.....	182
รูปที่ 193 ศรีสุวรรณสู้กับเสือเมฆ ใน พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ชัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล	185
รูปที่ 194 นางเงือกพาพระอภัยมณีดำน้ำในทะเล ใน พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ชัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล	186
รูปที่ 195 ศรีสุวรรณพบเจ้าหญิงเกษราในสวน ใน พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ชัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล	186
รูปที่ 196 สุดสาครกับเสาวคนธ์พยายามเอาไม้เท้าคืนจากซีเปลือย ใน สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม.....	188
รูปที่ 197 ฉากจบที่พระอภัยมณีสวมกอดสุดสาคร ใน สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม	189
รูปที่ 198 ศรีสุวรรณรบกับอูศเรน ใน สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม	191
รูปที่ 199 ภาพควีนวิกตอเรีย (พ.ศ.2362-2444) แห่งประเทศอังกฤษ.....	203

บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญ

กวีหรือนักกลอนคือผู้ถืออาวุธ ผลงานของพวกเขาเป็นสิ่งที่สะท้อนความเป็นจริงของสังคม เพราะฉะนั้นบทประพันธ์ของกวีจึงมาจากเรื่องที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจ หรือสะท้อนใจกวี กลายเป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งต้องอาศัยจินตนาการผสมผสานกับเรื่องราวของความจริงนั้นๆ ด้วย (อัศนี พลจันทร, 2540: 270, 274)

สุนทรภู่ เป็นกวีคนหนึ่งที่บ้านทักเรื่องราวอันสะท้อนความเป็นจริงของสังคม ผ่านการผูกเป็น เรื่องที่ผสมผสานกับจินตนาการและเทคนิคอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สัมผัสประสพการณ์มาตลอด ชีวิตจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมามากมาย อันได้แก่ นิราศ 9 เรื่อง สุภาพนิทาน 1 เรื่อง กลอน เสภา 2 เรื่อง บทเห่กล่อมพระบรรทม 4 เรื่อง และนิทานคำกลอน 5 เรื่อง เป็นต้น ซึ่งผลงานแต่ละ เรื่องของสุนทรภู่นั้นมีเอกลักษณ์โดดเด่นเรื่องความสละสลวยของภาษา การเล่นคำ มีรสทางเสียงที่ ไพเราะเสนาะหู และแฝงแนวคิดสุภาพนิทานไว้อย่างแยบยล จนได้รับสมญาว่า “เซ็กสเปียร์แห่งประเทศไทย” ทั้งยังได้รับการยกย่องจากยูเนสโกให้เป็นบุคคลสำคัญของโลกด้านวรรณกรรมอีกด้วย (ชลดา เรื่องรักชลิจิต, 2545: 1) ซึ่งผลงานชิ้นเอกที่อยู่คู่กับสุนทรภู่มานานจนกระทั่งปัจจุบันนี้คือเรื่อง พระอภัย มณี หนึ่งในนิทานคำกลอนของสุนทรภู่

เหตุที่กล่าวว่าพระอภัยมณีเป็นผลงานชิ้นเอกนี้ เพราะพระอภัยมณีเป็นนิทานคำกลอนเรื่อง ยาวที่สุดของสุนทรภู่ มีความยาวทั้งสิ้น 94 เล่มสมุดไทย เป็นเรื่องที่สุนทรภู่อิงจินตนาการคิดประดิษฐ์ ขึ้นเอง และใช้เวลาในการแต่งค่อนข้างนาน โดยประมาณ 20 ปี คือราวพ.ศ. 2364 – 2388 ในรัชสมัย รัชกาลที่ 3 สันนิษฐานว่าสุนทรภู่อ่านเวลาศึกษาวรรณกรรมและนิทานต่างชาตินานมาเป็นแรง บันดาลใจในการประพันธ์ อาทิ การชานาญเพลงปี่ของพระอภัยมณีนั้นมาจากเพลงปี่ของเตียวเหลียง ในพงศาวดารจีนเรื่องไซฮั่น การรบกันทางน้ำในศึกเมืองลังกาก็นำเค้ามาจากเรื่องสามก๊ก โดยเฉพาะ ตอนจัดกระบวนทัพ นอกจากนี้ช่วงที่พระอภัยมณีได้นางยักษ์จนเกิดสินสมุท กับได้นางเงือกจนเกิดสุด สาศรนั้นเค้าเรื่องก็คล้ายคลึงกับหนุมานในเรื่องรามเกียรติ์ เป็นต้น (ประจักษ์ ประกายพิทยากร, 2529: 43-51) นอกจากนี้สุนทรภู่นำเหตุการณ์ในอดีตที่เกิดขึ้นจริงมาสอดแทรกไว้ในเรื่องด้วย เช่น เมื่อ ครั้งพระนางเจ้าวิคตอเรียขึ้นครองประเทศอังกฤษก็นำมาใส่ไว้ในตอนที่นางละเวงวันหาขึ้นครองเมือง ลังกา ส่วนศึกเก้าทัพที่ยกมาตีเมืองพลีนั้นสุนทรภู่อามาจากศึกเก้าทัพที่พระเจ้าปะดุงยกทัพมาตี สยามในปีพ.ศ. 2329 กระทั่งเหตุการณ์เผาเมืองการเวกก็นำมาจากครั้งพม่าเผากรุงศรีอยุธยา เป็น ต้น (บรรเทา กิตติศักดิ์, 2538: 95)

นอกจากความทุ่มเทของสุนทรภู่แล้ว ความสนุกตื่นเต้นเต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการ และแนวคิดที่ได้จากเรื่องก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ทำให้พระอภัยมณีเป็นที่ยอมรับและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ดังคำกล่าวของกรมพระยาดำรงราชานุภาพที่ว่า “เมื่อข้าพเจ้ายังเยาว์เป็นสมัยแรกมีหนังสือเรื่องพระอภัยมณีพิมพ์ขาย ครั้งนั้นเห็นคนชั้นผู้ใหญ่ทั้งผู้ชายผู้หญิงชอบอ่านเรื่องพระอภัยมณีแพร่หลาย ถึงจำกลอนในเรื่องพระอภัยมณีไว้กล่าวเป็นสุภาษิตได้มากบ้างน้อยบ้างแทบจะไม่เว้นตัว” (กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, อ้างถึงใน บรรเทา กิตติศักดิ์, 2538: 85) และปัจจุบันก็กลายเป็นหนึ่งในบทเรียนวิชาภาษาไทยในแต่ละโรงเรียน หนังสือนิทาน การ์ตูนคอมมิค การ์ตูนแอนิเมชัน และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งกระบวนการนี้เรียกว่าการดัดแปลงสื่อ (Adaptation) Linda Hutcheon (2006: 3-4) ได้อธิบายเกี่ยวกับการดัดแปลงสื่อว่าเป็นการเคลื่อนย้ายเรื่องราวไปยังอีกสื่อหนึ่ง หรือเปลี่ยนประเภทไปเป็นการใช้วัตถุเดิมในการเล่าเรื่อง โดยปรับเปลี่ยน ตัด แต่งเติม และถอดความเรื่องนั้นๆ ออกมา แต่ก็ยังคงเป็นเรื่องเดิมอยู่ ไม่ใช่การคิดค้นเรื่องใหม่ โดยยังคงความสัมพันธ์กับโครงเรื่องเดิมไว้ แล้วนำเสนอในรูปแบบอื่นบนสื่อต่างๆ ที่ต้องการ

ฉะนั้นการดัดแปลงสื่อจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงว่าต้องปรับอะไร เท่าไร แต่หมายความถึงการดัดแปลงเนื้อหาจากสื่อหนึ่งไปยังอีกสื่อ โดยผู้บริโภค ผู้ชม หรือผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงไปยังสื่อต้นฉบับได้ ดังจะเห็นได้จากปัจจุบันที่เราพบเห็นการดัดแปลงสื่อกันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการดัดแปลงจากการ์ตูนคอมมิคเรื่องยอดนักสืบจิ๋วโคนันที่เขียนไว้ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2537 ไปเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเมื่อปีพ.ศ. 2539 และภาพยนตร์ในปีพ.ศ. 2540 หรือดัดแปลงจากวรรณกรรมเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์ที่เขียนไว้ปีพ.ศ. 2540 ไปเป็นภาพยนตร์ในปีพ.ศ. 2542 เป็นต้น ส่วนพระอภัยมณีนั้นมีการดัดแปลงเป็นสื่อที่หลากหลายประเภทมากกว่า โดยมีถึง 5 ประเภทโดยประมาณ รวมแล้วมีมากถึง 14 เรื่อง ได้แก่ การ์ตูนคอมมิคเรื่องอภัยมณีซาก้า (2545) ของสุพจน์ อนุวัชชกร, นิทานภาพเรื่องสุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) ของบริษัทสามเศียร และภาพยนตร์เรื่องสุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม เป็นต้น

จากตัวอย่างดังกล่าว สังเกตได้ว่า การนำเรื่องพระอภัยมณีมาดัดแปลงเป็นสื่ออื่นนี้ มีการนำโครงเรื่องมาใช้ 2 ลักษณะด้วยกัน คือนำเรื่องพระอภัยมณีมาทั้งหมด กับเจาะเฉพาะเรื่องของสุดสาครเท่านั้น โดยการ์ตูนคอมมิคเรื่องอภัยมณีซาก้า (2545) นี้เป็นการนำโครงเรื่องหลักของพระอภัยมณีมาสร้างสรรค์รายละเอียดใหม่เกือบทั้งหมด แต่มีการดัดแปลงรายละเอียดบางอย่างเพื่อให้เนื้อเรื่องสนุกสนานน่าติดตามและเข้ากับยุคสมัยมากขึ้น สร้างความตื่นตาตื่นใจแก่หมู่วัยรุ่นจนกลายเป็นที่นิยมในเวลาอันรวดเร็ว ตัวละครแต่ละตัวมีเรื่องราวและเหตุผลเป็นของตนเอง แต่ปัจจุบันนี้ผู้แต่งยังเขียนไม่จบเรื่อง คงค้างอยู่เพียงการผจญภัยของสุดสาครเท่านั้น ส่วนนิทานภาพเรื่องสุดสาครของสำนักพิมพ์ห้องเรียนนั้นเล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร ตั้งแต่เกิดกระทั่งออกตามหาพระอภัยมณี เป็นการเล่าเรื่องราวโดยตัดทอนรายละเอียดบางส่วนออกไป กระนั้นก็ยังแตกต่างจากการ์ตูนแอนิเมชันสุด

สาคร จ๊ะทิงจา ที่นอกจากจะเน้นเฉพาะเรื่องของสุตสาครแล้วยังมีการแต่งเพิ่ม รวมทั้งสร้างสรรค์เพลงประกอบ จนทำให้เด็กในยุคนี้ไม่น้อยคนนักจะไม่รู้จักเพลง “จ๋ามะจ๊ะทิงจา” แต่ก่อนหน้ายุคสุตสาคร จ๊ะทิงจา

พระอภัยมณีถือเป็นสื่อต้นทางที่น่าสนใจ เพราะมีการดัดแปลงเป็นสื่อร่วมสมัยอื่นๆ มากมาย ทั้งยังมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เป็นไปตามเอกลักษณ์หรือธรรมชาติของสื่อที่ดัดแปลงไป ผู้วิจัยจึงสนใจใคร่รู้ว่า เมื่อพระอภัยมณีดัดแปลงไปเป็นสื่ออื่นแล้วมีรูปแบบหรือลักษณะเป็นอย่างไร ยังคงองค์ประกอบการเล่าเรื่องเหมือนอย่างในนิทานคำกลอนหรือไม่ หรือมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง และพัฒนาการการเล่าเรื่องอีกแบบหนึ่ง และตัวละครสุตสาครที่มีเรื่องราวเฉพาะเป็นของตัวเองนั้นมีความเหมือนหรือแตกต่างอย่างไรกับเรื่องหลักอย่างพระอภัยมณี

ปัญหานำวิจัย

1. นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มีองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องอย่างไร
2. การดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาเป็นสื่อร่วมสมัยมีรูปแบบหรือลักษณะอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องในนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่
2. เพื่อศึกษารูปแบบหรือลักษณะการดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาเป็นสื่อร่วมสมัย

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การดัดแปลงสื่อ หมายถึง การตัดทอน เพิ่ม ปรับเปลี่ยน และคงเดิมขององค์ประกอบของเรื่องเล่า โดยยังคงรักษาหัวใจหรือแก่นเรื่องนั้นๆ เอาไว้ และเหมาะสมกับสื่อที่ดัดแปลงไป

สื่อร่วมสมัย หมายถึง สื่อปลายทาง หรือสื่อที่มีการนำเนื้อเรื่องจากนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาดัดแปลง คือ นิทานภาพ การ์ตูนคอมมิค การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้ศึกษานิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ และสื่อที่มีการนำเนื้อเรื่องดังกล่าวมาดัดแปลงเป็นสื่อร่วมสมัย รวมทั้งสิ้น 13 เรื่อง แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. นิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่ (2555) ฉบับหอสมุดแห่งชาติ
2. นิทานภาพ 6 เรื่อง
 - 2.1. สุตสาคร (2529) โดย ปยุต เงากระจ่าง
 - 2.2. พระอภัยมณี ฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) โดย สุภฤกษ์ บุญทอง ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์
 - 2.3. หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย น้านกชุก ของสำนักพิมพ์แฮปปี้คิดส์
 - 2.4. สุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน
 - 2.5. วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ ของสำนักพิมพ์มีดีคิดส์
 - 2.6. วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์
3. การ์ตูนคอมมิค 3 เรื่อง
 - 3.1. การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ่อน
 - 3.2. อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชชกร ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์
 - 3.3. การ์ตูนประกอบการเรียนชุดวรรณคดีลำนํา การผจญภัยของสุตสาคร พระอภัยมณี (2551) โดย อัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ
4. การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง
 - 4.1. สุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง
 - 4.2. สุตสาคร จ๊ะหิงจา (2545) โดย แพนตาซีทาวน์

5. ภาพยนตร์ 2 เรื่อง

5.1. พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล

5.2. สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्म

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้เข้าใจองค์ประกอบและกลวิธีการเล่าเรื่องในนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่
2. เพื่อให้เข้าใจกลวิธีการดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่ออื่น รวมทั้งเข้าใจปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการดัดแปลงสื่อที่เกิดขึ้น
3. เพื่อเป็นองค์ความรู้และเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจการดัดแปลงนิทานคำกลอนของสุนทรภู่เรื่องอื่น หรือวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านมาเป็นสื่อร่วมสมัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย” นำแนวคิดและทฤษฎี มาใช้ประกอบการวิเคราะห์ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของบทร้อยกรองหรือวรรณคดีไทย
2. แนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่อง
3. แนวคิดคุณลักษณะของสื่อ
 - 3.1 นิทานภาพ (Picture Book)
 - 3.2 การ์ตูนคอมมิก (Comic Book)
 - 3.3 การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation)
 - 3.4 ภาพยนตร์ (Movie)
4. แนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อ (Adaptation)
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับนิทานคำกลอนของสุนทรภู่

ความหมายของบทร้อยกรอง

กลุ่มจิตต์ พลายเวช (2526: 150) กล่าวถึงบทร้อยกรองว่าเป็นถ้อยคำที่มาประกอบกันตามรูปแบบที่กำหนดไว้ ไม่ว่าจะเป็นโคลง ฉันท์ กาพย์ หรือกลอน เมื่อคำเหล่านั้นประกอบกันแล้วจะเกิดความไพเราะคล้องจองทางเสียง สั้นบ้างยาวบ้าง สูงบ้างต่ำบ้าง

ประเภทของบทร้อยกรอง

กลุ่มจิตต์ พลายเวช (2526: 151-174) กล่าวถึงรูปแบบของบทร้อยกรองของไทยได้ 4 ประเภท ดังนี้

1. นิทานคำกลอน ส่วนใหญ่ประพันธ์ด้วยกลอนสุภาพ เขียนสำหรับผู้ใหญ่ จึงเป็นเรื่องค่อนข้างยาว ซับซ้อน และอ่านยาก นิทานคำกลอนสมัยก่อนนิยมใช้เพื่อสอนเด็กให้ท่องและฝึกความจำ หนังสือของเด็กสมัยนั้นนอกจากแบบเรียนแล้ว หนังสืออ่านประกอบอื่นๆ ล้วนเป็นนิทานคำกลอน เช่น จันทโครบ สังข์ทอง กากี โคบุตร สิงห์ไกรภพ และพระอภัยมณี เป็นต้น

2. บทร้อยกรองตลกขบขัน เด็กๆ รู้จักดีตั้งแต่ยังเป็นทารก เพราะใช้ขับกล่อมร้องเล่ากันในสังคม แตกต่างกันตามแต่ละพื้นที่ ส่วนใหญ่เป็นบทตลกขำขันไร้สาระ เช่น ระเด่นลันได และพระมะเหลเถไถ เป็นต้น ทำให้เด็กชื่นชอบเป็นอย่างมาก

3. เพลงร้อง เป็นเพลงร้องสำหรับเด็กในสมัยก่อน ใช้ทำนองเพลงไทยเดิมมาประกอบเนื้อร้อง ส่วนใหญ่เลือกเนื้อเพลงมาจากวรรณคดีและบทละคร อาทิ เงาะป่า พระลอ และขุนช้างขุนแผน เป็นต้น

4. บทร้อยกรองเบ็ดเตล็ด หม่อมเจ้าหญิงพิจิตรจิราภา เทวกุล ทรงนิพนธ์บทร้อยกรองเบ็ดเตล็ดสำหรับเด็กขึ้น เพื่อสั่งสอนและแสดงพุทธศุภชาติให้เป็นกลอนอย่างง่าย

งานวิจัยนี้ต้องการศึกษาการดัดแปลงนิทานคำกลอน เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจความหมาย และประเภทของนิทานคำกลอนด้วย เพื่อให้เข้าใจว่านิทานคำกลอนนี้เป็นรูปแบบหนึ่งของบทร้อยกรองของไทย ซึ่งมีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากบทร้อยกรองประเภทอื่น

องค์ประกอบของบทร้อยกรองหรือวรรณคดีไทย

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2520: 78-105) อธิบายองค์ประกอบของบทร้อยกรองหรือวรรณคดีไทยเอาไว้ดังนี้

1. โครงเรื่องและเหตุการณ์ในเรื่อง (Plot and Events) คือเนื้อเรื่องที่แสดงปัญหาของเรื่อง โครงเรื่องคือเนื้อเรื่องโดยรวมทั้งหมดที่เกิดขึ้น ในโครงเรื่องหนึ่งอาจมีโครงเรื่องย่อยซ้อนกันอยู่ก็ได้ ส่วนเหตุการณ์ในเรื่องคือเรื่องราวที่ผู้เขียนนำมาแต่งอย่างละเอียดเพื่อชี้ให้เห็นปัญหาหรือข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้น
2. สารัตถะหรือแก่นของเรื่อง (Theme) คือเจตนาารมณ์ของผู้เขียนที่มุ่งสื่อแก่ผู้อ่าน สารัตถะของวรรณคดีแต่ละเรื่องคือทศนะของผู้แต่ง ส่วนใหญ่มุ่งแสดงให้เห็นธรรมชาติของมนุษย์ตามความคิดของผู้แต่ง
3. เวลาและสถานที่ (Setting) ช่วงเวลาและสถานที่ที่เกิดเรื่องขึ้น นิทานไทยหลายเรื่องฉากและเวลาแทบไม่มีส่วนสำคัญของเรื่องเลย แต่กับวรรณคดีบางเรื่อง เช่น พระอภัยมณี กลับให้ความสนใจกับฉากเป็นอย่างมาก สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นความประณีตและความละเอียดอ่อนของผู้แต่งต่อบทประพันธ์ของตน
4. ตัวละครในเรื่อง และบทสนทนา (Characters and Dialogues) คือผู้ที่มีบทบาทในเรื่อง อาจเป็นคนหรือเทียบเท่าคนก็ได้ โดยลักษณะนิสัยของตัวละครนี้แบ่งออกเป็น 2 แบบคือ น้อยลักษณะ (Flat Character) กับ หลายลักษณะ (Round Character) บางครั้งผู้แต่งอาจสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นเอง แต่ก็มีบางส่วนที่นำบุคคลใกล้ชิดมาสร้างเป็นตัวละคร ส่วนบทสนทนานั้นมีไว้เพื่อดำเนินเรื่อง ช่วยให้รู้จักตัวละครมากขึ้น ทั้งยังช่วยให้เรื่องมีชีวิตชีวา น่าสนใจ
5. เทคนิคหรือกลวิธีในการแต่ง (Techniques) เทคนิคในการประพันธ์นี้ขึ้นตรงต่อตัวผู้แต่ง เพราะต้องอาศัยฝีมือและประสบการณ์ โดยกลวิธีในการเล่าเรื่องหลักๆ มีตั้งแต่การเล่าตามลำดับปฏิทิน อะไรเกิดก่อนเล่าก่อน การเล่าเรื่องย้อนต้น คือเล่าย้อนกลับไปมากับปัจจุบัน หรือกระทั่งเล่าสลับสถานที่กัน คือเล่าเหตุการณ์ของสถานที่หนึ่ง แล้วย้ายไปเล่าของอีกที่หนึ่ง เป็นต้น
6. ท่วงทำนองแต่ง (Style) เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้แต่งแต่ละคนในเรื่อง “โวหารและการใช้คำ” ผู้แต่งที่เก่งและมากฝีมือจะมีโวหารสอดแทรกอยู่ในบทประพันธ์มากมาย เลือกสรรคำและภาษาที่สละสลวย อ่านได้ไหลลื่นตั้งแต่ต้นจนจบ บางครั้งมีการเล่นสัมผัสใน สัมผัสนอก สัมผัสอักษร และสัมผัสสระ เพื่อให้เกิดเสียงหรือท่วงทำนองขณะอ่าน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องอาศัยประสบการณ์และความรอบรู้ด้านภาษาอย่างแตกฉาน
7. ทางเสียงของผู้แต่ง (Tone) มักเป็นพื้นอารมณ์หรือท่าทีของผู้แต่งที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง คล้ายกับน้ำเสียงขณะพูด หากผู้แต่งมีพื้นอารมณ์ต่อสิ่งนั้นในเชิงบวก ทางเสียงหรือน้ำเสียงของบทประพันธ์ก็จะไปในทางรื่นรมย์ด้วยเช่นกัน

8. แนวคิด หรือปรัชญาในการแต่ง (Philosophy) ผู้แต่งย่อมมีชุดความคิดเป็นของตนเองต่อสิ่งที่อยู่รอบตัว หรือมองเห็นชีวิตในแง่มุมต่างๆ ซึ่งผู้เขียนต้องการถ่ายทอดแนวคิดหรือปรัชญาเหล่านั้นผ่านทางบทประพันธ์หรือวรรณคดีของตน อาจเรียกได้ว่า วรรณคดีเป็นจุดพบกันด้านความคิดระหว่างผู้แต่งกับผู้อ่าน

คุณค่าในนิทานคำกลอนสุนทรภู่

คุณค่าของนิทานคำกลอนสุนทรภู่นี้มีมากมาย ตามที่ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต (2545: 247) กล่าวไว้ว่าคุณค่างานของสุนทรภู่นั้นมีด้วยกัน 4 ข้อใหญ่ๆ คือ คุณค่าด้านคำประพันธ์ คุณค่าด้านเนื้อหา คุณค่าด้านจินตนาการ และคุณค่าด้านอารมณ์ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าคุณค่าที่มักปรากฏในงานสมัยใหม่นั้นมักเป็นคุณค่าด้านเนื้อหาในส่วนของคำสอน มีอยู่วรรคหนึ่งที่เราเห็นกันบ่อยจนกลายเป็นวรรคทองของเรื่องพระอภัยมณีที่ไม่ว่าใครก็ล้วนท่องจำได้ เป็นเหตุการณ์ที่สุดสาครโดนซีเปลือยหลอกผลัดตกลงไปในหน้าผา ได้พระโยคีซึ่งรู้มาช่วยไว้พร้อมทั้งสอนว่า

แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์	มันแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด
ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด	ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน
มนุษย์นี้ที่รักอยู่สองสถาน	บิดามารดารักมักเป็นผล
ที่พึงหนึ่งพึงได้แต่กายตน	เกิดเป็นคนคิดเห็นจึงเจรจา
แม้ใครรักรักมั่งชั่งชงตอบ	ให้รอบคอบคิดอ่านนะหลานหนา
รู้สิ่งไรไม่สู้รู้วิชา	รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 514)

จากบทกลอนนี้ พระโยคีเตือนสุดสาครว่าอย่าไว้ใจผู้อื่นง่ายตายเกินไป ใจคนลึกลับซับซ้อนยิ่งกว่าเถาวัลย์ จะรักหรือจะเชื่อใครให้เชื่อพ่อแม่และตนเอง หรือคิดให้รอบคอบก่อนจึงจะเชื่อคนอื่น แม้สุดสาครจะมีวิชาเก่งกล้าขนาดไหนก็ต้องรู้จักเอาตัวรอดด้วยจึงจะดี

องค์ประกอบของนิทานคำกลอนหรือวรรณคดีไทยนี้ ผู้วิจัยจะใช้เป็นกรอบหลักในการวิเคราะห์ศึกษานิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ ว่ามีองค์ประกอบใดบ้าง และแต่ละองค์ประกอบมีลักษณะเป็นอย่างไร จากนั้นนำแนวคิดการดัดแปลงสื่อมาวิเคราะห์ร่วมกับสื่อร่วมสมัยอีก 5 ประเภทก็จะทำให้เห็นว่าเมื่อดัดแปลงเป็นสื่อร่วมสมัยแล้วเกิดการเปลี่ยนแปลงไปมากน้อยแค่ไหน อย่างไรก็ตาม ทั้งนี้ องค์ประกอบของนิทานคำกลอนในส่วนของตัวละคร ผู้วิจัยอาจเพิ่มลักษณะตัว

ละครชุดสาครให้ละเอียดและเด่นชัดยิ่งขึ้น เนื่องจากสื่อร่วมสมัยที่มีการตัดแปลงมาจากนิทานคำกลอนนั้น บางส่วนมีการดึงเรื่องราวเฉพาะของชุดสาครมาจัดทำ และให้ชุดสาครโดดเด่นกว่าพระอภัยมณี นั่นคือ เริ่มเรื่องตั้งแต่ชุดสาคร ไปจนกระทั่งเติบโต และออกตามหาพระอภัยมณีผู้เป็นพ่อ

2. แนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่อง

กาญจนา แก้วเทพ (2553: 269-270, 266-267) กล่าวถึงการเล่าเรื่องว่าเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ตั้งแต่การกระทำตามลำดับขั้นตอน และความหมายของสัญลักษณ์นั้นๆ การเล่าเรื่องนี้เป็นคุณสมบัติพื้นฐานของมนุษย์ เพราะมนุษย์เป็นสัตว์เล่าเรื่อง การเล่าเรื่องจึงผูกพันกับมนุษย์มาช้านาน เรื่องที่มนุษย์เล่าแก่กันจึงเป็นสิ่งที่เคยเกิดขึ้น และจะเป็นวิถีแห่งการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต ดังคำกล่าวที่ว่า “We live on the story we are told” ซึ่งเรื่องเล่าเหล่านี้ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน บ้างอยู่ในรูปนวนิยาย บ้างอยู่ในรูปการอธิบายการทดลองทางวิทยาศาสตร์

หน้าที่ของการเล่าเรื่องนี้มีทั้งสิ้น 4 ด้าน คือ

1. ตอกย้ำอุดมการณ์เดิมๆ ให้มั่นคง ใช้การเล่าเรื่องมาย้ำชุดความคิดหรือความเชื่อเดิมในสังคมให้มั่นคงยิ่งขึ้น
2. สร้างสมานฉันท์ หรือความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน มักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่คนเรามีบรรพบุรุษร่วมกัน สร้างความรู้สึกว่าเราทุกคนเป็นญาติพี่น้องกัน
3. อธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ เห็นได้ชัดเจนในปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ
4. ประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับภาพลักษณ์ผู้คน และสิ่งต่างๆ รอบกายมนุษย์ เป็นเหมือนการสร้างกระบวนทัศน์ใหม่แก่ความคิดความเชื่อของมนุษย์

องค์ประกอบของเรื่องเล่า

ตามทัศนะของ กาญจนา แก้วเทพ (2553: 272-287) องค์ประกอบของเรื่องเล่ามีทั้งหมด 6 องค์ประกอบดังนี้

1. **ตัวละคร (Character)** เป็นองค์ประกอบย่อยที่นำไปสู่การสร้างความหมายส่วนอื่นในเรื่องได้ ช่วยเรียงร้อยเรื่องราวและทำให้เกิดเรื่องขึ้น แบ่งเป็นประเภทย่อยได้หลายทัศนะ ได้แก่ แบ่งตัวละครตามบทบาทในเรื่อง (พระเอก, นางเอก, ผู้ร้าย-นางร้าย และ ผู้ช่วยเหลือ เป็นต้น) แบ่งตัว

ละครตามความสมจริง (ตัวละครมิติเดียว หรือ Flat Character) กับ ตัวละครหลายมิติ หรือ Round Character)

2. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นการเชื่อมเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องให้สัมพันธ์กันและสมเหตุสมผล โครงเรื่องนี้มีความสำคัญกับเรื่องมาก เพราะช่วยให้เรื่องดำเนินไปและทำให้เกิดความหมายในการดำเนินเรื่องมากขึ้น

3. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือแนวคิดหลักหรือปมสำคัญของเรื่อง ซึ่งเป็นความคิดรวบยอดที่ผู้เขียนหรือผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ

4. **ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)** เรื่องเล่านั้นเป็นการเรียงร้อยเหตุการณ์ที่แสดงการกระทำของตัวละครเข้าไว้ด้วยกัน จำเป็นต้องมีช่วงเวลาระบุว่าเกิดขึ้นเมื่อใด ต้องมีสถานที่เพื่อบอกว่าตัวละครนั้นแสดงการกระทำที่ไหน ส่วนฉากมีเพื่อระบุเฉพาะเจาะจงไปอีกว่าตัวละครอยู่ที่ใด

5. **เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry)** สามองค์ประกอบนี้ช่วยประกอบการเล่าเรื่องเพื่อให้ความหมายในการกระทำหรือช่วยให้เหตุการณ์เหล่านั้นชัดเจนขึ้น เครื่องแต่งกายนั้นเป็นสัญลักษณ์บอกความหมายของตัวละคร ทั้งอายุ และฐานะ ส่วนพาหนะหรืออาวุธทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์บอกความหมายของเรื่องที่กำลังเล่า บอกสถานการณ์และบุคลิกของตัวละครได้

6. **ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)** ความขัดแย้งนี้ช่วยให้เรื่องเล่าพัฒนาและดำเนินต่อไปได้ ช่วยสร้างเรื่องให้ น่าสนใจ ตื่นเต้น และน่าติดตาม เพราะเรื่องเล่าคือการสานต่อเรื่องราวบนความขัดแย้ง ซึ่งความขัดแย้งนี้แบ่งออกเป็น 4 ประเภทคือ

- ความขัดแย้งในจิตใจของตัวละคร ทำให้ตัวละครรู้สึกสับสนวุ่นวายใจ
- ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน หรือระหว่างกลุ่มบุคคล ช่วยให้เห็นสองขั้วของอารมณ์หรือความขัดแย้งชัดเจนขึ้น
- ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม หรือระหว่างคนกับกฎเกณฑ์ ซึ่งเป็นคู่ตรงข้ามของคนมีอำนาจมากกว่า กับน้อยกว่า
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก อาจรวมถึงพลังธรรมชาติหรือเหนือธรรมชาติด้วยก็ได้

จากองค์ประกอบที่กล่าวไปเบื้องต้น G.Freytag (1968) อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ (2553: 291-292) อธิบายขั้นตอนการเล่าเรื่องหรือพัฒนาการการเล่าเรื่องไว้ว่า โดยส่วนใหญ่การเล่าเรื่องอาศัยการลำดับเหตุการณ์และขั้นตอนดังนี้

1. **การแนะนำเรื่อง (Exposition)** เป็นการแนะนำตัวละครสำคัญ และปูพื้นหรือเล่าเรื่องช่วงต้น อธิบายนิสัยใจคอให้ผู้ชมหรือผู้อ่านรู้จักตัวละคร
2. **สถานการณ์เปลี่ยน (Incidental Moment)** เป็นการนำเสนอสถานการณ์ที่ทำให้การกระทำหรือการดำเนินชีวิตของตัวละครเปลี่ยนไป
3. **จุดหักเหของเรื่อง (Turning Point)** เป็นจุดเปลี่ยนครั้งใหญ่ที่ส่งผลกระทบต่อตัวละคร ทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนไปอีกด้านหนึ่ง ส่วนใหญ่จะเปลี่ยนจากเรื่องดีเป็นเรื่องร้าย
4. **เหตุต่อเนื่อง (Falling Action)** ต่อมาจากจุดหักเหของเรื่อง ใช้เพื่อทอดจังหวะหรือทิ้งอารมณ์เพื่อสร้างความตื่นเต้น หรือสร้างความกดดัน แล้วจึงนำไปสู่จุดไคลแมกซ์
5. **ไคลแมกซ์ (Climax)** การตัดสินใจครั้งสำคัญของตัวเอกที่กำลังเผชิญปัญหาอยู่
6. **จุดคลี่คลายปัญหา (Resolution / Conclusion / Closure)** ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นคลี่คลายเรียบร้อย และเป็นตอนจบของเรื่องทั้งหมด

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่ามาเป็นเกณฑ์หลักในการวิเคราะห์และพิจารณาว่าในนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีที่ดัดแปลงเป็นสื่อร่วมสมัยนั้นมีองค์ประกอบเป็นอย่างไร เปลี่ยนแปลงไปมากน้อยเพียงใด และเมื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดการดัดแปลงสื่อเห็นการเปลี่ยนแปลงใดที่เกิดขึ้นบ้าง จากนั้นนำแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการการเล่าเรื่องมาวิเคราะห์พิจารณาแนวทางการดำเนินเรื่อง เพราะการดัดแปลงเป็นสื่อร่วมสมัยนั้นมีทั้งที่คงเนื้อเรื่องหลักไว้แต่ลดทอนเนื้อหาลง ก็ปรับเปลี่ยนเส้นเรื่องหรือการดำเนินเรื่องไป ฉะนั้นแนวคิดพัฒนาการการเล่าเรื่องจึงทำหน้าที่อธิบายว่าเส้นเรื่องเหล่านั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง

3. แนวคิดคุณลักษณะของสื่อ

งานวิจัยเรื่อง “การดัดแปลงนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย” จัดกลุ่มสื่อร่วมสมัยที่จะศึกษาออกเป็น 4 กลุ่มทฤษฎีดังนี้

3.1 หนังสือภาพ (Picture Book)

3.2 การ์ตูนคอมมิก (Comic Book)

3.3 การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation)

3.4 ภาพยนตร์ (Movie)

3.1 หนังสือภาพ (Picture book)

หนังสือภาพเป็นหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนจนถึงระดับประถมศึกษา พัฒนามาจากหนังสือที่มีภาพประกอบเพียงเล็กน้อยจนกลายเป็นหนังสือที่สื่อความหมายด้วยภาพเป็นหลัก ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กที่เดิมยังไม่มีหนังสือสำหรับเด็กโดยเฉพาะ หนังสือภาพที่เน้นเล่าเรื่องผ่านภาพประกอบจึงกลายเป็นหนังสือในความนิยมของเด็กอย่างรวดเร็ว

ความหมายของหนังสือภาพ

Mel Gibson (2010: 100) กล่าวถึงหนังสือภาพว่าเป็นการผสมผสานกันระหว่างรูปภาพกับตัวหนังสือ ซึ่งแฝงนัยยะบางอย่างอยู่ในนั้น หนังสือภาพเป็นสื่อที่เหมาะสมกับคนทุกวัย เนื้อหาจะเป็นบันเทิงคดีหรือสารคดีก็ได้ หนังสือภาพที่ดีช่วยให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อได้อ่านกับพ่อแม่

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527: 2) อธิบายว่า หนังสือภาพคือหนังสือที่มีภาพมากกว่าตัวอักษร มุ่งเน้นความบันเทิงและสนุกสนาน แทรกแนวคิดกับคติสอนใจ เหมาะสำหรับเด็กเล็ก

กล่าวโดยสรุป หนังสือภาพเป็นหนังสือที่เล่าเรื่องด้วยการใช้ภาพมากกว่าตัวหนังสือ เน้นความบันเทิงสนุกสนานและสอดแทรกข้อคิดให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ เหมาะกับคนทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็ก

เอกลักษณ์ของหนังสือภาพ

หนังสือภาพมีเอกลักษณ์เด่นตรงที่นำเสนอภาพมากกว่าตัวหนังสือ และบางครั้งก็มีเพียงภาพอย่างเดียว รูปภาพในเล่มเป็นส่วนสำคัญเพราะทำหน้าที่เล่าเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเรื่อง เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวการผจญภัย เรื่องแฟนตาซี หรือเรื่องที่สนุกสนานน่าตื่นเต้น เพราะกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ของหนังสือภาพคือเด็ก วัยเด็กเป็นวัยที่ยังอ่านหนังสือไม่แตกฉานนัก จึงต้องอ่านเรื่องราวจากรูปภาพซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพการ์ตูน สีสดใสใสสวยงาม ถ้ามีตัวอักษรประกอบก็จะมีขนาดใหญ่กว่าปกติ ใช้ถ้อยคำสั้น กระชับ และเข้าใจง่าย ซึ่งตรงกับคำกล่าวของวีริยะ สิริสิงห์ (2537: 19-20) ที่ว่าความสนใจและความชื่นชอบของเด็กทั่วโลกเป็นสากล คือเด็กๆ ล้วนสนใจและชอบอะไรเหมือนกัน เด็กชอบความสนุกสนาน ตื่นเต้น และชอบใช้จินตนาการ เด็กเล็กจะชอบดูภาพประกอบมากกว่าเนื้อเรื่อง ส่วนเด็กโตจะชอบอ่านตัวอักษรมากกว่าดูภาพ

ประเภทของหนังสือภาพ

หนังสือภาพที่เด็กชอบมักเป็นภาพง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เป็นภาพที่แสดงการกระทำของตัวละคร มีสีสันสวยงาม โดยภาพการ์ตูนหรือภาพวาดสีน้ำ เป็นภาพที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด เพราะช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการมากกว่าภาพแบบอื่น สิ่งที่น่าสนใจคือ แม้หนังสือภาพแต่ละประเภทจะมีองค์ประกอบต่างกัน แต่กลับมีจุดมุ่งหมายที่คล้ายคลึงกัน คือ มุ่งตอบสนองความต้องการพื้นฐานของเด็ก ในเรื่องความรักความอบอุ่น ความปลอดภัย ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ต้องการให้ผู้อื่นรักและรักตอบ ต้องการการเรียนรู้ ประสบความสำเร็จ ต้องการการเปลี่ยนแปลง ต้องการให้ผู้อื่นสุขสมหวัง และต้องการโลกแห่งจินตนาการ

นพวรรณ สิริเวชกุล (2548: 13-15) แบ่งประเภทของนิทานภาพไว้ดังนี้

1. หนังสือแสดงตัวเลขและจำนวนนับ สอนให้เด็กรู้จักตัวเลขและเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเลขกับเสียง
2. หนังสือแสดงตัวอักษร แสดงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เพื่อให้เด็กสังเกตและรู้จักคำศัพท์
3. หนังสือของเล่น มักผลิตด้วยวัสดุต่างๆ ที่เด็กสามารถหยิบจับเป็นของเล่นได้
4. หนังสือแสดงความคิดรวบยอด แสดงนามธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรม เช่น เรขาคณิต ความแตกต่างระหว่างข้างบนกับข้างล่าง ขาวกับดำ เป็นต้น
5. หนังสือเกี่ยวกับคน สัตว์ สิ่งของ และสถานที่ แสดงภาพพร้อมคำอธิบายสั้นๆ

6. หนังสือภาพไม่มีตัวหนังสือ ใช้ภาพเล่าเรื่องราว เด็กจะได้ใช้ความคิดและจินตนาการอย่างอิสระ
7. หนังสือภาพประกอบเรื่องอย่างง่าย ช่วยให้เด็กอ่านเรื่องเองได้
8. หนังสือภาพประกอบเรื่อง แต่งเป็นเรื่องยาวและมีภาพประกอบจำนวนมาก

3.2 การ์ตูนคอมมิก (Comic Book)

การ์ตูนคอมมิก แรกเริ่มไม่ได้จัดทำสำหรับเด็ก และมีหน้าตาอย่างในปัจจุบัน การ์ตูนคอมมิกของไทยเดิมเรียกว่า การ์ตูนและภาพชวนขัน ซึ่งเป็นวรรณกรรมภาพวาดหรือลายเส้นที่วาดเพื่อเสียดสีการเมือง แต่เนื่องจากการ์ตูนคอมมิกเป็นสื่อที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย จึงเป็นที่นิยมมากมาจนถึงปัจจุบัน

ความหมายของการ์ตูนคอมมิก

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534: 7-8) ให้ความหมาย การ์ตูน ว่าเรียกทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษ “Cartoon” สันนิษฐานว่ามาจากรากศัพท์ภาษาอิตาลี “Cartone” หมายถึงภาพวาดในเชิงล้อเลียนขบขัน เสียดสี หรือแสดงจินตนาการผิ่นเฟื่อง โดยไม่เน้นวาดภาพตามความเป็นจริง ผิดแผกไปจากธรรมดา

จำแนกคำศัพท์เกี่ยวกับการ์ตูนที่มีความหมายใกล้เคียงกันไว้ดังนี้

1. Cartoon ภาษาฝรั่งเศสหมายถึงรูวาดบนกระดาษแข็งในเชิงล้อเลียน มีคำบรรยายประกอบสั้นๆ และเข้าใจง่าย ภาพไม่สมจริง มีลักษณะผิดไปจากความเป็นจริง
2. Comic การ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน มีคำบรรยายและบทสนทนาประกอบ
3. Illustrated Tale นิทานที่เล่าเรื่องด้วยภาพ แต่ละภาพมีความสมจริง ให้แสงเงาสวยงาม มีการลำดับโครงเรื่องต่อเนื่องเป็นขั้นตอน โน้มน้าวใจให้ผู้อ่านคล้อยตามได้
4. Caricature คือภาพล้อเลียน ส่วนมากมักใช้ล้อการเมืองหรือคนดังมีชื่อเสียง

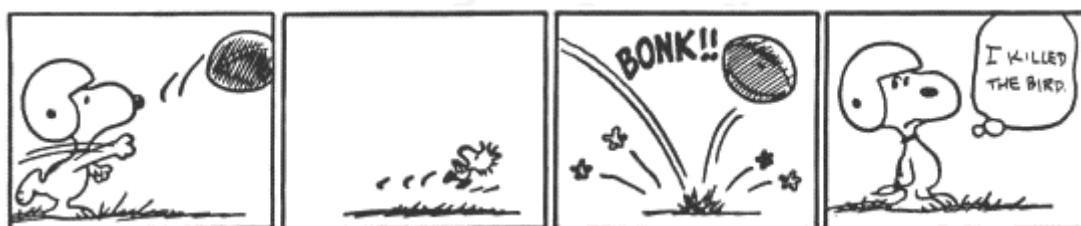
ส่วนจรรยา เพชรมณี (2523: 135-138) กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนว่ามักใช้เป็นภาพแสดงความคิดเห็นในเหตุการณ์บ้านเมือง ล้อเลียนคนมีชื่อเสียง ใช้ลายเส้นอย่างง่ายแต่มีเอกลักษณ์ เป็นลายเส้นที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง และผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายได้อย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์ (2553: 122) ยังให้ความหมายเกี่ยวกับการ์ตูนว่าหมายถึง ภาพตลกหรือภาพล้อเลียนชวนขัน อาจมีหลายภาพต่อกันเป็นเรื่องก็ได้ การ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยมีตัวอักษรเป็นองค์ประกอบ การ์ตูนจึงเป็นเล่าเรื่องโดยผสมผสานรูปภาพและตัวอักษรไว้ด้วยกัน

กล่าวโดยสรุปแล้ว การ์ตูนคอมมิคเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพประกอบกับบทบรรยายหรือบทสนทนา เนื้อเรื่องและภาพประกอบมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ช่วยให้ผู้อ่านจินตนาการเชื่อมต่อการกระทำเหล่านั้นเป็นภาพเคลื่อนไหวเองได้ ซึ่งเดิมเป็นภาพการ์ตูนล้อเลียนหรือการ์ตูนเสียดสีบ้านเมือง ใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ในการสื่อสารกับผู้อ่าน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายอย่างรวดเร็ว การ์ตูนคอมมิคจึงเป็นที่นิยมของคนทั่วไปจนพัฒนาต่อมาเป็นเรื่องยาวเหมือนในปัจจุบัน

เอกลักษณ์ของการ์ตูนคอมมิค

Randy Duncan และ Matthew J. Smith (2009: 3-4) ให้ทัศนะว่า การ์ตูนคอมมิคเดิมพัฒนามาจากการ์ตูนช่อง (Comic Strip) การ์ตูนช่องนั้นมีจำนวนช่องน้อย แบ่งแต่ละช่องเป็นสัดส่วนชัดเจน มีการจัดหน้า องค์ประกอบ ช่องคำพูด และช่องบรรยายแบบธรรมดาทั่วไปเพื่อให้เข้าใจง่ายและสบายตา ส่วนใหญ่มักพบในหนังสือพิมพ์ ผู้คนทั่วไปมักนิยมอ่านการ์ตูนช่องเพราะเข้าใจง่ายและอ่านแบบฉาบฉวยเพื่อความบันเทิงได้ ส่วนการ์ตูนคอมมิคนั้นมีหลายช่องในหนึ่งหน้า สามารถจัดวางองค์ประกอบและความเล็กใหญ่ของช่องได้ตามที่ต้องการ เพื่อสร้างความตื่นตาและดึงดูดความสนใจผู้อ่าน มักพิมพ์เป็นเล่ม ออกเป็นฉบับๆ เพราะเนื้อเรื่องค่อนข้างยาว ผู้อ่านต้องมีทักษะในการอ่านพอสมควรเพราะแต่ละหน้ามีจำนวนช่องและระยะของช่องไม่เหมือนกัน การ์ตูนคอมมิคเป็นที่นิยมเฉพาะกลุ่มเพราะเมื่อได้อ่านแล้วมักจะติดต่อกับเรื่องจนกลายเป็นแฟนคลับไป



รูปที่ 1 Comic Strip เรื่อง Snoopy

(ที่มาของภาพ, <http://www.fanpop.com/clubs/peanuts/images/256338/title/snoopy-comic-strip-fanart>)

จินตนา ไบกาชุยี (2534: 64-70) และ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547: 29-30) ให้ทัศนะเกี่ยวกับการ์ตูนคอมมิคของไทยว่า เริ่มจากนักวาดภาพล้อ ส่วนใหญ่เน้นเสียดสีการเมืองเป็นหลัก จนกระทั่ง

เกิดหนังสือภาพการ์ตูนเรื่องยาวของไทย นักเขียนการ์ตูนเรื่องยาวคนแรกคือ สวัสดิ์ จุฑะรพ เขียนเรื่อง “สังข์ทอง” ลงหนังสือพิมพ์รายวันสยามราษฎร์ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จากนั้นภาพการ์ตูนของไทยจึงหันเหไปอีกกระแสคือ วาดจากเรื่องราววรรณคดีหรือเรื่องแนวจักรๆ วงศ์ๆ และมีการสร้างตัวการ์ตูนเฉพาะตัว ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของนักเขียนแต่ละคนขึ้นมา นักเขียนการ์ตูนยุคหลังจึงแบ่ง 2 พวกคือ นักเขียนการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมือง และนักเขียนการ์ตูนเรื่องยาว

การ์ตูนภาพของไทยเริ่มเปลี่ยนแปลงไปอีกครั้งเมื่อปีพ.ศ. 2522 เมื่อไทยรับการ์ตูนภาพจากต่างประเทศเข้ามา ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนโทรทัศน์หรือการ์ตูนคอมมิค จากเดิมที่เด็กไทยเคยนิยมการ์ตูนคอมมิคของฝั่งตะวันตก อาทิ ซูเปอร์แมน สไปเดอร์แมน เมื่อรับเอามังงะของญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย ได้รับความนิยมของเด็กไทยจึงหันเหไปทางการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น นักเขียนสมัยนั้นจึงต้องสร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมของทั้ง 3 ชาติเพื่อให้เกิดความลงตัวของการ์ตูนไทย



รูปที่ 2 การ์ตูนเรื่องยาว “สังข์ทอง” โดย สวัสดิ์ จุฑะรพ

(ที่มาของภาพ, <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=697851>)

แม้ว่าการนำเสนอเรื่องราวของการ์ตูนคอมมิคจะคล้ายคลึงกับหนังสือภาพ คือเน้นภาพเป็นหลัก แต่การ์ตูนคอมมิคเน้นการกระทำหรือฉากแอคชั่นมากกว่า ผู้อ่านสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวจากท่าทางของตัวละครได้ง่ายกว่าหนังสือภาพ การ์ตูนคอมมิคจำเป็นต้องมีตัวหนังสือประกอบเพื่อบอกเล่าเรื่องราว หรือเป็นบทบรรยายและบทสนทนา เพื่อเพิ่มอรรถรสในการอ่านมากยิ่งขึ้น ซึ่งการ์ตูนคอมมิคนี้มีพัฒนาการมาจากการ์ตูนช่องเพียงไม่กี่ช่องจนกลายมาเป็นการ์ตูนที่บอกเล่าเรื่องราวด้วยการกระทำในแต่ละช่องตลอดทั้งเรื่อง โดยเฉพาะการ์ตูนคอมมิคของไทยนั้นเป็นการผสมผสานลักษณะการ์ตูนคอมมิคจากหลายเชื้อชาติมารวมกันตั้งแต่ฝั่งอเมริกาและฝั่งยุโรป โดยเฉพาะการ์ตูนคอมมิคของญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก ทำให้การ์ตูนคอมมิคของไทยมีเค้าความเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าชาติอื่น

ประเภทของการ์ตูนคอมมิก

Randy Duncan (2009: 202-230) จำแนกการ์ตูนคอมมิกออกเป็น 6 ประเภทดังนี้

การ์ตูนตลกวัยรุ่น (Teen Humor) นับเป็นการ์ตูนประเภทเดียวที่ได้รับความนิยมยาวนาน ตั้งแต่ยุคทองของการ์ตูนคอมมิกกระทั่งปัจจุบัน การ์ตูนประเภทนี้มักมีตัวละครเอกเป็นวัยรุ่นช่วงมัธยมปลาย(High School) เรื่องราวที่ปรากฏล้วนเกี่ยวกับความรัก การหาเงินพิเศษ และอารมณ์ขันเล็กๆ น้อยๆ ของเด็กที่กำลังเป็นวัยรุ่น ซึ่งเด็กผู้หญิงช่วงอายุ 6-13 ปีนิยมอ่านกันมาก

การ์ตูนโรแมนซ์ (Romance) นำเสนอเนื้อหาที่หนักขึ้น เป็นเรื่องราวความรักของหญิงสาวที่เร้าอารมณ์ผู้อ่านเกือบทั้งเรื่อง แม้อ่อนจบจะสุขสมหวัง แต่ระหว่างทางของความรักกลับมีแต่ความเคร่งเครียด สะเทือนอารมณ์ การเล่าเรื่องมักใช้บุคคลที่หนึ่งผู้มีตราบาบในจิตใจ จึงมาระบายให้ผู้อ่านรับรู้ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นตัวละครหญิง

การ์ตูนสัตว์ขบขัน (Funny Animals) การ์ตูนคอมมิกประเภทนี้มีต้นแบบมาจากนิทานอีสปที่ใช้สัตว์เป็นตัวเอกในการเล่าเรื่อง โดยที่สัตว์เหล่านั้นมีความคิด พฤติกรรม และการแต่งตัวเหมือนมนุษย์ มีจุดประสงค์เพื่อสั่งสอนผู้อ่านทางอ้อมควบคู่กับมุกตลกเพื่อสร้างสีสัน ต่อมาจึงมีการแปลงการ์ตูนจากสื่ออื่น อาทิ ภาพยนตร์แอนิเมชัน มาเป็นการ์ตูนสัตว์ขบขัน กลายเป็นสื่อยอดนิยม โดยเฉพาะเด็กเล็ก

การ์ตูนสยองขวัญ (Horror) เป็นประเภทที่ได้รับความนิยมมากไม่ว่าจะอยู่ในสื่อใด การ์ตูนประเภทนี้มักใช้ตัวละครเหนือธรรมชาติ อาทิ ภูตผี สัตว์ประหลาด เป็นต้น โดยเล่นกับความกลัวและจินตนาการของมนุษย์ ความลึกลับซับซ้อน และสิ่งลึกลับในเงามืด

การ์ตูนไดอารี่ (Memior) เป็นการ์ตูนที่นำเสนอชีวิตของนักเขียนการ์ตูนคนนั้นๆ แต่ได้รับความนิยมน้อยที่สุดในบรรดการ์ตูนประเภทอื่นๆ ที่กล่าวมา

การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ (The Superhero) เป็นการ์ตูนประเภทที่ได้รับความนิยมมากที่สุด การ์ตูนประเภทนี้มักกำหนดให้ซูเปอร์ฮีโร่มีคุณสมบัติหลัก 3 ประการคือ ต้องปฏิบัติภารกิจ ต้องมีพลังพิเศษ และต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว กล่าวคือ ซูเปอร์ฮีโร่จะต้องทำภารกิจบางอย่างให้สำเร็จ ลุล่วง ตั้งแต่กอบกู้โลก และปราบผู้ร้าย ส่วนพลังพิเศษจะต้องเหนือธรรมชาติที่มนุษย์ธรรมดาไม่มี หรือหากซูเปอร์ฮีโร่ไม่มีพลังพิเศษ เขาจะต้องมีคุณสมบัติบางอย่างที่เหนือคนทั่วไป เช่น แบตแมน (Batman) แม้ว่าเขาจะไม่มีพลังใดๆ แต่ก็มีฉลาด เป็นเศรษฐี และเป็นอัจฉริยะด้านเทคโนโลยี เป็นต้น อย่างสุดท้ายมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งแต่สมญานาม พลัง กระทั่งเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้ได้ทันทีว่าซูเปอร์ฮีโร่คนนั้นเป็นใคร

การ์ตูนแบบผสมผสาน (Hybrid Forms) เป็นการรวมการ์ตูนประเภทต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งประเภทของการ์ตูนที่เกิดขึ้นบนโลกนี้นับว่ามีอีกมากเกินกว่าจะจำแนกอย่างชัดเจนได้ และปัจจุบันนักเขียนและนักอ่านเองเริ่มอยากหาเนื้อเรื่องใหม่ๆ เพราะฉะนั้นการผสมจับคู่กันระหว่างเนื้อเรื่องประเภทต่างๆ จึงได้รับความนิยมมากขึ้น ตั้งแต่การนำตัวละครจากประเภทหนึ่ง ไปไว้ในสถานที่แห่งหนึ่ง และเล่าเรื่องในรูปแบบที่ต่างไป เช่น การนำการ์ตูนประเภทซูเปอร์ฮีโร่ ผสมรวมกับฉากแบบตะวันตก จะได้เรื่องราวของโกสต์ ไรเดอร์ (Ghost Rider) เป็นต้น

3.3 การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation)

ความหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน

Paul Wells (1998: 10) ให้ความหมายของคำว่าแอนิเมชัน (Animation) ว่า มาจากรากศัพท์ภาษาละติน Animare ที่แปลว่า “ทำให้มีชีวิต” เพราะฉะนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคภาพลายเส้นและรูปทรงที่ไร้ชีวิตให้เคลื่อนไหว เสมือนมีชีวิต ซึ่งเป็นการทำด้วยการถ่ายภาพต่อภาพ เมื่อนำภาพเหล่านั้นมาดูต่อกันจึงเห็นเป็นการเคลื่อนไหว

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547: 1) กล่าวไว้ว่า แอนิเมชัน ในภาษาไทยทับศัพท์มาจากคำว่า Animation หมายถึงการทำให้ภาพนั้นเคลื่อนไหว เช่น การถ่ายภาพตุ๊กตาตัวหนึ่ง เมื่อย้ายตำแหน่งตุ๊กตาก็ถ่ายรูปอีกทีหนึ่ง แบบนี้ไปเรื่อยๆ หากนำแต่ละภาพมาเรียงต่อกันก็จะเห็นว่าตุ๊กตานั้นเคลื่อนที่ได้เอง

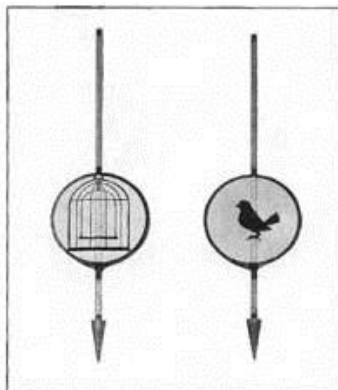
John Halas (1976) (แปลโดย สนั่น ปัทมะทิน 2525: 3, 7) อธิบายความหมายของภาพยนตร์การ์ตูนไว้ว่าใช้เทคนิคการสื่อสารทางตาหรือการมองเห็นของมนุษย์ ดวงตาของมนุษย์จะมีภาพจำในดวงตาคู่ช่วงระยะหนึ่ง หากฉายภาพนิ่งที่แสดงอาการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน เราก็จะเห็นว่าภาพนั้นเคลื่อนไหวได้

สรุปแล้ว การ์ตูนแอนิเมชันหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นกระบวนการทำให้ภาพนิ่งเคลื่อนไหวได้ด้วยการถ่ายภาพทีละภาพ แล้วเลื่อนสิ่งของนั้น หรือจัดทำทางใหม่ จากนั้นบันทึกไว้ทีละขั้นตอน เมื่อเสร็จครบนำมาดูต่อกันก็จะเห็นว่าสิ่งของนั้นเคลื่อนไหวได้เองราวกับมีชีวิต

เอกลักษณ์ของการ์ตูนแอนิเมชัน

แรกเริ่มงานแอนิเมชันนั้นเกิดจากการนำพื้นฐานความเข้าใจเรื่องดวงตามนุษย์ในเรื่อง “ภาพติดตา” หรือการที่ดวงตามนุษย์ยังเห็นภาพนั้นๆ อยู่ระยะหนึ่งแม้ภาพนั้นจะเปลี่ยนไปแล้วมาใช้ โดยพอล โรเจต์ (Paul Roget) เป็นผู้พิสูจน์ทฤษฎีดังกล่าวเมื่อปีค.ศ. 1828 เขาใช้เครื่องธัมมาโทรป (Thaumatrope) การทำงานของเครื่องมือนี้อาศัยหลักการหมุนด้วยความรวดเร็ว โดยเครื่องมือ

ประกอบด้วยแผ่นลักษณะกลมเล็กที่ยึดติดกับแผ่นไม้ ด้านหนึ่งมีภาพนก อีกด้านมีภาพกรง จากนั้นหมุนด้วยความเร็วสูง เราจะเห็นว่านกเข้าไปอยู่ในกรงแล้ว



รูปที่ 3 เครื่องธัมมาโทรป (Thaumatrope)

(ที่มาของภาพ, <http://suvratkotia.com/tag/3d-max/>)

หลังจากนั้นก็ยังมีผู้พัฒนาต่อยอดทฤษฎีนี้จนกลายเป็นงานแอนิเมชันเกิดขึ้นมากมาย โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สตูดิโอการ์ตูนแอนิเมชันที่ควรจับตามองเป็นพิเศษคือ วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ที่เป็นสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใหญ่ที่สุดในโลก ทั้งยังผลิตผลงานการ์ตูนแอนิเมชันสู่สายตาชาวโลกหลายต่อหลายเรื่อง ทำให้วงการการ์ตูนแอนิเมชันกลายเป็นที่ยอมรับจากคนทั่วทุกมุมโลก อาทิ มิกกี้ เม้าส์ (Mickey Mouse) สโนว์ไวท์ (Snow White) และอื่นๆ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547: 4-10)

ซึ่งหลักการของภาพติดตาที่กล่าวมานั้นคล้ายคลึงกับหลักการทำงานของภาพยนตร์มาก แต่ต่างกันตรงที่การ์ตูนแอนิเมชันสร้างสรรค์ภาพขึ้นมาใหม่ ตั้งแต่การวาดกระทั่งใช้เทคนิคพิเศษจากคอมพิวเตอร์ อาจใช้ลายเส้นการ์ตูนที่ไม่สมจริงหรือเหมือนจริงก็ได้ รวมทั้งการกระทำและการเล่าเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นในงานแอนิเมชันก็มักมีตั้งแต่เรื่องเหมือนจริงไปจนกระทั่งเรื่องเหนือจริง อาทิ เรื่องที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน การผจญภัยในป่า ไปจนกระทั่งการผจญภัยนอกโลก การย้อนเวลา หรือกระทั่งเวทมนตร์คาถาต่างๆ ซึ่งสามารถแทรกจินตนาการลงไปได้อย่างไร้ขีดจำกัด

ประเภทของการ์ตูนแอนิเมชัน

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547: 1-2) แบ่งการ์ตูนแอนิเมชันออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1. Traditional Animation คือ งานแอนิเมชันที่สร้างด้วยเครื่องมือธรรมดา ไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ช่วย แบ่งย่อยได้อีก คือ

- 2D Animation (Two-Dimensional Animation) วาดภาพโดยใช้เทคนิค 2 มิติให้ภาพต่อเนื่องกัน มีตั้งแต่เทคนิคการวาดบนกระดาษ และการวาดบนแผ่นใส (Cel)



รูปที่ 4 2D Animation เรื่อง สุดสาคร

- Cut-Out Animation (คัท - เอาต์ อนิเมชัน) สร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติด้วยการตัดกระดาษเป็นตัวการ์ตูนหรือรูปทรงที่ต้องการ แล้วใช้กล้องถ่ายทีละภาพ เมื่อขยับตัวการ์ตูนหรือภาพก็ให้ถ่ายภาพต่อไปเรื่อยๆ



รูปที่ 5 Cut-Out Animation ของ Starbucks

(ที่มาของภาพ, <http://vimeo.com/31278912>)

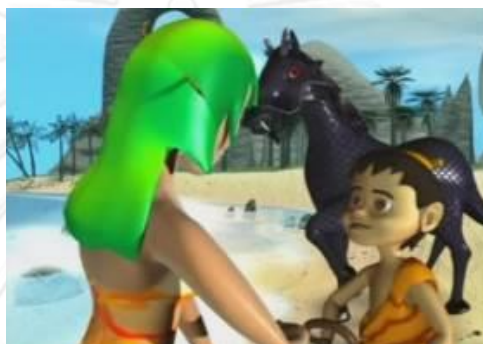
- Clay Animation–Stop Motion (เคลย์ อนิเมชัน และสต๊อป โมชัน) สร้างโมเดลด้วยการปั้น หรือใช้วัสดุต่างๆ มาขยับทีละนิดแล้วใช้กล้องบันทึกภาพไว้ทีละขั้นตอน ทุกครั้งที่ขยับวัสดุ



รูปที่ 6 Clay Animation–Stop Motion ซีรีส์เรื่อง Koki

(ที่มาของภาพ, <http://www.awn.com/news/business/imira-acquires-koki>)

2. Digital Computer Animation คือการสร้างงานด้วยคอมพิวเตอร์ระบบดิจิทัลทั้งรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ



รูปที่ 7 Digital Computer Animation เรื่อง สุดสาคร จ๊ะทิงจา

3.4 ภาพยนตร์ (Movie)

Peter Bennett (2007: 11-12) อธิบายว่าภาพยนตร์นั้นมีรหัส (Codes) เป็นของตัวเอง ซึ่งไม่เหมือนกับไวยากรณ์ทางภาษา แต่เป็นรหัสของสัญลักษณ์ (Sign) ในศิลปะแขนงต่างๆ ล้วนมีสัญลักษณ์ของตัวเอง ก่อให้เกิดเป็นรหัสบางอย่างเพื่อใช้สื่อความหมาย ภาพยนตร์จึงเป็นเหมือนศูนย์รวมสัญลักษณ์เหล่านี้ เป็นเหมือนการถอดรหัสนี้และความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าวออกมาด้วยการนำเสนอเชิงภาพยนตร์ ตัวอย่างง่ายๆ คือ เสียง เสียงมีสัญลักษณ์และรหัสมากมายตั้งแต่ดนตรี และเสียงประกอบ ซึ่งภาพยนตร์นำมาใช้เป็นเสียงประกอบในการเล่าเรื่องควบคู่กับศิลปะแขนงอื่นนั่นเอง

James Monaco (1981: 27-29) กล่าวว่า ภาพยนตร์คือภาพที่เคลื่อนไหวได้ นำเสนอเนื้อเรื่องค่อนข้างยาวเหมือนวรรณกรรม อีกทั้งยังมีรายละเอียดในการเล่าเรื่องมากมาย ภาพยนตร์เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเป็นหลัก ทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุการณ์และอารมณ์ของเรื่องได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ผู้ชมยังเลือกดูรายละเอียดในภาพได้เองอย่างอิสระ ไม่ต้องจินตนาการตามลำดับเหมือนอย่างในวรรณกรรม

เพราะฉะนั้น ภาพยนตร์จึงเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านทางภาพเคลื่อนไหว เป็นเหมือนสื่อที่รวมศิลปะหลายๆ แขนงเข้าไว้ด้วยกัน ตั้งแต่ภาพ เสียง และองค์ประกอบด้านศิลปะต่างๆ เป็นการดึงสัญลักษณ์แทนความหมายของศิลปะแขนงนั้นมาใช้ถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวของภาพยนตร์เอง

องค์ประกอบหลักของภาพยนตร์ที่พบเห็นได้ทั่วไปซึ่ง Suzanne Speidel (2007: 67-81) อธิบายไว้ว่ามีทั้งหมด 8 องค์ประกอบคือ

Mise-en-scène หมายถึง การใส่หรือเพิ่มเข้าไปในซีน (Putting into the scene) ซึ่งหมายถึงรวมถึงทุกสิ่งปรากฏบนจอภาพยนตร์ องค์ประกอบทั้งหมดที่เห็นระหว่างการถ่ายทำ

Setting หรือฉาก เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งซึ่งช่วยในการเล่าเรื่อง บอกว่าเหตุการณ์นั้นๆ เกิดขึ้นที่ไหน ซึ่งช่วยเสริมอารมณ์ของเรื่องได้ด้วย

Props หรืออุปกรณ์ประกอบฉากที่เคลื่อนย้ายได้ทุกชนิด อุปกรณ์เหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงของประกอบเท่านั้น แต่ยังเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยสร้างความหมายแก่เรื่องได้อีกด้วย เช่น โลงศพ ไม้กางเขน ช่วยบอกผู้ชมให้รู้ว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องแนวลึกลับสยองขวัญ เป็นต้น

Costume and Make-up เสื้อผ้าและการแต่งหน้าก็เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งในภาพยนตร์ ใช้บอกบุคลิกและสถานะของตัวละครได้ นอกจากนี้ผู้ชมยังรับรู้วัฒนธรรมและยุคสมัยจากการแต่งกายของตัวละครได้ด้วย

Performance หรือการแสดง เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เลยทีเดียว ส่วนใหญ่มักพบในภาพยนตร์ตลก มิวสิคเคิล หรือภาพยนตร์แนวเต้นรำ เพราะต้องเน้นการแสดงที่เกินจริงกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น

Lighting หรือแสง การออกแบบแสงนี้มีทั้งแสงจากภายนอกซึ่งเกี่ยวกับเทคนิคทางการสร้างสรรค์ กับแสงจากอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ อาทิ แสงเทียน แสงจากโคมไฟ ซึ่งแสงและเงาเหล่านี้ถูกออกแบบมาอย่างดีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของเหตุการณ์และตัวละคร

Special Effects หมายถึงเทคนิคที่ทำให้ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอภาพยนตร์ (Mise-en-scène) เปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าขึ้น การทำเทคนิคพิเศษต่างๆ ในภาพยนตร์จึงง่ายขึ้น เทคนิคเหล่านี้ช่วยให้เรื่องสมจริงมากขึ้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้นไปพร้อมกับตัวละครด้วย

Sound มีบทบาทมากพอๆ กับภาพ เพราะเสียงช่วยหล่อเลี้ยงอารมณ์ของเรื่องให้ราบรื่น ตั้งแต่ต้นจนจบ ช่วยให้ความหมายของภาพชัดเจนขึ้น ช่วยเร้าอารมณ์และกระตุ้นความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เสียงยังเป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์ด้วย เพราะเสียงกินความหมายตั้งแต่เสียงประกอบ เสียงดนตรี รวมไปถึงน้ำเสียงของตัวละคร

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพกับเสียง เพราะฉะนั้นการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ต้องขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างควบคู่กันไป ตั้งแต่นักแสดง การแสดง เสื้อผ้าหน้าผม อุปกรณ์ประกอบฉาก และกระทั่งเสียงประกอบ ส่วนใหญ่การเล่าเรื่องของภาพยนตร์จะเน้นไปทางกระตุ้นหรือปลุกเร้าอารมณ์ของผู้ชม ขึ้นอยู่กับประเภทของภาพยนตร์นั้นๆ หากเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพก็จะทึบทึมเร้าอารมณ์ตื่นเต้นและหวาดกลัว แต่ถ้าเป็นภาพยนตร์โรแมนติก ภาพและเสียงก็จะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกอบอุ่นหัวใจไปพร้อมกับตัวละคร

ความน่าสนใจของภาพยนตร์คือภาพสีที่เคลื่อนไหวได้ ภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องอาศัยบทบรรยายช่วยอธิบายสถานที่ ฉาก และอารมณ์ของตัวละคร เพราะสิ่งเหล่านั้นอธิบายได้ด้วยภาพเพียงไม่กี่ภาพ ผู้ชมสามารถเลือกดูรายละเอียดของภาพส่วนไหนก็ได้อย่างอิสระ เพราะองค์ประกอบต่างๆ บนจอภาพยนตร์บอกเล่าเรื่องราวไว้แทบทุกอย่างแล้ว โดยมีบทสนทนาหรือการกระทำของตัวละครช่วยให้เนื้อเรื่องเดินต่อไปจนถึงจุดไคลแมกซ์ กระทั่งจบเรื่อง นอกจากนี้ยังมีเสียงประกอบ แม้จะดังหรือเบาเพียงใดผู้ชมก็ยังคงได้ยินเสียงอยู่ เสียงเหล่านี้ช่วยเร้าอารมณ์และซบกลม่อมผู้ชมให้คล้อยตามอารมณ์ของเรื่องได้ง่ายดาย

เพราะฉะนั้น ภาพยนตร์จึงเป็นเสมือนสื่อที่เข้าถึงคนได้ทุกเพศทุกวัย เพราะให้ความบันเทิงได้แบบทันทีทันใดที่ดูภาพยนตร์ ผู้ชมจะรู้สึกสนุกสนานและอินไปกับภาพยนตร์ได้ง่าย แต่ข้อจำกัดของภาพยนตร์ก็ยังมีอยู่ เพราะมีขนาดค่อนข้างยาว ต้องดูอย่างต่อเนื่อง และดูในพื้นที่เฉพาะจึงจะได้บรรยากาศโดยสมบูรณ์ ซึ่งต่างจากรายการโทรทัศน์ที่ตัดตอนเรื่องไว้สั้นกว่า และเข้าถึงผู้ชมง่ายกว่า เพียงแค่มีโทรทัศน์ก็รับชมรายการได้หลายสิบหลายร้อยรายการ

ประเภทของภาพยนตร์

แบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้ (Hickman Bennett Peter, A., and Wall, P., 2007: 120-122)

Action Films ภาพยนตร์เน้นการต่อสู้ การหลบหนี บางครั้งมีการสืบสวนสอบสวนและการผจญภัยร่วมด้วย เป็นภาพยนตร์ที่ต้องอาศัยความต่อเนื่องของเรื่องเพื่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ

Adventure Films ภาพยนตร์เน้นการผจญภัย เป็นการเปิดประสบการณ์ใหม่แก่ผู้ชม มีเนื้อเรื่องตื่นเต้นน่าติดตามยังดินแดนใหม่ที่ไม่คุ้นเคย หรืออาจเป็นสถานที่โบราณ

Comedy Films ภาพยนตร์ตลกขบขัน พล็อตเรื่องเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน เน้นการสร้างความสนุกสนานและอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน มักมีมุขตลกเสียดสี กระแทบกระแทก หรือบางครั้งก็เป็นหนังรักตลก

Crime & Gangster Films ภาพยนตร์แนวอาชญากรรมหรือแก๊งมาเฟีย มักนำเสนอเรื่องราวที่อยู่เหนือกฎหมาย การขโมย หรือเหตุฆาตกรรมต่างๆ มักมีการสืบสวนผสมอยู่ด้วย

Drama Films ภาพยนตร์เน้นอารมณ์และความสมจริง มักเป็นเรื่องที่ค่อนข้างจริงจัง ภาพยนตร์ประเภทนี้สามารถแบ่งย่อยได้อีก อาทิ Melodramas, Romantic เป็นต้น

Epics/Historical Films ภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องย้อนยุค(Period) อาจเกี่ยวข้องกับสงครามประวัติศาสตร์ และตำนาน อาจมีการผจญภัยเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยก็ได้

Horror Films เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ เน้นอารมณ์ตื่นตกใจและหวาดกลัว ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์กลายเป็นสัตว์ประหลาด เรื่องเหนือธรรมชาติ หรือแฟนตาซีต่างๆ

Musicals (Dance) Films เป็นภาพยนตร์ที่ผสมผสานการเต้นรำและการร้องเพลงเข้าด้วยกัน

Science Fiction Films หรือภาพยนตร์ Sci-fi เสนอเรื่องราวเกี่ยวกับซุเปอร์ฮีโร่ เอเลี่ยน ดวงดาวแปลกประหลาดนอกโลก บางครั้งมีการผจญภัย แฟนตาซี หรือเรื่องสยองขวัญเข้ามาเป็นอารมณ์ด้วย

War (Anti-War) Films เล่าเรื่องราวความกล้าและความโหดร้ายของสงคราม การต่อสู้เอาชีวิตรอด

Westerns เป็นภาพยนตร์กระแสหลักของประเทศอเมริกา มีพล็อตเรื่องและองค์ประกอบค่อนข้างแน่นอน อาทิ ปืน ม้า คาวบอย ชาวอินเดียน เป็นต้น

4. แนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อ (Adaptation)

Linda Hutcheon (2006: 3-4) ให้ความหมายของการดัดแปลงสื่อว่าเป็นการเคลื่อนย้ายเรื่องราวไปยังอีกสื่อหนึ่ง หรือเปลี่ยนประเภทไป เป็นการใช้วัตถุดิบเดิมในการเล่าเรื่อง โดยปรับเปลี่ยน ตัด แต่งเติม และถอดความเรื่องนั้นๆ ออกมา แต่ก็ยังคงเป็นเรื่องเดิมอยู่ ไม่ใช่การคิดค้นเรื่องใหม่ โดยยังคงความสัมพันธ์กับโครงเรื่องเดิมไว้ แล้วนำเสนอในรูปแบบอื่นบนสื่อต่างๆ ที่ต้องการ

ซึ่ง Margaret Mackey (2010: 112) ให้ทัศนะที่เห็นพ้องกันว่า การดัดแปลงสื่อนี้เป็นการย้ายเรื่องราว หรือการเล่าเรื่องใหม่ในสื่อร่วมสมัยอื่นๆ และเนื้อเรื่องนั้นมักถูกปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับธรรมชาติของสื่อร่วมสมัยนั้นๆ ด้วย

นอกจากนี้ Thomas Leitch (2012: 89-103) ยังให้ทัศนะเกี่ยวกับการดัดแปลงสื่อ (Adaptation) ไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. การดัดแปลงแรกเริ่มเป็นกระบวนการของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นกระบวนการดัดแปลงทางเดียว (One-way Translation) จากตัวบทต้นฉบับอย่างนวนิยาย ละครเวที หรือเรื่องเล่าต่างๆ มาเป็นภาพยนตร์ แต่ปัจจุบันกินความหมายมายังจอโทรทัศน์ด้วย
2. การดัดแปลงคือการเปลี่ยนการเล่าเรื่องจากสื่อหนึ่งไปยังอีกสื่อหนึ่ง ไม่ได้เฉพาะเจาะจงสื่อที่ตัวบทต้นฉบับกับภาพยนตร์ ทั้งยังเริ่มคำนึงถึงข้อจำกัดและปัญหาของแต่ละสื่อมากขึ้น เพราะแต่ละสื่อมีธรรมชาติแตกต่างกันออกไป การดัดแปลงบางครั้งจึงมีความหลากหลาย ตั้งแต่ดัดแปลงโดยยึดตามต้นฉบับเดิม หรือคงแค่เค้าโครงเดิมไว้เท่านั้น
3. การดัดแปลงคือ สารหรือเรื่องราวที่ผู้สร้างและผู้ชมเข้าใจตรงกันว่ามันมาจากกระบวนการดัดแปลง กล่าวอย่างง่ายคือ ผู้สร้างต้องมีจุดประสงค์ในการสร้างสารหรือสื่อชิ้นนั้นขึ้นจากการดัดแปลง ซึ่งการดัดแปลงนั้นๆ อาจมาจากการรวมหลายเรื่องเข้าด้วยกัน หรือปรับเปลี่ยนรายละเอียดไป แล้วผู้ชมหรือผู้รับสารเข้าใจและยอมรับว่าสารนั้นคือการดัดแปลง

ดังนั้นแล้ว การดัดแปลงสื่อเป็นกระบวนการย้ายการเล่าเรื่องราวจากสื่อหนึ่งไปยังอีกสื่อหนึ่ง ซึ่งต้องปรับเปลี่ยน ดัดแปลง ตัด หรือเพิ่มเนื้อเรื่องบางส่วนเพื่อให้เข้ากับสื่อที่ดัดแปลงไป ไม่ใช่การแต่งหรือคิดเรื่องใหม่ แต่เป็นการถอดความหรือนำเค้าโครงเรื่องเดิมมาดัดแปลง ดังคำกล่าวของนพพร ประชากุล (อ้างถึงใน บรรเทา กิตติศักดิ์, 2538: 8) ที่อธิบายว่า การดัดแปลงนี้ต้นฉบับมักเรียกว่า “ตัวบทต้นทาง” ส่วนฉบับที่มีการดัดแปลง หรือปรับเปลี่ยนมาจากต้นฉบับจะเรียกว่า “ตัวบทปลายทาง” โดยมีแบบแผนการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างไว้ดังนี้

1. การขยายความ (Extention) คือการเพิ่มเนื้อหาที่ต้นบทต้นทางไม่มี ส่วนที่เพิ่มมาใหม่นี้ มักมีจุดประสงค์ว่าเพิ่มมาทำไม เพื่ออะไร สัมพันธ์กับตัวบทต้นทางอย่างไร และเมื่อขยายความแล้ว ส่งผลให้ความหมายของเนื้อหานั้นเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่

2. การตัดทอน (Reduction) คือสิ่งที่ตัวบทปลายทางตัดออก หรือลดทอนลง ซึ่งอาจมีจุดประสงค์บางอย่าง และส่งผลให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมไม่มากนักน้อย

3. การปรับเปลี่ยน (Modification) คือการปรับเปลี่ยนเนื้อหาจนตัวบทปลายทางแตกต่างจากตัวบทต้นทาง

เมื่อศึกษาองค์ประกอบและลักษณะของนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ กับองค์ประกอบและลักษณะเรื่องพระอภัยมณีในสื่อร่วมสมัยทั้งหมด 5 ประเภท รวมทั้งศึกษาคุณลักษณะของแต่ละสื่อแล้ว จึงจะนำแนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อนี้มาวิเคราะห์ต่ออีกทีว่า สื่อต้นทางกับสื่อปลายทางมีการขยายความ ตัดทอน หรือปรับเปลี่ยนส่วนใดบ้าง คุณลักษณะของสื่อต่างๆ ส่งผลต่อการดัดแปลงเนื้อหาหรือรูปแบบการนำเสนอมากน้อยเพียงใด

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเล่มนี้แบ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกเป็น 3 ประเภท คือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลง การถ่ายโยงเนื้อหา หรือการสัมพันธ์บท, งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวละคร และงานวิจัยที่ศึกษาวิเคราะห์ผลงานของสุนทรภู่ ดังนี้

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลง การถ่ายโยงเนื้อหา หรือการสัมพันธ์บท ทั้งหมด 9 เรื่อง

วรัทพร ศรีจันทร์ (2551) ศึกษาเรื่อง **การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เทรนด์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย** โดยศึกษาหนังสือการ์ตูนชุดเดรโน้ต 12 เล่ม ตีวีดีแอนิเมชัน 54 ตอน รวม 13 แผ่น ภาพยนตร์ชุด 3 ภาค และนวนิยาย 2 เล่ม พบว่าการเล่าเรื่องส่วนใหญ่คล้ายคลึงกันทุกฉบับ ฉบับแอนิเมชันดัดแปลงเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนน้อยที่สุด ภาพยนตร์ดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่ และนวนิยายแต่งเนื้อเรื่องใหม่ทั้งหมด โดยเฉพาะนวนิยายเล่ม 2 ที่มีฉากและเทคนิคการเล่าเรื่องแตกต่างจากฉบับอื่นอย่างชัดเจน

วรางคณา จันลา (2545) ศึกษาเรื่อง **การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง “จันดารา”** ที่มีลักษณะการถ่ายโยงเนื้อหา 3 ประเด็นคือ การบรรยาย เปรียบเทียบ และในบทสนทนา สื่อภาพยนตร์ส่วนใหญ่คงเนื้อหาเดิมตามนวนิยาย อาจมีการเพิ่ม ปรับเปลี่ยน หรือ

ตัดทอนบางส่วน ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อการถ่ายโยงเนื้อหา คือเทคนิคภาพยนตร์กับการใช้สัญลักษณ์ และ คุณสมบัติของสื่อ นอกจากนี้ยังมีบรรทัดฐานของสังคมและกฎหมายภาพยนตร์ไทยเป็นอุปสรรคสำคัญ ในการถ่ายโยงเนื้อหาด้วย

อุมาพร มะโรณีย์ (2551) ศึกษาเรื่อง **สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละคร โทรทัศน์ และนวนิยาย** จากเรื่องตั่งดวงทฤทัยและเรื่อง Full house สะดุดรักที่พักใจ พบว่าสัมพันธ บทการ์ตูนสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยายเน้นการตัดทอนและดัดแปลงองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ส่วนสัมพันธบทนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์เน้นขยายความองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง การสัมพันธบทในสื่อทั้งสามแสดงให้เห็นว่าโลกอยู่ในยุคสื่อหลังสมัยใหม่ที่มีการดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ ก่อนแล้ว ไม่ได้คิดค้นขึ้นใหม่อย่างแท้จริง

นิชฉานาวิน จุลละพราหมณ์ (2554) ศึกษาเรื่อง **สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย** พบว่าสัมพันธบทการเล่าเรื่องจากแวมไพร์ยุคเก่าสู่ยุคใหม่นั้นมีทั้งคง เดิม ขยายความ ตัดทอน และปรับเปลี่ยน ไม่มีอะไรใหม่โดยสมบูรณ์ แต่การสร้างตัวละครแวมไพร์มี การเปลี่ยนแปลงชัดเจนที่สุด เพราะมีการลบเส้นแบ่งระหว่างจินตนาการกับความจริงและดึงตัว ละครมาสู่ชีวิตจริง กลายเป็นตัวละครแนวร่วมสมัยที่ผสมผสานความเป็นดาร์ค-ฮีโร่กับภาพความเป็น ชายในอุดมคติไว้ด้วยกัน

เปรม สวนสมุทร (2547) ศึกษาเรื่อง **ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระ อภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546** โดยศึกษาจากสำนวนการ์ตูน ภาพลายเส้น การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ พบว่าการดัดแปลงของทั้ง 3 สำนวนรักษาแก่น เรื่องและแนวคิดสำคัญที่สอดคล้องกับปัจจุบันไว้ แล้วเสริมแนวคิดจริยธรรมร่วมสมัยลงไป ส่วนตัว ละครคงไว้แต่ตัวละครหลัก แล้วตีความสร้างขึ้นมาใหม่ให้ดูสมจริงมากขึ้น ซึ่งการดัดแปลงต่างๆ เป็นผล มาจากผู้เสพที่มีอิทธิพลต่อแนวโน้มความนิยมของสื่อประเภทต่างๆ ในปัจจุบัน

อาจารย์ สุทธิโรจน์ (2552) ศึกษาเรื่อง **ซินเดอเรลลา : จากเทพนิยายสู่วรรณกรรม** จาก วรรณกรรมร่วมสมัยประเภทนวนิยายจำนวน 11 เรื่อง พบว่ามีการนำแบบเรื่องซินเดอเรลลามาใช้ 2 แบบคือ คงเรื่องหลักไว้โดยให้ความสำคัญกับตัวละครมากขึ้น กับ แต่งเพิ่มเติมซึ่งแบ่งย่อยได้อีก 2 แบบคือ คงโครงเรื่องหลักไว้แต่เปลี่ยนรายละเอียดบางอย่าง กับปฏิเสธเรื่องราวที่เกิดขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครเอกสามารถเลือกทางเดินชีวิตของตนเองได้

พัชรินทร์ มหิทธิกร (2551) ศึกษาเรื่อง **สิงห์ไกรภพ: การศึกษาการดัดแปลงนิทานคำกลอน เป็นบทละครเวทีสมัยใหม่** เพื่อเปรียบเทียบนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่กับบทละคร เวทีของคณะอักษรศาสตร์ ศิลปากร และของภัทราวดีเธียเตอร์ สรุปว่าบทละครเวทีทั้งสองฉบับมีการ

ใช้เทคนิคแบบตะวันตกมาประกอบโดยคงแก่นเรื่องและสัญลักษณ์ต่างๆ ไว้ ดัดแปลงเนื้อหา ตัวละคร ฉาก และการใช้สัญลักษณ์โดยการใช้หน้าฉากในการแสดง ทำให้สื่อความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ ชัดเจนขึ้น

บุษดี อรสิริวรรณ (2551) ศึกษาเรื่อง **กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณลือศาสตร์** เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นฉบับบรรณลือศาสตร์ พบว่ามีการดัดแปลงองค์ประกอบ 4 อย่างคือ เนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉาก ซึ่งเป็นการดัดแปลงใหม่ มีทั้งการตัดออก เพิ่ม สลับตำแหน่ง และเปลี่ยนแปลงรายละเอียด ทำให้ดำเนินเรื่องเร็ว กระชับ เข้าใจง่าย และมีอารมณ์ขันที่เข้ากับยุคปัจจุบันแทรกอยู่ในเรื่องด้วย

กฤษณะ คุปตามร (2554) ศึกษาเรื่อง **สุนทรียภาพการดัดแปลงข้ามสื่อจากวรรณกรรมเรื่องสั้นและภาพเขียนชุดภูตผีของ เหม เวชกร เป็นละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน** เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาเดิมกับสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ เห็นว่าเอกลักษณ์ของบทประพันธ์ ตั้งแต่เทคนิคการเล่าเรื่อง รสกลั้ว รสรัก และรสเศร้าในเรื่องยังคงอยู่ในการสร้างใหม่ แต่มีการขยายความ ตัดทอน และดัดแปลงเนื้อหาบางส่วน ในฉบับละครโทรทัศน์จะเน้นรสรักมากขึ้น ส่วนในหนังสือการ์ตูนเปลี่ยนรสกลั้วเป็นตลกและสนุกสนานเพื่อให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก

งานวิจัยทั้ง 9 เรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าการดัดแปลงสื่อจำเป็นต้องคำนึงถึงสื่อปลายทางเป็นหลัก เพราะจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสาร ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่ม การตัดทอน การปรับเปลี่ยน หรือการคงเดิมที่แตกต่างออกไปตามธรรมชาติของสื่อปลายทางนั่นเอง แต่ทั้งนี้อีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสารคือ ยุคสมัย เพราะการตีความของแต่ละยุคแตกต่างกันจะส่งผลให้การนำเสนอเนื้อหาแตกต่างกันไปด้วย

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวละคร มีทั้งหมด 2 เรื่อง

สุชฎทัย ไม้เกตุ (2555) ศึกษาเรื่อง **การสร้างตัวละครหญิงในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่องซินเดอเรลลา สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด และเจ้าหญิงนิทรา** จากภาพยนตร์ 17 เรื่อง และละครโทรทัศน์ 1 เรื่อง พบว่าการสร้างตัวละครหญิงในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่คงเค้าโครงเรื่องเดิมไว้มีลักษณะตามขนบเดิมของเทพนิยาย ส่วนในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงเค้าโครงเรื่องนำเสนอลักษณะตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์มากขึ้น นอกจากนี้ในภาพยนตร์ยังถ่ายทอดระบบคิดต่างๆ ของสังคมเพิ่มเข้ามา เช่น การแบ่งแยกสีผิว ชนชั้น รวมทั้งอำนาจและความงามที่มีอิทธิพลต่อผู้หญิงในปัจจุบัน

ณัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงศ์ (2554) ศึกษาเรื่อง **การเล่าเรื่องและการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่มีตัวเอกเป็นสตรีจากเทพปกรณัมกรีก** โดยศึกษาจากภาพยนตร์

นานาชาติจำนวน 8 เรื่อง พบว่าการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือยึดองค์ประกอบตามเรื่องเดิม เล่าแบบผสมโดยนำมาตีความใหม่แต่ยังคงเนื้อเรื่องเดิมไว้ และตีความใหม่โดยคงเรื่องเดิมไว้บางส่วน นอกจากนี้การสร้างลักษณะตัวละครสตรีที่ปรากฏออกมาแบ่งได้ 4 แบบ คือวีรสตรี สตรีที่ตกเป็นเหยื่อ ทั้งเหยื่อจากสงคราม ครอบครัวยุทธศาสตร์ และบุรุษเพศ สตรีที่มีพลังเหนือบุรุษเพศ และสตรีที่สมบูรณ์แบบ

งานวิจัย 2 ดังกล่าวเป็นประโยชน์ในการศึกษาลักษณะการสร้างตัวละครว่าเมื่อต้องดัดแปลงไปในสื่อที่แตกต่างกัน พฤติกรรมและลักษณะของตัวละครย่อมมีส่วนที่คงเดิมไว้ และส่วนที่ต้องปรับเปลี่ยนให้แตกต่างออกไป โดยขึ้นอยู่กับการศึกษาจากบริบทในยุคสมัยนั้นๆ ร่วมอยู่ด้วย

3. งานวิจัยที่ศึกษาวิเคราะห์ผลงานของสุนทรภู่ มีทั้งหมด 1 เรื่อง

สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร (2514) ศึกษาเรื่อง **พระอภัยมณี : การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์** โดยจัดให้พระอภัยมณีอยู่ในประเภทของเรื่องแนวโรมานซ์ หรือเรื่องประโลมโลก ลักษณะเด่นของพระอภัยมณีคือ แก่นเรื่องที่เน้นการผจญภัย ศึกษาวิชาเพื่อให้เป็นบุคคลในอุดมคติ และมีปมการพลัดพรากกับความขัดแย้งของพ่อลูก นอกจากนี้ลักษณะตัวละครก็มีเอกลักษณ์แปลกและเด่น ซึ่งแตกต่างจากวรรณคดีทั่วไปในสมัยนั้น สุดท้ายสัญลักษณ์และภาพพจน์ของทะเลและเพลงปี่ที่มีความวิหว่าแห่แฝงอยู่

งานวิจัยชิ้นนี้ชี้ให้เห็นถึงลักษณะ รูปแบบ และจุดเด่นของเรื่องพระอภัยมณี รวมไปถึงรายละเอียดต่างๆ ของการสร้างสรรค์เรื่อง ตัวละคร ฉาก และฉากที่เป็นประโยชน์ในการนำไปประกอบการศึกษาเรื่องพระอภัยมณีในหัวข้ออื่นๆ ต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย” เป็นการวิจัยแบบวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ที่ดัดแปลงจากนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาเป็นสื่อร่วมสมัยทั้งหมด 4 ประเภท รวม 13 เรื่อง คือนิทานภาพ 6 เรื่อง การ์ตูนคอมมิก 3 เรื่อง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง และภาพยนตร์ 2 เรื่อง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของบทร้อยกรองหรือวรรณคดีไทย แนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่อง แนวคิดคุณลักษณะของสื่อ อันได้แก่ นิทานภาพ (Picture Book) การ์ตูนคอมมิก (Comic Book) การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) และภาพยนตร์ (Movie) ร่วมกับแนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อ (Adaptation) เป็นกรอบในการวิเคราะห์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. นิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่ (2555) ฉบับหอสมุดแห่งชาติ
2. นิทานภาพ 6 เรื่อง
 - 2.1. สุตสาคร (2529) โดย ปยุต เงากระจ่าง และคณะ
 - 2.2. พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดย สุภฤกษ์ บุญทอง
 - 2.3. หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย น้านกฮูก
 - 2.4. สุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน
 - 2.5. วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ
 - 2.6. วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์
3. การ์ตูนคอมมิก 3 เรื่อง
 - 3.1. การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี(2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ่อน
 - 3.2. อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชกชกร

3.3. การผจญภัยของสุตสาคร(2551) โดย อัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ

4. การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง

4.1. สุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง

4.2. สุตสาคร จ๊ะหิงจา (2545) โดยแฟนตาซีทาวน์

5. ภาพยนตร์ 2 เรื่อง

5.1. พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล

5.2. สุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्म

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทวรรณกรรม ทำโดยการเก็บรวบรวมวรรณกรรมจากแหล่งต่างๆ ทั้งจากนิทานคำกลอน นิทานภาพ และการ์ตูนคอมมิค ศึกษาวิเคราะห์ และทำการจดบันทึกส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องเป็นลายลักษณ์อักษร

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทการ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์ ทำโดยเก็บรวบรวมการ์ตูนแอนิเมชัน ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องที่ผู้วิจัยเข้าถึงได้ ศึกษาวิเคราะห์ สังเกต และทำการจดบันทึกส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องเป็นลายลักษณ์อักษร

3. การเก็บข้อมูลจากเอกสาร โดยรวบรวมข้อมูลที่เป็นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จากสื่อต่างๆ อาทิ นิตยสาร บทความ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ และข้อมูลเกี่ยวกับการดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีเป็นสื่อร่วมสมัย รวมไปถึงบทสัมภาษณ์และบทวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลประเภทวรรณกรรม การ์ตูนแอนิเมชัน ภาพยนตร์ และเอกสาร ควบคู่กันไป โดยแบ่งเป็น

1. วิเคราะห์องค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องในนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ เพื่อให้เห็นองค์ประกอบของเรื่องโดยใช้แนวคิดนิทานคำกลอนของสุนทรภู่เป็นแนวคิดหลักในการวิเคราะห์ จากนั้นใช้แนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและแนวคิดพัฒนาการการเล่าเรื่องเพื่อวิเคราะห์กลวิธีในการนำเสนอนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่

2. วิเคราะห์การดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาเป็นสื่อร่วมสมัย โดยใช้แนวคิดการดัดแปลงสื่อ (Adaptation) ควบคู่ไปกับแนวคิดคุณลักษณะของสื่อทั้ง 4 สื่อ เพื่อศึกษาว่าการดัดแปลงนี้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสื่อต้นทางไปสื่อปลายทางมากน้อยเพียงใด และเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

การนำเสนอข้อมูล

นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์แล้วเรียบเรียงจัดระเบียบเป็นหมวดหมู่ จากนั้นจึงนำเสนอด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ ประกอบด้วยส่วนต่างๆ 2 ส่วน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องในนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่
2. ผลการวิเคราะห์การดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาเป็นสื่อร่วมสมัย ได้แก่ นิทานภาพ การ์ตูนคอมมิค การ์ตูนแอนิเมชั่น และภาพยนตร์

บทที่ 4

การวิเคราะห์องค์ประกอบและกลวิธีการเล่าเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่

พระอภัยมณีเป็นนิทานคำกลอนเรื่องยาวที่สุดของสุนทรภู่ แต่งด้วยกลอนสุภาพ สันนิษฐานว่าแต่งเรื่องนี้ในสมัยรัชกาลที่ 3 (พ.ศ. 2364-2388) มีความยาว 94 เล่มสมุดไทย นับเป็นวรรณคดีไทยเรื่องแรกที่กล่าวถึงวัฒนธรรมฝรั่ง (เจือ สตะเวทิน อ้างถึงใน ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต, 2545: 142) โดยชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต กล่าวถึงที่มาของพระอภัยมณีไว้ว่า “สุนทรภู่แต่งเรื่องพระอภัยมณีโดยนำเอาเรื่องราวต่างๆ ที่ตนเคยได้อ่าน ได้ยิน หรือได้ฟังมาประสมประสานกับจินตนาการที่ตนสร้างขึ้น แล้วเขียนเป็นนิทานที่สนุกสนาน...” (2545: 142) นอกจากนี้ศ วัชรเสถียร (อ้างถึงใน ทศพร วงศ์รัตน์, 2550: 4)ยังอธิบายเพิ่มเติมอีกว่า “...ท่านสุนทรภู่นำเอาประสบการณ์ที่ได้จากเรื่องเก่าๆ บ้าง เรื่องที่ได้รู้โดยผู้อื่นบอกเล่าบ้าง เอามาตรึงตรองคัดประดิษฐ์ติดต่อแต่ง ประกอบกับความคิดของท่านเอง ไม่ได้เอาของใครมาทั้งเรื่อง”

ฉะนั้นแล้วนิทานคำกลอนพระอภัยมณีจึงถือเป็นผลงานที่สุนทรภู่สร้างสรรค์จากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมของตัวเองผสมผสานกับจินตนาการจนออกมาเป็นผลงานชิ้นเยี่ยม และมีการนำไปดัดแปลงเป็นสื่ออื่นมากมายในยุคสมัยต่อมา ดังนั้นการศึกษาวិเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของนิทานคำกลอนก่อนจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เข้าใจองค์ประกอบเหล่านั้นและสามารถวิเคราะห์เทียบเคียงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ ดังนี้

1. องค์ประกอบของบทร้อยกรองหรือวรรณคดีไทย

1.1. โครงเรื่องและเหตุการณ์ในเรื่อง (Plot and Events)

พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณโดนขับไล่ออกจากเมืองรัตนา พระอภัยมณีโดนผีเสื้อสมุทรลักตัวไป ศรีสุวรรณกับสามพราหมณ์จึงออกตามหาและตรงไปยังเมืองรมจักร ศรีสุวรรณสู้ชนะท้าวจุฑนจึงได้อภิเษกกับนางเกษรา ด้านพระอภัยมณีอยู่กับผีเสื้อสมุทรจนมีโอรสชื่อสินสมุทร พระอภัยมณีขอให้นางเงือกช่วยพาตนหนีจากนางยักษ์ไปยังเกาะแก้วพิสดาร พระอภัยมณีโดยสารเรือของนางสุวรรณมาลีออกจากเกาะไป แต่นางยักษ์มาฟังเรือ พระอภัยมณีจึงเป่าปี่ไล่ นางยักษ์จนหูแตกตาย ส่วนสินสมุทรพาสุวรรณมาลีหนีไปจนถึงเมืองรมจักร สินสมุทรกับศรีสุวรรณเลยออกตามหาพระอภัยมณีด้วยกัน ระหว่างทางพบพระอภัยมณีบนเรืออุศเรน อุศเรนแค้นใจที่พระอภัยมณีแย่งนางสุวรรณมาลี คู้หมั้นไปจึงยกทัพไปเมืองผลึก ตอนนั้นพระอภัยมณีครองเมืองผลึกอยู่และกำลังหลงรูปนางละเวง สุด

สาครโอรสที่เกิดกับนางเงือกจึงรีบเดินทางจากเกาะแก้วพิสดารมาช่วย จากนั้นพระอภัยมณีก็ยกทัพไปเมืองลังกาและรักกับนางละเวงวันพา สงครามทุกอย่างจึงสิ้นสุดลง พระอภัยมณีเพื่อหนายชีวิตจึงออกบวช

1.2. สารัตถะหรือแก่นของเรื่อง (Theme)

เนื่องจากพระอภัยมณีเป็นเรื่องที่สุนทรภู่ตั้งใจเขียนไปเรื่อยๆ การพิจารณาแก่นเรื่องให้ครอบคลุมเพียงแก่นเดียวจึงแตกต่างกันตามการตีความของผู้อ่าน ซึ่งงามพรรณ เวชชาชีวะ กล่าวไว้ในเว็บไซต์ IBBY (2551) ว่าพระอภัยมณีนั้นมีแก่นเรื่องเกี่ยวกับ “ความหลงใหลอันสูงส่ง” (Lofty Passion) ส่วนผู้วิจัยตีความแก่นเรื่องว่าเป็น “ภาพสะท้อนชีวิตส่วนหนึ่งของสุนทรภู่” เนื่องจากเรื่องของพระอภัยมณีล้วนเชื่อมโยงกับชีวิตของสุนทรภู่ทั้งสิ้น อาจเป็นไปได้ว่านอกจากสุนทรภู่จะแต่งเรื่องพระอภัยมณีจากจินตนาการแล้วยังเชื่อมโยงเรื่องราวส่วนใหญ่ในชีวิตตัวเองใส่ลงไปในช่วงต่างๆ ของการดำเนินเรื่องด้วย

1.3. เวลาและสถานที่ (Setting)

เวลาและสถานที่ในนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน โดยเริ่มตั้งแต่พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณอายุได้ 15 ปี และ 13 ปี ออกไปศึกษาวิชาที่ทศปาโมกษ์ และสิ้นสุดตรงที่พระอภัยมณีตั้งใจออกบวชเมื่อสงครามบ้านเมืองสงบสุขแล้ว ซึ่งขณะนั้นลูกๆ แต่ละคนต่างก็อภิเษกมีหลานกันเกือบหมดแล้ว จึงนับอายุพระอภัยมณีได้ราว 40 ปี ฉะนั้นเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดจึงสรุปได้ประมาณ 30 ปี

ส่วนเรื่องสถานที่แบ่งประเภทออกเป็น 2 รูปแบบ คือ สถานที่ที่เป็นเมืองหรือสิ่งก่อสร้าง กับสถานที่ตามธรรมชาติ สถานที่ที่เป็นเมืองหรือสิ่งก่อสร้าง ส่วนใหญ่เป็นสถานที่หลักของเรื่อง มักเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องหรือความรู้สึกนึกคิดและการกระทำของตัวละคร อันได้แก่

เมืองรัตนา มีอาณาเขตกว้าง 19 โยชน์ มีภูเขาล้อมรอบต่างกำแพงเมือง ไพร่ฟ้าอุณหนาผาคังปกครองโดยท้าวสุทัศน์กับนางปทุมเกสร มีโอรส 2 องค์คือพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณ เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในเมืองนี้คือ พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณโดนเนรเทศออกจากเมือง และต่อมาอีกหลายปีพระอภัยมณีจึงให้ศรีสุวรรณกับสินสมุทไปเยี่ยมท้าวสุทัศน์กับนางปทุมเกสร จากนั้นจรจากไปทำศึกยังเมืองผลึก เมื่อท้าวสุทัศน์อายุได้ 120 ปีก็สวรรคต นางปทุมเกสรมหเสสิก็ตามไปไม่ห่างกัน พระอภัยมณีศรีสุวรรณ และสินสมุทจึงต้องรีบเดินทางกลับมาเพื่อทำพิธีศพ

เมืองรมจักร ตั้งอยู่ริมน้ำ เป็นเมืองท่าที่สำคัญแห่งหนึ่ง รายล้อมไปด้วยภูเขา เข้าออกเมืองได้ทางเดียวคือการเดินเรือ ปกครองโดยท้าวทศวงศ์ มีธิดาโฉมงามชื่อนางเกษรา เหตุการณ์สำคัญที่เกิด

ในเมืองนี้คือ ศรีสุวรรณกับสามพราหมณ์ล่องเรือมายังเมืองนี้และเข้าต่อสู้กับท้าวอุเทนที่จะมาชิงตัวนางเกษราไป จนที่สุดได้อภิเษกกัน ศรีสุวรรณได้ปกครองเมืองมัจฉาร่วมกับนางเกษรา มีธิดาหนึ่งคนคือนางอรุณรัศมี

เมืองผลึก เมืองที่มั่งคั่งและอุดมสมบูรณ์มาก ตึกรามบ้านช่องและป้อมปราการประดับประดาสวยงามพราวระยับไปหมด ปกครองโดยท้าวสิริราชกับนางมณฑา มีธิดาหนึ่งองค์ชื่อนางสุวรรณมาลี เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเมืองนี้เริ่มขึ้นหลังนางสุวรรณมาลีกลับจากเดินเรือ นางพาพระอภัยมณีมาด้วยแม่ของนางสุวรรณมาลีจึงแต่งตั้งให้พระอภัยมณีปกครองเมือง นางสุวรรณมาลีไม่ยอมจึงหนีไปบวชพราหมณ์ แต่ต่อมาก็ได้อภิเษกกัน หลังจากนั้นก็มีทัพจากเหล่าฝรั่ง ชาว และอื่นๆ ส่งมาจากเมืองลังกากว่า 19 ทัพ ทำศึกกันอยู่นานจนชนะศึก ต่อมาอีกหลายปีก็มีทัพจากลังกามาอีกเพื่อเชิญนางสุวรรณมาลีกับธิดาแฝดไปเป็นตัวประกันยังเมืองลังกา

เมืองผิขิ เมืองนี้เดิมเป็นของท้าวปึกกา แต่เพราะพราภพระโคดมไปจึงทำให้ทั้งเมืองจมหายไป สงสารก็แต่ชาวเมืองราวร้อยล้านคนต้องพลอยอดอาหารจนตายตามกันไปด้วย เมื่อเห็นมนุษย์ผ่านไปมา เหล่าผีจะแปลงร่างและเมืองให้มีแสงสุกใสตระการตาเพื่อหลอกล่อมมนุษย์ให้เข้ามาในเมือง ซึ่งสุดท้ายก็เป็นคนหนึ่งที่หลงเข้ามา แต่ได้พะโยคีช่วยออกไปได้

เมืองการะเวก ปกครองโดยพระสุริโยทัยกับมเหสี มีธิดาหนึ่งองค์คือนางเสาวคนธ์ กับโอรสอีกหนึ่งองค์คือหัสไชย เป็นเมืองที่ซีเปลี่ยหลอกชาวบ้านว่าตนเป็นผู้วิเศษ พอสุดสาครตามเจอ ซีเปลี่ยก็หนีไป และสุดสาครได้เป็นลูกบุญธรรมของพระสุริโยทัย หลังจากผ่านไป 10 ปี สุดสาคร เสาวคนธ์ และหัสไชยจึงออกเดินทางตามหาพระอภัยมณี กลับมาเมืองการะเวกอีกครั้งเมื่อเสร็จศึกเมืองผลึกแล้ว แต่สุดสาครกับหัสไชยก็ต้องจากไปอีกเมื่อพระอภัยมณียกทัพไปรบยังเมืองลังกา ภายหลังจากเสาวคนธ์ตามไปด้วย หลายปีผ่านไปเหล่าทหารเมืองลังกาจึงเดินทัพมาเผาเมืองการะเวกจนอดวายเหตุเพราะแค้นที่นางเสาวคนธ์ขอโคตรเพชรประจำเมืองลังกาไป

เมืองลังกา ปกครองโดยท้าวลังกา มีโอรสหนึ่งองค์คืออุศเรน และธิดาอีกองค์คือนางละเวง วัฒนา ต่อมาเมื่อนางวัฒนาได้ครองเมืองก็สร้างวังขึ้นมาใหม่เพื่อเอาไว้ทำศึกกับเมืองผลึกโดยเฉพาะ โดยเหตุการณ์ส่วนใหญ่จะเกี่ยวพันกับวังใหม่เสียเป็นส่วนใหญ่ เพราะทัพจากเมืองผลึกยกมาตีวังของนางวัฒนา

เกาะกาวิ เกาะนี้เป็นถิ่นของกินคน สุดสาครกับพลเรือจากเมืองการะเวกมาถึงก็แวะพักเติมน้ำกัน แต่พอผีเสื้อได้กลิ่นคนก็รีบบินมา และจับตัวเสาวคนธ์กับหัสไชยไป สุดสาครต้องไปช่วยน้องทั้งสองแล้วฆ่าพญาผีเสื้อทิ้งเสีย ก่อนจะควักแก้วตาพญาผีเสื้อมาเป็นเครื่องรางคุ้มภัยแก่น้องๆ

เมืองวาหุโลม ปกครองโดยท้าวทมิฬ มีโอรสหนึ่งองค์คือวาโหม เมืองวาหุโลมตั้งอยู่ตรงปากอ่าวติดกับภูเขาชาวเมืองล้วนแต่งกายตามศักดิ์ของตัวเองโดยชาวเมืองส่วนใหญุ่่งผ้าสีหมอก ส่วนเจ้านายกับข้าราชการใช้นุ่งสีขาว เป็นต้นเมืองวาหุโลมนี้เป็นเมืองที่นางเสาวคนธ์ ซึ่งตอนนั้นแปลงเป็นพราหมณ์ชื่อพระอัคนีแฉะพัก ทำศึกกับเหล่าทหารกล้าของท้าวทมิฬ จนท้ายที่สุดก็ได้รับชัยชนะ ได้ปกครองเมืองวาหุโลม ทั้งยังยกทัพไปช่วยพระอภัยมณีทำศึกยังเมืองลังกาอีกด้วย

ส่วนสถานที่ตามธรรมชาตินั้นจะกล่าวถึงสถานที่ตามธรรมชาติซึ่งเป็นฉากหลักของเรื่อง หรือเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่อง เนื่องจากบางสถานที่ผู้แต่งไม่ได้กล่าวว่าเป็นที่ใด และตัวละครเพียงเดินทางผ่านไปเท่านั้น อันได้แก่

เกาะแก้วพิสดาร เกาะที่มีพระโยคีกับเหล่าผู้คนที่เรืออัปปางอาศัยอยู่มากกว่าร้อยคน ตั้งแต่จีนพราหมณ์ แขนก ไทย ขวา วิสันดา และฝรั่ง เหตุที่ไม่มีผีปีศาจเข้าใกล้เกาะเพราะทรายบนเกาะมีฤทธิ์แรงนัก ลงอาคมไว้อย่างดี นอกจากนี้บนเกาะยังมีพืชพรรณธัญญาหารสมบูรณ์อีกด้วย

1.4. ตัวละครในเรื่องและบทสนทนา (Characters and Dialogues)

เนื่องจากนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีมีตัวละครค่อนข้างมาก ผู้วิจัยจึงจะขอกกล่าวเพียงตัวละครหลักที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินเรื่อง ซึ่งมีทั้งหมด 17 ตัว พร้อมยกบทกลอนที่บรรยายถึงลักษณะของตัวละครมาประกอบเพื่อให้เห็นลักษณะของตัวละครชัดเจนขึ้น ดังนี้

ตัวละครหลักที่ส่งผลการดำเนินเรื่อง

พระอภัยมณี โอรสองค์โตของท้าวสุทัศน์ เมืองรัตนา อายุได้ 15 ปี รูปลักษณ์งดงามราวกับเทพบุตรดั่งบทกลอนช่วงหนึ่งที่ผีเสื้อสมุทรบรรยายลักษณะพระอภัยมณีเมื่อแรกเห็นไว้ว่า

ทั้งทรวดทรงองค์เอยก็อ่อนแอ้น	เป็นหนุ่มแน่นน่าชมประสมสอง
ถ้าแมนได้กั้นกับกูเป็นคู่ครอง	จะประคองกอดแอบไว้แนบเนื้อ
น้อยหรือแก้มซ้ายขวาก็น่าจูบ	ช่างสมรูปนี้กระไรวิไลเหลือ
ทั้งลมปากเป่าปี่ไม่มีเครือ	นางผีเสื้อตาตู่ทั้งหุฟง

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 111)

ศรีสุวรรณ โอรสองค์รองของท้าวสุทัศน์ น้องชายของพระอภัยมณี อายุได้ 13 ปี กำลังรุ่นหนุ่ม มีผิวพรรณนวลผ่องดั่งทองทา รูปร่างสะอาดสะอาง สีพี่เลี้ยงของนางเกษราชมโณมศรีสุวรรณไว้ว่า

ฝ่ายทั้งสี่ที่เลี้ยงเมียงหม้อย	เห็นพราหมณ์น้อยโสภากะหาไหน
คูผิวเหลือเรื่องรองทองอุไร	งามวิไลแลเหล่าเทวดา
ขนงเนตรเกศกรรณและกรแก้ว	แลแฉล้มน่ารักเป็นนักรหา
พิศวงหลงลี้มกะพริบตา	เสนหาปั่นป่วนรัฐจวนใจ

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 128)

สามพราหมณ์ สามสหายที่ออกเดินทางร่วมกันคนแรกชื่อโมรา มีวิชาผูกฟางเป็นเรือสำเภาได้ คนที่สองชื่อसानน เรียกลมเรียกฝนได้ตั้งใจ คนสุดท้ายชื่อวิเชียรเรียนการธนู ยิงได้ครวละเจ็ดลูก ตรงตามเป้าหมายทุกครั้งไป พราหมณ์ทั้งสามช่วยศรีสุวรรณออกตามหาพระอภัยมณี จึงกลายเป็นพี่เลี้ยงของศรีสุวรรณไปโดยปริยาย บทกลอนที่กล่าวถึงพราหมณ์ทั้ง 3 มีดังนี้

จะจับบทบุตรพราหมณ์สามมานพ	ได้มาพบคบกันเล่นเป็นสหาย
คนหนึ่งชื่อโมราปรีชาชาย	มีแยบคายชำนาญในการกล
เอาฟางหล้ามาผูกสำเภาได้	แล้วแล่นไปในจังหวัดไม่ขัดสน
คนหนึ่งมีวิชาชื่อसानน	ร้องเรียกฝนลมได้ตั้งใจจง
คนหนึ่งนั้นมีนามพราหมณ์วิเชียร	เที่ยวร่ำเรียนสงครามตามประสงค์
ถือธนูสู้ศึกนีกทะนง	หมายจะปลงชีวาปัจจามิตร
ธนูนั้นลั่นที่ละเจ็ดลูก	หมายให้ถูกที่ตรงไหนก็ไม่ผิด
ล้วนแรกรุ่งร่วมรู้คู่ชีวิต	เคยไปเล่นเป็นนิจที่เนินทราย

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 104-106)

สินสมุทร¹ โอรสองค์โตของพระอภัยมณีกับนางผีเสื้อสมุทร มีหน้าตาคล้ายพระอภัยมณี แต่มีเขี้ยวเหมือนผีเสื้อสมุทร ขำนาญทั้งการรบและการปี ดั่งคำกลอนที่ว่า

¹ ชื่อของ “สินสมุทร” สะกดแตกต่างกันออกไปตามแต่ละฉบับพิมพ์ ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยยึดตามฉบับของหอสมุดแห่งชาติ

ไม่คลาดเคลื่อนเหมือนองค์พระทรงเดช	แต่ดวงเนตรแดงดั่งสุริย์ฉาย
ทรงกำลังดั่งพระยาชาพลาย	มีเขี้ยวคล้ายชนินมีศักดา
พระบิตุรงค์ทรงศักดิ์ก็รักใคร่	ด้วยเนื้อไขมิได้คิดริษยา
เฝ้าเลี้ยงลูกผูกเปลแล้วแห่ซ้า	จนใหญ่กล้าอายุได้แปดปี
จึงให้นามตามอย่างช้างมนุษย์	ชื่อสินสมุทกุมารชาญชัยศรี
อำมรงค์ทรงมาค่าบุรี	พระภูมีถอดผูกให้ลูกยา
เจียรบาดคาคองคี่ก็ทรงเปลื้อง	ให้เป็นเครื่องนุ่งห่มโอรสา
สอนให้เจ้าเป่าปี่มีวิชา	เพลงศัสตราสารพัดหัดชำนาญ

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 239)

นางสุวรรณมาลี ธิดาท้าวสิลราชกับนางมณฑา เมืองผลึก เมื่อครั้งท้าวสิลราชกับนางสุวรรณมาลีมาอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร พระอภัยมณีเป่าปี่ให้ฟังจนพลอยหลับกันหมด พระอภัยมณีจึงลอบชมโฉมนางสุวรรณมาลีขณะหลับอยู่ ดังบทกลอนที่ว่า

พระเพ่งพิศธิดายุพาพัศตร์	ดูนารีกรุปทรงสงฆ์ฐาน
ช่างเปล่งปลั่งยังไม่มีราศีพาน	น่าสงสารชบหนึ่งไม่ตึงกาย
พระเลื่อนองค์ลงจากบัลลังก์อาสน์	หวังสวาทว่าจะโฉมนางโฉมฉาย
ครั้นเข้าชิตคิดได้ไม่ไถ่กราย	แต่เดินชายชมนางไม่วางตา
พระโอษฐ์เอี่ยมเทียมสีลันจีจิม	เป็นลักยิ้มแยมหมายทั้งซ้ายขวา
ขนงเนตรเกศกรกัลยา	ดั่งเลขาผุดผ่องละอองนวล

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 289)

สุดสาคร โอรสของพระอภัยมณีกับนางเงือก มีพระโยคีช่วยเลี้ยงและสอนวิชาให้จนโต เมื่อสุดสาครเกิด แม่เงือกจำต้องยกให้พระโยคีเลี้ยง เนื่องจากเจียมตนว่าเป็นเพียงเงือก ไม่สามารถเลี้ยงดูลูกมนุษย์ได้ แต่ตนจะหมั่นมาให้นมลูกเสมอ พระโยคีเองก็เอ็นดูเด็กชายจึงรับไว้เป็นหลาน และตั้งชื่อให้ว่าสุดสาคร

เนตรชนงวงนลาภไม่คลาดเคลื่อน	ละม้ายเหมือนพระอภัยนัใจหาย
มีกำลังนั่งคลานทะยานกาย	เข้ากอดกายมารดรไม่อ่อนแอ
นางกอดบุตรสุดใจมิได้อิ่ม	พ้อเนื้อนิ่มแนบข้างไม่ห่างแห
แข็งฤทัยใจคอยท้อแท้	ลงชุ่มแช่ชลธารสำราญใจ
พระหน่อนาถชาติเงือกชอบเลือกน้ำ	เที่ยวผูกค้ำตามประสาอัชฌาสัย
นางแม่เมียงเคียงข้างไม่ห่างไกล	แล้วอุ้มไปนั่งแท่นแผ่นศิลาฯ

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 490)

กลอนบทต่อมาเป็นการบรรยายลักษณะของม้านิลมังกรซึ่งเป็นสัตว์คู่ใจของสุตสาคร เป็นลูกผสมระหว่างม้ากับมังกร ดังคำกลอนที่ว่า

พระทรงศีลยินสุตสาครบอก	นึกไม่ออกอะไรกัดหรือมัจฉา
จึงเล็งญาณฉานจิตด้วยฤทธา	ก็รู้ว่าม้ามังกรสมจรกัน
ครั้นลูกรมีศีรชะมันเหมือนพ้อ	ตัวตื่นต่อจะเหมือนแม่ข้างแปรผัน
หางเป็นนาคมาข้างพ้อมันต่อพันธุ์	พระนักรธรรม์แจ้งกระจ่างด้วยทางฉาน

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 493)

นอกจากนี้พระฤษียังบอกอีกว่า ม้าตัวนี้ดีจริง เป็นกะเทย แถมยังมีเขี้ยวเพชร หากได้ไว้ซี้จะทำให้หลานมีสง่า ไว้ใช้ตามหาบิดาได้ ดังบทกลอนต่อไปนี้

ม้าตัวนี้ดีจ้านเจียวหลานเอ๋ย	เป็นกะเทยเขี้ยวเพชรไม่เข็ดขาม
จับไว้ซี้มีสง่ากล้าสงคราม	จะได้ตามบิดุเรศไปเขตคัน

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 493)

นางละเวงวัฒนา² ธิตาท้าวเจ้าลังกา น้องสาวอุศเรน นางกษัตริย์มีสิริโฉมงามดงามมาก เพียงรูปวาดก็ทำให้เหล่าเจ้าเมืองพากันหลงใหล นางละเวงวัฒนามีบทบาทสำคัญมากในเรื่องครั้งหลัง เพราะเป็นฝ่ายเกณฑ์ทัพจากเมืองต่างๆ ไปทำศึกกับเมืองผลึกเนื่องจากแค้นใจนางสุวรรณมาลี ส่งผลให้พระอภัยมณียกทัพมายังเมืองลังกา แต่พระอภัยมณีกับนางละเวงวัฒนากลับตกหลุมรักซึ่งกันและกัน ทำให้เรื่องราวยิ่งพันผูกจนต้องสู้รบกันยืดเยื้อ

ส่วนรูปโฉมของนางละเวงวัฒนาเจ้าละมานบรรยายไว้ว่า

งามเสียมเยียมอ้อมดูพริ้มพักตร์	พระเศศปักปิ่นทองใส่ช้องผม
นิ้วนิคนิคชิดแฉ่มแฉ่มกลม	แต่ทรวงห่มสำนพับนั่งหลับตา
นวลละอองสองแก้มเหมือนแยมยิ้ม	ดูจิ้มลิ้มหลงเสน่ห์ในเลขา
พระโอษฐ์อ้อมพริ้มพรายขม้ายมา	พอปะตาเต็มรักพระยักคิ้ว

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 558)

ผีเสื้อสมุทร เดิมนางเป็นกอนหินอยู่ในกระสินธุ์สมุทร เพราะก่อนนั้นนางเป็นอสุร ขึ้นไปรบกับพระเพลิงจนโดนไฟเผาเผา ร่าง ดิที่นางถอดจิตไว้ในแผ่นหิน เมื่อกอนหินนั้นถูกไอน้ำไอดินจึงทำให้หินงอกขึ้นเรื่อยๆ กลายเป็นแข่งขา ข้างยังได้พรจากพระลักษมี รวมหมื่นปีจึงเกิดเป็นผีเสื้อสมุทร

บทบรรยายลักษณะของผีเสื้อสมุทรว่าเป็นผีเสื้อน้ำอยู่ในท้องทะเล ตัวใหญ่โตเทียบเท่าช้าง เป็นใหญ่ในหมู่ปีศาจและพรายน้ำ

จะกล่าวถึงอสุรีผีเสื้อน้ำ	อยู่ท้องถ้ำวังวนชลสาย
ได้เป็นใหญ่ในพวกปีศาจพราย	สกนธ์กายโตใหญ่เท่าไอยรา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 111)

ตัวละคร 7 ตัวต่อจากนี้เป็นตัวละครที่ไม่มีบทกลอนบรรยายลักษณะไว้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงถอดความลักษณะของตัวละครมาดังต่อไปนี้

นางเงือก ลูกสาวของเงือกขราที่พาพระอภัยมณีหนีจากนางผีเสื้อสมุทร ดูแฉ่มช้อยน่ารัก ผมยาวสลวย หน้าตาคมขำ เมื่อนวลแปลงปลั่งดูสะอาดสะอ้าน นางเงือกอยู่กับพระอภัยมณีจนมีโอรส

² ชื่อของ “ละเวงวัฒนา” สะกดแตกต่างกันออกไปตามแต่ละฉบับพิมพ์ ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยยึดตามฉบับของหอสมุดแห่งชาติ

หนึ่งคนคือสุตสาคร แต่นางให้พระโยคีบนเกาะแก้วพิสดารเลี้ยงดูเพราะถือตนว่าต่ำต้อยตั้งสัตย์
เดียรัจฉาน ไม่สามารถเลี้ยงลูกมนุษย์ได้

พระฤๅษี อาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร ช่วยพระอภัยมณีขับไล่ผีเสื้อสมุทรออกจากเกาะไปได้
และเป็นคนดูแลแม่เงือกกับสุตสาครจนกระทั่งสุตสาครออกเดินทางออกจากเกาะไป แต่ก็ยังคอยไป
ช่วยสุตสาครเสมอยามเดือดร้อน พระฤๅษีปรากฏตัวอีกครั้งเพื่อห้ามทัพไมให้นางสุวรรณมาลีต่อสู้กับ
นางละเวงวัฒนาซึ่งตอนนั้นต้องเป็นญาติกันแล้วเพราะนางละเวงตั้งครรภ์กับพระอภัยมณี

เสาวคนธ์ ธิดาพระสุริโยทัย มีน้องชายชื่อหัสไชย เดิมนางเสาวคนธ์มีศักดิ์เป็นน้องสาวของสุต
สาคร เพราะพระสุริโยทัยรับสุตสาครเป็นบุตรบุญธรรม ต่อมาพระสุริโยทัยจึงยกนางเสาวคนธ์ให้แก่
สุตสาคร แต่เพราะสุตสาครมีนางสุลาสินแล้วทำให้นางเสาวคนธ์โกรธหนีไปบวชพราหมณ์ จากนั้น
นางก็ตีเมืองวาหุโลมได้ และยกทัพมาช่วยพระอภัยมณีทำศึกยังเมืองลังกาในภายหลัง

หัสไชย โอรสของพระสุริโยทัยกับนางจันทวดี น้องชายของเสาวคนธ์ เด็กกว่าพี่สาวราว 3 ปี
เมื่อสุตสาครเดินทางมาถึงเมืองการเวกได้พักหนึ่ง นางจันทวดีก็ทรงครรภ์

นางเกษรา ธิดาโณมงามของท้าวทศวงศ์ เมืองรมจักร อายุได้ 15 ปี กลิ่นกายนางหอมระรื่นดุจ
กลิ่นดอกไม้ รูปโฉมก็งามเพราะเพิ่งแรกรุ่น ภายหลังอภิเษกกับศรีสุวรรณ มีธิดาคือนางอรุณรัศมี

อุศเรน โอรสท้าวลังกา เป็นคู่หมั้นของนางสุวรรณมาลี มีน้องสาวชื่อนางละเวงวัฒนา ปักใจ
รักอยู่กับนางสุวรรณมาลี พอรู้ว่านางไปรักกับชายอื่นจึงแค้นใจมาก หมายถึงทำลายฝ่ายนางให้สิ้น แต่
สุดท้ายก็แพ้เพลงในใจของตัวเองจนอกแตกตาย

ซีเปลือย เดิมเป็นพราหมณ์แขก เดินเรือมาจากเมืองเทศ แต่เรือกลับอัปปาง ตนรอดตายมา
อยู่บนเกาะพนม ไม่นุ่งห่มเสื้อผ้า ล่อนจ้อนเหมือนเปรต เป็นคนเจ้าเล่ห์ ทำที่ว่าเป็นซีเปลือย ไมกิน
ปลา กินข้าวหรือเต้าแดง กระทั่งผู้คนทั้งหลายนับหน้าถือตาว่าเป็นผู้วิเศษ ยกข้าวปลาอาหารมาถวาย
หมายจะช่วยให้พ้นภัย

บทสนทนา

บทสนทนาส่วนใหญ่ที่ปรากฏในเรื่องนั้น มักเป็นข้อความแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร
แต่ละตัว ตั้งแต่อารมณ์รัก โกรธ เศร้าใจ หรือเพ้อรำพึง รวมไปถึงการเกี่ยวพาราตี หรือกระทำการ
เสียตีสื่อท่าทอ มากกว่าการเล่าหรืออธิบายเรื่องราวผ่านบทสนทนาของตัวละคร ฉะนั้นถ้อยคำหรือ
ข้อความในบทสนทนานั้นย่อมแสดงอุปนิสัยของตัวละครแต่ละตัวอย่างชัดเจน ทั้งยังช่วยให้เรื่องมี
ชีวิตชีวามากขึ้นอีกด้วย เช่น บทสุตสาครวอนพระโยคีดูแลแม่เงือกแทนตน

พระเจ้าปู่ดูแลแม่ฉันด้วย	จะเจ็บป่วยเป็นตายอย่าหน่ายหนี
ฉันไปปะพระบิดาไม่ช้าที	ถ้าอยู่ดีแล้วจะลามาหาคุณ
ฉวยซัดซ้องต้องอยู่นานสงสารแม่	ผู้เดียวแท้สิ้นสุดที่อุคหนุน
เห็นแต่ปู่อยู่ใกล้น้ำใจบุญ	จงการุญอย่าให้มีราศีพานา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 497)

กลอนบทนี้แสดงให้เห็นความกตัญญูรู้คุณของสุตสาครว่า แม่สุตสาครจะต้องรีบออกเดินทางไปตามหาพระอภัยมณี แต่อีกใจหนึ่งก็อดเป็นห่วงแม่เจ๊อกไม่ได้จึงฝากฝังแม่ตนไว้กับพระฤๅษีซึ่งเปรียบเหมือนอาจารย์และญาติผู้ใหญ่ของตน

บทแต่งตัว

บทแต่งตัวนี้ส่วนใหญ่ปรากฏก่อนที่ตัวละครจะออกไปทำกิจกรรมต่างๆ อาทิ ออกไปต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง ออกไปสู้รบ หรือในพิธีต่างๆ เครื่องแต่งกายของแต่ละตัวละครจะค่อนข้างหรูหราและแตกต่างกันไปตามเชื้อชาติ ตัวอย่างเช่น บทแต่งตัวของนางเกษราในพิธีอภิเษกสมรส

สีพีเลี้ยงเคียงองค์ประจงจัด	คาดเข็มขัดกลัดเม็ดเพชรประดับ
ห่อสไบริ้วทองมีรองขับ	สอดสังวาลบานพับประดับพลอย
ทั้งสร้อยนวมสวมคอลออ่อน	ทองพระกรแลกระจ่างอย่างหิ้งห้อย
จ้ามรงค์เรื่องเก็จล้วนเพชรพลอย	ดูเรียบบรายน้าวพระหัตถ์จรัสเรือง
ทรงมงกุฎบุตรีมณีประดับ	กระจ่างจับผุดผ่องละอองเหลือ
สีพีเลี้ยงเคียงนางค้อย่างเยื้อง	มาเฝ้าเบื้องบาทยุคลพระชนนี

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 232)

บทนางละเวงวันหาแต่งตัวออกไปต้อนรับแขกเมือง

ทรงภูษาค่าเมืองเรื่องระยับ	สอดสลับฉลององค์ทรงกระสัน
ใส่สร้อยนวมสวมประสานสังวาลวรรณ	แก้วกุดั่นแวววาวอร่ามองค์
แล้วกวดเกล้าเมาลีศรีสวัสดิ์	ผจงผัดพระนลาฏวาดขนง

ปักปิ่นทองซื้องผมพอสมทรง	ดั่งอนงค์นางฟ้าสุราลัย
ใส่สนอบกรอบหน้าระย้าย้อย	ล้วนเพชรพลอยแพรวพรายดอกไม้ไหว
แล้วเลือกสาวสันทัดที่หัดไว้	สำหรับใช้ปรนนิบัติกษัตรา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 561-563)

บทพระอภัยมณีแต่งตัวออกนำทัพไปรบกับทัพนางสุวรรณมาลี

ล้วนเครื่องดำสำคัญวันอาทิตย์	ตามจริตศักราชพระศาสนา
อร่ามเรืองเครื่องสำหรับประดับประดา	พระมาลาสวมสอดใส่ยอดเพชร
ทรงรองบาทชาติฝรั่งรวมหนังนุ่ม	พระชงฆ์หุ้มคลุมสนับแล้วสรรพเสริจ
กระบี่ทรงองค์กุดันกัลเม็ด	แล้วเสด็จนางจากปรางค์ทอง

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 914)

บทเจ้ามเหศวรแต่งกายเตรียมรบกับทัพเมืองผลึก

แล้วแต่งองค์ทรงเสื้อเครื่องนก	หมวกขนนกเหน็บแนมแซมไสว
ถือกระบี่ลีลาเหล่าข้าไทย	ทั้งนายไพร่พร้อมพร้อมห้อมล้อมมา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 638)

1.5. เทคนิคหรือกลวิธีในการแต่ง (Techniques) วิทยาลัย

การลำดับเหตุการณ์ของนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีนี้เรียงตามแบบปกติหรือลำดับเส้นตรง คือ เหตุมาก่อนผล เมื่อตัวละครปฏิบัติสิ่งหนึ่งย่อมมีผลตามมาจากเกิดเรื่องราวขึ้น

1.6. โวหาร (Style)

โวหารและการใช้คำภายในเรื่องพระอภัยมณีนั้น ถ่ายทอดออกมาได้อย่างสมบูรณ์ มีตั้งแต่โวหารคร่ำครวญ โวหารบรรยายสัตว์และธรรมชาติ โวหารพิศواس และบทอศรรย ซึ่งเหล่าโวหารและบทอศรรยเหล่านี้แฝงไปด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตัวของสุนทรภู่ ตั้งแต่การเล่นคำ เล่นสัมผัสใน สัมผัสนอก รวมไปถึงการสร้างสรรค้ำขึ้นมาเพื่อให้ได้เสียงที่ต้องการ รวมทั้งสื่ออารมณ์ได้อย่างลึกซึ้งอีกด้วย เช่น

โวหารคร่ำครวญ เป็นโวหารที่ตัวละครหนึ่งคร่ำครวญถึงอีกตัวละครหนึ่ง หรือซอกซำใจในโชคชะตาของตัวเอง เป็นอารมณ์ความรู้สึกทุกซีก และเศร้าเสียใจของตัวละคร ตัวอย่างเช่น

นางเงือกคร่ำครวญถึงพระอภัยมณีที่พระจะออกเดินทางจากเกาะแก้วพิสดาร

นางเงือกน้ำกำสรดสลดจิต	ดั่งใครปลิดปลงชีวังให้สังขาร
จะทานทัดขัดสนพันปัญญา	ชลนาไหลหลังลงพรังพราย
ด้วยพรันต์วักล้วยมิเสื่อสมุทร	ยังเวียนผูกพยาบาทคิดมาดหมาย
ทั้งทรงครรภ์นั้นก็ได้สามเดือนปลาย	สงสารกายอยู่แต่ตนทนทรมาณ

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 300)

นางสุวรรณมาลีคร่ำครวญถึงพระอภัยมณี

นิจจาเอ๋ยเคยคิดพิศวาส	จะนิราศแรมโรยไทยละห้อย
พระพลัดพรากจากน้องเทียวล่องลอย	จะโศกสร้อยเศร้าใจอาลัยลาญ
ยิ่งคิดไปใจหายไม่วายโศก	ยามวิโยคยากแค้นแสนสงสาร
สะอื้นอ่อนร้อนฤทัยตั้งไฟกาล	กอดกุมารมอยหลังระงับไป

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 337)

โวหารบรรยายสัตว์และธรรมชาติ เป็นโวหารที่ใช้บรรยายสัตว์ อาทิ หมู่ดาว แมงไม้ ดวงจันทร์ เป็นต้น มีตั้งแต่โวหารบรรยายสัตว์และธรรมชาติเพื่อให้เห็นทัศนียภาพ ไปจนถึงสอดแทรกอารมณ์ความรู้สึกหรือการเปรียบเปรยลงไปด้วย

บทบรรยายสัตว์น้ำ

กระโท่เรียงเคียงกระโท่ขึ้นโบกหาง	ลอยส้างกลางกระแสแลสลอน
มังกรเกี่ยวเลี้ยวลอดกอดมังกร	ประชุมช่อนแฝงชลขึ้นวนเวียน
ฝูงม้าน้ำทำท่าเหมือนม้าเผ่น	ขึ้นลอยเล่นเลี้ยวลัดฉวัดเฉวียน
ตะเพียนทองล่องน้ำนำตะเพียน	ดาษเดียรดูเพลินจนเกินมา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 248)

บทบรรยายกลิ่นหอมของดอกไม้

ดอกคัคค้ำสาวหยุดพุทธชาด	พระพายพัดพัดเฉื่อยระเรื้อยริน
น้ำค้างเฝาระเหยาะกระเซ็นก็เย็นชื่น	ยิ่งตึกตื้นดงรังเสียงวังเวง
กวางละเลงเป็งร้องในท้องถื่น	ว่าถึงดินแล้วก็ว่าถึงป่าระเหง
จักจั่นแว่วหวานประสานเพลง	เหมือนละเวงวันพาแม่จาบัลย์

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 765)

โวหารพิศวาส เป็นการกล่าวชมโฉม การเกี้ยวนาง การบรรยายหรือพรำพรรณนาถึงความรักที่มีต่อนาง และความจงรักภักดีที่มีต่อพระ

บทพระอภัยมณีเกี้ยวนางวันพา

ถึงม้วยดินสิ้นฟ้ามหาสมุทร	ไม่สิ้นสุดความรักสมัครสมาน
แม่เกิดในใต้ฟ้าสุธาธาร	ขอพบพานพิศวาสไม่คลายคลา
แม่เนื้อเย็นเป็นห้วงมหรณพ	พี่ขอพบศรีสวัสดิ์เป็นมัจฉา
แม่เป็นบัวตัวพี่เป็นกุมรา	เซยผกาโกสุมประทุมทอง
เจ้าเป็นถ้ำอำไพขอให้พี่	เป็นราชสีห์สิงสู่เป็นคู่สอง
จะติดตามทราวมสงวนนวลละออง	เป็นคู่ครองพิศวาสทุกชาติไป

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 789)

บทอัศจรรย์ เป็นบทที่ตัวพระและตัวนางร่วมรักหรือมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งซึ่งกันและกัน ส่วนใหญ่มักใช้โวหารเชิงอุปมาอุปมัยเปรียบเทียบกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ การกระทำของสัตว์ หรือการกระทำของมนุษย์ แต่ก็ยังเล่นคำที่ชวนให้คิดภาพตามได้

บทอัศจรรย์ระหว่างพระอภัยมณีกับผีเสื้อสมุทร

พระฟังคำจำกัดพิศวาส	ผืนอารมณ์สมพาสทั้งโตกเศร้า
การโลภก็ชั่วช่วยอมมัวเมา	เหมือนอดข้าวกินมันกันเสเปียง
เกิดกุลาคว้าวาวปากเป่าติด	กระแซะขีดขากบกระทบเหนียง
กุลาสายย้ายหนีตีแก้เอียง	ปากเป่าเหวี่ยงยักแผลกระแซะขีด
กุลาโคลงไม่สู้คล้องกะพล่องกะแพร่ง	ปากเป่าแทงตะละที่ไม่มีผิด
จะแก้ไขก็ไม่หลุดสุดความคิด	ประกบติดตงผางลงกลางดิน
สมพาสยักษ์กร่วมภริมย์สม	เหมือนเด็ดดอกหญ้าดมพอได้กลิ่น
เป็นวิสัยในภพธรนินทร์	ไม่สุดสิ้นเสน่ห์ประเวณี

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 116-117)

บทอัครรยระหว่างพระอภัยมณีกับนางละเวงวันหา

พลาจโอบอุ้มจุมพิตสนิทถนอม	งามละม่อมละมุนจิตพิสมัย
ร่วมภริมย์สมสองทำนองใน	แผ่นดินไหวจนกระทั่งหลังอานนทร์
ในนทีคีลีนเสียงครื้นครึก	ลั่นพิลิกโลกาโกลาหล
หีบดนตรีปี่พาทย์ระนาดกล	ไม่มีคนไขด้งเสียงวังเวง
อัครรยลั่นดังระฆังฆ้อง	เสียงกึกก้องแก่ง่างโห่งห่างแห่ง
ปี่นประจำกำปั่นก็ลั่นเอง	เสียงครื้นเครงครึกโครมโพนม
สุนีบาตรพาดเสียงเปรี้ยงเปรี้ยงเปรื่อง	กระดอนกระต๋องดินฟ้าเป็นท่าฝน
ทุกธารถ้ำน้ำพุทะลุลั่น	ท่วมถนนวนพั้งเกาะลังกา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 815)

1.7. น้ำเสียงของผู้แต่ง (Tone)

หรือเรียกอีกอย่างว่าอารมณ์ของผู้แต่งที่ถ่ายทอดออกมา ตลอดทั้งเรื่องมีการใส่อารมณ์ต่างๆ ลงไปในบทสนทนาและความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ทั้งมีความสุข เศร้าหมอง ต่ำท้อ โกรธแค้น และ

สิ้นหวัง แต่กระนั้นเมื่ออยู่ในส่วนของบทบรรยายหรือส่วนที่ต้องการแทรกข้อคิดจากผู้แต่ง น้ำเสียงนั้น จะกลายเป็นการสั่งสอน แนะนำ หรือชี้แนะแทน ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายว่าส่วนใดเป็นของตัวละคร ส่วนใดเป็นความคิดของผู้แต่ง กระนั้นคำสอนบางอย่างก็ถ่ายทอดผ่านคำพูดและการกระทำของตัวละครด้วย อารมณ์ในแต่ละช่วงจึงขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ในเรื่องส่วนหนึ่ง และสารที่ต้องการสื่ออีกส่วนหนึ่ง ดังเช่นบทกลอนที่พระโยคีเทศน์สืลห้าแก่เหล่ากษัตริย์ ความว่า

หนึ่งว่าอย่าลักเอาของเขารื้อน	มาชมชื่นฉ้อฉลคนโกหก
หนึ่งทำซู้คู่เขาเล่าลามก	จะตายตกในกระทะอเวจี
หนึ่งสูปฝันกินสุรามุสาวาท	ใครทำขาดศีลห้าสิ้นราศี
ใครสัสต์ซื้อถ้อมันในขันตี	จะถึงที่พระนิพพานสำราญใจ
อย่าโกรธซึ่งหึงสาพยาบาท	นึกว่าชาติก่อนกรรมจะทำไฉน
เหมือนดุมวงกงเกวียนวนเวียนไป	อย่าโทษใครนี้เพราะกรรมจึงจำเป็น

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 1008-1009)

1.8. แนวคิด หรือปรัชญาในการแต่ง (Philosophy)

สุนทรภู่เป็นกวีที่มีความคิดความเชื่อที่ไม่เหมือนใคร นอกจากจะมีความคิดสร้างสรรค์ด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่แล้วยังมองโลกกว้างไกลกว่าสังคมที่เป็นอยู่อีกด้วย ดังนั้นทัศนคติในการมองโลกของสุนทรภู่จึงมีหลากหลายและแฝงอยู่ในเนื้อเรื่องเป็นระยะ รวมไปถึงความใส่ใจเรื่องความรู้และการศึกษาของสุนทรภู่ที่ถ่ายทอดออกมาดังนี้

บัดเดี๋ยวดังห่างแห่งวังเวงแว่ว	สะดุ้งแล้วเหลือวแลชะง่าง
เห็นโยคีขี้รุ่งพุ่งออกมา	ประคองพาขึ้นไปจนบนบรรพต
แล้วสอนว่าอย่าไวใจมนุษย์	มันแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด
ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด	ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน
มนุษย์นี้ที่รักอยู่สองสถาน	บิดามารดารักมักเป็นผล
ที่พึงหนึ่งพึงได้แต่กายตน	เกิดเป็นคนคิดเห็นจึงเจรจา
แม้ใครรักรักมั่งชั่งชงตอบ	ให้รอบคอบคิดอ่านนะหลานหนา

รู้สิ่งไรไม่รู้สู้วิชา

รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี

จงติดตามไปเอาไม่ทำเถิด

จะประเสริฐสมรักเป็นศักดิ์ศรี

พอเสร็จคำสำแดงแจ้งคดี

รูปโยคีหายวับไปกับตา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 514)



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 5

การวิเคราะห์การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย

ผู้วิจัยใช้แนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่า 6 องค์ประกอบ อันได้แก่ 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. ตัวละคร (Character) 3. แก่นเรื่อง (Theme) 4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting) 5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry) 6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict) และแนวคิดพัฒนาการการเล่าเรื่อง โดยศึกษาจากสื่อ 4 ประเภท 13 เรื่อง ได้แก่ นิทานภาพ 6 เรื่อง การ์ตูนคอมมิค 3 เรื่อง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง และภาพยนตร์ 2 เรื่อง เมื่อนำองค์ประกอบของเรื่องเล่ามาวิเคราะห์แจกแจงในแต่ละสื่อจะพบว่าสื่อแต่ละประเภทล้วนมีการดัดแปลงตั้งแต่การเพิ่ม การตัดทอน การปรับเปลี่ยน และการคงเดิมแตกต่างกันออกไป โดยผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์เรียงตามลำดับของสื่อที่ได้กล่าวมาดังนี้

ส่วนที่ 1 การดัดแปลงที่ปรากฏในนิทานภาพ

นิทานภาพเป็นสื่อที่เน้นเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพเป็นหลัก โดยมีคำบรรยายที่สั้นกระชับและได้ใจความประกอบเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องชัดเจนขึ้น ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่ของนิทานภาพจะเกี่ยวข้องกับการผจญภัยหรือเรื่องแฟนตาซีที่มีเนื้อหาไม่ซับซ้อนมาก เนื่องจากกลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ต้องอ่านเรื่องราวจากภาพประกอบเป็นหลัก ฉะนั้นนิทานภาพที่นำเรื่องพระอภัยมณีมาดัดแปลงแต่ละเล่มจึงมีลักษณะคล้ายคลึงกัน

เนื่องจากในนิทานภาพที่นำมาใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้พบรูปแบบการเล่าเรื่องทั้งหมด 2 รูปแบบด้วยกัน คือเล่าเรื่องพระอภัยมณีตั้งแต่ต้นจนจบ โดยเริ่มเมื่อพระอภัยมณีออกเดินทางจากเมืองรัตนา จนกระทั่งบวชอยู่ที่เมืองลังกา กับอีกรูปแบบคือเล่าเฉพาะเรื่องของสุตศาศครเท่านั้น ผู้วิจัยจึงแบ่งการวิเคราะห์องค์ประกอบของนิทานภาพตามการเล่าเรื่องออกเป็น 2 ประเภทเพื่อให้ง่ายต่อการศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้

ลักษณะโดยทั่วไปของนิทานภาพ

นิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม

นิทานภาพในประเภทนี้มีทั้งหมด 3 เล่ม คือ นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง, วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์

สกายบุ๊กส์ และวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ ซึ่งเมื่อจำแนกตามองค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่องแล้วจะเห็นรายละเอียดของเรื่องดังต่อไปนี้

1. นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง



รูปที่ 8 หน้าปกเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547)

นิทานภาพเล่มนี้เป็นการเล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็มโดยสุภฤกษ์ บุญทอง มีการเก็บรายละเอียดของเรื่องราวแต่ละเหตุการณ์ไว้ได้ค่อนข้างครบถ้วน ตัดออกเพียงรายละเอียดบางอย่างที่ไม่กระทบต่อเส้นเรื่อง วาดด้วยลายเส้นการ์ตูน รายละเอียดของภาพน้อยทำให้ตัวการ์ตูนค่อนข้างชัดเจน อาจวาดและลงสีโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ช่วยด้วย ตอนต้นเรื่องมีแผนผังตระกูลและอาณาจักรต่างๆ กำกับไว้เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจที่มาที่ไปของแต่ละตัวละครมากยิ่งขึ้น ในหน้าหนึ่งประกอบด้วยภาพกับตัวอักษรใส่กรอบแบ่งพื้นที่กันชัดเจน รวมทั้งยังมีการนำบทกลอนในนิทานคำกลอนมาประกอบการเล่าในเล่มด้วย อาทิ



รูปที่ 9 แผนผังตระกูลของตัวละครต่างๆ (หน้า 4)

นอกจากนี้ภายในเล่มยังมีการแทรกบทกลอนจากฉบับนิทานคำกลอนเพิ่มเข้ามาในบางเหตุการณ์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นบทกลอนที่เน้นย้ำความสำคัญของเหตุการณ์นั้นๆ หรือเพิ่มอารมณ์และอรรถรสของเรื่อง โดยส่วนใหญ่เป็นบทการงอนง้อต่อว่าหรือบทเกี่ยวพาราสีกัน มีปรากฏทั้งหมด 9 เหตุการณ์ด้วยกัน โดย 4 เหตุการณ์ช่วงต้นของเรื่องเป็นบทกลอนของศรีสุวรรณกับนางเกษรา ส่วน

อีก 5 เหตุการณ์นั้นเกี่ยวข้องกับพระอภัยมณี ตัวอย่างเช่น บทกลอนที่ผู้เขียนต้องการเน้นย้ำความรักที่พระอภัยมณีมีต่อนางละเวงวันพา

ถึงม้วยดินสิ้นฟ้ามหาสมุทร	ไม่สิ้นสุดความรักสมครสมาน
แม่เกิดในใต้ฟ้าสุธาธาร	ขอพบพานพิศวาสไม้อคลาดคลา
	(พระอภัยมณี ฉบับการ์ตูน 4 สี, 2547 : 151)

2. วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์



รูปที่ 10 ภาพหน้าปกของวรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556)

นิทานภาพวรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณีนี้จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ เป็นการเล่าเรื่องพระอภัยมณีตั้งแต่ต้นจนจบโดยนำเนื้อหาจากนิทานภาพพระอภัยมณีก่อนนอนฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) มาลดทอนลงเพื่อจัดทำเป็นนิทานชุด “วรรณคดีก่อนนอน” ร่วมกับวรรณคดีเรื่องอื่น อาทิ แก้วหน้าม้า สิงห์ไกรภพ สังข์ทอง และเงาะป่า เป็นต้น ฉะนั้นการเล่าเรื่องในฉบับวรรณคดีก่อนนอนจึงกระชับและสั้นกว่า เล่าด้วยร้อยแก้วธรรมดา ตัดบทร้อยกรองที่สอดแทรกอยู่ในฉบับการ์ตูน 4 สี ออกไป รวมทั้งตัดภาพและรวมบางภาพเข้าไว้ด้วยกันเพื่อให้เนื้อเรื่องเดินเร็วขึ้น มีการเน้นสีที่ตัวอักษร แสดงชื่อของตัวละครต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่อง รวมทั้งมีคำอธิบายซึ่งเป็นเกร็ดความรู้จากพินทุมานแทรกอยู่ในบางภาพ ด้านหลังของเล่มก็มีภาพวาดดำไวให้ฝึกระบายสีได้

3. วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มาณพ



รูปที่ 11 หน้าปกนิทานภาพเรื่องวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554)

นิทานภาพเรื่องวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) เป็นการเล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็มด้วยร้อยแก้วธรรมดา ไม่มีการเพิ่มบทกลอนเข้ามา แต่มีการตัดทอนเนื้อหาบางส่วนออกเพื่อให้เนื้อเรื่องกระชับขึ้น สร้างสรรค์โดยกู้เกียรติ มาณพ นำเสนอผ่านรูปภาพประกอบเต็มหน้ากับตัวอักษรขนาดใหญ่ เนื้อหาแต่ละหน้าจะมีตัวเลขกำกับไว้ให้ผู้อ่านรู้ลำดับของเนื้อเรื่อง ในส่วนของภาพประกอบนั้นเป็นภาพแบบการ์ตูน สีสดใสสวยงาม และมีการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย



รูปที่ 12 พระอภัยมณีออกบวชเพราะนางละเวงกับนางสุวรรณมาลีไม่ให้อภัยกัน (หน้า 62)

นิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาคร

นิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาครนี้มีด้วยกันทั้งสิ้น 3 เรื่อง คือหนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย น้านกฮูก, นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน และสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ โดยในนิทานภาพสองเรื่องสุดท้ายมีการแทรกบทกลอนซึ่งถือเป็นวรรณทองของนิทานคำกลอนพระอภัยมณี ในเหตุการณ์ที่พระฤๅษีช่วยสุตสาครขึ้นจากปากเหวไว้ด้วย เมื่อนำนิทานภาพทั้ง 3 เล่มมาวิเคราะห์ตามแนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่องแล้วได้ผลดังนี้

4. หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย น้านกฮูก



รูปที่ 13 หน้าปกหนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547)

นิทานภาพชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) เล่าเรื่องโดยน้านกฮูก เป็นหนังสือภาพที่นำเสนอเฉพาะเรื่องของสุตสาครเท่านั้น มีการทำความเข้าใจที่มาที่ไปของเรื่องเพื่อเปิดเข้าสู่เรื่องของสุตสาคร สุตสาครในเรื่องนี้ค่อนข้างเด่นเพราะใช้เป็นตัวละครหลักตัวเดียวของเรื่อง ส่วนลายเส้นนั้นวาดอย่างง่าย ลงสีด้วยเทคนิคสีน้ำ สีสันสดใส เน้นใช้โทนสีอ่อนเป็นหลัก ภาพประกอบมีทั้งขนาดใหญ่เต็มหน้าและขนาดเล็กประกอบคำบรรยาย

แม้ในนิทานภาพเล่มนี้จะไม่พบทกลอนจากฉบับนิทานคำกลอน แต่ก็มีกรออดความวรรคทองที่พระฤๅษีช่วยสุตสาครขึ้นจากถ้ำมาประกอบในเรื่องด้วย



รูปที่ 14 พระฤๅษีเล่าเรื่องพระอภัยมณีให้สุตสาครฟัง พร้อมมอบแหวนกับปิ่นปักผมให้ (หน้า 9)

5. นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน



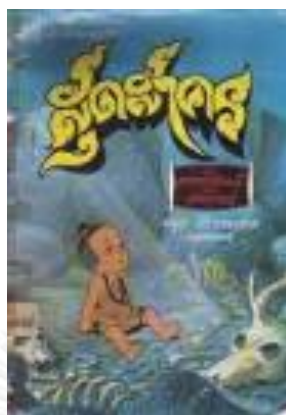
รูปที่ 15 หน้าปกนิทานภาพเรื่องสุตสาคร

นิทานภาพเรื่องสุตสาครเล่มนี้จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ห้องเรียน เน้นเล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาครตั้งแต่แรกเกิด จนออกเดินทางจากเมืองการเวกเพื่อตามหาพระอภัยมณีต่อ นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2550) โดดเด่นด้านลายเส้นและการลงสีเพราะเป็นลายเส้นการ์ตูนแต่ลงสีจัดจ้าน ภาพประกอบและตัวอักษรในเล่มจัดวางไว้อย่างเป็นระเบียบ มีทั้งภาพขนาดใหญ่ที่ใช้เล่าเหตุการณ์หลักหรือเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง กับภาพขนาดเล็กที่ใช้เล่ารายละเอียดบางอย่าง ทำเล่มมีแผนที่ระบุการเดินทางของสุตสาครเพื่อให้ผู้อ่านจินตนาการภาพตามได้



รูปที่ 16 บทพระฤๅษีชี้รุ้งมาช่วยสุตสาคร
พร้อมทั้งสอนว่าอย่าไว้ใจใครง่ายเกินไป (หน้า 19)

6. นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ



รูปที่ 17 ปกหนังสือภาพและการ์ตูนเรื่อง สุตสาคร (2532)

นิทานภาพเล่มนี้เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาคร แต่มีการกล่าวถึงเรื่องของพระอภัยมณีอย่างย่อ ตั้งแต่ต้นจนจบในหน้าแรกก่อนเริ่มเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจภาพรวมของเรื่องทั้งหมด เป็นนิทานภาพที่มาจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาครของปยุต เงากระจ่างเมื่อพ.ศ. 2529 ฉะนั้นกลวิธีในการนำเสนอภาพและการลำดับเรื่องจึงแตกต่างจากนิทานภาพเล่มอื่นๆ คือ ในหนึ่งหน้าจะมีภาพทั้งหมด 6 ภาพ ซึ่งล้วนแต่นำมาจากภาพเคลื่อนไหว พร้อมกับมีคำบรรยายหรือบทสนทนาใต้ภาพ ในส่วนของภาพประกอบนั้นมีสีสันสดใส ใช้ลายเส้นแบบการ์ตูนไทยประยุกต์อย่างง่าย ไม่ซับซ้อน ทั้งยังอ่อนช้อย และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวค่อนข้างสูง



รูปที่ 18 ภาพแสดงบทกลอนคู่กับภาพประกอบ (หน้า 34: 2532)

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏในนิทานภาพ

1. โครงเรื่อง

นิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม

นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง, วรรณคดีกอนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กุ๊เกียรติ มานพ มีโครงเรื่องเดียวกันคือ พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณโดนเนรเทศออกนอกเมือง ต่อมาพระอภัยมณีโดนผีเสื้อจับตัวไปจนมีลูกด้วยกันชื่อสินสมุทร ส่วนศรีสุวรรณเดินทางกับสามพราหมณ์ไปยังเมืองรมจักรและได้อภิเษกกับนางเกษรา พระอภัยมณีหนีนางยักษ์มาจนถึงเกาะแก้วพิสดารและพบรักกับนางเงือก ต่อมาพระอภัยมณีออกจากเกาะพร้อมกับเรือของนางสุวรรณมาลีและสังหารนางยักษ์ตาย พระอภัยมณีได้อภิเษกกับนางสุวรรณมาลีอุศเรนจึงแค้นใจจนตาย นางละเวงวิณพาน้องสาวอุศเรนจึงยกทัพมาบุกบ้าง อีกด้านหนึ่งนางเงือกให้กำเนิดสุดสาครและให้สุดสาครออกตามหาพระอภัยมณี พระอภัยมณีเกณฑ์ลูกและน้องไปทำศึกกับเมืองลังกา แต่สุดท้ายพระอภัยมณีก็รักกับนางละเวงวิณา สงครามจึงสิ้นสุด วันหนึ่งพระอภัยมณีปลงกับชีวิตเลยออกบวช

นิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร

นิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร ได้แก่ หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร (2547) โดย น้านกฮูก, สุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน และสุดสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ ฉะนั้นโครงเรื่องจึงคล้ายคลึงกันคือ นางเงือกให้กำเนิดสุดสาครบนเกาะแก้วพิสดาร สุดสาครเรียนวิชากับพระฤๅษีจนจับม้านิลมังกรได้ จากนั้นพระฤๅษีให้สุดสาครออกเดินทางตามหาพระอภัยมณี ระหว่างทางสุดสาครผจญกับเหล่าผีดิบและซีเปลือย จนที่สุดได้มาพักยังเมืองการเวกระยะหนึ่ง จากนั้นจึงออกเดินทางต่อไปยังเกาะผีเสื้อยักษ์แล้วมุ่งตรงไปยังเมืองผลึก

2. ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง

ในส่วนของตัวละครนี้ ผู้วิจัยยึดเกณฑ์เดียวกับตัวละครในนิทานคำกลอน คือคัดเลือกเฉพาะตัวละครหลักที่ส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องมาวิเคราะห์เพื่อให้เห็นถึงลักษณะ รูปแบบการนำเสนอ และความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในนิทานภาพแต่ละเล่ม ดังต่อไปนี้

นิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม

2.1. นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง

มีตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องครบมีทั้งหมด 12 ตัว ได้แก่ พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ สามพราหมณ์ สินสมุทร สุวรรณมาลี สุดสาคร นางละเวงวันพา ผีเสื้อสมุทร นางเงือก พระฤๅษี อุศเรน และซีเปลือย ซึ่งตัวละครแต่ละตัวในเรื่องไม่มีการตัดแปลงหรือปรับเปลี่ยนอุปนิสัยรวมทั้งการกระทำแต่อย่างใด เป็นการคงรูปแบบเดิมฉบับนิทานคำกลอนไว้ทั้งหมด ปรับเปลี่ยนเพียงรูปลักษณะของตัวละครเท่านั้น

พระอภัยมณี



รูปที่ 19 พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณและสามพราหมณ์ (หน้า 16)

และ พระอภัยมณีตอนเป็นหนุ่มใหญ่ (หน้า 158)

ศรีสุวรรณ



รูปที่ 20 ศรีสุวรรณกับนางเกษรา (หน้า 43)

และ ศรีสุวรรณตอนเป็นหนุ่มใหญ่ (หน้า 152)

สามพรามณ์



รูปที่ 21 สามพรามณ์กับพี่เลี้ยงนางเกษรา (หน้า 33)

สินสมุทร



รูปที่ 22 สินสมุทรตอนเด็ก (หน้า 44) และ สินสมุทรตอนโต (หน้า 174)

นางสุวรรณมาลี



รูปที่ 23 นางสุวรรณมาลี (หน้า 55)

สุดสาคร



รูปที่ 24 สุดสาครตอนเด็กกับม้านิลมังกร (หน้า 93) และ
สินสมทรมกับสุดสาครตอนโต (หน้า 174)

นางละเวง³



รูปที่ 25 นางละเวง (หน้า 110)

นางผีเสื้อสมุทร



รูปที่ 26 ผีเสื้อสมุทร (หน้า 48) และ ผีเสื้อสมุทรแปลง (หน้า 20)

³ ในนิทานภาพเล่มนี้ตัดทอนชื่อของ “ละเวงวิณพา” เหลือเพียง “นางละเวง” เท่านั้น

นางเงือก



รูปที่ 27 นางเงือกกับพระอภัยมณี (หน้า 53)

พระเจ้าตา⁴



รูปที่ 28 สุตสาครกับพระเจ้าตา (หน้า 98)

อุศเรน



รูปที่ 29 อุศเรน (หน้า 57)

⁴ นิตานภาพเล่มนี้เปลี่ยนจากเรียก “พระฤๅษี” เป็น “พระเจ้าตา”

ซีเปล็อย



รูปที่ 30 ซีเปล็อย (หน้า 96)

2.2. วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

นิทานภาพเล่มนี้เป็นการดัดแปลงมาจากนิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง จึงทำให้ลักษณะของตัวละครเหมือนกัน ดังนี้

พระอภัยมณี



รูปที่ 31 พระอภัยมณี (หน้า 5)

ศรีสุวรรณ



รูปที่ 32 ศรีสุวรรณกับนางเกษรา (หน้า 13)

สามพราหมณ์



รูปที่ 33 สามพราหมณ์และศรีสุวรรณ (หน้า 13)

สินสมุทร



รูปที่ 34 สินสมุทร (หน้า 15)

นางสุวรรณมาลี



รูปที่ 35 นางสุวรรณมาลี (หน้า 20)

สุดสาคร



รูปที่ 36 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 34)

นางละเวง⁵



รูปที่ 37 นางละเวง (หน้า 43)

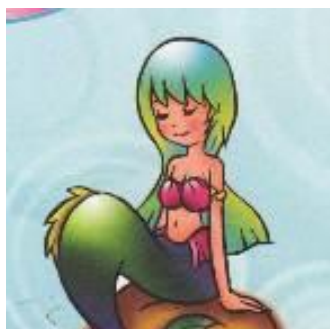
นางผีเสื้อสมุทร



รูปที่ 38 นางผีเสื้อสมุทร (หน้า 5)

⁵ เนื่องจากนิทานภาพเรื่องนี้ดัดแปลงมาจากเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุกฤษฎ์ บุญทอง ชื่อของ “ละเวงวันพา” จึงถูกตัดเหลือเพียง “นางละเวง” เช่นกัน

นางเงือก



รูปที่ 39 นางเงือก (หน้า 5)

พระเจ้าตา⁶



รูปที่ 40 พระเจ้าตากับทิสปาโมกข์ (หน้า 52)

อูศเรน



รูปที่ 41 อูศเรนกับพระอภัยมณี (หน้า 27)

⁶ เนื่องจากนิทานภาพเรื่องนี้ดัดแปลงมาจากเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุกฤษฎ์ บุญทอง จึงมีการเปลี่ยนจาก “พระฤๅษี” เป็น “พระเจ้าตา” เช่นเดียวกัน

ซีเปลือย

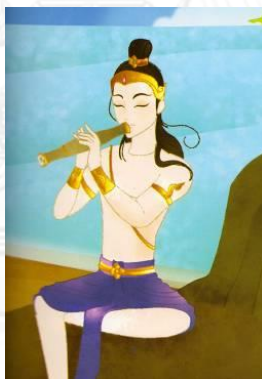


รูปที่ 42 ซีเปลือย (หน้า 38)

2.3. วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ

ในนิทานภาพเรื่องนี้ปรากฏตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องทั้งหมด 11 ตัว คือพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ สามพราหมณ์ สินสมุทร สุวรรณมาลี สุดสาคร นางละเวง ฝี่เสื่อสมุทร พระโยคี อูศเรน และซีเปลือย

พระอภัยมณี



รูปที่ 43 พระอภัยมณี (หน้า 9)

ศรีสุวรรณ



รูปที่ 44 ศรีสุวรรณ (หน้า 5)

สินสมุทร



รูปที่ 45 สินสมุทรกับพระอภัยมณี (หน้า 14)

นางสุวรรณมาลี



รูปที่ 46 นางสุวรรณมาลี (หน้า 25)

สุดสาคร



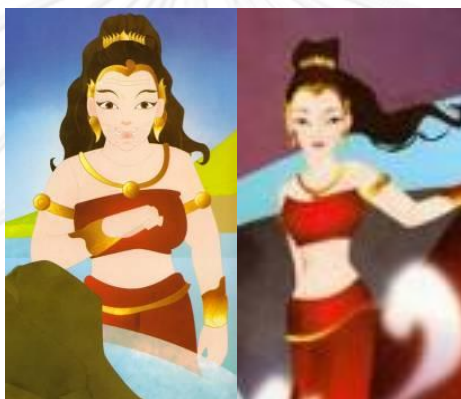
รูปที่ 47 สุดสาคร (หน้า 47)

นางละเวงวัลลา⁷



รูปที่ 48 นางละเวงวัลลากับโคตรเพชรของเมืองลังกา (หน้า 59)

ผีเสื้อสมุทร



รูปที่ 49 ผีเสื้อสมุทรร่างยักษ์ (หน้า 9) และ ผีเสื้อสมุทรร่างแปลง (หน้า 11)

พระโยคี⁸



รูปที่ 50 พระโยคี พระอภัยมณี และสินสมุทร (หน้า 23)

⁷ นิทานภาพเรื่องนี้เปลี่ยนชื่อ "ละเวงวัลลา" เป็น "ละเวงวันหา"

⁸ นิทานภาพเล่มนี้เปลี่ยนการเรียก "พระโยคี" เป็น "พระฤๅษี"

อุศเรน

รูปที่ 51 อุศเรน (หน้า 34)

ซีเปลือย

รูปที่ 52 ซีเปลือย (หน้า 45)

นิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาคร

ตัวละครที่ปรากฏในนิทานภาพ 3 เล่มหลังนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกันเพราะไม่ได้ปรับเปลี่ยนหรือดัดแปลงอุปนิสัยของตัวละคร เพียงแต่ปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์กับการแต่งกาย ทั้งยังตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาครออกทั้งหมด โดยตัวละครหลักบางตัวอย่างพระอภัยมณีหรือผีเสื้อสมุทรนั้นเพียงกล่าวถึงในเนื้อเรื่องเพื่อให้ทราบที่มาที่ไปและสาเหตุที่สุตสาครต้องออกเดินทางตามหาพ่อเท่านั้น

2.4. หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย นำนกสูก

นิทานภาพเรื่องนี้มีตัวละครหลักของเรื่อง 4 ตัวเดียวคือสุตสาคร แม่เงือก พระฤๅษี และซีเปลือย

สุดสาคร



รูปที่ 53 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 8)

นางเงือก



รูปที่ 54 นางเงือก (หน้า 4)

พระฤๅษี



รูปที่ 55 สุดสาครกับพระฤๅษี (หน้า 16)

ชีเปลือย



รูปที่ 56 สุดสาครกับชีเปลือย (หน้า 14)

2.5. นิทานภาพเรื่องสุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน

ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องมีทั้งหมด 4 ตัวเท่านั้นคือ สุดสาคร ฝี่เสื่อสมุทร พระฤๅษี และชีเปลือย

สุดสาคร



รูปที่ 57 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 1)

ฝี่เสื่อสมุทร



รูปที่ 58 ฝี่เสื่อสมุทร (หน้า 4)

พระฤๅษี



รูปที่ 59 พระฤๅษี (หน้า 19)

ซีเปลือย



รูปที่ 60 สุตสาครกับซีเปลือย (หน้า 14)

2.6. นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ

ในนิทานภาพเล่มนี้มีตัวละครหลักทั้งสิ้น 4 ตัว คือสุตสาคร นางเงือก พระฤๅษี และซีเปลือย
 กับมีตัวละครใหม่ที่สร้างเพิ่มขึ้นมา 2 ตัวคือเจ้าฮุกกับเจ้าลิง

สุตสาคร



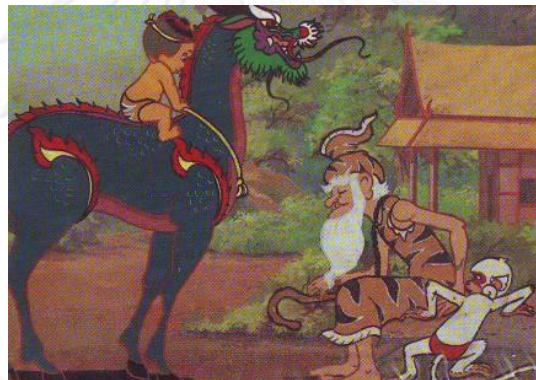
รูปที่ 61 สุตสาคร (หน้า 12)

นางเงือก



รูปที่ 62 นางเงือก (หน้า 12)

พระฤๅษี



รูปที่ 63 พระฤๅษี ม้านิลมังกร และเจ้าลิง (หน้า 18)

ชีเปลือย



รูปที่ 64 สุดสาครพบกับชีเปลือย (หน้า 29)

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่



รูปที่ 65 เจ้าฮูก (หน้า 4)

เจ้าฮูก นกฮูกสีน้ำตาลตาโต นุ่งโจงกระเบนสีแดง นิสัยตื่นตกใจง่าย คอยดูแลเป็นห่วงสุด
สาครเสมอ





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 1 สรุปลักษณะตัวละครหลักของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง

หัวข้อ	เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม			เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร		
	พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 (สี) (2547) เล่าเรื่องโดยสุกฤกษ์ บุญทอง	วรรณคดีก่อนนอนเรื่องพระอภัยมณีของ (2556) สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ	หนังสือชุดนิทานไทยเรื่องสุดสาคร (2547) โดย น้านกฮูก	สุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน	สุดสาครของ (2529) ปยุต เงากระจ่าง และคณะ
1. พระอภัยมณี				-	-	-
2. ศรีสุวรรณ				-	-	-
3. สามพราหมณ์			-	-	-	-
4. สีนสมุทร				-	-	-
5. สุวรรณมาลี				-	-	-
6. สุดสาคร						
7. ละเวงวิณพา				-	-	-
8. ผีเสื้อสมุทร				-		-

ตารางที่ 1 สรุปลักษณะตัวละครหลักของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง (ต่อ)

หัวข้อ	เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม			เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร		
	พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดย สุกฤกษ์ บุญทอง	วรรณคดีก่อนนอน เรื่อง พระอภัยมณี ของ (2556) สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์	วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี โดย (2554) กู้เกียรติ มานพ	หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร โดย (2547) น้านกฮูก	สุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน	สุดสาครของ (2529) ปยุต เงากระจ่าง และคณะ
9. นางเงือก			-		-	
10. พระฤๅษี						
11. อูศเรน				-	-	-
12. ซีเปลือย						
13. ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่	-	-	-	-	-	

สรุปลักษณะตัวละครหลักของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง

จากตารางจะเห็นได้ว่า นิทานภาพที่นำเสนอเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็มนั้นมีตัวละครหลักเกือบครบทั้ง 15 ตัว เนื่องจากตัวละครเหล่านั้นล้วนเป็นตัวละครสำคัญของเรื่องที่ต้องคงไว้ จะมีเพียงสามพราหมณ์กับนางเงือกในวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดยกู้เกียรติ มานพเท่านั้นที่เพียงเอยถึงตัวละครทั้งสอง ส่วนในนิทานภาพที่นำเสนอเฉพาะเรื่องของสุดสาครมี

จำนวนตัวละครหลักน้อยกว่าโดยมีตัวละครหลักเพียง 4-5 ตัวเท่านั้น คือสุตสาคร นางเงือก พระฤๅษี และซีเปลือย

ข้อสังเกตที่เห็นได้ชัดเจนนี้อาจเป็นเพราะสุตสาครเองมีเนื้อเรื่องแยกออกมาที่สนุกสนานไม่แพ้กับเรื่องของพระอภัยมณี เมื่อมีนิทานภาพนำเนื้อเรื่องเฉพาะของสุตสาครมาจัดทำจึงกลายเป็นว่าตัวละครทั้งสามปรากฏอยู่ในนิทานภาพครบหมดทุกเล่ม และหากมองอีกมุมหนึ่ง เพราะเรื่องของสุตสาครเป็นส่วนหนึ่งของนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี ฉะนั้นจึงมีตัวละครเหมือนกันทุกเล่มนั่นเอง

ในด้านของตัวละครสร้างใหม่นั้นมีเพียงนิทานภาพสุตสาคร (2529) เท่านั้นที่มีเพิ่มเข้ามา

หากมองโดยภาพรวมแล้วลักษณะภายนอกของตัวละครแต่ละตัวในแต่ละเรื่องค่อนข้างคล้ายคลึงกัน พระอภัยมณีไว้ผมยาวและเกล้ามวยผมครึ่งศีรษะเหมือนกัน นางสุวรรณมาลีก็ผิวผ่องสดใสและปล่อยผมสยายยาวเหมือนกัน ตัวละครที่มีความแตกต่างกันคือผีเสื้อสมุทร เพราะในพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง กับวรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นั้นนำเสนอภาพผีเสื้อสมุทรผิวเขียวและหน้าตาดุร้าย ซึ่งตรงกับนิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียนที่มีลักษณะคล้ายกัน แต่ในวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กุ๊เกียรติ มานพ ผีเสื้อสมุทรถับดูสะอาดสะอ้านและดูดุร้ายน้อยกว่า

3. แก่นเรื่อง (Theme)

เนื่องจากนิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง, วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กุ๊เกียรติ มานพ เล่าเรื่องเหมือนอย่างฉบับนิทานคำกลอน แก่นเรื่องจึงไม่เปลี่ยนแปลง โดยเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับ “ภาพสะท้อนชีวิตส่วนหนึ่งของสุนทรภู่” เช่นเดิม

ส่วนนิทานคำกลอนเรื่องหนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย น้านกฮูก, สุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน และสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ ที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาครนั้นเน้นแก่นเรื่องไปที่ “รู้สิ่งไรไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี” ซึ่งเป็นคำสอนที่พระฤๅษีใช้สอนสุตสาครเมื่อครั้งโดนซีเปลือยหลอก

ตารางที่ 2 สรุปแก่นเรื่องของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง

หัวข้อ	เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม			เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร		
	พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 (สี่) (2547) เล่าเรื่องโดย สุกฤกษ์ บุญทอง	วรรณคดีก่อนนอน เรื่อง พระอภัยมณี ของ (2556) สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์	วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี โดย (2554) กู้เกียรติ มานพ	หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร โดย (2547) น้านกฮูก	สุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน	สุดสาครของ (2529) ปยุต เงากระจ่าง และคณะ
แก่นเรื่อง	ภาพสะท้อนชีวิตส่วนหนึ่งของสุนทรภู่ (เหมือนกับฉบับนิทานคำกลอน)			รู้สิ่งไรไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี		

4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

ในนิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม 3 เรื่องแรกนั้นเริ่มช่วงเวลาตั้งแต่พระอภัยมณี โดนเนรเทศออกจากเมืองรัตนา จนถึงสุดออกบวชอยู่ที่เมืองลังการ่วมกับมเหสีทั้งสอง รวมเวลาเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดราว 20-30 ปี ส่วนสถานที่และฉากในเรื่องแบ่งย่อยได้อีก 2 ประเภทคือ เมือง อันได้แก่ เมืองรมจักรในฉากที่ศรีสุวรรณพบรักกับนางเกษราและต่อสู้กับท้าวอุเทนจนได้อภิเษกกับนางเกษรา เมืองผลึกที่พระอภัยมณีกับนางสุวรรณมาลีต้องทำศึกกับทัพที่ยกมาประชิดเมืองทั้ง 11 ทัพ เมืองการเวกที่สุตสาครตามซีเปลื่อยมา และเมืองลังกาที่พระอภัยมณียกทัพไปหา แต่กลับตกหลุมรักนางละเวงวิฬหจนาจนนางสุวรรณมาลีต้องเกณฑ์คนมาช่วย ส่วนอีกประเภทคือเกาะ เช่น เกาะแก้วพิสดาร ซึ่งเป็นสถานที่เกิดและเติบโตของสุตสาคร กับเกาะกาวิ้นที่สุตสาครต้องมากำจัดผีเสื้อยักษ์กินคน

ในขณะที่นิทานภาพที่เน้นเล่าเรื่องของสุตสาครอีก 3 เล่ม แม้นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ จะมีการดัดแปลงเนื้อเรื่องบางส่วน แต่ช่วงเวลา สถานที่และฉากในเรื่องยังคงเหมือนในฉบับนิทานคำกลอนและนิทานภาพอีก 2 เล่มนั่นคือ เริ่มที่กำเนิดของสุตสาครโดยกล่าวถึงเรื่องของพระอภัยมณีเล็กน้อยว่าเป็นมาอย่างไร และเหตุใดจึงมาพบกับแม่เงือก เพื่อเป็นพื้นฐานให้ผู้อ่านเข้าใจว่าพ่อที่สุตสาครต้องออกตามหานั้นเป็นใคร และดำเนินเรื่องต่อมายังสุตสาครที่ร่ำเรียนวิชาอยู่บนเกาะแก้วพิสดารจนออกเดินทางตรงไปยังเมืองผลึกเพื่อตามหาพระอภัยมณี ต่อ ส่วนสถานที่และฉากในเรื่องนั้นเน้นไปที่เกาะแก้วพิสดารซึ่งเป็นสถานที่เกิดและเรียนรู้อาณาจารย์ของสุตสาคร เมืองผิบบิที่สุตสาครพลัดหลงเข้าไป เมืองการเวกที่สุตสาครตามซีเปลื่อยมา สุดท้ายคือเกาะกาวิ้นของเหล่าผีเสื้อยักษ์ที่สุตสาครสามารถกำจัดพญาผีเสื้อได้สำเร็จ

ตารางที่ 3 สรุปช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting) ของนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง

หัวข้อ	เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม			เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร		
	พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดย สุกฤกษ์ บุญทอง	วรรณคดีก่อนนอน เรื่อง พระอภัยมณี ของ (2556) มพ์สำนักพิสกายบุ๊กส์	วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี โดย (2554) กู้เกียรติ มานพ	หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร โดย (2547) น้านกฮูก	สุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน	สุดสาครของ (2529) ปยุต เงากระจ่าง และคณะ
ช่วงเวลา	เริ่มเรื่อง : พระอภัยมณีรุ่นหนุ่มออกเดินทางจากเมืองรัตนา จบเรื่อง: พระอภัยมณีครองเมืองลังกาและออกบวช รวมเวลาที่ตลอดเรื่องประมาณ -2030 ปี			เริ่มเรื่อง : กำเนิดของสุดสาครยังเกาะแก้วพิสดาร จบเรื่อง: สุดสาครออกเดินทางตรงไปยังเมืองผลึกเพื่อตามหาพระอภัยมณี		
สถานที่และฉาก	<ul style="list-style-type: none"> - เมืองรมจักร ฉากทำศึกกับท้าวอุเทน - เมืองผลึก ฉากทำศึก 11 ทัพ - เกาะแก้วพิสดาร ฉากสุดสาครเกิดและเรียนวิชา - เมืองฝัดิบ ฉากสู้กับฝัดิบ - เมืองการเวก ฉากตามซีเปลือย - เมืองลังกา ฉากทำศึกกับทัพเมืองผลึก 			<ul style="list-style-type: none"> - เกาะแก้วพิสดาร ฉากสุดสาครเกิดและเรียนวิชา - เมืองฝัดิบ ฉากสู้กับฝัดิบ - เมืองการเวก ฉากตามซีเปลือย - เกาะกาวิน ฉากสู้กับพญาผีเสื้อ 		

5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry)

เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งกำหนดฐานะและเชื้อชาติของตัวละคร ฉะนั้นในเรื่องพระอภัยมณีที่มีตัวละครหลากหลายสัญชาติ การออกแบบเครื่องแต่งกายโดยผสมผสานจินตนาการของผู้เขียนลงไป จึงทำให้ตัวละครแต่ละตัว แต่ละเล่ม แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยผู้เขียนหรือผู้วาดภาพประกอบยังคงไว้ซึ่งชุดแบบไทย แต่มีการประยุกต์ตัดแปลงรายละเอียดของชุดให้หรูหราอ่อนโยนเมื่อเทียบกับฉบับนิทานคำกลอน เพราะเครื่องประดับอย่างไทยของสุนทรภู่ นั้นไม่ว่าจะเป็นตัวละครเพศใด หรือสัญชาติใดก็มีเครื่องทรงและเครื่องประดับพร้อมสรรพ ไม่ว่าจะเป็นสร้อย สักวาฬ กรรเจี๊ยบ เครื่องทัดหู แหวน หรือกระบังมงกุฎ และเครื่องทรงเหล่านั้นต้องประดับเพชรพลอยสวยงาม ส่วนตัวละครต่างชาติอย่างเมืองลังกาหรือเมืองอื่นที่มารุกรานเมืองผลึกก็ล้วนแต่งกายด้วยเสื้อ กางเกง รองเท้าบูท หรือชุดกระโปรงแบบสมัยใหม่

ส่วนเรื่องของพาหนะนั้นนิทานภาพทุกเล่มปรากฏตรงกัน โดยแบ่งเป็น 2 ประเภทคือเรือสำเภาหรือเรือเดินสมุทรเป็นพาหนะหลัก ตั้งแต่การเดินทางระหว่างเมืองหรือระหว่างเกาะต่างๆ ในเรื่อง กระทั่งการศึกกันของเมืองผลึกกับเมืองลังกา กับสัตว์พาหนะของสุดสาคร ซึ่งก็คือม้านิลมังกร โดยในนิทานภาพแต่ละเล่มนำเสนอรูปร่างลักษณะของม้านิลมังกรแตกต่างกันออกไป ดังนี้



รูปที่ 66 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 93) ในนิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง



รูปที่ 67 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 34) ในวรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์



รูปที่ 68 ม้านิลมังกรของสุดสาคร (หน้า 52) กับ สิงโตของสินสมุทร (หน้า 53) ใน
วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ



รูปที่ 69 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 8) ใน
หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร (2547) โดย น้านกฮูก



รูปที่ 70 สุดสาครกับม้านิลมังกร (หน้า 1) ใน
นิทานภาพเรื่องสุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน



รูปที่ 71 ม้านิลมังกร (หน้า 14) ใน
นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ

ข้อสังเกตคือ ในวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มาณพนั้นมีการนำเสนอสิงโต สัตว์พาหนะคู่ใจของสินสมุทรไว้ด้วย ซึ่งในฉบับนิทานคำกลอนสุนทรภู่เล่าไว้ว่าระหว่างทางที่สินสมุทรร่วมกับศรีสุวรรณเดินทางเรือมายังเมืองผลึก สินสมุทรพบสิงโต 4 ตัว ตนจึงลงไปต่อสู้อันหนึ่งและนำมาเป็นสัตว์พาหนะคู่ใจของตน

ด้านอาวุธในเรื่องส่วนใหญ่เป็นอาวุธที่ใช้ในการสงครามทั่วไปในสมัยก่อน นั่นคือ ดาบ ทวน ธนู กระบี่ และกระบอง โดยในนิทานภาพที่นำเสนอเฉพาะเรื่องของพระอภัยมณีทั้ง 3 เล่มนั้นปรากฏอาวุธมากกว่าเนื่องจากมีเหตุการณ์การทำสงครามกัน ทั้งยังมีอาวุธคู่กายของพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณ ซึ่งก็คือปีกับกระบองอีกด้วย ส่วนในนิทานภาพนั้นปรากฏเพียงไม้เท้าวิเศษของสุตสาครเท่านั้น

ตารางที่ 4 สรุปเครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry) ของนิทาน
ภาพทั้ง 6 เรื่อง

หัวข้อ	เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม			เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาคร		
	พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุฤกษ์บุญทอง	วรรณคดีก่อนนอน เรื่อง พระอภัยมณี ของ (2556) สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี โดย (2554) กู้เกียรติ มานพ	หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร โดย (2547) น้านกฮูก	สุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน	สุตสาครของ (2529) ปยุต เงากระจ่าง และคณะ
เครื่องแต่งกาย	แบบไทยประยุกต์ ลดความหยาบกร้านมาเมื่อเทียบกับเครื่องแต่งกายในฉบับนิทานคำกลอน ทั้งยังแตกต่างกันไปตามสัญชาติของตัวละครแต่ละฝ่าย					
พาหนะ	เรือสำเภา ม้านิลมังกร					
อาวุธ	อาวุธสงคราม อาทิตาบ หอก ทวน - ธนู และกระบี่ อาวุธประจำตัวของตัวละครหลัก อาทิตาบ - ปี่ของพระอภัยมณีกระบองของศรีสุวรรณ และไม้เท้าวิเศษของสุตสาคร			ไม้เท้าวิเศษ อาวุธประจำตัวของสุตสาคร		

6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

ในส่วนของปมขัดแย้งนี้เป็นจุดพลิกผันของเรื่อง เหมือนเป็นสถานการณ์ที่บีบบังคับให้ตัวละครตัดสินใจซึ่งจะส่งผลต่อทิศทางของเรื่อง โดยมีทั้งปมขัดแย้งในใจของตัวละคร ระหว่างตัวละคร และตัวละครกับสิ่งเร้าภายนอก โดยในนิทานภาพทั้ง 6 เล่มมีปมขัดแย้งแตกต่างกันออกไปดังนี้

ในนิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม คือ พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง, วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพนั้นเนื่องจากเรื่องพระอภัยมณีมีการนำเสนอเรื่องราวเหมือนการนำเหตุการณ์หนึ่งมาต่อกับอีกเหตุการณ์หนึ่ง การแบ่งแยกปมขัดแย้งในเรื่องอย่างชัดเจนจึงทำได้ค่อนข้างยาก แต่กระนั้นก็ยังมียุทธการใหญ่ที่ถือเป็นจุดเปลี่ยนของเรื่องคือเหตุการณ์ที่พระอภัยมณีกับนางสุวรรณมาลีอภิเษกกัน ส่งผลให้อุศเรนซึ่งเป็นคู่หมั้นของนางสุวรรณมาลีต้องตาย นางละเวงวันฬาผู้เป็นน้องสาวจึงต้องการทำศึกเพื่อแก้แค้นแทนพี่ชาย แต่ผลก็ไม่เป็นไปตามที่นางหวังไว้เพราะนางกับพระอภัยมณีกลับพบรักกันเสียเอง ส่งผลให้นางละเวงวันฬา กับนางสุวรรณมาลีต้องแย่งชิงตัวพระอภัยมณีกัน กลายเป็นสงครามของสองเมืองที่ยืดเยื้อยาวนาน ซึ่งความขัดแย้งเหล่านี้ล้วนเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครทั้งสิ้น

ส่วนในนิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาคร ได้แก่ หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย นานกษุณ, สุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน และสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ นำเสนอปมขัดแย้งภายในจิตใจของของสุตสาครที่จำต้องออกเดินทางตามหาพ่อเพื่อพาพ่อกลับมาพบแม่เงือก แม้ใจหนึ่งจะไม่อยากจากไปไหนแต่ก็จำเป็นต้องไป

ตารางที่ 5 สรุปความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict) ในนิทานภาพทั้ง 6 เรื่อง

หัวข้อ	เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม			เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร		
	พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดย สุกฤกษ์ บุญทอง	วรรณคดีก่อนนอน เรื่อง พระอภัยมณี ของ (2556) สำนักพิมพ์ สกายบุ๊กส์	วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี โดย (2554) กู้เกียรติ มานพ	หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร โดย (2547) น้านกฮูก	สุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน	สุดสาครของ (2529) ปยุต เงากระจ่าง และคณะ
ปมขัดแย้ง	ระหว่างพระอภัยมณี นางสุวรรณมาลี และนางละเวงวิณฬา			ภายในจิตใจของสุดสาคร		

พัฒนาการการเล่าเรื่อง

ในส่วนของพัฒนาการการเล่าเรื่องนี้เป็นการนำเสนอให้เห็นถึงขั้นตอนและลำดับการเล่าเรื่องของนิทานภาพว่าการดัดแปลงที่เกิดขึ้นในนิทานภาพแต่ละเล่ม ส่งผลให้การเล่าเรื่องหรือพัฒนาการของเรื่องมีทิศทางเปลี่ยนแปลงไปมากน้อยแค่ไหน อย่างไรก็ตาม

นิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม

เนื่องจากนิทานภาพเรื่อง พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุกฤกษ์ บุญทอง, วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ มีโครงเรื่องเหมือนกัน พัฒนาการเล่าเรื่องของนิทานภาพทั้ง 3 จึงเหมือนกันด้วย โดยเริ่มการแนะนำเรื่อง (Exposition) ที่พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณไปเรียนวิชา แต่ท้าวสุทัศน์ไม่พอใจที่ทั้งสองเรียนวิชาปีที่กระป๋องแทนเรียนการปกครองเลยไล่ทั้งสองออกจากเมือง ทั้งสองรอนแรมไปเรื่อยๆ จนพบกับสามพราหมณ์ มีจุดไคลแมกซ์ (Climax) เมื่อพระอภัยมณีพบนางละเวง ทั้งสองตกหลุมรักกัน ในที่สุดพระอภัยมณีก็ยอมเข้าไปอยู่ในวังของนางละเวง ข้ำร้ายนางยังทำเสน่ห์ใส่ศรีสุวรรณ สิ้นสมุทรร และสุดสาครให้ไปอยู่ฝั่งนาง

ทำให้สงครามซึ่งคุกรุ่นอยู่แล้วลุกลามหนักขึ้น นางสุวรรณมาลีจึงต้องออกรบด้วยตนเอง และมีจุดคลี่คลายปัญหา (Resolution / Conclusion / Closure) ที่พระอภัยมณีเป็นหนายกับความวุ่นวายทางโลกจึงลาบวชพร้อมกันนางสุวรรณมาลีและนางละเวง

นิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาคร

แม้หนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุตสาคร (2547) โดย น้านกฮูก, สุตสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน และสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ จะมีแนวทางการเล่าเรื่องเหมือนกัน แต่สุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะเพิ่มช่วงต้นของเรื่องเข้ามา โดยเริ่มเรื่องที่น่างเงือกออกมาว่ายน้ำเล่น แต่อยู่ๆ เกิดเจ็บท้องจะคลอดลูกจึงไปนอนสลบอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร เจ้าฮูกเห็นเข้าก็รีบตามพระเจ้าตามาช่วย จากนั้นเรื่องก็เข้าสู่การแนะนำเรื่อง (Exposition) ซึ่งตรงกับนิทานภาพอีก 2 เล่มที่เล่าย้อนเมื่อครั้งนางเงือกพาพระอภัยมณีหนีจากนางผีเสื้อสมุทร จนกระทั่งมาอาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร นำไปสู่จุดไคลแมกซ์ (Climax) คือสุตสาครออกไปผจญภัยยังเมืองผีดิบ ต่อสู้กับเหล่าผีมากมาย ทั้งยังโดนซีเปลือยหลอกแล้วลักตักหน้าผา พอฟื้นก็ป็นขึ้นมาไม่ได้จึงทอ้งคาถาให้พระฤๅษีมาช่วย พระฤๅษีจึงสอนว่าอย่าไว้ใจใครง่ายๆ อย่างนี้อีก ถึงตัวจะมีวิชาแต่ก็ต้องเอาตัวรอดให้ได้ด้วย แล้วจุดคลี่คลายปัญหา (Resolution / Conclusion / Closure) ก็จบลงตรงที่สุตสาครให้อภัยซีเปลือย เจ้าเมืองการเวกเลยยอมปล่อยตัวซีเปลือยไป และรับสุตสาครไว้เป็นบุตรบุญธรรม

สรุปพัฒนาการการเล่าเรื่องของนิทานภาพ

สังเกตได้ว่า พัฒนาการการเล่าเรื่องสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภทตามโครงเรื่องหลักอีกเช่นกัน โดยประเภทแรกซึ่งเป็นการเล่าเรื่องพระอภัยมณีเต็มเรื่องนั้นมีพัฒนาการการเล่าเรื่องเหมือนกับฉบับนิทานคำกลอน โดยเนื้อเรื่องส่วนใหญ่ล้วนเกี่ยวข้องกับแวดล้อมกับพระอภัยมณีทั้งสิ้น เริ่มเรื่องตั้งแต่ที่พระอภัยมณีโดนขับไล่ออกจากเมืองรัตนา และเมื่อพบกับนางสุวรรณมาลีเรื่องก็เปลี่ยนทิศทางเข้าสู่ภาวะสงคราม จากนั้นเมื่อพบกับนางละเวงวันพาก็ถึงจุดไคลแมกซ์ของเรื่องที่เป็นมหาสงครามระหว่างอาณาจักร จนสุดท้ายจบลงที่พระอภัยมณีตัดสินใจออกบวช กับอีกประเภทหนึ่งที่เน้นเนื้อเรื่องของสุตสาครมากกว่า มักเริ่มเรื่องด้วยการเล่าถึงพระอภัยมณีอย่างย่อเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจที่มาที่ไปของเรื่องก่อน แล้วจึงเข้าสู่เรื่องของสุตสาครตั้งแต่กำเนิดเกิดจากแม่เงือกบนเกาะแก้วพิสดาร และออกเดินทางไปพบเมืองผีดิบกับซีเปลือยซึ่งเป็นไคลแมกซ์ของเรื่อง และจบที่สุตสาครออกเดินทางตรงไปยังเมืองผลึก

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่องนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่ในสื่อนิทานภาพทั้งหมด 6 เรื่องข้างต้น ผู้วิจัยพบการตัดแปลงที่ปรากฏเด่นชัดที่สุดใน 4 ประเด็นดังต่อไปนี้

การตัดแปลงเนื้อหา

จากการศึกษานิทานภาพทั้ง 6 เล่มพบว่าโครงเรื่องแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือนิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีเป็นหลักกับนิทานภาพที่เล่าเรื่องสุดสาครเป็นหลัก นิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีเป็นหลัก ได้แก่ นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง, วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และ วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ ซึ่งวรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเนื้อหาจากพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทองมาตัดแปลงอีกต่อหนึ่งทำให้มีเนื้อหาคล้ายคลึงกัน ด้วยเหตุที่นิทานภาพไม่สามารถเล่าเรื่องพระอภัยมณีโดยละเอียดครบถ้วนสมบูรณ์ได้ นิทานภาพทั้ง 3 เล่มจึงจำเป็นต้องตัดทอนรายละเอียดบางอย่าง อย่างเช่น การเกี่ยวพาราสีกันของนางเกษรากับศรีสุวรรณ การชิงตัวพระอภัยมณีของนางละเวงวันหาคับนางสุวรรณมาลี และเหตุการณ์ที่เสาวคนธ์โกรธสุดสาครจนหนีไปยังเมืองวาหุโลม เป็นต้น แสดงให้เห็นว่านิทานภาพประเภทนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กหรือผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องของพระอภัยมณีทั้งหมด เป็นเหมือนการตัดแปลงนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่สำหรับเด็กโดยเฉพาะ เนื่องจากฉบับนิทานคำกลอนมีตัวหนังสือค่อนข้างมาก และด้วยธรรมชาติของเด็กที่เน้นการอ่านเรื่องราวจากภาพประกอบเป็นหลัก การนำพระอภัยมณีมาตัดแปลงเป็นนิทานภาพจึงช่วยให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ดียิ่งขึ้น



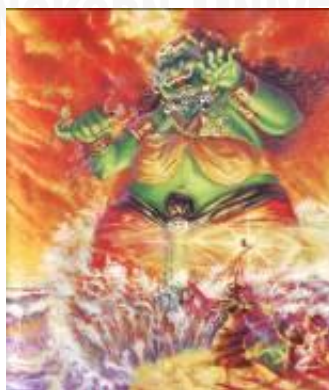
รูปที่ 72 ลินสมุทกับสุดสาครได้ครองเมือง (หน้า 54) ใน วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์

จากภาพจะเห็นได้ว่านิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดย สุภฤกษ์ บุญทองและ วรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ตัดช่วงที่เสาวคนธ์หนีสุดสาครออกทั้งหมด และเล่าสรุปเพียงภาพเดียวว่าสินสมุทรได้อภิเษกกับอรุณรัศมีไปครองเมืองผลึก ส่วนสุดสาครอภิเษกกับเสาวคนธ์ไปครองเมืองการเวก

นิทานภาพอีก 3 เล่มที่เล่าเรื่องสุดสาครเป็นหลัก คือหนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร (2547) โดย น้านกฮูก, นิทานภาพเรื่องสุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน และนิทานภาพเรื่องสุดสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ ตัดเนื้อหาเกี่ยวกับพระอภัยมณีออกทั้งหมด รวมไปถึงตัดเหตุการณ์หลังจากที่สุดสาครเดินทางถึงเมืองผลึกและพบกับพระอภัยมณีอีกด้วย แม้ต้นเรื่องของแต่ละเล่มจะมีการกล่าวถึงเรื่องของพระอภัยมณีบ้าง แต่ก็เน้นเพียงการเล่าเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงที่มาที่ไปของเนื้อเรื่องเท่านั้น แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนต้องการเพิ่มบทบาทและความสำคัญของสุดสาครให้โดดเด่นกว่าตัวละครอื่นในเรื่อง เพื่อให้เห็นข้อคิดต่างๆ เช่น ความกล้าหาญ ความมุมานะ ความกตัญญู และการรู้จักรักษาตัวรอดของสุดสาครที่สอดแทรกอยู่ในฉากการผจญภัยต่างๆ ทั้งในเมืองผีดิบ การพบกับซีเปลือย และบนเกาะผีเสื้อยักษ์กินคน



รูปที่ 73 นางเงือกตอนช่วยพระอภัยมณีจากผีเสื้อสมุทร (หน้า 10) ในหนังสือชุดนิทานไทย เรื่องสุดสาคร (2547) โดย น้านกฮูก



รูปที่ 74 นางเงือกกับพระอภัยมณีหนีผีเสื้อสมุทรมายังเกาะแก้วพิสดาร (หน้า 4) ในสุดสาคร (2550) ของสำนักพิมพ์ห้องเรียน



รูปที่ 75 นางเงือกนิกถึงฉากที่ช่วยพระอภัยมณีจากผีเสื้อสมุทร (หน้า 3) ใน
 สุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ

นิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ ซึ่งดัดแปลงมาจากฉบับการ์ตูนแอนิเมชันอีกต่อหนึ่งมีการเพิ่มฉากที่สุตสาครฝึกวิชากับเหล่าสัตว์บนเกาะแก้วพิสดารเข้ามา เพื่อให้เห็นว่า แม้สุตสาครจะเป็นเด็กที่มีพลังกำลังมหาศาลก็ยังคงมีการฝึกวิชาเพื่อเพิ่มทักษะด้านร่างกายให้กับตัวเอง



รูปที่ 76 สุตสาครฝึกพลังกำลังกับพี่ช้าง (หน้า 11) ใน
 สุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ

สังเกตได้ว่าเนื้อเรื่องของสุตสาครในนิทานภาพ 3 เล่มนี้เริ่มตั้งแต่สุตสาครเกิด และจบลงก่อนที่สุตสาครจะโต แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนคัดเลือกเฉพาะช่วงสุตสาครวัยเด็กที่เต็มไปด้วยเรื่องราวการผจญภัยมาทำเป็นนิทานภาพเนื่องจากมีวัยใกล้เคียงกับกลุ่มผู้อ่าน ทั้งยังเป็นตัวอย่างให้แก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี แม้สุตสาครจะเป็นเพียงเด็กตัวเล็กๆ แต่ก็สามารถเอาชนะอุปสรรคต่างๆ มาได้โดยการยึดมั่นในความกตัญญู เมื่อมีความรู้ก็ต้องรู้จักเอาตัวรอดมาให้ได้ ซึ่งจุดนี้เองเป็นเอกลักษณ์ของสุตสาครที่นิทานภาพคงไว้เหมือนกับฉบับนิทานคำกลอน

การตัดแปลงตัวละคร

อย่างที่กล่าวไปข้างต้นว่านิทานภาพส่วนใหญ่คงเนื้อหาเดิมในฉบับนิทานคำกลอนไว้ โดยแบ่งโครงเรื่องออกเป็น 2 รูปแบบ ฉะนั้นในส่วนของการตัดแปลงตัวละครนี้จึงมีการลดจำนวนตัวละครลง เนื่องจากในนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่มีตัวละครค่อนข้างมาก ซึ่งอาจทำให้กลุ่มผู้อ่านสับสนได้ นิทานภาพที่นำเสนอเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็มจึงตัดตัวละครที่ไม่ส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องออกไป คงไว้เพียงตัวละครหลักอย่างพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ นางสุวรรณมาลี นางละเวงวันหาสินสมุทร และสุดสาคร เป็นต้น ส่วนนิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาครมีจำนวนตัวละครน้อยกว่า เนื่องจากตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุดสาครออกทั้งหมด คงเหลือไว้เพียงตัวละครหลักอย่างสุดสาคร นางเงือก พระฤๅษี และซีเปลือย เป็นต้น มีเพียงนิทานภาพเรื่องสุดสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะ เท่านั้นที่เพิ่มตัวละคร “เจ้าฮุก” เข้ามาให้มีบทบาทเป็นตัวละครสนับสนุนของสุดสาคร เจ้าฮุกปรากฏตัวตั้งแต่ช่วงต้นของเรื่องในฉากที่นางเงือกท้องแก่เจ็บท้องคลอดซึ่งผู้เขียนสร้างฉากขึ้นมาใหม่เพื่อให้เห็นว่าเจ้าฮุกผูกพันกับสุดสาครตั้งแต่เกิด คอยเป็นพี่เลี้ยงและเลี้ยงดูสุดสาครจนออกเดินทางจากเกาะ และเนื่องจากเจ้าฮุกเป็นตัวละครสัตว์ในเรื่องที่ฉลาด มีนิสัยและท่าทางคล้ายมนุษย์จึงทำให้เนื้อเรื่องมีความเป็นแฟนตาซีมากขึ้น และเหมาะสำหรับเด็กมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง, วรรณคดีก่อนนอนเรื่อง พระอภัยมณี (2556) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ยังมีการปรับเปลี่ยนตัวละครผีเสื้อยักษ์กินคนบนเกาะกาวัน เป็นนางยักษ์สี่เขี้ยวมีปีกผีเสื้อแทน



รูปที่ 77 นางยักษ์ผีเสื้อ (หน้า 119) ใน
นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี (2547) เล่าเรื่องโดยสุภฤกษ์ บุญทอง

ส่วนตัวละครสุดสาครนั้น แม้จะมีการดึงเนื้อเรื่องออกมาเล่าโดยเฉพาะ แต่ก็ไม่ได้มีการปรับบทบาทหรืออุปนิสัยแต่อย่างใด มีเพียงการปรับรูปลักษณ์ให้แตกต่างออกไปในนิทานภาพแต่ละเรื่องตามแต่จินตนาการของผู้วาดภาพประกอบเรื่องนั้นๆ เช่นเดียวกับตัวละครอื่นในนิทานภาพอีก 5 เล่ม

การดัดแปลงพาทนะ

ในส่วนของพาทนะนี้ จุดสังเกตอยู่ที่สัตว์พาทนะของสินสมุทร นั่นคือสิงโตคงกระพัน โดยในฉบับนิทานคำกลอนกล่าวถึงสิงโตตัวนี้ว่า สินสมุทรพบสิงโตพ่อแม่ลูกบนเกาะแห่งหนึ่ง เมื่อสู้จนชนะก็พากลับมาด้วย และใช้เป็นสัตว์พาทนะนับแต่นั้น ดังคำกลอนต่อไปนี้

ลูกทั้งคู่ผู้เมียเตี้ยตบหลุบ	มาหมอบฟุบฟอกสีสำลีขาว
ตัวพ่อแม่แลลายดูพรายพราว	ล้วนเล็บยาวเป็นทองแดงยิ่งแรงครัน
ทั้งเขี้ยวสุกทุกตัวสลัวเหลืออง	เอาไปเมืองจะได้ขี่ตีขยัน
แล้วจงลงคางมาด้วยกัน	ขึ้นกำบังไปเฝ้าพระเจ้าอา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 613)

สินสมุทรได้คู่ผู้เมียสิงโตมาพร้อมกับลูกอีกสองตัว ตัวลูกนั้นก็ทั้งตัวผู้และตัวเมีย ตัวเตี้ยอ้วนตบ สำลีขาว คลานมาหมอบอยู่ข้างๆ ส่วนตัวพ่อแม่มีลายพราวไปทั้งตัว มีเล็บยาวสีดั่งทองแดง ตัวสีเขี้ยวเหลือบเหลืออง สินสมุทรจึงพาทั้งหมดลงเรือไปด้วยกันหมายเอาไว้ใช้เป็นสัตว์พาทนะ

แต่ในนิทานภาพกลับมีเพียงวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพเท่านั้นที่กล่าวถึงสิงโต โดยปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของสิงโตจากเดิมที่มีลักษณะพิเศษเหมาะสมกับการเป็นสัตว์พาทนะคู่บุญของสินสมุทรก็กลายเป็นสิงโตธรรมดาแทน



รูปที่ 78 สิงโตของสินสมุทร (หน้า 53) ใน
วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพ

เนื่องจากนิทานภาพเป็นสื่อที่เน้นกลุ่มเป้าหมายสำหรับเด็กส่วนใหญ่จึงไม่พบการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องพระอภัยมณีมากนักนอกจากการตัดทอนเนื้อหาให้มีขนาดสั้น กระชับ

และลดทอนความซับซ้อนของเนื้อเรื่องลง ยกเว้นนิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2529) ของ ปยุต เงากระจ่าง และคณะเท่านั้นที่มีการเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครเข้ามาเนื่องจากเป็นการนำการ์ตูนแอนิเมชันมาจัดทำเป็นนิทานภาพ อาจเป็นเพราะรูปแบบของนิทานภาพที่เน้นเล่าเรื่องผ่านภาพประกอบเป็นหลักไม่เอื้ออำนวยต่อการนำเนื้อเรื่องพระอภัยมณีทั้งหมดมาเล่า ฉะนั้นผู้จัดทำจึงต้องเลือกสรรเนื้อหาเฉพาะช่วงสำคัญมานำเสนอ แต่อีกแง่หนึ่งการจัดทำนิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีกับสุตสาครก็เปรียบเหมือนการเล่าเรื่องอย่างย่อให้ผู้อ่านหรือเด็กรู้จักวรรณคดีอมตะเรื่องหนึ่งของไทย เพื่อที่ในอนาคตหากเด็กสนใจก็สามารถไปหาฉบับที่ยาวกว่า หรือฉบับเต็มอ่านได้เอง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ส่วนที่ 2 การดัดแปลงที่ปรากฏในการ์ตูนคอมมิค

การ์ตูนคอมมิคเป็นสื่อที่เล่าเรื่องผ่านภาพประกอบและตัวอักษรเป็นหลัก ในหนึ่งหน้าจะมีภาพแสดงการกระทำของตัวละครมากกว่า 2 ภาพขึ้นไป เพื่อให้ผู้อ่านปะติดปะต่อเรื่องราวต่างๆ จากภาพ โดยที่มีตัวอักษรซึ่งก็คือบทบรรยายและบทสนทนาประกอบ การ์ตูนคอมมิคเหมาะสำหรับเด็กโต จนกระทั่งถึงวัยผู้ใหญ่ ฉะนั้นเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอจึงหลากหลายกว่านิทานภาพ สามารถแทรกเหตุการณ์ที่ซับซ้อน รวมไปถึงภาพประกอบที่ละเอียดขึ้นได้ การดัดแปลงนิทานคำกลอนพระอภัยมณีมาเป็นการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องจึงมีความโดดเด่นและแตกต่างกัน

ลักษณะทั่วไปของการ์ตูนคอมมิค

1. การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ



รูปที่ 79 หน้าปกของการพระอภัยมณี (2534)

การ์ตูนคอมมิคเรื่องนี้สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อพ.ศ. 2534 โดยสำนักพิมพ์ต้นอ้อ เป็นการเล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็ม ถ่ายทอดผ่านภาพการ์ตูนลายเส้นอย่างง่าย ทำให้รู้สึกสบายตา ภาพสีที่เข้ม สีสันสดใส การแบ่งช่องของแต่ละหน้าแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการวางเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง การเล่าเรื่องมีทั้งใช้บทบรรยายในกรอบเล็กๆ กับบทสนทนาที่เพิ่มขึ้นมาเพื่อให้ได้รสชาติของเรื่องมากขึ้น

2. อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุรักษ์ขจร



รูปที่ 80 ปกอภัยมณีซาก้าภาคแรก (เล่ม 1)

การ์ตูนคอมมิคเรื่องอภัยมณีซาก้านี้เป็นผลงานของสุพจน์ อนุรักษ์ขจร และทีม โดยคำว่า “อภัยมณี” ดัดแปลงมาจากชื่อตัวละครหลัก ซึ่งก็คือ “พระอภัยมณี” ส่วนคำว่า “ซาก้า (Saga)” นั้น นำมาจากภาษาอังกฤษที่มีความหมายว่า “บันเทิงคดีเรื่องยาวเกี่ยวกับวีรบุรุษ” ซึ่งการตั้งชื่อเรื่องใหม่นี้เป็นการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับแนวเรื่องที่เน้นฉากแอ็คชั่นผจญภัย ผสมแฟนตาซีมากขึ้น โดยผู้เขียนอาศัยเค้าโครงเรื่องเดิมจากพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาเป็นแกนในการเล่าเรื่องเท่านั้น

อภัยมณีซาก้ามีการแบ่งช่องในการเล่าเรื่องตามการกระทำของตัวละครต่างๆ ใช้ภาพวาดที่เน้นแสงเงาและลายเส้นเป็นหลัก แบ่งเป็นภาคใหญ่ๆ ทั้งหมด 3 ภาคด้วยกันคือ อภัยมณีซาก้า ใน พ.ศ. 2545-2549, อภัยมณีซาก้า The Pirates Dawn ใน พ.ศ. 2549-2553 และอภัยมณีซาก้า Tales of the two brothers ใน พ.ศ. 2554-2556 ซึ่งในภาคสุดท้ายนี้ผู้วิจัยศึกษาจนถึงเล่มสุดท้ายที่ได้รับการตีพิมพ์คือ เล่มที่ 4 ตีพิมพ์เมื่อมกราคม พ.ศ. 2556

เนื่องจากการ์ตูนคอมมิคเรื่องอภัยมณีซาก้าแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ภาค การนำแนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่องมาใช้วิเคราะห์จึงจำเป็นต้องแบ่งหัวข้อตามจำนวนภาคของเรื่องเช่นกัน

อภัยมณีซาก้าภาคแรก (2545) นี้ถือเป็นปฐมบทของเรื่องราวทั้งหมด ฉะนั้นการเล่าเรื่องจึงค่อยเป็นค่อยไปและค่อนข้างชัดเจนเพื่อแสดงอุปนิสัยของตัวละครแต่ละตัว และปูพื้นฐานเกี่ยวกับปมปัญหาต่างๆ ของเรื่อง โดยเน้นไปที่ตัวละครอภัยมณีเป็นหลัก เนื้อหาในภาคแรกนี้จะเกี่ยวข้องกับปมปัญหาระหว่างอภัยมณีกับซีบิล โดยมีเนื้อหาของตัวละครอื่นอย่างศรีสุวรรณและเหล่าพราหมณ์ดำเนินคู่ขนานกันไป และนอกจากนี้ยังมีการแทรกบทกลอนจากฉบับของสุนทรภู่ไว้ เป็นบทที่กล่าวถึงความรู้สึกอันละเมียดละไมของศรีสุวรรณที่มีต่อนางแก้วเกษรา ถอดความได้ว่าศรีสุวรรณหมายปองแก้วเกษรามากกว่าสิ่งใดเหมือนได้ดอกฟ้ามาประคองไว้ข้างกาย

เหมือนอกพีที่แสนเสน่ห์ซุซ

เห็นสูงสุดที่จะได้สิ่งใดสอย

ถ้าได้ดวงดอกไม้ลิลิตลอย

ก็จะค่อยประคองนวลสงวนเซย

(อภัยมณีซาก้า, 2545 : 63)



รูปที่ 81 ภาพในเรื่องที่แทรกบทกลอนไว้ (เล่ม 4 หน้า 62-63)

3. อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนุรักษ์ชกร



รูปที่ 82 ปกอภัยมณีซาก้าภาค The Pirates Dawn (เล่มที่ 1)

อภัยมณีซาก้าภาคนี้เป็นการดำเนินเรื่องต่อจากภาคแรก เน้นเนื้อเรื่องไปที่ลึนสมุทกับ
สุวรรณมาลีและเหล่าโจรสลัด ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่ในภาคนี้เป็นการแต่งใหม่เกือบทั้งหมด รวมแล้วมี
ทั้งหมด 17 เล่ม

4. อภยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนุวัชกขกร



รูปที่ 83 ปกอภยมณีซาก้าภาค Tales of the two brothers (เล่มที่ 1)

อภยมณีซาก้าภาค 3 นี้เน้นเรื่องราวไปที่สุดสาครกับเหล่าเงือกที่อาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร กับอภยมณีที่ได้อุศเรนช่วยชีวิตไว้ แต่อภยมณีซาก้าภาค 3 ยังเขียนไม่จบ ทำให้การวิเคราะห์สิ้นสุดเพียงสุดสาครผจญภัยในดินแดนแห่งราตรีนิรันดรเท่านั้น

การ์ตูนคอมมิกอภยมณีซาก้าเป็นการเล่าเรื่องตั้งแต่อภยมณีโดนผีเสื้อสมุทรจับไป และสิ้นสุดลงตรงที่ สุดสาครออกตามหาอภยมณี ซึ่งเป็นเล่มสุดท้ายที่ได้ตีพิมพ์ในช่วงเวลาที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาอยู่ (กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557)

5. การผจญภัยของสุดสาคร(2551) โดย อัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เชาวน์ศิริ



รูปที่ 84 หน้าปกของการผจญภัยของสุดสาคร (2551)

การ์ตูนคอมมิกเรื่องการผจญภัยของสุดสาคร เขียนเมื่อปีพ.ศ. 2551 โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ เล่มนี้เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาคร ออกแบบตัวละครโดยใช้จินตนาการของผู้เขียนค่อนข้างสูง ใช้ลายเส้นอย่างการ์ตูน ภาพสีทั้งเล่ม และมีการเล่าเรื่องทั้งบทบรรยายและบทสนทนาทำให้เรื่องน่าติดตามขึ้น แล้วยังมีการแทรกบทกลอนซึ่งถือเป็นวรรคทองของเรื่องพระอภยมณีในฉากที่พระฤๅษีชี้รุ่ง

มาช่วยสุดสวครขึ้นจากหน้าผาอีกด้วย แบ่งการเล่าเรื่องเป็นตอนทั้งสิ้น 6 ตอน และท้ายตอนมี
เกร็ดความรู้ประกอบ ท้ายเล่มมีเกมส์พร้อมเฉลยให้ผู้อ่านร่วมเล่นด้วย



รูปที่ 85 พระโยคีชีเมฆมาสอนหลาน (หน้า 135-136)

จุดเด่นของการตูนคอมมิคเล่มนี้อยู่ที่การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยเฉพาะ
แม่เงือก เนื่องจากผู้เขียนเปิดเรื่องด้วยความโหยหาอาลัยของนางเงือกที่มีต่อพระอภัยมณี นางทำใจ
ไม่ได้กับการสูญเสียคนรักไปจึงมาเผ้าคอยอยู่ที่เดิมแทบทุกวัน และเมื่อนางเงือกเริ่มทำใจกับการจาก
ลาได้แล้วพระฤๅษีจึงเล่าเรื่องพระอภัยมณีให้สุดสวครฟัง เพราะรู้ว่าเมื่อสุดสวครได้ยินเรื่องของพ่อ
จะต้องอยากออกไปตามหาแน่นอน

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏในนิทานภาพ

1. โครงเรื่อง

1.1. การ์ตูนวรรณคดี ชุติทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ

พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณโดนเนรเทศออกจากเมือง ระหว่างทางทั้งสองพบสามพราหมณ์
แต่ผีเสื้อสมุทรมาลักตัวพระอภัยมณีไป ศรีสุวรรณและเหล่าพราหมณ์จึงออกตามหาจนไปถึงเมืองรม
จักร ศรีสุวรรณได้อภิเษกกับนางเกษราและอาศัยอยู่ในเมืองนั้น ด้านพระอภัยมณีอยู่กับผีเสื้อสมุทร
จนมีโอรสชื่อสินสมุทร พระอภัยมณีเห็นนางผีเสื้อสมุทรมายังเกาะแก้วพิสดารได้ด้วยความช่วยเหลือ
จากนางเงือก และเมื่อออกจากเกาะมากับเรือของสุวรรณมาลีก็โดนนางยักษ์โจมตีจนเรือล่ม พระอภัย
มณีจึงเป่าปี่สั่งหารนางและเดินทางไปยังเมืองผลึก อภิเษกกับสุวรรณมาลีและขึ้นครองเมือง ฝั่งอุศเรน
แค้นใจที่โดนแย่งสุวรรณมาลีคู่มั่นไปจึงยกทัพมารุกรานเมืองผลึก พระอภัยมณีออกรบจนชนะและ
เดินทางไปเมืองลังกาเพื่อตีคืน แต่กลับพบรักกับนางละเวงวันพาน้องสาวอุศเรน สงครามจึงยุติลง
พระอภัยมณีตัดสินใจหนีความวุ่นวายด้วยการออกบวช

1.2. อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชกชกร

อภัยมณีกับศรีสุวรรณออกเดินทางจากนครรัตนา อภัยมณีโดนซีบิลลักตัวไปจนมีลูกด้วยกัน ชื่อสินสมุทร ส่วนศรีสุวรรณออกตามหาพี่ชายกับวีเชียร โมรา สาณน และได้อภิเษกกับแก้วเพชร ระหว่างที่อภัยมณีอยู่กับซีบิลสินสมุทรก็หาวิธีช่วยอภัยมณีออกมาได้และพาไปอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร แต่ซีบิลกลับโกรธมากจึงออกตามหาอภัยมณี อภัยมณีพักอยู่บนเกาะแก้วพิสดารพักหนึ่งก็ติดเรือของสุวรรณมาลีออกมา ซีบิลเห็นเรือเข้าก็พุ่งเรือ อภัยมณีพยายามยุติปัญหาทั้งหมดด้วยการหาตัวโน้ตของซีบิลเพื่อนำมาใส่ในเพลงปีปลดปล่อยดวงวิญญาณทั้ง 500 ดวงจากนั้นอภัยมณีก็ผนึกซีบิลไว้ที่บ่ของ ตนเอง

1.3. อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนวัชกชกร

สินสมุทรพาสุวรรณมาลีหนีมาเจอกองเรือโจรสลัด ทั้งสองจึงหนีมาลงเรือของอังกฤษและออกเดินทางด้วยกัน สินสมุทรบังเอิญพาตัวโจนน่าห์มาจากเซอบิรุส เซอบิรุสจึงออกตามหาและจับตัวคืนโดยพาสุวรรณมาลีไปด้วย สินสมุทรรักอังกฤษห่าขึ้นเรือเซอบิรุสตามไป ทั้งสองต่อสู้กับลูกน้องของเซอบิรุสจนพบตัวเซอบิรุส แต่แล้วทั้งหมดก็โดนการันคพาไปอีกมิติหนึ่ง การันคฆ่าเซอบิรุสตายและชุบชีวิตโรมุนดีในร่างของโจนน่าห์ แต่สินสมุทรพยายามขัดขวางจนที่สุดแผนการันคก็ล้มเหลว สินสมุทรพาทั้งหมดออกจากเรือเซอบิรุสตรงไปยังนครโรมจักร

1.4. อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนวัชกชกร

สุดสาครอาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดารกับไมราและผู้วิเศษ ไมราฝึกวิชาให้สุดสาครจนเก่งเลยให้ไปเข้าพิธีแสวงหาพันธมิตร สุดสาครพบม้านิมังกรและได้เป็นพันธมิตรกัน ผู้วิเศษจึงบอกให้สุดสาครออกเดินทางตามหาอภัยมณี อีกด้านหนึ่งสินสมุทรสู้รบกับนครโรมจักรเนื่องจากนายด่านนครโรมจักรยิงปืนใหญ่ใส่เรือสินสมุทรเพราะเข้าใจว่าจะมาปล้น ส่งผลให้ศรีสุวรรณออกมาสู้กับสินสมุทรด้วยตนเอง แต่ศรีสุวรรณกับสินสมุทรรักก็ปรับความเข้าใจกันได้เพราะรู้ว่าเป็นอาหลานกัน ส่วนฝั่งอภัยมณีหลังจากติดเกาะร้างอยู่นานก็ได้อุศเรนช่วยชีวิตไว้และพาขึ้นเรือไปด้วยกัน

1.5. การผจญภัยของสุดสาคร(2551) โดย อัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ

แม่เงือกตลอดสุดสาครยังเกาะแก้วพิสดารและให้พระฤๅษีช่วยเลี้ยงดู สุดสาครเติบโตขึ้นจนต่อสู้ได้ม้านิมังกรมาเป็นพาหนะคู่ใจ พระฤๅษีจึงบอกให้สุดสาครออกตามหาพ่อ ระหว่างทางสุดสาครหลงเข้าไปในเมืองผีดิบ และโดนซีเปลือยหลอกจนกระทั่งมาถึงเมืองการเวก สุดสาครได้เจ้าเมืองการเวกไว้เป็นบุตรบุญธรรมเพื่อตามหาชาวพระอภัยมณีต่อไป

2. ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง

2.1. การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ

การ์ตูนคอมมิคเรื่องนี้มีตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญต่อเรื่องทั้งสิ้น 10 ตัว ได้แก่ พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ สินสมุทร สุวรรณมาลี สุดสาคร นางละเวง ผีเสื้อสมุทร นางเงือก พระฤๅษี และซีเปลือย

ศรีสุวรรณและพระอภัยมณี



รูปที่ 86 ศรีสุวรรณ และพระอภัยมณี (หน้า 6)

สินสมุทร



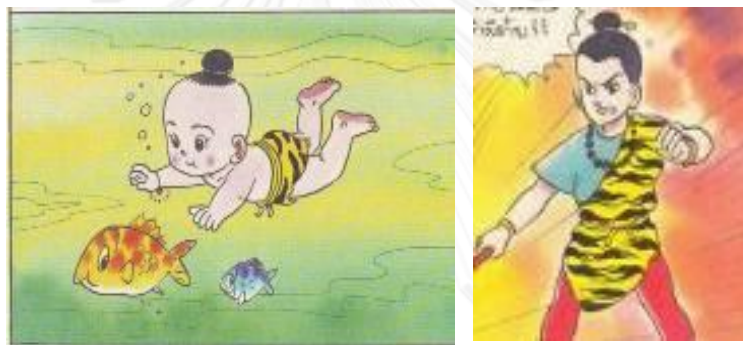
รูปที่ 87 สินสมุทรตอนเด็ก (หน้า 14) และ สินสมุทรตอนหนุ่ม (หน้า 71)

สุวรรณมาลี



รูปที่ 88 สุวรรณมาลี (หน้า 27)

สุดสาคร



รูปที่ 89 สุดสาครตอนเด็ก (หน้า 46) และ สุดสาครตอนหนุ่ม (หน้า 71)

นางละเวง⁹



รูปที่ 90 นางละเวง (หน้า 77)

⁹ การ์ตูนคอมมิกเรื่องนี้เปลี่ยนการเรียกชื่อตัวละคร “ละเวงวัดมฟ้า” เป็น “นางละเวง”

ซีเปลือย



รูปที่ 94 ซีเปลือย (หน้า 51)

2.2. อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร

เนื่องจากอภัยมณีซาก้าเป็นการ์ตูนคอมมิคเรื่องยาว แบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 3 ภาค ตัวละครหลักของแต่ละภาคจึงแตกต่างกันออกไป โดยในภาคแรกนี้มีตัวละครหลักถึง 10 ตัว คือ อภัยมณี ศรีสุวรรณธ สามพราหมณ์ สิ้นสมุทร ผีเสื้อสมุทร นางเงือก พระฤๅษี และท้าวอุเทน

รูปที่ 95 อภัยมณีสมัยวัยรุ่น (เล่ม 1 หน้า 2) กับ
อภัยมณีสมัยหนุ่ม (เล่ม 14 หน้า 52)

อภัยมณี¹⁰ เดิมเป็นเด็กหนุ่มสดใส ช่างฝัน มองโลกในแง่ดี และรักการผจญภัย อภัยมณีได้วิชาปี่มาจากดินแดนจิตัมบรัมซึ่งเป็นดินแดนที่พระศิวะเคยลงมาร้ายรำ เมื่อสำเร็จวิชาแล้วก็สามารถจำแนกแยกแยะอารมณ์และคนประเภทต่างๆ ได้จากเสียงภายในของคนผู้นั้น อภัยมณีเป็นคนรักสงบ ไม่ชอบการรบและความวุ่นวายต่างๆ แต่เมื่อโดนขังอยู่ในคุกสมุทรกลับกลายเป็นคนพูดน้อย สุขุม ชอบใช้ความคิด ทั้งยังโหยหาอิสรภาพ

¹⁰ การ์ตูนคอมมิคเรื่องนี้เปลี่ยนการเรียกชื่อตัวละคร "พระอภัยมณี" เป็น "อภัยมณี" ซึ่งสอดคล้องกับชื่อเรื่อง



รูปที่ 96 ศรีสุวรรณสมัยวัยรุ่น (เล่ม 1 หน้า 3) กับ
ศรีสุวรรณสมัยหนุ่ม (เล่ม 4 หน้า 81)

ศรีสุวรรณ เป็นคนใจร้อน มุทะลุ และชอบความท้าทาย ศรีสุวรรณเป็นเด็กติดพี่ชายมาก รักและนับถืออภิมณีเสมอมา ศรีสุวรรณมีความเป็นนักรบเต็มเปี่ยม สามารถพัฒนาตัวเองจนทะลุขีดจำกัดไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ไม่เคยย่อท้อต่ออุปสรรคใดๆ



รูปที่ 97 สานน โมรา และวิเชียร (เล่ม 9 หน้า 5)

सानน โมรา และวิเชียร สามสหายที่เคยเป็นทหารรับจ้างนครรัตนา สานนพี่ใหญ่เป็นนักเวทย์ธาตุน้ำ แต่ชอบต่อสู้ระยะประชิดมากกว่า คนต่อมาโมรา มีนิสัยเยือกเย็น เป็นนักเวทย์ธาตุไม้ เชี่ยวชาญเวทมนตร์สายต่างๆ โดยเฉพาะสายรับ และวิเชียรขมังธนู ยิงธนูได้ลูกละเจ็ดดอก เชี่ยวชาญการต่อสู้แบบมือสังหาร แม้ภายนอกจะดูเย็นชาแต่ใจจริงเป็นคนอ่อนโยนและมักช่วยเหลือศรีสุวรรณเสมอ



รูปที่ 98 สินสมุทร (เล่ม 6 หน้า 29)

สินสมุทร ปฏิสนธิจากซีบิลกับอภัยมณี มีพลังกำลัมหาศาล มักเรียกอภัยมณีว่าหม่อมมะ รักอภัยมณีมาก แต่ก็กลัวซีบิลมากเช่นกัน



รูปที่ 99 ฝี่เสื่อสมุทร (เล่ม 6 หน้า 19) กับ ซีบิลและเหล่าวิญญานสาว (เล่ม 15 หน้า 100)

ฝี่เสื่อสมุทร หรืออีกชื่อ ซีบิล เกิดจากดวงวิญญานของหญิงพรหมจรรย์ 500 ดวง ชื่อซีบิลนั้น มาจากธิดามหาบุโรหิตเมืองปักกา ซีบิลกับเหล่าหญิงสาวถูกกุนนาร์ ขุนนางฝ่ายตรงข้ามจับตัวมาเป็นเครื่องสังเวยก่ อัญมณีใจสมุทร เพื่อให้อัญมณีมีกำลังแข็งแกร่งขึ้น และกุนนาร์จะได้เป็นนักเวทย์ที่แข็งแกร่งที่สุดในโลก ซีบิลพยายามช่วยเหล่าหญิงสาวแต่ก็ไม่เป็นผล สุดท้ายทั้งหมดจมลงสู่ก้นทะเล เหล่าดวงวิญญานจึงมาเกาะที่ซีบิล และหลอมรวมกับอัญมณีใจสมุทร พันปีให้หลังซีบิลจึงพบกับอภัยมณีผู้มอบความรักความอบอุ่นแก่พวกนาง ฉะนั้นพวกนางจึงรับไม่ได้หากต้องสูญเสียอภัยมณีไป ในที่สุดอภัยมณีก็สามารถปลดปล่อยดวงวิญญาน 499 ดวงได้สำเร็จ เหลือเพียงซีบิลที่ยินดีกลับไปพร้อมกับดวงจิตของอัญมณีหัวใจสมุทร กลายเป็นอัญมณีฝังไว้บนป้อมอภัยมณีนับแต่นั้น



รูปที่ 100 ไมร่า (เล่ม 13 หน้า 86)

ไมร่า ธิดาของกษัตริย์เผ่าเงือก ไมร่าเป็นนักรบเงือกที่เก่งกาจ และมีจิตใจแน่วแน่เด็ดเดี่ยว แม้ใจหนึ่งจะรักอภัยมณี แต่อีกใจก็กลัวว่าจะต้องสูญเสียใครไปอีก นางจึงผลักไสอภัยมณีให้ไปมีชีวิตของตนเอง โดยอ้างว่าทั้งสองต่างเผ่าพันธุ์กันอย่างไรก็อยู่ด้วยกันไม่ได้



รูปที่ 101 ผู้วิเศษเกาะแก้วพิสดาร (เล่ม 13 หน้า 31)

ผู้วิเศษเกาะแก้วพิสดาร เดิมเป็นหัวหน้าทีมวิจัยเกี่ยวกับเวทย์อัญมณี และเป็นนักเวทย์ที่แข็งแกร่ง แต่ภายหลังถูกขับไล่ออกจากสถาบันและโดนนักเวทย์ธาตุ 4 คนไล่ต้อนมาจนมุ่มยังเกาะแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นเกาะที่มีอัญมณีพิเศษอยู่เป็นจำนวนมาก ผู้วิเศษจึงอาศัยอยู่บนเกาะนี้เรื่อยมา



รูปที่ 102 ท้าวอุเทน(เล่ม 3 หน้า 78) กับ ท้าวอุเทนร่างแปลง (เล่ม 5 หน้า 77)

ท้าวอุเทน มีความหลังฝังใจกับแก้วเกษราเนื่องจากนางหน้าตาคล้ายคนรักเก่าของท้าวอุเทน เดิมท้าวอุเทนเป็นเพียงชายหนุ่มที่ต้องการครอบครองพลังเวทย์อัญมณีเท่านั้น แต่เมื่อใช้เวทย์ได้ก็กลับโดนจิตมารเข้าสิงจนฆ่าคนรักของตัวเองไป ท้าวอุเทนจึงรู้สึกผิดเลยอยากพาแก้วเกษรามายู่กับตนเพื่อล้างบาปในครั้งนั้น

2.3. อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร

ส่วนในอภัยมณีซาก้าภาค 2 นี้มีตัวละครหลักจากฉบับนิทานคำกลอนเพียง 3 ตัวเท่านั้น คือ สุดสาคร สุวรรณมาลี และอังกุหรา แต่มีตัวละครสร้างใหม่ถึง 7 ตัวด้วยกัน คือไปโตล่าห์หรือการ์นัค สามพี่น้องตระกูลคัลลิสโต โจน่าห์ มาลาตี และหลี่เฟย



รูปที่ 103 ลินสมุทรรักสุวรรณมาลี (เล่มที่ 2 หน้า 4) กับ
ลินสมุทรโดนสิง (เล่มที่ 16 หน้า 76)

ลินสมุทร ลูกครึ่งมนุษย์กับปีศาจธาตุน้ำ ไร้เดียงสา มีนิสัยซุกซน แก่นกะโหลก และรักในคุณธรรม มักช่วยเหลือผู้ที่อ่อนแอกว่าเพราะอภิมณีสอนไว้ นอกจากนี้ยังมีพลังกำลังมหาศาล ใจร้อนและมุทะลุ ชอบแก้ปัญหาด้วยกำลังจนบางครั้งทำให้ตัวเองและคนรอบข้างเดือดร้อน แต่ถึงอย่างนั้น ลินสมุทรก็เป็นเด็กที่มีความรับผิดชอบ รู้จักแก้ปัญหาในสิ่งที่ตัวเองทำผิดพลาดไป

สุวรรณมาลี มีนิสัยกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว มุ่งมั่น และเป็นอัจฉริยะ ทั้งยังเชี่ยวชาญวิชาการระดับอาวูตปীন และธนู สุวรรณมาลีมีความเป็นผู้นำค่อนข้างสูงจากในฉากที่นางสั่งการกองเรือโจรสลัดได้ และวางแผนการรบต่างๆ เมื่อกัปตันเรือบาดเจ็บสาหัส



รูปที่ 104 อังกฤษ่า (เล่มที่ 2 หน้า 4)

อังกฤษ่า หัวหน้ากลุ่มเหยี่ยวทะเล มีลูกน้องคนสนิท 2 คนคือ มาลาตีกับหลี่เฟย อังกฤษ่าเดิมเป็นทหาร แต่โดนเพื่อนหักหลัง อังกฤษ่าจึงต้องหนีออกมาและผันตัวไปเป็นโจรสลัดเหยี่ยวทะเล อังกฤษ่าเป็นผู้ชายที่มีความสามารถมาก จิตใจเด็ดเดี่ยว กล้าหาญ ขณะเดียวกันก็ใจดีและอ่อนโยน

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่



รูปที่ 105 ไบโตร์ล่าห์ (เล่มที่ 2 หน้า 5)

ไบโตร์ล่าห์ หนึ่งใน 4 ขุนพลเทพ เป็นขุนพลแห่งความตาย เจ้าของเรือสุสานทะเล จอมเวทย์ที่สามารถปลุกศพให้กลับมามีชีวิตได้ ทั้งยังใช้เวทย์หมอกพิษ และคำสาปได้ เดิมเป็นคนของตระกูลคัลลิสโต คอยดูแลสามพี่น้องตั้งแต่เด็ก แต่โดนการ์นัคฆ่าตายแล้วมาสวมรอยแทน คอยซักโยสามพี่น้องอยู่เบื้องหลังเพื่อให้บรรลุภารกิจของตัวเอง



รูปที่ 106 การ์นัค (เล่มที่ 13 หน้า 8) กับ การ์นัคร่างแปลง (เล่มที่ 16 หน้า 178)

การ์นัค ลูกหลานของกุนนาร์ เชี่ยวชาญเวทย์พิษและคำสาป ทั้งยังเป็นจอมเวทย์อัญมณีอีกด้วย เป็นปุโรหิตเมืองปีกกาสืบต่อจากกุนนาร์แต่เพราะความโลภอยากได้พลังอำนาจจึงแยกตัวออกมาตามหาลูกครึ่งเทพเพื่อสร้างกษัตริย์แห่งมหาสมุทรสานต่อความตั้งใจของกุนนาร์ จนในที่สุดพบกับสามพี่น้องคัลลิสโต การ์นัคเลยวางแผนจะชุบชีวิตโรมุนด์ซึ่งเป็นลูกครึ่งเทพขึ้นมาเพื่อทำตามแผนของตน



รูปที่ 107 คัลลิสโต โรซานน์ (เล่มที่ 9 หน้า 21) กับ โรซานน์ร่างแปลง (เล่มที่ 16 หน้า 176)

คัลลิสโต โรซานน์ ขุนพลสายฟ้าพาลาดิน พี่ชายคนโตของตระกูล ทำทุกสิ่งและอุทิศทุกอย่างเพื่อน้องชายทั้งสองคน เมื่อโรมุนด์ตาย โรซานน์กับเซอบิรุสตัดสินใจว่าจะชุบชีวิตขึ้นมาตามคำบอกของไบโตล่าห์ โดยที่ไม่รู้ว่าการ์นัคสวมรอยอยู่ พอโรซานน์รู้ความจริงทุกสิ่งก็หายไป โรซานน์จึงฆ่าการ์นัคตาย โจน่าห์ร่างโคลนของโรมุนด์จึงพาโรซานน์ออกเดินทางต่อไปพร้อมกับโจน่าห์คนอื่นอีก 500 คน



รูปที่ 108 โรมุนด์ (เล่มที่ 14 หน้า 168)

คัลลิสโต โรมุนด์ พี่ชายคนรองของตระกูล เป็นคนที่มีจิตใจอ่อนโยนแต่กล้าหาญ เชี่ยวชาญด้านการวางแผนการรบ แต่เนื่องจากสามพี่น้องโดนการ์นัคหลอกใช้มาแต่ต้น ทำให้ศึกครั้งสุดท้ายของตระกูล โรมุนด์โดนฆ่าตาย หลังจากโรมุนด์ฟื้นคืนชีพได้ก็ตัดสินใจทำตามแผนของการ์นัค แต่สุดท้ายโรมุนด์ก็พ่ายแพ้แก่สินสมุทรจนวิญญาณแตกดับหายไป



รูปที่ 109 เซอบิรุส (เล่มที่ 5 หน้า 13)

คัลลิสโต เซอบิรุส น้องชายคนเล็กของตระกูล เป็นคนอารมณ์ร้อนและเอาแต่ใจตัวเอง ทั้งยังเป็นอัจฉริยะด้านการคิดค้นและการประดิษฐ์ต่างๆ รวมไปถึงการใช้ยาพิษกับเชื้อโรค ทำการทดลองสร้างโจนัห์ร่างโคลนขึ้นมาจากสิ่งมีชีวิตต่างๆ จนประสบความสำเร็จ แต่สุดท้ายก็โดนการ์นัคฆ่าตาย



รูปที่ 110 โจนัห์ (เล่มที่ 11 หน้า 111)

โจนัห์ มนุษย์จำลองที่เซอบิรุสสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นร่างบรรจุวิญญาณของโรมนุส แต่กว่าจะสมบูรณ์ก็ต้องผลิตโจนัห์ร่างโคลนออกมากกว่า 500 คน โจนัห์ผูกพันกับซินสมุทรมากเนื่องจากได้ออกไปผจญภัยร่วมกัน และเพราะร่างโคลนไม่รับวิญญาณของโรมนุสแต่ตอบสนองวิญญาณของโจนัห์จึงทำให้วิญญาณของโรมนุสแตกสลายไป ส่วนโจนัห์ใช้พลังที่ได้มาช่วยซินสมุทรเอาไว้ สุดท้ายโจนัห์กับเหล่าร่างโคลนทั้ง 500 คนก็พาโรซานน์ซึ่งถือเป็นพี่ชายคนโตออกเดินทางจนได้กลายเป็น 500 สิ่งน้อยแห่งท้องทะเลไปในที่สุด



รูปที่ 111 มาลาตี (เล่มที่ 2 หน้า 4)

มาลาตี เชี่ยวชาญวิชาหอกและสามารถใช้เวทย์กัญญาแจทะเลลุมิติหรือกัญญาแจบัคตุได้ เดิมมาลาตีเป็นนักฆ่าและเคยเป็นหัวหน้ากลุ่มตาร์ค วัลคิริของอูสเรน แต่ปลื้มตัวออกมาเพื่อชิงกัญญาแจบัคตุจากโรซานน์ จากนั้นจึงออกเดินทางร่วมกับอังกุหระเรื่อยมา



รูปที่ 112 หลี่เฟย (เล่มที่ 2 หน้า 4)

หลี่เฟย เป็นนักเวทย์ธาตุลม เชี่ยวชาญการต่อสู้ทั้งระยะประชิดและเวทย์สายลม ทั้งยังเชี่ยวชาญด้านการก่อกวน แต่เนื่องจากตนเองยังใช้เวทย์ได้ไม่สมบูรณ์จึงต้องใช้ลูกกลมมังกรมาเสริมพลังแทน

2.4. อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนวัชชกร

ในอภัยมณีซาก้าภาคล่าสุดนี้ มีตัวละครหลักที่ปรากฏในเรื่องทั้งหมด 7 ตัวด้วยกัน คือ อภัยมณี ศรีสุวรรณ สินสมุทร สุวรรณมาลี สุตสาคร นางเงือก และอุศเรน โดยมีตัวละครสร้างใหม่เพิ่มอีก 3 ตัว ได้แก่ มาลาตี หลี่เฟย และอลิส



รูปที่ 113 อภัยมณี (เล่มที่ 1 หน้า 85)

อภัยมณี เจียบขริ่ม สุขุม และดูลึกลับ ไม่ชอบการต่อสู้ทะเลาะวิวาท มักตื่นเต้นและสนใจสิ่งใดก็ตามที่เกี่ยวข้องกับเสียงเพลง อย่าง นกไซเรน เป็นต้น ช่วยชีวิตอุศเรนไว้จากเหล่ากไซเรน อุศเรนจึงตอบแทนบุญคุณด้วยการพาออกเดินทางไปด้วย



รูปที่ 114 ศรีสุวรรณ (เล่มที่ 3 หน้า 19)

ศรีสุวรรณ ครองนครโรมจักรเรื่อยมาจนมีธิดากับแก้วเพชรชื่อ อรุณรัศมี ศรีสุวรรณภาคนี้โตขึ้น ทั้งยังสุขุมและรอบคอบมากขึ้น ไม่มุทะลุเหมือนภาคแรก พอรู้ว่าอภัยมณียังมีชีวิตอยู่ก็รีบออกตามหาทันที



รูปที่ 115 ลินสมุท (เล่มที่ 3 หน้า 1) กับ
ลินสมุทร่างแปลง (เล่มที่ 3 หน้า 150-151)

ลินสมุท ราชาแห่งท้องทะเล ในภาคนี้ลินสมุทโตขึ้นค่อนข้างมาก และมีนิสัยห้าวหาญ รักการต่อสู้การผจญภัยมากกว่าเดิม แต่กระนั้นก็ยังมีความเป็นเด็ก เพราะเป็นเพื่อนเล่นคนสนิทของอรุณรัศมี



รูปที่ 116 สุวรรณมาลี (เล่มที่ 4 หน้า 76)

สุวรรณมาลี หลังจากผ่านเหตุการณ์มากมายทำให้สุวรรณมาลีสุขุมและใจเย็นขึ้น ทั้งยังคอย
สั่งสอนและเป็นห่วงสินสมุทรมากกว่าเดิม



รูปที่ 117 สุดสาคร (เล่มที่ 2 หน้า 69)

สุดสาคร เป็นเด็กที่นิ่งสุขุม ชอบใช้ความคิดมากกว่าพูด ไม่ค่อยสดใสไร้เรงเหมือนเด็กคนอื่น
แต่ก็มีจิตใจกล้าหาญและมีสติปัญญาฉลาดเฉลียว สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี แม้สุดสาครจะรัก
แม่มากแต่ก็อยากเจอพ่อมากเช่นกัน เมื่อชะตากำหนดว่าตนต้องออกเดินทางสุดสาครก็ยินดีทำตาม



รูปที่ 118 ไม่ว่า (เล่มที่ 4 หน้า 129)

ไม่ว่า ใจแข็งและมีจิตใจเด็ดเดี่ยว ลึกๆ แล้วนางกลัวว่าถ้าเปลอใจรักลูกอาจจะเจ็บปวดหาก
ต้องเสียลูกไป จึงทำเียนซาใส่สุดสาครตั้งแต่เด็ก แต่สุดท้ายนางก็อดเสียใจไม่ได้ที่ สุดสาครต้องออก
เดินทางไปจริงๆ



รูปที่ 119 อูสเรนกับเหล่าดาร์ค วัลคีรี (เล่มที่ 1 หน้า 110-111)

อูสเรน ขุนพลแห่งไฟ ตัดสินใจออกเดินเรือเพราะอยากผจญภัยในโลกกว้าง อูสเรนเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงมาก ทั้งยังเป็นนักรบที่มีฝีมือและเจ้าวางแผน หากถูกใจสิ่งใดก็อยากได้มาครอบครองทันที

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่



รูปที่ 120 มาลาตี (เล่มที่ 3 หน้า 156) กับ หลีเพย (เล่มที่ 3 หน้า 132)

มาลาตีกับหลีเพย ลูกน้องคนสนิทของอังกฤษ่า ติดตามอังกฤษ่าไปช่วยสุดสาครยังนครโรมจักรด้วย



รูปที่ 121 อลิส (เล่มที่ 4 หน้า 111) กับ อลิสร่างแปลง (เล่มที่ 4 หน้า 174)

อลิส เด็กหญิงผู้โดยสารมากับเรือลำหนึ่งและโดนหน้ากากครอบงำจนกลายเป็นปีศาจ

2.5. การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดย อัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ

ในการ์ตูนคอมมิคเรื่องสุดท้ายเล่าเรื่องของสุดสาครเท่านั้น ตัวละครหลักของเรื่องจึงมีทั้งสิ้น 5 ตัว ได้แก่ สุดสาคร นาเงือก พระฤๅษี และซีเปลือย โดย ไม้เท้าวิเศษ เป็นตัวละครใหม่ที่เพิ่มเข้ามา



รูปที่ 122 สุดสาคร (หน้า 15)

สุดสาคร เป็นเด็กค่อนข้างซุกซนและช่างสงสัย มักถามว่าพ่อตัวเองคือใครจากแม่เงือก แต่แม่เงือกก็มักจะเงียบทุกครั้ง มักเรียกแทนตัวเองว่า “หนู” และเรียกคนอื่นว่า “พี่” เช่น พี่ไม้เท้า พี่ม้า เป็นต้น



รูปที่ 123 แม่เงือก (หน้า 13)

แม่เงือก เฝ้ารอคอยให้พระอภัยมณีกลับมาทุกวันตั้งแต่จากกัน แต่เมื่อพระฤๅษีสอนว่าการจากลาเป็นเรื่องปรกติก็เริ่มทำได้ แม่จะรักลูกมากแต่ก็ต้องหักใจไว้ กระทั่งสุดสาครต้องออกเดินทางจากเกาะนางก็อวยพรให้ลูกเดินทางปลอดภัย แต่เมื่อลูกไปพันสายตานางก็ร้องไห้ออกมาด้วยความเจ็บปวด



รูปที่ 124 พระฤๅษี (หน้า 14)

พระฤๅษี คอยสอนเรื่องเรื่องการพบบันกับการจากลาและเตือนสตินางเงือกอยู่เสมอ



รูปที่ 125 ซีเปเลื่อย (หน้า 114)

ซีเปเลื่อย ทำทางสงปรก มั่งง่าย และเจ้าเล่ห์



























ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่













รูปที่ 126 ฟ้าไม้เท้าวิเศษ (หน้า 85)

ฟ้าไม้เท้า ไม้เท้าวิเศษที่สุดสาครได้จากพระฤๅษี พุดได้ ทั้งยังสามารถเปลี่ยนหน้าตาและนิสัยตามเจ้าของได้ ถึงจะมีนิสัยกวนประสาทบ้างแต่รักและเป็นห่วงที่สุดสาครมาก มักเรียกที่สุดสาครว่า “น้องสุดฯ”







ตารางที่ 6 สรุปลักษณะตัวละครหลักของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง

ตัวละคร/ชื่อเรื่อง	การ์ตูน วรรณคดี ชุด นิทานไทย พระอภัยมณี (2534)	อภัยมณีซาก้า (2545)	อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549)	อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554)	การผจญภัย ของสุดสาคร (2551)
1. พระอภัยมณี			-		-
2. ศรีสุวรรณ			-		-
3. สามพราหมณ์	-		-	-	-
4. ลินสมุท					-
5. สุวรรณมาลี		-			-
6. สุดสาคร		-	-		
7. นางละเวง วันพา		-	-	-	-
8. ผีเสื้อสมุทร			-	-	-
9. นางเงือก	-		-		
10. พระฤๅษี			-	-	

ตารางที่ 6 สรุปลักษณะตัวละครหลักของการ์ตูนคอมมิกทั้ง 3 เรื่อง (ต่อ)

ตัวละคร/ชื่อเรื่อง	การ์ตูน วรรณคดี ชุด นิทานไทย พระอภัยมณี (2534)	อภัยมณีซาก้า (2545)	อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549)	อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554)	การผจญภัย ของสุดสาคร (2551)
11. อูศเรน	-	-	-		-
12. ซีเปเลียว	-	-	-	-	
14. ท้าวอุเทน	-		-	-	-
15. อังกุหระ	-	-		-	-
16. ตัวละครใหม่ 16.1 ไบโด้ล่าห์	-	-		-	-
16.2 การ์นัค	-	-		-	-
16.3 คัลลิสโต โรซานน์	-	-		-	-
16.4 คัลลิสโต โรมุนด์	-	-		-	-
16.5 คัลลิสโต เซอบีรุส	-	-		-	-
16.6 โจน่าห์	-	-		-	-

ตารางที่ 6 สรุปลักษณะตัวละครหลักของคอมมิกทั้ง 3 เรื่อง (ต่อ)

ตัวละคร/ชื่อเรื่อง	การ์ตูน วรรณคดี ชุด นิทานไทย พระอภัยมณี (2534)	อภัยมณี ซาก้า (2545)	อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549)	อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554)	การผจญภัยของ สุดสาคร(2551)
16.7 มาลาตี	-	-			-
16.8 หลีเพย	-	-			-
16.9 อลิส	-	-	-		-
16.10 พีไม้ เท้า	-	-	-	-	

สรุปลักษณะตัวละครหลักการ์ตูนคอมมิกทั้ง 3 เรื่อง

ลักษณะของการ์ตูนคอมมิกทั้ง 3 เรื่องนี้ล้วนนำเสนอแตกต่างกันออกไป โดยในการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อมมีอุปนิสัยและรูปแบบของตัวละครอย่างนิทานคำกลอน เพียงแต่ปรับเปลี่ยนลักษณะภายนอกกับเครื่องแต่งกายเท่านั้น ส่วนการผจญภัยของสุดสาคร(2551) โดย อัมรินทร์ เดชมรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ ออกแบบให้ตัวละครมีมิติมากขึ้น โดยเพิ่มการโหยหาอาลัยอาวรณ์ของแม่เงือกที่มีต่อพระอภัยมณี รวมไปถึงคำสอนต่างๆ ที่พระฤๅษีมักสอนแม่เงือก

ส่วนอภัยมณีซาก้าทั้ง 3 ภาคนั้นอาศัยเพียงเค้าโครงตัวละครเดิมจากฉบับนิทานคำกลอนแล้วนำมาสร้างตัวตน บุคลิก รวมไปถึงอุปนิสัยขึ้นใหม่ โดยให้พระอภัยมณีเป็นคนสุขุม ใจเย็น และดูลึกซึ้งมากขึ้น เนื่องจากตัวเองเรียนศาสตร์แห่งเสียงอย่างลึกซึ้ง อภัยมณีจึงกลายเป็นคนเข้าใจโลกยิ่งกว่าใครๆ ด้านศรีสุวรรณเองก็กลายเป็นนักรบเต็มตัวที่มีความสามารถเก่งกาจ สุวรรณมาลีก็กลายเป็นผู้หญิงที่ขำขันทั้งบุนและบู นอกจากนี้จะวางแผนการรบได้แล้วยังมีวิชากระบี่และปืนอีกด้วย สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าตัวละครของการ์ตูนคอมมิกอภัยมณีซาก้า นอกจากจะมีลักษณะใกล้เคียงกับ

มนุษย์มากขึ้นแล้วยังมีความเหนืมนุชย์ขึ้นไปอีก ด้วยทักษะเฉพาะตัวของเหล่าตัวละครหลักช่วยให้เรื่องกลายเป็นแฟนตาซีมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการสร้างตัวละครใหม่เพิ่มเข้ามาเพื่อสร้างปมปริศนาของเรื่องให้ซับซ้อนขึ้น เห็นได้ชัดจากอภิมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) ที่มีตัวละครใหม่มากที่สุดในบรรดาคำตูนคอมมิคทั้งหมด โดยสร้างให้การนักเป็นตัวละครที่อยู่เบื้องหลังการสูญเสียของพี่น้องตระกูลคลิสโต เป็นเหตุให้สินสมุทรเข้ามามีส่วนร่วมในแผนการครั้งนี้ด้วย

สุดท้ายการผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ เพิ่มอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างแม่เงือกกับสุดสาครมากขึ้นเพื่อให้เห็นว่าแท้จริงแล้วแม่เงือกเจ็บปวดและทุกข์ใจกับการสูญเสียคนรักมาก ไม่ว่าจะเป็นพระอภิมณีหรือสุดสาคร แต่สุดท้ายก็ต้องทำใจเนื่องจากการพบกันอย่างไรก็ต้องมีการพรากจากอยู่ดี ดังที่พระฤๅษีมักสอนนางเงือกอยู่เสมอ

3. แก่นเรื่อง (Theme)

เนื่องจากการตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องที่แตกต่างกัน ฉะนั้นแก่นเรื่องของทั้งสามจึงแตกต่างกันไปด้วย โดยในการตูนวรรณคดี ชุติทานไทย พระอภิมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อมีแก่นเรื่องเดียวกับฉบับนิทานคำกลอน คือแก่นเรื่องเกี่ยวกับปรัชญาชีวิตของสุนทรภู่ที่ตลอดชีวิตพบเจอเรื่องราวมากมาย จนเมื่อถึงจุดสูงสุดของชีวิตก็ยังหาความสุขไม่ได้จึงตัดสินใจออกบวชเพื่อจะพบความสุขที่แท้จริง ส่วนการตูนคอมมิคเรื่องการผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิรินำเสนอแก่นเรื่องเกี่ยวกับการรู้จักเอาตัวรอด นอกเหนือจากการรำเรียนวิชาของสุดสาคร

ในการตูนคอมมิคเรื่องสุดท้ายแบ่งแก่นเรื่องเป็น 3 รูปแบบตามแต่ละภาค ในอภิมณีซาก้า ภาคแรก (2545) โดย สุพจน์ อนุชกชกรนั้นว่าด้วยความรู้เปรียบเหมือนดาบสองคม หากนำความรู้ นั้นไปใช้ประโยชน์ในทางที่ถูกต้องก็ย่อมก่อให้เกิดความดีงาม แต่หากนำไปใช้เพื่อสนองกิเลสหรือความโลภของตนเองย่อมทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนและสร้างความเสียหายใหญ่หลวง ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปถึงแก่นเรื่องของอภิมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนุชกชกร ได้ว่า ความโลภและความต้องการอันไร้ขอบเขตนั้นเองจะย้อนกลับมาทำลายตัวเองในที่สุด แต่ในอภิมณีซาก้าภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนุชกชกรนั้นไม่สามารถสรุปแก่นเรื่องได้เนื่องจากเรื่องยังไม่จบภาค

ตารางที่ 7 สรุปแก่นเรื่องของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง

หัวข้อ	แก่นเรื่อง
การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ (2534)	ภาพสะท้อนชีวิตส่วนหนึ่งของสุนทรภู่ (เหมือนกับฉบับนิทานคำกลอน)
อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร	ความรู้เป็นดาบสองคม
อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร	ความโลภนำมาซึ่งหายนะอันไม่มีที่สิ้นสุด
อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร	ไม่สามารถหาแก่นเรื่องได้
การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดย อัมรินทร์ เดชณรงค์ และ ศิริศักดิ์ เขาวนศิริ	รู้สิ่งไรไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี

4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

จากตารางข้างต้น ช่วงเวลาในการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ กับ อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกรนั้นเริ่มเรื่องเหมือนกัน คือ พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณต้องออกเดินทางไปศึกษาหาความรู้นอกเมือง แต่เป้าหมายของการออกจากเมืองนั้นแตกต่างกัน โดยการ์ตูนคอมมิคเรื่องแรกนั้นทั้งสองโดนเนรเทศไป แต่เรื่องถัดมาเป็นการไล่ให้ทั้งสองไปอยู่ในที่ๆ ปลอดภัย แต่เนื้อเรื่องช่วงต่อมาของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 2 นี้แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เพราะการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อยึดตามแบบฉบับนิทานคำกลอนคือจบลงที่พระอภัยมณีออกบวช แต่อภัยมณีซาก้ายังเขียนไม่จบ ช่วงเวลาที่ดำเนินอยู่ของทั้ง 3 ภาคจึงสิ้นสุดเพียงอภัยมณีโดยสารอยู่บนเรือของอุศเรน อีกด้านหนึ่งสุดสาครกับสินสมุทร และศรีสุวรรณก็กำลังออกเดินทางตามหาอภัยมณีด้วยเช่นกัน ส่วนในการผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิรินั้นเริ่มเรื่องที่กำลังเดินทางของสุดสาคร และเดินทางต่อไปจนกระทั่งสุดสาครออกจากเมืองการเวกเพื่อตามหาพระอภัยมณีต่อ ซึ่งก็คล้ายคลึงกับเรื่องในสื่ออื่นที่นำเสนอเฉพาะเรื่องของสุดสาครนั่นเอง

สถานที่กับฉากที่เกิดขึ้นในการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องนี้มีทั้งที่ปรากฏตรงกันและแตกต่างกัน โดยสถานที่ที่ปรากฏตรงกันหมดนั้นคือ เกาะแก้วพิสดาร เนื่องจากเป็นสถานที่ที่พระอภัยมณีหนีมาลี้ภัยจากนางยักษ์ และเป็นสถานที่เกิดของสุดสาครด้วย ส่วนสถานที่อื่นในการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ มีสถานที่หลักครบแทบทุกที่ อาทิ เมืองรัตนาของพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณ เมืองรมจักรของนางเกษรากับศรีสุวรรณ เมืองผลึกของนางสุวรรณมาลี เมืองผิบบ เมืองการเวก และเมืองลังกาของนางละเวง โดยเมืองรัตนาภิรมย์กับเมืองรมจักรนั้นปรากฏตรงกับการ์ตูนคอมมิคอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร และเมืองผิบบกับเมืองการเวกที่ปรากฏตรงกับผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ

นอกจากนี้ในอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกรทั้ง 3 ภาคยังสร้างสถานที่ขึ้นมาใหม่อีกด้วย คือปราสาทประไพพิธิจันทร์ ซึ่งเป็นปราสาทกลางน้ำที่ไว้ใช้กำจัดซีบิลที่ปรากฏในภาคแรกกับเรือฮาเดสและเรือโจน้าห์ เวลของเซอบิรุส ซึ่งถือเป็นสถานที่หลักของเรื่องในอภัยมณีซาก้าภาค The Pirate Dawn (2549) และสถานที่สุดท้าย ดินแดนแห่งราตรีนิรันดรของอลิสที่เต็มไปด้วยสิ่งประหลาดพิสดารในอภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554)

ตารางที่ 8 สรุปช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting) ของการ์ตูนคอมมิกทั้ง 3 เรื่อง

หัวข้อ	ช่วงเวลา)Time(สถานที่)Location (/ ฉาก)Setting(
การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ	เริ่มเรื่อง : พระอภัยมณีโดนเนรเทศออกจากเมืองรัตนา จบเรื่อง : พระอภัยมณีออกบวช	<ul style="list-style-type: none"> - เมืองรมจักร ฉากทำศึกกับท้าวอุเทน - เมืองผลึก ฉากทำศึก 11 ทพ - เกาะแก้วพิสดาร ฉากสุดสาครเกิดและเรียนวิชา - เมืองผีดิบ ฉากสู้กับผีดิบ - เมืองการเวก ฉากตามซีเปลือย - เมืองลังกา ฉากทำศึกกับทัพเมืองผลึก
อภัยมณีซาก้า (2545)โดยสุพจน์ อนวัชกชกร	เริ่มเรื่อง : อภัยมณีออกจากเมืองรัตนาไปเรียนวิชา จบเรื่อง : อภัยมณีปราบซีบิลได้สำเร็จ	<ul style="list-style-type: none"> - เมืองรมจักร ฉากศรีสุวรรณรบกับท้าวอุเทน - คุกสมุทร ฉากอภัยมณีโดนขัง - ปราการประรำพิธิ์กลางสมุทร ฉากผนึกซีบิล
อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn) 2549 (โดย สุพจน์ อนวัชกชกร	เริ่มเรื่อง : สินสมุทรพาสสุวรรณมาลีมาพบกับโจรสลัด จบเรื่อง : สินสมุทรได้เป็นราชาแห่งโจรสลัด	<ul style="list-style-type: none"> - เรือโจรสลัดของสุหรัง ฉากการต่อสู้กันของสินสมุทรกับโจรสลัด - เรือฮาเดสของเซอปีรุส ฉากการต่อสู้กันของสินสมุทรกับลูกน้องเซอปีรุส

ตารางที่ 8 สรุปช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting) ของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง (ต่อ)

หัวข้อ	ช่วงเวลา)Time(สถานที่)Location (/ ฉาก)Setting(
อภัยมณีซำก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนุวัช กขกร	เริ่มเรื่อง : สุดสาครฝึกวิชา กับแม่ร้านบนเกาะแก้วพิสดาร จบเรื่อง : สุดสาครอยู่ในดินแดนของอลิส	- เกาะแก้วพิสดาร ฉากการฝึกวิชาของสุดสาครและตามหาพันธมิตร - เรือของอุศเรน ฉากต่อสู้กับนกไซเรน - ดินแดนแห่งราตรีนิรันดร ฉากสุดสาครต่อสู้กับสัตว์ประหลาด
การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ	เริ่มเรื่อง : กำเนิดของสุดสาคร จบเรื่อง : สุดสาครออกจากเมืองการเวก	- เกาะแก้วพิสดาร ฉากสุดสาครเกิดและเรียนวิชา - เมืองผีดิบ ฉากสู้กับผีดิบ - เมืองการเวก ฉากตามซีเปลือย

5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry)

เครื่องแต่งกายในการ์ตูนคอมมิคทั้งสามเรื่องนี้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน คือแบบไทยประยุกต์ โดยออกแบบให้เครื่องแต่งกายของตัวละครแต่ละตัวมีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ซึ่งในการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ เครื่องแต่งกายของตัวละครทั้งฝ่ายชายและหญิงจะไปในทางชุดไทยมากกว่า คือฝ่ายชายสวมเสื้อกับกางเกง และมีผ้ารัดเอว ฝ่ายหญิงห่มสไบกับนุ่งซิ่น ส่วนตัวละครฝ่ายต่างชาติก็จะแตกต่างกันออกไปตามแต่ละเชื้อชาติ เช่น อูเรนกับนางละเวงจะแต่งกายด้วยชุดสากล ฝ่ายชายสวมชุดเครื่องแบบทหาร ส่วนฝ่ายหญิงนุ่งชุดกระโปรงยาว เป็นต้น ส่วนในการ์ตูนของชุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เชาวนศิริ มีการประยุกต์ชุดมากกว่า สืบเกิดได้จากชุดแต่งกายของชุดสาครที่มีมากขึ้นแม้จะเป็นโยคีน้อยแล้ว รวมทั้งโทนสีของชุดยังออกไปในทางสีฟ้าอมเหลืองอีกด้วย ชุดท้ายการ์ตูนคอมมิคอภัยมณี ซาก้าทั้งสามภาคมีการดัดแปลงและปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้คล้ายนักรบ โดยเฉพาะตัวละครฝ่ายชายที่มักแต่งตัวรัดกุม และมีอาวุธประจำตัวติดตัวไว้ด้วยเสมอ ส่วนด้านตัวละครฝ่ายหญิงมักแต่งกายตามตำแหน่งหรือศักดิ์ของตนเอง หากเป็นนางกษัตริย์ก็จะแต่งกายด้วยชุดกระโปรงและสวมเครื่องประดับ แต่หากเป็นนักรบก็สวมชุดเกราะเหมือนตัวละครฝ่ายชาย

ชุดท้ายการ์ตูนคอมมิคอภัยมณีซาก้าทั้ง 3 ภาคนั้นมีความคล้ายคลึงกันหมด เป็นชุดกึ่งสมัยใหม่คล้ายนักรบ คือลักษณะชุดค่อนข้างรัดกุมและมีการออกแบบให้ชุดของตัวละครแต่ละตัวเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาและสถานที่ อาทิเช่น ชุดของอภัยมณีที่แรกเริ่มเป็นชุดที่ค่อนข้างหรูหรา เมื่อออกมาศึกษาวิชา ก็เปลี่ยนชุดเป็นเสื้อคลุมยาวกับกางเกง หลังจากโดนซีบิลลักตัวไปก็เปลี่ยนเป็นเสื้อลายทางกับกางเกง เป็นต้น

ด้านพาหนะที่ปรากฏในการ์ตูนคอมมิคนี้ จากตารางจะเห็นได้ว่ามีเรือสำเภาอยู่ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเรือสำเภาธรรมดา หรือเรือโจรสลัดที่ประดิษฐ์มาจากสัตว์ประหลาด เนื่องจากแต่ละอาณาจักรอยู่ห่างไกลกัน และยุคสมัยนั้นการเดินทางทางบกยังไม่สะดวกสบายจึงต้องใช้เรือเป็นพาหนะหลักในการเดินทางติดต่อกัน และนอกจากเรือแล้วยังมีสัตว์พาหนะอย่างม้านิลมังกรของชุดสาครปรากฏอยู่ด้วยโดยในการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อมีการกล่าวถึงสิงโต สัตว์พาหนะของสินสมุทรด้วย

ตารางที่ 9 สรุปเครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry) ของการ์ตูน
คอมมิกทั้ง 3 เรื่อง

หัวข้อ	เครื่องแต่งกาย (Costume)	พาหนะ (Vehicle)	อาวุธ (Weaponry)
การ์ตูนวรรณคดี ชุด นิทานไทย พระอภัย มณี ของ (2534) สำนักพิมพ์ต้นอ้อ	- ไทยประยุกต์ เรียบ ง่าย ตามเชื้อชาติ	- เรือสำเภา - ม้านิลมังกรของสุด สาคร - สิ่งโตของสินสมุทร	- ปี่ของพระอภัยมณี - กระบองของศรี สุวรรณ - ไม้เท้าวิเศษของสุด สาคร - อาวุธสงครามทั่วไป
อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชกชกร	- ไทยประยุกต์กึ่งนักรบ	- เรือสำเภา	- อาวุธสงครามทั่วไป - กระบองของศรี สุวรรณ - ปี่ของพระอภัยมณี - อาวุธสายเวทย์
อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนวัชกชกร	- ไทยประยุกต์ ผสมผสานความเป็น นักรบและโจรสลัด	- เรือโจรสลัด - เรือของสุหรั่ง - เรือฮาเดสของเซอปีรุส	- อาวุธสายเวทย์
อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนวัช กชกร	- ไทยประยุกต์กึ่งนักรบ	- เรือเดินสมุทร - ม้านิลมังกร	- ไม้เท้าฝั่งเวทย์อภัยมณี ของสุดสาคร - กระบองของศรี สุวรรณ - ปี่ของพระอภัยมณี
การผจญภัยของสุด สาคร (2551) โดย อัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวน ศิริ	- แบบไทยประยุกต์ ค่อนข้างแปลกใหม่	- เรือสำเภา - ม้านิลมังกร	- ไม้เท้าวิเศษของสุด สาคร - อาวุธของเหล่าทหาร



รูปที่ 127 สัตว์พาหนะของลีนสมุทรกับสุดสาคร (หน้า 74) ใน การ์ตูนวรรณคดี ขดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ



รูปที่ 128 ไข่ม่านิมังกร(เล่ม 12 หน้า 97) ใน อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชชกร



รูปที่ 129 เรือฮาเดสปล่อยระเบิดใส่เรือของเหยี่ยวทะเล (เล่มที่ 5 หน้า 33) ใน อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนวัชชกร



รูปที่ 130 ม้านิลมังกร (เล่มที่ 2 หน้า 29) ใน
อภยมณีชาวก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร



รูปที่ 131 ม้านิลมังกร (หน้า 84) ใน
การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ

สุดท้ายคืออาวุธ ซึ่งปรากฏตรงกันหมดทั้ง 3 เรื่อง แบ่งประเภทได้ 2 ประเภทคืออาวุธที่ใช้โจมตีทางกายภาพและอาวุธเวทมนตร์ อาวุธประเภทแรกนี้ได้แก่ ดาบ กระบี่ ธนู หอก และขวานไว้ต่อสู้กันในฉากสงครามกับเมืองต่างๆ ส่วนอาวุธเวทมนตร์ในการ์ตูนวรรณคดี ชุติทานไทย พระอภยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อกับการผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ มีเพียงไม้เท้าวิเศษของสุดสาคร ส่วนในอภยมณีชาวก้า (2545) ทั้ง 3 ภาค เน้นอาวุธเวทมนตร์มากกว่าอาวุธชนิดอื่น ได้แก่ หินอัญมณีต่างๆ ตั้งแต่ที่ใช้ฝังติดไว้กับร่างกายหรือติดกับอาวุธ ไปจนถึงอัญมณีเสริมพลังตามสถานที่ต่างๆ อย่างเกาะแก้วพิสดาร อีกทั้งยังมีอัญมณีที่ดัดแปลงไปเป็นระเบิด อัญมณีเหล่านี้เป็นตัวส่งพลังต่างๆ เพื่อให้เจ้าของใช้พลังเวทย์ได้อย่างอิสระ トラบใดที่อัญมณีไม่แตกสลาย หินอัญมณีแต่ละก้อนมีระดับพลังเวทย์ที่ต่างกัน หากผู้ใช้มีจิตใจเข้มแข็งทัดเทียมหรือเหนือกว่าก็สามารถใช้พลังจากหินเหล่านั้นได้ แต่หากผู้นั้นมีพลังจิตอ่อนแอกว่าหรือต้องการครอบครองหินอัญมณีด้วยจิตใจมืดบอดก็จะถูกจิตมารเข้าสิงจนกลายเป็นปีศาจไป

6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

จากตารางสรุปได้ว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องนี้ แม้จะนำเสนอเนื้อเรื่องแตกต่างกัน แต่ก็สามารถแบ่งกลุ่มจับประเภทได้ทั้งหมด 2 ประเภท เริ่มที่ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครที่สะท้อนอยู่ในการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ นั้นเน้นความขัดแย้งที่ความรักและความแค้นของพระอภัยมณี นางสุวรรณมาลี กับนางละเวง วัฒนา ส่วนการ์ตูนคอมมิคอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร เป็นความขัดแย้งกันระหว่างความต้องการของซีบิลที่อยากได้ความรักความอบอุ่นจากอภัยมณี ซึ่งสวนทางกับอภัยมณีที่ต้องการอิสรภาพ ส่วนอภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) เป็นความขัดแย้งระหว่างการ์ตูนกับสินสมุทร ที่การ์ตูนต้องการอำนาจจนทำให้เพื่อนของสินสมุทรเดือดร้อน

และความขัดแย้งอีกประเภทหนึ่ง เป็นปมแย้งภายในจิตใจของตัวละคร โดยสะท้อนผ่านแม่เจ้าของสุตสาครในอภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) ที่ใจหนึ่งก็รักลูกอีกใจหนึ่งก็เจ็บปวดเพราะกลัวการสูญเสีย และเรื่องสุดท้ายคือการผจญภัยของสุตสาคร (2551) ที่สุตสาครลังเลใจ ทั้งที่อยากเจอหน้าพระอภัยมณี แต่ก็ไม่อยากทิ้งแม่เจ้ากับพระฤๅษีไปไหน

ตารางที่ 10 สรุปความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง ของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่อง

หัวข้อ	ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง
การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ (2534)	ความขัดแย้งระหว่างพระอภัยมณี นางสุวรรณมาลี และนางละเวงวันหา เรื่องความรักที่ไม่ลงตัว
อภัยมณีซาก้า)2545โดย สุพจน์ อนวัช (กชกร	ความขัดแย้งระหว่างซีบิลกับอภัยมณี เรื่องความ ปรารถนาที่สวนทางกัน
อภัยมณีซาก้า ภาค The Pirate Dawn (2549) โดย สุพจน์ อนวัชกชกร	ความขัดแย้งระหว่างการ์นัคกับสินสมุทร เรื่อง อำนาจที่ขัดแย้งกัน
อภัยมณีซาก้า ภาค Tales of the two brothers (2554) โดย สุพจน์ อนวัชกชกร	ความขัดแย้งภายในจิตใจของไมร่า เรื่องความรักที่ มีต่อสุดสาครกับการสูญเสีย
การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมริ นทร์ เดชมรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ	ความขัดแย้งภายในจิตใจของสุดสาคร กับการออก เดินทางตามหาพระอภัยมณี

พัฒนาการการเล่าเรื่อง

ในส่วนของการ์ตูนคอมมิคนี้เห็นได้ชัดเจนว่า พัฒนาการการเล่าเรื่องของทั้ง 3 เล่มล้วนแตกต่างกันออกไป มีทั้งที่เล่าเรื่องเหมือนฉบับนิทานคำกลอน โดยเริ่มเรื่องที่พระอภัยมณีโดนขับไล่ออกจากเมืองรัตนา มีจุดไคลแมกซ์อยู่ที่การพบกันของพระอภัยมณีกับนางละเวงวันหา ซึ่งนำไปสู่สงครามครั้งใหญ่ระหว่างเมืองผลึกกับเมืองลังกา และจบที่พระอภัยมณีออกบวช กับพัฒนาการการเล่าเรื่องที่เป็นลำดับขั้นใหม่แทบทั้งหมด มีตั้งแต่การเพิ่มรายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์เพื่อเพิ่มอารมณ์ของเรื่อง รวมไปถึงเพิ่มเรื่องราวใหม่เพื่อผูกปมปัญหาใหม่ๆ ให้แก่เรื่องอีกด้วย โดยในอภัยมณีซาก้าทั้ง 3 ภาคนั้นมีลำดับการเล่าเรื่องต่างกัน แต่ยึดโครงเรื่องจากฉบับนิทานคำกลอนเป็นหลัก โดยในภาคแรก (2545) นั้นเน้นเล่าเรื่องเกี่ยวกับพระอภัยมณีตั้งแต่โดนไล่ออกจากเมืองรัตนา กระทั่งปราบนางผีเสื้อสมุทรได้ ส่วนในภาคต่อมา (2549) เป็นเนื้อเรื่องของสินสมุทรกับสุวรรณมาลีและเหล่าโจรสลัด โดยมีจุดไคลแมกซ์อยู่ที่สินสมุทรกำจัดการันคู้ผู้อยู่เบื้องหลังแผนการทั้งหมดได้สำเร็จ กับภาคที่ 3 (2554) เล่าเรื่องราวของสุดสาครกับสินสมุทรควบคู่กันไป แต่เพราะภาคนี้เพิ่งเริ่มเรื่องไปได้ 4 เล่มจึงยังไม่สามารถสรุปพัฒนาการที่แน่ชัดได้ และการ์ตูนคอมมิคการผจญภัยของสุดสาคร (2551) ที่

เน้นเล่าเรื่องสุดสาครเหมือนกัน โดยให้ความสำคัญกับความรู้สึกโหยหาอาลัยของแม่เงือกเทียบเท่ากับความคิดถึงพ่อของสุดสาคร เน้นจุดไคลแมกซ์ไปที่การผจญเมืองผีกับซีเปลือย และจบลงที่สุดสาครออกเดินทางตรงไปยังเมืองผลึก

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่องนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่ในสื่อการ์ตูนคอมมิคทั้งหมด 3 เรื่องข้างต้น ผู้วิจัยพบการดัดแปลงที่ปรากฏเด่นชัดที่สุดใน 4 ประเด็นดังต่อไปนี้

การดัดแปลงเนื้อหา

เนื่องจากการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องที่ผู้วิจัยนำมาศึกษามีแนวทางการเล่าเรื่องแตกต่างกัน ฉะนั้นการดัดแปลงที่ปรากฏให้เห็นย่อมแตกต่างกันตามไปด้วย ในการ์ตูนคอมมิคเรื่องแรก การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ ไม่ปรากฏการเพิ่มแต่อย่างใด เพราะเป็นการนำเรื่องพระอภัยมณีมาเล่าใหม่โดยตัดรายละเอียดของเหตุการณ์บางอย่างออก อาทิ พิธีอภิเษกสมรสของศรีสุวรรณกับนางเกษรา หรือการหนีของเสาวคนธ์ไปยังเมืองวาหุโลม เป็นต้น



รูปที่ 132 ศรีสุวรรณทำศึกกับท้าวอุเทนและได้ครองรักกับนางเกษรา (หน้า 12-13) ในการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ

ในภาพแรกนี้เป็นเหตุการณ์ที่ศรีสุวรรณพบรักกับนางเกษราจึงอาสาไปรบกับท้าวอุเทนและได้ครองคู่กับนาง ซึ่งในการ์ตูนคอมมิคเรื่องนี้เล่าอย่างกระชับและรวบรัดภายใน 2 หน้า ตัดรายละเอียดการเกี่ยวพาราสีระหว่างศรีสุวรรณและนางเกษราทิ้งไป รวมไปถึงพิธีอภิเษกสมรสของทั้งสองด้วย



รูปที่ 133 เสาวคนธ์หนีสุดสาคร (หน้า 85) ใน

การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ

ส่วนภาพที่สองก็เล่าเฉพาะตอนที่เสาวคนธ์ปลอมตัวเป็นพราหมณ์แล้วหนีสุดสาครไป แต่สุดท้ายสุดสาครก็ตามจนพบและคืนดีกัน แต่ไม่ได้มีการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเมืองวาหุโลมแต่อย่างใด เนื่องจากเนื้อเรื่องส่วนนี้เป็นเหมือนเนื้อเรื่องแยกของสุดสาครและเสาวคนธ์เท่านั้น ถ้าแม่จะตัดออกก็ไม่กระทบต่อโครงเรื่องหลัก ซึ่งเมืองวาหุโลมเป็นเมืองของท้าวทมิฬ มีลักษณะดังกล่าวต่อไปนี้

เห็นปากน้ำทำป้อมคร่อมภูเขา	จำเพาะเข้าออกเดินเนินไศล
แลพิลึกตึกแก้วสาราญใจ	เข้าจอดใกล้เมืองด่านชานบุรี
สังเกตดูผู้คนบนตลิ่ง	ทั้งชายหญิงโปกผมนุ่งห่มสี
ส่วนเครื่องขานนายฝ่ายผู้ดี	พวกเสนีทุกตำแหน่งแต่งทั้งนั้น
แต่ไพร่นายฝ่ายทหารชาญกำแหง	ใส่เสื้อแสงสีดำนล้าสน
ด้วยห้ามปรามตามแผนกให้แปลกกัน	สีหมอกนั้นเป็นของคนพลเรือน

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 1110-1111)

ส่วนการ์ตูนประกอบการเรียนชุดวรรณคดีลำนานา การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาครเท่านั้น เนื้อหาที่เกี่ยวกับพระอภัยมณีตั้งแต่ก่อนสุดสาครเกิด จนกระทั่งสุดสาครพบพระอภัยมณีจึงถูกตัดออกไป แล้วเพิ่มในส่วนของการแสดงอารมณ์และความห่วงหาอาลัยของแม่เงือกที่มีต่อพระอภัยมณีเข้ามาซึ่งในฉบับนิทานคำกลอนไม่ได้อธิบายความเศร้าใจของแม่เงือกมากนัก นอก



รูปที่ 134 แม่เงือกนั่งอาลัยรักพระอภัยมณี (หน้า 13-14) ใน
การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เชาวนศิริ

จากภาพจะเห็นได้ว่าแม่เงือกมักมานั่งกอดปิ่นปักผมของพระอภัยมณีอยู่ที่เดิมทุกวัน พระฤๅษีเองก็เห็นใจในความทุกข์ของแม่เงือกจึงหมั้นมาสั่งสอนว่าเมื่อมีพบกก็ต้องมีพลัดพรากเป็นของธรรมดา ซึ่งฉากนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าผู้เขียนต้องการบอกผู้อ่านว่าแม่เงือกมีจิตใจเข้มแข็ง ถึงแม้นางจะทุกข์ใจมากที่ต้องสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักไปถึง 2 คนในเวลาไล่เลี่ยกัน แต่นางก็จำต้องอดทนเก็บเอาไว้ เพราะไม่อยากให้สุดสาครลำบากใจ อุปนิสัยของนางเงือกส่วนนี้เองที่สะท้อนให้เห็นสภาพจิตใจของคนเป็นแม่ที่มักจะคิดถึงลูกก่อนตัวเองเสมอ

การ์ตูนคอมมิคเรื่องสุดท้าย อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชกขร พบการดัดแปลงเนื้อหามากที่สุดในการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องเนื่องจากเป็นเรื่องที่ผู้เขียนตีความใหม่จากเค้าโครงเดิมที่สุนทรภู่กล่าวไว้ โดยผู้เขียนจำแนกการเล่าเรื่องพระอภัยมณีออกเป็น 3 ภาคด้วยกัน ในภาคแรกเป็นการเล่าเรื่องราวของพระอภัยมณี ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด ส่วนในภาค 2 เป็นเหตุการณ์ที่สินสมุทรพาสุวรรณมาลีไปพบกับเหล่าโจรสลัดซึ่งเป็นการแต่งใหม่เกือบทั้งหมด และในภาคที่ 3 เป็นเรื่องราวของสองพี่น้อง สินสมุทรกับสุดสาคร

การดัดแปลงเนื้อหาในอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชกขร ซึ่งถือเป็นภาคแรกนั้น เหตุการณ์สำคัญที่เพิ่มเข้ามาคือ การปะรำพิธีเพื่อขับไล่ซีบิลหรือผีเสื้อสมุทร เนื่องจากซีบิลปกครองน่านน้ำและปีศาจทะเลอยู่ ทำให้กองเรือของอาณาจักรทั้ง 7 ไม่สามารถติดต่อค้าขายกันได้ ส่งผลให้เศรษฐกิจตกต่ำอย่างเห็นได้ชัด กลายเป็นปัญหาเร่งด่วนที่ต้องรีบแก้ไข เหตุที่ผู้เขียนเลือกปัญหาด้านเศรษฐกิจนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นเพราะปัญหาเรื่องของปากท้องเป็นปัญหาที่คนปัจจุบันใส่ใจและมักหาวิธีการแก้ไขอย่างเร่งด่วนมากกว่าปัญหาด้านอื่น ทำให้ผู้เขียนเลือกเศรษฐกิจขึ้นมาเพื่อตอกย้ำความสำคัญของวิกฤติในเรื่อง ซึ่งอาณาจักรทั้งหมดตกลงกันส่งจอมเวทย์และเหล่านักรบมาทำปะรำพิธีจันทรากลางทะเลเพื่อผนึกซีบิลให้กลับเป็นอัญมณีใจสมุทรอีกครั้ง แต่แล้วปะรำพิธีก็ล้มเหลว ปีศาจผีเสื้อตนหนึ่งในพิธีหนีออกมาได้และออกไล่ล่าอาชาม้าสายฟ้า จนอาชาม้าสายฟ้าจมนม ตกลงไปในทะเลและรวมร่างกับไข่มังกร กำเนิดเป็นสัตว์สายพันธุ์ใหม่หรือก็คือม้านิลมังกรนั่นเอง ส่วนปีศาจ

ผีเสื้อหนีไปกบดานยังเกาะกาวิณ และแพร่พันธุ์จนคนในเมืองนั้นกลายเป็นปีศาจผีเสื้อกินคนไป นอกจากเหตุการณ์ของอภัยมณีแล้วยังมีการเพิ่มการประลองเพื่อหาคู่ครองของแก้วเกษราที่ศรีสุวรรณ ต้องต่อสู้กับเหล่าเจ้าชายจนสุดท้ายได้รับชัยชนะและได้อภิเษกกับนางในที่สุด



รูปที่ 135 มังกรธาตุปฐมภูมิที่เกิดจากสัตว์อสุรทั้ง 7 เพื่อใช้กำจัดซีบิล (เล่ม 8 หน้า 116-117) ใน อภัยมณีชาวก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัช

ส่วนเนื้อหาที่มีการปรับเปลี่ยนคือเหตุการณ์ที่ท้าวสุทัศน์ไล่พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณออกจากเมือง เหตุการณ์นี้แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนอภัยมณีชาวก้าตีความอำนาจของผู้เป็นพ่อหรือกษัตริย์แตกต่างออกไปจากฉบับนิทานคำกลอน ท้าวสุทัศน์ในทัศนะของสุนทรภู่เป็นนักปกครอง คือต้องการให้ลูกทั้งสองเรียนวิชาการปกครองเพื่อมาบริหารบ้านเมือง เมื่อลูกๆ ไม่ได้ทำในสิ่งที่ตนหวังไว้ จึงใช้อำนาจของความเป็นกษัตริย์ขับไล่ลูกทั้งสองไปอย่างไร้เดี๋ย แต่ในอภัยมณีชาวก้า (2545) ผู้เขียนสร้างให้ท้าวสุทัศน์มีความเป็นพ่อมากกว่านักปกครอง การไล่อภัยมณีกับศรีสุวรรณออกจากเมืองไม่ใช่เพราะความโกรธแต่เป็นเพราะความรักและความเป็นห่วง เนื่องจากท้าวสุทัศน์ได้ตรองแล้วว่านครรัตนากำลังตกอยู่ในอันตราย การช่วยลูกทั้ง 2 ให้ปลอดภัยคือการส่งออกนอกเมืองเท่านั้น ส่วนตนจะตั้งรับอยู่ในนครนี้จนกว่าจะวินาทีสุดท้าย

เมื่อพระอภัยมณีโดนผีเสื้อสมุทรลักไปแล้ว ตามฉบับนิทานคำกลอนนางพาพระอภัยมณีไปอยู่ด้วยกันในถ้ำ พร้อมทั้งเกี่ยวพาราสีสารพัด แม้พระอภัยมณีจะต่อว่าหรือทำร้ายนางก็ยอม จนสุดท้ายทั้งสองก็ได้อยู่กินกัน แต่ฉบับอภัยมณีชาวก้า (2545) นั้น ซีบิลพาอภัยมณีลงมาอยู่ในคุกสมุทร ที่ซึ่งนางไว้ใจกักขังเหล่ากะลาสีเพื่อเอาไว้ดูดพลังชีวิต แต่สำหรับอภัยมณี นางพาลงมาเพื่อจะได้ฟังเพลงปี่เท่าที่นางต้องการ และเมื่อนางปรารถนาในตัวอภัยมณีมากเข้า นางก็รับดวงจิตของอภัยมณีเข้ามา จนกระทั่งซีบิลปฏิเสธเด็กขึ้นมาคนหนึ่ง นามว่าสินสมุทร และเมื่อสินสมุทรโตพอจนออกไปวิ่งเล่นได้ ในฉบับนิทานคำกลอน สินสมุทรพาเงือกชราตนหนึ่งมาพบพระอภัยมณีจนทั้งสองนัดแนะกันว่า จะหลบหนีออกจากถ้ำของนางยักษ์ ส่วนในอภัยมณีชาวก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชขจร สินสมุทรไป

ช่วยเหลือกษัตริย์เงือกไว้ กษัตริย์เงือกจึงมาพาทองมณีหนีออกจากคุกสมุทร และส่งต่อให้ไมรา บุตรสาวพาทองมณีหนีไปยังเกาะแก้วพิสดารแทนตน

เหตุการณ์สุดท้ายที่มีการปรับเปลี่ยนคือตอนจบของเรื่องอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุรักษ์กร ที่อภัยมณีส่งสารเหล่าดวงวิญญาณทั้ง 500 ดวงจึงเป่าเพลงปี่เพื่อปลดปล่อยดวงวิญญาณเหล่านั้น แต่เพราะซีบิลกับอภัยมณีใจสมุทรหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว ไม่สามารถไปเกิดใหม่ได้ อภัยมณีจึงผนึกทั้งสองให้กลับคืนสู่ก้อนผลึกแล้วฝังไว้ในปี่ของตนแทน ซึ่งในฉบับนิทานคำกลอนนั้น พระอภัยมณีเป่าปี่ไล่ นางยักษ์ เนื่องจากนางหมายจะพาตัวตนเองกลับไปแต่พระอภัยมณีไม่ยอม พอนางยักษ์ได้ฟังเพลงปี่นั้นเข้าก็หูแตกตายกลายเป็นหินในที่สุด

เหตุที่ผู้เขียนเพิ่มเรื่องราวของซีบิลเข้ามาเพื่อให้เห็นว่าซีบิลไม่ใช่ตัวละครร้ายที่มีเพียงด้านเดียว แต่ความร้ายกาจของซีบิลนั้นเกิดจากการกระทำของมนุษย์ผู้ละโมภในอำนาจจนทำให้หญิงสาวบริสุทธิ์กว่า 500 คนต้องจบชีวิตลงโดยที่พวกนางไม่เต็มใจ ก่อให้เกิดปีศาจแห่งท้องทะเล และการกำเนิดของพวกนางครั้งนี้ส่งผลอย่างยิ่งต่อการดำเนินเรื่อง เพราะทำให้นครปึกกาที่พวกนางเคยอาศัยอยู่ล่มสลายกลายเป็นคุกสมุทรไว้งองจำเหล่ากลาสิ ทำให้น่านน้ำแถบนั้นปิดกั้นส่งผลต่อการเดินเรือของอาณาจักรต่างๆ นอกจากนี้นางยังควบคุมเหล่าปีศาจทะเลให้ออกอาละวาดสร้างความเดือดร้อนมากมาย ต่างจากผีเสื้อสมุทรฉบับนิทานคำกลอนที่เกิดจากดวงจิตที่ถอดในก้อนหิน เมื่อได้รับพรจึงทำให้มีแขนขาออกออกมากลายเป็นผีเสื้อสมุทร โดยกำเนิดของนางไม่ได้กระทบต่อตัวละครใดในเรื่องเลย



รูปที่ 136 กำเนิดซีบิล (เล่ม 15 หน้า 146)

ในอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุรักษ์กร

หลังจากซีบิลออกอาละวาด สิ้นสมุทรก็พาสวรรณมาลีว่ายน้ำหนีมา เข้าสู่เนื้อเรื่องอภัยมณีซาก้าภาค 2 (2549) หรือภาค The Pirate Dawn ที่เป็นการแต่งเนื้อเรื่องใหม่เกือบทั้งหมดเนื่องจากฉบับนิทานคำกลอนกล่าวไว้เพียง สิ้นสมุทรพานางสวรรณมาลีว่ายน้ำมาจนพบกองเรือของโจรสลัดทั้งสองจึงขอโดยสารไปด้วย แต่นางสวรรณมาลีกลับโดนโจรสลัดลวนลามสิ้นสมุทรจึงกำจัดโจรสลัด

เสียและยึดกองเรือมาเป็นของตน แต่ในอภยัมณีก้าภาค 2 (2549) นี้สินสมุทรกับสุวรรณมาลีปรับตัวเข้ากับชีวิตชาวเรือได้เป็นอย่างดี แต่เพราะกองเรือสุหรั่งมาพึ่งเรือของทั้งสองคน สุวรรณมาลีจึงบอกให้สินสมุทรบุกเข้าไปในเรือของสุหรั่ง นอกจากนี้ยังเล่าไปถึงการสร้างเทพพิทักษ์มหาสมุทรองค์ใหม่ด้วย โดยการนัดต้องการให้โรมุนต์ ลูกชายคนกลางของตระกูลคัลลิสโตเป็นคนรับตำแหน่งนี้ แต่เพราะโรมุนต์ตายก่อนที่การนัดจะเริ่มแผน การนัดจึงต้องหลอกใช้พี่น้องคนอื่นของโรมุนต์ขุบชีวิตโรมุนต์ขึ้นมา โดยสร้างร่างโคลนชื่อ “โจน่าห์” ไว้เป็นพาชนะรองรับวิญญาณของโรมุนต์ แต่แล้วโจน่าห์กลับมีความรู้สึกและได้เป็นเพื่อนกับสินสมุทร สินสมุทรจึงเข้ามาคลี่คลายแผนการดังกล่าวจนการนัดพ่ายแพ้ในที่สุด

พอสินสมุทรกับสุวรรณมาลีได้เป็นราชาแห่งโจรสลัดแล้ว เนื้อเรื่องก็เข้าสู่ภาคที่ 3 หรือภาค Tales of the two brothers (2554) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องตัวละครหลัก 3 ตัวในเวลาเดียวกัน นั่นคือ สุดสาคร สินสมุทร และอภยัมณี โดยในเหตุการณ์ของสุดสาครนี้มีการเพิ่มการฝึกวิชาต่อสู้ระหว่างสองแม่ลูก ไม่ร่ากับสุดสาคร เข้ามาเพื่อให้ผู้อ่านเห็นความสัมพันธ์ของทั้งคู่ว่า ไม่ร่าพยายามทำตัวห่างเหินกับสุดสาครเพราะกลัวว่าหากรักลูกแล้วจะไม่ยอมให้ลูกจากไปไหน ส่วนสุดสาครนั้นถึงแม่แม่จะไม่ยอมให้ใกล้ชิดด้วยก็ยังคงรักแม่มากที่สุดเช่นเดิม ส่วนเหตุการณ์ที่มีการปรับเปลี่ยนนั้นคือเหตุการณ์ที่ สุดสาครพบกับมานิลมังกร ซึ่งในอภยัมณีก้าภาค 3 (2554) นี้สุดสาครต้องเข้าร่วม “พีธีแสวงหาพันธมิตร” ของชาวเงือกเสียก่อน สุดสาครต้องนั่งสมาธิและอดข้าวเป็นเวลา 3 วันจนกว่าจะเห็นภาพนิมิตของสัตว์พันธมิตร เมื่อเห็นแล้วสุดสาครก็ต้องออกไปต่อสู้ด้วยจนกว่าจะชนะและได้สัตว์ตัวนั้นมาอยู่เคียงข้าง สัตว์ที่ สุดสาครเห็นคือม้าประหลาดที่กำลั้งโดนเหล่ามังกรมโถมคืออยู่ สุดสาครรีบเข้าไปช่วยม้าตัวนั้นจนสุดท้ายก็ได้เป็นเพื่อนกันสมดังที่ตั้งใจไว้ ต่างจากในฉบับนิทานคำกลอนที่ สุดสาครเป็นเพียงเด็กชายตัวเล็กๆ แสนซุกซน บังเอิญไปพบกับม้าประหลาดเข้า พอสุดสาครจึงใช้ห้วงวิเศษที่ได้จากพระฤๅษีจับมาเป็นสัตว์พาหนะคู่กาย

ส่วนเหตุการณ์ฝั่งสินสมุทรมานั้น มีเพียงการเพิ่มฉากการต่อสู้ระหว่างสินสมุทรกับศรีสุวรรณให้ดุเดือดขึ้น และสุดท้ายด้านอภยัมณี เมื่อซีบิลหายไปแล้วอภยัมณีก็พบนกไซเรนที่ชอบใช้เสียงเพลงหลอกล่อให้เหยื่อเคลิ้มแล้วจับกินบินอยู่รอบกองเรือไกลออกไป ซึ่งกองเรื่อนั้นคือกองเรือของอุศเรน อุศเรนร้องทำทนายให้หัวหน้านกไซเรนบินมาร้องเพลงให้ฟัง จนสุดท้ายตนก็ขาดสมาธิจนหลงเคลิบเคลิ้มในเสียงนั้น อภยัมณีมาถึงทันจึงเป่าปี่สกัดเสียงเพลงของนกไซเรนไว้ พออุศเรนได้สติก็รีบกำจัดหัวหน้านกไซเรนทันที หลังจากเห็นวิชาของอภยัมณีแล้วอุศเรนก็ถูกใจเป็นอันมาก เชื่อเชิญอภยัมณีและเหล่าลูกเรือขึ้นเรือไปด้วยกัน ซึ่งในฉบับนิทานคำกลอน หลังจากพระอภยัมณีกำจัดผีเสื้อสมุทรได้ อุศเรนก็แล่นเรือผ่านมาพบเข้าจึงรับพระอภยัมณีกับลูกเรือคนอื่นโดยสารเรือไปด้วย

สังเกตได้ว่า ในส่วนของการ์ตูนคอมมิคก๊ายมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนวัชชกร ทั้ง 3 ภาคนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าผู้เขียนตีความให้เนื้อเรื่องทุกส่วนเชื่อมโยงและต่อเนื่องกันหมดโดยที่ฉบับนิทานคำกลอนไม่ได้กล่าวไว้เลย ทั้งนี้เพื่อเพิ่มความเป็นเหตุเป็นผลแก่เนื้อเรื่อง สามารถเล่าเรื่องได้สั่นไหวและต่อเนื่องกันซึ่งตรงกับความเป็นการ์ตูน Saga หรือ บทเทิดเกียรติเรื่องยาวเกี่ยวกับวีรบุรุษ ที่เหตุการณ์ในเรื่องล้วนเกี่ยวเนื่องกันไปแบบไม่มีที่สิ้นสุดเพื่อให้วีรบุรุษมีการผจญภัยต่อไปเรื่อยๆ อาทิเช่น กำเนิดของเมืองผีดิบ เกาะกาวิน กระทั่งมานิลมังกร ก็มาจากซีบิลหรือผีเสื้อสมุทร เป็นต้น การเชื่อมกันเหล่านี้เองช่วยให้เนื้อเรื่องดูแปลกใหม่และน่าติดตามตื่นตาตื่นใจขึ้น แต่กระนั้นการเพิ่มเติมหรือปรับเปลี่ยนเนื้อหามากเกินไปก็อาจทำให้ผู้อ่านรู้สึกสับสนได้ว่า สรุปแล้วเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และตัวละครตัวไหนมีบทบาทอะไรต่อเรื่องบ้าง ด้วยเหตุที่คนส่วนใหญ่รู้จักและคุ้นเคยกับพระอภัยมณีเป็นอย่างดี ฉะนั้นแต่ละคนย่อมมีภาพจำและความเข้าใจในเนื้อหาและตัวละครอยู่แล้ว มากบ้างน้อยบ้างต่างกันไป

ส่วนการ์ตูนคอมมิคอีก 2 เรื่อง คือการ์ตูนวรรณคดี ชุติทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ นั้นมีเป้าหมายคล้ายคลึงกับสื่อประเภทยานิทานภาพ นั่นคือคงความเป็นนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่ไว้ เพียงแต่ย้ายจากคำกลอนมาเป็นการ์ตูนคอมมิคเพื่อให้เข้ากับกลุ่มผู้รับสารในระดับที่โตขึ้นเท่านั้น การ์ตูนประกอบการเรียนชุดวรรณคดีลำนํ้า การผจญภัยของสุตสาคร พระอภัยมณี (2551) โดยอัมรินทร์ เดชมรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ ก็เช่นเดียวกันเพราะเพิ่มแค่ฉากอารมณ์ของแม่เงือกกับสุตสาครเพื่อให้ผู้อ่านซึมซับความรู้สึกของตัวละครให้มากขึ้น โดยไม่ได้ทำให้โครงเรื่องเปลี่ยนแปลงไป

การดัดแปลงตัวละคร

ในส่วนของตัวละครนี้ผู้วิจัยยังคงแบ่งการวิเคราะห์ตามการ์ตูนคอมมิคแต่ละเรื่องเหมือนการดัดแปลงเนื้อหา โดยในการ์ตูนวรรณคดี ชุติทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ เพียงตัดตัวประกอบหรือตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลักออกเท่านั้น อาทิ หัสกัน ลูกของสุตสาครกับนางสุลาสิวัน และวายุพัฒน์ ลูกของสินสมุทรกับนางยุพาผกา เป็นต้น ส่วนการ์ตูนประกอบการเรียนชุดวรรณคดีลำนํ้า การผจญภัยของสุตสาคร พระอภัยมณี (2551) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ นอกจากจะตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาคร อาทิ พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ และนางสุวรรณมาลี เป็นต้น ออกไปแล้ว ยังมีการปรับเปลี่ยนบทบาทและลักษณะนิสัยของตัวละครหลักอย่างสุตสาคร โดยให้เป็นเด็กขายนิสัยซุกซนและอยากรื้ออยากเห็นมากขึ้น มักออกไปเที่ยวเล่นกับเพื่อนสัตว์จนค่าแล้วโดนแม่เงือกคุเป็นประจำ ส่วนแม่เงือกก็ปรับให้จมอยู่กับความโศกเศร้าที่ต้องพลัดพรากจากคนที่รักไป แต่สุดท้ายแม่เงือกก็รับฟังคำสอนของพระฤๅษีและทำใจได้ในที่สุด นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มตัวละครใหม่อย่างพี่ไม้เท้าวิเศษที่พูดได้และเปลี่ยนรูปลักษณ์ตามเจ้าของได้ ซึ่งคอยเป็นที่เลี้ยงและช่วยเหลือสุตสาครอยู่เสมอ



รูปที่ 137 สุดสาครออกไปเล่นเพลินจนโดนแม่เงือกดู (หน้า 54) ใน
การผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวรรณศิริ

ในการ์ตูนคอมมิคอภยมนิชาก์นั้นให้น้ำหนักและความสำคัญของตัวละครหลักแต่ละภาคแตกต่างกัน ตัวละครแต่ละตัวที่นำเสนอออกมาในอภยมนิชาก์แต่ละภาคนี้มีจุดที่เหมือนกันคือ มีการเติบโตของตัวละครอย่างเห็นได้ชัด ทุกตัวละครมีเรื่องราวและอารมณ์ความรู้สึกเป็นของตัวเอง ส่งผลให้การดำเนินเรื่องแตกต่างจากฉบับนิทานคำกลอนค่อนข้างมาก นอกจากนี้โทนของเรื่องยังเน้นไปที่ฉากแอ็คชั่นมากกว่าฉากอื่น ตัวละครต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่องจึงมีความเป็นนักรบเพิ่มขึ้นตามไปด้วย โดยในอภยมนิชาก์ (2545) นั้น ตัวละครที่มีการปรับเปลี่ยนบทบาทและอุปนิสัยชัดเจนที่สุดคือ อภยมนิ ศรีสุวรรณรณ สามพราหมณ์ ผีเสื้อสมุทร ไมรา พระฤๅษี และสินสมุทร

เริ่มที่อภยมนิที่มีการปรับเปลี่ยนอุปนิสัยและรูปลักษณ์บ่อยครั้งที่สุดในเรื่อง เดิมในช่วงต้นของภาคอภยมนิเป็นเด็กช่างฝัน อยากออกไปผจญภัยยังโลกกว้าง รักความท้าทายและสิ่งแปลกใหม่ และเมื่อได้ออกไปเรียนวิชาอภยมนิก็โตขึ้นเป็นชายหนุ่มรูปร่างกำยำล่ำสันและสุขุมรอบคอบมากขึ้น ทั้งยังหลงใหลในศาสตร์แห่งเสียงจนไม่ได้สนใจเรื่องรักใคร่เท่าใดนัก แต่พอโดนซีบิลจับไปขังไว้ในคุกสมุทร อภยมนิก็กลับเป็นคนนิ่งเงียบและชอบใช้ความคิดมากกว่าการพูดไป ซึ่งบุคลิกลักษณะเหล่านี้ตรงข้ามกับฉบับนิทานคำกลอนอย่างสิ้นเชิง เพราะในนิทานคำกลอนนั้นพระอภยมนิเป็นชายหนุ่มรูปร่างออรชรอ่อนแอ้น ผิวขาวผุดผ่อง ทั้งยังหน้าตาสะอาดสะอ้าน ทั้งยังเจ้าคารม และมักพรวดเพื่อพรรณนาความรู้สึกกับสิ่งรอบกาย ความแตกต่างกันทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนตั้งใจสร้างพระอภยมนิขึ้นมาใหม่เพื่อให้มีบทบาทในเรื่องมากขึ้น โดยปรับให้อภยมนิมีความเป็นชายอย่างในยุคปัจจุบัน คือมีร่างกายสูงใหญ่ ล่ำสัน และอกผายไหล่ผึ่ง ทั้งยังเป็นคนนิ่งขริม ชอบคิดชอบไตร่ตรอง ซึ่งแตกต่างจากพระอภยมนิของสุนทรภู่โดยสิ้นเชิง

นอกจากนี้อภยมนิยังมีความเป็นพระเอกตามขนบของการ์ตูนคอมมิค คือเป็นผู้ครอบครองพลังอันยิ่งใหญ่ที่ไม่มีตัวละครใดทัดเทียมได้ และจะใช้เมื่อถึงคราวจำเป็นเท่านั้น ในอภยมนิชาก์ (2545) อภยมนิเรียนศาสตร์แห่งเสียงซึ่งเป็นศาสตร์ลับ เฉพาะผู้ที่ได้รับเลือกเท่านั้นจึงจะสามารถเรียนได้ โดยฤทธิ์ของเพลงปีจะเปลี่ยนไปตามบทเพลงและความต้องการของผู้เป่า ในเรื่องอภยมนิใช้

เพลงปี่ของตนไปทั้งหมด 3 บท บทแรกเป็นเพลงที่เปลี่ยนไปตามความมุ่งหมายของผู้ฟัง หากผู้ฟังมีจิต
 อาฆาตก็จะเข้าต่อสู้กันเอง แต่หากผู้ฟังมีจิตบริสุทธิ์ก็จะเคลิ้มจนหลับไปซึ่งอภัยมณีเป่าสะกดทัพของ
 ศัตรูที่มารุกรานนครรัตนา และทำให้ศรีสุวรรณกับวิเชียร โมรา สานนหลับไป บทเพลงต่อมาช่วย
 จรรโลงใจผู้ฟังให้นึกถึงแต่ความสุขซึ่งอภัยมณีใช้เป่ากล่อมเกลาคความทุกข์ของเหล่ากะลาสีในคุกสมุทร
 ซีบิล กับอุศเรน และบทเพลงสุดท้ายช่วยปลดปล่อยพันธนาการชีวิตให้คนฟังไปสู่สุคติได้ ซึ่งอภัยมณีใช้
 บทเพลงนี้กับวิญญูณทั้ง 500 ดวงในร่างของซีบิล



รูปที่ 138 อภัยมณีเป่าปี่ปลดปล่อยวิญญูณของซีบิล (เล่ม 15 หน้า 122-123) ใน
 อภัยมณีซาก้า (2545) โดย โดย สุพจน์ อนวัชกขกร

ส่วนในฉบับนิทานคำกลอน เพลงปี่ของพระอภัยมณีทำหน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของ
 ผู้เป่าเป็นหลัก หากพระอภัยมณีเศร้าเหงา บทเพลงที่ได้ยินจะเศร้าและเหงาหงอย และหากพระอภัย
 มณีมีความสุขสบายใจ บทเพลงจะไพเราะจนผู้ฟังหลงเคลิ้มหลับไป อย่างเช่น เพลงปี่ที่พระอภัยมณี
 ต้องการเกี่ยวนางละเวงวันหา ฉะนั้นอารมณ์ของเพลงจึงหวานเสนาะจนนางละเวงวันหาควมมา
 ฟังเพลงปี่นั้น

ด้อยตะริดติดตีเจ้าที่เอ๋ย	จะละลายเร่ร้อนไปนอนไหน
แอ้ออ้อยสร้อยฟ้าสุมาลัย	แมนเด็ดได้แล้วไม่ร้างไม่ห่างเขย
ดูยฉายขึ้นรินรวยระทวยทอด	จะกล่อมกอดกว่าจะหลับกับเขนย
หนาน้ำค้างพร่างพรอมลมรำเพย	ใครจะเขยโฉมน้องประคองนวล
เสนาะดังวังเวงเป็นเพลงพลอด	เสียงฉอดฉอดชดช้อยละห้อยหวาน
วิเวกว้าวแจ้วในใจรัญจวน	เป็นความชวนประโลมโฉมวันหาฯ

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 662)

ตัวละครถัดมาคือศรีสุวรรณ ส่วนที่เหมือนกันในฉบับนิทานคำกลอนกับบอภัยมณีซาก้า คือรักและเคารพพี่ชายมาก ทั้งยังมีความเป็นนักรบเหมือนกัน ไม่ว่าจะศึกไหนก็สามารถใช้กระบี่กระบองต่อสู้จนได้รับชัยชนะมาได้หมด ส่วนสามพราหมณ์นั้นฉบับบอภัยมณีซาก้านี้ถูกปรับเปลี่ยนให้เป็นนักรบรับจ้างแทน โดยสานนเป็นนักรบกึ่งนักเวทย์ที่เชี่ยวชาญการต่อสู้ โมราเป็นนักเวทย์ธาตุไม้ที่เน้นเวทย์สนับสนุนเป็นหลัก ส่วนวิเชียรเป็นนักแม่นธนูที่ใช้ธนูมือติดธนูเป็นอาวุธคู่ใจ แต่ในฉบับนิทานคำกลอนทั้งสามคนเป็นพราหมณ์โดยสานนสามารถเสกฟางเป็นเรือได้ โมราเสกลมฝนและจับยามได้ ส่วนวิเชียรเป็นขมังธนู ทั้งสามมีบทบาทเป็นพี่เลี้ยงของศรีสุวรรณตั้งแต่ตอนพบกันกระทั่งยกทัพไปรบยังเมืองลังการ่วมกับพระอภัยมณี

ต่อมาคือผีเสื้อสมุทร เดิมฉบับนิทานคำกลอนกล่าวถึงที่มาของผีเสื้อสมุทรไว้เพียงเล็กน้อยว่า เดิมนางเป็นอสูร แต่เพราะไปทำทนายหลังของพระอาทิตย์นางจึงโดนเผาร่างจนมอดไหม้ ดินที่นางถอดดวงจิตไว้ในก้อนหินและได้รับพรจากพระลักษมีจึงกลับมามีชีวิตอีกครั้ง ส่วนในบอภัยมณีซาก้า (2545) นั้นกล่าวถึงที่มาของซีบิลไว้ว่าเป็นการหลอมรวมกันของวิญญาณหญิงสาวบริสุทธิ์ 500 คนกับอัญมณีหัวใจสมุทร จนก่อให้เกิดเป็นจอมปิศาจแห่งท้องทะเลที่เต็มไปด้วยความโกรธแค้น หนึ่งในดวงวิญญาณเหล่านั้นคือ ซีบิล ผู้ที่เป็นดั่งศูนย์กลางของหญิงสาวทั้ง 499 คน นางจึงเป็นผู้ควบคุมร่างปิศาจนี้ จนที่สุดท้ายนางพบรักกับบอภัยมณี ผู้เป็นดั่งแสงสว่างของพวกนางจนปฏิสนธิเด็กขึ้นมาคนหนึ่ง

ส่วนนางเงือกหรือไมรำนั้นฉบับบอภัยมณีซาก้า ไมร่าถือว่าเป็นนักรบที่เก่งกาจมาก ทั้งยังเป็นหญิงสาวที่ใจแข็งและเด็ดเดี่ยว แม้ตนจะต้องทุกข์ใจกับการสูญเสียคนรักไปแต่ก็หักห้ามใจของตนเองไว้ได้ นางเงือกในการ์ตูนคอมพิวเตอร์เรื่องนี้จึงมีบทบาทเด่นขึ้นมาเมื่อเทียบกับฉบับนิทานคำกลอนที่ปรากฏเพียงการช่วยพระอภัยมณีจากนางผีเสื้อสมุทร และการเกี่ยวพาราสีกันบนเกาะแก้วพิสดาร ด้านพระฤๅษีเองก็มีการเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน โดยเปลี่ยนจากฤๅษีเป็น “ผู้ทรงศีล” เนื่องจากในฉบับบอภัยมณีซาก้านี้เดิมผู้ทรงศีลเป็นเจ้าผู้ครองนครปักกาอยู่ช่วงระยะเวลาหนึ่งและสนใจในเวทย์อัญมณีเป็นอย่างมาก แต่ภายหลังโดนลูกน้องทรยศและไล่ล่ามาจนถึงเกาะแก้วพิสดาร ผู้ทรงศีลจึงอาศัยอยู่บนเกาะแห่งนั้นเรื่อยมา ต่างจากฉบับนิทานคำกลอนที่ไม่ได้กล่าวถึงที่มาที่ไปของพระฤๅษีเลย รู้เพียงว่าท่านมักช่วยเหลือกะลาสีเรือแตกเท่านั้น

สุดท้ายสินสมุทรซึ่งเป็นอีกตัวละครหนึ่งที่มีการดัดแปลงมากพอสมควร โดยในนิทานคำกลอนนั้นสินสมุทรเป็นลูกชายคนหนึ่งของพระอภัยมณีที่เกิดกับนางผีเสื้อสมุทร มีพลังกำลังมหาศาล และคอยติดตามพระอภัยมณีออกเดินทางไปทุกแห่ง แม้จะพลัดพรากจากกันเมื่อสินสมุทรช่วยนางสุวรรณมาลี แต่เมื่อพบกันอีกครั้งสินสมุทรก็อยู่เคียงข้างพระอภัยมณีไม่ห่างไปไหน ส่วนในบอภัยมณีซาก้านี้แม้ในภาคแรก (2545) จะมีบทบาทไม่มากนักเนื่องจากยังเด็กอยู่ แต่เมื่อขึ้นภาค 2 (2549) สินสมุทรก็มีบทบาทเด่นกว่าตัวละครหลักตัวอื่นทันที ผู้เขียนเพิ่มลักษณะนิสัยให้สินสมุทรเป็นเด็กที่กล้าหาญ

และมั่นใจในฝีมือกับพลังกำลังของตนมาก เชี่ยวชาญการต่อสู้ระยะประชิดด้วยหมัด ไม่ว่าจะเจอศัตรูที่เก่งกาจแค่ไหนสินสมุทรก็สามารถเอาชนะมาได้ทุกครั้ง ตัวละครอีกตัวหนึ่งในภาค 2 (2549) ที่โดดเด่นไม่แพ้กันคือ สุวรรณมาลี ซึ่งเดิมฉบับนิทานคำกลอนก็สร้างให้นางเป็นคนมีความรู้ความสามารถด้านการรบอยู่แล้ว ทั้งยังมีจิตใจกล้าหาญ สามารถออกไปรบกับทัพใหญ่มากมายที่มาประชิดเมืองผลึกได้ ซึ่งในอภิมณีซาก็เพิ่มบทบาทให้นางเก่งขึ้นไปอีกด้วยการให้เป็นอัจฉริยะด้านการวางแผนการรบและเชี่ยวชาญวิชาการกระบี่กับปืนด้วย

ตัวละครสุดท้ายในอภิมณีซาก็ภาค 2 (2549) ที่มีการปรับเปลี่ยนบทบาทคือ อังกุหร่า ซึ่งเดิมฉบับนิทานคำกลอน อังกุหร่าเป็นชายคนหนึ่งทีโดนโจรสลัดจับมา และเพราะอังกุหร่ามีความสามารถจึงได้เป็นลูกมือของโจรสลัด ส่วนในอภิมณีซาก็นี้อังกุหร่ากลายเป็นหนึ่งในตัวละครหลักของเรื่องทีนอกจากจะกล้าหาญและเชี่ยวชาญการต่อสู้แล้ว ยังเป็นเหมือนดังครูสอนวิชาการต่อสู้และสอนแง่คิดคุณธรรมต่างๆ ของสินสมุทรอีกด้วย

นอกจากการเปลี่ยนแปลงตัวละครหลักทั้ง 3 แล้ว ในอภิมณีซาก็ภาค 2 (2549) ยังมีตัวละครสร้างใหม่อีกราว 9 ตัว ซึ่งแต่ละตัวล้วนเกี่ยวโยงกันทั้งสิ้น อาทิ การันด์ บุโรหิตเมืองปึกกาทีไผ่หาอำนาจมากจนวางแผนหลอกใช้สามพี่น้องตระกูลคัลลิสโตให้ทำตามความต้องการของตน แต่สุดท้ายการันด์ก็ต้องพ่ายแพ้ให้แก่โรซานด์ ซึ่งเป็นพี่คนโตของตระกูลเนื่องจากโรซานด์รับรู้แผนการทั้งหมดของการันด์และต้องการจะหยุดเรื่องทีเกิดขึ้นทั้งหมด เป็นต้น

ในอภิมณีซาก็ภาค 3 (2554) ซึ่งเป็นภาคล่าสุดทีออกมาที ตัวละครหลักทีมีการเปลี่ยนแปลงคือ สุตสาคร โดยปรับให้สุตสาครเป็นเด็กโต อายุราว 9-10 ปี ค่อนข้างเงิบขริมและชอบใช้ความคิด มีบุคลิกคล้ายผู้ใหญ่ ทั้งยังกล้าหาญ และเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เห็นได้จากเหตุการณ์ทีสุตสาครเข้าไปช่วยม้านิลมังกรจากการรุมทำร้ายของมังกรตัวอื่น เป็นต้น ซึ่งในฉบับนิทานคำกลอนนั้นสุตสาครเป็นเด็กเรียบร้อย หน้าตาน่ารัก มีนิสัยกล้าหาญและมุนานะ อาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร จนกระทั่งอายุ 2 ปีก็ออกเดินทางตามหาพระอภิมณี สังกัดได้ว่าอายุของสุตสาครในฉบับนิทานคำกลอนกับอภิมณีซาก็ภาค 3 (2554) ต่างกันค่อนข้างมาก เนื่องจากในนิทานคำกลอน สนุทรภูต้องการสื่อแก่ผู้อ่านว่าสุตสาครซึ่งเป็นลูกพระอภิมณีนั้นมีความพิเศษอยู่ในตัว เพราะอายุเพียง 10 เดือนก็เหมือนกับเด็กอายุ 10 ปีทั้งยังมีของวิเศษติดตัวจึงสามารถออกเดินทางตามหาพ่อได้ทั้งทีอายุยังน้อยอยู่ แต่ในอภิมณีซาก็ภาค 3 (2554) ผู้เขียนกลับมองว่าสุตสาครในฉบับนิทานคำกลอนเด็กเกินไปจึงปรับเพิ่มอายุขึ้นอีกราว 8-9 ปี ซึ่งเด็กวัยนี้ป็นวัยทีช่วยเหลือตัวเองได้แล้ว ทั้งยังมีการฝึกวิชาการต่อสู้ตั้งแต่ยังเล็ก สุตสาครจึงสามารถออกไปผจญภัยในโลกภายนอกได้ด้วยตัวเอง

จากการวิเคราะห์การดัดแปลงตัวละครในการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องเห็นได้ชัดว่าการ์ตูนคอมมิคเรื่องอภิมณีซาก็ (2545) มีการดัดแปลงตัวละครทั้งหมดให้แตกต่างจากฉบับนิทานคำกลอนและ

การ์ตูนคอมมิคอีก 2 เรื่องอย่างเห็นได้ชัด อาจเป็นเพราะอภิมณีซาก้า (2545) เป็นการตีความใหม่ของผู้เขียนที่ต้องการสร้างให้ตัวละครแต่ละตัวมีอารมณ์ความรู้สึกและมีมิติของความเป็นมนุษย์ที่ชัดเจนขึ้น รวมไปถึงการสร้างภูมิหลังของตัวละครแต่ละตัวเพื่อให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวได้หลากหลายแง่มุม จนสังเกตเห็นว่าผู้เขียนพยายามให้เห็นว่าตัวละครทุกตัวมีมิติความเป็นมนุษย์มากขึ้น มีทั้งด้านที่ดีและไม่ดีอยู่ในตัวเอง ส่วนการ์ตูนประกอบการเรียนชุดวรรณคดีลำนำ การผจญภัยของสุทธาสคร พระอภิมณี (2551) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ แม้จะมีการดัดแปลงตัวละครแต่ก็เพียงเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกแก่ตัวละครหลักของเรื่องเท่านั้น และสุดท้ายการ์ตูนวรรณคดี ชุณหิทานไทย พระอภิมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ ไม่มีการดัดแปลงตัวละครใดๆ เลย

ข้อสังเกตอีกอย่างหนึ่งคือ สินสมุทร ในฉบับการ์ตูนคอมมิคมีบทบาทและโดดเด่นมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอภิมณีซาก้า (2545) เดิมตัวละครที่มักมีบทบาทเด่นรองลงมาจากพระอภิมณีคือ สุทธาสคร แต่ในอภิมณีซาก้า (2545) กลับเพิ่มบทบาทให้สินสมุทรกลายเป็นตัวเด่นอีกตัวหนึ่งด้วย เดิมในฉบับนิทานคำกลอนสินสมุทมีดวงตาแดงก่ำ มีเขี้ยว ผิวเขียว และผมหยิกหยอย ซึ่งเป็นรูปลักษณ์ของยักษ์ในสมัยก่อนที่ทั้งน่ากลัวและดูน่ารำคาญ แต่เพราะทักษะการต่อสู้ของสินสมุทกับความกล้าหาญเด็ดเดี่ยวสมเป็นนักรบ ในอภิมณีซาก้าจึงนำสินสมุทมาปรับเปลี่ยนบุคลิกใหม่ให้ดูโดดเด่นมากขึ้น โดยให้เป็นเด็กชายรูปร่างกำยำ หน้าตาค่อนข้างเจ้าเล่ห์ ไม่มีเขี้ยวโค้งออกมาจากปากเหมือนในฉบับนิทานคำกลอน แต่เป็นฟันเขี้ยวธรรมดา ทั้งยังมีผิวสีเนื้อเหมือนคนปกติ ซึ่งลักษณะการดัดแปลงเช่นนี้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ใหม่ของยักษ์ในปัจจุบันที่มีการลดทอนความน่ากลัวลง และเปลี่ยนบทบาทให้ยักษ์กลายเป็นพระเอกหรือตัวละครเอกของเรื่องมากขึ้น อาทิ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Shrek (2543) ของ DreamWorks Animation และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยักษ์ (2555) กำกับโดยประกาส ชลศรานนท์ เป็นต้น และด้วยความที่การ์ตูนคอมมิคเป็นสื่อที่เหมาะสมกับฉากแอ็คชั่น สินสมุทรจึงกลายเป็นตัวละครที่เหมาะสมสำหรับเรื่องแนวแอ็คชั่นมากจนผู้เขียนผูกโยงเรื่องราวภาคโจรสลัดขึ้นใหม่เพื่อให้สินสมุทรเป็นพระเอกโดยเฉพาะ



รูปที่ 139 โปสเตอร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Shrek (2543)
ของ DreamWorks Animation

(ที่มาภาพ: <http://isfareviews.blogspot.com/2011/09/shrek.html>)

การดัดแปลงสถานที่

จากการศึกษาการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องพบว่า ลักษณะและจำนวนของสถานที่ที่ปรากฏในเรื่องนั้นแตกต่างกันออกไป ในการ์ตูนวรรณคดี ชุณหิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ ไม่ปรากฏการดัดแปลงสถานที่เลย และการ์ตูนประกอบการเรียนชุดวรรณคดีลำนํ้า การผจญภัยของสุตสาคร พระอภัยมณี (2551) โดยอัมรินทร์ เดชณรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ ตัดสถานที่อื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาครทิ้งไป คงไว้เพียงสถานที่หลักของเรื่อง อาทิ เกาะแก้วพิสดาร เมืองผีดิบ และเมืองการเวกเท่านั้น ส่วนในการ์ตูนคอมมิคอภัยมณีซาก้า นั้นมีทั้งการเพิ่มและการปรับเปลี่ยนสถานที่ในเรื่อง โดยในอภัยมณีซาก้าภาคแรก (2545) เพิ่มปรากฏการกลางทะเลสำหรับทำประรำพิธีกำจัดซีบิลขึ้นมา และเปลี่ยนสถานที่ที่ผีเสื้อสมุทรใช้จองจำพระอภัยมณี จากถ้ำใต้ทะเลเป็นคุกสมุทร ซึ่งสันนิษฐานว่ามาจากการล่มสลายของเมืองปักก้า นอกจากนี้ยังปรับเปลี่ยนรายละเอียดของเกาะแก้วพิสดารจากเดิมที่เป็นเกาะธรรมดาอันอุดมสมบูรณ์ไปด้วยพืชพรรณธัญญาหาร เป็นเกาะที่เต็มไปด้วยผลึกเวทมนตร์ หากใช้พลังเวทย์บนเกาะแห่งนี้จะมีประสิทธิภาพรุนแรงมากขึ้น



รูปที่ 140 ภาพคุกสมุทร (เล่ม 1 หน้า 8)
ใน อภัยมณีซาก้า (2545) โดย สพจน์ อนุวัชกขร

ส่วนอภิมณีนิกายก้าภาค 2 (2549) มีการเพิ่มสถานที่ใหม่คือ เรือฮาดเดส ของเซอบิรุส คัลลิสโต เรือที่อยู่ในตัวของสัตว์ประหลาดตัวยักษ์อีกทีหนึ่ง เรือลำนี้ซอยแบ่งเป็นห้องเล็กๆ มากมายไว้สำหรับทดลองยาพิษและพัฒนาการคืนชีพของโรมุนด์ และสุดท้ายในอภิมณีนิกายก้าภาค 3 (2554) เปลี่ยนเมืองผีดิบในฉบับนิทานคำกลอนให้กลายเป็นดินแดนแห่งราตรีนิรันดรของเด็กหญิงอลิส ซึ่งเป็นการผสมผสานเรื่องราว อลิสในดินแดนมหัศจรรย์ (Alice in Wonderland) ของ ลูอิส แครอลล์ เข้ามาด้วย อาจเป็นไปได้ว่าผู้เขียนได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง Alice in Wonderland ที่ฉายเมื่อพ.ศ. 2553 กำกับโดย Tim Burton เนื่องจากลักษณะของเมืองและโทนของเรื่องในดินแดนแห่งราตรีนิรันดรค่อนข้างหม่นหมองและไม่สดใสเมื่อเทียบกับเหตุการณ์ช่วงต้นเรื่องบนเกาะแก้วพิสดาร



รูปที่ 141 ดินแดนแห่งราตรีนิรันดรของอลิส (เล่ม 4 หน้า 154-155) ในอภิมณีนิกายก้าภาค 3 (2554) The Tales of Two Brothers โดย สุพจน์ อนวัชชกร



รูปที่ 142 ภาพโปรโมตภาพยนตร์เรื่อง Alice in Wonderland (2553)
(ที่มาภาพ: <http://drnorth.wordpress.com/2010/03/23/build-your-own-review-alice-in-wonderland/>)



รูปที่ 143 เมืองปักกาหรือเมืองผิติดิบ (หน้า 92) ใน
การผจญภัยของสุตสาคร พระอภัยมณี (2551)
โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ

เนื่องจากธรรมชาติของการ์ตูนคอมมิคคือการถ่ายทอดการกระทำของตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านได้
อรรถรสในการอ่านมากที่สุด ฉากแอ็คชั่นหรือการผจญภัยต่อสู้ต่างๆ จึงมีการเพิ่มเข้ามาเพื่อเรียกสีสันท
และความตื่นเต้นให้แก่เนื้อเรื่อง อย่างไรก็ตามการ์ตูนคอมมิคเรื่องอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัช
กชกร ของสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ นั้นปรากฏฉากการต่อสู้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นระหว่าง
อภัยมณีกับซีบิล ไม้ร่ากับเหล่าปีศาจน้ำ สินสมุทรกับแม่ทัพฝั่งโจรสลัด หรือกระทั่งสุตสาครกับม้านิล
มังกร เป็นต้น ส่วนในการ์ตูนประกอบการเรียนชุดวรรณคดีลำนํ้า การผจญภัยของสุตสาคร พระอภัย
มณี (2551) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ นั้นเพิ่มฉากการต่อสู้ของสุตสาครกับม้านิลมังกร และสุตสาคร
กับเหล่าผิติดิบในเมืองปักกา แต่ในการ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์
ต้นอ้อ กลับไม่เน้นความสำคัญของฉากการต่อสู้เท่ากับการ์ตูนคอมมิค 2 เรื่องแรก แสดงให้เห็นว่าเมื่อ
มีการดัดแปลงเนื้อเรื่องให้แตกต่างจากฉบับนิทานคำกลอนแล้ว ผู้เขียนก็มีอิสระในการเพิ่มไฮไลท์แก่
เรื่องของตนเองภายใต้กรอบของสื่อต่างๆ ในเมื่อการ์ตูนคอมมิคเน้นภาพเคลื่อนไหวแบบฉับไว ฉะนั้น
ฉากที่เหมาะสมกับคุณสมบัติข้อนี้จึงเป็นฉากการต่อสู้ ส่งผลให้โทนเรื่องของพระอภัยมณีแปลกและ
แตกต่างออกไปอีกแบบหนึ่ง

ส่วนที่ 3 การดัดแปลงที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชัน

การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่เล่าเรื่องผ่านภาพวาดการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้และมีเสียงประกอบ ทำให้สารที่ถ่ายทอดไปยังผู้ชมรวดเร็วและครบถ้วน สามารถเร้าอารมณ์ของผู้ชมได้ดี นอกจากนี้ยังเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้หลากหลายกว่าสื่อประเภทวรรณกรรม และด้วยเอกลักษณ์ของการ์ตูนแอนิเมชันที่เล่าเรื่องราวผ่านภาพวาดแบบการ์ตูนจึงเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กมากกว่าภาพยนตร์ ผลจากการวิเคราะห์ห้องค้ประกอบและการดัดแปลงการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่อง สามารถนำเสนอได้ดังนี้

ลักษณะทั่วไปของการ์ตูนแอนิเมชัน

การ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องเล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาครเหมือนกันทั้งคู่ และต่างก็ดัดแปลงให้เนื้อหาแตกต่างออกไปจากฉบับนิทานคำกลอนเช่นกัน แต่สัดส่วนในการดัดแปลงของทั้งสองเรื่องนี้แตกต่างกัน โดยสุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง และคณะนั้นดัดแปลงเพียงรายละเอียดของเรื่องเล็กน้อย ส่วนสุตสาคร จีระกัจจ (2545) โดยแพนตาซีทาวน์ดัดแปลงเนื้อเรื่องของสุตสาครหลังจากออกเดินทางจากเกาะแก้วพิสดารค่อนข้างมาก ดังจะเห็นได้ต่อไปนี้

1. สุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง และคณะ



รูปที่ 144 โปสเตอร์ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุตสาคร (2522)

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุตสาครฉบับนี้สร้างสรรค์โดย ปยุต เงากระจ่าง เมื่อปีพ.ศ. 2522 เป็นการนำเรื่องพระอภัยมณีมาเล่าเฉพาะเรื่องราวของสุตสาคร โดยมีการสลับลำดับเรื่องราว และเพิ่มเนื้อหาบางช่วงเข้ามา ลายเส้นที่ปรากฏในเรื่องเป็นแบบไทยประยุกต์ คือรายละเอียดของภาพและการให้สีเป็นแบบฉบับการ์ตูนไทย วาดลายเส้นอ่อนช้อย สีสดใสสวย และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวค่อนข้างสูง ส่วนใหญ่การดำเนินเรื่องเน้นไปที่บทสนทนาของตัวละคร มีการดำเนินเรื่องด้วยบทกลอน ในช่วงที่หลวงตาสั่งสอนสุตสาครกับช่วงที่สุตสาครตัดสินใจออกเดินทางตามหาพระอภัยมณี และเป็น การบรรยายธรรมดาตอนที่สุตสาครอาศัยอยู่ในเมืองการเวก ทั้งยังใช้เพลงไทยบรรเลงประกอบการเล่าเรื่องเป็นระยะ



รูปที่ 145 สุดสาครต่อสู้กับม้านิลมังกร

นอกจากนี้ยังมีการอ่านบทกลอนจากฉบับนิทานคำกลอนเป็นทำนองเสนาะเพื่อเน้นย้ำอารมณ์ของเรื่อง รวมไปถึงอารมณ์ของตัวละคร ทั้งยังคงไว้ซึ่งเสน่ห์ของฉบับนิทานคำกลอนอีกด้วย โดยบทกลอนนั้นปรากฏทั้งหมด 2 ช่วง คือช่วงที่หลวงตามาช่วยสุดสาครยังกันแหว แล้วสั่งสอนเรื่องการไว้ใจมนุษย์ ซึ่งถือเป็นวรรคทองของเรื่องพระอภัยมณี กับคำกลอนอีกส่วนหนึ่งเป็นการกล่าวถึงสุดสาครที่เริ่มคิดถึงพระอภัยมณีจนตัดสินใจออกเดินทางจากเมืองการเวกตรงไปยังเมืองผลึก

ในส่วนของเรื่องย่อการ์ตูนแอนิเมชันสุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง และคณะนั้น เนื่องจากนิทานภาพเป็นการนำเรื่องราวจากการ์ตูนแอนิเมชันไปจัดทำ ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายเรื่องย่อไว้แล้วในช่วงต้น หมวดของนิทานภาพ เนื้อหาส่วนนี้จึงขอข้ามไปยังเรื่องย่อของสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแฟนตาซีทาวน์แทน

2. สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแฟนตาซีทาวน์



รูปที่ 146 ปกการ์ตูนแอนิเมชันสุดสาคร จ๊ะทิงจา

แอนิเมชันเรื่องสุดสาครเป็นแอนิเมชันแบบ 3 มิติ โดยเน้นเล่าเรื่องราวของสุดสาคร โดยเฉพาะ มีทั้งที่ยึดตามโครงเรื่องจากนิทานคำกลอนและที่แต่งเติมขึ้นมาใหม่ เป็นผลงานการสร้างสรรคของค่ายแอนิเมชันแฟนตาซีทาวน์เมื่อปีพ.ศ. 2545 โดยจุดเด่นของแอนิเมชันเรื่องนี้อยู่ที่การนำเสนอเนื้อเรื่องผ่านภาพเคลื่อนไหวกับบทสนทนา รวมทั้งมีเพลงประกอบคั่นเป็นระยะเพื่อช่วย

เสริมให้การเล่าเรื่องน่าตื่นเต้นและน่าสนใจขึ้น โดยเพลงประกอบนี้มีตั้งแต่เพลงไทยบรรเลงไปจนกระทั่งเพลงแต่งใหม่ที่มีเนื้อร้องประกอบ อาทิ ช่วงที่สุตสาครเกิด ยังเป็นเด็กทารกแหวกว่ายน้ำเล่นก็มีเพลงโยธินประกอบ เป็นต้น มีการเพิ่มจุดเด่นให้แก่ตัวละครหลักอย่างสุตสาครด้วยคำพูดติดปากว่า“จ้ามะจ๊ะทิงจา มะจ๊ะทิงจา มะจ๊ะทิงจา” ซึ่งสอดคล้องกับเพลงประกอบหลักของเรื่องพอดี

นอกจากนี้ยังมีการแทรกบทกลอน ซึ่งมีทั้งที่ทางค่ายแต่งเองกับบทกลอนที่นำมาจากฉบับนิทานคำกลอนแฝงไว้ในเรื่องเป็นระยะ เปรียบเหมือนการเล่าเพื่อบอกรายละเอียดของเนื้อเรื่องหรือความรู้สึกของตัวละครผ่านเสียงผู้บรรยายที่อ่านบทกลอนเป็นทำนองเสนาะอีกด้วย

ตัวอย่างบทกลอนที่ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าผู้จัดทำการ์ตูนแอนิเมชันแต่งบทกลอนขึ้นมาเอง โดยดัดแปลงจากฉบับนิทานคำกลอนของสุนทรภู่ ความว่า

แม่นใครรักรักมั่งซังซังตอบ	ให้รอบคอบคิดอ่านนะหลานหนา
รู้อะไรไม่รู้สุวิชา	รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี
เจ้าจงตามไปเอาไม้เท้าเถิด	จะประเสริฐสมรักเป็นศักดิ์ศรี
พอเสร็จคำสำแดงแจ้งคดี	รูปโยคีหายวับไปกับตา

กลอนบทนี้เป็นช่วงที่สุตสาครเรียกท่านตามาเพราะไม่รู้จะต่อสู้กับศัตรูอย่างไร ท่านตาจึงบินมาหาและแนะนำให้เรียกชื่อไม้เท้าว่า “เจ้าเถิด” แล้วจะใช้ได้เองตามที่ท่านตาเคยบอกแล้วเมื่อตอนช่วยสุตสาครขึ้นจากเหว

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏในนิทานภาพ

1. โครงเรื่อง

1.1. สุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง และคณะ

นางเงือกท้อแกว้ายมายังเกาะแก้วพิสดารและนึกถึงเรื่องเก่าที่เคยช่วยพระอภัยมณีไว้ จากนั้นนางก็คลอดสุตสาครออกมา พระฤๅษีกับเจ้าฮุกช่วยกันเลี้ยงและฝึกวิชาให้สุตสาครจนโตสุตสาครออกไปเล่นและได้ม้านิลมังกรมาพระฤๅษีจึงบอกให้สุตสาครออกตามหาพระอภัยมณี ระหว่างทางสุตสาครพบกับเหล่าผีดิบและซีเปลือย สุตสาครอาศัยอยู่ในเมืองการเวกพักหนึ่งก็ออกเดินทางต่อจนพบกับผีเสื้อยักษ์ เมื่อกำจัดผีเสื้อได้แล้วก็มุ่งหน้าไปยังเมืองผลึก

1.2. สุดสาคร จีระกิงจา (2545) โดยแพนตาซีทาวน์

แม่เงือกคลอดสุดสาครที่เกาะแก้วพิสดาร หลวงตาเลี้ยงดูและสอนวิชาให้จนเก่ง วันหนึ่งสุดสาครออกไปเล่นจนได้ม้านิลมังกรกลับมา หลวงตาเลยเสกให้ม้านิลมังกรพูดได้ คอยเป็นพี่เลี้ยงให้สุดสาคร จากนั้นก็บอกให้สุดสาครออกเดินทางตามหาพ่อ ระหว่างทางสุดสาครผจญกับเหล่าผีดิบและซีเปลือยจนได้พักอยู่เมืองการเวกพักหนึ่ง สุดสาครเดินทางถึงเมืองผลึกและช่วยสุวรรณมาลีทำศึกกับทัพต่างชาติจนได้รับชัยชนะและทำลายรูปนางละเวงได้ ต่อมาสุดสาครต่อสู้กับพ่อมดอนุชาศัตรูเก่าของหลวงตาและเอาชนะมาได้ ฝ่ายนางละเวงรู้ข่าวก็ไม่พอใจจึงส่งลูกน้องมาลักตัวพระอภัยมณีไป สุดสาครกับสินสมุทรจึงช่วยกันพาตัวพระอภัยมณีกลับเมืองผลึกได้สำเร็จ

2. ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง

2.1. สุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง

ตัวละครหลักที่มีบทบาทในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีทั้งหมด 4 ตัว คือสุดสาคร แม่เงือก พระฤๅษี และซีเปลือย โดยมีตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ 1 ตัว ได้แก่ เจ้าฮุก

สุดสาคร



รูปที่ 147 สุดสาคร

นางเงือก



รูปที่ 148 นางเงือก

พระฤๅษี



รูปที่ 149 พระฤๅษี หรือ หลวงตา

ชีเปลือย



รูปที่ 150 ชีเปลือย

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่



รูปที่ 151 เจ้าฮูก

เจ้าฮูก นกฮูกสีน้ำตาลตัวอวบ นิสัยร่าเริงและอยากรู้อยากเห็น พอสุดสาศครเกิดก็คอยเป็นพี่เลี้ยงดูแลและช่วยฝึกวิชาให้เสมอมา

2.2. สุตสาคร จีระทิงจา (2545) โดยแฟนตาซีทาวน์

แม้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้จะมีเรื่องราวเฉพาะของสุตสาคร แต่ในช่วงท้ายของเรื่องสุตสาครเดินทางไปถึงเมืองผลึกและได้พบพระอภัยมณีในที่สุด ฉะนั้นจำนวนของตัวละครหลักจึงเพิ่มมากขึ้น โดยมีมากถึง 13 ตัว ได้แก่ พระอภัยมณี สินสมุทร สุวรรณมาลี สุตสาคร นางละเวง นางเงือก ท่านตาซีเปลือย จินตัง เจ้าละมาน เสาวคนธ์กับหัสไชย และพี่มานิลมังกร และเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่อีก 4 ตัว คือปีศาจเท่งทิง พ่อมดอนุชา และฟิลิปกับฮิบฮอป



รูปที่ 152 พระอภัยมณี

พระอภัยมณี รูปร่างสูงโปร่ง เก๋ไก๋ผมจุกไว้บนศีรษะ มีนิสัยไม่ค่อยมั่นใจในตัวเองและมักโดนชักจูงได้ง่าย เป็นคนค่อนข้างใจเย็นและรักครอบครัว แต่เมื่อโดนมนต์สะกดก็กลายเป็นคนที่มีนิสัยโหดร้าย



รูปที่ 153 สินสมุทร

สินสมุทร ผิวกายสีเนื้อ มีเขี้ยวแหลม เก๋ไก๋ผมสีดำเป็นจุกไว้บนศีรษะ มีนิสัยใจร้อน มุทะลุ และพูดจาโผงผาง รักและเป็นห่วงสุตสาครมาก ไม่ว่าจะศึกไหนสินสมุทรรักก็คอยสู้เคียงข้างน้องชายเสมอ



รูปที่ 154 สุวรรณมาลี

สุวรรณมาลี รูปร่างผอมบาง ผมสีน้ำตาลยาวเกล้าครึ่งหนึ่งเป็นมวยไว้บนศีรษะ เป็นหญิงสาวที่เข้มแข็งและอดทน รักพระอภัยมณีมากขนาดยอมโดนทุบตีและด่าว่า



รูปที่ 155 สุดสาคร

สุดสาคร ผมดำเกล้าจุก รูปร่างค่อนข้างอ้วนท้วน สุดสาครเป็นเด็กกล้าหาญ ใฝ่ดี มีคุณธรรม และไม่เคียดริษยาต่อใครจึงมักโดนตัวร้ายหลอกซ้ำแล้วซ้ำเล่า แต่ท้ายที่สุดสุดสาครก็เรียนรู้ที่จะซ่อนแผนตัวร้ายบ้าง นอกจากนี้ยังมีจิตใจกล้าหาญ ไม่เกรงกลัวอันตรายใดๆ



รูปที่ 156 นางละเวง

นางละเวง¹¹ รูปร่างอรชรอ่อนแอ้น ผมสีน้ำตาลอมเทาปล่อยยาว ตาสีฟ้า พูดภาษาไทยด้วยสำเนียงปนฝรั่งเพื่อให้รู้ว่าเป็นต่างชาติ มีนิสัยไม่ยอมแพ้และต้องการครอบครองพระอภัยมณีไว้ที่ตัวคนเดียว แต่เมื่อได้ยินเพลงปี่ของพระอภัยมณีก็กลับใจเป็นคนดี



รูปที่ 157 แม่เงือกกับสุดสาครแรกเกิด

แม่เงือก ผมสีเขียวปล่อยสยาย ร่างกายท่อนล่างเป็นหางปลาสีชมพูอมส้ม รักสุดสาครมาก แม้สุดสาครจะต้องออกเดินทางไกลก็ยังเป็นห่วง ยอมแลกได้แม้แต่ชีวิตตัวเองเพื่อให้สุดสาครปลอดภัย



รูปที่ 158 ท่านตา

ท่านตา เดิมชื่อสมเดช มีนิสัยร่าเริงสนุกสนานอยู่ตลอดเวลา เคยเป็นเพื่อนรักของพ่อมดอนุชาเพราะเป็นศิษย์ร่วมสำนักกัน แต่ทั้งสองกลับขัดแย้งกันเนื่องจากท่านตาเป็นฝ่ายชนะในศึกชิงไม้เท้าวิเศษของอาจารย์ที่มีเพียงอันเดียว

¹¹ ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้กล่าวชื่อ “ละเวงวันฟ้า” เพียง “นางละเวง” เท่านั้น



รูปที่ 159 ซีเปลือย

ซีเปลือย เฒ่าหัวล้าน หนวดเคราและผมยาวรุงรัง และไม่ยอมนุ่งเสื้อผ้า



รูปที่ 160 จินตั้ง

จินตั้ง แม่ทัพชาวจีน นำทัพชาวจีนมาเพื่อบุกยึดเมืองผลึกไปเป็นของขวัญแก่นางละเวง มีนิสัยชั่วร้าย เจ้าแผนการ และทำได้ทุกอย่างเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของตน เป็นคนส่งปีศาจแห่งหิ้งให้ไปสิงรูปของนางละเวงและทำให้พระอภัยมณีหลงใหล ทั้งยังวางแผนชั่วร้ายต่างๆ เพื่อทำร้ายสุดสาครกับพรรคพวก เมื่อโดนฉลามกัดตายก็กลายเป็นผีดิบอยู่ใต้อำนาจของพ่อมดอนุชา แต่สุดท้ายก็พ่ายแพ้แก่สุดสาครอยู่ดี



รูปที่ 161 เจ้าละมาน

เจ้าละมาน เจ้าชายจากเมืองแขก หนึ่งในทัพที่ยกมารุกรานเมืองผลึก ร่วมมือกับเงินตั้งเพื่อกำจัดสุตสาคร เจ้าละมานเป็นคนค่อนข้างมั่นใจในตัวเอง และเจ้าความคิด พยายามจะจับสุตสาครกับพรรคพวกมาเป็นตัวประกันหลายครั้งแต่ก็ล้มเหลว สุดท้ายโดนฉลามกัดตายตามเงินตั้งไป ต่อมาพ่อมดอนุชาชุบชีวิตเจ้าละมานกับลูกน้องพื้่นกลายเป็นผีดิบเพื่อกลับมาแก้แค้นสุตสาครอีกครั้ง แต่ที่สุดท้ายโดนไฟของสุตสาครเผาตาย



รูปที่ 162 หัสไชย สุตสาคร และเสาวคนธ์

เสาวคนธ์กับหัสไชย ธิดากับโอรสของพระสุริโยไทย ทั้งสองมีนิสัยค่อนข้างเอาแต่ใจ เพราะไม่ชอบความลำบากและอยากอยู่กับสุตสาครตลอดเวลา สองพี่น้องมักโดนจับไปเป็นตัวประกันอยู่เสมอ เนื่องจากไม่สนใจการต่อสู้ แต่เพราะมีดวงตาพญาผีเสื้อเลยทำให้รอดพ้นจากอันตรายต่างๆ มาได้



รูปที่ 163 ม้านิลมังกร

ม้านิลมังกร หรือพื้่น เป็นลูกผสมระหว่างม้ากับมังกร สามารถเดินทางได้ทั้งบนบก ในน้ำ และในอากาศ หลวงตาเนรมิตให้พูดและเดินสองขาได้เพื่อไว้เป็นพี่เลี้ยงให้สุตสาคร มักอยู่เคียงข้างสุตสาครเสมอไม่ว่าสถานการณ์ไหน แม้จะขึ้นไปข้างแต่ก็คอยสั่งสอน ให้กำลังใจ และเตือนสติสุตสาครอยู่เสมอ

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่



รูปที่ 164 พ่อมดอนุชา

พ่อมดอนุชา อาศัยบนเทือกเขาหวักะโหลก มีจิตใจชั่วร้ายและมีเวทมนตร์มหาศาล เป็นศิษย์ร่วมสำนักเดียวกับท่านตา เดิมเคยเป็นเพื่อนรักกัน แต่กลับขัดแย้งกันเพราะไม้เท้าวิเศษของอาจารย์ที่มีอยู่เพียงอันเดียว เมื่อพ่อมดต่อสู้แพ้ท่านตา พ่อมดจึงชิงไม้เท้าวิเศษไป ทั้งสองเลยต่อสู้กันต่อ สุดท้ายท่านตาก็ได้ไม้เท้าวิเศษไป ทำให้พ่อมดอนุชาแค้นฝังใจมาก เมื่อปีศาจแห่งหิ้งมาขอความช่วยเหลือให้กำจัดสุดสาคร ตนจึงตอบรับด้วยความเต็มใจเพราะถือเป็นโอกาสดีที่จะได้แก้แค้นหลวงตาของสุดสาคร แต่แม้พ่อมดอนุชาจะมีฤทธิ์มากเท่าไรก็โดนสุดสาครกำจัดอยู่ดี



รูปที่ 165 ปีศาจแห่งหิ้ง




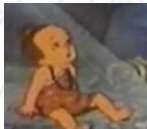

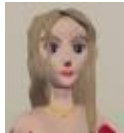








ปีศาจแห่งหิ้ง ปีศาจสาวที่สิงอยู่ในรูปวาดของนางละเวง ล่อหลอกและยั่วยวนพระอภัยมณีจนไหลหลง ยอมทำตามคำพูดนางทุกอย่าง กระทั่งทำร้ายสุวรรณมาลี หรือให้ข้าศึกเข้ามายึดเมืองอย่างง่ายดาย ปีศาจแห่งหิ้งมีฤทธิ์มาก สามารถปรุ้งยาและร้ายมนต์เพื่อสกัดทัพเมืองผลึกได้ ทั้งยังเป็นไส้ศึกให้ทัพต่างชาติเข้ามาประชิดเมืองผลึกได้ง่ายขึ้นด้วย เมื่อจินตังซึ่งเป็นเจ้านายตายก็ไปร่วมมือกับพ่อมดอนุชาเพื่อกำจัดสุดสาครต่อ แต่สุดท้ายก็โดนสุดสาครและพรรคพวกกำจัดเช่นกัน



รูปที่ 166 ภาพฟิลิปกับฮีบฮอป

ฟิลิป นักมายากล รับอาสาจากนางละเวงมากำจัดสุดสาคร มีลูกศิษย์คนสนิทชื่อฮีบฮอป ทั้งสองมีนิสัยเจ้าเล่ห์เพทุบาย ฟิลิปนั้นถนัดเวทย์เสกมนุษย์ทรายกับเวทย์กับดัก ส่วนฮีบฮอปถนัดเวทย์โจมตีหรือเรียกอาวุธออกมาใช้ แต่ถึงอย่างนั้นก็ยังไม่สามารถต่อกรกับสุดสาครและสินสมุทรได้จึงพยายามพานางละเวงและคณะหนี จนสุดท้ายหนีไม่พ้น เมื่อได้ฟังเพลงปี่ของพระอภัยมณีเข้าจึงกลับตัวเป็นคนดี

ตารางที่ 11 สรุปลักษณะตัวละครหลักของการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่อง

ตัวละคร/ชื่อเรื่อง	สุตสาคร (2522)	สุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545)
1. พระอภัยมณี	-	
2. สีนสมุทร	-	
3. สุวรรณมาลี	-	
4. สุตสาคร		
5. ละเวงวิณฑา	-	
6. นางเงือก		
7. พระฤๅษี		
8. ซีเปลือย		
9. จินตัง	-	
10. เจ้าละมาน	-	

ตารางที่ 11 สรุปลักษณะตัวละครหลักของการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่อง (ต่อ)

ตัวละคร/ชื่อเรื่อง	ชุดสาคร (2522)	ชุดสาคร จี๋ทิงจา (2545)
11. เสาวคนธ์กับหัสไชย	-	
12. ม้านิลมังกร	-	
15. ตัวละครสร้างใหม่ 15.1 เจ้าฮูก		-
15.2 พ่อมดอนุชา	-	
15.3 ปีกาจแห่งทิง	-	
15.4 ฟิลิปกับฮิบฮอป	-	

สรุปลักษณะตัวละครหลักในการ์ตูนแอนิเมชัน

ลักษณะของตัวละครหลักในการ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองเรื่องนี้ค่อนข้างแตกต่างกัน โดยในชุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่างมีตัวละครหลักที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องเพียง 4 ตัว คือชุดสาคร ท่านตา แม่เจ๊ก และซีเปลือย ส่วนตัวละครอย่างพระอภัยมณี ลินสมุท หรือผีเสื้อสมุทรนั้นเป็นเพียงตัวละครรองเพื่อประกอบเรื่องราวเท่านั้น ตัวละครหลักทั้ง 4 ตัวในเรื่องนี้มีลักษณะนิสัยและการนำเสนอคล้ายคลึงกับฉบับของนิทานคำกลอน แต่มีการเพิ่มเติมรายละเอียดหรือลักษณะให้โดดเด่นออกมามากขึ้น อย่างชุดสาครเป็นเด็กสดใสไร้เรง ชุกชน และกล้าหาญ แม้ท่านตาจะให้สอนวิชาอะไรให้ก็พร้อมเรียนรู้เสมอ ทั้งยังเป็นเด็กที่กตัญญูรู้คุณคน คุณธรรมข้อนี้เองที่ช่วยให้ชุดสาครรอดพ้นจากอันตรายทั้งปวง

ส่วนในการ์ตูนแอนิเมชันสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแฟนตาซีทาว์นนั้นมีการเพิ่มเรื่องราวหรือรายละเอียดของตัวละครหลักทั้งที่ตรงกับฉบับนิทานคำกลอนและที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อผูกให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่มีการดัดแปลงเพิ่มเติมมากพอสมควร โดยภูมิหลังของตัวละครแต่ละตัวล้วนเชื่อมโยงกับการกระทำในเรื่องแทบทั้งสิ้น จินตต้องการครองคู่กับนางละเวงจึงยกทัพมาเมืองผลึกและส่งปีศาจเท่งทิ้งมาสิงรูปนางเพื่อหลอกล่อพระอภัยมณีให้ยกเมืองให้ พ่อมดอนุชาเคยมีความแค้นกับท่านตาจึงต้องการจับตัวสุดสาครเพื่อให้ท่านตาออกมาหา เหล่านี้เป็นต้น เมื่อแต่ละตัวละครมีเรื่องราวเป็นของตัวเองชัดเจน ลักษณะนิสัยจึงเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย อย่างสุดสาครกลายเป็นเด็กช่างพูดช่างเจรจา กล้าหาญ รักความถูกต้อง และกตัญญู แม้ตอนแรกจะไม่ทันคนจนหลงกลเหล่าตัวร้ายไปบ้าง แต่ช่วงหลังของเรื่องสุดสาครก็สามารถพลิกวิกฤติเป็นโอกาสแล้วเอาชนะเหล่าตัวร้ายได้เสมอ ทั้งยังเป็นเหมือนผู้นำขบวนหรือนำทัพเพื่อไปทำศึกกับเมืองลังกาแล้วชิงตัวพระอภัยมณีกลับคืนมาอีกด้วย ตัวละครที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองเด่นชัดคือตัวละครหลักฝั่งต่างชาติ เช่น นางละเวง จินต และเจ้าละมาน ที่พูดภาษาไทยด้วยสำเนียงแปร่งๆ นางละเวงพูดไทยคำอังกฤษคำ ส่วนจินตก็พูดภาษาไทยสำเนียงจีน เป็นต้น

3. แก่นเรื่อง (Theme)

การ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองเรื่อง แม้จะนำเสนอเรื่องราวเฉพาะของสุดสาครเหมือนกัน แต่แก่นเรื่องกลับแตกต่างกัน โดยในสุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่างเน้นแก่นเรื่องที่ต้องเอาตัวรอดให้ได้ แม้จะมีวิชาติดตัวมากแค่ไหนก็ตาม หรือก็คือ “รู้สิ่งไรไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี” ส่วนแอนิเมชันเรื่องสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแฟนตาซีทาว์นนั้นเน้นแก่นของธรรมะชนะอธรรม หากสุดสาครเป็นคนดีและยึดมั่นในคุณธรรม วายร้ายต่างๆ ก็ยอมแพ้อภัยตัวเองในที่สุด

4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในการ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองเรื่องนี้เริ่มเหมือนกัน คือเริ่มตั้งแต่สุดสาครเกิดและเติบโต ไร่เรียนวิชาอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร แต่หลังจากที่สุดสาครออกเดินทางไปแล้วเนื้อเรื่องของทั้งคู่ก็เปลี่ยนแปลงไป โดยสุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่างจบลงที่สุดสาครออกเดินทางตรงไปยังเมืองผลึก ส่วนสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแฟนตาซีทาว์นจบลงตรงที่สุดสาครช่วยพระอภัยมณีรบจนได้รับชัยชนะเหนือเมืองลังกา และพาพระอภัยมณีกลับเมืองผลึก

สถานที่หลักกับฉากที่เกิดขึ้นในนั้นคือ เกาะแก้วพิสดารเพราะเป็นสถานที่เกิดและเติบโตของสุดสาคร สถานที่ต่อมคือเมืองฝิบที่สุดสาครหลงหรือโดนหลอกล่อเข้าไปจนพระฤๅษีต้องมาช่วยไว้ เมืองถัดไปคือเมืองการเวกที่สุดสาครมาตามหาซีเปลือยและพักอาศัยอยู่ในเมืองก่อนจะออกเดินทางต่อจนถึงเกาะกาวินซึ่งเป็นเกาะผีเสื้อยักษ์กินคน โดยสุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง

ปรับเปลี่ยนให้เกาเขนี้กลายเป็นเกาเขของผีเสื้อค่างขาว ส่วนสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแพนตาซี ทาว์น เปลี่ยนให้ผีเสื้อกินคนเหล่านั้นมีขนาดเท่าผีเสื้อปกติ

นอกจากนี้สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแพนตาซีทาว์นยังกล่าวถึงสถานที่อื่นอีก คือเมืองผลึกกับเมืองลังกาที่ทำสงครามกันอย่างดุเดือด โดยเมืองผลึกนั้นเป็นสมรภูมิมิรบครั้งสำคัญของเรื่อง เพราะมีทัพจากต่างเมืองมากกว่า 9 ทัพยกมา สุดสาครกับน้องทั้งสอง รวมไปถึงศรีสุวรรณกับสินสมุทรจึงต้องช่วยกันรบบป้องกันเมืองผลึกแทนพระอภัยมณีที่หลงรูปนางละเวงจนสิ้นสติไป ส่วนเมืองลังกา ซึ่งปรากฏช่วงท้ายของเรื่อง หลังจากเหล่าทหารที่นางละเวงส่งไปพ่ายแพ้จนหมด พวกนางก็ถอยทัพมายังเมืองลังกา ฉากที่เกิดขึ้นยังเมืองแห่งนี้มีตั้งแต่การต่อสู้ปะทะกัน การแย่งชิง ไปจนถึงฉากจบของเรื่องที่ต่างฝ่ายต่างแยกย้ายจากกันด้วยดี สถานที่สุดท้ายเป็นสถานที่สร้างใหม่ คือเกาเขหัวกะโหลกที่พอมดอนุชาใช้เป็นฐานทัพในการต่อสู้ บนเกาเขแห่งนี้มีทั้งฉากต่อสู้ระหว่างพวกของสุดสาครกับพวกของพอมดอนุชา ทั้งยังเป็นจุดจบของจินตังและเจ้าละมานที่กลายเป็นผีดิบไปแล้วกลับมาแก้แค้นสุดสาคร รวมไปถึงจุดจบของพอมดอนุชาด้วย

5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry)

เครื่องแต่งกายที่สะท้อนผ่านการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องนี้ล้วนเป็นแบบไทยประยุกต์ และผสมผสานจินตนาการของผู้สร้างเข้ามา โดยตัวละครหลักอย่างสุดสาครนั้นเน้นไปที่นุ่งหม่มหนึ่งเสื่อ เนื่องจากเป็นมุมนี้อยู่ ส่วนตัวละครอื่นในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแพนตาซีทาว์นซึ่งมีจำนวนตัวละครเยอะกว่าออกแบบเสื้อผ้าให้มีสีสันฉูดฉาดสดใสเพื่อให้ผู้ชมจดจำตัวละครเหล่านั้นได้ โดยให้ฝ่ายกษัตริย์ครองเครื่องประดับหรือเครื่องทรงอย่างสร้อย สังกวาล หรือกรอบหน้าไว้ อย่างเดิม แต่ลดรายละเอียดของเสื้อผ้าลง ด้านตัวละครฝ่ายต่างชาติก็ออกแบบชุดให้แตกต่างกันออกไปตามสัญชาติ เช่น เช่น ผิงจินตังก็แต่งกายคล้ายคนจีนโดยใส่เสื้อคอจีนตัวยาวกับกางเกงขาเกี้ยว ผิงเจ้าละมานแต่งกายคล้ายแขกอินเดียโดยสวมเสื้อแขนยาวกับกางเกงขาพองสีขาวกับสวมผ้าโพกหัว ส่วนนางละเวงวัลลานั้นสวมชุดกระโปรงสีแดงตัวยาวคล้ายชุดสมัยใหม่ เป็นต้น

ส่วนพาหนะที่ปรากฏในเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องนั้นส่วนใหญ่เป็นเรือสำเภาที่ไว้เดินทางข้ามทะเล เนื่องจากแต่ละอาณาจักรอยู่ไกลกัน พาหนะอีกประเภทคือสัตว์พาหนะอย่างม้านิลมังกรของสุดสาครที่มีเขี้ยวเป็นเพชร เกล็ดเป็นนิล และลิ้นเป็นปาน แต่เนื่องจากสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแพนตาซีทาว์นมีการปรับเพิ่มบทบาทของม้านิลมังกรให้กลายเป็นตัวละครหนึ่งของเรื่อง ลักษณะและหน้าตาของม้านิลมังกรจึงมีการนำเสนอไว้ในหัวข้อ “ตัวละคร” ที่ผู้วิจัยกล่าวไปแล้วข้างต้น



รูปที่ 167 ม้านิลมังกร ในสุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง

สุดท้ายอาวุธที่ใช้ในเรื่อง เนื่องจากสุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง ไม่มีฉากหรือเหตุการณ์การทำสงครามกัน อาวุธที่ใช้จึงมีเพียงไม้เท้าวิเศษของสุตสาครเท่านั้น ขณะที่สุตสาคร จะทิ้งจา (2545) โดยแฟนตาซีทาวนมีฉากการต่อสู้กันระหว่างทัพเมืองผลึกกับทัพเมืองลังกา อาวุธที่ปรากฏในเรื่องจึงรวมถึงอาวุธสงครามต่างๆ ตั้งแต่ดาบ หอก ธนู ไปจนกระทั่งกระบอง แต่อาวุธเด่นในเรื่องคือ เจ้าเกิด หรือไม้เท้าวิเศษของสุตสาครที่สามารถเข้าใจภาษามนุษย์ได้ นอกจากนี้ยังมีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับไม้เท้าของท่านตา ว่าเดิมเป็นของอาจารย์ของท่านตาอีกทอดหนึ่ง แต่อาจารย์ต้องการมอบให้ผู้ที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งขณะนั้นมีท่านตากับพ่อมดอนุชา ไม้เท้าอันนี้ทรงอิทธิฤทธิ์มาก ใครได้ครอบครองถือว่าได้ครอบมหาเวทย์ไว้กับตัว แต่สุดท้ายธรรมะก็ชนะอธรรม ท่านตาได้ครอบครองไม้เท้าวิเศษอันนั้น และไม้เท้าก็ยอมรับในตัวท่านตาเช่นกัน ส่งผลให้พ่อมดอนุชาแค้นท่านตาเป็นอันมาก

6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

แอนิเมชันทั้งสองเรื่องมีปมความขัดแย้งที่ทั้งเหมือนและแตกต่างกัน ปมที่ปรากฏตรงกันคือ ความขัดแย้งในจิตใจของสุตสาครที่ต้องการเจอหน้าพ่อ แต่ก็ไม่ยอมทิ้งแม่ไว้บนเกาะ สุดท้ายสุตสาครก็ต้องออกเดินทางแม้จะไม่เต็มใจก็ตาม ส่วนในการ์ตูนแอนิเมชันสุตสาคร จะทิ้งจา (2545) โดยแฟนตาซีทาวนนั่น แม่จะเล่าเรื่องของสุตสาครเป็นหลักแต่ก็มีการแต่งเพิ่มเติมเนื้อหาจนทำให้มีปมขัดแย้งมากกว่าหนึ่งปม โดยความขัดแย้งทั้งหมดล้วนเกี่ยวพันกับสุตสาครทั้งสิ้น ปมหนึ่งเป็นความขัดแย้งระหว่างสุตสาครกับจินตังและเจ้าละมาน อีกปมหนึ่งเป็นความขัดแย้งของท่านตากับพ่อมดอนุชาโดยมีสุตสาครเป็นสื่อกลางพาทั้งสองมาพบกัน

พัฒนาการการเล่าเรื่อง

ในการ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองเรื่องนี้ เริ่มเรื่องที่เกิดของสุตสาครเหมือนกัน แต่ช่วงไคลแมกซ์กับตอนจบของเรื่องแตกต่างกัน โดยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุตสาคร (2522) นั้นมีไคลแมกซ์ที่การผจญภัยในเมืองผิบบกับการพบซีเปลือย ส่วนตอนจบของเรื่องเป็นการออกเดินทางตรงไปยังเมืองผลึกของสุตสาครกับน้องทั้งสอง แต่ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุตสาคร จะทิ้งจา (2545) โดยแฟนตาซีทาวนที่มีการแต่งเนื้อเรื่องช่วงหลังใหม่นั้น เมืองผิบบกับซีเปลือยเป็นเพียงเนื้อเรื่องรอง ส่วนจุดไคลแมกซ์นั้น

อยู่ที่การต่อสู้กันระหว่างสุตสาครกับท่านตา และพ่อมดอนุชา ณ เกาะหวัะโกลก และจบเรื่องที่สุตสาครชิงตัวพระอภัยมณีคืนมาจากเมืองลังกาได้สำเร็จ

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่องนิทานคำกลอน พระอภัยมณีของสุนทรภู่ในสี่กัณฑ์ตอนแอนิเมชันทั้งหมด 2 เรื่องข้างต้น ผู้วิจัยพบการดัดแปลงที่ปรากฏเด่นชัดที่สุดใน 4 ประเด็นดังต่อไปนี้

การดัดแปลงเนื้อหา

แม้การ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องจะเน้นเล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาครเป็นหลักและตัดเหตุการณ์ช่วงต้นเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับสุตสาครออกเหมือนกัน แต่การดัดแปลงเนื้อหาส่วนอื่นของการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง เพิ่มเนื้อหาช่วงต้นที่เจ้าฮุกบินมาเจอเงือกท่องแก่นอนเจ็บท้องคลอด นางคร่ำครวญถึงพระอภัยมณีจนสลบไป เจ้าฮุกสงสารเลยรีบไปตามหลวงตามาดูอาการ ซึ่งเป็นช่วงที่เพิ่มเข้ามาเพื่อให้เห็นความสำคัญของเจ้าฮุกมากขึ้น โดยเจ้าฮุกนี้เป็นเหมือนตัวละครเสริม คอยช่วยและสนับสนุนสุตสาครตลอดระยะเวลาที่อยู่บนเกาะ และด้วยความที่เจ้าฮุกเป็นตัวละครสัตว์ในเรื่องที่ฉลาดและมีการแสดงออกคล้ายมนุษย์ จึงทำให้เนื้อเรื่องมีความเป็นแฟนตาซี เหมาะสำหรับเด็กมากยิ่งขึ้น

อีกเหตุการณ์หนึ่งที่เพิ่มเข้ามาคือหลวงตาฝึกวิชาให้กับสุตสาคร ตั้งแต่ฝึกความกล้าหาญกับเสือ และฝึกพลังกำลังกับพีชัง เพื่อให้เห็นว่าแม้สุตสาครจะเป็นเด็กที่มีความสามารถแต่ก็ต้องมีการเรียนรู้ฝึกวิชาเพื่อให้เก่งยิ่งขึ้นไปอีกจนพร้อมจะออกเดินทางไปตามหาพระอภัยมณี



รูปที่ 168 เจ้าฮุกพาหลวงตามาดูอาการแม่เงือก ในสุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง



รูปที่ 169 สุดสาครประลองฝีมือกับพีซ่าง ใน
สุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง

ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์ มีการเพิ่มฉากเข้ามาค่อนข้างมาก โดยเริ่มจากต้นเรื่องที่แม่เงือกเจ็บท้องคลอดและมีเทวดา 4 ทิศมาคอยดูแล ขณะเดียวกันลูกน้องของผีเสื้อสมุทรก็ตามหาแม่เงือกจนเจอ แต่หลวงตาร่ายมนต์กำจัดไปได้หมด เทวดา 4 ทิศจึงช่วยกันทำคลอดให้แม่เงือกต่อ แล้วยังเพิ่มเหตุการณ์ที่ สุดสาครอาศัยอยู่บนเกาะแก้ว พิศดารกับแม่เงือก และฝึกวิชากับหลวงตาจนเก่งกาจอีกด้วย

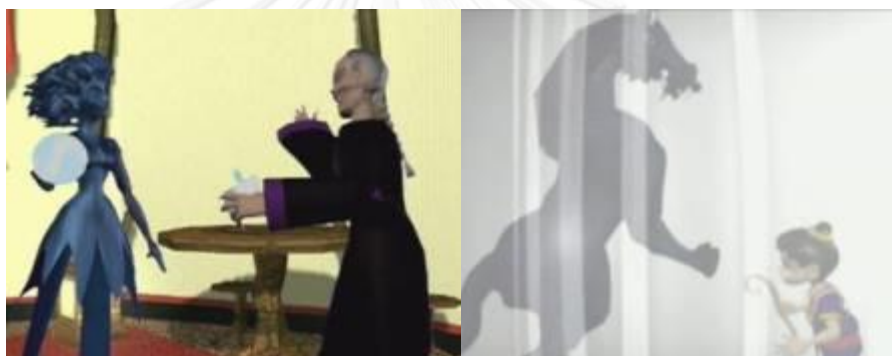


รูปที่ 170 เทวดาสี่ทิศลงมาช่วยแม่เงือกคลอดสุดสาคร ใน
สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์



รูปที่ 171 สุดสาครเล่นกับพีปลาแท็กซี่ ใน
สุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์

นอกจากนี้ยังเพิ่มเหตุการณ์การต่อสู้และชิงไหวชิงพริบกันระหว่างสุตสาครกับเหล่าตัวร้าย อย่างปีศาจแห่งทิง จินตัง เจ้าละมาน และพอมดอนุชา โดยเหล่าตัวร้ายวางแผนใช้อุบายต่างๆ หลอกล่อให้สุตสาครมาติดกับเพื่อจะกำจัดทิ้งเสีย อาทิ หลอกจับตัวมานิลมังกรกับสุตสาครมาใส่ลูกแก้ว เสกฝนกรดใส่เรือของสุตสาครกับสินสมุทรและศรีสุวรรณ หรือกระทั่งเสกหิมะให้ไปปกคลุมเมืองผลึกไว้จนประชาชนได้รับความเดือดร้อนเพื่อกดดันให้สุตสาครออกมาหา เป็นต้น แต่สุดท้ายอุบายทุกครั้งของเหล่าตัวร้ายก็ต้องล้มเหลวเนื่องจากสุตสาครใช้ไหวพริบแก้ปัญหาต่างๆ ได้ทุกครั้ง เหตุการณ์ต่อมาเป็นการเพิ่มฉากที่สุตสาครไปต่อสู้กับพอมดอนุชาและปีศาจแห่งทิง ณ เกาะหวัชโหลก ซึ่งพอมดอนุชานั้นเป็นคู่อริเก่าของท่านตา เหตุที่ร่วมมือกับปีศาจแห่งทิงเพราะอยากกำจัดหลวงตาจึงใช้สุตสาครเป็นเหยื่อล่อ ถึงแม้พอมดอนุชาจะมีอำนาจมากแค่ไหน สุตสาครกับท่านตาก็สามารถเอาชนะมาได้อยู่ดี



รูปที่ 172 จินตังกับปีศาจแห่งทิงจับสุตสาครกับพี่มานิลมังกรใส่ลูกแก้ว ในสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์



รูปที่ 173 สินสมุทรกับสุตสาครโดนฝนกรดของปีศาจแห่งทิง ในสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์



**รูปที่ 174 ปี่ศาจแห่งหึ่งเสกหิมะปกคลุมเมืองผลึก ใน
สุดสาคร จีระติงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์**

อีกเหตุการณ์หนึ่ง que เพิ่มเข้ามาซึ่งถือเป็นตอนจบของเรื่อง คือ เหตุการณ์ที่นางละเวงให้ นักมายากลฟิลิปสะกดจิตพระอภัยมณีและลักพาตัวมายังเมืองลังกา เมื่อสุดสาครกับสินสมุทรรู้เข้าก็รีบตามไปช่วย เมื่อพบตัวพระอภัยมณีกับนางละเวงที่ซ่อนตัวอยู่ สุดสาครก็พาทั้งหมดออกมาข้างนอก พระอภัยมณีที่ตกอยู่ในมนต์สะกดนั้น พอเห็นปีของตัวเองก็เป่าเพลงปี่ออกมา ทำให้นางละเวงและลูกน้องกลับใจกลายเป็นคนดี และยอมให้พระอภัยมณีเดินทางกลับเมืองผลึกแต่โดยดี

ส่วนเนื้อหาที่มีการปรับเปลี่ยนนั้นมีหลักๆ ทั้งหมด 2 เหตุการณ์ด้วยกัน คือ ช่วงที่ สุดสาครเดินทางไปยังเมืองฝึบแล้วเหล่าผีให้การต้อนรับเป็นอย่างดีจึงวางใจแต่พื้มนานิมังกรกลับระแวงและเตือนสุดสาคร กระนั้นสุดสาครก็ไม่ยอมฟังและตามเหล่าผีเข้าไปพักในเมือง ตกตึกฝึบจึงกลายเป็นปีศาจค้ำคาวลอบเข้ามาทำร้าย สุดสาครจึงร้องเรียกท่านตา ท่านตาก็ปรากฏตัวขึ้นแล้วพาสุดสาครออกจากเกาะ จากนั้นร้ายเวทย์ลูกบอลแสงทำให้ทั้งเกาะจมหายไปในทะเล ซึ่งฉบับนิทานค้ำกลอนนั้นสุดสาครเดินทางจนเหนื่อย เห็นเมืองสว่างไสวด้านหน้าเลยหมายจะเข้าไปพัก ชาวเมืองก็ต้อนรับขับสู้เป็นอย่างดี แต่เมื่อประตูเมืองปิดชาวเมืองก็กลายเป็นผีปีศาจเข้ามาทำร้ายสุดสาคร สุดสาครต้องต่อสู้อยู่เจ็ดวันเจ็ดคืนจึงร้องให้พระฤๅษีมาช่วย พระฤๅษีรีบขี่เมฆมาหาและพาสุดสาครออกจากเมืองไป

เหตุการณ์เด่นที่การ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องคงไว้เหมือนกับฉบับนิทานค้ำกลอนคือ เหตุการณ์ที่ สุดสาครโดนซีเปลือยลอกผลึกตกหน้าผาแล้วพระฤๅษีหรือหลวงตาไปช่วยขึ้นมาได้ โดยเหตุการณ์นี้มีคำสอนของพระฤๅษีหรือหลวงตาเรื่องการไว้ใจคนอื่นซึ่งถือเป็นแก่นเรื่องหลักของสุดสาครรวมอยู่ด้วย ฉะนั้นไม่ว่าเรื่องของสุดสาครจะดัดแปลงไปอยู่ในสื่อไหนก็จะปรากฏบทกลอนนี้ด้วยเสมอจนกลายเป็นสัญลักษณ์ของสุดสาครไป แต่รูปแบบของบทกลอนจะแตกต่างกันออกไปตามสื่อ โดยในการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องนี้นำเสนอบทกลอนด้วยการอ่านเป็นทำนองเสนาะประกอบกับภาพเคลื่อนไหว ซึ่งบทกลอนดังกล่าวมีดังนี้

บัดเดี๋ยวดังห่างแห่งวังเวงแว่ว	สะดุ้งแล้วเหลียวแลชะงัดหา
เห็นโยคีขี้รุ่งฟุ้งออกมา	ประคองพาขึ้นไปจนบนบรรพต
แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์	มันแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด
ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด	ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน
มนุษย์นี้ที่รักอยู่สองสถาน	บิดามารดารักมักเป็นผล
ที่พึงหนึ่งพึงได้แต่กายตน	เกิดเป็นคนคิดเห็นจึงเจรจา
แม้ใครรักรักมั่งชังชังตอบ	ให้รอบคอบคิดอ่านะหลานหนา
รู้สิ่งไรไม่รู้สู้วิชา	รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี
จงติดตามไปเอาไม่ทำเถิด	จะประเสริฐสมรักเป็นศักดิ์ศรี
พอเสร็จคำสั่งแแดงแจ้งคดี	รูปโยคีหายวับไปกับตา

(พระสุนทรโวหาร(ภู่), 2555: 514)

เหตุการณ์สุดท้าย เมื่อพระอภัยมณีได้รูปนางละเวงมาจากเจ้าละมาน พระอภัยมณีก็หลงรูปละเวงเพียงอย่างเดียว และละเวงในรูปก็พูดคุยโต้ตอบกับพระอภัยมณีได้ด้วย พระอภัยมณีจึงยิ่งหลงรักหนักขึ้นไปอีก แม้สุวรรณมาลีกับแม่ของนางจะพยายามกำจัดรูปผีสิ่งนี้ที่ครั้งก็ไม่เป็นผล พระอภัยมณีก็ยังดูดาและทำร้ายสุวรรณมาลิตั้งเดิม ทั้งยังไม่สนใจสงครามที่เข้ามาประชิดเมืองผลึกอีกด้วย ซึ่งในฉบับนิทานคำกลอนนั้นพระอภัยมณีหลงเพียงรูปนาง เอาแต่กอดจูบแผ่นกระดาดทั้งวันทั้งคืน ก่นดาและทำร้ายนางสุวรรณมาลิจนนางท้อใจ

ด้วยความที่การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่เล่าเรื่องผ่านภาพเคลื่อนไหวกับเสียงประกอบ ฉะนั้นลูกเล่นในการนำเสนอย่อมมีมากกว่าสื่อประเภทอื่น กลุ่มผู้ชมสามารถซึมซับเรื่องราว บทสนทนา รวมไปถึงเสียงประกอบเร้าอารมณ์ได้ในเวลาเดียวกัน เนื้อหาที่เพิ่มเติมเข้ามาจึงเป็นเรื่องราวการผจญภัยและฉากแอ็คชั่นเพื่อสร้างสีสันแก่เรื่องเสียเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ยังไม่มากเท่ากับการ์ตูนคอมมิคเนื่องจากกลุ่มผู้อ่านการ์ตูนคอมมิคโตกว่า นอกจากนี้การ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองเรื่องยังมุ่งเน้นสอนคุณธรรมควบคู่ไปกับความบันเทิงตลอดทั้งเรื่อง โดยในชุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่างมุ่งสอนเรื่องความกตัญญู ความกล้าหาญ และการรู้จักเอาตัวรอด ในขณะที่ชุดสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซี ทาวน์มุ่งสอนเรื่องคุณธรรมทั่วไป อาทิเช่นในบทที่พี่มานิลมั่งกรสอนชุดสาครก่อนเข้าเมืองผีดิบกับตอนพบซีเปลือยว่าอย่าไว้ใจใครง่ายๆ ควรตรวจสอบให้ดีเสียก่อน หรือคำสอนของแม่เงือกที่ว่าทำให้

อภัยผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญ แม้แต่ตัวร้ายอย่างปีศาจแห่งหิ้งเอง เมื่อทำสิ่งไม่ดียังหันมาบอกผู้ชมว่าห้ามเลียนแบบ เหล่านี้เป็นต้น

การตัดแปลงตัวละคร

เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง มีการตัดแปลงเนื้อหา น้อยกว่าการ์ตูนนิเมชันสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์ ฉะนั้นตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง จึงไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงจากเดิมมากนัก เพียงตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาครออกคงเหลือไว้เพียงตัวละครอย่างแม่เงือก พระฤๅษี และซีเปลือยไว้เท่านั้น แล้วเพิ่มตัวละครใหม่เข้ามา คือเจ้าฮุก พี่เลี้ยงของสุตสาครที่คอยดูแลและช่วยพระฤๅษีฝึกวิชาให้สุตสาครตลอดช่วงที่อยู่บนเกาะแก้วพิสดาร

ส่วนการ์ตูนนิเมชันสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์ มีการเพิ่มเนื้อหาหลังจากที่สุตสาครเดินทางถึงเมืองผลึก ฉะนั้นจำนวนตัวละครจึงมีมากกว่าการ์ตูนแอนิเมชันฉบับแรก ตัวละครกลุ่มแรกที่เพิ่มเข้ามาคือตัวสนับสนุนสุตสาคร อาทิ พี่ปู่เสฉวน พี่ปลาแท็กซี ลุงวาฬ เจ้าฉลาม เป็นต้น เนื่องจากสุตสาครเป็นลูกของแม่เงือก ฉะนั้นเหล่าสัตว์น้ำจึงถือว่าสุตสาครคือครอบครัวของพวกเขา เมื่อสุตสาครกับสินสมุทรได้รับความเดือดร้อนเหล่าสัตว์น้ำจะรีบมาช่วยทันที กับตัวละครอีกกลุ่มหนึ่งคือตัวร้าย ได้แก่ ปีศาจแห่งหิ้ง ลูกน้องของจินตัง เป็นผีพรายตัวสีฟ้า มีฤทธิ์เดชเก่งกล้า สามารถแปลงร่างเป็นนางละเวงไปสถิตอยู่ในรูปและปั้นหัวพระอภัยมณีได้ กับอีกตัวละครหนึ่งคือพอมดอนุชาที่เคยเป็นศิษย์ร่วมสำนักกับหลวงตา แต่เกิดผิดใจกันเลยกลายเป็นศัตรูคู่แค้นกัน พอมดอนุชาสามารถใช้เวทมนตร์เรียกคนตายให้ฟื้นกลายเป็นผีดิบได้ ในตอนท้ายของเรื่องสุตสาครเลยต้องพบกับศัตรูเก่าที่ตายไปแล้วอีกครั้ง และตัวสุดท้ายคือนักมายากลฟิลิปกับฮิปฮอบผู้ช่วยของเขาที่อาสาลักพาตัวพระอภัยมณีมาจากเมืองผลึก แต่สุดท้ายก็กลับใจเป็นคนดีได้เมื่อได้ยินเพลงปี่ของพระอภัยมณี

นอกจากการเพิ่มตัวละครแล้วยังมีการปรับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครต่างๆ เริ่มจากการเพิ่มบทบาทให้ตัวประกอบบางตัวกลายเป็นตัวละครหลัก นั่นคือจินตังกับเจ้าละมาน เดิมฉบับนิทานคำกลอนนั้นทั้งสองตัวละครเป็นเพียงแม่ทัพชาวต่างชาติที่มารุกรานเมืองผลึกเท่านั้น เจ้าละมานเป็นเจ้าชายที่หลงรูปนางละเวงวิณพาหุพักหัวป่า เมื่อโดนพระอภัยมณียึดรูปไปจึงตรอมใจตายกลายเป็นผีสิงอยู่ในกระดาศ แต่ในสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์ให้เจ้าละมานเป็นเจ้าชายจากเมืองแขกที่ร่วมมือกับจินตัง หวังจะจับตัวสุตสาครไปให้นางละเวง ฝ่ายจินตังก็กลายเป็นตัวร้ายหลักของเรื่องที่ส่งปีศาจแห่งหิ้งไปสิงรูปนางละเวงแล้วย้วยวนจนพระอภัยมณีหลงใหลไม่ได้สติ ทั้งยังวางแผนการชั่วร้ายต่างๆ นานาเพื่อล่อให้สุตสาครมาติดกับ จินตังในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้นอกจากจะฉลาดแกมโกงแล้วยังสามารถใช้เวทมนตร์ได้หลากหลายรูปแบบ อาทิใช้เวทย์เสกมังกรไฟไปทำร้ายสุตสาคร หรือเสกฝนกรดใส่เรือของสุตสาคร เป็นต้น ทั้งนี้การเพิ่มบทของตัวละครทั้ง 2 แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างต้องการเพิ่มบททดสอบความเก่งและความฉลาดของสุตสาคร และตอกย้ำว่าถึงแม้จะมี

อุปสรรคใดๆ มาขัดขวางไม่ให้สุดสาครพบพ่อ แต่ด้วยความฉลาดและความมีไหวพริบของสุดสาครจึงกำจัดเหล่าศัตรูให้พ้นทางได้

ส่วนตัวละครที่มีการปรับลดบทบาทคือพระอภัยมณี ซึ่งถือเป็นตัวละครหลักของฉบับนิทานคำกลอนแต่กลับเป็นตัวประกอบของเรื่องนี้ เนื่องจากกว่าครึ่งเรื่องพระอภัยมณีตกอยู่ในมนต์สะกดของปีศาจแห่งท้องฟ้าจึงไม่สามารถทำอะไรได้ และในตอนท้ายพระอภัยมณียังโดนลักตัวไปเมืองลังกาอีก ผู้วิจัยคิดว่าผู้สร้างต้องการเพิ่มบทบาทให้สุดสาครโดดเด่นขึ้นโดยลดอำนาจจากพระอภัยมณีลงแล้วเอาไปสร้างหรือเสริมความแข็งแกร่งและอำนาจให้สุดสาครจนกลายเป็นตัวละครเอกของเรื่องได้ในที่สุด อีกสองตัวละครที่ปรับลดบทบาทลงมาคือสุวรรณมาลิกับนางละเวง สุวรรณมาลีเดิมในฉบับนิทานคำกลอนมีบทบาทค่อนข้างเด่นเนื่องจากพระอภัยมณีใช้เวลาองง้ออยู่นานกว่าจะได้ลงเอยกัน และเมื่อครองรักกันพักหนึ่งก็ต้องผจญกับสงครามใหญ่ ทั้งนางยังต้องยกทัพไปยังเมืองลังกาเพื่อชิงตัวพระอภัยมณีคืนด้วย แต่ในการ์ตูนแอนิเมชันฉบับนี้สุวรรณมาลิกลายเป็นหญิงอมทุกข์ ไม่สามารถจัดการกับปัญหาครอบครัวและปัญหาบ้านเมืองได้จนได้รับความช่วยเหลือจากสุดสาคร ปัญหาทุกอย่างจึงคลี่คลายไป ส่วนนางละเวงนั้นเหลือบทเพียงนางกษัตริย์ที่ส่งการอยู่เมืองลังกา เมื่อฟิลิปก็ตัวพระอภัยมณีมาได้ นางก็กักตัวไว้อยู่ในวังด้วยกัน แต่สุดท้ายเมื่อได้ยินเพลงปี่ของพระอภัยมณี นางก็กลับตัวเป็นคนดีในที่สุด ซึ่งตรงข้ามกับฉบับนิทานคำกลอนที่นางละเวงวิณพายุยามแย่งชิงตัวพระอภัยมณีมาจากนางสุวรรณมาลีทุกวิถีทาง ทำให้เกิดศึกสงครามลูกหลานใหญ่โต

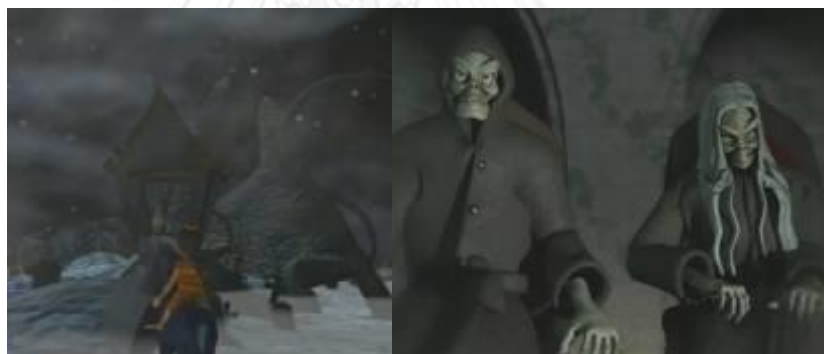
ตัวละครหลัก 2 ตัวสุดท้ายที่ปรับเปลี่ยนบทบาทให้โดดเด่นขึ้นคือ สินสมุทร เดิมสินสมุทรเป็นลูกผู้พี่ที่มาเจอกับสุดสาครช่วงกลางสงครามเมืองผลึก จากนั้นก็ร่วมต่อสู้ด้วยกันเรื่อยมา ไม่มีการกล่าวถึงความผูกพันฉันท์พี่น้องแต่อย่างใด แต่ในฉบับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้สินสมุทรกลายเป็นพี่ชายที่คอยดูแลและเป็นห่วงสุดสาครเสมอ ไม่ว่าสุดสาครจะไปต่อสู้อะไรที่ไหนก็จะตามไปช่วยเหลือเกือบอยู่เคียงข้างตลอด และสุดสาคร ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องนี้ ในฉบับนิทานคำกลอนนั้นสุดสาครเป็นเพียงเด็กชายคนหนึ่งที่ตัดสินใจออกเดินทางตามหาพ่อ และช่วยพระอภัยมณีรบในศึกเมืองผลึกกับเมืองลังกา แต่ในการ์ตูนแอนิเมชันฉบับนี้สุดสาครกลับเป็นเหมือนฮีโร่หรือพระเอกที่คอยแก้ปมปัญหาทุกอย่างในเรื่องให้คลี่คลาย โดยได้รับความช่วยเหลือจากพี่น้องและผองเพื่อนรอบข้าง

สุดสาคร เป็นตัวละครเด็กที่โดดเด่นที่สุดในฉบับนิทานคำกลอน เนื่องจากเป็นเด็กชายที่เกิดและเติบโตมาในความดูแลของพระฤๅษี ดังนั้นสุดสาครจึงเป็นเด็กดี เรียบร้อย และอ่านหนังสือง่าย ทั้งยังมีคุณธรรมและดำรงไว้ซึ่งความดี สุนทรภู่หมายจะให้สุดสาครเป็นแบบอย่างของเด็กๆ นั้นและตั้งใจจะสอนว่า แม้จะเป็นเด็กตัวเล็กๆ แต่ถ้ามุ่งมั่นในความดี และรู้จักใช้ความรู้ที่มีรู้จักเอาตัวรอดก็จะผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆ มาได้ด้วยดี ซึ่งในการ์ตูนแอนิเมชันคงเอกลักษณ์ของสุดสาครไว้อย่างครบถ้วน ทั้งยังเพิ่มเติมอุปนิสัยเรื่องความซุกซน และความกล้าหาญเข้าไปเพื่อให้สุดสาครกลายเป็นตัว

ละครที่มีมิติมากขึ้น และเพิ่มเหตุการณ์ต่างๆ มาทดสอบสุตสาครจนสุดท้ายผู้ชมจะได้เรียนรู้ว่า ความดีหรือธรรมะเอาชนะได้ทุกสิ่ง

การดัดแปลงสถานที่

ในส่วนนี้มีเพียงการ์ตูนแอนิเมชันสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาว์นเท่านั้นที่มีการดัดแปลงโดยเพิ่มเกาะหวัะโกลกของพ่อมดอนุชาเข้ามา เกาะแห่งนี้เป็นสถานที่ที่พ่อมดใช้ซ่อนตัวเสาวคนธ์กับหัสไชยไว้เพื่อล่อให้สุตสาครกับท่านดาออกมาหา และเกาะแห่งนี้เองก็เป็นจุดจบของพ่อมดอนุชาเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนเมืองผีดิบให้กลายเป็นเมืองของปีศาจ เดิมฉบับนิทานคำกลอนผีดิบในเมืองนี้แปลงกายเป็นมนุษย์ออกมาต้อนรับสุตสาครเป็นอย่างดี แต่พ่อมดสาครเข้ามาแล้วผีดิบก็กลับร่างเดิมและเข้าทำร้ายสุตสาครทันที ส่วนในการ์ตูนแอนิเมชันฉบับนี้เหล่าผีออกมาต้อนรับสุตสาครโดยไม่ได้แปลงร่างแต่อย่างใด ทำให้สุตสาครไว้ใจและยอมเข้าไปในเมืองด้วย พวกเขาสุตสาครไปพักผ่อนในห้องอย่างดี สถาปีศาจจึงลงความเห็นว่าจะบุกห้องของสุตสาครคืนนี้แล้วจับกินเสีย แต่ที่สุดท้ายท่านดา ก็ปรากฏตัวมาช่วยสุตสาครไว้ได้ และจมเกาะผีดิบแห่งนั้น



รูปที่ 175 เมืองผีดิบและปีศาจผู้ครองเมืองผีดิบ ในสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาว์น



รูปที่ 176 เกาะหวัะโกลกและปราสาทของพ่อมดอนุชา ในสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาว์น

กลวิธีการดัดแปลงที่พบในการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องมากที่สุดคือการเพิ่มและปรับเปลี่ยน ตั้งแต่เนื้อเรื่อง ตัวละคร ไปจนถึงสถานที่ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เนื้อเรื่องให้สนุกน่าตื่นตาตื่นใจ เพราะแค่เรื่องของสุดสาครในฉบับนิทานคำกลอนมีการผจญภัยอยู่ไม่มากนัก ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันสามารถแปลงเนื้อเรื่องออกเป็นตอนได้ค่อนข้างยาวใกล้เคียงกับการ์ตูนคอมมิคเลยทีเดียว เหตุนี้เองสุดสาครจะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาว์นจึงมีเนื้อเรื่องค่อนข้างยาว เพราะกว่าครึ่งเรื่องคือเนื้อหาที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ตรงข้ามกับสุดสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่างซึ่งสร้างสรรค์มาหลายสิบปีแล้ว ในยุคนั้นยังเรียกการ์ตูนแอนิเมชันว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน อยู่ ฉะนั้นการดัดแปลงเนื้อหาและการนำเสนอเรื่องจึงอยู่ในขอบเขตของทั้งภาพยนตร์และแอนิเมชัน นั่นคือมีความยาวที่ค่อนข้างจำกัด แต่นำเสนอเป็นภาพการ์ตูนสำหรับเด็ก และแม้การ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องจะสร้างสรรค์ขึ้นมาคนละช่วงเวลากันแต่ก็มีสิ่งที่เหมือนกันอยู่ นั่นคือคงลักษณะโครงเรื่องหลักที่ สุดสาครต้องออกตามหาพ่อ และอยู่ร่วมกับศัตรูเคียงข้างพ่อจนเรื่องทุกอย่างคลี่คลาย กับคงเอกลักษณ์ของตัวละครสุดสาครที่เป็นเด็กดี อ่อนน้อม ทั้งยังกล้าหาญ มีเมตตา และมีคุณธรรม แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องเล็งเห็นว่าสุดสาครเป็นตัวละครที่เหมาะสมสำหรับนำมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชันมากที่สุด นอกจากนี้จะมีวัยใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายแล้วยังสามารถเป็นตัวอย่างที่ดีให้เด็กซึมซับความดีต่างๆ ของสุดสาครได้อีกด้วย

ส่วนที่ 4 การดัดแปลงที่ปรากฏในภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่เน้นเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบที่เสมือน/สมจริงเพื่อเร้าอารมณ์ของผู้ชม ทำให้ภาพยนตร์มีลูกเล่นในการเล่าเรื่องมากมายแตกต่างกันไปตามการตีความของผู้สร้างผลงานและผู้ชม สื่อภาพยนตร์สามารถเข้าถึงคนได้ทุกเพศทุกวัย เนื้อหาในภาพยนตร์จึงมีความลึกซึ้งด้านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่หลากหลาย แต่ด้วยข้อจำกัดด้านระยะเวลาและสถานที่ในการรับชม ภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องนำเสนอเนื้อหาที่รวบรัดและค่อนข้างกระชับเพื่อให้ผู้ชมรับสารอย่างสมบูรณ์ที่สุด ฉะนั้นเนื้อหาในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้จึงมีความสลับซับซ้อนมากกว่าสื่ออื่น แม้สุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม จะเล่าเรื่องของสุตสาครซึ่งถือเป็นเรื่องสำหรับเด็ก แต่ก็มีการเพิ่มเนื้อเรื่องและปมขัดแย้งของตัวละครอื่นเข้ามาเพื่อให้ภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นภาพยนตร์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่มากขึ้น การดัดแปลงองค์ประกอบในเรื่องเล่าของภาพยนตร์จึงปรากฏมากกว่าสื่อประเภทอื่น ดังต่อไปนี้

ลักษณะทั่วไปของภาพยนตร์

1. พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเทอร์เน็ตซัลแนล



รูปที่ 177 ปกภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี (2545)

ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีฉบับนี้ เป็นผลงานการกำกับของชลัท ศรีวรรณ โดยซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเทอร์เน็ตซัลแนล การเล่าเรื่องและรายละเอียดต่างๆ ของเรื่องถือว่าแตกต่างจากฉบับนิทานคำกลอนมากพอสมควร คือยึดโครงเรื่องหลักไว้ แต่ดัดแปลงและปรับเปลี่ยนการเล่าเรื่องใหม่ มีการเพิ่มรายละเอียดด้านความรู้สึกนึกคิดของตัวละครมากขึ้น และเพิ่มความสัมพันธ์ระหว่างพระอภัยมณีกับนางเงือกให้เด่นขึ้นมา

2. สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม



รูปที่ 178 ปกภาพยนตร์เรื่องสุดสาคร (2549)

สุดสาคร (2549) นี้เป็นผลงานการกำกับของไกรสรณ์ บุรณสิงห์ จากค่ายโมโน ฟิล์มในพ.ศ. 2549 มีการดัดแปลงลำดับและเนื้อเรื่องมากพอสมควร รวมไปถึงมีการผูกโครงเรื่องใหม่ที่น่าให้สุดสาครกับศรีสุวรรณเป็นตัวเอกของเรื่อง และลดบทบาทของพระอภัยมณีลง นอกจากนี้ยังมีการตัดสลับการเล่าเรื่องบ่อยครั้งเพื่อให้เห็นว่า ในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน ตัวละครแต่ละตัวแต่ละฝ่ายทำอะไรและอยู่ที่ไหนบ้าง จากนั้นตัวละครเหล่านั้นจะมาเชื่อมกันในตอนท้ายของเรื่อง แต่การตัดสลับเหตุการณ์นี้ก็มีข้อเสียคือ เรื่องดำเนินไปได้ไม่มากก็ตัดสลับเสียแล้ว ทำให้การดำเนินเรื่องไม่ต่อเนื่องและไหลลื่นเท่าที่ควร จนบางครั้งก่อให้เกิดความสับสนงงง

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ปรากฏในนิทานภาพ

1. โครงเรื่อง

1.1. พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชันแนล

พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณโดนเนรเทศออกจากเมือง ระหว่างทางพบสามพราหมณ์กำลังต่อสู้กับโจรป่า สามพราหมณ์จึงออกเดินทางไปกับพระอภัยมณีและศรีสุวรรณด้วย แต่พระอภัยมณีโดนนางยักษ์จับไป ทั้งสี่จึงมุ่งหน้าไปยังเมืองรมจักร ศรีสุวรรณได้อภิเษกกับเจ้าหญิงเกษราและพากันออกตามหาพระอภัยมณี ด้านพระอภัยมณีอยู่กับนางยักษ์จนมีโอรสชื่อสินสมุทร พระอภัยมณีพบนางเงือกบนเกาะกลางทะเล ทั้งสองรักกันและพากันหนีจากผีเสื้อสมุทรไปยังเกาะแก้วพิสดาร ผีเสื้อสมุทรโกรธมากจึงตามทั้งหมดมา ศรีสุวรรณเองก็มาถึงเกาะแก้วพิสดารเช่นกัน ศรีสุวรรณจึงโจมตีใส่ นางยักษ์แต่กลับโดนทำร้ายกลับมา พระอภัยมณีเลยเป่าปี่ใส่ นางยักษ์จนตาย และอยู่ครองคู่กับนางเงือกบนเกาะแก้วพิสดาร

1.2. สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน พิล์ม

อุศเรนช่วยชีวิตพระอภัยมณีได้จึงจับมาเป็นตัวประกันไว้ต่อรองเพื่อเปิดศึกกับศรีสุวรรณ อีกด้านหนึ่งสุดสาครเติบโตบนเกาะแก้วพิสดารและได้มานิลมังกรมาอยู่คู่กาย พระฤๅษีจึงบอกให้สุดสาครออกตามหาพระอภัยมณี ระหว่างทางสุดสาครพบผีดิบและซีเปลือยจนสุดท้ายได้มาพักยังเมืองการเวก ซึ่งขณะนั้นเจ้าเมืองการเวกรอเด็กผู้มีบุญมากำจัดผีเสื้อยักษ์บนเกาะกาวิน เมื่อสุดสาครมาถึงจึงมอบหมายให้สุดสาครไปปราบผีเสื้อ จากนั้นสุดสาครก็ออกเดินทางตามหาพระอภัยมณีต่อ ด้านศรีสุวรรณได้รับสารจากอุศเรนก็ยกทัพไปหาทันที ระหว่างที่ศรีสุวรรณกับอุศเรนทำศึกกันสุดสาครผ่านมาพบเข้าจึงรีบมาช่วย อุศเรนเลยถอยทัพไป แล้วสุดสาครกับพระอภัยมณีก็ได้พบกัน

2. ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง

2.1. พระอภัยมณี (2545) ของซอฟอร์ดแวย์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล



รูปที่ 179 พระอภัยมณี

พระอภัยมณี ถึงแม้จะเป็นคนใจเย็นแต่ก็มีทิวี่สูง เพราะเมื่อโดนไล่ออกจากเมืองรัตนา ตนก็บอกกับศรีสุวรรณว่าจะไม่ยอมกลับไปหากไม่ได้ครองเมืองใดเมืองหนึ่งเสียก่อน ทั้งยังเป็นคนจิตใจดีเมื่อเห็นผู้อื่นบาดเจ็บเพราะตนเองก็พยายามหาวิธีหยุดยั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทันที



รูปที่ 180 ศรีสุวรรณ

ศรีสุวรรณ ชำนาญกระบองเป็นพิเศษ มีนิสัยใจร้อนและมุทะลุ รักและเป็นห่วงพี่ชายเหนือสิ่งอื่นใด ทั้งยังมีวิชาอาคม สามารถใช้กระบองเสกพลังพายุออกมาได้



รูปที่ 181 ฝีเสื้อสมุทรร่างยักษ์ กับ ภาพฝีเสื้อสมุทรร่างแปลงเป็นมนุษย์

ฝีเสื้อสมุทร เมื่ออยู่ในร่างยักษ์ร่างกายจะใหญ่โต หน้าตาคร่ำ มีคิ้วและผมดกดำ ทั้งยังมีเขี้ยว แต่เมื่อกลายร่างเป็นมนุษย์กลับเป็นสาวงามอ่อนแอ เนื่องจากตนรักและเทิดทูนพระอภัยมณีมาก พอรู้ว่านางโดนหักหลังจึงโมโหมากเช่นกัน



รูปที่ 182 นางเจือก

นางเจือก หลงรักพระอภัยมณีตั้งแต่แรกเห็นจนยอมผูกพันใกล้ชิดกัน เมื่อนางเห็นพ่อแม่เจือกตายต่อหน้าต่อตาจึงตรอมใจ แต่เพราะพระอภัยมณีช่วยไ้ นางจึงรอดชีวิตมาได้ และตกลงใจจะอยู่ครองคู่กับพระอภัยมณี



รูปที่ 183 เจ้าหญิงเกษรา

เจ้าหญิงเกษรา มีจิตใจอ่อนโยน ทั้งยังกล้าหาญ เมื่อรู้ว่าศรีสุวรรณจะออกไปตามหาพี่ชายก็ขอติดตามไปด้วยโดยไม่กลัวเกรงอันตรายใดๆ



รูปที่ 184 สามพราหมณ์

สามพราหมณ์ ทั้งสามเป็นสหายรักกัน แต่ละคนมีวิชาอาคมเฉพาะตัว โมราสามารถเสกฟางให้เป็นเรือได้ สานนจับยามและเรียกลมฝนได้ และวิเชียรเป็นขมังธนูสามารถยิงธนูออกมาเป็นนาคสีทองได้

2.2. สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม



รูปที่ 185 สุดสาคร

สุดสาคร โอรสของพระอภัยมณีกับนางเงือก เป็นเด็กซุกซนและชอบเที่ยวเล่น ได้พระฤๅษี คอยสอนวิชาความรู้และการดำเนินชีวิตให้ เป็นเด็กกตัญญูและรักแม่เงือกมาก แต่ก็จำต้องออกเดินทางจากมา เมื่อเผชิญกับปัญหาหรืออันตรายต่างๆ ก็ใช้ความกล้าหาญเอาชนะมาได้



รูปที่ 186 พระอภัยมณี

พระอภัยมณี ร่างกายกำยำ มีนิสัยรักสงบ ใจเย็น และไม่ชอบการต่อสู้ มีเมตตาและรู้จักให้อภัยคน แม้จะรู้ว่าท้าวอุศเรนเป็นคนไม่ดี นอกจากจะเป็นคู่หมั้นของสุวรรณมาลี ทำให้ตนกับนางต้องพรากจากกันแล้วยังจับตัวพระอภัยมณีเป็นตัวประกันอีก แต่สุดท้ายก็ยอมให้อภัยและขอให้ศรีสุวรรณปล่อยตัวท้าวอุศเรนไป



รูปที่ 187 อุศเรน

อุศเรน มีจิตใจโหดเหี้ยมชั่วร้ายและไม่เคยปรานีใคร ผูกใจแค้นอยู่กับศรีสุวรรณ แม้จะพ่ายแพ้ศึกครั้งนี้ก็มาดหมายว่าอย่างไรก็ต้องยกทัพมารุกรานอีกให้จงได้



รูปที่ 188 ศรีสุวรรณ

ศรีสุวรรณ น้องชายของพระอภัยมณี ปกครองเมืองรมจักร มีจิตใจกล้าหาญและมีความเป็นผู้นำสูง ถือเป็นนักรบที่มีฝีมือร้ายกาจมากคนหนึ่ง เมื่อรู้ว่าพระอภัยมณีโดนท้าวอุศเรนจับไว้เป็นตัวประกันก็รีบยกทัพไปช่วยทันที มีใจรักและเป็นห่วงพี่ชายมาก



รูปที่ 189 ซีเปลือย

ซีเปลือย มีคำพูดติดปากว่า “ข้าคือผู้วิเศษแห่งเกาะพนม” มักหลอกชาวเรือและชาวบ้านทั่วไปเพื่อแลกกับอาหารการกิน ทั้งยังมีนิสัยละโมภโหลมมากและเจ้าเล่ห์อีกด้วย



รูปที่ 190 พระมเหสีกับท้าวสุริโยไทย








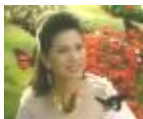

ท้าวสุริโยไทย มีความองอาจกล้าหาญ มีคุณธรรมและยุติธรรม สังกศจากตอนที่สุตสาครกับ
ซีเปลือยต่างก็อ้างตัวว่าเป็นผู้วิเศษนั้น ท้าวสุริโยไทยกลับนั่งขริมและตัดสินปัญหาอย่างชาญฉลาด



รูปที่ 191 เสาวคนธ์กับหัสไชย

หัสไชยกับเสาวคนธ์ หัสไชยเป็นพี่ เสาวคนธ์เป็นน้อง มีนิสัยร่าเริงและซุกซนทั้งคู่ เมื่อรู้ว่าสุต
สาครต้องการความช่วยเหลือก็ยินดีจนสามารถชิงไม้เท้าวิเศษคืนจากซีเปลือยได้ และหลังจากนั้นก็
แอบขึ้นเรือของสุตสาครเพื่อเดินทางไปปราบผีเสื้อยักษ์ด้วยกัน

ตารางที่ 12 สรุปลักษณะตัวละครหลักของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง

หัวข้อ	พระอภัยมณี ของ (2545) ซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์ เนชั่นแนล	สุดสาคร)2549 (ของบริษัทโมโน फिल्म
1. พระอภัยมณี		
2. ศรีสุวรรณ		
3. ผีเสื้อสมุทร		-
4. สุดสาคร	-	
5. ซีเปเลื่อย	-	
6. นางเงือก		-
7. สามพราหมณ์		-
8. อูศเรน	-	
9. เสาวคนธ์กับหัสไชย	-	
10. เจ้าหญิงเกษรา		-
11. ท้าวสุริโยไทย	-	

สรุปลักษณะตัวละครหลักของภาพยนตร์

ตัวละครแต่ละตัวในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องถูกปรับเปลี่ยนให้มีอุปนิสัยที่ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งในภาพยนตร์พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเทอร์เน็ตแนลนั้นมีการเพิ่มประเด็นเรื่องความรักเข้าไป ทำให้ความสัมพันธ์ของคู่พระอภัยมณีกับนางเงือก และศรีสุวรรณกับเจ้าหญิงเกษรา โดดเด่นขึ้นมา บทบาทของตัวละครหลักในเรื่องล้วนคงเดิม มีเพียงนางเงือกกับเจ้าหญิงเกษรา เท่านั้นที่เพิ่มบทบาทให้เด่นขึ้น ส่วนในภาพยนตร์เรื่องสุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน พิล์มที่เป็น การเล่าเรื่อง 2 เรื่องคู่ขนานกันนั้นเน้นตัวละครหลักไปที่สุดสาครกับท้าวอุสุเรนและศรีสุวรรณเป็นหลัก โดยมีพระอภัยมณีเป็นตัวละครเชื่อมเส้นเรื่องต่างๆ เข้าด้วยกันจนสุดท้ายมาบรรจบกันในตอนท้าย

3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเทอร์เน็ตแนลนั้นนำเสนอเรื่องราวของพระอภัยมณีในช่วงต้น แก่นเรื่องจึงเกี่ยวข้องกับความรักของพระอภัยมณีกับนางเงือก และความลุ่มหลงของนางผีเสื้อสมุทร ส่วนเรื่องสุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน พิล์มเน้นไปที่สุดสาครออกเดินทางตามหาพ่อ แก่นเรื่องจึงเน้นไปที่ความกล้าหาญไม่ย่อท้อของสุดสาคร

4. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

หากเทียบกับฉบับนิทานคำกลอนแล้วภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเทอร์เน็ตแนลเปิดเรื่องช่วงต้นตั้งแต่พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณถูกท้าวสุทัศน์เนรเทศออกจากเมือง จนกระทั่งพระอภัยมณีหนีผีเสื้อสมุทรมายังเกาะแก้วพิสดารและจบเรื่องลงตรงที่นางยักษ์ตาย ส่วนพระอภัยมณีก็ได้อยู่ครองคู่กับนางเงือก ต่อเนื่องมาภาพยนตร์เรื่องสุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน พิล์มที่เล่าเรื่องต่อไปว่า หลังจากนางเงือกให้กำเนิดสุดสาครแล้ว สุดสาครก็ออกเดินทางตามหาพระอภัยมณี ขณะเดียวกันท้าวอุสุเรนก็เตรียมทำสงครามกับศรีสุวรรณ โดยมีพระอภัยมณีเป็นตัวประกัน สุดท้ายเรื่องจบลงที่สุดสาครได้พบกับพระอภัยมณีตามที่ตั้งใจไว้

ในส่วนของสถานที่กับฉากนั้น ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีสถานที่คล้ายกันอยู่ นั่นคือเกาะแก้วพิสดาร แต่ลักษณะของเกาะในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะแตกต่างกัน ในพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเทอร์เน็ตแนลเกาะแก้วพิสดารเป็นสถานที่สุดท้ายของเรื่องที่พระอภัยมณีสังหารผีเสื้อสมุทรซึ่งเป็นฉากสำคัญฉากหนึ่งของเรื่อง ส่วนในสุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน พิล์มเน้นเกาะแก้วพิสดารมากกว่าสถานที่อื่นเพราะเป็นสถานที่แรกของเรื่อง ทั้งยังเป็นสถานที่เกิดของสุดสาครอีกด้วย ส่วนสถานที่อื่นๆ ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องนำเสนอแตกต่างกัน ภาพยนตร์เรื่องพระอภัย

มณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชันแนลนั้นนำเสนอสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับพระอภัยมณีและศรีสุวรรณเท่านั้น อาทิเมืองรัตนา เมืองรมจักร และถ้ำของนางผีเสื้อสมุทร ส่วนภาพยนตร์เรื่องสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्मมีการนำเสนอสถานที่หลากหลายกว่าเนื่องจากโครงเรื่องมีความซับซ้อนและตัดฉากสลับไปมาระหว่างตัวละครหลักแต่ละตัวบ่อยครั้ง เช่น เสนอฉากที่พระอภัยมณีโดนน้ำทะเลพัดเข้าฝั่งแห่งหนึ่ง แล้วตัดฉากไปที่ศรีสุวรรณขณะอยู่ที่เมืองรมจักร จากนั้นจึงมาเล่าเรื่องฝั่งสุตสาคร ณ เมืองการเวกต่อ เป็นต้น

5. เครื่องแต่งกาย (Costume) / พาหนะ (Vehicle) / อาวุธ (Weaponry)

การออกแบบเครื่องแต่งกายของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องนี้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน นั่นคือลดทอนความหรูหราจากฉบับนิทานคำกลอนลง เปลี่ยนเป็นชุดที่รัดกุม เหมาะสำหรับการผจญภัยและมีความเป็นนักรบมากขึ้น โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์การแต่งตัวเป็นของตัวเอง อย่างในพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชันแนล ศรีสุวรรณจะแต่งตัวคล้ายนักรบมากกว่าพระอภัยมณี และใส่โทนสีเข้มกว่าพี่ชาย ซึ่งตัวละครในภาพยนตร์เรื่องสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्मนั้นมีเครื่องแต่งกายหลากหลายกว่า เนื่องจากมีตัวละครหลายฝ่าย โดยตัวละครฝ่ายอุสุเรนแต่งกายด้วยชุดคล้ายโจรสลัด ส่วนฝ่ายศรีสุวรรณแต่งกายด้วยชุดหนังรัดกุม เป็นต้น

พาหนะในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้คล้ายคลึงกัน ส่วนใหญ่เป็นเรือสำเภานขนาดใหญ่ไว้ใช้เดินทางไปยังเมืองหรือสถานที่ต่างๆ ในระยะทางไกล กับเรือพายขนาดเล็กที่ใช้เดินทางระยะใกล้ๆ หรือผูกไว้ตามท่าเรือ ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्मมีสัตว์พาหนะม้านิลมังกรของสุตสาครเพิ่มเข้ามาด้วย



รูปที่ 192 ม้านิลมังกร

ด้านอาวุธนั้น เนื่องจากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีฉากและเหตุการณ์เกี่ยวกับการสู้รบกัน อาวุธส่วนหนึ่งที่ปรากฏในเรื่องจึงเป็นอาวุธสงคราม ตั้งแต่ดาบ ธนู หอก ทวน และขวาน ไปจนกระทั่งอาวุธคู่กายของตัวละครหลักต่างๆ อาทิ ปี่ของพระอภัยมณี กระบองของศรีสุวรรณ กับธนูของวิเชียร ซึ่งในเรื่องพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชันแนลนั้นเพิ่มความพิเศษแก่

กระบองของศรีสุวรรณโดยให้ปล่อยพายุออกมาได้ ส่วนธนูของวิเชียรที่เมื่อยิงออกไปแล้วลูกธนูจะกลายเป็นนาคสีทอง เป็นต้น ส่วนในสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्मเพิ่มไม้เท้าวิเศษ อาวุธคู่กายของสุตสาครเข้ามา

6. ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

ปมขัดแย้งของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีทั้งปมที่เหมือนกันและแตกต่างกัน ปมที่เหมือนกันคือ ปมความขัดแย้งของตัวละครสองตัว โดยในพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนลนั้นความต้องการของพระอภัยมณีกับผีเสื้อสมุทรสวนทางกัน เนื่องจากพระอภัยมณีก็ใฝ่หาอิสรภาพ แต่นางยักษ์กลับขังไว้ไม่ให้ไปไหน เมื่อพระอภัยมณีลอบหนีได้สำเร็จนางยักษ์จึงโมโหและพาลลงกับผู้ที่ช่วยเหลือพระอภัยมณีทั้งหมด ส่วนภาพยนตร์สุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्मแบ่งออกเป็น 2 ปมตามลักษณะของโครงเรื่อง ปมแรกเกี่ยวกับความขัดแย้งในใจของสุตสาคร เพราะสุตสาครมีโชคชะตาที่ต้องจากออกเดินทางจึงไม่อาจขัดได้ กับอีกปมหนึ่งเป็นความขัดแย้งกันของท้าวอุศเรนที่ใฝ่หาอำนาจจนนำทัพไปรุกรานเมืองรมจักรของศรีสุวรรณ ส่วนศรีสุวรรณก็จำต้องออกรบ เพราะต้องการไปช่วยพระอภัยมณีที่ถูกจับไว้เป็นตัวประกัน

พัฒนาการการเล่าเรื่อง

เนื่องจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีเนื้อเรื่องและลำดับในการเล่าเรื่องแตกต่างกัน พัฒนาการการเล่าเรื่องจึงแตกต่างกันตามไปด้วย โดยในภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนลเล่าเรื่องค่อนข้างฉับไว บางเหตุการณ์เป็นการตั้งขึ้นมาใหม่โดยผูกโยงกับโครงเรื่องเดิมเพื่อให้เห็นเหตุผลในการกระทำของแต่ละตัวละครมากขึ้น อย่างเช่น ตอนที่ศรีสุวรรณกับสามพราหมณ์ต่อสู้กับเหล่าโจรในป่า เมื่อสามพราหมณ์เห็นวิชาของศรีสุวรรณจึงขอให้ร่วมเดินทางไปด้วยกัน กับเหตุการณ์ที่เล่าสลับกันไปมาระหว่างเรื่องของศรีสุวรรณกับพระอภัยมณีที่สุดท้ายทั้งสองก็มาพบกันบนเกาะแก้วพิสดาร และช่วยกันสังหารผีเสื้อสมุทร เป็นต้น

เมื่อนำแนวคิดพัฒนาการการเล่าเรื่องมาศึกษาจะเห็นว่าพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนลนั้นแนะนำเรื่อง (Exposition) ที่พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณควมมาแข่งกันตรงไปยังพลับพลากลางป่าเพื่อไปพบกับท้าวสุทัศน์ ท้าวสุทัศน์ให้ทั้งสองชมเมืองจากในป่าเพื่อกระตุ้นให้ออกไปศึกษาวิชาในเมือง และมาถึงจุดไคลแมกซ์ (Climax) เมื่อผีเสื้อสมุทรโกรธที่พระอภัยมณีไม่กลับไปกับนางจึงนำพ่อแม่เงือกที่จับไว้เป็นตัวประกันมาบีบบังคับตายคาที่ ทำให้นางเงือกร้องไห้ปานจะขาดใจและสลบไป พระอภัยมณีจึงตัดสินใจเป่าปี่ไล่ นางยักษ์ นางยักษ์เจ็บปวดทรมานจนขาดใจตาย สุดท้ายจุดคลี่คลายปัญหา (Resolution / Conclusion / Closure) ของเรื่องอยู่ที่พระอภัยมณีพานางลงไปใต้น้ำ ไม่นานนางเงือกก็ฟื้น พระอภัยมณีเลยสัญญาว่าจะอยู่เคียงข้างนางตลอดไป

ส่วนภาพยนตร์เรื่องสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน พิล์มนั้นเล่าเรื่องฉับไวเช่นกัน ทั้งยังมีการตัดฉากสลับไปมาระหว่างเส้นเรื่องต่างๆ ทั้ง 2 เรื่องโดยเหตุการณ์ส่วนใหญ่เป็นการแต่งเพิ่มขึ้นมาแล้วโยงกับโครงเรื่องเดิมเพื่อเพิ่มสีสันและอารมณ์ให้กับเนื้อเรื่อง อย่างเช่นเล่าเหตุการณ์ความโหดร้ายของอุศเรนที่นำชีวิตของเชลยมาสร้างความบันเทิงให้กับตัวเอง สลับกับเล่าเรื่องฝั่งสุตสาครที่อาศัยอยู่บนเกาะที่แสนห่างไกลกับพระฤๅษี เพื่อให้เห็นอุปนิสัยของตัวละครทั้งสองได้ชัดเจนขึ้น เป็นต้น โดยการแนะนำเรื่อง (Exposition) ของภาพยนตร์เรื่องนี้เริ่มที่ทะเลสาบหนึ่งเดินทางไปยังเกาะพนมเพื่อขอของวิเศษจากซีเปลือย อีกด้านหนึ่งทำอุศเรนให้หนีกรบคนสนิทต่อสู้กับเชลยเพื่อความบันเทิงส่วนตัว ส่วนจุดไคลแมกซ์ (Climax) อยู่ที่ศรีสุวรรณต่อสู้กับทำอุศเรนเพื่อชิงตัวพระอภัยมณี สุตสาครก็เข้าร่วมด้วย และปิดท้ายด้วยจุดคลี่คลายปัญหา (Resolution / Conclusion / Closure) คือทำอุศเรนยอมถอยทัพกลับ ส่วนพระอภัยมณีหันมาขอบคุณสุตสาคร และพอรู้ว่าสุตสาครเป็นโอรสของตนกับนางเงือกก็ยินดี ทั้งสองจึงสวมกอดกัน

จากการศึกษาองค์ประกอบของเรื่องเล่าและพัฒนาการการเล่าเรื่องจากทั้งนิทานคำกลอน พระอภัยมณีของสุนทรภู่และสื่อร่วมสมัยทั้ง 4 สื่อ รวม 13 เรื่องนี้ทำให้เห็นว่าองค์ประกอบแต่ละอย่างในสื่อร่วมสมัยล้วนมีการดัดแปลงให้แตกต่างกันออกไป ตั้งแต่การเปลี่ยนให้แตกต่างจากเดิม ตัดเนื้อหาหรือรายละเอียดบางส่วนทิ้งไป เพิ่มเติมรายละเอียดเข้ามา หรือกระทั่งการคงรูปแบบเดิมไว้ ซึ่งรายละเอียดในส่วนของการดัดแปลงนี้ จะปรากฏในเนื้อหาบทถัดไป

การดัดแปลงเนื้อหา

ภาพยนตร์พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนลเป็นการเล่าเรื่องช่วงต้นเกี่ยวกับพระอภัยมณี และจบที่ผีเสื้อสมุทรตาย ส่วนภาพยนตร์เรื่องสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน พิล์มเริ่มเมื่อสุตสาครเกิดและอาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร โดยจบลงที่สุตสาครกับพระอภัยมณีได้เจอกัน ฉะนั้นการดัดแปลงเนื้อหาในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องจึงแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

ภาพยนตร์พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนลตัดเนื้อหาช่วงท้ายหลังจากที่ผีเสื้อสมุทรตายออกทั้งหมดเนื่องจากไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลัก ทั้งยังตัดรายละเอียดและเหตุการณ์คู่ขนานอื่นๆ ออกด้วย อาทิ การเกี่ยวพาราสิกันระหว่างศรีสุวรรณกับนางเกษรา เป็นต้น ส่วนเนื้อหาที่เพิ่มเข้ามาคือฉากการต่อสู้กลางป่าของสามพราหมณ์กับชุมเสือเมฆ พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณผ่านมาพบเข้า ศรีสุวรรณจึงเข้าไปร่วมสู้ด้วยจนสามารถเอาชนะเสือเมฆได้ในที่สุด สามพราหมณ์รู้สึกชื่นชมในฝีมือของศรีสุวรรณเลยชักชวนให้เดินทางไปด้วยกัน การต่อสู้ที่เพิ่มเข้ามานี้ นอกจากจะเป็นการเพิ่มความน่าตื่นเต้นให้แก่เรื่องแล้วยังสะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัยของพระอภัยมณีให้เด่นชัดขึ้น เดิมในฉบับนิทานคำกลอนที่มีเนื้อหาค่อนข้างยาว ลักษณะนิสัยที่ไม่ชอบการสู้รบของพระอภัยมณีจะถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง แต่สำหรับสื่อภาพยนตร์ที่มีความยาว

ค่อนข้างจำกัดและต้องคัดเลือกเพียงบางฉากมานำเสนอ ผู้สร้างจำต้องเพิ่มฉากการต่อสู้เหล่านี้ขึ้นมา เพื่อให้เห็นลักษณะนิสัยของพระอภัยมณีได้ชัดเจนขึ้น และขณะเดียวกันก็ได้ถ่ายทอดความเก่งกาจของศรีสุวรรณไปด้วย



รูปที่ 193 ศรีสุวรรณสู้กับเสือเมฆ ใน

พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล

มีการเปลี่ยนเหตุการณ์ที่ตัวละครทุกตัวมาพบเจอกันบนเกาะแก้วพิสดารซึ่งถือเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่อง เพราะพระอภัยมณีกับนางเงือกหนีผีเสื้อสมุทรจนมาถึงเกาะแก้วพิสดาร ขณะเดียวกันศรีสุวรรณกับเหล่าพราหมณ์และเจ้าหญิงเกษราห์ก็เดินทางมาถึงเช่นกัน ตอนนั้นเองนางยักษ์ปรากฏกายขึ้นและพยายามจะชิงตัวพระอภัยมณีไป ศรีสุวรรณกับ 3 พราหมณ์มาเห็นเข้าจึงต่อสู้กับนางยักษ์ แต่เพราะนางมีฤทธิ์ร้ายกาจทำให้ทั้งหมดได้รับบาดเจ็บสาหัส พระอภัยมณีเห็นภาพตรงหน้าไม่ได้จึงยอมกลับไปกับนางยักษ์ แต่นางยักษ์ไม่ยอมจึงนำพ่อแม่เงือกซึ่งจับไว้เป็นตัวประกันมาบีบบังคับทำให้พระอภัยมณีตัดสินใจเป่าปี่ไล่จนผีเสื้อสมุทรขาดใจตายในที่สุด

นอกจากนี้ยังมีการเน้นเรื่องราวระหว่างนางเงือกกับพระอภัยมณีว่าครั้งที่พระอภัยมณีโดนนางยักษ์ขังไว้บนเกาะกลางทะเล ด้วยความซุกซนของสินสมุทรจึงลากพ่อแม่เงือกมาหา แม่เงือกกับนางเงือกรีบเข้ามาขอชีวิตไว้ พระอภัยมณีกับนางเงือกเลยได้พบรักกัน นางเงือกพาพระอภัยมณีออกไปว่ายน้ำเล่นโดยให้พระอภัยมณีอมไข่มุกวิเศษที่สามารถหายใจใต้น้ำได้ จากนั้นพาพระอภัยมณีไปยังถ้ำแห่งหนึ่งซึ่งเป็นถ้ำที่ฤๅษีเคยพักอาศัยอยู่ แต่ปัจจุบันย้ายไปเกาะแก้วพิสดารแล้ว นางเล่าว่าเกาะแก้วพิสดารไม่มีภูตผีตนใดกล้าเข้าใกล้เพราะฤทธิ์ของฤๅษี พระอภัยมณีได้ยินดังนั้นเลยขอให้นางเงือกพาตนหนีไปยังเกาะแก้วพิสดาร แต่นางเงือกขอกลับไปปรึกษาพ่อแม่ก่อน นางจึงพาพระอภัยมณีกลับมายังเกาะที่เดิม แต่พระอภัยมณีหลงเสน่ห์นางเงือกจึงรั้งรอไว้ ทั้งสองเลยได้สานสัมพันธ์รักต่อกัน และอีกเหตุการณ์หนึ่งที่ย้ำเรื่องความรักของทั้งสองคือเหตุการณ์ที่นางเงือกตรอมใจหลังจากเห็นพ่อแม่เงือกตายต่อหน้าต่อตา นางเงือกร้องไห้จนเป็นลมสลบไปบนชายหาด เมื่อฟื้นขึ้นมานางก็บอกกับพระอภัยมณีว่าภารกิจของนางสิ้นสุดแล้ว และนางก็ไม่มีแรงจะอยู่ต่อจึงตรอมใจ แต่พระอภัยมณีไม่ยอมให้

นางจากไปจึงรีบพานางกลับลงน้ำ หลังจากร้องเรียกนางเงือกพักหนึ่งนางก็ฟื้น พระอภัยมณีจึงให้สัญญาว่าจะอยู่เคียงข้างนางตลอดไป



รูปที่ 194 นางเงือกพาพระอภัยมณีดำน้ำในทะเล ใน พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล

ขณะที่เหตุการณ์สำคัญที่มีการปรับเปลี่ยนคือช่วงที่ศรีสุวรรณอยู่เมืองรมจักร เปลี่ยนให้ศรีสุวรรณกับสามพราหมณ์ได้เข้าไปทำงานเป็นคนสวนในวังจนศรีสุวรรณกับเจ้าหญิงเกษราได้พบหน้ากัน ซึ่งขณะนั้นเจ้าหญิงกุ่มใจเป็นอันมากเนื่องจากตนเป็นสาเหตุให้ท้าวอุเทนยกทัพมาบุกเมือง เมื่อศรีสุวรรณรู้เข้าก็รีบอาสาไปรบกับท้าวอุเทนทันที ซึ่งในฉบับนิทานคำกลอนนั้นศรีสุวรรณกับสามพราหมณ์เดินทางไปยังเมืองรมจักรเพื่อจะหาข่าวคราวของพระอภัยมณี เมื่อหญิงรับใช้ในวังมาพบศรีสุวรรณเข้าก็ตกหลุมรัก เอาไปโปนทะนาว่าเป็นสามีของตน ทำให้ศรีสุวรรณกับสามพราหมณ์โดนจับ แต่เมื่อพี่เลี้ยงของนางเกษราได้เห็นศรีสุวรรณว่ารูปร่างหน้าตาเหมาะสมกับพระธิดาจึงจัดแจงให้ทั้งสองมาพบกัน จนในที่สุดศรีสุวรรณก็หลงรักนางเกษราและอาสาไปรบกับท้าวอุเทน



รูปที่ 195 ศรีสุวรรณพบเจ้าหญิงเกษราในสวน ใน พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์

ส่วนภาพยนตร์เรื่องสุดสสาร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्म นั้นเป็นการลำดับเรื่องใหม่ทั้งหมด โดยคงเนื้อเรื่องของสุดสสารไว้แล้วตัดเหตุการณ์ช่วงต้นเรื่องตั้งแต่ที่มาของพระอภัยมณีไปจนกระทั่งถึงพระอภัยมณีเรือแตกออก จากนั้นเริ่มเล่าช่วงกำเนิดของสุดสสารกระทั่งออกเดินทางตามหาพระ

อภัยมณี ควบคู่ไปกับโครงเรื่องสร้างใหม่ของพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ และอุศเรน โดยผูกปมปัญหาไปที่ความขัดแย้งระหว่างอุศเรนกับศรีสุวรรณ เมื่ออุศเรนช่วยชีวิตพระอภัยมณีที่โดนคลื่นซัดมาเกยหาดได้ อุศเรนจึงใช้พระอภัยมณีเป็นตัวล่อให้ศรีสุวรรณยอมทำศึกกับพวกตน เมื่อศรีสุวรรณได้รับสารทำรบก็ตอบตกลงทันที ด้านพระอภัยมณีเมื่อฟื้นคืนสติและรู้ว่าตัวเองโดนจับไว้ก็ไม่พอใจ และยิ่งรู้ว่าคนที่จับตนเองมาคืออุศเรน คู่หมั้นของนางสุวรรณมาลีก็ยิ่งโมโห เพราะก่อนหน้านี้พระอภัยมณีรักอยู่กับนางสุวรรณมาลี แต่ทั้งสองครองคู่กันไม่ได้เนื่องจากนางหมั้นอยู่กับอุศเรน ซึ่งในฉบับนิทานคำกลอนนั้นกว่านางสุวรรณมาลีจะตกลงปลงใจกับพระอภัยมณีก็ใช้เวลานานหลายปี ต้องอาศัยแผนการของนางวาที นางสุวรรณมาลีจึงยอมอภิเษกกับพระอภัยมณี

นอกจากนี้ในช่วงต้นเรื่องยังเพิ่มเรื่องราวของกะลาสีกลุ่มหนึ่งที่เดินทางไปเกาะพนมเพื่อขอของวิเศษจากซีเปลือย เมื่อซีเปลือยเห็นอาหารการกินที่เหล่ากะลาสีนำมาให้ก็โยนเชือกให้ก้อนหนึ่งโดยไม่พูดอะไร เหล่ากะลาสีจึงคิดว่าก้อนเชือกนี้คือของดี และเคารพกราบไหว้ซีเปลือยเป็นการใหญ่ ต่อมากะลาสีกลุ่มนี้เดินทางไปถึงเกาะผีเสื้อกินคนและโดนเหล่าผีเสื้อทำร้าย กะลาสีเชื่อว่าของวิเศษที่ได้จากซีเปลือยจะใช้งานได้ แต่ทั้งหมดคิดผิดเพราะมันเป็นเพียงก้อนเชือกธรรมดา ทำให้เหล่ากะลาสีโดนผีเสื้อยักษ์จับกินหมดทุกคน และเมื่อมีคนตายบนเกาะผีเสื้อมากเข้าก็เดือดร้อนไปถึงเมืองการเวก ท้าวสุริโยไทยไม่พอใจเป็นอันมากที่ไม่มีใครกำจัดเหล่าผีเสื้อได้ แต่โหรรับบอกว่าจะมีเด็กผู้มีบุญญาธิการมาช่วยกำจัด แต่ต้องรอก่อน

ในเหตุการณ์ที่สุตสาครตามหาซีเปลือยยังเมืองการเวกนั้นเดิมฉบับนิทานคำกลอนให้สุตสาครตามซีเปลือยมายังเมืองการเวก เมื่อได้ไม้เท้าวิเศษคืนมาแล้วพระสุริโยไทยก็รู้ความจริงจึงสั่งประหารซีเปลือย แต่สุตสาครขอไว้ซีเปลือยจึงโดนเนรเทศออกนอกเมืองแทน แล้วพระสุริโยไทยก็รับสุตสาครมาเป็นลูกบุญธรรม ในสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์มปรับเหตุการณ์ช่วงนี้ให้สุตสาครตามหาซีเปลือยในวังเมืองการเวกเท่าไรก็ไม่เจอ กระทั่งได้ความช่วยเหลือจากหัสไชยและเสาวคนธ์ เมื่อพระสุริโยไทยทราบความจริงทั้งหมดก็สั่งเนรเทศซีเปลือย และมอบหมายให้สุตสาครเดินทางไปเกาะกาวินเพื่อกำจัดเหล่าผีเสื้อให้ ซึ่งสุตสาครก็ตอบตกลงโดยดี จะเห็นได้ว่าการเพิ่มบทบาทของหัสไชยและเสาวคนธ์เพิ่มขึ้น เนื่องจากตัวละครทั้งสองเป็นเด็กอายุไล่เลี่ยกับสุตสาคร การเพิ่มบทโดยให้เป็นผู้ช่วยหรือตัวละครสนับสนุนนี้ทำให้อารมณ์เรื่องลดความตึงเครียดลง รวมทั้งให้เห็นว่าแม้สุตสาครจะมีท่าทางเป็นผู้ใหญ่ แต่ก็ยังมีมุมของความเป็นเด็กอยู่ เพราะเมื่อพบสองพี่น้องก็ปรับตัวเข้ากันได้ดีราวกับรู้จักกันมานาน



รูปที่ 196 สุดสาครกับเสาวคนธ์พยายามเอาไม้เท้าคืนจากซีเปลือย ใน
สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्म

จากเหตุการณ์ซึ่งไม้เท้าคืนจากซีเปลือย เชื่อมโยงสู่เหตุการณ์ต่อไปที่มีการปรับเปลี่ยน คือ การกำจัดเหล่าผีเสื้อกินคนบนเกาะกาวิโนโดยในนิทานคำกลอนนั้นเล่าว่าหลังจากสุดสาครพักอยู่เมือง การะเวกพักใหญ่ก็ออกเดินทางต่อ แต่ระหว่างทางเรือของสุดสาครโดนผีเสื้อกินคนโจมตี เหล่าผีเสื้อ ลักพาตัวเสาวคนธ์กับหัสไชยไป สุดสาครจึงต้องรีบไปช่วย จนสุดท้ายกำจัดพญาผีเสื้อได้สำเร็จและ ออกเดินทางต่อจนถึงเมืองผลึก ซึ่งในฉบับภาพยนตร์นี้เปลี่ยนให้สุดสาครออกมาล่าผีเสื้อตามคำสั่งของ พระสุริโยไทย แต่หัสไชยกับเสาวคนธ์แอบขึ้นเรือตามมาจนเสาวคนธ์โดนจับตัวไป สุดสาครจึงกวาด ล้างเหล่าผีเสื้อจนหมดและพาเสาวคนธ์กลับมาส่งที่เรือ ส่วนตนเองออกตามหาพระอภัยมณีตามลำพัง ต่อไป จะเห็นได้ว่าจุดประสงค์ของเหตุการณ์นี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่าผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมเห็นอิทธิฤทธิ์ ที่แท้จริงของสุดสาครว่ามีพลังมากขนาดกำจัดผีเสื้อยักษ์กินคนได้ทั้งเกาะ และเห็นความสัมพันธ์ ระหว่างสุดสาครกับเสาวคนธ์ว่า แม้จะเป็นเด็กแต่ทั้งสองก็มีความรู้สึกดีๆ ต่อกันเพราะสุดสาคร ช่วยชีวิตเสาวคนธ์ไว้ ซึ่งผู้ที่อ่านเรื่องพระอภัยมณีฉบับนิทานคำกลอนมาก่อนจะรู้ว่าในอนาคตทั้งสอง จะได้ครองคู่กันแม้จะมีอุปสรรคบ้างก็ตามที่

เหตุการณ์สำคัญที่มีการเพิ่มเข้ามานั้นเป็นฉากจบของเรื่อง คือฉากการต่อสู้ระหว่างอุศเรนกับ ศรีสุวรรณ อุศเรนต้องการทำศึกกับศรีสุวรรณจึงจับตัวพระอภัยมณีมา ศรีสุวรรณจึงจัดทัพไปสู้กับ อุศเรน ระหว่างที่ทั้งสองฝ่ายต่อสู้กันนั้นสุดสาครบังเอิญผ่านมาพบเข้าพอดีจึงตรงมาหา อุศเรนตกใจที่ เห็นม้าประหลาดเลยรีบปล่อยตัวพระอภัยมณี ตอนนั้นเองศรีสุวรรณรีบลงดาบจะฆ่าอุศเรนเสีย แต่ พระอภัยมณีขอไว้ อุศเรนจึงนำทัพกลับไป ส่วนพระอภัยมณีหลังจากพูดคุยกับสุดสาครจนรู้ว่าเป็นพ่อ ลูกกัน ทั้งสองก็สวมกอดกันด้วยความยินดี



รูปที่ 197 ฉากจบที่พระอภัยมณีสวมกอดสุดสาคร ใน
สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม

ส่วนเนื้อหาที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมส่วนใหญ่เป็นเหตุการณ์เกี่ยวกับสุดสาคร เมื่อครั้งสุดสาครโดนซีเปลือยผลัดทหน้าผาแล้วซึ่งไม่เท่าวิเศษกับม้านิลมังกรไปนั้น ในภาพยนตร์ม้านิลมังกรหนีจากซีเปลือยมาหาสุดสาครยังกันเหวและปลุกจนสุดสาครตื่น จากนั้นก็พากันไปยังเมืองการเวกเพื่อซึ่งไม่เท่าคีน ส่วนในฉบับนิทานคำกลอนนั้นสุดสาครภาวนาถึงพระฤๅษีจึงเห็นพระฤๅษีซึ่งมาช่วยขึ้นไปพร้อมทั้งสั่งสอนเรื่องการไวใจผู้อื่น จากนั้นสุดสาครค่อยขี่ม้านิลมังกรตรงไปยังเมืองการเวก

ต่อมาเมื่อถึงเมืองผิติดิ ในภาพยนตร์สุดสาครได้รับการเชื้อเชิญจากปีศาจแปลงให้เข้าไปพักผ่อนในเมือง และเมื่อเข้าไปแล้วผู้คนก็กลายเป็นปีศาจเข้ามาทำร้าย สุดสาครแยกกับม้านิลมังกรเพื่อเข้าต่อสู้ แต่เมื่อทั้งสองจนมุมพระฤๅษีก็ปรากฏกายขึ้นและทำลายเหล่าปีศาจร้ายหายไปจนหมดสิ้น ซึ่งในฉบับนิทานคำกลอนนั้นสุดสาครเข้าไปในเมืองผิติดิเลยเพราะเดินทางมานานจนเหนื่อยอ่อน แต่เมื่อเข้าไปแล้วชาวเมืองก็กลับกลายเป็นผี สุดสาครสู้กับเหล่าผีอยู่ 7 วัน 7 คืนจนอ่อนล้าก็ภาวนาถึงพระฤๅษี พระฤๅษีจึงมาช่วยพร้อมเสียงระฆังดังกังวาน แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับแนวทางของภาพยนตร์แต่ละเรื่องว่าต้องการสื่ออะไร อย่างพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล นั้นเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับความรักเป็นหลัก แม้จะมีฉากการต่อสู้กันบ้างแต่การแสดงความรักความสัมพันธ์กันระหว่างพระอภัยมณีกับนางเงือก และการสูญเสียคนรักของผีเสื้อสมุทรก็ยังมีมากกว่าฉากอื่นในเรื่อง ตรงข้ามกับภาพยนตร์เรื่องสุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์มที่เน้นการออกตามหาพ่อของสุดสาครเป็นหลัก ฉะนั้นเนื้อหาของเรื่องจึงเน้นไปที่ฉากการผจญภัยและการต่อสู้

นอกจากส่วนของโครงเรื่องแล้ว แก่นเรื่องกับปมขัดแย้งของเรื่องก็มีการดัดแปลงให้เปลี่ยนไปด้วย ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนลเปลี่ยนแก่นเรื่องจากฉบับนิทานคำกลอนเกี่ยวกับความรักของพระอภัยมณีที่มีต่อนางสุวรรณมาลีและนางละเวงวันหา เป็นความรักของพระอภัยมณีที่มีต่อผีเสื้อสมุทรและนางเงือก เนื่องจากผู้สร้างต้องการเน้นทิศทางของเรื่องไปที่ความรัก

การตัดแปลงตัวละคร

ถึงแม้ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องจะมีการตัดแปลงและปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางส่วนไป แต่ลักษณะและอุปนิสัยของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องส่วนใหญ่ยังคงเหมือนกับฉบับนิทานคำกลอน แต่เพิ่มความรู้สึกรักหรือความต้องการของตัวละครเข้าไปเพื่อให้สมจริงมากขึ้น โดยภาพยนตร์เรื่อง พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชันแนลคงไว้เพียงตัวละครหลักของเรื่องอย่างพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ ผีเสื้อสมุทร นางเงือก และสามพราหมณ์ โดยเพิ่มบทบาทของเจ้าหญิงเกษราเข้ามาให้เป็นหญิงที่จิตใจกล้าหาญและยอมเสี่ยงอันตรายเพื่อศรีสุวรรณได้ จากเดิมที่ในฉบับนิทานคำกลอนนางเป็นหญิงสาวที่สงบเสงี่ยมเรียบร้อยและอยู่เมืองมัจฉาเฝ้ารอคอยให้ศรีสุวรรณเสร็จศึกจากเมืองผลึกกลับมาหา กับเพิ่มบทของนางเงือกให้ผู้ชมเห็นความรักของนางกับพระอภัยมณีที่ผลิบานตั้งแต่อยู่บนเกาะแก้วพิสดารด้วยกัน กระทั่งถึงตอนจบของเรื่องที่พระอภัยมณีสัญญาว่าจะอยู่เคียงข้างนางตลอดไป ส่วนในฉบับนิทานคำกลอนนั้นเพราะนางเงือกสูญเสียทั้งพ่อแม่ไป พระอภัยมณีจึงเป็นที่พึ่งเดียวของนาง ด้วยหัวใจที่ว่าเหวทั้งสองจึงเห็นใจกันและกันจนเกิดเป็นความรัก นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มตัวละครใหม่อย่างเสือเมฆและลูกน้องขึ้นมาเพื่อประกอบให้เนื้อเรื่องมีฉากการต่อสู้มากขึ้น และให้ผู้ชมได้เห็นฝีมือความเก่งกาจของสามพราหมณ์และศรีสุวรรณตั้งแต่ช่วงต้นเรื่อง

ส่วนตัวละครหลักอย่างพระอภัยมณี ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนให้เห็นอุปนิสัยที่รักสงบและไม่ชอบความวุ่นวายชัดเจนที่สุด ไม่ว่าจะมีการต่อสู้หรือการศึกครั้งใดพระอภัยมณีมักให้ศรีสุวรรณออกไปรบแทนตนเองเสมอ พระอภัยมณีฉบับภาพยนตร์เป็นคนใจเย็นและยอมรับกับโชคชะตาของตนเองได้ไม่ยากนัก แต่กระนั้นก็ยังมีความหวังว่าชีวิตของตนเองจะเปลี่ยนไป โดยในเหตุการณ์ที่พระอภัยมณีโดนจับมาขังไว้บนเกาะกลางทะเล แม้จะทำใจยอมรับชะตาชีวิตของตนได้แล้ว แต่พอมานพบกับนางเงือกที่พึงใจ ทั้งนางเงือกยังเล่าเรื่องเกาะแก้วพิสดารที่ไม่มีสุรปิตาจตนไหนเข้าใกล้ได้ให้ฟัง พระอภัยมณีถึงกับละล้าละลักขอให้นางเงือกพาตนออกไป เพราะนี่คือความหวังสุดท้ายของพระอภัยมณี นอกจากนี้พระอภัยมณียังเป็นบุรุษที่มีจิตใจดีและรู้จักรับผิดชอบ ในเมื่อการที่พระอภัยมณีหนีนางยักษ์มาแล้วทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ตนก็ยินดีจะกลับไป ทั้งนี้อุปนิสัยดังกล่าวไม่ปรากฏในฉบับนิทานคำกลอนเพราะสุนทรภู่ไม่ได้บรรยายอารมณ์ความรู้สึกของพระอภัยมณีมากนัก แต่ให้ความสำคัญกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นมากกว่า

ภาพยนตร์เรื่องสุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องสุดสาครกับเรื่องที่ถูกขึ้นใหม่ ตัวละครที่ปรากฏในเรื่องจึงมีทั้งตัวละครรายล้อมสุดสาครอย่างแม่เงือก พระฤๅษีชีเปลือย ท้าวสุริโยไทย และหัสไชยกบเสาวคนธ์ กับตัวละครอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งผู้สร้างเพิ่มบทบาทตัวละครเหล่านี้มาใส่ไว้ในเนื้อหาเพิ่มใหม่นั้นคือพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ และอุศเรน ส่วนตัวละครอื่นในนิทานคำกลอนถูกตัดออกไปทั้งหมดเนื่องจากไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่มีการดัดแปลงมากที่สุดคืออุศเรนกับศรีสุวรรณ เนื่องจากเดิมในฉบับนิทานคำกลอนทั้งสองตัวละครเป็นตัวละครหลักที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลย อุศเรนเป็นโอรสของท้าวมังลาและเป็นคู่หมั้นของนางสุวรรณมาลี แต่เพราะโดนพระอภัยมณีแย่งคู่หมั้นไปจึงโกรธและพยายามบุกโจมตีเมืองผลึกจนสุดท้ายออกแตกตาย ส่วนศรีสุวรรณนั้นเป็นน้องชายของพระอภัยมณีที่ต่อสู้เคียงบ่าเคียงไหล่เสมอมา แต่เนื่องจากศรีสุวรรณอยู่เมืองรมจักร เมื่อเกิดศึกที่เมืองผลึกจึงตามมาสมทบที่หลังโดยไม่ได้ประมือกับอุศเรนแต่อย่างใด ในฉบับภาพยนตร์นี้เปลี่ยนให้อุศเรนกลายเป็นตัวละครที่โหดเหี้ยมและขึ้นชอรับการต่อสู้ มีเรื่องคั่งแค้นอยู่กับศรีสุวรรณ เมื่อได้พระอภัยมณีมาเป็นตัวประกันก็รีบประกาศสงครามกับศรีสุวรรณทันที ด้านศรีสุวรรณในภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้สะท้อนนิสัยออกมามากนักนอกจากเป็นนักรบที่เก่งกาจและเป็นห่วงพี่ชายมากเมื่อได้สารทำรบจึงรีบตอบตกลงทันที ส่วนพระอภัยมณีซึ่งถือเป็นตัวละครเอกของฉบับนิทานคำกลอนก็โดนลดบทบาทลงเหลือเพียงตัวละครที่ไว้เชื้อมเรื่องราวของตัวละครอื่นเข้าหากันในตอนท้ายของเรื่อง คงอุปนิสัยเดิมที่เป็นคนใจเย็นและเกลียดการต่อสู้ไว้ และเพิ่มความอดทนกับการรู้จักให้อภัยเข้ามา เห็นได้ในฉากที่ศรีสุวรรณกำลังจะฆ่าอุศเรนแต่พระอภัยมณีมารีบห้ามเพราะถือว่าอุศเรนช่วยชีวิตตนไว้จึงรอดตายได้มาพบหน้าน้องชาย



รูปที่ 198 ศรีสุวรรณรบกับอุศเรน ใน
สุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโน พิล์ม

นอกจากนี้ตัวละครที่มีการเพิ่มบทบาทยังมีซีเปลือย ซึ่งเปลี่ยนจากตาเฒ่าร่างเปลือยเป็นชายวัยกลางคนนุ่งกางเกงและคงความเจ้าเล่ห์ไว้เช่นเดิม โดยให้ซีเปลือยสร้างวีรกรรมหลอกชาวเรือต่างๆว่าตนเป็นผู้วิเศษจนผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนกันถ้วนหน้า ตัวละครต่อมาคือหัสไชยกับเสาวคนธ์ ซึ่งในฉบับภาพยนตร์นี้สลับให้หัสไชยกลายเป็นพี่ ส่วนเสาวคนธ์เป็นน้องสาว สองพี่น้องมีนิสัยซุกซน ชอบความท้าทาย ทั้งยังกล้าหาญ คอยช่วยเหลือสุดสาครตลอดตั้งแต่พบหน้ากันกระทั่งออกเดินทางไปปราบผีเสื้อยักษ์ โดยเสาวคนธ์นั้นให้ความสนใจสุดสาครมากเป็นพิเศษ เหมือนเป็นคำใบ้บอกผู้ชมว่าในอนาคตทั้งสองคนจะได้คู่กัน

ส่วนตัวละครเอกของเรื่องอย่างสุดสาครนั้น มีการปรับให้กลายเป็นเด็กโตอายุราว 9-10 ปี มีบุคลิกเป็นผู้ใหญ่มากกว่าสุดสาครในเรื่องอื่นๆ ทั้งยังเป็นเด็กที่มีเหตุมีผล มีความสามารถในการคิดใคร่ครวญ สังเกตได้จากทุกครั้งที่เหล่าวายร้ายโจมตีสุดสาคร สุดสาครมักถามเสมอว่าตนเองทำอะไรผิดจึงมาทำร้ายกันแบบนี้ ส่วนอุปนิสัยและลักษณะอย่างอื่น อาทิความเข้มแข็งกล้าหาญ และความกตัญญูยังคงไว้เหมือนกับฉบับนิทานคำกลอน

การดัดแปลงสถานที่

ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องนี้มีโครงเรื่องแตกต่างกัน ฉะนั้นสถานที่ที่ปรากฏในเรื่องย่อมแตกต่างกันไป โดยในสุดสาคร (2549) ของบริษัทโมโนฟิล์มที่เล่าเรื่องของสุดสาครควบคู่กับฝั่งศรีสุวรรณและท้าวจตุเรณุนั้นเน้นสถานที่สำคัญไปที่เกาะแก้วพิสดาร เมืองฝัดบ เมืองการเวก และลานทำสงครามระหว่างศรีสุวรรณกับจตุเรณูเป็นหลัก ส่วนเรื่องพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล มีเพียงเมืองรัตนากับเกาะแก้วพิสดารเท่านั้นที่ยังคงเดิม ส่วนสถานที่ที่ผีเสื้อสมุทรใช้กักขังพระอภัยมณีนั้นก็เปลี่ยนจากถ้ำใต้ทะเลเป็นถ้ำบนเกาะกลางทะเลแทน นอกจากนี้ยังเพิ่มถ้ำใต้น้ำที่นางเงือกพาพระอภัยมณีมาพักเหนื่อย และเล่าว่าเดิมเคยเป็นถ้ำของพระฤๅษี แต่ปัจจุบันพระฤๅษีย้ายไปเกาะแก้วพิสดารแล้ว ทำให้พระอภัยมณีสนใจอยากหนีไปเกาะแก้วพิสดารอีกด้วย

สรุปผลการวิเคราะห์การดัดแปลงนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย

จากการดัดแปลงสื่อทั้งหมด 4 สื่อ 13 เรื่อง ได้แก่ นิทานภาพ 6 เรื่อง การ์ตูนคอมมิค 3 เรื่อง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง และภาพยนตร์ 2 เรื่อง จะเห็นได้ว่าแต่ละสื่อแต่ละเรื่องมีลักษณะการดัดแปลงแตกต่างกันไปโดยขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละสื่อเป็นหลัก แม้จะเป็นสื่อประเภทวรรณกรรมเหมือนกันแต่กรอบของนิทานภาพเน้นจัดทำเพื่อเด็กโดยเฉพาะ มุ่งเน้นให้เด็กเรียนรู้การอ่านในขั้นต้น ฉะนั้นเนื้อหาที่ดัดแปลงมาจึงมีความซับซ้อนน้อยหรือมีปมขัดแย้งของเรื่องเพียงปมเดียว เป็นเหมือนการให้เด็กเข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมดหรือเฉพาะบางช่วงบางตอนที่สนุกสนานก่อน แล้วจึงเพิ่มระดับของการอ่านหรือการรับชมเป็นสื่ออื่นที่มีเนื้อหามากกว่า ด้านการ์ตูนคอมมิคนั้นมีข้อได้เปรียบในเชิงเทคนิคที่กว้างกว่านิทานภาพ คือในหนึ่งหน้าสามารถนำเสนอได้มากกว่าหนึ่งภาพและยังเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่โตกว่าจนกระทั่งถึงวัยผู้ใหญ่ ฉะนั้นการดัดแปลงเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครจึงมีความหลากหลายและซับซ้อนมากขึ้น ผู้เขียนสามารถใส่ความแปลกใหม่ลงไปในการเล่าเรื่องได้

สอดคล้องกับสื่อดิจิทัลอีก 2 ประเภทที่เน้นสร้างความบันเทิงและให้แง่คิดมากกว่าการคงเนื้อหาเดิมไว้ คือการ์ตูนแอนิเมชันและภาพยนตร์ เนื่องจากสื่อ 2 ประเภทหลังนี้สามารถเล่าเรื่องผ่านภาพเคลื่อนไหวกับเสียงประกอบได้ รูปแบบการนำเสนอจึงเน้นไปที่อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ควบคู่ไปกับการเล่าเรื่อง โดยการ์ตูนแอนิเมชันใช้ภาพการ์ตูนในการเล่าเรื่อง มุ่งเน้นสอนคุณธรรมของสุตศากรแก่กลุ่มผู้ชมซึ่งเป็นเด็ก ฉะนั้นเนื้อหาในเรื่องจึงแฝงข้อคิดควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้นักแสดงถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของเรื่องนั้นเน้นกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่มากกว่า เรื่องราวที่ถ่ายทอดในเรื่องจึงสลับซับซ้อนและเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ทั้งความรักและความแค้น เนื้อหาในเรื่องจึงผสมผสานการคงเดิมกับการเพิ่มใหม่เพื่อให้เรื่องสนุกน่าติดตาม

จากการศึกษาแนวทางการดัดแปลงสื่อที่ปรากฏในสื่อปลายทางทั้ง 4 ประเภทนี้สามารถสรุปรูปแบบได้ 2 รูปแบบคือ ดัดแปลงองค์ประกอบของเรื่องเล่าบางประการเพียงเล็กน้อย แต่เน้นการรักษาหรือคงเนื้อหาจากนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่ไว้แล้วสอดแทรกบทกลอนจากฉบับนิทานคำกลอนมาเพื่อคงเสน่ห์ของความเป็นนิทานคำกลอน ซึ่งแนวทางการดัดแปลงประเภทนี้พบในสื่อประเภตนิทานภาพ กับอีกรูปแบบหนึ่งเป็นการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ให้ทันสมัย แปลกใหม่ และเชื่อมโยงกับปัจจุบันมากขึ้นซึ่งแนวทางนี้ปรากฏทั้งในการ์ตูนคอมมิค การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์ โดยในการ์ตูนคอมมิคกับภาพยนตร์จะเห็นชัดเจนที่สุด

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย” เป็นการวิจัยแบบวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) ที่ดัดแปลงจากนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาเป็นสื่อร่วมสมัยทั้งหมด 4 ประเภท รวม 13 เรื่อง คือนิทานภาพ 6 เรื่อง การ์ตูนคอมมิก 3 เรื่อง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง และภาพยนตร์ 2 เรื่อง และเสริมด้วยการวิจัยจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของบทหรือวรรณคดีไทย แนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่า และพัฒนาการการเล่าเรื่อง แนวคิดคุณลักษณะของสื่อ อันได้แก่ นิทานภาพ (Picture Book) การ์ตูนคอมมิก (Comic Book) การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) และภาพยนตร์ (Movie) ร่วมกับแนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อ (Adaptation) เป็นกรอบในการวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลทั้งหมด สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและกลวิธีในการเล่าเรื่องในนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ พบว่า ในส่วนของโครงเรื่องและเหตุการณ์ในเรื่อง (Plot and Events) มีลักษณะของการเล่าเรื่องต่อเนื่องไปเรื่อยๆ แบบไม่มีที่สิ้นสุด กล่าวคือ เมื่อเหตุการณ์หนึ่งจบลง อีกเหตุการณ์หนึ่งก็เกิดขึ้น เมื่อเหตุการณ์นั้นจบ เหตุการณ์ใหม่ก็เพิ่มเข้ามาต่อ เพื่อให้ผู้เขียนสามารถแต่งเรื่องใหม่เพิ่มขึ้นมาได้เรื่อยๆ สารัตถะหรือแก่นของเรื่อง (Theme) คือภาพสะท้อนชีวิตส่วนหนึ่งของสุนทรภู่ เนื่องจากสันนิษฐานว่าสุนทรภู่นั้นที่กวีชีวิตตนเองลงไปในเรื่องด้วย เวลาและสถานที่ (Setting) นั้นเหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในช่วงชีวิตของพระอภัยมณีตั้งแต่รุ่นหนุ่มกระทั่งเป็นหนุ่มใหญ่วัยกลางคน และสถานที่หลักในเรื่องก็ล้วนเป็นเมืองของตัวละครฝ่ายหญิงอย่างนางเกษรา นางสุวรรณมาลี และนางละเวงทั้งสิ้น

ส่วนตัวละครในเรื่องและบทสนทนา (Characters and Dialogues) เนื่องจากเรื่องพระอภัยมณีเป็นนิทานคำกลอนเรื่องยาวจึงมีตัวละครค่อนข้างมาก แต่ตัวละครที่มีบทบาทโดดเด่นและส่งผลกระทบต่อเรื่องนั้นมีเพียงตัวละครหลักอย่างพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ นางละเวงวันหา เป็นต้น กับตัวละครเอกอย่างพระฤๅษี นางเกษรา และอื่นๆ เท่านั้น ส่วนบทสนทนาปรากฏแฝงอยู่ตามบทบรรยาย เพื่อคั่นให้เนื้อเรื่องไม่น่าเบื่อจนเกินไป ในด้านเทคนิคหรือกลวิธีในการแต่ง (Techniques) และสไตล์

(Style) ในการประพันธ์ของสุนทรภู่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูงมาก เพราะมีการเล่นทั้งสัมผัสในสัมผัส นอกของทั้งคำและเสียง ซึ่งช่วยให้อ่านสนุกและไหลลื่นไปตลอด ทั้งเรื่อง และยังใช้โวหารต่างๆ ในการบรรยายความรู้สึกนึกคิดของตัวละครให้ชัดเจนขึ้นอีกด้วย ด้านน้ำเสียงของผู้แต่ง (Tone) จะเปลี่ยนไปตามพื้นอารมณ์ของตัวละครและเป้าหมายในการสื่อสารของผู้เขียน หากผู้เขียนต้องการถ่ายทอดสารสู่ผู้อ่านโดยตรง น้ำเสียงในข้อความนั้นจะเป็นไปในเชิงคำสั่งสอนมากกว่า สดท้ายแนวคิดหรือปรัชญาในการแต่ง (Philosophy) ด้วยสุนทรภู่เป็นกวีที่มีประสบการณ์ชีวิตค่อนข้างมาก ทั้งด้านดีและไม่ดี ฉะนั้นแนวคิดหรือความเชื่อต่างๆ ย่อมถูกถ่ายทอดออกมาในเรื่องเป็นระยะ ทั้งผ่านบทสนทนาของตัวละคร หรือแทรกอยู่ในบทบรรยาย อาทิ แทรกข้อคิดเรื่องศีลห้าที่พึงปฏิบัติ สั่งสอนเรื่องการนิทานว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดา หรือกระทั่งมีความรู้แล้วต้องรักษาตัวรอดให้เป็น เป็นต้น

2. เพื่อศึกษารูปแบบหรือลักษณะการดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ มาเป็นสื่อร่วมสมัย พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นสื่อสมัยใหม่ทั้ง 4 ประเภท 13 เรื่อง ได้แก่ นิทานภาพ 6 เรื่อง การ์ตูนคอมมิค 3 เรื่อง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง และภาพยนตร์ 2 เรื่องนั้นมียอดประกอบในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป โดยในแต่ละสื่อมีการดัดแปลงดังนี้

2.1 การดัดแปลงเนื้อหา

2.1.1 นิทานภาพ พบว่าในนิทานภาพทั้ง 6 เรื่องมีการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา คือเล่าสาเหตุก่อนแล้วจึงตามด้วยผล คงโครงเรื่องเดิมในฉบับนิทานคำกลอนไว้โดยจำแนกการเล่าเรื่องออกเป็น 2 ประเภทคือเล่าเรื่องของพระอภัยมณีฉบับเต็มกับนำเรื่องราวของสุดสาครวัยเด็กมาเล่าเป็นเล่มแยกต่างหาก โดยโครงเรื่องทั้งสองประเภทมีการตัดทอนรายละเอียดต่างๆ ของเรื่องลงเพื่อให้เล่าได้กระชับขึ้น ทั้งยังตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่องทิ้งไปกับคชลักษณ์ของตัวละครหลักของเรื่องแต่ละประเภทไว้ มีเพียงนิทานภาพเรื่องสุดสาคร (2522) ของ ปยุต เงากระจ่างและคณะ เรื่องเดียวที่เพิ่มเหตุการณ์การฝึกวิชาของสุดสาคร และตัวละครเจ้าฮุกเพื่อสร้างสีสันแก่นเนื้อเรื่อง ส่วนแก่นเรื่องและปมขัดแย้งของเรื่องนี้ในนิทานภาพที่เล่าเรื่องของพระอภัยมณีฉบับเต็มมีแก่นเรื่องเหมือนกับฉบับนิทานคำกลอนคือ “ภาพสะท้อนชีวิตส่วนหนึ่งของสุนทรภู่” และมีปมขัดแย้งระหว่างพระอภัยมณี นางสุวรรณมาลี และนางละเวงวิณฬา ส่วนนิทานภาพที่เล่นเฉพาะเรื่องของสุดสาครมีแก่นเรื่องคือ “รู้สิ่งไรไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี” และมีปมขัดแย้งภายในจิตใจของสุดสาคร

2.1.2 การ์ตูนคอมมิค โครงเรื่องของการ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ เป็นการนำเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็มมาตัดทอนรายละเอียดลงและเล่าอย่างกระชับขึ้น ส่วนการผจญภัยของสุดสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชมรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ เล่าเรื่องเฉพาะของสุดสาครโดยเพิ่มการแสดงความรัก

ความผูกพันของสุตสาครกับแม่เงือก และความอาลัยอาวรณ์ที่แม่เงือกที่ต่อพระอภัยมณี และอภัยมณี ซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร ที่นำนิทานคำกลอนพระอภัยมณีฉบับเต็มมาดัดแปลงและเล่าใหม่ โดยแบ่งเป็น 3 ภาค ภาคแรก (2545) เล่าเรื่องของพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณ สิ้นสุดที่ผีเสื้อสมุทรตาย ภาค 2 (2549) เป็นเหตุการณ์ที่สินสมุทรพาสุวรรณมาลีหนีจนไปพบกับโจรสลัด และภาค 3 (2554) ที่ผู้เขียนยังเขียนไม่จบเรื่องนั้นเริ่มเหตุการณ์ที่สุตสาครออกเดินทางตามหาพระอภัยมณีกับสินสมุทรเดินทางไปพบศรีสุวรรณ และเรื่องราวก็จบเพียงเท่านี้

ส่วนแก่นเรื่องกับปมขัดแย้งนั้น การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ มีแก่นเรื่องเดียวกับฉบับนิทานคำกลอนคือ “ภาพสะท้อนชีวิตส่วนหนึ่งของสุนทรภู่” และมีปมขัดแย้งระหว่างพระอภัยมณี นางสุวรรณมาลี และนางละเวงวิวัฒนา การผจญภัยของสุตสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชมรงค์ และศิริศักดิ์ เขาวนศิริ มีแก่นเรื่อง “รู้สิ่งไรไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี” และมีปมขัดแย้งภายในจิตใจของสุตสาคร และในอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร แบ่งแก่นเรื่องตามภาคได้ดังนี้ ภาคแรก (2545) มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรู้เป็นดาบสองคม อยู่ที่ว่านำไปประยุกต์ใช้ว่าจะให้เกิดประโยชน์หรือผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น ปมขัดแย้งในเรื่องเป็นปมระหว่างความต้องการของอภัยมณีกับซึบิลที่สวนทางกัน ภาค 2 (2549) มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความโลภนำมาซึ่งหายนะอันไม่มีที่สิ้นสุด ส่วนปมขัดแย้งคืออำนาจที่ขัดแย้งกันของการนี้กับสินสมุทร แต่ในภาค 3 (2554) ไม่สามารถสรุปแก่นเรื่องได้เนื่องจากยังเขียนไม่จบเรื่อง ด้านปมขัดแย้งเกิดขึ้นในจิตใจของสุตสาครที่ลังเลเรื่องการออกเดินทางตามหาพระอภัยมณี

2.1.3 การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องเน้นโครงเรื่องเกี่ยวกับสุตสาครคล้ายคลึงกัน แต่ และสุตสาคร จะทิ้งจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวนเล่าเรื่องต่อไปจนกระทั่งสุตสาครถึงเมืองผลึก และช่วยพระอภัยมณีกลับจากเมืองลังกาสำเร็จโดยมีการเพิ่มเหตุการณ์ความขัดแย้งมากมายเพื่อให้เห็นฝีมือ ความกล้าหาญ และความฉลาดหลักแหลมของสุตสาคร โดยมีแก่นเรื่องอยู่ที่ธรรมะย่อมชนะอธรรมเสมอ กับปมขัดแย้งภายในจิตใจสุตสาคร และปมขัดแย้งระหว่างหลวงตากับพ่อมดอนูชา ส่วนสุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงากระจ่าง มีแก่นเรื่องคือ “รู้สิ่งไรไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี” และมีปมขัดแย้งภายในจิตใจของสุตสาคร

2.1.4 ภาพยนตร์ โครงเรื่องของพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล เน้นเรื่องราวช่วงต้นของเรื่อง ตั้งแต่พระอภัยมณีออกเดินทางและจบที่พระอภัยมณีเป่าปี่สังหารนางยักษ์บนเกาะแก้วพิสดาร ส่วนเหตุการณ์อื่นตัดทิ้งไปทั้งหมด มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักของพระอภัยมณีกับนางเงือก และความลุ่มหลงของผีเสื้อสมุทร ฉะนั้นปมขัดแย้งจึงเป็นความต้องการที่สวนทางกันของพระอภัยมณีกับผีเสื้อสมุทร ส่วนสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्म เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาคร และเพิ่มโครงเรื่องใหม่เกี่ยวกับอูเรนและศรีสุวรรณเข้ามา เนื้อเรื่องจบที่สุต

สาครได้พบพระอภัยมณี และอุศเรนถอนทัพกลับไป มีแก่นเรื่องอยู่ที่ความกล้าหาญไม่ย่อท้อของสุต
 สาคร และมีปมขัดแย้ง 2 ปมคือ ปมขัดแย้งภายในใจของสุตสาคร และปมขัดแย้งระหว่างศรีสุวรรณ
 กับอุศเรน

2.2 การดัดแปลงตัวละคร

2.2.1 นิทานภาพ จากการวิเคราะห์พบว่านิทานภาพที่มีโครงเรื่องพระอภัยมณีฉบับ
 เต็มตัดตัวประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลักออกไป ส่วนนิทานภาพที่มีโครงเรื่องเฉพาะของสุต
 สาครตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาครออก โดยนิทานภาพทั้ง 2 แบบคงลักษณะนิสัยของตัวละคร
 ไว้เหมือนกับฉบับนิทานคำกลอน และนิทานภาพเรื่องสุตสาคร (2522) ของปยุต เงากระจ่างและคณะ
 มีการเพิ่มตัวละครใหม่เข้ามาเป็นตัวละครสนับสนุนของสุตสาคร ส่วนเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้น
 มีการดัดแปลงให้เป็นแบบไทยประยุกต์ และสอดแทรกจินตนาการของผู้เขียนลงไป

2.2.2 การ์ตูนคอมมิก การ์ตูนวรรณคดี ชุมนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของ
 สำนักพิมพ์ต้นอ้อ คงลักษณะของตัวละครจากนิทานคำกลอนไว้เกือบสมบูรณ์โดยตัดตัวละครที่ไม่
 เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลักออก ด้านการผจญภัยของสุตสาคร (2551) โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริ
 ศักดิ์ เขาวนศิริ ตัดตัวละครนอกเหนือจากสุตสาคร พระฤๅษี นางเงือก ซีเปเลื้อย และพระสุริโยไทย
 ออกไป เนื่องจากไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลัก ทั้งยังเพิ่มตัวละครสัตว์ซึ่งเป็นเพื่อนของสุตสาครเข้ามา
 สุดท้ายอภัยมณีซาก้าทั้ง 3 ภาค (2545) คงตัวละครหลักในฉบับนิทานคำกลอนไว้ทั้งหมดโดย
 ปรับเปลี่ยนอุปนิสัยให้มีมิติและสมจริงมากขึ้น และมีการเพิ่มตัวละครใหม่เข้ามาไม่ว่าจะเป็นตัว
 สนับสนุนเพื่อช่วยให้เหล่าตัวละครเอกฝ่าฟันอุปสรรคไปได้ หรือตัวร้ายที่มาทดสอบความสามารถและ
 ขัดขวางตัวละครหลักในภารกิจต่างๆ

2.2.3 การ์ตูนแอนิเมชัน การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุตสาคร (2522) โดย ปยุต เงา
 กระจ่าง ตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาครทิ้งไป และเพิ่มตัวละครเจ้าสุกซึ่งเป็นตัวสนับสนุนสุต
 สาครเข้ามา ส่วนสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดยแฟนตาซีทาวน์ นอกจากจะมีตัวละครรายรอบสุต
 สาครแล้วยังมีพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ สุวรรณมาลี และนางละเวง กับตัวละครสร้างใหม่ซึ่งเป็นตัวร้าย
 ของเรื่องเข้ามาด้วย ที่สำคัญคือเพิ่มบทบาทให้สุตสาครกลายเป็นตัวละครเด่นของเรื่องที่มีความฉลาด
 และไหวพริบเป็นเลิศ สามารถแก้ปัญหาทุกอย่างได้

2.2.4 ภาพยนตร์ ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องดัดแปลงตัวละครให้มีมิติด้านความรู้สึกนึก
 คิดและความต้องการให้สมจริงมากขึ้น โดยในพระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์
 อินเตอร์เนชั่นแนล ตัดตัวละครในตอนกลางและช่วงท้ายของเรื่องออก และเพิ่มให้พระอภัยมณี
 ต้องการทั้งอิสรภาพและความรักจึงพยายามหนีจากผีเสื้อสมุทร ส่วนสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน

ฟิล์ม ตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาครออก และเพิ่มบทบาทของอุศเรนและศรีสุวรรณให้มีเรื่องบาดหมางจนต้องทำสงครามกัน ทั้งนี้ปรับเปลี่ยนอายุและอุปนิสัยของสุตสาครให้โตขึ้นและมีความเป็นผู้ใหญ่มากขึ้นด้วย

2.3 การดัดแปลงพาหนะ

2.3.1 นิทานภาพ ปรากฏเรือสำเภาเป็นพาหนะหลัก และม้านิลมังกรเป็นพาหนะคู่ใจของสุตสาคร และมีสิงโต สัตว์พาหนะของสินสมุทรในวรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี (2554) โดย กู้เกียรติ มานพด้วย

2.3.2 การ์ตูนคอมมิค พบว่าการ์ตูนคอมมิคอภัยมณีซาก้าภาค 2 (2549) Pirate Dawn โดย สุพจน์ อนุวัชชกร มีการดัดแปลงเรือสำเภาของฝั่งโจรสลัดให้เป็นส่วนหนึ่งของสัตว์น้ำตัวใหญ่ยักษ์ หรือให้สัตว์น้ำเหล่านั้นมีเรืออยู่ภายใน ส่วนการ์ตูนคอมมิคเรื่องอื่นมีพาหนะคือเรือสำเภา และม้านิลมังกรตรงกัน โดยลักษณะจะแตกต่างกันไปตามการออกแบบของผู้เขียนแต่ละเรื่อง

2.3.3 การ์ตูนแอนิเมชัน พาหนะของการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องปรากฏตรงกันคือเรือสำเภา ซึ่งไว้ใช้เดินทางไกล กับม้านิลมังกร สัตว์พาหนะของสุตสาคร

2.3.4 ภาพยนตร์ พาหนะหลักของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องคือเรือสำเภาที่ไว้ใช้เดินทางและเดินทัพไปยังเมืองฝั่งตรงข้าม ซึ่งในสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน ฟิล์ม มีม้านิลมังกร สัตว์พาหนะของสุตสาครเพิ่มเข้ามาด้วย

2.4 การดัดแปลงสถานที่

2.4.1 นิทานภาพ นิทานภาพที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีฉบับเต็มตัดรายละเอียดของสถานที่บางแห่งออก รวมไปถึงตัดเมืองวาหุโลมที่เสาวคนธ์ยึดได้จากในนิทานคำกลอนออกด้วย ส่วนนิทานภาพที่เล่าเรื่องเฉพาะของสุตสาครคงเหลือไว้เพียงแก้วพิสดาร เมืองการเวก เมืองผีดิบ และเกาะกาวิิน

2.4.2 การ์ตูนคอมมิค การ์ตูนวรรณคดี ชุดนิทานไทย พระอภัยมณี (2534) ของสำนักพิมพ์ต้นอ้อตัดรายละเอียดของสถานที่ต่างๆ รวมไปถึงเมืองวาหุโลมที่นางเสาวคนธ์ยึดได้ออก ส่วนการผจญภัยของสุตสาคร พระอภัยมณี (2551) โดยอัมรินทร์ เดชนรงค์ และศิริศักดิ์ ชาวาศิริ และในอภัยมณีซาก้า (2545) โดย สุพจน์ อนุวัชชกร ทั้ง 3 ภาคมีสถานที่แตกต่างกันไป ในภาคแรก (2545) เพิ่มปรากฏการปะรำพิธีจันทรากลางทะเลเพื่อกำจัดซีบิล และดัดแปลงเกาะแก้วพิสดารเป็นเกาะแห่งพลิกเวทย์ ภาคสอง The Pirate Dawn (2549) เพิ่มเรือฮาดิสซึ่งมีขนาดใหญ่โตมโหฬารและอยู่

ในตัวสัตว์น้ำอีกทีหนึ่ง และในภาค 3 The Tales of Two Brothers (2554) เปลี่ยนเมืองผีดิบเป็นดินแดนแห่งราตรีนิรันดรของอลิส

2.4.3 การ์ตูนแอนิเมชัน พบว่ามีการตัดสถานที่ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาครออกไป โดยการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องคงสถานที่ในฉบับนิทานคำกลอนไว้เหมือนกัน คือเกาะแก้วพิสดาร เมืองการเวก เมืองผีดิบ และเกาะกาวิิน แต่ในสุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) โดย แฟนตาซีทาวน์ มีการเพิ่มสถานที่เข้ามาคือ เกาะหวัะโหลก

2.4.4 ภาพยนตร์ พระอภัยมณี (2545) ของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชั่นแนล แนลงสถานที่เมืองรัตนา เมืองรมจักร และเกาะแก้วพิสดารไว้เหมือนกับฉบับนิทานคำกลอน ส่วนสุตสาคร (2549) ของบริษัทโมโน फिल्म ตัดสถานที่ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสุตสาครออกหมด และเพิ่มลานกว้าง ซึ่งเป็นสนามรบระหว่างทัพของอุศเรนและทัพของศรีสุวรรณเข้ามา

สรุปผลการวิจัยพัฒนาการเล่าเรื่อง

ในส่วนของพัฒนาการการเล่าเรื่องนั้น ผู้วิจัยพบว่า ลำดับและขั้นตอนการเล่าเรื่องจะเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะการนำเสนอของเนื้อหา รวมไปถึงการให้ความสำคัญของตัวละครต่างๆ โดยสื่อปลายทางที่เล่าเรื่องพระอภัยมณีทั้งเรื่องโดยที่คงเนื้อหาทั้งหมดไว้โดยลดทอดรายละเอียดของเหตุการณ์ต่างๆ นั้นมีลำดับพัฒนาการการเล่าเรื่องที่เหมือนกันเพราะให้ความสำคัญกับพระอภัยมณีเป็นอันดับแรก ส่วนสื่อปลายทางที่เน้นนำเสนอเฉพาะเรื่องของสุตสาครนั้นก็มีการพัฒนาการไปในทิศทางเดียวกันเช่นกันเพราะให้ความสำคัญกับสุตสาครมากที่สุด แต่ก็ยังมีข้อยกเว้นในสื่อปลายทางที่มีการดัดแปลงองค์ประกอบของการเล่าเรื่องใหม่เกือบทั้งหมดจนส่งผลให้การดำเนินเรื่องแตกต่างจากฉบับนิทานคำกลอนอย่างเห็นได้ชัด โดยสื่อปลายทางเหล่านั้นได้แก่ อภัยมณีซำก้ำทั้งสามภาคนั้น แต่ละภาคให้ความสำคัญกับตัวละครแตกต่างกัน โดยในภาคแรกเน้นไปที่อภัยมณีเป็นหลัก ส่วนภาคสองเน้นที่สินสมุทรกับสุวรรณมาลี และภาคสุดท้ายเน้นที่สุตสาครกับสินสมุทร ถึงแม้สุตสาคร จ๊ะทิงจา (2545) จะเน้นความสำคัญไปที่สุตสาครเหมือนกับเรื่องอื่นในหมวดเดียวกัน แต่เพราะมีการแต่งเติมเนื้อเรื่องค่อนข้างมากจึงทำให้พัฒนาการการเล่าเรื่องแตกต่างออกไป สุดท้ายภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี (2545) เน้นตัวละครทั้งสุตสาคร ศรีสุวรรณ และอุศเรน การดำเนินเรื่องจึงเป็นเหมือนการสร้างขึ้นมาใหม่ เพียงอาศัยตัวละครจากนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีเท่านั้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 13 เรื่องจากสื่อ 4 ประเภท ได้แก่ นิทานภาพ 6 เรื่อง การ์ตูนคอมมิค 3 เรื่อง การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่อง และภาพยนตร์ 2 เรื่อง จะเห็นได้ว่ามีข้อคิดหลากหลายแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นมุมมองในการดัดแปลงสื่อผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่าเรื่อง หรือคุณสมบัติของสื่อต่างๆ ที่เมื่อดัดแปลงนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีมาแล้วล้วนแตกต่างกัน แต่ก็ยังมีส่วนที่เหมือนกัน ผู้วิจัยแบ่งการอภิปรายผลออกเป็นประเด็นย่อย 5 ประเด็นดังนี้

1. การดัดแปลงกับนิทานภาพ การ์ตูนคอมมิค การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์

การดัดแปลงองค์ประกอบการเล่าเรื่องของแต่ละสื่อแตกต่างกันออกไปอย่างเห็นได้ชัด โดยในนิทานภาพนั้นมีการเล่าเรื่องจากนิทานคำกลอนทั้งฉบับเต็ม และคัดเฉพาะตอนของสุตสาคร ซึ่งลักษณะที่เหมือนกันของเนื้อเรื่องทั้งสองแบบคือ ตัดรายละเอียดที่มาจากฉบับนิทานคำกลอนออกเกือบทั้งหมด คงไว้เพียงใจความสำคัญของเรื่องเท่านั้น อาจเนื่องมาจากนิทานภาพเป็นหนังสือที่เจาะกลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็ก และมักไม่นำเสนอเนื้อหาที่ซับซ้อนหรือเยอะจนเกินไป และยังเน้นนำเสนอเรื่องราวผ่านภาพมากกว่าตัวอักษร การเพิ่มเนื้อหาหรือตัวละครจึงไม่ปรากฏในนิทานภาพ มิฉะนั้นเด็กจะจำตัวละครหรือเรื่องราวได้ไม่ปะติดปะต่อ และทำให้เบื่อจนไม่อยากอ่านนิทานภาพเรื่องนั้นไป และนอกจากนี้ในนิทานภาพส่วนใหญ่ยังมีการแทรกบทกลอนจากฉบับนิทานคำกลอนเข้ามาด้วย เพื่อให้

ตรงข้ามกับการ์ตูนคอมมิค ที่เน้นกลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็กโตกว่า หรือกลุ่มเด็กวัยรุ่นจนถึงวัยทำงาน การสร้างสรรค์เนื้อเรื่องหรือตัวละครจึงเปิดกว้างกว่า และด้วยธรรมชาติของการ์ตูนคอมมิคที่เน้นเล่าเรื่องผ่านการกระทำของตัวละครด้วยรูปภาพกับบทสนทนา แต่ไม่เน้นคำบรรยายนั่นเอง ทำให้การ์ตูนคอมมิคทั้ง 3 เรื่องเต็มไปด้วยฉากแอ็คชั่นมากมาย เห็นได้ชัดในอภัยมณีซำก้า (2545) ทั้ง 3 ภาคที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากตั้งแต่วางขายเล่มแรกจนกระทั่งปัจจุบัน เนื่องจากผู้เขียนตีความเรื่องพระอภัยมณีในอีกมุมมองหนึ่ง ปรับเปลี่ยนโทนของเรื่องให้กลายเป็นการผจญภัยของเหล่านักรบที่มีทั้งเวทมนต์และฉากการต่อสู้เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยและรสนิยมของผู้อ่านยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ยังปรับเปลี่ยนลักษณะและอุปนิสัยของเหล่าตัวละครหลักของเรื่องให้มีมิติมากขึ้น

สิ่งน่าสังเกตของการ์ตูนคอมมิคอภัยมณีซำก้าคือ แม้เนื้อเรื่องของแต่ละภาคจะเป็นการแต่งขึ้นมาใหม่เกือบทั้งหมด แต่ลำดับการเล่าเรื่องหรือกระทั่งรายละเอียดบางอย่างก็เป็นการดัดแปลงมาจากฉบับนิทานคำกลอนนี้เอง ตัวอย่างเช่นกำเนิดของซีบิล ซึ่งผู้เขียนนำกำเนิดของนางผีเสื้อสมุทรฉบับนิทานคำกลอนมาดัดแปลงใหม่ โดยผูกโยงกับเรื่องของเวทมนต์ แล้วเพิ่มไสยศาสตร์ของเหล่าหญิงสาวเข้าไปเพื่อให้เรื่องเข้มข้นขึ้น จากนั้นก็โยนไปสู่กำเนิดของเมืองผีดิบ โดยในฉบับนิทานคำ

กลอนนั้นกล่าวถึงที่มาของเมืองผิขิไ้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น นอกจากนี้ผู้เขียนยังสามารถขยายเรื่องราวระหว่างที่สนมพญากับเหล่าโจรสลัดให้กลายเป็นมหาสงครามทำลายล้างโลกได้

ในส่วนของสื่อดิจิทัลอย่างการ์ตูนแอนิเมชันกับภาพยนตร์นั้น ข้อดีของสื่อทั้งสองประเภทคือสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้หลากหลาย ทั้งยังเล่าเรื่องราวด้วยภาพและเสียงซึ่งช่วยให้ผู้ชมรับสารได้อย่างรวดเร็ว ทำให้รูปแบบการนำเสนอมีอิสระมากขึ้น สามารถตีความเรื่องราวได้หลากหลายแง่มุม แต่กระนั้นด้วยข้อจำกัดด้านเวลา ทำให้สื่อทั้งสองประเภทนี้ไม่สามารถเล่าเรื่องพระอภัยมณีตั้งแต่ต้นจนจบภายในตอนเดียวได้ ฉะนั้นสื่อทั้งสองประเภทจึงต้องมีกลวิธีในการเล่าเรื่องอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง ในการ์ตูนแอนิเมชันนั้นเน้นกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กมากกว่าผู้ใหญ่ ดังนั้นเนื้อหาในการนำเสนอไม่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยความสนุกสนานตื่นเต้นตื่นใจ มีการใช้เสียงเพลงประกอบเป็นระยะเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชม จุดเด่นของการ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองเรื่องอยู่ที่การแทรกบทอ่านทำนองเสนาะไว้ในเรื่องเป็นระยะ นอกจากผู้ชมจะสนุกสนานกับเรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีแล้วยังได้อรรถรสจากบทกลอนที่แฝงอยู่ในเรื่องอีกด้วย

ส่วนภาพยนตร์นั้นเน้นกลุ่มเป้าหมายที่บุคคลทั่วไป ทุกเพศทุกวัย จึงเปิดกว้างให้ผู้สร้างสรรค์ตีความและใส่ลูกเล่นในการนำเสนอเรื่องราวได้มากกว่าการ์ตูนแอนิเมชัน แต่กระนั้นภาพยนตร์ก็ยังมีเวลาจำกัดกว่าการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากส่วนใหญ่ภาพยนตร์จะมีความยาวราว 1 ชั่วโมงครึ่งถึงสองชั่วโมง การสร้างภาพยนตร์ที่ยาวกว่านี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกล่า ดังนั้นภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาจึงมีการนำเสนอเรื่องแตกต่างกัน โดยภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี (2545) นั้นนำเนื้อเรื่องช่วงต้นของฉบับนิทานคำกลอนมาเล่า แต่ดัดแปลงตอนจบของเรื่องให้สิ้นสุดที่เกาะแก้วพิสดาร กับเรื่องสุตสาคร (2549) ดัดแปลงการเล่าเรื่องใหม่ทั้งหมด เหมือนเป็นการตีความใหม่โดยอาศัยเพียงโครงเรื่องหลักกับตัวละครหลักของฉบับนิทานคำกลอนเท่านั้น

2. การเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวละคร

สิ่งที่น่าสนใจจากการศึกษาการดัดแปลงสื่อทั้งหมด 13 เรื่องคือ บทบาทของลูกพระอภัยมณีแต่ละคนนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง พระอภัยมณีนั้นมีเมียมากถึง 5 คน และมีโอรส 3 คน ธิดาอีก 2 คน ในส่วนของธิดานั้นบทบาทในเรื่องค่อนข้างน้อยทั้งในฉบับนิทานคำกลอนและในสื่อปลายทางทั้ง 13 เรื่อง เนื่องจากเนื้อเรื่องครึ่งหลังเป็นเรื่องเกี่ยวกับการรบ ธิดาแฝดไม่ได้ชำนาญการรบจึงมีบทบาทน้อยกว่าลูกคนอื่นๆ ส่วนมิ่งคลาโอรสคนสุดท้ายของพระอภัยมณีก็มีบทบาทน้อยไม่แตกต่างจากพี่สาวทั้ง 2 เนื่องจากเป็นลูกทรพีที่คิดจะทำสงครามกับเครือญาติฝั่งพ่อ ส่งผลให้ต้องหนีเอาตัวรอดไปในตอนท้ายของเรื่อง เป็นตัวอย่างของคนที่คิดร้ายกับบุพการียอมไม่เจริญ

โอรส 2 คนสุดท้ายที่มีบทบาทโดดเด่นไม่แพ้กัน คือสุตสาครและสินสมุทร เดิมฉบับนิทานคำกลอนนั้นสุตสาครเป็นตัวละครเด่นรองลงมาจากพระอภัยมณีเนื่องจากสุนทรภู่ต้องการให้สุตสาครเป็นตัวแทนของเด็กดีโดยมีพระฤๅษีคอยชุบเลี้ยงแต่เด็ก มุมนานะ กล้าหาญ และกตัญญู สามารถใช้ความรู้และคุณธรรมที่มีเอาชนะอุปสรรคต่างๆ มาได้ ในทางตรงกันข้าม แม้สินสมุทรจะเป็นโอรสองค์โตที่อยู่เคียงข้างพระอภัยมณีเสมอมา แต่ด้วยความที่เป็นลูกครึ่งยักษ์และมีนิสัยมุทะลุ ทั้งยังไม่มีเรื่องราวการผจญภัยเหมือนกับน้องชายจึงทำให้สื่อปลายทางยุคหลังเลือกสุตสาครมาจัดทำเป็นเรื่องแยกออกมาจากเรื่องพระอภัยมณีมากกว่า

แต่กระนั้นสินสมุทรก็เชื่อว่าหาคบหาที่เสียทีเดียว เพราะด้วยบุคลิกภายนอกที่เป็นยักษ์บวกกับนิสัยใจร้อนและมีพลังกำลังมหาศาล สินสมุทรจึงเป็นตัวละครที่เหมาะสมกับการต่อสู้มากกว่าสุตสาคร เพราะสุตสาครนั้นมีพระฤๅษีสอนวิชาเวทมนตร์ให้ จึงเชี่ยวชาญการใช้เวทย์มากกว่าการสู้รบประเภทอื่น ต่างจากสินสมุทรที่เรียนรู้ทั้งวิชารบและวิชาปี เมื่อเติบโตขึ้นจึงกลายเป็นนักรบฝีมือดี จุดเด่นด้านการรบของสินสมุทรนี้เองทำให้สื่อประเภทการ์ตูนคอมมิคและการ์ตูนแอนิเมชันเลือกมาใช้เป็นตัวละครเอกของเรื่องไป เนื่องจากสื่อทั้งสองประเภทนี้เน้นการเล่าเรื่องด้วยฉากแอ็คชั่นที่เร้าอารมณ์ตื่นเต้นมากกว่าฉากอื่น

3. ภาษาและลูกเล่นในการดัดแปลง

นอกจากนี้เรื่องชื่อของตัวละครก็มีการปรับเปลี่ยนไปจากเดิม โดยในนิทานภาพส่วนใหญ่มักสะกดชื่อโอรสคนโตของพระอภัยมณีว่า “สินสมุทร” ทั้งที่ฉบับนิทานคำกลอนเขียนว่า “สินสมุทร” ซึ่งความแตกต่างนี้อาจมาจากความเข้าใจที่ว่าเด็กชายเกิดจากผีเสื้อสมุทร และผูกพันกับมหาสมุทร ฉะนั้นชื่อช่วงท้ายจึงมี “ร” เข้ามาเพื่อให้สอดคล้องกัน กับชื่อของนางละเวงวัฒนาที่มักย่อให้เหลือเพียง “นางละเวง” หรือสะกดว่า “นางละเวงวัลลา” อาจเนื่องด้วยชื่อเต็มของนางวัฒนาที่สะกดค่อนข้างยาก ผู้อ่านที่เป็นเด็กอาจไม่รู้หรือสับสนจนอ่านชื่อของนางไม่ถูกจึงมีการกร่อนคำหรือเปลี่ยนตัวสะกดให้อ่านง่ายขึ้น

สิ่งที่น่าสนใจที่ผู้วิจัยค้นพบในสื่อปลายทางแต่ละเรื่องคือ มีการแทรกเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าไปในเรื่องด้วย โดยในการ์ตูนคอมมิคเรื่องการผจญภัยของสุตสาคร (2551) นั้นแทรกคอมพิวเตอร์ลงไป เหตุการณ์ที่โทรทำนายฝันของท้าวสุริโยทัย ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุตสาคร จะทิ้งจา (2545) แทรกกล้องวิดีโอวงจรปิดที่ตัวร้ายไว้ใช้ติดตามการกระทำของตัวละครฝั่งสุตสาคร รวมไปถึงปืนที่เหล่าตัวร้ายใช้โจมตีสุตสาคร มีทั้งปืนกลและปืนเลเซอร์ นอกจากนี้ยังมีโทรศัพท์ที่จินตังใช้โทรหาเจ้าละมานอีกด้วย

4. ผู้หญิงในนิทานคำกลอนพระอภัยมณี

ข้อสังเกตอีกส่วนหนึ่งคือ หญิงสาวซึ่งเป็นตัวละครหลักในเรื่องล้วนเป็นผู้มีการศึกษา สุนทรภู่ เป็นคนที่ให้ความสำคัญด้านการศึกษามาก ทั้งยังมีมุมมองและความคิดสมัยใหม่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สะท้อนผ่านตัวละครฝ่ายหญิงอย่างนางสุวรรณมาลี นางวาลี และนางละเวงวิณฑาได้อย่างชัดเจน ทั้งสามนางเป็นหญิงสาวที่ใฝ่หาความรู้และการศึกษาเพราะพวกนางเชื่อว่าความรู้ย่อมต้องมีประโยชน์ในภายภาคหน้า และจะช่วยให้พวกนางแก้ปัญหาต่างๆ ได้ โดยเฉพาะนางละเวงวิณฑาที่มีความพิเศษยิ่งกว่านางอื่นเนื่องจากสันนิษฐานว่าสุนทรภู่ นำ “ควีนวิกตอเรีย” ของประเทศอังกฤษมาเป็นต้นแบบในการสร้างเมื่อเทียบเคียงปีพ.ศ.ในช่วงนั้นแล้ว ควีนวิกตอเรียครองราชย์ตั้งแต่พ.ศ. 2362-2444 ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 3 – 5 ของไทย ซึ่งทศพร วงศ์รัตน์ (2550: 152-153) กล่าวถึงการเทียบเคียงนางละเวงวิณฑากับควีนวิกตอเรียไว้ว่า ในยุคพ.ศ. 2380 ประเทศอังกฤษเข้ามามีอิทธิพลในเมืองไทยมาก พระยาไทรบุรีจึงทูลเกล้าฯ ถวายภาพวาดของควีนวิกตอเรียเมื่อพระชนมายุ 18 พรรษาแต่รัชกาลที่ 3



รูปที่ 199 ภาพควีนวิกตอเรีย (พ.ศ.2362-2444) แห่งประเทศอังกฤษ

ตรงข้ามกับตัวละครฝ่ายชายอย่างพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณที่ต้องออกไปจำเรียนต่างเมืองไม่ได้ไปด้วยความสมัครใจ และเมื่อตัดแปลงมาเป็นสื่อร่วมสมัยทั้ง 4 ประเภทก็ไม่ได้เน้นย้ำความสำคัญด้านการศึกษาของหญิงสาวทั้งสามมากนัก เพียงกล่าวถึงว่าพวกนางมีความรู้ความสามารถเท่านั้น โดยเน้นน้ำหนักไปทางฝ่ายพระอภัยมณีกับตัวละครฝ่ายชายมากกว่า มุมมองด้านผู้หญิงกับความรู้นี้เองที่สามารถเป็นช่องทางในการสร้างสรรค์เป็นเรื่องใหม่ได้ เพราะการนำเสนอเรื่องพระอภัยมณีในมุมมองอื่นนอกจากพระอภัยมณีกับสุดสาครยังขาดอยู่

5. ช่วงเวลากับการดัดแปลง

แม้นิทานภาพเล่มแรกจะตีพิมพ์เมื่อพ.ศ. 2529 และเล่มล่าสุดตีพิมพ์เมื่อพ.ศ. 2556 แต่รูปแบบการดัดแปลงเนื้อหากลับแทบไม่ต่างกันเลย มีเพียงภาพประกอบและลูกเล่นในจัดหน้าเท่านั้นที่นิทานภาพยุคหลังแตกต่างจากนิทานภาพยุคแรก ในทางตรงข้ามการตีพิมพ์พ.ศ. 2534 กับเล่มพ.ศ. 2545 กลับมีการเล่าเรื่องคนละแบบแม้จะเป็นเรื่องพระอภัยมณีเหมือนกัน โดยเล่มพ.ศ. 2545 เน้นไปที่การดัดแปลงทั้งเนื้อหาและตัวละครมากกว่าการตีพิมพ์เล่มแรก แสดงให้เห็นว่ายุคสมัยหรือช่วงเวลาผลิตสื่อใหม่ๆ ไม่ได้เป็นปัจจัยหลักในการกำหนดทิศทางการดัดแปลงจากสื่อต้นมาสื่อปลายทาง แต่ยุคสมัยเป็นเพียงปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้สร้างสรรค์ในการกำหนดทิศทางการเล่าเรื่องภายใต้เอกลักษณ์ของสื่อเป้าหมายว่าต้องการนำเสนอเรื่องราวเดิมในฉบับนิทานคำกลอนโดยเปลี่ยนสื่อให้ทันสมัยขึ้น หรือต้องการดัดแปลงเรื่องให้ทันสมัยเหมาะกับคนในยุคนั้นๆ

ดังที่กล่าวไปข้างต้น เมื่อดัดแปลงมาแล้วสิ่งที่ทำให้องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของแต่ละสื่อแตกต่างกันคือคุณสมบัติหรือเอกลักษณ์ของสื่อ เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป การจะคงไว้ซึ่งตัวสารหรือเนื้อเรื่องที่นำเสนอใจจำต้องเปลี่ยนไปตามสื่อด้วยเพื่อรักษาให้เรื่องราวนั้นยังคงอยู่สืบไป ฉะนั้นใครก็ตามที่พระอภัยมณีเองก็เช่นกัน จากฉบับคำกลอนที่เน้นจุดเด่นทางด้านภาษาอันไพเราะ เมื่อมีการดัดแปลงเปลี่ยนสื่อมาก็ต้องดึงจุดเด่นของสื่อที่นำมาเสนอแทนที่รสทางวรรณคดีต่างๆ ที่โดนตัดทิ้งไป ส่วนสิ่งที่เหมือนกันในการดัดแปลงสื่อแต่ละประเภทนั้นคือการคงเรื่องหลักของพระอภัยมณีหรือสุทธาครไวย อาจเป็นความตั้งใจของผู้จัดทำที่ต้องการให้คนดูคนอ่านทราบว่าเรื่องที่ดูหรืออ่านอยู่นั้นมาจากเรื่องอะไร แม้บางสื่ออย่างการ์ตูนคอมพิวเตอร์จะมีการตีความใหม่ผสมอยู่ด้วย แต่แนวทางการดำเนินเรื่องก็ยังคงเหมือนกับสื่ออื่น ทำให้เห็นว่าแม้จะมีการดัดแปลงเรื่องพระอภัยมณีออกเป็นหลายสื่อหลายเรื่องก็จริง แต่แนวทางการดัดแปลงยังคงเหมือน หากมีการเล่าเรื่องพระอภัยมณีหรือวรรณคดีเรื่องอื่นของไทยในรูปแบบอื่นที่แปลกและแตกต่างไปจากนี้อาจได้รับความสนใจจากคนในสังคมมากขึ้นก็เป็นได้

งานวิจัยชิ้นนี้เหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษานิทานคำกลอนเรื่องอื่นของสุนทรภู่ กระทั่งนิทานพื้นบ้านทั้งของไทยและของต่างชาติ เนื่องจากกลวิธีในการดัดแปลงนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ปัจจุบันโลกก้าวเข้าสู่ยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงที่มีเทคโนโลยีและสื่อใหม่ถือกำเนิดขึ้นมามากมาย การเล่าเรื่องพระอภัยมณีผ่านนิทานภาพนั้นถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการสร้างเสริมให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กซึมซับเรื่องราววรรณคดีของไทยเพื่อให้เกิดความรู้สึกคุ้นเคย เพราะนำเสนอผ่านทั้งภาพประกอบและตัวอักษร ซึ่งหากมีการจัดทำวรรณคดีหรือนิทานภาพเรื่องอื่นๆ มาเป็นนิทานภาพบ้าง โดยอาจดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอให้แตกต่างออกไปจากนี้ มีการตีความใหม่หรือนำเสนอในรูปแบบใหม่มากขึ้นก็อาจทำให้เด็กสนใจวรรณคดีไทยมากขึ้นตามไปด้วย

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การ์ตูนคอมมิคเรื่องอภัยมณีซาก้า ภาค 3 The Tales of Two Brothers (2554) ยังมีเล่มต่ออีก ซึ่งปัจจุบันตีพิมพ์ออกมาเพียง 4 เล่มเท่านั้น ทำให้ผลของการวิจัยไม่ครอบคลุมเนื้อหาของการ์ตูนคอมมิคเรื่องอภัยมณีซาก้าทั้งหมด
2. ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ครบทุกประเภทตามที่ค้นคว้าไว้ โดยขาดละครโทรทัศน์ เนื่องจากหอสมุดแห่งชาติไม่อนุญาตให้นำไฟล์ละครโทรทัศน์เรื่องพระอภัยมณี (2513) ออกมาชมภายนอกหอสมุด และไฟล์นั้นก็จะเป็นไฟล์ที่ไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงจำต้องตัดละครโทรทัศน์เรื่องนี้ ออกจากการวิเคราะห์
3. เนื่องจากการวิจัยชั้นนี้ศึกษาเพียงตัวบทหรือเนื้อหาจากการดัดแปลงเท่านั้น จึงทำให้ขาดการศึกษามิติด้านผู้ผลิตในการศึกษาวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ ไปจนถึงมิติของผู้รับสารว่าสื่อปลายทางที่ดัดแปลงมาเหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสารมากน้อยเพียงใด

ข้อเสนอแนะ

เชิงวิชาการ

การวิจัยชั้นนี้ชี้ให้เห็นถึงลักษณะของนิทานคำกลอนพระอภัยมณีของสุนทรภู่ รวมไปถึงองค์ประกอบของเรื่องเล่าในสื่อร่วมสมัยอื่นๆ ที่มีการดัดแปลงมาจากฉบับนิทานคำกลอน เพื่อนำกลวิธีการวิเคราะห์เหล่านี้ไปศึกษาในบทกลอนเรื่องอื่นของสุนทรภู่ หรือบทประพันธ์ของนักเขียนท่านอื่น นอกจากนี้ยังสามารถนำการวิจัยนี้ไปศึกษากระบวนการดัดแปลงในแง่มุมอื่น อาทิ แง่ของผู้บริโภคว่าเมื่อสื่อต้นทางผ่านกระบวนการดัดแปลงมาสู่สื่อปลายทางแล้วเหมาะสมกับผู้รับสารหรือไม่ และผู้รับสารมีความเห็นอย่างไรต่อสื่อปลายทางนั้นๆ

เชิงวิชาชีพ

ผู้ผลิตงานสามารถใช้ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ศึกษารูปแบบและกลวิธีการเล่าเรื่องของสื่อปลายทางทั้ง 4 คือนิทานภาพ การ์ตูนคอมมิค การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์ เพื่อนำไปปรับใช้ในการหาทิศทางเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการดัดแปลงวรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องอื่นได้

รายการอ้างอิง

- B and Lopes Gaut, M. D. (2013). **The Routledge Companion to Aesthetics** (3 ed.). New York: Routledge.
- Evans, E. (2011). **Transmedia Television Audience, New Media, and Daily Life**. New York: Routledge.
- Gibson, M. (2010). Picturebooks, comics and graphic novels. In David Rudd (Ed.), **The Routledge Companion to Children's Literature**. New York: Routledge.
- Halas, J. (2525). **ภาพยนตร์การ์ตูน : กรรมวิธีง่ายๆ** (แปลโดย สนั่น ปัทมะทิน). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Hickman, B., Peter, A., and Wall, P. (2007). **Film Studies: The Essential Resource**. Abingdon: Oxon: Routledge.
- Hutcheon, L. (2006). **A Theory of Adaptation**. New York: Taylor&Francis Group.
- Jenkins, H. (2003). **Transmedia**. Retrieved 2013, September 24
<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Kolker, R. (2006). **Film Form and Culture** (3 ed.). New York: McGraw-Hill.
- Leitch, T. (2012). Adaptation and Intertextuality, or, What isn't an Adaptation, and What Does it Matter? In Deborah Cartmell (Ed.), **A Companion to Literature, Film, And Adaptation**. UK: Wiley-Blackwell.
- Margaret, M. (2010). **Media Adaptations**. In David Rudd (Ed.), **The Routledge Companion to Children's Literature**. New York: Routledge.
- Monaco, J. (1981). **How to Read a Film**. New York: Oxford University.
- Oxford Dictionary. Saga. from
<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/saga>
- Smith J. M. Duncan, R. (2009). **The Power of Comics History, Form, and Culture**. New York: Bloomsbury Academic.
- Speidel, S. (2007). Introduction form and Narrative. In Jill Nelmes (Ed.), **Introduction to Film Studies** (4 ed.). New York: Routledge.
- Wells, P. (1998). **Understanding Animation**. New York: Routledge.
- เกริก ยุ้นพันธ์. (2539). **การเล่านิทาน**. กรุงเทพมหานคร: ชมรมเด็ก.
- กฤษณะ คุปตมาร. (2554). **สุนทรียภาพการดัดแปลงข้ามสื่อ จากวรรณกรรมเรื่องสั้นและภาพเขียนชุดภูตผีของ เหม เวชกร เป็นละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กลุ่มมจิตรต์ พลายเวช. (2526). **หนังสือสำหรับเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- กลุ่มจิตต์ พลายเวช. (2540). โคลงกลอนสำหรับเด็ก **อนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพ รองศาสตราจารย์ กลุ่มจิตต์ พลายเวช ม.ว.ม., ป.ช. ณ เมรุวัดพระศรีมหาธาตุวรมหาวิหาร เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร วันเสาร์ที่ 20 กันยายน 2540.** กรุงเทพมหานคร: ม.ป.พ.
- กลุ่มจิตต์ พลายเวช. (2540). นิทานสำหรับเด็ก **อนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพ รองศาสตราจารย์ กลุ่มจิตต์ พลายเวช ม.ว.ม., ป.ช. ณ เมรุวัดพระศรีมหาธาตุวรมหาวิหาร เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร วันเสาร์ที่ 20 กันยายน 2540.** กรุงเทพมหานคร: ม.ป.พ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). **แนวพินิจใหม่ในสื่อการศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติศักดิ์ บรรเทา. (2538). นิทานคำกลอน : พระอภัยมณี. บรรณาธิการโดย ฐะปะนีย์ นาครทรรพ, **สุนทรภู่รอบรู้วัฒนธรรม.** กรุงเทพมหานคร: สมาคมภาษาและหนังสือแห่งประเทศไทย.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2520). **วรรณคดีวิจารณ์.** กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กัญเกียรติ มานพ. (2554). **วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องพระอภัยมณี.** กรุงเทพมหานคร: มีดีคิดส์.
- งามพรรณ เวชชาชีวะ. (2551). The Relevance of Myths and Legends in Contemporary Children's Literature. from <http://www.ibby.org/index.php?id=904>
- จรัมภ์ เพชรมณี. (2523). **วรรณกรรมสำหรับเด็ก.** กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุนครศรีธรรมราช.
- จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. (2544). **แปล แปลง และแปรรูปบทละคร.** กรุงเทพมหานคร: ศยาม.
- จินตนา ไบกาฮุย. (2534). **หนังสือการ์ตูน : ประโยชน์ในการเรียนการสอน การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย.** กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). **บทสคริปต์การทำหนังสือสำหรับเด็ก.** กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- ฉัตรชัย ศุภระกาญจน์. (2523). **การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก.** กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุนครศรีธรรมราช.
- ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต. (2545). **ชีวประวัติและผลงานของสุนทรภู่.** กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณรงค์ ประภาสโนบล. (2534). **การเขียนการ์ตูน การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย.** กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.
- ณัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงศ์. (2554). **การเล่าเรื่องและการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่มีตัวเอกเป็นสตรีจากเทพปกรณัมกรีก.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2553). **การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน.** กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2551). **บทโทรทัศน์ เขียนอย่างไรให้เป็นมือโปร.** กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศพร วงศ์รัตน์. (2550). **พระอภัยมณีมาจากไหน.** กรุงเทพมหานคร: คอมพิวเตอร์.

- ทัชชณีย์ เข็มวงษ์. (2531). การศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดร่วมสมัยของวรรณกรรมสำหรับเด็ก ประเภทนิทาน ในหนังสือส่งเสริมการอ่านระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 5-6 ตาม หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521. ปริญญาโท การประถมศึกษา. กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน. กรุงเทพมหานคร: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.
- นพวรรณ สิริเวชกุล และ ปานบุญ สิริเวชกุล. (2548). เรื่องสั้นสำหรับเด็กและเยาวชน. กรุงเทพมหานคร: แม็ค.
- นภดล สังข์ทอง. (2549). แต่งเรื่องร้อยนิทานจากจินตนาการมาเป็นหนังสือ. กรุงเทพมหานคร: สถาพรบุ๊คส์.
- น้านกฮูก. (2547). **สุดสาคร**. กรุงเทพมหานคร: แสบป๊อคิตส์.
- นิชฌานาวิน จุลละพราหมณ์. (2554). **สัมพันธ์ในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวเวมไพร์ร่วมสมัย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บันลือ พงกษะวัน. (2521). **วรรณกรรมกับเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุษดี อรสิริวรรณ. (2551). **กลวิธีการตัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปยุต เงากระจ่าง และคณะ. (2529). **สุดสาคร**. กรุงเทพมหานคร: องค์การค้าของคุรุสภา.
- ประคอง นิมมานเหมินท์. (2545). **นิทานพื้นบ้านศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประจักษ์ ประภาพิทยากร. (2529). **วรรณคดีวิเคราะห์ พระอภัยมณี**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ ไอเดียสตรี.
- เปรม สอนสมุทร. (2547). **ผู้เสกกับการตัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณี ในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรินทร์ มหิทธิกร. (2551). **สิ่งไหนภาพ: การศึกษาการดัดแปลงนิทานคำกลอนเป็นบทละครเวทีสมัยใหม่**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวรรณคดี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มูลนิธิสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา. (2550). **นามานุกรมวรรณคดีไทยชุดที่ 1 ชื่อวรรณคดี**. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา.
- ลำดวน(ธนพล) จากใจดี. (2547). **นิทานพื้นบ้านชวนอ่านของไทย**. กรุงเทพมหานคร: ธนพลวิทยาการ.
- วรรณิ ศิริสุนทร. (2542). **การเล่านิทาน**. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ้อ 1999.
- วรางคณา จันลา. (2545). **การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง "จันดารา"**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วิริยะ สิริสิงห. (2537). **การสร้างสรรคัวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน**. กรุงเทพมหานคร: ชมรมเด็ก.
- ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์. (2534). **การ์ตูน ศาสตร์ และศิลป์แห่งจินตนาการ การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.
- ศิลปากร, กรม. (2550). **ชีวิตและงานของสุนทรภู่**. กรุงเทพมหานคร: องค์การค้าของ สกสค.
- ศิลปากร, กรม. **กองวรรณคดีและประวัติศาสตร์**. (2529). **รวมนิทาน บทเห่กล่อม และสุภาษิตของสุนทรภู่**. กรุงเทพมหานคร: กรมศิลปากร.
- สนั่น มีชั้นหมาก. (2537). **วิจารณ์วรรณกรรมสำหรับเด็ก**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุขฤทัย ไม้เกตุ. (2555). **การสร้างตัวละครหญิงในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่องซินเดอเรลลา สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด และเจ้าหญิงนิทรา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาภาษาอังกฤษและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพจน์ อนุวัชกชกร และทีม. (2545). **อภัยมณีซาก้า**. กรุงเทพมหานคร: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.
- สุพจน์ อนุวัชกชกร และทีม. (2549). **อภัยมณีซาก้า The Pirates Dawn**. กรุงเทพมหานคร: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.
- สุพจน์ อนุวัชกชกร และทีม. (2554). **อภัยมณีซาก้า Tales of the two brothers**. กรุงเทพมหานคร: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.
- สุภฤกษ์ บุญทอง. (2547). **พระอภัยมณี**. กรุงเทพมหานคร: สกายบุ๊กส์.
- สุภฤกษ์ บุญทอง. (2547). **พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี**. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- สุวรรณภา เกรียงไกรเพ็ชร. (2514). **พระอภัยมณี : การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมรินทร์ เดชณรงค์ และ ศิริศักดิ์ เขาวนศิริ. (2551). **การผจญภัยของสุตสาคร พระอภัยมณี**. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- อัศนี พลจันทร. (2540). **รวมบทความ วรรณกรรมศึกษา : อัศนี พลจันทร**. กรุงเทพมหานคร: สามัญชน.
- อาจารย์ สุทธิโรจน์. (2552). **ซินเดอเรลลา : จากเทพนิยายสู่วรรณกรรม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุมพร มะโรณีย์. (2551). **สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวชญานิศ นาศิริรักษ์ เกิดเมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2532 สำเร็จการศึกษา ระดับประถมและมัธยมจากโรงเรียนราชินี และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากสาขาวรรณกรรมสำหรับเด็ก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้วยเกียรตินิยมอันดับ 2 และเข้าศึกษาระดับปริญญาโทต่อที่สาขาวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรียะและบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY