

ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม
ในช่วงปีพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๔๖



เปรม สวนสมุทร

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา ภาษาไทย ภาควิชา ภาษาไทย

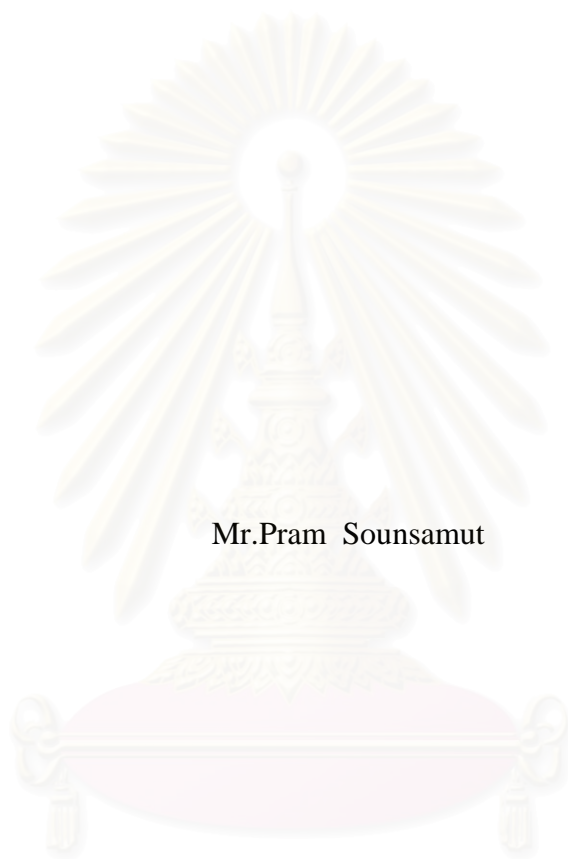
คณะ อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา ๒๕๔๗

ISBN 974-17-6767-6

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE AUDIENCE AND THE ADAPTATION OF CONTENT AND CHARACTERS
OF 'PHRA APHAI MANI' IN THAI POPULAR CULTURE DURING 2002-2003



Mr.Pram Sounsamut

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Thai
Department of Thai
Faculty of Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2004
ISBN 974-17-6767-6

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณี
ในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงปีพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๔๖

โดย

นายเปรม สอนสมุทร

สาขาวิชา

ภาษาไทย

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยอนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

.....คณบดีคณะอักษรศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.ธีระพันธ์ เหลืองทองคำ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อารดา กิระนนท์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ณ ถลาง)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นายเปรม สนวนสมุทร : ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรม
 ประชานิยมในช่วงปีพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๔๖. (THE AUDIENCE AND THE
 ADAPTATION OF CONTENT AND CHARACTERS OF PHRA APHAI MANI IN
 THAI POPULAR CULTURE DURING 2002-2003.) อาจารย์ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์
 ดร.ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. จำนวน ๒๔๒ หน้า. ISBN 974-17-6767-6

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาอิทธิพลของผู้เสพที่มีผลต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในเรื่อง
 พระอภัยมณีที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และนำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมระหว่างปี พ.ศ.๒๕๔๕-๒๕๔๖ และ
 เพื่อศึกษาผลกระทบจากการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครที่มีผลต่อคุณค่าของวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณี
 ของสุนทรภู่ ผู้วิจัยได้เลือกข้อมูลเรื่องพระอภัยมณีสำนวนที่สร้างสรรค์ใหม่ระหว่างปี พ.ศ.๒๕๔๕-๒๕๔๖
 จำนวน ๓ สำนวน ได้แก่ สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซำก้าของบริษัทเนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์จำกัด
 สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของบริษัทแฟนตาซีทาร์วันจำกัด และสำนวนภาพยนตร์ลิขสิทธิ์จัดจำหน่ายของ
 บริษัทไรท์บียอนจำกัด

จากการศึกษาเปรียบเทียบการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครระหว่างสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวน
 ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ด้านการดัดแปลงเนื้อหาพบว่าสำนวนใหม่ทั้ง ๓ สำนวนมีการดัดแปลงเนื้อหาเพื่อให้
 เหมาะสมกับธรรมชาติและแนวโน้มปัจจุบันของสื่อชนิดใหม่ที่ใช้ในการถ่ายทอด ด้านตัวละครพบว่าทั้ง ๓
 สำนวนนั้นคงไว้แต่เฉพาะตัวละครที่เป็นหลักและมีบทบาทสำคัญในตอนที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ผู้สร้างสำนวนใหม่
 ได้ตีความคุณลักษณะของตัวละครใหม่ด้วยการสร้างให้เป็นตัวละครหลายมิติส่งผลให้ตัวละครดูสมจริงมากขึ้น
 อนึ่งผู้เสพส่งผลสำคัญต่อการดัดแปลงดังกล่าวเนื่องด้วยการดัดแปลงดังกล่าวนั้นดัดแปลงตามแนวโน้มความ
 นิยมของสื่อประเภทต่าง ๆ ในปัจจุบัน

ด้านการสืบสานคุณค่าพบว่าสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่รักษาน้ำเนื้อเรื่องเฉพาะแต่โครงเรื่องเท่านั้น ด้าน
 แนวคิดสำคัญและแก่นเรื่องได้มีการเลือกสืบสานเฉพาะบางประเด็นที่ผู้สร้างแต่ละสำนวนเห็นว่าสำคัญซึ่ง
 สอดคล้องกับธรรมชาติและแนวโน้มปัจจุบันของสื่อประเภทนั้นๆ ทั้งนี้ได้เสริมแนวคิดจริยธรรมคุณธรรมร่วม
 สมัยอื่น ๆ ประกอบในเนื้อหาที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ด้วย ด้านผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของสำนวนนิทานคำกลอน
 พบว่าสำนวนใหม่ทำให้เห็นความเป็นสากลของสำนวนนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี และทำให้ผู้เสพที่ใฝ่รู้
 สนใจติดตามอ่านสำนวนนิทานคำกลอนซึ่งเป็นสำนวนดั้งเดิมต่อไป

ภาควิชา ภาษาไทย

ลายมือชื่อนิสิต.....

สาขาวิชา ภาษาไทย

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

ปีการศึกษา ๒๕๔๗

4580174222 : MAJOR THAI

KEY WORD : PHRA APHAI MANI / POPULAR CULTURE / CARTOON / ANIMATION / MOTION PICTURE

PRAM SOUNSAMUT : THE AUDIENCE AND THE ADAPTATION OF CONTENT AND CHARACTERS OF 'PHRA APHAI MANI' IN THAI POPULAR CULTURE DURING 2002-2003. THESIS ADVISER : ASSOCIATE PROFESSOR CHOLADA RUENGRUGLIKIT (Ph.D.), 242 pp. ISBN: 974-17-6767-6

This research aims at studying the audiences' influence on the adaptation of content and characters of the new versions of '*Phra Aphai Mani*', the reproduction of the romance of *Phra Aphai Mani*, presented in popular culture media during 2002-2003. It also aims at studying the effect of the adaptation of content and characters to the value of the former version of '*Phra Aphai Mani*'. The researcher has chosen to study 3 new versions of '*Phra Aphai Mani*'; **Aphai Mani Saga**, drawing cartoons influenced by manga, of Nation edutainment company limited [Co.Ltd.], **Sudsakorn**, the animation of Fantasy town Co.Ltd. and The motion picture **Phra Aphai Mani** copyright by Right beyond Co.Ltd.

By analyzing the adaptation of content and characters between the former version and the new ones, it is found that in term of changing the content, the new versions are appropriately adapted to the nature as well as the trend of the new narrative styles. In transforming the characters, the new versions keep only the main characters and nurture the former characters by reinterpret its characters from different point of view, from Sunthorn Phu's view, and by cultivating them to the more round characters, consequently, more genuine. Whilst the audience affects these changes since they circulate the trend of the new narratives.

As for continuing the value, with reference to content, the new versions remain only the former major plot: In term of moral, the new versions choose to collect only some moral form the former version. In doing so, the new versions have been added contemporary ethic by introducing new situation, never appeared in the former version. Both of the content and the moral are subject to change according to the nature and the trend of the new narrative styles. From modern view, post-modern theory, the new versions establish the original version as everlasting genius literature works which influence their audience to reread the original one.

Department Thai
Field of study Thai
Academic year 2004

Student signature
Advisor signature

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ยุพาพรรณ สวนสมุทร (มารดา) พลังสรรค์ สวนสมุทร (บิดา) อัจฉรา สวนสมุทร (พี่สาว) ที่ให้การสนับสนุนการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอด

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณและขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต (อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์) รองศาสตราจารย์ ดร.สุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา (หัวหน้าภาควิชาภาษาไทยและกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อารดา กิระนันท์ (ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์) และรอง ศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ณ ถลาง (กรรมการสอบวิทยานิพนธ์) ที่ช่วยตรวจสอบ แนะนำ และแก้ไข วิทยานิพนธ์เล่มนี้

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ สุกัญญา สุจฉายา อาจารย์ ดร.กิ่งแก้ว อัดถากร รองศาสตราจารย์ ดร.ประคอง นิรมานเหมินทร์ รองศาสตราจารย์ อิงอร สุพันธ์วิณิช อาจารย์ ดร.ไกล่รุ่ง อามระดิษ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชเนศ เวศร์ภาดา(ผู้จุดประกายความคิดทฤษฎีวัฒนธรรมประชานิยม) คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณาจารย์ภาควิชาสัตตศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และบรรพคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ทั้งด้านภาษา และวรรณคดีไทยและความรู้ทางโลกอื่น ๆ ให้แก่ผู้วิจัยทั้งยังแสดงความเป็นห่วงและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอขอบใจอาจารย์อาทิตย์ ชีรวณิชกุล อาจารย์ธานีรัตน์ จตุทะศรี อภิลักษณ์ เกษมผลกุล วราเมษ วัฒนไชย ณิชฎกัญจน์ นาคนวล นัทธนัย ประสานนาม แคทลียา อังทองกำเนิด อาทิตมา พงศ์ไพบูลย์ วรณพร พงษ์เพ็ง และกัลยาณมิตรทั้งหลายที่ได้ช่วยแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ตั้งแต่ เริ่มต้น

นอกเหนือจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณ อาจารย์วรรณภา ชำนาญกิจ อาจารย์พิสิทธิ์ กอบบุญ สหรัฐ เจตน์มโนรมย์ อาจารย์จิราพร เกิดชูชื่น อิศเรศ ทองบัสโลว์ อภิญญา เจนมงคลพรรณ พี่สายนาฎ อยู่เนียม ที่ เสียสละเวลาช่วยผู้วิจัยสืบค้นเสาะหาเอกสารหายากฉบับและให้สัมภาษณ์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย เรื่องนี้

ท้ายที่สุดนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ขอขอบคุณ และขอบใจทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จ และสมบูรณ์ถึงแม้ว่าจะมิได้เอ่ยนามมาข้างต้น อนึ่งผู้วิจัยขอขอบคุณผู้เขียนหนังสือ บทความ เอกสารที่ยังไม่ ตีพิมพ์อื่นๆ ที่ใช้ในการค้นคว้าครั้งนี้

อนึ่งงานวิจัยเรื่องนี้ผู้วิจัยได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยบางส่วนจากทุนอุดหนุนการทำวิทยานิพนธ์ของ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จึงใคร่ขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ ๑ บทนำ.....	๑
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๑
๑.๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๔
๑.๓ สมมติฐานการวิจัย.....	๘
๑.๔ วัตถุประสงค์.....	๘
๑.๕ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	๘
๑.๖ ขอบเขตของการวิจัย.....	๘
๑.๗ ข้อตกลงเบื้องต้น.....	๙
๑.๘ ขั้นตอนการวิจัย.....	๑๐
๑.๙ นิยามศัพท์เฉพาะ.....	๑๐
บทที่ ๒ แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมและภูมิหลังเรื่องพระอภัยมณี.....	๑๒
๒.๑ แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม.....	๑๒
๒.๑.๑ บริบทการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมประชานิยม.....	๑๒
๒.๑.๒ ความหมายของวัฒนธรรมประชานิยม.....	๑๓
๒.๑.๓ แนวทางการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม.....	๒๒
๒.๑.๔ แนวทางการประยุกต์ใช้กับข้อมูลทางวรรณคดี.....	๒๘
๒.๒ ภูมิหลังเรื่องพระอภัยมณี.....	๒๙
๒.๒.๑ ประวัติดูผู้แต่ง.....	๒๙
๒.๒.๒ ประวัติเรื่องพระอภัยมณี.....	๓๑
๒.๒.๒.๑ ยุคสมัยที่แต่ง.....	๓๑
๒.๒.๒.๒ พิมพ์ลักษณะ.....	๓๒
๒.๒.๒.๓ การประสานเนื้อหาจากแหล่งที่มา.....	๓๓
๒.๓ ความแพร่หลายของเรื่องพระอภัยมณี.....	๓๕
๒.๓.๑ ความแพร่หลายในหมู่นักวิชาการ.....	๓๖
๒.๓.๒ ความแพร่หลายในหมู่ประชาชนทั่วไป.....	๓๗
๒.๓.๒.๑ ยุคร่วมสมัยกับผู้แต่ง.....	๓๗
๒.๓.๒.๑ ยุคร่วมสมัยกับการพิมพ์เกิดขึ้นในประเทศไทย.....	๓๙

	๒.๓.๒.๑ ยุคความเจริญก้าวหน้าของสื่อสารมวลชน.....	๔๑
บทที่ ๓	ความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพลายเส้น	
	การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี.....	๔๒
	๓.๑ ความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพลายเส้น.....	๔๒
	๓.๑.๑ ความเป็นมาของการ์ตูนภาพลายเส้น.....	๔๒
	๓.๑.๑.๑ กำเนิดและความแพร่หลายของการ์ตูนภาพลายเส้น.....	๔๒
	๓.๑.๑.๒ ความเป็นมาของการ์ตูนภาพลายเส้นในประเทศไทย.....	๔๔
	๓.๑.๑.๓ การ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น(มังงะ).....	๔๔
	๓.๑.๒ แนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพลายเส้น.....	๔๙
	๓.๑.๓ ภูมิหลังการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีชาวก้า.....	๕๕
	๓.๒ ความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๕๖
	๓.๒.๑ ความเป็นมาของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๕๖
	๓.๒.๑.๑ กำเนิดและความแพร่หลายของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๕๖
	๓.๒.๑.๒ ความเป็นมาของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในประเทศไทย.....	๕๘
	๓.๒.๒ แนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๕๘
	๓.๒.๓ ภูมิหลังการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร.....	๖๐
	๓.๓ ความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของภาพยนตร์.....	๖๑
	๓.๓.๑ ความเป็นมาของภาพยนตร์.....	๖๒
	๓.๓.๑.๑ กำเนิดและความแพร่หลายของภาพยนตร์.....	๖๒
	๓.๓.๑.๒ ความเป็นมาของภาพยนตร์ในประเทศไทย.....	๖๒
	๓.๓.๒ แนวโน้มปัจจุบันของภาพยนตร์.....	๖๕
	๓.๓.๓ ภูมิหลังภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี.....	๗๐
บทที่ ๔	ความแตกต่างระหว่างพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่.....	๗๔
	๔.๑ ความแตกต่างระหว่างพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนกับ	
	สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีชาวก้า.....	๗๕
	๔.๑.๒ ความแตกต่างด้านเนื้อหา.....	๗๕
	๔.๑.๒.๑ เหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน.....	๗๕
	๔.๑.๒.๒ เหตุการณ์ที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ไม่ปรากฏ	
	ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีชาวก้า.....	๘๐
	๔.๑.๒.๓ เหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ปรากฏเพิ่ม	
	ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีชาวก้า.....	๘๑

๔.๑.๓ ความแตกต่างด้านตัวละคร.....	๘๓
๔.๑.๓.๑ ตัวละครที่ปรากฏทั้งในสำนวนนิทานคำกลอน และสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น.....	๘๕
๔.๑.๓.๓ ตัวละครที่ปรากฏในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น แต่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน.....	๘๗
๔.๒ ความแตกต่างระหว่างพระอภัยมณีในสำนวนนิทานคำกลอนกับ สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง สุดสาคร	๘๘
๔.๒.๒ ความแตกต่างด้านเนื้อหา.....	๘๘
๔.๒.๒.๑ เหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน.....	๘๘
๔.๒.๒.๒ เหตุการณ์ที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน แต่ไม่ปรากฏในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๑๐๓
๔.๒.๒.๓ เหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน แต่ปรากฏเพิ่มในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๑๐๓
๔.๒.๒ ความแตกต่างด้านตัวละคร.....	๑๐๖
๔.๒.๒.๑ ตัวละครที่ปรากฏทั้งในสำนวนนิทานคำกลอนและ สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๑๐๖
๔.๒.๒.๓ ตัวละครที่ปรากฏในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแต่ ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน.....	๑๑๔
๔.๓ ความแตกต่างระหว่างพระอภัยมณีในสำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนภาพยนตร์.....	๑๑๕
๔.๓.๑ ความแตกต่างด้านเนื้อหา.....	๑๑๕
๔.๓.๑.๑ เหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน.....	๑๑๕
๔.๓.๑.๒ เหตุการณ์ที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ ไม่ปรากฏในสำนวนภาพยนตร์.....	๑๑๘
๔.๓.๑.๓ เหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ ปรากฏเพิ่มในสำนวนภาพยนตร์.....	๑๑๙
๔.๓.๒ ความแตกต่างด้านตัวละคร.....	๑๒๑
๔.๓.๒.๑ ตัวละครที่ปรากฏทั้งในสำนวนนิทานคำกลอน และสำนวนภาพยนตร์.....	๑๒๑
๔.๓.๒.๓ ตัวละครที่ปรากฏในสำนวนภาพยนตร์แต่ ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน.....	๑๒๕

บทที่ ๕ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหา.....	๑๒๗
๕.๑ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหาในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น.....	๑๒๘
๕.๑.๑ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น.....	๑๒๘
๕.๑.๒ ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น.....	๑๓๒
๕.๒ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหาในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๑๓๔
๕.๒.๑ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๑๓๔
๕.๒.๒ ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว.....	๑๓๙
๕.๓ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหาในสำนวนภาพยนตร์.....	๑๔๘
๕.๓.๑ ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาในสำนวนภาพยนตร์.....	๑๔๘
๕.๓.๒ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครในสำนวนภาพยนตร์.....	๑๕๓
บทที่ ๖ ผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีในสำนวนนิทานคำกลอน.....	๑๕๗
๖.๑ ผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีในมุมมองของนักวรรณคดีศึกษา.....	๑๕๗
๖.๑.๑ คุณค่าด้านสุนทรียะ.....	๑๕๘
๖.๑.๒ คุณค่าด้านเนื้อหา.....	๑๖๓
๖.๒ ผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีในมุมมองของนักวัฒนธรรมศึกษา.....	๑๗๐
๖.๒.๑ มุมมองวัฒนธรรมมหาชน.....	๑๗๒
๖.๒.๒ มุมมองอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม.....	๑๗๖
๖.๒.๓ มุมมองหลังนวนิยาย.....	๑๘๑
บทที่ ๗ บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	๑๘๗
รายการอ้างอิง.....	๑๙๐
บรรณานุกรม.....	๑๙๕
ภาคผนวก.....	๑๙๖
ภาคผนวก ก. เรื่องย่อการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า.....	๑๙๗
ภาคผนวก ข. บทภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี.....	๒๑๔
ภาคผนวก ค. เพลงประกอบภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี.....	๒๓๒
ภาคผนวก ง. เรื่องย่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสสารเฉพาะเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่.....	๒๓๔
ประวัติผู้เขียน.....	๒๔๒

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระอภัยมณี เป็นผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดของสุนทรภู่ เป็นผลงานที่มีผู้รู้จักและนิยมอ่านกันอย่างกว้างขวาง ผลงานเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นความสามารถในการแต่งกลอนนิทานของสุนทรภู่ได้ดีที่สุด แม้สุนทรภู่จะได้สร้างสรรค์ผลงานเรื่องอื่นๆ ขึ้นอีกหลายเรื่องก็ตาม

เรื่องพระอภัยมณีอาจเรียกได้ว่าเป็นวรรณกรรมประชานิยมข้ามยุคข้ามสมัยของสังคมไทยได้ดีเรื่องหนึ่ง ตั้งแต่ในยุคร่วมสมัยของกวีที่ปรากฏหลักฐานว่าสุนทรภู่สามารถเขียนนิทานเรื่องนี้หาเลี้ยงชีพตนเองได้ในยามตกยาก เป็นวรรณกรรมที่มีการ “ซื้อเรื่อง” กล่าวคือมีการขอคัดลอกเรื่องพระอภัยมณีไปอ่านโดยจ่ายเงินเป็นค่าตอบแทน ทิววัน บุญวีระ^๑ ได้สำรวจต้นฉบับกลอนอ่านในส่วนงานหนังสือโบราณของหอสมุดแห่งชาติ แล้วพบว่า “เรื่องที่มีจำนวนเล่มสมุดไทยและสำเนาซ้ำมากที่สุด คือเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งมีจำนวนถึง ๒๙๒ เล่มสมุดไทย” แสดงให้เห็นว่าในยุคร่วมสมัยของสุนทรภู่ เรื่องพระอภัยมณีก็ได้รับความนิยมอย่างมากแล้ว

ในยุคต่อมาคือยุคที่เริ่มมีการพิมพ์วรรณกรรมออกจำหน่ายในประเทศไทย โดยเฉพาะที่โรงพิมพ์ของหมอสมีที่ปรากฏหลักฐานว่าเรื่องแรก ๆ ที่มีการพิมพ์จำหน่ายก็คือเรื่องพระอภัยมณี ทั้งยังมีเรื่องเล่ากันอีกว่าเรื่องพระอภัยมณีนี้ขายดีจนกระทั่งทำให้หมอสมีสามารถสร้างตึกใหม่ในบริเวณโรงพิมพ์ได้ทีเดียว^๒ และหมอสมีเองก็พยายามที่จะตามหาทายาทของสุนทรภู่เพื่อจะให้คำลิขสิทธิ์ ส่วนสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ^๓ ได้เล่าความตอนหนึ่งที่กล่าวถึงความนิยมเรื่องพระอภัยมณีในยุคร่วมสมัยกับพระองค์ไว้ในอธิบายว่าด้วยเรื่องพระอภัยมณีว่า

...จะเล่าเรื่องข้อหลังพอเป็นอุทาหรณ์เมื่อข้าพเจ้ายังย่อมนเยาว์^{**} เป็นสมัยแรกที่มีหนังสือเรื่องพระอภัยมณีพิมพ์ขาย ครั้งนั้นเห็นคนชั้นผู้ใหญ่ทั้งผู้ชายและผู้หญิงพากันชอบอ่านเรื่อง

^๑ ทิววัน บุญวีระ, การศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรม เรื่อง อิทธิพลกลอนอ่านในนิทานคำกลอนสุนทรภู่, (กรุงเทพมหานคร : กองเผยแพร่วรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร, ๒๕๕๑), หน้า ๒.

* แบ่งโดยใช้กำเนิดการพิมพ์เป็นเกณฑ์

^๒ ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต, “หนังสือประโลมโลกที่ขึ้นชื่อในสมัยรัชกาลที่ ๕”, วารสารอักษรศาสตร์ ๑๓, ๒ (กรกฎาคม ๒๕๒๔). อ้างถึง ชัย เรื่องศิลป์, “การปฏิรูปการศึกษา” ประวัติศาสตร์ไทยสมัย ๒๓๕๒-๒๔๕๓ ตอนที่ ๑ ด้านสังคม, (กรุงเทพฯ : บ้านเรื่องศิลป์, ๒๕๑๗), หน้า ๕๑๗.

^๓ อธิบายว่าด้วยเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่พระนิพนธ์ใน สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพรวบรวมในส่วนต้นของหนังสือ สุนทรภู่, พระอภัยมณี, พิมพ์ครั้งที่ ๑๔, (กรุงเทพฯ : บรรณาคาร, ๒๕๑๗), หน้าพิเศษ ๖๐.

** คงตัวสะกดตามต้นฉบับ

พระอภัยมณีก็กันอย่างแพร่หลาย ถึงจำกลอนในเรื่องพระอภัยมณีไว้กล่าวเป็นสุภาษิตได้มาก บ้างน้อยบ้างแทบไม่เว้นตัว

นอกจากยุคร่วมสมัยกับผู้แต่งและยุคใกล้เคียงแล้วเรื่องพระอภัยมณียังคงได้รับความนิยมตลอดมา และยังปรากฏการพิมพ์เผยแพร่จนถึงปัจจุบัน เมื่อสภาพสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาการโดยเฉพาะการสื่อสารพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปประกอบกับวิถีชีวิตและพฤติกรรมการบริโภคของผู้เสพได้เปลี่ยนแปลงไป ทำให้มีการนำเอาเรื่องพระอภัยมณี ไปผลิตซ้ำและนำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการ์ตูนภาพลายเส้น ภาพยนตร์ และการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) ฯลฯ

หนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์เรื่องพระอภัยมณีใหม่เพื่อนำเสนอต่อผู้เสพในสื่อร่วมสมัยประเภทต่างๆ นั้น พบว่าผู้สร้างมักจะสร้างโดยอาศัย “เค้าโครง” ของเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนเท่านั้น จึงเป็นที่น่าสนใจพิจารณาว่าในการสร้างสรรค์ใหม่ของผู้สร้างรุ่นใหม่โดยใช้สื่อรูปแบบใหม่เพื่อผู้เสพในวัฒนธรรมใหม่นั้น ผู้สร้างได้มีการแปลงเรื่องเดิมไปอย่างไร ผู้เสพมีอิทธิพลต่อการแปลงเรื่องของผู้สร้างมากน้อยเพียงใด และผลจากการแปลงเรื่องไปนั้นทำให้การรับรู้วรรณกรรมดั้งเดิมเปลี่ยนแปลงหรือไม่อย่างไร

นักวิชาการตะวันตก โจนาธาน คูลเลอร์ (Jonathan Culler) ได้กล่าวถึงกระแสของการศึกษาทางมนุษยศาสตร์โดยเฉพาะวิชาวรรณกรรมของตะวันตกที่เปลี่ยนแปลงไปว่า

ศาสตราจารย์วิชาฝรั่งเศสเขียนหนังสือเกี่ยวกับบุหรี หรือการย่ำคิดย่ำทำต่อความ อ้วนของอเมริกันชน ในขณะที่นักวิชาการผู้ศึกษาผลงานของเชคเปียร์วิเคราะห์เรื่องรักกรรม- เพศ ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมนิยมศึกษาเรื่องฆาตกรรมต่อเนื่อง ปรากฏการณ์เหล่านี้คืออะไร คำตอบที่ได้คือวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งเป็นกระแสการศึกษาหลักในสายมนุษยศาสตร์ ในช่วงทศวรรษที่ ๑๙๙๐ ศาสตราจารย์ทางวรรณคดีบางท่านอาจหันเหความสนใจจาก มิลตัน (Milton) ไปสู่ มาดอนน่า (Madonna) จากเชคเปียร์สู่ละครน้ำเน่า โดยละทิ้ง การศึกษาวรรณกรรมอย่างสิ้นเชิง^๔

สิ่งที่คูลเลอร์กล่าวว่าเป็นวัฒนธรรมศึกษา (Cultural studies) ก็คือกระแสของการศึกษา วัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) ซึ่งเป็นแนวคิดที่เพิ่งเกิดขึ้นในช่วงปลายของคริสต์ศตวรรษที่ ๑๙ แต่ได้พัฒนาอย่างชัดเจนเมื่อกลางคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ การศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมคือการศึกษาวัฒนธรรม

^๔ Jonathan Culler. Literary theory : a very short introduction, (New york : Oxford University press, 1997), P.42 ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ Professor of French writing books about cigarettes or Americans' obsession with fat; Shakespearians analyzing bisexuality; experts on realism working on serial killer. What going on? [W]hat's happen here is 'cultural studies', a major activity in the humanity in the 1990s. Some literature professors may have turned away from Milton to Madonna, From Shakespeare to soap operas, abandoning the study of literature altogether...

ที่เกิดขึ้นใหม่ในยุคที่มีการพัฒนาทางด้านอุตสาหกรรม (Industrialization) และการขยายตัวของเขตเมือง (Urbanization) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะน่าสนใจหลากหลายประการเช่น เป็นวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นเพื่อมวลชน เป็นวัฒนธรรมที่สลายการแบ่งแยกทางชนชั้น เป็นวัฒนธรรมที่ผลิตขึ้นภายใต้แนวคิดทุนนิยม

ในการให้คำนิยามของคำว่าวัฒนธรรมประชานิยม จอห์น สโตเรย์ (John Storey) ได้กล่าวถึงลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมตอนหนึ่งไว้อย่างน่าสนใจว่า

ดังที่ จอห์น ฟิสเก (John Fiske) ได้เสนอไว้ว่าร้อยละ ๘๐ ถึงร้อยละ ๙๐ ของผลิตภัณฑ์ใหม่ไม่สามารถทำรายได้ได้มากกว่าการโฆษณา ภาพยนตร์หลายเรื่องไม่สามารถทำรายได้มากไปกว่ามูลค่าของการส่งเสริมการขายหน้าโรงภาพยนตร์^๕ ซีมอน ฟริท (Simon Frith) ก็เสนอว่าร้อยละ ๘๐ ของแถบบันทึกเสียงประสบภาวะการฉ้อขาดทุน^๖ สถิติดังกล่าวข้างต้นทำให้เกิดข้อโต้แย้งกับคำกล่าวที่ว่ากระแสวัฒนธรรมในที่นี้คือวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นกระบวนการอัตโนมัติและเป็นกระบวนการที่ผู้เสพเป็นผู้ถูกกระทำแต่เพียงฝ่ายเดียว.^๗

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่า วัฒนธรรมประชานิยมแม้จะได้รับความนิยมจากมหาชนแต่ก็ไม่ได้เป็นวัฒนธรรมที่ผู้เสพอยู่ในฐานะผู้รับแต่เพียงฝ่ายเดียว กล่าวคือในขณะที่ผู้เสพเสพงานนั้นผู้เสพส่งอิทธิพลบางประการต่อผู้สร้างด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เสพกับผู้สร้างจึงมิใช่ความสัมพันธ์ในแนวนอนแต่เป็นความสัมพันธ์แบบวงกลม กล่าวคือผู้เสพเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมประชานิยมนั้น ๆ ได้รับความนิยม ผู้เสพจึงเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม และอาจกล่าวได้ว่ากระบวนการทัศน์ที่กลุ่มวัฒนธรรมประชานิยมมองวัฒนธรรมนั้นเป็นการผลิตกระบวนการทัศน์การพิจารณาวัฒนธรรมในแบบเดิม ๆ ไปสู่การพิจารณาวัฒนธรรมในมุมมองใหม่โดยยึดเอาผู้เสพเป็นสำคัญ

ด้วยเหตุเพราะแนวทางของการมองข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปนี้เองที่ทำให้แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมมีความแพร่หลายและได้รับความสนใจกันอย่างกว้างขวาง ยกตัวอย่างเช่นงานการศึกษาวัฒนธรรม

^๕ John Fiske, **Understanding popular culture**, 2nd ed. reprint (New York : routledge, 1992), p. 27. cite in. John Storey, **Cultural theory and popular culture : An introduction**, 3rd ed.(Dorset : Pearson Education, 2001), p.8.

^๖ Simon Frith, **Sound effect: youth, leisure and politics of rock** (London : Routledge, 1989), p.7. cite in John storey, *ibid.*, p.8.

^๗ John storey, *Ibid.* P.8 ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ as John Fiske points out, ‘between 80 and 90 percent of new products fail despite extensive advertising ...many films fail to recover even their promotional costs at the box office’, Simon Frith also points out that about 80 percent of singles and albums lose money’. Such statistics should clearly call into question the notion of cultural consumption as an automatic and passive activity.

การสวมใส่ยีนส์ของฟิสเก หากเป็นการศึกษาในประเด็นคำถามทางวัฒนธรรมเดิมๆ ก็จะถามว่ายีนส์มีคุณสมบัติอะไร ทำไมจึงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ในขณะที่แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเน้นการศึกษาตัวผู้เสฟ มุมมองของปัญหาจึงเปลี่ยนไปสนใจศึกษาว่าผู้เสฟเลือกสวมใส่ยีนส์เพราะอะไร ยีนส์มีความหมายอย่างไรต่อผู้เสฟ ผู้เสฟ ‘ใช้’ ยีนส์อย่างไรเพื่อประโยชน์อะไร และในความโด่งดังอย่างแพร่หลายของยีนส์นั้นมียีนส์อะไรบ้างเป็นตัวส่งเสริม

การสร้างสรรคัวรรณกรรมเรื่องหนึ่งๆ โดยเฉพาะวรรณกรรมลายลักษณ์ นั้นประกอบด้วย ๓ ส่วนสำคัญ ๆ คือผู้สร้าง ตัวบทวรรณกรรม และผู้เสฟ องค์ประกอบทั้งสามนี้มีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นวัฏจักร กล่าวคือถ้าไม่มีผู้สร้างก็ไม่มีงานวรรณกรรม ถ้าไม่มีงานวรรณกรรมผู้เสฟก็จะไม่สามารถเสฟงานได้ หรือหากผู้สร้างสร้างงานวรรณกรรมขึ้นมาแล้วไม่มีผู้เสฟก็ไม่สามารถที่จะเรียกว่าวรรณกรรมได้ เพราะจุดมุ่งหมายสำคัญของการสร้างสรรคัวรรณกรรมนั้นก็คือการสื่อสารความคิดของผู้สร้างสู่ผู้เสฟโดยผ่านตัวบทวรรณกรรม

อนึ่ง การศึกษางานวรรณกรรมเท่าที่ผ่านมานั้นมุ่งเน้นไปที่การศึกษาในมิติของผู้สร้างและตัวบทวรรณกรรมเป็นหลัก การศึกษาในมิติที่ให้ความสนใจกับผู้เสฟแม้ว่าจะมีการศึกษาอยู่บ้างก็เป็นเพียงแต่การศึกษาในแนวคิด กล่าวคือเป็นการศึกษาอิทธิพลของตัวบทวรรณกรรมและหรือผู้สร้างที่มีต่อผู้เสฟแม้กระนั้นก็ยังไม่มีใครได้ศึกษาเรื่องพระอภัยมณีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับผู้เสฟโดยตรงไม่ได้ให้ความสนใจศึกษางานวรรณกรรมโดยพิจารณาผู้เสฟในฐานะที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรคัตัวบทวรรณกรรม และหากเห็นร่วมกันว่าวัฒนธรรมประชานิยมกับงานวรรณกรรมตัวเขียนต่างก็เป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่งแล้ว งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งศึกษาความสำคัญของ “ผู้เสฟ” ที่มีผลต่อการสร้างสรรคัวรรณกรรมโดยเฉพาะวรรณกรรมที่ผลิตในบริบทของวัฒนธรรมประชานิยม โดยพิจารณาเรื่องเล่าในวัฒนธรรมประชานิยมว่าเป็นวรรณกรรมชิ้นหนึ่งและมองผู้เสฟวัฒนธรรมประชานิยมว่ามีอำนาจอย่างเต็มที่ในการเลือกเสฟเฉพาะสิ่งที่ตนเองชอบและพิจารณาผู้สร้างว่ามีหน้าที่ที่จะต้องสร้างงานให้ตรงกับพฤติกรรมการบริโภคและความชอบของผู้เสฟเพื่อให้สามารถ “ขาย” งานของตนเองให้ได้มากที่สุด

นอกเหนือไปจากแนวคิดของกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแล้ว เพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นจึงจะนำเอาแนวคิดของนักจิตวิทยา มานุษยวิทยา และนิเทศศาสตร์ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการอธิบายอิทธิพลของผู้เสฟมาอธิบายประกอบเพิ่มเติมในบางส่วนเพื่อแสดงให้เห็นชัดเจนถึงอิทธิพลของผู้เสฟที่มีต่อการสร้างสรรคัวรรณกรรมประชานิยมยิ่งขึ้น

๑.๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องพระอภัยมณีมีอยู่เป็นจำนวนมาก ดังจะนำมายกตัวอย่างดังต่อไปนี้

สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร ศึกษาเรื่อง **พระอภัยมณี : การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์**. สุวรรณาสนใจศึกษาวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีโดยอาศัยแนวคิดของการวิจารณ์วรรณคดีแบบอ่านละเอียด (Close

Reading) โดยศึกษา ๔ ประเด็นสำคัญคือ แก่นเรื่อง พบว่ามีแก่นเรื่องที่สำคัญอยู่ ๔ แก่น ได้แก่การเดินทาง ผจญภัยเพื่อให้ประสบการณ์และสร้างคุณลักษณะเด่นให้แก่ตัวเอง ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่สำคัญที่สุด การให้ความสำคัญของวิชาความรู้ การแสดงออกถึงความว่าห่วยและขาดความอบอุ่นภายในครอบครัว และความขัดแย้งและการต่อสู้ระหว่างพ่อแม่กับลูก นอกจากนี้ก็ได้ศึกษาลักษณะของตัวละครต่างๆ ในเรื่อง ระบบสัญลักษณ์และภาพพจน์ในเรื่อง ในตอนท้ายได้วิเคราะห์จัดประเภทของวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีโดยเสนอว่าเรื่องพระอภัยมณีนี้นั้นเป็นนวนิยายในแนวประโลมโลก (Romance)

พัทธยา จิตต์เมตตดา ศึกษาเรื่อง **อวัจนสารในวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี**. ผลการศึกษาพบว่าในการแต่งเรื่องพระอภัยมณีนั้นผู้แต่งได้มีการใช้วัจนภาษาเพื่อบรรยายอวัจนภาษาทั้ง ๗ ประเภทอันได้แก่ เทศภาษากาลภาษา เนตรภาษา สัมผัสภาษา อากาษา วัตถุภาษา และปริภาษา ได้อย่างครบถ้วนและสมบูรณ์ โดยส่วนใหญ่จะใช้วัจนภาษาในการบรรยายอวัจนภาษาในบทบรรยายและพรรณนาอันเป็นรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง จาก สภาพแวดล้อม ตลอดจนอุปนิสัยและบุคลิกภาพของตัวละคร ด้านบทสนทนานั้นก็ปรากฏบ้างพอสมควร และอวัจนสารนั้นจะใช้ควบคู่กับวัจนสารเสมออาจเป็นในลักษณะซ้ำกัน แทนกัน แยกกัน หรือเสริมกัน ฉะนั้นการศึกษาอวัจนสารจึงมีความสำคัญเท่าเทียมกับการศึกษาวัจนสาร

กาญจนาศพนันท์ (นามแฝง) ศึกษาเรื่อง **ภูมิศาสตร์สุนทรภู่**. ชุนวิจิตรมาตรา(สง่า กาญจนาคพันธุ์) ได้เสนอว่าสุนทรภู่แต่งหนังสือได้วิเศษนั้นไม่ใช่เป็นเพราะจินตนาการหรือการวางโครงเรื่องดี คือวางโครงเรื่องให้แตกต่างจากเรื่องลักลุกสาวยักษ์แล้วก็ฆ่าพ่อตาย แต่เป็นเพราะสุนทรภู่เป็นผู้ที่มีความรู้อย่างกว้างขวาง รู้จักผนวกเอาความรู้ที่ตนมีฝานลงในเรื่อง และที่สำคัญคือการใช้ภาษาไทยได้อย่างสละสลวย จากการศึกษาเรื่องพระอภัยมณีพบว่า “สุนทรภู่...ดูระมัดระวังในการที่จะกล่าวถึงสถานที่นั้นๆ ให้ถูกต้องเป็นจังหวัดจะโคน สมเหตุสมผลอย่างกับว่าเป็นของจริง” จึงได้สำรวจภูมิประเทศในเรื่องพระอภัยมณีทั้งที่เป็นเมืองที่มีเค้าว่าเป็นเมืองที่ปรากฏจริงอย่างเมืองลังกา และที่สันนิษฐานว่าเป็นเมืองในจินตนาการอย่างเมืองผลึก แล้วปรากฏว่าเมืองทุกเมืองและสถานที่ที่กล่าวถึงในเรื่องนั้นสามารถจัดให้ลงในแผนที่ทางภูมิศาสตร์ของเอเชียได้ จึงน่าเชื่อได้ว่าสุนทรภู่แต่งเรื่องพระอภัยมณีโดยอาศัยภูมิประเทศแถบเอเชียนี้เป็นฉากในเรื่อง

สุวิทย์ สารวัตร ศึกษา **ปรัชญาในพระอภัยมณีกับประวัติสุนทรภู่**. เป็นการศึกษาพระอภัยมณีในด้านแนวคิดและคำสอนของเรื่องแต่เป็นการศึกษาเชิงรวบรวมคือไม่ปรากฏส่วนของการวิเคราะห์ของผู้รวบรวม เป็นแต่เพียงการยกเอาวรรคทอง หรือคำกลอนที่แสดงถึงคติสอนใจในเรื่องมานำเสนอประกอบกับการเล่าเรื่องย่อเท่านั้น ในตอนท้ายของหนังสือได้มีการผนวกเอาพระนิพนธ์เรื่องประวัติของสุนทรภู่ในสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพเข้าไปด้วย

นิพนธ์ อินสิน สนใจศึกษา **ลักษณะขัดแย้งในวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่** เน้นไปที่ การศึกษาการสร้างความขัดแย้งของตัวละคร จาก เหตุการณ์ และบรรยากาศในเรื่อง ผลของการศึกษาพบว่า ในเรื่องพระอภัยมณีนั้นมีจุดเด่นอยู่ที่การสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นในเรื่อง โดยตัวละครที่สร้างขึ้นนั้นมี ลักษณะขัดแย้งกับตัวละครอื่นๆ ที่เคยมีมา เช่นพระเอกกลายเป็นคนอ่อนไหว และตัวละครฝ่ายหญิงมีความรู้ ความสามารถมาก หรือตัวละครภายในเรื่องเองก็มีการสร้างให้มีลักษณะเป็นคู่ตรงกันข้าม เช่น ผีเสื้อสมุทรกับ นางเงือก

ทิพวัน บุญวีระ ทำวิจัยเรื่อง **การศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมเรื่องอิทธิพลกลอนอ่านในนิทานคำกลอน ของสุนทรภู่** โดย ทิพวัน ได้ศึกษานิทานคำกลอนของสุนทรภู่แล้วเสนอประเด็นสำคัญว่า นิทานคำกลอนของ สุนทรภู่นั้นคงจะได้รับอิทธิพลจากกลอนอ่านทั้งในด้านฉันทลักษณ์ และเนื้อเรื่อง ทางด้านฉันทลักษณ์ทิพวัน พบว่าอิทธิพลของการใช้กลบทมธุรสวาทีในนิทานคำกลอนของสุนทรภู่นั้นเป็นอิทธิพลจากกลอนอ่านที่นิยมใช้ กลบทนี้ในการแต่งเช่นกัน แต่อาจจะมีสัมผัสที่แตกต่างกันไป ทางด้านเนื้อเรื่อง ทิพวัน ได้เสนอเรื่อง “ปาจิต- กุมารกลอนอ่าน” ว่าเป็นต้นเค้าและส่งอิทธิพลต่อวรรณกรรมนิทานของสุนทรภู่ ผลการวิจัยส่วนที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องพระอภัยมณีนั้น ทิพวัน เสนอว่า “บทชมดาว” ในนิทานเรื่องสิงห์ไกรภพ และพระอภัยมณี ได้รับอิทธิพล จากกลอนอ่านฉบับดังกล่าว

วิภา กงกะนันท์ ศึกษาเรื่อง **พระเอกในวรรณคดีไทย** ซึ่งมี พระอภัยมณีเป็นตัวละครหนึ่งในที่ใช้ใน การศึกษา บทความที่เกี่ยวกับพระอภัยมณีสามารถแบ่งออกได้เป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นการศึกษาตัวละคร พระอภัยมณีโดยเปรียบเทียบกับชชะตาชีวิต ด้านการเกิด การศึกษาหาความรู้ การได้คู่ และเหตุแห่งการต้องพลัด บ้านพลัดเมืองกับขุนแผน จากนั้นก็นำเสนออุปนิสัยและความรู้ความสามารถต่างๆ ของพระอภัยมณีโดย เปรียบเทียบกับขุนแผน และพระลอ พร้อมกับมีการกล่าวอ้างถึงปราชญ์เมธีทางตะวันตกอีกบ้างเป็นครั้งคราว ในส่วนหลังไม่ค่อยมีเอกภาพมากนัก มีลักษณะเหมือนการเล่าเรื่องในลักษณะของการเลือกเล่า เช่นเลือกที่จะ เล่าเรื่องของ มังคลา และนางวารี นอกจากนั้นก็เลือกเอาประเด็นของการมีเมียมากขึ้นมากล่าวด้วย

สุจิตต์ วงษ์เทศ (บรรณานุกรม). **สุนทรภู่ ครูเสภาและทะเลอันดามัน** หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือรวม บทความที่เกี่ยวข้องกับสุนทรภู่ที่ตีพิมพ์ในหนังสือนิตยสารศิลปวัฒนธรรมส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพระอภัยมณี มีอยู่ ๒ บทความ บทความแรกเขียนโดยไมเคิล ไรท์เรื่อง**พระอภัยมณีวรรณกรรมบ่อนทำลายหรือสร้างสรรค์** ข้อเสนอที่สำคัญคือการเสนอว่า “หนังสือพระอภัยมณีไม่ได้เพียง “เลียนแบบ” มหาकाพย์อินเดีย, แต่เป็นการ คว่าคติความเชื่อและค่านิยมในมหากาพย์โดยสิ้นเชิงแบบกลับตาลปัตร” อีกบทความหนึ่งเป็นของคุณสุจิตต์ วงษ์เทศเสนอเรื่อง **พระอภัยมณีมีฉากอยู่ทะเลอันดามัน อ่าวเบงกอล และมหาสมุทรอินเดีย** สุจิตต์ วงษ์เทศ เสนอว่ากาญจนาภรณ์นั้นได้สรุปถึงภูมิศาสตร์ของสุนทรภู่ผิด โดยสุจิตต์ วงษ์เทศเชื่อว่าฉากของเรื่องนั้นไม่ได้ อยู่บริเวณอ่าวไทย แต่อยู่ในทะเลฝั่งอันดามัน เกาะนาคาควรินทร์ ก็น่าจะมาจากเกาะนิโคบาร์ เกาะแก้วพิสดารก็

น่าจะเป็นหมู่เกาะหนึ่งในหมู่เกาะของอินโดเนเซีย เมืองลังกาก็คือเมืองศรีลังกา และเมืองฟลิกก็คือเมืองถลาง หรือภูเก็ตนั่นเอง

นิธิ เอียวศรีวงศ์ในหนังสือชื่อ **ปากไก่และใบเรือ** นिति เอียวศรีวงศ์ได้วิเคราะห์เนื้อหาในงานวรรณกรรมสุนทรภู่โดยเน้นไปที่การศึกษาวัฒนธรรมกระฎุมพีในงานของสุนทรภู่ นिति เอียวศรีวงศ์พบว่าสภาพสังคมที่ปรากฏในงานของสุนทรภู่ รวมไปถึงองค์ประกอบต่างๆ ในงานวรรณกรรมไม่ว่าจะเป็น เนื้อหา ตัวละคร ฉากสถานที่ ล้วนแล้วแต่นำเสนอภาพและทัศนะของกระฎุมพีในยุคสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ซึ่งนั่นทำให้งานวรรณกรรมของสุนทรภู่ได้รับความนิยมในยุคนั้น นอกจากนี้ก็ยิ่งพิจารณาวรรณกรรมของสุนทรภู่ในฐานะเป็นเครื่องมือในการแสดงทัศนวิจารณ์การเมืองของชนชั้นกระฎุมพีในสมัยรัตนโกสินทร์ โดยเฉพาะในเรื่องของการปกครอง ของมูลนายที่มีลักษณะ “พาล” และการพยายามชำระระบบไพร่แบบใหม่เพื่อประโยชน์แก่ชนชั้นตนเอง รวมไปถึงการนำเสนอให้เห็นว่ากระฎุมพีในสังคมสมัยนั้นคิดอย่างไร เช่น การพูดถึงอำนาจที่จะต้องผูกติดกับความร่ำรวยมีฐานะ(เงินคืออำนาจ) หรือการเข้ามามีบทบาททางสังคมของผู้หญิงในสภาพสังคมกระฎุมพี

สมบัติ จันทรวงศ์ ในหนังสือรวมบทความชื่อ **บทพิจารณาว่าด้วยวรรณกรรมการเมืองและประวัติศาสตร์** สมบัติ จันทรวงศ์ได้กล่าวถึงกรอบในการศึกษางานวรรณกรรมอย่างชัดเจนว่ามีอยู่ ๒ ประการคือ “...งานกวีนิพนธ์นั้นเป็นหลักฐานในการพรรณนาความเป็นไป ความคิดอ่าน และเหตุการณ์ความเคลื่อนไหวของสังคมในสมัยนั้นๆ...” และ “...งานกวีนิพนธ์ชิ้นหนึ่งๆ ย่อมสะท้อนความคิดเห็นและมโนคติของตนเองออกมาเสมอ ไม่ว่าจะโดยรู้ตัวหรือไม่ก็ตามที่อันจัดได้ว่าเป็นการแสดงอิทธิพลของกวีที่มีต่อสังคมเพราะเมื่อผู้อ่านได้อ่านงานนิพนธ์ที่สอดแทรกทัศนคติโลกทัศน์ของกวีเข้าไปด้วยก็อาจมีความคิดเห็นคล้อยตามผู้แต่งไปได้บ้างไม่มากก็น้อย...”^๘ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพระอภัยมณี สมบัติ จันทรวงศ์พบว่าเรื่องพระอภัยมณีนั้นสุนทรภู่ให้ความสำคัญกับการ “พูด” และการใช้ “สติปัญญา” ในการแก้ไขปัญหาอย่างโดดเด่น ซึ่งความคิดเรื่อง “วิสัย” ของกษัตริย์และการเน้นความสำคัญของการพูดนั้นสมบัติ จันทรวงศ์อธิบายว่าตรงกับทัศนะทางการเมืองการปกครอง และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่เปลี่ยนแปลงไปของประชาชนในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น

หนังสืออีกประเภทหนึ่งคือหนังสือที่รวบรวมชีวประวัติและผลงานของสุนทรภู่ โดยจะมีส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพระอภัยมณี ในฐานะที่เป็นงานดีเด่นของสุนทรภู่ เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการวิจารณ์หรือนำเสนอในเชิงประวัติโดยเฉพาะการกล่าวถึงการผสมของแหล่งที่มาที่หลากหลาย ที่สำคัญคือมีการอธิบายให้เห็นถึงลักษณะเด่นของวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณี ในด้านต่างๆ (เป็นที่น่าสังเกตว่าหนังสือทั้ง ๖ เล่มนี้มักจะได้รับผลการกล่าวอ้างถึงเสมอๆ ในงานวิจัยชั้นหลัง) ได้แก่

^๘ สมบัติ จันทรวงศ์, **บทพิจารณาว่าด้วยวรรณกรรมการเมืองและประวัติศาสตร์** (กรุงเทพฯ : คบไฟ, ๒๕๔๐), หน้า

เจือ สตะเวทิน หนังสือเรื่อง **สุนทรภู่** สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ หนังสือเรื่อง **ชีวิตและงานของสุนทรภู่** ฉันทน์ ขำวิไล หนังสือเรื่อง **๑๐๐ ปีของสุนทรภู่** พ.ณ ประมวลมารค หนังสือเรื่อง **ประวัติคำกลอนสุนทรภู่** ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต หนังสือเรื่อง **ชีวประวัติและผลงานของสุนทรภู่** และตำรา ณ เมืองใต้ หนังสือเรื่อง **ชีวประวัติสุนทรภู่**

๑.๓ สัมมติฐานการวิจัย

ผู้เสพมีอิทธิพลสำคัญต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในเรื่อง **พระอภัยมณี** ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ และนำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมระหว่างปีพุทธศักราช ๒๕๔๕ – ๒๕๔๖

๑.๔ วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาอิทธิพลของผู้เสพที่มีผลต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในเรื่อง **พระอภัยมณี** ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และนำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมระหว่างปี พ.ศ.๒๕๔๕-๒๕๔๖

๒. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละคร ที่มีผลต่อคุณค่าของวรรณกรรมเรื่อง **พระอภัยมณี** ของสุนทรภู่

๑.๕ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ทำให้เข้าใจอิทธิพลของผู้เสพที่มีต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในเรื่อง **พระอภัยมณี** ในวัฒนธรรมประชานิยมระหว่างปีพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๔๖

๒. เป็นแนวทางในการศึกษาอิทธิพลของผู้เสพที่มีต่อการแปลงรายละเอียดของเรื่องในวรรณกรรมไทย เรื่องอื่นๆ ต่อไป

๑.๖ ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์สำคัญในการพิจารณาเลือกข้อมูลดังต่อไปนี้

- ๑) มีการผลิตเป็นจำนวนมาก
- ๒) ผลิตเพื่อผู้เสพจำนวนมาก
- ๓) เสพได้ทุกเพศทุกวัย
- ๔) ผู้เสพหาเสพได้ง่าย

ในช่วงปี ๒๕๔๕-๒๕๔๖ มีการสร้างสรรค์เรื่อง **พระอภัยมณี** ใหม่ที่ต้องตามเกณฑ์ดังกล่าว ๓ จำนวน ได้แก่

- ๑) การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เรื่อง “สุดสาคร” ปี ๒๕๔๖
- ๒) การ์ตูนภาพลายเส้น เรื่อง “อภัยมณีซังก้า” เล่มแรกตีพิมพ์เมื่อ พฤษภาคม ๒๕๔๕
- ๓) ภาพยนตร์เรื่อง **พระอภัยมณี** ฉายครั้งแรก ธันวาคม ๒๕๔๕

หนึ่งที่ผู้วิจัยเลือกช่วงปีพ.ศ.๒๕๔๕-๒๕๔๖ เพราะเหตุว่าในช่วงสองปีนี้เกิดกระแสการนำเอาวรรณคดีสมบัติของชาติมานำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม อันอาจจะเป็นผลมาจากการรณรงค์ให้คนไทยหันมาให้ความสนใจกับวัฒนธรรมไทยของภาครัฐ จึงก่อให้เกิดความพยายามที่จะผลิตซ้ำและสร้างสรรค์วรรณกรรมวรรณคดีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในรูปแบบความบันเทิงต่าง ๆ ออกสู่สาธารณชน และด้วยความเจริญก้าวหน้ากับทั้งต้นทุนในการผลิตผลงาน(ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม)ลดลงทำให้มีผู้ให้ความสนใจนำเอาเรื่องราวจากวรรณคดีมานำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้น

เนื่องจากเรื่อง “พระอภัยมณี” เป็นเรื่องที่มีความยาวมาก การสร้างสรรค์ใหม่ในสำนวนต่าง ๆ จึงมีการเลือกตัดตอนมานำเสนอเฉพาะบางตอน โดยเลือกเอาตอนที่เป็นที่รู้จัก เป็นที่นิยม และมีเนื้อหาเหมาะสมกับธรรมชาติของสื่อรูปแบบใหม่ที่จะใช้เป็นอุปกรณ์ในการนำเสนอ เท่าที่ปรากฏในช่วงปี พ.ศ.๒๕๔๕-๒๕๔๖ มีการสร้างสรรค์ใหม่ ๒ ตอน ได้แก่ ตอนนางผีเสื้อสมุทร เริ่มตั้งแต่ตอนต้นเรื่องจนถึงอวสานนางผีเสื้อสมุทร (สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง**พระอภัยมณีซาก้า** และสำนวนภาพยนตร์เรื่อง**พระอภัยมณี**) และตอนสุดสาคร เริ่มตั้งแต่ตอนกำเนิดสุดสาครจนถึงสุดสาครพบบิดา(สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**) การวิจัยครั้งนี้จึงจะขอพิจารณาแต่เพียงสองตอนนี้เท่านั้น

อนึ่งตัวละครในเรื่อง**พระอภัยมณี**ก็มีจำนวนมากเช่นเดียวกัน ในการวิจัยครั้งนี้จึงขอจำกัดการศึกษาเฉพาะตัวละครหลักที่มีบทบาทในแต่ละตอนเท่านั้น ส่วนตัวละครชั้นรองๆ ลงไปนั้นจะเลือกเอาเฉพาะตัวละครที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องและมีการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะจากต้นฉบับเดิมส่วนหนึ่ง และอีกส่วนหนึ่งคือการวิเคราะห์ตัวละครประกอบที่ผู้สร้างสรรค์ใหม่สร้างสรรค์ขึ้นซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำเนินเรื่องที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งในด้านการสร้างอารมณ์ และหรือเพื่อแปลงเหตุการณ์ของเรื่อง

ข้อมูลการ์ตูนลายเส้นเรื่อง “**อภัยมณีซาก้า**” ของบริษัท แฟคทอรี สตูดิโอ (Factory Studio) นั้นบริษัทมีโครงการที่จะเขียนให้เป็นเรื่องยาวไปจนจบเรื่อง แต่เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่เขียนลงเป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ประกอกับมีการขยายและเปลี่ยนแปลงเรื่องในหลายจุด ทำให้ไม่มีกำหนดในการจบเรื่องที่แน่นอน การวิจัยครั้งนี้จึงขอจำกัดที่จะยุติการศึกษาไว้เพียงฉบับที่รวบรวมจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มและพิมพ์ออกจำหน่ายในช่วงปี พ.ศ.๒๕๔๕-๒๕๔๖ จำนวน ๗ เล่ม (เล่มที่ ๑ – ๗) เท่านั้น

๑.๗ ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดลอกข้อความจากเอกสารทั้งที่เป็นเอกสารปฐมภูมิและทุติภูมิเป็นจำนวนมาก อนึ่งในการคัดลอกข้อความมาประกอบนั้นข้อความบางข้อความเป็นข้อความที่ต่อเนื่องมาจากข้อความก่อนหน้าผู้เขียนจึงเขียนอธิบาย/อ้างถึง/ขยายความข้อความที่กล่าวไว้ก่อนหน้า ไว้ในเครื่องหมายชลิขิต หรือเครื่องหมายวงเล็บ และข้อความบางข้อความเป็นข้อความที่มีความสำคัญผู้วิจัยจึงเน้นให้เห็นชัดเจน ดังนั้นข้อความในเครื่องหมายชลิขิตและข้อความที่เน้นย้ำในข้อความคัดลอกจากเอกสารประกอบการวิจัยจึงเป็นข้อความและการเน้นข้อความของผู้วิจัยมิใช่ของเอกสารต้นฉบับแต่อย่างใด อนึ่งในบางข้อความคัดลอกที่

ปรากฏว่ามีเครื่องหมายลิขสิทธิ์อยู่ในเอกสารต้นฉบับ เพื่อไม่ให้เป็นการซ้ำซ้อนผู้วิจัยจึงเปลี่ยนเป็นเครื่องหมายวงเล็บเหลี่ยม [] แทน

ในส่วนของคุณสมบัติการคัดลอกที่เป็นการแปลจากเอกสารภาษาต่างประเทศผู้วิจัยอาศัยวิธีการแปลแบบเก็บความ โดยผู้วิจัยจะนำเสนอข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษไว้ในส่วนเชิงอรรถ อนึ่งศัพท์เฉพาะบางคำผู้วิจัยได้แปลเป็นภาษาไทยโดยตรวจสอบจาก โปรแกรมศัพท์บัญญัติอังกฤษ-ไทย, ไทย-อังกฤษ ของราชบัณฑิตยสถาน รุ่น ๑.๑ เป็นอันดับแรก หากมีศัพท์ใดที่ไม่มีการบัญญัติไว้ในโปรแกรมค้นศัพท์ดังกล่าวผู้วิจัยจะแปลโดยอธิบายศัพท์ตามความหมายในพจนานุกรมภาษาอังกฤษของบริษัท คอลิน โคบิลด์^๙ (Collins cobuild) อนึ่งหากศัพท์ดังกล่าวเป็นชื่อทฤษฎีและหรือชื่อบุคคลผู้วิจัยจะใช้คำทับศัพท์แทน

๑.๘ ขั้นตอนการวิจัย

- ๑) กำหนดโครงการวิจัย
- ๒) รวบรวมข้อมูล
- ๓) ศึกษาเปรียบเทียบข้อมูล
- ๔) วิเคราะห์ข้อมูล
- ๕) นำเสนอข้อมูล

๑.๙ นิยามศัพท์เฉพาะ

๑.๙.๑ วรรณกรรม

ในงานวิจัยฉบับนี้ใช้ในความหมายกว้างหมายถึงสื่อทุกประเภทที่มีเรื่องเล่า(narrative) ทั้งในรูปแบบที่เป็นมุขปาฐะและลายลักษณ์ สื่อที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ภาพยนตร์ การ์ตูนภาพลายเส้น และการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

๑.๙.๒ วัฒนธรรมประชานิยม* (Popular Culture)

คือ วัฒนธรรมที่ผลิตขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อผู้บริโภคจำนวนมาก ไม่จำกัดผู้บริโภค เป็นที่นิยมชมชอบของมหาชน

๑.๙.๓ สื่อวัฒนธรรมประชานิยม

สื่อวัฒนธรรมประชานิยมคือสื่อที่สามารถผลิตได้เป็นจำนวนมาก ผลิตเพื่อคนจำนวนมาก สามารถหาซื้อได้ง่าย และหรือเป็นสื่อที่ผลิตเพื่อมหาชนโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการค้า ยกตัวอย่างเช่น หนังสือพิมพ์ หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ วิดีซีดี (CD) วีซีดี (VCD) ดีวีดี (DVD) โทรทัศน์ ฯลฯ

^๙ Collins cobuild, **English Dictionary for advanced learners**, 3rd ed (Glasgow : HarperCollins Publishers Limited, 2001).

* ในบทที่ ๒ จะได้อภิปรายในรายละเอียดต่อไป

๑.๙.๔ สำนวน

คำว่าสำนวน^{๑๐}ในทางการศึกษาวรรณกรรมหมายถึงวรรณกรรมเรื่องเดียวกัน แต่มีผู้เล่าเรื่องต่างบุคคลกัน หรือเล่าโดยบุคคลเดียวกันแต่เล่าในระยะเวลาที่แตกต่างกัน การเล่าวรรณกรรมครั้งหนึ่งๆ ก็จะถือว่าเป็นสำนวนหนึ่ง

๑.๙.๕ ผู้เสฟ

ผู้เสฟในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้ในความหมายกว้างหมายถึงกลุ่มเป้าหมายของผู้สร้าง ซึ่งก่อนที่ผู้สร้างจะสร้างสรรค์ผลงานนั้นผู้สร้างจะต้องคาดเดาว่ากลุ่มเป้าหมายของตนนั้นมีค่านิยมและพฤติกรรมการเสฟงานอย่างไร จากนั้นผู้สร้างก็จะพยายามสร้างงานเพื่อให้ตอบสนองกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของตน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

^{๑๐} อ้างอิงจากความหมายของคำว่า “สำนวน” ในการศึกษานิทานพื้นบ้าน โดย ประคอง นิมมานเหมินท์, **นิทานพื้นบ้านศึกษา**, พิมพ์ครั้งที่ ๒ (กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๕).

แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมและภูมิหลังเรื่องพระอภัยมณี

ในบทที่ ๒ นี้ผู้วิจัยจะนำเสนอแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมและภูมิหลังของเรื่องพระอภัยมณี เพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจในกรอบแนวคิดทฤษฎีที่เป็นหลักในการวิจัยครั้งนี้ และเพื่อให้เห็นพัฒนาการความนิยมและการดำรงอยู่ของเรื่องพระอภัยมณีในสังคมไทยตั้งแต่ยุคร่วมสมัยกับผู้แต่งจนกระทั่งถึงปัจจุบัน

๒.๑ แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม

ในหัวข้อแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอออกเป็น ๔ หัวข้อได้แก่

๑) บริบทการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมประชานิยม เป็นการนำเสนอประวัติความเป็นมาของแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม โดยเฉพาะในประเทศอังกฤษซึ่งเป็นรากฐานของแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม และอิทธิพลต่อศาสตร์วัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ในปัจจุบัน

๒) ความหมายของวัฒนธรรมประชานิยม เป็นการนำเสนอความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมจากกลุ่มนักคิด ๖ กลุ่ม ที่ให้ความหมายวัฒนธรรมประชานิยมในมุมมองที่ต่างกันออกไป อันส่งผลโดยตรงต่อแนวทางการศึกษาและพิจารณาวัฒนธรรมประชานิยมในมุมมองที่ต่างกันตามแต่ละแนวคิด

๓) แนวทางการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม เป็นการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับระเบียบวิธีและหรือผลของการวิจัยวัฒนธรรมประชานิยมจากศาสตร์แขนงวิชาต่าง ๆ ที่สนใจวัฒนธรรมประชานิยมที่ปรากฏในปัจจุบัน หนึ่งในส่วนนั้นเป็นการนำเสนอเฉพาะผลงานที่ปรากฏในประเทศไทยและเป็นภาษาไทยเท่านั้น

๔) แนวทางการประยุกต์ใช้กับข้อมูลทางวรรณคดี เป็นการรวบรวมผลการวิจัยในข้อ ๒ และ ข้อ ๓ แล้วประมวลเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการประยุกต์ใช้ในวรรณคดี ซึ่งจะเป็นแนวทางในการวิจัยของงานวิจัยชิ้นต่อไป

๒.๑.๑ บริบทการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมประชานิยม

แนวคิด “วัฒนธรรมประชานิยม” เกิดขึ้นช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ จากนักคิดสำนักวัฒนธรรมร่วมสมัยศึกษา (The Centre for Contemporary Cultural studies) อันหนึ่งด้วยเหตุว่านักคิดของสำนักนี้เป็นอาจารย์สอนที่มหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮม (University of Birmingham) นักวิชาการบางท่านจึงเรียกแนวคิดนี้ว่าวัฒนธรรมศึกษาแบบเบอร์มิงแฮม

ในยุคเริ่มก่อตั้งสำนัก แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมต้องการจะตั้งคำถามกับแนวคิดวัฒนธรรมชั้นสูงที่สร้างขึ้นเพื่อต่อต้านวัฒนธรรมชุดใหม่ที่เกิดขึ้นหลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม โดยมีลักษณะเป็นวัฒนธรรมเพื่อความสำราญสำหรับมหาชน โดยเสนอว่าวัฒนธรรมเหล่านี้คือวัฒนธรรมอีกชุดหนึ่งที่น่าสนใจศึกษา จึงเกิดการศึกษาวรรณคดีเหล่านี้อย่างจริงจังและบรรจวิชา อาทิ เพลงป๊อป โทรทัศน์ศึกษา (Television studies) ภาพยนตร์ศึกษา (Film studies) ฯลฯ ลงในหลักสูตรของสำนักวิชา

ในยุคต่อมาแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมได้รับอิทธิพลอย่างมากจากแนวคิดเรื่องการรื้อสร้าง (Deconstruction) ของฌาคก์ ดาร์ริดา (Jacques Derrida) ที่มองว่าการมองโลกในมุมมองแบบ นักวิชาการในอดีต เช่นกลุ่มนวนิยม (Modernism) กลุ่มโครงสร้างนิยม (Structuralism) เป็นการมองโลก ที่ไม่สามารถอธิบายธรรมชาติของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ซึ่งแนวคิดเหล่านั้นต้องการจะอธิบายได้ ซ้ำยังก่อให้เกิด ปัญหาทางวิชาการต่าง ๆ ตามมาอีกเป็นจำนวนมาก ผสานกับแนวคิดความสัมพันธ์ทางสังคมและการจัด ระเบียบทางสังคมของคาร์ล มาร์ก (Carl Marx) หรือรู้จักกันในนามของลัทธิมาร์ก (Marxism) มาร์กอธิบาย ปรากฏการณ์ของสังคมในยุคที่สภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปจากระบบศักดินาสวามิภักดิ์ หรือสังคมนิยมซึ่ง อำนาจทางการเมืองการปกครอง และการครอบครองพื้นที่ส่วนรวมของสังคมนั้นเป็นไปตามโลกทัศน์ของชน ชั้นสูง หรือชนชั้นผู้นำของสังคม กล่าวคืออะไรดีหรือเลวนั้นขึ้นอยู่กับการวิพากษ์ของชนชั้นสูง กลายเป็นสังคม ระบบทุนนิยมนายทุนเดียว (Capitalism) ที่ให้ความสำคัญกับการผลิตและการบริโภค และเปิดโอกาสให้ สาธารณะชนเข้ามาครอบครองพื้นที่ส่วนรวมของสังคมได้ การตัดสินว่าอะไรดีหรือเลวนั้นจึงไม่ใช่อำนาจของชน ชั้นสูงอีกต่อไป จากแนวคิดของดาร์ริดาและมาร์กก่อให้เกิดการสร้างแนวทางการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมที่ หลากหลายในปัจจุบัน

ในปัจจุบันการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมเป็นการรวบรวมนักคิด นักวิชาการ และงานวิจัยจาก หลากหลายสาขาวิชาไม่ว่าจะเป็นทางวรรณกรรมศึกษา ประวัติศาสตร์ ศิลปกรรม และสาขาอื่น ๆ ที่สนใจ วัฒนธรรมประชานิยมหรือปรากฏการณ์ใหม่ของสังคม เช่นวรรณกรรมประชานิยม (Popular Literature) การเกิดขึ้นของชนชั้นใหม่ในสังคม การเปลี่ยนแปลงทัศนคติในการประเมินค่า รูปแบบการผลิต และการเสพงาน ทางวัฒนธรรม ฯลฯ โดยการนำเอาแนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้มารวมกันเป็นสหสาขาวิชา (Interdisciplinary) จึง อาจกล่าวได้ว่าแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมในปัจจุบันนี้เป็นแนวคิดกว้างและเป็นสาธารณะที่เปิดโอกาสให้ ผู้สนใจจากหลากหลายสาขาวิชาได้ศึกษาตามแต่แนวทางที่ตนเองสนใจ

๒.๑.๒ ความหมายของวัฒนธรรมประชานิยม

ในปัจจุบันแม้ว่าจะยังไม่เป็นที่ยุติว่าควรใช้คำภาษาไทยคำใดแทนคำว่า Popular Culture แต่เท่าที่ ปรากฏใช้ในปัจจุบันนี้มีคำเรียก Popular Culture ในงานวิจัยต่าง ๆ โดยมีทั้งใช้คำทับศัพท์และใช้เป็นคำ แปลศัพท์ดังนี้ ป็อปคัลเจอร์(ทับศัพท์)^๑ วัฒนธรรมประชานิยม^๒ วัฒนธรรมสมัยนิยม และกระแสป็อป^๓ จาก การศึกษาของผู้วิจัยพบว่าความหมายที่ กัญญา แก้วเทพ ใช้คือ "วัฒนธรรมประชานิยม" นั้นน่าจะสื่อ ความหมายของคำว่า Popular Culture ได้ดีที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากคำว่า "ป็อปคัลเจอร์" นั้นเป็นการใช้คำทับ

^๑ นันทขว้าง สิริสุนทร, เปลือยป็อปคัลเจอร์ (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เนชั่น, ๒๕๕๕).

^๒ กัญญา แก้วเทพ, ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา (กรุงเทพฯ : เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์, ๒๕๕๔).

^๓ พัฒนา กิตติอาษา, คนพันธุ์ป็อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม (กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), ๒๕๕๖).

ศัพท์แบบสะแลงและจัดเป็นภาษาปากมากกว่าที่จะใช้เป็นทางการ ส่วนคำว่า "กระแสป๊อป" นั้น แม้จะสื่อความถึงมิติของปริมาณ เวลา และความนิยมได้ แต่คำว่า "กระแส" ไม่สามารถใช้แทนคำว่า "วัฒนธรรม" ได้ เพราะกระแสเป็นเพียงส่วนหนึ่งของคำว่าวัฒนธรรมตามความหมายกว้างเท่านั้นไม่ใช่ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมทั้งหมด ส่วนคำว่าวัฒนธรรมสมัยนิยมนั้น การแปลความหมายของคำแรกคือคำว่าวัฒนธรรม (Culture) ไม่เป็นปัญหาเพราะเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป แต่สิ่งที่น่าพิจารณาคือการให้ความหมายของคำว่า Popular ในพจนานุกรม collin cobuild ให้ความหมายของคำว่า popular ว่า

popular*

1 Something that is **popular** is enjoyed or liked by a lot of people.

2 Someone who is **popular** is liked by most people, or by most people in a particular group.

3 **popular** newspapers, television programmes, or forms of art are aimed at ordinary people and not at experts or intellectuals.

4 **Popular** ideas, feelings, or attitudes are approved of or held by most people.

5 **Popular** is used to describe political activities which involve the ordinary people of a country, and not just members of political parties.^๔

เมื่อพิจารณาจากความหมายของคำว่า popular ทั้ง ๕ ความหมายข้างต้นแสดงให้เห็นว่าจุดเน้นของคำว่า popular คือเน้นการพิจารณาตัว "คน" ซึ่งก็คือผู้เสพแต่คำว่า "สมัยนิยม" เน้นที่ "เวลา" มากกว่าเน้นที่ตัวคน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการแปลคำว่า "popular" ว่า "ประชานิยม" จึงจะมีความเหมาะสมที่สุดในงานวิจัยชิ้นนี้จึงเลือกที่จะใช้คำว่า "วัฒนธรรมประชานิยม" ** แทน คำว่า "Popular Culture"

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมนี้เป็นแนวคิดที่พัฒนาขึ้นในช่วงคริสต์วรรษที่ ๒๐ โดยนักวิชาการชาวตะวันตก(เริ่มต้นจากนักวิชาการกลุ่มปรัชญาและวรรณกรรม) ซึ่งสนใจการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมชุดใหม่ที่เกิดหลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม และพยายามตั้งคำถามกับวัฒนธรรมใหม่เหล่านี้ โดยเฉพาะในด้านคุณค่า และกระบวนการการนำเอาวัฒนธรรมเหล่านี้ไปใช้ แนวคิดนี้จึงเป็นแต่เพียงการนำเสนอและตั้งคำถามกับปรากฏการณ์หนึ่งของสังคมที่ประชาชน มหาชน มวลชน นิยมในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างกว้างขวาง เพื่อที่จะหาคำตอบว่าทำไมสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จึงเป็นที่นิยมในหมู่ประชาชนได้ และที่สำคัญคือการมองว่าประชาชนได้ให้ความหมายและนำเอาวัฒนธรรมเหล่านี้ไปใช้อย่างไร แนวคิดนี้จึงเป็นเสมือนกรอบแนวคิดเบื้องต้นในการมองข้อมูลชุดหนึ่งเท่านั้น ส่วนจะนำเอาทฤษฎีอะไรมาใช้ประกอบในการศึกษาก็แล้วแต่บริบท

* เนื่องจากเป็นข้อความคัดลอกจากพจนานุกรมในที่นี้จึงไม่ได้แปลเป็นภาษาไทย

^๔Collins Cobuild, **English Dictionary for Advance Learners**. 3rd ed. (Glasgow : HarperCollins Publishers. 2001), p.1190.

** อนึ่งในการคัดลอกข้อความต่อไปอาจปรากฏใช้คำอื่นทั้งนี้เพื่อคงรักษาลักษณะเขียนของเอกสารปฐมภูมิไว้

และลักษณะของข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา แนวการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมจึงไม่มีรูปแบบที่แน่นอนตายตัว ดังที่จอห์น สโตเรย์ ได้กล่าวไว้ว่า “แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นแนวคิดที่ว่างเปล่า ซึ่งสามารถเติมเต็มได้ด้วยข้อขัดแย้งที่หลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทที่นำไปใช้”^๕ ด้วยเหตุดังกล่าวความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมจึงมีหลากหลายแตกต่างกันออกไปตามแต่กรอบแนวคิดหลักและความสนใจของนักวิชาการแต่ละคนที่น่าเอาแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้

จอห์น สโตเรย์* ได้จัดกลุ่มคำนิยามวัฒนธรรมประชานิยมไว้เป็น ๖ กลุ่ม โดยพิจารณาจากความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” และ “ประชานิยม” ที่แตกต่างกันไปเป็นสำคัญ ดังนี้

กลุ่มที่ ๑ เป็นกลุ่มที่ให้ความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมอย่างหยาบที่สุดว่า คือ “วัฒนธรรมที่ชื่นชอบและถูกใจคนจำนวนมาก”^๖ อย่างไรก็ตามสโตเรย์ได้ให้ข้อสังเกตว่าความหมายนี้เป็นความหมายที่แทบจะไม่ได้ใช้ประโยชน์อะไร เพราะคำนิยามของวัฒนธรรมประชานิยมต้องหมายรวมเอามิติด้านปริมาณเข้าไว้อยู่แล้ว และการสำรวจความนิยมของวัฒนธรรมประชานิยมหรือการจะบอกว่าอะไรที่เข้าข่ายของวัฒนธรรมประชานิยมนั้นก็ต้องอาศัยปริมาณการเสพเป็นเบื้องต้นอย่างปฏิเสธไม่ได้

นักวิชาการในกลุ่มนี้ให้ความสนใจมิติของปริมาณการผลิต และการเลือกเสพโดยเน้นจำนวนที่จับต้องได้ วัดได้ในเชิงสถิติ อนึ่งแม้ว่าข้อมูลเชิงปริมาณจะเป็นส่วนสำคัญในการชี้วัดความนิยม แต่หากพิจารณาในเชิงปริมาณเพียงอย่างเดียวโดยไม่ให้ความสำคัญแก่บริบทอื่น ๆ ที่แวดล้อม ก็จะไม่เกิดประโยชน์อะไร เพราะไม่ได้ก่อให้เกิดการตั้งคำถามหรือไม่ได้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งนี้หากพิจารณาให้ดีแล้วจะพบว่าไม่ใช่ทุกสิ่งทุกอย่างดีในวัฒนธรรมประชานิยมแล้วจะน่าศึกษา เช่น ข้าวไข่เจียว หรือ ข้าวผัดกระเพราไก่ คงจะไม่มีใครปฏิเสธได้ว่าอาหารทั้งสองอย่างนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย แต่ถามว่ามีแง่มุมใดบ้างที่น่าสนใจศึกษาหรือสามารถหยิบมาเป็นประเด็นให้พิจารณาได้ ก็ยากที่จะตอบได้ ดังนั้นทุกสิ่งทุกอย่างที่ได้รับความนิยมในเชิงปริมาณจึงมีใช้ว่าจะน่าสนใจทั้งหมด สิ่งนั้นจะต้องมีคุณลักษณะพิเศษหรือเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจพิเศษเช่น ชาไข่มุก ชายสี่ห่มเขียว การเปิดร้านกาแฟสด เป็นต้น

กลุ่มที่ ๒ “วัฒนธรรมประชานิยมคือวัฒนธรรมที่ถูกละทิ้งจากวัฒนธรรมชั้นสูง ... วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่ไม่สามารถผ่านคุณสมบัติพื้นฐานของวัฒนธรรมชั้นสูงได้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ

^๕ John Storey, **Cultural theory and Popular culture : an introduction**, 3rd ed, (Dorset : Pearson education, 2001), p.1 ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ “The main argument which I suspect readers will take from this book is that popular culture is in effect and empty conceptual category, one which can be filled in a wide variety of often conflicting ways, depending on context use.

* ข้อความต่อจากนี้เป็นการสรุปความจาก John Storey, Ibid., p.5-15 ส่วนของการวิเคราะห์แนวคิดและการยกตัวอย่างประกอบนั้นกระทำโดยผู้วิจัย

^๖ John Storey, Ibid. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ popular culture is simply culture that widely favoured or well liked by many people.

วัฒนธรรมชั้นรอง"^๗ สิ่งสำคัญที่ใช้แยกวัฒนธรรม(ชั้นสูง)กับวัฒนธรรมประชานิยมออกจากกันคือปัจจัยที่ใช้ในการตัดสินและประเมินค่าวัฒนธรรม อาทิ พื้นฐานทางสังคม ศีลธรรม ปัญญา ความรู้ ซึ่งการจะเข้าถึงสิ่งเหล่านี้ได้เป็นเรื่องยากและจำเป็นต้องได้รับการอบรมขัดเกลา ปัจจัยเหล่านี้จึงเป็นเครื่องมือในการแยกคนชั้นสูงออกจากคนธรรมดาทั่วไป วัฒนธรรมประชานิยมในความหมายนี้จึงเป็นเครื่องมือในการสร้างให้เกิดชนชั้นและการแบ่งแยกวัฒนธรรม โดยใช้เรื่องรสนิยมเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง ด้วยเหตุนี้จึงอาจกล่าวได้ว่า "วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมทุนนิยมที่เน้นการผลิตเป็นจำนวนมาก ในขณะที่วัฒนธรรมชั้นสูงเป็นผลจากการสร้างสรรค์ในเชิงปัจเจกชน"^๘

"มิติของเวลา" จึงเป็นส่วนสำคัญในการพิจารณาว่าวัฒนธรรมใดเป็นวัฒนธรรมชั้นสูงหรือเป็นวัฒนธรรมประชานิยมในความหมายนี้ เพราะเมื่อสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปก็必将ทำให้การประเมินค่าวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปด้วย จอห์น สโตเรียได้ยกตัวอย่างกรณีงานประพันธ์ของ วิลเลียม เช็คเปียร์ (William Shakespeare) ว่า ในขณะที่เราพิจารณาขอย่งให้งานของ เช็คเปียร์ เป็นงานวัฒนธรรมชั้นสูงแต่ในช่วงปลายศตวรรษที่ ๑๙ งานของเขาเป็นส่วนหนึ่งของละครประชานิยม ซึ่งเป็นวัฒนธรรมประชานิยมในยุคนั้น ในทางกลับกันเช่น ลูเชียโน พาวารอตติ (Luciano Pavarotti - นักร้องละครโอเปร่าชื่อดังคนหนึ่ง) ได้นำเอาเพลงละครโอเปร่าชื่อ เนสซุม ดอร์มา (Nessum Dorma) ของ พุซซินิ (Puccini) มาอัดเสียงแล้วจัดจำหน่าย ทำให้เพลงดังกล่าวขึ้นสู่อันดับที่ ๑ ของประเทศอังกฤษ นอกเหนือไปจากนั้นก็ยังเปิดการแสดงสดโดยไม่เก็บค่าใช้จ่ายประมาณว่ามีคนกว่าหนึ่งแสนคนเข้าร่วมฟัง ในมุมมองนี้วัฒนธรรมชั้นสูงเช่นละครโอเปร่าก็กลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยมได้เช่นเดียวกัน^๙

อนึ่ง แนวทางในการอธิบายวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยมตามมโนทัศน์ของนักคิดกลุ่มนี้ได้ผนวกเอามิติของเศรษฐกิจและระบบทุนนิยมเข้าไปผสมด้วย ความแตกต่างของวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยมจึงไม่ได้อยู่ที่ตัวคุณค่าของวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่อำนาจและความสามารถในการเข้าถึงวัฒนธรรมประชานิยมด้วย ในแง่นี้ความแตกต่างของวัฒนธรรมทั้งสองจึงอาจแบ่งแยกโดยใช้แง่มุมทางเศรษฐกิจ กล่าวคือวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นวัฒนธรรมสำหรับคนรวยซึ่งมีราคาแพง เช่น ละครโอเปร่า ในขณะที่วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมสำหรับมวลชนซึ่งมีราคาถูก เช่น ละครโทรทัศน์

^๗ John Storey, Ibid. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ "popular culture is to suggest that it is the culture that is left over after we have decided what is high culture. ... is a residual category, there to accommodate cultural texts and practices which fail to meet the required standards to qualify as high culture. In other words, it is a definition of popular culture as substandard culture. ... popular culture is mass-produced commercial culture, whereas high culture is the result of an individual act of creation."

^๘ Herbert J Gans. **Popular culture & high culture : An analysis and evaluation of taste.** Revised and update version. (Perseus books group, 1999).

^๙ John Storey, Ibid. p.7

การประเมินค่าวัฒนธรรมประชานิยมในความหมายนี้จึงขึ้นอยู่กับความนิยมของประชาชนเป็นสำคัญ วัฒนธรรมหนึ่งอาจดีเพราะได้รับความนิยมในคนหมู่มาก แต่ในทางกลับกันวัฒนธรรมอาจจะถูกมองว่าไร้ค่า เพราะคนหมู่มากนิยมเช่นเดียวกัน หากพิจารณาจากคู่ตรงกันข้ามต่อไปนี้จะเห็นได้ชัดเจน

ข่าวสารประชานิยม (Popular press) / ข่าวสารที่มีคุณภาพ (Quality press)

ภาพยนตร์ประชานิยม (Popular cinema) / ภาพยนตร์ศิลปะ (Art cinema)

ความบันเทิงประชานิยม (Popular Entertainment) / ศิลปวัฒนธรรม (Art culture)

สจิวท ฮอลล์ (Stuart Hall) ได้เสนอทัศนะเกี่ยวกับแนวคิดในกลุ่มไว้อย่างน่าสนใจว่า "สิ่งสำคัญที่สุดไม่ได้อยู่ที่รูปแบบของความนิยมนั้นเคลื่อนไหวไปมาอย่าง 'ลิฟท์ของวัฒนธรรม' แต่อยู่ที่อำนาจและความสัมพันธ์ที่ส่งเสริมให้เกิดการแบ่งแยก และการสร้างความแตกต่าง ... อยู่ที่กระบวนการของการสถาปนาคุณค่าของวัฒนธรรมชั้นดีในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ... ซึ่งต้องอาศัยการเกื้อหนุนซึ่งกันและกัน และในขณะเดียวกันก็เป็นเครื่องมือในแบ่งแยกซึ่งกันและกัน"^{๑๐}

กลุ่มที่ ๓ นิยามความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมว่าเป็นวัฒนธรรมของมวลชน (Mass culture) แนวคิดนี้มีความคล้ายคลึงกับแนวคิดของกลุ่มที่ ๒ นักคิดกลุ่มนี้ต้องการที่จะนำเสนอว่า "วัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นวัฒนธรรมแห่งความสิ้นหวังในระบบทุนนิยม เป็นวัฒนธรรมที่ผลิตขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อผู้บริโภคเป็นจำนวนมาก ผู้เสพเป็นมวลชนที่ไม่มีความแตกต่าง เป็นวัฒนธรรมที่มีรูปแบบที่แน่นอน* เป็นวัฒนธรรมแห่งการโฆษณาชวนเชื่อ(จะทางดีหรือทางร้ายขึ้นอยู่กับนำไปวิเคราะห์) เป็นวัฒนธรรมที่ถูกเสพอย่างไร้สติ และผู้เสพเองก็ถูกบังคับให้เสพอย่างไร้สติ"^{๑๑}

ในส่วนที่บรรยายเกี่ยวกับธรรมชาติของวัฒนธรรมประชานิยมในความหมายของวัฒนธรรมมวลชนนั้นคงจะไม่ใช่ปัญหาเท่ากับข้อกล่าวหาในช่วงท้ายของข้อความที่คัดลอกมา เพราะนักวิจัยที่สนใจศึกษาในยุคหลังนั้นพยายามหักล้างความคิดของกลุ่มวัฒนธรรมมวลชนที่กล่าวหาว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่ถูกเสพอย่างไร้สติ และผู้เสพเองก็ถูกบังคับให้เสพอย่างไร้สติ เพราะหากพิจารณาให้ดีแล้วไม่ใช่ทุกวัฒนธรรมประชานิยมที่เกิดขึ้นจะประสบความสำเร็จ ** มีหลาย ๆ สิ่งที่เป็นผลผลิตของวัฒนธรรมประชานิยม

^{๑๐} John Storey, Ibid. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ Hall argues that what is important here is not the fact that popular forms move up and down the 'cultural escalator'; more significant are 'the forces and relations which sustain the distinction, the different ... [the] institutions and institutional process ... required to sustain each – and to continually mark difference between them.

* กาญจนา แก้วเทพ ใช้คำว่า "น้ำเน่า" อธิบายคำว่า Formulaic

^{๑๑} John Storey, Ibid. ต้นฉบับข้อความภาษาอังกฤษมีดังนี้ Popular culture is as 'mass culture' ... It is mass produced for mass consumption. Its audience is a mass of non-discriminating consumers. The culture itself is formulaic, manipulative (to the political right or left, depend on who doing analysis). It is a culture which is consumed with brain-numbed and brain-numbling passivity.

** ขอให้กลับไปดูข้อความคัดลอกในบทที่ ๑

แต่ไม่ได้รับความนิยม ดังนั้นการกล่าวหาว่าผู้เสพนั้นถูกบังคับขึ้นใจให้เสพจึงไม่เป็นที่ยอมรับและก่อให้เกิดแนวทางการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในรูปแบบต่าง ๆ อันจะได้นำเสนอต่อไป

ผู้วิจัยเห็นว่านักคิดในกลุ่มที่ให้คำนิยามของวัฒนธรรมประชานิยมว่าเป็นวัฒนธรรมมวลชนนั้นมักจะมีพื้นฐานแนวคิดของวัฒนธรรมดีหรือวัฒนธรรมที่เหมาะสมในยุคทองไว้ในใจ ซึ่งในจุดนี้ก็จะเห็นได้ว่าคล้ายคลึงกับแนวคิดของวัฒนธรรมชั้นสูงของกลุ่มที่ ๒ กล่าวคือนักคิดกลุ่มนี้โหยหาอดีต โดยกล่าวว่าการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมประชานิยมนั้นทำให้เกิดการสูญเสียโครงสร้างที่สมบูรณ์ของชุมชน และทำให้เกิดการสูญเสียวัฒนธรรมพื้นบ้านที่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะอันดั้งเดิมของแต่ละชุมชน

ในอีกนัยหนึ่งนักคิดบางคนในกลุ่มนี้อธิบายวัฒนธรรมประชานิยมว่าเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลจากอเมริกา คือวัฒนธรรมที่ทำให้คนในสังคมอังกฤษ(เนื่องจากแนวคิดนี้เกิดขึ้นที่ประเทศอังกฤษการศึกษาในช่วงแรก ๆ จึงมองในมุมมองของประเทศอังกฤษเป็นหลัก) มีแนวคิดและวิถีชีวิตอย่างคนอเมริกัน (Americanization) นักคิดกลุ่มวัฒนธรรมมวลชนมองว่าการนำเอาวัฒนธรรมอย่างอเมริกันนั้นได้ทำลายระบบวัฒนธรรมของอังกฤษ โดยอธิบายว่าวัฒนธรรมประชานิยมนี้เป็นวัฒนธรรมแห่งความฟุ้งเฟ้อ เป็นวัฒนธรรมหลักหนี (จากโลกแห่งอุดมคติของเราเอง) เป็นวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อรวบรวมความหวัง ความต้องการของมวลชนที่ถูกขังขังกดทับไว้ สโตเรีย ได้คัดข้อความของ มัลท์บี (Maltby) ที่อธิบายถึงปรากฏการณ์นี้ได้เป็นอย่างดีว่า "หากการที่วัฒนธรรมประชานิยมนำเอาความฟุ้งเฟ้อของเราใส่หีบห่อแล้วนำกลับมาขายให้เราเป็นอาชญากรรมแล้ว ในแง่หนึ่งมันก็เป็นความสำเร็จของวัฒนธรรมประชานิยมเช่นเดียวกันที่สามารถนำเอาความฟุ้งเฟ้อหลากหลายเหนือจินตนาการของเรากลับมาขายให้เรา"^{๑๒}

กลุ่มที่ ๔ ให้คำอธิบายวัฒนธรรมประชานิยมอย่างง่าย ๆ ว่าคือ "วัฒนธรรมที่แท้จริงของประชาชนคือวัฒนธรรมพื้นบ้าน เป็นวัฒนธรรมของประชาชน เพื่อประชาชน ใกล้เคียงกับแนวคิดวัฒนธรรมของชนชั้นแรงงานซึ่งเป็นเสมือนสัญลักษณ์หนึ่งของการตอบโต้ระบบศักดินาสวามิภักดิ์(ใหม่)ร่วมสมัย"^{๑๓} ซึ่งเป็นข้อโต้กลับของกลุ่มที่อธิบายวัฒนธรรมประชานิยมจากมุมมองของวัฒนธรรมชั้นสูง

วัฒนธรรมประชานิยมตามความหมายของนักวิชาการกลุ่มนี้ก่อให้เกิดข้อถกเถียงมาก โดยเฉพาะการตั้งคำถามย้อนกลับไปว่าอะไรหรือใครคือ "ประชาชน" (the people) เพราะหากจะบอกว่าประชาชนคือ

^{๑๒} John Storey, Ibid. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ Popular culture are seen as forms of public fantasy. Popular culture is understood as a collective dream world, As Richard Maltby claims, Popular culture provides 'escapism that is not an escape from or to anywhere, but escape of our utopian selves. ... They articulate in a disguised form collective (but suppress and repressed) wishes and desires. ... Maltby points out, 'If it is the crime of popular culture that it has taken our dreams and packaged them and sold them back to us, it is also the achievement of popular culture that it has brought us more and more varied dreams than we could otherwise ever have know'.

^{๑๓} John Storey, Ibid. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ Popular culture is thus the authentic culture of 'the people'. It is popular culture as folk culture. It is a culture of the people for the people. As a definition of popular culture, it is 'often equated with highly romanticized concept of working class culture construed as the major source of symbolic protest within contemporary capitalism'.

ชาวบ้านนั้นก็หมายถึงประชาชนไม่รวมถึงชนชั้นสูง ชนชั้นกลาง และชนชั้นแรงงานในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งแท้จริงแล้วคนเหล่านี้ก็คือประชาชนเช่นกัน หรือจะเป็นการถูกต้องหรือไม่ที่จะพิจารณาประชาชนในระดับประเทศ เทียบเท่ากับประชาชนในระดับหมู่บ้าน

ปัญหาอีกประการหนึ่งของความหมายนี้คือการที่ละทิ้งมิติทางเศรษฐกิจของวัฒนธรรมประชานิยม เพราะประชาชนไม่สามารถสร้างวัฒนธรรมประชานิยมได้จากวัตถุดิบและการสร้างสรรค์ของตนเอง ด้วยเหตุว่าเป็นเรื่องคนจำนวนมาก วัตถุดิบหรือการผลิตจึงต้องอาศัยทุนนิยมและการเศรษฐกิจเป็นสำคัญ

กลุ่มที่ ๕ เป็นกลุ่มที่ได้รับอิทธิพลจากนักรัฐศาสตร์และการเมืองสายผู้นิยมลัทธิมาร์ก ของอิตาลี่ชื่อ อันโตนิโอ กรัมสกี (Antonio Gramsci) โดยเฉพะามโนทัศน์เรื่องของการใช้อำนาจครอบงำ (Hegemony*) ซึ่งมีแนวคิดหลัก ๆ อยู่ว่าการใช้อำนาจครอบงำเป็นกระบวนการของชนชั้นปกครองที่ใช้อำนาจจากการเป็นผู้รู้ด้านความรู้และศีลธรรม เอาชนะและครอบครองชนชั้นรองในสังคม เมื่อนำมาประยุกต์ใช้เพื่ออธิบายวัฒนธรรมประชานิยม แนวคิดเรื่องของการใช้อำนาจครอบงำอธิบายว่า พื้นที่ของวัฒนธรรมประชานิยมคือพื้นที่ของการต่อสู้กันระหว่างอำนาจการต่อสู้ขัดขืนของชนชั้นรองกับอำนาจการบังคับครอบครองของชนชั้นปกครอง ซึ่ง กรัมสกี ได้อธิบายกระบวนการนี้ว่าเป็นการต่อสู้อันเพื่อความเสมอภาค หนึ่งเมื่อนำมาใช้ในบริบททางวัฒนธรรมการใช้อำนาจครอบงำและการต่อสู้เพื่อแย่งชิงพื้นที่ทางสังคมจึงมิได้หมายถึงแนวคิดทางการเมืองการปกครอง และการจัดระเบียบทางสังคม แต่เพียงอย่างเดียว แต่หมายรวมถึง เพศ เพศสภาพ เชื้อชาติ ถิ่นอาศัย ชั่วอายุ ฯลฯ ด้วย แนวการพิจารณาวัฒนธรรมประชานิยมตามความหมายนี้จึงมุ่งศึกษาการใช้วัฒนธรรมประชานิยมเพื่อต่อสู้และต่อสู้อำนาจการใช้อำนาจครอบงำทางวัฒนธรรมจากชนชั้นปกครอง เพื่อให้ชนชั้นรองในสังคมนั้นมีความรู้สึกว่า “ตน” มีส่วนเป็นเจ้าของพื้นที่ทางสังคม

แนวคิดของกลุ่มนี้ได้กลายเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในยุคต่อมาทั้งอิทธิพลต่อการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในแง่ของแนวคิดผู้นิยมลัทธิมาร์กเอง และสาขาอื่น ๆ อาทิ สัญลักษณ์วิทยา(semiology) โครงสร้างนิยม(structuralism) หลังโครงสร้างนิยม(Post-structuralism)สตรีศึกษา(feminism) และเป็นจุดเริ่มของการพัฒนาแนวคิดหลังนวยนิยม(Post-modernism)ของกลุ่มที่ ๖ อีกด้วย

กลุ่มที่ ๖ เป็นคำนิยามของกลุ่มแนวคิดหลังนวยนิยมซึ่งอธิบายว่า “วัฒนธรรมหลังนวยนิมนั้นเป็นวัฒนธรรมที่ปราศจากความแตกต่างและการแบ่งแยกทางชนชั้น หนึ่งหนึ่งคือการล่มสลายของกระบวนการแบ่งแยกทางวัฒนธรรมตามแนวคิดของวัฒนธรรมชั้นสูง และในอีกนัยหนึ่งคือการประกาศชัยชนะของระบบเศรษฐกิจ(ทุนนิยม)เหนือกระบวนการทัศน์ทางวัฒนธรรม”^{๑๔}

* **Hegemony** is a situation in which one country, organization, or group has more power, control, or importance than others. (FORMAL). (c) HarperCollins Publishers.

^{๑๔} John Storey, Ibid. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ postmodern culture is a culture which no longer recognizes the distinction between high and popular culture. As we shall see, for some this is a reason to celebrate an end to elitism constructed on arbitrary distinctions of culture; for others it is a reason to despair at the final victory of commerce over culture.

ยกตัวอย่างแนวคิดหลังนวนิยายที่อธิบายการสลายความแตกต่างของวัฒนธรรมแท้(ศิลปะที่เสพด้วยสุนทรีย์) กับวัฒนธรรมการค้า ในประเทศไทยเช่นปรากฏการณ์ที่เพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาโทรศัพท์มือถือของบริษัท ออเรจัน (orange) ชื่อเพลง วอลล์ อิน ยัวร์ ฮาร์ท (Wall in your heart) ได้รับความนิยมจนขายดีติดอันดับ หนึ่ง ก่อนที่จะนำมาประกอบภาพยนตร์โฆษณาขึ้นนี้เพลง ๆ นี้แทบจะไม่มีใครรู้จัก แต่เมื่อมีผู้นำมาใช้ประกอบภาพยนตร์โฆษณาแล้วทำให้เป็นที่นิยมและรู้จักกันโดยทั่วไป จึงเกิดคำถามต่อปรากฏการณ์ว่าอะไรในที่นี่ที่ถูกขาย "เพลง" ซึ่งเป็นวัฒนธรรมแท้ หรือ "สินค้าโทรศัพท์มือถือ" ซึ่งเป็นเป้าหมายของการขาย

สิ่งสำคัญที่สุดที่กลุ่มหลังนวนิยายตั้งคำถามต่อปรากฏการณ์ข้างต้น คือความสัมพันธ์ข้างต้นส่งผลอะไรต่อวัฒนธรรมในภาพรวม เพราะในขณะที่สินค้าโทรศัพท์มือถือถูกขาย ในทางหนึ่งก็ได้ส่งเสริมให้วัฒนธรรมบริสุทธ์ได้รับความนิยมไปด้วย และในขณะเดียวกันวัฒนธรรมบริสุทธ์ก็ช่วยส่งเสริมให้ภาพลักษณ์ของสินค้าโทรศัพท์มือถือดูโดดเด่นและเข้าถึงผู้เสพได้ง่าย แนวคิดหลังนวนิยายสรุปปรากฏการณ์ข้างต้นว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกนี้มีคุณค่า ความงาม และสรรพประโยชน์ด้วยตัวของสิ่งนั้นเอง จึงไม่จำเป็นและไม่ควรที่จะใช้มาตรฐานใดมาตรฐานหนึ่งมาตัดสินงานชิ้นนั้น ๆ ตามมุมมองของกลุ่มหลังนวนิยายแล้วมาตรฐานการประเมินค่านั้นดำรงอยู่เฉพาะเวลาที่เกิดขึ้นเฉพาะกับข้อมูลร่วมสมัยนั้นเท่านั้น ในที่นี้เราจึงไม่อาจจะวิจารณ์บริษัทโทรศัพท์มือถือว่านำเอาวัฒนธรรมบริสุทธ์มาเล่นล้อทำให้สูญเสียคุณค่า หรือในอีกทางหนึ่งเราไม่อาจวิจารณ์วัฒนธรรมบริสุทธ์ว่าละทิ้งความงามเชิงสุนทรีย์เข้าสู่ระบบทุนนิยมได้

จอห์น สโตเรย์ ได้สรุปในตอนท้ายของนิยามความหมายทั้ง ๖ ความหมายอย่างน่าสนใจว่า ความหมายร่วมกันของวัฒนธรรมประชานิยมคือการพูดถึงที่มาของวัฒนธรรมประชานิยม ว่าเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในยุคสมัยของระบบอุตสาหกรรมเฟื่องฟูและการขยายตัวของเขตเมือง ด้วยเหตุว่าก่อนหน้าที่จะเกิดปรากฏการณ์ทั้งสองขึ้นนั้นอังกฤษมีวัฒนธรรมหลัก ๆ อยู่ ๒ รูปแบบคือวัฒนธรรมสามัญซึ่งเป็นวัฒนธรรมพื้นฐานร่วมกันของหลากหลายชนชั้นและอาชีพ กับวัฒนธรรมที่แยกออกต่างหากคือวัฒนธรรมของชนชั้นสูงหรือชนชั้นปกครอง แต่ผลของระบบอุตสาหกรรมที่เฟื่องฟูและการขยายตัวของเขตเมืองทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่สำคัญสามประการ คือ

๑) การเฟื่องฟูของระบบอุตสาหกรรมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างเจ้านายกับทาส บริวารเป็นนายจ้างกับลูกจ้าง ทำให้เกิดระบบความสัมพันธ์แบบใหม่เป็นความสัมพันธ์ที่ตัดลิดันด้วยอำนาจทางการเงิน

๒) การขยายตัวของเขตเมืองทำให้เกิดการแบ่งแยกพื้นที่ของกลุ่มผู้อยู่อาศัยตามชนชั้นและความสามารถเชิงเศรษฐกิจ ทำให้เกิดเขตที่อยู่อาศัยเฉพาะของกลุ่มชน เช่นเขตพื้นที่ของคนทำงาน เขตของคนรวย เขตการค้า เขตที่อยู่ชาวต่างชาติ

๓) ความหวาดกลัวต่อรูปแบบการปฏิวัติทางวัฒนธรรมนับพลันแบบฝรั่งเศส(French revolution) บ้างยั้งสามนี้ก่อให้เกิดช่องว่างแก่กระบวนทัศน์เผด็จการวัฒนธรรมที่วัฒนธรรมชั้นสูงมีต่อวัฒนธรรมสามัญ ธรรมดาในอดีต อันทำให้เกิดการผลิวัฒนธรรมชุดใหม่ของยุคสมัยที่เป็นวัฒนธรรมที่อยู่เหนือการควบคุม และครอบงำจากชนชั้นปกครอง ในขณะที่เดียวกันก็มีความแตกต่างจากวัฒนธรรมสามัญ

จากนิยามทั้ง ๖ กลุ่มข้างต้นแม้ว่าจะมีความเหมือนคล้ายและแตกต่างกันหลายด้าน แต่พอสรุป ลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมประชานิยมได้ว่าการจะตัดสินว่าวัฒนธรรมใดเป็นวัฒนธรรมประชานิยมนั้นไม่มีติ แห่งการพิจารณา ๒ มุมมองสำคัญ ๆ นั่นคือ มิติของผู้เสพ และมิติของการค้าการผลิต เพื่อให้เห็นภาพและ เข้าใจถึงรูปแบบและวัฒนธรรมประชานิยมมากยิ่งขึ้นจึงจะขอยกข้อความของ วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และ คณะ ที่อธิบายภาพของวัฒนธรรมประชานิยมได้อย่างชัดเจนดังนี้

ป๊อปคัลเจอร์ปรากฏตัวอยู่ทั่วไปในหลาย ๆ รูปแบบ

๑. วัตถุสิ่งของ เช่น ตู้ถ่ายสติ๊กเกอร์ ซาไซมุก คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ รถไฟวีลไดรฟ์ เสื้อสายเดี่ยว (รองเท้านัก) กระเป๋าถือแบรนด์เนม

๒. รายการโทรทัศน์เรตติ้งสูง หนังสือติดอันดับบ็อกซ์ออฟฟิศ เพลงที่เปิดทางวิทยุ บ่อย ๆ ละคร ชาว ทอล์กโชว์ เกมโชว์ เกมเศรษฐกิจ Real TV MTV หนังสือเบสต์เซลเลอร์

๓. พฤติกรรม เช่น การลัก การเจาะ ทำเต็นท์ การดูหนัง เดินช้อปปิ้ง การสะสม ของที่ระลึกจากหนัง การไปนั่งที่ลานเบียร์การ์เด็น การกินฟาสต์ฟู้ด การดื่มไวน์

๔. เทรนด์ เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ความคิดชาตินิยมใหม่ การโหยหาอดีต เทคโนโลยีใหม่ ฟิตเนส ชีวิต หมวย กังฟู อัลเทอร์เนทีฟ อินดี้ ...

๕. เหตุการณ์ เช่น การไปดูฝนดาวตก Y2K สุริโยไท การก่อการร้ายที่อเมริกา คอนเสิร์ตรอบปี วิลเลียมส์ ฟุตบอลโลก

๖. บุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ออสม่า บิน ลาเดน , แฮร์รี่ พอตเตอร์ , เดวิด เบ็คแฮม , บริทนี สเปียร์

ถ้าคุณอยากจะลองทดสอบว่าอะไรบ้างที่เป็นป๊อปคัลเจอร์รอบ ๆ ตัวคุณ ง่ายที่สุด คือการมองหาสิ่งเหล่านี้

๑. เรื่องที่เพื่อนสนิทหรือพี่น้องของคุณพูดซ้ำแล้วซ้ำเล่า

๒. พาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ หรือประเด็นการถกเถียงทางรายการทอล์กโชว์

๓. พฤติกรรมพิลึก ๆ ล่าสุดที่คุณทำตามแบบเพื่อน ๆ

๔. เทรนด์ล่าสุดที่คุณสนใจขึ้นชอบ หรือแม้แต่เหม็นเบื่อ

๕. การเข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ใหญ่ ๆ สำคัญ ๆ ครั้งล่าสุด

๖. ตราคนโปรดของคุณ หนังสือโปรด เพลงโปรด เว็บไซต์โปรด^{๑๕}

จากความหมายและรูปร่างของวัฒนธรรมประชาานิยมที่นำเสนอมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยได้ประมวลความคิดจากสำนักคิดต่าง ๆ มาสรุปเป็นมโนทัศน์ในการศึกษาและเลือกข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดังนี้

๑. วัฒนธรรมประชาานิยมต้องเป็นวัฒนธรรมที่คนส่วนใหญ่ให้ความนิยม และต้องสามารถอธิบายได้ในเชิงสถิติหรือสามารถแสดงให้เห็นความนิยมอย่างเป็นรูปธรรมได้ อาทิ ภาพยนตร์ก็ต้องมีรายได้มากพอสมควรที่แสดงให้เห็นความนิยมของมหาชนได้

๒. เนื่องจากวัฒนธรรมประชาานิยมตั้งอยู่บนพื้นฐานของทุนนิยมคือการสร้างให้มาก เสพให้มาก เพื่อผลตอบแทนจำนวนมาก ดังนั้นการพิจารณาจึงไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การตัดสินประเมินค่าของตัวงาน แต่ที่อยู่ที่การตั้งคำถามถึงกระบวนการของการสร้างสรรค์และผลิตงานว่าผลิตงานอย่างไร งานนั้นถูก "ขาย" อย่างไรต่อมหาชน และมหาชนเสพงานนั้นเพื่ออะไร อย่างไร และทำไม ซึ่งจุดเน้นที่สำคัญที่นักวัฒนธรรมประชาานิยมสนใจมากที่สุดคือการศึกษานิสัยของผู้เสพจากกล่าวได้ว่ามโนทัศน์หลักของการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมคือการศึกษานิสัยให้เข้าใจบทบาท หน้าที่ และความสำคัญของผู้เสพ

๓. แนวทางการศึกษานี้จะเน้นไปในทางแสดงให้เห็น "โทษ" หรืออาจจะเน้นแสดงให้เห็นถึง "คุณ" ก็ขึ้นอยู่กับคำถามหรือความสนใจของผู้ที่ทำการศึกษา ดังนั้นในชุดข้อมูลเดียวกันแต่ผู้ศึกษาต่างกัน ศึกษาจากคำถามที่ไม่เหมือนกัน ก็อาจที่จะได้คำตอบที่ไม่เหมือนกัน

๔. เมื่อพูดถึงวัฒนธรรมและเมื่อจะศึกษาวัฒนธรรม วัฒนธรรมประชาานิยมจะศึกษาวัฒนธรรมโดยพิจารณาวัฒนธรรมเป็นตัวบทยอย่างหนึ่ง ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมชาเขียว ชาไข่มุก ภาพยนตร์ โฆษณา โทรศัพท์มือถือ ฯลฯ จึงสามารถนำมาศึกษาได้ทั้งหมด

๒.๑.๓ แนวทางการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยม

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในช่วงต้นว่าการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมเป็นเพียงแนวคิดที่เกิดขึ้นจากการตั้งคำถามต่อวัฒนธรรมชุดใหม่ที่เป็นผลผลิตของระบบทุนนิยม จึงไม่มีทฤษฎี หรือระเบียบวิธีวิจัยที่แน่นอน การศึกษาในแต่ละครั้งจึงขึ้นอยู่กับคำถามของผู้วิจัยในแต่ละคราวไป ในที่นี้จะยกตัวอย่างแนวทางการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมที่มีผู้นำเสนอในประเทศไทยพอสังเขปดังนี้

๑) งานของนักรัฐศาสตร์ - ประวัติศาสตร์

ในยุคบุกเบิกการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมในประเทศไทย แม้ว่าจะไม่ได้กล่าวอ้างอิงว่าเป็นการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมโดยตรงแต่รูปแบบของการศึกษารวมไปถึงข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัย เป็นแนวทางที่วัฒนธรรมประชาานิยมสนใจ จึงอาจเรียกได้ว่าเป็นงานการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมในยุคต้น ๆ

^{๑๕} วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, มนัสซีน โกวาภิรติ และ ธนพงศ์ ผลาจรศักดิ์, "สังคมไทยสายพันธุ์ฮิป Culture",

ได้แก่ "ปากโก่และใบเรือ" ของ นิธิ เอียวศรีวงศ์ และ "บทพิจารณาว่าด้วยวรรณกรรมการเมืองและประวัติศาสตร์" ของ สมบัติ จันทรวงศ์

ในหนังสือปากโก่และใบเรือของนิธิ เอียวศรีวงศ์ นิธิได้วิเคราะห์พัฒนาการ การเกิดขึ้น และการดำรงอยู่ของชนชั้น "กระฎุมพี" ในสังคมไทย ซึ่งหากจะมองในมุมมองของนักวัฒนธรรมประชานิยมแล้ว วัฒนธรรมกระฎุมพีก็คือวัฒนธรรมประชานิยมอันเป็นผลมาจากระบบทุนนิยมนายทุนเดี่ยวนั้นเอง ผลของการวิจัยในบทที่ ๑ วัฒนธรรมกระฎุมพีกับวรรณกรรมต้นรัตนโกสินทร์ และบทที่ ๒ สุนทรภู่ : มหากวีกระฎุมพี ซึ่งกล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการสร้างเสพวรรณกรรมของไทย การเปลี่ยนแนวคิดของตัววรรณกรรม และการใช้วรรณกรรมเป็นเครื่องมือในการโต้แย้งการปกครอง นำไปสู่บทสรุปที่ว่า "...จารีตทางวรรณกรรมของศักดินาสัมยยุคยาคลอนคลายลง การหันไปรับจารีตทางวรรณกรรมของประชาชนอันเป็นวรรณกรรมที่มีพลังและมีชีวิตที่จะปรับตัวเองอยู่ได้ตลอดเวลาเข้าไปในวรรณกรรมของชนชั้นสูง เป็นผลให้วรรณกรรมของชนชั้นสูงมีพลังอย่างเดียวกับวรรณกรรมไพร่"^{๑๖} จึงเป็นตัวอย่างที่ดีของงานที่ศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม (ยุคแรก ๆ) ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย

สมบัติ จันทรวงศ์ เสนอ "บทพิจารณาว่าด้วยวรรณกรรมการเมืองและประวัติศาสตร์" ได้กล่าวถึงทัศนะและการประเมินค่าของวัฒนธรรมชั้นล่างจากมุมมองของชนชั้นสูง การใช้วรรณกรรม (วัฒนธรรม) ในการต่อสู้และเป็นเครื่องระบายความคับข้องใจ รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการจากระบบระเบียบทางสังคมโดยเฉพาะทางการเมืองที่เห็นได้จากวรรณกรรม ทั้งสามประเด็นนี้ล้วนแล้วแต่เป็นมุมมองของการพิจารณาของนักวัฒนธรรมประชานิยมสายนิยมมาร์ก ซึ่งสอดคล้องกับแนวความสนใจในการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในยุคแรก ๆ

๒) งานของกลุ่มสื่อสารมวลชน

ในปัจจุบันนี้เมื่อกล่าวถึงวัฒนธรรมประชานิยมสาขาวิชาที่สนใจเนื้อหาวัฒนธรรมประชานิยมมากที่สุดก็คือสาขาวิชาสื่อสารมวลชน ดังจะเห็นได้จากในมหาวิทยาลัยทั้งในต่างประเทศ นอกเหนือจากวัฒนธรรมประชานิยมจะสังกัดอยู่ในภาควิชา/สำนัก/คณะวัฒนธรรมศึกษาแล้ว บางมหาวิทยาลัยก็จัดให้วัฒนธรรมประชานิยมเป็นส่วนหนึ่งของภาควิชาสื่อสารมวลชน และบางมหาวิทยาลัยก็จัดให้สาขาวัฒนธรรมศึกษาอยู่ในคณะสื่อสารมวลชน จึงอาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมประชานิยมกับศาสตร์ทางสื่อสารมวลชนนั้นใกล้ชิดกันมากที่สุดอันนี้อาจเป็นเพราะข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมส่วนใหญ่เป็นข้อมูลที่ทับซ้อนกับความสนใจของนักสื่อสารมวลชน เช่น ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รายการทางโทรทัศน์ เพลงร่วมสมัย วัฒนธรรมย่อย ฯลฯ จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่กลุ่มสื่อสารมวลชนจะต้องให้ความสนใจกับแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม

^{๑๖} นิธิ เอียวศรีวงศ์, ปากโก่และใบเรือ : ว่าด้วยการศึกษาประวัติศาสตร์-วรรณกรรมต้นรัตนโกสินทร์, พิมพ์ครั้งที่ ๓ (กรุงเทพฯ : อมรินทร์, ๒๕๔๓), หน้า ๒๖๔.

กาญจนา แก้วเทพ ได้เสนอแนวการวิเคราะห์วัฒนธรรมประชานิยมของสำนักเบอร์มิงแฮมโดยอ้างอิงทูเมอร์ (Turner) ตามหมวดหมู่แนวคิดหลักของสำนักเบอร์มิงแฮมมีเนื้อหาโดยสรุปว่า

การวิเคราะห์สื่อตามแนวคิดของสำนักเบอร์มิงแฮมนั้นอาจแบ่งออกได้เป็น ๔ ลักษณะ

๑) การวิเคราะห์ตัวบท บริบท คือการศึกษาวิเคราะห์ความหมายของสารว่าความหมายนั้นถูกสร้างถูกแพร่กระจาย และถูกบริโภคอย่างไร

๒) การวิเคราะห์ผู้รับสาร สำนักเบอร์มิงแฮมเห็นว่าผู้ชมที่มีประสบการณ์ภูมิหลังชีวิตที่แตกต่างกัน การตีความหมายตัวบทจากสื่อผู้รับสารจะนำเอาประสบการณ์ชีวิตของตนเองเข้ามาเป็นปัจจัยในการตีความด้วยการศึกษาจึงเน้นที่การพิจารณาว่าผู้รับสารนั้นตีความสารอย่างไร

๓) การศึกษาอุดมการณ์ สำนักเบอร์มิงแฮมอยู่ในกลุ่มการประกอบสร้างความเป็นจริงของสังคม วิธีการศึกษาอุดมการณ์ของสื่อจึงสามารถทำได้สองวิธีคือ การวิเคราะห์อุดมการณ์ที่ปรากฏอยู่ในตัวบท และ การศึกษาอุดมการณ์ในปริบทของกระบวนการผลิตวัฒนธรรม

๔) วิถีวิทยาแบบชาติพันธุ์วรรณา วิถีวิทยาแบบชาติพันธุ์วรรณานี้เริ่มแรกเป็นวิธีการทำงานของนักมานุษยวิทยาและนักสังคมวิทยาที่ต้องการศึกษาคนในวัฒนธรรมอื่นที่แตกต่างไปจากของตนเอง เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับสื่อ นักวิชาการในสำนักนี้เสนอ ให้มีแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล ๓ แนวทางคือ

(๑) แนวการวิเคราะห์ประวัติความเป็นมา โดยวิเคราะห์ปัจจัยของการเปลี่ยนแปลงและต่อเนื่อง และดูการเปลี่ยนแปลงและต่อเนื่องนั้นท่ามกลางบริบทอื่น ๆ

(๒) การวิเคราะห์แนวโครงสร้างและสัญลักษณ์วิทยา เช่น การอ่านความหมายจากเครื่องแต่งกาย การใช้ภาษา ฯลฯ

(๓) การศึกษาปรากฏการณ์วิทยา ศึกษาวิธีที่กลุ่มตัวอย่างดำเนินชีวิตอยู่ในวัฒนธรรมปัจจุบันและความหมายที่กลุ่มตัวอย่างได้ให้กับวิถีชีวิตเช่นนั้น เช่นการรวมกลุ่มของแก๊งค์มอเตอร์ไซด์ที่มีความหมายอย่างไรต่อสมาชิกในกลุ่ม^{๑๗}

๓) งานของกลุ่มนักมานุษยวิทยา

นักวิชาการกลุ่มสุดท้ายที่จะกล่าวถึงคือนักมานุษยวิทยา มโนทัศน์หลักของการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในแวดวงมานุษยวิทยานั้นก็คือการศึกษาคำวิเคราะห์ "ตัวตน" และ "อัตลักษณ์" พัฒนา กิติอาษา ได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนว่า

"ตัวตน" (self) หรือ "อัตลักษณ์" (identity) เป็นคำหลักของการวิเคราะห์ กระแสวัฒนธรรมสมัยนิยม ในที่นี้ผมใช้คำทั้ง ๒ คำในความหมายที่ใกล้เคียงกัน แม้ว่าทั้ง

^{๑๗} กาญจนา แก้วเทพ, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๒๔๘-๓๑๒

สองจะมีที่ไปที่ไปในภาษาอังกฤษไม่เหมือนกันเลยทั้งหมดก็ตาม* ผมมองเห็นว่ากระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยการนิยาม ช่วงชิงการนิยาม และนำเสนอ "ความเป็นตัวตน/ความเป็นตัวฉัน" ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและในระดับกลุ่มสังคมอย่างเข้มข้น ความเป็นตัวตนเป็นสิ่งที่สามารถพบได้ทั้งในระดับปัจเจกและในระดับกลุ่ม แต่ในการวิเคราะห์วัฒนธรรมสมัยนิยมผมเน้นหน่วยการวิเคราะห์ที่ระดับสังคมวัฒนธรรม ที่เชื่อมโยงความเป็นตัวตนของปัจเจกกับอัตลักษณ์ของกลุ่มเข้าด้วยกัน รวมทั้งลักษณะเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงมิติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ความเป็นตัวตนของผู้คนที่เวียนว่ายอยู่ในกระแสปฏิกิริยาต่าง ๆ

พัฒนา กิตติอาษา ยังได้แสดงกรอบความคิดและแนวทางในการพิจารณา "ตัวตน" ในวัฒนธรรมสมัยนิยม ซึ่งอ้างอิงเกณฑ์การพิจารณาตัวตน ๕ ลักษณะของวุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และคณะ ดังนี้

๑. ตัวตนที่ได้มาจาก(การ)เสพลีอ มีประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่านสื่อแล้วนำมาสร้างความเป็นตัวตนให้กับตนเอง

* ข้อความต้นฉบับอ้างอิงถึงการให้ความหมายของคำว่า "อัตลักษณ์" ของ ปรีติตา เฉลิมเผ่า กอนันต์กุล "อัตลักษณ์" ข้อของนักมานุษยวิทยาในบ้านเกิด", ใน **คนใน:ประสบการณ์ภาคสนามของนักมานุษยวิทยาไทย**. บรรณาธิการโดย ปรีติตา เฉลิมเผ่า กอนันต์กุล (กรุงเทพฯ:ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. ๒๕๔๕), หน้า ๒๐๑-๒๐๒. ความว่า "ดิฉันใช้คำว่า อัตลักษณ์ แทน Identity และคำว่า ตัวตนหรือสำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตนครอบคลุมหลายคำ ได้แก่ self, subjectivity, identification คำทั้งหมดนี้เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กับตนเอง การนิยามตนเอง หรือการตอบคำถามว่าเราคือใคร ในที่นี้ดิฉันใช้คำโดยมีจุดเน้นที่ต่างกัน อัตลักษณ์คือ identity อ้างอิงอยู่กับการจำแนกกลุ่มคนด้วยป้ายทางสังคมและวัฒนธรรม เช่น คนไทย (อัตลักษณ์ทางเชื้อชาติ) ชาย หญิง (อัตลักษณ์ทางเพศ) คนชั้นกลาง ชาวบ้าน (อัตลักษณ์ทางชนชั้น) และอื่น ๆ อีกมาก ป้ายเหล่านี้มิได้เป็นเพียงความคิดหรือคำที่ประดิษฐ์ขึ้นเพียงอย่างเดียว แต่มีกลไกทางปฏิบัติการของการสร้างความหมายที่จะทำให้เกิดความสำนึกขึ้นภายในบุคคลว่า เขาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่มีลักษณะร่วมบางอย่าง เช่น มีลักษณะทางกายภาพเหมือนกันมีประวัติศาสตร์หรือความทรงจำร่วมกัน มีเป้าหมายเดียวกัน ส่วนคำว่า ตัวตน หรือ สำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตน เน้นการดำรงอยู่ของเราในฐานะเป็นบุคคล (person) ประธานหรือผู้กระทำ (subject, agent) อันเป็นที่ตั้งของการรับรู้ทางปัญญาและอารมณ์และเป็นผู้ก่อให้เกิดการกระทำต่าง ๆ อัตลักษณ์และตัวตนคาบเกี่ยวกันมากขึ้นในกระแสความคิดร่วมสมัยที่เห็นว่า ทั้งสองอย่างนี้เป็นสิ่งที่ไม่สมบูรณ์ในตนเอง และไม่ได้มีแก่นแท้ที่คงทนถาวร หรือเป็นเองตามธรรมชาติ การคิดเช่นนั้นมิได้แปลว่าอัตลักษณ์หรือตัวตนเป็นเพียงภาพลวง แต่เป็นการมองอัตลักษณ์และตัวตนอย่างเคลื่อนไหว มีการเปลี่ยนแปลงตามเวลาสถานที่ มีการก่อตัวหรือปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ และมีภาวะที่หลากหลายไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งมีการต่อสู้แย่งชิงกันอยู่เสมอ การมองเช่นนั้นเป็นการเน้นว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับกลุ่ม หรือระหว่างกลุ่ม การวางตนหรือแสดงตนในโอกาสต่าง ๆ หรือในพื้นที่ต่าง ๆ เป็นการนำไปสู่ความสำนึกในอัตลักษณ์และตัวตน ดังนั้นเป็นการเน้นที่กระบวนการ เน้นอัตลักษณ์หรือตัวตนที่กำลังเกิดขึ้น เน้นกระบวนการของการก่อตัว มากกว่าที่จะเน้นป้ายที่สร้างเสร็จหรือสำเร็จรูปแล้ว".

๒. ตัวตนที่เกิดในโลกความจริงที่เหนือความจริง ส่วนใหญ่เป็นความจริงที่สื่อเป็น ผู้สร้างหรือมายาภาพว่ามันคือความจริง เช่น บอกว่าผู้หญิงที่สวยงามจะต้องมีสัดส่วนที่พอม บาง

๓. ตัวตนที่ถูกแยกย่อย เช่น กลุ่มเกย์ กลุ่มเด็ก เซ็นเตอร์พ้อยท์ กลุ่มคนทำงาน โสัด คนทำงานแต่งงานแล้ว และอื่น ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การคิด การใช้ การบริโภค และการสร้างความหมายที่ต่างกัน

๔. ตัวตนที่อยู่ในโลกที่ขัดแย้งกัน อันเกิดจากการสร้างความหมายที่ขัดกัน เช่น ผู้หญิงต้องเป็นทั้งแม่ และต้องเป็นสาวเปรี้ยวในวงเพื่อน หรือภาพในภาพยนตร์ที่ผู้ชายไว้ผมยาวแต่ความจริงต้องตัดผมสั้น

๕. ตัวตนในโลกแห่งสุนทรียะที่มีระดับ แยกไปตามอำนาจที่ผู้อื่นเป็นผู้กำหนด เช่น คนมีเงินก็ดูหนังตามโรงชั้นหนึ่ง ผู้ใช้แรงงานก็ดูหนังควบตามโรงหนังชั้นสอง ถ้าแก่ฟังเพลงแจ๊ส ส่วนคนใช้ที่บ้านก็ฟังลำเพลิน หมอลำซิ่ง เป็นต้น

ในกระบวนการสร้างความหมายแต่ละคนจะอาศัยการตีความ การเลือกเปิดรับสื่อ รูปร่างลักษณะภายนอกของตน จังหวะ โอกาส และสถานการณ์ ณ ช่วงเวลานั้น ๆ มาประกอบการสังเคราะห์เป็นตัวตนของแต่ละคนขึ้นมาเป็นรูปธรรม ไม่ว่าจะเป็นตัวตน เพศสภาพ สัญชาติ สถานะทางสังคมต่าง ๆ และความหมายที่เกิดขึ้นก็มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น แฟชั่นเสื้อผ้า ทรงผม และเครื่องประดับ ที่ยุคสมัยหนึ่งเราก็แต่งตัวแบบหนึ่ง (หรือ) ... สังคมไทยถือว่า "แม่" เป็นบุคคลสำคัญ เราแต่ละคนมีความหมายของคำว่าแม่เป็นประสบการณ์ตรงอยู่แล้ว แต่สื่อโฆษณาในสังคมบริโภคนิยมก็มีการใช้ความหมายของแม่มาใส่ไว้ในสินค้าหรือบริการของตน แล้วประมวลเป็นความหมายใหม่ว่า "แม่จะเป็นแม่ที่ได้ต้องใช้ผลิตภัณฑ์ชั้นนำนี้" และถ้าความหมายนี้กระจายออกไปกว้างขวางก็กลายเป็นป๊อปคัลเจอร์^{๑๔}

จะเห็นได้ว่ากระแสของการศึกษาวัฒนธรรมสมัยนิยมทางสายมานุษยวิทยานั้น เน้นหนักอยู่ที่ การศึกษาการใช้และเข้าใจวัฒนธรรมประชานิยม ในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการสร้าง "ตัวตน" ของคนสมัยใหม่ ทั้งในฐานะที่เป็นปัจเจกหรือเพื่อแสดงความเป็นสมาชิกและการมีส่วนร่วมในสังคม อย่างไรก็ตามดูเหมือนว่า แนวของการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะที่เป็นเครื่องมือของการแสดงออกถึงความเป็น "ตัวตน" ของคน

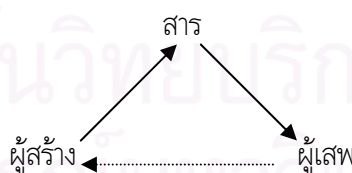
^{๑๔} วุฒิตชัย กฤษณะประกกรกิจ และคณะ, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑๔๐.

นั่นจะเป็นกระแสหลักของการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมของไทยในปัจจุบัน เช่นงานของ นิธิ เอียวศรีวงศ์^{๑๙} นันทขว้าง สิริสุนทร^{๒๐} และอรสม สุทธิสาคร^{๒๑}

๒.๑.๔ แนวทางการประยุกต์ใช้กับข้อมูลทางวรรณคดี

หากจะมองย้อนกลับไปถึงจุดเริ่มต้นของความสนใจวัฒนธรรมประชาานิยมจะพบว่าสาขาแรก ๆ ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาแนวคิดนี้คือสายของการศึกษาวรรณกรรม แต่กระแสของการศึกษาวรรณกรรมกลับหยุดนิ่งอยู่แต่ในช่วงต้นของการศึกษาเท่านั้น อาจจะเป็นเพราะความไม่ชัดเจนในระบบระเบียบวิธีและแนวคิดซึ่งเปิดกว้างมากจนไร้ขอบเขต หรือเพราะแนวคิดนี้ได้พัฒนาเจริญเติบโตทางศาสตร์สื่อสารมวลชน ประกอบกับด้วยธรรมชาติของวัฒนธรรมประชาานิยมเองที่มุ่งเน้นการศึกษาวัฒนธรรมของมหาชนมากกว่าจะศึกษาสุนทรีย์ยะในเชิง "อรรถวิสัย" อย่างการศึกษาวรรณกรรม แนวคิดวัฒนธรรมประชาานิยมจึงไม่ค่อยได้รับความสนใจในการศึกษาทางวรรณกรรมมากนัก การเริ่มหันกลับมาให้ความสนใจกับข้อมูลในวัฒนธรรมประชาานิยมซึ่งเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยนั้น เชื่อว่าจะทำให้เข้าใจการดำรงอยู่ของวรรณกรรมเมื่อสภาพสังคมได้เปลี่ยนแปลงไป เมื่อกระบวนการสร้าง และพฤติกรรมการบริโภคของผู้เสพเปลี่ยนแปลงไป ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ดังที่ได้นำเสนอมาแล้วว่าความสนใจและระเบียบวิธีการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิมนั้นมีหลากหลาย แต่ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยให้ความสนใจเป็นพิเศษกับการศึกษาอิทธิพลของผู้เสพที่มีต่อผู้สร้าง การพิจารณาตัวผู้เสพ (ผู้รับสาร) แม้ว่าจะเป็นประเด็นที่โดดเด่นและให้ความสนใจเป็นอันมากในสายของการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยม แต่คำถามการวิจัยเท่าที่ผ่านมามักจะถามว่า ผู้เสพเปิดรับสารอย่างไร? ผู้เสพให้ความหมายอย่างไร แก่สารที่ส่งผ่านมานั้น? ผู้เสพใช้สาร (วัฒนธรรมประชาานิยม) เพื่ออะไร? วัฒนธรรมประชาานิมนั้นแสดงให้เห็นตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้เสพอย่างไร? และแม้ว่าจะมีแนวคิดที่กล่าวว่าผู้เสพไม่ได้เสพอย่างถูกบังคับให้ผู้เสพ แต่ก็ยังไม่มีการวิจัยใดที่สนใจศึกษาอิทธิพลของผู้เสพและอิทธิพลของแนวโน้ม (trend) ของสังคมที่มีผลต่อผู้สร้างอย่างจริงจัง



หากพิจารณาโดยง่ายที่สุดว่าวัฒนธรรมประชาานิยมคือวัฒนธรรมแห่งการผลิตเพื่อบริโภค ดังนั้นจุดมุ่งหมายของทุนนิยมก็คือจะต้องผลิตให้ได้มาก ที่สำคัญต้องส่งเสริมการบริโภคให้มาก ดังนั้นเพื่อส่งเสริม

^{๑๙} นิธิ เอียวศรีวงศ์, **บริโภคโพสต์โมเดิร์น**, (กรุงเทพฯ : มติชน, ๒๕๔๗)

^{๒๐} นันทขว้าง สิริสุนทร, **เปลือยป๊อปคัลเจอร์** (กรุงเทพฯ : เนชั่นมัลติมีเดียกรุ๊ป, ๒๕๔๕).

^{๒๑} อรสม สุทธิสาคร, **เด็กพันธุ์ใหม่วัย X: Click ชีวิตวัยรุ่นไทยยุคปี ๒๐๐๐** (กรุงเทพฯ : สารคดี, ๒๕๓๘).

การบริโภคให้มากที่สุดที่ผลิตขึ้นมานั้นต้องถูกใจคน งานวิจัยชิ้นนี้จึงสนใจที่จะตั้งคำถามถึงแนวโน้มความนิยมของผู้เสพ กลุ่มชน และสังคมว่ามีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรมประชานิยมหรือไม่อย่างไร

จากการศึกษาแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมจากหลากหลายมุมมองผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางการศึกษาวรรณกรรมตามแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมที่ใช้ในการศึกษาในงานวิจัยในครั้งนี้ดังนี้

๑) จุดมุ่งหมายหลักคือเน้นการพิจารณาตีของผู้เสพที่เป็นมหาชนซึ่งเป็นแนวสนใจหลักของการศึกษาการบริโภควัฒนธรรมตามแนวคิดของวัฒนธรรมประชานิยม

๒) ศึกษาความเปลี่ยนแปลงของเนื้อหาเดิมเมื่อเรื่องเดิมนั้นถูกนำเสนอใหม่ ผ่านสื่อชนิดใหม่ ในวัฒนธรรมใหม่(วัฒนธรรมประชานิยม)

๓) วิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นโดยเน้นการศึกษาอิทธิพลของผู้เสพที่มีต่อการสร้างสรรค์งานของผู้สร้าง เพื่อให้ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้น "ขาย" ได้ในวัฒนธรรมประชานิยม

๒.๒ ภูมิหลังเรื่องพระอภัยมณี

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงภูมิหลังของเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนตามหัวข้อตั้งนี้ ประวัติผู้แต่งโดยนำเสนอประวัติของผู้แต่งโดยย่อ ประวัติเรื่องพระอภัยมณีโดยย่อทั้งยุคสมัยที่แต่งพิมพ์ลักษณะ และการประสานเนื้อหาจากแหล่งที่มา และความแพร่หลายของเรื่องพระอภัยมณีโดยแยกอภิปรายออกเป็นสองหัวข้อย่อยคือความแพร่หลายในหมู่นักวิชาการและความแพร่หลายในหมู่ประชาชนทั่วไป อนึ่งผลการศึกษาในหัวข้อนี้เป็นเพียงการประมวลสิ่งที่คณาจารย์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องราวเกี่ยวกับ “สุนทรภู่” ได้วิจัยไว้โดยย่อเท่านั้น หากสนใจประเด็นใดเป็นพิเศษควรศึกษางานวิจัยต้นฉบับของคณาจารย์จักได้รายละเอียดที่เพิ่มขึ้น

๒.๒.๑ ประวัติผู้แต่ง

ผู้ประพันธ์เรื่องพระอภัยมณีคือ “สุนทรภู่” อย่างไรก็ตามชื่อนี้ไม่ใช่ชื่อตั้งเดิมของผู้ประพันธ์ แต่เป็นชื่อที่เรียกกันติดปากเท่านั้น ชลดา เรื่องรักซ์ลิต ได้กล่าวถึงที่มาของชื่อ "สุนทรภู่" ไว้ว่า

"สุนทรภู่" เป็นชื่อที่เรียกกันโดยทั่วไป โดยการนำบรรดาคำที่ดีมาผสมกับชื่อจริง กล่าวคือชื่อเดิมว่า "ภู่" และเมื่อรับราชการได้รับแต่งตั้งเป็น "ขุนสุนทรโวหาร" ในสมัยรัชกาลที่ ๒ และ "พระสุนทรโวหาร" เจ้ากรมพระอาลักษณ์ฝ่ายพระราชวังบวรสถานมงคล ในสมัยรัชกาลที่ ๔ แห่งราชวงศ์จักรีตามลำดับ^{๒๒}

^{๒๒} ชลดา เรื่องรักซ์ลิต, ชีวประวัติและผลงานของสุนทรภู่, พิมพ์ครั้งที่ ๒. (ศูนย์วิจัยภาษาและวรรณคดีไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๒), หน้า ๓ - ๔๔.

ประวัติชีวิตของสุนทรภู่มีรายละเอียดที่น่าสนใจศึกษาหลายประการ และมีผู้สนใจศึกษาชีวิตประวัติอย่างจริงจังแล้วหลายท่าน ในงานวิจัยฉบับนี้จึงจะขอล่าวถึงประวัติของสุนทรภู่แต่เพียงสังเขปเท่านั้น โดยได้สรุปความมาจาก ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต ดังนี้

สุนทรภู่เกิดในสมัยรัชกาลที่ ๑ เมื่อวันที่ ๒๖ มิถุนายน ๒๕๒๙ เวลาเช้า ๘ นาฬิกา ณ บริเวณที่เป็นสถานีรถไฟบางกอกน้อยในปัจจุบัน ฉันทน์ ขำวิไลเชื่อว่าบรรพบุรุษของสุนทรภู่นั้นเป็นชาวกรุงศรีอยุธยาแต่เดิม ฝ่ายข้างบิดานั้นเมื่อกรุงแตกได้อพยพตามสายของพระเจ้าตากสินไปอยู่ที่อำเภอแก่งจันทระยอง เมื่อพระเจ้าตากสินกู้เอกราชกลับมาได้ก็เข้ามารับราชการที่กรุงธนบุรี และเมื่อผลัดแผ่นดินก็ได้กลับไปอาศัยที่เมืองระยองตามเดิม ฝ่ายข้างมารดานั้นได้อพยพจากกรุงศรีอยุธยามาตั้งหลักที่ธนบุรี

ด้านชีวิตครอบครัว สุนทรภู่อัดได้ว่าเป็นคนที่เจ้าชู้เพราะตลอดชีวิตนั้นได้พัวพันกับผู้หญิงหลายคน แต่ที่ได้ใช้ชีวิตคู่ร่วมกันมีสามคน ภรรยาคนแรกชื่อ “แม่จัน” เป็นข้าในกรมพระราชวังหลัง ด้วยเหตุที่ลักลอบรักใคร่กันจึงทำให้ทั้งสองต้องโทษถูกจำคุก จนเมื่อสิ้นกรมพระราชวังหลังจึงพ้นโทษ อย่างไรก็ตามหลังจากพ้นโทษชีวิตคู่ของทั้งสองก็ได้มีความสุขแต่อย่างไร มีเรื่องให้ผัดใจกันโดยตลอดจนกระทั่งต้องเลิกรากันไป สุนทรภู่มีบุตรกับแม่จันคนหนึ่งชื่อ “พัด” ภรรยาคนที่สองชื่อ “แม่ نیم” ความสัมพันธ์ของสุนทรภูู่กับแม่นิมนั้นเกิดขึ้นในช่วงที่ยังครองคู่กับแม่จัน เมื่อสุนทรภู่ถูกจำคุกเนื่องจากทำร้ายญาติผู้ใหญ่ก็ได้แม่นิมนี้เองที่ได้ส่งเสียและคอยดูแล สันนิษฐานว่าช่วงนั้นแม่นิมได้ตั้งครุภักแล้วและคลอดบุตรชายชื่อ “ตาบ” หลังสุนทรภู่พ้นโทษแล้วก็ได้ครองคู่อยู่ด้วยกันจนสิ้นรัชกาลที่ ๒ เมื่อสุนทรภู่ถูกถอดออกจากบรรดาศักดิ์และลี้ภัยไปเมืองแก่งก็ทำให้ต้องแยกย้ายจากแม่นิมอีกครั้ง จนกระทั่งแม่นิมเสียชีวิตในตอนที่สุนทรภู่หนีออกบวชนั่นเอง ภรรยาคนสุดท้ายของสุนทรภู่ชื่อ “แม่ม่วง” ฉันทน์ ขำวิไล เชื่อว่าสุนทรภู่ได้แม่ม่วงเป็นภรรยาหลังจากการลี้ภัยครั้งแรก และภรรยาคนนี้เองที่อยู่ร่วมทุกข์ยากกับสุนทรภู่ในช่วงที่ตกยาก และมีบุตรด้วยกันคนหนึ่งชื่อ “น้อย” อย่างไรก็ตามไม่ปรากฏหลักฐานว่าได้ครองรักกันจนวาระสุดท้ายของสุนทรภู่หรือไม่

ด้านหน้าที่การงาน สันนิษฐานว่าสุนทรภู่น่าจะได้รับการศึกษาในสำนักพระราชวังหลังหรือจากวัดที่อยู่ใกล้กับพระราชวังหลัง เนื่องจากมารดาของสุนทรภู่เป็นแม่นมพระองค์เจ้าหญิงจงกลพระธิดาในกรมพระราชวังหลัง สุนทรภูู่มีความสามารถในทางหนังสือเป็นอย่างดีจึงได้เป็นครูสอนหนังสือแก่ผู้ที่จะทำหน้าที่เสมียน นอกจากนั้นยังเคยทำหน้าที่เป็นนายระวางกรมพระคลังสวน และมีอาชีพบอกลูกสร้อยสักวาด้วย ในสมัยรัชกาลที่ ๒ ด้วยความสามารถทางการแต่งกลอน และความเป็นปฏิภาณกวีของสุนทรภู่ ทำให้สุนทรภู่ได้มีโอกาสรับราชการอยู่ในกรมพระอาลักษณ์ และทำความดีความชอบจนเป็นที่โปรดปรานหลายครั้ง จนได้ดำรงตำแหน่งเป็นขุนสุนทรโวหาร เมื่อสิ้นรัชกาลที่ ๒ สุนทรภู่ถูกถอดจากบรรดาศักดิ์ขุนสุนทรโวหาร จึงออกบวชอีกครั้งแล้วก็ได้เดินทางไปหลายที่จนกระทั่งเดินทางกลับมาจำพรรษาอยู่ที่วัดราชบูรณะกรุงเทพฯอีกครั้ง ในคราวนี้ได้มีโอกาสถวายพระอักษรเจ้าฟ้ากลางและเจ้าฟ้าปิ๋ว ซึ่งเป็นอนุชาเจ้าฟ้าอาภรณ์ พระโอรสในสมเด็จพระเจ้าฟ้ากุณฑลทิพยวดีพระอัครชายาในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เมื่อเจ้าฟ้าทั้งสองพระองค์เสด็จเข้าไปประทับที่พระบรมมหาราชวัง สุนทรภูู่ก็ได้รับการอุปการะจากพระองค์เจ้าลักขณานุคุณ อย่างไรก็ตามในช่วงนี้

ชีวิตของสุนทรภู่ก็ลุ่ม ๆ ดอน ๆ ตลอดมีเหตุให้เดินทางพลัดบ้านพลัดเมืองหลายคราวด้วยกัน จนกระทั่งในช่วงปลายรัชกาลที่ ๓ สุนทรภู่ได้รับการอุปการะอีกครั้งจากกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ ทรงแนะนำให้ถวายตัวกับสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมขุนอิศเรศรังสรรค์ ซึ่งโปรดดอกสร้อยสักรา แอ้วลาว และบทกลอนอื่น ๆ สุนทรภู่จึงได้รับการอุปการะจากเจ้านายทั้งสองพระองค์ เมื่อพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จสวรรคต พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสถาปนาให้สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมขุนอิศเรศรังสรรค์มีพระยศใหญ่เทียบเท่าพระองค์ พระราชทานพระนามาภิไธยว่า พระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว ในคราวนี้สุนทรภู่ก็ได้รับใช้ได้เบื้องพระยุคลบาทและได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นพระสุนทรโวหาร เจ้ากรมพระอาลักษณ์ฝ่ายพระบวรราชวัง สุนทรภู่ได้ฟังพระบารมีพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัวจนกระทั่งสิ้นชีวิตในปี พ.ศ. ๒๓๙๘

ด้านผลงานทางวรรณกรรม สุนทรภู่ผลิตผลงานทางวรรณกรรมเป็นจำนวนมากเท่าที่ปรากฏหลักฐานเป็นตัวเขียนหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน แบ่งตามประเภทมีดังนี้ ประเภทนิราศมี ๙ เรื่อง ได้แก่ นิราศเมืองแกลง นิราศพระบาท นิราศภูเขาทอง นิราศเมืองเพชร นิราศวัดเจ้าฟ้า นิราศอิเหนา นิราศสุพรรณ รำพันพิลาป นิราศพระปฐม ประเภทนิทานมี ๕ เรื่อง ได้แก่ โคบุตร ลักษณะวงศ์ พระอภัยมณี สิงห์ไกรภพ พระไชยสุริยา ประเภทสุภาพคดีมี ๒ เรื่อง ได้แก่ สวัสดิรักษา และเพลงยาวถวายโอวาท ประเภทบทละครมี ๑ เรื่อง ได้แก่ อภัยนุราช ประเภทเสภามี ๒ เรื่อง ได้แก่ ขุนช้างขุนแผนตอนกำเนิดพลายงาม พระราชพงศาวดาร ประเภทบทเห่กล่อม มี ๔ เรื่อง ได้แก่ บทเห่เรื่องจันประบัว บทเห่เรื่องกาก็ บทเห่เรื่องพระอภัยมณี และบทเห่เรื่องโคบุตร

๒.๒.๒ ประวัติเรื่องพระอภัยมณี

๒.๒.๒.๑ ยุคสมัยที่แต่ง

ในการแต่งเรื่องพระอภัยมณีนั้นไม่ได้มีหลักฐานที่แน่ชัดว่าแต่งขึ้นเมื่อใด ด้วยเหตุว่าไม่ได้มีการบันทึกของผู้เขียนไว้ ยุคสมัยที่แต่งเรื่องพระอภัยมณีจึงเป็นเรื่องที่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัดเป็นแต่เพียงการสันนิษฐานของผู้สนใจศึกษาเรื่องพระอภัยมณีเท่านั้น เปลื้อง ณ นคร^{๒๓} กล่าวถึงยุคสมัยที่แต่งว่า

สุนทรภู่จะได้เริ่มแต่งเรื่องพระอภัยมณีเมื่อไรนั้น ยังไม่มีผู้ใดค้นคว้าสอบสวนโดยละเอียด สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพได้ทรงสันนิษฐานระยะเวลาอย่างคร่าว ๆ ว่า สุนทรภู่จะได้เริ่มแต่งเรื่องนี้ เมื่อคราวถูกจำคุกในรัชกาลที่ ๒ (เมื่อเป็นขุนสุนทรโวหารแล้ว) แต่ไม่ทรงกำหนด พ.ศ. ลงเป็นแน่นอน ในเรื่องนี้มีนักค้นคว้าบางท่านมีความเห็นต่างไปว่า สุนทรภู่น่าจะเริ่มแต่งพระอภัยมณีในรัชกาลที่ ๓ แต่ก็ไม่ได้กำหนดเวลาแน่นอนเช่นเดียวกัน

^{๒๓} เปลื้อง ณ นคร, **ประวัติวรรณคดีไทย**, พิมพ์ครั้งที่ ๑๐, (กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๑), หน้า ๓๑๘.

แม้ว่าจะมีแนวคิดที่ว่าพระอภัยมณีอาจจะประพันธ์ขึ้นในสมัยรัชกาลที่ ๓ แต่นักวิชาการในยุคต่อมา ล้วนแล้วแต่เห็นอย่างเดียวกับกรมพระยาดำรงราชานุภาพที่สันนิษฐานว่าพระอภัยมณีน่าจะเริ่มแต่งในสมัย รัชกาลที่ ๒ ช่วงที่สุนทรภู่ถูกจำคุกอยู่ ดังที่ ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต เสนอว่า

สุนทรภู่เริ่มแต่งนิทานเรื่องนี้ในสมัยรัชกาลที่ ๒ โดยแต่งเพื่อขายผีปากเลี้ยงตนเอง ขณะติดคุกราวปี พ.ศ.๒๓๖๔ แต่คงแต่งไว้เพียงเล็กน้อย เมื่อพ้นโทษคงจะได้แต่งต่อบ้าง ตามสมควรแต่คงไม่มากนักเพราะมีราชการต้องเข้าเฝ้าอยู่เสมอ ต่อมาเมื่อสุนทรภู่บวชใน สมัยรัชกาลที่ ๓ และจำพรรษาอยู่ ณ วัดมหาธาตุ ระหว่าง พ.ศ.๒๓๗๗-๒๓๗๘ อยู่ใน อุปการะของพระองค์เจ้าลักขณานุคุณ สุนทรภู่ก็ได้แต่งเรื่องพระอภัยมณีต่อ เป็นการแต่ง ถวายตามรับสั่งของพระองค์เจ้าลักขณานุคุณ แต่งได้มากขึ้นเพียงใดและแต่งถึงตอนใดก็ ไม่ปรากฏหลักฐาน ในระยะต่อมาเมื่อสุนทรภู่ได้ฟังพระบารมีสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมขุนอิศเรศ- รังสรรค์ ในตอนปลายสมัยรัชกาลที่ ๓ ก็ได้แต่งเรื่องพระอภัยมณีต่อไปอีกโดยแต่งตามคำ รับสั่งของกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ พระพี่นางร่วมเจ้าจอมมารดาของพระองค์เจ้าลักขณา- นุคุณ แต่งจนถึงเล่มที่ ๔๙ คือตอนพระอภัยออกบวชหลังจากนั้นให้ผู้อื่นแต่งต่อไม่ใช่ จำนวนสุนทรภู่^{๒๔}

๒.๒.๒.๒ การพิมพ์เผยแพร่

พระอภัยมณีฉบับที่หอสมุดแห่งชาติชำระและอนุญาตให้บริษัทเอกชนนำไปพิมพ์จำหน่ายนั้น มีความยาว ๔๙ เล่มสมุดไทย เปลื้อง ณ นคร ได้คำนวณปริมาณของเรื่องพระอภัยมณีตามหลักวิธีวิภาค พบว่า เรื่องพระอภัยมณีเป็นหนังสือยาวประมาณ ๒๔,๕๐๐ คำกลอน คิดเป็นจำนวนคำโดยถือว่าคำกลอนหนึ่งมี ๑๖ คำ จะคิดเป็นคำทั้งหมด ๓๙๒,๐๐๐ คำ ทั้งนี้ฉบับเฉพาะตอนต้นเรื่องไปจนถึงตอนพระอภัยมณีบวชที่เขาสิงคุตร ซึ่งเชื่อว่าเป็นสำนวนของสุนทรภู่แต่เพียงเท่านั้น

เรื่องพระอภัยมณีอาจนับได้ว่าเป็นวรรณกรรมไทยประเพณีเรื่องหนึ่งที่มีขนาดยาวและมีการ พิมพ์ซ้ำมากที่สุด โดยฉบับพิมพ์ครั้งล่าสุดคือฉบับที่กองวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ สำนักหอสมุด แห่งชาติสอบชำระและให้บริษัทศิลปาบรรณาการพิมพ์จำหน่ายนั้น พิมพ์เป็นครั้งที่ ๑๖

๒.๒.๒.๓ การประสานเนื้อหาจากแหล่งที่มา

เมื่อกล่าวถึงภูมิหลังของวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีสิ่งหนึ่งที่จะละเลยไม่ได้เลยคือการ กล่าวถึงที่มาของเนื้อหา เพราะแม้ว่าเรื่องพระอภัยมณีจะเชื่อกันว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของสุนทรภู่ แต่จากการศึกษาความเหมือนคล้ายของเนื้อหา ตัวละคร ผู้ศึกษางานสุนทรภู่ได้พยายามแสดงให้เห็นว่า

^{๒๔} ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑๒๐.

จินตนาการที่สุนทรภู่ใช้นั้นหาใช่เป็นจินตนาการที่เลื่อนลอย หรือเพ้อฝันแต่อย่างใดไม่ แต่จินตนาการเหล่านั้นได้แรงบันดาลใจ หรืออิทธิพลมากจากการรับรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นรอบตัวในยุคร่วมสมัยของสุนทรภู่ สุนทรภู่เป็นคนที่ชอบแสวงหาความรู้อยู่เสมอ จึงเชื่อว่าสุนทรภู่น่าจะนำเอาความรู้หรือเรื่องราวที่ตนได้เคยรับรู้ขึ้นมาเป็นอุปกรณ์หนึ่งในการเสริมสร้างจินตนาการของตนจนเป็นเรื่องพระอภัยมณี

งานวิจัยชิ้นที่ได้รับการกล่าวถึงมากที่สุด คือบทอธิบายว่าด้วยเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ พระนิพนธ์ในสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาต่อราชราชานุภาพปรากฏในส่วนนำของการพิมพ์หนังสือเรื่องพระอภัยมณี มีความตอนหนึ่งว่า

...เรื่องพระอภัยมณี สุนทรภู่ตั้งใจแต่งโดยประณีตทั้งตัวเรื่องและถ้อยคำสำนวน ส่วนตัวเรื่องนั้นพยายามตรวจตราหาเรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในหนังสือต่าง ๆ บ้าง เรื่องที่รู้โดยผู้อื่นบอกเล่าบ้าง เอามาตรึงตรองเลือกคัดประดิษฐ์ติดต่อแต่งประกอบกับความคิดสุนทรภู่เอง อาจจะสอบสวนชี้เค้ามูลได้ เช่นเรื่องอาหรับราตรีซึ่งสมเด็จพระพุทธเจ้าหลวง นั้นทรงพบนั้นอีกหลายแห่ง เป็นต้นว่า ที่สุนทรภู่คิดให้พระอภัยมณีชำนาญการเป่าปี่แปลกกับวีรบุรุษในหนังสือเรื่องอื่น ๆ นั้น ก็มีเค้ามูลอยู่ในหนังสือพงศาวดารจีนเรื่องไซฮัน ** ๒๕

ข้อความต่อจากนี้สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาต่อราชราชานุภาพกล่าวถึงข้อสันนิษฐานและความเหมือนคล้ายของพระอภัยมณีกับเตียวเหลียงจากเรื่องไซฮันโดนเฉพาะในเรื่องของการใช้ปี่เป็นอาวุธ จากนั้นก็กล่าวถึงวิชาของศรีสุวรรณที่เก่งเรื่องกระบองก็น่าจะมาจากอิทธิพลของตัวละครชื่อฉ้อป้ออ่องในไซฮัน เช่นเดียวกัน ในตอนท้ายของข้อเขียนสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาต่อราชราชานุภาพทรงได้สันนิษฐานว่าการที่สุนทรภู่ให้เมืองลังกาเป็นเมืองฝรั่งนั้นก็น่าจะมาจากเหตุการณ์ร่วมยุคสมัยของสุนทรภู่ที่ลังกาเป็นเมืองขึ้นของอังกฤษเช่นเดียวกัน นอกจากนั้นในเรื่องของกระบวนการก็เชื่อว่าสุนทรภู่น่าจะได้อิทธิพลมาจากเรื่องสามก๊ก ในตอนท้ายของข้อเขียน ได้กล่าวไว้ตอนหนึ่งว่า

* ในข้อความก่อนหน้าข้อความที่คัดลอกมานี้ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาต่อราชราชานุภาพกล่าวถึงความสนใจในการศึกษาหาแหล่งที่มาของเนื้อหาในเรื่องพระอภัยมณีโดยยกตัวอย่างจากบทพระราชนิพนธ์เรื่องโกมลบ้านของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวที่ทรงกล่าวถึงเค้ามูลเรื่องพระอภัยมณีว่า "ห้องที่แปลกมากนั้นคือห้องเสวย ไม่มีโต๊ะเสวย ถึงเวลาเสวย โต๊ะจัดอยู่ในชั้นต่ำสำเร็จแล้วหะสิ่งขึ้นมาบนพื้นเอง ตามูแก่คงจะรู้ระแคะระคายใครเล่าให้ฟัง หรือจะมีหนังสือเก่า ๆ ครั้งโกษาปานที่คนหารเสียแล้วว่าไม่จริง จึงไม่ได้เก็บลงในพงศาวดาร

** สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาต่อราชราชานุภาพได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมถึงพงศาวดารจีนในที่นี้ว่า -- พงศาวดารจีน ปรากฏว่าแปลในรัชกาลที่ ๑ สามเรื่องคือ เลียดศึกก็เรื่องหนึ่ง ไซฮันเรื่องหนึ่ง สามก๊กก็เรื่องหนึ่ง สุนทรภู่ดูเหมือนจะได้อ่านแต่เรื่องไซฮันกับสามก๊ก

๒๕ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาต่อราชราชานุภาพ, "อธิบายว่าด้วยเรื่องพระอภัยมณี", **พระอภัยมณี**, พิมพ์ครั้งที่ ๑๖. (กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาคาร, ๒๕๔๔), หน้าพิเศษที่ ๖๑.

...ที่สุนทรภู่แต่งหนังสือเรื่องพระอภัยมณี แก่กับบอกไว้ชัดว่าเป็นเรื่องแต่งเล่น คือมิได้ประสงค์จะให้ใครเชื่อว่าเป็นความจริงจ้องอย่างเรื่องพงศาวดาร ที่แกคั้นคิดมาแต่งเป็นเรื่องราวได้ถึงอย่างนั้นก็ควรจะนับว่าดีหนักหนา ... เพราะฉะนั้นจึงเห็นควรชมเรื่องพระอภัยมณีว่าเป็นหนังสือแต่งดี สมควรผู้รักเรียนในวรรณคดีจะอ่าน ...^{๒๖}

เปลื้อง ณ นครกล่าวเสริมเนื้อหาในส่วนนี้ว่า "พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าฯ ทรงดำริว่าสุนทรภู่ น่าจะได้เค้าเรื่องบางประการจากอาหรับราตรี เช่น ตอนพระอภัยมณีพบนางละเวงกลางสนามรบ ในอาหรับราตรีมีเรื่องกษัตริย์อิสลามไปตีเมืองนางพระยาซึ่งถือศาสนาคริสต์ตั้ง ทั้งสองพระองค์ไปพบกันกลางศึกแล้วเกิดรักใคร่กัน

นอกจากเนื้อหาตัวละครแล้วยังมีการนำเอาเหตุการณ์ร่วมสมัยนั้นมาสอดแทรก ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิตยกตัวอย่างเช่นเรื่องศึก ๙ ท้าที่ยกมาตีเมืองผลึก สุนทรภู่ น่าจะได้เค้ามาจากศึก ๙ ท้าที่พระเจ้าประดุงแห่งพม่ายกมาตีไทยในสมัยรัชกาลที่ ๑ แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ในปี พ.ศ.๒๓๒๘ เรื่องของเจ้าละมาน สุนทรภู่ได้เค้าเรื่องมาจากเจ้าอนุวงศ์แห่งเวียงจันทน์ ที่ถูกจับขังไว้ที่หน้าพระที่นั่งสุทไธสวรรย์ ให้ประชาชนพากันไปดูหน้า เรื่องนางละเวงฝึกหัดทหารหญิงไปใช้ในการรบ ก็น่าจะได้อาณาจากเรื่องท้าวสุรนารี เรื่องพระอภัยมณีหัดพูดภาษาฝรั่ง ก็ได้เค้าจากการที่คนไทยเริ่มเรียนภาษาอังกฤษ เช่น เจ้าฟ้ามงกุฎ เจ้าฟ้ากรมขุนอิศเรศรังสรรค์ และหม่อมราชวงศ์กระต่าย อิศราภรณ์ เป็นต้น เรื่องนางสุวรรณมาลีได้รับการผ่าตัด ก็คงได้เค้าเรื่องจากเรื่องจริงในสมัยรัชกาลที่ ๓ ที่มีการผ่าตัดเกิดขึ้นในประเทศไทยโดยหมอบรัดเลย์ เรื่องการทำศึกสงครามที่อ่าวปากน้ำในเรื่องพระอภัยมณี ก็น่าจะได้อาณาจากเหตุการณ์ในสมัยรัชกาลที่ ๒ ที่มีการเตรียมป้องกันศึกทางทะเล โดยโปรดเกล้าให้สร้างเมืองเขื่อนขันธ์และสร้างป้อมต่าง ๆ รักษากรุง เรื่องฝรั่งอยู่ในเมืองลังกา สุนทรภู่ก็น่าจะได้เค้าจากเหตุการณ์ที่ประเทศอังกฤษได้เมืองลังกาเป็นเมืองขึ้นซึ่งตรงกับสมัยรัชกาลที่ ๒ สุนทรภู่จึงสมมุติให้เมืองลังกาเป็นเมืองฝรั่ง

ในด้านของฉากหรือสถานที่ในเรื่อง งานวิจัยเรื่อง**ภูมิศาสตร์สุนทรภู่** ของกาญจนาคนพันธุ์ หรือขุนวิจิตรมาตรา นั้นก็พบว่าภูมิประเทศในเรื่อง**พระอภัยมณี** นั้นมีหลักฐานพอที่จะเชื่อได้ว่าสุนทรภู่ได้แต่งหรือวางภูมิประเทศต่าง ๆ ในเรื่องนี้นั้นโดยอาศัยเค้ามูลจากภูมิประเทศจริง ดังมีข้อความตอนหนึ่งในบทนำดังนี้

ขั้นแรกที่ผู้เขียนเกิดนึกสนุกลองวาดแผนที่สุนทรภู่ดู ผู้เขียนได้กำหนดเอาทะเลอ่าวสยามเป็นทะเลพระอภัยมณี การกำหนดอย่างนี้จะต้องกับความคิดของสุนทรภู่เช่นนั้นจริง ๆ หรือไม่ไม่รู้ แต่เมื่อลองวางเมืองต่าง ๆ ดู ก็ไม่ค่อยจะลงรอยกัน ทีนี้ลองตรวจ

^{๒๖} สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาตำราสารานุกรม. เรื่องเดียวกัน. หน้าพิเศษที่ ๗๐

พิจารณาดูเรื่องเห็นกล่าวถึงเมืองลังกา กล่าวถึงพราหมณ์ กล่าวถึงโจรสลัดและกล่าวถึงนาควาริน และไปได้เค้าที่เมืองผลึก คือเมืองนางสุวรรณมาลีพาดพิงสอดคล้องกันกับอื่น ๆ ชอบกลดีหลายอย่าง ก็ลองเปลี่ยนแผนที่จากทะเลอ่าวสยามอันเป็นทะเลหน้าในไปกำหนดเอาทะเลหน้านอก ทางฝั่งสมุทรเบงกอล ลองวางเมืองต่าง ๆ ดูประหลาดมาก! เข้กัันได้ดีกับแผนที่ทวีปเอเชียตลอดหมด!^{๒๗}

ผู้วิจัยในชั้นหลังอย่างเช่น สัจจิตต์ วงษ์เทศ^{๒๘} กลับมีความเห็นต่างกันออกไปโดยเสนอว่าฉากในเรื่องพระอภัยมณีนั้นน่าจะเป็นทะเลฝั่งอันดามัน ซึ่งรวมถึงอ่าวเบงกอล และมหาสมุทรอินเดียมากกว่า อย่างไรก็ตามไม่ว่าฝ่ายใดจะสันนิษฐานถูก แต่ข้อค้นพบที่สำคัญของทั้งสองท่านคือฉากในเรื่องนั้นสร้างขึ้นโดยอ้างอิงจากภูมิประเทศและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ทำให้เป็นแต่เพียงจินตนาการอันโลดโผนแต่เพียงอย่างเดียว

๒.๓ ความแพร่หลายของเรื่องพระอภัยมณี

วรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีแพร่หลายในสังคมไทยหลากหลายรูปแบบ ทั้งที่เผยแพร่จากต้นฉบับตัวเขียนหรือมีการดัดแปลงเรื่องบางส่วน ทั้งที่เผยแพร่เรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบหรือถ่ายทอดเรื่องเพียงบางส่วน บางตอน ทั้งที่เผยแพร่ในรูปแบบของวรรณกรรมเพื่อการอ่าน หรือรูปแบบการแสดงเพื่อความบันเทิงอื่น ๆ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายความแพร่หลายของเรื่องพระอภัยมณีโดยพิจารณาจากกลุ่มผู้เสพซึ่งได้แบ่งออกเป็นสองกลุ่ม คือกลุ่มนักวิชาการและนักศึกษาวรรณคดีกลุ่มหนึ่ง และกลุ่มของประชาชนโดยทั่วไปอีกกลุ่มหนึ่ง

๒.๓.๑ ความแพร่หลายในหมู่นักวิชาการ

เรื่องพระอภัยมณีเป็นวรรณคดีเรื่องสำคัญของไทย วรรณคดีสโมสรได้ยกย่องให้เรื่องพระอภัยมณีเป็นยอดของวรรณกรรมประเภทนิทานคำกลอน เรื่องพระอภัยมณีจึงเป็นวรรณคดีเอกที่นักศึกษาและผู้สนใจวรรณคดีไทยทุกคนต้องเรียนรู้คุณค่าทั้งด้านเนื้อหา ประวัติความเป็นมา ฉันทลักษณ์ ความงามของภาษา การสรรคำ ศิลปะการใช้ภาษา ฯลฯ นอกเหนือจากที่เป็นหนังสือบังคับที่นักศึกษาวรรณคดีที่ทุกท่านจะต้องศึกษาแล้ว ยังมีนักวิชาการอีกกลุ่มหนึ่งที่สนใจศึกษาวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีเป็นพิเศษ โดยผลิตงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องพระอภัยมณีออกมาเป็นจำนวนมาก ดังที่ได้กล่าวไปบ้างแล้วในบทนำ ซึ่งนอกเหนือจากที่จะผลิตงานวิจัยออกมาเป็นหนังสือแล้ว บทความทางวิชาการก็เป็นการเผยแพร่ความสนใจวิจัยเรื่องพระอภัยมณีอีกทางหนึ่ง เพื่อไม่ให้ข้อมูลซ้ำทวนเนื้อหาที่ได้นำเสนอไปแล้ว ในที่นี้ผู้วิจัยจึงจะนำเสนอความแพร่หลายของบทความวิชาการที่การศึกษาเรื่องพระอภัยมณีซึ่งยังไม่ได้นำเสนอในบทนำเท่านั้น

^{๒๗} กาญจนคนพันธุ์.(นามแฝง), **ภูมิศาสตร์สุนทรภู่**, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพฯ : ดันอ้อ แกรมมี, ๒๕๔๐).

^{๒๘} สัจจิตต์ วงษ์เทศ, “พระอภัยมณี มีฉากอยู่ทะเลอันดามัน อ่าวเบงกอล และมหาสมุทรอินเดีย”, **ศิลปวัฒนธรรม**

บทความวิชาการที่เขียนเกี่ยวกับวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีนั้นแบ่งออกเป็นสามกลุ่ม กลุ่มแรกคือกลุ่มที่ให้ความสนใจในฐานะที่เป็นวรรณกรรมชิ้นเอกของสุนทรภู่โดยนำไปสัมพันธ์กับการนำเสนอชีวประวัติของสุนทรภู่ อาทิ บุชรา โกมารกุล ณ นครเขียนเรื่อง**วันที่ระลึกสุนทรภู่**ในวารสารเสนาสนเทศ พฤษภาคม ๒๕๒๙ หลวงฤทธิ์ นฤบาลเขียนเรื่อง **๒๐๐ ปี กวีเอกสุนทรภู่**ในคุรุปริทัศน์ กรกฎาคม ๒๕๒๙ วาฤทธิ์ มงคลฤดีเขียนเรื่อง **ระลึกถึง สุนทรภู่กวีเอกของโลก** ในหลักเมือง มิถุนายน ๒๕๓๔

กลุ่มที่สองคือกลุ่มที่สนใจอนุภาคบางอนุภาค ตอนบางตอน หรือองค์ประกอบบางประการของเรื่อง **พระอภัยมณี** แล้ววิจัยสิ่งที่ตนเองสนใจนั้นอย่างจริงจัง และสรุปเป็นข้อเสนอทางวิจัยกลุ่มนี้มีอาทิ สุนันทา โสรัจจ์ศึกษาเรื่อง**พระอภัยมณีสามิทรยศจริงหรือ?** ในวารสารศิลปวัฒนธรรม มิถุนายน ๒๕๒๖ มาลีทัต พรหมทัตตเวทีศึกษาเรื่อง**เกร็ดจากตำนานในพระอภัยมณี** ในวารสารรามคำแหง ฉบับพิเศษ ฉลอง ๒๐๐ ปี สุนทรภู่ สุกรี เจริญสุขศึกษาเรื่อง**ทำไมพระอภัยมณีจึงต้องเป่าปี่?** ในวารสารศิลปวัฒนธรรม มิถุนายน ๒๕๓๑ ภูวัญญู ภูระหงส์ศึกษาเรื่อง**“พระอภัยมณีวรรณกรรมอาเซียนมีพระเอกเป็นศิลปิน”** ในวารสารศิลปวัฒนธรรม มิถุนายน ๒๕๒๘ และเรื่อง**พระอภัยมณีพระเอกศิลปิน**ในเดือนมิถุนายน ๒๕๒๙ ในวารสารเดียวกัน

กลุ่มสุดท้ายคือกลุ่มที่สนใจเรื่องพระอภัยมณีในฐานะที่เป็นข้อมูลทางวัฒนธรรมชิ้นหนึ่ง โดยนำเอาเนื้อหาเรื่องพระอภัยมณีไปใช้ศึกษาศาสตร์ที่ตนเองสนใจ รวมถึงการศึกษาวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับศิลปะแขนงอื่น ๆ งานวิจัยในกลุ่มนี้อาทิ อาวุธ ณ ลำปางศึกษาเรื่อง**การอ่านเรื่องพระอภัยมณีในเชิงพันธุศาสตร์** ในจุลสารโคกระบือ มีนาคม ๒๕๓๑ น้ำดอกไม้(นามปากกา)ศึกษาเรื่อง**หุ่นกระบอกพระอภัยมณี**ในวารสารกนิรี กันยายน ๒๕๔๔ ดวงดาว สุวรรณรังสีเขียนสารคดีนำเที่ยวเรื่อง**เกาะแก้วพิสดารจากจินตนาการเรื่องพระอภัยมณี**ในอนุสาร อ.ส.ท. มิถุนายน ๒๕๒๙

๒.๓.๒ ความแพร่หลายในหมู่ประชาชนทั่วไป

ในภาคของประชาชนความแพร่หลายของเรื่องพระอภัยมณีอยู่ในฐานะของวรรณกรรมเพื่อความบันเทิงทั้งที่อ่านจากตัวต้นฉบับ และที่นำเอาไปผสมผสานกับศาสตร์แห่งความบันเทิงในรูปแบบอื่น ๆ การเสพเรื่องพระอภัยมณีในสังคมไทยนั้นมีอยู่ตลอดเวลา นับตั้งแต่ผู้ประพันธ์ประพันธ์เรื่องออกขายเพื่อหาเลี้ยงชีพ ผู้วิจัยพบว่าสามารถแบ่งความแพร่หลายเรื่องพระอภัยมณีได้ออกเป็นสามยุคตามจุดเปลี่ยนที่สำคัญของวิธีการเสพของผู้เสพดังนี้

๒.๓.๒.๑ ยุคร่วมสมัยกับผู้แต่ง

แม้ว่าจะหาหลักฐานที่กล่าวอ้างถึงความนิยมในแง่ปริมาณของความแพร่หลายในยุคร่วมสมัยกับผู้แต่งและยุคที่แต่งได้ แต่เท่าที่มีหลักฐานเหลืออยู่ในปัจจุบันดังเช่นทิพวัน บุญวีระ ล่ามพบว่ามีต้นฉบับตัวเขียนเรื่องพระอภัยมณีมากสำเนาที่สุด ก็คงพอจะแสดงให้เห็นถึงความแพร่หลายได้พอสมควร อย่างไรก็ตามหากวิเคราะห์โดยอาศัยความเชื่อมโยงกับชีวประวัติของสุนทรภู่ ก็อาจจะปรากฏข้อสนับสนุนความแพร่หลายของเรื่องได้เพิ่มเติมดังนี้

ในช่วงต้นของการแต่งเรื่องพระอภัยมณีสุนทรภู่แต่งในช่วงที่กำลังติดคุก แม้ว่าจะไม่สามารถสืบสวนกลับไปได้ว่าแต่งถึงตอนใด แต่การที่สามารถแต่งหนังสือจนหาทรัพย์พอที่จะใช้จ่ายได้นั้นแสดงให้เห็นว่าเรื่องที่แต่งนั้นจะต้องมีคนคัดลอกไปมากพอสมควร เพราะลักษณะของการแต่งหนังสือเพื่อหาเลี้ยงชีพในยุคร่วมสมัยของผู้แต่งนั้นคือการเก็บอัฐจากผู้ที่มาคัดลอกเรื่องต่อ ๆ กันไปนั่นเอง เช่นเดียวกันในช่วงที่ตกยากช่วงที่สองเรื่องพระอภัยมณีก็สามารถทำเงินให้สุนทรภู่สามารถใช้ชีวิตได้ ทั้งยังเพียงพอที่จะสามารถเลี้ยงดูคนที่เดินทางร่วมด้วยได้

อนึ่งเรื่องพระอภัยมณีก็คงจะมีคนคัดลอกไปเสพเป็นจำนวนมาก เรื่องจึงแพร่หลายไปสู่ในเขตพระราชวังจนเป็นเหตุให้สุนทรภู่ได้รับการอุปการะจากเจ้านายหลายพระองค์ ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิตกล่าวถึงเรื่องนี้ไว้อย่างน่าสนใจว่า

...ต่อมาเมื่อสุนทรภู่บวชในสมัยรัชกาลที่ ๓ และจำพรรษาอยู่ ณ วัดมหาธาตุ ระหว่าง พ.ศ. ๒๓๗๗-๒๓๗๘ อยู่ในพระอุปการะของพระองค์เจ้าลักขณานุคุณ สุนทรภู่ก็ได้แต่งเรื่องพระอภัยมณีต่อ เป็นการแต่งถวายตามรับสั่งของพระองค์เจ้าลักขณานุคุณ ... ในระยะต่อมาเมื่อสุนทรภู่ฟังพระบารมีสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมขุนอิศเรศรังสรรค์ ในตอนปลายสมัยรัชกาลที่ ๓ ก็ได้แต่งเรื่องพระอภัยมณีต่อไปอีกตามรับสั่งของกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ...^{๒๙}

ทั้งนี้เมื่อเกิร์ตตี ฉันทน์ ขำวิไล เขียนเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ว่าเรื่องพระอภัยมณีตอนท้าย ๆ สุนทรภู่คงไม่ได้แต่งเอง เพราะมีรับสั่งให้แต่งถวายเดือนละเล่ม อาจจะเบื่อหรือมีงานอย่างอื่นทำ ทำให้แต่งไม่ทัน จึงวานให้ลูกศิษย์ช่วยแต่ง^{๓๐} สันนิษฐานกันว่าความตั้งใจดั้งเดิมของสุนทรภู่ก็คงจะตั้งใจแต่งให้เรื่องจบที่ตอนพระอภัยมณีออกบวชเท่านั้น

ผู้วิจัยเห็นว่าเรื่องพระอภัยมณีนั้นเป็นวรรณกรรมที่ผลิตขึ้นภายใต้ระบบคิดแบบวัฒนธรรมประชานิยม และเป็นวรรณกรรมประชานิยมของไทยตั้งแต่ยุคร่วมสมัยกับผู้แต่ง ดังมีข้อสังเกตดังต่อไปนี้

๑) จุดมุ่งหมายของการสร้างเรื่องพระอภัยมณีตั้งแต่เริ่มต้นคือการแต่งเพื่อจะขายแลกอัฐมายังชีพ ดังนั้นเรื่องพระอภัยมณีในเบื้องต้นจึงเป็นวรรณกรรมที่มีจุดมุ่งหมายที่จะ “ขาย” สู่มหาชนมากกว่าที่จะมุ่งตอบสนองความต้องการในเชิงปัจเจกบุคคล

๒) เรื่องพระอภัยมณีมีองค์ประกอบของเรื่องที่ต่างไปจากขนบของวรรณกรรมร่วมสมัยเรื่องอื่น ๆ เรื่องพระอภัยมณีได้ตัดแปลงเนื้อหา ตัวละคร และโครงเรื่องบางประการให้ต่างไปจากขนบวรรณกรรมร่วมสมัย ซึ่งการดัดแปลงนั้นกลายเป็นที่ถูกใจของผู้เสพทำให้เกิดมีผู้ต้องการติดตามเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง

^{๒๙} ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑๒๐.

^{๓๐} ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕๕. อ้างถึง ฉันทน์ ขำวิไล, ๑๐๐ ปีสุนทรภู่ (พระนคร : โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม, ๒๔๘๙).

โดยเฉพาะหลักฐานที่กล่าวไว้ว่าเจ้านายที่ให้ความอุปการะสุนทรภู่ในข้อร้องให้สุนทรภู่แต่งเรื่องพระอภัยมณีต่อไม่ให้จบเรื่องโดยง่าย แสดงให้เห็นชัดว่า “ตลาด” นั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเรื่องพระอภัยมณี โดยเฉพาะในการสร้างผลงานในช่วงหลัง นอกจากนั้นความนิยมแนวเรื่องแบบพระอภัยมณีก็ส่งผลต่อตลาดเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้ว่าในยุคต่อมานั้นได้เกิดนวนิยายใหม่ของวรรณกรรมที่เรียกว่าวรรณกรรมวัดเกาะซึ่งได้รับอิทธิพลโดยตรงจากเรื่องพระอภัยมณี

๓) เรื่องพระอภัยมณีได้รับความนิยมมากจนสามารถสร้างรายได้ให้กับสุนทรภู่ให้สามารถดำรงชีพอยู่ได้ยามตกยาก และยังเพียงพอที่จะเลี้ยงดูผู้ติดตามให้มีความสุขตามอัธยาศัยได้ กับทั้งเป็นที่นิยมจนเป็นเหตุให้เจ้านายได้มีโอกาสอ่านจนสุนทรภู่ได้กลับเข้ารับราชการอีกครั้ง ดังนั้นเรื่องพระอภัยมณีจึงเป็นที่รู้จักกันในวงกว้างซึ่งตรงกับพื้นฐานของแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม

ด้วยเหตุนี้จึงอาจกล่าวได้ว่าแม้ในยุคร่วมสมัยกับของสุนทรภู่เองเรื่องพระอภัยมณีก็ถือว่าเป็นวัฒนธรรมประชานิยม เป็นวรรณกรรมประชานิยม ต่อมาเมื่อคนหรือสื่อวัฒนธรรมประชานิยมในชั้นหลังเลือกนำเอาวรรณคดีมาสร้างสรรค์ใหม่ เรื่องพระอภัยมณีจะเป็นเรื่องแรก ๆ ที่มักจะนำมาสร้างสรรค์ใหม่ ทั้งนี้เพราะมีเนื้อหาที่เอื้อต่อการดัดแปลงให้เข้ากับวัฒนธรรมประชานิยมร่วมสมัยอื่น ๆ ทั้งยังมีเนื้อหาที่ถูกต้องเหมาะสม และต้องใจคนทุกเพศทุกวัยในสังคมไทย เรื่องพระอภัยมณีจึงกลายเป็นวรรณกรรมที่ได้รับการตีความและสร้างสรรค์ใหม่โดยตลอด และในการสร้างสรรค์ใหม่ทุกครั้งก็เสมือนเป็นการต่อยอดให้เห็นว่าเรื่องพระอภัยมณีเป็นวรรณกรรมประชานิยมข้ามยุคข้ามสมัยของไทย

๒.๓.๒.๑ ยุคเริ่มมีการพิมพ์เกิดขึ้นในประเทศไทย

จุดเปลี่ยนที่สำคัญของการเสพเรื่องพระอภัยมณีคือเมื่อเริ่มมีการพิมพ์เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ ๕ ทำให้ประชาชนหรือผู้เสพสามารถเข้าถึงเรื่องพระอภัยมณีได้ง่ายขึ้น ประกอบกับประชาชนที่อ่านออกเขียนได้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นทำให้เกิดความใคร่รู้ใคร่เห็นและสนใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น การพิมพ์เรื่องพระอภัยมณีของโรงพิมพ์หมอสมิธจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างความแพร่หลายของเรื่องพระอภัยมณีในยุคนี้ โรงพิมพ์หมอสมิธนี้ได้แบ่งพิมพ์เรื่องพระอภัยมณีเป็นตอน ๆ ขายเล่มละสลึง ปรากฏว่าขายดีมาก ได้กำไรดี ถึงขนาดสร้างตึกใหม่ในบริเวณโรงพิมพ์ได้^{๓๑}

นอกจากนี้เรื่องพระอภัยมณีได้ถูกนำไปเป็นวรรณกรรมประกอบการแสดงหลากหลายรูปแบบ ที่สำคัญได้แก่ ลิเก ละคร และหุ่นกระบอก

^{๓๑} ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต, “หนังสือประโลมโลกที่ขึ้นชื่อในสมัยรัชกาลที่ ๕”, วารสารอักษรศาสตร์, ๑๓:๒ (กรกฎาคม ๒๕๒๔). อ้างถึง ชัย เรื่องศิลป์, “การปฏิรูปการศึกษา” ประวัติศาสตร์ไทยสมัย ๒๓๕๒-๒๔๕๔ ตอนที่ ๑ ด้านสังคม, (กรุงเทพฯ : บ้านเรื่องศิลป์, ๒๕๑๗), หน้า ๕๑๗ □

ลิเก เป็นความบันเทิงที่เกิดขึ้นในช่วงรัชกาลที่ ๕ และได้รับความนิยมเป็นอันมากโดยเฉพาะให้หมู่ชาวบ้านทั่วไป ลิเกเชื่อว่ามีพื้นฐานมาจากการสวดของผู้นับถือศาสนาอิสลาม^{๓๒} ปากฎหลักฐานว่ามีการใช้วรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีประกอบการเล่นลิเกสิบสองภาษา^{๓๓} ซึ่งเป็นรูปแบบการเล่นลิเกที่พัฒนาขึ้นในยุคแรก ที่กล่าวว่าลิเกสิบสองภาษาเพราะเหตุว่าเป็นการแสดงที่เกี่ยวกับชนชาติต่าง ๆ ๘ ชาติ (โดยเฉพาะ การแต่งตัว การใช้ภาษา การออกสำเนียง เลียนชนชาติต่าง ๆ) อันได้แก่ แขก ลาว ญวน พม่า ฝรั่งเศส เขมร ตลุง ชาว ในส่วนของการนำเอาเนื้อหาจากวรรณคดีนั้นปรากฏว่า การเล่นลิเกสิบสองภาษาชุดฝรั่งนั้นมีการยกเอาเรื่องพระอภัยมณีตอนโจรสลัดแล่นเรือมาพนางสุวรรณมาลีลอยทะเลอยู่กับสินสมุทร จึงรับขึ้นเรือมาด้วยพอขึ้นเรือก็มอมเมาสินสมุทรและลวนลามนางสุวรรณมาลี แต่นางก็หาอุบายผลัดผ่อนไปได้ และอีกชุดหนึ่งก็นำเอาเรื่องพระอภัยมณีมาเป็นวรรณกรรมประกอบการแสดงคือชุดเขมรซึ่งตัดเอาตอนที่เจ้าเมืองเขมรได้รับสารจากนางวรรณลาให้ยกพลไปช่วยรบข้าศึก ถ้าชนะจะได้นาง เจ้าเขมรจึงยกพลออกจากเรือไป

นอกเหนือจากจะเป็นวรรณกรรมประกอบการแสดงชุดลิเกสิบสองภาษาในช่วงเริ่มแรกแล้ว เมื่อลิเกพัฒนาไปจากการแสดงเป็นชุด ๆ ไปเป็นการแสดงที่มีเรื่องเล่าประกอบ (อย่างที่ปรากฏเช่นในปัจจุบัน) เรื่องพระอภัยมณีก็ได้รับความนิยมนำเอามาแสดงโดยไม่ได้ขาด สุกัญญา สัจฉายา^{๓๔} พบว่าลิเกเป็นรูปแบบการแสดงที่แพร่หลายมากในกลุ่มชาวบ้านทั่วไป และเรื่องพระอภัยมณีก็เป็นวรรณกรรมเรื่องหนึ่งที่นิยมนำเอามาประกอบการแสดงเสมอ ๆ ตอนที่นิยมนำมาแสดงกันมากที่สุด คือตอนหึงหน้าป้อม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเนื้อเรื่องที่มีความสนุกสนานเป็นตอนที่มีการวิพากษ์ของตัวละครอย่างเปิดเผย ที่สำคัญคือเรื่องเอื้อให้ผู้แสดงได้แต่งตัวอย่างสวยงามประหลาดตา โดยเฉพาะตัวแสดงที่เป็นฝรั่งซึ่งในยุคสมัยรัชกาลที่ ๕ (หรือแม้กระทั่งปัจจุบัน) เป็นเรื่องที่ประชาชนให้ความสนใจอยากรู้อยากเห็นกันมาก

ละคร เป็นความบันเทิงอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับนิยมนิยมมากในช่วงนี้ ด้วยเหตุว่าเป็นการแสดงที่มีคนแสดงประกอบเป็นจำนวนมาก กล่าวกันว่าละครโรงใหญ่ ๆ นั้นมีคนมาราว ๑๐๐ คนเศษ ขนาดกลางก็มีคนถึง ๕๐-๗๐ คน ขนาดย่อมที่สุดก็ต้องมี ๓๐-๔๐ คน ประกอบกับมีการใช้เครื่องแต่งกายที่ประหลาดตา แต่งองค์ทรงเครื่องอย่างงดงาม ละครโรงหนึ่ง ๆ นั้นจะมีผู้จัดการประจำโรงละครที่เรียกว่าตัวโผ ซึ่งเป็นคนสำคัญที่จะหาเงินมาเลี้ยงคณะละคร คณะละครจะมีขนาดใหญ่เพียงใดก็ขึ้นอยู่กับฐานะและความสามารถของตัวโผนั่นเอง ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ละครเป็นที่นิยมเพราะเป็นการเอาเรื่องที่มีคนแต่งแล้วมาเล่นพลอย หอพระสมุดกล่าวว่า "(ละคร)...เป็นที่ดูดีมีล่อใจแก่ผู้ดู ซึ่งรู้เรื่องเหล่านั้นอยู่แล้ว ยิ่งมีความปราถนาอยากจะทำทางให้เห็นจริงต่อไปอีก แม้แต่เพียงได้อ่านเรื่องเท่านั้นความรู้ยังหาพอเท่ากับที่จะได้เห็นทำทางใน

^{๓๒} อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมที่ สุรพล วิรุฬห์รักษ์, **ลิเก** (กรุงเทพฯ : ห้องภาพสุวรรณ บางขุนพรหม, ๒๕๒๒).

^{๓๓} สรุปความจาก ศ.พ.ต.หญิง ฝอย โปษะกฤษณะ และ สุวรรณี อุดมผล, **วรรณกรรมประกอบการเล่นลิเก**, (กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย. กระทรวงศึกษาธิการ), หน้า ๓๒๙-๓๓๐.

^{๓๔} สัมภาษณ์, สุกัญญา สัจฉายา, ๑๐ กันยายน ๒๕๔๖.

เรื่องนั้นต่อไปอีกไม่"^{๓๕} ที่สำคัญคือการว่าจ้างละครมาแสดงนั้นต้องใช้เงินจำนวนมากพอสมควร แม้ว่าจะเป็นคณะเล็กก็ตาม ดังนั้นโอกาสที่จะได้ชมละครนั้นส่วนใหญ่จึงเป็นงานสำคัญ ๆ ที่มีผู้มีเงินจ้างให้ไปเล่น หรือตามโรงบ่อนเบี้ยที่มักใช้เรียกลูกค้า ส่วนเรื่องที่น่ามาเล่นนั้นนายพลอยได้บรรยายว่า

ส่วนเรื่องที่จะเล่น ก็ต้องเลือกแล้วแต่ความพอใจของคนดูและเจ้าของละครจะตกลงกัน ถ้าเล่นเรื่องใหญ่เช่นพระราชนิพนธ์อิเหนา และพระอภัยมณีของท่านสุนทรภู่เป็นต้น ก็ต้องใช้คนมาก และราคาต้องแพงขึ้น แต่ที่เขาเล่นเหมือนกันตามโรงบ่อนเบี้ยนั้นเขามักเล่นเรื่องเล็ก ๆ เช่นแก้วหน้าม้า และไชยเชษฐา ไชยทัต สังข์ทอง พิกุลทอง คาวี ไกรทอง ลิ่นทอง ไชยมงคล เสภา เป็นต้น...^{๓๖}

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเรื่องพระอภัยมณีถือเป็นเรื่องใหญ่ที่ต้องใช้คนแสดงจำนวนมากอันอนุมานต่อไปได้ว่า การจะแสดงเรื่องพระอภัยมณีแต่ละครั้งนั้นจะต้องใช้ค่าใช้จ่ายสูงและต้องเป็นงานใหญ่ที่ผู้จัดมีกำลังทรัพย์มาก ดังนั้นในการแสดงแต่ละครั้งจึงต้องมีผู้ให้ความสนใจเข้าชมจำนวนมาก เพราะถือว่าหาชมได้ยาก ในปี ร.ศ.๑๑๖ นายพลอยสำรวจวรรณกรรมที่ใช้เล่นละครพบว่าในจำนวนคณะละคร ๑๖ คณะนั้นมีคณะที่เล่นเรื่องพระอภัยมณีมากกว่าเรื่องอื่นถึง ๗ โรง ซึ่งเป็นกลุ่มคณะที่มีขนาดใหญ่ทั้งสิ้น และในจำนวน ๗ คณะนี้มีที่เล่นเรื่องพระอภัยมณีประจำเป็นอันดับที่ ๑ ถึง ๒ โรง คือคณะของพระองค์เจ้าวัชรวิงษ์ และเจ้าหมื่นสรรเพ็ชร

การแสดงอีกประเภทหนึ่งที่น่าเอาเรื่องพระอภัยมณีไปเป็นวรรณกรรมประกอบการแสดงคือหุ่นกระบอก หุ่นกระบอกของไทยเชื่อว่าได้แปรมาจากหุ่นไหหลำของจีน^{๓๗} และทำนองร้องจากวณิพกคนหนึ่งชื่อตาสังขารา ผู้พัฒนาหุ่นกระบอกและเป็นเจ้าของหุ่นกระบอกชุดแรกของไทยคือ ม.ร.ว.ถนอม พยัคฆเสนา ต่อมาได้สืบทอดโดยนายเปี้ยก ประเสริฐกุล ปัจจุบันหุ่นบางส่วนได้อยู่ในความครอบครองและได้รับการซ่อมแซมโดยจักรพันธ์ โปษยะภฤต เท่าที่มีหลักฐานปรากฏพบว่าหุ่นกระบอกเป็นมหรศพที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในวังและในระดับชาวบ้าน ซึ่งปรากฏว่ามีกรมให้นำเอาหุ่นกระบอกไปแสดงที่พระราชวังบางปะอิน และงาน มหรศพอื่น ๆ อีกมาก

^{๓๕} พลอย หอพระสมุด,(นามแฝง). **วรรณกรรมประกอบการเล่นละครชาติสี่** (กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ), ๒๕๒๓.

^{๓๖} พลอย หอพระสมุด,(นามแฝง), เรื่องเดียวกัน, หน้า ๔๐

^{๓๗} สรุปความจาก คักดา ปั่นแห่งเพ็ชร, **หุ่นกระบอก**, (กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ). อ้างถึง สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ และ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ, **สารนิพนธ์สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ**, **สารนิพนธ์สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ**, **สารนิพนธ์สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ**, เล่ม ๙, (พระนคร : องค์การคำคุณุสฎา, ๒๕๐๔).

เท่าที่ปรากฏหลักฐานการเล่นหุ่นกระบอกเล่นกันเพียงสองเรื่องคือเรื่องลักษณะวงศ์และเรื่อง พระอภัยมณี และเรื่องที่ยังคงเล่นกันอยู่จนถึงปัจจุบันคือเรื่องพระอภัยมณี^{๓๔}

นอกจากหุ่นกระบอก ละคร และลิเกแล้ว รูปแบบความบันเทิงอื่น ๆ ในยุคร่วมสมัยที่ต้องใช้ตัวบทประกอบการแสดง ก็มักจะมีการนำเอาเรื่องพระอภัยมณีไปเป็นวรรณกรรมประกอบการแสดงอย่างแพร่หลาย

ผู้วิจัยเห็นว่าการแพร่หลายของเรื่องพระอภัยมณีในยุคนี้มีส่วนสำคัญมากที่ทำให้วรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีเป็นที่รู้จักแพร่หลาย และกลายเป็นวรรณกรรมประชานิยมของไทย ทั้งในแง่ของการเผยแพร่วรรณกรรมต้นฉบับโดยการพิมพ์ซึ่งทำให้สามารถสร้างผลงานออกมาได้เป็นจำนวนมากเข้าถึงได้ง่าย และโดยการนำเอาเรื่องไปประกอบการแสดงรูปแบบอื่น ๆ จึงทำให้เรื่องพระอภัยมณีเผยแพร่ทั้งในรูปแบบของลายลักษณ์และมุขปาฐะ ซึ่งจุดนี้เองทำให้เรื่องพระอภัยมณีเฝ้านั่งอยู่กับสังคมอย่างลึกซึ้ง

๒.๓.๒.๑ ยุคความเจริญก้าวหน้าของสื่อสารมวลชน

ผลจากการที่พระอภัยมณีเป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย ทำให้เมื่อเกิดความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการสื่อสารมวลชน จึงมีการนำเอาเรื่องพระอภัยมณีมาผลิตเพื่อนำเสนอในรูปแบบใหม่อย่างหลากหลาย จุดเปลี่ยนที่สำคัญของการเริ่มนำเอาเรื่องพระอภัยมณีมาผลิตผ่านสื่อสมัยใหม่คือการที่ ปยุต เงากระจ่าง นำเอาตัวละครสุดสาคร ไปสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของไทย นอกจากนั้นสื่อเด่น ๆ ก็ได้แก่การนำเอาเรื่องพระอภัยมณีเขียนเป็นการ์ตูนภาพเรื่องยาวลงในหนังสือพิมพ์รายวัน **สยาม-ราชฤทธิ์** ผู้เขียนคือสวัสดิ์ จุฑะระพ และได้มีการนำเอาไปสร้างเป็นภาพยนตร์โดยให้เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ รับบทเป็นพระอภัยมณี

นอกจากนี้ก็มีมีการนำเอาเรื่องพระอภัยมณีไปสร้างสรรคดีใหม่อีกหลากหลายรูปแบบ เหนือไปจากความแพร่หลายในแง่มุขปาฐะผ่านสื่อสมัยใหม่ซึ่งอาจถือว่าการแสดงรูปแบบหนึ่งแล้ว ทางด้านของลายลักษณ์ ด้วยเหตุว่ามีการบรรจุเอาเรื่องพระอภัยมณีบางตอนเป็นเนื้อหาในแบบเรียนหนึ่ง และผู้สนใจใคร่อ่านเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ไม่ว่าจะด้วยความสนใจส่วนตัว หรือผลทางสังคม จึงทำให้มีการผลิตคู่มือการอ่านเรื่องพระอภัยมณีออกมาหลายฉบับ โดยเฉพาะการถอดความเรื่องพระอภัยมณีให้เป็นสำนวนร้อยแก้วก็ทำให้เรื่องพระอภัยมณีแพร่หลายไปสู่ประชาชนโดยมากเช่นกัน

ที่กล่าววกมาข้างต้นเป็นเพียงหลักฐานส่วนหนึ่งที่พอจะสืบค้นได้ซึ่งคงจะพอแสดงให้เห็นว่าเรื่องพระอภัยมณีนั้นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในหมู่นักวิชาการ และคนทั่วไปทุกยุคทุกสมัย และไม่ว่าจะถูกนำเสนอผ่านสื่อในรูปแบบใดก็ได้ได้รับความนิยมอย่างมากตลอดมา

^{๓๔} น้ำดอกไม้, (นามแฝง), “หุ่นกระบอกพระอภัยมณี”, **กินรี**, ๑๘:๙(กันยายน ๒๕๔๔).

ในบทที่ ๒ นี้ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยครั้งนี้สองด้าน ได้แก่ แนวคิดวัฒนธรรมประชาานิยมด้านหนึ่ง และภูมิหลังเรื่องพระอภัยมณีอีกด้านหนึ่ง ด้านวัฒนธรรมประชาานิยมพบว่าในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาแนวคิดวัฒนธรรมประชาานิยมได้รับความสนใจมาจากนักวิชาการในต่างประเทศ นักวิชาการต่างประเทศได้ให้ความหมายวัฒนธรรมประชาานิยมไว้แตกต่างกันถึง ๖ ความหมาย เมื่อประยุกต์ใช้ความหมายทั้ง ๖ ประการในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดวัฒนธรรมประชาานิยมว่ามีลักษณะเด่น ๔ ประการได้แก่ ๑) เป็นวัฒนธรรมที่คนส่วนใหญ่ให้ความนิยม ๒) เน้นที่การสร้างให้มาก เสพให้มาก เพื่อผลตอบแทนจำนวนมากตามลัทธิทุนนิยม การวิเคราะห์จึงเน้นที่ “การใช้” วัฒนธรรมมากกว่าจะประเมินค่า ๓) แนวทางการศึกษาเปิดกว้างหลากหลายตามแต่ผู้สนใจศึกษา ๔) ศึกษาวัฒนธรรมในฐานะตัวบท

อนึ่งแม้ว่าจะมีงานวิจัยทางวัฒนธรรมประชาานิยมปรากฏบ้างแล้วในประเทศไทยแต่งานที่เป็นการศึกษาในเชิงวรรณคดียังไม่ปรากฏชัดเจนนักผู้วิจัยจึงเสนอแนวทางการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมในมุมมองของการศึกษาวรรณคดี ๓ ประการ ได้แก่ ๑) เน้นการพิจารณาที่มีติของผู้เสพ ๒) ศึกษาการเปลี่ยนแปลงประเภทวรรณกรรม(genre) ๓) วิเคราะห์อิทธิพลของผู้เสพที่ส่งผลการดัดแปลงเรื่อง

ด้านภูมิหลังเรื่องพระอภัยมณีผู้วิจัยพบว่า เรื่องพระอภัยมณีได้รับความนิยมในทุกยุคทุกสมัยตั้งแต่ยุคร่วมสมัยกับผู้สร้าง ยุคเริ่มมีการพิมพ์ ซึ่งส่งผลต่อความนิยมเรื่องพระอภัยมณีในปัจจุบัน ความแพร่หลายของเรื่องพระอภัยมณีแยกออกเป็นสองส่วน ความแพร่หลายในหมู่นักวิชาการเป็นเพราะเรื่องพระอภัยมณีได้รับการยกย่องให้เป็นวรรณคดีสำคัญของชาติ ประกอบกับคุณค่าด้านวรรณคดีของเรื่องพระอภัยมณีเองทำให้นักวิชาการสนใจศึกษากันมาก ความแพร่หลายในหมู่ประชาชนทั่วไปเป็นเพราะเนื้อหาเรื่องพระอภัยมณีมีความแปลกใหม่ประกอบกับการดำเนินเรื่องและสำนวนภาษาที่เอื้อต่อการนำไปใช้เป็นวรรณกรรมประกอบการแสดง เรื่องพระอภัยมณีจึงเป็นที่ชื่นชอบในกลุ่มผู้เสพการแสดงประเภทนั้น ๆ เมื่อเรื่องพระอภัยมณีปรากฏกายผ่านรูปแบบการแสดงที่หลากหลายเรื่องจึงแพร่หลายและได้รับความนิยมในหมู่ประชาชนทั่วไปในเวลาต่อมา

อนึ่งผู้วิจัยได้เสนอว่าเรื่องพระอภัยมณีนั้นเป็นวรรณกรรมประชาานิยมที่ผลิตภายใต้ระบบคิดแบบวัฒนธรรมประชาานิยมตั้งแต่ยุคร่วมสมัยกับสุนทรภู่

ในบทต่อไปผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์ถึงธรรมชาติและแนวโน้มปัจจุบันของสื่อประเภทต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงในบทต่อ ๆ ไป

ความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพลายเส้น การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี

ในบทที่ผ่านมาผู้วิจัยได้ทบทวนและสรุปแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม พร้อมกับได้ทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสุนทรภู่และเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งได้แสดงให้เห็นว่าเรื่องพระอภัยมณีนั้นได้รับความนิยมในสังคมไทยมาโดยตลอด ทั้งยังอาจกล่าวได้ว่าเรื่องพระอภัยมณีนั้นเป็นวรรณกรรมประชานิยมข้ามยุคข้ามสมัยของไทย ในบทที่ ๓ นี้ผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์ให้เห็นธรรมชาติและรูปแบบการเล่าของสื่อทั้งสามประเภทที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่การ์ตูนภาพลายเส้น การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ โดยนำเสนอประวัติความเป็นมาโดยย่อ พัฒนาการของสื่อประเภทนั้น ๆ การแพร่หลายเข้ามาในประเทศไทย และแนวโน้ม (Trend) ของสื่อประเภทนั้น ๆ ในปัจจุบัน ซึ่งผลการศึกษาในส่วนของแนวโน้มปัจจุบันนั้นจะเป็นพื้นฐานในการอภิปรายผลการศึกษาในบทที่ ๕ ของงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป อนึ่งในตอนท้ายของการอภิปรายสื่อแต่ละประเภทผู้วิจัยจะกล่าวถึงความ เป็นมาของสำนวนแต่ละสำนวนที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาครั้งนี้โดยย่อ เพื่อแสดงให้เห็นถึงบริบทแวดล้อมของสำนวนแต่ละสำนวน และเพื่อให้เข้าใจถึงการเกิดขึ้นของสำนวนแต่ละสำนวนต่อไป

๓.๑ ความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพลายเส้น

เรื่องอภัยมณีซากำนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น (มังงะ) กลุ่มเป้าหมายหลักของกลุ่มผู้เสพเรื่องอภัยมณีซากำคือกลุ่มผู้เสพการ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่นซึ่งได้แก่ กลุ่มเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่สามารถอ่านหนังสือออกได้พอสมควร ไปถึงกลุ่มคนทำงาน ทั้งนี้กลุ่มผู้เสพหลักคือกลุ่มวัยรุ่นนัชมานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ถึง นักศึกษามหาวิทยาลัย การ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่นนี้เป็นกระแสหลักที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในตลาดการ์ตูนภาพลายเส้นปัจจุบันของไทย

๓.๑.๑ ความเป็นมาของการ์ตูนภาพลายเส้น

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความ เป็นมาของการ์ตูนภาพลายเส้นทั้งในกระแสวัฒนธรรมโลกและในประเทศไทย ความเปลี่ยนแปลงของการ์ตูนภาพลายเส้น เหตุแห่งความนิยมการ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่นในประเทศไทย และอิทธิพลต่องานเขียนการ์ตูนของไทย เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจกับแนวโน้มของการ์ตูนภาพลายเส้นของประเทศไทยปัจจุบัน

๓.๑.๑.๑ กำเนิดและความแพร่หลายของการ์ตูนภาพลายเส้น

คำว่า การ์ตูน เกิดขึ้นครั้งแรกในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ ๑๔ ถึง ๑๗ ในประเทศอิตาลีจากกลุ่มนักเขียนที่เขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังประเภทปูนเปียก (frescoes) ซึ่งต้องแบ่งภาพร่างของภาพเขียนออกเป็นช่อง ๆ ก่อน เพื่อให้เขียนรูปที่มีขนาดใหญ่ได้สะดวกรวดเร็วทันเวลาที่

ปุ่นจะแห้ง ภาพร่างลายเส้นนี้เรียกว่า **cartoni** (ภาษาอิตาลี) หรือ **cartoon** ในภาษาอังกฤษ ต่อมาในช่วงทศวรรษที่ ๑๘๔๐ เจ้าชายอัลเบิร์ตต้องการจะตกแต่งรัฐสภาอังกฤษด้วยจิตรกรรมฝาผนังจึงจัดให้มีการประกวดวาดภาพการ์ตูนขึ้น ในการประกวดครั้งนั้นมีบางภาพเขียนสื่อในทางตลกขบขัน เมื่อภาพที่ส่งเข้าประกวดเหล่านั้นได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสาร **พังก์** (punch) ในเวลาต่อมา จึงเกิดความหมายใหม่ของคำว่า การ์ตูนว่าเป็นภาพเขียนในลักษณะตลกขบขันหรือเสียดสี ภาพการ์ตูนในยุคนี้จึงมีลักษณะเป็นภาพวาดในช่องสี่เหลี่ยมและลักษณะดังกล่าวกลายเป็นลักษณะสำคัญของการ์ตูนในยุคต่อมา^๑

ในยุคแรก ๆ การ์ตูนมีจุดมุ่งหมายทางการเมือง กล่าวคือวาดภาพเพื่อล้อเลียนระบบการเมืองการปกครองของรัฐ การบริหารงานของผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมือง หรือเหตุการณ์สถานการณ์ต่าง ๆ ทางการเมืองโดยมีจุดมุ่งหมายที่จะวิพากษ์วิจารณ์สถานการณ์ต่าง ๆ นั้นด้วยอารมณ์ขัน ปัจจุบันเรียกว่า การ์ตูนการเมือง*

การ์ตูนภาพที่มีเรื่องกำกับหรือที่ภาษาอังกฤษใช้คำว่าคอมิกส์ (Comics) นั้นได้พัฒนาขึ้นเมื่อการ์ตูนลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวันในช่วงปีคริสต์ทศวรรษที่ ๑๘ – ๑๙ โดยนักเขียนการ์ตูนชาวอังกฤษเริ่มเขียนการ์ตูนให้มีลักษณะเป็นภาพต่อเนื่อง เรียกว่าคอมิกส์สตริป (comic strips) กล่าวคือนำเสนอเรื่องราวเดียวกัน หรือเป็นตัวละครชุดเดียวกันแต่แสดงกริยาอาการต่าง ๆ ต่อเนื่องกันไปเป็นเหตุการณ์สั้น ๆ ภายในกรอบสามถึงสี่กรอบ ซึ่งต่างจากเดิมที่เคยเขียนรูปจบภายในกรอบเดียว นอกจากนั้นก็มีการใส่คำพูดลงในภาพโดยเขียนข้อความลงในบอลูน (Balloon คือ ช่องสี่เหลี่ยม ๆ ที่มีเส้นเชื่อมโยงกับตัวการ์ตูน) การ์ตูนประเภทคอมิกส์สตริปนี้เป็นที่นิยมและได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในประเทศสหรัฐอเมริกา

การ์ตูนประเภทคอมิกส์ได้พัฒนารูปแบบการนำเสนออย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะด้านเนื้อหาที่เริ่มมีการเปลี่ยนจากเดิมที่เป็นเพียงการล้อเลียนหรือสร้างอารมณ์ขันจากประเด็นทางการเมืองมาเป็นเรื่องเล่าประเภทอื่น ๆ โดยมีการสร้างตัวละครหลักตัวหนึ่ง หรือกลุ่มของตัวละครหลักกลุ่มหนึ่งให้เป็นตัวเดินเรื่อง จากนั้นก็เริ่มมีการเขียนภาพที่ไม่จบในสตริปเดียวคือต้องติดตามอ่านในวันต่อ ๆ มา นอกจากการเสนอภาพการ์ตูนในหน้าหนังสือพิมพ์แล้วก็ขยายไปสู่กลุ่มของนิตยสารที่มีกำหนดออกแน่นอน นอกจากนั้นยังรวมคอมิกส์สตริปเรื่องเดียวกันจากการลงพิมพ์หลาย ๆ ฉบับตีพิมพ์ออกมาเป็นหนังสือการ์ตูน

ในช่วงทศวรรษที่ ๑๙๓๐ ได้เกิดหนังสือรูปแบบใหม่ที่เรียกว่าคอมิกส์บุ๊ก (comics book) คือการประยุกต์แนวการเขียนภาพการ์ตูนแบบคอมิกส์สตริปให้มีจำนวนกรอบที่มากขึ้น และมีจำนวนแถวมากขึ้นจากแต่เดิมที่คอมิกส์สตริปมักจะเขียนให้มีเพียงแถวเดียว ทำให้สามารถผูกเรื่องได้ยาวขึ้น ที่สำคัญคือไม่ได้

^๑ David Kunzle, “cartoon”, **Microsoft Encarta Reference Library 2004** [CD-ROM], 1993-2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

* การ์ตูนการเมืองที่เป็นที่รู้จักกันในปัจจุบันเช่น ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ของ ชัยราชวัตร ในหนังสือพิมพ์รายวันไทยรัฐ

ลงตีพิมพ์เป็นตอน ๆ เหมือนคอมิกส์strips แต่ตีพิมพ์ในรูปแบบของหนังสือจำหน่ายโดยตรง คอมิกส์บุ๊กเรื่องแรกคือเรื่อง**เดอะฟันนี่ (The Funnies)** ออกจำหน่ายในปี ๑๙๒๙ มีจำนวนถึง ๑๓ ตอน

๓.๑.๑.๒ ความเป็นมาของการ์ตูนภาพลายเส้นในประเทศไทย

คนไทยรู้จักการ์ตูนครั้งแรกราวปีพุทธศักราช ๒๔๖๐ เมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสนพระทัยในศิลปะการเขียนการ์ตูนและทรงบัญญัติศัพท์ในภาษาไทยว่า “ภาพล้อ” เมื่อทรงย้ายมาประทับที่วังพญาไทในปี ๒๔๖๓ ทรงโปรดเกล้าฯ ให้ย้ายดุสิตธานีมายังวังแห่งนี้ด้วย และที่พรรคโบริว-ลีน้ำเงินซึ่งเป็นพรรคการเมืองส่วนพระองค์นั้นได้มีการจัดประกวดเขียนภาพโดยแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท คือ ภาพล้อ (cartoon) ภาพนึกเขียน(ภาพที่เขียนจากความนึกคิด) และภาพเหมือน(ภาพที่เขียนเหมือนของจริง)^๒

การ์ตูนเริ่มแพร่หลายมากขึ้นเมื่อนาย เปล่ง ไตรปิ่น ต่อมาได้รับการแต่งตั้งเป็น ขุนปฏิภาณ-พิมพ์ลิขิตได้เรียนวิชาการทำแม่พิมพ์และนำความรู้ดังกล่าวมาเผยแพร่ในประเทศไทย การพิมพ์การ์ตูนภาพซึ่งแต่เดิมต้องส่งต้นแบบไปทำแม่พิมพ์ที่ประเทศอินเดียจึงสามารถทำได้เองในประเทศส่งผลให้มีภาพการ์ตูนตีพิมพ์เป็นประจำในหน้าหนังสือพิมพ์ไทย และด้วยเหตุว่านายเปล่งเป็นนักเขียนภาพล้อการเมืองในหนังสือพิมพ์ การ์ตูนไทยในช่วงแรก ๆ จึงมีเนื้อหาเป็นการ์ตูนเพื่อการเมืองเช่นเดียวกับทางตะวันตก

อย่างไรก็ตามภาพการ์ตูนในประเทศไทยในยุคแรกนั้นได้มีการพัฒนาออกเป็นสองสาย สายหนึ่งคือการ์ตูนแบบช่องที่เรียกว่าคอมิกส์strips ซึ่งก็มีแนวทางคล้ายกับทางตะวันตก คือเริ่มจากการเขียนเป็นภาพล้อการเมืองก่อน แล้วต่อมาเขียนเป็นการ์ตูนประกอบเรื่องเล่า ส่วนใหญ่มักนำเรื่องจากนิทานพื้นบ้านหรือวรรณคดีมาวาดภาพประกอบ ต่อมา มีการสร้างชุดตัวละครเป็นตัวเดินเรื่อง แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าการนำเอาการ์ตูนเรื่องมาตีพิมพ์นั้นมักจะสอดแทรกบทวิจารณ์สังคมหรือการเมืองไว้เสมอ ๆ

อีกสายหนึ่งคือการวาดภาพวิจิตรกล่าวคือการวาดภาพลายเส้นแบบสวยงามประกอบเรื่องเล่า โดยมากมักนำเอาเรื่องในวรรณคดีมาวาดภาพประกอบ บางครั้งพบว่ามีคำตัดข้อความจากต้นฉบับวรรณคดีบรรยายประกอบภาพด้วย ผู้ที่มีชื่อเสียงโด่งดังในการวาดภาพแบบนี้ได้แก่ เหม เวชกร ซึ่งเขียนภาพวิจิตรประกอบเรื่อง**ราชวิเศษ**(เป็นเรื่องแรก)ลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวันชื่อ**ชาวไทย**วันละ ๔ กรอบ ก่อนจะนำมารวมเล่มจำหน่ายในเวลาต่อมา

๓.๑.๑.๓ การ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น (มังงะ)

แต่เดิมมังงะ (Manga) เป็นคำที่ใช้เรียกแทนคำว่าคอมิกส์ในภาษาญี่ปุ่น ต่อมาได้พัฒนารูปแบบการเขียนให้โดดเด่นแตกต่างจากลักษณะการเขียนลายเส้นแบบตะวันตก คำว่ามังงะจึงกลายเป็นชื่อของรูปแบบและเทคนิคการเขียนการ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่นมังงะ (ในความหมายใหม่) นี้เกิดขึ้นเมื่อเท็ตซึกะ

^๒ สรุปลงความจาก จุลศักดิ์ อมรเวช, **ตำนานการ์ตูน** (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงดาว, ๒๕๕๔).

โอซามุ^๓ (Tezuka Osamu) นักเขียนการ์ตูนภาพลายเส้น และนักการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวชาวญี่ปุ่น นำเอาเทคนิคของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและการถ่ายทำภาพยนตร์มาผสมผสานกับการเขียนภาพการ์ตูนลายเส้น ทำให้ตัวการ์ตูนดูมีชีวิต มีมิติ สร้างความสมจริงได้มากกว่าการ์ตูนภาพลายเส้นแบบตะวันตก ในการเขียนมังงะเรื่อง **นิว เทรเชอร์ ไอส์แลนด์ (New Treasure Island)** ซึ่งเป็นเรื่องแรกของเท็ตซึกะนั้น มีบันทึกที่น่าสนใจกล่าวถึงฉากเปิดตัวของเรื่องดังกล่าวว่า

สิ่งที่ทำให้ผู้อ่านประหลาดใจในเรื่อง นิวเทรเชอร์ไอส์แลนด์คือฉากที่ตัวละครเอกมาถึงท่าเรือด้วยรถ และรีบขึ้นเรือก่อนที่จะเดินทางออกไป ในการ์ตูนมังงะ (ในอดีต) ฉากนี้อาจจะเขียนเพียง ๑ หรือ ๒ ช่องก็อาจจะบรรยายฉากทั้งหมดได้ แต่เท็ตซึกะใช้ความยาวถึง ๘ หน้า จาก ๑๘๐ หน้าของทั้งเรื่องเพื่อจะบรรยายฉากที่รถมาถึงท่าเรือ ซึ่งเป็นวิธีการบรรยายภาพที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนในมังงะ(ในอดีต) จากการจับภาพระยะใกล้ของเด็กผู้ชาย(ตัวเอก)และใช้ช็อตกวาดไปยังที่นั่งของคนขับ และการจับภาพระยะใกล้การวิ่งของรถระหว่างถนนริมทะเล (รูปแบบการบรรยายแบบนี้)ราวกับศิลปินได้สลับผ่านภาพจากภาพยนตร์ลงบนแผ่นกระดาษ สิ่งนี้เองที่ทำให้มังงะมีคุณลักษณะ “คล้ายกับภาพยนตร์”^๔

ด้วยเทคนิคการวาดดังกล่าวจึงทำให้การ์ตูนภาพลายเส้นสองมิติดูราวกับมีชีวิตขึ้นมาคล้ายการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และด้วยการนำเสนอภาพต่างมุมมองผนวกกับการสร้างความต่อเนื่องให้กับตัวการ์ตูนในแต่ละกรอบจึงทำให้การ์ตูนแบบมังงะของเท็ตซึกะนั้นได้รับความนิยม และแพร่หลายอย่างรวดเร็ว แม้กระทั่งคอมมิคส์ของตะวันตกปัจจุบันก็ได้รับอิทธิพลรูปแบบวิธีการเขียนแบบมังงะกันมาก

หากจะเปรียบเทียบวิธีการวาดการ์ตูนแบบมังงะของญี่ปุ่นกับวิธีการวาดการ์ตูนแบบคอมมิคส์ของไทยที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกอาจเปรียบเทียบข้อแตกต่างได้ดังนี้

^๓ สัมภาษณ์ อิศเรศ ทองปัสโลนัว, บรรณาธิการหนังสือการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า, ๒๔ สิงหาคม ๒๕๔๗

^๔ Nmp international. Tezuka Osamu and the Expressive Techniques of Contemporary Manga. In **A history of Manga**. Dai Nippon Printing Co., Ltd., 1998. Available from : http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga-1.html [14 June 2004]. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังต่อไปนี้ The first surprise in store for readers of New Treasure Island was the scene in which the young protagonist arrives by car at a wharf, hurrying to catch his ship before it sailed. In manga prior to this one or two frames would have sufficed to convey the whole scene. But Tezuka spent eight of the 180 pages of this work to render this scene of a car arriving at a wharf. And the depiction is different from anything manga readers had seen before. From the close-up of the boy's face the perspective pans to the driver's seat of the car and the gradual zoom-in of the car racing along the seaside road is almost as if the artist had simply pasted successive frames from a film onto the page. This latter technique was highly cinematic and led to the characterization of this manga as "like a film."

ตารางที่ ๓.๑ : เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการวาดการ์ตูนแบบมังงะกับการ์ตูนไทยที่ได้รับอิทธิพลจาก
แนวการวาดการ์ตูนแบบญี่ปุ่น

ลักษณะ	การ์ตูนญี่ปุ่นแบบมังงะ	การ์ตูนไทย(ที่ได้รับอิทธิพลตะวันตก)
-ต้นกำเนิด	ภาพเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน และ ภาพยนตร์ (Motion picture)	การเขียนภาพนิ่ง ภาพร่าง
-มุมมอง	มีการใช้มุมมองแบบภาพยนตร์ ในการนำเสนอ อาทิการใช้มุมมอง ภาพถ่ายระยะใกล้(close-up) หรือ การถ่ายภาพซัดกวาด(pan shot)	เป็นเทคนิคการวาดภาพธรรมดา อาทิ มุมมองระดับต่ำ(worm view) มุมมองสายตา(eye view) และ มุมมองระดับสูง (bird view)
-ลายเส้น	เหมือนจริง มีการเน้นแสงเงาโดยใช้ screen tone*	เล่นแสงเงาโดยใช้การระบายเส้นใน แนวตั้ง แนวนอน หรือเฉียงให้เกิดมิติ
-แบ่งกรอบ	มีรูปแบบการแบ่งกรอบที่ไม่แน่นอน ตายตัว มีการวาดลายเส้นทะลุออก จากกรอบ หรือวาดบางภาพโดยไม่มี กรอบบังคับ หรืออาจให้ตัวละครต่าง กรอบกันมากกว่าหนึ่งกรอบสามารถ สื่อสารกันได้	มีการแบ่งกรอบที่ค่อนข้างจะแน่นอน เพราะพัฒนามาจากคอมิกส์สตริป จึง เหมือนการนำเอาสตริปหลาย ๆ สตริปมาเรียงต่อกัน
-คำอธิบาย/ภาพ	คำอธิบาย/ตัวเรื่อง เป็นส่วนประกอบ ของเรื่องเท่านั้น ส่วนใหญ่เรื่องดำเนิน โดยการอาศัยภาพเป็นหลัก เพราะ เป็นการนำเอาแอนิเมชันมาทำเป็น ภาพนิ่ง(Stop Motion) อาจกล่าว ได้ว่าใช้ภาพเล่าเรื่อง	เน้นที่การนำเสนอเรื่องผ่านบอลลูน หรือคำพูดของตัวละคร ภาพจึงเป็น ส่วนเติมเต็มจินตนาการคือให้ เรื่องราวเด่นชัดมากยิ่งขึ้น อาจกล่าว ได้ว่าใช้เรื่องเล่าภาพ
-คำแสดงอารมณ์	ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของภาพที่แสดงให้ เห็นมิติของภาพ	เป็นส่วนหนึ่งของคำบรรยาย

นอกเหนือจากแนวการวาดลายเส้นแล้วความแตกต่างอีกประการหนึ่งระหว่างการ์ตูนมังงะและการ์ตูนแบบตะวันตก คือปรัชญาที่ใช้ในการเล่าเรื่องและสร้างตัวละครวิบุรุษ

* screen tone คือการใส่รายละเอียดของภาพด้วยการระบายจุดเล็ก ๆ ที่มีความถี่ และขนาดต่าง ๆ กันออกไป ให้เป็นแสงเงาในภาพ แทนการระบายด้วยลายเส้น

จุดเด่นประการสำคัญของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ทำให้เป็นที่ติดใจของคนทั่วไปทั้งในและนอกประเทศญี่ปุ่นคือ การเน้นความสำคัญกับตัวละคร สำหรับการ์ตูนแบบมังงะแล้ว “ตัวละครไม่ได้ถูกบังคับให้อยู่ในโครงเรื่อง เหมือนการใส่เท้าลงไปในเรื่องเท้าที่เล็กเกินขนาด แต่เรื่องเติบโตจากตัวละคร หัวใจของมังงะและ ภาพเคลื่อนไหวคือหัวใจของตัวละคร”^๕ จึงอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนมังงะนั้นตัวละครเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการกำหนดตัวเรื่อง หรือการพัฒนาโครงเรื่อง



ภาพที่ ๓.๑ จุดเด่นของการวาดการ์ตูนแบบมังงะ(ขยายความตารางที่ ๓.๑)

^๕ Rei. **What are manga and anime.** Available from : <http://www.mit.edu:8001/afs/thena.mit.edu/user/r/e/rei/WWW/Expl.html> [14 June 2004]. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ Characters aren't forced into plots, like a foot into a too-tight shoe; instead, stories grow out of the characters. The heart of manga and anime is in the hearts of the characters.

แนวคิดเรื่องนี้แตกต่างกันกับแนวคิดของการสร้างการ์ตูนตะวันตกโดยลีนเซิง สเตนลี (Stan Lee) ผู้สร้างคุณลักษณะตัวละครแบทแมน (Batman) และสไปเดอร์แมน (Spiderman)^{*} กล่าวว่า การสร้างวีรบุรุษ (Hero) นั้นขั้นแรกต้องสร้างให้มีความพิเศษจากคนทั่วไป วีรบุรุษไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบในชีวิตจริง โลกอาจจะหัวเราะเยาะ ปีเตอร์ ปาร์กเกอร์ (Peter Parker) แต่ต้องสยบกับพลังอันน่าพิศวงของสไปเดอร์แมน (Spiderman) จุดเด่นของคอมิกส์บุ๊กแบบซูเปอร์ฮีโร่คือการที่ผู้ชมได้รู้การได้มาซึ่งอำนาจพิเศษเหล่านั้น (How to become a Hero) ตัวละครต้องเป็นคนธรรมดาที่ไม่ได้เกิดมาพร้อมกับพลังพิเศษ แต่ต้องประสบเหตุหรือมีเหตุการณ์มาบังคับให้ต้องได้รับหรือต้องใช้อำนาจพิเศษ ความสนุกของผู้เสพจึงอยู่ที่การได้เฝ้าติดตามเรื่องราวการใช้พลังอำนาจพิเศษเหล่านั้นของวีรบุรุษของเขา^๖ จากแนวคิดการให้ความสำคัญของตัวละครข้างต้นจะเห็นได้ว่าวีรบุรุษแบบตะวันตกนั้นเน้นการสร้างเรื่องเพื่อกำหนดบทบาทหรือแนวทางของตัวละคร

นอกจากนั้นหากจะพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการของตัวละครกับเนื้อเรื่องจะเห็นได้ชัดเจนถึงความแตกต่างที่สำคัญระหว่างตัวละครแบบตะวันตกกับแบบญี่ปุ่นประการหนึ่งคือตัวละครแบบตะวันตกมักจะได้รับความสามารถพิเศษ หรือมีความสามารถพิเศษอยู่ในตัวอยู่แล้ว การผจญภัยของตัวละครเอกจึงเป็นการใช้อำนาจพิเศษของตนเองในการต่อสู้ปราบปรามเหล่าร้าย หรือใช้ความสามารถที่มีอยู่ในตัวอื่น ๆ ในการต่อสู้กับเหล่าร้าย จึงทำให้เกิดการแบ่งขั้วตัวละครออกเป็นสองขั้วอย่างชัดเจน

ในขณะที่ทางตัวละครของฝ่ายญี่ปุ่นตัวเอกแม้ว่าจะมีความสามารถอยู่บ้าง หรือได้ความสามารถพิเศษบางอย่างมา แต่ความสามารถนั้นจะไม่ใช่มหาความสามารถที่สูงที่สุด กล่าวคืออาจมีพลังหรือความสามารถอื่น ๆ ในรูปแบบเดียวกัน หรือต่างรูปแบบที่มีพลังอำนาจเหนือกว่าของตัวละครเอก การผจญภัยในการตุนมั่งงั่งจึงคือการสั่งสมความสามารถของตัวละครเอก ตัวละครจะได้เรียนรู้วิชาความรู้ใหม่ ๆ ได้พัฒนาฝีมือของตนเองไปตามประสบการณ์ที่ประสบ หรือได้รับความรู้บางประการที่จะเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ตัวละครเอกไม่จำเป็นต้องทำถูกหรือแก้ปัญหาได้สำเร็จเสมอ ตัวละครสามารถทำเรื่องผิดพลาดได้และต้องรับผลแห่งความผิดพลาดนั้น ๆ ไม่ว่าจะดีหรือร้ายก็ตาม แต่ตัวละครจะนำเอาผลแห่งความผิดพลาดมาเป็นบทเรียนให้กับชีวิตเพื่อการเติบโตและพัฒนาต่อไป นอกจากนั้นตัวละครที่ไม่สามารถเอาชนะศัตรูทุกคนด้วยตัวเองได้เสมอ หลายครั้งที่ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากคนรอบตัวหรืออุปกรณ์อื่น ๆ ในตอนจบเรื่องตัวละครเอกอาจจะแพ้เสียชีวิต หรือจะจบแบบสุขสมหวังก็ตาม แต่สิ่งสำคัญอยู่ที่การที่ผู้เสพได้ติดตามการเติบโตและการพัฒนาของตัวละคร(grow and develop character)

* จากการจัดลำดับคอมิกส์บุ๊กยอดนิยมของสถานีดิสคิฟาย (Discovery Channel) ซูเปอร์แมนและแบทแมน ใ้ได้อันดับที่ ๒ และ ๑ ตามลำดับ

^๖ Top ten superhero. Discovery channel.

นอกจากจุดเน้นสำคัญของการ์ตูนแบบมังงะจะอยู่ที่การสร้างตัวละครเพื่อให้ตัวละครเป็นตัวกำหนด และพัฒนาโครงเรื่องแล้ว “เรื่องหลาย ๆ เรื่องที่เป็นที่นิยม เช่น **โดเรมอน รันมา $\frac{1}{2}$** และ**ออเรนจ์โรด** ตัวละคร จะดำเนินตามชีวิตเหมือนบุคคลทั่วไป พวกเขาไปโรงเรียน ทำการบ้าน ถูกพ่อแม่ว่ากล่าวตักเตือน แต่ในร่มเงา ของชีวิตประจำวันนั้นเองที่ซ่อนความพิเศษของตัวละครไว้ ไม่ว่าจะเป็นเพราะความสามารถพิเศษที่ได้รับมาโดย บังเอิญ หรือจากเพื่อนที่ค่อนข้างจะประหลาด(หุ่นในอนาคต หรือมนุษย์ต่างดาวนอกโลก) สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับตัวละคร ในขณะที่เดียวกันก็ได้หลุดพ้นจากชีวิตประจำวันที่ยืดเยื้อของโลกแห่ง จินตนาการที่ห่างไกลจากความจริง”^๗ ดังนั้นตัวละครในมโนทัศน์ของการ์ตูนมังงะจึงมีความสำคัญในฐานะที่ เป็นตัวเชื่อมระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกแห่งจินตนาการ

จากเหตุผลสองประการข้างต้นแสดงให้เห็นว่าในการ์ตูนมังงะนั้นจุดเน้นสำคัญอยู่ที่การสร้างตัวละคร และการพัฒนาตัวละครให้เติบโตทั้งด้านร่างกายและจิตใจไปพร้อม ๆ กับเรื่องที่กำลังดำเนินไป ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ การ์ตูนญี่ปุ่นต้องเน้นที่การสร้างตัวละครเป็นเพราะระบบการสร้างเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นการเขียนเรื่อง แบบรายสัปดาห์และก็เป็นธุรกิจที่มีการแข่งขันกันสูงมากในประเทศญี่ปุ่นดังนั้นผู้เขียนจึงต้องพยายามสร้าง เอกลักษณ์ให้ตัวละครเพื่อให้ตัวละครของตนมีลักษณะเฉพาะจนติดตลาด อันจะส่งผลให้เรื่องที่สร้างขึ้นนั้น ได้รับการติดตามจากผู้เสพในครั้งต่อ ๆ ไป นอกจากนั้นในการจบเรื่องแต่ละตอนผู้เขียนก็ต้องทิ้งเรื่องราวไว้ให้ ประทับใจหรือชวนติดตามเพื่อผู้เสพจะได้ติดตามตอนต่อไป ประกอบกับระบบคิดหลักของญี่ปุ่นนั้นเน้น ความสำคัญที่การพัฒนาศักยภาพบุคคล การพัฒนาของตัวละครจึงเป็นจุดสนใจหลักของเรื่องและผู้เสพจะให้ความ สนใจติดตาม

๓.๑.๒ แนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพลายเส้น

ในช่วงปี พ.ศ.๒๕๑๐ ถึง ๒๕๒๐ การ์ตูนญี่ปุ่นแบบไทยเริ่มเข้ามาเป็นที่นิยมของกลุ่มนักอ่านการ์ตูน ส่วนหนึ่งเป็นอิทธิพลมาจากภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่นที่เข้ามาฉายทางโทรทัศน์ในประเทศไทย ทำให้เกิด กระแสใหม่ของการ์ตูนภาพลายเส้นคือลอกเลียนตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นมาเขียนใหม่โดยคนไทย โดยอาจ มีการสร้างเรื่องขึ้นใหม่หรืออาศัยเค้าเรื่องดั้งเดิมที่ฉายทางโทรทัศน์ อย่างไรก็ตามเมื่อเวลาผ่านไปการแข่งขัน สูงขึ้นทำให้ต้องมีการพัฒนารูปแบบของการพิมพ์ส่งผลให้ต้นทุนการพิมพ์การ์ตูนประเภทนี้สูงขึ้น ทั้งยังต้อง แข่งขันผลิตรายของเล่มต่าง ๆ เข้ามาล่อใจผู้ซื้อ ทำให้นักเขียนการ์ตูนจำนวนหนึ่งหันไปเขียนการ์ตูนอีก รูปแบบหนึ่งที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า “การ์ตูนเล่มละบาท” ซึ่งโด่งดังมากในช่วงต้นทศวรรษ ๒๕๒๐ การ์ตูนเล่ม

^๗ Janet Ashby, *ibid.* ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ *Japanese manga and anime so appealing. Many popular series, such as Doraemon, Ranma 1/2 and Kimagure Orange Road, follow the lives of seemingly ordinary people - they go to school, do homework, get reprimanded by parents - who have a shadow life that makes them somehow special, whether by psionic talent or friends who are rather different (robots from the future, or aliens from other worlds). I suppose all this serves to allow the reader to sympathize with the characters, and yet escape from bland, normal daily life to a fantasy world that is far different - คำที่ขีดเส้นใต้ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าผู้เขียนพิมพ์ผิดคำที่ถูกตัดควรจะเป็น poison - ผู้วิจัย*

ละบาทสามารถทำเงินให้กับสำนักพิมพ์ได้อย่างมากมาย เพราะไม่ต้องพิมพ์หน้าสี และไม่ต้องผลิตของแถมอย่างการ์ตูนญี่ปุ่น ประกอบกับเป็นที่นิยมมากในตลาดหนังสือการ์ตูนทำให้เกิดนักเขียนหน้าใหม่และสำนักพิมพ์ใหม่ ๆ ขึ้นมาเป็นจำนวนมาก นักเขียนบางคนถึงกับลาพักการศึกษาปริญญาโทหันมาเขียนการ์ตูนเล่มละบาท^๔

หนึ่งในช่วงหลังการ์ตูนเล่มละบาทมีเนื้อหาและรูปแบบของภาพไม่เหมาะสมกับเยาวชนโดยเฉพาะเด็ก กล่าวคือเนื้อหาส่วนใหญ่มักกล่าวถึงเรื่องปล้น เรื่องฆา เรื่องเลื้อย ชุมเลื้อยต่าง ๆ เรื่องผี หรือเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ แนวอีโรติก รวมถึงภาพลายเส้นและคำอธิบายที่มีรายละเอียดมากจนดูยุ่งเหยิง ทั้งในยุคนั้นเงินหนึ่งบาทสามารถซื้อถ้วยเต๋ยวได้เต็มท้องอย่างสบาย ทำให้กลุ่มนักอ่านส่วนใหญ่จึงเป็นผู้ใหญ่ และก่อให้เกิดกระแสการต่อต้านไม่ให้เยาวชนซื้อหาหนังสือการ์ตูนประเภทนี้มาเสพ

ผลจากการเสื่อมของการ์ตูนภาพลายเส้นประเภทคอมิกส์บู๊คแบบไทย ๆ และการ์ตูนเล่มละบาท การ์ตูนไทยที่พอจะคงเหลือรอดที่จะเลี้ยงตัวผู้เขียนได้ในยุคนั้นมีเฉพาะการ์ตูนประเภทคอมิกส์สตรีป ทั้งที่ตีพิมพ์เป็นการ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์ และทั้งที่เป็นนิตยสารการ์ตูนแนวตลกขบขัน เช่น **ชายหัวเราะ มหาสนุก** และภาพวาดวิจิตร ปัจจัยเหล่านี้ทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบบมังงะเข้ามาครอบครองพื้นที่เกือบทั้งหมดของตลาดหนังสือการ์ตูนไทย

ด้วยเหตุว่าการ์ตูนมังงะได้รับความนิยมมากจึงเกิดกระบวนการการลักลอบเอาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เขียนสำเร็จแล้วมาใส่คำบรรยายภาษาไทยเรียกว่าการ์ตูนละเมิดลิขสิทธิ์หรือเป็นที่รู้จักกันในนามของการ์ตูนไพเรท (Pirate) ออกวางจำหน่ายในช่วงปลายของทศวรรษที่ ๒๕๒๐ การ์ตูนประเภทนี้ที่เป็นที่นิยมมากในหมู่เยาวชนในยุคนั้น เพราะมีแนวเรื่องที่หลากหลาย สนุกสนาน อาจแบ่งออกเป็น ๒ ประเภทใหญ่ ๆ ตามกลุ่มเป้าหมายดังนี้ กลุ่มแรกคือกลุ่มผู้หญิง มักจะเป็นเรื่องรักโรแมนติก ที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่า “การ์ตูนตาหวาน” เช่น **คำสาปฟาโรห์ แคนดี้ นักรักโลกมายา** เป็นที่น่าสังเกตว่าเรื่องของหนังสือการ์ตูนเหล่านี้คล้ายกับนวนิยายพาฝันของไทย แต่ได้เปรียบที่มีภาพประกอบโดยเฉพาะการวาดภาพตัวเอกในเรื่องให้มีรูปร่างหน้าตาดี เป็นผู้ชายในฝันของเด็กผู้หญิง

อีกแนวหนึ่งซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากไม่แพ้กันคือ การ์ตูนเด็กผู้ชาย เน้นแนวเรื่องต่อสู้ หรือผจญภัยของตัวละคร แต่เป็นที่น่าสนใจที่การ์ตูนเด็กผู้ชายเหล่านี้ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กผู้หญิงมากเช่นเดียวกัน เรื่องที่นำเสนอในการ์ตูนเด็กผู้ชายอาจแยกย่อยออกเป็นสองแนวหลัก ๆ คือเรื่องแนวผจญภัย แนวต่อสู้ และแนวชีวิตวัยรุ่นมัธยม

สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซากาได้ใช้รูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนมังงะ ทั้งนี้อาจพิจารณาเหตุที่ต้องปรับรูปแบบการนำเสนอให้เป็นลายเส้นเป็นแบบมังงะของญี่ปุ่นได้สี่ ประการดังนี้

^๔ จุลศักดิ์ อมรเวช, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๖๑๖. อ้างถึง ข้อมูลจากคลังหนังสือเก่าของมณฑล พิระพันธุ์

๑) รูปแบบการ์ตูนแบบมังงะนี้เป็นที่นิยม ชื่นชอบ ของกลุ่มผู้เสพการ์ตูนภาพลายเส้นในปัจจุบัน ด้วยเหตุผลดังที่ได้นำเสนอประวัติ ความเป็นมา และความเคลื่อนไหวของการ์ตูนญี่ปุ่นไปแล้วการจะนำเสนอการ์ตูนให้เป็นที่ถูกใจหรือให้คนกลุ่มนี้อ่านก็ย่อมต้องใช้รูปแบบการนำเสนอที่คนกลุ่มนี้คุ้นชินอิศเรศ ทองปัสโณว์ กล่าวไว้ว่า “เรามีเรื่องที่จะเล่า แต่จะเล่าอย่างไรนั้นก็ต้องดูว่าคนอ่านชอบให้เล่าอย่างไร”^๔

๒) ตัวผู้ผลิตเองทั้งตัวบรรณาธิการและผู้วาดลายเส้นเป็นผู้เสพที่ชื่นชม ชื่นชอบ และเห็นคุณลักษณะพิเศษของการเขียนการ์ตูนแบบมังงะ ด้วยเหตุว่าการจะเขียนการ์ตูนไม่ว่าจะรูปแบบใดได้นั้น ต้องอาศัยการอ่าน และศึกษาเทคนิคการวาดลายเส้นแบบนั้น ๆ จนชำนาญกระทั่งสามารถสร้างตัวละครของตัวเองได้ นักเขียนกลุ่มนี้เป็นนักอ่านหนังสือการ์ตูนมังงะของญี่ปุ่น ทั้งคลุกคลีกับการแปลเรื่องจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย รวมถึงได้สัมผัสเอาเทคนิคและรูปแบบการเขียนแบบมังงะทั้งใจหรือไม่ก็ตาม รูปแบบการเขียนการ์ตูนแบบมังงะนี้จึงมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในขั้นตอนการผลิตผลงานของนักเขียนการ์ตูนกลุ่มนี้ ตั้งแต่เริ่มต้นสร้างตัวละคร กำหนดเรื่อง และออกแบบลายเส้น เหตุผลที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้รูปแบบของการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องนี้มีลักษณะแบบมังงะจนครบถ้วนเพราะการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องราวที่สามต่อจากเรื่อง **เดอะเชอร์ช** และเรื่อง **มิดที่ ๑๓** ซึ่งเรื่องแรก ๆ นั้นเป็นการลองผิดลองถูกกระทั่งสั่งสมความรู้มาผลิตเรื่อง **อภัยมณีซาก้า** ได้อย่างสมบูรณ์

อนึ่งนักเขียนที่เขียนลายเส้นในยุคก่อตั้งบริษัทเนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์ ส่วนใหญ่เป็นนักเขียนหน้าใหม่ เพราะนักเขียนที่มีฝีมือ หรือมีความสามารถได้เข้าไปสังกัดกับบริษัทการ์ตูนอื่น ๆ ไม่ก็แยกตัวออกเป็นอิสระเขียนผลงานของตัวเอง การรับเอานักเขียนลายเส้นรุ่นใหม่เข้ามาสามารถจึงสามารถที่จะหลอมละลายรูปแบบการเขียนได้ง่ายกว่านักเขียนดั้งเดิมที่มีรูปแบบลายเส้นของตนเองที่แน่นชัดแล้ว

๓) จากสัญญาที่บริษัทเนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์ทำไว้กับบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่น ที่ต้องผลิตผลงานของตัวเองนำเสนอในนิตยสารที่ชื่อลิขสิทธิ์การ์ตูนมาจำหน่ายนั้น ทำให้แนวการเขียนเรื่องจำเป็นที่จะต้องสอดคล้องกับเรื่องอื่น ๆ ที่ปรากฏในเล่ม เพราะหากใช้แนวการเขียนที่แปลกแยกออกไปจากเรื่องอื่น ๆ หนังสือนิตยสารก็จะขาดเอกภาพ ซึ่งทำให้หนังสือในภาพรวมดูไม่น่าสนใจ และทำให้ผู้อ่านอาจจะไม่อยากเลือกซื้อ

๔) การ์ตูนมังงะของญี่ปุ่นเป็นแนวโน้มที่คนทั่วโลกชื่นชอบ และมีอิทธิพลต่อการสร้างการ์ตูนของตะวันตกในปัจจุบัน เจเน็ต แอชบี (Janet Ashby) กล่าวไว้ว่า

จากการที่สื่อเคลื่อนไหว(อาทิภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน ฯลฯ)ของญี่ปุ่นประสบความสำเร็จในตลาดโทรทัศน์ต่างชาติ กล่าวคือ ประมาณร้อยละ ๔๐ ของภาพยนตร์การ์ตูนในสหรัฐอเมริกา ร้อยละ ๘๐ ในประเทศอิตาลี และประมาณร้อยละ ๖๐ ทั่วโลก มังงะ จึงพร้อมที่จะกำจัดพื้นที่ทางการตลาดของสื่อประเภทเดียวกัน(หนังสือการ์ตูนและนิตยสาร

^๔ สัมภาษณ์ อิศเรศ ทองปัสโณว์, บรรณาธิการหนังสือการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า, ๒๔ สิงหาคม ๒๕๕๗

การ์ตูน)และเข้ามาเป็นกระแสหลักของวงการพิมพ์ในประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศแถบทวีปยุโรป ซึ่งทำให้ตัวแทนการค้าท้องถิ่นและสำนักพิมพ์ท้องถิ่นให้ความสนใจการ์ตูนมังงะเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถสร้างรายได้สูงในหมู่วัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้น ... และถึงแม้ว่าตลาดหนังสือการ์ตูนในต่างประเทศจะไม่ใหญ่โตมากนักกล่าวคือ ๓๖.๑ พันล้านเยนในฝรั่งเศส ๔.๗ พันล้านเยนในสหรัฐอเมริกา เมื่อเทียบกับ ๕๒๐ พันล้านเยนในประเทศญี่ปุ่น แต่มังงะก็แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตอย่างน่าประหลาดใจในช่วงสองสามปีที่ผ่านมา มังงะสามารถสร้างรายได้เป็นสามเท่าของรายได้ในช่วงปี ค.ศ. ๒๐๐๐-๒๐๐๒ และคาดหมายว่ามูลค่าทางการตลาดของมังงะในปัจจุบันจะอยู่ที่ ๔๐ ถึง ๕๐ ล้านเหรียญสหรัฐหรือเท่ากับสิบเท่าของตลาดสื่อเคลื่อนไหว^{๑๐}

นอกจากนั้นแนวการเขียนการ์ตูนของตะวันตกในช่วงหลังก็นิยมมาเขียน หรือใช้เทคนิคแบบการ์ตูนมังงะกันอย่างแพร่หลาย อาทิการเขียนภาพลายเส้นของการ์ตูนเรื่องสไปเดอร์แมน ในปัจจุบัน ที่เริ่มนำเอาเทคนิคแบบมังงะมาใช้แทนที่การเขียนภาพลายเส้นในรูปแบบเดิม ๆ

จากเหตุผลทั้งสี่ประการจะเห็นได้ว่าแนวโน้มความนิยมการ์ตูนแบบมังงะเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ต้องมีการปรับรูปแบบการนำเสนอในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง **อภิมณีซาก้า**

หนึ่งในภาพกว้างการนำเอาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาใส่คำบรรยายภาษาไทยในยุคแรก ๆ นั้นมักเป็นเรื่องที่ฉายอยู่แล้วทางโทรทัศน์ อาทิ **ดราگونบอล อาราเร่ เซนต์เซย่า** หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเหล่านี้สร้างรายได้ให้แก่สำนักพิมพ์เป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดการแข่งขันสูง ถึงกับต้องส่งต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นจากญี่ปุ่นผ่านทางโทรสารมายังประเทศไทย เพื่อให้แปลได้ทันกับความต้องการของผู้เสพ ลังเกตได้จากภาพการ์ตูนในยุคนี้ลายเส้นจะขาด ๆ หาย ๆ เหมือนกระดาษโทรสารต้นแบบ^{๑๑} นอกจากนี้การตีพิมพ์ผิดกันแค่ชั่วหนึ่งวันก็อาจทำให้ยอดขายฉบับที่ตีพิมพ์ล่าช้ากว่าตกไปกว่าครึ่ง ด้วยเหตุดังกล่าวจึงทำให้เกิดการพิมพ์นิตยสารการ์ตูนที่มีกำหนดออกเป็นประจำที่แน่นอน ส่วนใหญ่จะออกเป็นรายสัปดาห์ อาทิ **ทาลันท์ (TALENT)** ของบริษัท

^{๑๐} Janet Ashby, **Manga culture ignites craze in media markets overseas**, [online] The Japan Times: Aug. 14, 2003 ข้อความต้นฉบับมีดังนี้ Fueled by the penetration of *anime* into foreign TV markets (about 40 percent of the cartoons in the United States, 80 percent in Italy and some 60 percent worldwide), *manga* appear poised to shed their cult status and break into mainstream publishing in the U.S. and Europe. And this very lucrative market of teens and young adults is starting to attract the interest of local retailers and publishers, ... Although foreign comics markets are small -- 36.1 billion yen in France and 4.7 billion yen in the U.S. compared with 520 billion yen in Japan -- *manga* have been showing impressive growth over the past two or three years. In the United States, sales almost tripled from 2000 to 2002, and the market is now estimated at somewhere between \$40 million and \$50 million, or a tenth of the *anime* market.. ในวงเล็บภาษาไทยโดยผู้วิจัย

^{๑๑} สัมภาษณ์ สหรัญ เจตน์มโนรมย์, ๒๑ สิงหาคม ๒๕๔๗.

มิตรไมตรี **ซีโร่ (ZERO)** และ **เมก้า (MEGA)** ของบริษัท วิบูลย์กิจ ทั้งนี้เพื่อให้ทันกับความต้องการของผู้อ่าน ก่อนจะรวบรวมตีพิมพ์เป็นรูปเล่มต่อไป

จากข้อเสนอข้างต้นจึงอาจกล่าวได้ว่ากลุ่มผู้เสพการ์ตูนที่เป็นเยาวชนในช่วงปี ๒๕๒๐ เป็นต้นมานั้นได้เติบโต คึกคัก และชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่นกันอย่างกว้างขวางซึ่งส่งผลกระทบต่อธรรมเนียมการบริโภคการ์ตูนภาพลายเส้นของคนในช่วงนี้ที่นิยมเสพการ์ตูนญี่ปุ่นแบบมังงะมากกว่าการ์ตูนแบบไทย

การ์ตูนมังงะส่งอิทธิพลอย่างมากต่อตลาดการ์ตูนไทยโดยเฉพาะนักวาดการ์ตูนไทยหลังช่วงปี พ.ศ. ๒๕๒๐ ที่รับเอารูปแบบการวาดภาพลายเส้นแบบมังงะมาเขียนการ์ตูนไทย รวมไปถึงนำเรื่องแบบไทย ๆ ทั้งที่เป็นวรรณคดี และนิทานพื้นบ้านมาเขียนภาพลายเส้นด้วยรูปแบบและเทคนิคดัดแปลงการ์ตูนมังงะ สำนักพิมพ์ วิบูลย์กิจเป็นสำนักพิมพ์แรกที่ส่งเสริมธุรกิจการ์ตูนยุคใหม่ของไทย หลังจากที่ประสบความสำเร็จจากการจำหน่ายการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งได้กำไรมหาศาลเพราะยังเป็นการ์ตูนแบบละเมิดลิขสิทธิ์จึงมีการส่งเสริมให้นักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่และผู้สนใจเขียนการ์ตูนมาให้บริษัทพิจารณา เรื่องที่ผ่านการพิจารณาทั้งโครงเรื่องและรูปแบบการเขียนก็จะได้รับพิจารณาตีพิมพ์ แต่ฝีมือการวาดภาพและการผูกเรื่องของนักเขียนไทยในยุคนี้ยังไม่สามารถเทียบเคียงได้กับเรื่องที่น่าเข้าจากญี่ปุ่น ประกอบกับการทำการ์ตูนแบบละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งมีต้นทุนต่ำส่งผลให้มีการ์ตูนญี่ปุ่นให้เลือกได้เป็นจำนวนมากทั้งแนวเรื่อง เนื้อหา หรือตัวละคร ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นแบบไทย ๆ จึงไม่ได้รับความนิยมจนท้ายที่สุดสำนักพิมพ์ต้องเลิกโครงการนี้ไป

ความเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของตลาดการ์ตูนไทยเกิดขึ้นอีกครั้งเมื่อมีผู้ออกซื้อลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องจากประเทศญี่ปุ่น ทำให้เรื่องการลักลอบแปลหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแบบละเมิดลิขสิทธิ์ของไทยรู้ไปถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ประเทศญี่ปุ่น จึงมีการเรียกร้องจากเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ประเทศญี่ปุ่นให้ขอลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องก่อนแปลจำหน่ายซึ่งเกิดผลกระทบอย่างมากต่อบริษัทการ์ตูนแบบละเมิดลิขสิทธิ์ของไทยเพราะการซื้อลิขสิทธิ์ทำให้มีต้นทุนที่สูงขึ้น ประกอบกับการเจรจาขอซื้อลิขสิทธิ์ก็ยุ่งยาก และการขายลิขสิทธิ์การ์ตูนนั้นทำสัญญากันแบบบริษัทต่อบริษัทซึ่งขายการ์ตูนแบบยกชุดและจำกัดเฉพาะบริษัทเดียว ทำให้บริษัทการ์ตูนแบบละเมิดลิขสิทธิ์ของไทยซึ่งเป็นบริษัทขนาดกลางนั้นไม่สามารถรองรับกับอัตราเสี่ยงได้จึงต้องเลี่ยงโดยการลักลอบแปลเฉพาะเรื่องที่ไม่เป็นที่รู้จักมากนัก หรือบางบริษัทก็อาจหันไปหาธุรกิจการ์ตูนภาพลายเส้นแนวอื่น ๆ ส่วนบริษัทที่ได้ลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลไทยโดยเฉพาะเรื่องฮิตติดตลาดอยู่ในขณะนั้นคือบริษัทในเครือเนชั่น ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนลิขสิทธิ์ในประเทศไทย การ์ตูนเรื่องที่เขาขายได้และทำเงิน เช่น **ดราگونบอลล์ สเลมดั้งค์** ฯลฯ จึงอยู่ในความควบคุมของบริษัทดังกล่าว นิตยสารรายสัปดาห์**บูม (Boom)** ของบริษัทในเครือเนชั่นจึงเข้ามาครอบครองตลาดส่วนใหญ่ของนิตยสารการ์ตูนของไทย แทนที่สำนักพิมพ์ วิบูลย์กิจ มิตรไมตรี และหมึกเงิน นิตยสารรายสัปดาห์ของสำนักพิมพ์ทั้งสามจึงต้องปรับปรุงครั้งใหญ่ทั้งในรูปแบบองค์กร และการจัดหาเรื่องส่งผลให้นักเขียนการ์ตูนส่วนหนึ่งต้องออกมาเขียนแบบอิสระ

ในการซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนจากญี่ปุ่นของบริษัทเนชั่นนั้นได้มีการทำข้อตกลงกับทางบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนที่ญี่ปุ่นว่าจะต้องสร้างการ์ตูนของไทยลงในนิตยสารด้วย เหตุดังกล่าวจึงมีการสร้างการ์ตูนไทยรูปแบบ

ลายเส้นแบบการ์ตูนมังงะของประเทศญี่ปุ่นอย่างจริงจังอีกครั้ง ซึ่งในช่วงนี้เองที่บริษัทวิบูลย์กิจเริ่มจัดการกับองค์กรได้และได้ออกนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์หัวใหม่ออกมาแย่งพื้นที่ทางการตลาดของบริษัทเนชั่น และก็มีรูปแบบลักษณะคล้ายกันคือมีการส่งเสริมให้มีการ์ตูนมังงะของไทย แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าการ์ตูนมังงะของไทยที่บริษัทเนชั่นผลิตตั้งแต่เรื่องแรกคือ **เดอะ เซอร์ช (The search) มีดที่ ๑๓** และ**อภัยมณีซาก้า**ตามลำดับนั้นได้รับความนิยมมากกว่าเรื่องของบริษัทวิบูลย์กิจ หรือกลุ่มอื่น ๆ ทำ

๓.๑.๓ ภูมิหลังการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า

ตอนท้ายของการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้าเล่มที่ ๑ ฉบับพิมพ์ครั้งที่ ๑ มีข้อความหัวข้อ "จากใจทีมงาน" กล่าวถึงวรรณกรรมเรื่องอภัยมณีซาก้าว่า

พระอภัยมณี เป็นวรรณคดีเรื่องเอกของพระสุนทรโวหาร (ภู่) หรือเป็นที่รู้จักกันดีในนาม "สุนทรภู่" กวีเอกผู้มีชีวิตอยู่ใน ๓* รัชสมัย คือสิ้นเกล้ารัชกาลที่ ๒ รัชกาลที่ ๓ และรัชกาลที่ ๔ (พ.ศ.๒๓๒๙-พ.ศ.๒๓๙๘) ซึ่งเป็นยุคที่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม ...

พระอภัยมณี นับเป็นวรรณคดีเรื่องแรก ๆ ของไทยที่สลัดหลุดจากกรอบของวรรณคดีแบบราชสำนัก ทั้งในด้านเค้าโครง และองค์ประกอบของเรื่อง ... จึงไม่ต้องสงสัยที่วรรณคดีเรื่องนี้จะกลายเป็นเพชรน้ำเอกในวงการวรรณกรรมของเมืองไทย

เวลาล่วงมาหลายร้อยปี **ความนิยมในวรรณคดีรูปแบบเดิม ๆ เริ่มลดน้อยลง** ขณะที่ผู้อ่านมีสื่อใหม่ ๆ เข้ามาให้บริการมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สื่อแปลจากภาษาต่างประเทศ **ทำให้ผู้นิยมอ่านวรรณคดียิ่งจำกัดวงแคบเข้าทุกที**

ทีมงานการ์ตูนไทยของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์จำกัด จึงได้คิดที่จะเผยแพร่ **วรรณคดีเรื่องนี้ออกไปในวงกว้างในรูปแบบที่เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้อ่านรุ่นใหม่ นั่นคือรูปแบบการ์ตูน**

... เราหวังว่าการ์ตูน "อภัยมณี SAGA" นี้ แม้จะแปลกแปร่งไปกว่าต้นฉบับเดิมของท่านสุนทรภู่ แต่สามารถจุดประกายความคิดของนักอ่านรุ่นใหม่ ๆ ให้เห็นถึงอภัยมณีแห่งความคิดอันงดงามที่แฝงอยู่ในผลงานวรรณคดีทุกชิ้นของไทยเป็นเหมือนแหล่งภูมิปัญญาที่ผู้ใช้ได้ไม่รู้จักจบสิ้น ที่สามารถนำมาเจียระไนเพื่อใช้ในผลงานหลากหลายรูปแบบโดยไม่จำเป็นจะต้องเป็นรูปแบบวรรณกรรมเสมอไป เพื่อให้ผู้รับสื่อสามารถร่วมรับรู้กับ

* ตัวเลขที่แท้จริงคือ ๔ รัชสมัย ด้วยเหตุว่าสุนทรภู่เกิดในปี พ.ศ.๒๓๒๙ ซึ่งอยู่ในช่วงรัชกาลที่ ๑ จึงมีชีวิตอยู่ ๔ รัชสมัย - ผู้วิจัย

ความงดงามของภูมิปัญญาไทยได้ตามรสนิยมของตน และในรูปแบบที่ตนชื่นชอบ มากน้อยตามความพอใจได้ทั่วหน้ากัน!^{๑๒}

ข้อความข้างต้นเป็นหลักฐานแสดงว่าเป็นการกระทำโดยเจตนาของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ ในการเลือกประเภทของสื่อที่จะนำมาใช้ในการเล่าเรื่องพระอภัยมณีให้แก่คนสมัยปัจจุบัน ซึ่งส่งอิทธิพลโดยตรงต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละคร

การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง**อภัยมณีซาก้า**เป็นผลงานการสร้างสรรค์ของบริษัท แฟคตอรี สตูดิโอ (Factory Studio) บริษัทในเครือของบริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ผู้ผลิตการ์ตูนภาพลายเส้นรายใหญ่รายหนึ่งของประเทศไทย

บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด เริ่มกิจการด้านการ์ตูนภาพลายเส้นด้วยการนำเข้าการ์ตูนภาพลายเส้นของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) โดยการซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนมาแปลจำหน่ายในประเทศไทยเช่นเรื่อง **มิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse)** **ดอนัลด์ดั๊ก (Donald Duck)** โดยแปลเรื่องเป็นภาษาไทยแล้วตีพิมพ์เผยแพร่ในรูปแบบของนิตยสารรายปักษ์ชื่อ**มิกกี้และเพื่อน** จุดประสงค์หลักเพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยนำศัพท์และประโยคที่ได้จากเรื่องมาสอน พร้อมนำเสนอเกมทั้งในรูปแบบของเกมให้ความรู้ เกมเพื่อความสนุกสนาน และเกมเพื่อชิงรางวัล นิตยสารฉบับนี้ได้รับความนิยมและตอบรับจากตลาดระดับกลางค่อนข้างสูงเป็นอย่างดี

ต่อมาบริษัทได้ขยายงานออกไป โดยแปลการ์ตูนภาพเรื่องยาวที่ได้ลิขสิทธิ์จากบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ พร้อมกับพัฒนาเป็นสื่อการศึกษาในรูปแบบที่หลากหลายด้วยตัวการ์ตูนที่ได้รับลิขสิทธิ์ เมื่อบริษัทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นรณรงค์ให้มีการซื้อลิขสิทธิ์ บริษัทจึงได้ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนภาพลายเส้นทั้งเรื่องยาวและเรื่องสั้นที่จบเป็นตอน ๆ จากประเทศญี่ปุ่นมาแปลจำหน่าย บริษัทได้ผลิตหนังสือนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ในเครือของบริษัทโดยใช้ชื่อว่านิตยสาร**บูม**ซึ่งเป็นนิตยสารที่ตีพิมพ์การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องยาวที่บริษัทได้ลิขสิทธิ์แปล ลงพิมพ์เป็นตอน ๆ จนจบเรื่อง นิตยสาร**บูม**ออกจำหน่ายครั้งแรกในเดือนสิงหาคม พ.ศ.๒๕๓๘ นอกจากการ์ตูนแล้วก็ยังมีเนื้อหาพิเศษต่าง ๆ ทั้งมุ่งให้ความบันเทิง และให้ความรู้แก่ผู้อ่านโดยเฉพาะเรื่องราวในแวดวงการ์ตูนภาพลายเส้น

ปีพ.ศ. ๒๕๔๕ บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด ได้เปิดโครงการให้นักเขียนการ์ตูนไทยได้คิดเขียนการ์ตูนขึ้นเองทั้งในด้านเนื้อหา ตัวละคร และองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนั้นจึงเกิดบริษัทแฟคตอรี สตูดิโอ ขึ้นเพื่อรองรับโครงการดังกล่าว

การรวมเล่มและพิมพ์เรื่องอภัยมณีซาก้าเผยแพร่เล่มที่ ๑ พิมพ์ครั้งที่ ๑ ออกสู่ตลาดเมื่อเดือนพฤษภาคม ๒๕๔๕ เล่มที่ ๒ พิมพ์ครั้งที่ ๑ เมื่อเดือนกันยายน ๒๕๔๕ ซึ่งหลังจากการตีพิมพ์เล่มที่ ๒ การ์ตูน

^{๑๒} Supot A. และ Blue Hawk (เรื่องและภาพ), **อภัยมณีซาก้า**, เล่มที่ ๑ (กรุงเทพฯ : บริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด, ๒๕๔๕), บทส่งท้าย.

ก็ได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสาร**บูม**พร้อมกับการรวมเล่มออกจำหน่ายภายหลังจากที่ได้ลงในนิตยสารแล้วเป็นระยะจนกระทั่งถึงปัจจุบัน(ธันวาคม ๒๕๔๖) ได้มีการรวมเล่มแล้ว ๗ เล่ม

๓.๒ ความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

ข้อมูลที่ใช้ประกอบในการวิจัยครั้งนี้ประเภทที่สองคือการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว สำหรับกลุ่มเป้าหมายหลักของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**นั้นคือกลุ่มเด็กวัยเรียนโดยเฉพาะเด็กนักเรียนในชั้นอนุบาล และประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นกลุ่มหลักที่นิยมบริโภคการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว แต่ด้วยเหตุที่การรับชมส่วนใหญ่ นั้นมักอยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง ผู้ปกครองจึงกลายเป็นกลุ่มผู้เสพแ่งที่เสพเรื่อง**สุดสาคร**ทางอ้อม อย่างไรก็ตามจากคุณลักษณะบางประการของตัวละคร และเพลงที่ใช้ประกอบการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่มีความสนุกสนาน น่ารัก และตลกขบขันในที จึงทำให้เพลงจะฟังจา และตัวละครสุดสาคร พระเจ้าตา และตัวละครอื่นๆ กลายเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปในสังคมและขยายกลุ่มผู้เสพออกไปเป็นทุกเพศทุกวัย

๓.๒.๑ ความเป็นมาของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเป็นการผสมกันระหว่างเทคนิคการ์ตูนกับเทคนิคภาพยนตร์ กล่าวคือเป็นการนำเอาการ์ตูนภาพลายเส้นหลาย ๆ ภาพมาเรียงต่อกันแล้วนำเสนอด้วยความเร็วที่พอเหมาะ ภาพที่ผู้เสพจะเห็นคือภาพการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวได้เสมือนมีชีวิตจริง

๓.๒.๑.๑ กำเนิดและความแพร่หลายของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

หากจะย้อนกลับไปสอบสวนต้นกำเนิดของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ก็จะพบว่าการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเกิดก่อนภาพยนตร์ ทั้งยังเป็นต้นกำเนิดความคิดในการผลิตสื่อความบันเทิงที่เรียกว่าภาพยนตร์ จุดเริ่มต้นของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเกิดขึ้นหลังจาก ปีเตอร์ มาร์ก โรเจ็ต (Peter Mark Roget) ได้นำเสนอทฤษฎีภาพติดตาในเดือนธันวาคม ค.ศ.๑๘๒๔ โดยเสนอว่าเมื่อเรามองภาพนิ่งภาพหนึ่งแม้ว่าภาพนั้นจะหายไปจากที่เรามองเห็นแล้ว แต่ก็ยังคงมีช่วงเวลาหนึ่งที่ภาพนั้นยังคงไม่ได้หายไปจากการรับรู้ของสมอง ดังนั้นเมื่อนำเสนอภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพติดต่อกันเป็นชุด ในเวลาที่เหมาะสมสายตาของมนุษย์ก็จะเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว (Motion)

ในปีต่อมานักจิตวิทยาชาวอังกฤษ จอห์น เอ ปารีส (John A. Paris) ได้ประดิษฐ์อุปกรณ์ชิ้นหนึ่งเรียกว่าโทมาโทรป (Thaumatrope)^{๑๓} ซึ่งเป็นรูปวาดสองภาพที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกัน เมื่อพลิกภาพไปมาด้วยความเร็วระดับหนึ่ง ผู้เสพก็จะสามารถเห็นภาพสองภาพนั้นเชื่อมโยงกันเสมือนเป็นภาพเดียวกัน ตัวอย่างภาพที่มักใช้เป็นประจำคือภาพ “นก” ข้างหนึ่งและภาพ “กรง” อีกข้างหนึ่ง เมื่อพลิกรูปไปมาก็จะเห็น

^{๑๓} Furniss, Maureen. “Animation”, Microsoft Encarta Reference Library 2004 [CD-ROM], 1993-2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

ราวกับว่านกอยู่ในกรง การเห็นภาพสองภาพเชื่อมโยงกันนี้เองที่เป็นตัวขยายทฤษฎีภาพติดตาให้เป็นรูปธรรมมากขึ้นซึ่งต่อมาได้รับการพัฒนาไปเป็นภาพยนตร์

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจึงมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ในยุคแรก ๆ นั้นใช้เทคนิคการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในการถ่ายทำ กล่าวคือถ่ายภาพนิ่งด้วยกล้องแล้วค่อย ๆ เคลื่อนย้ายสิ่งของหรือให้คนค่อย ๆ เปลี่ยนท่าทาง แล้วจึงถ่ายภาพอีกครั้ง จากนั้นก็นำภาพที่ถ่ายได้มาเรียงต่อกันฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสมก็จนกลายเป็นภาพยนตร์ นอกจากนี้ในปัจจุบันยังปรากฏหลักฐานว่าภาพยนตร์มีการใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวประกอบกับการนำเสนอภาพยนตร์เป็นช่วง ๆ

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในยุคเริ่มต้น(คริสต์ศตวรรษที่ ๑๙)นั้นส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพลายเส้นขาวดำอย่างหยาบ ๆ และการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจากหุ่น กระทั่งเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ.๑๙๐๘ การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการ์ตูนภาพเรื่องแรกจึงถือกำเนิดขึ้น ชื่อ**ฟันทาสมากอรี (Phantasmagorie)**^{๑๔} โดยนักการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวชาวฝรั่งเศส

การสร้างให้รูปวาดสามารถเคลื่อนไหวได้เสมือนจริงในหนึ่งวินาทีนั้นผู้สร้างจะต้องวาดภาพที่มีความต่อเนื่องกันอย่างน้อยที่สุด ๒๔ ภาพจึงเป็นงานที่ยุ่งยาก ทั้งยังสิ้นเปลืองงบประมาณเป็นจำนวนมาก จึงมีผู้พัฒนาเทคนิคการวาดภาพเพื่อย่นระยะเวลาในการผลิต เทคนิคที่สะดวกและนิยมกันมากคือการเขียนภาพลงแผ่นเซลลูลอยด์ ซึ่งเทคนิคนี้ถือเป็นหลักที่บริษัทผลิตการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวใหญ่ ๆ อาทิ วอร์เนอร์บรอส (Warner Bros) ใช้ ข้อดีของแผ่นเซลลูลอยด์คือผู้สร้างสามารถมองเห็นภาพก่อนหน้าได้ ทั้งยังสามารถเขียนตัวละครแต่ละตัวแยกกันเพื่อเก็บบางกริยาอาการที่มักใช้บ่อยไว้ได้ อย่างไรก็ตามเอิร์ด เฮอर्ट (Earl Hurd) ผู้คิดค้นเทคนิคนี้คิดค่าใช้จ่ายลิขสิทธิ์ค่อนข้างสูง ทั้งการใช้แผ่นเซลลูลอยด์ก็เป็นที่มาของค่าใช้จ่ายที่สูงเทคนิควิธีนี้จึงไม่เป็นที่แพร่หลายเท่าใดนัก ในช่วงแรก ๆ ผู้สร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจึงมักประยุกต์โดยวางแผ่นกระดาษซ้อน ๆ กัน เมื่อเขียนรูปบนแผ่นแรกก็จะปรากฏรอยกดในแผ่นต่อมาทำให้วาดภาพต่อไปได้ง่ายขึ้น

กระบวนการการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เป็นกระบวนการที่ค่อนข้างซับซ้อนและยุ่งยาก ทั้งยังต้องใช้บุคลากรจำนวนมาก ดังนั้นการวางแผนงานก่อนเริ่มผลิตจึงสำคัญมาก ผู้สร้างต้องวางโครงเรื่องหลัก ๆ ของเรื่อง ลักษณะตัวละคร ท่าทางการแสดงออกของตัวละคร และองค์ประกอบอื่น ๆ ของเรื่องให้ลงตัวก่อน องค์ประกอบต่าง ๆ จึงต้องมีการวางแผนให้สมบูรณ์ก่อนสร้าง ผู้สร้างและหรือผู้อำนวยการสร้างส่วนใหญ่จึงมักเขียนเรื่องที่จะนำมาทำการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวให้เป็นคอมิกส์สตริปก่อน จากนั้นก็ใช้คอมิกส์

^{๑๔} Richard Llewellyn, **Chronology of Animation: Introduction** [online], Available from : <http://www.public.iastate.edu/~rllew/chronst.html> [14 June2004]

* ปัจจุบันการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่มีความยาวต่ำกว่า ๑๐ นาทีนั้นเรียกว่า “การ์ตูน”(cartoon) ไม่ใช่ “การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว”(animation) เพราะนัยของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในปัจจุบันจะหมายถึง ภาพยนตร์ที่ประดิษฐ์ขึ้นจากภาพวาด หรือภาพเสมือนในรูปแบบอื่น ๆ

สตรีปเหล่านั้นเป็นแนวทางในการทำงานและควบคุมการทำงานให้เป็นไปในทางเดียวกัน โดยเฉพาะการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องยาวที่บริษัทวอลล์ทดีสนีย์ริเริ่มขึ้น ดังนั้นการวางแผนงานก่อนเริ่มผลิตและบุคลากรที่มีความสามารถจึงเป็นส่วนสำคัญที่สุดของการทำงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

๓.๒.๑.๒ ความเป็นมาของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในประเทศไทย

ในประเทศไทยผู้ที่ผลิตงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวคนแรกของไทย ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นคนแรกในภูมิภาคเอเชีย^{๑๕}คือปยุต เงากระจ่างในปี พ.ศ.๒๔๘๙ ปยุต เงากระจ่างสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสี่เรื่อง**เหตุผจญภัย**ความยาว ๒๐ นาทีออกฉายที่โรงภาพยนตร์บรอดเวย์ประกอบหนังไทยเรื่อง**ทูลกระหม่อม**ของ ส.อาสนจินดา ต่อมาก็ได้มีผลงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวอีกสองเรื่องคือ**หนุมานผจญภัย**ในปี พ.ศ.๒๕๐๐ เรื่องหนึ่ง และเรื่อง**เด็ก ๆ กับหมี**อีกเรื่องหนึ่ง จากนั้นปยุต เงากระจ่างก็หยุดการทำงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวไปกว่า ๑๘ ปี กระทั่งปี พ.ศ.๒๕๒๐ จีวรวรรณ กัมปนาทแสนยากรได้อำนวยการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**“สุดสาคร”** โดยดำเนินเรื่องตั้งแต่ตอนกำเนิดสุดสาครไปจนถึงสุดสาครตามหาพ่อ มีบันทึกกล่าวว่าปยุต เงากระจ่างยินดีมาก เพราะเป็นความฝันของปยุต เงากระจ่างที่จะสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องยาวของไทยสักเรื่องหนึ่ง^{๑๖} อย่างไรก็ตามการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องแรกของไทยนั้นก็ประสบปัญหาหลายประการ โดยเฉพาะเรื่องงบประมาณที่บานปลาย และขาดบุคลากรที่มีความสามารถ นักเขียนส่วนใหญ่ใช้ระบบลงแรงช่วยงานกัน งานส่วนใหญ่ปยุต เงากระจ่างจึงต้องทำด้วยตัวเองจนทำให้ปยุต เงากระจ่างมีปัญหาทางสายตา การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**ใช้เวลาสร้างประมาณ ๒ ปี และแม้ว่าการทำงานในครั้งนี้จะประสบกับการขาดทุน เพราะมีรายได้จากการฉายเพียง ๘ แสนบาท ในขณะที่เงินลงทุนมีจำนวนมากกว่า ๕ ล้านบาท แต่ปยุต เงากระจ่างก็มีความภูมิใจและยินดีเป็นอย่างยิ่งที่ได้ทำความฝันในวัยเด็กของเขาให้เป็นความจริง

ผู้วิจัยเห็นว่าจากเหตุที่งานของปยุต เงากระจ่างประสบกับการขาดทุนเป็นจำนวนมาก ทั้งการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวต้องใช้อุปกรณ์ประกอบหลายอย่างที่ยุ่งยาก งานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของไทยจึงหยุดชะงักลงและไม่มีผลงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องยาวออกมามากอีกเลยหลังจากนั้น กระทั่งได้มีการใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกในการผลิตงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจึงมีผลงานประเภทนี้ออกมามากอีกดังจะได้อภิปรายต่อไป

๓.๒.๒ แนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**นำเสนอเรื่อง**พระอภัยมณี**ช่วง “สุดสาคร” ตั้งแต่กำเนิดสุดสาครไปจนถึงสุดสาครได้พบกับบิดาในรูปแบบของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์สามมิติ (3-Dimension

^{๑๕} ธงชัย ประสงค์สันติ, (พีธีกร), “การ์ตูนไทย”, **คุณพระช่วย** [รายการโทรทัศน์], วันที่ ๔ ตุลาคม ๒๕๔๗.

^{๑๖} พิณจ หุตะจินดา, “คุยกับคุณปยุต เงากระจ่าง เรื่อง สุดสาครบนแผ่นเซลลูลอยด์”, **วารสารรามคำแหง** ปีที่ ๑๑

computer animation ; 3-D animation) การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์สามมิติเป็นอีกความก้าวหน้าหนึ่งซึ่งเป็นแนวโน้มในการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในปัจจุบันทั้งในไทยและต่างประเทศ

ด้วยเหตุว่าเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์มีความเจริญก้าวหน้ามาก โดยเฉพาะการพัฒนาด้านคุณภาพและความเร็วของการประมวลผลข้อมูล คอมพิวเตอร์จึงเข้ามามีบทบาทในการทำให้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสร้างง่ายขึ้น การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในยุคแรกมีจุดประสงค์เพื่อเสริมสร้างให้งานการสร้างภาพยนตร์ดูสมจริงยิ่งขึ้น อาทิการสร้างยานอวกาศซอห์นเข้าไปในภาพยนตร์ กระทั่งปี ค.ศ.๑๙๘๘ บริษัท วอลท์ดิสนีย์ จึงริเริ่มสร้างภาพยนตร์โดยใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนประกอบเรื่องแรกคือเรื่อง **โรเจอร์เรบิท (Who Framed Roger Rabbit)** เป็นการแสดงร่วมกันของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวกับมนุษย์จริง ภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จมากส่งผลให้มีการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวประกอบภาพยนตร์และการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องยาวยุคใหม่อย่างกว้างขวาง^{๑๗}

อนึ่งด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทั้งทางฮาร์ดแวร์และชุดคำสั่งซอฟต์แวร์ที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้ภาพการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่ได้นั้นมีรายละเอียดและดูเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น ทั้งยังอำนวยความสะดวกให้ทำการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้ง่ายขึ้นทั้งราคาต้นทุนการผลิตก็ถูกลง จึงเกิดการพัฒนารูปแบบจากการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสองมิติเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติ คือเพิ่มมิติความลึกโดยการใส่แสง เงา และมุมกล้องต่าง ๆ ทำให้ภาพเคลื่อนไหวที่ได้ดูมนุษย์หรือสิ่งมีชีวิตมากขึ้น และยังสามารถสร้างมุมมองใหม่ ๆ ได้ เหมือนกับเทคนิคภาพยนตร์อีกด้วย

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติเรื่องแรกสร้างขึ้นโดยจอห์น ลาสเซเตอร์(John Lasseter) ผู้ก่อตั้งบริษัทพิกซาร์(Pixar) ในปี ค.ศ.๑๙๘๖ ชื่อ **ลูโซจูเนียร์ (Luxo, Jr.)** ต่อมาในปี ค.ศ.๑๙๘๘ งานภาพยนตร์ขนาดสั้นที่สร้างด้วยการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติทั้งเรื่องชื่อ **ทินทอย(Tin Toy)** ของลาสเซเตอร์ ได้รับรางวัลตุ๊กตาทอง (Academy award – Oscars) และในปี ค.ศ.๑๙๙๕ ลาสเซเตอร์ได้กำกับและอำนวยการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติเรื่องยาวเรื่องแรกของโลกออกฉายชื่อ **ทอยสตอรี(Toy Story)** ซึ่งประสบความสำเร็จมาก กระทั่งผู้บริหารบริษัทวอลท์ดิสนีย์ถึงกับให้ความเห็นว่าเป็นการสร้างกระแสใหม่ของงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในตลาดการค้าการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของโลก^{๑๘}

ในประเทศไทยแม้ว่าแอนิเมชันสามมิติจะเข้ามาพร้อม ๆ กับเทคโนโลยีทางภาพอื่น ๆ แต่ก็ยังคงอยู่ในแวดวงของนักเรียนนักศึกษา โครงการสร้างผลงานในขนาดใหญ่ที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะชนซึ่งต้องอาศัยเทคโนโลยีที่ต้องลงทุนสูงจึงยังไม่ปรากฏ กระทั่งบริษัทวิริตาแอนิเมชันมีโครงการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติของไทยจากคุณลักษณะของตัวละครบ๊องบอนด์ ทำให้คนไทยรู้จักการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติเรื่อง

^{๑๗} J.Donald Hubbard and Kenneth O'Connell. "Computer animation", **Microsoft Encarta Reference Library 2004**, [CD-ROM].1993-2003 Microsoft Corporation.

^{๑๘} Furniss, Maureen. Ibid.

แรกของไทยคือ ปังปอนด์ดิแอนิเมชัน ออกอากาศในช่วง พ.ศ.-ต.ศ. ๒๕๔๕ ทางช่องสาม จากผลการสำรวจความนิยมพบว่าเรื่องปังปอนด์ดิแอนิเมชันเป็นรายการที่มีเรตติ้งสูงสุดเป็นประวัติการณ์ สำหรับผู้เสวย ๔-๙ ปี ต่อมาในช่วงปลายปี ๒๕๔๕ ก็ได้สร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติเรื่องยาวจากตัวละครตัวเดียวกันออกฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วประเทศ^{๑๙} จากความสำเร็จของบริษัทวิธิตาการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติก็ได้กลายเป็นแนวโน้มใหม่ในการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของไทย

อาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาครนี่เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติเรื่องที่สองของประเทศไทย และเป็นเรื่องแรกของบริษัทแฟนตาซีทาวน์บริษัทในเครือของบริษัทกันตนา กรุ๊ป บริษัทผลิตภาพยนตร์รายใหญ่รายหนึ่งของประเทศไทยที่นำเอาเทคโนโลยีทางภาพที่ทันสมัยต่าง ๆ จากต่างประเทศ โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ซึ่งได้ใช้ประกอบการทำเทคนิคพิเศษของภาพยนตร์ไทยหลายเรื่อง บริษัทกันตนาจึงมีความพร้อมทั้งทางด้านเครื่องมืออุปกรณ์และบุคลากรที่จะสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติ เมื่อการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาครประสบความสำเร็จก็เหมือนเป็นการประกาศความพร้อมทางด้านการเป็นผู้นำเทคโนโลยีทางภาพของบริษัทกันตนาในวงการบันเทิงไทย

๓.๒.๓ ภูมิหลังการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**เป็นลิขสิทธิ์ผลงานของบริษัท แฟนตาซีทาวน์ จำกัด ในเว็บไซต์ของบริษัทได้มีการแนะนำภูมิหลังของบริษัทดังนี้

บนเส้นทางของแวดวงบันเทิง สื่อภาพยนตร์ ละครทีวีของดาราวิดีโอ และ ดีดี ที่คุณ ไพรัช และ คุณสมยม สังวริบุตร มีมานาน บวกกับตลอดระยะเวลา คุณสมยม ได้นำเทคโนโลยีทางด้าน คอมพิวเตอร์กราฟฟิก และอนิเมชันเข้ามาช่วยเสริมในภาพยนตร์ละครพื้นบ้าน ให้มีความสมจริงน่าตื่นต้ามกยิ่งขึ้น จากประสบการณ์ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิก และอนิเมชัน บวกกับความชอบการ์ตูนของคุณสมยมนี้เอง จึงได้เกิดความคิด ที่จะผลิต ภาพยนตร์ การ์ตูนอนิเมชัน เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ในวงการสื่อโทรทัศน์ มากขึ้น

บริษัท **Fantasytown** จึงถือกำเนิดขึ้นมา โดยอยู่ภายใต้การดูแลของคุณนุสรา สังวริบุตร ภายใต้นโยบายการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ต้องการอนุรักษ์วรรณคดีและ นิทานพื้นบ้านไทย เพื่อ ต้องการส่งเสริมให้เด็ก ๆ และเยาวชนได้รู้จักการ์ตูนไทยมากยิ่งขึ้น โดยยังคงความสนุกสนาน สาระข้อคิดที่ดีให้แก่เยาวชน ปัจจุบัน สุดสาคร เป็นการ์ตูนเรื่อง แรกที่ออกอากาศในขณะนี้^{๒๐}

^{๑๙} วิธิตา, **about us** [online], Available from : <http://www.vithita.com/base.html>

^{๒๐} แฟนตาซีทาวน์, **about fantasy town** [online], Available from : www.fantasytown.tv

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**นั้นเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องยาวที่ตัดเป็นตอน ๆ และฉายในช่วงเวลา ๑๘.๑๕ ถึงเวลาประมาณ ๑๘.๔๕ ทางช่อง ๓ ความโด่งดังของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง "สุดสาคร" เริ่มขยายวงกว้างออกไปเมื่อศิลปินตลกและคนบันเทิงหลากหลายสาขานำเอาเนื้อเพลงและทำนองในเพลงนำของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**อันได้แก่เพลง "จ๊ะทิงจา" ไปเล่นล้อในรายการของตนทำให้ความนิยมในตัวการ์ตูนซึ่งแต่เดิมอยู่ในกลุ่มเป้าหมายคือเด็กเล็กได้ขยายวงกว้างออกไปสู่คนกลุ่มอื่น ๆ มากขึ้น จนกลายเป็นที่รู้จักแก่คนทั่วประเทศ ภายหลังจากบริษัทแฟนตาซีทาวน์ได้ตั้งบริษัทในเครือใหม่ชื่อบริษัท จ๊ะทิงจ่า จำกัด เพื่อจัดจำหน่ายของที่ระลึกจากการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร** และภายหลังได้สถาปนาตัวละคร "น้องจ่า" ให้เป็นศิลปินคนหนึ่งซึ่งเพียงแต่สวมบทบาทเล่นเป็น**สุดสาคร**ในเรื่องเท่านั้น*

อันด้วยเหตุที่เรื่อง**สุดสาคร**นั้นได้แพร่หลายออกไปมากและได้รับความนิยมจากมหาชน จึงมีการผลิตซ้ำเรื่องที่เคยนำเสนอไปแล้วทางโทรทัศน์ออกจำหน่ายในรูปแบบของวีซีดี(VCD)รวมเรื่อง พร้อมกับผนวกภาพยนตร์ประกอบเพลง(Music Video)ที่ขับร้องโดย "น้องจ่า" เข้าไปจำนวนหนึ่ง ทั้งที่เคยปรากฏใช้ประกอบในภาพยนตร์การ์ตูนและที่แต่งขึ้นใหม่ เพลงที่แต่งขึ้นใหม่นั้นก็มีทั้งเพลงที่สร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนาน และเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อใช้ในโอกาสสำคัญต่าง ๆ เช่น จำปีใหม่ จำตรุษจีน จำลอยกระทง ฯลฯ และก่อนที่การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจะอวสานในโทรทัศน์ได้มีการจัดการแสดง "มหัศจรรย์วันจ๊ะทิงจา" ขึ้น เป็นการนำเอาเพลงต่าง ๆ ที่บรรจุอยู่ในวีซีดีนั้นมาจัดแสดงในรูปแบบของคอนเสิร์ต พร้อมทั้งเป็นการเปิดตัวผลิตภัณฑ์ที่ใช้ "น้องจ่า" ทั้งที่สวมบทบาทเป็น**สุดสาคร**และในฐานะดารานักแสดง ซึ่งกลายสภาพไปเป็นเครื่องหมายการค้าของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เน้นกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก อาทิ สมุดบันทึก ตุ๊กตา ดินสอสี หน้ากาก แก้วน้ำ เสื้อ พัด ฯลฯ

๓.๓ ความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของภาพยนตร์

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยนั้นเติบโตอย่างรวดเร็วนับตั้งแต่ปีพ.ศ.๒๕๕๐ เป็นต้นมา เห็นได้ชัดจากการเกิดขึ้นของโรงภาพยนตร์จำนวนมากทั้งในรูปแบบของเมืองภาพยนตร์(Cineplex) และที่เป็นโรงหนังอย่างเดียว (โรงหนังแบบสแตนโตน) ด้วยเหตุที่เป็นความบันเทิงระดับกลางที่คนทุกชนชั้นสามารถเข้าถึงได้โดยไม่ยาก ภาพยนตร์จึงเป็นความบันเทิงที่อยู่ในกระแสความสนใจของคนในสังคมรองลงมาจากรายการโทรทัศน์ ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงประวัติความเป็นมาและแนวโน้มปัจจุบันของภาพยนตร์เช่นเดียวกับสื่ออีกสองประเภทที่ผ่านมา หนึ่งส่วนหนึ่งของความเป็นมานั้นอาจมีการทับซ้อนกับเนื้อหาในหัวข้อความเป็นมาของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวบ้างเพราะสื่อทั้งสองประเภทนั้นมีกำเนิดร่วมกัน หากแต่มีการพัฒนาเนื้อหา รูปแบบ เทคนิควิธีที่ต่างกันออกไป แต่ด้วยความสัมพันธ์ที่มีกันอย่างใกล้ชิดจึงมีการหยิบยืมเนื้อหา รูปแบบ เทคนิควิธีกัน

* แนวคิดนี้เกิดกับตัวละครชายชราที่แสดงเป็น ฤาษี และน้องสาวของน้องจ่า ที่แสดงเป็นพี่ชายอีกด้วย

๓.๓.๑ ความเป็นมาของภาพยนตร์

๓.๓.๑.๑ กำเนิดและความแพร่หลายของภาพยนตร์

ในเดือนธันวาคมปี ค.ศ.๑๘๒๔ ปีเตอร์ มาร์ก โรเจต์ นำเสนอทฤษฎีภาพติดตา^{๒๑} ความรู้เรื่องภาพติดตานี้เองที่ได้รับการทดลองพัฒนาจนกลายเป็นทฤษฎีเบื้องต้นแห่งการสร้างภาพยนตร์

รูปแบบการบันทึกภาพยนตร์ ลือบันทึกภาพยนตร์ และเครื่องฉายภาพยนตร์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ ๑๙ โทมัสอัลวาเอ็ดิสัน (Thomas Alva Edison) และ วิลเลียม เค.เอล. ดิกสัน (William K. L. Dickson) ได้ประดิษฐ์เครื่องบันทึกภาพยนตร์โดยใช้ฟิล์มที่เรียกว่า คิเนโตกราฟ (Kinetograph) และเครื่องฉายภาพยนตร์ที่เรียกว่า คิเนโตสโคป (Kinetoscope) ทำให้ภาพยนตร์เริ่มเป็นที่นิยมในหมู่คนทั่วไปมากขึ้นเพราะสามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่าในรูปแบบเดิม ๆ แต่เครื่องคิเนโตสโคปก็ยังมีข้อจำกัดอยู่มากเพราะเวลาของผู้เสพต้องมองผ่านช่องกระจกที่สร้างไว้เพื่อชมภาพยนตร์ที่ฉายภายในเครื่อง ต่อมาพี่น้องตระกูลลูมิแอร์ (Lumière) จึงได้พัฒนาอุปกรณ์ของเอ็ดิสันโดยพัฒนาเครื่องบันทึกให้มีน้ำหนักน้อยลงจนสามารถเคลื่อนย้ายได้ และประยุกต์รูปแบบเครื่องฉายให้สามารถฉายภาพให้เห็นได้โดยไม่ต้องมองผ่านช่องที่จำกัดเหมือนเดิม ซึ่งนับเป็นต้นกำเนิดของการบันทึกภาพยนตร์ และการฉายภาพยนตร์ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน ภาพยนตร์เรื่องแรกของพี่น้องตระกูลลูมิแอร์ผลิตออกฉายในเดือนธันวาคม ค.ศ.๑๘๙๕^{๒๒} แต่ภาพยนตร์ที่เป็นที่สร้างชื่อให้พี่น้องตระกูลลูมิแอร์คือเรื่อง **คนสวน** (Arroseur et arose หรือ Waterer and Watered) นำออกฉายในปี ค.ศ.๑๘๙๖

๓.๓.๑.๒ ความเป็นมาของภาพยนตร์ในประเทศไทย

ในประเทศไทยมีหลักฐานว่าพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ชมภาพยนตร์ในเครื่องคิเนโตสโคปเมื่อคราวเสด็จประพาสเกาะชวาทรงพระราชทานเงินจตุรบาทให้ว่า

...แล้วดูอะไรก็จำชื่อไม่ได้ คือรูปถ่ายติด ๆ กันไปเป็นม้วนยาว ๆ เอาเข้าไปในเครื่องไฟฟ้า หมุนไปแลเห็นเหมือนรูปนั้นกระดิกได้ ด้วยสามารถแห่งความเปลี่ยนแปลงเร็วของรูปเป็นต้นว่า ชนไก่ตั้งแต่แรกชน เมื่อไก่จะโดดหันไปหันมาอย่างไร ชนร่วงและเชชวน คนที่เป็นผู้ชมยื่น

^{๒๑} Richard Llewellyn, *ibid.*, อ้างถึง P. M. Roget, "Explanation of an Optical Deception in the Appearance of the Spokes of a Wheel Seen through Vertical Apertures", ***Philosophical Transactions of the Royal Society of London***, Vol. 115, pp. 131-140. (Great Britain) รายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับทฤษฎีภาพติดตานำเสนอแล้วในหัวข้อ ๓.๒.๑.๑ กำเนิดและความแพร่หลายของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

^{๒๒} Robert Sklar, "Motion Picture, history of", ***Microsoft Encarta Reference library 2004*** [CD-ROM], 1993-2003 Microsoft Corporation.

เมื่อไปพบนต์ออรองกันเมื่อใด เห็นเหมือนอย่างรูปนั้นกระดิกไปได้ มีวนหนึ่งใช้รูปถึง ๑,๔๐๐
ท่า^{๒๓}

ส่วนภาพยนตร์แบบพี่น้องลูมิแอร์นั้นเข้ามาฉายในประเทศไทยครั้งแรกในปี พ.ศ.๒๕๕๐ จำเรื่องลักษณะ ณะวังน้อย สันนิษฐานว่าอาจเป็นเพราะมีการนำเอาภาพยนตร์มาฉายในประเทศอินเดีย ออสเตรเลีย และญี่ปุ่น ต่อมาภาพยนตร์จึงเข้ามาสู่เมืองไทยเพราะเป็นประเทศที่อยู่ในสายการเดินทาง การฉาย ภาพยนตร์ครั้งแรกในประเทศไทยนั้นมีหลักฐานปรากฏในวันที่ ๙ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๔๐ ซึ่งมีประกาศโฆษณา ลงในหนังสือพิมพ์บางกอกไทมส์ (Bangkok Times) ส่วนของภาษาไทยมีความว่า

ขอแจ้งความให้ท่านทั้งหลายทราบทั่วกันว่า การละเล่นซึ่งเรียกว่า ซีเนมาโตกราฟ คือรูปที่สามารถกระดิกแลท่าทางต่าง ๆ ได้ โดยคำขอของราษฎรจะเล่น ๓ คืนติด ๆ กัน คือวันพฤหัสบดี วันศุกร์ แลวันเสาร์ ตรงกับวันที่ ๑๐, ๑๑, ๑๒ เดือนมิถุนายน ที่โรงละคร หม่อมเจ้าอลังการ จะมีแตรวงเป่าด้วย ปรี๊ดแพศเซอร์ หมอริศ ผู้ชำนาญในการเล่นนี้ทวีป ตะวันตก ประตุโรงจะเปิดเวลา ๒ ทุ่ม ตรงกับ ๘ โมงฝรั่ง ราคาห้องหนึ่งที่มีเก้าอี้หลายตัว (บอกซ์) ราคา ๑๐ บาท ชั้นที่หนึ่งราคา ๓ บาท ชั้นที่สองราคา ๒ บาท ชั้นที่สาม ราคา ๑ บาท ชั้นที่สี่คือที่นั่งวงเวียน ๒ สลึง เด็กที่อายุต่ำกว่า ๑๐ ขวบ จะเรียกเอาราคาแต่ ครึ่งเดียว^{๒๔}

การตอบรับของประชาชนชาวกรุงเทพฯ ในขณะนั้นเป็นไปอย่างล้นหลามในคืนแรกมีผู้เข้าชม ถึง ๖๐๐ คน ดังมีผู้เขียนลงในหนังสือพิมพ์บางกอกไทมส์ว่า

การเล่นเรียกชื่อว่า ปารีเซินซีเนโตกราฟ อันได้เล่นที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการริม โรงหวายเมื่อคืนที่แล้วนั้น เป็นการแปลกปลาตน่าดูจริง รูปประดาน้ำกับรูปศรีต่อยมวยท่าเห่น จริงมีคนชอบมาก แล้วตัวละครที่ชำนาญในการเล่นได้ออกมาแสดงการเล่นต่างเปเนที่เห่นจริง น่าชมทุกอย่าง มีเจ้านายขุนนางแลประชาชนชายหญิงได้ไปดูไปชมประมาณ ๖๐๐ กว่า ลคร

^{๒๓} พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, ระยะทางเที่ยวชวากว่าสองเดือน (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พระจันทร์, ๒๕๑๖), หน้า ๓๗๘. อ้างใน จำเรื่องลักษณะ ณะวังน้อย, ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงสมัยสงครามโลก ครั้งที่ ๒ (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๔๔).

^{๒๔} โทมัส สุกวงค์, “๘๕ ปีภาพยนตร์ในประเทศไทย”, ศิลปวัฒนธรรม, ๓:๘(มิถุนายน ๒๕๒๕), หน้า ๑๓-๑๔ อ้างใน จำเรื่องลักษณะ ณะวังน้อย. เรื่องเดียวกัน.

นี้จะเล่นอีกคืนเดียววันนี้เท่านั้น **เชิญไปดูเถิดจะได้เป็นขวัญตา ไว้เล่าสู่บุตรหลานฟังต่อไป**
ไม่น่าเสียดายเงินเลย^{๒๕}

หลังจากภาพยนตร์เข้ามาในช่วงปี พ.ศ.๒๔๔๐ ก็ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้จะเป็นแหล่งเผยแพร่ภาพยนตร์แล้วประเทศไทยยังได้รับความสนใจจากต่างประเทศ ใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง**นางสาวสุวรรณ**เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเทศไทย นำแสดงโดยคนไทย และใช้ฉากการถ่ายทำในประเทศไทย ซึ่งถ่ายทำกันในปี พ.ศ.๒๔๖๕ แต่อย่างไรก็ตามผู้ลงทุน และผู้ถ่ายทำในคราวนั้นก็ยังคงเป็นที่มั่งคั่งจากประเทศอเมริกา โดยการนำของนายเฮนรี เอ แมคเร (Henry A. MacRae) อนึ่ง โดม สุขวงศ์^{๒๖} แสดงทัศนะว่าภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยน่าจะเป็นภาพยนตร์สารคดีขนาดสั้นที่นำเสนอภาพวิถีชีวิตของชาวไทย ซึ่งคณะถ่ายทำภาพยนตร์ของ ริชาร์ด เบอร์ดัน โฮล์ม เข้ามาถ่ายทำในปี พ.ศ.๒๔๕๓ มากกว่า แต่จำเรณูลักษณะ ณะวังน้อยมีความเห็นต่างออกไปว่าหากจะนับเอาภาพยนตร์สารคดีเข้ามาแล้วก็มีเรื่อง**หมวกปลิว**ที่ถ่ายทำโดยคณะผู้สร้างจากญี่ปุ่นในปี พ.ศ.๒๔๔๙ หรือภาพยนตร์ส่วนพระองค์เกี่ยวกับพระราชกิจในสยามมาก่อนหน้าที่นายริชาร์ดจะเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีก็น่าจะนับได้ว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของไทย แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีเรื่องเล่าก็คงจะไม่พ้นเรื่องนางสาวสุวรรณเช่นเดิม

ส่วนภาพยนตร์ที่ผลิตและอำนวยการสร้างโดยคนไทยแท้ ๆ นั้น เกิดขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งขณะนั้นมีการปลดข้าราชการออกจากตำแหน่งเป็นจำนวนมาก หรือที่เรียกกันว่า “ถูกดุลย์” ข้าราชการส่วนใหญ่ที่ถูกดุลย์จึงออกไปทำงานอิสระตามความรู้ของตน หนึ่งในจำนวนข้าราชการเหล่านั้นก็มีผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางภาพยนตร์ด้วย ภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยที่สร้างโดยคนไทยคือเรื่อง**โชคสองชั้น**ของบริษัทกรุงเทพภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการร่วมมือกันระหว่าง หนังสือพิมพ์เสียงกรุงของพี่น้องตระกูล “วสุวัต” และหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ (อย่างไรก็ตามก่อนหน้านี้ได้มีข่าวการจะสร้างภาพยนตร์ของบริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทยแต่ก็ไม่ปรากฏหลักฐานว่ามีการถ่ายทำแต่อย่างไร) ภาพยนตร์เรื่อง**โชคสองชั้น**ออกฉายครั้งแรกในวันที่ ๕ สิงหาคม ๒๕๗๐ และผลอันเนื่องมาจากความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง**โชคสองชั้น**จึงเป็นจุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในประเทศไทย

อนึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าเทคนิคการถ่ายทำ และกระบวนการถ่ายทำนั้นเป็นกระบวนการที่ผู้สร้างได้เรียนรู้จากการคลุกคลีกับ “ฝรั่ง” (ชาวอเมริกัน) ที่เคยเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทย นอกจากนั้นอุปกรณ์ต่าง ๆ ก็เป็นอุปกรณ์ของต่างชาติ หากจะมีการประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นเองบ้างก็เป็นแต่เพียงการปรับปรุงหรือดัดแปลงอุปกรณ์เดิมเท่านั้นไม่ได้มีการค้นพบหรือคิดค้นขึ้นใหม่แต่อย่างใด

^{๒๕} โดม สุขวงศ์, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑๔-๑๖ อ้างใน จำเรณูลักษณะ ณะวังน้อย, เรื่องเดียวกัน.

^{๒๖} โดม สุขวงศ์, **พงศาวดารหนังไทย** [รายการโทรทัศน์], UBC ช่อง ๓๕, วันที่ ๑๔ กันยายน ๒๕๔๗

นับจากวันแรกที่ภาพยนตร์เข้ามาฉายในประเทศไทย ภาพยนตร์ก็กลายเป็นมหรศพรูปแบบใหม่ซึ่งเป็นที่นิยมของชาวกรุงเทพฯ แทนที่ ลิเก ละคร และการแสดงรูปแบบอื่น ๆ ที่มีอยู่ในขณะนั้น

ในช่วงแรกภาพยนตร์อาจได้รับความสนใจเพียงเพราะเป็นรูปแบบความบันเทิงแบบใหม่ที่มีเทคโนโลยีก้าวหน้า น่าพิศวง แต่ต่อมาด้วยข้อได้เปรียบหลาย ๆ ประการไม่ว่าจะเป็นความสนุกสนาน ความแปลกใหม่และหลากหลายของเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะการฉายภาพยนตร์นำเข้ามาจากต่างประเทศ ประกอบกับค่าใช้จ่ายและโอกาสที่คนสามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่ามหรศพรูปแบบเดิม ๆ จึงทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นรูปแบบความบันเทิงที่คนส่วนใหญ่นิยม

๓.๓.๒ แนวโน้มปัจจุบันของภาพยนตร์

ความเจริญรุ่งเรืองของภาพยนตร์ไทยนั้นขึ้น ๆ ลง ๆ อยู่ตลอดเวลา ภาพยนตร์ไทยผ่านยุคทอง และยุคมืดหลายครั้งตามความนิยมของผู้ชม แต่เป็นที่น่ายินดีว่าตั้งแต่มีภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกเข้ามาฉายในประเทศไทยนั้น ภาพยนตร์ไทยนั้นไม่เคยจางหายไปจากสังคมไทยเลย แม้ว่าจะต้องล้มลุกคลุกคลานหรือต้องประสบปัญหาขาดทุนก็ตาม ด้วยเหตุที่งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งจะศึกษาข้อมูลช่วงปี พ.ศ.๒๕๔๕-๒๕๔๖ ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอกล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงเฉพาะช่วงจุดเปลี่ยนที่ พ.ศ.๒๕๔๔ เท่านั้น

ก่อนจะเป็นยุคทองของภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน (หลังปี พ.ศ.๒๕๔๔) นั้นภาพยนตร์ไทยต้องประสบกับมรสุมครั้งใหญ่ตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ.๒๕๒๔ – ๒๕๔๑ พันทิวา อ่วมเจิม กล่าวว่

ในช่วงปี พ.ศ.๒๕๒๔ - ๒๕๒๙ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกลับเข้าสู่ภาวะซบเซาอีกครั้ง เมื่อมีสื่อบันเทิงรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเครื่องเล่นวีดีโอ ซึ่งเริ่มได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตามธุรกิจภาพยนตร์ได้เริ่มคึกคักอีกครั้งหลังจากที่ได้มีการปรับปรุงโรงภาพยนตร์ให้ทันสมัยมากขึ้นและเริ่มมีภาพยนตร์นำเข้ามาจากต่างประเทศเข้ามาฉาย และในปี พ.ศ.๒๕๓๖ รัฐบาลได้ปรับลดภาษีนำเข้าฟิล์มภาพยนตร์ลงเหลือเมตรละ ๑๐ บาท ประกอบกับภาพยนตร์ต่างประเทศได้พัฒนาเนื้อเรื่องและปรับปรุงเทคนิคการถ่ายทำโดยเน้นสเปเชียลเอฟเฟ็กที่น่าตื่นตาตื่นใจมากขึ้น ได้รับความนิยมจากผู้ชมมาก ส่งผลให้การนำเข้าภาพยนตร์มาฉายขยายตัวขึ้นอีกครั้ง **ในขณะเดียวกันการสร้างภาพยนตร์ไทยเริ่มลดลงไปตามลำดับในปี พ.ศ.๒๕๔๑ มีภาพยนตร์ไทยเข้าฉายทั้งหมด ๑๔ เรื่อง ในขณะที่ภาพยนตร์ฝรั่งเข้าฉายทั้งหมด ๒๐๔ เรื่อง และภาพยนตร์จีน ๕๕ เรื่อง คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๕ , ๗๕ และ ๒๐ ตามลำดับ สัดส่วนของภาพยนตร์ฝรั่งที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในปี พ.ศ.๒๕๔๒ มีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ ๗๘.^{๒๗}**

^{๒๗} พันทิวา อ่วมเจิม, ๒๕๔๔ : ปีทองของ “หนังไทย” จากซบเซาสู่รุ่งเรือง [online], Available from : <http://www.film.in.th>.

จุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้ตลาดภาพยนตร์ไทยกลับมาครึกครื้นอีกครั้งคือปี ๒๕๔๐ จากการประสบความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง **๒๕๓๙ อัมพาลครองเมือง** ซึ่งนนทรีย์ นิมิตรบุตรกำกับ เข้าฉายวันที่ ๑๑ เมษายน ๒๕๔๐ มีรายได้รวม ๗๕.๕ ล้านบาท^{๒๓} นับเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาภาพยนตร์ไทยยุคใหม่ กล่าวคือมีการพัฒนาที่กระบวนการสร้างสรรค์ (production) ให้มีคุณภาพทัดเทียมกับภาพยนตร์จากฝั่งตะวันตก เพราะเหตุสำคัญที่ทำให้ช่วงปี พ.ศ.๒๕๓๖ – ๒๕๔๔ ภาพยนตร์ไทยซบเซาไปนั้นเกิดจากนำเข้าภาพยนตร์ตะวันตกจำนวนมาก โดยเฉพาะจากฮอลลีวู้ดซึ่งมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพมากกว่า ประกอบกับเรื่องราวในภาพยนตร์ไทยในช่วงนั้นไม่ได้หนีไปจากแนวโน้มเดิม ๆ อันได้แก่ เรื่องของวันรุ่นวัยเรียน เรื่องผี เรื่องตลก ทำให้ดูซ้ำซาก และดูเสมือนว่าเป็นภาพยนตร์ที่ลงทุนต่ำ เมื่อเทียบกับงานลงทุนสูงจากฝั่งตะวันตก ความนิยมภาพยนตร์ไทยจึงค่อยลดต่ำลง บัณฑิต ฤทธิ์ถกลวิเคราะห์พฤติกรรมการบริโภคภาพยนตร์ของคนไทยอย่างน่าสนใจว่า “คนไทยมีลัทธิบริโภคนิยมฮอลลีวู้ดก็จะเป็นไม่สนใจ(หนังไทย) คนไทยด้วยกันจะไม่ดูหนังสเกลเล็ก จะดูหนังที่มีอะไรโฉบเฉี่ยว นั่นคือหนังโทนฮอลลีวู้ดหมด”^{๒๔}

อย่างไรก็ตามการทำรายได้จำนวนมากของภาพยนตร์เรื่อง **๒๕๓๙ อัมพาลครองเมือง** นั้นก็เป็นเพียงแต่การปลุกกระแสให้ผู้สร้าง และผู้เสพภาพยนตร์หันมาให้ความสนใจภาพยนตร์ไทย แต่จำนวนของภาพยนตร์ไทย และคุณภาพของภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่น ๆ ร่วมยุคสมัยกันยังคงไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปมากนัก

ภาพยนตร์ไทยยุคหลังปี พ.ศ.๒๕๔๐ (หลัง ๑๐๐ ปีของภาพยนตร์ไทย) จึงกล่าวได้ว่าเป็นยุคของการเริ่มฟื้นฟูปรับเปลี่ยนและพัฒนารูปแบบการผลิต การนำเสนอ ให้ได้ทัดเทียมกับตลาดโลกซึ่งการแข่งขันสูงขึ้น ส่วนของการสร้างสรรค์ที่พัฒนาอย่างเห็นได้ชัดคือรูปแบบการถ่ายภาพโดยเฉพาะมุมมองของกล้อง กลวิธีการนำเสนอเรื่องราว และการสร้างฉากให้สมจริงเหมาะสมกับเรื่องราวโดยใช้เทคนิคพิเศษ อาทิ การสร้างฉากทำลายล้างที่ต้องลงทุนสูง การนำคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยสร้างภาพเสมือนจริง การถ่ายทำด้วยเทคนิคพิเศษ การสร้างฉากหลัก ๆ ของเรื่องในโรงถ่ายเพื่อความสะดวกในการจัดแสง อย่างไรก็ตามวิชาการต่าง ๆ เหล่านี้ก็ล้วนแล้วแต่ได้รับอิทธิพลจากการศึกษาของตะวันตก และการนำเอาความรู้เทคโนโลยีจากตะวันตก เช่นกัน พันหิวา อ่วมเจิม ก็กล่าวไปในทางเดียวกันว่า

ทุกคนตระหนักดีว่าความเสื่อมของหนังไทยมาจากหลาย ๆ สาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นภาวะชะงักงันของความคิดสร้างสรรค์จนทำให้หนังไทยออกมาไม่ค่อยจะมีความหลากหลาย ลักเท่าไร ส่งผลให้คนดูเหมารวมว่าหนังไทยเป็นหนังไร้คุณภาพ **สู้ฮอลลีวู้ดไม่ได้ ...** (เหตุที่ทำให้ภาพยนตร์ไทยกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งเกิดจาก)...ผู้สร้างเอง...**นำเอารูปแบบการโปรโมทเหมือนหนังฮอลลีวู้ดมาใช้** คือเปิดเผยและบอกกล่าวกันตั้งแต่ช่วงฟรีโปรดั๊กชั่น ว่า

^{๒๓} silhouette, (นามแฝง), ๑๐๐ อันดับหนังไทยทำเงินสูงสุดตลอดกาล, Available from : <http://www.deknang.com>, ๔ ตุลาคม ๒๕๔๗, วันที่เขียนบทความ ๙ พฤษภาคม ๒๕๔๗.

^{๒๔} วิมลรัตน์ อรุณโรจน์สุริยะ สัมภาษณ์ บัณฑิต ฤทธิ์ถกล.

ใครทำอะไร อยู่ที่ไหนบ้าง หรือใครมีปัญญาสร้างภาพยนตร์ก็ทำกันไปให้เลิศเลอ ... ปัจจุบันวงการหนังไทยไม่ติดอยู่กับ “วัฒนธรรมปริมาณ” อีกแล้ว คือไม่เอาจำนวนมาเป็นตัวประเมิน หรือตัดสิน เพราะถ้ามีการสร้างหนังไทยปีละ ๒๐๐-๓๐๐ เรื่อง แต่มีคุณภาพเพียง ๑๐-๒๐ เรื่อง ก็ขาดทุนกันยับเยินเป็นร้อยเรื่อง ... หากเราจะมองกลับไปในแนวทางและเนื้อหาของหนังไทย...จะพบได้ว่ามี “ความหลากหลาย” มากที่สุด ทั้งเป็นความหลากหลายที่มีคุณภาพมากกว่าไม่มีคุณภาพ ความหลากหลายที่ว่านี้ชัดเจน บางเรื่องนั้นเป็น Segment ของคนดู เช่นต้องการขายเกย์ ขายพ่อค้าแม่ค้า และขายกระแสของอินดี้ที่ชัดเจนมากขึ้น เป็นต้น ว่ากันไปแล้วในรอบหลายปีที่ผ่านมา หนังไทยมีความหลากหลายน้อย จะเห็นว่าในช่วงปี พ.ศ.๒๕๓๙-๒๕๔๑ วงการหนังไทยถูกรอบงำด้วยหนังวัยรุ่นที่เน้นหลักการ “ตีหัวเข้าบ้าน” จนในที่สุดพฤติกรรมนี้ถูกปฏิเสธจากคนดูอย่างรวดเร็ว^{๓๐}

ทิววัน อ่วมเจิม ใช้ปี พ.ศ.๒๕๔๔ เป็นจุดเริ่มต้นของยุคทองของภาพยนตร์ไทยอีกครั้ง ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยเพราะช่วงปี พ.ศ.๒๕๔๔ ดังกล่าวเป็นช่วงที่การเรียนรู้และนำเอาเทคโนโลยีทางภาพยนตร์เริ่มแพร่หลายในประเทศไทยมาก กล่าวคือบุคลากรที่มีคุณภาพและมีแนวคิดใหม่มากขึ้น รวมไปถึงเครื่องมืออุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ ก็สามารถจัดหาได้โดยง่าย ประกอบกับการมองเห็นทิศทางอันสดใสของภาพยนตร์คุณภาพที่สามารถสร้างกำไรได้คุ้มทุน อาทิ เรื่อง **นางนาก**(พ.ศ.๒๕๔๒) **บางระจัน สตรีเหล็ก** ฯลฯ ทำให้มีนักลงทุนหรือผู้สร้างกล้าที่จะเสี่ยงลงทุนกับงานการผลิตที่ต้องใช้เงินลงทุนสูง ด้วยเห็นโอกาสที่จะได้ผลกำไรมากกว่าขาดทุน การผลิตภาพยนตร์ในช่วงนี้จึงมีคุณภาพทัดเทียมกับภาพยนตร์ทางฝั่งตะวันตก และเข้ามาครองตลาดการบริโภคภาพยนตร์ของคนไทยได้

ด้วยเหตุว่าประเทศไทยมีการนำเข้าภาพยนตร์จากฝั่งตะวันตกโดยเฉพาะภาพยนตร์จากฮอลลีวูดเข้ามาเป็นจำนวนมากและกลายเป็นแนวโน้มของผู้เสพภาพยนตร์ ทำให้พฤติกรรมการบริโภคของผู้ชมภาพยนตร์ไทยเปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือผู้เสพเริ่มให้ความสนใจกับเนื้อหา สิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะพูดหรือสื่อสารกับผู้เสพและงานสร้าง (production) ดังนั้นการสร้างสรรคับทภาพยนตร์จึงเป็นส่วนสำคัญที่ผู้สร้างภาพยนตร์ในยุคใหม่ให้ความสำคัญในระดับต้น ๆ ประกอบกับผลการวิจัยของศูนย์กสิกร(ดังปรากฏรายละเอียดในบทที่ ๓) แสดงให้เห็นว่าความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของภาพยนตร์ไทยหลังปี ๒๕๔๔ นั้นมี ๒ มิติที่สำคัญคือรูปแบบเทคนิคการถ่ายทำ และการสร้างสรรค์คับทภาพยนตร์ แต่เนื่องจากจุดเน้นของการวิจัยครั้งนี้อยู่ที่การศึกษาการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละคร ผู้วิจัยจึงจะขอก้าวถึงแนวโน้มของบทภาพยนตร์ไทยหลังปี พ.ศ.๒๕๔๔ ด้านการเลือกเรื่องและการเขียนบทภาพยนตร์

๑) ด้านการเลือกเรื่อง พันทิว อ่วมเจิม ได้นำเสนอทิศทางของภาพยนตร์และแนวเรื่องของภาพยนตร์หลังปี พ.ศ.๒๕๔๔ โดยอาศัยผลจากงานวิจัยของบริษัท ศูนย์วิจัยกสิกรไทย จำกัด ซึ่งได้ทำการสำรวจเชิง

^{๓๐} พันทิว อ่วมเจิม, เรื่องเดียวกัน.

คุณภาพเกี่ยวกับความคิดเห็นของคนกรุงเทพฯและปริมณฑล ในระหว่างวันที่ ๒๗ สิงหาคม ๒๕๕๔ - วันที่ ๕ กันยายน ๒๕๕๔ จำนวน ๑,๐๐๐ คน ว่า

ภาพยนตร์ไทยที่กลุ่มตัวอย่างต้องการชมในเรื่องต่อไปนั้นจะเป็นภาพยนตร์แนวประวัติศาสตร์ร้อยละ ๒๒.๓ แนวตลก ร้อยละ ๒๑.๙ บู๊แอคชั่นร้อยละ ๑๔.๙ โรแมนติก ร้อยละ ๑๔.๙ โรแมนติก ร้อยละ ๑๑.๕ ชีวิต ร้อยละ ๘ ฆาตกรรม ร้อยละ ๗.๕ วิทยาศาสตร์ ร้อยละ ๕.๑ และอื่น ๆ อีกร้อยละ ๑.๔ จากผลการสำรวจพบว่า ภาพยนตร์ในแนวประวัติศาสตร์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากหลังจากเริ่มต้นปี พ.ศ.๒๕๕๔ ที่ผ่านมา ภาพยนตร์ในแนวประวัติศาสตร์ต่างก็ประสบความสำเร็จในแง่ของรายได้เป็นอย่างดีสูง เช่น บางระจัน ทำรายได้ ๑๕๐ ล้านบาท และสุริโยไทที่เข้าฉายเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ.๒๕๕๔ ก็ทำรายได้ภายในประเทศกว่า ๗๐๐ ล้านบาท ทั้งนี้ เนื้อหาสาระของเรื่องเกี่ยวพันกับประวัติศาสตร์ของไทยและทำให้ผู้ชมได้ประโยชน์จากการชมภาพยนตร์มากกว่าการชมภาพยนตร์ประเภทอื่น^{๓๑}

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์แนวประวัติศาสตร์เป็นแนวที่ผู้เสพส่วนใหญ่ให้ความสนใจอยากชม จึงอาจอนุมานได้ว่าหากผู้สร้างต้องการจะสร้างภาพยนตร์ให้ทำเงินก็ต้องพิจารณาแนวประวัติศาสตร์เป็นสำคัญ

เมื่อพิจารณากรณีการเลือกสร้างภาพยนตร์เรื่อง**พระอภัยมณี** ก็อาจจะเกิดจากเหตุผลเดียวกันนี้ กล่าวคือ ก่อนหน้าการสร้างภาพยนตร์เรื่อง**พระอภัยมณี**นั้นมีการสร้างภาพยนตร์ที่มีเค้ามูลมาจากเรื่องเล่าเรื่องราวในวรรณกรรมแล้วหลายเรื่อง ซึ่งล้วนแล้วแต่ประสบความสำเร็จอย่างน่าประทับใจ ไม่ว่าจะเป็น**คู่กรรม** (ภาค ๑ พ.ศ.๒๕๓๘ และภาค ๒ พ.ศ.๒๕๓๙) **นางนาก** (พ.ศ. ๒๕๔๒) **แม่เบี้ย** (พ.ศ.๒๕๔๔) **ข้างหลังภาพ** (พ.ศ.๒๕๔๔) **จันดารา** (พ.ศ.๒๕๔๔) หรือเรื่องราวที่ประยุกต์จากพงศาวดาร เช่น **สุริโยไท** (พ.ศ. ๒๕๕๔) **บางระจัน** (พ.ศ.๒๕๔๓) ด้านเรื่องราวที่มาจากวรรณคดี เรื่อง**ขุนแผน**เป็นเรื่องแรกที่น่าเอาเรื่องราวจากวรรณคดีมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกในวันที่ ๕ มีนาคม ๒๕๕๕ กำกับภาพยนตร์โดย ธนิตย์ จิตนุกูล ซึ่งทำรายได้ไปกว่า ๕๓.๘ ล้านบาท จากความสำเร็จของภาพยนตร์ที่มีเค้าเรื่องจากวรรณกรรม (ทั้งวรรณกรรมพื้นบ้าน/วรรณกรรมร่วมสมัย/พงศาวดาร/วรรณคดี) จึงทำให้เรื่องราววรรณกรรมจึงถูกนำมาดัดแปลงให้เป็นบทภาพยนตร์บ่อยครั้งขึ้น ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เป็นผลโดยตรงมาจากความนิยมของผู้เสพ

๒) ด้านการเขียนบทภาพยนตร์ การนำเอาเรื่องราววรรณกรรมมาเสนอผ่านทางภาพยนตร์นั้นอาจจะไม่ใช่เรื่องใหม่ เพราะไม่ว่าจะเป็นเรื่อง**พระลอ** เรื่อง**พระอภัยมณี** เรื่อง**ขุนแผน** ฯลฯ ก็ล้วนแล้วแต่เคยได้รับการดัดแปลงมาเป็นบทภาพยนตร์แล้วทั้งสิ้น หรือเมื่อมองในวัฒนธรรมฮอลลีวูดเองการแจกรางวัลตุ๊กตาทองคำ (Academy award – Oscars) ก็ได้มีแจกรางวัลสาขาทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยมมาตั้งแต่การแจก

^{๓๑} พันทิว อ่วมเจิม, เรื่องเดียวกัน.

รางวัลครั้งแรกในปี ค.ศ.๑๙๒๘ และต่อมาผู้จัดก็ได้แยกออกเป็นสาขาภาพยนตร์ออกเป็นสองสาขาอัน ได้แก่ สาขาภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยม (Adapted screenplay) และสาขาภาพยนตร์ดั้งเดิมยอดเยี่ยม (Original screenplay) ทั้งนี้ตั้งแต่ครั้งที่ ๒๔ ปี ค.ศ.๑๙๕๑^{๓๒} หนึ่งการเพิ่มรางวัลในสาขาภาพยนตร์นี้แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์นั้นมีความสำคัญมากต่อการสร้างภาพยนตร์

ความแตกต่างอย่างชัดเจนของการดัดแปลงภาพยนตร์ในยุคภาพยนตร์ไทยเฟื่องฟูในอดีต กับยุคภาพยนตร์ไทยหลังการเข้ามาอิทธิพลของภูมิความรู้การสร้างภาพยนตร์อย่างตะวันตกคือรูปแบบในการดัดแปลง เพราะหากจะย้อนกลับไปพิจารณาภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมในอดีต ส่วนใหญ่เป็นการแปลงบทประพันธ์ให้กลายเป็นบทพูด เปลี่ยนบทบรรยายให้กลายเป็นภาพเท่านั้น กล่าวคือการดัดแปลงอยู่ในระดับของการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอเท่านั้น แต่การดัดแปลงภาพยนตร์ในยุคหลัง(ผู้วิจัยเสนอว่าจุดเปลี่ยนน่าจะเป็นการสร้างภาพยนตร์เรื่องคู่กรรมของบริษัทเกรมมีในปี ๒๕๓๘)นั้นไม่เพียงแต่การแปลงตัวหนังสือให้เป็น ภาพ เสียง แสง สี เท่านั้น แต่เป็นการนำเสนอทัศนคติมุมมองใหม่จากวรรณกรรม อันเกิดจากการตีความวรรณกรรมของผู้เขียนบทภาพยนตร์และอาจารย์ไปถึงทีมงาน เรื่องการตีความและมุมมองนี้เป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการสอนการเขียนบทภาพยนตร์ในปัจจุบัน เช่นชุดความรู้การเขียนบทภาพยนตร์ที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์ <http://www.film.in.th> ได้กล่าวถึงที่มาของไอเดียตอนหนึ่งว่า

(ยกตัวอย่างจาก)จากข่าวที่เป็นที่สนใจของคนทั่วโลกในช่วงหลายวันมานี้แล้วกันนะครับ **ข่าวที่มีการจับตัวประกันชาวต่างชาติในอิรักและชูมาในเวลา ๗๒ ชั่วโมง – ถ้าคนที่ถูกจับเป็นคนรักของคุณ คุณจะ? , ถ้าคุณเป็นคนที่ถูกจับล่ะ? , ถ้าคุณเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐที่มีหน้าที่ต่อรองกับคนร้ายให้ปล่อยตัวประกัน หรือช่วยเหลือตัวประกันให้ได้ก่อนสิ้นตายมาถึง? , ถ้าคุณเป็นนักข่าวที่ตามข่าวสถานการณ์นี้อยู่ในอิรัก? ฯลฯ จะเห็นได้ว่าแค่ข่าวตั้งต้นมาแค่ข่าวเดียว เหตุการณ์เดียว ก็สามารถตั้งคำถามออกมาได้มากมาย ขึ้นอยู่กับว่าคุณโยนสถานการณ์ดังกล่าว หรือคำถามดังกล่าวไปให้กับตัวละครใดเป็นคนตอบ จริงอยู่ว่าในแต่ละไอเดียที่เราคิดขึ้นมา นั้น สามารถตั้งเป็นคำถามถามใครก็ได้ แต่มันจะมีความน่าสนใจอย่างไร ถ้าสถานการณ์จับตัวประกันนี้ ถูกตั้งคำถามกับชายแม่ที่ขายผักอยู่ที่ตลาดสด หรือตาสีที่ซบแท็กซี่อยู่ในกรุงเทพฯล่ะครับ เพราะฉะนั้น ในแต่ละไอเดีย แต่ละเรื่องราวที่คุณจะหยิบมาต่อยอดเขียนเป็นบทภาพยนตร์ ก็จะมีแนวทางในตัวมันเอง บวกกับมุมมองของตัว**

^{๓๒} ABC.com in partnership with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences, The Academy of Motion Picture Arts and Sciences & ABC, Inc., **legacy : past winner screenplay based on material previously produced or published** [online], Available from : http://www.oscars.com/legacy/pastwinners/screen_adapt5.html.

คุณเองที่จะถ่ายทอดเรื่องราวนั้น ๆ ให้เป็นไปในรูปแบบใด และทำให้น่าสนใจขึ้นมาได้
อย่างไร^{๓๓}

ในกรณีของการดัดแปลงมาเป็นบทภาพยนตร์ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างเพื่ออธิบายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง **คุณกรรม** จำนวนของบริษัทแกรมมี ได้มีการตีความว่าเป็นเรื่องของการต่อสู้กัน ระหว่างหน้าที่กับความรักของอังศุมาลิน เรื่องจึงเน้นไปที่อารมณ์ความขัดแย้งในตัวของอังศุมาลิน เห็นได้จากการเพิ่มฉากงานศพของโกโบริในตอนต้นเรื่อง ซึ่งส่งผลต่อฉากอารมณ์สะท้อนใจของอังศุมาลินอีกครั้งท้ายเรื่อง จุดวิกฤตของภาพยนตร์ในสำนวนของบริษัทแกรมมีจึงไม่ได้อยู่ที่ฉากการตายที่สถานีรถไฟบางกอกน้อย อย่างในสำนวนอื่น ๆ แต่อยู่ที่ความเสียใจของอังศุมาลินที่ต้องส่งศพของคนที่คุณรัก แต่เพราะหน้าที่ทำให้ต้อง แสร้งทำเป็นไม่รัก การตีความเรื่องหน้าที่กับความรักนี้เด่นชัดมากเมื่อมีการสร้าง **คุณกรรมภาคสอง** ซึ่งผู้ดัดแปลง บทภาพยนตร์ได้ให้สัมภาษณ์ในเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ไว้อย่างชัดเจนว่า จุดวิกฤตของภาพยนตร์เรื่องนี้ อยู่ที่อารมณ์ของผู้หญิงคนหนึ่งผู้ชายที่เธอรักมากที่สุดในชีวิตคือสามีและลูกต้องมาตายในอ้อมกอดของเธอ อีกตัวอย่างหนึ่งที่ได้เห็นได้ชัดคือการสร้างเรื่อง **นางนาก** หากนทรีย์ นิมิตบุตร สร้างนางนากในปี พ.ศ.๒๕๔๒ ให้เป็นเหมือนสำนวนก่อน ๆ คือเป็นเรื่องผีทั้งที่สร้างแบบน่ากลัว และแบบขบขัน ภาพยนตร์เรื่อง **นางนาก** ก็คง ไม่ประสบความสำเร็จได้รายได้มากถึง ๑๐๐ ล้าน หรือคงไม่มีศักยภาพเพียงพอที่จะนำออกฉายใน ต่างประเทศ แต่ที่ **นางนาก** ในสำนวนนี้ประสบความสำเร็จเกิดจากการตีความใหม่ของผู้สร้าง โดยตีความ เหตุการณ์จากมุมมองของนางนาก ว่าถ้าผู้เสพเป็นนางนากจะมีความรู้สึกอย่างไร ซึ่งนั่นทำให้ผู้เสพได้เกิด ความรู้สึกกับเรื่องนางนากในอีกรูปแบบหนึ่ง

การเขียนบทภาพยนตร์ด้วยการตีความ และมองจากมุมมองใดมุมมองหนึ่งนั้นเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบันซึ่งมีอิทธิพลโดยตรงจากการคิดค้นศาสตร์ทางภาพยนตร์ การเขียนบทภาพยนตร์ในรูปแบบนี้นั้นมีอิทธิพลอย่างมากต่อการดัดแปลงเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่อง **พระอภัยมณี**

๓.๓.๓ ภูมิหลังภาพยนตร์เรื่อง **พระอภัยมณี**

ความตั้งใจแรกของการสร้างภาพยนตร์เรื่อง **พระอภัยมณี** คือการสร้างภาพยนตร์เพื่อฉายในโรง ภาพยนตร์กลุ่มเป้าหมายหลักจึงคือวัยรุ่นจนถึงคนวัยทำงาน แต่ด้วยเหตุว่าภาพยนตร์ถูกห้ามฉายในโรง ภาพยนตร์ด้วยเหตุที่บริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์พัวพันกับการผลิตซีดีเถื่อน ภาพยนตร์เรื่อง **พระอภัยมณี** จึงต้อง ออกจำหน่ายในรูปแบบของวีซีดี และดีวีดี (DVD) ที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า เทเลมูฟวี่ (Tele-movie) หรือ “หนังแผ่น” กลุ่มเป้าหมายจึงขยายออกจากกลุ่มวัยรุ่น และวัยทำงาน ไปสู่วัยผู้ใหญ่ที่หาความบันเทิงด้วยการ ชมภาพยนตร์ภายในที่พักอาศัย อนึ่งภาพยนตร์เรื่อง **พระอภัยมณี** ในรูปแบบของเทเลมูฟวี่นั้นได้รับการยกย่องว่า

^{๓๓} Silhouette(นามแฝง), Available from : <http://www.film.in.th>

เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างกระแส/แนวโน้มเทเลมูวี่ในประเทศไทย^{๓๔} แต่อย่างไรก็ตามด้วยเหตุว่าความตั้งใจในการสร้างครั้งแรกของผู้สร้างต้องการสร้างเป็นภาพยนตร์ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงจะอภิปรายภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีในฐานะของภาพยนตร์(หนังโรง)

ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีปี พ.ศ.๒๕๔๕ นี้เป็นผลงานการสร้างสรรคของบริษัท ซอฟต์แวร์ ซัพพลาย อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด ส่วนลิขสิทธิ์จัดจำหน่ายนั้นเป็นของบริษัทไรท์ บีเยอน (Right Beyond) (ซึ่งเป็นบริษัทแม่) ภูมิหลังของการสร้างภาพยนตร์ และที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องนี้เท่าที่สามารถสืบค้นได้มีเพียงข่าวสารที่เกี่ยวกับการห้ามฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ในโรงภาพยนตร์เท่านั้น

ด้วยเหตุว่าในช่วงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีกำหนดจะเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ประมาณเดือนกันยายน พ.ศ.๒๕๔๕ มีกระแสของการห้ามฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยเหตุสำคัญแตกต่างกันไป ๒ กระแส กระแสแรกคือห้ามฉายเพราะมีฉากที่อนาจารมากเกินไป จึงไม่ผ่านการตรวจสอบของคณะกรรมการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ กระแสที่สองคือถูกห้ามฉายเพราะเจ้าของบริษัทผู้ผลิตนั้นพัวพันกับการค้าชายชู้ดีเถื่อนสมพันธ์ ภาพยนตร์แห่งประเทศไทยจึงขอให้โรงภาพยนตร์ระงับการฉายภาพยนตร์เรื่องนี้

จากการศึกษาพบว่าการห้ามฉายในโรงภาพยนตร์นั้นเป็นเพราะเหตุผลในกรณีที่สองมากกว่า ขอให้พิจารณาจากข่าวในหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ฉบับวันที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๔๕ ดังนี้

ลงมติแบน “พระอภัยมณี” ๑ ปี “ซอฟต์แวร์ ฯ” พัวพันชู้ดีเถื่อน :

สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติมีมติยุติการติดต่อค้าขายกับบริษัท ซอฟต์แวร์ ซัพพลาย อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด ที่บริหารโดยวิโรจน์ ปรีชาวงศ์ไวกุล เป็นเวลา ๑๒ เดือน เนื่องจากมีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตชู้ดีเถื่อน ส่งผลให้หนัง “พระอภัยมณี” ถูกแบน ...

จริง ๆ การลงมติครั้งนี้ไม่เกี่ยวกับหนัง พระอภัยมณี แต่เกี่ยวกับบริษัท ซึ่งถ้าเป็นบริษัทอื่นทำหนังเรื่องนี้ก็สามารถฉายได้”

และด้วยเหตุที่มีมติให้ระงับติดต่อกับบริษัท ซอฟต์แวร์ ซัพพลาย อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด จึงทำให้ไม่สามารถสืบค้นถึงภูมิหลังของบริษัท ซอฟต์แวร์ ซัพพลาย อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด ได้ อนึ่งแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะถูกห้ามฉายในโรงภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถูกนำไปฉายเป็นรอบพิเศษในโรงภาพยนตร์แบบสเตอโคโนบางโรง แต่สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้แพร่หลายมากคือการที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกผลิตออกมาในรูปแบบของวีซีดี และดีวีดีซึ่งยอดขายทั้งหมด(จนถึงเดือนกันยายน ๒๕๔๖)นั้นทางบริษัทผู้จัดจำหน่าย (บริษัท Right Beyond) เปิดเผยว่าขายได้มากกว่าแปดแสนสำเนา

ส่วนบริษัทไรท์บีเยอน เจ้าของลิขสิทธิ์และผู้จัดจำหน่ายนั้น ธุรกิจหลักคือการซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์จากทั่วโลกทั้งที่เป็นภาพยนตร์ทำเงินที่เคยเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยมาแล้ว และทั้งที่ยังไม่เคยเข้าฉาย

^{๓๔} สุเชาว์ พงษ์วิไล(พิธีกร), พงศาวดารหนังไทย [รายการโทรทัศน์], . UBC Inside, ๘ พฤศจิกายน ๒๕๔๗.

ในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยมาก่อนมาดำเนินการพากย์เสียงภาษาไทย และหรือบทบรรยายภาษาไทยจัดจำหน่ายภายในประเทศไทย และเนื่องจากบริษัทมีเครื่องสำเนาแผ่นวีซีดีและดีวีดีเป็นของบริษัท บริษัทจึงรับจ้างทำสำเนาวีซีดีและดีวีดีให้กับบุคคลและหน่วยงานทั่วไป อย่างไรก็ตามเมื่อกระแสภาพยนตร์แผ่นหรือคือภาพยนตร์ที่สร้างจำหน่ายในรูปแบบวีซีดีและดีวีดี ไม่ได้สร้างเพื่อเข้าฉายตามโรงภาพยนตร์ สามารถสร้างสัดส่วนทางการตลาดได้ โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาจากยอดขายของเรื่องพระอภัยมณีซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแรก ๆ ที่จำหน่ายในรูปแบบของภาพยนตร์แผ่นเป็นที่น่าพอใจ ทางบริษัทจึงเริ่มหันมาให้ความสนใจกับการผลิตภาพยนตร์แผ่นมากขึ้น

ในบทที่ ๓ ผู้วิจัยได้แสดงถึงธรรมชาติและแนวโน้มของสื่อประเภทต่างๆ ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้โดยสรุปดังนี้ สื่อประเภทการ์ตูนภาพลายเส้นกำเนิดขึ้นตั้งแต่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการในยุคแรกการ์ตูนใช้เพื่อล้อเลียน เสียดสี ระบอบการเมืองและการปกครอง ต่อมาจึงได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นการ์ตูนเรื่อง(มีเรื่องเล่า)เช่นในปัจจุบัน ในประเทศไทยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสนพระทัยในศิลปะการเขียนการ์ตูนจึงมีการบัญญัติในครั้งแรกว่า “ภาพล้อ” การ์ตูนของไทยในยุคแรกแบ่งได้เป็นสองสาย ด้านหนึ่งคือการ์ตูนสวยงามหรือที่เรียกว่าภาพจิตรประกอบเรื่องเล่าซึ่งส่วนใหญ่คัดลอกมาจากวรรณคดี อีกด้านหนึ่งคือการ์ตูนล้อเลียนการเมือง แนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนไทยเน้นไปที่การวาดลายเส้นและการพัฒนาเรื่องราวตามแนวทางของการ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น หรือที่เรียกว่าการ์ตูนมังงะ

สื่อประเภทการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเกิดขึ้นเมื่อมีนักจิตวิทยาค้นพบทฤษฎีภาพติดตา ทำให้เกิดการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ขึ้น จนกระทั่งบริษัทวอลท์ดิสนีย์สร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวขนาดยาวหรืออาจเรียกว่าภาพยนตร์การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวขึ้น การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจึงเป็นที่นิยม ในประเทศไทยผู้สร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวคนแรกคือปยุต เงากระจ่าง แต่ด้วยเหตุว่าการทำงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นต้องใช้งบประมาณและแรงคนจำนวนมาก ประกอบกับการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องแรกประสบกับภาวะการณ์ขาดทุนทำให้งานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องยาวของไทยไม่ปรากฏการสร้างอีก แนวโน้มปัจจุบันของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวมุ่งใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว โดยเฉพาะการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติเพราะมีความสมจริงมากในขณะที่ต้นทุนน้อยลง

สื่อประเภทภาพยนตร์เกิดขึ้นร่วมสมัยกับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแต่แทนที่จะใช้ภาพวาดภาพยนตร์กลับใช้คนแทน คนไทยรู้จักภาพยนตร์ครั้งแรกราวปี.ศ. ๒๕๔๐ นับตั้งแต่นั้นมาภาพยนตร์ก็เป็นรูปแบบความบันเทิงอีกรูปแบบหนึ่งที่ชาวไทยให้ความสนใจ แนวโน้มปัจจุบันของภาพยนตร์เน้นที่การพัฒนาการผลิตให้มีคุณภาพทัดเทียมกับภาพยนตร์จากฮอลลีวูด

การทำความเข้าใจกับธรรมชาติและแนวโน้มของสื่อประเภทต่าง ๆ นั้นมีความสำคัญเพราะแนวโน้มของสื่อประเภทต่าง ๆ นั้น จะเป็นกรอบในการสร้างสรรค์สื่อประเภทนั้น ๆ ในปัจจุบัน อาทิเช่นหากต้องการจะ

ผลิตสื่อประเภทการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในปัจจุบัน ก็ต้องสร้างเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติ ซึ่งผู้วิจัยจะได้
อภิปรายในรายละเอียดในบทต่อ ๆ ไป



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความแตกต่างระหว่างพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอน
กับสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

ในการนำเอาสำนวนนิทานคำกลอนมาสร้างสรรค์ใหม่ ในส่วนนำเรื่องผู้สร้างมักจะมีการกล่าวว่สำนวนที่สร้างขึ้นใหม่นั้นสร้างขึ้น "จากเค้าโครงเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่"^๑ เป็นการแสดงเจตนาของผู้สร้างในชั้นหลังที่ชัดเจนว่าในการสร้างสรรค์ใหม่นั้นได้มีการดัดแปลงเนื้อหาและองค์ประกอบอื่น ๆ ไป คงไว้แต่เพียงเค้าของเรื่องบางประการเท่านั้น จากคำกล่าวข้างต้นทำให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจขอบเขตความหมายของคำว่า “เค้า” ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายของคำว่า “เค้า” ว่า

เค้า ๑. สิ่งที่เป็นเครื่องกำหนดหมายบอกให้รู้ เช่น ฝนตั้งเค้า; สิ่งที่สื่อแสดงให้รู้ว่า มีลักษณะเหมือนสิ่งอื่น เช่น นาย ก มีเค้าหน้าเหมือนนาย ข; ต้นเงื่อน เช่น ต้นเค้า; รูปหรือรูปความโดยย่อ เช่น เขียนพอให้เห็นเป็นเค้า; ร่องรอย เช่น พอได้เค้า; เหว้า เช่นโคตรเค้า เหล่ากอ; ข้า. (อนันตวิภาค); วัตถุเช่นเมล็ดมะขามเป็นต้นที่ใช้แทนตัวเงินหรือตัวเงินที่เป็นทุนซึ่งตั้งไว้สำหรับเล่นในบ่อนการพนันบางชนิด, เรียกผู้ถือต้นทุนในการพนันว่า ถูงเค้า. **เค้าโครง** น. โครงเรื่องย่อ ๆ. **เค้าเงื่อน** น. ร่องรอยที่นำไปสืบสาวเรื่องราวต่อไปได้. **เค้ามูล** น. เหตุเดิม.^๒

จากมโนทัศน์ของคำว่า “ต้นเค้า” และ “เค้าโครง” แสดงให้เห็นว่าผู้นำเรื่องพระอภัยมณีมาสร้างสรรค์ใหม่ในชั้นหลังนั้นไม่ได้นำเอารายละเอียด หรือเนื้อหาทั้งหมดของเรื่องมานำเสนอหากแต่มีการเลือกสรรเนื้อหาเฉพาะตอนตามแต่ผู้สร้างสรรค์ใหม่แต่ละคนจะเห็นสมควร ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในช่วงต้นถึงแนวการวิจัยของผู้วิจัยในครั้งนั้นแล้วว่า การจะวิเคราะห์อิทธิพลของผู้เสพที่มีต่อการดัดแปลงเรื่องนั้นสามารถศึกษาได้จากการศึกษาเนื้อหาที่แตกต่างจากต้นฉบับเดิม

ก่อนที่จะวิเคราะห์อิทธิพลของผู้เสพในบทต่อไปนั้น ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอความแตกต่างด้านเนื้อหา และคุณลักษณะของตัวละครที่แตกต่างกันระหว่างสำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร สำนวนภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี ในส่วนของเนื้อหาจะแยกอภิปรายเป็นสามประเด็น

^๑ ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี. หนึ่งในสำนวนอื่นกล่าวในแนวเดียวกันดังนี้ สำนวนอภัยมณีซาก้า กล่าวว่ “อาศัยเพียงเค้าโครงโดยคร่าว ๆ ของต้นฉบับเดิม” (เล่ม ๑ หน้า ๓) สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวกล่าวว่ “เชิญเค้าโครงพระอภัยมณีร้อยเรียงให้โอรสา สุดสาครเรื่องฤทธา เป็นนิทานสำราญใจ”

^๒ ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๒๕, พิมพ์ครั้งที่ ๖, (กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, ๒๕๓๓), หน้า ๑๙๗. ตัวหนาตามต้นฉบับ ชีดเส้นใต้โดยผู้วิจัย

๑) เนื้อหาที่ปรากฏตรงกันทั้งในสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่แต่เปลี่ยนแปลงเนื้อหาบางส่วน

๒) เนื้อหาที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ในสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ไม่ได้กล่าวถึงเลย

๓) เนื้อหาที่ปรากฏในสำนวนใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นแต่เนื้อหาดังกล่าวไม่ปรากฏอยู่ในสำนวนนิทานคำกลอน

ด้านตัวละครแบ่งอภิปรายเป็นสองประเด็น ประเด็นแรกเสนอตัวละครที่มีชื่อปรากฏตรงกันทั้งสองสำนวน กล่าวคือมีทั้งในสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่แต่รายละเอียดด้านบุคลิกลักษณะ ความคิด อุปนิสัย และด้านกายภาพแตกต่างกัน อีกประเด็นหนึ่งนั้นจะอภิปรายตัวละครที่สำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้นสร้างขึ้น หนึ่งในการศึกษาตัวละครที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้นจะศึกษาเฉพาะตัวละครที่มีบทบาทสำคัญ โดยอภิปรายให้เห็นความสำคัญที่ส่งผลต่อการดัดแปลงเนื้อหาเท่านั้น

การจำแนกเนื้อหาตามหัวข้อข้างต้นนั้นผู้วิจัยได้ประยุกต์มาจากแนวการศึกษาการแพร่กระจายของนิทาน^๓ตามระเบียบวิธีการศึกษานิทานในสายคติชนวิทยา ซึ่งกล่าวโดยสรุปว่าเมื่อนิทานมีการเผยแพร่จากแหล่งหนึ่งไปสู่อีกแหล่งหนึ่งมักจะมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาโดยอาจมีการละความ การเปลี่ยนรายละเอียด การขยายความ การผนวกเรื่อง การสลับเหตุการณ์ และการอนุรักษ์ตนเอง

๔.๑ ความแตกต่างระหว่างพระอภัยมณีในสำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น

เรื่องอภัยมณีซาก้า

๔.๑.๒ ความแตกต่างด้านเนื้อหา

๔.๑.๒.๑ เหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน

เหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วนคือเหตุการณ์ที่ปรากฏตรงกันระหว่างทั้งสองสำนวน(ทั้งที่ตามลำดับและสลับลำดับ)แต่มีรายละเอียดปลีกย่อยของแต่ละเหตุการณ์แตกต่างกันออกไปในการนำเสนอผลการวิจัยผู้วิจัยจะนำเสนอในรูปแบบของตาราง

ตารางที่ ๔.๑ : เปรียบเทียบเหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดระหว่างสำนวนนิทานคำกลอน กับสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า
๑	เปิดเรื่อง	แนะนำครุฑนา และแนะนำตัวละครเอกพระอภัยมณีและศรีสุวรรณพระราชโอรสของกษัตริย์	กล่าวถึงคุศสมุห มีสตรีลึกลับซึ่งมีตำนานเล่าขานอย่างหวาดผวามันใหม่ห่มผ้า เดี๋ยวเรือเป็นเจ้าของ คุกแห่งนี้ใช้เป็นที่นี่

^๓ อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ ศิราพร ณ ถลาง, **ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน** (กรุงเทพฯ : ศูนย์คติชนวิทยา และภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๘). และ ศิราพร วิฑูรธาน, **ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน** (กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, ๒๕๒๓).

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซำก้า
		ผู้ครองกรุงรัตน	จงจำของกลาสีเรือแตกจำนวนมาก มีชายผู้หนึ่งในคุกแห่งนี้เป่าปี่ เสียงปี่ช่วยให้หนักโทษอื่นคลายความทุกข์
๒	จำนวนครั้งที่เรียนวิชาและสาเหตุที่ต้องออกไปเรียนวิชา	เรียนครั้งเดียว คือเมื่อท้าวสุทัศน์ให้โอรสทั้งสองออกเดินทางไปศึกษาหาความรู้วิชาตามโบราณราชประเพณี	เรียนสองครั้ง -เรียนครั้งแรกที่พระราชวัง โดยมีหลวงเหียรเงินเป็นผู้ฝึกวิชาหนังสือต่าง ๆ ให้ -ครั้งที่สองท้าวสุทัศน์กริ้วโอรสทั้งสองที่ไม่ตั้งใจศึกษาหาความรู้จนไม่สามารถสู้กับข้าศึกได้จึงสั่งให้โอรสทั้งสองพระองค์ออกไปเรียนวิชา
๓	สถานที่เรียนวิชา	เรียนวิชากับทศปาโมกษ์ที่บ้านจันทคาม	เรียนวิชากับอาจารย์ที่สำนักตักศิลา
๔	ระยะเวลาการเรียนวิชา	๖ เดือน	๒ ปี (ตามคำสั่งของท้าวสุทัศน์ที่ให้ออกไปเรียนวิชาเป็นเวลา ๒ ปี และระหว่างนี้ห้ามกลับบ้านเมืองมาเด็ดขาด)
๕	เหตุที่ต้องจากบ้านเมือง(ถูกเนรเทศ)	ท้าวสุทัศน์โกรธที่พระอภัยมณีและศรีสุวรรณเรียนวิชาที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นกษัตริย์ จึงได้ขับไล่ทั้งสองออกจากเมือง	เมืองรัตนเกิดเพลิงไหม้ทั่วกรุง และมีกองทหารต่างชาติมายึดครองเมือง พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณจึงหนีภัยออกจากเมืองไป
๖	การเดินทางออกนอกเมือง(ก่อนจะพบพราหมณ์ทั้งสาม)	ทั้งสองปลดเครื่องกษัตริย์แล้วแต่งกายเป็นชาวบ้านก่อนจะเดินทางลัดเลาะไปตามป่า	ทั้งสองแต่งกายอย่างองค์ชายหนีภัยออกจากเมืองด้วยเส้นทางปรกติ
๗	พบพราหมณ์ทั้งสาม	โมรา สาหน วิเชียร พบพระอภัยมณีและศรีสุวรรณได้ตันไทรตรงชายหาด	พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณต่อสู้กับทหารที่ตามมา นักรบทั้งสามจึงเข้าช่วยจนฝ่าวงล้อมออกไปยังหาดทรายนอกเมืองได้
๘	พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ รู้จักพราหมณ์ทั้งสาม	พราหมณ์ทั้งสามแนะนำตัว บรรยายความสามารถของตนเอง พร้อมกับสอบถามความสามารถของพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ	ระหว่างที่พักเหนื่อยที่หาดทรายนักรบทั้งสามถามทั้งสองว่าเป็นใคร เมื่อรู้ว่าเป็นอดีตรัชทายาทจึงเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในนครรัตนาระหว่างที่ทั้งสองไม่อยู่ให้ฟัง

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซำก้า
			พร้อมทั้งแนะนำว่าทั้งสามเป็นนักรบรับจ้างที่รับจ้างมาทำศึกในเมืองรัตนา
๙	พระอภัยมณีเป่าปี่ (ครั้งแรก-เพื่อแสดงวิชา)	พราหมณ์ทั้งสามขอให้พระอภัยมณีเป่าปี่ให้ฟัง เพื่อแสดงคุณค่าของวิชาปี่	พระอภัยมณีเป่าปี่เพื่อช่วยเหลือนักรบทั้งสามและศรีสุวรรณ
๑๐	อำนาจของการเป่าครั้งแรก	ทำให้พราหมณ์ทั้งสามและศรีสุวรรณหลับ	ทำให้กองทัพที่ตามมาร้ายเสียชีวิต ส่วนศรีสุวรรณกับพราหมณ์ทั้งสามนั้นหลับไป
๑๑	ผีเสื้อสมุทรลักพระอภัยมณี	ผีเสื้อสมุทรตามเสียงปี่พระอภัยมณีมา และพอใจพระอภัยมณีจึงใช้กำลังอุ้มพระอภัยมณีไป	ผีเสื้อสมุทรนำลูกสมุทมาดูหน้าจากศพทหารที่ตายเพราะเพลงปี่ของพระอภัยมณี เมื่อพบพระอภัยมณีจึงพอใจและอุ้มพระอภัยมณีไปยังคุกสมุทร
๑๒	ระหว่างทางไปที่อยู่ของผีเสื้อสมุทร	พระอภัยมณีตกใจกลัวนางยักษ์จนหมดสติไป	พระอภัยมณีมีสติสมบูรณ์
๑๓	สถานที่กักขังพระอภัยมณี	ถ้ำของผีเสื้อสมุทร	คุกสมุทรและให้อยู่ร่วมกับนักโทษชายคนอื่น ๆ
๑๔	นางผีเสื้อสมุทรได้พระอภัยมณี	ผีเสื้อสมุทรเกี่ยวพระอภัยมณี พระอภัยมณีแม้พยายามปกป้องแต่ท้ายที่สุดก็ต้องยอมเป็นสามีของนาง โดยแลกกับข้อสัญญาว่าผีเสื้อสมุทรจะไม่ทำร้ายตนในภายหลัง	ที่คุกสมุทรพระอภัยมณีมีหน้าที่ที่จะต้องเป่าปี่ให้ความสำราญกับนาง ระหว่างที่เป่าปี่ให้ผีเสื้อสมุทรฟังพระอภัยมณีจะรู้แปลก ๆ เหมือนมีพลังบางอย่างมากระทบและพลังนั้นก็กระจายออกไปเป็นอีกพลังหนึ่ง (นอกเหนือจากเวลาที่ต้องเป่าปี่ให้ผีเสื้อสมุทรฟังพระอภัยมณีก็จะเป่าให้นักโทษคนอื่นฟังเพื่อคลายความกลัว)
๑๕	ศรีสุวรรณ และพราหมณ์ทั้งสามพ้นจากหลับ	เมื่อศรีสุวรรณและพราหมณ์ทั้งสามตื่นขึ้นไม่พบพระอภัยมณีจึงช่วยกันออกตามหา ทั้งสี่มองเห็นรอยเท้าของยักษ์จึงสันนิษฐานกันว่าพระอภัยมณีคงจะถูกยักษ์จับตัวไป	เมื่อศรีสุวรรณและพราหมณ์ทั้งสามตื่นขึ้น ไม่พบพระอภัยมณีจึงช่วยกันออกตามหา ทั้งสี่มองไปรอบตัวพบแต่ศพแห่งเกลื่อนกลาดเต็มหาดทราย แต่ไม่เห็นศพของพระอภัยมณี นักรบทั้งสาม

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า
		सानนใช้ชีวิตพยากรณ์ทำนายว่า พระอภัยมณียังมีชีวิตอยู่และหากเดินทางไปทางทิศตะวันออกก็จะพบ พระอภัยมณี ทั้งสี่จึงร่วมกันเดินทางไปเพื่อจะตามหาพระอภัยมณี	เชื่อว่าศพแห่งเหล่านั้นเป็นฝีมือของอสูร น้ำลูกสมุนของผีเสื้อสมุทร นักรบทั้งสาม จึงเชิญชวนให้ศรีสุวรรณร่วมเดินทาง ผลญภัยไปกับตน
๑๖	พาหนะที่ใช้ออกตามหาพระอภัยมณี	ใช้เรือที่โมราเสกขึ้นจากฟาง	ทั้งสี่เดินทางโดยทางเท้า
๑๗	สาเหตุการแฉะเมืองรมจักร	ศรีสุวรรณเห็นเมืองรมจักร จึงชวนพราหมณ์ทั้งสามเข้าเมืองเพื่อถามข่าวพระอภัยมณี	ทั้งสี่เดินทางมาถึงเมืองรมจักรก็พบว่าเงินและเสบียงของพวกตนเริ่มร่อยหรอ จึงคิดจะเดินทางเข้าไปในเมืองเพื่อหาเงินและเสบียงเพิ่ม
๑๘	ข่าวศึกท้าวอุเทน	นายด่านเล่าข่าวศึกท้าวอุเทนให้ทั้งสี่ฟังว่าเมื่อปีกลายท้าวอุเทนส่งคนมาสู่ขอพระธิดาเกษรา เมื่อท้าวทศวงศ์ไม่ยอมยกให้จึงจะยกทัพมาตีเมืองประมาณว่าน่าจะเป็นเดือนนี้	ศรีสุวรรณแฉะซื้ออาหารกลางตลาด ระหว่างที่เลือกซื้อของอยู่นั้นได้ยินเสียงแตรศึก ชายขายของอย่างบอกศรีสุวรรณว่าเป็นกองทัพของท้าวอุเทนที่ยกมาเป็นประจำทุกปีหลังฤดูเก็บเกี่ยว เพื่อมาชิงตัวเกษรา
๑๙	เข้าเมืองรมจักร	ทั้งสี่อยากเที่ยวชมเมืองจึงขอให้นายด่านพาเข้าไป	ทั้งสี่เดินทางเข้าเมืองด้วยตัวเอง
๒๐	ศรีสุวรรณเข้าวัง	นางกระจงอ้างว่าเป็นภรรยาของศรีสุวรรณจึงเกิดเป็นคดีความกัน พี่เลี้ยงทั้งสี่ของเกษราเข้ามาตัดสินความ และให้คุมตัวศรีสุวรรณและพราหมณ์ทั้งสามไว้ที่อุทยานในวัง โดยให้พักกับตายายผู้ดูแลสวน	ทั้งสี่ช่วยกันปราบแมลงที่จู่โจมเมืองรมจักร แล้วสังหารผู้ใช้แมลงเหล่านั้นเป็นอาวุธ(มาสเตอร์แมลง)ได้ ท้าวทศวงศ์จึงเชิญให้นักรบทั้งสี่เข้าเมืองพร้อมประทานงานฉลองเพื่อเป็นรางวัล
๒๑	ศรีสุวรรณพบเกษรา	พี่เลี้ยงทั้งสี่ของเกษราและพราหมณ์ทั้งสาม ทำอุบายให้ศรีสุวรรณและเกษราพบหน้ากัน เมื่อทั้งสองได้พบ	ศรีสุวรรณซึ่งหลงรักเกษราตั้งแต่แรกพบครั้งแรกที่ตลาด และในขณะที่เข้าวังครั้งแรกก็ได้พบกับเกษราอีกครั้ง แต่เข้าใจ

* ในสำนวนอภัยมณีซาก้าศรีสุวรรณได้พบเกษราครั้งแรกที่ตลาด (รายละเอียดเรื่องย่อในภาคผนวก)

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซำก้า
		หน้ากันก็เกิดความรัก	ว่าเกษราคือนางกำนัลในวังธรรมดาคน หนึ่งจึงปลั่งปากบอกว่าตนชอบเกษรา
๒๒	ศรีสุวรรณเกี่ยวนาง เกษรา(พัฒนาความ รัก)	ศรีสุวรรณเกี่ยวนางเกษราโดยมีพี่ เลี้ยงทั้งสี่ และพราหมณ์ทั้งสามเป็น แม่สื่อ (รายละเอียดตอนศรีสุวรรณ เกี่ยวนางเกษรา)	เกษราถูกโจรลักพาตัวไป ศรีสุวรรณตาม ไปชิงตัวเกษราคืนมาได้ แต่ศรีสุวรรณก็ หมดแรงและสลบไป เกษราจึงหลงรัก ศรีสุวรรณ(ในฐานะผู้กล้า)
๒๓	การตัดสินใจส่งตัว เกษรา	เมื่อข่าวข้าศึกประชิดเมืองรัฐถึงในวัง มเหสีของท้าวทศวงศ์เข้าไปปรึกษา เกษรา เกษรายืนยันว่าหากท้าว ทศวงศ์จะส่งตนให้แก่ท้าวอุเทนเพื่อ หย่าศึกตนก็จะผูกคอตาย	เมื่อข่าวข้าศึกประชิดเมืองรัฐถึงฝ่ายใน เกษราค้เข้าเฝ้าท้าวทศวงศ์พร้อมกับ ขอให้ท้าวทศวงศ์ส่งนางให้แก่ท้าวอุเทน แต่ท้าวทศวงศ์ปฏิเสธและยืนยันว่าถึง จะต้องเสียเมืองก็จะไม่ยอมส่งเกษราให้ ท้าวอุเทนเป็นอันขาด
๒๔	ศรีสุวรรณรู้ข่าวศึก	เกษราให้พี่เลี้ยงทั้งสี่ออกไปบอกข่าว ข้าศึกมาประชิดเมืองกับศรีสุวรรณ	ท้าวทศวงศ์เรียกแม่ทัพทั้งหลายมา ปรึกษากาการศึก
๒๕	ศรีสุวรรณอาสา ออกศึก	ศรีสุวรรณแสดงฝีมือด้วยการลอบ ไปตัดหัวข้าศึกแล้วนำขึ้นถวายพร้อม ขออาสาออกศึก ท้าวทศวงศ์ยินดีให้ ศรีสุวรรณนำทัพออกสู้ศึกแต่หาก พ่ายกลับมา ตนก็จะยกเกษราให้แก่ ท้าวอุเทนตามเดิม	จากวีรกรรมการปราบมาสเตอร์แมลง ศรีสุวรรณและนักรบทั้งสามได้รับการ แต่งตั้งให้เป็นแม่ทัพเพื่อรบกับท้าวอุเทน
๒๖	ศรีสุวรรณทำศึกกับ ท้าวอุเทน	ศรีสุวรรณนำทัพออกสู้รบกับท้าว อุเทนหน้าพลับพลาของท้าวทศวงศ์ จนมีชัยชนะ	ศรีสุวรรณทำอุบายร่วมกับบ่อสุรปักษา และนักรบทั้งสามจนสามารถสังหารท้าว อุเทนได้
๒๗	ศรีสุวรรณกลับเข้า เมือง	ท้าวทศวงศ์ให้ศรีสุวรรณอาศัยอยู่ใน วัง และเตรียมจะบำเหน็จรางวัลให้	ศรีสุวรรณบาดเจ็บจึงเข้ารักษาตัวในวัง
๒๘	กำเนิดลินสมุทร	พระอภัยมณีอยู่กับผีเสื้อสมุทร กระทั่งมีบุตรด้วยกันคนหนึ่งชื่อ ลินสมุทร	ในระหว่างที่เข้าไปรับใช้เป่าปี่ให้ ผีเสื้อสมุทรฟังคราวหนึ่งพระอภัยมณีมี ความรู้ลึกลับว่าได้สัมผัสใกล้ตัวนาง ผีเสื้อสมุทรแล้วมีผลึกประหลาดออกมา จากร่างของนาง ไม่นานในผลึกนั้นก็มี

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซำก้า
			ร่างของเด็กทารกอยู่ข้างใน พระอภัยมณีให้ชื่อเด็กคนนั้นว่าสินสมุทร
๒๙	อายุของสินสมุทร	สินสมุทรอายุได้ ๘ ปี	สินสมุทรเป็นเด็กทารกไม่ระบออายุที่ชัดเจน แต่สังเกตว่ายังต้องคลานอยู่จึงน่าจะเป็นเด็กอายุราว ๑-๒ ปี
๓๐	การดำเนินชีวิตของสินสมุทร	ผีเสื้อสมุทรและพระอภัยมณีร่วมกันดูแลสินสมุทร	สินสมุทรใช้เวลาทั้งหมดอยู่และเล่นกับบิดาที่คูกสมุทร แต่ผีเสื้อสมุทรดูแลคุ้มครองภัยให้อยู่ห่าง ๆ
๓๑	สินสมุทรออกจากถ้ำ	สินสมุทรบังเอิญผลักก้อนหินที่ปิดปากถ้ำออกได้จึงออกไปเล่นนอกถ้ำ	สินสมุทรบังเอิญเอามือไปแตะกำแพงน้ำจนร่างของตนทะลุกำแพงออกไปนอกถ้ำ
๓๒	สินสมุทรพบเงือก	ระหว่างออกไปเที่ยวเล่นนอกถ้ำ สินสมุทรเห็นเงือกคิดว่าประหลาดดีจึงจับตัวเข้าไปในถ้ำให้พระอภัยมณีดู	ระหว่างเล่นอยู่ที่โขดหิน สินสมุทรพบคราเคนเข้าไปข่มขู่และจะฆ่ายูรอส(ราชาเงือก) สินสมุทรจึงเข้าไปช่วยเหลือยูรอสพร้อมพวกให้หนีจากคราเคน
๓๓	เงือกให้สัญญาจะพาพระอภัยมณีหนี	เงือกร้องขอชีวิตจากพระอภัยมณี พระอภัยมณีขอให้เงือกพาตนพร้อมด้วยสินสมุทรหนีจากนาง ผีเสื้อสมุทร เงือกรับปากพร้อมแนะนำอุบายให้พระอภัยมณีล่องนาง ผีเสื้อสมุทรให้ออกไปจากถ้ำเป็นเวลาสามวัน	ยูรอสสัญญาว่าจะตอบแทนสินสมุทร สินสมุทรจึงขออิสรภาพให้แก่บิดา เมื่อยูรอสพบกับพระอภัยมณีก็รับปากทั้งสองว่าจะช่วยพาทั้งสองหนี แต่ต้องรอโอกาสเหมาะกว่านี้

๔.๑.๒.๒ เหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซำก้า

เหตุการณ์ต่อไปนี้เป็นเหตุการณ์สำคัญที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ไม่ปรากฏในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซำก้า ได้แก่

- ๑) เกษรารู้ว่าศรีสุวรรณจะอาสาออกรบก็แสดงความไม่หวังไม่ยอมให้ศรีสุวรรณออกรบ
- ๒) เมื่อทัพท้าวอุเทนมาประชิดเมืองท้าวทศวงศ์จึงนำทัพออกไปต้าน แต่ยังไม่ทันจะได้สู้รบ ท้าวอุเทนส่งสารมาเจรจาขอให้ท้าวทศวงศ์ส่งเกษรามาให้แต่โดยดีจะได้ไม่ต้องเสียเลือดเนื้อ ท้าวทศวงศ์ขอเวลาตัดสินใจสามวัน

๓) ก่อนออกทำศึกทำทศวงศ์ของให้ศรีสุวรรณสะเดาะที่เคราะห์ให้เกษรา ศรีสุวรรณอาศัยช่วงเวลานี้พบปะพูดคุยกับเกษรา และแม้ว่าเกษราจะห้ามอย่างไรก็ไม่เป็นผล ในวันที่ออกศึกทำทศวงศ์พร้อมด้วยพระมหาลี เกษรา และนางในคนอื่น ๆ เสด็จออกพลับพลาเพื่อชมการศึก

๔) ศรีสุวรรณพยาบาลเกษรา (เนื้อหาตอนศรีสุวรรณพยาบาลเกษราทั้งตอน)

๕) อภิเษกศรีสุวรรณ (เนื้อหาตอนอภิเษกศรีสุวรรณทั้งตอน)

๖) หลังสิ้นสมุทราชับเงือกมาให้พระอภัยมณีดู พระอภัยมณีเล่าความจริงเกี่ยวกับชีวิตของตนก่อนที่จะถูกผีเสื้อสมุทรจับตัวมา และบอกความจริงกับสิ้นสมุทรว่าแม่คือยักษ์

๔.๑.๒.๓ เหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้นในสำนวนการดูภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า

จากสองหัวข้อข้างต้นแสดงให้เห็นได้ว่าสำนวนการดูภาพลายเส้นได้ดัดแปลงเรื่องไปมากทั้งที่เปลี่ยนรายละเอียดบางประการและที่ตัดทอนเหตุการณ์ที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน สิ่งที่น่าพิจารณาคือ พิเศษคือผู้เขียนสำนวนการดูภาพลายเส้นได้เพิ่มเรื่องอีกจำนวนหนึ่งที่ไม่สามารถนำเอาเหตุการณ์เดิมของเรื่องมาเทียบเคียงได้ เป็นลักษณะของเรื่องแทรกดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑) เซอร์บิรูลอบสังหารท้าวสุทัศน์ ในตอนต้นเรื่องก่อนที่พระอภัยมณีและศรีสุวรรณจะถูกเนรเทศออกจากเมืองเพื่อไปศึกษาวิชานั้นเหตุที่ทำให้ทั้งสองต้องถูกเนรเทศคือ เซอร์บิรูล(อสูรฝ่ายร้ายตนหนึ่ง) ได้ปลอมตัวเป็นศรีเข้าทำร้ายร่างกายของท้าวสุทัศน์ แม้ว่าพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณจะรุดเข้ามาช่วย แต่เพราะเซอร์บิรูลมีฝีมือที่เก่งกว่าทำให้ทั้งสองได้แต่เพียงประคองการต่อสู้ไว้เท่านั้น จนแม่ทัพพลอินทร์เข้ามาช่วยสังหารเซอร์บิรูล จากการที่ไม่สามารถปกป้องท้าวสุทัศน์ได้ในคราวนี้จึงทำให้พระอภัยมณีและศรีสุวรรณต้องถูกเนรเทศออกไปหาความรู้เพิ่มเติม

๒) ศรีสุวรรณพบเกษราครั้งแรก ในระหว่างที่ศรีสุวรรณเข้าเดินทางเข้าเมืองรมจักรพร้อมด้วยนักรบทั้งสามนั้นได้พบกับเกษราที่ปลอมตัวออกมาเที่ยวเล่นนอกวังที่กลางตลาด ศรีสุวรรณหลงในความงามของเกษราจนเผลอไปล่วงเกินเกษราโดยไม่ได้ตั้งใจจึงถูกศรีสุตาอาฆาตร้าย

๓) ศรีสุวรรณผจญกองทัพมาสเตอร์แมลง หลังจากศรีสุวรรณและนักรบทั้งสามหาอาหารและเงินจากตลาดเสร็จก็หาพักในโรงนา จากนั้นในเมืองเกิดการจู่โจมของกองทัพแมลง ทั้งสี่จึงช่วยกันปราบแมลงและมาสเตอร์แมลงผู้ควบคุมแมลงเหล่านั้นจนสำเร็จ วิจารณ์ในครั้งนี้ทำให้ศรีสุวรรณและนักรบทั้งสามกลับเมืองในฐานะวีรบุรุษ และได้รับการแต่งตั้งให้เป็นแม่ทัพ

๔) อุปบายเอาชนะท้าวอุเทนของธอร์ ก่อนที่ศรีสุวรรณจะได้ธอร์(อสูรป่า)เข้ามาช่วยในการทำอุปบายเพื่อเอาชนะท้าวอุเทน ธอร์ได้ฆ่าปราชญ์ทั้งสามของเมืองเพื่อใช้มือของปราชญ์ทั้งสามเป็นกุญแจในการเปิดกำแพงเวทย์ของเมืองรมจักร เมื่อเสนาหนำเอาข่าวมาบอกให้ศรีสุวรรณก็รีบไปยับยั้งธอร์ ธอร์ตกอยู่ในฝ่ายที่เสียเปรียบจึงเจรจาขอร่วมเป็นพันธมิตรต่อสู้กับท้าวอุเทน โดยแลกกับข้อแม้คือช่วยบุตรสาวของตนซึ่งถูกท้าว

อุเทนจับไว้เป็นตัวประกันเป็นการตอบแทน ศรีสุวรรณจึงร่วมทำอุบายกับธอร์จนสามารถสังหารท้าวอุเทนได้ เป็นผลสำเร็จ(แต่ธอร์ตายเพราะสละชีพให้เป็นอาวุธของศรีสุวรรณ)

๕) กัปตันจอห์นประสพภัยกลางทะเล ในระหว่างที่สินสมุทรสามารถทะเลาะแก่งคุดคู้สมุทรไปได้ นั้น ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญสองทาง ทางหนึ่งเรือของกัปตันจอห์นซึ่งแล่นเหนือทะเลซีกบิลกำลังแก่งคุดคู้เหล่าอสูรน้ำของผีเสื้อสมุทรที่ลุ่มเรือสินค้าที่ผ่านมาก่อนหน้ารวมทั้งเรือของลูกชายตนเองจนอสูรน้ำเหล่านั้นได้รับความเดือดร้อนล้มตายเป็นจำนวนมาก อีกทางหนึ่งตราเคน(ซึ่งเคยเข้าไปแก่งคุดคู้สมุทร)เข้าไปล้อมจับยूरอสราชาเงือกเพื่อให้เหล่าเงือกยอมสรีโรราบกับผีเสื้อสมุทร แต่ยूरอสไม่ยอมกลับเยาะเย้ยว่าเหล่าอสูรน้ำนั้นถูกมนุษย์หลอกไปฆ่าทำให้ตราเคนเปิดฉากทำร้ายยूरอส สินสมุทรเข้าไปช่วย ด้านเรือของกัปตันจอห์น เหล่าอสูรน้ำเมื่อบาดเจ็บล้มตายเป็นจำนวนมากก็ร้องเรียกให้ผีเสื้อสมุทรมาช่วยเหลือ เมื่อผีเสื้อสมุทรมาช่วยเหลือก็ทำให้ทหารของกัปตันจอห์นล้มตายหมดทั้งเรือก็ต้องถูกกระแสน้ำหมุนพัดลงไปได้มหาสมุทรด้วย แต่ตัวกัปตันจอห์นนั้นได้เงือกหนุ่มคนหนึ่งชื่อมาคีปปลอมเป็นอสูรน้ำเข้าช่วยพร้อมนำส่งเมืองรมจักร มาคีก็ได้ทำสัญญากับกัปตันจอห์นเป็นพ่อลูกบุญธรรมกัน ก่อนจะส่งกัปตันจอห์นได้ถึงเมือง

๖) กัปตันจอห์นเข้าเมืองรมจักร กัปตันจอห์นเมื่อขึ้นฝั่งที่เมืองรมจักรก็เล่าเรื่องราวทั้งหมดให้ท้าวทศวงศ์ฟัง และขอให้ท้าวทศวงศ์จัดเรือให้ตนไปสมทบกับกองกำลังของสมพันธมิตรการค้าแก่นครซึ่งเตรียมประหารพิทักกลางน้ำไว้ต่อสู้กับผีเสื้อสมุทร ศรีสุวรรณได้เข้าไปพูดคุยกับกัปตันจอห์นและเมื่อรู้ว่าการตายของลูกน้องกัปตันจอห์นมีความคล้ายกับศพของทหารต่างชาติที่ตนเคยเห็นเมื่อคราวที่พระอภัยมณีถูกลักพาไป จึงลอบตามกัปตันจอห์นไป ระหว่างที่กัปตันจอห์นเดินทางจากเมืองรมจักรไปก็ได้พบกับมาคีอีกครั้ง และเล่าเรื่องที่สมพันธมิตรการค้าแก่นครจะประหารผีเสื้อสมุทรให้มาคีฟัง มาคีเมื่อรู้ข่าวศึกครั้งนี้จึงนำไปบอกกับยूरอส ยूरอสเห็นว่าศึกครั้งนี้เป็นโอกาสครั้งดีที่จะช่วยเหลือพระอภัยมณีให้เป็นอิสระตามสัญญาที่ให้ไว้กับสินสมุทร ฝ่ายเรือของศรีสุวรรณที่ออกเดินทางตามกัปตันจอห์นระหว่างทางก็ต้องพบกับอุปสรรคหลายอย่าง ช่วงที่ทั้งสี่กำลังเหนื่อยอ่อนอยู่นั้นก็มีพลังเวทย์ประหลาดเข้ามาช่วยเหลือทั้งสี่ ทำให้เรือของทั้งสี่แล่นฝ่าเหล่าอสูรน้ำไปได้ และได้พบกับกัปตันจอห์น กัปตันจอห์นจึงให้ทุกคนไปพักที่ห้องพักรับรอง ระหว่างที่อยู่บนเรือนี้ศรีสุวรรณก็ได้รับรู้เรื่องราวและที่มาของสาหน และโมรา หลังจากที่พักผ่อนได้ไม่นานก็มีสัญญาณการโจมตีจากเหล่าอสูรน้ำซึ่งกัปตันจอห์นก็ได้เข้าบัญชาการรบจนอสูรน้ำพ่ายไปทั้งทางผิวน้ำและทางใต้น้ำ การสู้รบครั้งนี้เหล่าทหารเงือกได้เห็นเหตุการณ์จึงนำเอาเหตุการณ์ไปบอกกับยूरอสเพื่อเตรียมบุกคูดคู้สมุทรต่อไป

* เหตุการณ์ในข้อนี้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังเหตุการณ์สุดท้ายที่เปรียบเทียบในตาราง อย่างไรก็ตามเหตุการณ์เหล่านี้เป็นเหตุการณ์ที่เพิ่มเติมขึ้นไม่สามารถเทียบเคียงกับเหตุการณ์ตอนอื่น ๆ ในนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีได้ จึงขอขยายบรรยายในตอนนี้นี้ด้วย เนื่องจากเนื้อหาบางส่วนมีการทับซ้อนกับเนื้อหาที่จะนำเสนอในส่วนของคุณลักษณะตัวละครในทันทีหากเป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบรรยายคุณลักษณะตัวละครจะกล่าวแต่เพียงย่อเท่านั้น

๔.๑.๓ ความแตกต่างด้านตัวละคร

สำนวนการตีคุณภาพลายเส้นเปลี่ยนคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอกให้เป็นนักรบ ด้วยเหตุว่าสำนวนการตีคุณภาพลายเส้นให้น้ำหนักกับการสู้รบของตัวละครมากกว่าส่วนอื่น การสู้รบจึงเป็นจุดเด่นและเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลงเรื่อง หนึ่งใน การเปลี่ยนคุณลักษณะของตัวละครให้เป็นนักรบนั้นได้มีการเสริมคุณลักษณะของนักรบในเรื่องให้เป็นประเภทตามวิชาที่ใช้ ในที่นี้จะนำเสนอประเภทของเวทย์และการจัดเรียงลำดับขั้นของนักรบในสำนวนการตีคุณภาพลายเส้นเพื่อเป็นพื้นฐานในการเข้าใจคุณลักษณะของตัวละครต่อไปดังนี้

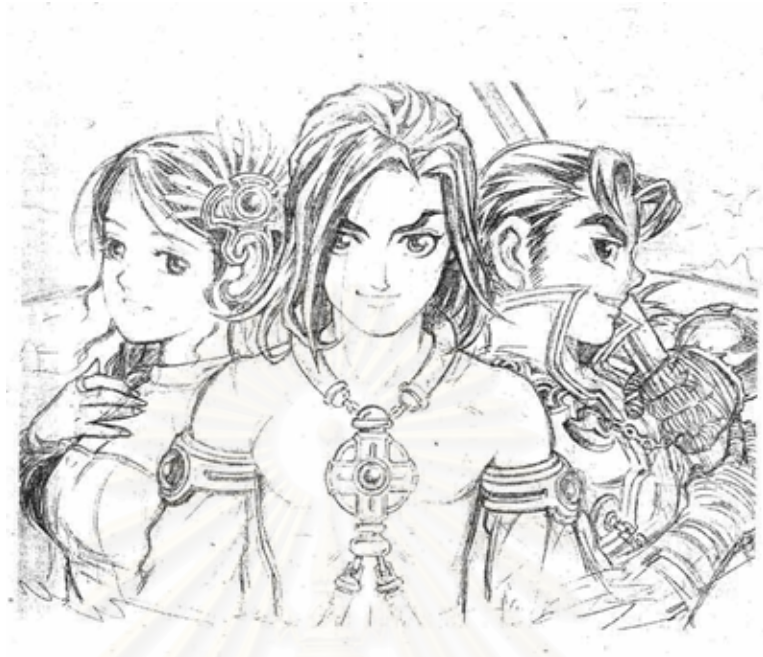
เวทย์อัญมณีคือนักรบที่ใช้อัญมณีเป็นที่มาของแหล่งพลังงานและอำนาจพิเศษ(ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนร้าย)แม้ว่าเวทย์อัญมณีจะมีพลังมากแต่ก็เป็นจุดอ่อนเช่นกันคือหากอัญมณีของตนถูกทำลายก็จะต้องตายตามอัญมณีไป ในหมู่นักรบสายอัญมณีนั้นจัดให้มีความสามารถของอัญมณีกล่าวคืออัญมณีชั้นสูงกว่าหรือมีอำนาจมากกว่าก็จะสามารถทำลายอัญมณีที่มีอำนาจน้อยกว่าได้ อัญมณีที่มีอำนาจน้อยกว่าแม้จะมีพลังพิเศษอย่างอื่นก็ไม่สามารถทำลายอัญมณีชั้นที่สูงกว่าได้ อัญมณีที่มีพลังอำนาจมากที่สุดคือ GIA มารดาแห่งอัญมณีทั้งปวง

พลังเวทย์สายธาตุคือนักรบที่ใช้ธาตุต่าง ๆ บนโลกนี้เป็นพลังและอำนาจพิเศษ อาทิ ธาตุน้ำ ธาตุไฟ ธาตุลม มีอำนาจที่จะควบคุมหรือสร้างธาตุต่าง ๆ ให้แปรรูปเป็นลักษณะต่าง ๆ ได้ อาทิสร้างลม ทำให้น้ำแข็งตัว สร้างลูกไฟ ฯลฯ

พลังเวทย์สายดนตรีผู้สร้างอธิบายว่าเป็นพลังเวทย์สายเก่าแก่ที่หายสาบสูญไปนานมีความพิเศษคือใช้เสียงดนตรีเป็นอาวุธอำนาจของเสียงดนตรีจะทำร้ายเฉพาะผู้ที่มีจิตสังหารเท่านั้น ส่วนผู้ที่มีจิตใจปรกติกาก็จะเป็นเสมือนเสียงเพลงกล่อมให้เคลิบเคลิ้มเท่านั้น

ไอเท็มคืออุปกรณ์ที่ให้อำนาจหรือมีคุณสมบัติพิเศษสร้างมาจากแหล่งพลังงานที่หลากหลาย ไอเท็มแต่ละไอเท็มจะมีคุณสมบัติที่แตกต่างกันตามแต่จุดประสงค์ของการสร้าง ผู้ใช้ไอเท็มต้องรู้คุณสมบัติของไอเท็มและเลือกใช้ให้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์

นอกเหนือจากวิชาความรู้ที่ตัวละครใช้แล้ว การแต่งกายก็เป็นอีกจุดหนึ่งที่เปลี่ยนแปลงในทุกตัวละคร กล่าวคือชุด/เครื่องแต่งกายของตัวละครทั้งหมดนั้นดัดแปลงให้เป็นอย่างนักรบ คล้ายกับอัศวินในวรรณกรรมตะวันตกและชุดของวีระบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนเครื่องกษัตริย์และสถาปัตยกรรมในเรื่องก็เช่นเดียวกันไม่ได้ใช้รูปแบบของสถาปัตยกรรมไทยประเพณีหรือเครื่องกษัตริย์อย่างไทยประเพณีแต่เป็นการประยุกต์ผสมผสานความคิดอย่างตะวันตกเข้ากับไทยให้ลายเส้นออกมาดูเป็นการ์ตูนยุคใหม่มากขึ้น



ภาพที่ ๔.๑ การแต่งกายของตัวละครหลัก จากซ้ายมาขวา เกษรา พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ



ภาพที่ ๔.๒ ภาพวาดนครรัตนสถาปัตยกรรมที่ผสมรูปแบบวังของตะวันตกกับเครื่องตกแต่งแบบไทย เช่นหัวช้างด้านหน้าวัง

ต่อไปผู้วิจัยจะเปรียบเทียบความแตกต่างด้านตัวละครระหว่างสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น โดยอภิปรายไปตามลำดับของการปรากฏตัวในเรื่อง

๔.๑.๓.๑ ตัวละครที่ปรากฏทั้งในสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น

๑) พระอภัยมณี^{*} เนื่องจากตอนที่สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเลือกมานำเสนอนั้นเป็นช่วงตอนเริ่มต้นของเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งเมื่อพระอภัยมณีโดนลักไปยังที่อยู่ของผีเสื้อสมุทรแล้วก็ได้กล่าวถึงต่อจนกระทั่งกล่าวถึงเหตุการณ์ข้างศรีสุวรรณเรียบร้อยแล้ว ดังนั้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพระอภัยมณีที่จะสามารถอ้างอิงถึงคุณลักษณะของตัวละครพระอภัยมณีได้จึงมีน้อย ในการวิเคราะห์ตัวละครพระอภัยมณีในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจึงอาศัยการสรุปของ สุวรรณ เกரியงไกรเพชร ซึ่งได้สรุปคุณลักษณะของตัวละครพระอภัยมณีในสำนวนนิทานคำกลอนไว้ว่า

พระอภัยมณีมีรูปโฉมงามเช่นเดียวกับพระเอกในวรรณคดีไทยทั่วไป ... พระอภัยมณีมีนิสัยที่เรียกว่าตรงกันข้ามกับพระเอกในอุดมคติทั่ว ๆ ไป คือแทนที่จะมีความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว รักการผจญภัยและการต่อสู้โดยเฉพาะการรบ ... ส่วนพระอภัยมณีนั้น ไม่ได้ฉลาดเฉพาะเมื่อเผชิญศัตรู หากมีความฉลาดอยู่เป็นนิสัย กล่าวการต่อสู้ กล่าวความทุกข์ยากที่จะต้องประสบในอนาคตก้าวเหตุการณ์จะไม่เป็นไปตามต้องการ ... พระอภัยมณีไม่ค่อยกล้าที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง มักจะบดี้ให้เป็นหน้าที่ของผู้อื่น ซึ่งลักษณะนี้แสดงความฉลาดที่จะรับผิดชอบ อันเป็นการผิดวิสัยของผู้เป็นใหญ่ ... ขาดความมั่นใจในความสามารถของตนเอง ... พระอภัยมณีซึ่งเป็นพระเอก ต้องคอยรับความช่วยเหลือจากคนอื่นตลอดเวลา ไม่เคยแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองเลย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องบ้านเมือง หรือเรื่องผู้หญิงพระอภัยมณีได้แต่สงสารตัวเอง และคอยความช่วยเหลือจากผู้อื่น เมื่อใดที่ตกทุกข์ได้ยากก็ได้แต่คร่ำครวญ โศกเศร้าเสียใจในวาทสนา ยิ่งกว่านั้น บางครั้งพระอภัยมณีเองก็เป็นคนสร้างปัญหาให้คนอื่นเดือดร้อน...^๔

โดยสรุปสุวรรณ เกரியงไกรเพชรเห็นว่าพระอภัยมณีนั้นมีลักษณะเด่นคือเป็นคนซื่อกล้าซื่อฉลาด และไม่มั่นใจในตนเอง อย่างไรก็ตามชลดดา เรื่องรักลิขิตพบว่าคุณลักษณะที่สุวรรณ เกரியงไกรเพชรกล่าวถึงเป็นคุณลักษณะที่ทำให้พระอภัยมณีเป็นวีระบุรุษที่แตกต่างจากวีระบุรุษในวรรณกรรมไทยประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องอื่น ๆ นอกจากนั้นชลดดา เรื่องรักลิขิตยังเสนอเพิ่มเติมอีกว่าพระอภัยมณีในสำนวนนิทาน

* ตัวละครทั้งหมดในส่วนนี้พิจารณาเฉพาะช่วงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องที่วิจัย - ผู้วิจัย

^๔ สุวรรณ เกரியงไกรเพชร, **พระอภัยมณี : การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์** (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๑๗), หน้า ๑๐๕ – ๑๐๙.

คำกลอนนั้นเป็นผู้รักสงบและมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างสันติวิธี ไม่ขึ้นชอบการทำสงคราม ดังนั้นความอ่อนไหว ของพระอภัยมณีในแง่หนึ่งจึงไม่ใช่ข้อด้อยแต่เป็นข้อเด่นที่ส่งเสริมให้เกิดวีระบุรุษแบบใหม่ของไทย^๕

ในจำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นพระอภัยมณีมี ๓ ภาค ภาคหนึ่งเป็นภาคที่มีความสุขกล่าวคือ ช่วงก่อนที่พระอภัยมณีและศรีสุวรรณจะถูกเนรเทศให้ไปศึกษาหาวิชาความรู้เพิ่มเติมที่สำนักตักศิลา ในภาคนี้ พระอภัยมณีจะเป็นคนขี้เล่น หากความสนุกไปวัน ๆ ในตอนเปิดเรื่องพระอภัยมณีที่นั่นสายจนต้องให้สาวใช้มาปลุก และแม้ว่าจะปลุกก็ยังไม่ยอมตื่น แต่เมื่อสาวใช้บอกว่าเพื่อนที่ชื่อพาดูสร้างสิ่งประดิษฐ์ชิ้นใหม่เรียบร้อย แล้วก็รีบผุดจากที่นอนไป พระอภัยมณีในภาคนั้นนี้ไม่ใคร่จะสนใจในวิชาการ การบ้านการเมืองนักขี้ยังชอบแก๊งหลวงเหียรเงินซึ่งเป็นอาจารย์ที่ได้รับมอบหมายจากท้าวสุทัศน์ให้อบรมสั่งสอนพระอภัยมณีในวังด้วย

คุณลักษณะของพระอภัยมณีเริ่มเปลี่ยนแปลงเมื่อเดินทางกลับบ้านเมืองหลังจากเรียนวิชาสำเร็จแล้วสองปี ในภาคนี้พระอภัยมณีดูสุขุมขึ้น เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น เข้าใจโลกและชีวิตมากขึ้น ไม่ใช่คนขี้เล่นไปวัน ๆ หนึ่งเหมือนในอดีต ที่สำคัญคือกล้าที่จะต่อสู้กับศัตรูที่มารุกรานตน(แม้ว่าจะทำได้ไม่มากก็ตาม เพราะพื้นฐานไม่ได้เรียนวิชาอาวุธ) ในตอนที่ทั้งสองเห็นวังถูกไฟไหม้ศรีสุวรรณจะวิ่งเข้าไปในวังแต่พระอภัยมณีก็วิ่งไว้เพราะรู้ว่าคงจะแก้ไขอะไรไม่ได้แล้ว และเมื่อถูกล้อมโดยทหารต่างชาติครั้งแรกพระอภัยมณีก็เป็นคนพาศรีสุวรรณหนีออกมาจากวงล้อมได้ ตลอดเวลาที่พระอภัยมณีอยู่กับศรีสุวรรณก็จะเป็นคนคอยห้ามปราม พฤติกรรมต่าง ๆ ของศรีสุวรรณอยู่เป็นประจำ ในตอนที่ถูกทหารต่างชาติล้อมไว้พระอภัยมณีวิเคราะห์สถานการณ์แล้วว่าคนน้อยยากที่จะชนะคนมากจึงตัดสินใจใช้วิชาปีที่ตนเรียนมาเพื่อกำจัดศัตรูต่างชาติเหล่านั้น

ในภาคสุดท้ายคือช่วงที่พระอภัยมณีถูกผีเสื้อสมุทรจับตัวมาขังไว้ที่คุกสมุทร พระอภัยมณีกลายเป็นคนซึมเศร้าไม่ร่าเริงเหมือนพระอภัยมณีในภาคแรก หมกมุ่นอยู่กับการคิดถึงเรื่องราวในอดีต แม้ในช่วงหลังจะมีสินสมุทรมาช่วยทำให้สภาพจิตใจและอารมณ์ดีขึ้นและกลับมาร่าเริงเหมือนเดิมได้บ้างแต่โดยรวมก็ไม่ได้ลดทอนความเศร้าซึมไปได้มากนัก แต่ด้านความคิดและจิตใจพระอภัยมณีในภาคนี้พัฒนาไปมากพระอภัยมณีเข้าใจในพฤติกรรมของผีเสื้อสมุทรเป็นอย่างดี แม้ว่าพระอภัยมณีจะเกรงกลัวผีเสื้อสมุทรมาก เพราะเป็นบุคคลที่ลึกลับ คิดจะมาก็มา คิดจะไปก็ไป และที่สำคัญคือเป็นคนที่ลักพาตนมาที่นี่ แต่ในทางหนึ่ง พระอภัยมณีก็สงสารผีเสื้อสมุทรและเห็นใจผีเสื้อสมุทร เห็นได้ชัดจากตอนที่บรรยายถึงสภาพตนเองในคุกสมุทรตอนหนึ่งว่า

ทุกครั้งที่ข้าบรรเลงเพลงปี่นางจะมาหาข้าเสมอ เพลงของข้ามอบความฝันอันรื่นเริงเป็นสุขแก่คนพวกนี้ แต่สำหรับนางจิตใจของนางสื่อสารและบอกเล่าเรื่องราวของความตายที่น่าเศร้า และสยดสยอง^๖

^๕ Cholada Ruengruglikit, “Phra Aphai Mani : A new type of Thai hero”, revised version, in วารสารราชบัณฑิตยสถาน ๒๙(กรกฎาคม-กันยายน ๒๕๔๗), หน้า ๗๒๑.

* หมายถึงพวกนักโทษที่ถูกจองจำอยู่ในคุกสมุทรเช่นเดียวกับพระอภัยมณี

จะเห็นได้ว่าในสำนวนการตีความหลายเส้นนี้ตัวละครพระอภัยมณีมีการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะตลอดทั้งเรื่องตามเหตุการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต จึงนับได้ว่าผู้สร้างนั้นได้มีการใส่พัฒนาการให้แก่ตัวละครตัวนี้ได้ที่น่าสนใจ

ทางด้านกายภาพในสำนวนนิทานคำกลอนพระอภัยมณีที่มีรูปร่างอย่างพระเอกในวรรณคดีไทยทั่วไปคือ “ทั้งทรวดทรงองค์เอวก็อ่อนแอ้น เป็นหนุ่มแน่นหน้าชมประสมสอง”^๖ แต่ในสำนวนการตีความหลายเส้นนี้ได้มีการเปลี่ยนรูปลักษณะของพระอภัยมณีไปบ้าง กล่าวคือในภาคแรกช่วงก่อนออกไปศึกษาเล่าเรียนนั้นก็มิได้มีลักษณะเหมือนเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่หุ่นดีทั่วไปยังไม่ค่อยจะมีมัดกล้ามเนื้อเท่าไรนัก อาจจะถูกกล่าวได้ว่าใกล้เคียงกับสำนวนนิทานคำกลอน แต่ในช่วงที่กลับมาจากการรำเรียนแล้วนั้นด้านร่างกายพระอภัยมณีโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่และมีลักษณะของการเป็นนักรบมากขึ้น มีมัดกล้ามเนื้อที่เห็นชัดขึ้นหน้าตาก็ดูคมขึ้น ที่สำคัญคือร่างกายนั้นดูล่ำล้นขึ้นมากจึงไม่อาจเรียกได้ว่า “ทรวดทรงเอวองค์อ่อนแอ้น” ดังบทประพันธ์ดั้งเดิมได้

๒) ศรีสุวรรณ ในสำนวนนิทานคำกลอนสองพี่น้องพระอภัยมณีและศรีสุวรรณมีสิ่งที่เหมาะสมกันอย่างหนึ่งคือสภาพอารมณ์ที่อ่อนไหว เห็นได้ชัดในหลาย ๆ ตอนว่าทั้งสองนั้นมักจะร้องไห้จนสลบไป อาทิตอนจะจากจากบ้านเมือง ตอนที่ศรีสุวรรณรู้ว่าพระอภัยมณีถูกจับตัวไป แต่ในเรื่องความเข้มแข็งแล้วนั้นพระอภัยมณีเห็นจะเทียบไม่ได้กับศรีสุวรรณ เมื่อเทียบพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณแล้ว ศรีสุวรรณดูจะเป็นผู้ใหญ่กว่ามาก กล่าวคือรู้จักและเข้าใจโลกมากกว่า มีความเข้มแข็งมากกว่า เหตุการณ์สำคัญที่สนับสนุนเนื้อความข้างต้นคือช่วงต้นของเรื่อง เมื่อเดินทางผ่านป่าเป็นเวลาพระอภัยมณีเริ่มหมดกำลังใจแต่ศรีสุวรรณกลับกล่าวว่า

พระอนุชาว่าพี่นี้ชี้ขลาด	เป็นชายชาติช้างงาไม่กล้าหาญ
แม่นชีวังยังไม่บรรลัยลาญ	ก็เซซานชอกซอนลัญจรไป
เมื่อพบพานบ้านเมืองที่ไหนมั่ง	พอประทังกายอยู่อาศัย
มีความรู้อยู่กับตัวกลัวอะไร	ชีวิตไม่ปลดปลงก็คงดี ^๗

นอกจากนั้นในการแก้ไขปัญหาล้วนบุคคลแม้ว่าในบางครั้งจะต้องอาศัยความช่วยเหลือคำแนะนำจากคนรอบข้างบ้าง แต่ท้ายที่สุดศรีสุวรรณก็แก้ไขปัญหามากมายด้วยตนเอง ไม่ได้อาศัยผู้อื่นอย่างพระอภัยมณี อย่างไรก็ตามศรีสุวรรณที่ดูเหมือนกล้าหาญนั้นก็กลับมีอุปนิสัยต้องเจียบ เอาแต่ใจตนเอง และฉลาดแกมโกงซ่อนอยู่ ซึ่งจะเห็นได้ชัดหากพิจารณาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอุทยานเมืองรมจักร เมื่อแรกเริ่มที่

^๖ อภัยมณีซาก้า, เล่ม ๔, หน้า ๙๕-๙๖.

^๗ พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๑๒.

^๘ พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๗.

ตาแต่มาายาเย่าเฝ้าสวนใช้งานศรีสุวรรณทำงานศรีสุวรรณก็เกียงงอนโดยลำคณุตนว่าเป็นชาติเชื้อกษัตริย์ หรือในตอนทีพราหมณ์ทั้งสามขอให้ศรีสุวรรณอยู่รอบเพชรา ศรีสุวรรณก็เลีย่งไปอยู่ที่อื่นจนพีเลีย่งทั้งสี่ต้องใช้อุบายพงนาเพชราเข้ามาใกล้ ในตอนที่ท้าวทวงค์ขอให้ศรีสุวรรณแก้เคราะห์ และตอนที่เข้าพยาบาลนางเพชรา ศรีสุวรรณก็ฉวยโอกาสในการเข้าเกียงนางเพชรา แม้กระทั่งในตอนทีศรีสุวรรณเชื่อคำแนะนำของพราหมณ์ทั้งสามทำอุบายแกล้งเชียนจดหมายลานางเพชราจนนางล้มป่วยลง เพื่อจะได้มีโอกาสเข้าไปพยาบาลนาง เหตุการณ์เหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงอุปนิสัยของการเป็นคนดีอื่เยียบ เอาแต่ใจตนเอง ของศรีสุวรรณได้เป็นอย่างดี

แต่คุณลักษณะข้อหนึ่งทีศรีสุวรรณมีความโดดเด่นคือการเป็นนักรบทีมีความสามารถ มีหัวใจเป็นนักรบ ส่วนหนึ่งได้มาจากการเรียนวิชาทีเกียงข้องกับการสู้รบโดยตรงเช่นวิชากระบอง อีกส่วนหนึ่งนั้นเป็นเพราะความกล้าหาญและมั่นใจในความสามารถของตนเองว่ามีความสามารถพอตัวเป็นหนึ่งในเรื่องทีตนเชียวชาญในที่นี้คือวิชากระบอง จึงทำให้กล้าทีจะอาสาท้าวทวงค์ออกรบ ทั้ง ๆ ทีหากพิจารณาจากคำบอกเล่าของศรีสุดาและเพชราเมื่อครั้งเข้าห้ามไม่ให้ศรีสุวรรณออกศึกจะพบว่าร่างกายของศรีสุวรรณนั้นกับอบบางไม่เหมาะแม้กระทั่งทีคิดการสู้รบ

ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นคุณลักษณะของศรีสุวรรณนั้นซับซ้อนมากกว่าทีปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน ทีเห็นชัดคือผู้สร้างพยายามแทรกความอ่อนแอลงไปในความเข้มแข็งของศรีสุวรรณ อาทิ ตอนพระอภัยมณีถูกลักตัวไปศรีสุวรรณคิดคำนึงถึงเรื่องราวในอดีตและกลับมีความรู้สึกขึ้นมาในใจว่าคนทีอ่อนแอทีแท้จริงคือตนเองหาใช่พระอภัยมณีอย่างทีคนภายนอกเห็นไม่ เหตุการณ์ในวัยเด็กแสดงให้เห็นอีกว่าศรีสุวรรณในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้นฉลาดทีจะยอมรับความจริง ในตอนที่หนีออกไปเที่ยวเล่นข้างนอกจนท้าวสุทัศน์ถามพระอภัยมณีเป็นคนทีออกหน้ารับผิดแทนศรีสุวรรณ นอกจากนั้นความคิดความอ่านหรือประสบการณ์ชีวิตของศรีสุวรรณในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้นก็เป็นเสมือนเงาของพระอภัยมณี อาทิ ตอนศรีสุวรรณปัสสาวะรดต้นไม้อองนางเพชราให้ฟื้นคืนชีพขึ้นมาั้นเป็นวิธีการทีศรีสุวรรณเรียนรู้จากพระอภัยมณี

ศรีสุวรรณในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นมีนิสัยใจร้อน มุทะลุ ไม่สุขุมรอบคอบคือไม่ใคร่จะคิดหน้าคิดหลังเท่าทีไรเมื่อเทียบกับศรีสุวรรณในสำนวนนิทานคำกลอน ตอนที่เมืองรัตนาถูกเผาศรีสุวรรณก็วิ่งเข้าไปโดยไม่เกรงว่าจะเกิดอันตรายจนพระอภัยมณีต้องมาห้ามไว้ ศรีสุวรรณยังเป็นคนมั่นใจในความคิดของตนเองสูงจนไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น เช่นการทีศรีสุวรรณยืนยันทีจะไม่ชอบแม่ทัพพลอินทร์และกล่าวหาแม่ทัพพลอินทร์ต่าง ๆ นานา แม้ว่าสามนักรบจะกล่าวแก้ให้แม่ทัพพลอินทร์แต่ศรีสุวรรณก็ไม่ยอมเชื่อจนท้ายทีสุดเมื่อได้ต่อสู้กับท้าวอุเทนศรีสุวรรณจึงจะรู้ความจริง ศรีสุวรรณยังเป็นคนทีชอบเอาชนะคน ดังจะเห็นได้จากการทะเลาะชิงดีชิงเด่นตลอดเวลาาระหว่างศรีสุวรรณกับวิเชียร หรือในตอนทีศรีสุวรรณแพ้การสู้รบก็หาได้คิดยอมไม่ ในทางหนึ่งอาจพิจารณาได้ว่าเป็นคุณสมบัติของนักรบทีต้องแสวงหาวิชาเพื่อเอาชนะคนอื่น แต่ในทางหนึ่งอาจพิจารณาได้ว่าเป็นคนทีคิดจะเอาชนะคนอื่นแต่เพียงอย่างเดียวโดยไม่ประมาณ ทั้งวิชา ความรู้

และความสามารถของตนเอง ซึ่งนั่นเป็นเหตุผลสำคัญที่วีรกรรมสำคัญ ๆ ของศรีสุวรรณในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้นต้องได้รับความช่วยเหลือจากวิเชียรไม้เบื่อไม้เมาคณลักษ์ของศรีสุวรรณในเรื่อง

อย่างไรก็ตามคุณลักษณะหนึ่งที่โดดเด่นมากของศรีสุวรรณในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นคือ ศรีสุวรรณเป็นคนที่รักพี่รักน้องและเห็นความสำคัญของคนในครอบครัวมาก จะเห็นได้จากปมขัดแย้งครั้งแรกระหว่างศรีสุวรรณกับวิเชียรนั้นก็เป็นเพราะวิเชียรสบประมาททำวสุทัศน์พ่อของศรีสุวรรณ หรือเมื่อคราวที่ได้ข่าวศพแห่งซึ่งคล้ายกับศพของทหารต่างชาติที่ตายในวันที่พระอภัยมณีหายตัวไปนั้น ก็ไม่คิดล้งเลซออกติดตามหาพระอภัยมณีทันทีที่หึ่ง ๆ ที่ยังไม่รู้ว่าจะได้เจอพระอภัยมณีหรือไม่ก็ตาม ศรีสุวรรณยินดีที่ทั้งเกษราหญิงที่ตนรักไปโดยไม่บอกลา และหึ่ง ๆ ที่ยังไม่ได้แต่งงานกัน เพื่อออกตามหาพระอภัยมณี และตลอดเวลาที่พระอภัยมณีจากไปนั้นศรีสุวรรณก็คิดถึงพระอภัยมณีอยู่ตลอดเวลา เมื่อเทียบกับศรีสุวรรณในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นศรีสุวรรณในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นจะมีคุณลักษณะในข้อนี้มากกว่า เพราะศรีสุวรรณในสำนวนนิทานคำกลอนวันระยษนาถึง ๘ ปี จึงออกไปตามหาพระอภัยมณี และการออกไปตามหาพระอภัยมณีก็เกิดขึ้นหลังจากที่รู้เบาะแสที่ค่อนข้างจะแน่นอนจากสินสมุทรแล้ว

๓) ผีเสื้อสมุทร ในสำนวนนิทานคำกลอนบรรยายลักษณะทางกายภาพของผีเสื้อสมุทรไว้อย่างชัดเจนว่า

จะกล่าวถึงอสุรีผีเสื้อน้ำ	อยู่ที่ห้องถ้ำวังวนชลสาย
ได้เป็นใหญ่ในพวกปีศาจพราย	สกนธ์กายใหญ่เท่าไอยธา ^๙

ด้านลักษณะนิสัยผีเสื้อสมุทรในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นเป็นยักษ์ที่เอาแต่ใจตนเอง ซี้โมโหใช้กำลังเป็นใหญ่ เห็นได้ชัดจากตอนที่ลักพระอภัยมณีมา ตอนเกี่ยวพระอภัยมณีเมื่ออยู่ในถ้ำ และตอนที่ถามข่าวพระอภัยมณีจากบรรดาผีพรายที่เป็นบริวาร ผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้แม้ว่าจะดูเหมือนว่าบูชา และมั่นคงในความรักแต่ก็เป็นเพียงเปลือกนอก เพราะหลงในรูปของพระอภัยมณีแต่เพียงอย่างเดียว ไม่มีตอนใดเลยที่จะแสดงให้เห็นว่าผีเสื้อสมุทรรักพระอภัยมณีด้วยเหตุผลอื่น ความต้องการจึงมุ่งไปในทางหาความสุขจากพระอภัยมณีเท่านั้นโดยไม่ได้คำนึงถึงจิตใจของฝ่ายตรงกันข้าม ที่สำคัญคือสัญชาตญาณความเป็นแม่ค่อนข้างที่จะขาดหายไปในตัวของผีเสื้อสมุทรสำนวนนี้ เห็นได้ชัดจากตอนที่สินสมุทรเข้ามาขวางทางผีเสื้อสมุทรเพื่อถ่วงเวลาให้พระอภัยมณีหนีไปกับนางเงือกนั้น ผีเสื้อสมุทรไล่ทำร้ายสินสมุทรลูกของตนซึ่งโดยวิสัยของแม่แล้วไม่น่าที่จะคิดหรือทำเช่นนั้น นอกจากนั้นยังเป็นคนเขลาที่เจ้าเล่ห์ ด้วยเหตุว่าผีเสื้อสมุทรพยายามหลายคราทั้งล่อหลอกและขู่เชิญให้คนอื่นทำตามแต่ท้ายที่สุดคนที่โดนกลลวงกลับเป็นตนเอง เช่นในตอนที่กำลังมสินสมุทรก็ยกความมาอ้างว่าร่างที่เห็นเป็นเพียงภาพลวง หรือตอนที่กล่อมพระอภัยในคราวแรกที่เพิ่งถึงเกาะแก้วพิสดารก็

^๙ พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๑๑.

หลอกว่าจะสอนมนตร์ให้ ภาพส่วนใหญ่ของผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้จึงภาพที่ค่อนข้างไปในทางลบทั้งรูปร่างและลักษณะนิสัย

ผีเสื้อสมุทรในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่ผู้สร้างสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นกำหนดให้มีเรื่องเล่าชีวิตในอดีต ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเล่าประวัติของผีเสื้อสมุทรว่า

เมืองการเวก นครเกาะกลางมหาสมุทรที่เผชิญอากาศแปรปรวนเป็นอาเพศ ด้วยความหวาดกลัวและความมั่งงายจึงสังเวทชีวิตสาวพรหมจรรย์ ๕๐๐ คนโดยหวังว่าความตายของผู้บริสุทธิ์จะชำระล้างความพิโรธของเหล่าเทพเจ้าแห่งห้วงสมุทรและนำความสงบกลับคืนมา อัญมณี ocean heart อันเป็นผลึกโบราณที่ควบตัวนับหมื่น ๆ ปีจนเกิดไอชีวิตได้ดึงดูดดวงวิญญาณที่แสวงหาชีวิตทั้ง ๕๐๐ ดวงมาสู่ หล่อหลอมความเคียดแค้น ความหวาดกลัว ความโกรธเกรี้ยว ความชิงชัง และที่สำคัญความปรารถนาที่จะมีชีวิตอยู่^{๑๐}

กำเนิดของนางผีเสื้อสมุทรข้างต้นส่งผลโดยตรงแก่ลักษณะนิสัยของผีเสื้อสมุทรในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น เรียกได้ว่าผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้เป็นคนขาดความอบอุ่น พระอภัยมณีบรรยายอย่างชัดเจนในเรื่องว่าการฟงดนตรีของพระอภัยมณีนั่นเป็นเสมือนการปลดปล่อยนาง และทุกครั้งที่พระอภัยมณีเข้าไปเป่าปี่ให้นางฟัง พระอภัยมณีก็รู้สึกได้ถึงความเคียดแค้น ชิงชัง และการแสวงหาความรักของนาง จากคำบอกเล่าของผู้คุมคุกสมุทรสมุนของนางนั้นทำให้รู้ว่านางปกครองผู้ใต้บังคับบัญชาด้วยความโหดร้ายและลงโทษทำให้สุมทุกคนหวาดกลัวและทำตามนางทุกประการ นอกจากนี้นางยังชอบกักขังมนุษย์ไว้ใต้สมุทรและทรมานผู้ถูกกักขัง ข้อนี้สนับสนุนลักษณะนิสัยความโหดร้ายได้เป็นอย่างดี

สิ่งที่น่าสนใจคือผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้รักลูกน้องมาก ทุกครั้งที่มีการขอความช่วยเหลือนางจะออกมาช่วยในทันใด และด้วยอำนาจอันน่าพิศวงของนางจึงทำให้เป็นที่หวาดกลัวของคนโดยทั่วไป ผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้รักลูกคือสินสมุทรมาก แม้ว่าจะปล่อยให้สินสมุทรอยู่กับพ่อที่คุกสมุทร แต่นางก็ดูแลอยู่ห่าง ๆ คราวหนึ่งตราเคนลูกสมุนมือขวาของนางเข้ามาจะทดสอบกำลังกับสินสมุทรนางก็เข้ามาจัดการกับตราเคนเสียก่อนที่ตราเคนจะได้ลงมือทำร้ายสินสมุทร อย่างไรก็ตามผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้ค่อนข้างที่จะลึกลับ การปรากฏตัวแต่ละครั้งของนางก็ไม่ปรากฏว่ามีใครเคยได้สนทนาด้วยเลยสักครั้งมาชั่วครั้งแล้วก็หายสาบสูญไปคล้ายกับไม่มีตัวตนอยู่ ในภาพรวมด้านลักษณะนิสัยผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้จึงมีทั้งภาพบวกและลบละกั้นไม่ดูร้ายมากเหมือนในสำนวนนิทานคำกลอน

^{๑๐} อภัยมณีซาก้า, เล่ม ๔, หน้า ๙๘-๑๐๐.



ภาพที่ ๔.๓ ผีเสื้อสมุทรกำลังอุ้มพระอภัยมณีไปยังคุกสมุทร

คุณลักษณะด้านกายภาพผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้มีรูปร่างที่มีเค้าว่าเป็นสาวงามเพราะเกิดจากดวงวิญญาณสาวพรหมจรรย์ทั้ง ๕๐๐ คนของเมืองการเวก มีแหล่งพลังงานคืออัญมณีจึงจัดให้อยู่ในกลุ่มของนักเวทย์อัญมณีเช่นกัน ร่างของนางนั้นเกิดจากกระแสน้ำที่รวมตัวกันขึ้นจนกลายเป็นร่างกาย

เป็นที่น่าพิจารณาว่าความสัมพันธ์ระหว่างพระอภัยมณีกับผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้ต่างจากสำนวนนิทานคำกลอน สภาพจิตใจของพระอภัยมณีในขณะร่วมใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับนางนั้นในสำนวนนิทานคำกลอนเสมือนหนึ่งว่าพระอภัยมณีนั้นจำใจอยู่เพื่อให้มีชีวิตรอดเท่านั้นในใจนั้นคิดแต่เพียงจะหนีไปให้พ้น ๆ แต่ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้นพระอภัยมณีมีความรู้สึกสงสารระคนหวาดกลัวทุกครั้งที่ได้อยู่กับนาง ความต้องการอิสรภาพของพระอภัยมณีในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้นไม่ได้เกิดจากความรังเกียจนางแต่เป็นความต้องการจะออกไปจากคุกสมุทรมากกว่า

๔) **เกษรา** ในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นเกษราเป็นตัวอย่างของผู้หญิงที่รักษาภริยาของหญิงไทยได้เป็นอย่างดี เห็นได้ชัดจากตอนที่พบกับศรีสุวรรณและเกิดรักแรกพบแม้ว่าพี่เลี้ยงทั้งสองจะสามารถสังเกตอาการของเกษราได้ แต่เกษราก็แสดงให้เห็นว่าตนพยายามที่จะเก็บภริยาไม่แสดงออกจนน่าเกลียด ในตอนที่ศรีสุวรรณเข้าเกี้ยวนางแม้จะสามารถต้องตัวนางได้แต่ก็ไม่สามารถร่วมเตียงได้ แสดงให้เห็นชัดถึงการพยายามสร้างให้เกษราเป็นองค์หญิงที่ภริยางาม เป็นนางเอกในอุดมคติของวรรณคดีไทย คุณลักษณะที่สำคัญของเกษราอีกประการหนึ่งคือเป็นคนฉลาด รู้จักใช้คำพูด รู้จักเจรจา ทางด้านกายภาพความงามของเกษราก็เป็นที่ต้องใจของทั้งศรีสุวรรณตั้งแต่คราวแรกเห็น และทำวาทะถึงกับยกทัพมาตีเมืองเพื่อชิงนางจึงนับได้ว่านางก็เป็นนางที่งดงามอีกนางหนึ่ง

อย่างไรก็ตามหากจะพิจารณาเฉพาะเหตุการณ์ตอนศึกทำวาทะมาประชิดเมืองที่นางเกษราครวญคร่ำว่าจะไม่แต่งงานกับทำวาทะเป็นอันขาด และนางจะยอมตายหากต้องได้แต่งงานกับทำวาทะ นั้นอาจเรียกได้ว่าเกษราไม่ได้มีความเป็นชัติยนหรืออยู่เลย ทั้งนี้อาจเข้าใจได้ว่าเกิดจากบริบทของการเป็นองค์หญิงก็เป็นได้

แต่การพูดเช่นนั้นแสดงให้เห็นว่าเกชราเป็นผู้หญิงที่มองเรื่องของตนเองเป็นใหญ่มิใช่เรื่องของบ้านเมืองและความสงบสุขของประชาชน

เกชราในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้นทางด้านกายภาพยังคงเป็นนางงาม เป็นสาวสวย สดใส ในวัยแรกรุ่งเช่นเดียวกันแต่กลับมีลักษณะนิสัยชอบเที่ยวเล่น ก่อนไปทางแก่นแก้วเล็กน้อยชอบหนีออกจากวังหลวงมาเที่ยว เกชราในสำนวนนี้มีความมั่นใจในตัวเองค่อนข้างสูงกล้าต่อปากต่อคำกับผู้ชายเช่นในคราวที่เจอศรีสุวรรณทั้งสองครั้งก็ได้ปะทะสีปากกันทั้งสองครั้ง แต่ในความแก่นแก้วอย่างที่ทำให้ภายนอกนั้นก็แฝงไปด้วยความเรียบร้อย และกิริยาที่ถูกต้องบรรณาการดี วางตัวในฐานะองค์หญิงได้อย่างเหมาะสม ในตอนที่เกชราพยาบาลศรีสุวรรณที่สลบไปด้วยความเหนื่อยอ่อนที่ช่วยเหลือตนจากคนร้ายนั้นแสดงให้เห็นความอ่อนโยนของเกชราได้อย่างชัดเจน หรือการเป็นคนที่ชอบต้นไม้ ชอบปลูกต้นไม้ สนใจต้นไม้ รู้ว่าต้นไม้ในสวนต้นไหนเที่ยวแห้ง แสดงให้เห็นจิตใจอันอ่อนโยนภายใต้รูปลักษณ์ที่แก่นแก้ว

ในเหตุการณ์ตอนศึกท้าวอุเทน เกชราในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนี้แตกต่างอย่างเห็นได้ชัดกับเกชราสำนวนดั้งเดิม เกชราในสำนวนนี้เข้าไปบอกกับพระราชบิดาว่าขอให้ส่งตนไปเรื่องจะได้จบ ๗ นับเป็นการเสียสละความสุขส่วนตนเพื่อส่วนรวมอย่างขัตติยหรืออย่างชัดเจน เพราะการอาสาไปครั้งนั้นนั้นเป็นการอาสาทั้ง ๆ ที่รู้ว่าท้าวอุเทนเป็นตาแก่โรคจิตบ้าผู้หญิง

๕) ลินสมุทฺร ลินสมุทฺรในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นเป็นเด็กอายุ ๘ ขวบที่ซุกซ่อนตามแบบเด็กชายโดยทั่วไป มีกำลังมากซึ่งได้มาจากผีเสื้อสมุทฺร หากจะกล่าวว่าลินสมุทฺรในสำนวนนี้ไม่รักแม่ก็เห็นจะไม่ถูกเสียทีเดียวด้วยเหตุว่าในคราวที่ต้องรู้ว่าจจะจากแม่ไปนั้นลินสมุทฺรก็เศร้าจนถึงกลักร้องไห้ แต่ลินสมุทฺรคงจะรักแม่ในรูปของหญิงงามเสียมากกว่าในคราวที่เห็นแม่ในร่างยักษ์จึงทำใจไม่ได้ แต่ที่สำคัญคือลินสมุทฺรนั้นมีความรักที่ผูกพันแน่นกับบิดาเป็นพิเศษ ลินสมุทฺรในสำนวนนี้เป็นเด็กที่ฉลาด กล้าหาญ รู้จักใช้ปัญญาเมื่อคราวจำเป็น เช่นตอนที่หลอกล่อให้ผีเสื้อสมุทฺรหลงกล จึงเรียกได้ว่าเป็นเด็กที่ทั้งมีกำลังและฉลาดในคราวเดียวกัน



ภาพที่ ๔.๔ ภาพร่างตัวละครลินสมุทฺรกำลังขี่ปลาโลมาเล่นสนุก

ส่วนลินสมุทฺรในสำนวนการตุนภาพลายเส้นนั้นยังเป็นเด็กอายุเห็นจะผ่านขวบปีมาได้ไม่นานนัก ด้วยเหตุว่าเป็นทารกอยู่เบื้องการกระทำทุกอย่างของลินสมุทฺรในสำนวนนี้เกิดจากการอยากรู้อยากเห็นและความสนใจของเด็ก เช่นการฝากำแพงน้ำของคุสมุทฺรออกไปได้นั้นก็เป็นเพราะผลออกไปแตะกำแพงน้ำเพราะเห็นปลาว่ายน้ำอยู่ ความคิดอ่านของลินสมุทฺรในสำนวนนี้จึงเป็นหลักคิดง่ายอย่างตอนที่ช่วยยูรอสก์เพราะมีหลักคิดว่าคนน่าเกลียดเป็นตัวร้าย คนหน้าตาดีเป็นคนดี และคนดีกำลังถูกแกล้งจึงเข้าไปช่วย ในการขอความช่วยเหลือจากยูรอสก์เช่นกัน ลินสมุทฺรคิดได้แต่คำที่พอพูดเสมอทั้ง ๆ ที่ยังไม่รู้ว่าอิสรภาพที่พอพูดถึงนั้นคืออะไร ในสำนวนการตุนภาพลายเส้นตัวละครลินสมุทฺรจึงมีจุดประสงค์ให้ผู้อ่านมีความรู้สึกสนุกสนานไปกับความไม่รู้เรื่อง ความน่ารัก และการเล่นกับเพื่อน ๆ ที่ถูกบังคับจับมาเช่นปลาหมึกยักษ์ ปลาโลมา เสียมากกว่า แต่ก็ไม่ทิ้งความสำคัญที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างพระอภัยมณี เงือก และการหนีของพระอภัยมณีไป

จุดที่น่าสนใจในตัวละครลินสมุทฺรในสำนวนนี้คือการตีความชื่อลินสมุทฺรของผู้สร้างพระอภัยมณีในสำนวนนี้กล่าวว่า “(ชื่อลินสมุทฺร) ขำตั้งชื่อให้ตัวเองเค้าเป็นเหมือนสมบัติชิ้นเดียวที่ขำมีในตอนนี่...ที่มหาสมุทรประทานมาให้”^{๑๑}

๖) สถาน โมรา วิเชียร ในสำนวนนิทานคำกลอนทั้งสามเป็นพราหมณ์อยู่ที่บ้านจันตคาม มีวิชาแตกต่างกันไปสถานมีวิชาเรียกกลมฝนและวิชาพยากรณ์ โมรามีวิชาผูกเรือฟาง วิเชียรมีวิชาธนูเป็นเลิศ แต่หากจะแยกกล่าวลักษณะนิสัยของแต่ละคนนั้นคงจะทำได้ยากเพราะเมื่อสุนทรภู่กล่าวมักจะรวมทั้งสาม ด้วยกลุ่มคำต่าง ๆ อาทิ พราหมณ์ พราหมณ์ทั้งสาม พราหมณ์พี่เลี้ยง พี่เลี้ยงพราหมณ์ ที่จะกล่าวแยกรายบุคคลนั้นมักจะเป็นการบรรยายในรายละเอียดที่ต่างคนต่างทำเช่นตอนที่ลอบรักกับพี่เลี้ยงทั้งสี่แล้วศรีสุต่านำความไปบอกกับเกษราว่า

ศรีสุตาดำฉันไม่กลอกกลับ ประภากับโมราต้นกาหลง
อุบลกับสถานต้นประยงค์ วิเชียรจงกลชุ่มพุ่มแกแล^{๑๒}

โดยรวมจะเห็นได้ว่าพราหมณ์ทั้งสามเป็นคนที่เฉลียวฉลาดจึงเป็นที่ปรึกษาที่ดีของศรีสุวรรณ เป็นผู้ที่เหมาะสมในการทำอุบายต่าง ๆ รวมไปถึงการเกี้ยวนางเกษรา พราหมณ์ทั้งสามยังเป็นนักรบที่กล้าหาญมีฝีมือเห็นได้ชัดในการช่วยศรีสุวรรณรบกับท้าวอุเทน ทั้งสามสามารถใช้วิชาอาวุธได้เป็นอย่างดี

ในสำนวนการตุนภาพลายเส้นบทบาทของทั้งสามเปลี่ยนไป โดยรวมพราหมณ์ทั้งสามเปลี่ยนจากพราหมณ์ไปเป็นนักรบเร่ร่อนที่เข้ารับจ้างทำศึกตามเมืองต่าง ๆ และได้มีการเพิ่มภูมิหลังชีวิตของแต่ละคนซึ่งเป็นตัวสร้างลักษณะนิสัยที่แตกต่างของแต่ละคนดังนี้

^{๑๑} อภัยมณีซาก้า, เล่ม ๖, หน้า ๑๐๑

^{๑๒} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๕๕.

* เรื่องราวภูมิหลังของแต่ละคนมีรายละเอียดในเรื่องย่ออภัยมณีซาก้าในภาคผนวก

สถาน เป็นพี่ใหญ่ที่ทำหน้าที่เสมือนพี่แท้ ๆ ของโมรา และวิเชียร แม้ว่าจะไม่ใช่พี่น้องกันจริง ๆ ก็ตาม สถานมักจะกล่าวเตือนวิเชียรเสมอ ๆ เมื่อมีเรื่องหรือพูดอะไรที่ไม่เหมาะสมออกไป ในขณะที่กับโมรา นั้นก็ให้ความช่วยเหลือต่าง ๆ ตลอดเวลาและมักจะได้อยู่รับร่วมกันเสมอ ๆ เรียกได้ว่าเป็นผู้รู้ใจ สถานเป็น นักรบสายเวทย์น้ำที่มีนิสัย “ห้าม ๆ บ้าพลัง แต่เป็นคนใจดี และร่าเริง”^{๑๓} แม้ว่าจะมีความสามารถทางเวทย์แต่ ชอบต่อสู้ตัวต่อตัวมากกว่า ที่สำคัญคือเป็นคนฉลาดมีความรู้ในเรื่องของเวทย์มนตร์เป็นอย่างดีเนื่องจากเคยได้ เรียนในโรงเรียนเวทย์มนตร์มาก่อน จึงเป็นผู้วางแผนในการรบหลายครั้ง ๆ จนผลการรบออกมาเป็นที่น่า พอใจ สถานยังเป็นนักรบที่มีความเป็นผู้นำคือรู้จักใช้คน แม้ว่าจะรู้ว่าวิเชียรกับศรีสุวรรณจะไม่ค่อยกินเส้นกัน แต่ก็รู้ว่าทั้งสองจะต้องช่วยเหลือกันได้ในการรบจึงให้ทั้งสองออกรบด้วยกันเสมอ

โมรา นักรบสายเวทย์ไม่เป็นคนเงียบ ๆ ไม่ค่อยพูดซึ่งเป็นเพราะภูมิลักษณ์ที่เคยทำความผิด ต่ออาจารย์จนเป็นเหตุให้อาจารย์ได้รับบาดเจ็บ และสำนักต้องเกือบแตกทำให้โมราเป็นคนที่มีตราบาปอยู่ใน ตลอดเวลาแม้ว่าจะได้รับการเยียวยาบ้างแล้วจากสถานแต่ก็ไม่สามารถทำให้เป็นปกติได้ เหตุการณ์นั้นยัง ส่งผลให้เป็นคนที่ชอบตั้งรับมากกว่ารุกและใช้ชีวิตพื้น ๆ จนดูเหมือนว่าเป็นนักรบที่ไม่ค่อยเก่งเพราะสำนักผิด ไม่อยากใช้ชีวิตที่เคยเรียนมาทั้ง ๆ ที่วิชาที่โมรามีนั้นเป็นวิชาเวทย์ที่มีอำนาจมาก โมราเป็นนักเดินเรือที่เก่งมีวิชา บังคับเรือได้อย่างรวดเร็ว

วิเชียร เป็นน้องคนเล็กในหมู่นักรบทั้งสาม หลงในฝีมือของตนเองซึ่งคล้ายกับศรีสุวรรณ จึง เป็นไม้เมื่อไม้เฝ้าคนสำคัญของศรีสุวรรณ มีนิสัยเป็นคนเงียบไม่ค่อยจะคิดก่อนพูดจึงถูกสถานเตือนเสมอ ๆ และด้วยเป็นคนมั่นใจในตนเองและวิชาความรู้ของตนสูง จึงทำให้ภายนอกวิเชียรดูเป็นคนหยิ่ง ๆ อย่างไรก็ตามเมื่อถึงคราวที่ต้องต่อสู้ วิเชียรก็เป็นคนที่มีความรู้ในการต่อสู้มาก รู้จังหวะและรู้จักลวงตบตาเพื่อให้อายุ ของตนชนะ เช่นตอนที่สู้กับท้าวอุเทนวิเชียรเป็นคนประกอบอาวุธให้ศรีสุวรรณ หรือในตอนต่อสู้กับมาสเตอร์-แมลงวิเชียรก็ช่วยปกป้องศรีสุวรรณจนต้องบาดเจ็บ วิเชียรเป็นนักรบกลุ่มใช้ไอเท็มเป็นอาวุธ แต่อาวุธพิเศษที่ สำคัญของวิเชียรคือธนูกลที่ติดไว้ที่ปลายหมัดสามารถยิงได้ทีละ ๗ ดอก

๗) ท้าวทศวงศ์ ในสำนวนนิทานคำกลอนท้าวทศวงศ์เป็นกษัตริย์ที่มีลักษณะนิสัยตามแบบ แผนกษัตริย์ที่ดีในวรรณกรรมไทยประเพณีทั่วไป ท้าวทศวงศ์เป็นกษัตริย์ที่ยึดมั่นในโบราณราชประเพณีมาก เห็นได้ชัดจากตอนที่ท้าวทศวงศ์ไม่ยกเกสรให้ศรีสุวรรณเพราะท้าวทศวงศ์ยังไม่แน่ใจว่าศรีสุวรรณเป็นใครจึง คิดว่าชาติกำเนิดอาจจะไม่เหมาะสมกับเกสร ท้าวทศวงศ์เป็นกษัตริย์ที่รู้จักใช้คนคือรู้จักรักษาและเก็บคนดีที่มี ฝีมือไว้ใช้ ในตอนที่จะบำเหน็จรางวัลให้ศรีสุวรรณท้าวทศวงศ์นึกกล่าวตอนหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นคุณลักษณะนิสัยทั้ง สองว่า

พระฟังคำทำเชื่อนเป็นอนพระพักตร์ รู้ว่ารักพระธิดาไม่ว่าชาน
แต่นิ่งก็ตรึกตราอยู่ช้านาน จะคิดอ่านเอาใจฉันใดดี

^{๑๓} อภัยมณีซาก้า, เล่ม ๕, หน้าแนะนำตัวละคร.

ครั้นจะให้พระธิดายุพาพักตร์
แม่มมีให้ก็ไม่อยู่ในบุรี

จะเสียดักดิ์กษัตราหน้าบัลลี
เสียดายฝีมือณรงค์ทรงกำลัง^{๑๔}

เมื่อพิจารณาเรื่องท้าวทศวงศ์จะส่งเกษราให้ท้าวอุเทนเมื่อรู้ว่าไม่สามารถจะเอาชนะกองทัพ
ฝรั่งของท้าวอุเทนได้ แสดงให้เห็นว่าท้าวทศวงศ์ยังเป็นคนที่คิดถึงความสุขของประชาชนและความสงบสุขของ
บ้านเมืองมากกว่าส่วนตน

ในสำนวนการตูนภาพลายเส้นท้าวทศวงศ์แสดงเจตนาที่ชัดเจนว่าจะไม่ยอมส่งเกษราให้
ท้าวอุเทนเป็นอันขาดแม้ว่าจะต้องแลกด้วยบ้านเมืองก็ตาม แม้จะให้เหตุผลว่าเป็นเช่นนั้นเพราะท้าวทศวงศ์
รู้ว่าสิ่งที่ท้าวอุเทนประสงค์ที่แท้จริงคือบ้านเมือง ท้าวทศวงศ์ในสำนวนนี้เป็นคนฉลาด เมื่อคราวที่ท้าวอุเทนมา
เยือนราชวังในครั้งแรกนั้นก็ออกอุบายเพื่อไม่ให้ท้าวอุเทนได้พบเกษรา ในทางการรบนับได้ว่ามีฝีมือพอสมควร
เพราะสามารถย่นศึกของท้าวอุเทนที่ยกมาตีเป็นประจำทุกปีได้ แต่เมื่อเทียบบทบาทความสำคัญระหว่างท้าว-
ทศวงศ์สำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนการตูนภาพลายเส้น ท้าวทศวงศ์ในสำนวนการตูนภาพลายเส้นถูกลด
บทบาทลงไปมาก

๘) ท้าวอุเทน สำนวนนิทานคำกลอนไม่ค่อยจะได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของท้าวอุเทน
ได้มากเท่าที่ควร รู้แต่เพียงว่าเป็นกษัตริย์ต่างชาติที่หลงในความงามของเกษรา จึงยกทัพเข้ามาตีเมืองมัจฉกร
เพื่อจะได้นางไปครอบครอง

แต่ในสำนวนการตูนภาพลายเส้นได้มีการเล่าภูมิหลัง ของท้าวอุเทนไว้ว่าเคยพบรักกับนาง
หนึ่งซึ่งมีหน้าตาคล้ายกับเกษรา แต่จำต้องจากนางมาด้วยความไม่เต็มใจและด้วยเพราะต้องผิดหวังในความรักร
ครั้งนั้นทำให้เมื่อพบหน้าเกษราซึ่งมีหน้าตาคล้ายผู้หญิงคนนั้นมากในคราวแรกจึงตกหลุมรักในทันที และ
ต้องการจะได้นางมาครอบครอง จากเหตุการณ์ในอดีตนั้นทำให้ท้าวอุเทนในสำนวนนี้เป็นคนบ้าผู้หญิง ประกอบ
กับวิชาฝ่ายอธรรมที่ฝึกจึงส่งเสริมให้ท้าวอุเทนมีนิสัยที่โหดร้ายชอบทำสงครามตามอำนาจของอัญมณีที่
ครอบครอง และสามารถทำทุกวิถีทางเพื่อจะได้สำเร็จในสิ่งที่ปรารถนาทั้งที่เป็นเรื่องที่ไม่ดี เช่นทำลายล้างเมือง
วาหุโลม แล้วจับบิดาของอัครกษัตริย์กรุงวาหุโลมมาเป็นประกัน เพื่อจะให้อัครมาช่วยงานของตน

๙) ศรีสุตา ในสำนวนนิทานคำกลอนพี่เลี้ยงของเกษรามีสี่คน คือ ศรีสุตา ประภาวดี จงกลนี
อุบล ศรีสุตาแม้ว่าจะมีบทบาทเด่นกว่าผู้อื่น เพราะเป็นคนที่พรหมณ์ทั้งสามไม่ได้เลือกในตอนต้นจึงทำให้รู้สึก
ไม่ค่อยจะพอใจและน้อยใจในตัวเอง และด้วยไม่มีผู้หมายปองนั่นเองจึงทำให้ศรีสุตาดกลายเป็นนางนกต๋อที่ดีที่ทำ
ให้ศรีสุวรรณและเกษราได้พบและสื่อสารกัน และทำให้ศรีสุตาดกลายเป็นสนมของศรีสุวรรณ

^{๑๔} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๘๑.

* รายละเอียดในเรื่องย่อตอนที่ ๓๔ และ ๓๕

ในสำนวนการตีความหลายเส้นศรีสุตาเป็นคนสนิทหญิงเพียงคนเดียวของเกษรา ไม่มีการกล่าวถึงพี่เลี้ยงอีกสามคน และศรีสุตาก็กลายร่างจากนางสนมเป็นองครักษ์ที่ดูเข้มแข็ง แข็งแรงไม่ใช่หญิงชาววังอย่างเช่นในสำนวนนิทานคำกลอน ศรีสุตาในสำนวนนี้ดูก้าวร้าวซีโมโห มีนิสัยเป็นนักเลง แต่ก็เข้าไปเพื่อรักษาความปลอดภัยให้แก่เกษรา เช่นในคราวที่เกษราหนีเที่ยวตลาดศรีสุตาตวาดศรีสุวรรณว่า “อยากจะคุยไปคุยที่อื่นได้ปะ คนแก่จะผ่านไปผ่านมา”^{๑๕} ศรีสุตาจึงอยู่ในหน้าที่ของการปกป้องรักษาชีวิตของเกษรามากกว่าที่จะเป็นสื่อกลางความรักของศรีสุวรรณและเกษรา

๑๐) เงือก (ตอนที่แปดผู้พาพระอภัยมณีหนี) ในสำนวนนิทานคำกลอนเงือกที่พาพระอภัยมณีหนีนั้นเป็นพ่อของเงือกสาวที่ต่อมาได้เป็นสนมของพระอภัยมณี เงือกตนนี้ลื่นสมุทรจับมาเมื่อคราวไปเที่ยวเล่น และพระอภัยมณีสั่งให้ลื่นสมุทรปล่อยจึงรู้สึกสำนึกในพระคุณของพระอภัยมณีจึงตอบแทนด้วยการสัญญาว่าพาพระอภัยมณีหนีตามคำขอของพระอภัยมณี เงือกตนนี้ในสำนวนนิทานคำกลอนเป็นเงือกที่ฉลาดรอบรู้ เห็นได้จาก การที่แสดงความรู้เรื่องทะเลรอบด้านภายนอกได้เป็นอย่างดี และในตอนที่อยู่ชีวิตกับพระอภัยมณีนั้นก็รู้จักใช้ช่วงเวลาที่เหมาะสมแสดงความเปรียบชีวิตตนกับชีวิตของพระอภัยมณีที่เล่าให้ลื่นสมุทรฟังเพื่อให้พระอภัยมณีเห็นใจ นอกจากนี้ยังเป็นเงือกที่มีความสัตย์เป็นที่ตั้ง แม้ว่าการรักษาคำสัตย์นั้นจะต้องแลกด้วยชีวิตของตนเองและครอบครัวก็ตาม

ในสำนวนการตีความหลายเส้นเงือกที่ช่วยเหลือพระอภัยมณีนั้นเป็นกษัตริย์ของเหล่าเงือกชื่อว่ายูรอส มีกองทหารเงือกต่าง ๆ ได้แก่ กองฉลาม กองฉลามวาฬ กองปลาหมึกยักษ์ กองปลาไหลหมาป่า กองแมงกระพรุน กองปลาฉนาก เป็นกำลังสำคัญ ผู้วิจัยเห็นว่ายูรอสนั้นผู้สร้างได้รับอิทธิพลอย่างชัดเจนจากภาพของโปไซดอนเจ้าแห่งมหาสมุทรในตำนานเทพปกรณัมของกรีก เพราะอาวุธที่ยูรอสใช้คือสามง่าม เช่นเดียวกับโปไซดอน ยูรอสเป็นกษัตริย์เงือกที่พยายามรักษาเกียรติของเผ่าเงือกไว้ ในคราวที่ตราเคนมาล้อมยูรอสเพื่อสั่งให้เผ่าเงือกเคารพผีเสื้อสมุทร ยูรอสก็ต่อสู้อย่างเต็มกำลังเพื่อจะปฏิเสธ ส่วนการที่ลื่นสมุทรเข้ามาช่วยยูรอสก็เป็นเพราะลื่นสมุทรเห็นว่าคนดีกำลังถูกทำร้าย ไม่ใช่เป็นคำร้องขอจากยูรอส หรือเมื่อหัวหน้ากองทหารทักท้วงว่าการชิงตัวพระอภัยมณีจะทำให้เงือกทั้งหลายตายหมด ยูรอสก็ว่าตนได้ให้คำสัตย์แก่ลื่นสมุทรไปแล้วก็ต้องทำตามเพราะคำสัตย์เป็นสิ่งสำคัญของชาวเผ่าเงือก ยูรอสในสำนวนนี้จึงเป็นกษัตริย์ที่เข้มแข็งกล้าหาญ รักษาคำสัตย์ไว้ด้วยชีวิต จุดต่างที่สำคัญของทั้งสองสำนวนคือผู้ช่วยชีวิตของเงือกจนเป็นเหตุที่มาแห่งคำสัญญาช่วยพระอภัยมณีให้เป็นอิสระนั้นในสำนวนนิทานคำกลอนคือพระอภัยมณี แต่ในสำนวนการตีความหลายเส้นคือ ลื่นสมุทร

^{๑๕} อภัยมณีชาเก้า, เล่ม ๓, หน้า ๑๕.

* แม้ว่าในเล่มที่ ๗ ซึ่งเป็นเล่มสุดท้ายของข้อมูลและผู้วิจัยนำมาศึกษาจะยังไม่สามารถช่วยเหลือพระอภัยมณีให้ออกมาจากคุกสมุทรได้ แต่ในเล่มที่ ๙ และ ๑๐ ยูรอสจะร่วมกับเหล่าทหารเงือกช่วยพระอภัยมณีออกมาได้เป็นผลสำเร็จ

๔.๑.๓.๓ ตัวละครที่ปรากฏในสำนวนการดูภาพลายเส้นแต่ไม่ปรากฏใน

สำนวนนิทานคำกลอน

ตัวละครที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ปรากฏในสำนวนการดูภาพลายเส้นนั้นมีหลายตัวแต่ตัวละครที่สำคัญที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องมี ๔ ตัวละครดังนี้

เซอร์บิรูส เป็นนักรบที่ปลอมกายเป็นศิรีเพื่อจะเข้ามาสังหารท้าวสุทัศน์ในตอนต้นเรื่อง ความสำคัญของเซอร์บิรูสคือเป็นตัวละครสำคัญของเรื่องที่เป็นเหตุให้ทั้งสองรัชทายาทต้องพลัดบ้านพลัดเมืองออกไปศึกษาหาความรู้ นอกจากนี้การเพิ่มตัวละครตัวนี้ขึ้นมาเป็นการแนะนำนักเวทย์สายอัญมณีทั้งคุณลักษณะ แหล่งที่มาของพลัง และวิธีการกำจัด

ดาร์ก ฮอว์ (Dark Hore) และกองทัพต่างชาติ เป็นกองทัพที่เข้ามายึดครองเมืองมัจกร และเป็นกลุ่มสมุนของดาร์กบารอนเฮลมุท เหตุผลของการโจมตีเมืองรัตนาเพื่อหาอัญมณีที่มีกำลังอำนาจสูงสุด กองทัพเหล่านี้เป็นการแนะนำความสำคัญของเมืองรัตนา และในอีกทางหนึ่งเป็นการตอกย้ำเหตุผลที่ต้องส่งทั้งสองออกไปศึกษาเล่าเรียน เพื่อจะได้มาปกป้องอัญมณีที่สำคัญของเมือง

มาสเตอร์แมลง เป็นผู้ที่เข้ามาโจมตีนครมัจกร ซึ่งเป็นโอกาสให้ศรีสุวรรณและสามนักรบได้แสดงฝีมือ ในการต่อสู้ครั้งนี้เองที่เป็นการเปิดตัวความสามารถทางด้านเวทย์ต่าง ๆ ของ ซานน โมรา และวิธีการใช้ไอเท็มของ วิเชียร ในตอนท้ายก็มีการเปิดตัวว่ามาสเตอร์แมลงนี้ก็คือดาร์กบารอนเฮลมุทซึ่งเป็นผู้ทำลายล้างนครรัตนาตนเอง ซึ่งเชื่อมโยงไปสู่ท้าวอุเทนเพราะดาร์กบารอนเฮลมุทคือสมุนเอกของท้าวอุเทน ผู้ที่กำลังจะมาตีนครรัตนาตนเอง

ธอร์ เป็นกษัตริย์เมืองวาหุโลมครึ่งมนุษย์ครึ่งปีศาจ เป็นกษัตริย์ตกยากเนื่องจากเป็นเผ่าพันธุ์ที่รักความสงบ ครั้นเมื่อถูกท้าวอุเทนโจมตีทำลายล้างเมืองจนราบคาบ ท้าวอุเทนก็จับบุตรธอร์ไว้เพื่อเป็นข้อต่อรองให้ธอร์เข้ามาช่วยงานของท้าวอุเทน อย่างไรก็ตามธอร์ก็มีวิญญาณฝ่ายดีมากกว่าฝ่ายเลว ที่สำคัญคือเป็นกษัตริย์ที่มีความเสียสละ ยอมสละชีวิตตนเพื่อคนส่วนรวม และเพื่อคนที่ตนรัก นับว่าเป็นนักรบในอุดมคติคนหนึ่ง ธอร์มีส่วนสำคัญที่ทำให้ศรีสุวรรณสามารถเข้าประชิดตัวท้าวอุเทนได้ และยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ศรีสุวรรณเป็นผู้ชนะการต่อสู้ เพราะสิ่งเดียวที่จะทำลายอัญมณีของท้าวอุเทนได้คืออัญมณีในตัวของธอร์ซึ่งหมายถึงธอร์ต้องสละชีวิตตนเอง

บาซิร์ ซิซี และอาจารย์หยาง ในช่วงท้ายของเล่มที่ ๗ ตัวละครทั้งสามปรากฏตัวขึ้นในตอนที่ศรีสุวรรณ ซานน โมรา และวิเชียรเดินทางถึงปะรำพิธีจันทร์กลางมหาสมุทร บาซิร์นั้นมีส่วนช่วยให้ทั้งสี่ฝ่าวิกฤตหน้าที่ชีวิตที่ต้องต่อสู้กับอสูรน้ำลูกน้องของผีเสื้อสมุทร ส่วนซิซี และอาจารย์หยางนั้นทั้งสี่ได้พบบนเรือบุคคลทั้งสามมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการเล่าความเป็นมาของ ซานน และ โมรา ทำให้ได้รู้จักภูมิหลังซึ่งเป็นที่มาของลักษณะนิสัยของทั้งสองดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

๔.๒ ความแตกต่างระหว่างพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอน

กับสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร

๔.๒.๒ ความแตกต่างด้านเนื้อหา

จากการศึกษาการดัดแปลงสำนวนนิทานคำกลอนมาเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นผู้วิจัยเห็นว่าการดัดแปลงเรื่องนี้อาจแยกออกได้เป็นสองส่วนด้วยกัน ส่วนหนึ่งคือการพยายามเดินเรื่องตามสำนวนนิทานคำกลอน เริ่มตั้งแต่กำเนิดสุดสาครจนกระทั่งสุดสาครไปถึงยังเมืองผลึกและแก้เสน่ห์ให้พระอภัยมณี อีกส่วนหนึ่งเป็นการดำเนินเรื่องที่ต่างออกไปเป็นอีกเรื่องหนึ่ง* คือเป็นเรื่องที่ไม่สามารถเทียบเคียงกับสำนวนนิทานคำกลอนได้เพราะเป็นการขยายความออกไป โดยเน้นการผจญภัยของสุดสาคร ดังนั้นในหัวข้อที่ ๔.๒.๒ นี้ผู้วิจัยจึงจะบรรยายเฉพาะส่วนที่สามารถเทียบเคียงได้กับสำนวนนิทานคำกลอนเท่านั้น

๔.๒.๑.๑ เหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน

ตารางที่ ๔.๒ : เปรียบเทียบเหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดระหว่างสำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร
๑	นางเงือกมอบแหวนและปิ่นของพระอภัยมณีให้สุดสาคร	นางเงือกมอบแหวนและปิ่นที่พระอภัยมณีให้ไว้กับฤๅษีตอนที่ขอให้ฤๅษีเลี้ยงดูสุดสาคร	ระหว่างที่ว่ายน้ำเล่นอยู่กลางทะเลนางเงือกเรียกสุดสาครมาพบและมอบแหวนของพระอภัยมณีให้คล้องคอ ก่อนจะขอให้ฤๅษีนำสุดสาครไปเลี้ยง (แต่ไม่มีการกล่าวถึงปิ่นปักผมในตอนนั้น)
๒	เวลาที่สุดสาครออกจากเกาะแก้วพิสดาร	สุดสาครออกจากเกาะตอนอายุ ๕ ปี	สุดสาครออกจากเกาะตอนอายุ ๓ ปี
๓	สุดสาครออกบวช	ฤๅษีให้สุดสาครบวชเป็นโยคีก่อนที่ สุดสาครจะออกเดินทางไปตามหาบิดา	วันหนึ่งขณะที่เล่นประลองวิชาอยู่กับฤๅษี สุดสาครพลาดทำเสื้อผ้าขาด ฤๅษีคิดจะเนรมิตเสื้อผ้าใหม่ให้สุดสาคร สุดสาครเลือกเอาชุดโยคี ฤๅษีบอกว่าถ้าอยากได้ชุดนี้ต้องรักษาศีล สุดสาครยินดีทำตาม ฤๅษีจึงเนรมิตชุดโยคีให้

* รายละเอียดปรากฏในภาคผนวก

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร
			สุดสาคร
๔	ฤๅษีปราบผีดิบ	ฤๅษีเดินทางมาช่วยสุดสาครโดยขับไล่ผีดิบที่ล้อมสุดสาครอยู่แล้วให้สุดสาครรีบหนีไป	ฤๅษีขี่เมฆมาช่วยสุดสาครที่ตกอยู่ในวงล้อมของผีดิบด้วยการจมน้ำเมืองผีดิบลงใต้ทะเล ก่อนจะให้สุดสาครหนีไป
๕	สุดสาครฟื้นจากแหวน	เมื่อม้านิลมังกรหนีจากซีเปลือยมาได้ก็มาเฝ้าสุดสาครที่แหวน กระทั่งสุดสาครพอได้สติฤๅษีก็มาช่วยให้มีกำลังเหมือนเดิมพร้อมสั่งสอนก่อนจากไป เมื่อสุดสาครฟื้นคืนสติสมบูรณ์ก็พบม้านิลมังกรนอนรออยู่ข้าง ๆ	เมื่อม้านิลมังกรหนีจากซีเปลือยมาได้ก็ออกตามหาสุดสาคร ด้านสุดสาครพอจะได้สติก็ร้องขอความช่วยเหลือจากฤๅษี ฤๅษีก็ขี่เมฆมาช่วยจนคืนสติแล้วสั่งสอน จากนั้นสุดสาครจึงเดินทางออกติดตามหาม้านิลมังกร ระหว่างทางเจอสิงโตตัวหนึ่งกำลังจะเข้าขย้ำสุดสาคร สุดสาครร้องเสียงดัง ม้านิลมังกรจำได้ว่าเป็นสุดสาครจึงเดินทางมาช่วยไว้ทัน
๖	ท้าวสุริโยทัยขอสุดสาครเป็นลูก	ท้าวสุริโยทัยขอให้สุดสาครรับเป็นลูกบุญธรรมของตนแล้วจะปล่อยซีเปลือยไป	พระสุริโยทัยขอสุดสาครเป็นลูกหลังปล่อยซีเปลือยไปแล้ว
๗	สุวรรณมาลีรู้เรื่องรูปนางละเวง	สุวรรณมาลีรู้ว่าพระอภัยมณีป่วยจึงเข้าไปดูอาการครั้นพบรูปนางละเวงก็เกิดบันดาลโทสะฉีกทำลายรูปแต่ก็ไม่เป็นผลสำเร็จ	สุวรรณมาลีรู้ว่านางกำนัลว่าพระอภัยมณีหลงรูปนางละเวง จึงหาอุบายนำเอารูปนางละเวงออกมาทำลาย
๘	วิธีการลักรูปของนางละเวงมาทำลาย	เมื่อสุวรรณมาลีทำลายรูปนางละเวงในคราวแรกด้วยการฉีก และเหยียบไม่เป็นผลสำเร็จจึงใช้ให้นางกำนัลไปลักรูปออกมาอีกครั้งแล้วนำไปเผาไฟ ต้มน้ำ และทุบตี แต่ก็ไม่เป็นผลสำเร็จ ฝึกรูปออกมาทำร้ายนางกำนัลจนเกิดโกลาหล พระอภัยมณีมาพบจึงขับไล่และไล่ตีนางกำนัลก่อนจะนำเอารูปนางละเวงคืนไป	หลังขโมยรูปนางละเวงออกมาได้ สุวรรณมาลี และนางกำนัลก็ช่วยกันฉีก ทุบตี เผาไฟ เอาน้ำร้อนราด ฯลฯ แต่ก็ไม่เป็นผลสำเร็จ พระอภัยมณีได้ยินเสียงร้องของรูปนางละเวงจึงออกมาตาม พบสุวรรณมาลีและนางกำนัลกำลังทำลายรูปนางละเวงจึงเข้าไปทุบตีสุวรรณมาลีแล้วแย่งรูปนางละเวงกลับไป

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร
๙	สุวรรณมาลีเฝ้า พระอภัยมณีหลัง นางมณฑาให้เอา รูปไปถ่วงทะเล	เมื่อพระอภัยมณีฟื้นคืนเป็นปรกติ สุวรรณมาลีจึงนำเอาบุตรสาวทั้งสอง เข้าเฝ้าพระอภัยมณีแล้วขอให้ พระอภัยมณีตั้งชื่อให้ พระอภัยมณีให้ ชื่อบุตรทั้งสองว่าสร้อยสุวรรณ และ จันทร์สุดา	พระอภัยมณีฟื้นคืนเป็นปรกติอีกครั้ง สุวรรณมาลีก็เข้าไปบรรทมหลับเคียง ข้างพระอภัยมณีตามปรกติ (ตลอด เรื่องไม่มีการกล่าวถึงสร้อยสุวรรณ จันทร์สุดา)
๑๐	ระยะเวลาที่อยู่ใน เมืองการเวก	สุดสาครอยู่ที่เมืองการเวกเป็นเวลา สิบปี ก่อนจะออกตามหาพระอภัยมณี อีกครั้ง	สุดสาครอยู่ที่เมืองการเวกเป็นเวลา สามปี ก่อนจะออกตามหาพระอภัยมณี อีกครั้ง
๑๑	สุดสาครออกจาก เมืองการเวก	เสาวคนธ์และหัลไซยเมื่อรู้ว่าสุดสาคร จะออกเดินทางก็ขอตีตามไป ครั้ง แรกสุดสาครไม่อนุญาตกระทั่งได้เข้า เฝ้าท้าวสุริโยไทยและทูลขอต่อหน้า พระพักตร์สุดสาครจึงให้เสาวคนธ์และ หัลไซยตามไป ท้าวสุริโยไทยให้จัดทัพ ออกอารักขาสุดสาคร ครั้นเรือเดินทาง ออกท่องทะเลแล้วสุดสาครก็เรียกม้า นิลมังกรให้ขึ้นเรือโดยสารไปด้วยกัน	เสาวคนธ์และหัลไซยออกเดินทาง พร้อมด้วยสุดสาคร และม้านิลมังกร
๑๒	เสาวคนธ์และ หัลไซยชมทะเล	เสาวคนธ์และหัลไซยนั่งเรือชมท่อง ทะเลโดยมีสุดสาครเป็นมัคคุเทศน์	สุดสาคร พาเสาวคนธ์และหัลไซยขึ้นม้า นิลมังกรลงไปชมทัศนียภาพใต้ท้อง ทะเล
๑๓	ผีเสื้อทำร้าย สุดสาคร	เหล่าผีเสื้อเข้าทำร้ายสุดสาครบนเรือ แล้วลักเสาวคนธ์และหัลไซยไป สุดสาครจึงต้องเดินทางขึ้นเกาะผีเสื้อ เพื่อชิงตัวเสาวคนธ์และหัลไซยกลับเรือ	เหล่าผีเสื้อเข้าทำร้ายสุดสาครและพวก บนเกาะผีเสื้อ ระหว่างที่สุดสาครและ พวกพักผ่อนกลางดึก สุดสาครถ่วง เวลาผีเสื้อให้มารุ่มตน แล้วสั่งให้ทุกคน อพยพขึ้นเรือก่อน ตนกับม้านิลมังกร จะฝ่าวงล้อมของผีเสื้อตามขึ้นไปสมทบ ภายหลัง
๑๔	เทวดาขอให้สุด สาครช่วย	หลังจากช่วยเสาวคนธ์และหัลไซยได้ แล้วสุดสาครก็เตรียมออกเดินทาง	หลังขึ้นเรือได้หมดทุกคนสุดสาครก็ให้ รับนำเรือออก ระหว่างเดินทางหนีอยู่

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร
		ก่อนที่จะออกเดินทางเทวดามาขอให้ สุดสาครช่วย สุดสาครจึงให้เสวคนธ์ และหัสไชยและคนอื่น ๆ เข้าไปหลบใน เรือก่อน	กลางทะเลนั้น เทวดาก็เข้ามาขวางทาง เรือแล้วขอให้สุดสาครช่วยปราบผีเสื้อ สุดสาครจึงแล่นเรือกลับเกาะผีเสื้ออีก ครั้ง
๑๕	เสวคนธ์และ หัสไชยลงกำลัง	เสวคนธ์และหัสไชยประลองกำลังหลัง ได้แก้วตาของผีเสื้อด้วยการยกครกหิน	เสวคนธ์และหัสไชยลงกำลังหลังได้ แก้วตาของผีเสื้อด้วยการยกนางกำนัล
๑๖	นายด่านกัน สุดสาคร	หลังจากสุดสาครเล่าเรื่องตนเองให้นาย ด่านฟัง นายด่านนำเรื่องสุดสาครไปทูล สุวรรณมาลี สุวรรณมาลีให้เสนา ออกมาตรวจสอบ เมื่อเสนาเห็นว่าสุด สาครหน้าตาคล้ายพระอภัยมณีจึง ขอให้สุดสาครช่วยรักษาหน้าด่านไว้ พร้อมเล่าอาการของพระอภัยมณีให้ฟัง	หลังสุดสาครเล่าเรื่องตัวเองให้นายด่าน ฟังนายด่านนำเรื่องสุดสาครไปบอก อำมาตย์ อำมาตย์เห็นแหวนและปืน ที่ สุดสาครมอบให้มาดูเป็นหลักฐานก็ คิดว่าคงจะเป็นลูกพระอภัยมณีจริง อำมาตย์ให้นายด่านอ้างรับสั่งของ สุวรรณมาลีขอให้สุดสาครรักษาหน้าด่าน ไว้ พร้อมเล่าอาการของพระอภัยมณี
๑๗	สุวรรณมาลี ปรึกษาชาวคึก	เมื่อชาวคึกแก้ทัพมาประชิดเมือง สุวรรณมาลีจึงนำชาวคึกไปปรึกษากับ พระอภัยมณี พระอภัยมณีกลับดำไว้ เป็นเพราะสุวรรณมาลีเกลี้ยพวกของ นางละเวงเขาจึงมาแก้แค้นแล้วก็ชอบ ใจ สุวรรณมาลีน้อยใจจึงอาสาออกรบ ด้วยตนเอง	เมื่อศึกมาประชิดเมืองสุวรรณมาลี พร้อมด้วยนางมณฑานำชาวคึกไป ปรึกษาพระอภัยมณี พระอภัยมณี ปรึกษารูปนางละเวง รูปนางละเวงขอให้ พระอภัยมณีปฏิเสธการทำศึก พระอภัยมณียอมตามแล้วไล่สุวรรณ มาลีกับนางมณฑาออกไป
๑๘	จำนวนทัพอาสา	จำนวนทัพที่อาสานางละเวงมาตีเมือง ผลึกมีจำนวน ๙ ทัพ	จำนวนทัพที่อาสานางละเวงมาตีเมือง ผลึกมี ๓ ทัพ (ฝรั่ง แขก จีน)
๑๙	สุดสาครช่วยเมือง ผลึกรบ	สุดสาครรบกับทัพอาสากลางทะเลพอ รักษาหน้าด่านไว้ได้	เรือของสุดสาครโดนปืนใหญ่ของทหาร อาสาจนเรือแตก เสวคนธ์และหัสไชย เข้าช่วยสุดสาครและม้านิลมังกรไว้ได้
๒๐	สุวรรณมาลีออก รบหน้าเมือง	สุวรรณมาลีจัดทัพเข้าต่อสู้กับทัพอาสา ที่ประตูเมือง	รูปนางละเวงขอให้พระอภัยมณียอม แพ้และให้ทัพอาสาเข้าครองเมือง พระอภัยมณีขอให้สุวรรณมาลีทำตาม

	เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร
			คำของรูปนางละเวง สุวรรณมาลีไม่ยอมจึงอาสาออกรบด้วยตนเอง
๒๑	สุวรรณมาลีรบทัพอาสา	เมื่อทัพอาสาเริ่มคลี่คลายสุดสาครจึงให้เสวคนธ์และหัสไชยรักษาหน้าด่าน ส่วนตนยกทัพเข้ามาช่วยทัพหลวงที่ สุวรรณมาลีบัญชาการรบ กับทัพอาสา อีกจำนวนหนึ่งทางพื้นดินหน้าเมือง กระทั่งทัพอาสาส่วนหนึ่งแตกพ่ายไป	สุวรรณมาลียกทัพออกรบทัพข้าศึก พอกันไว้ไม่ให้เข้าเมืองได้ แต่ต้องเสียเมืองหน้าด่านให้แก่ทัพของจีนตั้งไป
๒๒	สุวรรณมาลีถูกลูกศร	ระหว่างออกรบกับทัพอาสาสุวรรณมาลีโดนลูกศร สุวรรณมาลีจึงเข้าเมืองไปรักษาอาการ ส่วนสุดสาครกับเสวคนธ์และหัสไชยก็รบกับทัพอาสาจนสงบจึงกลับไปรักษาเมืองหน้าด่าน	จีนตั้งปลอมเป็นสุวรรณมาลีเข้าพบสุดสาครและแกล้งให้สุดสาครตั้งเมืองหน้าด่านไว้ ด้านสุวรรณมาลีตัวจริงที่กำลังสู้รบกับทัพของจีนตั้งอยู่ที่โดนลูกศรจนได้รับบาดเจ็บต้องกลับเข้าไปรักษาในเมือง
๒๓	อุปสรรคระหว่างทางที่ศรีสุวรรณ ลินสมุท และพราหมณ์ทั้งสามเดินทางมาเมืองผลึก	ระหว่างทางเจอพายุใหญ่พัดไปยังเกาะแห่งหนึ่งจึงขึ้นเกาะไปสำรวจเสบียง บนเกาะลินสมุทพบสิงโตจึงเข้าจับและนำมาเป็นพาหนะ	ระหว่างทางแวะพักสำรวจเสบียงและลงอาบน้ำที่เกาะแห่งหนึ่งระหว่างอาบน้ำก็นอนอยู่นั้นก็มีงูใหญ่ตัวหนึ่งเข้ามาอ้อมกอน ลินสมุทจึงใช้ความสามารถปราบงูใหญ่นั้น
๒๔	ศรีสุวรรณและลินสมุทเข้าเฝ้าพระอภัยมณี	ศรีสุวรรณและลินสมุทเข้าเฝ้าพระอภัยมณีแต่พระอภัยมณีกลับจำไม่ได้ ซ้ำยังตวาดไล่ออกมาจากห้อง สุวรรณมาลีจึงให้ลินสมุทออกไปตามสุดสาครมาแก้พระอภัยมณี	ศรีสุวรรณและลินสมุทเข้าเฝ้าพระอภัยมณีแต่พระอภัยมณีกลับจำไม่ได้ ซ้ำยังตวาดไล่ออกมาจากห้อง ศรีสุวรรณ ลินสมุท และสุดสาครจึงช่วยกันขับไล่จีนตั้งออกจากนคร (สุดสาครไม่ได้อยู่ที่เมืองหน้าด่าน แต่อยู่ในพระราชวัง)
๒๕	สุดสาครแก้พระอภัยมณี	สุดสาครให้ลินสมุทลักรูปนางละเวง ออกมาจากนั้นตนก็ใช้ไม้เท้าของฤาษีเผาทำลายรูปนางละเวง กระทั่ง	ลินสมุทล่อผีแห่งที่ซึ่งรูปนางละเวง ออกมา แล้วให้สุดสาครเข้าไปเอารูปนางละเวงมาเผา สุดสาครใช้ไม้เท้าเผา

เหตุการณ์	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร
	พระอภัยมณีฟื้นคืนสติ	รูปนางละเวง พระอภัยมณีจึงฟื้นคืนสติ

๔.๒.๑.๒ เหตุการณ์ที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ไม่ปรากฏในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

แม้ว่าตั้งแต่เริ่มเรื่องคือกำเนิดสุดสาครจนถึงสุดสาครเผารูปนางละเวงสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจะรักษาเรื่องเดิมไว้ได้มากแต่มีบางเหตุการณ์ที่สำคัญที่ไม่ได้มีการกล่าวถึงดังต่อไปนี้

๑) หลังสุดสาครรับเป็นบุตรบุญธรรมของท้าวสุริโยไทยแล้ว สุดสาครได้บอกเรื่องของม้านิลมังกรว่าม้านิลมังกรดุร้ายมากถ้าตนอยู่ที่นี้ก็ขอให้ชาวเมืองระมัดระวังตัว และสุดสาครก็บอกกับม้านิลมังกรว่าตอนเช้าให้ออกไปเที่ยวเล่นหาอาหารได้แต่ตกค่ำต้องเข้ามาอาศัยในเมือง

๒) อุศเรนตีเมืองผลึก (เนื้อหาตอนอุศเรนตีเมืองผลึกทั้งตอน)

๓) เจ้าละมานตีเมืองผลึก (เนื้อหาตอนเจ้าละมานตีเมืองผลึกทั้งตอน)

๔) หลังนางมณฑาเข้าขอรูปพระอภัยมณีเป็นครั้งที่สองแล้วทั้งสุวรรณมาลีและมณฑาถูกทวาดออกมา สุวรรณมาลีก็ให้ไพร่ตั้งพิธีถามผี

๕) ตอนที่สุดสาครขอลาท้าวสุริโยไทยออกตามหาพ่อ ท้าวสุริโยไทยขอลอดติดตามด้วยแต่สุดสาครได้ห้วงเอาไว้ ท้าวสุริโยไทยจึงให้จัดทัพอารักขาศูตสาครแทนตน พร้อมอนุญาตให้สุดสาครพาเสวคนธ์และหัลไชยเดินทางติดตามไปด้วย

๖) เมื่อสุดสาครรู้ว่าพระอภัยมณีป่วยจากการออกมาบอกขอเสนาเมื่อเข้าเมืองผลึกครั้งแรก สุดสาครยินดีจะรั้งเมืองหน้าด่านไว้ตามคำขอ แต่ขอรับรองให้เสนาหมั้นมาบอกอาการป่วยของพระอภัยมณีให้ตนได้รับทราบเสมอ ๆ

๗) ลินสมุทรมีได้รับคำสั่งของศรีสุวรรณก็ออกไปดูตัว เมื่อเจอสุดสาครเห็นว่าคล้ายนางเงือกที่เกาะแก้วพิสดารซ้ำยังมีแหวนและปิ่นเป็นเครื่องยืนยัน เมื่อรู้ว่าเป็นน้องของตนอย่างแท้จริง จึงเล่าเรื่องอาการป่วยของพระอภัยมณีให้ฟัง

๘) หลังฟื้นคืนสติพระอภัยมณีก็จัดทัพออกรบกับทัพอาสา ระหว่างรบลินสมุทรรีบสุดสาครโดนไฟพิษของจีนตั้งจนสลบไป ฝ่ายทัพฝรั่งกลัวว่าจีนตั้งจะได้รับความชอบแล้วจะได้ครองนางละเวงจึงลอบไปบอกวิธีแก้พิษไฟกรดของจีนตั้ง เมื่อพระอภัยมณีรู้วิธีแก้พิษจึงให้สานนเรียกลมฝนมาแก้พิษของจีนตั้ง ผลไม่เพียงแก้พิษของจีนตั้งได้ ยังขับไล่ทัพอาสาที่มาล้อมเมืองผลึกได้อีกด้วย

๔.๒.๑.๓ เหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ปรากฏเพิ่มในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุตสาครอาจแบ่งการดัดแปลงเรื่องออกได้เป็นสองส่วนดังที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้ว เหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้นในหัวข้อต่อไปนี้เป็นเหตุการณ์ที่แทรกเพิ่มขึ้นในส่วนที่สามารถเทียบเคียงกับสำนวนนิทานคำกลอนได้เท่านั้น ส่วนเรื่องในส่วนที่เป็นเรื่องที่ถูกผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งหมด รายละเอียดผู้วิจัยจะนำเสนอในภาคผนวก

๑) สุตสาครเรียนวิชา ระหว่างการประลองกับฤๅษีครั้งหนึ่งฤๅษีลอบทำร้ายสุตสาครระหว่างที่สุตสาครหันหลัง สุตสาครคิดว่าฤๅษีเล่นโก่งจึงโกรธฤๅษีพร้อมกับบริษษฤๅษี ก่อนจะร้องให้กลับไปหานางเงือก เมื่อเจอนางเงือกและเล่าเรื่องฤๅษีให้ฟัง นางเงือกก็สอนให้สุตสาครรู้จักเคารพผู้ใหญ่แล้วกลับไปขอโทษฤๅษีที่ล่วงเกินไป สุตสาครแม้ว่าตอนแรกจะเคืองขัดแต่ท้ายที่สุดก็ยอมกลับไปหาฤๅษีและขอโทษพร้อมให้สัญญาว่าจะเคารพและตั้งใจศึกษาเล่าเรียนต่อไป

๒) สุตสาครขอขมาฤๅษี ก่อนที่สุตสาครจะเดินทางเข้ามาขอขมาฤๅษี ฤๅษีกำลังปลุกป่าอยู่หน้าอาศรมพร้อมกับสอนให้คนช่วยกันรักษาป่าไม้สมบัติของชาติ

๓) สุตสาครเรียนวิชา (ครั้งที่ ๒) ในการเรียนวิชาอีกคราวหนึ่งสุตสาครพลั้งมือไปทำร้ายสัตว์ ฤๅษีจึงสั่งห้ามไม่ให้สุตสาครทำร้ายสัตว์อีก(และตลอดทั้งเรื่องแม้ว่าจะสู้รบกับใครสุตสาครก็ไม่เคยสังหารคนพวกนั้นเลยกระทั่งตอนท้ายเรื่องที่เฝ้าเรือของจีนตั้งและเจ้าละมาน)

๔) นรมิตให้ม้านิลมังกรพูดได้ หลังสุตสาครจับม้านิลมังกรมาได้แล้วนำมาพบกับฤๅษี ฤๅษีก็ร้ายมนตร์ให้ม้านิลมังกรสามารถพูดได้ ก่อนจะเล่าเรื่องพระอภัยมณีเพื่อให้สุตสาครออกติดตามพ่อ พร้อมและมอบปืนปักผมให้

๕) นางเงือกตามส่งสุตสาคร นางเงือกตามไปส่งสุตสาครจนถึงกลางทะเลก่อนปลาหนวดจะทักให้หันหน้ากลับ

๖) สุตสาครถูกผีดิบหลอก สุตสาครถูกผีดิบที่นอกเมืองผีดิบหลอกให้สุตสาครเข้าไปพักในเมืองผีดิบ เมื่อถึงเมืองผีดิบ ผีดิบให้ม้านิลมังกรรออยู่หน้ากำแพงเมืองแล้วให้สุตสาครเข้าเมืองไปเพียงคนเดียว สุตสาครถูกหลอกให้เข้าพักในปราสาท กลางดึกพวกผีดิบจึงแปลงกายเข้าทำร้ายสุตสาคร สุตสาครพยายามหนีออกมาได้จนถึงนอกเมืองม้านิลมังกรจึงเข้ามาสมทบ

๗) ม้านิลมังกรเตือนสุตสาคร ระหว่างที่ซีเปลือยกำลังล่อให้สุตสาครเดินทางขึ้นไปบนหวม้านิลมังกรพยายามพูดเตือนสติสุตสาคร แต่สุตสาครก็ไม่เชื่อกลับคิดว่าม้านิลมังกรและขับไล่ให้ออกไป

๘) รูปนางละเวง รูปนางละเวงสามารถสื่อสารกับพระอภัยมณีได้ และมักจะยุยงส่งเสริมให้พระอภัยมณีทำเรื่องร้าย ๆ เสมอ อาทิ ด่าสุวรรณมาลี ทำร้ายสุวรรณมาลี บอกรักเมืองให้คนอื่น ๆ ฯลฯ

๙) สุดสาครพาเสวคนธ์และหัสไชยเที่ยวทะเล ระหว่างที่ สุดสาครพาเสวคนธ์และหัสไชยลงไปสำรวจได้น้ำ เสวคนธ์และหัสไชยถูกปลาหมึกยักษ์จับตัวไป สุดสาครต้องจึงต้องร่วมกับม้านิลมังกรเข้าไปแย่งตัวเสวคนธ์และหัสไชยกลับมา

๑๐) เรือของสุดสาครจอดที่เกาะผีเสื้อ ม้านิลมังกรลงไปสำรวจเกาะกับสุดสาคร ม้านิลมังกรเห็นว่าเกาะนี้แปลกเพราะไม่มีคนอยู่จึงเตือนสุดสาคร สุดสาครก็ไม่เชื่อจึงขึ้นเรือไปเรียกเสวคนธ์และหัสไชยและคนอื่น ๆ ให้ลงมาพักที่เกาะ

๑๑) สุดสาครโดนกระสุนปืนที่พอลา ระหว่างที่วิ่งทัพอยู่ที่เมืองหน้าด่าน สุดสาครโดนกระสุนปืนใหญ่ของเรือที่พอลา เสนาประจำเรือเห็นว่าต้องหาปืนใหญ่ สุดสาครจึงร้องขอความช่วยเหลือจากฤๅษี เมื่อฤๅษีมาถึงก็สอนวิธีใช้ไม้เท้า(เจ้าเกิด) สุดสาครจึงลองใช้ไม้เท้าเนรมิตปืนใหญ่ใช้ต่อสู้กับข้าศึก

๑๒) สุดสาครเข้าเมืองผลึก หลังจากสุดสาครที่รอดพ้นจากการลอบประเบิดเรือของจีนตั้งด้วยความช่วยเหลือของเสวคนธ์และหัสไชยก็เข้ามายังเมืองและช่วยเหลือนายด่านขับไล่จีนตั้งออกจากเมือง เมื่อได้ชัยชนะนายด่านก็พาสุดสาครเข้าพบกับนางมณฑา และสุวรรณมาลี สุดสาครเล่าเรื่องของตนให้สุวรรณมาลีฟังและขอเข้าเฝ้าพระอภัยมณี สุวรรณมาลีบอกอาการป่วยของพระอภัยมณีและขอให้สุดสาครไปรับเมืองหน้าด่านไว้ก่อนเมื่อพระอภัยมณีหายจึงค่อยมาเข้าเฝ้า สุดสาครจึงกลับไปรักษาด่าน

๑๓) สุดสาครหลงกลจีนตั้ง เรื่องย้อนไปกล่าวถึงการเดินทางมาเมืองผลึกของศรีสุวรรณเสร็จแล้วได้มีการเล่าเหตุการณ์ที่หน้าด่านเมืองผลึกคือ ผีที่สิงรูปนางละเวง(เท่งทิง) ออกอุบายร่วมกับจีนตั้งโดยให้ลูกน้องของจีนตั้งปลอมตัวเป็นทหารถือสารที่เขียนข้อความบอกให้สุดสาครกลับไป สุดสาครเสียใจและน้อยใจมากจึงเตรียมการกลับเกาะแก้วพิสดารด้วยความน้อยใจ

๑๔) จีนตั้งบุกเมืองผลึกครั้งที่ ๒ หลังสุดสาครน้อยใจหนีกลับเกาะแก้วพิสดารไป จีนตั้งก็ได้โอกาสเข้าบุกเมืองผลึกอีกครั้ง สุวรรณมาลีออกบัญชาการรบเช่นเคยแต่คราวนี้ถูกลูกธนูของฝ่ายจีนตั้งเข้าที่ไหลจึงต้องกลับเข้าวังไปรักษาตัว ด้านทหารยามที่เชิงเนินเห็นว่าลูกกระสุนปืนใหญ่จะหมดและกำลังจะทานกำลังข้าศึกไม่ไหวจึงให้นกพิราบสื่อสารถือสารไปขอร้องให้สุดสาครกลับมาช่วย ฝ่ายในวังเมื่อสุวรรณมาลีกลับมาพยาบาลในวังนางกำนัลก็ขอให้นางมณฑาเข้าไปบอกเรื่องสุวรรณมาลีกับพระอภัยมณี พระอภัยมณีที่หลงรูปปีศาจได้รู้ข่าวแทนที่จะแสดงความห่วงใยกับแข่งให้สุวรรณมาลีตายไฉ่ ๆ และบอกให้นางมณฑาเปิดประตูต้อนรับจีนตั้งและมอบเมืองให้จีนตั้งครอบครองตามคำแนะนำของผีรูปนางละเวง(เท่งทิง)

๑๕) สุดสาครพบศรีสุวรรณ หลังเดินทางบนอากาศอยู่พักใหญ่สุดสาคร ม้านิลมังกร เสวคนธ์และหัสไชย ก็เริ่มเหนื่อยล้าจึงคิดจะหาที่พัก ม้านิลมังกรเห็นกำปั่นใหญ่แล่นกลางท้องทะเลจึงเชิญชวนให้สุดสาครลงพักในกำปั่นนั้น เมื่อลงมาที่กำปั่นสุดสาครก็เจรจาของพ่านักในเรือชั่วคราว สุดสาครบอกกับศรีสุวรรณว่าตนอยู่ในระหว่างการเดินทางกลับเกาะแก้วพิสดารทำให้ศรีสุวรรณสงสัยจึงให้สุดสาครแนะนำตัว หลังจากรู้ความจริงทั้งศรีสุวรรณ สุดสาคร สินสมุทร สามพราหมณ์ เสวคนธ์และหัสไชย จึงทำความรู้จักกัน

ฝ่ายนกพิราบสื่อสารเดินทางมาทันก็มอบจดหมายขอแรงจากอำมาตย์ให้สุดสาคร สุดสาครบอกศรีสุวรรณ และ ลินสมุทรว່ว่าเมืองผลึกกำลังเดือดร้อน ทั้งหมดจึงเดินทางกลับไปเมืองผลึก

๑๖) ศรีสุวรรณเข้าเมืองผลึก เมื่อขึ้นฝั่งเมืองผลึกได้แล้วศรีสุวรรณ สุดสาคร ลินสมุทร และ วิเชียรต้องการหาพาหนะเพื่อจะเข้าเมือง สุดสาครอาสาไปขอม้าจากบ้านนายด่านที่รู้จักกัน แต่ก็พบว่าที่บริเวณ ด่านนั้นถูกคนของจีนตั้งควบคุมอยู่หนาแน่นทั้งสิ่งซึ่งช่วยกันกำจัดคนของจีนตั้งและช่วยเหลือนายด่าน นายด่าน มอบม้าให้ทั้งสี่และพาทั้งสี่เข้าในวัง ฝืนทงที่รู้ว่าทั้งสี่จะเข้าวังจึงให้จีนตั้งปลอมตัวเป็นพระอภัยมณี และให้ทหาร มารอรับสุดสาครเริ่มสงสัยเพราะถ้าพระอภัยมณีทำไม่ต้องให้คนทำลายตนที่นอกด่าน แต่ก็เสี่ยงตามทหารไป เมื่อทั้งสี่พบพระอภัยมณีปลอม พระอภัยมณีปลอมก็ต้อนรับด้วยความอบอุ่นและให้ทหารพาไปพักผ่อน จีนตั้ง ให้ทหารวางยาทั้งสี่โดยผสมลงในเครื่องดื่มมีเพียงคนเดียวที่ไม่ได้ดื่มคือวิเชียร แต่เมื่อเหลือกำลังเดียวจึงต้อง ยอมทำตามเข้าห้องคุมขังของเมืองผลึกไป ฝ่ายมณฑาและสุวรรณมาลีที่ต้องระเห็จออกมาอยู่นอกวังเมื่อได้รู้ ข่าวกองทัพไม่ทราบนามมาตีพวกคนจีนจนพ่ายแพ้ก็รู้ว่าเป็นพวกศรีสุวรรณและสุดสาคร จึงให้เบาหวิวและปลิว ลมออกสืบความ เมื่อรู้ว่าศรีสุวรรณและพวกถูกจับก็ให้เบาหวิวปลิวลมแก่งไปส่งอาหารให้วิเชียรแต่แอบนำเอา ยาถอนพิษไปให้ด้วย

๑๗) ม้านิลมังกรซ่อนกลทัพจีน จีนตั้งให้อุบายลวงसानน โมรา ม้านิลมังกร เสาวคนธ์และ หัสไชยให้กินโต๊ะจีน แต่ม้านิลมังกรแอบเห็นคนครัวสมคบกับทหารผสมยาสลบลงในอาหาร สานนจึงซ่อนกล โดยอ้างว่าธรรมเนียมของการเวกผู้ปรุงอาหารต้องชิมอาหารก่อนถวาย เมื่อจนมุมทัพจีนของจีนตั้งจึงแสดงตัว เข้าต่อสู้กับพวกของม้านิลมังกร กับसानน หลังจากเอาชนะทัพจีนได้ม้านิลมังกร สานน เสาวคนธ์และหัสไชย ก็ ช่วยกันรวบรวมฟางเป็นจำนวนมากมากองไว้และให้โมราเสกฟางเป็นเรือยนต์แล้วใช้เป็นพาหนะเข้าเมืองไปเพื่อ สมทบกับฝ่ายของศรีสุวรรณ

๑๘) จีนตั้งเสียท่า หลังจากที่พวกศรีสุวรรณหลุดออกจากคุกได้แล้ว ลินสมุทรกับสุดสาครก็ เดินทางไปพบสุวรรณมาลีและปรึกษาทำกลทำลายจีนตั้ง ตกคำจีนตั้งเข้ามาคิดจะลวงลามสุวรรณมาลีเมื่อเข้า ไกลสุวรรณมาลีซึ่งลินสมุทรปลอมตัวไว้ลินสมุทรจึงจับตัวจีนตั้งได้ และสุดสาครก็ออกมาช่วยจัดการกับจีนตั้ง

๑๙) สุดสาครแก้พระอภัยมณี นางมณฑาและสุวรรณมาลีออกมาจับศรีสุวรรณ ลินสมุทร และสุดสาครและเล่าเรื่องรูปผีสิงของนางละเวง ทั้งสามปรึกษาหาวิธีช่วยพระอภัยมณี ผีที่สิงรูปนางละเวงรู้ชะตา กรรมตัวเองจึงหนีมาสิงพระอภัยมณีแทน แต่ก็ไม่พ้นที่ศรีสุวรรณ ลินสมุทร และสุดสาครจะรู้ ทั้งสามจึงตั้ง อุบายให้ลินสมุทรไปสู้อะไลผีแห่งที่ตอนนี้อยู่ไปสิงร่างพระอภัยมณี ส่วนสุดสาครก็เข้าไปเอารูปนางละเวง เผาด้วยไฟมนตร์จากไม้เท้า หลังจากทีไล่ผีแห่งที่สิงรูปนางละเวงได้แล้วพระอภัยมณีก็ฟื้นคืนสติ ได้พบกับ ศรีสุวรรณ ศรีสุวรรณก็แนะนำสุดสาคร เสาวคนธ์และหัสไชย พระอภัยมณีถามข่าวนางเงือกกับสุดสาคร

๔.๒.๒ ความแตกต่างด้านตัวละคร

๔.๒.๒.๑ ตัวละครที่ปรากฏทั้งในสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวนการดูภาพเคลื่อนไหว

๑) **สุดสาคร** ในสำนวนนิทานคำกลอนกล่าวถึงสุดสาคร ๒ ช่วงอายุ ช่วงแรกคือช่วงแรกเกิดจนกระทั่งอายุได้ ๓ ขวบ ในช่วงนี้สุดสาครเป็นเด็กเล็กที่มีกำลังและความสามารถสูง แต่ส่วนใหญ่เป็นการเล่นซุกซนไปวัน ๆ สุดสาครเป็นเด็กที่สามารถเรียนรู้วิชาการได้รวดเร็ว จึงทำให้เป็นคนที่ยุวกาวิชาการทั้งด้านอักษรศาสตร์และด้านการรบตั้งแต่ยังเล็ก ดังที่สุนทรภู่ได้บรรยายไว้ว่า

.....	
ได้สิบเดือนเหมือนได้สัสิบขวบ	ดูชาวอวบอ้วนท้วนเป็นนวลฉวี
ออกวิ่งเต้นเล่นได้ไต่กุฎี	เที่ยวไล่ชีวักวอยสบายใจ
แล้วลงน้ำปล้ำปลาโกลาหล	ดาบสับปากเปือกเรียกไม่ไหว
สอนให้หลานอ่านเขียนรำเรียนไป	แล้วก็ให้วิทยวิชาการ
รู้ล่องหนหนคงเข้าขงยุทธ์	เหมือนลีนสมุทรพียาทังกล้าหาญ
ให้ได้เห็นแต่แม่แม้งจากับอาจารย์	จนอายุกุมารได้สามปี ^{๑๖}

หลักฐานอีกประการหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าสุดสาครเป็นเด็กที่มีกำลังมากคือตอนได้ม้านิลมังกรและผจญเมืองผีดิบ แม้ว่าจะเป็นเด็กเพียง ๓ ขวบแต่สุดสาครสามารถต่อสู้กับศัตรูที่มีกำลังมหาศาลและมีจำนวนมากอย่างขาดกลัว ในตอนผจญเมืองผีดิบสุดสาครสามารถต้านพวกผีดิบได้ถึงสิบวันซึ่งเกินวิสัยของเด็ก ๓ ขวบธรรมดาจะทำได้ สุดสาครยังเป็นเด็กที่มีความกล้าหาญ ยึดมั่นในความคิดของตนเองและมีความมั่นใจในตัวเองสูง ดังจะเห็นได้ว่าอายุเพียง ๓ ขวบแต่หาญกล้าที่จะอาสาออกไปตามหาบิดาทั้งยังออกปากว่าจะไปช่วยบิดาจากศัตรู แม้ว่ามารดาจะบอกว่าอาจจะต้องเจอกับอันตรายหลายอย่างแต่ก็ไม่กลัวอุปสรรคเหล่านั้น

อย่างไรก็ตามด้วยความเป็นเด็กสุดสาครจึงยังไม่ประสาต่อโลกเท่าใดนัก และการที่ได้รู้จักคนเพียงสองคนอันได้แก่นางเงือก และพระฤๅษี ทั้งยังไม่เคยไปไกลจากเกาะแก้วพิสดาร ทำให้สุดสาครไม่รู้ว่โลกภายนอกนั้นเป็นอย่างไรหรือจะต้องระมัดระวังภัยอันตรายใดบ้างในชีวิต ส่งผลให้สุดสาครต้องหลงกลของซีเปลือยและต้องผจญกับผีดิบที่เมืองผีดิบ

คุณลักษณะโดดเด่นที่สุดของสุดสาครในช่วงต้นนี้คือมีจิตใจที่มุ่งมั่นทั้งต่อบิดา มารดา และผู้มีพระคุณ เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ และยึดมั่นในความสัตย์ ในตอนที่สุดสาครออกบวชก็อธิษฐานอุทิศส่วนกุศลแห่งการบวชให้มารดาจนทำให้นางเงือกตื่นตื่นใจเป็นอย่างยิ่ง หรือเมื่อรู้ข่าวเรื่องบิดาก็เป็นห่วงว่าความเป็นอยู่ของบิดาจะดีร้ายอย่างไรจึงอาสาออกจากเกาะแก้วพิสดารเพื่อจะไปตามหาบิดาและช่วยเหลือบิดาหากตก

^{๑๖} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๒๕๓.

อยู่ในความยากลำบาก ในตอนที่เข้าเมืองการเวกได้ สุตสาครก็ยืนยันที่จะทรงเครื่องหนึ่งไว้ได้เครื่องหนึ่งใหม่ เพื่อรักษาค่าที่เคยให้แก่ฤๅษีเกาะแก้วพิสดารไว้

ในช่วงที่สองคือช่วงสุดสาครออกตามหาพระอภัยมณีจนแก่พระอภัยมณีให้หายจากเสน่ห์ได้ในครั้งนี้สุดสาครอายุได้สิบสามปีเมื่อพิจารณาถึงยุคร่วมสมัยกับผู้แต่งก็นับว่าเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลางแล้ว ในช่วงนี้อนุมานได้ว่าสุดสาครคงจะได้ประสบการณ์จากการที่อาศัยร่วมกับคนหมู่มากในเมืองการเวกถึงสิบปี และมีน้องที่ต้องดูแลสองคน คือเสาวคนธ์และหัลไชย ทำให้สุดสาครคิดอะไรรอบคอบมากขึ้น ไม่เอาแต่ใจตนเองรู้จักเหตุผลและคิดถึงคนรอบข้างมากขึ้น ในตอนที่สุดสาครจะลาออกจากเมืองการเวกแล้วเสาวคนธ์และหัลไชยของออกตามสุดสาครกล่าวห้ามทั้งสองว่า

.....
 แม่หงเยาว์เสาวคนธ์อย่าชวนวิ่ง เป็นผู้หญิงเนื้อตัวจะมัวหมอง
 พระอนุชาอย่าไปเดินเล่นคะนอง อยู่ในห้องหัดหนังสืออย่าดีดิ่ง

 พระเชษฐาว่าทางกลางสมุทร ลำบากสุดเสียแล้วน้องจะหมองศรี
 เล่นกับพระอนุชาอยู่ธานี หนอยหนึ่งพี่ก็จะมาไม่ช้านาน^{๑๗}

ในตอนเข้าเมืองพลิกแต่ได้พบแต่เพียงนายด่านและรู้ความจริงจากอำมาตย์ในวังที่มาทูลบอกเหตุผล สุตสาครก็ยินดีที่จะอยู่รั้งเมืองหน้าด่านไว้ให้และรอเวลาจนกว่าจะถึงกาลอันเหมาะสม อย่างไรก็ตามสุดสาครก็ยังคงคุณลักษณะของผู้ที่มีความรู้ มีความกล้าหาญ จิตใจเมตตา และกตัญญูซึ่งเป็นลักษณะนิสัยที่เป็นมาตั้งแต่เด็กไว้ไม่ได้ขาด แต่กลับจะยิ่งเพิ่มมากขึ้นไปอีกโดยเฉพาะความซุขุมรอบคอบ ในตอนที่ปราบผีเสื้อสุดสาครยินดีที่จะช่วยเวทดาที่มาขอร้องให้ช่วย แม้ว่า ณ เวลานั้นตนสามารถเล่นเรือออกไปได้อย่างปลอดภัย ในตอนที่เข้าศึกฝ่าเมืองหน้าด่านเข้าไปประชิดเมืองได้ สุตสาครก็แสดงน้ำใจรีบเข้ามาช่วยสุวรรณมาลีรบ จนทัพข้าศึกต้องแตกพ่ายไปและก็ช่วยเหลือนางสุวรรณมาลีรักษาเมืองไว้ได้กระทั่งศรีสุวรรณและสินสมุทรจะมาถึง

ดังที่กล่าวมาแล้วในข้างต้นว่าการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**นั้นอาจแยกพิจารณาได้เป็นสองส่วนคือส่วนที่ดำเนินเรื่องตามสำนวนนิทานคำกลอนส่วนหนึ่ง และส่วนที่ผู้สร้างสร้างเรื่องให้แปลกออกไปเป็นอีกเรื่องหนึ่ง ในส่วนที่เดินเรื่องตามสำนวนนิทานคำกลอนนั้นสุดสาครมีลักษณะนิสัยคล้ายในสำนวนนิทานคำกลอนคือเป็นเด็กที่มีความซุกซน ขี้เล่น แต่ก็ยังเป็นเด็กเก่ง กล้าหาญ มีความสามารถในการเรียนรู้สูง ทำให้มีวิชาความรู้มาก แต่ก็ยังคงไม่ทันคนและตกเป็นเหยื่อของผู้ร้ายเสมอ ๆ เป็นเด็กที่มีความมั่นใจในตนเองสูง และมองสิ่งต่าง ๆ รอบด้านแต่ในแง่ที่ดี ที่สำคัญคือเป็นเด็กที่มีความกตัญญูรู้คุณของผู้มี

^{๑๗} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๓๖๒.

พระองค์ ซึ่งการขยายรายละเอียดของเรื่องดังที่ได้นำเสนอไปในหัวข้อที่ผ่านมานั้นก็จะเป็นประโยชน์ที่จะเน้นคุณลักษณะเหล่านี้ให้ชัดมากกว่าในสำนวนนิทานคำกลอน

อย่างไรก็ตามข้อแตกต่างที่สำคัญของสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวกับสำนวนนิทานคำกลอนคือการเปลี่ยนอายุของสุตสาครในช่วงที่ออกเดินทางจากเมืองการเวกไปหาพระอภัยมณี ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสุตสาครไม่ได้โตขึ้นมากนัก แม้ว่าในเรื่องจะบอกว่าเวลาผ่านไปสามปี (ซึ่งในสำนวนนิทานคำกลอนคือเวลาสิบปี) แต่จากลายเส้นของตัวการ์ตูนเห็นได้ชัดว่าสุตสาครไม่ได้พัฒนาในเชิงกายภาพ นั่นส่งผลให้การพัฒนาคุณลักษณะของตัวละครตามสำนวนนิทานคำกลอนนั้นหายไป โดยเฉพาะเป็นคนสุขุมรอบคอบจากการพบเห็นชีวิตมากขึ้น ทำให้สุตสาครในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของคุณลักษณะเดียวตลอดทั้งเรื่อง

ในส่วนที่เป็นเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่นั้นไม่ได้มีการเพิ่มคุณลักษณะพิเศษใหม่ ๆ ให้แก่สุตสาครเป็นแต่เพียงการเดินทางตามคุณลักษณะเดิมที่คงไว้ตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนจบเรื่อง

โดยสรุปสุตสาครในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวมีคุณลักษณะเดียวตลอดทั้งเรื่อง กล่าวคือเป็นเด็ก ๖ ขวบที่มีความรู้ความสามารถ กล้าหาญชาญชัย มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง เป็นเด็กที่มีจิตใจเมตตา โอบอ้อมอารี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ กตัญญูรู้คุณ แต่ในภาพรวมแล้วจะมีความรู้ความสามารถเพียงใด ในคราวที่ว่างจากเรื่องยุ่ง ๆ ก็ยังคงรักการเล่นสนุกตามประสาของเด็กอยู่ไม่ได้ขาด

๒) ฤๅษีเกาะแก้วพิสดาร ในสำนวนนิทานคำกลอนฤๅษีเป็นผู้ทรงศีลที่น่าเกรงขามเป็นที่ยำเกรงและบุคคลทั่วไปให้ความเคารพ ด้วยเหตุที่เป็นผู้รักษาศีลจึงทำให้ฤๅษีเป็นผู้ที่มีจิตใจเมตตา โปรดสัตว์โลกที่เดือดร้อนเท่าที่จะช่วยเหลือได้ ในตอนต้นเรื่องฤๅษีช่วยเหลือคนเรือแตกไว้มากมายรวมถึงให้ที่หลบภัยแก่พระอภัยมณี สินสมุทร นางเงือก สุวรรณมาลี และท้าวสิลราช เมื่อผู้เดือดร้อนมีโอกาสดำกลับบ้านกลับเมืองก็ส่งเสริมด้วยใจจริง กล่าวคือเป็นฐานะเจรจาขอให้ท้าวสิลราชนำทั้งหมดลงเรือกลับไป ในตอนกำเนิดสุตสาครแม้ว่าจะเป็นฤๅษีซึ่งไม่รู้ว่าจะช่วยนางเงือกคลอดได้อย่างไรแต่ก็ช่วยจนสุดความสามารถของตน ฤๅษีเป็นผู้รู้ในวิชาทั้งการอักษรศาสตร์และการรบ เป็นครูผู้ให้วิชาลูกศิษย์อย่างเต็มที่ไม่มีปิดบังความรู้ความสามารถของตน นอกจากนั้นฤๅษียังเป็นผู้ใหญ่ที่มีทัศนะในการมองโลกอย่างเข้าใจละเอียดรอบคอบและให้ข้อคิดที่ดีทั้งในเชิงธรรมะที่เป็นนามธรรม และธรรมะในระดับชาวบ้านคือธรรมในการดำรงชีวิตประจำวัน ดังจะเห็นได้ทุกครั้งที่ฤๅษีมีบทบาทก็จะมีข้อสอนใจเสมอ ๆ ในช่วงเหตุการณ์ที่ศึกษาเช่นตอนที่ฤๅษีมาช่วยสุตสาครจากเมืองผีดิบ และช่วยสุตสาครจากเหว จึงอาจกล่าวได้ว่าฤๅษีในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นคืออุดมคติของผู้ทรงศีลที่มีจิตใจโอบอ้อมอารีเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่ผู้ตกทุกข์ได้ยากเสมอ ๆ

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ฤๅษีกลายเป็นตัวละครสร้างสีสันให้แก่เรื่องโดยเฉพาะการสร้างอารมณ์ขันจากพฤติกรรมของฤๅษีซึ่งแม้จะเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถมาก มีจิตใจโอบอ้อมอารีเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่ผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นผู้ทรงศีล เช่นเดียวกับในสำนวนนิทานคำกลอนแต่พฤติกรรมโดยรวมนั้นแตกต่างจากความรู้ความสามารถของฤๅษีอย่างสิ้นเชิง

ฤๅษีในสำนวนการุณภาพเคลื่อนไหวเป็นคนซุ่มซ่าม มีพฤติกรรมที่ไม่น่าเชื่อถือเป็นผู้มีวิชามาก เวลาใช้เวทย์มนตร์ก็มักจะใช้ผิดบ้าง ลืมบ้าง ไม่ก็ตัดสินใจไม่ถูกว่าจะใช้เวทย์มนตร์อะไร ฤๅษีวัยนี้ไม่เป็นเมื่อใช้วิชาหายตัวเพื่อมาช่วยสุดสาครมักจะมาโผล่กลางน้ำแล้วก็ต้องตกน้ำไปเป็นประจำ นอกจากนั้น ฤๅษียังเป็นตาแก่ขี้บ่น(แต่บ่นในทางที่ดี)เช่นในตอนที่ถูกต้นไม้กับนึ่งเรื่องคนทำลายต้นไม้ทำลายป่า เป็นคนแก่ขี้เหงาที่ชอบเล่นกับเด็ก ๆ ตลอดเรื่องหลังฤๅษีสอนวิชาเสร็จก็มักจะลองวิชากับสุดสาครอยู่เสมอ นอกจากนี้ในแง่ของสถานภาพของฤๅษีในสำนวนการุณภาพเคลื่อนไหวเห็นได้ชัดว่าฤๅษีเป็นเสมือนเพื่อนของสุดสาครมากกว่า และแม้ว่าสถานะของฤๅษีจะเป็นอาจารย์หรือเป็นท่านตาก็ตามแต่สุดสาครก็ยังคงพูดเล่น และให้ความสนิทสนมมากกว่าในสำนวนนิทานคำกลอน

ในสำนวนการุณภาพเคลื่อนไหวส่วนที่เป็นเรื่องสร้างขึ้นใหม่มีการเพิ่มบทบาทฤๅษีอีกหลายตอน ได้แก่ตอนที่มาช่วยแก้สุดสาครจากฝนกรด ตอนม้านิลมังกรกลับเกาะไปส่งนางเงือก และตอนสู้รบกับอนูชา เป็นการเน้นให้เห็นความสำคัญของฤๅษีในฐานะผู้ช่วยแก้เหตุการณ์ร้าย ๆ ให้แก่สุดสาคร ซึ่งเมื่อเปรียบกับในสำนวนนิทานคำกลอนแล้วจะพบว่าหลังจากครั้งที่ช่วยสุดสาครจากเหวได้แล้วฤๅษีก็ไม่มียุทธการทวงกระหังตอนท้ายเรื่องที่กลับมาเชื่อมความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งหมดอีกครั้ง

๓) ม้านิลมังกร ในสำนวนนิทานคำกลอนม้านิลมังกรเป็นม้าที่มีฤทธิ์มาก มีเขี้ยวเป็นเพชรเกล็ดเป็นนิล ลิ้นเป็นปาน การจะสังหารหรือทำร้ายม้านิลมังกรนั้นต้องอาศัยกำลังทั้งทางสติปัญญาและร่างกายอย่างมาก ในสำนวนนิทานคำกลอนม้านิลมังกรมีสถานะเป็นเพียงพาหนะผู้ซื่อสัตย์ของสุดสาคร และมีส่วนช่วยให้สุดสาครรอดพ้นอันตรายหลายครั้ง

ในสำนวนการุณภาพเคลื่อนไหวได้มีการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะของม้านิลมังกรให้สามารถพูดได้ตั้งนั้นนอกเหนือไปจากที่จะเป็นพาหนะสำคัญของสุดสาครแล้ว ม้านิลมังกรยังเป็นผู้ที่ให้คำปรึกษาที่ดีแก่สุดสาคร เป็นผู้ที่เตือนให้สุดสาครระวังตัวเมื่อเห็นว่าสุดสาครอาจมีภัย เช่นในตอนที่สุดสาครคิดจะเข้าเมืองผีดิบม้านิลมังกรก็เตือนว่าบ้านเมืองมีลักษณะแปลก ๆ ไม่น่าจะลงไปพักผ่อน หรือในตอนที่พบกับซีเปลือยและซีเปลือยหลอกให้ขึ้นเขา ม้านิลมังกรก็พูดเสมอว่าซีเปลือยไม่น่าไว้วางใจ แต่สุดสาครไม่ค่อยจะเชื่อคำเตือนของม้านิลมังกรเท่าใดนักจึงทำให้ต้องประสบกับความลำบาก

ในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นม้านิลมังกรเป็นแต่เพียงพาหนะที่สุดสาครซึ่งไปรบแต่ในสำนวนการุณภาพเคลื่อนไหวม้านิลมังกรเป็นเสมือนนักรบคนหนึ่งที่ช่วยสุดสาครรบหลายครั้งหลายครา นอกจากนั้นม้านิลมังกรยังเป็นผู้ช่วยเหลือทั้งทางร่างกายและให้คำปรึกษากับสุดสาครเวลาที่ตกอยู่ความยากลำบากอีกด้วย

หากพิจารณาในแง่ของคุณลักษณะนิสัย ม้านิลมังกรในสำนวนการุณภาพเคลื่อนไหวมีความรอบคอบ คิดพิจารณาเรื่องต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล ไม่ไว้วางใจใครง่าย ๆ ฉลาด รู้จักคิดแก้ปัญหา และหาทางออกที่ดีที่สุดเสมอ เป็นผู้ติดตามที่ซื่อสัตย์และมั่นคงต่อเจ้านาย เห็นได้ชัดจากตอนที่ม้านิลมังกรโดนสุดสาครไล่เพราะหลงเชื่อคำของซีเปลือยแต่ม้านิลมังกรก็ไม่ได้โกรธแต่กลับรู้สึกเป็นห่วงเสียมากกว่า ดังนั้น

ม้านิลมังกรในสำนวนนี้จึงกลายเป็นตัวละครที่สำคัญตัวหนึ่งไม่ใช่เป็นเพียงพาหนะของสุตสาครเท่านั้นแต่เป็นตัวละครที่เป็นผู้ช่วยที่สำคัญของพระเอก

๔) เสาวคนธ์และหัสไชย ในสำนวนนิทานคำกลอนเสาวคนธ์และหัสไชยมีบทบาทในช่วงตอนนี้น้อยมาก เสาวคนธ์ตอนติดตามสุตสาครออกจากเมืองการเวกมีอายุได้สิบสามปีเท่าสุตสาคร ส่วนหัสไชยนั้นมีอายุได้ ๑๐ ปี เท่าที่ปรากฏในเรื่องทั้งสองมีคุณลักษณะร่วมกันคือรักและมีความผูกพันกับสุตสาครมากแม้ว่าจะไม่ได้ร่วมครรรค์เดียวกัน แต่ทั้งสองก็ให้ความรัก ความเคารพ และความภักดีต่อสุตสาครอย่างมาก เห็นได้ชัดจากตอนที่สุตสาครเดินทางออกจากเมืองการเวกทั้งสองก็ร้องขอติดตามสุตสาครไป นอกจากนั้นเสาวคนธ์และหัสไชยยังมีความกล้าหาญพอตัว กล้าที่จะวิ่งเรือไว้นั้นขณะที่สุตสาครไม่อยู่ และยกทัพเข้ามาช่วยสุตสาครเมื่อเห็นว่าสุตสาครอาจจะอยู่ในอันตราย

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวส่วนที่เดินเรื่องตามสำนวนนิทานคำกลอนได้มีการเปลี่ยนอายุให้ทั้งสองคือเสาวคนธ์อายุ ๖ ปีเท่าสุตสาคร ส่วนหัสไชยนั้นอายุได้ ๓ ปี แต่อย่างไรก็ตามรูปลักษณ์ภายนอกทั้งสองก็ยังคงเป็นเด็กที่ไม่ได้แตกต่างกันมากนัก เสาวคนธ์และหัสไชยในสำนวนนี้เป็นเด็กรักสนุก ร่าเริง แจ่มใส และมีความกล้าหาญเกินตัว คือกล้าเผชิญกับศัตรู และสู้รบกับศัตรูได้ แม้ว่าส่วนหนึ่งจะเป็นผลจากอำนาจของแก้วตาผีเสื้อ แต่พื้นฐานทั้งสองก็เป็นคนกล้าเพียงแต่ได้กำลังมาเสริมให้แข็งแกร่งมากขึ้นเท่านั้น และด้วยสำนวนนี้กำหนดให้เสาวคนธ์และหัสไชยเป็นเด็กเล็กดังนั้นแม้ว่าจะมีความกล้าหาญเพียงใดก็ตามแต่ก็ยังขี้แยะและยังไม่สามารถตัดสินใจเรื่องสำคัญ ๆ ได้ ต้องรอได้คำแนะนำจากคนรอบข้างเสียก่อนจึงจะทำ แต่สิ่งที่น่าสนใจคือทั้งสองจะคอยช่วยเหลือกันและกันตลอดเวลาเป็นตัวอย่งที่ดีของพี่น้องที่รักกันอย่างกลมเกลียว

อย่างไรก็ตามในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวส่วนที่มีการขยายเรื่องออกไปนั้นได้สร้างให้เสาวคนธ์และหัสไชยเป็นตัวละครสำคัญที่ทำให้เกิดปมปัญหาหลายครั้ง คือทั้งสองถูกจับตัวไปทำให้สุตสาครต้องกลับไปตามหาและช่วยเหลือทั้งสองออกมา จนต้องไปเจอกับสัตว์ประหลาดต่าง ๆ นอกจากนั้นเสาวคนธ์และหัสไชยยังค่อนข้างจะอ่อนแอเพราะทุกครั้งทั้งสองออกรบ หรือช่วยรบมักจะโดนอาวุธของศัตรูแล้วก็ต้องสลบหรือได้รับบาดเจ็บไปจนต้องหาคนมาพยาบาลตลอดเวลา ทว่าในระหว่างที่เป็นจุดอ่อนที่ทำให้ศัตรูโจมตีหรือทำร้ายได้ง่ายในอีกทางหนึ่งเสาวคนธ์และหัสไชยก็ได้ช่วยเหลือให้สุตสาครรอดพ้นภัยได้หลายครั้งเช่นในตอนเรือแตกเสาวคนธ์และหัสไชยก็ช่วยม้านิลมังกร และสุตสาครให้หนีออกมาจากเรือก่อนที่เรือจะระเบิดได้

๕) สุวรรณมาลี ในสำนวนนิทานคำกลอนสุวรรณมาลีเป็นพระราชินีที่มีกิริยาเรียบร้อยตามอย่างของหญิงสาววังที่ได้รับการอบรมมาอย่างดี ในตอนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่น่าเสนาในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสุวรรณมาลีเป็นคนที่เข้มแข็งและรักพระอภัยมณีอย่างจริงใจ ตอนที่สุวรรณมาลีเข้าไปทำร้ายรูปนางละเวงจนตกไล่ออกจากห้องของพระอภัยมณีก็เพียงแต่เสียใจแล้วเดินจากไปเท่านั้น ในตอนที่นางมณฑากั้วพระอภัยมณีสุวรรณมาลีก็ทูลขอภัยโทษและแก้ตัวให้แก่พระอภัยมณีทุกครั้ง สุวรรณมาลีนอกจากจะเป็นหญิงที่มีกิริยามารยาทเรียบร้อยแล้วยังเป็นนักรบที่กล้าหาญ เป็นที่ยอมรับของเหล่าลูกน้อง สุวรรณมาลีตัดสินใจออกรบเป็นแม่ทัพเพื่อรักษาเมืองผลึก และยังสามารถปราบทัพข้าศึกบางส่วนได้ด้วย การบัญชาของ

ตัวเอง จึงนับว่าสุวรรณมาลีในสำนวนนี้นั้นเป็นผู้หญิงเก่งที่นำภัยของคนหนึ่งที่รักษาหน้าที่ของผู้หญิง ภรรยา และลูกที่ดีของแม่ได้ดีเท่ากับการเป็นภษัตริย์ที่อุทิศชีวิตเพื่อการรักษาบ้านเมืองโดยไม่ลังเล

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสุวรรณมาลีได้เปลี่ยนจากคุณลักษณะของผู้หญิงที่ได้รับการอบรมมาดีเป็นผู้หญิงชาวบ้านธรรมดาที่ไม่สามารถสะกดหรือเก็บกิริยาที่ไม่พึงประสงค์จนก่อนจะไปในทางนางอิจฉา เห็นได้ชัดจากการที่สุวรรณมาลีโต้ตอบกับพระอภัยมณีหลายครั้งในเรื่องด้วยวาจาที่ค่อนข้างไม่สุภาพ โดยเฉพาะเมื่อกล่าววโรภาษพิเท่งที่สิงอยู่ในรูปของนางละเวง การอกรบของสุวรรณมาลีในคราวที่เข้าศึกมาประชิดเมืองก็ไม่ใช่เป็นเพราะอยากจะรักษาเมืองเป็นสำคัญ แต่เป็นเพราะต้องการจะประชิดพระอภัยมณีเสียมากกว่า อย่างไรก็ตามในตอนกลางของเรื่องสุวรรณมาลีได้ลดอาการหึงหวงหรือกิริยาหยาบคายลงทำให้พฤติกรรมของสุวรรณมาลีดูอ่อนนุ่มขึ้น นำสงสารมากขึ้นเพราะสุวรรณมาลีถูกพระอภัยมณีทำร้ายร่างกายหลายครั้ง ผนวกกับการมาถึงเมืองผลึกของศรีสุวรรณ และสินสมุทรก็ทำให้พฤติกรรมในช่วงกลางของเรื่องนั้นสุวรรณมาลีกลับมาเป็นผู้หญิงที่มีกิริยามารยาทเรียบร้อยตามคุณลักษณะในสำนวนนิทานคำกลอน

๖) สินสมุทร ในสำนวนนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี เมื่อคำนวณอายุในช่วงที่เกิดศึกเมืองผลึกนี้สินสมุทรอายุราว ๒๑ ปี บทบาทของสินสมุทรตั้งแต่ตอนกำเนิดสุดสาครจนถึงศึกเก้าทัพตีเมืองผลึกในสำนวนนี้มีบทบาทน้อยมาก คือเดินทางมาพร้อมกับศรีสุวรรณเพื่อป้องกันเมืองผลึกจากศึกเก้าทัพเท่านั้น อย่างไรก็ตามจากเหตุการณ์ตอนได้สิงโตเป็นพาหนะ และตอนออกไปปรับตัวสุดสาครนั้นทำให้เห็นพัฒนาการที่สำคัญของตัวละครสินสมุทรจากเด็ก ๘ ขวบในตอนหนีจากผีเสื้อสมุทรมาว่ามีความสุขุมรอบคอบมากขึ้นรู้จักพิจารณาความอย่างละเอียดถี่ถ้วน และแม้ว่าจะยังคงมีความดุเดือดชอบแกล้งคนและสัตว์แต่ก็มีจิตใจเมตตา ในตอนที่ได้ไล่จับสิงโตอยู่นั้นเมื่อรู้ว่าสิงโตมีลูกเมียสินสมุทรก็เว้นทำร้ายสิงโตกลับจับปลาแล้วเสกมนตร์มาให้เป็นอาหารเพื่อให้สิงโตเชื่องแทน

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เมื่อพิจารณาจากการวาดภาพความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือสินสมุทรเป็นเด็กโตอายุคงไม่ไกลจากสิบปีมากนัก สินสมุทรในสำนวนนี้เป็นพี่ที่รักน้อง และมีบทบาทที่สำคัญคือเป็นผู้ช่วยเหลือที่เข้ามาช่วยสุดสาครให้พ้นจากอันตรายได้หลายครั้ง โดยเฉพาะเมื่อต้องอาศัยพละกำลังมหาศาล สินสมุทรในสำนวนนี้มีการแปลงกายเป็นยักษ์เพื่อเพิ่มกำลังและความสามารถอาทิตอนที่ต้องการเร่งเรือให้ถึงเมืองผลึกโดยไวก็เหรมิตกายเป็นยักษ์ลากเรือ ในตอนที่เมืองผลึกถูกล้อมด้วยต้นไม้กินคนสินสมุทรก็เหรมิตกายให้ใหญ่แล้วใช้กระบองตีต้นไม้เหล่านั้นจนตาย นอกจากนั้นยังเน้นเหตุการณ์ให้สินสมุทรเป็นเด็กที่มีกิริยามารยาทเรียบร้อย มีความกตัญญูต่อสุวรรณมาลี และพระอภัยมณี

๗) จันทน์ ในสำนวนนิทานคำกลอนมีกล่าวถึงจันทน์ตั้งอยู่เพียงตอนเดียวว่าเป็นหนึ่งในภษัตริย์ที่นำทัพมาตีเมืองผลึกตามกลของละเวงมีบทบรรยายคุณลักษณะของจันทน์ไว้เพียง ๒ คำกลอนดังนี้

“ฝ่ายองค์ท้าวจันทน์นั้นฝั่งเพชร ไม่ขามเข็ดคงกระพันฟันไม่ทวนไหว
ทั้งสองมือถือทูลนันทน์ไฟ พาดผู้ได้ไฟพิชิตได้เต็มกาย”^{๑๔๔}

หนึ่งในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นจันทน์เป็นเจ้านครเพียงคนเดียวที่สามารถก่อให้เกิดความเสียหายแก่ฝ่ายพระอภัยมณีได้ เพราะเป็นผู้ที่ทำร้ายร่างกายของสินสมุทรและสุดสาครด้วยไฟพิชิตจนทำให้การสู้รบในวันแรกต้องยุติไป

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้มีการเพิ่มบทบาทจันทน์ไว้มากโดยเฉพาะในตอนที่เป็นเรื่องใหม่ที่แต่งขึ้นมาใหม่ตามรายละเอียดเรื่องย่อในภาคผนวก คุณลักษณะของจันทน์ในสำนวนนี้จันทน์เป็นคนนิสัยชอบโก่ง เห็นได้ชัดตั้งแต่ต้นเรื่องในตอนที่ยกษัตริย์เมืองต่าง ๆ (ซึ่งในสำนวนนี้มีเพียงสามเมือง คือ ฝรั่งเศส และจีน) กำลังปรึกษากลศึกกันอยู่ กลศึกของจันทน์คือให้คนอื่นรบกันไปก่อนพอทัพอื่นกำลังจัดขบวนเมืองผลึกได้ตนค่อยยกทัพไปสู้ หรือในตอนที่ว่าเจ้าละมานจะนำตัวเสวคนธ์และหัสไชยไปถวายให้นางละเวง ก็ชิงออกเรือในตอนก่อนเรือของเจ้าละมาน ช้างสร้างกลลอบให้เจ้าละมานหลงทางอีกด้วย จันทน์เป็นคนที่ไม่ค่อยฉลาดในแง่ของการวางแผนเท่าใดดังนั้นกลศึกทุกอย่างของจันทน์ส่วนใหญ่จึงมาจากคำแนะนำของผีแห่งที่ง และแม้ว่าบางกลศึกของที่งจะดีแต่ด้วยความเขลาของจันทน์ ประกอบกับความไม่ระมัดระวังตัวของจันทน์ และลูกน้องเองทำให้แผนที่วางไว้ต้องเสียไป จันทน์เป็นคนอกตัญญูเพราะคิดแต่จะทำร้ายสุดสาครทั้ง ๆ ที่สุดสาครไว้ชีวิตจันทน์หลายครั้ง แต่จันทน์ก็เป็นตัวละครหนึ่งที่แม้จะโง่เขลาแต่มีวิชาที่ตีหลายวิชา ทั้งทางไสยศาสตร์เวทย์มนตร์ และวิชาในเชิงกำลังการต่อสู้ จันทน์จึงเป็นตัวละครฝ่ายร้ายที่สำคัญตัวหนึ่งของสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น

๘) เห่งที่ง(ผีที่สิงรูปนางละเวง) ในสำนวนนิทานคำกลอนกล่าวแต่เพียงว่ารูปนางละเวงที่พระอภัยมณีได้มาจากเจ้าละมานนั้นเป็นรูปที่งดงาม แต่ต่อมาเมื่อเจ้าละมานขาดใจตายวิญญาณของเจ้าละมานก็เข้าไปสิงอยู่ในรูปของนางละเวงนั้นส่งผลให้ผู้ใดที่เห็นรูปดังกล่าวก็จะหลงใหลจนไม่ได้สติ

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นได้สร้างให้ผีที่สิงรูปนางละเวงนั้นมีตัวตน (เป็นตัวละครใหม่อีกตัวหนึ่ง) โดยให้ชื่อว่าผีแห่งที่ง ซึ่งเป็นผีสาวที่มีความสามารถหลากหลายโดยเฉพาะความสามารถด้านเวทย์มนตร์ นอกจากนั้นยังเป็นสายลับให้แก่จันทน์และแม่ทัพอาสาอื่น ๆ ที่อาสาางละเวงมาตีเมืองผลึก เพื่อช่วยให้ทัพอาสาเหล่านั้นสามารถต่อสู้กับเมืองผลึกได้สะดวก ต่อมาได้กลายเป็นลูกน้องของจันทน์ ผีแห่งที่งมีบทบาทสำคัญมากในสำนวนนี้โดยเฉพาะเป็นตัวต้นคิดกลอุบายต่าง ๆ ที่จะกำจัดพระอภัยมณี สุดสาคร สุวรรณมาลี และเมืองผลึก จึงนับได้ว่าเป็นตัวละครที่มีความฉลาดในเชิงการวางแผนมาก นอกจากนั้นความสามารถของผีแห่งที่งก็มีมากคือมีความสามารถทำเวทย์มนตร์ได้หลายอย่างอาทิปรุยาหัวเราะ สร้างหิมะ สลบปกคลุมเมืองผลึก หรือเนรมิตต้นไม้กินคน นอกจากนั้นก็ยังเป็นคนที่กว้างขวางคือรู้จักคนเยอะ รู้จักหา

^{๑๔๔} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๓๔๔.

คนมาช่วยงานของตนเสมอ เช่นเมื่อคราวที่จันทิงและเจ้าละมานเสียดำสุตสาครจนต้องตายไป ผีเท่งทิงก็เข้าไปขอความช่วยเหลืออนุชาให้มาช่วยปราบสุตสาคร

จึงอาจกล่าวได้ว่าในส่วนของเรื่องที่ขยายความออกไปนั้น ผีเท่งทิงเป็นตัวการสำคัญที่ผูกพันทำให้พวกของสุตสาครต้องแก้ไขตลอดเรื่อง

๙) เจ้าละมาน ในสำนวนนิทานคำกลอนเจ้าละมานเป็นกษัตริย์“เมืองทมิฬพื้นเลี่ยมเหี้ยมหนักหนา ไม่กินข้าวชาวมุรินทร์กินแต่ปลา กินช้างม้าสารพัดสัตว์นกเนื้อ”^{๑๙} เจ้าละมานเป็นเจ้าเมืองคนแรกที่ตั้งอาณาจักรเมืองผลึกแต่ก็ต้องพ่ายให้แก่ฝ่ายของพระอภัยมณี สุนทรภู่บรรยายคุณลักษณะของเจ้าละมานไว้ว่า “เห็นองค์ท้าวเจ้าละมานเหมือนมารร้าย ทั้งรูปกายใหญ่หลวงดูพวงพี จมูกแหลมแก้มแปะซีกพื้นเลี่ยม ดูหน้าเหี้ยมทวนักเหมือนยักษ์ แต่กิริยาดูประหวัดด้วยสตรี เห็นนารีสาวแล้แลละลึง”^{๒๐} นอกจากรูปร่างหน้าตาแล้วเจ้าละมานในสำนวนนิทานคำกลอนยังมีนิสัยดิบเหมือนคนป่าที่ไร้วัฒนธรรม ไม่รู้จักเจียมตน ตะกระตะกรามไม่มีมารยาทเห็นได้ชัดจากเหตุการณ์ตอนที่เมืองชาวจัดเลี้ยง

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเจ้าละมานเป็นเจ้าเมืองแขก(คนอินเดีย) และเข้ามาตีเมืองผลึกพร้อมกับศึกอีกสองทัพคือเจ้าฝรั่ง เจ้าจันทิง เจ้าละมานในสำนวนนี้เป็นคนที่มีความรู้ความสามารถในเชิงเวทย์มนตร์ดีในระดับหนึ่ง ลูกน้องก็มีความสามารถ แต่เนื่องด้วยมีคู่แข่งคือจันทิงซึ่งมักจะเข้ามาแทรกทำลายแผ่นดิน ๆ ของเจ้าละมานอยู่เป็นประจำจึงทำให้ไม่สามารถเอาชนะสุตสาครได้ และท้ายที่สุดก็ต้องตายไปพร้อมกับจันทิง นอกจากนั้นเจ้าละมานในสำนวนนี้ยังมีลูกแก้ววิเศษที่สามารถมองเหตุการณ์ภายนอกได้ มีเรือดำน้ำ มีระบบโทรทัศน์วงจรปิด จึงเรียกได้ว่าเจ้าละมานในสำนวนนี้เป็นผู้นำทางเทคโนโลยี และเป็นผู้ที่มีความสามารถรอบด้าน

๑๐) พระอภัยมณี เมื่อพิจารณาเฉพาะตอนกำเนิดสุตสาครจนถึงศึกเก้าทัพตีเมืองผลึกซึ่งเป็นช่วงเหตุการณ์ที่สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเลือกมาดัดแปลงโดยเว้นตอนอุศเรนตีเมืองผลึกและเจ้าละมานตีเมืองผลึก จะเห็นได้ว่าเนื้อหาในช่วงนี้เป็นช่วงที่พระอภัยมณีอยู่ในภาวะหลงรูปนางละเวงเป็นส่วนใหญ่ กิริยาของพระอภัยมณีจึงกลายเป็นเหมือนคนบ้า ซี้โมโห หงุดหงิด และมีอารมณ์ที่รุนแรงไม่เห็นแก่ครอบครัวแม้กระทั่งผู้ใหญ่อุปถัมภ์เช่นนางมณฑา แต่เมื่อรูปนางละเวงถูกทำลายลงแล้วพระอภัยมณีก็กลับมาเป็นเหมือนเดิม ในตอนท้ายของศึกเก้าทัพพระอภัยมณีเองก็ได้ออกบัญชาการรบ ทั้งยังเป็นผู้ออกอุบายให้บุกเมืองลังกาบังเพื่อยุติการตั้งรับ

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวพระอภัยมณีตกอยู่ในภาวะหลงรูปนางละเวงเป็นส่วนใหญ่ เช่นกันกิริยาของพระอภัยมณีจึงไม่ต่างไปกับสำนวนนิทานคำกลอน คือเหมือนคนบ้า ซี้โมโห หงุดหงิด และมี

^{๑๙} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๓๔๐.

^{๒๐} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๓๔๕.

อารมณ์ที่รุนแรงไม่เห็นแก่คนรอบข้าง แต่เมื่อสุดสาครทำลายรูปนางละเวงแล้วพระอภัยมณีในสำนวนนี้ก็กลับไม่ทำหน้าที่กษัตริย์ คือนำทัพออกรบเหมือนในสำนวนนิทานคำกลอน ทั้งไม่คิดที่จะไปตีเมืองลังกาแต่อย่างไร

นอกจากนั้นในตอนท้ายของเรื่องที่เป็นการขยายความเรื่องใหม่ั้นพระอภัยมณียังถูกฟิลลิป นักมายากลสะกดจิต จนเกิดปัญหาให้สุดสาครและสินสมุทรต้องเดินทางกลับมาแก้อีกครั้ง จึงเรียกได้ว่าในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนี้พระอภัยมณีเป็นตัวปัญหาอย่างแท้จริง

๔.๒.๒.๓ ตัวละครที่ปรากฏในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแต่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ในช่วงที่สามารถเทียบเคียงกับสำนวนนิทานคำกลอนได้นั้นเป็นแต่เพียงตัวละครแวดล้อมที่สร้างสีสันให้แก่เรื่อง โดยเฉพาะเป็นตัวเชื่อมเหตุการณ์และสร้างให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ขัน อาทิ เหล่าชาวบ้านอันได้แก่ พี่ปลาหนวด พี่ปลาหมึก พี่ม้าน้ำ พี่ปลาการ์ตูน นกเลี้ยงของฤๅษีสองตัว พี่เบิร์ดกับน้องปาล์มมี นางกำนัลของนางมณฑา เบาหวิว ปลิวลม สมุนของจีนตั่ง จี๋เฉียวหัว จี๋เฉียงเฉียง สมุนของเจ้าละมานอัปดุลย์ ฯลฯ ในสำนวนนี้ตัวละครที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จึงไม่มีบทบาทที่กระทบต่อการดำเนินเรื่อง เช่นในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น

๔.๓ ความแตกต่างระหว่างพระอภัยมณีในสำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนภาพยนตร์

๔.๓.๑ ความแตกต่างด้านเนื้อหา

๔.๓.๑.๑ เหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน

ตารางที่ ๔.๓ : เปรียบเทียบเหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดระหว่างสำนวนนิทานคำกลอน กับสำนวนภาพยนตร์

ตอน	เหตุการณ์ / ตอน	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี
๑	พบพราหมณ์ทั้งสาม	พระอภัยมณีและศรีสุวรรณเดินทางกระทั่งถึงหาดทรายทั้งสองจึงพักอยู่ที่ใต้ต้นไทร และได้พบกับพราหมณ์ทั้งสาม	ระหว่างที่เดินทางอยู่กลางป่า พระอภัยมณีได้ยินเสียงคนสู้รบกันจึงชวนศรีสุวรรณตามไปดูเหตุการณ์ ทั้งสองเห็นพราหมณ์ทั้งสามกำลังสู้กับเสือเมฆ จึงให้ศรีสุวรรณเข้าไปช่วยพราหมณ์ทั้งสาม
๒	ลองวิชา	พราหมณ์ทั้งสามส่งสัยในวิชาของพระอภัยมณีจึงสอบถามและขอให้แสดงวิชาปี่ให้ชม	หลังปราบเสือเมฆได้ทั้งห้าก็เดินทางมาที่หาดทราย สำนวนถามความสามารถของพระอภัยมณี(ส่วนความสามารถของศรีสุวรรณนั้นรู้ชัดเมื่อตอนที่เข้าไป

ตอน	เหตุการณ์ / ตอน	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี
			ช่วยปราบเลื้อยเมฆ) เมื่อรู้ว่าพระอภัยมณีชำนาญวิชาปีจึงขอให้พระอภัยมณีแสดงวิชาปีให้ชม
๓	เข้าเมืองรมจักร	ทั้งสี่เดินทางมาถึงเมืองหนึ่ง จึงคิดจะเข้าไปสืบข่าวพระอภัยมณีจากคนในเมือง	ระหว่างที่ล่องเรืออยู่กลางทะเล โมราเห็นว่าเสบียงบนเรือเริ่มร่อยหรอลงไป เมื่อเห็นเมืองหนึ่งอยู่ใกล้ ๆ จึงคิดจะเข้าไปสำรวจเสบียง
๔	การเดินทางเข้าเมืองรมจักร	ทั้งสี่ให้ศรีสุวรรณปลอมเป็นพราหมณ์ แล้วจุดไฟเผาเรือของตนก่อนจะขึ้นฝั่งไปพบนายด่าน	ทั้งสี่เดินทางเข้าเมืองรมจักร โดยปลอมตัวเป็นชาวบ้าน เดินทางปะปนไปกับชาวบ้านที่กำลังผ่อนคร้วเข้าเมือง
๕	รู้ข่าวศึกท้าวอุเทน	นายด่านชวนให้พราหมณ์ทั้งสี่อยู่ที่บ้านของตน พร้อมกับเล่าเรื่องข่าวศึกท้าวอุเทนให้ทั้งสี่ฟัง(ที่บ้านของนายด่าน)	ที่ประตูเมืองพราหมณ์ทั้งสามและศรีสุวรรณพบนายด่าน นายด่านจึงบอกว่าเมืองนี้ชื่อเมืองรมจักร พร้อมเล่าข่าวศึกท้าวอุเทน
๖	เข้าวัง	ทั้งสี่ขอให้นายด่านพาเข้าไปชมภายในเมือง ระหว่างที่เที่ยวเล่นในเมืองนางกระจงเข้ามาอ้างศรีสุวรรณว่าเป็นสามีของตน พี่เลี้ยงทั้งสี่จึงเข้ามาตัดสินใจความ พี่เลี้ยงทั้งสี่ให้ควมคุมตัวไว้ในอุทยาน ตายายผู้เฒ่าสวนใช้ให้ทั้งสี่ไปทำสวน (ศรีสุวรรณไม่เต็มใจเข้าวัง)	นางกำนัลที่มีหน้าที่ทำคนสวนต้องการคนสวนไปทำงานเพิ่มเพื่อปรับปรุงอุทยานหลวงให้ทันการเสด็จเยี่ยมสวนของพระธิดา เมื่อมาพบทั้งสี่ที่หน้าด่านจึงเลือกทั้งสี่เข้าไปเป็นคนสวน ศรีสุวรรณรับงานเข้าไปเป็นคนสวน เพราะอยากจะได้พบเกษรา (ศรีสุวรรณเป็นผู้อาสาเข้าวัง)
๗	ศรีสุวรรณพบเกษรา	ศรีสุวรรณได้พบกับเกษราเพราะอุบายของพี่เลี้ยงทั้งสี่ และพราหมณ์ทั้งสามเมื่อทั้งสองได้เจอกันก็ชอบพอกัน	ศรีสุวรรณตั้งใจดักพบ โดยขวางทางเดินของเกษราในสวน ศรีสุวรรณชอบใจเกษราตั้งแต่แรกเห็นแต่เกษรายังไม่มีใครจะชอบใจศรีสุวรรณเท่าไรนัก (เพราะเห็นว่าเป็นคนสวน)
๘	การตัดสินใจส่งตัวเกษรา	เกษราบอกกับมารดาว่าหากท้าวสุทัศน์จะส่งตนให้ท้าวอุเทนก็จะผูกคอตาย	เกษราโทษตัวเองว่าเป็นเพราะตนเองจึงทำให้เกิดศึกประชิดเมืองครั้งนี้และอยากจะให้ท้าวทศวงศ์ส่งตนไปให้แก่

ตอน	เหตุการณ์ / ตอน	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี
			ท้าวอุเทน
๙	ศรีสุวรรณแสดงความสามารถก่อนอาสาออกศึก	ศรีสุวรรณรู้ข่าวศึกท้าวอุเทนจากเกษรา จึงคิดอาสาออกศึก โดยศรีสุวรรณและพราหมณ์ทั้งสามลอบตัดศีรษะข้าศึกแล้วนำเข้าเฝ้าท้าวทศวงศ์ ท้าวทศวงศ์อนุญาตให้ทั้งสี่นำทัพออกศึก แต่หากไม่สามารถชนะได้ ตนก็จะส่งเกษราให้แก่ท้าวอุเทน	เมื่อได้ข่าวศึกท้าวอุเทนมาประชิดเมืองศรีสุวรรณ และพราหมณ์ทั้งสามเข้าเฝ้าท้าวทศวงศ์เพื่อขออาสาออกศึก โดยศรีสุวรรณแสดงวิชาพลองต่อหน้าพลับพลาที่ประทับของท้าวสุทัศน์ ท้าวทศวงศ์อนุญาตให้ทั้งสี่นำทัพออกศึก พร้อมอวยพรให้มีชัยชนะ
๑๐	ลินสมุทรับเจีอก	ลินสมุทเมื่อออกมาเที่ยวเล่นนอกถ้ำ (ครั้งแรก)เห็นเจีอกตนหนึ่งเห็นว่าแปลกตาจึงจับเข้าไปให้พระอภัยมณีดู	ลินสมุทออกมาเที่ยวเล่นนอกถ้ำเป็นประจำ พระอภัยมณีจึงเดินออกมาหาที่หาดทราย พบลินสมุทกำลังจุดกระซางเจีอกตนหนึ่งขึ้นมาเพื่อให้พระอภัยมณีชม ระแวกเดียวกันนั้นก็มีเจีอกลูกสาวและเจีอกภรรยาว่ายลอยคลออยู่พร้อมกับช่วยกันขอชีวิตเจีอกตนนั้นจากพระอภัยมณี
๑๑	พระอภัยมณีขอร้องให้เจีอกพาหนี	ก่อนจะปล่อยเจีอกลงน้ำไป พระอภัยมณีขอให้เจีอก(พ่อ)พาหนี เจีอก(พ่อ)เสนอให้หนีไปยังเกาะแก้วพิสดาร	เจีอกสาวพาพระอภัยมณีออกเที่ยวทะเล พร้อมเล่าเรื่องฤๅษีเกาะแก้วพิสดาร พระอภัยมณีขอร้องให้เจีอกสาวพาตนและลูกหนีไปยังเกาะแก้วพิสดาร
๑๒	ผีเสื้อสมุทรสังหารเจีอกพ่อเจีอกแม่	เมื่อผีเสื้อสมุทรรู้ว่าตนถูกเจีอกพ่อและเจีอกแม่หลอกให้หลงทาง และเสียเวลาก็จับเจีอกทั้งสองสังหาร แล้วออกติดตามพระอภัยมณีต่อ	เจีอกพ่อเจีอกแม่ทั้งสองไม่ยอมบอกว่าพาพระอภัยมณีไปซ่อนไว้ที่ไหน ผีเสื้อสมุทรจึงจับเจีอกทั้งสองไว้ (ผีเสื้อสมุทรสังหารเจีอกทั้งสองตอนที่ไปอ้อนวอนให้พระอภัยมณีออกจากเกาะแล้วพระอภัยมณีไม่ยอมออกจากเกาะจึงสังหารเจีอกทั้งสองต่อหน้าพระอภัยมณีและเจีอกสาวจนเจีอกสาวตกใจสิ้นสติไป)

ตอน	เหตุการณ์ / ตอน	นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี	ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี
๑๓	สินสมุทรพบร่างที่แท้จริงของแม่	สินสมุทรได้พบร่างที่แท้จริงของแม่ คราวแรกทีออกไปเป็นตัวล่อถ่วงเวลา ให้เงือกพาพระอภัยมณีหนี	สินสมุทรได้พบร่างที่แท้จริงของแม่ คราวแรกบนเกาะแก้วพิสดารตอนที่ ผีเสื้อสมุทรตามมาทันที่หน้าเกาะ
๑๔	พระอภัยมณีขึ้นเกาะแก้วพิสดาร	พระอภัยมณี สินสมุทร และนางเงือก ขึ้นเกาะแก้วพิสดารด้วยความ ปลอดภัย	พระอภัยมณี สินสมุทร และนางเงือก ได้รับบาดเจ็บก่อนขึ้นเกาะแก้วพิสดาร
๑๕	ฤๅษีพบพระอภัยมณี	ฤๅษีเกาะแก้วมีแผนรู้ว่าจะมีคนมาขอ ความช่วยเหลือ จึงชวนให้ลูกศิษย์ตาม ตนลงมารอรับพระอภัยมณีที่หาดทราย	ฤๅษีเกาะแก้วปรากฏตัว(เพียงคนเดียว) ที่หาดทรายหลังจากที่ศรีสุวรรณถูกทำ ร้าย
๑๖	กำจัดผีเสื้อสมุทร	หลังเทศนาให้ผีเสื้อสมุทรฟังแล้วผีเสื้อ- สมุทรก็ไม่เชื่อ ฤๅษีจึงหยิบทรายเสก โรยไปที่น้ำทำให้ผีเสื้อสมุทรได้รับความ ทรมานและหนีจากไป	หลังผีเสื้อสมุทรสังหารเงือกพ่อเงือกแม่ แล้วพระอภัยมณีเห็นว่าผีเสื้อสมุทร โหดร้ายเกินไปจึงเป่าปลิงสังหาร(ทิ้งน้ำตา ด้วยความเศร้า) ฤๅษีร้ายมนตร์เป็น เพราะกำบังมนุษย์คนอื่น ๆ ที่อยู่ในที่ นั้น ผีเสื้อสมุทรเมื่อได้ยินเสียงปลิงก็เกิด ความทุกข์ทรมานร้องขอให้ พระอภัยมณีหยุดเป่ากระทั่งตนเองตาย

๔.๓.๑.๒ เหตุการณ์ที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ไม่ปรากฏในสำนวนภาพยนตร์ เหตุการณ์ต่อไปนี้เป็นเหตุการณ์สำคัญที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ไม่ปรากฏในสำนวนภาพยนตร์

- ๑) พรหมณ์ทั้งสามกับสามพี่เลี้ยง(วันศรีสุตา)ถูกใจกัน
- ๒) พรหมณ์ทั้งสามร่วมกับพี่เลี้ยงทั้งสี่ออกอุบายให้ศรีสุวรรณได้พบกับเกษรา
- ๓) ศรีสุวรรณเกี้ยวเกษรา (ตอนศรีสุวรรณเกี้ยวนางเกษราทั้งตอน)
- ๔) เมื่อรู้ว่าข้าศึกมาประชิดเมืองและท้าวทศวงศ์ให้ผ่อนคร้วชาวบ้านเข้ามาในเมืองฝายไน้ก็เกิดความวุ่นวายโกลาหลด้วยความตกใจกลัว มเหสีท้าวทศวงศ์เข้ามาลอบโยนเกษรา และเกษรายืนยื่นขอตายหากต้องตกไปเป็นมเหสีของท้าวอุเทน

๕) เมื่อรู้ข่าวศึกเกษรา ก็คิดถึงศรีสุวรรณจึงให้ศรีสุดา รับหน้าที่นำข่าวศึกไปบอกกับศรีสุวรรณ ศรีสุวรรณเมื่อรู้ข่าวศึกก็คิดจะอาสาออกทำศึกปราบท้าวอุเทน แต่เมื่อเกษรา รู้ข่าวว่าศรีสุวรรณจะออกศึกก็แสดงความเป็นห่วงไม่ยอมให้ศรีสุวรรณออกรบ

๖) เมื่อทัพท้าวอุเทนมาประชิดเมืองท้าวทศวงศ์จึงนำทัพออกไปต้าน แต่ยังไม่ทันจะได้สู้รบ ท้าวอุเทนก็ส่งสารมาเจรจาขอให้ท้าวทศวงศ์ส่งเกษรามาคืนแต่โดยดีจะได้ไม่ต้องเสียเลือดเนื้อ ท้าวทศวงศ์ขอเวลาตัดสินใจสามวัน

๗) ก่อนออกทำศึกท้าวทศวงศ์ขอให้ศรีสุวรรณสะเดาะเคราะห์ให้เกษรา ศรีสุวรรณอาศัยช่วงเวลานี้พบปะพูดคุยกับเกษรา และแม้ว่าเกษราจะห้ามอย่างไรก็ไม่เป็นผล ในวันที่ออกศึกท้าวทศวงศ์พร้อมด้วยพระมเหสี เกษรา และนางในคนอื่น ๆ เสด็จออกปล้ำปลาเพื่อชมการศึก

๘) ศรีสุวรรณพยาบาลเกษรา (เนื้อหาตอนศรีสุวรรณพยาบาลเกษราทั้งตอน)

๙) อภิเษกศรีสุวรรณ (เนื้อหาตอนอภิเษกศรีสุวรรณทั้งตอน)

๑๐) พระอภัยมณีเล่าความจริงเกี่ยวกับชีวิตของตนก่อนที่จะถูกผีเสื้อสมุทรจับตัวมา และบอกความจริงกับสินสมุทรว่าแม่คือยักษ์

๑๑) สินสมุทรอาสาดูต้นทางและหลอกล่อให้ผีเสื้อสมุทรเสียเวลา (เป็นด้านแรก) โดยวิ่งไปพบกับผีเสื้อสมุทร เมื่อสินสมุทรพบกับผีเสื้อสมุทรก็เกิดตกใจในร่างกายของผีเสื้อสมุทร และขอให้ผีเสื้อสมุทรปล่อยพระอภัยมณีกับตนไป เมื่อผีเสื้อสมุทรถามว่าพระอภัยมณีอยู่ที่ใด สินสมุทรก็ไม่ยอมแต่กลับวิ่งหนีหลอกล่อให้ผีเสื้อสมุทรตามหาตนที่เกาะกลางมหาสมุทร ซึ่งขณะนั้นสินสมุทรได้ดำน้ำหนีไปสมทบกับพระอภัยมณีแล้ว เมื่อผีเสื้อสมุทรรู้ว่าหลงกลลูกก็ใช้อำนาจวิเศษหาทิศทางที่พระอภัยมณีหนีแล้วเร่งออกเดินทางติดตาม (กระทั่งพบเงือกพ่อเงือกแม่)

๑๒) เมื่อพบฤๅษีเกาะแก้วพิสดารพระอภัยมณีเข้าไปเล่าเรื่องราวของตนให้ฤๅษีฟัง ฤๅษีปลอบใจพร้อมบอกว่าทรายนอบเกาะได้เสกเอาไว้แล้วไม่สามารถมีญาติ ผี ปีศาจใด เข้ามาทำร้ายได้

๑๓) เมื่อมาถึงเกาะแก้วพิสดารผีเสื้อสมุทรลงให้พระอภัยมณีออกมาจากเกาะโดยแกล้งว่าจะสอนมนตร์สำคัญให้ แต่พระอภัยมณีไม่หลงกล นอกจากนั้นสินสมุทรก็ช่วยบิดาเจรจาขอให้แม่ปล่อยตัวบิดา

๔.๓.๑.๓ เหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ปรากฏเพิ่มในสำนวนภาพยนตร์ การดัดแปลงเรื่องพระอภัยมณีในสำนวนนี้ส่วนใหญ่เป็นการเปลี่ยนแปลงโดยการย่อรวมเหตุการณ์ที่จะรวมได้ และการสลับลำดับเหตุการณ์ อย่างไรก็ตามเหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้นในสำนวนภาพยนตร์ที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนของสุนทรภู่ก็ยังคงปรากฏอยู่หลายตอนได้แก่

๑) เหตุการณ์ตอนต้น โดยสำนวนนี้เปิดตัวให้พระอภัยมณีและศรีสุวรรณแข่งกันขี่ม้า เพื่อจะรีบเดินทางเข้าไปเข้าเฝ้าท้าวสุทัศน์ ก่อนท้าวสุทัศน์จะพาขึ้นไปชมเมืองรมจักรและสั่งให้ทั้งสองออกไปแสวงวิชาเพื่อจะได้กลับมาเป็นกษัตริย์ต่อไป

๒) เหตุการณ์ตอนแนะนำตัวละครพราหมณ์ทั้งสาม ได้มีการกล่าวถึงเสือเมฆซึ่งเป็นหัวหน้าโจรป่าพาลูกน้องเข้าไปปล้นฆ่าชาวบ้านที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งจนชาวบ้านล้มตายเป็นจำนวนมาก(ผู้วิจัยเชื่อว่าผู้สร้างตั้งใจจะให้หมู่บ้านนี้คือหมู่บ้านคามวสีซึ่งเป็นบ้านเกิดของพราหมณ์ทั้งสามในสำนวนนี้) เมื่อพราหมณ์ทั้งสามมาถึงหมู่บ้านก็เกิดความโกรธแค้นเสือเมฆ และรับปากชาวบ้านจะกำจัดเสือเมฆ ในระหว่างที่พราหมณ์ทั้งสามต่อสู้กับเสือเมฆ พระอภัยมณีและศรีสุวรรณที่กำลังเดินป่าอยู่ก็ผ่านมา พระอภัยมณีจึงขอให้ศรีสุวรรณเข้าช่วยพราหมณ์ทั้งสาม เมื่อปราบชุมเสือเมฆสำเร็จทั้งห้าจึงเดินทางไปยังหาดทราย

๓) เหตุการณ์ตอนพระอภัยมณีเจอนางเงือก เมื่อสินสมุทรจับเงือกชราได้นั้น พระอภัยมณีที่เดินมาพบก็ขอให้สินสมุทรปล่อยเงือกชราตนั้นไป ในระหว่างนั้นเงือกสาว และเงือกหญิงชราที่เข้ามาร่วมขอชีวิตของเงือกชราจากสินสมุทรเช่นกัน พระอภัยมณีได้เจอเงือกสาวอีกครั้งตอนออกมาตาทาสินสมุทรที่ออกมาเที่ยวเล่น พระอภัยมณีได้วานให้เงือกสาวพาตนท่องเที่ยว เงือกสาวให้พระอภัยมณีอมมุกวิเศษที่จะทำให้สามารถหายใจใต้น้ำได้แล้วพาพระอภัยมณีว่ายน้ำไปชมท้องทะเลจนกระทั่งถึงถ้ำกลางน้ำแห่งหนึ่ง เงือกสาวพาพระอภัยมณีเข้าไปพักในถ้ำ เงือกสาวเล่าถึงฤๅษีเกาะแก้วพิสดารที่เคยอยู่ในถ้ำแห่งนี้ เมื่อพระอภัยมณีได้ยินจึงขอให้เงือกสาวพาตนหนีไปจากผีเสื้อสมุทร เงือกสาวขอไปปรึกษากับบิดาก่อน จากนั้นเงือกจึงนำพระอภัยมณีไปส่งที่หาดทราย ก่อนจะจากกันพระอภัยมณีก็เลยเงือกสาวและลงไปใต้น้ำด้วยกันอีกครั้ง

๔) ผีเสื้อสมุทรสั่งลา ก่อนที่ผีเสื้อสมุทรจะเดินทางออกไปถือศีลผีเสื้อสมุทรขอให้สินสมทรดูละพื่อให้ตีพร้อมกันนั้นได้สอนมนตร์ป้องกันตัวและมอบสังวาลย์ให้สินสมุทรไว้เพื่อป้องกันตัว

๕) ผีเสื้อสมุทรถูกเยาะเย้ย หลังกลับมาจากถือศีลเมื่อเข้าไปในถ้ำและรู้ว่าพระอภัยมณีพาสินสมุทรหนีผีเสื้อสมุทรก็โกรธแค้นขณะนั้นก็ปรากฏภาพหลอนของสินสมุทรและพระอภัยมณีที่มาเยาะเย้ยและถากถางผีเสื้อสมุทรทำให้ผีเสื้อสมทวยิ่งโกรธแค้น

๖) สินสมุทรช่วยพระอภัยมณี ระหว่างที่เดินทางหนีนางผีเสื้อสมุทรอยู่นั้นพระอภัยมณีกับสินสมุทรได้แวะพักที่เกาะกลางน้ำแห่งหนึ่ง ระหว่างที่พักหาอาหารอยู่นั้นสมุนผิมน้ำของผีเสื้อสมุทรตามมาทันจึงตรงเข้าทำร้ายพระอภัยมณี สินสมุทร และเงือกทั้งสามจนได้รับบาดเจ็บ ก่อนสินสมุทรจะใช้สร้อยสังวาลย์ที่ผีเสื้อสมุทรให้พร้อมมนตร์ที่ผีเสื้อสมุทรสอนพาตไปทีผิมน้ำจนหนีจากไป

๗) การพบกันของศรีสุวรรณและพระอภัยมณี หลังจากศรีสุวรรณได้อภิเษกกับเกษราแล้ว ๘ ปีก็คิดจะออกติดตามหาพระอภัยมณีโดยเกษราขอออกตามมาด้วย เมื่อเรือของนครมัจจรมมาถึงเกาะแก้วพิสดาร ศรีสุวรรณ ได้ยินเสียงประหลาดเมื่อรู้ว่าเป็นเสียงยักษ์จึงออกตามเสียงนั้นไป เมื่อมาถึงหาดทรายก็ได้พบกับพระอภัยมณีที่กำลังถูกผีเสื้อสมุทรไล่ทำร้ายอยู่จึงเข้าไปช่วยเหลือ ทั้งสี่ได้ออกอาวุธเข้าทำร้ายผีเสื้อสมุทร แต่ผลกลับเป็นว่าอาวุธที่ส่งออกไปนั้นย่อยกลับมาทำร้ายตัวเองจึงทำให้ทั้งสี่ได้รับบาดเจ็บ

๔.๓.๒ ความแตกต่างด้านตัวละคร

เนื่องจากคุณลักษณะส่วนใหญ่ของตัวละครในสำนวนนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีช่วงต้นเรื่องจนถึงอวสานผีเสื้อสมุทร (ช่วงตอนเดียวกับที่สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเลือกมานำเสนอ) ซึ่งเป็นตอนที่สำนวนภาพยนตร์เลือกมานำเสนอนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไปแล้วในหัวข้อ ๔.๑.๒.๑ (ตัวละครที่ปรากฏทั้งในสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น) ดังนั้นเพื่อมิให้เป็นการซ้ำซ้อนในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะแสดงเพียงคุณลักษณะของตัวละครในสำนวนภาพยนตร์ และคุณลักษณะที่สำนวนภาพยนตร์ดัดแปลงจากสำนวนนิทานคำกลอนเท่านั้น ส่วนคุณลักษณะของตัวละครตามที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นสามารถอ่านได้จากที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไปแล้วในหัวข้อข้างต้น

๔.๓.๒.๑ ตัวละครที่ปรากฏทั้งในสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวนภาพยนตร์

๑) พระอภัยมณี ในสำนวนภาพยนตร์คุณลักษณะของพระอภัยมณีอาจแยกพิจารณาได้เป็นสองช่วง ช่วงแรกคือช่วงตั้งแต่เริ่มเรื่องจนถึงพระอภัยมณีโดนผีเสื้อสมุทรลักพาตัวไปในคราวที่แสดงวิชาปีครึ่งแรก ในช่วงนี้พระอภัยมณีมีคุณลักษณะเป็นพี่ชายที่เข้มแข็ง เข้าใจโลก เป็นเจ้าชายที่มีชัชฎีมานะเป็นที่พึ่งที่ดีของน้องชาย ในตอนที่ถูกเนรเทศออกจากเมือง พระอภัยมณีเป็นผู้ปลอบให้ศรีสุวรรณคลายจากความเศร้าและเป็นผู้ให้กำลังใจให้ศรีสุวรรณต่อสู้ต่อไป ในระหว่างการเดินป่าพระอภัยมณีก็บอกศรีสุวรรณว่า “ถ้าพี่จะกลับไป (เมืองรัตนา) พี่ต้องครองเมืองใดเมืองหนึ่ง แล้วกลับไปในฐานะกษัตริย์ไม่อย่างนั้นพี่จะไม่ยอมกลับ” แต่ในความเข้มแข็งนั้นก็แฝงไปด้วยความอ่อนโยนมีคุณธรรมกล้าเสียสละ (ไม่ใช่ความอ่อนแอ) เช่นในตอนได้เห็นสินสมุทรจับเงือกชรามาเล่นก็ขอให้ปล่อยไปเพราะสงสาร จึงอาจกล่าวได้ว่าพระอภัยมณีในสำนวนภาพยนตร์ช่วงตอนต้นเรื่องนี้พระอภัยมณีมีลักษณะนิสัยที่ค่อนข้างจะเป็นพระเอกในอุดมคติมากกว่าสำนวนนิทานคำกลอนของสุนทรภู่ซึ่ง สุวรรณ เกรียงไกรเพ็ชร ได้เสนอว่าพระอภัยมณีในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นมีลักษณะนิสัย “ตรงกันข้ามกับพระเอกในอุดมคติทั่วไป”^{๒๑}

ช่วงที่ ๒ คือช่วงเหตุการณ์หลังจากพระอภัยมณีถูกลักพาตัวมาอยู่ยังถ้ำของผีเสื้อสมุทรจนถึงพระอภัยมณีไปปล้ำสารผีเสื้อสมุทร แม้ว่าเนื้อหาบางช่วงจะแสดงให้เห็นเค้าของคุณลักษณะเช่นเดียวกับช่วงแรก อันได้แก่ อ่อนโยน มีคุณธรรม กล้าเสียสละ อาทิเหตุการณ์ตอนที่ตัดสินใจไปปล้ำผีเสื้อสมุทรก็เป็นเพราะเห็นผีเสื้อสมุทรฆ่าสองเงือกชราต่อหน้าตนเอง นอกจากนั้นในขณะที่พระอภัยมณีไปปล้ำสารผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณีถึงกลับหลังน้ำตาด้วยความโศกเศร้าและสงสารแต่ก็ต้องปล้ำสารผีเสื้อสมุทรเพื่อรักษาชีวิตผู้อื่นไว้ แต่ในช่วงนี้พระอภัยมณีได้มีคุณลักษณะด้านลบเกิดขึ้น (ซึ่งเป็นคุณลักษณะอันเป็นผลจากการดัดแปลงเนื้อหา) คือเป็นคนเจ้าชู้ เอาแต่ใจตนเอง หลงใหลรูป และรักสนุก ในตอนที่พระอภัยมณีหนีจากนางผีเสื้อสมุทรนั้นในสำนวนภาพยนตร์พยายามแสดงให้เห็นว่าพระอภัยมณีหนีไปเพราะไม่เพียงแต่ต้องการจะดีจากนางยักษ์เท่านั้น แต่เป็นเพราะพระอภัยมณีเกิดรักใหม่กับนางเงือกด้วย ตอนที่นางเงือกมาส่งพระอภัยมณี

^{๒๑} สุวรรณ เกรียงไกรเพ็ชร, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑๐๕.

พระอภัยมณีแทนที่จะเข้าไปยังที่พักพระอภัยมณีกลับเกี่ยวนางเงือกต่อ แสดงให้เห็นว่าพระอภัยมณีหลงรักนางเงือกตั้งแต่แรกพบและนางเงือกก็หลงรักพระอภัยมณีตั้งแต่แรกพบเช่นเดียวกัน เมื่อเทียบกับสำนวนนิทานคำกลอนซึ่งไม่มีเนื้อหาตอนพระอภัยมณีเกี่ยวนางเงือก หรือหากชี้ชัดไปกว่านั้นคือนางเงือกได้เจอพระอภัยมณีครั้งแรกก็เมื่อตอนจะหนี ทั้งในระหว่างการหนีนั้นก็ไม่มีสัญญาณใดที่จะแสดงว่านางเงือกและพระอภัยมณีหลงรักซึ่งกันและกัน ตอนที่ผีเสื้อสมุทรกลับมาจากบำเพ็ญศีลนั้นก็มิภาพและเสียงของพระอภัยมณีเยาะเย้ยว่า “น้องต้องไปสะเดาะเคราะห์ น้องต้องไป...(อืมเยาะ)...เจ้าต้องไป ข้าจะได้หนีเจ้าได้ใจนงหน้าใจ” แสดงให้เห็นว่าพระอภัยมณีนั้นไม่ได้มีความเมตตาหรืออาลัยอาวรณ์ต่อความรักที่ผีเสื้อสมุทรมอบให้แต่อย่างไร

โดยสรุปจะเห็นได้ว่าพระอภัยมณีในสำนวนภาพยนตร์นี้มีการดัดแปลงสองช่วงกล่าวคือ ช่วงแรกพระอภัยมณีดูเป็นพระเอกในอุดมคติตามแนวคิดของวรรณคดีไทย ที่ดูกล้าหาญ มีจิตใจเมตตา เป็นคนดีมีคุณธรรม แต่ในช่วงท้ายได้มีการดัดแปลงให้เห็นภาพลบ หรือพฤติกรรมที่ไม่ดีของพระอภัยมณีอันได้แก่ เจ้าชู้ หลงรูป และรักสนุก ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการดัดแปลงในช่วงที่สองนั้นเป็นไปเพื่อสนับสนุนแนวคิดหลักของเรื่องที่ต้องการจะมองเหตุการณ์ต่าง ๆ จากมุมมองของผีเสื้อสมุทร

๒) ศรีสุวรรณ ในสำนวนภาพยนตร์ศรีสุวรรณดูเหมือนจะรับเอาข้อเสียเรื่องความอ่อนแอจนใจในชะตาของชีวิตโดยไม่คิดจะแก้ไขของพระอภัยมณีจากสำนวนนิทานคำกลอนมาไว้ กล่าวคือในสำนวนนิทานคำกลอนผู้ที่น้อยใจในการตัดสินใจของท้าวสุทัศน์คือพระอภัยมณีดังที่กล่าวไว้

.....	
พระเชษฐาว่าไอ้พ่อเพื่อนยาก	สู้ลำบากบุกป่าพนาถันต์
มาถึงวังยังไม่ถึงสักครึ่งวัน	ยังไม่ทันทดลองทั้งสองคน
พระกริ้วกราดคาดโทษว่าโหดเขลา	พี่กับเจ้านั้นเห็นไม่เป็นผล
อยู่ที่อายไพร่ฟ้าประชาชน	ผิดก็ดันดันไปโน้ไปพรวัน ^{๒๒}

ในสำนวนภาพยนตร์ ศรีสุวรรณเป็นผู้ที่กล่าวว่า “เจ้าพี่เราผิดมากเธอ ทำไมเสด็จพ่อทรงใจดำ ทำกับเราแบบนี้ ท่านพ่อไม่ทรงสั่งให้เราเรียนอะไร และท่านพ่อก็ไม่ทรงเห็นด้วยซ้ำ ไม่ยอมเปิดใจรับฟังบ้างเลย” การสลับบทบาทกันนี้ทำให้ศรีสุวรรณในสำนวนภาพยนตร์เป็นคนที่มีความจิตใจอ่อนไหวมากกว่าสำนวนนิทานคำกลอนที่ศรีสุวรรณเป็นผู้ปลอบพระอภัยมณีในตอนที่ได้หนีป่าและเกิดความท้อแท้

หนึ่งในสำนวนภาพยนตร์ศรีสุวรรณค่อนข้างจะเป็นคนที่มั่นใจในตนเองกล้าคิดกล้าตัดสินใจ มีความเป็นผู้นำมากกว่าในสำนวนนิทานคำกลอน เช่นในตอนศรีสุวรรณตัดสินใจจะเข้าเมืองไปเป็นคนสวนก็ตัดสินใจแต่เพียงผู้เดียว ในคราวที่พบพระมเหสีเมืองรมจักรก็กราบทูลความจริงเรื่องฐานะของตนเองอย่างภูมิใจในตอนนี้ออกทำศึกแม้ว่าจะต้องอาศัยคำปรึกษาของสาทร แต่ก็สามารถนำทัพอย่างกล้าหาญได้ด้วยตนเอง ซ้ำ

^{๒๒} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๗.

ในตอนท้ายก็เป็นผู้นำพราหมณ์ทั้งสามเคารพศพของท้าวอุเทน ศรีสุวรรณในสำนวนนี้เป็นคนทำอะไรตรงไปตรงมาไม่ค่อยจะมีกลอุบายมากเท่าไรนัก เช่นในตอนที่ยกความจริงกับพราหมณ์อย่างไม่ลังเลว่าเข้ามาเพื่อจะหาเกษราจนกลายเป็นที่ขบขันของพราหมณ์ทั้งสาม หรือตอนที่เจรจากับเกษราในคราวแรก ก็พูดตรง ๆ ไม่อ้อมค้อมหรือประดิษฐ์คำอย่างงดงามเช่นในสำนวนนิทานคำกลอน

๓) ผีเสื้อสมุทร ในสำนวนภาพยนตร์ผีเสื้อสมุทรมันมีลักษณะตัวละครหลายมิติมากกว่าในสำนวนนิทานคำกลอน กล่าวคือในสำนวนนี้ไม่ได้สร้างให้ผีเสื้อสมุทรดูน่ากลัวและน่ารังเกียจเหมือนในสำนวนนิทานคำกลอน ในทางกลับกันผู้สร้างกับเสนอภาพของผีเสื้อสมุทรให้ดูน่าสงสารและตกอยู่ในฐานะของผู้ถูกระทำมากกว่า แม้ว่าจะอยู่ในเหตุการณ์เดียวกันแต่ด้วยการแทรกรายละเอียดที่ต่างกันทำให้ความรู้สึกเช่นนี้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้ เช่นตอนที่จะออกจากถ้ำผีเสื้อสมุทรสั่งให้สินสมุทรดูแลบิดาให้อย่างดี ทั้งยังสอนมนตร์ให้ใช้คุ้มครองบิดาไม่ให้เกิดอันตราย หรือในตอนที่ยผีเสื้อกลับมาแล้วไม่เห็นลูกกับสามีก็ปรากฏภาพของทั้งสองคนมาเยาะเย้ยในความเขลาของผีเสื้อสมุทร ในตอนที่พระอภัยมณียินดีกลับไปกับผีเสื้อสมุทร นางก็รู้ว่าเพราะต้องการปกป้องเงือกสาวและคนอื่น ๆ ไม่ได้กลับไปด้วยใจ(คือได้แต่ตัวไม่ได้ใจของพระอภัยมณี)จึงไม่ยอมรับข้อเสนอ (ซึ่งถ้าเป็นในสำนวนนิทานคำกลอนก็คงจะยอมรับไปแต่โดยดี) หรือแม้แต่ตอนที่ฤๅษีเจรจาให้หยุดฆ่าผีเสื้อสมุทรก็ยอมรับที่จะไม่ฆ่าคนอื่น แต่ไม่ยอมไว้ชีวิตของคนที่เป็นต้นเหตุให้ตนต้องพรางจากพระอภัยมณี ซึ่งแม้ว่าลักษณะด้านบวกต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นส่วนย่อยของลักษณะนิสัยด้านลบหลักที่คลุมตัวละครผีเสื้อสมุทรตามสำนวนนิทานคำกลอนไม่ว่าจะเป็นการเอาแต่ใจตัวเอง ไม่คิดถึงผู้อื่น โหดร้าย แต่การพยายามอธิบายเหตุแห่งอารมณ์เหล่านี้อย่างยุติธรรม ทำให้ผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้ดูเป็นตัวละครที่มีหลายมิติมากกว่าในสำนวนนิทานคำกลอนที่นำเสนอแต่เพียงด้านลบแต่เพียงอย่างเดียว

๔) เกษรา ในสำนวนภาพยนตร์ลักษณะนิสัยของเกษราคงไว้ตามสำนวนนิทานคำกลอนมีเพียงภาพของเจ้าหญิงที่กิริยางดงาม เป็นเจ้าหญิงที่ได้รับการอบรมมาอย่างดี แต่ลักษณะนิสัยประกอบอื่น ๆ ของเกษรานั้นดูจะเปลี่ยนแปลงไปจากสำนวนนิทานคำกลอนมาก เกษราในสำนวนนี้เข้มแข็ง และกล้าหาญมากกว่าในสำนวนนิทานคำกลอน เห็นได้ชัดจากตอนที่เกษราชมสวนและรำพันถึงโชคชะตาอยู่นั้นเกษราพูดว่า “เราไม่เคยหวังตัวเอง เราหวังแต่เสด็จพ่อ เสด็จแม่ และประชาชนของเรา เราไม่เคยหวังเกรงอันตรายที่จะบังเกิดขึ้นกับเรา” และแม้ว่าจะมีร่างกายที่บอบบาง แต่ก็กล้าวิ่งเข้าไปช่วยศรีสุวรรณในตอนที่ถูกผีเสื้อสมุทรทำร้าย ทั้ง ๆ ที่ก็ไม่รู้ว่าตนจะถูกทำร้ายหรือไม่ ลักษณะนิสัยของเกษราอีกอย่างหนึ่งที่เปลี่ยนไปคือเกษราไม่ได้เป็นเจ้าหญิงที่พิจารณาคนที่รูปอย่างในสำนวนนิทานคำกลอน เมื่อคราวแรกที่เกษราพบศรีสุวรรณซึ่งเป็นชาวสวนก็ไม่ได้หลงรักในตัวศรีสุวรรณแต่อย่างใด เห็นศรีสุวรรณเป็นแต่เพียงบุรุษหนุ่มธรรมดาที่มาทำงานเป็นคนสวนคนหนึ่งเท่านั้น ต่อเมื่อได้เห็นฝีมือว่ามีความสามารถในคราวที่แสดงต่อหน้าพลบาทของท้าวทศวงศ์จึงเริ่มมีใจให้ ซึ่งต่างกับเกษราในสำนวนนิทานคำกลอนที่แม้จะไว้กิริยาของสตรีได้เป็นอย่างดีแต่ก็แสดงอาการบางอย่างที่เห็นได้ชัดว่าชอบศรีสุวรรณตั้งแต่แรกพบ อย่างไรก็ตามเนื่องจากในสำนวนนี้ได้ทอนเรื่องในส่วนที่เกษราจะมีบทบาทสำคัญลงไปมากเกษราในสำนวนภาพยนตร์นี้จึงไม่ได้ดูโดดเด่นมากนัก

๕) ลินสมุท ในสำนวนภาพยนตร์ลินสมุทคงลักษณะนิสัยในสำนวนนิทานคำกลอนไว้ อย่างครบถ้วน กล่าวคือเป็นเด็กซุกซนชอบเที่ยวเล่น มีกำลังมาก ฉลาด กล้าหาญ แต่หากพิจารณาลินสมุทใน ฐานะลูกและการปฏิบัติต่อมารดานั้น ในสำนวนภาพยนตร์ได้เปลี่ยนเอาเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์อันได้แก่ตอนที่ หลอกพ่อมารดาให้หลงกลออก และนำเอาเหตุการณ์การต่อสู้กับผีน้ำเข้ามาแทน ซึ่งการแทนที่เหตุการณ์นี้ ไม่ได้ทำให้คุณลักษณะเรื่องความฉลาดและกล้าหาญของลินสมุทในสำนวนนิทานคำกลอนลดลง แต่กลับเป็น การลบภาพลูกที่ไม่กตัญญูของลินสมุทออกไปได้

๖) โมรา สาหน วิเชียร ในสำนวนภาพยนตร์ได้มีการทอนบทบาทของตัวประกอบอื่น ๆ ลง ไปมากจนมีสถานะเป็นเพียงตัวเดินเรื่องเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นตัวสุทัศน์ ท้าวทศวงศ์ มเหสีของทั้งสองเมือง นาย ต่าน หรือแม้กระทั่งพี่เลี้ยงทั้งสี่ของเกษราภิรมย์เหลือบทบาทแต่เพียงคนเฝ้าซัดเท่านั้นและไม่ได้กล่าวถึงชื่อของพี่ เลี้ยงทั้งสี่เลยแม้แต่คนเดียว อย่างไรก็ตามตัวละครประกอบที่ยังคงความสำคัญในสำนวนนี้และพอจะศึกษาให้ เห็นถึงการดัดแปลงตัวละครได้แก่พราหมณ์ทั้งสามเท่านั้น

พราหมณ์ทั้งสามในสำนวนภาพยนตร์แม้ว่าจะยังคงเก็บลักษณะความสามารถของสำนวน นิทานคำกลอนไว้ได้ครบ คือสาหนมีวิชาเรียกลมฝนและพยากรณ์ โมรามีวิชาผูกเรือฝาง และวิเชียรมีวิชายิงธนู ที่ละเจ็ดดอก แต่ได้มีการเสริมให้ทั้งสามสามารถใช้วิชาดาบได้เป็นอย่างดีทั้งสามคน นอกจากนี้วิเชียรยังมี ลูกธนูอากาศพญายม เป็นอาวุธเพิ่มเติม ความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญได้แก่พราหมณ์ทั้งสามในสำนวนนี้เป็นผู้ตาม ความคิดศรีสุวรรณ ซึ่งต่างกับในสำนวนนิทานคำกลอนที่พราหมณ์เป็นผู้นำการตัดสินใจของศรีสุวรรณ พราหมณ์ในสำนวนนี้จึงลดบทบาทลงเป็นเพียงที่ปรึกษาในเรื่องที่ศรีสุวรรณต้องการเท่านั้น พราหมณ์ในสำนวน นี้ยังมีลักษณะเป็นเสมือนนักรบมากกว่าจะเป็นผู้นำศาสนา สำนวนภาพยนตร์กำหนดให้พราหมณ์ทั้งสามออก รบถึงสามครั้ง ซึ่งในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นออกรบศึกทำอาวุธเพียงครั้งเดียวเท่านั้น

ทางด้านลักษณะนิสัยความเจ้าชู้ของพราหมณ์ทั้งสามในสำนวนคำกลอนนั้นไม่ปรากฏใน สำนวนภาพยนตร์(ทั้งนี้อาจเป็นเพราะตัดตอนที่แสดงให้เห็นลักษณะนิสัยส่วนนี้ออกไป) แต่ที่น่าสนใจคือได้ มีการเพิ่มลักษณะของการมีเมตตาต่อผู้เดือดร้อน กล้าหาญที่จะต่อสู้กับความอยุติธรรม เช่นในตอนที่ได้ เห็นชาวบ้านถูกรุมทำร้ายและล้มตายเป็นจำนวนมากพราหมณ์ก็อาสาเข้าไปปราบชุมเสือเมฆเพื่อให้ชาวบ้านสงบสุข หรือในตอนได้เห็นผีเสื้อสมุทรกำลังจะทำร้ายพระอภัยมณีและเงือก ทั้งสามก็เข้าไปต่อสู้กับผีเสื้อสมุทรอย่างไม่ กลัวที่จะได้รับอันตราย

เมื่อพิจารณาในแง่ของบทบาทสำคัญในเรื่องในสำนวนภาพยนตร์นั้นเน้นให้โมราบทบาท ก่อนข้างมากและโดดเด่นกว่าพราหมณ์อีกสองคนอย่างเห็นได้ชัดทั้งในตอนพูดให้สัญญากับชาวบ้าน ตอน แนะนำตัวกับพระอภัยมณี ศรีสุวรรณ ตอนเข้าทำงานในสวน ตอนเป็นที่ปรึกษาการศึก และตอนที่สู้รบกับนาง ผีเสื้อสมุทร ส่วนวิเชียรกับสาหนนั้นก็ยังมีบทบาทบ้างเพื่อเสริมเท่านั้น ซึ่งต่างจากสำนวนนิทานคำกลอนที่เวลา

* ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะได้รับความคิดเรื่องศรีที่ยังออกไปแล้วเป็นนาคนี้มาจากศรนาคบาทในวรรณคดีเรื่องอื่น

กล่าวถึงพราหมณ์ทั้งสามหรือวีรกรรมใด ๆ ก็มักจะกล่าวรวมเสมือนเป็นคนคนเดียวกัน จึงอาจกล่าวได้ว่าในสำนวนภาพยนตร์นั้นได้ใช้โมราเป็นตัวแทนพฤติกรรมและลักษณะนิสัยของพราหมณ์ทั้งสาม

นอกจากการทอนบทบาทของตัวละครประกอบอื่น ๆ และดัดแปลงตัวละครพราหมณ์ทั้งสามแล้วนั้น ในสำนวนภาพยนตร์ได้มีการตีความสมุทของผีเสื้อสมุทรต่างจากที่สุนทรภู่บรรยายไว้ว่าเป็น “ปีศาจราหูทนต์พราย”^{๒๓} ไปเป็นผีน้ำ คือผีที่เกิดจากการรวมตัวของน้ำ และให้ผีน้ำนี้เข้าช่วยยับยั้งการเดินทางของพระอภัยมณี ลินสมุทร และเหล่าเงือก

๔.๓.๒.๓ ตัวละครที่ปรากฏในสำนวนภาพยนตร์แต่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่และมีบทบาทสำคัญในสำนวนภาพยนตร์นี้มีเพียงคนเดียวคือเสือเมฆ เสือเมฆเป็นหัวหน้าโจรป่ามีนิสัยโหดร้ายชอบปล้นฆ่าชาวบ้าน แต่ก็มีวิชาดีติดตัวพอสมควรเพราะกว่าครีสุวรรณ และพราหมณ์ทั้งสามจะเอาชนะได้ก็ต้องลงแรงไปพอสมควร เสือเมฆเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวเชื่อมให้พระอภัยมณี ครีสุวรรณ และพราหมณ์ทั้งสามได้พบกันและได้รู้จักกันในคราวแรก นอกจากนั้นการต่อสู้กับเสือเมฆยังเป็นการแนะนำให้เห็นถึงความสามารถทางการรบและอาวุธพิเศษของครีสุวรรณ และพราหมณ์ทั้งสามอีกด้วย

ใบบทที่ ๔ นี้ผู้วิจัยได้แสดงให้เห็นความแตกต่างด้านเนื้อหาและตัวละครระหว่างสำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งสามสำนวนอันได้แก่ สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และสำนวนภาพยนตร์ ด้านเนื้อหาศึกษาความแตกต่างสามประเด็นได้แก่ ๑) เนื้อหาที่ปรากฏตรงกันทั้งในสำนวนนิทานคำกลอนและสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่แต่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน ๒) เนื้อหาที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนแต่ไม่ปรากฏในสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ๓) เนื้อหาที่ปรากฏในสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่แต่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน ด้านตัวละคร ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวละครในสำนวนนิทานคำกลอนเฉพาะตอนที่มีการสร้างสรรค์ใหม่และเปรียบเทียบความแตกต่างทั้งทางด้านคุณลักษณะนิสัยและด้านกายภาพของตัวละคร ผลการศึกษาโดยสรุปพบว่า

ด้านการดัดแปลงเนื้อหาสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ส่วนใหญ่คงไว้แต่เค้าโครงของเนื้อหาในสำนวนนิทานคำกลอนเท่านั้น แต่ได้มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียด ตัดทอน และเพิ่มเติมเนื้อหาเพื่อให้เข้ากับแนวใหม่ ความนิยมปัจจุบันของสื่อประเภทนั้นๆ และจุดประสงค์อื่น ๆ ของผู้สร้าง (ดังจะได้นำเสนอในบทต่อไป)

ด้านการดัดแปลงตัวละครพบว่าได้มีการดัดแปลงคุณลักษณะบางประการของตัวละครหลัก ๆ และมีการเสริมตัวละครที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน ทั้งนี้เพื่อปรับให้เข้ากับแนวใหม่ ความนิยมปัจจุบันของสื่อประเภทนั้นๆ และจุดประสงค์อื่น ๆ ของผู้สร้างเช่นเดียวกับการดัดแปลงเนื้อหา

^{๒๓} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๑๑๔.

อึ่งแนวทางวิเคราะห์ข้อมูลนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุง/ดัดแปลงมาจากแนวการศึกษาการแพร่กระจายของนิทานตามแนวทางการศึกษานิทานของคติชนวิทยา โดยปรับให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ของการวิจัยธรรมชาติของข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย และปรับให้เหมาะกับการศึกษาการสร้างสรรค์วรรณกรรมดั้งเดิมใหม่ในลือวัฒนธรรมประชานิยม

ในบทที่ ๕ ซึ่งเป็นบทต่อไปผู้วิจัยจะได้อธิบายอิทธิพลของผู้เสพที่มีต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครโดยใช้ผลการวิจัยในบทที่ ๓ และบทที่ ๔ เป็นพื้นฐานการวิจัยต่อไป

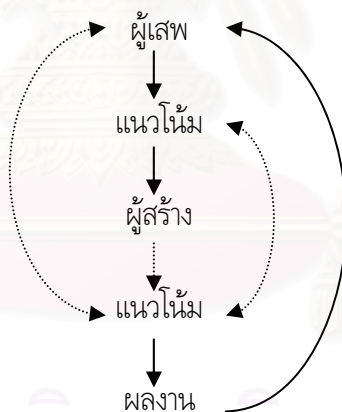


สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหา

ในบทที่ ๔ ผู้วิจัยได้จำแนกให้เห็นความแตกต่างทั้งด้านเนื้อหาและตัวละครระหว่างสำนวนนิทานคำกลอนกับสำนวนที่ใช้เป็นข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง **อภัยมณีซาก้า** สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง **สุดสาคร** และสำนวนภาพยนตร์เรื่อง **พระอภัยมณี** ไปแล้ว ในบทนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงอิทธิพลของผู้เสพโดยเฉพาะแนวโน้มของผู้เสพกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายทางการค้าของสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ซึ่งส่งอิทธิพลต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในสำนวนนั้น ๆ

กรอบแนวคิดที่ผู้วิจัยใช้ในการอภิปรายผลการศึกษานี้คือ ผู้เสพเป็นผู้สร้างและหรือกำหนดแนวโน้มความนิยมของสื่อประเภทต่าง ๆ กล่าวอีกทางหนึ่งคือผู้เสพเป็นผู้กำหนดตลาด จากนั้นแนวโน้มเหล่านี้จะส่งอิทธิพลโดยตรงต่อรูปแบบการสร้างเรื่องของผู้สร้าง ยกตัวอย่างเช่น ผู้เสพนิยมแนวเรื่องและแนวการวาดเส้นการ์ตูนแบบมังงะ ผู้สร้างก็มีแนวโน้มที่จะดัดแปลง ปรับปรุง สร้างสรรค์ เรื่องที่จะสร้างให้เป็นการ์ตูนแบบมังงะตามแนวโน้มความนิยมของผู้เสพ ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผลงานวรรณกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นขายได้ทำกำไรและถูกใจผู้เสพ



แผนภาพที่ ๕.๑ : แนวคิดที่ใช้ในการอภิปรายผลการศึกษานี้

เนื่องจากแผนภูมิข้างต้นส่วนหนึ่งผู้วิจัยเขียนจุดไข่ปลาแทนเส้นตรงเพราะเหตุว่าผู้วิจัยเห็นว่าผู้สร้างมีส่วนสร้างแนวโน้มของสื่อประเภทต่าง ๆ ในทางอ้อมด้วย เพราะในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละครั้งผู้สร้างมักจะสร้างความโดดเด่นให้ต่างกับสื่อประเภทเดียวกันเรื่องอื่น ๆ หากการทดลองสร้างความแตกต่างเหล่านั้นประสบความสำเร็จ ก็จะกลายเป็นแนวโน้มของสื่อประเภทนั้น ๆ ต่อไป อาทิยุคหนึ่งการ์ตูนภาพลายเส้นแบบตะวันตกได้รับความนิยมมากในตลาดหนังสือของไทย กระทั่งมีคนทดลองนำเอาการ์ตูนภาพลายเส้นจากญี่ปุ่นมาแปลขาย เมื่อการ์ตูนแบบมังงะถูกใจผู้เสพหนังสือการ์ตูนมังงะก็กลายเป็นที่นิยม แต่เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้ต้องการศึกษาอิทธิพลของผู้เสพต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครผู้วิจัยจึงจะให้ความสำคัญต่อแนวหลัก

(คือแนวลูกศรเส้นทึบ) ที่อธิบายว่าผู้เสฟเป็นผู้สร้างแนวโน้มของสื่อประเภทต่าง ๆ อันส่งผลต่อผู้สร้างที่ต้องสร้างผลงานให้ตรงกับแนวโน้มและพฤติกรรมการเสฟสื่อประเภทต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า การดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งสามสำนวนนั้นมีลักษณะร่วมกันประการหนึ่ง กล่าวคือผู้สร้างมักจะมุ่งเน้นไปที่การดัดแปลงด้านใดด้านหนึ่งเป็นสำคัญ การดัดแปลงอีกด้านหนึ่งเป็นไปเพื่อการสนับสนุนการดัดแปลงด้านที่เป็นจุดมุ่งหมายหลัก อาทิ สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นจุดมุ่งหมายหลักอยู่ที่การดัดแปลงตัวละคร การดัดแปลงเนื้อหาในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นจึงดัดแปลงเพื่อสนับสนุนคุณลักษณะของตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไป ในการอภิปรายผลการวิจัยในบทนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายด้านที่เป็นจุดมุ่งหมายหลักของแต่ละสำนวนก่อน แล้วจึงอภิปรายด้านที่เป็นส่วนสนับสนุน ในการนำเสนอในหัวข้อต่อ ๆ ไปจึงอาจมีการสลับลำดับการอภิปรายเพื่อให้เหมาะสมกับผลการวิจัย

ในส่วนนำของแต่ละสำนวนผู้วิจัยจะได้สรุปแนวโน้มของสื่อประเภทต่าง ๆ ที่ส่งอิทธิพลต่อการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหา ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วในบทที่สาม ดังนั้นส่วนนำในหัวข้อนี้จึงเป็นเพียงการสรุปแนวโน้มที่ได้กล่าวไปแล้วในบทที่ ๓ โดยย่อ ประกอบกับกล่าวเสริมเป็นบางส่วนเพื่อขยายความให้ชัดเจนขึ้นเท่านั้น

๕.๑ ผู้เสฟกับการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหาสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น

จากการพิจารณารูปแบบการวาดลายเส้นของการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง**อภัยมณีซาก้า** ซึ่งมีลักษณะตรงกับรูปแบบของการวาดการ์ตูนแบบมังงะ ประกอบกับแนวคิดในการดัดแปลงตัวละครที่ได้วิเคราะห์ไปแล้วในบทที่ ๔ แสดงให้เห็นชัดว่ารูปแบบการนำเสนอเรื่องของ**อภัยมณีซาก้า**นั้นได้รับอิทธิพลโดยตรงจากการวาดการ์ตูนภาพแบบมังงะของญี่ปุ่น

๕.๑.๑ ผู้เสฟกับการดัดแปลงตัวละครสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น

เมื่อพิจารณาการดัดแปลงตัวละครในเรื่อง**อภัยมณีซาก้า**จะเห็นได้ชัดว่าอิทธิพลของการสร้างตัวละครแบบการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นได้เข้ามาเป็นระบบคิดที่ครอบแนวทางการดัดแปลงตัวละครในสำนวนนี้อย่างปฏิเสธไม่ได้ ในส่วนท้ายของการรวมเล่มฉบับที่หนึ่งมีข้อความในหัวข้อ “จากใจทีมงาน” ตอนหนึ่งว่า

...หลังจากการพูดคุยและถกเถียงหลายครั้งเราได้เลือกรูปแบบที่น่าจะเป็นไปได้ต่อการทำการ์ตูนมากที่สุด ก็คือยึดเอาโครงเรื่องใหญ่และตัวละครไว้ แต่ปล่อยปัจจัยอื่น ๆ ในเรื่องให้พัฒนาได้อย่างอิสระโดยใช้แนวการ์ตูนแบบแฟนตาซี ซึ่งรักษาแนวคิดเดิมเอาไว้ และ

สามารถเปิดรับแนวคิดใหม่ ๆ แห่งศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างไร้ข้อจำกัด **และที่สำคัญก็คือ ให้
ตัวละครแต่ละตัวสามารถพัฒนาบุคลิกมาจนมีชีวิต มีเอกลักษณ์ของตนเองอย่างแท้จริง^๑**

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาพลายเส้นเรื่อง **อภัยมณีซาก้า** เน้นที่การสร้างตัวละครโดยสร้างให้ตัวละครมีชีวิต (ให้ดูเสมือนมีชีวิตจริงที่ผู้เสพสามารถสัมผัสได้) ตัวละครมีการพัฒนาความสามารถไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สำคัญคือพยายามสร้างและอธิบายความเป็นมาอันเป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร จึงอาจกล่าวได้ว่ากระบวนการหลักในการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในสำนวน **อภัยมณีซาก้า** นี้คือการดัดแปลงบุคลิกลักษณะของตัวละคร โดยผู้วิจัยพบว่ามีรูปแบบและกระบวนการดัดแปลงดังนี้

๑) **การเปลี่ยนแนวคิดหลักของการสร้างตัวละคร** จากแต่เดิมในสำนวนนิทานคำกลอนเสมือนหนึ่งว่าตัวละครประสบชะตากรรมตามแต่ฟ้าจะบันดาล ดังที่ สมบัติ จันทรวงศ์ ได้เสนอทัศนะไว้ว่า “รากฐานความคิดของสุนทรภู่ก็มีลักษณะเช่นเดียวกับชาวไทยสมัยนั้น ... ที่มีความเชื่อในอำนาจแห่งกรรมแบบยอมรับโดยไม่มีเงื่อนไข ... คำว่า บาป บุญ กุศล ผลบุญ วาสนา ฯลฯ ... (จึงเป็นคำที่)...ตัวละครของสุนทรภู่ ... อ้างถึงหรือใช้อธิบายทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์”^๒ ไปเป็น “ชีวิตนี้ลิขิตเอง” กล่าวคือชะตากรรมทั้งหมดของตัวละครนั้นจะต้องมีภูมิหลังที่มาอย่างชัดเจน ทุกพฤติกรรม เรื่องราว และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ต้องมีเหตุผลเพียงพอ(ที่เป็นรูปธรรม)ที่จะทำให้เชื่อได้ว่าตัวละครจะต้องแสดงพฤติกรรม/เรื่องราว/เหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้น

๒) **การเปลี่ยนบทบาทของตัวละคร** คือการเปลี่ยนตัวละครทั้งหมดให้กลายเป็นนักรบ และแบ่งนักรบทั้งหมดนั้นออกเป็นสายเวทย์มนตร์ต่าง ๆ ตามอาวุธ ความสามารถ และพลังที่ใช้ ทั้งนี้การแบ่งสายและการให้ตัวละครใช้เวทย์มนตร์เป็นอาวุธสำคัญนี้ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นตีความความสามารถของตัวละครในสำนวนนิทานคำกลอนใหม่ โดยนำเอาวิชาความรู้ที่ปรากฏอยู่เดิมในสำนวนนิทานคำกลอนนั้น มาจัดกลุ่มและสร้างคุณลักษณะบางประการของแต่ละกลุ่มใหม่ เพื่อใช้เป็นจุดขายและเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางของการสร้างตัวละครแบบการ์ตูนมังงะของญี่ปุ่น

^๑ Supot A. และ Blue Hawk (เรื่องและภาพ), อภัยมณีซาก้า, เล่ม ๑, (กรุงเทพฯ : เนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์จำกัด, ๒๕๔๕), หน้ารองปกหลัง.

^๒ สมบัติ จันทรวงศ์, “บทวิเคราะห์การศึกษาทางการเมืองในงานเขียนประเภทนิทานของสุนทรภู่”, ใน **บทพิจารณาว่าวรรณกรรมการเมืองและประวัติศาสตร์**, (กรุงเทพฯ : คปไฟ, ๒๕๔๐), หน้า ๑๓.

* อิศเรศ ทองปัสโณว์ อธิบายว่าแนวคิดของการแบ่งสายตัวละครเป็นนักรบสายต่าง ๆ เหล่านี้ได้รับอิทธิพลมาจากเรื่อง ลอร์ดออฟเดอะริง (Lord of the ring) ซึ่งมีการแบ่งนักรบออกเป็นพวก ๆ ซึ่งแต่ละพวกก็ใช้อาวุธและมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน

เวทย์สายธาตุเป็นการนำเอาความสามารถของสาหนในการเรียกลมเรียกฝนได้มาเป็นแกนหลัก จากนั้นก็สร้างให้กลายเป็นความสามารถในการใช้เวทย์มนตร์ที่เกี่ยวกับธาตุต่าง ๆ แล้วขยายออกไปสู่โมราที่แต่เดิมมีวิชาผูกเรือฟางก็จัดให้เข้ามาอยู่ในกลุ่มผู้ใช้เวทย์มนตร์สายนี้เช่นเดียวกัน

เวทย์สายดนตรีเป็นการตีความวิชาปีของพระอภัยมณีใหม่เพื่อให้เข้ากับแกนหลักของตัวละครในเรื่องคือเปลี่ยนจากวิชาปีให้เป็นเวทย์มนตร์สายหนึ่งที่ใช้เสียงดนตรีเป็นอาวุธ เรื่องนี้น่าจะได้อิทธิพลจากคำสันนิษฐานเรื่องการใช้ปีเป็นอาวุธของกรมพระยาดำรงราชานุภาพว่าเรื่องที่พระอภัยมณีใช้ปีเป็นอาวุธนั้น น่าจะได้อิทธิพลมาจากตัวละครเดี่ยวเหลืองซึ่งใช้วิชาปีใช้ในการสังหารศัตรูในวรรณกรรมจีนเรื่องไซอิ๋ว ดังนั้นเสียงดนตรีจึงมีคุณลักษณะบางประการที่สามารถนำมาดัดแปลงให้กลายเป็นเวทย์มนตร์สายหนึ่งได้

ด้านเวทย์สายอัญมณีนั้นเป็นสร้างสายเวทย์โดยอาศัยเค้าชื่อเมืองรัตนาเป็นสำคัญ โดยเริ่มจากการตีความเมืองรัตนาซึ่งแปลว่าแก้วอันเป็นเมืองแรกที่เปิดขึ้นในสำนวนนิทานคำกลอน* ว่าน่าจะเป็นเมืองที่มีอัญมณีมากอุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพย์สมบัติตามชื่อ จึงสร้างคุณสมบัติหลักของเมืองรัตนาว่าเป็นที่เก็บรักษาอัญมณีที่มีพลังสูงสุด และก็สร้างนักรบสายใหม่ขึ้นมาซึ่งเป็นสายที่กล่าวถึงมากที่สุดในเรื่องคือสายอัญมณี ทั้งนี้เพื่อแทนที่ตัวละครอื่น ๆ ซึ่งในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นใช้วิชาสู้รบ นอกจากนี้ยังเป็นเวทย์มนตร์สายหลักสำหรับตัวละครประกอบอื่น ๆ และตัวละครใหม่ ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ตัวละครทั้งหมดเป็นกลุ่มผู้ใช้เวทย์มนตร์ตามตัวละครหลักและแนวของเรื่องที่ได้ดัดแปลง

กลุ่มผู้ใช้ไอเท็มเป็นหมวดความสามารถพิเศษที่เสริมขึ้นมา การใช้ไอเท็มนี้ผู้วิจัยเห็นว่าได้รับอิทธิพลมาจากเกมส์คอมพิวเตอร์** ประเภทบทบาทสมมุติด้วยเหตุว่าไอเท็มเป็นเสมือนเครื่องทุ่นแรงที่สามารถใช้ได้ทันที อาทิต้องการจุดไฟ สร้างไฟ แทนที่จะต้องไปเรียนวิชาเวทย์สายธาตุไฟ ก็ใช้ไอเท็มระเบิดแทน เป็นการย่นเวลาทั้งยังเป็นการเสริมความพิเศษให้กับตัวละคร ประกอบกับคุณสมบัติที่สำคัญของไอเท็มคือผู้ใช้จะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับโอกาสและต้องรู้จักวิธีการใช้อย่างเป็นจุดเสริมสำคัญที่ทำให้เรื่องสนุกสนานและน่าติดตามมากขึ้น

๓) การสร้างเรื่องราวความเป็นมา(ตำนาน)ให้กับตัวละคร การสร้างตำนานให้กับตัวละครเป็นการช่วยปูพื้นและแนะนำตัวละครให้กับผู้เสพ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในช่วงต้นว่าจุดเด่นของการ์ตูนแบบมังงะคือการเน้นที่ตัวละคร ดังนั้นประวัติของตัวละครรวมไปถึงลักษณะนิสัยต่าง ๆ ของตัวละครจึงจำเป็นที่จะต้องแนะนำให้ผู้เสพรู้จัก เพราะเหตุการณ์ของเรื่องที่จะพัฒนาต่อ ๆ ไปนั้นจะเป็นผลมาจากพฤติกรรมของตัวละคร นอกจากนั้นในการสร้างตัวละครให้เป็นตัวละครแบบหลายมิติก็จำเป็นที่จะสร้างภูมิหลังให้กับตัวละคร ดังจะเห็นได้ว่าตำนานส่วนใหญ่ที่สร้างขึ้นนั้นพยายามที่จะสร้างขึ้นเพื่ออธิบายพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครตัวนั้น ๆ

* อาจกล่าวได้ว่าเมืองรัตนาเป็นเมืองที่สำคัญในเรื่องเพราะเป็นสถานที่กำเนิดของพระอภัยมณีและศรีสุวรรณ ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง และเรื่องราวทั้งหมดก็เริ่มต้นจากเมืองรัตนา

** อย่างไรก็ตามเกมส์คอมพิวเตอร์นั้นก็ก็เป็นพัฒนาการอีกขั้นหนึ่งของการ์ตูน ด้วยเหตุว่าเกมส์ญี่ปุ่นส่วนใหญ่เป็นเกมส์ที่พัฒนามาจากการ์ตูนญี่ปุ่น

ให้สมเหตุสมผล ทั้งนี้มักเกิดจากการนำเอาบุคลิกลักษณะเดิมของตัวละครในสำนวนทานคำกลอนมาตีความใหม่ อาทิเช่น ผีเสื้อสมุทร ในสำนวนนิทานคำกลอนมีคุณลักษณะ เอาแต่ใจของตนเอง ซี้โมโห ใช้กำลังเป็นใหญ่ ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นในภาพรวมยังคงคุณลักษณะเหล่านี้ไว้แต่ได้สร้างตำนานว่าผีเสื้อสมุทรนั้นเกิดจากอัญมณีกลางท้องสมุทร^๓ ที่ดูดซับเอาดวงวิญญาณของสาวงามพรมหรรษาที่ห้ำหั่นคนเข้ามาไว้เป็นพลังงาน ดวงวิญญาณบริสุทธิ์ที่ต้องถูกล้างเวทย์เหล่านั้นเองเป็นที่มาของการอยากรู้รสแห่งความรัก ประกอบกับความแค้นและความชิงชังที่ต้องถูกล้างเวทย์ ทำให้ผีเสื้อสมุทรต้องไปลักเอาผู้ชายมาไว้ที่คุสมุทรเพื่อหาความสำราญ และต้องทำลายเรือสมุทรที่เดินทางผ่านท้องทะเลเพื่อสังหารมนุษย์และเอามนุษย์เหล่านั้นมาเป็นเพื่อน

จะเห็นได้ว่านอกจากจะเป็นการสร้างภูมิหลังให้แก่ตัวละครแล้ว การสร้างตำนานชีวิตของตัวละครยังเสริมให้ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่นั้นมีลักษณะเป็นตัวละครหลายมิติอีกด้วย และประโยชน์อีกประการหนึ่งของการสร้างตำนานให้ตัวละครคือการสร้างลักษณะของตัวละครให้คงที่ ด้วยเหตุว่าการเขียนการ์ตูนเรื่องยาวแบบมังงะนั้นมักจะเขียนลงเป็นตอน ๆ ในนิตยสารจึงต้องวางโครงเรื่องใหญ่ ๆ ไว้ ส่วนรายละเอียดแต่ละบทแต่ละตอนนั้นขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะที่เขียน ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องสร้างตำนานให้กับตัวละครเพื่อจะช่วยให้ผู้สร้างไม่หลงลืมคุณลักษณะของตัวละครเมื่อเรื่องดำเนินต่อไปในระยะยาว อันจะส่งผลให้การสร้างเรื่องและตัวละครกลมกลืนเป็นเรื่องเดียวกัน

๔) การสร้างพัฒนาการให้แก่ตัวละคร ดังที่ได้เน้นย้ำมาโดยตลอดว่าจุดเด่นของตัวละครในการ์ตูนแบบมังงะคือการสร้างพัฒนาการให้กับตัวละคร ผู้เสพจะได้เรียนรู้เรื่องราวและเห็นความเจริญเติบโตของตัวละครไปพร้อม ๆ กับเรื่องที่พัฒนาไป ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้าก็เช่นกัน ตัวละครทั้งหมดนั้นค่อย ๆ พัฒนาความรู้ความสามารถ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด ไปจนตลอดเรื่อง อาทิเช่น

ด้านความรู้ความสามารถ ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครศรีสุวรรณ ศรีสุวรรณได้เรียนรู้วิชาการของครั้งแรกในวังจากเหล่าทหารและแม่ทัพที่มีอยู่ในวัง ฝีมือก็เข้าขั้นพอสู้รบกับชั้นทหารแล้วได้เท่านั้น หลังจากท้าวสุทัศน์มีบัญชาให้พระอภัยมณีและศรีสุวรรณออกไปเรียนวิชาศรีสุวรรณก็เลือกที่จะพัฒนาฝีมือของของตนเอง เมื่อกลับมาสู่บ้านเมืองความรู้ความสามารถของศรีสุวรรณก็เพิ่มมากขึ้น สามารถต่อสู้กับทหารจำนวนมาก ๆ ได้ ต่อจากนั้นศรีสุวรรณได้เรียนรู้วิธีการกำจัดหัวหน้าที่ทรยศซึ่งเป็นนักเวทย์สายอภัยมณี(โดยการทำลายอภัยมณี)จากนักรบทั้งสามคน เมื่อครั้งที่ต้องเจอกับมาสเตอร์แมลง และในคราวที่สู้รบกับท้าวอุเทนศรีสุวรรณก็ได้เรียนรู้เรื่องลำดับชั้นของอภัยมณี

ด้านอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครพระอภัยมณี ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของพระอภัยมณีนั้นพัฒนาโดยตลอด ตอนเริ่มเรื่องพระอภัยมณีเป็นคนที่คิดแต่จะหาความสำราญชอบเที่ยวเล่นหาความสุขไปวัน ๆ ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ แต่กิด้านหนึ่งก็เป็นคนเสียสละชอบช่วยเหลือคนเป็นผู้นำที่ดีได้ ต่อมาเมื่อกลับมาจากการศึกษาวิชา พระอภัยมณีเปลี่ยนแปลงไปอย่าง

^๓ อิศเรศ ทองปัสโดว์ กล่าวว่ามีแนวคิดเรื่องตัวละครถือกำเนิดมาจากหินนี้มาจากเรื่องไซอัว

เห็นได้ชัด กล่าวคือเป็นผู้ใหญ่มากขึ้นรู้จักใช้เหตุใช้ผล พระอภัยมณีในช่วงนี้จึงดูเคร่งขรึม เป็นที่น่าเกรงขาม การคิดการตัดสินใจก็ดูมีเหตุผล ต่อมาเมื่อถูกจับไปอยู่ที่คุกสมุทรพระอภัยมณีก็เริ่มกลายเป็นคนเศร้าจับจด อยู่กับความหลังความคิดของตนเองและความทุกข์ของครอบครัวข้าง ซ้ำยังรู้จักที่จะทำความเข้าใจกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวอย่างพินิจพิเคราะห์

การให้ตัวละครมีพัฒนาการตลอดเรื่องนี้เป็นจุดเด่นของสำนวนการตีผูกภาพลายเส้น เพราะผู้เสฟจะมีความรู้สึกร่วมกับตัวละคร ได้รู้สึกร่วมกับเติบโตไปพร้อม ๆ กับตัวละคร และที่สำคัญคือจะเข้าใจว่า พฤติกรรมหรือความรู้ต่าง ๆ ที่ตัวละครได้รับมานั้นมีเหตุที่มาอย่างไร ทั้งนี้หากจะพิจารณาเทียบเคียงกับสำนวนนิทานคำกลอนจะพบว่าการสร้างพัฒนาการให้กับตัวละคร เป็นการขยายความความรู้ความสามารถและอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่มีมาแต่เดิมให้กว้างขวางและสนุกสนานเข้ากับผู้เสฟในยุคสมัยมากขึ้น

โดยสรุปจะเห็นได้ว่าผู้เสฟชื่นชอบในแนวการเขียนและแนวเรื่องแบบมังงะ ความนิยมนี้ส่งผลต่อการสร้างสรรค์สำนวนใหม่ให้ตรงกับความต้องการและพฤติกรรมการบริโภคของผู้เสฟ

๕.๑.๒ ผู้เสฟกับการดัดแปลงเนื้อหาสำนวนการตีผูกภาพลายเส้น

จากที่นำเสนอมาจะเห็นได้ว่า จุดเน้นที่สำคัญของการดัดแปลงในสำนวนการตีผูกภาพลายเส้นเรื่อง **อภัยมณีซาก้า**อยู่ที่การดัดแปลงตัวละคร การดัดแปลงเนื้อหาจึงเป็นไปเพื่อเอื้อประโยชน์ให้กับตัวละครได้แสดงความสามารถ เพื่อสร้างตำนานให้กับตัวละคร และเพื่อแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการต่าง ๆ ของตัวละคร จึงจะเห็นได้ว่าการดัดแปลงเรื่องทั้งที่เพิ่มขึ้นและทั้งที่เปลี่ยนรายละเอียดบางส่วนนั้นล้วนสนับสนุนให้ผู้เสฟได้เห็นภาพลักษณ์ของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น

การเพิ่มเรื่องเซอร์บิรูสลับสังหารท้าวสุทัศน์ เป็นการสร้างสถานการณ์ให้พระอภัยมณีและศรีสุวรรณต้องออกไปศึกษาหาความรู้ และเป็นจุดพลิกผันในชีวิตที่ทำให้ความคิดของทั้งสองเติบโตขึ้น ตอนมาสเตอร์แมลง การเพิ่มเรื่องในตอนนี้ช่วยให้ผู้เสฟได้เห็นภาพความเป็นวีระบุรุษของศรีสุวรรณ พร้อมทั้งความสามารถของนักรบ (พราหมณ์) ทั้งสามได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นยังเป็นการเชื่อมต่อเหตุการณ์ที่ศรีสุวรรณจะได้เข้าวังไปพบนางเกษรา โดยให้ศรีสุวรรณและนักรบทั้งสามได้ใช้ความสามารถของตนเป็นสื่อแทนที่จะใช้นางกระจงตามสำนวนนิทานคำกลอน ตอนอุบายเอาชนะท้าวอุเทนของธอร์ เป็นการอธิบายภูมิหลังของท้าวอุเทนให้ผู้เสฟได้รู้ที่มาและเหตุผลที่ทำให้ท้าวอุเทนเป็นผู้ร้าย ทั้งเป็นการสร้างสถานการณ์ให้การสู้ศึกกับท้าวอุเทนของเมืองรมจักรมีความซับซ้อนมากขึ้น กล่าวคือต้องมีการวางกลยุทธ์ชิงไหวชิงพริบกันตลอดเวลาและต้องเสียสละชีวิตเพื่อส่วนรวมทำให้เรื่องเป็นละครชีวิต ตอนกับตันจอห์นประสพภัยกลางทะเลเสริมเข้ามาเพื่อแนะนำกับตันจอห์นซึ่งเป็นตัวละครสำคัญที่จะเป็นตัวเชื่อมให้ราชาเงือกได้พบกับสินสมุทรก่อนที่สินสมุทรจะขอรับรองให้ราชาเงือกช่วยเหลือและเป็นการแนะนำตัวละครชุดของกองทัพเงือก ตอนกับตันจอห์นเข้าเมืองรมจักรเรื่องในตอนนี้เป็นเหตุให้นำให้ศรีสุวรรณออกจากเมืองรมจักรเพื่อออกติดตามหาพระอภัยมณีแทนที่จะเป็นการคิดถึงแล้วออก

ตามหาอย่างในสำนวนนิทานคำกลอน และเป็นจุดเริ่มของการไขปริศนาที่มาของนักรบทั้งสาม (सानน โมรา วิเชียร) ว่ามารวมตัวกันได้อย่างไร

ด้านการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบางส่วน อาทิ ตอนพระอภัยมณีได้นางผีเสื้อสมุทร ในสำนวนนิทานคำกลอนผีเสื้อสมุทรเป็นผู้เกี่ยวพระอภัยมณี พระอภัยมณีจำยอมด้วยเห็นว่าตนไม่มีทางจะสู้ได้และเป็นทางเดียวที่จะรักษาชีวิตของตนไว้ ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นผีเสื้อสมุทรเรียกตัวพระอภัยมณีเข้าไปพบเพื่อจะเป่าปี่ให้ฟังระหว่างที่เป่าปี่พระอภัยมณีได้รู้สึกถึงความรู้สึกลึก ๆ ของผีเสื้อสมุทรที่อ้างว้างเดียวดายโดดเดี่ยว ประกอบกับตำนานของผีเสื้อสมุทรที่พระอภัยมณีเคยได้รับรู้ว่ามีนางเกิดจากการสังเวทหญิงพรหมจรรย์ทำร้ายคนทำให้พระอภัยมณีเห็นใจในชะตากรรมของผีเสื้อสมุทร แต่ผีเสื้อสมุทรมักยังคงเป็นฝ่ายเข้าหาพระอภัยมณี จะเห็นได้ว่าเรื่องที่ทั้งสองมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือจะอธิบายว่าผีเสื้อสมุทรบังคับให้พระอภัยมณีเป็นสามี แต่การตัดแปลงเรื่องในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นทำให้ผีเสื้อสมุทรมองดูน่าเห็นใจ และมีเหตุที่ต้องการพระอภัยมณีมาเพื่อตอบสนองความต้องการลึก ๆ ภายในจิตใจบางประการ เมื่อเปรียบเทียบกันทั้งสองสำนวนแล้ว ผีเสื้อสมุทรในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นจึงดูน่าสงสารกว่า

การตัดแปลงเรื่องและการเพิ่มเรื่องในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้นล้วนเป็นไปเพื่อเสริมให้ตัวละครดูโดดเด่น มีลักษณะเป็นตัวละครหลายมิติมากขึ้น ทั้งนี้นอกจากเรื่องเสริมเข้ามาจะมีบทบาทในการเสริมตัวละครแล้วยังมีส่วนช่วยให้เรื่องราวการผจญภัยในสำนวนนี้สนุกสนานน่าติดตามมากขึ้นอีกด้วย

ด้านเนื้อหาที่ตัดออกไป ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นได้ตัดเนื้อหาในสำนวนนิทานคำกลอนออกไปบางตอน ทั้งนี้เพื่อเอื้อให้บุคลิกของตัวละครที่ผู้สร้างได้วางเอาไว้มีความเป็นเอกภาพ เช่น ตอนเกษราห้ามศรีสุวรรณออกรบกับท้าวอุเทน เพราะเกษราในสำนวนนี้รักชาติบ้านเมืองยอมสละชีวิตของตนเพื่อรักษาความสงบของบ้านเมือง เกษราในสำนวนนี้จึงภูมิใจศรีสุวรรณซึ่งเข้ามาอาสาทำศึกให้กับเมืองของตนและยินดีที่ศรีสุวรรณจะออกรบเพื่อแสดงความสามารถ ตอนท้าวอุเทนส่งสารประณอมศึกและตอนศรีสุวรรณสะเดาะหีเคราะห์ให้เกษรา ทั้งสองตอนนี้เป็นตอนไม่สำคัญในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเนื่องจากสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นจุดเน้นของเรื่องอยู่ที่การสร้างสถานการณ์เพื่อให้ตัวเอกได้แสดงความสามารถ ท้าวทศวงศ์จึงให้แม่ทัพออกไปทำศึกโดยไม่ต้องรอเจรจากับท้าวอุเทน ตอนศรีสุวรรณพยาบาลเกษราและตอนอภิเษกศรีสุวรรณ หากผนวกเรื่องทั้งสองตอนนี้เข้าไปเรื่องก็จะยืดเยื้อ ทั้งเหตุการณ์ก็จะวนเวียนอยู่แต่ในเมืองมัจฉารัณจะทำให้เรื่องขาดความน่าสนใจและที่สำคัญคือในสำนวนนี้ศรีสุวรรณจะยังไม่ได้อภิเษกกับเกษราเพราะอีกไม่นานศรีสุวรรณก็ต้องจากเมืองมัจฉารัณไปตามหาพระอภัยมณี* ตอนสินสมุทรจับเงือกมาให้พระอภัยมณีดู ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นต้องการสร้างให้สินสมุทรเป็นวีรบุรุษคนหนึ่งการจับเงือกมาเล่นสนุกจึงเป็นพฤติกรรมรังแกสัตว์ที่ไม่เหมาะสมกับวีระบุรุษจึงต้องตัดเรื่องตอนนี้ออก

* ผู้วิจัยเชื่อว่าศรีสุวรรณในสำนวนนี้จะได้อภิเษกกับเกษราเมื่อได้ช่วยเหลือพระอภัยมณีได้สำเร็จแล้ว

๕.๒ ผู้สืบทอดการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหาสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

ดังที่ผู้วิจัยได้อภิปรายไปแล้วในบทที่ ๔ ว่าสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นมีความพิเศษกว่าสำนวนอื่น ๆ ที่ใช้ประกอบการวิจัยครั้งนี้ ด้วยเหตุว่าสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นแบ่งได้เป็นสองส่วน กล่าวคือ ส่วนที่ดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครจากสำนวนเดิม ซึ่งต่อไปในหัวข้อนี้ผู้วิจัยใช้คำว่า “ช่วงดัดแปลง” และส่วนที่สร้างเรื่องขึ้นใหม่เป็นอีกชุดเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งไม่สามารถเทียบเคียงกับสำนวนนิทานคำกลอนได้เลย ซึ่งต่อไปผู้วิจัยจะใช้คำว่า “ช่วงนิทานเข้าแบบ”

อนึ่งในบทที่ ๔ นั้นผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยเฉพาะช่วงดัดแปลงเท่านั้น เพราะเหตุว่าช่วงนิทานเข้าแบบนั้นมีลักษณะเป็นสิ่งที่เพิ่มขึ้นมาซึ่งไม่สามารถเทียบเคียงกับสำนวนนิทานคำกลอนได้ จึงนำเสนอเพียงเฉพาะเรื่องย่อในภาคผนวกเท่านั้น อย่างไรก็ตามการศึกษาอิทธิพลของผู้สืบทอดช่วงนิทานเข้าแบบนี้จะส่งเสริมให้ผลการศึกษาในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนี้เห็นชัดมากขึ้น ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจึงจะอภิปรายอิทธิพลของผู้สืบทอดการดัดแปลงช่วงนิทานเข้าแบบประกอบด้วย

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**นั้นเสนอเรื่องพระอภัยมณีในช่วงเรื่องราวของสุดสาครตั้งแต่กำเนิดสุดสาครไปจนกระทั่งได้พบกับบิดาในรูปแบบของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์สามมิติ จุดขายที่สำคัญของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติคือความสวยงามของภาพ รายละเอียดของลายเส้น การให้สี รูปแบบการเคลื่อนไหวที่ดูเป็นอิสระตลอดจนองค์ประกอบโดยรวมที่ทำให้ภาพการ์ตูนดูเสมือนมีชีวิตจริง แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือกระบวนการผลิตนั้นใช้เวลาไม่นาน และแม้ว่าจะมีการลงทุนทางเทคโนโลยีสูงแต่ก็เป็นการลงทุนเพียงครั้งเดียวซึ่งนับว่าถูกมากเมื่อเทียบกับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแบบภาพเขียนในยุคเริ่มแรก การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติจึงเป็นแนวโน้มในการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในปัจจุบันทั้งในไทยและต่างประเทศ

๕.๒.๑ ผู้สืบทอดการดัดแปลงตัวละครสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

การศึกษาอิทธิพลของผู้สืบทอดการดัดแปลงตัวละครในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวผู้วิจัยได้อภิปรายโดยอ้างอิงจากแนวคิดการรับรู้ของเด็ก ซึ่งเป็นแนวคิดทางจิตวิทยาต้องมีเนื้อหาหลังเขป ดังต่อไปนี้

นักจิตวิทยา ชัยพร วิชชาวุธ สรุปพัฒนาการการรับรู้ลักษณะบุคคลในช่วงวัยเด็ก กล่าวคือ เด็กเล็กและวัยเด็กตอนปลายไว้ความว่า

การรับรู้ในวัยเด็กเล็กจำกัดอยู่ในขอบเขตของลักษณะทางกายภาพ เช่น จำแนกลักษณะบุคคลที่คุ้นเคยกับบุคคลแปลกหน้า โดยอาศัยรูปร่างหน้าตาและน้ำเสียง จำแนกผู้ใหญ่และเด็กออกจากกันโดยอาศัยขนาดของรูปร่าง จำแนกผู้หญิงออกจากผู้ชาย โดยอาศัยลักษณะการแต่งกายทรงผม และความนุ่มแหลมของเสียง^๕

^๕ ชัยพร วิชชาวุธ, **มูลสารจิตวิทยา** (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๕), หน้า ๒๖๖. อ้างถึง

การรับรู้ลักษณะกายภาพของบุคคลจะละเอียดมากขึ้น เมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น และก่อนที่จะพ้นวัย ๖-๗ ขวบ การรับรู้ลักษณะบุคคลอื่นจะจำกัดในลักษณะรูปร่าง สีผิว อายุ เสื้อผ้า ถิ่นที่อยู่ ชื่อ ฯลฯ และถ้าจะรับรู้ลักษณะทางจิตก็จะจำกัดเพียงคนดี หรือคนไม่ดีเป็นส่วนใหญ่ เมื่อพ้นวัย ๖-๗ ขบไปแล้ว การรับรู้ลักษณะทางจิตจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ...^๕

นอกจากนั้น ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสส์ ได้เสนอทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญา ส่วนที่กล่าวถึงการรับรู้ของเด็กนั้น ชัยพร วิชชาวุธ สรุปว่า

ในระยยะปฏิบัติการรูปธรรม (ตรงกับช่วงอายุประมาณ ๒ – ๑๑ ปี) ... แบ่งออกเป็น ๒ ระยะย่อย คือ อายุประมาณ ๒-๗ ปี เป็นระยะก่อนปฏิบัติการ และระยะอายุประมาณ ๗ – ๑๑ ปี เป็นระยะปฏิบัติการรูปธรรมที่แท้จริง

ระยะปฏิบัติการรูปธรรมเป็นระยะที่เด็กเรียนรู้ และสามารถใช้ภาษาได้เป็นอย่างดี สามารถใช้ภาษาแทนสิ่งต่าง ๆ ที่หมายถึง จึงทำให้กระบวนการคิดเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่การคิดในระยะนี้ ยังจำกัดเฉพาะสิ่งที่ป็นรูปธรรมเท่านั้น

ก. การอนุรักษ์ หากเรานำดินน้ำมันที่มีปริมาณเท่ากัน ๒ ก้อน ปั้นเป็นก้อนกลม ๆ ทั้ง ๒ ก้อน ให้เด็กดูแล้ว ถามว่าก้อนไหนมีดินน้ำมันมากกว่า เด็กส่วนใหญ่จะตอบว่าทั้งสองก้อน มีปริมาณดินน้ำมันเท่ากัน ต่อจากนั้นนำเอาดินน้ำมันก้อนหนึ่งมาป็นแท่งยาวเหมือนเทียน แล้วถามใหม่อีกครั้งหนึ่งว่าก้อนไหนมีดินน้ำมันมากกว่า เด็กก่อนปฏิบัติการบางคนจะตอบทันทีว่า ก้อนกลมมีมากกว่า และบางคนจะตอบทันทีว่า ก้อนยาวมีมากกว่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าเด็กใส่ใจรับรู้ที่ความสูงหรือความยาวของก้อนดินน้ำมัน แต่ถ้าถามเด็กที่อยู่ในปฏิบัติการรูปธรรม เด็กจะตอบได้ว่าทั้งสองก้อนมีดินน้ำมันเท่ากัน...

ข. การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ในระยะก่อนปฏิบัติการเด็กจะไม่สามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ ในทัศนะของคนอื่น จะยึดถือการรับรู้ของตนเองเป็นหลัก ... ความสามารถในการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ในทัศนะของผู้อื่นจะค่อย ๆ พัฒนาขึ้นในระยะปฏิบัติการ ...

ค. ความเข้าใจเกี่ยวกับเวลา การเคลื่อนที่ และความเร็ว เด็กในวัยก่อนปฏิบัติการจะไม่เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง เวลา ความเร็ว และระยะทางการเคลื่อนที่ ...^๖

จากความคิดทางจิตวิทยาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางการรับรู้ของเด็กช่วงอายุ ๒ – ๑๑ ปีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์/ดัดแปลงตัวละครเพื่อนำเสนอให้เด็กในวัยนี้ได้เสพ เป็นประเด็นดังต่อไปนี้

^๕ ชัยพร วิชชาวุธ, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๒๖๖.

^๖ ชัยพร วิชชาวุธ, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๖๖.

๑) ปริมาณตัวละครต้องมีจำกัดกล่าวคือตัวละครหลักต้องมีน้อยที่สุดเท่าที่จะน้อยได้ เพราะประสิทธิภาพความจำของผู้เสฟมีจำกัด หากตัวละครหลักมีจำนวนมากจะทำให้ผู้เสฟไม่สามารถจดจำได้หมด และทำให้ไม่สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวก่อนหน้ากับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภายหลังได้

ด้านตัวละครเสริมจะต้องเป็นตัวละครที่มีบทบาทจำกัดเพียงชั่วระยะหนึ่ง กล่าวคือมีส่วนในการเดินเรื่องช่วงหนึ่งเท่านั้น เมื่อเรื่องดำเนินต่อไปตัวละครนั้นต้องไม่น่ากลับมาเสนออีก เพราะอาจบวนการรับรู้ของผู้เสฟ หรือหากมีความจำเป็นต้องนำกลับมาใช้อีกก็อาจต้องทำความถึงเรื่องเดิมของตัวละครนั้น ๆ ที่กล่าวถึงไปแล้วเพื่อย้อนความจำ

๒) เด็กในวัยนี้รับรู้ความแตกต่างได้เพียงหยาบ ๆ เท่านั้น ดังนั้นการสร้างตัวละครต้องสร้างให้มีความแตกต่างอย่างชัดเจน ทั้งทางด้านร่างกาย การแต่งกาย การแสดงออก การใช้ภาษา และคุณลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัวต้องมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน

๓) ตัวละครแต่ละตัวต้องมีคุณลักษณะคงที่ กล่าวคือต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้น้อยที่สุด พัฒนาการของตัวละครซึ่งเป็นส่วนสำคัญในงานวรรณกรรมทั่วไป จึงเป็นสิ่งที่ต้องจำกัดในงานวรรณกรรมสำหรับเด็ก ทั้งนี้เพื่อป้องกันการสับสนของผู้เสฟ

จากแนวทางการดัดแปลงตัวละครเพื่อให้เข้ากับผู้เสฟสามประการข้างต้น เมื่อนำมาพิจารณาจำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร** แสดงให้เห็นชัดว่าการดัดแปลงตัวละครในจำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวทั้งสองช่วงนั้นได้มีการดัดแปลงตัวละครให้ตรงกับพื้นฐานแนวทางการรับรู้ของเด็ก ดังต่อไปนี้

ตัวละครหลัก มีการคงตัวละครหลักไว้ทุกตัวพร้อมกับสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวไว้อย่างชัดเจน (ซึ่งเห็นได้ชัดในช่วงนิทานเข้าแบบที่ตัวละครหลักยังคงคุณลักษณะเดิม) อาทิ ฤๅษีเกาะแก้วพิสดาร เป็นผู้มั่งมีชาวมองสูง แต่ขี้ขลาด หลงสิ่งง่าย และมักแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมแก่ความเป็นผู้รู้ จากนั้นก็ตัดความเปลี่ยนแปลงของตัวละครออก ทั้งนี้เพื่อให้คุณลักษณะของตัวละครหลักคงเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลง ประเด็นนี้เห็นได้ชัดจากตัวละคร**สุดสาคร** เสวคนธ์และหัสไชย ในสำนวนนิทานคำกลอน**สุดสาคร** เสวคนธ์และหัสไชยตอนก่อนที่จะออกจากเมืองกระเวกไปตามหาพระอภัยมณี **สุดสาคร**อายุได้ ๑๓ ปีเท่ากับเสวคนธ์ ส่วนหัสไชยอายุ ๑๒ ปี แต่ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวทั้งสามคนไม่ได้เปลี่ยนอายุตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง นอกจากนั้นในสำนวนนิทานคำกลอน**สุดสาคร** ได้มีพัฒนาการทางความคิดและพฤติกรรมเป็นขั้นตอนตามอายุที่พัฒนาขึ้น แต่ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ

สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแบ่งตัวละครหลักออกเป็นสองขั้วอย่างชัดเจน กล่าวคือมีตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายไม่ดี ฝ่ายดีได้แก่ **สุดสาคร** ฤๅษีเกาะแก้วพิสดาร ม้านิลมังกร แม่เงือก เสวคนธ์ หัสไชย สินสมุทร สุวรรณมาลี ฝ่ายไม่ดีได้แก่ ชีเปลือย นางละเวง ผีเท่งทิง จินตัง เจาะละมาน ทั้งนี้คุณลักษณะของตัวละครทั้งสองขั้วก็มีการแบ่งแยกอย่างชัดเจน กล่าวคือคุณลักษณะที่ไม่พึงประสงค์จะเป็นคุณลักษณะของฝ่ายไม่ดี

ส่วนตัวละครฝ่ายดีนั้นก็จะมีปรากฏแต่คุณลักษณะดี ๆ เป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ต่อเด็ก ทั้งนี้ไม่ปรากฏว่ามีตัวละครใดที่แสดงพฤติกรรมทั้งสองด้านหรือเป็นตัวละครหลายมิติ

ตารางที่ ๕.๑ : เปรียบเทียบคุณลักษณะของตัวละครฝ่ายดีกับฝ่ายไม่ดี

ฝ่ายดี		ฝ่ายไม่ดี	
ตัวละคร	คุณลักษณะ	ตัวละคร	คุณลักษณะ
สุดสาคร	กตัญญู เสียสละ รักพวกพ้อง กล้าหาญ	ผีแห่งที่ง	อิจฉา ฉลาดแกมโกง เห็นแก่ตัว ใช้อำนาจในทางที่ผิด
ฤๅษี	ฉลาด มีความรู้สูง มีคุณธรรม	นางละเวง	อาฆาตพยาบาท คิดแต่จะเอาชนะ
ม้านิลมังกร	ซื่อสัตย์ จงรักภักดี คิครอบคอบ	ชีเปลือย	ทรยศ หักหลัง ไร้น้ำใจ เห็นแก่ตัว

อนึ่งน่าสังเกตว่าการแบ่งตัวละครออกเป็นสองฝ่ายนั้น แบ่งตามสัญชาติของตัวละครด้วย หากตัวละครเป็นต่างชาติ ต่างศาสนา ก็จะอยู่ในฝั่งไม่ดี เช่น นางละเวง (ฝรั่ง) จินตัง (จีน) เจ้าละมาน (แขก) ชีเปลือย (พราหมณ์)

ช่วงนิทานเข้าแบบตัวละครหลักไม่ว่าจะเป็น สุดสาคร ม้านิลมังกร ฤๅษีเกาะแก้วพิสดาร เสาวคนธ์ หัสไชย ลินสมุทร พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ พราหมณ์ทั้งสาม สุวรรณมาลี นางมณฑา จินตัง เจ้าละมาน ล้วนแล้วแต่เป็นตัวละครที่ต่อเนื่องมาจากช่วงดัดแปลง ซึ่งยังคงคุณลักษณะส่วนใหญ่ต่าง ๆ ของตัวละครไว้คงเดิม ทั้งนี้ดังที่ได้อภิปรายไปแล้วว่าตัวละครที่นำเสนอในงานสำหรับเด็กวัยนี้นั้นตัวละครต้องไม่มีการพัฒนาคุณลักษณะประจำตัว การดำเนินเรื่องจึงเป็นการใช้ตัวละครชุดเดิม

อย่างไรก็ตามการสร้างเรื่องในช่วงนิทานเข้าแบบนี้ได้มีการเพิ่มความสามารถพิเศษของตัวละครหลัก กล่าวคือตัวละครหลัก อันได้แก่ สุดสาคร ลินสมุทร จินตัง เจ้าละมาน และแห่งที่งนั้นสามารถแปลงกายเป็นสิ่งต่าง ๆ ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการเสริมคุณลักษณะนี้เป็นการช่วยลดตัวละครลงได้ทางหนึ่ง กล่าวคือ หากต้องการให้สุดสาครผจญภัยและต่อสู้กับแมงมุมยักษ์ แทนที่จะสร้างตัวละครใหม่ ก็เพิ่มคุณลักษณะให้จินตังสามารถแปลงกายเป็นแมงมุมยักษ์ได้ กรณีเช่นนี้ก็ยังสามารถมีตัวละครใหม่ ๆ ใช้ โดยไม่ต้องเพิ่มจำนวนตัวละครให้มากขึ้น ซึ่งตรงกับแนวคิดของการทำให้ตัวละครมีน้อยที่สุด นอกจากนั้นเรื่องการแปลงกายก็เป็นที่ชื่นชอบของผู้เสพในวัยนี้เช่นกัน เห็นได้ชัดว่าเด็กในวัยนี้นั้นมักจะชอบเรื่องที่มีอนุภาคการแปลงกายและหรือการปลอมตัวประกอบ เช่น เรื่องขบวนการยอดมนุษย์ต่าง ๆ เซนต์เซย่า ดรากอนบอล โดเรมอน ฯลฯ หรือแม้กระทั่ง แฮรี่พ็อตเตอร์ ก็มีเรื่องของการแปลงกายเป็นส่วนหนึ่งเพื่อสร้างความสนุกสนาน

อนึ่งการแปลงกายของตัวละครต่าง ๆ นั้นเป็นแต่เพียงการกลายรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้น แต่ลำเนียงการพูด หรือเครื่องแต่งกายบางอย่างก็ยังคงติดอยู่กับร่างแปลงนั้น ๆ การไม่เปลี่ยนแปลงลำเนียงการพูด และเครื่องแต่งกายนี้เองที่ทำให้ผู้เสพสามารถรับรู้ได้ตัวละครหลักกับตัวละครที่แปลงไปนั้นเป็นตัวละครเดียวกัน

ตัวละครเสริมสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวช่วงดัดแปลงมีทั้งการตัดตัวละครและการเพิ่มตัวละคร ตัวละครที่ตัดไปได้แก่แม่ทัพและเจ้าเมืองทั้งเก้าที่เข้ามาตีเมืองผลึกตามคำชวนของละเวง เหลือเพียง ๓ กองทัพคือกองทัพฝรั่ง(ซึ่งกล่าวถึงครั้งเดียว) กองทัพจีน และกองทัพแขก(อินเดีย) นอกจากนั้นยังได้ตัดเรื่อง เจ้าละมานออกแล้วเปลี่ยนคุณลักษณะของเจ้าละมานซึ่งเรื่องเดิมเป็นชาวป่านั่นให้เป็นกองทัพแขกแทน การตัดจำนวนลงให้เหลือน้อยนี้ก็เพื่อให้สอดคล้องกับผู้เสฟซึ่งเป็นเด็กให้สามารถจดจำเรื่องได้ง่ายขึ้น นอกจากนั้น กองทัพที่เหลืออยู่ยังได้แก่กองทัพจีน กองทัพแขก และกองทัพฝรั่ง นั้นก็มีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย สำเนียงการพูด และรูปลักษณ์ทางกายภาพ ทำให้สะดวกต่อการแยกแยะความแตกต่างของตัวละคร ผู้วิจัยเห็นว่าการเลือกใช้กองทัพเป็น จีน แขก และฝรั่งนั้น เป็นเพราะชาติทั้งสามเป็นชาติที่ผู้เสฟคุ้นเคยมากที่สุดในชีวิตประจำวัน

ตัวละครที่ลดทอนลงไปอีกส่วนหนึ่งคือตัวละครที่เป็นคนรับใช้และเหล่าทหารคนสนิทของตัวละครหลัก รวมไปถึงจำนวนทหารของแต่ละกองทัพ ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนี้ผู้ติดตามหรือคนรับใช้ของตัวละครหลักไม่ว่าจะเป็น สุวรรณมาลี นางมณฑา จีนตั้ง เจ้าละมาน และนางละเวง มีจำนวนเท่ากันคือ ๒ คน ซึ่งในสำนวนนิทานคำกลอน แม้ไม่ได้ระบุอย่างเด่นชัดว่ามีจำนวนเท่าใด แต่ก็อนุมานได้ว่ามีจำนวนมากกว่า ๒ คน อาทิ ตอนหากุมารให้เป็นเพื่อนเล่นของสุดสาคร ท้าวสุริโยไทก็ให้หาเด็กมากถึง ๕๐๐ คน

ตัวละครที่เพิ่มขึ้นส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่เพิ่มเข้ามาเพื่อสร้างสีสันให้กับเรื่อง ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าเนื้อหาในส่วนดัดแปลงนี้พยายามเดินเรื่องตามสำนวนนิทานคำกลอนอย่างเคร่งครัด แต่หากจะดำเนินเรื่องตามสำนวนนิทานคำกลอนโดยตรงนั้นก็ยากที่จะดัดแปลงให้สนุกสนานเป็นที่ถูกใจของกลุ่มผู้เสฟจึงเกิดตัวละครเสริมชุดหนึ่งซึ่งเข้ามามีบทบาทเสริมให้เรื่องมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเพิ่มอารมณ์ขันให้กับเรื่องตัวละครเหล่านี้ได้แก่สัตว์บนเกาะแก้วพิสดารทั้งหลาย อาทิปลาหวด ม้าน้ำ ปลาการ์ตูน นกพีเบิร์ดกับน้องปาล์มมี ฯลฯ เป็นที่น่าสังเกตว่าตัวละครเสริมที่ปรากฏในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นเป็นสัตว์เกือบทั้งหมด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะตัวละครสัตว์นั้นเป็นตัวละครที่มักจะถูกนำมาเป็นตัวละครในนิทานเสมอ ๆ ตั้งแต่ **นิทานอีสป**หรือแม้แต่ในนิทานทางอินเดียอาทิ**โศปเทศ**ล้วนมีตัวละครสัตว์เป็นตัวเอก ซึ่งตัวละครสัตว์ต่าง ๆ ในเรื่องนั้นสามารถพูดภาษามนุษย์ได้ นอกจากนั้นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวส่วนใหญ่ของบริษัทวอลท์ดิสนีย์ซึ่งเป็นบริษัทที่ส่งอิทธิพลอย่างมากต่อรูปแบบและแนวทางการสร้างการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นก็มักจะเป็นตัวละครที่มีคุณลักษณะจากสัตว์เป็นตัวละครเอก

ตัวละครเสริมก็มีการแบ่งตัวละครออกเป็นสองฝ่ายเช่นเดียวกับตัวละครหลัก ตัวละครสัตว์ฝ่ายดีคือสัตว์ที่อยู่บนเกาะแก้วพิสดาร ตัวละครสัตว์ฝ่ายร้ายคือตัวละครสัตว์ที่เข้ามาทำร้ายสุดสาคร เสาวคนธ์ หัสไชย อาทิเช่น ปลาหมึกยักษ์ ฉลาม ปลาไหลไฟฟ้า ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าการจัดกลุ่มตัวละครฝ่ายดี ไม่ดี ในกรณีของตัวละครสัตว์นั้นเป็นแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของตะวันตก ซึ่งมักจะใช้สัตว์ที่มีรูปร่างและคุณลักษณะแปลกประหลาด ไม่สวยงาม หรือมีนิสัยดุร้าย เป็นตัวละครฝ่ายร้าย ส่วนสัตว์ที่มีรูปร่างสวยงาม ไม่ว่าจะเป็นปลาสวยงามต่าง ๆ ม้าน้ำ ก็มักจะได้รับคำแนะนำให้เป็นตัวละครฝ่ายดีเสมอ

ตัวละครเสริมที่สร้างขึ้นใหม่(ที่ไม่ใช่ร่างแปลง)ในช่วงนิทานเข้าแบบได้แก่ อนุชา พิลิปนักมายากล ฮิปฮอบ อสูรทราย มังกรไฟ ต้นไม้กินคน ม้าฮ้อ ตัวละครเหล่านี้เสริมขึ้นมาเพื่อเป็นอุปสรรคเท่านั้นจึงไม่ได้มีการปูพื้นฐานลักษณะนิสัยหรือใส่รายละเอียดให้กับตัวละครมากนัก ดังนั้นตัวละครเสริมต่าง ๆ เหล่านี้จึงมีสถานะเป็นเพียงตัวละครที่เข้ามาเป็นอุปสรรคเพื่อให้ตัวละครหลักมาแก้ไขเท่านั้น

อนึ่งเมื่อพิจารณาความเหมือนคล้ายระหว่างลักษณะการดัดแปลงตัวละครในสำนวนการ์ตูน ภาพเคลื่อนไหวกับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวต่างประเทศและภาพยนตร์ที่มีกลุ่มเป้าหมายกลุ่มเดียวกัน ก็จะพบว่า ลักษณะของการเสริมตัวละครเพื่อเป็นอุปสรรคเหล่านี้ปรากฏชัดในภาพยนตร์ชุดที่นำเสนอผ่านโทรทัศน์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ต่อสู้ของประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมมากในกลุ่มผู้แสวงวัยนี้ แต่ละตอนของ ภาพยนตร์ต่อสู้จะมีโครงสร้างคล้าย ๆ กัน คือตัวละครหลักจะต้องพบกับปีศาจประจำตอนเมื่อสังหารหรือ ทำลายปีศาจได้ก็จะจบตอน ดังนั้นตัวละครหลักของแต่ละตอนจะยังคงเดิมไม่ว่าจะเป็นฝ่ายดี หรือฝ่ายไม่ดี แต่ สัตว์ประหลาดหรืออุปสรรคแต่ละครั้งจะเปลี่ยนไป ที่สำคัญคือตัวละครฝ่ายไม่ดีที่เป็นหัวหน้านั้นจะไม่ถูกกำจัด ไปจนกว่าจะจบเรื่อง หรือมีตัวละครหลักฝ่ายไม่ดีอื่นมามีอิทธิพลต่อเรื่องแทน

๕.๒.๓ ผู้แสวงกับการดัดแปลงเนื้อหาสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

ดังที่ได้นำเสนอไปแล้วว่าการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครของสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง **สุดสาคร** นั้นอาจแบ่งออกได้เป็นสองช่วง เช่นเดียวกับหัวข้อที่ผ่านมากการนำเสนออิทธิพลของผู้แสวงที่มีต่อการ ดัดแปลงเนื้อหาในหัวข้อนี้ก็แบ่งออกเป็นสองตอนเช่นเดียวกัน

การดัดแปลงเนื้อหาช่วงดัดแปลงนี้ได้พยายามคงเนื้อเรื่องเดิมไว้อย่างเคร่งครัด เห็นได้ชัดจากบาง ตอนมีการคัดข้อความจากสำนวนนิทานคำกลอนมานำเสนอเป็นครั้งคราว การดัดแปลงเนื้อหาในช่วงนี้จึงเป็น เหมือนการแปลงข้อความจากสำนวนนิทานคำกลอนให้กลายเป็นบทสนทนาความเรียงประกอบการ์ตูน ภาพเคลื่อนไหว ตัวอย่างเช่นตอนคลอสุดสาครในสำนวนนิทานคำกลอนกล่าวไว้ว่า “ทั้งเทวารักษ์ที่ในเกาะ ระเห็จเหาะลงมาสิ้นทุกถิ่นฐาน ช่วยแก้ไขได้เวลาฤดาการ คลอดกุมารเป็นมนุษย์บุรุษชาย”^๗ ในสำนวนการ์ตูน ภาพเคลื่อนไหวได้สร้างบทโทรทัศน์ไว้ดังนี้

[เทวดาทั้งสี่ที่คลงจากสวรรค์มาช่วยกันทำคลอดให้นางเงือก]

เทวดา พวกเราเทวดาสี่ทิศมารายงานตัวแล้ว มาเช้คชื่อกันหน่อย

เทวดาเหนือ เทวดาทิศเหนือเจ้า

เทวดาใต้ เทวดาทิศใต้

เทวดาตะวันออก เทวดาทิศตะวันออก

เทวดาตะวันตก เทวดาทิศตะวันตก...ฮ่า...

^๗ พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๒๓๒.

เทวดาตะวันออก พวกเรามาช่วยกันหน่อยเร็ว...

เทวดาทั้งสี่ เอ้า...บีตจ้าบีต...(เทวดาทั้งสี่ช่วยกันทำคลออด บ้างก็ตีมน้ำ บ้างก็ช่วยเบ่ง
ช่วยเชียร์ และให้กำลังใจ)

เทวดาตะวันออก เรามารวมพลังเบ่งให้นางเงือกกันหน่อยดีมั๊ย...เอ้า...

[ไม่นานนางเงือกก็คลออดลูกและเกิดเสียงร้องของเด็กดังไปทั่ว]



ภาพที่ : ๕.๑ เทวดาทั้งสี่ที่ตกลงมาจากอากาศแล้วช่วยกันทำคลออดให้แก่นางเงือก

เมื่อพิจารณาการดัดแปลงสำนวนนิทานคำกลอนมาเป็นบทบาทยี่ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้น ผู้วิจัยขอสรุปแนวทางการดัดแปลงเนื้อหาเป็นหัวข้อดังนี้

๑) การดัดแปลงเน้นที่การนำเสนอให้เห็นถึงจริยธรรม เช่น ความกตัญญู ขยันหมั่นเพียร มีความเคารพต่อผู้ใหญ่ มีคุณธรรม เพื่อให้ผู้เสพได้นำไปใช้เป็นแบบอย่าง จากการศึกษาทางจิตวิทยาพบว่าวัยเด็กซึ่งเป็นกลุ่มผู้เสพหลักของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร**นั้นเป็นช่วงที่เด็กต้องการการพัฒนาจริยธรรม เพราะช่วงนี้เป็นช่วงที่เหมาะสมแก่การปลูกฝังพื้นฐานทางจริยธรรมของเด็ก อย่างไรก็ตามด้วยการรับรู้ที่มีอยู่อย่างจำกัดรูปแบบการนำเสนอหรือการสอนจริยธรรมจึงต้องสร้างให้เป็นนามธรรม นารา ชีรเนตร และสงคราม เซวาร์ศิลป์ สรุปพัฒนาการของพฤติกรรมวัยเด็กไว้ว่า

ระยะวัยเด็กตอนต้นเป็นระยะที่เริ่มสอนศีลธรรมจรรยาให้แก่เด็กได้บ้างแล้ว แต่ความนึกคิดเป็นเหตุเป็นผลเกี่ยวกับความดีชั่วนั้นเด็กยังคิดไม่ได้ “การทำเป็นแบบ” ให้เด็กเห็นเป็นเรื่องสำคัญมาก ตลอดจนการสอดแทรกลงไปในเรื่องบันเทิงใจของเด็ก ในรูปนิทานนิยาย

การเล่นวาดภาพต่าง ๆ นั้น เป็นวิธีการที่ได้ผลดีมาก หากไม่เริ่มสอนให้เด็กทราบในระยะนี้ เป็นต้นไปแล้วต่อไปจะสั่งสอนได้ยากมาก เข้าทำนอง “ไม้แกัดด้ายก” นั่นเอง^๕

นอกจากนั้นจากการศึกษาการเจริญทางด้านสติปัญญาของมนุษย์ของเทอร์สโตน (Thurstone) พบว่าความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นความเร็วในการรับรู้ การใช้เหตุผล ความคล่องแคล่วในการใช้คำ และความเข้าใจคำพูดของมนุษย์นั้น พัฒนาอย่างรวดเร็วในวัยเด็กอายุ ๒ – ๑๐ ปี และพัฒนาการดังกล่าวจะเป็นไปอย่างช้า ๆ เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น อายุ ๑๒ – ๒๐ ปี^๖ ความมุ่งหมายหนึ่ง (ความคาดหวังของคนทั่วไป) ต่องานวรรณกรรมสำหรับเด็กจึงอยู่ที่การใช้วรรณกรรมเป็นเครื่องสั่งสอนจริยธรรมของเด็ก

เมื่อพิจารณาการดัดแปลงเนื้อหาในช่วงดัดแปลงของสำนักการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจะพบว่า สำนักการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้ตีความสำนักนิทานคำกลอนว่าจุดมุ่งหมายของสำนักนิทานคำกลอนนั้นต้องการจะสอนอะไรบ้างในแต่ละช่วงแต่ละตอน จากนั้นก็นำเอาแนวคิดนั้นมานำเสนอในรูปแบบของบทพากย์โดยการเพิ่มคำพูดของตัวละครและหรือขยายเหตุการณ์จากสำนักนิทานคำกลอนให้พิสดารออกไป เช่น การสอนเรื่องการมีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่และการตั้งใจศึกษา ในสำนักนิทานคำกลอนข้อความช่วงนี้ได้กล่าวไว้แต่เพียงว่า

.....	ดาบสับปากเปือกเรียกไม่ไหว
สอนให้หลานอ่านเขียนรำเรียนไป	แล้วก็ให้วิทยวิชาการ
รู้ล่องหนทนคงเข้าขงยงยุทธ์	เหมือนสินสมุทรพีย่างกล้าหาญ
ได้เห็นแต่แม่มีจกกับอาจารย์	จนอายุกุมารได้สามปี ^{๗๐}

ส่วนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้มีการขยายเหตุการณ์ตอนที่สุดสาครฝึกวิชากับฤๅษี โดยแสดงให้เห็นวิธีการสอนของฤๅษีและให้มีการประลองกันระหว่างฤๅษีกับสุดสาคร แม้ว่าส่วนหนึ่งในการขยายเหตุการณ์จะช่วยให้เรื่องสนุกสนานยิ่งขึ้นและเป็นการนำเสนอจากการต่อสู้ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรื่องสนุกสนานและเป็นที่ถูกใจของกลุ่มผู้เสพ แต่ในการขยายเรื่องออกไปนั้นผู้สร้างได้ปลูกฝังจริยธรรมให้กับผู้เสพด้วย เช่น ในตอน

^๕ นารา ชีเรนทร และ สงคราม เซวณศิลป์, “พัฒนาการของพฤติกรรมมนุษย์”, ใน **จิตวิทยาทั่วไป**, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (เชียงใหม่ : โครงการตำรามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๔๐), หน้า ๖๗.

^๖ ศิริลักษณ์ ไทรหอมหวน และ แสงสุรีย์ ลำอังก์กุล, “สติปัญญา ความสามารถ และการวัด”, ใน **จิตวิทยาทั่วไป**, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (เชียงใหม่ : โครงการตำรามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๔๐), หน้า ๒๖๗. อ้างถึง Hilgard, E.R. Atkinson, R.C. and Atkinson, R.L., **Introduction to Psychology**, 7th ed, (New York : Harcourt Brace Jovanovich Inc, 1997), p362.

^{๗๐} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๒๓๓.

ที่สุตสาครประลองวิชากับฤๅษีครั้งแรกแล้วฤๅษีปลั่งมือทำร้ายสุตสาคร สุตสาครโกรธฤๅษีจึงร้องไห้กลับไปหา มารดา บทพากย์ในสำนวนการตูนภาพเคลื่อนไหวมีดังนี้

[สุตสาครหลังจากถูกฤๅษีทำร้ายก็กลับมาหา มารดา สุตสาครเดินร้องไห้ตลอดทางจนกระทั่ง มาถึงหาดทราย]

สุตสาคร แม่เงือกจำ...แม่เงือก

นางเงือก แม่อยู่นี่จำลูก...สุตสาครแม่มาแล้ว...

สุตสาคร หนูอยู่นี่จะแม่

นางเงือก เรียกแม่ทำไมลูก เวลานี้ลูกต้องเรียนวิชากับท่านตาไม่ใช่หรือจะ แล้วกลับมาทำไม

สุตสาคร หนูไม่เรียนด้วยแล้ว...ท่านตาเร่งแกหนู

นางเงือก ไม่เอาละลูก...อย่าพูดจាក้าวร้าวท่านตาอย่างนั้น

เราจะเป็นเด็กท่านเป็นผู้ใหญ่

สุตสาคร เป็นคนแก่ต่างหาก แกมยังหนั่งเหนียวอีกด้วย

นางเงือก สุตสาครถ้าเถียงอีกล่ะก็ แม่จะกลับ

สุตสาคร หนู...หนู...ไม่แล้วจะแม่ แม่พูดอะไรหนูจะเชื่อฟังทุกอย่างเลยนะแม่...

นางเงือก อืม...ไม่ใช่เชื่อแม่คนเดียวนะลูก ลูกต้องเชื่อท่านตาด้วย

กลับไปกราบขอโทษท่านตาซะ...แล้วก็ตั้งใจเรียน

จะได้ใช้วิชานั้น ๆ ให้เป็นประโยชน์เข้าใจมัยลูก

สุตสาคร จะแม่เงือก

เมื่อสุตสาครเดินทางกลับไปหาฤๅษี ก็เข้าไปขอโทษฤๅษี ฤๅษีก็สั่งสอนสุตสาครเพิ่มเติมดังนี้

[สุตสาครขึ้นจากชายหาดมาที่อาคารของฤๅษี เมื่อเข้าไปในอาคารก็เข้าไปขอขมาฤๅษี]

สุตสาคร ท่านตาจำ...หนูผิดไปแล้ว ทำตาอย่าโกรธหนูเลยนะจะท่านตาจำ

ฤๅษี เออ...ตานะ ไม่โกรธเจ้าหรอก

ในเมื่อเจ้าทำผิดแล้วรู้จักสำนึกนึยะ เจ้าเรียกว่าเด็กดี

สุตสาคร หนูจะตั้งใจเรียนอย่างดีที่สุดเลยละจะ

ดังนั้นการดัดแปลงโดยการขยายเนื้อหาในรายละเอียดของสำนวนการตูนภาพเคลื่อนไหวจึงไม่เป็น เพียงการสร้างเรื่องให้สนุกสนานเท่านั้นแต่เป็นการเน้นย้ำหรือทำให้แนวคิดของสำนวนนิทานคำกลอนเด่นชัดขึ้น โดยไม่ต้องอาศัยการตีความ ทั้งนี้เพราะความสามารถในการรับรู้ของผู้เสพมีจำกัดนั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า

การดัดแปลงเนื้อหาในสำนวนการดูภาพเคลื่อนไหวนั้นก็เพื่อทำให้แนวคิดที่เป็นนามธรรมในสำนวนนิทาน คำกลอนกลายเป็นรูปธรรมโดยการนำเสนอผ่านเหตุการณ์ (ที่ขยายความออกไป) ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมกับวัยของผู้เสพ

๒) การเพิ่มเนื้อหาส่วนที่เป็นพฤติกรรมที่คาดหวังจากสังคม นอกเหนือจากการตีความแนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมของสำนวนนิทานคำกลอนแล้ว ในสำนวนการดูภาพเคลื่อนไหวยังมีการเพิ่มเนื้อหาส่วนที่เป็นพฤติกรรมที่เด็กควรประพฤติซึ่งเป็นค่านิยมและแนวคิดร่วมสมัย ทั้งนี้พฤติกรรมดังกล่าวไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนตอนที่เกี่ยวข้องแต่อย่างใด การปลูกฝังพฤติกรรมดังกล่าวทำได้โดยการแทรกบทพากย์และคำสอนลงไปในเรื่องบางตอน เช่น เรื่องการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติ การทำวันนี้ให้ดีที่สุด การรู้จักควบคุมอารมณ์และความก้าวร้าว

ตัวอย่างเช่นตอนที่สุดสาครออกไปจับม้านิลมังกรในครั้งที่สอง เมื่อจับม้านิลมังกรได้ก็นำมาให้ฤๅษีดู ในสำนวนการดูภาพเคลื่อนไหวได้เพิ่มเนื้อหาให้พระฤๅษีพูดเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติก่อนแล้วจึงดำเนินเรื่องต่อตามสำนวนนิทานคำกลอน ซึ่งแนวคิดเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาตินี้มิใช่แนวคิดหลักที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน

[ที่อาศรมของพระฤๅษี นกน้อยสองตัวเดินบินฝ่าอาศรมเห็นฤๅษีกำลังรดน้ำดอกไม้ จึงบินโฉบลงไปทักทาย]

นกตัวผู้ ตามที่เบิร์ดมานี่ห้องปาล์มมี

ฤๅษี (รดน้ำต้นไม้อยู่พร้อมกับร้องเพลง) รุ่งอรุณยามเช้า...

นกตัวเมีย ปลุกป่าอยู่หรือจะพระเจ้าตา

ฤๅษี ก็เออซิวะ ป่าไม้เป็นของขวัญที่ธรรมชาติให้กับมวลมนุษย์ แต่มนุษย์

บางคนไม่เห็นความสำคัญไม่วยังอุตสาหายามทำลายชะเอมอีก ผลก็คือถูกรรรมชาติ

ลงโทษ น้ำไหลป่าทวมบ้านทวมเรือน ผู้คนตายกันเป็นเบือเลยหะ

๓) สร้างบทพากย์ให้น่าสนใจโดยการแทรกอารมณ์ขันและสถานการณ์ปัจจุบันที่คุ้นเคยกับเด็ก ทั้งนี้ในการนำเสนอสถานการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ก็ยังคงสอดแทรกทัศนะเกี่ยวกับเรื่องที่น่าเอามาแทรกไว้ด้วย ซึ่งเป็นทัศนะเชิงสร้างสรรค์ที่จะสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการอยู่ร่วมกันในสังคมได้ เช่น ตอนสุดสาครออกเที่ยวเล่นทะเลก่อนได้เจอกับม้านิลมังกร ในสำนวนการดูภาพเคลื่อนไหวสุดสาครซึ่งปลานวดเที่ยวเล่นตามท้องทะเลด้วยความเร็วตอนหนึ่งสุดสาครซึ่งปลานวดผ่านกลุ่มสัตว์น้ำผู้หญิงที่กำลังจับกลุ่มนินทากัน บทพากย์ในตอนนี้มีดังนี้

[อีกด้านหนึ่งของทะเลปลาหมึก ม้าน้ำ ปลาการ์ตูนกำลังจับกลุ่มนินทากันตามปรกติ]

ปลาหมึก นี้อู๋ชาวเซตต์กับนุ่นกันบ้างหรือเปล่า

ปลาการ์ตูน	เค้าเลิกกันแล้วหรอ
ม้าน้ำ	อู๊ย...เค้ารักกันจะตาย
ปลาหมึก	วันก่อนฉันเห็นเค้าไปตีกอล์ฟอะ
สุดสาคร	(ชี้ปลาหนดมาด้วยความเร็ว พร้อมตะโกน) จึกโก้มมาแล้ว...
ปลาหนด	โถ่เอ๊ยนำหมั้นได้ วัน ๆ ไม่ทำมาหากินอะไรเลย เอาแต่นินทาชาวบ้านทุเรศที่สุด

๔) คัดลอกข้อความในสำนวนนิทานคำกลอนมาประกอบ บางช่วงบางตอนได้มีการคัดลอกข้อความในสำนวนนิทานคำกลอนมาประกอบ โดยเฉพาะช่วงที่เป็นการบรรยายฉากและตัวละคร ข้อความที่คัดลอกมานั้นได้มีการใส่ทำนอง หรือมีการเรียบเรียงการอ่านใหม่ให้เข้ากับเนื้อหาตอนที่คัดลอกมาไม่ว่าจะเป็นการเร่งจังหวะให้กระชับขึ้นหรือการอ่านลากเสียงยาวออกไป ทั้งนี้พิจารณาว่าในบทพากย์ที่มีการคัดลอกข้อความจากสำนวนนิทานคำกลอนมานั้นเรียบเรียงเสียงประสานให้เหมือนกับเพลงร่วมสมัยมากกว่าที่จะอ่านออกเสียงอย่างทำนองเสนาะ นอกจากการเรียบเรียงสำเนียงการอ่านและรูปแบบการอ่านใหม่แล้ว ระหว่างที่มีการอ่านบทที่คัดลอกมาจากสำนวนนิทานคำกลอนนั้นก็จะมีกรนำเสนอภาพการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่เป็นเสมือนคำแปลของเรื่องประกอบไปด้วย

[กลางคืนที่อาศรมของฤๅษี มีเสียงนกฮูกร้องอยู่หน้าอาศรมก่อนที่ฤๅษีจะเผลอหลับให้นกฮูกสุดสาคร]

นกฮูก อะพุทโธ...อะพุทธัง...กะละมังแตก ฤๅษีแบกภาระเลี้ยงเด็กจรแย่งแห่งักหนา ยุ่งกันใหญ่ทั้งน้องปู้น้องกู่และน้องปลา บนเกาะแก้วพิสดารนี้หนาดูกันต่อไปเอ๋ย



ฤๅษี เจ้านี้มันน่ารักจริง ๆ เลยวะ เอ้า จ้ามะจ๊ะทิงจา มาจ๊ะทิงจา มาจ๊ะทิงจา ... (บทพากย์) **จึงเสียงสัตว์อิฐฐานการกุศล เดชะผลเมตตาได้อาศัย จะเลี้ยงดูกุมารแม่นานไป เขาจะได้สืบกษัตริย์ชาติตिया (เสกที่นอนขึ้นมา) จงมีเมาะเบาะพุทเครื่องลูกอ่อน ทั้งเปลนอนนอนตามวาสนา พอขาดคำ**

รำพันจํารรจา ก็มีมาเหมือนหนึ่งในน้ำใจนี้^{๑๑} ... เตียงจากอิตาลี ตานะอิมพอร์ทมาให้เลยนะหลานเอ๊ย...เข้านอนได้แล้ว เบาะรองมันนุ่ม ๆ ... (ร้องเพลงกล่อม) ... ดึกแล้วคุณ

^{๑๑} พระอภัยมณี, เล่ม ๑, หน้า ๒๙๒.

ขา...ได้เวลา...ได้เวลา...นอน...นอน...นอน... ถ้าเจ้าไม่นอน...ข้าก็จะนอนเอง...เจ้าหนักกาเหว่า
เอ๋ย...ให้แม่กามาพัก

๕) การสร้างคาถา ชุดคำพูดที่สนุกสนานติดปาก ชุดคาถาเหล่านี้เองเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรื่องเป็นที่นิยม ผู้เสฟจะมีความเชื่อว่าคำพูดเหล่านี้มีอำนาจบางอย่างจริงเพราะในวัยเด็กนั้นไม่สามารถแยกความลงในวรรณกรรมออกจากความจริงได้ เด็กในวัยเด็กจะมีความรู้สึกที่โลกในการ์ตูนนั้นเป็นอีกโลกหนึ่งที่มีตัวตนจริง การเลียนแบบคำพูดซึ่งเป็นสูตรสำเร็จต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เกิดความพิเศษบางประการ แนวคิดนี้เห็นได้ชัดจากการแสดงคอนเสิร์ตมหัศจรรย์วันจ๊ะทิงจา ฤๅษีซึ่งเป็นตัวละครเปิดการแสดงได้ขอให้เด็กทุกคนช่วยกันพูดคาถาเพื่อจะให้การแสดงเริ่มขึ้นและเมื่อเด็กทุกคนพูดคาถาร่วมกันการแสดงฉากแรกก็เริ่ม แนวคิดการสร้างคาถาดังกล่าวเป็นแนวคิดที่ใช้มากในงานวรรณกรรมเด็กประเภทที่มีอำนาจวิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องโดยเฉพาะ “หนังแปลงร่าง” ของญี่ปุ่น ที่ก่อนจะแปลงร่างมักจะมีชุดคาถา หรือชุดคำพูดเฉพาะ อาทิ เรื่องเซลเลอร์มูน (เวทย์มนตร์มายาจงแปลงกายข้าเป็น....) บทโทรทัศน์ที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นตัวอย่างตัดตอนมาจากตอนที่ฤๅษีร้ายมนตร์เพื่อเสกให้มานิลมังกรสามารถพูดได้ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

สุดสาคร ดีใจจังเลย (หัวเราะ) **จ้ำมะจ๊ะทิงจา มาจ๊ะทิงจา มาจ๊ะทิงจา** (กบที่อยู่บริเวณใกล้เคียงก็ร้องดีใจไปกับสุดสาครด้วย)

ฤๅษี ไ้อ้ทิงจาทิงเจของเจ้าไม่เอา นี่มาเอาของข้านี้ เจ้าทำตามนะ (สุดสาครยกมือขึ้นพนมตามแบบฤๅษีแล้วร้ายมนต์) โอมตะลิตติดิ่ง ... (สุดสาครทวนตามแต่ไม่พร้อม ฤๅษีเสียงจิ้งจอกันอยู่) อย่าซัดจ้งหวะซีไว้วัย เจ้าสุดสาครตั้งใจหน่อย (ทั้งสองร้ายมนต์พร้อมกัน) **โอมตะลิตติดิ่ง จะบั้งละไปไหนเล่าพี่ ทุกท่านสุขสันต์เปรมปรีดี ดูช่องเจ็ดสีทีวี เพื่อคุณ...** ไม่ได้ไว้วัยต้องอีกที เอ้า...โอมตะลิตติดิ่ง จะบั้งละไปไหนเล่าพี่ ทุกท่านสุขสันต์เปรมปรีดี ดูช่องเจ็ดสีทีวีเพื่อคุณ...

การดัดแปลงเนื้อหาช่วงนิทานเข้าแบบเป็นช่วงที่ผู้สร้างสร้างเรื่องขึ้นมาใหม่โดยมีเค้าจากเรื่องเดิมเพียงเล็กน้อยเท่านั้นจนไม่ถือว่าเป็นสาระสำคัญ ที่ปรากฏมีเพียงการนำเอาเรื่องการได้รับบาดเจ็บของสุดสาครและสินสมุทรในสำนวนนิทานคำกลอนอันได้แก่ ตอนสุดสาคร และสินสมุทรโดนไฟกรดของเงินตั้ง มาเป็นส่วนประกอบของเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่เท่านั้น ส่วนเนื้อหาในส่วนอื่น ๆ นั้นได้มีการดัดแปลงไปทั้งหมด

ผู้วิจัยเห็นว่าผู้สร้างมีแนวทางการดัดแปลงเนื้อหาในส่วนนี้ โดยการแปลงเรื่องให้มีลักษณะเป็นการผจญภัยเป็นตอน ๆ คล้ายกับรูปแบบของการ์ตูนชุดสืบเนื่อง โดยมีโครงสร้างหลักของแต่ละตอนอันได้แก่ ตัวละครหลักซึ่งมักจะเป็นสุดสาครเดินทางกลับเมือง(เพราะเรื่องช่วงดัดแปลงจบตอนที่แก้พระอภัยมณีให้หายได้) ระหว่างการเดินทางตัวละครฝ่ายร้ายรู้ข่าวก็ออกสกัดกั้นจนสุดสาครและหรือสินสมุทรได้รับบาดเจ็บจนต้องแก้ไขอาการบาดเจ็บนั้น หรือตัวละครฝ่ายร้ายสร้างเรื่องเดือดร้อนให้กับเมืองผลึกแล้วมีผู้ส่งข่าวให้กับสุดสาคร

และหรือสินสมุทรเพื่อกลับมาช่วย โดยในระหว่างทางที่กลับมาช่วยเมืองผลึกตัวละครฝ่ายร้ายก็จะสร้างอุปสรรคเพื่อไม่ให้สามารถเดินทางไปถึงเมืองผลึกได้โดยสะดวก ต่อมาตัวละครฝ่ายร้ายเกิดเหตุขัดใจตนเองหรือไม่สามัคคีกันทำให้เกิดจุดอ่อนที่ฝ่ายดีจะเข้าแก้ไขอุปสรรคได้ เมื่อสามารถแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ได้แล้ว สุดสาครและหรือสินสมุทรก็จะเดินทางกลับอีกครั้ง และเรื่องก็จะเข้าสู่โครงสร้งเดิมอีก

ทั้งนี้ในการสร้างเรื่องใหม่นี้ผู้สร้างได้มีการนำเอาอนุภาคจากเรื่องเล่าต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศมาประยุกต์ใช้เข้ากับเรื่องและนำมาประกอบเป็นอุปสรรคต่าง ๆ อาทิเช่น ในตอนที่วีเชียรตั้งพิธีเรียกผีแห่งท้องหม้อดินแล้วลงยันต์ปิดนำไปถ่วงน้ำ สันนิษฐานว่าน่าจะนำมาจากนิทานพื้นบ้านเรื่องนางนาก พระโขนง ตอนสุดสาครโดนลูกไฟของลูกน้องเจ้าละมานแต่ไม่สามารถใช้น้ำธรรมดาดับได้จึงใช้น้ำลายแก้ไฟ สันนิษฐานว่าน่าจะมาจากเรื่องรามเกียรติ์ตอนหนุมานใช้น้ำลายดับไฟ ตอนผีแห่งท้องรายเวทย์มนตรีให้คนในเมืองผลึกหลับทั้งเมือง ก็มีลักษณะเรื่องราวคล้ายกับเรื่องเจ้าหญิงนิทรา ตอนอนุชาใช้พรมิเวศพาตัวประกันและพวกไปยังที่ซ่อนแห่งใหม่ ผู้วิจัยเชื่อว่าน่าจะได้รับอิทธิพลเรื่องพรมิเวศในนิทานอาหรับราตรี ฯลฯ

นอกจากจะมีการนำเอาอนุภาคจากนิทานหรือเรื่องเล่าอื่น ๆ มาประกอบแล้ว ยังนำเอาอุปกรณ์เครื่องใช้ร่วมสมัยอันได้แก่ เครื่องยนต์ดีดีเรือ เรือดำน้ำ โทรศัพท์ กล้องวงจรปิด สายดับเพลิง วิชาสะกดจิต และวิชามายากล เข้ามาประกอบในการสร้างเรื่องด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่าการขยายเรื่องออกไปอย่างเป็นเอกเทศนั้นมีเหตุสำคัญสองประการ ๑) เรื่องสุดสาคร โดยเฉพาะเพลงประกอบการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว “จะทิ้งจา” นั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและมีผลกำไรสูง การขยายเรื่องออกไปจึงกระทำเพื่อประโยชน์ทางการค้า เห็นได้ชัดจากการผลิตเพลงประกอบการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวออกมาจำหน่ายอีกหลายชุด ข้อเสนอแนะที่สำคัญคือคุณภาพของภาพการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติเมื่อพิจารณาในเชิงคุณภาพของลายเส้นและความละเอียดขององค์ประกอบ คุณภาพของภาพสามมิติช่วงตัดแปลง (ขวา) กับช่วงนิทานเข้าแบบ (ซ้าย) คุณภาพของสามมิติโดยเฉพาะความละเอียดของส่วนโค้ง การให้แสงและเงามีความละเอียดแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด



เหตุผลอีกประการหนึ่ง อภิญา เจนมงคลพรรณ^{๑๒} กล่าวถึงรูปแบบการสร้างการ์ตูนของไทยว่า คนไทยมีฝีมือในการวาดรูปแต่ฝีมือในการสร้างเรื่องที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่แล้วให้สนุกสนานนั้นทำได้ยาก ดังนั้นวิธีการสร้างวีรบุรุษในการ์ตูนได้ง่ายที่สุดคือการนำเอาตัวละครที่มีอยู่แล้วมาสร้าง โดยเริ่มจากคุณลักษณะของตัวละครแบบดั้งเดิมก่อนเมื่อสร้างตัวละครให้คงที่แล้วจึงคงไว้แต่ตัวละครและพัฒนาเรื่องให้พิสดารออกไปตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้าง

อย่างไรก็ตามหากพิจารณาสำนวนนิทานคำกลอนให้ดีแล้วก็จะพบว่าโครงสร้างอย่างหลวม ๆ ของสำนวนนิทานคำกลอนนั้นก็มิได้มีลักษณะเป็นการผจญภัยเป็นตอน ๆ คล้ายกันกับนิทานเข้าแบบเช่นกัน กล่าวคือแต่ละช่วงนั้นจะเป็นช่วงเรื่องราวการผจญภัยของตัวละครหลักตัวหนึ่ง และเมื่อตัวละครหลักนั้นสามารถฟันฝ่าอุปสรรคที่เป็นเงื่อนไขของการผจญภัยไปได้ก็จะจบเรื่องตอนนั้นไว้และกล่าวถึงการผจญภัยครั้งอื่น ๆ ต่อไป ดังนั้นด้วยธรรมชาติของสำนวนนิทานคำกลอนที่มีลักษณะคล้ายกับนิทานเข้าแบบนี้เองจึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่เอื้อต่อการพัฒนาเรื่องช่วงนิทานเข้าแบบของสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

ข้อนำสังเกตประการหนึ่งคือเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่นั้นเน้นที่การต่อสู้เอาชนะกันมากกว่าที่จะเน้นด้านการปลูกฝังจริยธรรมเหมือนในช่วงดัดแปลง ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าเพราะการนำเสนอเรื่อง **สุดสาคร** นั้นเสนอเป็นตอนสั้น ๆ ระยะเวลาประมาณ ๑๐ นาที การเน้นที่การต่อสู้จะดึงดูดใจให้ผู้เสพติดตามต่อไปในตอนต่อ ๆ ไป เนื้อหาช่วงนิทานเข้าแบบจึงมักจบด้วยการต่อสู้ที่ต้องชิงไหวชิงพริบกัน ทำให้ผู้เสพสนใจติดตามต่อว่าฝ่ายที่ตนให้กำลังใจอยู่นั้นจะได้รับชัยชนะหรือไม่

จะเห็นได้ว่าการดัดแปลงเนื้อหาในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวทั้ง ๕ ประการอันได้แก่ เน้นที่การนำเสนอจริยธรรม เพิ่มเนื้อหาเพื่อส่งเสริมคุณธรรม สร้างบทพากย์ให้น่าสนใจและแทรกอารมณ์ขัน สร้างชุดคาถาหรือคำพูดที่ติดปาก เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองผู้เสพที่เป็นเด็กและเยาวชนดัดแปลงเพื่อให้เหมาะสมกับวัย และพัฒนาการทั้งทางร่างกายและจิตใจของผู้เสพ ในส่วนท้ายของเรื่องหรือที่ผู้วิจัยเรียกว่าช่วงนิทานเข้าแบบนั้น ยิ่งแสดงให้เห็นชัดว่าผู้เสพมีส่วนสำคัญที่ทำให้เรื่องต้องขยายออกไปเพราะเรื่องที่สร้างขึ้นมานั้นติดตลาดและเป็นที่ถูกใจของผู้เสพ ในที่นี้สุดสาครจึงกลายเป็นตัวการ์ตูนตัวหนึ่งที่สามารถจะมีเรื่องเล่าได้หลากหลายไม่จำกัดกรอบอยู่เพียงแต่เนื้อหาในสำนวนนิทานคำกลอนเท่านั้น

๕.๓ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครและเนื้อหาสำนวนภาพยนตร์

จุดเริ่มแรกของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์คุณภาพในยุคร่วมสมัยเริ่มต้นจากการเขียนบทภาพยนตร์ที่ดีดังที่มีผู้กล่าวไว้ว่า “คุณสมารถสร้างหนังที่เลวจากบทที่ดีได้ แต่คุณจะไม่สามารถสร้างหนังที่ดีจากบทที่เลวได้เลย” และบทภาพยนตร์ที่ดีในระบบคิดของคนร่วมสมัยคือบทภาพยนตร์ที่ต้องมีการตีความหรือนำเสนอใน

^{๑๒} สัมภาษณ์ อภิญา เจนมงคลพรรณ, แฟนพันธุ์แท้ไกวัล ๔ สิงหาคม ๒๕๔๗.

มุมมองที่ต่างไปจากวรรณกรรมต้นฉบับ หรือต่างจากสำนวนอื่น ๆ เพราะหากปราศจากซึ่งความต่างเหล่านี้ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นก็จะไม่น่าสนใจ แต่อย่างไร

๕.๓.๑ ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาสำนวนภาพยนตร์

เมื่อพิจารณาการดัดแปลงเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่อง**พระอภัยมณี**สำนวนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ในสำนวนนี้สร้างขึ้นจากมุมมองของผีเสื้อสมุทรเห็นได้ชัดจากเพลงหลักที่ประกอบภาพยนตร์เพลง “เสียใจที่รักเธอ”^{*} ที่พูดถึงความเสียใจของผีเสื้อสมุทรที่รักพระอภัยมณีแต่ต้องถูกทรยศ การดัดแปลงบทภาพยนตร์เพื่อแสดงมุมมองของหญิงที่ถูกทรยศนั้นมีแนวทางการดัดแปลงดังต่อไปนี้

๑) เพิ่มเนื้อหาตอนพระอภัยมณีออกเที่ยวเล่นกับนางเงือก การเพิ่มเนื้อหาในตอนนี้เป็นภาระเน้นให้เห็นพฤติกรรมเจ้าชู้ รวมไปถึงพฤติกรรมหลงรูป และรักสนุก ของพระอภัยมณี (ทำให้พฤติกรรมของพระอภัยมณีเป็นลบ) ด้วยสายตาและพฤติกรรมของพระอภัยมณีที่มีต่อนางเงือกนั้นเป็นไปในทางชู้สาว ซ้ำยังอาศัยความรักที่ตนมอบให้เป็นเครื่องมือต่อรองขอให้นางเงือกพาตนหนีออกไปจากผีเสื้อสมุทร การเพิ่มเหตุการณ์นี้ขึ้นมาเป็นการเปลี่ยนมุมมองของเรื่องซึ่งแต่เดิมเหตุผลเดียวที่ทำให้พระอภัยมณีหนีจากผีเสื้อสมุทรคือไม่ต้องการอยู่ร่วมกับยักษ์ กลายเป็นการพบรักใหม่ที่ตนพึงใจมากกว่า และยินดีที่จะละทิ้งคู่เก่าเพื่อจะไปใช้ชีวิตและมีความสุขกับคู่ใหม่ของตน ซึ่งการเพิ่มเหตุการณ์นี้ทำให้มุมมองของผีเสื้อสมุทรเปลี่ยนไป ผู้เสกจะมีความรู้สึกที่ว่าผีเสื้อสมุทรกำลังถูกทรยศจากคนที่ตนรักและมอบใจให้

๒) เพิ่มเนื้อหาตอนผีเสื้อสมุทรสั่งลา ก่อนผีเสื้อสมุทรจะออกเดินทางไปบำเพ็ญศีลผีเสื้อสมุทรได้ฝากให้สินสมุทรดูแลพร้อมทั้งสอนมนตร์และมอบสังวาลย์ให้สินสมุทรไว้ป้องกันตัว การเพิ่มเหตุการณ์ในตอนนี้เป็น การเพิ่มพฤติกรรมด้านบวกให้กับผีเสื้อสมุทร แสดงให้เห็นว่าผีเสื้อสมุทรมีความรักจริงใจกับพระอภัยมณี (ในขณะที่พระอภัยมณีกำลังคิดทรยศ) เป็นแม่ที่รักลูก หากพิจารณาเทียบกับสำนวนนิทานคำกลอนที่ผีเสื้อสมุทรใช้การสอนมนตร์เพื่อเป็นข้อต่อรองล่อให้พระอภัยมณีออกจากเกาะแก้วพิสดารมาหาตนในตอนที่มาถึงเกาะแก้วพิสดารแล้ว ผีเสื้อสมุทรในสำนวนนี้สอนมนตร์ให้สินสมุทรโดยตรงโดยไม่ได้หวังผลตอบแทน จึงเป็นการแสดงให้เห็นว่าผีเสื้อสมุทรรักและปรารถนาดีด้วยใจจริงต่อพระอภัยมณีและสินสมุทร

๓) เพิ่มเนื้อหาตอนผีเสื้อสมุทรเกิดภาพหลอน หลังจากที่ผีเสื้อสมุทรกลับมาจากที่บำเพ็ญศีลพบว่าถ้าไม่มีใครอยู่ เมื่อมองไปรอบ ๆ ก็พบกับภาพและเสียงหลอนของพระอภัยมณีว่า “น้องต้องไปสะเดาะที่เคราะห์ น้องต้องไป...(ก่อนจะยิ้มเยาะ)...เจ้าต้องไป ข้าจะได้หนีเจ้าได้ไงหน้าหน้าโง่” และภาพหลอนของสินสมุทรที่มาพูดทำนองตัดพ้อว่า “แม่กักขังพ่อ แม่ทำร้ายจิตใจพ่อ สมน้ำหน้าพี่พ่อหนีแม่ ลูกเป็นคนพาพ่อหนีไปเอง” การเพิ่มเหตุการณ์ตอนนี้นั้นเน้นความรู้สึกของผีเสื้อสมุทรที่ถูกคนที่ตนรักและไว้ใจทอดทิ้ง ในขณะที่เดียวกันก็เพิ่มความรู้สึกด้านลบเกี่ยวกับพระอภัยมณีให้แก่ผู้เสก ผู้เสกจะรู้สึกสงสารที่ผีเสื้อสมุทรถูกทรยศ

* เนื้อเพลงในภาคผนวก

๔) เพิ่มเนื้อหาตอนลินสมุทรีใช้สร้อยสังวาล ลินสมุทรีใช้สร้อยสังวาลที่ผีเสื้อสมุทรให้พร้อมมนตร์ที่ผีเสื้อสมุทรสอนพาดไปที่ผิวน้ำจนหนีจากไปประหว่งพักการเดินทางหนีนางผีเสื้อสมุทร การเพิ่มเหตุการณ์ในตอนนี้แสดงให้เห็นว่าลินสมุทรีใช้ชีวิตที่ผีเสื้อสมุทรสอนทำร้ายสมุนของผีเสื้อสมุทร ซึ่งก็เทียบได้กับตัวของผีเสื้อสมุทรเองยังเป็นการเน้นย้ำให้ผู้เสพเห็นใจในตัวผีเสื้อสมุทรในฐานะที่เป็นผู้ถูกกระทำจากสามีและลูก

๕) ตัดแปลงเนื้อหาตอนผีเสื้อสมุทรอ่อนวอนขอให้พระอภัยมณีกลับไปกับตน เมื่อพระอภัยมณีสามารถขึ้นเกาะแก้วพิสดารได้แล้วผีเสื้อสมุทรก็อ่อนวอนขอให้พระอภัยมณีกลับไปกับตน คำพูดของผีเสื้อสมุทรในตอนนั้นเน้นไปในทางอ่อนวอนไม่ปรากฏคำใดเป็นการขู่มขู่บังคับ แต่ทุกคำที่อ่อนวอนกลับถูกปฏิเสธอย่างไม่มีเยื่อใยจากพระอภัยมณี จากการเจรจาตอนหนึ่งพระอภัยมณียอมกลับไปกับผีเสื้อสมุทรเพื่อขอชีวิตให้กับนางเงือกและคนอื่น ๆ ผีเสื้อสมุทรกลับไปว่า “ไม่ได้หม่อมฉันต้องเจ็บเพราะมนุษย์พวกนี้ ที่เจ้าพี่ยอมหม่อมฉันเพราะเจ้าพี่รู้อยู่แก่ใจว่าพวกนี้สู้หม่อมฉันไม่ได้” แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ผีเสื้อสมุทรต้องการมิใช่ร่างกายของพระอภัยมณี แต่เป็นจิตใจหรือความรัก ซึ่งผีเสื้อสมุทรคาดหวังตลอด ๘ ปีที่อยู่ร่วมกันมา หากย้อนกลับไปพิจารณาพฤติกรรมการทำร้ายคนอื่นในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็จะเห็นว่าผีเสื้อสมุทรไม่ได้ทำร้ายคนแบบสุมสี่สุมห้ากล่าวคือไม่ได้ทำร้ายคนโดยไม่มีเหตุผล ผีเสื้อสมุทรฆ่าเงือกพ่อเงือกแม่ตายทำร้ายเงือกสาวก็เพราะทั้งสามเป็นตัวการพาสามีและลูกที่นางรักหนีซึ่งในทางหนึ่งก็เป็นสิทธิอันชอบของนางหรือในตอนที่ผีเสื้อสมุทรถูกโจมตีจากศรีสุวรรณและพราหมณ์ทั้งสามคนกระทั่งพลังที่ทั้งสี่คนปล่อยไปนั้นย้อนกลับมาหาตัว เหตุการณ์นี้ผีเสื้อสมุทรก็ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายทั้งสี่แต่เป็นเพราะการป้องกันตัวเท่านั้น ทั้งนางก็ไม่ได้เพิ่มกำลังของพลังที่ทำร้ายเป็นแต่การส่งกลับไปยังผู้ปล่อยออกมาเท่านั้น จากพฤติกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าแท้จริงแล้วผีเสื้อสมุทรก็ไม่ได้คิดจะทำร้ายไปเสียหมดทุกคน แต่คนที่นางทำร้ายนั้นล้วนแต่ทำร้ายนางก่อน

๖) ตัดแปลงเนื้อหาตอนพระอภัยมณีเป่าปีป่านางผีเสื้อสมุทรที่เกาะแก้วพิสดาร การที่พระอภัยมณีเป่าปีปี่เพื่อสังหารผีเสื้อสมุทรที่หาดทรายเกาะแก้วพิสดาร หากพิจารณาจากความตั้งใจหลักของเรื่องที่จะสร้างเรื่องเพื่อนำเสนอมุมมองของผีเสื้อสมุทรก็อาจวิเคราะห์ได้ว่า พระอภัยมณีเป่าปีปี่ครั้งนี้เพื่อจะแก้แค้นให้กับนางเงือกที่ต้องตกใจระคนเสียใจจนต้องสลับไปจากเหตุที่ผีเสื้อสมุทรสังหารบิดามารดาของนางเงือกต่อหน้านาง นอกจากนี้หลังจากที่ผีเสื้อสมุทรล้มลงพระอภัยมณีก็รีบเข้าไปประคองและช่วยชีวิตนางเงือกด้วยความรักพร้อมสัญญาว่าจะอยู่กับนางเงือกตลอดไป พฤติกรรมของพระอภัยมณีเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าพระอภัยมณีเห็นนางเงือกดีกว่าผีเสื้อสมุทร และยินดีฆ่านางผีเสื้อสมุทรซึ่งรักพระอภัยมณีเพียงเพื่อจะปกป้องเอาใจนางเงือก

อนึ่งการผนวกเรื่องเป่าปีปี่สังหารผีเสื้อสมุทรนั้นอาจเป็นความจำเป็นหนึ่งในสำนวนภาพยนตร์ ด้วยเหตุว่าเรื่องจะต้องจบอย่างใดอย่างหนึ่งหากผีเสื้อสมุทรไม่ตายก็จะไม่จบเรื่องในตอนนี้ แต่เพราะได้ขยายเรื่องในส่วนที่เป็นการเกี่ยวกันระหว่างพระอภัยมณีกับนางเงือก และเหตุการณ์ตอนนี้ออกจากเกาะไปมาก ดังนั้นจึงไม่มีเวลาเพียงพอที่จะดำเนินเรื่องตามสำนวนนิทานคำกลอน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรเขียนบทให้พระอภัยมณีเป่าปีปี่สังหารผีเสื้อสมุทรเมื่อคราวที่ถึงเกาะแก้วพิสดารนั้นจึงเป็นเหตุจำเป็นของสำนวนภาพยนตร์ แต่เหตุจำเป็นดังกล่าวสอดคล้องกับการสร้างเรื่องในมุมมองของผีเสื้อสมุทรได้อย่างลงตัว

เหตุการณ์ที่ดัดแปลงไปดังที่ได้นำเสนอมานี้แสดงให้เห็นเจตนาหนึ่งที่สำคัญของผู้เขียนบทที่จะมองเหตุการณ์ในช่วงนี้ด้วยมุมมองใหม่ กล่าวคือในมุมมองของผีเสื้อสมุทรที่ถูกทำร้ายและถูกทรยศจากคนที่ตนรัก จนกระทั่งต้องตายด้วยความรักของตน ซึ่งการเปลี่ยนมุมมองไปเช่นนี้ตรงกับแนวการเขียนภาพยนตร์ยุคใหม่ที่ได้ออกไปแล้วว่าการเขียนภาพยนตร์ยุคใหม่นั้นแม้ว่าจะนำเรื่องเดิมมาเขียนแต่ต้องมีการตีความใหม่นำเสนอในมุมมองใหม่ ๆ ที่ต่างไปจากเดิม

นอกจากการดัดแปลงเนื้อหาเพื่อทำให้บทภาพยนตร์เป็นบทภาพยนตร์ที่มองจากมุมมองของผีเสื้อสมุทรแล้ว เนื้อหาที่ดัดแปลงอีกส่วนหนึ่งในสำนวนนี้เป็นการดัดแปลงเพื่อแสดงเทคนิคพิเศษ

การประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีสำนวนนี้บอกไว้อย่างชัดเจนว่า “จากวรรณกรรมชิ้นเอกของสุนทรภู่สู่ความมหัศจรรย์บนแผ่นฟิล์ม” แสดงให้เห็นชัดว่าจุดขายอีกอย่างหนึ่งของสำนวนนี้คือการแสดงเทคนิคพิเศษ ผู้วิจัยพบว่าในสำนวนภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคพิเศษ ได้แก่ ฉากแสดงความสามารถทางการต่อสู้เชิงบุคคล (คิวบู๊) ฉากแสดงความสามารถของอาวุธพิเศษหรือความสามารถพิเศษโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ ฉากการแสดงผิดธรรมชาติ (เลื้อยเชือก ท่องเที่ยวใต้น้ำ ยกยักกับคน) ดังจะเห็นได้จากเรื่องที่เพิ่มขึ้นและดัดแปลงดังต่อไปนี้

๑) ตอนเปิดเรื่อง ท้าวสุทัศน์พาพระอภัยมณีและศรีสุวรรณขึ้นไปบนเขาในเมืองชมความยิ่งใหญ่ของเมือง ซึ่งเมืองรัตนดังก่กลายเป็นเมืองที่สร้างขึ้นจากเทคนิคคอมพิวเตอร์

๒) ตอนพระอภัยมณีและศรีสุวรรณออกเรียนวิชา ในสำนวนนิทานคำกลอนกล่าวแต่เพียงว่าทั้งสองไปฝึกฝนกับอาจารย์ที่บ้านจันทคามเท่านั้น แต่ในสำนวนภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพตอนศรีสุวรรณประลองวิชากับเพื่อนในสำนัก ซึ่งในสำนวนนิทานคำกลอนไม่มีการกล่าวถึงคนอื่น ๆ ในสำนักกระบวนเพราะในสำนวนนิทานคำกลอนกล่าวไว้อย่างชัดเจนว่าวิชาเป็นสิ่งมีค่าไม่ใช่จะให้คนทั่วไปได้ง่าย ๆ การนำเสนอภาพตอนนี้จึงเห็นได้ชัดว่าต้องการนำเสนอจากการต่อสู้เพื่อตอบสนองจุดขายสำคัญของเรื่องคือแสดงเทคนิคพิเศษ เช่นเดียวกันกับพระอภัยมณี พระอภัยมณีแสดงวิชาของตนโดยการเป่าปี่ให้เลื้อยกลับ ซึ่งการทำให้เลื้อยเชือกก็นับว่าเป็นการแสดงเทคนิคพิเศษอย่างหนึ่งเช่นกัน

๓) ตอนชุมนุมเลื้อยเมฆเข้าปล้นฆ่าชาวบ้าน แสดงความสามารถทางการต่อสู้เชิงบุคคลของกลุ่มโจรสลัดเลื้อยเมฆ และแสดงความสามารถของฝ่ายแตงหน้าด้วยเทคนิคพิเศษ

๔) ตอนพราหมณ์สามคนเข้าปราบชุมนุมเลื้อยเมฆและพระอภัยมณีกับศรีสุวรรณเข้ามาช่วย นอกจากการแสดงจากการต่อสู้เชิงบุคคลแล้วตอนดังกล่าวยังใช้เทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์มาผสมผสานไว้จำนวนมากไม่ว่าจะเป็นการเรืองแสงของอักขระที่ลอยไว้ในดาบของเลื้อยเมฆหรือพลังอำนาจของอาวุธต่าง ๆ ที่พราหมณ์ทั้งสามศรีสุวรรณ และเลื้อยเมฆใช้

๕) ตอนพระอภัยมณีเป่าปี่ (ทั้งคราวแรก และคราวที่ปราบนางผีเสื้อสมุทร) มีการใส่เทคนิคพิเศษให้เสมือนว่ามีพลังในคลื่นเสียงค่อย ๆ ลอยออกไป

๖) ตอนเกษราชมสวน มีการสร้างผีเสื้อจำลองขึ้นให้บินผ่านเกษรา

๗) ตอนศรีสุวรรณขออาสาออกทัพ ในสำนวนภาพยนตร์ศรีสุวรรณได้ไปแสดงความสามารถวิชาพลองโดยสามารถปัดรูกที่เข้ามาทำร้ายได้หมด ซึ่งวิชาพลองที่ศรีสุวรรณแสดงต่อหน้าพระที่นั่งก็เป็นการใช้เทคนิคพิเศษเช่นกัน

๘) การลงรายละเอียดในตอนสู้รบกับท้าวอุเทนของศรีสุวรรณ เป็นการแสดงความสามารถทางการต่อสู้เชิงบุคคล ผนวกกับการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย โดยเฉพาะฉากที่ตัดคนครึ่งตัวแล้วส่วนขา ยังคงสามารถเดินต่อไป นับว่าเป็นฉากที่ใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี

๙) ฉากในฝันของผีเสื้อสมุทรที่มีเทวดาเข้ามาควักลูกตา ก็มีการใช้เทคนิคพิเศษทางการถ่ายทำเข้าช่วย

๑๐) ฉากท่องเที่ยวใต้น้ำของพระอภัยมณีกับนางเงือก เป็นอีกฉากหนึ่งที่เป็นจุดขายสำคัญของสำนวนนี้ เพราะการเก็บภาพใต้น้ำที่ทะเลลึกที่คนได้ท่องเที่ยวเลขของผู้แสดงซึ่งไม่เป็นเรื่องจริงหรือมีอำนาจพิเศษภายใต้ใต้น้ำได้ ผู้สร้างต้องใช้เทคนิคพิเศษหลาย ๆ อย่างประกอบกันโดยเฉพาะการถ่ายภาพและการนำมาตัดต่อในท้องตัดต่อ ทั้งนี้รวมไปถึงเทคนิคในการแต่งกายให้ผู้แสดงเป็นนางเงือกมีหางที่สมจริงไม่เหมือนเป็นชุดหางที่นำมาใส่ครอบไว้เท่านั้น

๑๑) ผิวน้ำ จากการตีความว่าผิวน้ำคือผิที่เกิดจากน้ำ ดังนั้นการสร้างผิวน้ำจึงมีการใช้เทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์เข้าช่วยสร้างให้จินตนาการออกมาเป็นรูปธรรมได้

๑๒) การไล่ล่าระหว่างนางผีเสื้อสมุทรกับพระอภัยมณี เป็นการแสดงเทคนิคพิเศษทางการถ่ายภาพและซ้อนภาพ ด้วยเทคนิคบลูสกรีน (Blue screen)*

๑๓) ฉากที่เกาะแก้วพิสดาร เป็นอีกตอนหนึ่งที่มีการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยอย่างหลากหลาย ตั้งแต่การจุ่มผีเสื้อสมุทรของศรีสุวรรณและพราหมณ์ทั้งสาม การสนทนาระหว่างพระอภัยมณีกับผีเสื้อสมุทร จากพระฤๅษีปรากฏตัวและร้ายเวทย์กำบังมนุษย์คนอื่น ฉากผีเสื้อสมุทรสังหารเงือกพ่อเงือกแม่ และฉากการเป่าปี่สังหารผีเสื้อสมุทรกระทั่งผีเสื้อสมุทรล้มลง

จะเห็นได้ว่าฉากที่มีการดัดแปลงและเพิ่มเติมในพระอภัยมณีสำนวนภาพยนตร์ดังที่ได้นำเสนอมานี้ล้วนสร้างขึ้นเพื่อแสดงความสามารถในการถ่ายทำและการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ส่วนหนึ่งเป็นการยกระดับภาพยนตร์ให้เป็นภาพยนตร์ที่มีการลงทุนสูง มีฉากการต่อสู้ที่ทัดเทียมกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดซึ่งจุดเด่น (ประการหนึ่ง) อยู่ที่ฉากการต่อสู้ที่ใช้เทคนิคพิเศษเข้ามาช่วยสร้างภาพการต่อสู้ให้ดูสนุกนานเหนือจริง ตรงกับความต้องการผู้เสพที่ต้องการชมฉากการต่อสู้ทั้งที่เป็นความสามารถทางการต่อสู้เชิงบุคคล ที่ใช้เทคนิค

* ปัจจุบันในพื้นที่เขียวไม่ใช่สีฟ้าแต่ยังคงเรียกว่าบลูสกรีนเช่นเดิม

คอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยประกอบฉาก และที่ใช้มายาภาพอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย แต่งหน้าด้วยเทคนิคพิเศษอื่น ๆ ทำให้ฉากต่อสู้และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เหนือจริงนั้นดูสมจริง

การดัดแปลงเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการของประชากรข้างต้น ส่งผลโดยตรงต่อการดัดแปลงตัวละครทั้งบุคลิกลักษณะ และบทบาทที่ปรากฏในเรื่อง ทั้งในทางที่เพิ่มขึ้น เปลี่ยนแปลง และลดลง นอกเหนือจากการเพิ่มเนื้อหาเพื่อให้สอดคล้องกับจุดขายของสำนวนภาพยนตร์แล้ว เนื้อหาหลายตอนที่ปรากฏในเรื่องเดิมก็มีการดัดแปลง และตัดทอนออกไปบ้าง ดังที่ได้นำเสนอแล้วในบทที่ ๔ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าหากต้องการสร้างจุดขายสองประการข้างต้น ก็มีเหตุผลที่จะต้องทอนเนื้อหาของเรื่องบางส่วนลง และดัดแปลงเรื่องบางตอนให้กระชับขึ้น โดยเฉพาะตั้งแต่ตอนที่ศรีสุวรรณเข้าเมืองรมจักร กระทั่งพบกับเกษราและหลงรักเกษรา มีการรวบรัดตัดความให้กระชับ ส่วนตอนหลังจากเสร็จศึกทำวอเทนแล้วได้เข้าเมืองมาแต่ไม่มีการเสนอตอนอภิเษกเกษราและพยาบาลเกษรา เพราะหากจะนำเสนอเนื้อหาในส่วนนี้ก็จะทำให้เรื่องยืดเยื้อออกไปและไม่ตรงกับความตั้งใจหลักของเรื่องที่จะนำเสนอเรื่องราวความรักระหว่างพระอภัยมณีกับผีเสื้อสมุทรในมุมมองของผีเสื้อสมุทร แต่หากจะตัดเรื่องของศรีสุวรรณออกไปทั้งหมดก็จะทำให้เรื่อง**พระอภัยมณี**ไม่สมบูรณ์ ทั้งจากการต่อสู้ที่สามารถแสดงเทคนิคพิเศษได้ที่ปรากฏในเรื่องช่วงแรก (ก่อนผีเสื้อสมุทรตาย) ก็ปรากฏแทรกในตอนที่ศรีสุวรรณเข้าเมืองรมจักร จึงไม่สามารถตัดเรื่องของศรีสุวรรณไปได้ คงแต่เพียงย่อและตัดรายละเอียดปลีกย่อย และเรื่องย่อย ๆ ออกบางประการเพื่อให้คงโครงเรื่องหลัก ๆ อันได้แก่ ศรีสุวรรณเข้าเมืองรมจักร ศรีสุวรรณหลงรักเกษรา ศรีสุวรรณทำศึกทำวอเทน ศรีสุวรรณอภิเษกเกษราและครองเมืองรมจักรไว้

การให้ศรีสุวรรณมาพบและช่วยพระอภัยมณีที่เกาะแก้วพิสดารก็เช่นกัน เป็นข้อจำกัดทางภาพยนตร์ที่แม้จะมีเวลาจำกัดแต่เรื่องต้องจบให้ได้ หากไม่นำเอาตัวละครศรีสุวรรณและเกษรามาอยู่ในตอนจบเรื่อง เรื่องก็จะไม่จบอย่างสมบูรณ์ ทำให้ดูเสมือนว่าภาพยนตร์ไม่จบเพราะศรีสุวรรณยังไม่ได้พบกับพระอภัยมณีซึ่งไม่ส่งผลดีต่อภาพยนตร์ทั้งทางด้านงานสร้าง รายได้อันหมายถึงปริมาณของผู้เสพ และคำวิจารณ์ที่จะตามมาภายหลังจึงจำเป็นต้องดึงตัวละครศรีสุวรรณ เกษรา แลพรหมณ์ทั้งสาม มาจบในฉากสุดท้าย เพื่อให้เรื่องจบตอนได้อย่างสมบูรณ์

จะเห็นได้ว่านอกเหนือจากจุดประสงค์ของผู้สร้างและผู้เขียนบทภาพยนตร์ในการนำเสนอแล้ว ข้อจำกัดบางประการของธรรมชาติสื่อประเภทภาพยนตร์ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่บังคับให้เนื้อหาต้องมีการดัดแปลงไป ทั้งนี้ข้อจำกัดดังกล่าวเกิดจากผู้เสพเป็นสำคัญ เพราะไม่มีข้อห้ามใดของภาพยนตร์ที่จะจำกัดเวลาในการนำเสนอผลงาน อาทิ เรื่องลอร์ดออฟเดอะริง (Lord of the ring) หากจะนำเสนอให้สมบูรณ์อย่างน้อยต้องนำเสนอถึง ๙ ชั่วโมง แต่ที่ผู้สร้างต้องตัดออกเป็นสามภาคก็เพื่อให้แต่ละภาคนั้นยาวไม่เกินสามชั่วโมง ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ผู้เสพสามารถยอมรับได้สูงสุดในการชมภาพยนตร์แต่ละครั้ง ทั้งนี้บทเรียนของการทำภาพยนตร์ยาว ๆ เห็นได้ชัดในประเทศไทยคือสุริโยไท ที่บางโรงภาพยนตร์ต้องมีการพักครึ่งเรื่องเพื่อให้ผู้ชมได้พักอริยาบถด้วยเหตุที่มีความยาวมากเกินไป ดังนั้นความอดทนหรือธรรมชาติของผู้เสพสื่อประเภทภาพยนตร์

จึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่เป็นตัวกำหนดให้ผู้สร้างต้องดัดแปลงเรื่องที่ต้องการจะนำเสนอให้มีความคิดมุมมองที่ชัดเจน มีชุดความคิดที่ต้องการจะสื่อ และนำเสนอออกมาในเวลาที่เหมาะสมได้อย่างเข้าใจ

โดยสรุปผู้วิจัยพบว่าการดัดแปลงเนื้อหาในสำนวนภาพยนตร์นั้นเน้นการดัดแปลงให้เอื้อต่อแนวโน้มของตลาดภาพยนตร์ปัจจุบัน ที่ผู้เสพให้ความสนใจกับการเขียนบทภาพยนตร์ เทคนิคพิเศษ งานสร้างที่ยิ่งใหญ่ รวมไปถึงการโฆษณาประชาสัมพันธ์ จึงส่งผลให้สำนวนภาพยนตร์นั้นต้องมีการดัดแปลงเนื้อหาดังที่ได้นำเสนอมาแล้วข้างต้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เสพ และเพื่อให้ภาพยนตร์ “ขาย” ได้ในตลาด

๕.๓.๒ ผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละครสำนวนภาพยนตร์

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้ว การดัดแปลงเนื้อหาส่งอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อการดัดแปลงตัวละคร ในที่นี้จะขอนำเสนอเป็นรายประเด็นดังต่อไปนี้

๑) การดัดแปลงตัวละครเพื่อสนับสนุนบทภาพยนตร์ในมุมมองของผีเสื้อสมุทร การดัดแปลงบทภาพยนตร์เพื่อนำเสนอมุมมองของผีเสื้อสมุทรมันทำให้ตัวละครผีเสื้อสมุทรในสำนวนภาพยนตร์นี้เปลี่ยนไปจากนางยักษ์โหดร้ายในสำนวนนิทานคำกลอนที่เกรี้ยวกราดอย่างไร้เหตุผลเอาแต่ใจตนเองแม้กระทั่งลูกก็อาจทำร้ายได้ ในขณะที่ในสำนวนภาพยนตร์นั้นทำให้ผีเสื้อสมุทรเป็นเสมือนมนุษย์ที่มีจิตใจเหมือนคนธรรมดาทั่วไปเมื่อถูกทรยศจากความรักก็เกิดความอาฆาตแค้น อย่างไรก็ตามก็ไม่ได้สร้างความเดือนร้อนให้ใครถ้าคนนั้นไม่ได้ทำให้ตนเดือนร้อนก่อน เป็นการสร้างให้ภาพของนางผีเสื้อสมุทรเป็นด้านบวก และเป็นตัวละครหลายมิติมากกว่าจะมีแต่เพียงความโหดร้ายแต่ด้านเดียวเช่นในสำนวนนิทานคำกลอน

เมื่อต้องการเสริมบุคลิกของผีเสื้อสมุทรก็จำเป็นที่จะต้องสร้างพฤติกรรมด้านลบแก่พระอภัยมณี ในสำนวนภาพยนตร์พระอภัยมณีจึงดูเสมือนผู้ชาย(สามี)ที่กำลังนอกใจภรรยา แม้จะมีเหตุผลที่อ้างได้ดีพอสมควรว่าผีเสื้อสมุทรเป็นยักษ์ แต่จากการตีความของผู้สร้างบทภาพยนตร์เห็นได้ชัดว่าตั้งใจมองพระอภัยมณีในภาพลบมากกว่าแต่ก็ยังคงภาพลักษณ์ของพระอภัยมณีในฐานะที่ยังเป็นตัวเอกอยู่

ส่วนนางเงือกก็เป็นตัวละครอีกตัวหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน ในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นบทบาทของนางเงือกมีน้อยมาก ขณะที่ในสำนวนบทภาพยนตร์นี้นางเงือกเป็นตัวละครเด่นตัวหนึ่ง ที่มีบทบาทสำคัญเสริมให้เห็นว่าผีเสื้อสมุทรนั้นถูกคนที่รักทรยศเด่นชัดขึ้น นางเงือกในสำนวนภาพยนตร์จึงเป็นเสมือนผู้รัก และเป็นต้นเหตุสำคัญส่วนหนึ่งที่ทำให้พระอภัยมณีออกใจผีเสื้อสมุทร ดังนั้นภาพลักษณ์ของนางเงือกในสำนวนนี้จึงออกไปในทางลบมากกว่าทางบวก

๒) การแสดงเทคนิคพิเศษ ด้วยต้องการแสดงเทคนิคพิเศษผู้สร้างจึงผนวกเรื่องเสือเมฆซึ่งไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนเข้ามาเพื่อใช้เป็นตัวเชื่อมให้พราหมณ์ทั้งสามได้พบกับพระอภัยมณีและศรีสุวรรณอย่างวิรุบุรุษ มิใช่ด้วยความบังเอิญเสมือนดังที่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน เพื่อจะได้แสดงเทคนิคพิเศษทางการต่อสู้และเทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์

ทำอุเทนก็เช่นเดียวกัน ในสำนวนนิทานคำกลอนผู้เสพรู้เรื่องของทำอุเทนน้อยมาก แต่ในสำนวนภาพยนตร์กองทัพและการสู้รบระหว่างศรีสุวธรรมกับทำอุเทนกลายเป็นเรื่องสำคัญอีกเรื่องหนึ่งที่โดดเด่น เพราะเป็นส่วนที่แสดงเทคนิคพิเศษ ดังนั้นบทบาทของทำอุเทนในฐานะนักรบที่หาญกล้าจึงปรากฏชัดในสำนวนภาพยนตร์มากกว่าในสำนวนนิทานคำกลอน

ด้วยข้อจำกัดของการนำเสนอภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นด้านเวลา ความเป็นเอกภาพของเรื่อง และการนำเสนอแนวคิดของเรื่องดังที่ได้กล่าวมาแล้วส่งผลโดยตรงต่อการตัดทอนบทบาทของตัวละคร พี่เลี้ยงทั้งสี่ของเกษรา ทำวทวงศ์และมเหสี นายด่าน นางกระจง ฤๅษี และลูกศิษย์ของฤๅษีที่เกาะแก้วพิสดาร

บทที่ ๕ นี้ผู้วิจัยได้แสดงให้เห็นอิทธิพลของผู้เสพ โดยเฉพาะผู้เสพในความหมายกว้างคือกลุ่มเป้าหมายในการสร้างงานแต่ละครั้งที่ผู้สร้างคาดเดาว่ามีแนวโน้มที่จะชอบดูสิ่งที่คุณสร้างตัดแปลง และแนวโน้มปัจจุบันของสื่อประเภทต่างๆ ที่ส่งผลต่อการตัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนไทยที่ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น จึงเน้นการตัดแปลงตัวละครเพื่อให้เข้ากับปรัชญาการสร้างการ์ตูนแบบญี่ปุ่นเน้นที่การพัฒนาความรู้ความสามารถของตัวละคร ส่งผลให้มีการเพิ่มเนื้อหาและอุปกรณ์ใหม่ ๆ จำนวนมาก ความเปลี่ยนแปลงที่โดดเด่นที่สุดก็คือการเปลี่ยนตัวละครให้เป็นนักรบโดยแบ่งสายนักรบออกเป็นสายต่าง ๆ และการสร้างภูมิหลังให้แก่ตัวละครแต่ละตัวอย่างชัดเจน

สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว(ในส่วนที่เป็นการตัดแปลงเรื่อง)เน้นการตีความสำนวนนิทานคำกลอนให้ออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว จึงให้นำหนักแก่การตัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเท่าเทียมกัน อนึ่งผู้วิจัยพบว่าการตัดแปลงเนื้อหาและตัวละครสำนวนนี้เกิดขึ้นเพื่อให้เข้ากับพื้นฐานทางสติปัญญา ความรู้ และความสามารถของเด็กซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

สำนวนภาพยนตร์เน้นการตัดแปลงเนื้อหา โดยสร้างบทบาทยนตร์จากมุมมองของผีเสื้อสมุทรซึ่งเป็นมุมมองของผู้หญิงที่ถูกคนรักทรยศ และเน้นการแสดงเทคนิคพิเศษ การตัดแปลงคุณลักษณะของตัวละครจึงเป็นไปเพื่อให้เข้ากับการสร้างบทบาทยนตร์ดังกล่าว

อนึ่งผู้วิจัยพบว่าการตัดแปลงเนื้อหาของสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นี้ส่งอิทธิพลให้เกิดการตัดแปลงแนวคิดในภาพรวมของสำนวนนิทานคำกลอนด้วย เพราะสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตีความสารในสำนวนนิทานคำกลอนด้วยมุมมองที่แตกต่างออกไป การตัดแปลงดังกล่าวได้นำเอาแนวคิดย่อยบางประการในสำนวนนิทานคำกลอนมาขยายพร้อม ๆ กับสอดแทรกแนวคิดร่วมสมัยอื่น ๆ ประกอบ ดังนั้นแนวคิดเดิมของสำนวนนิทานคำกลอนจึงถูกแปลความใหม่พร้อม ๆ กับสร้างความหมายชุดใหม่ให้แก่เรื่องพระอภัยมณี ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นให้ความสำคัญแก่การผจญภัยเพื่อเสริมสร้างความสามารถของตัวละคร แนวคิดของเรื่องจึงเน้นการพัฒนาความสามารถของตัวละครและความสำคัญของการศึกษา ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

เน้นคุณธรรมจริยธรรมที่ดีของเยาวชนโดยชี้ให้เห็นว่าสุตสาครมีความกตัญญูต่อบิดามารดา ส่วนในสำนวนภาพยนตร์ได้พลิกแนวคิดเดิมของสำนวนนิทานคำกลอนโดยชี้ให้เห็นว่าผีเสื้อสมุทรซึ่งเป็นนางร้ายกลายมาเป็นหญิงที่มีรักมั่นคงแต่กลับถูกพระอภัยมณีทำร้าย

จากที่กล่าวมาแล้วเห็นได้ว่าสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งสามสำนวนนั้นได้นำเสนอแนวคิดใหม่โดยตีความแนวคิดเดิมในมุมมองใหม่รวมทั้งแทรกทัศนะร่วมสมัยบางประการ เมื่อพิจารณาการดัดแปลงตัวละครพบว่าในสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งสามสำนวนนั้นมีลักษณะร่วมกันประการหนึ่ง คือพยายามดัดแปลงตัวละครต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่พอใจแก่ผู้เสพ จากผลการศึกษาวิจัยพบว่าสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นและสำนวนภาพยนตร์นั้นพยายามดัดแปลงตัวละครทั้งหมดให้เป็นตัวละครหลายมิติอันเป็นค่านิยมพื้นฐานของตัวละครในปัจจุบัน ผู้เสพวรรณกรรมมักชื่นชอบตัวละครที่มีทั้งจุดเด่นและจุดด้อยไม่ใช่ตัวละครที่สมบูรณ์แบบหรือเป็นตัวละครในอุดมคติ ในกรณีของสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเห็นได้ชัดว่ามีการดัดแปลงตัวละครให้เข้ากับพฤติกรรมการบริโภคของเด็ก ตัวละครมักปรากฏในรูปของตัวละครที่สนุกสนาน มีอารมณ์ขัน และมีอำนาจเหนือธรรมชาติเพื่อเสริมจินตนาการให้แก่เด็ก ฤๅษีเกาะแก้วพิสดารก็เป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นค่านิยมเช่นนี้ อย่างชัดเจน อาจกล่าวได้ว่าการดัดแปลงตัวละครในสำนวนต่าง ๆ ดัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับปรัชญาความคิดของการสร้างตัวละครของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน

ในบทที่ ๑ ถึงบทที่ ๕ นี้ผู้วิจัยได้แสดงให้เห็นว่าผู้เสพมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ใหม่ของเรื่องพระอภัยมณีในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมทั้งสามประเภท ในบทต่อไปผู้วิจัยจะได้กล่าวเรื่องการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ว่ามีผลกระทบต่อคุณค่าของสำนวนนิทานคำกลอนอย่างไรบ้าง



ผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอน

วัตถุประสงค์ประการหนึ่งของงานวิจัยชิ้นนี้คือศึกษาผลกระทบจากการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครที่มีต่อคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอน ด้วยงานวิจัยชิ้นนี้พิจารณาเรื่องพระอภัยมณีสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ได้แก่ สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง**อภัยมณีซาก้า** สำนวนภาพยนตร์เรื่อง**พระอภัยมณี** และสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง**สุดสาคร** ในฐานะที่เป็นวรรณกรรมชิ้นหนึ่ง แนวทางการประเมินคุณค่าของผู้วิจัยจึงจะอาศัยแนวคิดทางการประเมินค่าวรรณกรรมเป็นแนวคิดหลัก อย่างไรก็ตามในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของวัฒนธรรมประชานิยมร่วมด้วย การนำเสนอเนื้อหาในบทนี้ผู้วิจัยจึงจะแยกอภิปรายผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนออกเป็นสองส่วนคือพิจารณาจากมุมมองของนักวรรณคดีศึกษา (คุณค่าทางวรรณคดี) ส่วนหนึ่ง และพิจารณาตามมุมมองของวัฒนธรรมประชานิยมอีกส่วนหนึ่ง

๖.๑ ผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีในมุมมองของนักวรรณคดีศึกษา

ในการศึกษาวรรณกรรม “วรรณกรรมวิจารณ์” เป็นส่วนสำคัญที่จะแสดงให้เห็นว่าวรรณกรรมในแต่ละเรื่องนั้นมีคุณค่าอย่างไร โดยอ้างอิงจากพื้นฐานแนวคิดของนักคิดต่าง ๆ ว่าองค์ประกอบของวรรณกรรมที่ดีนั้นควรประกอบด้วยอะไรบ้าง หากวรรณกรรมที่นำมาพิจารณาสามารถผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้ก็ถือว่ามียุทธศาสตร์ตามเกณฑ์มาตรฐานนั้น ๆ หากมีส่วนใดหรือทั้งหมดของวรรณกรรมที่นำมาพิจารณาไม่สามารถผ่านเกณฑ์มาตรฐานของแนวคิดใดแนวคิดหนึ่งได้งานวรรณกรรมชิ้นนั้นก็ด้อยหรือไร้คุณค่าในมุมมองของแนวคิดนั้น ๆ ดังนั้นวรรณกรรมเรื่องเดียวกันเมื่อนำมาพิจารณาบนพื้นฐานแนวคิดที่ต่างกัน เกณฑ์การประเมินค่าที่ต่างกัน และผู้วิจารณ์ศึกษาต่างก็อาจแสดงผลที่ต่างกันออกไป การประเมินค่าวรรณกรรมจึงต้องแสดงให้เห็นชัดว่าผู้ประเมินค่านั้นใช้แนวคิดใดเป็นเกณฑ์ในการประเมินค่า และผู้วิจารณ์มีแนวทางการประเมินค่าอย่างไร (ด้านบวกและด้านลบ)

การวิจารณ์เปรียบเทียบผลงานสองชิ้นเพื่อประเมิน “คุณค่า” จึงยังมีความสลับซับซ้อนขึ้นไป เพราะต้องแสดงให้เห็นว่าวรรณกรรมทั้งสองเรื่องนั้นมีคุณค่าที่เท่าเทียมกัน หรือเรื่องหนึ่งมีคุณค่าเหนือกว่าอีกเรื่องหนึ่งบนพื้นฐานแนวคิดและมาตรฐานการตัดสินเดียวกัน การเปรียบเทียบคุณค่าของงานวรรณกรรมสองชิ้นจึงต้องอาศัยความเป็นกลางในการพิจารณาและนำเสนอแง่มุมต่าง ๆ ของแนวคิดอย่างรอบด้าน

ในการนำเสนอต่อไปนั้นผู้วิจัยจะแยกการประเมินค่าวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอน เทียบกับสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ตามแนวคิดต่าง ๆ ที่เลือกใช้ โดยอาศัยพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนเป็นหลัก

๖.๑.๑ คุณค่าด้านสุนทรียะ

การศึกษาวรรณคดีของไทย (โดยเฉพาะการศึกษาวรรณกรรมประเพณีหรือวรรณคดี) ยังไม่มีผู้ใดประกาศแนวคิดหรือเกณฑ์มาตรฐานของการวิจารณ์วรรณคดีไทยอย่างนักคิดในสายตะวันตก เช่น อริสโตเติล (Aristotle) ฮอเรน (Horace) ลองจิงัส (Longinus) ที.เอส.อีเลียต (T.S.Eliot) ฯลฯ อย่างไรก็ตามก็มีเกณฑ์มาตรฐานบางประการในวัฒนธรรมการสร้างเสพวรรณคดีของไทยที่จะตัดสินว่างานวรรณกรรมชิ้นใดมีคุณค่าเพียงพอต่อการได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณคดี ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต^๑ ศึกษาแนวคิดและแนวทางการวิจารณ์วรรณคดีของไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.๒๓๒๕ ถึงปี พ.ศ.๒๔๕๓ พบว่า

เรื่องที่วิจารณ์กันมากที่สุดคือความไพเราะ การใช้คำดีเหมาะสม และการแต่งได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ อันเป็นการวิจารณ์แนวสุนทรียภาพและรูปแบบนิยม นับเป็นการวิจารณ์วรรณคดีที่สอดคล้องกับความนิยมในการแต่งเรื่องของไทยที่เน้นการแสดงความสามารถทางการประพันธ์มากกว่าที่จะเน้นเนื้อหาของเรื่อง ... นอกจากนี้การวิจารณ์เรื่องดังกล่าวยังสอดคล้องกับตำราการประพันธ์หลายเล่มที่เราใช้กันอยู่นับแต่สมัยอยุธยาเรื่อยมา ตำราเหล่านั้นเป็นคู่มือฝึกหัดการแต่งและขณะเดียวกันแนวทางการวิจารณ์วรรณคดีที่มีการแต่งขึ้นด้วย

ข้อความข้างต้นตรงกันกับที่ธเนศ เวศร์ภาดาได้ศึกษาดำราประพันธ์ศาสตร์ไทยแล้วพบว่า

การศึกษาดำราประพันธ์ศาสตร์ไทยทั้ง ๑๐ เล่ม โดยเฉพาะการได้สืบโยงไปถึงอสังการศาสตร์ และคัมภีร์สุโธธาสังการ พบว่ากวีนิพนธ์แต่โบราณมามีปรัชญาความงามเชิงวรรณศิลป์ประการที่สำคัญที่สุดคือความสมบูรณ์แบบ ... ดังจะเห็นได้จากการ ... กล่าวถึงโทษของการประพันธ์มีเนื้อหาครอบคลุมถึงองค์ประกอบทุกส่วนของการเขียน คือทั้งระดับการใช้คำ การใช้ประโยค และการใช้ข้อความ ทั้งนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างความเข้าใจพื้นฐานว่าบทประพันธ์ที่มีคุณค่านั้น คือบทประพันธ์ที่สมบูรณ์หมดจด ปราศจากข้อตำหนิใด ๆ แม้ในขั้นตอนของการตกแต่ง ... คุณสมบัติของบทประพันธ์ที่สมบูรณ์นั้นได้แก่ ความชัดเจนและความปราณีต ในเรื่องความชัดเจน ... ผู้แต่งได้ย้ำเน้นในเรื่องความหมายของคำและเนื้อความเป็นพิเศษ ว่าคำและเนื้อความต้องมีความหมายกระจ่างชัด ... กระชับ ไม่เยิ่นเย้อ ... คำและเนื้อความพึงมีความหมายถูกต้อง ... ส่วนความประณีตนั้น ผู้แต่งได้ย้ำเน้นเรื่องการกล่าข้อความและเนื้อความให้เนียนและแจ่มแจ้ง พึงหลีกเลี่ยงการใช้คำตลาด คำที่

^๑ ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต, “วรรณคดีวิจารณ์ระหว่าง พ.ศ.๒๓๒๕ – ๒๔๕๓”, ใน สุวรรณา เกียรติไกรเพ็ชร และ สุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา (บรรณาธิการ), **ทอไหมในสายน้ำ ๒๐๐ ปีวรรณคดีวิจารณ์ไทย**, พิมพ์ครั้งที่ ๒ (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์น, ๒๕๕๑).

ไม่ปราณีต คำที่มีได้กลิ่นกรอง ตลอดจนเนื้อความที่ใช้คำตาด ๆ แต่เข้าใจยาก ... ครอบคลุมถึงการแสดงฝีมือการตกแต่งประดับประดาเนื้อความให้วิจิตร ... บทประพันธ์ที่มีคุณค่า นอกจากจะมีความชัดเจนแจ่มแจ้งเป็น ‘ชีวิตแห่งพันธะ’ แล้ว ยังต้องมีที่ทำหรือลีลาอันสง่างามเผย กวีต้องรู้จักเสกสรรถ้อยคำและความอย่างบรรเจิดบรรจงเพื่อเพิ่มความเจิดจายพรายพริ้ง สร้าง ‘ชีวาแห่งพันธะ’ ขึ้น ... จนกล่าวได้ว่าความคิดที่ว่ากวีนิพนธ์ที่ดีคือมีความไพเราะเสนาะพริ้งพรายของเสียง และความประณีตวิจิตรบรรจงของถ้อยคำ เป็นแนวทางการประเมินค่าที่ดำรงสืบทอดต่อเนื่องเป็นสายธารอันยาวนานในประวัติศาสตร์คติไทยทีเดียว^๒

ผู้วิจัยเห็นด้วยกับข้อความที่ธเนศ เวศร์ภาดาได้สรุปไว้เพราะจากการศึกษาพัฒนาการการวิจารณ์วรรณคดีไทยระหว่างปี พ.ศ. ๒๓๒๕-๒๕๒๕ ของชลดา เรืองรักษ์ลิขิต รื่นฤทัย ลัจจพันธุ์ และดวงมน จิตรจางค์ก็พบว่าการศึกษาวิจารณ์วรรณคดีในรูปแบบอื่น ๆ นอกเหนือจากการวิจารณ์ในเชิงสุนทรียะที่กล่าวไปแล้วนั้น ล้วนแล้วแต่เป็นการรับเอาแนวคิดการวิจารณ์วรรณคดีแบบตะวันตกเข้ามาประยุกต์ใช้กับงานวรรณคดีไทย และส่วนใหญ่ก็จะใช้วิจารณ์วรรณกรรมในรูปแบบใหม่ อาทิ เรื่องสั้น นวนิยาย กวีนิพนธ์ขนาดสั้น ส่วนงานที่เป็นงานสมบัติของชาติ(งานคลาสสิก)นั้นก็ยังคงนิยมศึกษาในเชิงสุนทรียะกระทั่งถึงปัจจุบัน

หากพิจารณาตามมาตรฐานของการวิจารณ์ตามแนวสุนทรียะ “พระอภัยมณี” สำนักนิทานคำกลอนก็ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นงานชิ้นหนึ่งที่มีความงามเชิงสุนทรียะอย่างครบถ้วน หลักฐานที่สำคัญคือการประกาศให้เรื่องพระอภัยมณีเป็นยอดของวรรณกรรมประเภทนิทานคำกลอนของวรรณคดีสโมสร และได้รับการสถาปนาให้เป็นวรรณคดีมรดกเรื่องสำคัญเรื่องหนึ่งของไทย

อย่างไรก็ตาม หากจะพิจารณาการผลิตซ้ำเรื่องพระอภัยมณีสำนวนใหม่ก็จะพบว่าในการผลิตซ้ำทั้งสามสำนวนนั้นไม่ได้นำเสนอความงามทางสุนทรียะของสำนวนนิทานคำกลอน หรือไม่มีสำนวนใดที่จะสืบทอดความงามทางด้านภาษาอันเป็นคุณค่าที่สำคัญของสำนวนนิทานคำกลอน ทั้งสามสำนวนได้สืบทอดเฉพาะเนื้อเรื่องเท่านั้น ดังนั้นหากจะประเมินค่างานวรรณกรรมตามแนวสุนทรียะแล้วทั้งสามสำนวนก็ไม่ผ่านคุณสมบัติใดเลย เพราะไม่ว่าจะเป็นภาษาที่ใช้ทั้งสามสำนวนก็ใช้ภาษาธรรมดาที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน มิได้มีการตกแต่งให้เกิดอลังการทางภาษาแต่อย่างใด หรือด้านการใช้ความสามารถทางการประพันธ์(รูปแบบ)ก็ไม่ได้มีการเรียบเรียงถ้อยคำอย่างสลับซับซ้อน เป็นระบบ หรือมีสัมผัสแต่อย่างใด

อนึ่งแม้ว่าในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจะมีการคัดลอกข้อความจากสำนวนนิทานคำกลอนมานำเสนอบ้างบางตอน เสมือนหนึ่งว่าได้มีการสืบทอดคุณค่าความงามเชิงภาษาของสำนวนนิทานคำกลอน แต่หากพิจารณาให้ดีแล้วก็จะพบว่าตอนที่คัดลอกมานำเสนอนั้นไม่ได้แสดงถึงความงามของอลังการทางภาษา หรือ

^๒ ธเนศ เวศร์ภาดา, “ตำราประพันธ์ศาสตร์ไทย : แนวคิดและความสัมพันธ์กับขนบวรรณศิลป์ไทย”, (วิทยานิพนธ์ดุสิตบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), ๒๕๔๑.

ไม่ได้เป็นบทที่แสดงให้เห็นคุณค่าในเชิงการประพันธ์อย่างเด่นชัด การคัดลอกข้อความจากต้นฉบับในสำนวนนิทานคำกลอนในสำนวนนี้จึงเป็นไปเพื่อช่วยในการดำเนินเรื่องให้มีความกระชับน่าสนใจ เพราะตอนที่คัดมาส่วนใหญ่จะเป็นตอนบรรยายรายละเอียดในลักษณะของการพากย์ อาทิ “เอางวยหายสายสิญจน์สวมศรีษะด้วยเดชพระเวทพิเศษขลัง ม้ามังกรอ่อนดินลั่นกำลัง ขึ้นนั่งหลังแล้วกุมารก็อ่านมนต์” ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าผู้สร้างสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวต้องการจะแสดงว่าสำนวนนี้พยายามรักษาคุณค่าทั้งทางด้านภาษาและเนื้อหาของสำนวนนิทานคำกลอนแต่แท้จริงแล้วก็ไม่ได้สืบสานคุณค่าทางภาษาแต่อย่างใด เป็นแต่เพียงการยกคำกลอนเพื่อเอื้อประโยชน์ในการโฆษณาชวนเชื่อให้ผู้เสพตระหนักว่าเป็นฉบับที่ใกล้เคียงกับสำนวนนิทานคำกลอนเท่านั้น ส่วนบทคัดลอกบทหนึ่งซึ่งเป็น “วรรคทอง” ที่สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวคัดลอกมากล่าวคือ

บัดเดี๋ยวดังห่าหึ่งหึ่งแว่ว	สะดุ้งแล้วเหลียวแลชะงัดหา
เห็นโยคีขี้รุ่งพุ่งออกมา	ประคองพาขึ้นไปจนบรรพต
แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์	มันแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด
ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด	ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน

ผู้วิจัยเห็นว่านอกเหนือจากการใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าดังที่ได้อภิปรายไปข้างต้นแล้ว ยังพบว่าผู้สร้างมิได้ให้ความสำคัญแก่วรรคทองบทนี้เท่าใดนัก เห็นได้จากการนำเอาบทดังกล่าวไปเรียบเรียงใหม่โดยใช้แนวเพลงร่วมสมัย และนำไปใช้เป็นเพียงเพลงประกอบการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเท่านั้น ช้ำยังมีการแทรกบทพากย์ที่เป็นคำพูดโดยตรง จึงทำให้บทคัดลอกซึ่งได้รับการยอมรับว่ามีทั้ง “รสคำ” และ “รสความ” บทนี้ลดทอนความสำคัญในเชิงสุนทรียะลง จึงอาจกล่าวได้ว่าการคัดลอกบทประพันธ์ในสำนวนนิทานคำกลอนมาใช้ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นไม่ได้เป็นไปเพื่อความต้องการที่จะสืบสานความงามเชิงสุนทรียะของสำนวนนิทานคำกลอนแต่เป็นการใช้เพื่อประโยชน์ในการค้าการประชาสัมพันธ์และความสะดวกในการดำเนินเรื่องเท่านั้น

อนึ่งสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นได้คัดลอกบทประพันธ์บทหนึ่งจากสำนวนนิทานคำกลอนมานำเสนอในปรกรองของทุกเล่ม กล่าวคือบทกลอนดังต่อไปนี้

อันดนตรีมีคุณทุกอย่างไป	ย่อมใช้ได้ดังจินดาค่าบุรินทร์
ถึงมนุษย์ครุฑาเทวราช	จตุบาทกลางป่าพนาสินธุ์
แม้เราจะเป่าไปให้ได้ยิน	ก็สุดสิ้นโทโสที่ไกรธา
ให้ใจอ่อนนอนหลับลืมสติ	อันลัทธิดนตรีดีที่หนักหนา
ที่สงสัยไม่สิ้นในวิญญาน์	จงนิทราเถิดจะเบาให้เจ้าฟัง

ผู้วิจัยเห็นว่า การคัดลอกบทประพันธ์ดังกล่าวนี้ นอกจากจะเป็นการเสริมความน่าสนใจให้แก่ “สินค้า” ที่ผลิตขึ้นใหม่แล้ว ผู้สร้างยังต้องการแสดงให้เห็นความงามทางเชิงสุนทรียะบางประการของสำนวน

นิทานคำกลอน ส่วนหนึ่งเพื่อเป็นการเชื้อชวนให้ผู้เสพได้มีโอกาสเข้าไปสัมผัสกับความงามเชิงสุนทรียะที่แท้จริงในสำนวนนิทานคำกลอน เพราะในตอนท้ายของการคัดลอกข้อความนั้นผู้สร้างได้มีการกล่าวอย่างชัดเจนว่า

การ์ตูนเรื่องนี้เขียนขึ้นจากแรงบันดาลใจจากวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ของท่าน
บรมครูกวี สุนทรภู่ เพื่อให้เหมาะแก่การดำเนินเรื่องในบรรยากาศของการ์ตูน เนื้อเรื่องส่วน
ใหญ่จึงเป็นเรื่องที่เขียนขึ้นใหม่ โดยอาศัยเพียงเค้าโครงคร่าว ๆ ของต้นฉบับเดิมและมีความ
แตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับค่อนข้างมาก ผู้อ่านที่ประสงค์จะได้ข้อมูลที่แท้จริงของ
วรรณคดีเรื่องนี้ ควรอ่านวรรณคดีต้นฉบับประกอบด้วย

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างนั้นได้อ่านและประทับใจในความงามของภาษาและเรื่องราว
ในสำนวนนิทานคำกลอนแล้ว และต้องการจะสร้างแรงบันดาลใจให้กลุ่มเป้าหมายได้เข้าไปสัมผัสกับสุนทรียะ
ทางภาษาเช่นเดียวกับที่ผู้สร้างเคยได้รับ แต่อย่างไรก็ตามการนำเสนอบทคัดลอกเพียง ๕ คำกลอนนี้ก็ไม่ได้
แสดงให้เห็นว่ามีกลีบสลับหรือแสดงให้เห็นความงามเชิงสุนทรียะที่แท้จริงของสำนวนนิทานคำกลอนเป็นแต่
เพียงการส่งเสริมเชิญชวนให้ผู้เสพได้ทำโอกาสสัมผัสกับความงามเหล่านั้นด้วยตัวเอง

ส่วนในสำนวนภาพยนตร์นั้นก็มีการคัดลอกข้อความข้างต้นเช่นเดียวกัน แต่ได้นำเสนอไว้บนปกหลัง
ของตลับวีซีดีและดีวีดีซึ่งก็ใช้เพื่อประโยชน์ทางการโฆษณาเท่านั้นเพราะคำกลอนที่ยกมานั้นแสดงให้เห็นถึง
“คุณ” ของดนตรี ซึ่งเป็นอนุภาคหลักของเรื่องพระอภัยมณีตามความรับรู้ของคนทั่วไป การนำเสนอบทคัดลอก
ข้างต้นมานำเสนอจึงเป็นเพียงการสร้างจุดสนใจให้กับสินค้าเท่านั้นหาใช่เป็นการนำเสนอเพื่อจะกลีบสลับหรือ
แสดงให้เห็นความงามในเชิงสุนทรียะ ทั้งนี้เพราะความตั้งใจที่จะเก็บรักษาโครงเรื่องมากกว่าความงามทางภาษา

อนึ่งผู้วิจัยพบว่าการละเว้นความงามทางภาษาในสำนวนที่สร้างขึ้นใหม่นั้น เป็นเพราะการพยายามที่จะ
นำเอา “เรื่อง” มานำเสนอในรูปแบบใหม่ที่ร่วมสมัย ดังนั้นผู้สร้างในชั้นหลังจึงมักเลือกที่จะเก็บ “เรื่อง”
มากกว่าที่จะเก็บ “ภาษา” ด้วยความเข้าใจที่ผิดพลาดว่าคุณค่าของบทประพันธ์นั้นอยู่ที่เนื้อหาเพียงเท่านั้น โดย
มิได้คำนึงถึงความงามในเชิงสุนทรียะ เหตุที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าเกิดจากกระบวนการของการสถาปนาและ
กระบวนการกลีบสลับวรรณคดีของชาติไทย

กระบวนการคัดสรรและยกย่องวรรณคดีมรดกนั้นผู้คัดสรรไม่ว่าจะเป็นวรรณคดีสโมสรหรือ
บูรพคณาจารย์ต่าง ๆ ได้คัดสรรโดยพิจารณาจากคุณค่าทางภาษา ทั้งการแต่งได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์ การ
ใช้ภาษาที่มีอรรถกถา หรือการสอดแทรกเทคนิคการประพันธ์ต่าง ๆ เพื่อให้บทประพันธ์มีความไพเราะ ประกอบ
กับเนื้อหาไม่เป็นภัยต่อผู้เสพแต่เมื่อเวลาผ่านไป เมื่อการแบ่งชั้นงานวรรณกรรมเด่นชัดมากขึ้นกล่าวคือมีการ
แบ่งประเภทวรรณกรรมเป็น วรรณคดี(วรรณกรรมประเพณี) วรรณกรรม วรรณกรรมร่วมสมัย ฯลฯ ประกอบ
กับพฤติกรรมการบริโภคและสภาพสังคมของผู้เสพที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้งานที่ขึ้นชั้นเป็น “วรรณคดี” นั้น เริ่มจะมี
สถานะอยู่ห่างไกลจากการรับรู้ของคนโดยทั่วไป

ความพยายามจะรักษาวรรณคดีของชาติโดยการนำไปบรรจุอยู่ในแบบเรียน แม้ว่าจะมีมานานตั้งแต่ครั้งหนังสือเรียนจินดามณีแล้ว แต่จุดประสงค์ของการนำเสนอแตกต่างกัน แบบเรียนยุคแรก ๆ วรรณคดีอยู่ในสถานะที่เป็นตัวอย่างของงานเขียนที่ดี การใช้ภาษาที่ดี และรูปแบบการประพันธ์ที่ถูกต้องตามระเบียบแบบแผน ซึ่งเป็นการสืบสานแนวคิดดั้งเดิมของวรรณคดี (แนวคิดทางสุนทรียะ) แต่ในหนังสือแบบเรียนภาษาไทยในปัจจุบันจุดเน้นของการศึกษาวรรณคดีมรดกอยู่ที่การศึกษาวรรณคดีในฐานะที่เป็นวรรณคดีสำคัญของชาติ กระบวนการศึกษาจึงไม่ได้เน้นไปที่การศึกษาความงามทางภาษาแต่อย่างใด แต่หันไปให้ความสนใจกับการศึกษาเนื้อหาโดยนำเข้าระบบคิดของงานวรรณกรรมความเรียงอย่างตะวันตก(ความสมจริงของเรื่องราวฉาก ตัวละคร ฯลฯ) การวิจารณ์แบบบูรณาการกับศาสตร์แขนงอื่น ๆ และการวิจารณ์ในเชิงสังคม

ทั้งนี้อาจพิจารณาเหตุแห่งปรากฏการณ์ดังกล่าวได้ว่าเป็นเพราะสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้แนวคิดวรรณกรรมอย่างตะวันตกที่ดูเสมือนว่าจับต้องได้ง่ายกว่าเป็นวิทยาศาสตร์มากกว่าจึงเข้ามามีอิทธิพลต่อการศึกษาวรรณคดีไทย ในกระบวนการคิดของวรรณกรรมตามวัฒนธรรมตะวันตก วิทย์ ศิวะศรียานนท์^๓ ได้แสดงทัศนะไว้ว่าวิทย์มักจะได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์วรรณกรรมจากสังคมในทางใดทางหนึ่ง เริ่มตั้งแต่ภาษา รูปแบบ เนื้อหา และทัศนะของผู้สร้าง ตรีศิลป์ บุญขจร^๔ ได้ขยายแนวคิดเรื่องนี้ต่อไปอีก โดยแสดงให้เห็นว่างานวรรณกรรมนั้นได้นำเสนอโลกทัศน์บางอย่างของสังคม โดยถ่ายทอดโลกทัศน์นั้น ๆ ของผู้สร้างผ่านงานวรรณกรรมไปถึงผู้เสพ จากแนวคิดทั้งสองข้างต้นแสดงให้เห็นว่างานวรรณกรรมนั้นมีความสัมพันธ์กับสังคมอย่างใกล้ชิด เมื่อสภาพสังคมเปลี่ยนไป พฤติกรรมการบริโภคของผู้เสพเปลี่ยนไป จุดประสงค์ของการสร้างงานวรรณกรรมเปลี่ยนไป รูปแบบการเสพวรรณกรรมเปลี่ยนแปลงไป แนวทางการประเมินค่าวรรณกรรมก็ต้องเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย อาทิ ในปัจจุบันแนวโน้มของการประเมินค่าวรรณกรรมอยู่ที่การศึกษาความสมจริงของ เนื้อหา ตัวละคร ฉาก องค์ประกอบอื่น การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับสังคม การศึกษาแบบสหสาขาวิชา ฯลฯ ดังนั้นการเข้าถึงงานวรรณกรรมตามมาตรฐานคุณค่าของสังคมในยุคสมัยก่อนหน้านั้น จึงกลายเป็นเพียงมาตรฐานเฉพาะยุคสมัยที่สืบผ่านเพียงเพราะเป็นทฤษฎีในการพิจารณาเฉพาะสมัยเท่านั้น ทฤษฎีแนวคิดดังกล่าวจึงดูเสมือน “ตาย” อยู่ในเฉพาะยุคสมัยเท่านั้น การศึกษาภายใต้ข้อจำกัดของระบบคิดที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การตระหนักถึงคุณค่าในระบบคิดเดิมไม่ได้รับความนิยมนิยม

ด้วยเหตุที่การประเมินค่าความงามเชิงสุนทรียะไม่ได้รับการสานต่อ(ในแง่ของมหาชน)ความงามเชิงสุนทรียะจึงไม่ได้อยู่ในระบบคิดของมหาชน การผลิตชิ้นงานวรรณคดีภายใต้ระบบคิดระบบคุณค่าและพฤติกรรมการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป จึงมีได้สนใจที่จะมองเห็นคุณค่าของงานวรรณคดีตามแนวคิดดั้งเดิม

^๓ วิทย์ ศิวะศรียานนท์ (เขียน), วริยา ศ.ชินวรโรจน์ (บรรณาธิการ), “วรรณคดีและสังคม”, ใน **วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์**, พิมพ์ครั้งที่ ๖ (กรุงเทพ : สำนักพิมพ์ธรรมชาติ, ๒๕๕๔).

^๔ ตรีศิลป์ บุญขจร, “นวนิยายกับสังคม”, ใน **นวนิยายกับสังคมไทย (๒๕๓๕-๒๕๕๐)**, พิมพ์ครั้งที่ ๒ (โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ ลำดับที่ ๓๗ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), ๒๕๕๒.

แต่เป็นการเลือกหยิบเอาวรรณคดีเดิม(เรื่องเดิม) มาผลิตซ้ำภายใต้แนวคิดการประเมินค่าแบบใหม่ ทำให้คุณค่าทางสุนทรียะของวรรณคดีเดิมไม่ได้รับความสนใจและถูกละเลยไปในที่สุด

๖.๑.๒ คุณค่าด้านเนื้อหา

ในหัวข้อที่ผ่านมาผู้นั้นผู้วิจัยได้กล่าวถึงเกณฑ์มาตรฐานสำคัญของวรรณคดีที่สืบทอดความคิดมาจากบูรพาคาลคือสุนทรียะทางภาษา แต่ในช่วงรอยต่อทางวัฒนธรรมการประเมินค่าวรรณคดี กล่าวคือช่วงที่เริ่มมีการนำเข้าความคิดการประเมินค่าวรรณกรรมอย่างตะวันตกในช่วงรัชกาลที่ ๖ นั้น ได้มีการเสริมแนวทางการประเมินค่าวรรณคดีเพิ่มเติมจากแนวการพิจารณาเชิงสุนทรียะ

ตามทัศนะของวรรณคดีสโมสรผู้สถาปนาว่า “วรรณคดี” เห็นว่านอกจากความงามเชิงสุนทรียะแล้วเนื้อหาของวรรณคดีก็ต้องเป็นเรื่องที่มีสาระ ส่งเสริมคุณธรรม ไม่เป็นภัยต่อการเมือง เช่นเดียวกับพระบรมราชาธิบายในการประพันธ์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว แสดงเรื่องที่ควรละเว้นในการประพันธ์ข้อหนึ่งว่า “ควรละเว้นเรื่องซึ่งไม่เป็นคติ ซึ่งหยาบและโลน เพราะของเหล่านี้ทำให้เสื่อมเสียวิชาเปล่า ๆ”^๕ ส่วนข้อที่ควรประพฤติกข้อหนึ่งคือต้อง “เลือกหาเรื่องที่เปนแก่นสาร”^๖

จะเห็นได้ว่าในช่วงที่วัฒนธรรมการประเมินค่าวรรณกรรมของไทยเริ่มแบ่งบานนั้นมาตรฐานด้านเนื้อหาเข้ามาเป็นเกณฑ์สำคัญในการประเมินค่าอีกเกณฑ์หนึ่ง กล่าวคือนอกเหนือไปจากความงามทางสุนทรียะแล้ว เนื้อหาของวรรณคดีนั้นต้องเป็นแก่นสาร ต้องให้คติ ส่งเสริมคุณธรรม และไม่เป็นภัยต่อระบบการเมืองการปกครอง

หากพิจารณาตามเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นก็จะพบว่าพระอภัยมณีจำนวนนิทานคำกลอนนั้นมีคุณค่าด้านเนื้อหาอย่างครบถ้วน กล่าวคือเป็นเรื่องเล่าที่มีการสอดแทรกคุณธรรมเป็นคำสอนไว้โดยตลอด ข้อความหลายข้อความมีคติสอนใจ รวมถึงเรื่องเล่าที่ปรากฏในเรื่องนั้นก็เชื่อว่าจะเป็นเรื่องนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ อันไร้สาระแต่อย่างไร แต่ประกอบขึ้นจากการผสมผสานภูมิความรู้และจินตนาการอันกว้างไกลของตัวสุนทรภู่อเอง ผูกประสานร้อยเรียงกันให้เป็นนิทานเรื่องที่เล่าที่สนุกสนาน

ในการเขียนคำนำให้กับเรื่องพระอภัยมณีเมื่อครั้งที่พิมพ์เผยแพร่ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพก็ได้เขียนถึง “คุณ” ของเรื่องพระอภัยมณีในเชิงเนื้อหาสาระไว้อย่างชัดเจนว่า

...และที่สุดความที่คนทั้งหลายนิยมหนังสือเรื่องพระอภัยมณีก็แปลกกับหนังสือเรื่องอื่นด้วย ... เมื่อข้าพเจ้ายังย่อมเยาว์ ... ครั้งนั้นเห็นคนชั้นผู้ใหญ่ทั้งผู้ชายผู้หญิงพากันชอบอ่านเรื่องพระอภัยมณีแพร่หลาย ถึงจำกลอนในเรื่องพระอภัยมณีไว้กล่าวเป็นสุภาหิตได้

^๕ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบรมราชาธิบายในการประพันธ์, พิมพ์ครั้งที่ ๓ (กรุงเทพฯ : อนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ ขุนคำนวนวิจิตร (เชย บุญภาค), ๒๕๑๔), หน้า ๔.

^๖ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕.

มากบ้างน้อยบ้างแทบจะไม่เว้นตัว เช่นกลอนตรงว่า “รู้อะไรไม่รู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี” และตรงว่า “นิทานกาลเลเหมือนหน้า ไม่ชอกช้ำดังเอามีดลงกรีดหิน” นี่เป็นต้น

...อีกอย่าง ๑ คำที่พูดจาวากกล่าวกันด้วยความรักก็ดี ด้วยโกรธแค้นก็ดี สุนทรภู่รู้จักหาถ้อยคำสำนวนมาให้สัมผัสใจคน ใครอ่านจึงมักชอบ จนถึงนำมาใช้เป็นสุภาสิต กระบวนการเช่นกล่าวมาในข้อนี้ดูเหมือนจะไม่มีหนังสือเรื่องอื่นสู้เรื่องพระอภัยมณีได้ เว้นแต่บทเสภาเรื่องขุนช้าง ขุนแผนเรื่องเดียว...^๗

ในการแปลเรื่องพระอภัยมณีเป็นภาษาอังกฤษผู้แปลได้เขียนคำนำไว้ตอนหนึ่งกล่าวถึงจุดประสงค์หลักของเนื้อหาสาระของเรื่องพระอภัยมณีไว้ว่าเป็นการสอนเรื่องการศึกษา ซึ่งตรงกับงานวิจัยของสุวรรณเกรียงไกรพิเชฐ ที่พบว่าทำให้ความสำคัญกับการศึกษานั้นถือว่าเป็นแก่นเรื่องย่อยหนึ่งในสี่แก่นเรื่องย่อยที่สำคัญของเรื่องพระอภัยมณี

ในงานวิจัยชั้นหลังอาทิ บทความเรื่องเกิดจากตำนานในพระอภัยมณีของมาลีทัต พรหมทัตตเวที บทความเรื่อง **ธรรมะบางประการในนิทานค่างลอนเรื่องพระอภัยมณี** ของอัมพร สุขเกษมหนังสือเรื่อง **ภูมิศาสตร์สุนทรภู่** ของกาญจนาคุณพันธุ์(นามแฝง)หนังสือรวมบทความเรื่อง **เศรษฐกิจ-การเมืองเรื่องสุนทรภู่ มหากวีระกุ่มพี** ของสุจิตต์ วงศ์เทศ(บรรณนิกร) หรืองานวิจัยของสุวิทย์ สารวัตรที่นำเสนอปรัชญาต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องพระอภัยมณี ฯลฯ งานเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงคุณค่าในเชิงเนื้อหาสาระของเรื่องพระอภัยมณีได้เป็นอย่างดี

จากหลักฐานข้างต้นคงจะพอแสดงให้เห็นว่าพระอภัยมณีนอกเหนือจาก “เป็นเรื่องแปลก และแต่งดี ทั้งกระบวนการกลอนและโวหาร”^๘ แล้ว ยังเปี่ยมไปด้วยคุณค่าในเชิงเนื้อหาสาระอย่างครบถ้วนตามทัศนะของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว และกรรมการวรรณคดีสโมสร

การสืบสานคุณค่าด้านเนื้อหาในหัวข้อนี้จะพิจารณาการสืบสานตัวเรื่องเท่านั้น โดยยังมีได้พิจารณาถึงสาระของเรื่อง (ซึ่งจะกล่าวต่อไป) พระอภัยมณีเป็นนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ที่มีโครงเรื่องที่โดดเด่นแตกต่างจากนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องอื่น ๆ ของไทย ทั้งยังมีเนื้อหาที่เน้นการผจญภัยที่สนุกสนานมากกว่านิทานประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องอื่น ๆ นอกจากนั้น ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต พบว่าความน่าสนใจของเนื้อหาเรื่องพระอภัยมณีนี้เองที่เป็นจุดเริ่มต้นของความนิยมเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ ในประเทศไทย หลังจากที่โรงพิมพ์หมอสมิทธิพิมพ์เรื่อง

^๗ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ, “อธิบายว่าด้วยเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่”, ใน **พระอภัยมณี**, พิมพ์ครั้งที่ ๑๖, (กรุงเทพฯ : ศิลปบรรณาคาร, ๒๕๔๔), หน้า(พิเศษ) ๕๙-๖๗.

^๘ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ, เรื่องเดียวกัน, หน้า(พิเศษ) ๖๗.

^๙ ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต, “หนังสือประโลมโลกที่ขึ้นชื่อในสมัยรัชกาลที่ ๕”, **วารสารอักษรศาสตร์**, ๑๓:๒(กรกฎาคม ๒๕๒๔), หน้า ๘๙.

พระอภัยมณีออกมาแล้วก็ได้ได้รับความนิยมมาก จึงมีการสืบทอดและส่งเสริมให้นำเอาเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ มาพิมพ์ โครงเรื่องพระอภัยมณียังอาจถือได้ว่าเป็นต้นแบบของนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ หรือที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่า หนังสือประโลมโลมหรือหนังสือวัดเกาะในยุคต่อมา นอกจากนั้นเนื้อหาของเรื่องก็แปลกไปกว่าวรรณคดีไทยทั่วไป อันมีงานวิจัยหลายชิ้นที่แสดงให้เห็นถึงนวลักษณ์ทางด้านเนื้อหาของเรื่องพระอภัยมณี อาทิ สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร^{๑๐} ที่พบว่าแก่นเรื่องย่อยหนึ่งของเรื่องพระอภัยมณีคือการให้ความสำคัญแก่การศึกษา ซึ่งเป็นจุดเน้นที่ต่างไปจากวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ หรืองานวิจัยของไมเคิล ไรท์ก็พบว่า “หนังสือพระอภัยมณีไม่ได้เพียง “เลียนแบบ” มหาकाพย์อินเดีย, แต่เป็นการคว่ำาคติความเชื่อและค่านิยมในมหาकाพย์อินเดียโดยสิ้นเชิงแบบกลับตาลปัตร”^{๑๑} ฯลฯ จึงอาจกล่าวได้ว่าคุณค่าที่สำคัญทางด้านเนื้อหาของเรื่องพระอภัยมณีคือมีเนื้อหาที่แปลกไปจากวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่าสำนวนใหม่ทั้งสามสำนวนได้สืบสานคุณค่าด้านเนื้อหาตามที่อภิปรายข้างต้นโดยมีการ “อนุรักษ์เนื้อหา” ดังต่อไปนี้

๑) รักษาอนุภาคหลัก ๆ ของเรื่องเอาไว้ ประคอง นิมมานเหมินท์ ให้ความหมายของคำว่าอนุภาคว่า คือ “องค์ประกอบเล็ก ๆ หรือองค์ประกอบย่อยในนิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะเด่นเป็นพิเศษทำให้เกิดการจดจำและเล่าสืบทอด ๆ กันไป”^{๑๒} เมื่อพิจารณาการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครของสำนวนใหม่ทั้งสามสำนวนจะพบว่ามีกรพยายามคงอนุภาคสำคัญของตอนที่ผู้สร้างเลือกจะดัดแปลงไว้อย่างครบถ้วน ซึ่งอนุภาคที่ผู้สร้างสำนวนใหม่คงไว้เนื้อที่ ทำให้เรื่องพระอภัยมณีในสำนวนใหม่นั้นยังคงยอมรับได้ว่าเป็นเรื่องพระอภัยมณี และแม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางอย่าง ทั้งดัดแปลง เพิ่มเติม ลดทอน หรือย้ายที่

ในสำนวนอภัยมณีชาเก้าและภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีซึ่งเลือกเอาเนื้อหาตั้งแต่เริ่มเรื่องไปจนกระทั่งถึงตอนผีเสื้อสมุทรมีการคงอนุภาคหลักของเรื่องดังต่อไปนี้

ตารางที่ ๖.๑ : อนุภาคจากสำนวนนิทานคำกลอนที่สำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่รักษาไว้

อนุภาคจากสำนวนนิทานคำกลอน	อภัยมณีชาเก้า	ภาพยนตร์
-พระอภัยมณีเรียนวิชาปีศาจ	×	×
-ศรีสุวรรณเรียนวิชากระบอง	×	×
-พระอภัยมณีและศรีสุวรรณได้ผู้ช่วยเหลือ(พราหมณ์ทั้งสามคน)	×	×
-ผีเสื้อสมุทรลักพระอภัยมณี	×	×

^{๑๐} สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร. **พระอภัยมณี : การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๑๗).

^{๑๑} ไมเคิล ไรท์, พระอภัยมณีวรรณกรรมบ่อนทำลายเพื่อสร้างสรรค์, ใน สุจิตต์ วงษ์เทศ (บรรณาธิการ), **เศรษฐกิจ-การเมือง เรื่องสุนทรภู่ มหาภิวัตน์** (กรุงเทพฯ : มติชน, ๒๕๔๕), หน้า ๑๘๖.

^{๑๒} ประคอง นิมมานเหมินท์, **นิทานพื้นบ้านศึกษา**, พิมพ์ครั้งที่ ๒ (โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), ๒๕๔๕.

อนุภาคจากสำนวนนิทานคำกลอน	อภัยมณีซ้ำก้ำ	ภาพยนตร์
-ศรีสุวรรณออกตามหาพระอภัยมณีจึงพบและได้นางเกษรา	×	×
-พระอภัยมณีได้นางผีเสื้อสมุทร มีบุตรหนึ่งคนชื่อสินสมุทร	×	×
-สินสมุทรจับเงือก	×	×
-พระอภัยมณีหนีจากผีเสื้อสมุทรโดยความช่วยเหลือของเงือก	×	×
-เงือกชราพ่อแม่ถูกผีเสื้อสมุทรฆ่าตาย		×
-พระอภัยมณีขึ้นเกาะแก้วพิสดาร		×

ในสำนวนแอนิเมชันมีการคงอนุภาคสำคัญของเรื่องเดิมไว้ดังนี้

- เงือกคลอดลูกเป็นมนุษย์(สุดสาคร)
- ฤๅษีถ่ายทอดวิชาให้สุดสาคร (และมอบไม้เท้าให้เป็นอาวุธ ก่อนออกเดินทางไปตามหาพ่อ)
- สุดสาครได้ม้านิลมังกร
- สุดสาครออกเดินทางตามหาบิดา
- สุดสาครเข้าเมืองผีดิบและถูกทำร้าย
- สุดสาครพบซีเปลือยและถูกซีเปลือยปลัดตกเหว
- ท้าวสุริโยไทยรับสุดสาครเป็นลูก
- สุดสาครออกตามหาพระอภัยมณี
- พระอภัยมณีโดนเสน่ห์รูปภาพผีสิงของนางละเวง
- สุวรรณมาลีและนางกำนัลพยายามทำลายรูปเสน่ห์นางละเวง
- ศึกเก้าทัพ(ต่างชาติ)เข้าตีเมืองผลึก
- สุดสาครช่วยรบเมืองผลึกจนได้พบกับสุวรรณมาลีและเข้าเมืองผลึก
- สุดสาครช่วยแก้เสน่ห์ของนางละเวง

หากพิจารณาว่าเรื่องพระอภัยมณีเป็นนิทานแบบเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ ของไทยตามความเห็นของชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต และ สุวรรณมา เกรียงไกรเพ็ชร์ แล้วก็จะพบว่าอนุภาคต่าง ๆ ที่นำเสนอไปข้างต้นนี้เองที่ทำให้เรื่องพระอภัยมณีมีความโดดเด่นเหนือจากเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องอื่น ๆ และเป็นสมบัติทางเนื้อหาที่สำคัญ การพยายามรักษาอนุภาคหลักของเรื่องไว้นี้เองที่แสดงให้เห็นว่าสำนวนใหม่นั้นสามารถรักษาคูณค่าด้านเนื้อหาของสำนวนนิทานคำกลอนไว้ได้ แม้จะไม่สมบูรณ์ตามสำนวนนิทานคำกลอนทุกประการก็ตาม

จึงอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่าการคงคุณค่าด้านเนื้อหาโดยการคงอนุภาคหลักของเรื่องไว้ นั้นทำหน้าที่ที่สำคัญสองประการ ประการแรกเป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงคุณค่าในเชิงเนื้อหาซึ่งเป็นเรื่องที่แปลกกว่าวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ ประการที่สองการอนุรักษ์อนุภาคเหล่านี้ไว้เป็นการแสดงให้เห็นให้ผู้เสพเห็นว่าเรื่องพระอภัยมณีที่นำมา

สร้างสรรค์ใหม่ นั่นคือเรื่องเดียวกับสำนวนนิทานคำกลอน ศิราพร จิตะฐาน เรียกระบบงานนี้ว่า “การอนุรักษ์ตนเอง”^{๑๓}

๒) รักษาแก่นเรื่องบางแก่นเรื่องของสำนวนนิทานคำกลอน สุวรรณ กะเรียงไกรเพ็ชร ได้ศึกษาแก่นเรื่องเรื่องพระอภัยมณีแล้วพบว่า เรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนนั้นไม่ได้มีแก่นเรื่องใหญ่ หรือมีแก่นเรื่องเดียวที่เรียงร้อยเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกัน หากแต่เป็นการหล่อหลอมเอาแก่นเรื่องรองสี่แก่นเข้าด้วยกัน จนกลายเป็นเรื่องพระอภัยมณีที่มีความสนุกสนาน น่าติดตาม และแตกต่างจากวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ของไทย แก่นเรื่องทั้งสี่แก่นนั้นได้แก่

(๑) การเดินทางผจญภัยเพื่อหาประสบการณ์และเพื่อสร้างคุณลักษณะเด่นให้กับตัวละครเอก แก่นเรื่องนี้เป็นแก่นเรื่องที่เห็นได้ทั่วไปในแนวเรื่องจักร ๆ วงศ์ หรือวรรณคดีเรื่องเล่าของไทย แต่สิ่งที่ทำให้เรื่องพระอภัยมณีแตกต่างกับเรื่องอื่น ๆ คือการออกเดินทางของพระอภัยมณีและตัวละครอื่น ๆ นั้น ไม่ได้เป็นการสะสมบารมีของตัวละครเพื่อแสดงสิทธิอำนาจอันชอบธรรมในการปกครองนคร แต่เป็นการออกเดินทางเพื่อความอยู่รอดและความปรารถนาของตนเอง

(๒) ความสำคัญของวิชาความรู้ สุวรรณ กะเรียงไกรเพ็ชรกล่าวว่า “เป็นแก่นเรื่องที่เกิดจากความตั้งใจของผู้แต่งอย่างแนบแน่น”^{๑๔} แม้ว่าในวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ จะมีการกล่าวถึงความสำคัญของวิชาความรู้บ้างก็ตามแต่ก็เป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งของเรื่องเท่านั้น แต่ในเรื่องพระอภัยมณีนั้นสุนทรภู่เน้นให้เห็นความสำคัญของความรู้อย่างเด่นชัด โดยเฉพาะการเน้นการใช้ความรู้ในการแก้ไขปัญหา และใช้ความรู้เพื่อดำรงชีวิตประจำวัน ดังปรากฏในคำกลอนในหลาย ๆ ตอน อาทิ “รู้สิ่งใดไม่สู้รู้วิชา รู้รักษาตัวรอดเป็นยอด” “แม่เพลิงกาฬผลาญแผ่นดินสิ้นชีวิต อำนาจฤทธิ์ยอมแพ้แก่ปัญญา”^{๑๕} นอกจากนี้อาจารย์หรือผู้ให้ความรู้ในเรื่องพระอภัยมณีก็มีหลากหลายอันได้แก่ พราหมณ์(คติอินเดีย) ฤๅษีหรือโยคี(คติอินเดียและนิทานไทย) และบาทหลวง(คติฝรั่ง)

(๓) ความว้าเหวและการขาดความอบอุ่นในครอบครัว สุวรรณ กะเรียงไกรเพ็ชรใช้แนวคิดทางจิตวิทยาวิเคราะห์ตัวละครหลักในเรื่องพระอภัยมณีแล้วพบว่า “ในเรื่องพระอภัยมณี...มีลักษณะเด่นอย่างหนึ่งคือความไม่อบอุ่นภายในครอบครัว ความไม่อบอุ่นนี้ไม่ได้เกิดจากการขัดแย้งหรือความไม่เข้าใจกัน แต่เกิดจากที่ตัวละครมักต้องพลัดพรากจากกันเสมอ โอกาสที่พ่อแม่ลูกจะอยู่พร้อมหน้ากันนั้นมีน้อย สิ่งก็ตามมาในกรณีนี้คือลักษณะของตัวละครที่มีความว้าเหวแฝงอยู่ บทบาทของพ่อแม่บุญธรรม และการติดตาม

^{๑๓} ศิราพร จิตะฐาน, **ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน**, (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, ๒๕๒๓), หน้า ๖๘.

^{๑๔} สุวรรณ กะเรียงไกรเพ็ชร, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕.

^{๑๕} สุวรรณ กะเรียงไกรเพ็ชร, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๔๕. อ้างถึง สุนทรภู่, **พระอภัยมณี**, (พระนคร : ศิลปาบรรณาคาร, ๒๕๐๙), หน้า ๓๙๑ และ ๕๕๖ ตามลำดับ

หาญาติพี่น้องที่จากกันไป ลักษณะดังกล่าวนี้เป็นที่น่าสนใจว่า ต่างจากวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ในประเภทเดียวกัน”^{๑๖}

(๔) ความขัดแย้งและการต่อสู้ระหว่างพ่อแม่กับลูก แก่นเรื่องนี้ปรากฏในวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ อีก อาทิ สังข์ทอง สิงห์ไกรภพ แต่ความแตกต่างที่สำคัญที่เป็นลักษณะอันโดดเด่นของเรื่องพระอภัยมณี นั้นคือความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่กับลูกในเรื่องพระอภัยมณีนั้นเป็นความขัดแย้งสายตรง กล่าวคือเป็นความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่ที่แท้จริงไม่ใช่พ่อแม่บุญธรรม เมื่อพิจารณาถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมไทยการนำเสนอแก่นเรื่องเช่นนี้ย่อมไม่ตรงกับแนวคิดของความกตัญญูทวดเทวีของคนไทย ทั้งนี้สุวรรณได้นำเอาแนวคิดทางจิตวิทยาอธิบายว่าการนำเสนอเรื่องเช่นนี้เป็นการชดเชยสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตไร้สำนึกของคน ทำให้เรื่องสามารถยอมรับได้ในงานวรรณกรรม นอกจากนั้นความขัดแย้งดังกล่าวอาจเป็นผลมาจากชีวิตของสุนทรภู่เอง ซึ่งแนวคิดเรื่องการสร้างเรื่องโดยมีพื้นฐานจากปมชีวิตบางประการของสุนทรภู่นั้นได้รับการกล่าวถึงในงานวิจัยชิ้นหลังอีกหลายชิ้น เช่น **สุดสาคร : เกาชีวิตของสุนทรภู่** ของ ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต^{๑๗}

หากพิจารณาว่าแก่นเรื่องพระอภัยมณีนั้นประกอบจากแก่นเรื่องรองสี่แก่นตามแนวคิดของสุวรรณเกรียงไกรเพ็ชร์แล้ว ก็พบว่าในสำนวนใหม่ทั้งสามสำนวนนั้นมีการรักษาเฉพาะบางแก่นเรื่องเท่านั้นและมีรูปแบบการรักษาแก่นเรื่องแตกต่างกันไปดังนี้

ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง**อภัยมณีซำก้า**ผู้สร้างได้คงแก่นเรื่องที่หนึ่งไว้ กล่าวคือเน้นเรื่องของการผจญภัยของตัวละครเอก และการฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ของตัวละครเอกเอาไว้ ที่เห็นได้ชัดที่สุดคือในส่วนของการเพิ่มเรื่องหรือเหตุการณ์ใหม่ ๆ ในสำนวนนั้นนั้นล้วนแล้วแต่เป็นการส่งเสริมแก่นเรื่องดังกล่าวทั้งสิ้น อนึ่งด้วยธรรมชาติของการ์ตูนมังงะที่เนื้อหามุ่งเน้นที่จะส่งเสริมให้คนรู้จักศึกษาพัฒนาตัวเอง แก่นเรื่องที่สองจึงได้รับการนำเสนอร่วมด้วยในสำนวนนี้ และก็เห็นได้ชัดว่ามีการเน้นย้ำความสำคัญของการศึกษาอย่างเห็นได้ชัด อาทิ เนื้อเรื่องตอนที่ท้าวสุทัศน์ถูกลอบทำร้ายนั้น พระอภัยมณีก็ได้รับรู้สำนึกว่าเป็นเพราะตนไม่ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนจึงไม่สามารถช่วยเหลือบิดาได้ หรือในตอนที่เราเล่าเรื่องของสานนก็จะเห็นได้ว่าเป็นเพราะไม่สนใจศึกษาเล่าเรียนทำให้सानนและครอบครัวต้องประสบความยากลำบากในชีวิต

เป็นที่น่าสังเกตว่าเหตุที่ผู้สร้างสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นคงแก่นเรื่องที่หนึ่งและสองไว้ได้นั้นเพราะแก่นเรื่องทั้งสองเป็นแก่นเรื่องเดียวกับการ์ตูนมังงะของญี่ปุ่นที่เน้นเรื่องของการศึกษา เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์จากการเดินทางและผจญภัยกระทั่งตัวเอกมีความสามารถ แข็งแกร่ง และมีอำนาจในเวลาต่อมา การนำเอาเรื่องพระอภัยมณีมาประยุกต์เป็นการ์ตูนภาพลายเส้นแบบมังงะนั้นจึงสามารถสืบสานคุณค่าด้านเนื้อหาในเชิงแก่นเรื่องทั้งสองไว้ได้

^{๑๖} สุวรรณ เกรียงไกรเพ็ชร์, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕๙.

^{๑๗} ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต, **ชีวประวัติและผลงานของสุนทรภู่**, พิมพ์ครั้งที่ ๒ (โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลำดับที่ ๔๔, ๒๕๔๕). หน้า ๒๑๙.

ในสำนวนการดูภาพเคลื่อนไหวมีการคงแก่นเรื่องไว้ถึงสามแก่นเรื่องอันได้แก่ แก่นเรื่องที่หนึ่งการนำเสนอเรื่องในช่วงที่เป็นการดัดแปลงนั้นพบว่ามีการพยายามรักษาแก่นเรื่องที่หนึ่งคือการผจญภัยไว้อย่างเด่นชัดโดยเฉพาะมีการพยายามแทรกเหตุการณ์อื่น ๆ เพิ่มเข้ามาเพื่อสนับสนุนแก่นเรื่องนี้ ในช่วงที่เป็นเรื่องใหม่ก็จะเห็นได้ว่าผู้สร้างได้สร้างเรื่องใหม่จากแก่นเรื่องนี้ โดยเน้นไปที่เรื่องการผจญภัยของสุตสาครเพื่อให้ได้รับการยอมรับ และส่งเสริมคุณลักษณะเรื่องความมกัตถุญของสุตสาคร

ด้านแก่นเรื่องที่สองผู้สร้างได้แทรกไว้ในช่วงต้นของเรื่องอันได้แก่ช่วงที่สุตสาครเรียนอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร จะเห็นได้ว่าในสำนวนนิทานคำกลอนนั้นกล่าวถึงการศึกษาของสุตสาครในช่วงที่อยู่บนเกาะแก้วพิสดารไว้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น แต่ในสำนวนการดูภาพเคลื่อนไหวนั้นได้มีการขยายความให้มากออกไป พร้อม ๆ กับการเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของวิชาความรู้เช่นตอนที่เงือกสอนสุตสาครเงือกได้พูดว่า “อืม...ไม่ใช่เชื่อแม่คนเดียวนะลูก ลูกต้องเชื่อท่านตาด้วย กลับไปกราบขอโทษท่านตาซะ...แล้วก็ตั้งใจเรียน จะได้ใช้วิชาชั้น ๆ ให้เป็นประโยชน์เข้าใจมัยลูก”

แก่นเรื่องที่สามความหัวเหวและขาดความอบอุ่นในครอบครัว ในสำนวนการดูภาพเคลื่อนไหวนี้ได้มีการรักษาแก่นเรื่องนี้ไว้โดยนำเสนอผ่านทางมุมมองในด้านบวก กล่าวคือได้มีการพยายามดัดแปลงบทพากย์และบทสนทนาของตัวละครเพื่อปลุกฝังให้ผู้เสพซึ่งเป็นเยาวชนนั้นได้ตระหนักเห็นความสำคัญของบิดามารดา และให้มีความมกัตถุญรู้คุณต่อบิดามารดาเหมือนกับสุตสาคร อนึ่งแก่นเรื่องในช่วงเรื่องใหม่นั้นได้มีการย้ายความสำคัญไปเป็นการช่วยเหลือบิดามารดาให้รอดพ้นจากอันตรายซึ่งเป็นการสนับสนุนคุณลักษณะแห่งวีรบุรุษของสุตสาคร ที่ผู้สร้างต้องการจะสร้างให้เป็นตัวละครวีรบุรุษอีกตัวหนึ่งที่หลุดออกจากเรื่องพระอภัยมณีดังที่ได้นำเสนอไปแล้ว

ในสำนวนภาพยนตร์ผู้สร้างได้คงแก่นเรื่องที่หนึ่งคือการผจญภัยเพื่อหาประสบการณ์ไว้ แต่ไม่เด่นชัดเท่าใดนัก เพราะผู้สร้างหันไปใช้ความสนใจกับการดัดแปลงตัวละครเพื่อสร้างมุมมองใหม่ให้กับตัวละครมากกว่าที่จะเน้นตัวเนื้อหา การสืบสานคุณค่าเชิงเนื้อหาในสำนวนนี้จึงดูไม่ชัดเจนเท่าใดนัก และเป็นที่น่าสนใจว่าการรักษาโครงเรื่องหลัก ๆ ของสำนวนนิทานคำกลอนไว้นั้นมีส่วนเป็นอย่างมากที่ทำให้มีการรักษาแก่นเรื่องที่หนึ่งไว้ในสำนวนนี้

จากผลการศึกษาทั้งสามสำนวนผู้วิจัยพบว่าแก่นเรื่องการผจญภัยเพื่อหาประสบการณ์ หรือเพื่อสร้างบารมีให้กับตัวเองนั้นเป็นแก่นเรื่องที่ผูกติดกับโครงเรื่องเรื่องพระอภัยมณี ไม่ใช่แก่นเรื่องที่เกิดจากเนื้อหา การบรรยาย หรือส่วนประกอบภายใน ดังนั้นการพยายามรักษาโครงเรื่องไว้ ในทางหนึ่งจึงส่งเสริมให้เกิดการรักษาแก่นเรื่องที่หนึ่งไว้ด้วย

๓) รักษาตัวละครและคุณลักษณะบางประการของตัวละคร นอกเหนือไปจากการเรียบเรียงโครงเรื่องที่โดดเด่น การมีแก่นเรื่องและแนวคิดในการนำเสนอเรื่องที่แตกต่างไปจากนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ทั่วไปแล้ว สิ่งที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นคุณค่าเชิงเนื้อหาอีกประการหนึ่งก็คือตัวละคร และคุณลักษณะบางประการของตัวละคร การรักษาและดัดแปลงลักษณะของตัวละครผู้วิจัยได้กล่าวโดยละเอียดแล้วในบทที่ ๔ และ ๕ ในที่นี้

ผู้วิจัยจึงจะขอสรุปแต่แนวทางการรักษาตัวละครและคุณลักษณะบางประการของตัวละครเพื่อเน้นย้ำประเด็น การสืบทอดคุณค่าทางเนื้อหาเท่านั้น(จึงอาจไม่มีข้อเสนอใหม่ นอกเหนือไปจากบทที่ ๔ และ ๕ ที่ได้วิเคราะห์ แล้ว)

ในสำนวนการตีพิมพ์หลายเล่มรักษาไว้เฉพาะเพียงชื่อของตัวละครเท่านั้น ส่วนคุณลักษณะอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางกายภาพ หรืออุปนิสัย เป็นการตีความใหม่โดยอาศัยเค้าจากคุณลักษณะในเรื่องเดิมแล้วทำให้ตัวละครมีความสมจริงมากขึ้นด้วยการสร้างให้มีหลายมิติ ที่สำคัญคือการสร้างเหตุผลที่มาของสภาพอารมณ์ ความขัดแย้งภายในภายนอก และอุปนิสัยต่าง ๆ ของตัวละครอันส่งเสริมให้ผู้เสพ “เชื่อ” ในตัวละครและ พฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร ตัวละครเด่น ๆ ได้แก่ พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ พราหมณ์ทั้งสาม ผีเสื้อสมุทร นางเงือก ก็ได้รับการรักษาไว้อย่างครบถ้วน

ในสำนวนการตีพิมพ์เคลื่อนไหวได้มีการรักษาคุณลักษณะของตัวละครทุกตัวไว้เกือบทั้งหมดโดยเฉพาะตัวละครเอก การดัดแปลงเป็นการตัดเอาคุณลักษณะที่อาจทำให้คุณลักษณะของตัวละครสับสนออก ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการแยกให้เห็นชัดว่าตัวละครฝ่ายใดเป็นฝ่ายดี และตัวละครใดเป็นฝ่ายเลว

ในสำนวนภาพยนตร์ได้มีการรักษาไว้เฉพาะตัวละครตัวเอกเท่าที่จำเป็นเท่านั้น คุณลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงมากเท่าใดนัก ที่จะมีเปลี่ยนแปลงบ้างก็คือการเพิ่มคุณลักษณะด้านลบของ พระอภัยมณีและนางเงือก และแสดงความเห็นใจผีเสื้อสมุทรมากขึ้น ทั้งนี้เพราะเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของการนำเสนอภาพยนตร์

เมื่อพิจารณาจากทั้งสามสำนวนจึงเห็นได้ว่าสำนวนใหม่นั้นได้มีการสืบทอดคุณค่าของตัวละครไว้ โดยได้มีการนำเอาคุณลักษณะเดิมมาปรับปรุงใหม่ให้เข้ากับธรรมชาติของสื่ออื่น ๆ และอยู่ในวิสัยที่ผู้เสพจะยอมรับได้ ในทางหนึ่งผู้วิจัยจึงเห็นว่าการดัดแปลงตัวละครนั้นนอกเหนือจะเป็นการสืบทอดคุณค่าด้านตัวละครแล้ว ยังเป็นการขยายความน่าสนใจของตัวละครจากสำนวนนิทานคำกลอนให้กว้างออกไปไม่จำกัดอยู่แต่ในรูปแบบเดิม ๆ เท่านั้น อันแสดงให้เห็นถึงความสามารถของสุนทรภู่ที่สร้างคุณลักษณะตัวละครได้อย่างน่าสนใจ สามารถนำไปตีความได้หลากหลาย เปิดกว้างแก่ผู้เสพ

ดังที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การละทิ้งคุณค่าเชิงสุนทรีย์ของสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่แล้วในหัวข้อ ๕.๑.๑ ความโดยสรุปว่าเป็นเพราะสำนวนใหม่นั้นสนใจเฉพาะการนำเสนอเนื้อหาของเรื่องพระอภัยมณีเท่านั้น โดยการนำเนื้อหาเดิมมาตีความใหม่แล้วปรับเนื้อหาให้เข้ากับรูปแบบการนำเสนอที่แปรเปลี่ยนไป ดังนั้นเมื่อพิจารณาในแง่ของคุณค่าเชิงเนื้อหาสาระ การสร้างสรรค์เรื่องพระอภัยมณีสำนวนใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม จึงสามารถสืบทอดคุณค่าเชิงเนื้อหาสาระของสำนวนนิทานคำกลอนไว้มากกว่าการสืบทอดคุณค่าเชิงสุนทรีย์ แต่แม้ว่าจะสืบทอดได้มากน้อยเพียงใดก็ไม่สมบูรณ์แบบเทียบเคียงได้กับสำนวนนิทานคำกลอนได้

๖.๒ ผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีในมุมมองของนักวัฒนธรรมศึกษา

ตั้งที่ผู้วิจัยได้นำเสนอมาแล้วในบทที่ ๒ ว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นเพียงแนวคิดของการพิจารณาปรากฏการณ์หนึ่งของสังคมซึ่งมีลักษณะพิเศษ จนกลายเป็นวัฒนธรรมย่อยภายใต้ชุดวัฒนธรรมหลักหรือบางครั้งมีผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงระบบคิด โครงสร้าง และวิถีชีวิตของวัฒนธรรมหลัก อันมีรูปแบบการสถาปนา การดำเนินการ การโฆษณา (สร้างความหมาย) และการดำรงอยู่ในรูปแบบเฉพาะตัว การพิจารณาวัฒนธรรมประชานิยมจึงเป็นการนำเอาแนวคิดใด ๆ ที่มีอยู่เดิม โดยเฉพาะการพิจารณาวัฒนธรรมในสายวิชาวัฒนธรรมศึกษามาประยุกต์ใช้เพื่ออธิบายชุดข้อมูลวัฒนธรรมใหม่ที่เรียกว่าวัฒนธรรมประชานิยมและที่สำคัญคือการมอง “วัฒนธรรม” ในฐานะ “ตัวบท” ที่สามารถศึกษาได้ด้วยแนวคิดทางปรัชญา ซึ่งต่างกับการศึกษาวัฒนธรรมในอดีตที่ศึกษาวัฒนธรรมในฐานะวัฒนธรรมแนวทางการประเมินค่าวัฒนธรรมประชานิยมนั้นจึงขึ้นอยู่กับว่านักคิดให้ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมไว้อย่างไร และกำหนดมาตรฐานคุณค่าของวัฒนธรรมนั้น ๆ ไว้อย่างไร เช่นเดียวกับแนวคิดทางวรรณคดีคือถ้าผ่านเกณฑ์มาตรฐานนั้น ๆ ก็ถือว่ามีความสำคัญ แต่หากไม่ผ่านเกณฑ์เหล่านั้นก็ถือว่าด้อยคุณค่าไป

อนึ่งหลังจากที่วัฒนธรรมประชานิยมได้รับความสนใจศึกษาเป็นอันมากในช่วงหลังปลายของคริสต์ศตวรรษที่ ๒๐ ได้มีการพัฒนาแนวคิดและระเบียบวิธีการวิจัยในการศึกษาอย่างหลากหลาย ตามจุดประสงค์และความสนใจที่แตกต่างกันไปของผู้ศึกษา อาทิการศึกษาผลกระทบด้านคุณค่า ด้านเนื้อหา อรรถประโยชน์ การสะท้อนค่านิยมของคนทั้งในเชิงปัจเจกและสังคม การสถาปนาและการใช้วัฒนธรรม ฯลฯ ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงจะเลือกนำเสนอเฉพาะแนวคิดและระเบียบวิธีการวิจัยที่กล่าวถึง อ้างถึง และมีจุดมุ่งหมายที่จะประเมินค่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นสำคัญ โดยผู้วิจัยได้เลือกมุมมองการพิจารณาวัฒนธรรมประชานิยม ๓ มุมมองต่างยุคต่างสมัยและต่างแนวทางในการมองข้อมูลวัฒนธรรมประชานิยมได้แก่

๑) มุมมองวัฒนธรรมมหาชน (Mass culture) หากพิจารณาจากชื่อของมุมมองแล้วจะดูเสมือนว่าเป็นมุมมองที่ส่งเสริมหรือพยายามจะแสดงให้เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมประชานิยมในแง่ที่เป็นวัฒนธรรมของมหาชน แต่ความกลับเป็นตรงกันข้าม มุมมองวัฒนธรรมมหาชนกลับมองว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นโทษและเป็นภัยอันร้ายแรงต่อวัฒนธรรม มุมมองนี้เป็นมุมมองที่เกิดขึ้นในช่วงแรกของการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในที่ที่จะขออธิบายเพิ่มเติมว่า ในยุคแรกของการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมคือยุคมุมมองวัฒนธรรมมหาชนนั้นผู้ให้ความสนใจศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมมุ่งสนใจศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในแง่ลบคือในแง่ที่เป็นอันตรายต่อวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมของสังคม ดังนั้นในยุคแรก ๆ งานวิจัยที่ศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมจึงมุ่งที่จะแสดงให้เห็นโทษของวัฒนธรรมประชานิยมมากกว่าคุณ มุมมองนี้ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะเมื่อเกิดมุมมองอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (Cultural industry) จนกระทั่งเกิดการปฏิวัติการมองข้อมูลวัฒนธรรมประชานิยมใหม่จากมุมมองของกลุ่มหลังนวยนิยม (Post-modernism) แนวทางการมองวัฒนธรรมในแง่บวกจึงเริ่มเกิดขึ้น

๒) มุมมองอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม เป็นมุมมองในช่วงรอยต่อของความลับสนของผู้ศึกษา วัฒนธรรมประชานิยมว่าแท้จริงแล้ววัฒนธรรมประชานิยมมีคุณหรือโทษอย่างไร มุมมองนี้จึงมองว่าวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นเครื่องมือของระบบทุนนิยมที่น่ารังเกียจ ซึ่งก็เป็นมุมมองในทางต่อต้านวัฒนธรรมประชานิยมเช่นเดียวกับมุมมองแรก แต่ด้วยเหตุที่มุมมองนี้ได้ผสานเอาแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจการค้ามาควบคู่กับการศึกษาวัฒนธรรม มุมมองอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมจึงเปิดพรมแดนการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมให้เกิดการพัฒนามุมมองวัฒนธรรมประชานิยมในด้านบวกเพิ่ม ด้วยเหตุว่านักศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในยุคหลังยกข้ออ้างว่าไม่ใช่ทุกวัฒนธรรมประชานิยมจะ “ขาย” ได้ในตลาดดังนั้นวัฒนธรรมประชานิยมที่ขายได้และอยู่รอดในตลาดจึงน่าจะมีคุณลักษณะบางประการที่ส่งเสริมสนับสนุนความเป็นมนุษย์ของผู้เสพ

๓) มุมมองหลังนวนิยาย เป็นมุมมองที่ได้รับความนิยมและแตกแขนงเป็นจำนวนมากทั้งยังเป็นแนวทางการพิจารณาวัฒนธรรมประชานิยมกระแสหลักในปัจจุบัน งานวิจัยที่ผลิตภายใต้มุมมองหลังนวนิยายนี้ มุ่งที่จะแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของวัฒนธรรมประชานิยมไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง (ตามแต่มุมมองย่อยที่จะนำมาพิจารณา) ที่สำคัญคือเป็นการผลิตงานวิจัยที่ต้องการจะโต้แย้งกับมุมมองวัฒนธรรมประชานิยมในอดีต (คือ มุมมองทั้งสองข้างต้น)

จึงจะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้เลือกทั้งสามมุมมองมาอภิปรายในงานวิจัยครั้งนี้ก็เพื่อจะแสดงให้เห็นถึงการมองข้อมูลทางวัฒนธรรมตามมุมมองของวัฒนธรรมประชานิยมในยุคสมัยและมาตรฐานเชิงคุณค่าที่แตกต่างกันออกไป ในหัวข้อต่อ ๆ ไปผู้วิจัยจะได้ขยายความทั้งความคิดรวบยอดของมุมมองต่าง ๆ และผลการศึกษาของผู้วิจัยต่อไป

๖.๒.๑ มุมมองวัฒนธรรมมหาชน

ในช่วงเริ่มแรกของการสถาปนาแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมมหาชน ซึ่งเป็นมุมมองที่มองจากกลุ่มนักวิชาการที่มีความเห็นว่าการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นอันตรายต่อสังคม โดยเฉพาะเป็นการทำลายคุณค่าของวัฒนธรรมที่ก่อร่างสร้างตัวมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน

ในยุคแรกแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมพัฒนามาจากแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมของ แมทธิว อาร์โนลด์ (Matthew Arnold) ซึ่งเสนอว่า

วัฒนธรรมเริ่มต้นด้วยความหมายสองประการ ประการแรกซึ่งเป็นประการที่สำคัญที่สุด วัฒนธรรมคือ **องค์ความรู้ที่ดีที่สุดที่คิดและเคยกล่าวถึงในโลก** ประการที่สอง วัฒนธรรมมีหน้าที่ที่จะต้องแสดงเหตุผลและความหวังตามความตั้งใจของพระเจ้า และภายใต้ความอ่อนหวานและแสงสว่างของแนวคิดนี้เสนอว่า คุณธรรม สังคม และวัฒนธรรมที่เป็นประโยชน์เป็นสิ่งที่จำเป็น กล่าวคือ วัฒนธรรมเป็นการศึกษาความสมบูรณ์แบบ ความ

สมบูรณ์แบบซึ่งเกิดจากการกลายเป็นบางสิ่ง มากกว่าที่ครอบครองบางสิ่ง ภายใต้เงื่อนไขของจิตและวิญญาณซึ่งเกิดขึ้นภายใน หนีห่างจากเงื่อนไขของสถานการณ์ภายนอก^{๑๘๘}

หรืออาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมสำหรับอาโนลด์นั้นคือ “ความสามารถที่จะรับรู้ว่าจะอะไรคือสิ่งที่ดีที่สุด ความรู้ว่าจะอะไรที่ดีที่สุด กระบวนการของจิตและวิญญาณในการรู้ว่าจะอะไรคือสิ่งที่ดีที่สุด และการได้มาซึ่งสิ่งที่ดีที่สุด”^{๑๘๙} เมื่อมองจากมุมมองของอาโนลด์วัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่อาจเทียบเคียงได้กับแนวคิดการประเมินค่าในเชิงสุนทรียะของการศึกษาวรรณคดีไทย และแนวคิดของตำราประพันธ์ศาสตร์สุโฆลาลังการ และอสังการศาสตร์ของอินเดีย

อาโนลด์เชื่อว่ามหาชนซึ่งใช้แทนที่ความหมายวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นกลุ่มคนดิ้นที่ไม่ได้รับการขัดเกลาหรืออบรมทางวัฒนธรรมอย่างเพียงพอ ดังนั้นวิถีการดำเนินชีวิตของมหาชนหรือวัฒนธรรมของมหาชนนั้นจึงไม่ใช่วัฒนธรรมที่แท้จริง หากเป็นเพียงการดำรงชีวิตของกลุ่มชนชั้นกลางที่หยาบกำร้นและจุดรั้งความเป็นมนุษย์ของเขาเหล่านั้น แนวคิดของอาโนลด์เป็นจุดเริ่มต้นของกลุ่มแนวคิดที่ต่อต้านวัฒนธรรมประชานิยมในยุคเริ่มต้น

ในเชิงวรรณคดี คิว.ดี. และ เอฟ.อาร์. เลวิส (Q.D. and F.R. Leavis) ได้พัฒนาแนวคิดของอาโนลด์เพื่อศึกษาวรรณคดี จุดยืนที่สำคัญของเลวิสในการศึกษาวรรณคดีคือ

ในปัจจุบัน ในทุก ๆ ที่ของโลกมหาชนที่ไร้การศึกษาและที่พอจะมีการศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่ พวกเขาไม่สามารถที่จะเข้าถึงงานประเภทคลาสสิกของเผ่าพันธุ์ได้ เมื่อประกอบกับได้รับการปลูกฝังให้รู้สึกว่าการวัฒนธรรมของพวกเขาสำคัญ สำหรับข้าพเจ้าแล้ว ปัจจัยเหล่านี้เป็นกระบวนการปฏิบัติของมหาชนในการต่อต้านวรรณคดีชั้นเอก ... (และ)ถ้าวรรณคดีต้องถูกตัดสินด้วยคนหมู่มากในสังคม ประกอบกับชนชั้นกลางได้สำนึกในอำนาจของตน จะทำให้เกิดการลดความสำคัญของสิ่งที่ควรจะรู้ (หมายถึงวรรณคดี) ซึ่งจะลดทอนความสุนทรียะของวรรณคดีในเชิงปัจเจก และการไม่สามารถเข้าถึงงานวรรณคดี (ทำให้เกิดการปฏิเสธความงามของวรรณคดี) การบวนการของการต่อต้านรสนิยมแบบนี้เมื่อเกิดขึ้น

^{๑๘๘} John Storey, **Cultural theory and popular culture : An introduction**, 3rd ed (Dorset : Prentice hall, England, 2001), P 18. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ For Arnold, culture culture begins by meaning two things. First and foremost, it is a body of knowledge. In Arnold’s famous phrase, ‘the best that has been thought and said in the world’. Secondly, culture is concerned ‘to make reason and the will of god prevail’. It is in the ‘sweetness and light’ of the second claim that ‘the moral, social, and beneficial character of culture becomes manifest’. That is ‘culture ... is a study of perfection ... perfection which consists in becoming something rather than in having something, in and inward condition of mind and spirit, not in and outward set of circumstances. ข้อความคัดลอก(ในเครื่องหมาย ‘...’) คัดจาก Tony Bennett, Popular culture : a teaching object, Screen education, 34, 1980. เน้นเนื้อหาโดยผู้วิจัย

^{๑๘๙} John Storey, Ibid. p.19.

เพียงครั้งเดียวมันก็จะยืนยงยาวนาน อันทำให้เราต้องตกอยู่ในอำนาจมืดที่ไม่อาจจะกู้คืนได้
ตลอดกาล^{๒๐}

จากการวิจัยวัฒนธรรมประชานิยมหลากหลายประเภทไม่ว่าจะเป็นนิยาย วิทยุ โฆษณา หรือภาพยนตร์ เลวีสพบว่าการเสพวรรณกรรมและการให้ความสำคัญกับวรรณกรรมมหาชน (วัฒนธรรมประชานิยม) ของมหาชนนั้น เป็นการลดทอนคุณค่าที่แท้จริงของงานวรรณกรรม โดยเฉพาะเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกคุณธรรมและการปลูกฝังอุดมคติของสังคม ข้อค้นพบที่สำคัญคือสุนทรีย์แห่งวัฒนธรรมประชานิยมนั้นไม่ได้เป็นความสุขที่เกิดจากการได้เติมเต็มที่ขาดหายไปจากการทำงาน หรือสิ่งที่ขาดหายไปจากชีวิตประจำวันซึ่งก็คือสุนทรีย์ทางอารมณ์ แต่เป็นการตอกย้ำ บำรุงและตอบสนอง กระบวนการของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมซึ่งต้องการให้คนจำยอมรับสภาพของการทำงาน ดังนั้นสุนทรีย์แห่งวัฒนธรรมประชานิยมจึงเป็นการรวบรวมประสบการณ์ที่ขาดหายไปจากการทำงาน เพื่อให้คนสามารถทำงานได้ดียิ่งขึ้น จะเห็นได้จากเนื้อหาส่วนใหญ่ของงานวรรณกรรมประชานิยมนั้นวนเวียนอยู่กับการส่งเสริมให้ยอมจำนนกับสภาพอารมณ์ราคาถูก (อารมณ์ที่ไม่ต้องการผ่านตีความหรือการพิจารณา) อันเกิดจากการเสนอมาภาพให้เสมือนภาพจริงโดยอาศัยเหตุการณ์ที่เสมือนว่าจะเกิดขึ้นจริงได้ อาทิการสร้างภาพยนตร์และนิยายซึ่งดูเสมือนว่าเรื่องที่ปรากฏนั้นเป็นเรื่องจริง หรืออาจเกิดขึ้นได้จริง แต่ทั้งหลายทั้งมวลนั้นหาใช่เหตุการณ์จริงแต่เป็นสิ่งที่ผ่านการปรุงแต่งแล้ว ที่สำคัญคือการปรุงแต่งนั้นได้มีการตีความให้สำเร็จสมบูรณ์ในตัว ผู้เสพจึงมีหน้าที่เพียงรับหรือปฏิเสธอารมณ์ที่ปรุงแต่งมาแล้วเท่านั้น ผู้เสพจึงตกอยู่ในสภาวะจำยอมทางอารมณ์ที่ไม่สามารถสร้างอารมณ์ในเชิงปัจเจกของตนได้

อิทธิพลของความคิดแบบอาโนลด์ และเลวิส ส่งผลต่อมาถึง ริชาร์ด ฮอกการ์ด* (Richard Hoggart) ผู้เสนอแนวคิดของการโยยหาความงดงามของอดีต แม้ว่าเนื้อหาส่วนใหญ่ในปรัชญาของริชาร์ดจะมุ่งส่งเสริมกิจกรรมของชนชั้นกลาง แต่ริชาร์ดได้พิจารณาวัฒนธรรมของชนชั้นกลางในฐานะของวัฒนธรรมชั้นสูง จึงเป็นการขยายความคิดของอาโนลด์ และเลวิสจากวัฒนธรรมในฐานะสมบัติของชนชั้นสูงไปสู่สมบัติ

^{๒๐} John Storey, Ibid., p.23 อ้างถึง Q.D. Leavis, **Fiction and the reading public**, (London : Chatto and Windus, 1978), p. 190. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ Up to the present time, in all part of the world, the masses of uneducated or semieducated persons, who form the vast majority of readers, though they cannot and do not appreciate the classics of their race, have been content to acknowledge their traditional supremacy. Of late there have seemed to me to be certain signs, especially in America, of a revolt of the mob against our literary masters ... If literature is to be judged by a plebiscite and if the plebs recognises its power, it will certainly by degree cease to support reputations which give it no pleasure and which it cannot comprehend. The revolution against taste, once begun, will land us in irreparable chaos. ในวงเล็บภาษาไทยโดยผู้วิจัย

* ในการแบ่งบทของ จอห์น สเตอร์เรย์ ได้จัดแนวคิดของริชาร์ดไว้ในบทที่เกี่ยวข้องกับกลุ่ม “วัฒนธรรมนิยม” ซึ่งเป็นต้นความคิดของวิชาวัฒนธรรมศึกษา แต่ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดของริชาร์ดนั้นเป็นแนวคิดที่ต่อเนื่องกับแนวคิดของอาโนลด์ และเลวิส เพราะมุ่งพิจารณา “โทษ” ของวัฒนธรรมประชานิยมมากกว่า “คุณ” จึงจัดให้อยู่ในหัวข้อเดียวกัน --- ผู้วิจัย

ของชนชั้นกลาง ริชาร์ดได้นำเอาแนวคิดของเลวิสที่กล่าวว่าวัฒนธรรมประชานิยมทำให้รสนิยม ความคิด และ คุณธรรมของคนต่ำลงมาขยายความโดยเสนอว่า

ข้อโต้แย้งที่มีเหตุผลที่สุดในการต่อต้านความบันเทิงมหาชนยุคใหม่นั้น ไม่ใช่เพราะ วัฒนธรรมชุดใหม่นั้นได้ทำให้คุณค่าทางรสนิยมต่ำลง ... แต่ความบันเทิงมหาชนยุคใหม่นั้น สร้างความสำราญเหนือความจำเป็น อันทำให้ความบันเทิงนั้นลดน้อยลง และในที่สุดก็ ทำลายความบันเทิงนั้น ... การทำลายความบันเทิงนั้นทำลายลึกไปจนถึงแก่นของความ บันเทิง และมันทำให้ผู้เสพสับสน อีกทั้งยังโฆษณาชวนเชื่อผู้เสพ ทำให้ผู้เสพจมปลักจนไม่ สามารถเป็นตัวของตัวเองได้^{๒๑}

ตามความคิดของริชาร์ด ความบันเทิงแบบมหาชนนั้นไม่ได้ส่งเสริมคุณธรรมหรือความคิดเชิง คุณธรรมให้แก่ผู้เสพ เพราะความบันเทิงมหาชนนั้นไม่ได้นำเสนอว่าผู้เสพควรคิดอย่างไร หรือผู้เสพควรมี วิธีการและระบบคิดอย่างไร คุณธรรมที่นำเสนอในความบันเทิงมหาชนนั้นก็เป็ยคุณธรรมแบบอบบาง ไม่ ส่งเสริมให้ผู้เสพได้พบสัจธรรม แต่เป็นการยึดเยียดความคิดแบบชนชั้นเครื่องจักรให้กับผู้เสพ ความบันเทิง แบบมหาชนจึงเป็นอันตรายต่อการสร้างสรรค์สังคมให้เป็นสังคมในอุดมคติ กล่าวคือสังคมที่คนในสังคมรู้จัก คิดพิจารณา มีคุณธรรม มีศีลธรรม และรู้จักเข้าใจในกระบวนการของชีวิตและการเมืองของสังคม

เฮอริเบิร์ต เจ กันส์^{๒๒} สรุปแนวคิดของกลุ่มวัฒนธรรมมหาชนว่ามีแนวคิดที่สำคัญร่วมกัน ๔ ประการ

๑) กลุ่มวัฒนธรรมมหาชนมองเห็นโทษของการก่อร้างสร้างตัวของวัฒนธรรมประชานิยม เพราะ วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่ผลิตเป็นจำนวนมากภายใต้เงื่อนไขของความต้องการกำไร จึงต้องเอาใจ กลุ่มผู้เสพ

๒) วัฒนธรรมประชานิยมเป็นโทษต่อวัฒนธรรมชั้นสูง วัฒนธรรมประชานิยมทยอยยืมวัฒนธรรมจาก วัฒนธรรมชั้นสูง และนำเอาวัฒนธรรมนั้นมาทำลายโดยละทิ้ง “คุณ” หลาย ๆ ประการของผู้สร้างใน วัฒนธรรมชั้นสูงดั้งเดิม ซ้ำยังเป็น การลดทอนอัจฉริยภาพของวัฒนธรรมชั้นสูงด้วย

๓) วัฒนธรรมประชานิยมเป็นโทษต่อผู้เสพ วัฒนธรรมประชานิยมสร้างเนื้อหาที่ดูเสมือนว่าใหม่ โดดเด่น ตอบสนองความต้องการของผู้เสพ แต่เนื้อหาเหล่านั้นกลับเป็นเนื้อหาที่สร้างผลร้ายต่อผู้เสพ

^{๒๑} John Storey, Ibid. p 41. อ้างถึง Richard Hoggart, **The use of literacy**, (Harmondsworth : Penguin, 1990), P. 330. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ The strongest argument against modern mass entertainment is not that they debase taste – debasement can be alive and active – but that they over excite it, eventually dull it, and finally kill it ... They kill it at the nerve, and yet so bemuse and persuade their audience that the audience is almost entirely unable to look up and say, ‘ But in fact this cake is made of sawdust’.

^{๒๒} Herbert J. Gans, **Popular culture & high culture : An analysis and evaluation of taste**, Revised and update version (Perseus books group, 1999), P.29.

๔) วัฒนธรรมประชานิยมเป็นโทษต่อสังคม วัฒนธรรมประชานิยมไม่เพียงลดคุณค่าทางวัฒนธรรมหรือความเจริญรุ่งเรืองของสังคม แต่ยังเป็นการสถาปนาวัฒนธรรมแบบเบ็ดเสร็จโดยทำให้ผู้เสพอยู่ในสภาวะจำยอมด้วยการชี้ชวนทางอารมณ์ด้วยภาษาอันแยบคาย

มุมมองของวัฒนธรรมมหาชนเห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นอันตรายต่อผู้เสพอย่างยิ่งยวด โดยเฉพาะเป็นอันตรายต่อวัฒนธรรมชั้นสูง เมื่อแทนที่คำว่าวัฒนธรรมชั้นสูงด้วยวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอน และแทนที่วัฒนธรรมประชานิยมด้วยสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งสามสำนวน ก็จะเห็นทัศนะของกลุ่มวัฒนธรรมมหาชนเมื่อนำมาประเมินค่าการสร้างสรรค์ใหม่อย่างชัดเจน

ในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นมุ่งเน้นการเสริมสร้างลักษณะตัวละคร และการตัดแปลงเรื่องให้เข้ากับผู้เสพตามแนวเรื่องแบบการ์ตูนมังงะของญี่ปุ่น ทำให้เนื้อหาโดยรวมของเรื่องเปลี่ยนแปลงมากจนดูผิวเผินแล้วแทบจะไม่เหลือเค้าของเรื่องเดิมไว้เลย เนื้อหาที่น่าเสียดาก็ไม่ได้นำผู้เสพเข้าสู่ความสมบูรณ์แบบ หรือให้ผู้เสพได้ค้นพบตัวเอง หาทางแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง แต่กลับให้ความสำคัญแก่รูปแบบการต่อสู้เพื่อความสนุกสนานเพียงผิวเผิน หรือการสร้างเรื่องราวให้สนุกสนานเพื่อตอบสนองอารมณ์ชั่วขณะของผู้เสพ

ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้คว่าคุณค่าของเรื่องจากรรรณคดีสมบัติของชาติกลายเป็นนิทานเรื่องหนึ่ง ที่มีคุณลักษณะตัวละครในทางตลกขบขันแทบทั้งหมด แม้ว่าจะประกาศว่าเชิดชูให้ผู้เสพที่เป็นเด็กมีความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ แต่การสร้างเรื่องในช่วงหลังที่เป็นเรื่องใหม่ นั้นแสดงให้เห็นชัดว่าผู้สร้างไม่ได้คำนึงถึงสิ่งที่มีคุณค่าชวนเชื่อแต่อย่างใด ทั้งตลอดเรื่องนั้นก็มีการกล่าวถึงคำสอนเรื่องความกตัญญูอยู่เพียงช่วงที่สุตสาครใช้ชีวิตอยู่บนเกาะแก้วพิสดารเท่านั้น

ในสำนวนภาพยนตร์ได้นำเอาเรื่องมาตีความใหม่ในมุมมองของผีเสื้อสมุทร เป็นการเปิดโอกาสการเปิดกว้างทางความคิดของผู้เสพ เป็นการยึดยึดแนวคิด ระบบคิด ระบบคุณค่าให้กับผู้เสพ โดยมีได้เปิดโอกาสให้กับความหลากหลายของผู้เสพ ทั้งการมองในมุมมองของผีเสื้อสมุทรก็ได้ทำร้ายคุณลักษณะของตัวละครหลาย ๆ ตัว อาทิ นางเงือก ลินสมุทร ฤาษี ฯลฯ ตัวละครพระอภัยมณีก็ถูกทำร้ายให้ดูเป็นพระเอกเข้าแบบมากกว่าที่จะคงความโดดเด่นเช่นในสำนวนนิทานคำกลอน

การประเมินค่าในมุมมองของกลุ่มวัฒนธรรมมหาชนนั้นจึงเป็นมุมมองของการต่อต้านวัฒนธรรมประชานิยม โดยมองว่าเป็นการทำลายวัฒนธรรมซึ่งควรที่เป็นสิ่งที่ดีที่สุดเท่าที่เคยคิดและกล่าวบนโลกใบนี้ อีริค เฮอริเบิร์ต เห็นว่าแนวคิดอย่างวัฒนธรรมมหาชนนั้นตั้งอยู่บนพื้นฐานของ “การศึกษา” โดยมองว่าคนที่มีการศึกษาต่ำก็จะมีความสามารถในการเข้าถึง “คุณ” ของวัฒนธรรมต่ำไปด้วย และคนที่มีการศึกษาต่ำจึงไม่ควรที่จะเข้าถึง หรือได้เสพงานชั้นสูง นอกจากนั้นคนที่มีการศึกษาต่ำก็ไม่มีสิทธิ์ที่จะนำเอาสมบัติของชนชั้นสูงมาเล่นล้อหรือทำให้หมดคุณค่า ดังนั้นหากผู้เสพยังไม่มีการศึกษาเพียงพอก็ไม่ควรที่จะได้เสพหรือมีโอกาสได้เข้าไปสัมผัสกับวัฒนธรรมชั้นสูง ประเด็นของการกีดกันทางวัฒนธรรมด้วยเกณฑ์ของการศึกษานี้เองที่จะพัฒนาเป็นแนวคิดที่ต่อต้านแนวคิดของกลุ่มวัฒนธรรมมหาชนในยุคต่อ ๆ มา

๖.๒.๒ มุมมองอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม

กลุ่มอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเป็นกลุ่มแนวคิดที่พัฒนาจากนักคิดสำนักแฟรงค์เฟิร์ต ซึ่งมีแนวคิดทางเศรษฐกิจและการเมืองของคาร์ลมาร์กเป็นพื้นฐาน กลุ่มแนวคิดอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมนี้ เป็นกลุ่มแรกที่ผสานแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจ การค้า และความสัมพันธ์ทางสังคมมาใช้พิจารณาทางวัฒนธรรม และเป็นกลุ่มแรก ๆ ที่หันมาให้ความสนใจกับการพิจารณาวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะผลผลิตภายใต้อำนาจของเศรษฐกิจ การค้า การอุตสาหกรรม แต่อย่างไรก็ตามน้ำเสียงของกลุ่มแนวคิดนี้ยังคงเป็นเหมือนกับกลุ่มวัฒนธรรมมหาชนกล่าวคือพูดถึงโทษของวัฒนธรรมประชานิยม

ก่อนที่จะกล่าวถึงแนวคิดของทีโอดอร์ อาร์โตโน และ มาร์คูส นักคิดคนสำคัญผู้วางรากฐานมโนทัศน์ของกลุ่มอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมผู้วิจัยจะขอเสนอข้อสรุปแนวคิดโครงสร้างทางเศรษฐกิจของมาร์กซึ่งเป็นรากแก้วของกลุ่มอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมที่ โดมินิก สตราตินิ ได้สรุปไว้ ดังนี้

...มาร์กได้อธิบายแสดงความแตกต่างระหว่างมูลค่าการซื้อขายและมูลค่าที่แท้จริง(คุณค่า) ของสินค้าซึ่งเป็นกลไกสำคัญในระบบทุนนิยม มูลค่าการซื้อขายหมายถึงมูลค่าที่สินค้าสามารถจะควบคุมตลาดได้ กล่าวคือมูลค่าที่สินค้าสามารถซื้อขายได้จริงในกลไกการตลาด ในขณะที่มูลค่าที่แท้จริงของสินค้าหมายถึงประโยชน์ใช้สอยของสินค้าที่มีต่อผู้บริโภคเป็นมูลค่าสินค้าที่แท้จริงของสินค้านั้น ๆ ด้วยการสถาปนาระบบทุนนิยมตามความคิดของมาร์ก มูลค่าการซื้อขายจึงเข้ามามีอิทธิพลเหนือมูลค่าที่แท้จริงของสินค้า และด้วยเหตุว่าเศรษฐกิจทุนนิยมนั้นหมกมุ่นอยู่กับวัฏจักรของการผลิต การตลาด และการบริโภคของสินค้า ดังนั้นสินค้าจึงมีอิทธิพลเหนือความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์...^{๒๓}

แม้ว่าแนวคิดเบื้องต้นของมาร์กจะมาจากการอธิบายวิธีการการเอาตัวเอาเปรียบแรงงานของนายทุนในสังคมทุนนิยม และการทำให้แรงงานกลายเป็นสินค้า แต่สิ่งที่เป็นคุณอันเลิศของการอธิบายปรากฏการณ์แรงงานจากแนวคิดของมาร์กคือการที่มาร์กเสนอว่าเพราะแรงงานต้องทนทุกข์อยู่กับการแลกเปลี่ยนแรงงานของตนกับเงินของนายทุน แรงงานจึงต้องบดบังเวลาส่วนตัวไปให้กับนายทุนทำให้มีเวลาเพื่อความเป็นส่วนตัว

^{๒๓} Dominic Strinati, **An introduction to theories of popular culture**, (London : Routledge, 1995), p. 57. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ Marx had made a distinction between the exchange value and use value of the commodities circulating in capitalist societies. Exchange value refers to the money that commodity can command on the market, the price it can bought and sold for, while use value refers to the usefulness of the good for the consumer, its practical value or utility as a commodity. With capitalism, according to Marx, exchange value will always dominate use value since the capitalist economic cycle involving the production, marketing and consumption of commodities will always dominate people's real needs.

น้อยลง^{๒๔} และจากแนวคิดดังกล่าวผู้สนใจมิติทางวัฒนธรรมจึงอธิบายว่า เพราะเหตุว่าเวลาของแรงงานน้อยลง แรงงานจึงมีเวลาส่วนตัวน้อยลง ความสามารถในการเข้าถึงงานทางวัฒนธรรมในเชิงสุนทรีย์จึงลดลง ศิลปะที่เกิดขึ้นจึงเป็นศิลปะแบบฉาบฉวยและมุ่งเน้นแต่การตลาดและการสร้างความกระสันอยากต่อสินค้า ซึ่งทำให้มูลค่าการซื้อขายสินค้าเข้ามามีอำนาจเหนือคุณค่าที่แท้จริงของสินค้า และส่งผลให้มูลค่าการซื้อขายของสินค้ากลายเป็นมูลค่าที่แท้จริงของสินค้าไป ยกตัวอย่างเช่น ในการซื้อหนังสือเรื่อง*พระอภัยมณี*สำนวนนิทานคำกลอน ซึ่งในท้องตลาดมีให้เลือกหลายสำนักพิมพ์ ผู้เสพจะเลือกซื้อโดยพิจารณาจากราคา รูปลักษณ์ และองค์ประกอบทางการพิมพ์ ดังนั้นมูลค่าของหนังสือเรื่อง*พระอภัยมณี*จึงมีได้อยู่ที่คุณค่าของบทประพันธ์ของสุนทรภู่แต่อยู่ที่การตีราคาให้กับหนังสือ

อธิบายจากข้อความข้างต้น หนังสือเรื่อง*พระอภัยมณี*สำนวนนิทานคำกลอนของสุนทรภู่ฉบับที่พิมพ์โดยบริษัทคลังวิทยาราคา ๒๒๐ บาท ในขณะที่ฉบับที่พิมพ์โดยบริษัทศิลปบรรณาคารราคา ๘๐๐ บาท สิ่งที่มาร์กกำลังจะพยายามอธิบายคือถ้าหนังสือทั้งสองฉบับนี้วางคู่กัน การตัดสินใจเลือกหนังสือฉบับใดฉบับหนึ่งจากสองฉบับนี้มิได้อยู่ที่มูลค่าของบทประพันธ์ของสุนทรภู่แต่อยู่ที่งบประมาณของผู้เสพ เพราะผู้เสพจะต้องเลือกเอาว่าหนังสือเล่มไหนที่เหมาะสมกับฐานะของตนโดยเทียบเคียงกับความสามารถด้านแรงงานของตน รวมไปถึงความคุ้มค่าในเชิงคุณภาพการพิมพ์และรูปลักษณ์(เพราะหากทั้งสองฉบับพิมพ์เหมือนกันคุณภาพเท่าเทียมกันผู้เสภก็ย่อมจะเลือกฉบับที่ถูกกว่า) ดังนั้นมูลค่าที่แท้จริงของสินค้าซึ่งหมายถึงคุณค่าของบทประพันธ์ของสุนทรภู่จึงถูกแทนที่มูลค่าทางการตลาดและความกระสันอยากต่อสินค้าซึ่งตีค่าสถานะทางสังคมและความพึงใจในชิ้นงานวัฒนธรรมด้วยเงิน(ไม่ใช่สุนทรีย์)

มาร์คัส ได้พัฒนาแนวคิดข้างต้นของมาร์กซึ่งกลายมาเป็นแนวคิดพื้นฐานของกลุ่มอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมโดยเสนอแนวคิดมายาภาพแห่งความต้องการโดยสรุปดังนี้

มนุษย์มีความต้องการที่แท้จริงที่เป็นปัจเจกในการดำรงชีวิต กล่าวคือมนุษย์มีสิทธิมีอิสระอย่างเต็มที่ที่จะเลือกใช้ชีวิตอย่างหลากหลาย มีความคิดความเชื่อที่หลากหลาย ด้วยตัวของมนุษย์แต่ละบุคคลเอง แต่สิ่งที่เราเรียกว่าความต้องการที่แท้จริงนี้ไม่สามารถระลึกได้ในสังคมทุนนิยมสมัยใหม่ เพราะมายาภาพแห่งความต้องการซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้ระบบทุนนิยมสามารถดำรงอยู่ได้นั้นเข้ามาบดบังความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ มายาภาพแห่งความต้องการสร้างขึ้นและดำรงอยู่เพื่อเติมเต็มความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ และทำให้คุณค่าของความต้องการที่แท้จริงนั้นถูกปฏิเสธ ... สิ่งนี้เกิดขึ้นเพราะมนุษย์ไม่สามารถระลึกได้ว่าความต้องการที่แท้จริงของตนเองคืออะไร อันเป็นผลมาจากภาพจำลองและการเติม-

^{๒๔} สรุปความจาก Peter Singer, **Marx : a very short introduction**, (New York : Oxford university press, 2000).

เต็มของมายาภาพแห่งความต้องการ ดังนั้นมนุษย์จึงได้ในสิ่งที่มนุษย์คิดว่าเขาต้องการ(ไม่ใช่สิ่งที่เขาต้องการ)^{๒๕}

โดมีนิก ยกตัวอย่างให้เห็นอย่างชัดเจนถึงคำว่าอิสระในมุมมองของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมอิสระในสังคมทุนนิยมนั้นไม่ใช่อิสระที่แท้จริง คือเป็นอิสระเชิงปัจเจกที่มนุษย์ทุกคนสามารถคิดเพื่อตัวเองได้ อิสระในสังคมทุนนิยมนั้นคืออิสระในการเลือกสินค้าหรือเครื่องหมายการค้าของสินค้าชนิดเดียวกัน ในกรณีของเรื่อง *พระอภัยมณี* อิสระที่เป็นมายาภาพแห่งความต้องการคือเราสามารถเลือกได้ว่าเราจะชมพระอภัยมณีในสำนวนใด สำนวนนิทานคำกลอน สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว สำนวนภาพยนตร์ สำนวนความเรียง สำนวนสาระชั้น สำนวนสมุดภาพพระบายสี ฯลฯ แต่แท้ที่จริงแล้วเรากำลังถูกจำกัดอิสระโดยถูกบังคับให้อ่านเรื่อง *พระอภัยมณี* ไม่ใช่อ่านวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ ของไทย

จากแนวคิดข้างต้นอาร์โดโนได้เสนอต่อไปว่า “อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมนั้นได้ทำลายคุณค่าทางรสนิยมทั้งของศิลปะชั้นสูงและชั้นต่ำที่ถูกแยกแยะมานานหลายพันปี”^{๒๖} สินค้าทางวัฒนธรรมที่ผลิตโดยอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมนั้นค่านึงแต่เพียงมูลค่าทางการตลาด การขาย และการทำกำไร ดังนั้นสินค้าทางวัฒนธรรมจึงถูกทำให้เป็นมาตรฐานเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานของผู้เสพในวงกว้าง กล่าวคือเสพได้ทั้งชนชั้นสูงและชนชั้นล่าง ที่สำคัญคือทำให้ผู้เสพมีความรู้สึกว่าเป็นมาตรฐานนี้คือการแสดงถึงความเป็นปัจเจกของผู้เสพ ดังนั้น

อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมจึงเล่นล้อกับมายาภาพแห่งความต้องการไม่ใช่ความต้องการที่แท้จริง อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมเสนอทางแก้ปัญหาแบบแก้ไปวัน ๆ เฉพาะที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า ไม่ใช่แนวทางการแก้ปัญหาที่แท้จริงในโลกแห่งความเป็นจริง อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมเสนอผิวนอกมิใช่เนื้อแท้ของการแก้ปัญหา เป็นความพึงใจที่ถูกบิดเบือนไปเพราะ

^{๒๕} Dominic Strinati, *ibid.*, p.60-61. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ ... people have true or real need to be creative, independent and autonomous, in control of their own destinies, fully participating members of meaningful and democratic collectivities and able to live free and relatively unconstrained lives and to think for themselves. It therefore rests upon the claim that these true needs cannot be realized in modern capitalism because the false needs, which this system has to foster in order to survive, come to be superimposed or laid over them. The false needs work to deny and suppress true or real needs. ... [T]his occurs because people do not realize their real needs remain unsatisfied. As result of the stimulation and fulfillment of false needs, they have what they think they want.

^{๒๖} Theodore W. Ardono, *The cultural industry*, (London : routledge, 1991), p.85. Cited in Dominic Strinati, *ibid.*, p.62. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ To detriment of both it forces together the spheres of high and low art, separated for thousands of years.

มายาภาพแห่งความต้องการ ซึ่งเข้ามาแทนที่แนวทางการแก้ไขที่ถูกต้องของปัญหาที่เกิดขึ้น
ในการทำหน้าที่อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมได้ครอบครองความสำนึกของมหาชน^{๒๗}

อาร์โดโนชี้ให้เห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นที่นิยมเพราะความพึงใจในความเป็นมาตรฐานของ
วัฒนธรรม การแปลงประเภทของวรรณกรรมจึงมีบทบาทเพื่อการตลาดและการค้าเพื่อสร้างกำไรโดยการ
นำเสนอสิ่งที่ผู้เสพคุ้นชินเพื่อผู้เสพจะได้เสพได้สะดวกเท่านั้นมิใช่เป็นไปเพื่อการผู้เสพเข้าสู่สัจจะ หรือสุนทรียะ
ที่แท้จริงของผลงาน อนึ่ง “ในการจะทำให้ประสบความสำเร็จในการตลาดนั้นต้องทำให้สินค้ามีความสมดุลกัน
ระหว่างความเป็นมาตรฐาน (ของสินค้า) และความแปลกใหม่ประหลาดใจในตัวสินค้า”^{๒๘}

เมื่อพิจารณาสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งสามสำนวนเห็นได้ว่าสิ่งที่อาร์โดโนพูดไว้ปรากฏชัดใน
กระบวนการสถาปนาของแต่ละสำนวน ซึ่งอาจแยกพูดได้ ๒ ประการดังนี้

๑) มุมมองด้านการสร้างมายาภาพแห่งความต้องการให้กับผู้เสพ เมื่อพิจารณาการตั้งชื่อใน
สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและสำนวนภาพยนตร์จะพบว่าไม่ได้มีการดัดแปลงหรือปรุงแต่งชื่อเรื่องให้แปลก
แปร่งไปกว่าสำนวนนิทานคำกลอน นั่นหมายถึงทั้งสองสำนวนนั้นกำลังแสดงตนว่าเรื่องของตนนั้นเป็นเรื่อง
เดียวกับสำนวนนิทานคำกลอน ความต้องการที่แท้จริงเมื่อผู้เสพจะเลือกเสพจึงคือความต้องการที่จะรู้เรื่อง
พระอภัยมณีตามสำนวนนิทานคำกลอน แต่ผลจากการวิจัยในบทที่ ๔ แสดงให้เห็นชัดว่าเรื่องที่ปรากฏใน
สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและสำนวนภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากสำนวนนิทานคำกลอนไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง
ในเชิงเทคนิคจึงไม่อาจกล่าวได้ว่าทั้งสองสำนวนนั้นมีใช่เป็นการผลิตซ้ำของสำนวนนิทานคำกลอนเป็นแต่เพียง
การสร้างสรรคใหม่โดยอาศัยเค้าโครงอย่างคร่าว ๆ ของสำนวนนิทานคำกลอนเท่านั้น เมื่อมองในมุมมองของ
อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมก็จะพบว่า สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและสำนวนภาพยนตร์นั้นกำลังจะ “ขาย
ความเป็นเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่” ซึ่งเป็นมายาภาพแห่งความต้องการของผู้เสพ มิใช่ความต้องการที่
แท้จริงของผู้เสพ (ในที่นี้หมายถึงความต้องการจะรู้เรื่องพระอภัยมณี) สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและ
สำนวนภาพยนตร์จึงไม่ได้สร้างสรรค์เรื่องพระอภัยมณีเพื่อให้ผู้เสพได้เข้าใจ รู้เรื่อง หรือเข้าถึงสัจจะของเรื่อง
พระอภัยมณีซึ่งควรจะเป็นความต้องการที่แท้จริงของผู้เสพ แต่เป็นการสร้างมายาภาพแห่งความต้องการ ในที่นี้
คือการสร้างให้ผู้เสพรู้สึกว่าได้รู้เรื่องราว และจินตนาการต่าง ๆ ของสุนทรภู่ในเรื่องพระอภัยมณี

^{๒๗} Dominic Strinati, *ibid.*, p.64. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ The culture industry deals in
falsehoods not truths, in false needs and false solutions, rather than real need and real solutions. It
solves problems ‘only in appearance’, not as they should be resolved in the real world. If offers the
semblance not the substance of resolving problems, the false satisfaction of false needs as a substitute
for the real solution of real problem. In doing this, it take over the consciousness of the masses.

^{๒๘} Dominic Strinati, *ibid.*, p.68. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ the profitable market for genres
is met by product which balance standardization and surprise

อนึ่งสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นได้มีการกล่าวไว้แล้วตั้งแต่ต้นว่า “มีความแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับค่อนข้างมา” จึงอาจกล่าวได้ว่าแม้ว่าสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้นพยายามจะ “ขาย” ความเป็นเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่แต่ในการขายของสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นนั้น เป็นการขายอย่างยุติธรรมต่อผู้เสพ กล่าวคือได้มีการให้ข้อมูลกับผู้เสพว่าเนื้อหาไม่ใช่เรื่องเดียวกับสำนวนนิทานคำกลอน ดังนั้นหากผู้เสพต้องการทราบเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนก็ควรที่จะศึกษาจากสำนวนนิทานคำกลอนโดยตรง จากคำปรารภดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นไม่ได้ต้องการขายเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ แต่ต้องการขายเรื่องที่ตนดัดแปลงตามแนวโน้มของผู้เสพ ดังนั้นสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นจึงไม่ได้นำเสนอมาฉายภาพแห่งความต้องการแต่นำเสนอทางเลือกใหม่ของการที่ต้องการที่แท้จริง ซึ่งเป็นกรณีที่ตรงกันข้ามกับสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวและสำนวนภาพยนตร์

๒) พิจารณาในมุมมองของการทำสินค้าให้เป็นมาตรฐานกับการสร้างความแปลกใหม่ของสินค้า ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ความแปลกใหม่ที่นำเสนอคือการนำเอาวรรณคดีเรื่องเอกของไทยมานำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสามมิติ ซึ่งเป็นรูปแบบร่วมสมัยที่เข้าถึงกลุ่มผู้เสพได้โดยง่าย อนึ่งเมื่อเรื่องได้รับความนิยมอย่างไม่สามารถคาดเดาได้มาก่อนผู้สร้างได้ย้ายความสำคัญจากเรื่องการดัดแปลงวรรณคดี หรือการย่อวรรณคดีให้เสพง่ายขึ้น เป็นการขายตัวละครและขายความสนุกสนานของเรื่องในส่วนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่มากกว่าจะคำนึงถึงคุณค่าทางวรรณคดีเช่นเดิม เมื่อมองในมุมมองของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมก็จะพบว่าเมื่อผู้สร้างทำให้เรื่องเป็นมาตรฐานคือทำให้ผู้เสพที่เป็นเด็กเสพได้ง่ายจน “ติดตลาด” แล้ว ผู้สร้างก็ย้ายความสนใจไปที่การสร้างความแปลกใหม่โดยละทิ้งการคำนึงถึงคุณค่าในเชิงเนื้อหาของสำนวนเดิม ในกรณีของสำนวนภาพยนตร์ก็เช่นเดียวกัน งานสร้างของสำนวนภาพยนตร์นั้นนับได้ว่าผ่านเกณฑ์มาตรฐานของภาพยนตร์ไทยปัจจุบัน โดยเฉพาะเรื่องการสร้างบทและการใช้เทคนิคพิเศษ แต่เมื่อบริบททางสังคมเปลี่ยนแปลงไป กระแสความสำคัญของเรื่อง (ในมุมมองของผู้เสพ) จึงย้ายไปที่ภาพเบี่ยงเลี้ยวของนางเงือก และฉากเข้าพระเข้านางอื่น ๆ แทนที่คุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีในฐานะที่เป็นวรรณคดีชิ้นเอกที่ควรรู้

อนึ่งในสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นที่มีจุดขายอยู่ที่การสร้างเรื่องใหม่ (เป็นเรื่องพระอภัยมณีสำนวนใหม่) ที่มีเพียงเค้าโครงอย่างหลวม ๆ ก็อาจจะมีแนวโน้มไปในทางเดียวกัน ดังจะเห็นได้ว่าในเล่มหลัง ๆ ตั้งแต่เล่มที่ ๗ ไปนั้นเรื่องเริ่มจะกลายเป็นเรื่องอื่นที่ไม่ใช่เรื่องพระอภัยมณีหรือเทียบเคียงเค้าจากเรื่องพระอภัยมณีได้เช่นกัน จึงอาจสรุป (ตามความคิดของกลุ่มอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม) ได้ว่า การสร้างสรรค์พระอภัยมณีใหม่ทั้งสามสำนวนนั้นได้นำเอาเรื่องพระอภัยมณีมานำเสนอในรูปแบบที่ผู้เสพกลุ่มนั้น ๆ ค่อนข้าง แต่ด้วยความต้องการที่จะทำกำไรและขายสินค้าของตนมากให้แก่คนหมู่มากที่สุด ทำให้สำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้นสร้างคุณค่าชุดใหม่ให้กับสำนวนของตนด้วยการสร้างความแปลกใหม่ จุดขายใหม่หรือวิธีการโฆษณาชวนเชื่อใหม่ ๆ ซึ่งมีได้คำนึงถึงคุณค่าดั้งเดิมของสำนวนนิทานคำกลอน

จากมุมมองทั้งสองประการพอจะสรุปได้ว่าสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งสามสำนวนนั้นนำเสนอมาภาพแห่งความต้องการให้กับกลุ่มผู้เสพ โดยไม่ได้คำนึงถึงคุณค่าที่แท้จริงของสำนวนนิทานคำกลอนที่ผู้เสพควรจะได้รับ และเพราะกระบวนการทางการตลาดทำให้เกิดการย้ายคุณค่าของเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนไปสู่คุณค่าชุดใหม่ที่ผู้สร้างสร้างขึ้น อันได้แก่ การให้คุณค่า/ความสำคัญกับตัวละครที่มาสวมบทบาทของสุดสาคร(น้องจ๋า)ในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว การให้คุณค่า/ความสำคัญกับฉากที่ใช้เทคนิคพิเศษและฉากวาบหวามในสำนวนภาพยนตร์ และการให้คุณค่า/ความสำคัญกับการดัดแปลงเรื่องให้เป็น “การ์ตูนไทยสัญชาติญี่ปุ่น” ของสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น

๖.๒.๓ มุมมองหลังนวนิยาย

แนวคิดหลังนวนิยายเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นเมื่อมีนักวิชาการกลุ่มหนึ่งเห็นว่าการมองโลกแบบนวนิยาย (Modernism) ซึ่งเชื่อว่า “มนุษย์เป็นนายของตนเอง ... มีเจตจำนงเสรีที่จะสร้างประโยชน์สุขแก่ตนเองและสังคม แล้วเครื่องมือที่มนุษย์จะใช้สำหรับสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ นั้นก็คือหลักเหตุผล ซึ่งถือว่าเป็นธรรมชาติที่มีอยู่ในตัวมนุษย์และช่วยให้มนุษย์เข้าถึงแก่นแท้ของสิ่งต่าง ๆ ได้”^{๒๙} ดังนั้นศิลปะที่ดีจึงต้องเป็นศิลปะบริสุทธิ์ซึ่งมีความงามเชิงสุนทรีย์ในเชิงอัตนิยมสามารถนำมนุษย์เข้าไปสู่สัจจะได้ หรือจะกล่าวโดยง่ายคือแนวคิดการประเมินค่าแบบวัฒนธรรมชั้นสูงในหัวข้อ ๖.๒.๑ และเบื้องหลังความคิดเรื่องความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ในหัวข้อ ๖.๒.๒ นั้นเป็นการมองโลกด้วยระบบแนวตั้งคือการมองจากบนลงล่าง ซึ่งการมองเช่นนั้นเต็มไปด้วยอคติของชนชั้นปกครอง ชนชั้นผู้นำ และผู้มีอำนาจทางสังคม

นักคิดหลังนวนิยายอาศัยแนวคิดพื้นฐานจากทฤษฎีหรือสร้าง (Deconstruction) ของฌาคก์ ดาร์ริดา (Jacques Derrida - นักวิชาการสายหลังโครงสร้างนิยม) ที่เห็นว่า “ลัจจะนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องอย่างแนบแน่นกับจุดยืนและระเบียบวิธีการของการรอบความรู้ที่ใช้ในการตัดสินสิ่งนั้น ๆ” ดาร์ริดา ซึ่งใช้ข้อมูลทางภาษาศาสตร์ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับภาษาว่า “ภาษาเป็นเพียงการเน้นย้ำความแตกต่างระหว่างแนวคิด นั่นคือภาษาเป็นตัวสร้างความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ใกล้ชิดกันในระบบเพียงชั่วครั้งชั่วคราวเท่านั้น”^{๓๐} ดังนั้น ภาษาจะอธิบายสิ่งต่าง ๆ ได้ (มีความหมายในเชิงรูปธรรม) ก็ต่อเมื่อมันมีความสัมพันธ์กับระบบอันหลากหลาย/ซับซ้อนที่ภาษานั้นดำรงอยู่ จากทัศนะของการมองภาษาว่าเป็นระบบสัญลักษณ์ที่จำกัดด้วยกรอบทาง

^{๒๙} สำนักการศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, **เอกสารประกอบการประชุมนานาชาติ เรื่อง “Postmodernism and Thai studies”**, ตุลาคม ๒๕๕๕. อ้างถึง นพพร ประชากุล และชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์, “บทสัมภาษณ์ : มองหลากมุมโพสตีโมเดิร์น”, พิมพ์ครั้งที่ ๒, ใน **เชิงอรรถวัฒนธรรม**, หน้า ๑๖๕-๑๗๒.

^{๓๐} ยกตัวอย่างเช่น สีขาว สีดำ คำว่า ขาวและดำเป็นเพียงตัวสร้างความหมายว่าทั้งสองแตกต่างกันเท่านั้น แต่แท้จริงแล้วทั้งคู่ก็คือ สี อยู่นั่นเอง แนวคิดเช่นนี้เป็นแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดทางภาษาศาสตร์ของเฟอดีนัล เดอ ซอร์ซู (Ferdinand de Saussure) ซึ่งเป็นนักวิชาการสายโครงสร้างนิยม

วัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อ หรือที่ ฟูลโก้ ใช้คำว่า วาทกรรม จึงก่อให้เกิดแนวคิดเรื่อง ระบบคุณค่าที่หลากหลาย (relativism) ซึ่งบางครั้งก็ใช้คำว่า ระบบคุณค่าในตัวเอง (scepticism) ซึ่งมองว่า

ลัทธิจะเป็นเพียงรูปแบบหนึ่งเสมอเหมือนนิยาย การอ่านคือรูปแบบหนึ่งของการไม่ได้อ่าน และความเข้าใจก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของความไม่เข้าใจเพราะเหตุว่าภาษา(คือระบบสัญลักษณ์) ไม่ได้อธิบายอย่างตรงไปตรงมา และสิ่งที่เข้าใจก็เป็นเพียงภาคส่วนของการให้/แปลความหมายซึ่งมักจะใช้ความเปรียบในการอธิบาย ... เมื่อเปลี่ยนระบบคิดของเราไปเช่นนี้ พวกเราก็จะสามารถมองโลกทั้งระบบทางสังคมและอัตลักษณ์ของมนุษย์ว่าไม่ใช่สิ่งที่ถูกให้โดยภาษาซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวแทนความเป็นจริง แต่มันถูกประกอบสร้างในภาษาโดยเรา (มนุษย์)ซึ่งไม่อาจตัดสินได้ว่านี่คือวิธีที่แท้จริงของสิ่งนั้น ๆ (กล่าวคือ)เราไม่ได้อาศัยอยู่ในความเป็นจริง แต่เราอาศัยอยู่ในสภาพจำลองของความเป็นจริง ดังที่ ดาร์ริดาได้กล่าวไว้ว่า ไม่มีอะไรนอกเหนือจากตัวบท มีแต่เพียงตัวบทอื่น ๆ เท่านั้นที่เราใช้เพื่ออธิบายหรือประเมินค่าสิ่งที่คาดเดาว่าตัวบทนั้นจะกล่าวถึง^{๓๑}

จากแนวคิดดังกล่าวนำไปสู่แนวคิดหลักของกลุ่มนักคิดสายหลังนวนิยายดังนี้

นักวิชาการสายหลังนวนิยายพิจารณางานในฐานะของตัวบท ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์ ภาพเขียน หรือการแสดงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายก็ถูกมองว่าเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่สามารถเทียบเคียงได้กับสิ่งอื่น ๆ ที่ใช้ภาษาเป็นธรรมชาติ แนวคิดเช่นนี้ปฏิเสธสุนทรียะของงานศิลปะทั้งในเชิงปัจเจก(ผู้เสพ) และเชิงองค์กรของรูปแบบวัฒนธรรมนั้น ๆ (ประเภทของวรรณกรรม)ซึ่งกลุ่มหลังนวนิยายมองว่าเป็นข้อผิดพลาดของกลุ่มนวนิยายที่กล่าวว่าตัวบทนั้นเป็นความสืบเนื่องของตัวบทหนึ่งกับตัวบทอื่น ๆ (ความสัมพันธ์แบบสหบท - **intertextual analysis**) นักวิชาการสายหลังนวนิยาย/ทฤษฎีการรื้อสร้างสร้างคู่ขนานใหม่ระหว่างวาทกรรมของปรัชญา [ซึ่งต้องอาศัยระเบียบวิธีขั้นสูงแต่ก็ส่งกลับมาซึ่งปัญหาเดิม ๆ ทุกครั้ง(ไม่

^{๓๑} Christopher Butler, **Post-modernism : a very short introduction**, (New York : Oxford university press, 2002), p.21. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ ... Truth is 'really' a kind of fiction, reading is always a form of *misreading*, and, most fundamentally, understanding is always a form of *misunderstanding*, because it is never direct, is always a form of partial interpretation, and often uses metaphor when it thinks it is being literal. ... once we see our conceptual systems in this way, we can also see that the world, its social systems, human identity even, are not *givens*, somehow guaranteed by a language which corresponds to reality, but are *constructed by us* in language, in ways that can never be justified by the claim that this is the way that such things 'really are'. We live , not inside reality, but inside our representations of it. (In a notorious Derridean aside – 'there is nothing outside the text', only the *more* text that we use to try to describe or analyse that to which text purport to refer). [Christopher italic]

สามารถแก้ปัญหาได้) ซ้ำยังก่อให้เกิดความแตกต่างขึ้นด้วย] กับงานทางศิลปะและแน่นอน
ที่สุดกับทุก ๆ วาทกรรมของสังคมน^{๓๒}

จากข้อความทั้งสองข้างต้นสรุปได้ว่า สำหรับดาร์ริดาและกลุ่มความคิดหลังโครงสร้างนิยมแล้วลัทธิจะ
นั้นไม่สามารถอธิบายได้ด้วยระบบภาษา ระบบการประเมินค่า หรือความสัมพันธ์ใด ๆ ของสังคม คุณค่าของ
แต่ละสิ่งจึงอยู่ที่ตัวของมันเอง ไม่ได้อยู่ที่การอธิบายคุณค่าของสิ่งนั้นด้วยภาษา หรือการประเมินค่าของสิ่งนั้น
ด้วยการนำเอาไปเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น หรือการสร้าง/โยงใยสิ่งของสิ่งนั้นให้สัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ ในสังคม จาก
แนวคิดใหญ่ที่ว่าทุกสิ่งทุกอย่างมีคุณค่าในตัวเองโดยไม่จำเป็นต้องการเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นนี้เองที่กลุ่ม
หลังนวนิยมใช้เป็นหลักสำคัญในการสร้างผลงานทางศิลปะ งานทางวัฒนธรรม รวมไปถึงการวิพากษ์วิจารณ์
ผลงานแต่ละชิ้นในเชิงปัจเจก ซึ่งแนวทางการศึกษาแบบนี้ สเตอร์เรย์ ใช้คำว่าการศึกษาในเชิงความ
หลายหลากของคุณค่า

หากจะพิจารณาตามแนวคิดของกลุ่มหลังนวนิยมก็จะพบว่าพระอภัยมณีสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
แต่ละสำนวนนั้นมีคุณค่าในตัวเอง อันไม่อาจจะนำเอาไปเทียบเคียงกับสำนวนอื่น ๆ ได้ ในขณะที่เดียวกันคุณค่า
ในเชิงปัจเจกของแต่ละสำนวนนั้นได้ส่งผลบางประการต่อระบบคุณค่าของสำนวนนิทานคำกลอนดังนี้

สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้น คุณค่าด้านแก่นเรื่องของสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นคือการเน้นเรื่อง
ความสำคัญของวิชาความรู้และการปลูกฝังให้เห็นว่ากระบวนการแสวงหาความรู้นั้นเป็นกระบวนการที่ต้อง
พัฒนาตลอดชีพ รวมไปถึงการให้ความสำคัญต่อมนุษย์ในเชิงปัจเจก การแสดงให้เห็นความสำคัญของมนุษย์
และส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาตัวตนของมนุษย์ แม้ว่าแนวคิดดังกล่าวจะเป็นแนวคิดหลักของการสร้างการ์ตูน
ภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น(มังงะ)ก็ตาม แต่การที่ผู้สร้างสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นประยุกต์และหรือหยิบยกเอา
แนวคิดเรื่องการศึกษาให้ความสำคัญของการศึกษาซึ่งเป็นแก่นเรื่องดั้งเดิมแก่นหนึ่งมาผสานกับแนวคิดเรื่อง
พัฒนามนุษย์ของการ์ตูนญี่ปุ่นได้ ก็นับว่าเป็นความสามารถอย่างยิ่งในการผสานแนวคิดเก่ากับแนวคิดใหม่ได้
อย่างกลมกลืนและแนบเนียน

คุณค่าด้านองค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ นั้นผู้วิจัยพบว่าสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง**อภัยมณีซาก้า**เป็น
“การ์ตูนไทยสัญชาติญี่ปุ่น” เพราะการดัดแปลง/การสร้างสรรค์ตัวละครและเนื้อหาในสำนวนนี้ทำได้คล้ายคลึง
กับการ์ตูนญี่ปุ่นจนเรียกได้ว่ามีคุณภาพในระดับเดียวกัน และสามารถเข้ามาแย่งพื้นที่การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำเข้ามาจาก

^{๓๒} Christopher Butler, Ibid., p.31. ข้อความต้นฉบับภาษาอังกฤษมีดังนี้ This postmodernist awareness of the work as text, even if it is a film or a painting or a fashion show, sees any significant cultural product as continuous with all other uses of natural language. This avoided any ‘aesthetic’ privileging of the individual artwork and its unitary organization, which was seen as a typically modernist error. The claim was rather that the work had a continuity with all other texts. Postmodernist deconstruction thus forced another parallel between the discourse of philosophy (a highly technical discipline which returns again and again to the same problems, and roots out contradiction) and that of works of art, and indeed all the discourse of society. [Christopher italic]

ประเทศญี่ปุ่นเรื่องอื่น ๆ ได้ หนึ่งหากตัวละครเปลี่ยนชื่อตัวละครเป็นภาษาญี่ปุ่น หรือเปลี่ยนชื่อตัวละครเป็นภาษาอื่น ๆ ก็จะได้เห็นว่าเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่นั้นสามารถหลุดออกจากกรอบเรื่องเล่าแบบไทย ๆ เรื่องอื่น ๆ ออกไปได้ สิ่งนี้แสดงให้เห็นความสามารถของกลุ่มผู้สร้างดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครของสำนวนนี้ที่สามารถดัดแปลงเรื่องเก่าให้เป็นเรื่องใหม่ได้อย่างน่าสนใจในขณะที่ยังคงเค้าและอนุภาคหลัก ๆ ของเรื่องเดิมไว้อย่างครบถ้วน

เมื่อพิจารณาผลกระทบต่อคุณค่าของสำนวนนิทานคำกลอน สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นได้ทำหน้าที่ในการส่งเสริมคุณค่าของสำนวนนิทานคำกลอน ๒ ประการ ประการแรกสำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นแสดงให้เห็นว่าเรื่องพระอภัยมณีสำนวนนิทานคำกลอนนั้นเป็นเรื่องที่เป็นสากล กล่าวคือสามารถนำมาเล่าใหม่ภายใต้วาทกรรมใหม่ ๆ ภายใต้โครงสร้างประกอบใหม่ ๆ ได้อย่างกลมกลืน เช่นการแปลงสัญชาติให้กลายเป็นการ์ตูนแบบญี่ปุ่นตามที่ผู้สร้างสำนวนนี้ทำ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงการผูกเนื้อหาและสร้างตัวละครที่โดดเด่นของสุนทรภู่ซึ่งเปิดโอกาสให้มีการพัฒนาของตัวละครในรูปแบบอื่น ๆ หรือตีความตัวละคร/พฤติกรรมต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ ไม่ต้องติดอยู่กับกรอบความคิดเนื้อหาและตัวละคร “เจ้า” ในนิทานคำกลอนยุคร่วมสมัยอื่น ๆ

สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว “คุณ” อันประเสริฐของสำนวนนี้อยู่ในช่วงครึ่งเรื่องแรกที่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เรียกว่าช่วงดัดแปลงนั้น ผู้สร้างได้นำเสนอเรื่องพระอภัยมณีอย่างมีสีสันทำให้เด็กเข้าใจง่าย จึงได้รับความนิยมจากเด็กและคนทั่วไป คุณค่าของสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาครจึงอยู่ที่การนำเอาเรื่องที่เด็กอาจจะเข้าใจได้ยากมาสร้างสรรค์ใหม่ให้เด็กเข้าถึงได้มากขึ้น การรู้จักแทรกเนื้อหาทั้งที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวัน และจริยธรรมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขบนโลก ผ่านรูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่ายตรงไปตรงมา และมีการแทรกข้อคิดต่าง ๆ ประกอบได้อย่างชัดเจน ในส่วนของช่วงนิทานเข้าแบบนั้นแม้ว่าผิวเผินดูจะไม่มีคุณค่าอะไร แต่หากพิจารณาการผสมผสานจากแหล่งที่มาที่มากจะพบว่าผู้สร้างนั้นหาได้สร้างเรื่องแต่เพียงลอย ๆ เท่านั้นแต่ได้มีการเก็บอนุภาคจากนิทานเรื่องอื่น ๆ มาผสมจนกลายเป็นเรื่องพระอภัยมณีตอนสุดสาครสำนวนใหม่ ซึ่งแม้จะเป็นเรื่องใหม่แต่ก็มีเค้าจากนิทาน/เรื่องเล่าเรื่องอื่นที่ผู้สเปซเคยคุ้นชิน จึงเป็นการผสมแนวคิดใหม่เรื่องใหม่ กับความคิดเดิมได้อย่างลงตัว

คุณค่าด้านองค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ เป็นคุณค่าที่เด่นชัดที่สุดของสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ผลงานสร้างการ์ตูนเรื่องสุดสาครแสดงให้เห็นว่าประเทศไทยพร้อมที่จะผลิตการ์ตูนทั้งแบบสองมิติและแบบสามมิติที่เป็นแนวนิยมใหม่ของสังคมโลกได้ และการสร้างเรื่องของคนไทยนั้นก็ไม่ได้ “เชย” หรือมีลักษณะ “น้ำเน่า” อีกต่อไป ลายเส้น การให้สี การกำหนดท่าเคลื่อนไหว และการออกแบบองค์ประกอบอื่น ๆ แสดงให้เห็นว่าเป็นงานที่ถนัดกรองออกมาจากความคิดที่ประณีตและเป็นงานสร้างที่เทียบมาตรฐานสากลได้

หนึ่งจากการพยายามสร้างตัวละคร “น้องจ๋า” ให้เป็นที่นิยม ทำให้เกิดวัฒนธรรมวีระบุรุษแบบไทย ๆ ขึ้น อันเป็นคุณประโยชน์ที่จะให้เด็ก/เยาวชนเอาอย่างวีระบุรุษที่มีความคิดแบบไทย ๆ ไม่ใช่นำเข้าจากประเทศญี่ปุ่นหรือทางตะวันตก ซึ่งมีสภาพสังคมและความคิดความเชื่อต่างกับเรา

เมื่อมองในมุมมองของผลกระทบต่อสำนวนนิทานคำกลอน ในช่วงดัดแปลงเห็นได้ชัดว่าสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้นช่วยส่งเสริมให้ผู้เสพทำความเข้าใจกับเนื้อหาและความเป็นไปของสำนวนนิทานคำกลอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีการปลูกฝังค่านิยมใหม่ ๆ ที่แต่เดิมไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอน เช่น ให้รักต้นไม้ ให้ปลูกป่า อย่างนิทานกัน เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ในทางหนึ่งเป็นการใช้วรรณกรรมเป็นสื่อช่วยในการปลูกฝังจริยธรรมร่วมสมัย แต่ในอีกทางหนึ่งแสดงให้เห็นความเป็นสากลของสำนวนนิทานคำกลอนที่สามารถเอาค่านิยมร่วมยุคสมัยมาผสมผสานได้อย่างกลมกลืน ทั้ง ๆ ที่ผลิตจากสังคมที่ต่างยุคต่างสมัยกัน

ในช่วงนิทานเข้าแบบดั่งที่ได้กล่าวไปแล้วว่าคุณค่าของช่วงนี้อยู่ที่การผสมผสานซึ่งมีแหล่งที่มาหลากหลายที่ การที่เรื่อง**สุดสาคร**สามารถพัฒนาไปจนเป็นช่วงนิทานเข้าแบบได้นั้นแสดงให้เห็นว่า สำนวนนิทานคำกลอนนั้นมีโครงเรื่องใหญ่ที่เอื้อต่อการนำไป ผลิตซ้ำ หรือ ดัดแปลง ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา ซึ่งผู้วิจัยมองว่าเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่พิสูจน์ได้ว่าทำไมเรื่อง**พระอภัยมณี**จึงถูกใจคนแทบทุกยุคทุกสมัย

สำนวนภาพยนตร์ คุณค่าด้านสาระของสำนวนภาพยนตร์อยู่ที่การเปิดมุมมองใหม่ เป็นมุมมองที่มองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากมุมมองของผู้หญิง โดยเฉพาะตัวละครผีเสื้อสมุทร การเปลี่ยนมุมมองนี้ทำให้เราเห็นงานวรรณกรรมได้รอบด้านมากขึ้น ไม่จำกัดอยู่แต่เพียงภาพ หรือวาทกรรมที่ผู้สร้าง(ในที่นี้คือสุนทรภู่) ต้องการจะให้เราเห็น การสร้างบทภาพยนตร์ด้วยมุมมองที่ต่างกันออกไปนี้ในนัยหนึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าเรื่อง ๆ เดียวกันหากมองด้วยมุมมองที่ต่างกัน ตัวละครและพฤติกรรมเดียวกันก็อาจถูกตีความต่างกันไป ดังนั้นการจะตัดสินอะไรควรจะมองให้รอบด้านก่อนจะตัดสินใจ และโดยเฉพาะการอ่านวรรณกรรม หากเราอ่านโดยยินดีที่จะรับสารจากผู้สร้างอย่างเดียวกันก็ไม่ทำให้เกิดความเจริญงอกงามทางปัญญาแต่อย่างไร แต่หากเราพิจารณาจากมุมมองอื่น ๆ ในเรื่องเล่าเรื่องเดียวกันเราก็อาจจะเห็นประเด็นที่น่าสนใจที่แฝงอยู่ก็เป็นได้

ด้านองค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ สำนวนภาพยนตร์ก็ทำได้ดีไม่แพ้กับทั้งสองสำนวนที่ผ่านมา แม้ว่าเครื่องแต่งกายของตัวละครจะยังดูไม่เหมาะสมเท่าไร หรือฉากการรบของทัพอุเทนก็ไม่ได้ทำให้เชื่อได้ว่ายกกองทัพมามากจริง แต่ด้วยการทำเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ก็พอจะแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจ และความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างในการตีความจินตนาการของสุนทรภู่ให้เป็น “มายาภาพที่เห็นเป็นรูปธรรม” ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงอาจกล่าวได้ว่าด้านการใช้เทคนิคพิเศษนั้นสำนวนนี้ก็ได้ไม่แพ้ภาพยนตร์จากทางฝั่งตะวันตก หรือภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ของไทยแต่อย่างไร

ด้านผลกระทบต่อคุณค่าของสำนวนนิทานคำกลอนนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าสำนวนภาพยนตร์พยายามเปิดโลกทัศน์ของผู้เสพและวรรณกรรมให้รอบด้าน ให้กว้างขวางมากขึ้น ซึ่งเป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้เสพที่ได้อ่านงานเรื่อง**พระอภัยมณี**สำนวนนิทานคำกลอนได้อย่างมีความคิดที่กว้างขวาง ไม่ติดยึดอยู่กับแนวคิดเดิม ๆ ที่ได้รับการถ่ายทอดต่อ ๆ มาจากคนในอดีต ที่สำคัญคือการส่งเสริมให้ผู้เสพไม่เพียงแต่เสพวรรณกรรมเท่านั้น (passive) แต่ควรพิจารณาวรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ ว่าดีไม่ดียังไร ผู้เขียนต้องการจะสื่ออะไร และที่สำคัญ

ที่สุดผู้เสพต้องรู้จักมีสติในการอ่านพิจารณาวรรณกรรมอย่างรอบด้านไม่ใช่แต่เพียงด้านที่ผู้สร้างต้องการจะนำเสนอเท่านั้น

ในบทที่ ๖ นี้ผู้วิจัยได้พยายามแสดงให้เห็นถึงผลกระทบในเชิงคุณค่าที่สำนวนใหม่ทั้งสามสำนวนนั้นมีต่อสำนวนนิทานคำกลอน โดยผู้วิจัยพยายามเลือกสรรแนวทางการประเมินคุณค่าต่าง ๆ กัน ทั้งที่แสดงให้เห็นคุณค่าและที่แสดงให้เห็นโทษของสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

มุมมองที่แสดงให้เห็นโทษของสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ได้แก่การพิจารณาคุณค่าในเชิงสุนทรียะ มุมมองวัฒนธรรมมหาชน และมุมมองอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม แนวทางการประเมินคุณค่าทั้ง ๓ นี้แสดงให้เห็นว่าสำนวนใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นได้ทำลายคุณค่าของสำนวนดั้งเดิม ในภาพรวมโดยการปฏิเสธ ละทิ้ง หรือโยกย้ายคุณค่าของสำนวนดั้งเดิม (สำนวนนิทานคำกลอน) และยึดยึดคุณค่าแบบใหม่ให้กับสำนวนดั้งเดิมซึ่งตามมุมมองของทั้งสามมุมมองแล้วคือการทำลายคุณค่าของสำนวนดั้งเดิม

มุมมองที่แสดงให้เห็นคุณค่าของสำนวนใหม่ทั้งสามสำนวนได้แก่แนวทางการประเมินคุณค่าด้านเนื้อหา และมุมมองหลังนวนิยาย ในภาพรวมทั้งสองมุมมองต้องการจะแสดงให้เห็น/ต้องการจะเรียกร้องว่าการนำเอามาตรฐานการประเมินค่าในยุคหนึ่งมาใช้กับยุคหนึ่งนั้นเป็นการไม่สมควร เพราะสภาพสังคม พฤติกรรมการเสพงาน และแนวทางการประเมินคุณค่าได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว ดังนั้นแนวการพิจารณาจึงควรมุ่งไปที่การศึกษาคุณประโยชน์ที่สำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่มีต่อสำนวนดั้งเดิม ซึ่งผลจากการวิจัยในกรณีของการสร้างสรรค์ใหม่เรื่อง *พระอภัยมณี* พบว่าสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้นส่งเสริมและตอกย้ำความนิยมเรื่อง *พระอภัยมณี* ในสังคมไทยให้มากขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็มีการสืบสานแนวคิดที่ดีบางประการจากสำนวนดั้งเดิมสู่สำนวนใหม่โดยมีการปรับให้ทันสมัยเข้ากับวัฒนธรรมยุคใหม่และสื่อสมัยใหม่ได้อย่างลงตัวแม้ว่าจะเป็นเพียงการหยิบยกเอาคุณค่าบางคุณค่าไม่ใช่ทั้งหมดมานำเสนอก็ตาม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องนี้เลือกศึกษาการสร้างสรรค์เรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ขึ้นใหม่ในช่วงปี พ.ศ. ๒๕๔๕-๒๕๔๖ รวมสามสำนวนอันได้แก่ สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้าของบริษัทเนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์ สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาครของบริษัทแฟนตาซีทาวน์ และสำนวนภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี ลิขสิทธิ์ของบริษัทโร้บิยอน เป็นกรณีศึกษา

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าผู้เสพมีอิทธิพลสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรมตามแนวคิดแบบทุนนิยม กล่าวคือการผลิตงานวรรณกรรมคือการลงทุนรูปแบบหนึ่งที่มุ่งผลกำไร ผู้วิจัยพบว่าการผลิตผลงานวรรณกรรมเพื่อต้องการขายให้ได้มากนั้นกลุ่มเป้าหมายหรือผู้เสพมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้เกิดการดัดแปลงวรรณกรรมดั้งเดิมโดยเฉพาะในส่วนของเนื้อหาและตัวละคร ในกรณีของกลุ่มข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นมีการดัดแปลงคุณลักษณะทั้งภายนอกและภายในของตัวละครให้สอดคล้องกับแนวคิดของการสร้างตัวละครในการ์ตูนภาพลายเส้นแบบมังงะ ผลจากการดัดแปลงตัวละครส่งผลโดยตรงต่อการดัดแปลงเนื้อหาเพื่อให้อัดคล้องกับคุณลักษณะของตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปและเพื่อให้ตรงกับปรัชญาในการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนญี่ปุ่นที่เน้นการผจญภัยเพื่อส่งเสริมความสามารถประสบการณ์ของตัวละคร การชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของความพยายาม และการให้ความสำคัญกับการศึกษาเพื่อพัฒนาตนเอง

การดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแสดงให้เห็นชัดว่าผู้เสพหรือกลุ่มเป้าหมายนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละคร ในสำนวนนี้ได้มีการแบ่งขั้วตัวละครเป็นตัวร้ายและตัวดีอย่างชัดเจนเพื่อให้อัดคล้องกับการรับรู้ของวัยเด็กอันเป็นกลุ่มเป้าหมายของสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้ตัวละครดั้งเดิมบางตัวและตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่หลายตัวก็ถูกทำให้ดูตลกขบขันเพื่อให้เหมาะสมกับความนิยมของเด็กเล็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ด้านเนื้อหานั้นก็ได้สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมร่วมสมัยหลายประการเพิ่มเติมจากคุณธรรมคำสอนที่ปรากฏในสำนวนดั้งเดิมทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับพื้นฐานการพัฒนาด้านจิตใจของกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนสำนวนภาพยนตร์ได้ดัดแปลงเนื้อหาของเรื่องโดยการสร้างบทภาพยนตร์ที่เน้นความรู้สึกของผีเสื้อสมุทรที่ถูกสามีและลูกอันเป็นที่รักยิงทรยศทำร้ายจิตใจและหักหลัง การดัดแปลงดังกล่าวเป็นอิทธิพลโดยตรงจากกลุ่มเป้าหมายซึ่งก็คือผู้ชมภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันซึ่งนิยมภาพยนตร์ที่น่าเสนอแนวคิด มิใช่เพียงแต่เสนอเรื่องราวออกมาเป็นภาพเท่านั้น นอกจากนี้การพยายามเพิ่มฉากเทคนิคพิเศษในการสร้างสรรค์ผลงานก็เป็นอิทธิพลมาจากความชอบของผู้เสพภาพยนตร์ในปัจจุบันที่ชอบชมเทคนิคพิเศษตามอย่างภาพยนตร์จากฮอลลีวูด ดังนั้นการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในสำนวนภาพยนตร์จึงเป็นผลกระทบโดยตรงจากกลุ่มเป้าหมายซึ่งก็คือผู้เสพเช่นเดียวกับทั้งสองสำนวนข้างต้น

ผลการศึกษาพบว่าผู้เสพมีส่วนสำคัญยิ่งที่ส่งอิทธิพลต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละคร ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าปรากฏการณ์เหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นเฉพาะเพียงแต่กลุ่มข้อมูลที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาคั้งนี้เท่านั้น

หากแต่จะเกิดขึ้นเสมอเมื่อมีการดัดแปลงวรรณคดี วรรณกรรม นิทาน ตำนาน เรื่องเล่า ทั้งที่อยู่ในรูปวรรณกรรมลายลักษณ์หรือวรรณกรรมมุขปาฐะให้ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมแบบประชานิยมและผลงานทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นตามความคิดแบบทุนนิยม

นอกจากจะชี้ให้เห็นว่าผู้เสพมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรมแล้ว งานวิจัยชิ้นนี้ได้ขยายพรมแดนของคำว่า “วรรณกรรม” ซึ่งแต่เดิมมักใช้หมายถึงเรื่องเล่าในรูปแบบของงานเขียน หรือเรื่องเล่าจากคำบอกเล่าจากบุคคลหนึ่งไปสู่บุคคลอีกคนหนึ่งที่เรียกกันว่าวรรณกรรมมุขปาฐะ มาเป็นการรวมเอารูปแบบการเล่าเรื่องแบบอื่น ๆ อาทิ เล่าเป็นหนังสือการ์ตูนภาพ การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ เข้าไว้ด้วย ซึ่งจากการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้สนใจศึกษางานวรรณกรรมสามารถศึกษาเรื่องเล่าในสื่อบันเทิงร่วมสมัยเหล่านี้ในฐานะที่เป็นวรรณกรรมชิ้นหนึ่งได้

ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้พยายามสำรวจตรวจสอบผลกระทบเชิงคุณค่าของสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่เมื่อเทียบกับคุณค่าของสำนวนนิทานคำกลอนซึ่งเป็นผลงานการประพันธ์ของสุนทรภู่อย่างรอบด้าน และพบว่าในเชิงสุนทรียะนั้นสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ไม่สามารถเทียบเคียงกับสำนวนนิทานคำกลอนได้ แม้กระนั้นก็ต้องพิจารณาด้วยความเป็นธรรมว่าสำนวนที่สร้างสรรค์ใหม่นั้นเป็นการผลิตผลงานวรรณกรรมตามความคิดที่แตกต่างไปจากเดิม เมื่อมองอย่างผิวเผินผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่อาจจะด้อยค่ากว่าสำนวนนิทานคำกลอน แต่เมื่อพิจารณาจากมาตรฐานคุณค่าของงานวรรณกรรมแต่ละประเภทก็พบว่าสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่แต่ละสำนวนประสบความสำเร็จมากทีเดียว สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นได้รับความนิยมและยกย่องให้เป็นการ์ตูนไทยที่เขียนลายเส้นและสร้างสรรค์เรื่องราวที่มีคุณภาพทัดเทียมกับการ์ตูนนำเข้าจากประเทศญี่ปุ่น ส่วนสำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวก่อให้เกิดกระแสความนิยมตัวละครสุดสัครและตัวละครพระเจ้าตากจนตัวละครสุดสัครกลายเป็นวีรบุรุษของเด็ก ๆ เทียบเคียงได้กับซูเปอร์ฮีโร่ของเด็กตัวอื่น ๆ ด้านสำนวนภาพยนตร์ก็ได้รับการยอมรับว่าภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีได้สร้างกระแสรูปแบบความบันเทิงแบบใหม่ของไทยมีชื่อเรียกว่า “หนังแผ่น”

อนึ่ง ผู้วิจัยเห็นว่าการสร้างสรรค์วรรณกรรมชิ้นใหม่ด้วยการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในสำนวนดั้งเดิมมิได้เป็นการทำลายสำนวนดั้งเดิมแต่อย่างใด แต่เป็นการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของสำนวนดั้งเดิมในบริบทสังคมไทยปัจจุบัน ทั้งเป็นการสืบสานเรื่องเล่าจากอดีตให้สามารถอยู่รอดได้ในยุคปัจจุบันและมีแนวโน้มว่าจะยังคงอยู่ให้ลูกหลานได้สืบทอดต่อไปอนาคต นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าผลของการดัดแปลงที่ทำให้เกิดสำนวนใหม่ซึ่งบางส่วนแตกต่างจากสำนวนดั้งเดิมนั้นมีส่วนส่งเสริมให้ผู้เสพบางรายสนใจที่จะรับรู้เรื่องราวอย่างสมบูรณ์ถูกต้องตามฉบับดั้งเดิมทำให้ได้กลับไปอ่านสำนวนดั้งเดิมด้วย อาจกล่าวได้ว่าการสร้างสรรค์สำนวนใหม่จึงมีคุณประโยชน์ที่ช่วยให้สำนวนดั้งเดิมนั้นได้รับความสนใจศึกษา และสืบทอดเพราะประจักษ์ในคุณค่าที่ได้รับ

ผู้วิจัยใคร่ขอเสนอแนะว่าควรจะศึกษาการสร้างสรรคดีใหม่ของวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ ต่อไป อาทิ เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน มัทนพาธา อิเหนา รามเกียรติ์ ฯลฯ ซึ่งจะทำให้เข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้นว่าวรรณคดีหรือวรรณกรรมในอดีตนั้นสามารถถ่ายทอดให้คนสมัยปัจจุบันรับรู้ได้อย่างไร และผลแห่งการรับรู้ในปัจจุบันนั้นส่งผลอย่างไรต่อสำนวนดั้งเดิมบ้าง นอกจากนี้การศึกษาเปรียบเทียบความเปลี่ยนแปลงช่วยให้มองเห็นว่าแนวทางการรักษาวรรณคดีว่าจะต้องกระทำอย่างไรลงตัวระหว่างเนื้อหาและแนวคิดที่มีคุณค่าของวรรณคดีในอดีตกับความนิยมเรื่องแบบของคนสมัยปัจจุบัน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ : เอดิชั่นเพรสโปรดักส์, ๒๕๕๔.

กาญจนาคพันธุ์.(นามแฝง). **ภูมิศาสตร์สุนทรภู่**. พิมพ์ครั้งที่ ๔. กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ แกรมมี่, ๒๕๕๐.

จำเริญลักษณ์ ณะวังน้อย. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงสมัยสงครามโลกครั้งที่ ๒**.

กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๔.

จุลศักดิ์ อมรเวช. **ตำนานการ์ตูน**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงดาว, ๒๕๕๔.

เจือ สตะเวทิน. **สุนทรภู่**. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ : องค์การค้าของคุรุสภา, ๒๕๓๐.

ฉันทน์ ขาวโกล. **๑๐๐ ปีของสุนทรภู่**. พระนคร : โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม, ๒๕๔๘.

ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. **ชีวประวัติและผลงานของสุนทรภู่**. พิมพ์ครั้งที่ ๒. (กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงาน

วิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๒).

ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. **วรรณคดีวิจารณ์ระหว่าง พ.ศ.๒๓๒๕ – ๒๔๕๓**. ใน สุวรรณา เกียรติกรเพ็ชร และ

สุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา (บรรณาธิการ). **ทอไหมในสายน้ำ ๒๐๐ ปีวรรณคดีวิจารณ์ไทย**. พิมพ์ครั้งที่

๒. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์น, ๒๕๕๑.

ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. **หนังสือประโลมโลกที่ขึ้นชื่อในสมัยรัชกาลที่ ๕**. **วารสารอักษรศาสตร์** ๑๓(กรกฎาคม

๒๕๒๔): หน้า ๘๘.

ชัยพร วิชชาวุธ. **มูลสารจิตวิทยา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๕.

ตำราราชานุกาพย์, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยา. **อธิบายว่าด้วยเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่**. ใน

สุนทรภู่.(นามแฝง). **พระอภัยมณี**. พิมพ์ครั้งที่ ๑๖. กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาการ, ๒๕๕๔.

โดม สุขวงศ์. **หนึ่งศตวรรษภาพยนตร์ในประเทศไทย** [online]. แหล่งที่มา :

<http://www.haifilm.com/articleDetail.asp?id=17> [๔ ตุลาคม ๒๕๕๗].

ตรีศิลป์ บุญขจร. **นวนิยายกับสังคม**. ใน **นวนิยายกับสังคมไทย (๒๔๗๕-๒๕๐๐)**. พิมพ์ครั้งที่ ๒. โครงการ

ตำราคณะอักษรศาสตร์ ลำดับที่ ๓๗ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๒.

ตำรา ณ เมืองใต้. **ชีวประวัติสุนทรภู่**. พิมพ์ครั้งที่ ๔. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๕๐.

ทิพวัน บุญวีระ. **การศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรม เรื่อง อิทธิพลกลอนอ่านในนิทานคำกลอนสุนทรภู่**. กรุงเทพฯ :

กองเผยแพร่วรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร, ๒๕๕๑.

ธนศ เวศร์ภาดา. **ตำราประพันธ์ศาสตร์ไทย : แนวคิดและความสัมพันธ์กับขนบวรรณศิลป์ไทย**. วิทยานิพนธ์

ดุชนิพนธ์ ภาควิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑.

นพพร ประชากุล และชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์. **บทสัมภาษณ์ : มองหลากมุมโพสต์โมเดิร์น**. ใน เทคโนโลยีสุนารี,

มหาวิทยาลัย สำนักการศึกษาทั่วไป. **เอกสารประกอบการประชุมนานาชาติ เรื่อง**

“Postmodernism and Thai studies”. ตุลาคม ๒๕๕๕.

นันทขว้าง สิริสุนทร. **เปลือยป๊อปคัลเจอร์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เนชั่น, ๒๕๕๕.

น้ำดอกไม้, (นามแฝง). ทุ่งกระบอกพระอภัยมณี. กินรี. ๙(กันยายน ๒๕๕๔).

นารา ธีรเนตร และ สงคราม เซาว์ศิลป์. พัฒนาการของพฤติกรรมมนุษย์. ใน จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ ๕. เชียงใหม่ : โครงการตำรามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๐.

นิธิ เอียวศรีวงศ์. บริโภคโพสโตโมเดิร์น. กรุงเทพฯ : มติชน, ๒๕๔๗.

นิธิ เอียวศรีวงศ์. ปากไก่และใบเรือ : ว่าด้วยการศึกษาประวัติศาสตร์-วรรณกรรมต้นรัตนโกสินทร์. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพฯ : อมรินทร์, ๒๕๕๓.

นิพนธ์ อินสิน. ลักษณะขัดแย้ง (Contrast) ในวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่. กรุงเทพฯ :

ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูสกลนคร, ๒๕๒๑.

ประคอง นิยมานเหมินทร์. นิทานพื้นบ้านศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๕.

เปลื้อง ณ นคร. ประวัติวรรณคดีไทย. พิมพ์ครั้งที่ ๑๐. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๑.

พะอบ ไชยะภุชณะ.(พ.ต.หญิง) และ สุวรรณ อุดมผล. วรรณกรรมประกอบการเล่นลิเก. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย. กระทรวงศึกษาธิการ.

พ.ณ.ประมวลมารค.(นามแฝง). ประวัติคำกลอนสุนทรภู่. ๒ เล่ม. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา, ๒๕๑๙.

พลอย หอพระสมุด.(นามแฝง). วรรณกรรมประกอบการเล่นละครชาตรี. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๒๓.

พัฒนา กิติอาษา. คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยา-ศิรินคร (องค์การมหาชน), ๒๕๔๖.

พัทธยา จิตต์เมตตา. อวัจนสารในวรรณคดี เรื่องพระอภัยมณี. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, ๒๕๒๔.

พันทิวา อ่วมเจิม. ๒๕๕๔ : ปีกองของ “หนังไทย” จากชบเซาสู่รุ่งเรือง [online].แหล่งที่มา :

<http://www.thaifilm.com/articleDetail.asp?id=19> [๔ ตุลาคม ๒๕๕๗].

พินิจ หุตะจินดา. คู่กับคุณปยุต เงากระจ่าง เรื่อง สุดสาครบนแผ่นเซลลูลอยด์. วารสารรามคำแหง ๑๑(ฉบับพิเศษ) : หน้า ๒๓๗.

แฟนตาซีทาวน์, About fantasy town [online], Available from : www.fantasytown.tv

มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. พระบรมราชาธิบายในการประพันธ์. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพฯ : อนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ ชุนคำถนนวนจิตร (เชย บุญนาถ), ๒๕๑๔.

ไมเคิล ไรท์. พระอภัยมณีวรรณกรรมบ่อนทำลายเพื่อสร้างสรรค์ ใน สุจิตต์ วงษ์เทศ (บรรณาธิการ).

เศรษฐกิจ-การเมือง เรื่องสุนทรภู่ มหากวีกระฎุมพี. กรุงเทพฯ : มติชน, ๒๕๕๕. หน้า ๑๘๖.

ไรท์ บียอน จำกัด, บริษัท. พระอภัยมณี [DVD]. กรุงเทพฯ : ไรท์บียอน, ธันวาคม ๒๕๕๕.

วิทย์ ศิวะศรียานนท์ (เขียน). วรียา ศ.ชินวราโณ (บรรณาธิการ). วรรณคดีและสังคม. ใน วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์. พิมพ์ครั้งที่ ๖. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ธรรมชาติ, ๒๕๔๔.

วิทิตา, about us [online], Available from : <http://www.vithita.com/base.html>

วิมลรัตน์ อรุณโรจน์สุริยะ สัมภาษณ์ บัณฑิต ฤทธิธกล. Available from :

วิภา กงกะนันทน์. พระเอกในวรรณคดีไทย. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๔๐.

วุฒิชัย กฤษณะประกกรกิจ, มนัสสิน โทวาริทธิ และ ธนพงศ์ ผลาจรศักดิ์. สังคมไทยสายพันธุ์ป๊อป Culture.

GM (มกราคม ๒๕๔๕) : ๑๓๖.

ศักดิ์ดา ปั่นแห่งเพ็ชร์. หุ่นกระบอกล. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย. กระทรวงศึกษาธิการ.

ศิริพร ลีตะฐาน. ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, ๒๕๒๓. หน้า ๖๘.

ศิริพร ณ ถลาง. ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ : ศูนย์คติชนวิทยา และภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๘.

ศิริลักษณ์ ไทรหอมหวน และ แสงสุรีย์ ลำอังก์กุล. สถิติปัญญา ความสามารถ และการวัด. ใน จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ ๕. เชียงใหม่ : โครงการตำรามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๔๐.

สมบัติ จันทรวงศ์. บทพิจารณาว่าด้วยวรรณกรรมการเมืองและประวัติศาสตร์. กรุงเทพฯ : คบไฟ, ๒๕๔๐.

สทวัส เจตน์มโนรมย์. สัมภาษณ์ ๒๑ สิงหาคม ๒๕๔๗.

สุกัญญา สัจฉายา. สัมภาษณ์. ๑๐ กันยายน ๒๕๔๖.

สุกัญญา สัจฉายา. พรรตน์ ดำรง และชัชวาลย์ วงษ์ประเสริฐ. การแสดงพื้นบ้านภาคกลาง : การปรับปรุงในชีวิตไทยสมัยใหม่ [เอกสารอัดสำเนา]. รายงานการวิจัยเสนอต่อสถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๐.

สุจิตต์ วงศ์เทศ. พระอภัยมณี มีฉากอยู่ทะเลอันตามัน อ่าวเบงกอล และมหาสมุทรอินเดีย. ใน จิตต์ วงษ์เทศ (บรรณาธิการ). เศรษฐกิจ-การเมือง เรื่องสุนทรภู่ มหากวีระกุ่มพี. กรุงเทพฯ : มติชน, ๒๕๔๕. หน้า ๑๙๗.

สุทธากร สันติวัช. หนังไทยในทศวรรษ ๒๕๓๐-๒๕๔๐ [online]. แหล่งที่มา :

<http://www.thaifilm.com/articleDetail.asp?id=12> [๔ ตุลาคม ๒๕๔๗].

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. ลิเก. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, ๒๕๓๙.

สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร์. พระอภัยมณี : การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์ มหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๑๔.

สุวิทย์ สารวัตร. ปรัชญาในพระอภัยมณีกับประวัติสุนทรภู่พระนิพนธ์ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ-กรมพระยาอดิศัยราชานุภาพ. ธนบุรี : อมรรการพิมพ์, ๒๕๐๘.

อดุลย์ วิริยเวชกุล และครรชิต มัลย์วงศ์ [ผู้ออกแบบโปรแกรม]. ราชบัณฑิตยสถาน. ศัพท์บัญญัติอังกฤษ – ไทย, ไทย-อังกฤษ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน รูปแบบซีดีรอมรุ่น ๑.๑ [ชุดคำสั่ง]. ๒๕๔๕.

อรสม สุทธิสาคร. เด็กพันธุ์ใหม่วัย X: Click ชีวิตวัยรุ่นไทยยุคปี ๒๐๐๐. กรุงเทพฯ : สารคดี, ๒๕๓๘.

อภิัญญา เจนมงคลพรพน. แฟนพันธ์แท้นวนิยายของโกวเล้ง. สัมภาษณ์. ๔ กันยายน ๒๕๔๗.

อิศเรศ ทองปัสโลว์. บรรณาธิการบริหารหนังสือการ์ตูนภาพลายเส้นในเครือบริษัทเนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์.

สัมภาษณ์. ๒๑ สิงหาคม ๒๕๔๗.

Supot A. และ Blue Hawk (เรื่องและภาพ). อภัยมณีซาก้า. เล่ม ๑-๗. กรุงเทพฯ : เนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์, ๒๕๔๕-๒๕๔๖.

silhouette (นามแฝง). ๑๐๐ อันดับหนังไทยทำเงินสูงสุดตลอดกาล [online]. Available from :

<http://www.deknang.com>. ๔ ตุลาคม ๒๕๔๗. (วันที่เขียนบทความ ๙ พฤษภาคม ๒๕๔๗).

United broadcast cooperation public company limited. โดม สุวงศ์(ให้สัมภาษณ์). พงศาวดารหนังไทย [รายการโทรทัศน์]. UBC Inside. ๑๔ กันยายน ๒๕๔๗.

United broadcast cooperation public company limited. สุเชาว์ พงษ์วิไล(พิธีกร). พงศาวดารหนังไทย [รายการโทรทัศน์]. UBC Inside. ๘ พฤศจิกายน ๒๕๔๗.

Work point entertainment. ชงชัย ประสงค์สันติ,(พิธีกร). การ์ตูนไทย. คุณพระช่วย[รายการโทรทัศน์]. ๔ ตุลาคม ๒๕๔๗, ช่อง ๙.

ภาษาอังกฤษ

ABC.com in partnership with the Academy of Motion Picture Arts and Sciences, The Academy of Motion Picture Arts and Sciences & ABC, Inc., **Legacy : past winner screenplay based on material previously produced or published** [online], Available from : http://www.oscars.com/legacy/pastwinners/screen_adapt5.html

Ardono, Theodor. **The cultural industry**. London : routledge, 1991.

Ashby, Janet. **Manga culture ignites craze in media markets overseas** [online]. The Japan Times: 14 Aug. 2003. Available from : <http://www.japantimes.co.jp/cgi-bin/getarticle.pl5?ek20030814br.html> [14 June 2004].

Butler, Christopher. **Post-modernism : a very short introduction**. New York : Oxford university press, 2002.

Collins cobuild. **English Dictionary for advanced learners**. 3rd ed. Glasgow : HarperCollins Publishers Limited, 2001.

Culler, Jonathan. **Literary theory : a very short introduction**. New York : Oxford University press, 2000.

- Furniss, Maureen. **Animation**. Microsoft Encarta Reference Library 2004 [CD-ROM]. Microsoft Corporation. 1993-2003.
- Fulcher, James. **Capitalism : a very short introduction**. New York : Oxford university press, 2004
- Gans, Herbert J. **Popular culture & high culture : An analysis and evaluation of taste**. Revised and update version. Perseus books group, 1999.
- Hubbard, J. Donald and O Connell, Kenneth. **Computer animation**. Microsoft Encarta Reference Library 2004 [CD-ROM]. Microsoft Corporation. 1993-2003.
- Kunzle, david. **Cartoon**. Microsoft Encarta Reference Library 2004 [CD-ROM]. Microsoft Corporation. 1993-2003.
- Llewellyn, Richard. **Chronology of Animation: Introduction** [online]. Available from : <http://www.public.iastate.edu/~rilew/chronst.html> [14 June 2004]
- Nmp international. Tezuka Osamu and the Expressive Techniques of Contemporary Manga. In **A history of Manga**. Dai Nippon Printing Co., Ltd., 1998. Available from : http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga3-1.html [14 June 2004].
- Rei. **What are manga and anime** [online]. Available from : <http://www.mit.edu:8001/afs/thena.mit.edu/user/r/e/rei/WWW/Expl.html> [14 June 2004].
- Ruengruglikit, Cholada. Phra Aphai Mani : A new type of Thai hero, revised version, in **วารสารราชบัณฑิตยสถาน ๒๙**(กรกฎาคม-กันยายน ๒๕๔๗), หน้า ๗๒๑.
- Singer, Peter. **Marx : a very short introduction**. New York : Oxford university press, 2000.
- Storey, John. **Cultural theory and popular culture : An introduction**. 3rd ed. Dorset : Pearson Education, 2001.
- Strinati, Dominic. **An introduction to theories of popular culture**. London : Routledge, 1995.
- Skema Online. **Lesson 4 : Types of Anime and Manga**. Available from : <http://skema6.8m.com/lesson4.html> [14 June 2004].
- Sklar Robert. **Motion Picture, history of**. Microsoft Encarta Reference Library 2004 [CD-ROM]. Microsoft Corporation. 1993-2003.
- United broadcast cooperation public company limited. **Top ten superhero** [TV program], Discovery channel. 26 April 2003.

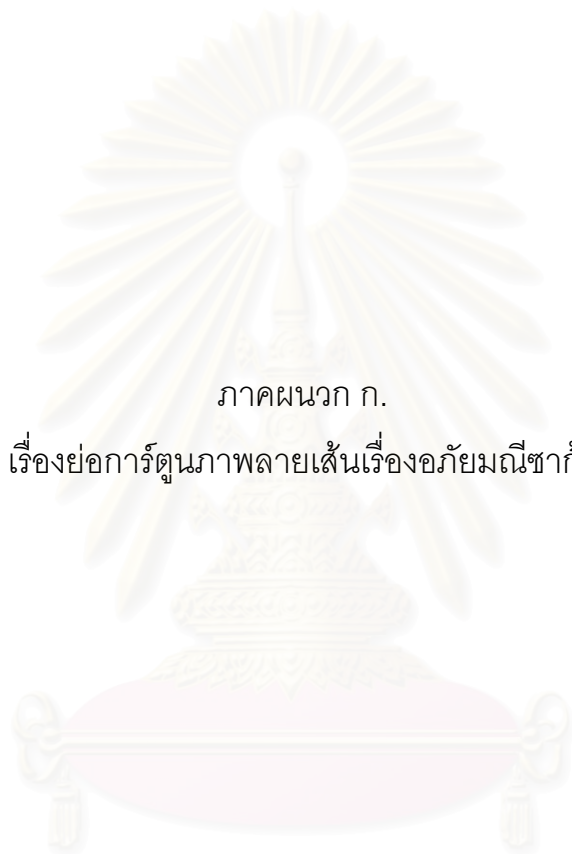
บรรณานุกรม

- Belsey, Catherine. **Poststructuralism : a very short introduction**. New York : Oxford University press, 2002.
- Culler, Jonathan. **Barthes : a very short introduction**. New York : Oxford University press, 2002.
- Currie, Mark. **Postmodern narrative theory**. Malaysia : Palgrave, 1998.
- Fiske, John. **Reading the popular**. London : routledge, 1989 reprint in 1991.
- Fiske, John. **Understanding popular culture**. London : routledge, 1989 reprint in 1992.
- Hall, John. **The sociology of literature**. Great Britain : Longman, 1979.
- Haslett, Moyra. **Marxist literary and cultural theory**. Hong kong : St. Martin press, 2000.
- Lowenthal, Leo. **Literature, popular culture, and society**. 2nd ed. California : pacific book publishers. 1968.
- Neuburg, E. Victor. **Popular literature a history and guide : from the beginning of printing to the year 1897**. Great Britain : penguin book, 1977.
- Storey, John. **Cultural studies and the study of popular culture**. 2nd ed. Georgia : the university of Georgia press, 2003.
- Storey, John. **Inventing popular culture**. UK : Blackwell manifestos, 2003.
- Storey, John., ed. **Cultural theory and popular culture : A reader**. Cambridge : Cambridge university press, 1994.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก.

เรื่องย่อการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรื่องย่อ

อภิมณีนิกาย เล่มที่ ๑ - ๗

[เปิดเรื่อง] ณ คุณสมุทรรซึ่งเป็นที่จองจำของกลาสีเรือแตกนับหมื่นคน ผู้ที่ตกมาอยู่ ณ ที่คุณสมุทรรนี้จะไม่มีความหวังได้กลับขึ้นไปอีก หนทางที่จะปลดปล่อยตัวเองให้เป็นอิสระมีเพียงความตายหรือความคลุ้มคลั่งเท่านั้น แต่มีชายผู้หนึ่งเป่าปี่ให้ผู้ที่จองจำทั้งหมดปลดปล่อยจากภาวะดังกล่าว แต่ทุกครั้งที่เป่าก็จะมีปรากฏการณ์บางอย่างที่หนึ่งซึ่งชื่อของนางถูกกระซิบกระซาบเล่าขานกันอย่างหวาดหวั่นผ่านตำนานของนักเดินเรือ

[ตอนที่ ๑] ณ นครรัตนา ลัดดา(สาวใช้)เข้ามาปลุกองค์รัชทายาท พร้อมกับกราบทูลว่าสิ่งที่รัชทายาทสั่งให้พาดู(พระสหาย)ทำนั้น พาดูได้ทำสำเร็จแล้วทำให้ห้องรัชทายาทดีใจเป็นอย่างมากและรีบเดินทางออกไป ณ บรรณาลัยสถานศึกษา หลวงเพ็ชรเงินผู้เป็นอาจารย์ของรัชทายาททั้งสองพระองค์เดินทางมาถึงแต่ไม่พบรัชทายาททั้งสอง เมื่อเหลียวมองไปอีกด้านหนึ่งของหอคอยก็พบองค์รัชทายาทอภิมณี จึงตะโกนเรียกให้มาเรียนหนังสือ แต่พระอภิมณีนอมน้อมกลับกระโดดขึ้นเรือเหาะหนีไป ส่วนรัชทายาทองค์สุวรรณหั้นก็อยู่ที่โรงฝึกทหารประลองฝีมือกับทหารองค์รักษ์ต่างๆ และเป็นฝ่ายชนะ

[ตอนที่ ๒] ณ ลานฝึกทหารศรีสุวรรณหประกาศตนว่าเป็นนักเรียนคนหนึ่ง แต่อาจารย์ได้ยิ่งความคิดของศรีสุวรรณหไว้โดยบอกว่า "คีรี" ที่ศรีสุวรรณหเพิ่งชนะไปนั้นยอมฝีมือไว้ ทำให้ศรีสุวรรณหทำประลองกับคีรีตัวต่อตัวอีกครั้ง เมื่อสู้รบไปได้ช่วงหนึ่งปรากฏว่าคีรีแสดงพลังประหลาดที่ไม่เคยมีใครเห็นออกมาทำให้สามารถประชิดตัวศรีสุวรรณหได้ อาจารย์จึงบอกให้ยุติการแข่งขัน และศรีสุวรรณหก็ยอมรับความพ่ายแพ้พร้อมกับตั้งปณิธานว่าจะตั้งใจศึกษาเพื่อทำประลองกับคีรีในวันข้างหน้าให้ได้ แต่กลับได้รับคำตอบจากอาจารย์ว่าวันพรุ่งนี้คีรีก็ต้องเข้ารับการถวายเป็นราชองค์รักษ์แล้ว

[ตอนที่ ๓] ในงานถวายตัวเป็นองค์รักษ์ของคีรีที่ทำท่าว่าจะจบลงด้วยดี แต่เมื่อพิธีกำลังจะจบคีรีก็แสดงร่างที่แท้จริงออกมา นั่นคือกลายเป็นเซอร์บิรุตส์ พร้อมกับเยาะเย้ยว่าคีรีนั้นตายไปนานแล้ว แต่ตนใช้ร่างและหน้าตาของคีรีหลอก แม้แต่ครูฝึกก็ไม่สามารถจำได้ และเซอร์บิรุตส์ก็ตรงเข้าทำร้ายท้าวสุทัศน์

อีกด้านหนึ่งทางฝ่ายของพระอภิมณีซึ่งเที่ยวเล่นบนเรือเหาะอยู่นอกวังนั้น เห็นวังหลวงไฟไหม้จึงไปโฉบเอาตัวศรีสุวรรณหที่กำลังฝึกวิชาอยู่นอกวังขึ้นเรือเหาะกลับไปยังวังหลวง ซึ่งขณะนั้นเซอร์บิรุตส์กำลังต่อสู้อยู่กับท้าวสุทัศน์

[ตอนที่ ๔] เมื่อถึงวังหลวงศรีสุวรรณหก็ตรงเข้าไปสู้รบกับเซอร์บิรุตส์เพื่อช่วยพระบิดาในทันที (ส่วนพระอภิมณีนั้นยังค้างติดอยู่บนเรือบินเพราะเชือกพันตัวไว้) และเซอร์บิรุตส์ก็ถอดหน้ากากพร้อมกับเปิดเผยร่างที่แท้จริงออกมา ส่วนทางด้านนอกของวังก็ปรากฏสมุนของเซอร์บิรุตส์ที่เรียกตัวเองว่านักฆ่ากระต๊องดำป้องกันไม่ให้ใครผ่านเข้าไปได้

* เซอร์บิรุตส์เป็นตัวละครฝ่ายร้ายของเรื่อง ซึ่งตัวละครฝ่ายร้ายในเรื่องนี้มีลักษณะเป็นอมมนุษย์ครึ่งครึ่งปีศาจ) ดำรงชีวิตอยู่ได้เพราะมีอภิมณีประจำตัวจึงเรียกว่า "GEM SORCERER" ผู้ใช้คาถาที่มีอภิมณีเป็นแหล่งพลังงานของร่างกาย" การจะทำลาย ฆ่า นักรบเหล่านี้ได้คือทำลายหรือเอาอภิมณีดังกล่าวออกมาจากตัว ซึ่งหากเอาอภิมณีออกมาได้เป็นสมบัติก็จะทำให้ผู้ที่ครอบครองต่อไปมีอำนาจและพลังเช่นเดียวกัน

[ตอนที่ ๕] เซอร์บิรูลใช้วิชาวิญญูณมหาสะกดให้ศรีสุวรรณไม่สามารถขยับตัวได้ พระอภัยมณีนึกได้ว่าวิชาที่เกี่ยวกับวิญญูณเหล่านี้ต้องใช้สมาธิมากๆ จึงลองใช้ประตืดที่ติดตัวไว้สอดเข้าไปทำลายสมาธิของเซอร์บิรูล เมื่อสมาธิเสียศรีสุวรรณก็เข้าไปจู่โจม แต่ก็ยังคงทำอะไรไม่ได้ ลักครู้ก็มีดาบประหลาดพุ่งออกมาตัดแขนของเซอร์บิรูล

ผู้ที่ขว้างดาบมาตัดแขนเซอร์บิรูลนั่นก็คือแม่ทัพพลอินทร์ หนึ่งในทหารที่เคยเป็นคู่ซ่มของศรีสุวรรณ และสอนกลวิธีการรบให้ศรีสุวรรณ เมื่อเซอร์บิรูลถูกล้อมประกอบกับไม่สามารถต่อสู้ได้เพราะแขนถูกตัด จึงทำลายตัวเองเพื่อไม่ให้เหล่าบรรดาทหารองครักษ์ที่เพิ่งฝ่าด่านเข้ามาช่วยนั้นเห็นเอาความจริงได้

[ตอนที่ ๖] เมื่อเซอร์บิรูลตาย แม้ว่าท้าวสุทัศน์และรัชทายาททั้งสองจะไม่เป็นอะไร แต่ท้าวสุทัศน์ก็มีดำริให้จัดเพิ่มเวรยามในการคุ้มกันพระนคร และคัดองครักษ์ที่มีฝีมือเข้ามาใหม่โดยให้แม่ทัพพลอินทร์เป็นผู้คัดพร้อมทั้งตำหนิพระอภัยมณีและศรีสุวรรณว่าไม่ตั้งใจเรียนทำให้ไม่สามารถช่วยเหลือพระนครยามเดือดร้อนได้จึงสั่งให้ทั้งสองออกไปเรียนวิชาที่สำนักตักศิลา ๒ ปี โดยตลอดเวลาที่เรียนนั้นไม่ให้กลับเข้ามาในพระนครอีก

[ตอนที่ ๗] ๒ ปีผ่านไปทั้งสองก็ได้สำเร็จวิชาที่ร่ำเรียนและเดินทางกลับเข้าวัง ระหว่างทางทั้งสองได้เจอกับอันธพาลกำลังรังแกเด็กและผู้หญิงอยู่จึงเข้าไปช่วยและทั้งสองก็สงสัยว่าทำไมจึงเกิดเรื่องเช่นนี้ขึ้นเพราะพระบิดาของตนคงไม่ปล่อยให้เรื่องเช่นนี้เกิดขึ้นแน่ จึงรีบเดินทางกลับเข้าวังเมื่อใกล้ถึงประตูเมืองศรีสุวรรณก็ได้ยินเสียงฝีเท้าวิ่งสวนทางมาและพบว่ากองทัพเหล่านั้นเป็นนักรบต่างชาติ และเมื่อนักรบเหล่านั้นเคลื่อนตัวผ่านได้ ภาพที่ปรากฏต่อหน้าพระอภัยมณีและศรีสุวรรณคือภาพของเมืองรัตนที่ถูกไฟเผาจนวอดวาย

[ตอนที่ ๘] พระอภัยมณีพยายามดึงตัวศรีสุวรรณให้หนีออกมาเพราะคิดว่าคงทำอะไรไม่ได้แล้ว แต่ระหว่างหนีออกมา ก็มีกองทัพลาดตระเวนของฝ่ายข้าศึกเข้ามาประชิดซึ่งศรีสุวรรณก็ได้ใช้วิชากระบองของตนต่อสู้กับศัตรูเหล่านั้น ซึ่งก็พอจะประทั่งได้เท่านั้น

[ตอนที่ ๙] ฝ่ายข้าศึกเห็นว่าพระอภัยมณีไม่ได้ต่อสู้อะไรจึงคิดว่าเป็นจุดอ่อนไม่มีความรู้จึงหันเหเป้าหมายจะไปทำลายพระอภัยมณีแทน ทำให้ศรีสุวรรณต้องเข้ามาปกป้องพระอภัยมณีในระหว่างนั้นก็ยังมีนักรบสามคนโผล่ออกมาต่อสู้กับข้าศึกและทำลายล้างข้าศึกทั้งหมด ทั้งสามแนะนำตัวเองว่าชื่อ สานน โมรา วิเชียร ซึ่งเป็นอดีตนักรบรับจ้างของเมืองรัตน

[ตอนที่ ๑๐] ทั้ง ๕ คนได้หนีออกไปที่หาดทรายและที่นั่นพระอภัยมณีและศรีสุวรรณได้แนะนำตนเองกับนักรบทั้งสาม พระอภัยมณีก็ขอให้นักรบรับจ้างทั้งสามเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น นักรบทั้งสามเล่าว่าเมื่อสามเดือนนครรัตนถูกปิดล้อมด้วยกองทัพที่เรียกตัวเองว่า "Dark Horde" ที่ผสมด้วยนักรบคนเถื่อนต่างชาติ และผู้ใช้เวทย์มนตร์อัญมณี Gem Sorcerer

[ตอนที่ ๑๑] กองกำลังนี้มี Archer Sorcerer พลธนูเวทย์มนตร์ฝังอัญมณีไว้ที่โกลกศีรษะใช้เส้นผมเป็นอาวุธเป็นกำลังสำคัญ โดยมีดาร์กบารอนเฮลมุทฉายา Hidden Death เป็นหัวหน้าสำคัญ จุดประสงค์คือการตามล่าหา "GIA" Mother of Gems มารดาแห่งอัญมณีทั้งปวง ซึ่งหายสาบสูญไป

ระหว่างมหาสงครามระหว่าง Gem Sorcerer และ Elemental Sorcerer ผู้ใช้เวทย์มนตร์สายธาตุ ซึ่ง GIA นี้เชื่อว่าเป็นบ่อเกิดของพลังอำนาจมหึมาจึงเป็นที่ต้องการของนักรบสายอัญมณี และนครรัตนาแห่งนี้เองที่เชื่อว่าเป็นที่เก็บของมารดาแห่งอัญมณีซึ่งทำให้นครรัตนาเต็มไปด้วยเพชรจนได้ชื่อว่านครรัตนา หากนักรบสายอัญมณีเช่นดาร์กบารอนเฮลมุทได้ไปก็จะทำให้เกิดหายนะกับโลกได้ เดิมทีแม่ทัพพลอินทร์ จะพาทั่วยุทธศาสตร์ แต่ส่วนใหญ่ในสภาเมืองรัตนาเห็นว่าอันตรายเกินไป จึงสั่งให้แม่ทัพพลอินทร์ยกกองทัพไปต่อสู้นักรบรับจ้างทั้งสาม

[ตอนที่ ๑๒] หลังจากที่แม่ทัพพลอินทร์ออกไปสู้รบเขาก็เฝ้าหายไปแล้ว ทั้งสามซึ่งรักษาเมืองอยู่ก็ออกติดตามหาข่าวแต่ก็พบเพียงเงาของทหารเท่านั้น ครีสุวรรณจึงออกปากว่าแม่ทัพพลอินทร์น่าจะซี้ซาดและหนีไป แต่สาหนักก็บอกว่าตอนแรกตนก็คิดเช่นนั้น แต่ในขณะที่สาหนักกำลังจะเล่าเรื่องต่อไปนั้นก็ปรากฏกองกำลังทหารซึ่งนำมาจากเซอร์บิรูดอร์ริกาของครีสุวรรณเข้ามาโจมตี นักรบทั้งสามจึงช่วยกันฆ่าฟันศัตรูส่วนครีสุวรรณนั้นก็ช่วยต่อสู้พร้อมกับอารักขาพระอภัยมณีด้วย สาหนักใช้พลังเวทย์นำเอาชนะดาบศิลาไฟและพลังเวทย์ไฟฮีดเอ็นด์ของหัวหน้าทหารที่ติดตามมาได้

[ตอนที่ ๑๓] อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะสามารถต่อสู้ได้อย่างไรแต่จำนวนคนก็น้อยกว่าก็ทำให้สถานการณ์ของฝ่ายพระอภัยมณีนั้นเริ่มตกอยู่ในภาวะคับขัน พระอภัยมณีจึงอาสาเป่าปี่เพื่อทำให้

[ตอนที่ ๑๔] เมื่อเพลงปี่ของพระอภัยมณีดังออกไปก็ทำให้ทหารฝ่ายศัตรูนั้นตายหมด ** ส่วนนักรบทั้งสามและครีสุวรรณนั้นก็กลับค่อยๆ เคลิ้มหลับไป

[ตอนที่ ๑๕] เมื่อทุกคนหลับหมดแล้วก็เกิดเหตุประหลาดขึ้นเมื่อท้องน้ำปั่นป่วนและกลายร่างเป็นผู้หญิงสาวมาอ้อมพระอภัยมณีไป พระอภัยมณีคิดว่าหญิงสาวคนนี้น่าจะต้องเป็นผีเสื้อสมุทรแน่ พระอภัยมณีย้อนนึกถึงคราวยังเด็กที่ท้าวสุทัศน์จะออกทะเลมักจะมีการบวงสรวงผีเสื้อสมุทรเสมอ ซึ่งท้าวสุทัศน์บอกว่าเป็นปีศาจที่อาศัยอยู่ในทะเล

[ตอนที่ ๑๖] เมื่อทั้งนักรบทั้งสามคนตื่นขึ้นมาก็รำพึงถึงวิชาที่พระอภัยมณีใช้ โดยสาหนักเพียงจะนึกขึ้นได้ว่ามีวิชาสายหนึ่งเรียกว่าสายเวทย์ดนตรีที่ตนเคยได้ยินพวกพ่อค้ากรีกเคยเล่าให้ฟังถึงเรื่องออร์ฟุสผู้ซึ่งเพลงพิณเป็นอาวุธ แต่เมื่อเหลียวมองไปรอบๆ ทุกคนก็ยิ่งแปลกใจเมื่อศพที่พบทั้งหมดนั้นแห้งไม่มีน้ำ โมราจึงบอกว่าเมื่อคืนน่าจะมีปีศาจ *** น้ำเข้ามาดูของเหลวจากร่างพวกนี้ไป ซึ่งปีศาจจสูรเหล่านี้ก็คือสมุนของราชินีแห่งท้องสมุทรคือผีเสื้อสมุทรนั่นเอง

* ในตอนนี้มีกรกล่าวถึงแม่ทัพพลอินทร์เพิ่มว่าเป็นนักรบสายพาลาดิน คืออัศวินที่สามารถใช้เวทย์มนตร์ได้ซึ่งเป็นอัศวินสายที่หายากมาก มีพลังพิเศษคือเมื่อปล่อยเวทย์มนตร์ไปก็จะกลายเป็นศิลาหุ้มตัวศัตรูไว้

** ในเรื่องอภัยมณีซำก้านี่เพลงปี่ของพระอภัยมณีน่าจะทำลายล้างผู้ที่มิจิตสังหารให้ตาย ส่วนผู้ที่มิจิตใจบริสุทธิ์ธรรมดาเพลงปี่ก็จะกลายเป็นเพียงบทเพลงขับกล่อมที่ไพเราะเท่านั้น

*** เฝ่าพันธุ์สมุนนั้นแบ่งใหญ่ๆ ได้ ๓ พวก สัตว์ทะเลทั่วไปหนึ่ง เฝ่าเรือกที่อยู่ชั้นลึกลงไปหนึ่ง แต่เฝ่าพันธุ์ที่น่าสะพรึงกลัวที่สุดที่น้อยคนนักจะได้พบเห็นคือเฝ่าพันธุ์อสูร

เมื่อคิดถึงพระอภัยมณีทำให้ศรีสุวรรณนึกถึงเรื่องราวตอนเด็กที่พระอภัยเสียดสละทุกอย่างเพื่อตน ทำให้ศรีสุวรรณนึกถึงว่าที่ตัวเองพยายามจะฝึกวิชาเพื่อกลับมาเปลี่ยนความอ่อนแอของตน แต่ก็ไม่สามารถทำได้สำเร็จ นักรบทั้งสามจึงชวนให้ศรีสุวรรณเดินทางร่วมไปกับพวกตน

[ตอนที่ ๑๗] เมื่อศรีสุวรรณ และสามนักรบ เดินทางมาถึงเมืองโรมจักรก็พบว่าเงินที่ติดตัวมานั้นเริ่มจะร่อยหรอลง และในขณะที่กำลังหาข่าวกินอยู่นั้น ก็ได้พบกับเจ้าหญิงเกษราซึ่งปลอมตัวออกมาเดินตลาดกับองครักษ์หญิงส่วนพระองค์ พร้อมกันนั้นก็ได้ยินข่าวศึกท้าวอุเทนที่มักจะยกมาตีเมืองทุกปีเพราะหวังที่จะอภิเษกกับพระธิดาเกษรา(ซึ่งศรีสุวรรณยังไม่รู้ว่าหญิงที่ตนพบที่ตลาดนั้นคือเกษรา) และที่ตลาดศรีสุวรรณก็ยังได้พบกับโจอี้สัตว์ประหลาดที่สามารถใช้เวทย์มนตร์ได้ซึ่งมันเข้ามาเป็นพวกกับศรีสุวรรณ

[ตอนที่ ๑๘] ระหว่างที่พักอยู่ที่โรงนาแห่งหนึ่งนั้นศรีสุวรรณและนักรบทั้งสามก็พบกับเหตุการณ์ประหลาดเมื่อท้องฟ้าเกิด **Heaven Portal** หรือประตูสวรรค์เป็นประตูดมิติใช้เพื่อย่นระยะทางหรือเป็นทางผ่านของอสูรในโลกอื่น และสิ่งที่ผ่านออกมาจากประตูนี้คือฝูงแมลงดั่งเวทย์มนตร์กินคนจำนวนมาก โม่ราบอกว่าเนื่องจากแมลงดั่งเป็นสัตว์มีความจำสั่นดังนั้นคนควบคุม(คนใช้เวทย์มนตร์)ต้องอยู่ไม่ไกลจากนี้ ทั้ง ๔ คนจึงคิดหาวิธีกำจัดโดยให้โม่รา กับसानน เป็นคนล่อแมลงมาแล้วให้วิเชียรกับศรีสุวรรณไปหาผู้ใช้เวทย์มนตร์และกำจัดทิ้งเสีย

[ตอนที่ ๑๙] โม่รากับसानนก็ใช้วิชาเวทย์มนตร์ของตนกำจัดกับแมลง เริ่มด้วยโม่ราใช้คาถาร้อยพฤกษ์ และसानนใช้กระสุนพิรุณเพื่อชะลอการเข้าโจมตีของฝูงแมลง จากนั้นก็ใช้ไอเท็ม* ที่จุดไฟได้จุดไฟล่อให้ฝูงแมลงเข้ามาในกองไฟ ในระหว่างนั้นก็ให้ศรีสุวรรณกับวิเชียรเดินทางไปหาต้นตอผู้ควบคุมแมลงซึ่งเชื่อว่าเป็นดาร์กบารอนเฮลมุท

[ตอนที่ ๒๐] ศรีสุวรรณเดินทางมาจนพบกับมาสเตอร์แมลง โดยอาศัยมาโจ แทร็คเกอร์*** เมื่อมาถึงก็พบว่านอกจากมาสเตอร์แมลงแล้วยังมีสมุนมือขวากอีกคนหนึ่งทำการในครั้งนี้

ย้อนกลับไปกล่าวถึงเมืองโรมจักร องค์กรหญิงเกษราที่มีความรู้ลึกลับว่าตนเป็นต้นเหตุของเหตุการณ์สังคราและความยุ่งยากต่างๆ ที่เกิดขึ้น จึงขอให้ท้าวอุเทน** ผู้เป็นพ่อ ส่งตัวตนให้กับท้าวอุเทนที่เป็นปีศาจเพื่อจะยุติเรื่องทั้งหมด แต่ท้าวอุเทนก็ไม่สามารถจะตัดใจส่งลูกให้กับปีศาจได้

[ตอนที่ ๒๑] กล่าวย้อนไปเมื่อปีก่อนท้าวอุเทนเดินทางมายังเมืองโรมจักรโดยอ้างว่าจะมาติดต่อดำขาย ในครั้งนั้นเองที่ท้าวอุเทนได้เห็นความยิ่งใหญ่และอุดมสมบูรณ์ของนครโรมจักร รวมไปถึงประตูเมืองที่

* ไอเท็ม คือ สิ่งของ/ของวิเศษที่ใช้ในแต่ละคราวๆ มีคุณสมบัติต่างๆ กันไป มักพบในเกมคอมพิวเตอร์

** มาโจแทรกเกอร์ *Magi Tracker* เป็นไอเท็มที่สามารถสอดใส่ผลึกของเวทย์สายต่างๆ และจะเกิดปฏิกิริยาตอบสนองเมื่ออยู่ใกล้ผู้ใช้เวทย์สายนั้น

*** ชื่อละครในส่วนนี้เชื่อว่าผู้แต่งเรื่องคงจะสับสนเพราะมีการใช้ชื่อท้าวอุเทนว่าเป็นทั้งเจ้าเมืองโรมจักร และเป็นตัวร้าย อย่างไรก็ตามในเล่มที่ ๔ นั้นได้มีการแก้ไขชื่อท้าวอุเทนที่เป็นเจ้าเมืองโรมจักรให้ถูกต้องโดยให้ชื่อว่า "ท้าวทศวงศ์" อย่างไรก็ตามเพื่อความสอดคล้องตามต้นฉบับในส่วนนี้จะยังขอใช้ชื่อท้าวอุเทนก่อนจนกว่าจะถึงเล่มที่ ๔ (ตอนที่ ๒๘) เป็นต้นไป

เป็นประตู่เวทย์ และกำแพงมนตรา แสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าทางเวทย์มนตร์ จึงคิดจะครอบครองเมืองโรมจักร โดยการขอแต่งงานกับลูกสาวของท้าวอุเทนซึ่งได้ยื่นคำล้าลือมาว่าสวยงามมาก แม้ว่าท้าวอุเทน (โรมจักร) จะออกอุบายสลับตัวนางก้านกล้วยกับลูกทำให้ท้าวอุเทนซึ่งมีนิสัยเจ้าชู้ลุ่มลึกความตั้งใจแล้วก็ตาม แต่ความก็มาแตกเมื่อใกล้เวลาที่ท้าวอุเทนจะกลับซึ่งนั่นก็คงจะเป็นคราวเคราะห์ของแก้วเพชรจริง ๆ

[ตอนที่ ๒๒] ในขณะที่ศรีสุวรรณต่อสู้กับมาสเตอร์แมลงอยู่นั้นฝ่ายวิเชียรก็ต่อสู้กับองค์รักษ์ฝ่ายซ้ายของเฮลมุท โจอี้ซึ่งซ่อนอยู่ในถ้ำถ้ำมหาระของวิเชียรก็คิดจะขโมยม้าวิเชียรหนี แต่เมื่อปรากฏตัวออกมา ก็ถูกสมุนของเฮลมุทเล่นงานจนวิเชียรต้องโยนไอเท็มระเบิดให้ป้องกันตัวและท้ายที่สุดโจอี้ก็สามารถฆ่าสมุนของเฮลมุทได้อย่างไม่ตั้งใจ

[ตอนที่ ๒๓] เมื่อลูกสมุนตายแล้วก็ถึงคราวหัวหน้าบ้าง มาสเตอร์แมลงใช้คาถาลวงตาสร้างรูปเหมือนออกมาเป็นจำนวนมาก ทำให้ศรีสุวรรณและวิเชียรต้องเลือกตัวใดตัวหนึ่ง ศรีสุวรรณพาครอบครัวไปถูกตัวจริง (เพราะเห็นเงา) ทำให้มาสเตอร์แมลงซึ่งร่างจริงเป็นปีศาจตั้งแต่นั้นมาเจ็บ

[ตอนที่ ๒๔] เนื่องจากเป็นแมลงซึ่งสามารถเดินทางได้อย่างรวดเร็ว ทำให้วิเชียรไม่สามารถใช้อาวุธได้จึงหาที่พรางกาย แต่มาสเตอร์แมลงก็ใช้ฟ้าร์ไซเท็ดซึ่งเป็นการแผ่คลื่นเวทย์มนตร์ซึ่งจะสะท้อนบ่งบอกตำแหน่งของพลังวิญญาณหรือชีวิต เมื่อเจอตำแหน่งของวิเชียร ก็ใช้เมเทอร์ ไดฟ์ ซึ่งเป็นการเร่งพลังเวทย์ขึ้นครอบคลุมทั่วร่างพุ่งเข้าโจมตีวิเชียร วิเชียรเห็นว่าไม่สามารถหลบต่อไปได้จึงใช้วิชชุบเวทย์ของตนกำจัดพลังเวทย์เหล่านั้น

[ตอนที่ ๒๕] ย้อนกลับมากล่าวถึงเหตุการณ์ที่นครโรมจักรเมื่อโมรากับสานนกำลังจะออกนอกเมืองไปสมทบกับวิเชียรและศรีสุวรรณ ก็ปรากฏว่าฝูงแมลงกลับเกิดขึ้นมาอีกครั้งจากการพักตัวในร่างเหยื่อ และเมื่อไฟเวทย์เริ่มจะมอดดับลงก็ทำให้แมลงหันมาเล่นงานโมรากับสานนแทนทั้งสองจึงต้องใช้เวทย์สุสานยะเยือกสร้างเกราะน้ำแข็งป้องกันตัวไว้ชั่วคราวรอให้วิเชียรและศรีสุวรรณปราบมาสเตอร์แมลงให้ได้

ทางฝ่ายศรีสุวรรณเมื่อใช้ลูกธนูชุบเวทย์* แม้ว่าจะสามารถทำลายเกราะของมาสเตอร์แมลงได้ แต่ก็ต้องพบกับความน่ากลัวเพราะเกราะของมาสเตอร์แมลงสร้างมาจากแมลงนับพันตัวเมื่อเกราะแตกออกจึงกระจายเป็นชิ้นๆ ที่สำคัญคือการแตกออกของเกราะนั้นทำให้เกิดควันพิษพุ่งกระจายไปทั่ว ซึ่งมีผลให้วิเชียรกลายเป็นอัมพาตไม่สามารถขยับตัวได้ และปราสาทลัมผัสก็จะค่อยๆ ดับไปที่ละส่วน

[ตอนที่ ๒๖] หลังจากทีวิเชียรบาดเจ็บแล้ว ศรีสุวรรณจึงเข้าไปช่วยต่อสู้ แต่ก็ถูกโจมตีกลับมา ระหว่างนั้นเองที่ทั้งสองก็ได้โต้เถียงกันอันเกิดจากความขัดแย้งเดิมของทั้งสองคน และก็ได้รับรู้ความน่ากลัวของมาสเตอร์แมลงว่าการที่มาสเตอร์แมลงปล่อยลูกสมุนไปฆ่าคนนั้น นอกจากจะเป็นการกำจัดศัตรูแล้วยังเป็นการดูดพลังศัตรูเข้ามาสู่ตัวด้วย ทำให้มาสเตอร์แมลงจึงกำจัดได้ยากขึ้นทุกที ระหว่างนั้นเองที่ศรีสุวรรณนึกถึง

* อัญมณีเวทย์มนตร์จะถูกแบ่งเป็นสายต่างๆ ตามธาตุทั้ง ๕ โดยกำเนิดจากอัญมณีแม่ GIA แต่มีอัญมณีชนิดพิเศษที่ถูกสังเคราะห์ขึ้นโดยชนเผ่าฮีมูร์ ซึ่งเป็นนักเล่นแร่แปรธาตุที่ไร้เวทย์มนตร์ มีความสามารถดูดซับพลังเวทย์มนตร์ได้ทุกชนิดแต่วิทยาการดังกล่าวได้สูญสิ้นไปกับการหายสาบสูญของชนเผ่านี้ --- อภัยมณีชาภา, เล่มที่ ๓ หน้า ๑๕๔

เรื่องราวในอดีตได้ว่าครั้งหนึ่งอาจารย์ที่เมืองรัตนเคียบอกถึงนักรบสายัญญมณีว่าเป็นนักรบที่ต้องฝังัญญมณีเข้าไปตั้งแต่เด็ก ๆ ซึ่งแม้ว่าจะเป็นขุมพลังอันมหาศาลก็ตาม แต่ก็ยังเป็นจุดอ่อนของร่างกายด้วย

[ตอนที่ ๒๗] ระหว่างการต่อสู้มาสเตอร์แมลงก็เรียกแมลงบร๊วเข้ามาเสริมกำลังอีกเป็นจำนวนมาก คริสสุวรรณสังเกตเห็นว่าวิเชียรไม่ถูกแมลงเหล่านั้นทำร้ายเพราะว่าร่างกายกลายเป็นที่ว่างไปและเพาะพันธุ์แมลงแล้ว คริสสุวรรณจึงใช้วิเชียรเป็นโล่บังตัวเองจนสามารถฝ่าฝูงแมลงเข้าไปประชิดตัวมาสเตอร์แมลงแล้วใช้กระบองทำลายัญญมณีของมาสเตอร์แมลงได้ ทำให้มาสเตอร์แมลงตาย และพร้อมๆ กันนั้นแมลงลูกสมุหนก็หายไปด้วย

[ตอนที่ ๒๘] ก่อนตายมาสเตอร์แมลงได้พูดออกมาว่าฝีมือของคริสสุวรรณนั้นเหมือนกับแม่ทัพพลอินทร์ที่เมืองรัตน คนที่ทำให้ัญญมณีของตนร้าย และนั่นเป็นสาเหตุให้คริสสุวรรณสามารถทำลายัญญมณีของมาสเตอร์แมลงได้อย่างง่ายดาย ทำให้คริสสุวรรณนึกถึงแม่ทัพพลอินทร์ที่เคยเป็นคู่แค้นกันมาในอดีต

หลังจากมาสเตอร์แมลงตายไปโมรา สาณ วิเชียร และคริสสุวรรณก็ได้พบกันอีกครั้ง พร้อมกับได้รับการแจ้งข่าวว่ากษัตริย์เมืองรัตนทำทวงศร์มีรับสั่งให้พาวิหรุซทั้งหลายเข้าพบ

ระหว่างที่เข้าเมืองไปทั้งสี่คน รวมทั้งใจอัสต์วประหลาด ก็ได้ตื่นตากับความยิ่งใหญ่ของกำแพงเวทย์ของเมืองมัจจกร ทำให้คริสสุวรรณนึกถึงเรื่องราวตอนเด็กๆ ของตนกับพระอภัยมณี เมื่อเดินหลงเข้าไปในสวนของวังคริสสุวรรณเห็นดอกไม้กำลังเหี่ยวเฉาก็ฉีรด(เป็นวิธีที่ได้มาจากพระอภัยตอนเด็ก) หลังจากนั้นดอกไม้ก็กลับสดใสเหมือนเดิม

[ตอนที่ ๒๙] แก้วเกษราเมื่อมาพบกับคริสสุวรรณในสวนก็ตกใจว่า "ก๊วยข้างถนน" เข้ามาในปราสาทได้อย่างไร ซึ่งคริสสุวรรณก็บอกว่าตนไม่ใช่ก๊วยแต่เป็นวิหรุซที่ท้าวทวงศร์เชิญให้เข้าเมืองมา พร้อมกับบ่นว่าเจ้าหญิงแก้วเกษราที่เห็นแกตัวไม่ยอมแต่งงานกับท้าวอุเทน จนทำให้เกิดสงครามและเหตุการณ์นองเลือดต่างๆ ซึ่งเกษราก็พยายามแก้ตัว ทั้งนี้คริสสุวรรณก็ยังไม่ทราบว่ายุทธินี่ที่ตนพูดด้วยนั้นคือเกษราเจ้าหญิงองค์ที่ตนกำลังว่าอยู่นั่นเอง

เมื่อแยกตัวจากเกษราแล้วคริสสุวรรณก็เข้าไปยังห้องจัดเลี้ยง และท้าวทวงศร์ก็เชิญชวนให้ทั้งสี่คนและใจอัสต์วเป็นแม่ทัพอยู่ในเมือง ใจอัสต์วก็แอบอ้างตนเป็นหัวหน้าทีมและตอบรับการเชิญของท้าวทวงศร์

[ตอนที่ ๓๐] กลางดึกคืนนั้นเองในขณะที่แก้วเกษราก็ลงอาบน้ำในสวนโดยมีคริสสุดาเป็นองครักษ์อยู่ นั้นก็ปรากฏเงาประหลาดโดดเข้าจับตัวองค์หญิงและกระโดดหนีไปอย่างรวดเร็ว โดยที่คริสสุดาไม่อาจจะช่วยได้ทัน ในระหว่างนั้นเองคริสสุวรรณซึ่งกำลังนั่งชมดอกไม้มารอหญิงที่ตนพบเมื่อเช้า(เกษรา)อยู่ ก็เห็นเหตุการณ์การลักพาตัวนั้น จึงออกตามไปและต่อสู้

[ตอนที่ ๓๑] คริสสุวรรณแย่งตัวเกษรามาได้ แต่ก็ต้องได้รับบาดเจ็บพอสมควรเพราะระหว่างที่ต่อสู้กับโจรนั้นก็ต้องปกป้องเกษราด้วย เมื่อสังหารโจรได้คริสสุวรรณจึงสลบไป

[ตอนที่ ๓๒] เกษราจึงทำแผลให้กับคริสสุวรรณจนหลับไป เช้าวันรุ่งขึ้นคริสสุดาออกตามหาเกษราเมื่อพบว่าเกษรา(ในสภาพเปลือยเพราะตอนลักพาตัวมากำลังอาบน้ำอยู่)อยู่กับคริสสุวรรณก็คิดจะฆ่าคริสสุวรรณทิ้ง

แต่เมื่อรู้ความจริงจากเกษราว่าศรีสุวรรณคือคนช่วยตน และการที่ได้เจอกับศรีสุदानนั้นเองที่ทำให้ศรีสุวรรณรู้ว่าเกษราคือองค์หญิง เมื่อกลับเมืองในขณะที่เกษราทูลเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตน ศรีสุวรรณก็นั่งครุ่นคิดถึงพี่อภัย

กล่าวถึงพระอภัยมณีที่อยู่ใต้คุมหาสุมุทธระหว่างที่กำลังสงสัยว่าทำไมหินจึงตกมากระทบทรงของตนได้เพราะไม่มีอะไรสามารถผ่านกำแพงของคุคสมุทธเข้ามาได้(หินก้อนนั้นคือหินที่ศรีสุวรรณโยนเล่นในบึงของอุทยาน) ก็มีสุรน้ำตนหนึ่งเข้ามาเรียกตัวพระอภัยเข้าไปเฝ้าเทพีอสุรแห่งห้วงสมุทธ ซึ่งการไปเฝ้าของพระอภัยมณีก็คือการเข้าไปเฝ้าปีให้ฟังนั่นเอง

[ตอนที่ ๓๓] พระอภัยมณีรับรู้ความรู้สึกได้เป็นอย่างดีในขณะที่เป่าเพลงปี่ให้ผีเสื้อสมุทรฟังว่าจิตใจของนางนั้นเต็มไปด้วยความโศกเศร้าซึ้งซึ้ง และเต็มไปด้วยความปรารถนาที่จะแสวงหาความรัก ซึ่งต่างกับที่คนที่อาศัยอยู่ร่วมคุกกันที่มักจะมีแต่ความริ้นเร็ง และสนุกสนาน

ทำให้ย้อนไปคิดถึงเรื่องที่เกิดขึ้นที่นครการเวกนครกลางมหาสมุทร คราวหนึ่งเกิดอากาศแปรปรวนเป็นอาเพศด้วยความกลัวจึงการสังเวชชีวิตสาวพรหมจารี ๕๐๐ แก่เจ้าสมุทรเพื่อระงับอาเพศ แต่การสังเวชชีวิตในครั้งนั้นทำให้เกิดอัญมณี Ocean Heart อันเป็นผลึกโบราณที่รวมตัวกันนับหมื่นปีจนเกิดไอชีวิตและได้ดึงดูดดวงวิญญาณที่แสวงหาการมีชีวิตอยู่รอดทั้ง ๕๐๐ ดวงมาไว้รวมกัน หล่อหลอมด้วยความเคียดแค้นหวาดกลัว โกรธเกรี้ยว และซึ้งซึ้ง

เมื่อพระอภัยมณีได้สัมผัสกับร่างกายของนางก็มีความรู้สึกว่าส่วนหนึ่งของนางนั้นได้แตกกระจายออกเป็นผลึกแก้วและก็มีทารกเกิดขึ้นในผลึกแก้วนั้น

[ตอนที่ ๓๔,๓๕] กล่าวถึงท้าวอุเทนเมื่อนั่งมองรูปวาดของเกษราแล้วทำให้นึกถึงนางคนหนึ่งในอดีต เมื่อครั้งที่ท้าวอุเทนออกแสวงหาผลึก Dark-Python God (เทพอสูร) และต้องฝึกวิชาเวทย์ซึ่งต้องได้รับความทรمانอย่างแสนสาหัสนั้นก็ได้นางจิตราผู้ที่เป็นผู้คอยพยาบาล แม้ว่าในตอนแรกท้าวอุเทนในตอนนั้นใช้ชื่ออุทัยจะไม่ค่อยชอบนางก็ตาม แต่ด้วยความรักอย่างจริงใจที่นางมอบให้และไม่รังเกียจแม้ว่าท้าวอุเทนจะอยู่ในรูปของอสูรเมื่อตอนฝึกเวทย์ยิ่งทำให้ท้าวอุเทนยิ่งถูกใจและเห็นใจนางเป็นอย่างยิ่ง แต่ท้ายที่สุดท้าวอุเทนก็ต้องขอให้นางจากไปต่างๆ ที่ใจไม่อยากเพราะต้องคิดถึงหน้าที่ของตนเองเป็นสำคัญ

[ตอนที่ ๓๖] ท้าวอุเทนออกบัญชาการให้ไพร่พลเตรียมเคลื่อนพลไปตีเมืองโรมจักร แต่สิ่งที่สำคัญคือการทำลายกำแพงเวทย์ของเมืองให้ได้เสียก่อน เพราะกำแพงเวทย์ที่เป็นศาสตร์โบราณที่จารึกในแผ่นหินนั้นมีความจลลกลับสามารถดูดซับพลังเวทย์ทุกประเภทได้อย่างดี นั้นทำให้นครโรมจักรไม่สามารถทำลายล้างได้ เพื่อแก้ปัญหาท้าวอุเทนจึงให้มือสังหารได้สังหารทายาทของปราชญ์ทั้งสามที่สามารถเปิดประตูเมืองได้ แล้วให้ตัดมือทั้งสามออกมา จากนั้นก็ใช้ให้ธอร์ปีศาจนกยักษ์ที่ท้าวอุเทนจับครอบครวของมันไว้เป็นตัวประกันบินลอบเข้าไปเปิดประตูเมือง

เมื่อข้าศึกมาประชิดเมืองขุนพลแม่ทัพทั้งหลายก็ประชุมกัน และข่าวร้ายก็มาถึงเมื่อเสนาคนหนึ่งวิ่งเข้ามาบอกว่าปราชญ์ทั้งสามนั้นเสียชีวิตแล้วและถูกตัดมือไปด้วย เมื่อศรีสุวรรณวิ่งไปดูที่สลักเมืองที่คุมกลไกของประตูเมืองก็ปรากฏว่าสลักเมืองนั้นกำลังจะถูกเปิดออก

[ตอนที่ ๓๗] ครีสุวรรณและนักรบทั้งสามเข้ามาขยับยั้งการเปิดประตูเมืองครั้งนี้ได้อย่างฉิวเฉียด และก็ได้สู้รบกับธอร์อสูรปักษาที่มีกำลังมากถึงกับสามารถสลายเกราะนำแข็งของसानนได้ และแม้ว่าจะสู้กับครีสุวรรณเป็นเวลานานก็ไม่มีที่ท่าว่าจะอ่อนแรง และธอร์ก็คิดว่าจะใช้การถ่วงเวลาจนครีสุวรรณอ่อนแรงเป็นกลยุทธ์สำคัญ แต่แล้วसानนก็ร้ายเวทย์น้ำแข็งมาเกาะขาธอร์ไว้ ทำให้ธอร์ไม่สามารถขยับได้ และก็ถูกครีสุวรรณเล่นงานจนบาดเจ็บสาหัส

[ตอนที่ ๓๘-๔๕] เมื่อธอร์รู้ว่าไม่สามารถเอาชนะครีสุวรรณได้แล้ว ทำให้ธอร์เริ่มคิดถึงชะตากรรมของตัวเองว่าไม่ควรที่จำชีวิตของตนเองมาทั้งนี้ จึงบอกกับครีสุวรรณถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดว่าที่ตนต้องมาโจมตีเมืองโรมจักรก็เพราะทำอุเทนจับตัวลูกของธอร์เอาไว้

เมื่อท้าวทศวงศ์เดินทางออกมาดูเหตุการณ์ก็พอจำเค้าของธอร์ได้ว่า คือบุตรของท้าววาหุโลม เจ้าเมืองวาหุโลมอดีตเพื่อนของตนเอง และท้าวทศวงศ์เองก็เคยเห็นธอร์ตอนเด็กๆ มาแล้วด้วย แต่ตั้งเมืองวาหุโลมโดนท้าวอุเทนตีแตก ท้าวทศวงศ์ก็ไม่ได้ยินข่าวตระกูลของท้าววาหุโลมอีกเลย

ดังนั้นธอร์และนักรบทั้ง ๓ จึงออกอุบายศึกเพื่อร่วมกันกำจัดท้าวอุเทน โดยแสร้งว่าให้ธอร์เปิดประตูเมืองสำเร็จเพื่อล่อให้สมุนของท้าวอุเทนเดินทางเข้ามาในเมือง จากนั้นก็ปล่อยน้ำให้ท่วมเมืองในส่วนที่กั้นไว้แล้วก็ให้सानนอัดเวทย์วารีลงไม่ไ้เท่าซึ่งจะขยายกำลังของเวทย์วารีทำให้น้ำที่ปล่อยท่วมเมืองนั้นกลายเป็นน้ำแข็งเพื่อยับยั้งกองทัพทหาร ส่วนทางครีสุวรรณนั้นก็ให้ปลอมตัวเป็นเจ้าหญิงเกษรามัดใส่ถุงคลุมให้ธอร์นำไปให้กับท้าวอุเทน โดยแสร้งว่าสามารถจับเกษรามาได้เป็นบรรณาการ โดยนัดสัญญาว่าหากธอร์สามารถช่วยลูกตนได้แล้วให้จุดพลุสัญญาณเพื่อทางฝ่ายที่อยู่ในเมืองจะได้ทำการปิดประตูเมือง

ก่อนจะดำเนินการตามแผน วิเชียรได้ดัดแปลงพลองอาวุธของครีสุวรรณ โดยนำเอาผลึกที่ได้จากเฮลมุท(มาสเตอร์แมลง) มาประกอบเข้ากับที่หัวของพลอง ซึ่งจะช่วยให้ครีสุวรรณสามารถหาที่ซ่อนอัญมณีในตัวของท้าวอุเทนได้

แผนดำเนินไปตามที่วางเอาไว้ แต่ก็ต้องเกิดสะดุดเมื่อธอร์แม้ว่าจะช่วยลูกออกมาได้แล้วแต่ก็ถูกจับอีกครั้งทำให้ต้องใช้ไอเท็มระเบิดที่ได้จากวิเชียร และแม้ว่าจะสามารถช่วยลูกสาวออกมาได้ แต่ก็ไม่สามารถจุดพลุสัญญาณได้เพราะเสียหายไประหว่างการสู้รบ ธอร์จึงให้ลูกสาวบินไปบอกคนในโรมจักร ซึ่งก็ไปเกือบไม่ทันเพราะคนในเมืองซึ่งเห็นว่าเหตุการณ์ดำเนินไปนานมากผิดปกติกำลังจะปิดประตูเมือง

ทางด้านครีสุวรรณเมื่อสบโอกาสตอนที่ท้าวอุเทนไม่ทันระวังตัวตนจะแกะห่อผ้าเอาอาวุธของตนชุดไปโดนอัญมณีของท้าวอุเทน แต่เนื่องจากอัญมณีของท้าวอุเทนนั้นเป็นระดับจักรพรรดิซึ่งแข็งแกร่งมากอัญมณีที่ติดปลายพลองของครีสุวรรณจึงไม่สามารถทำอะไรได้ ท้าวอุเทนได้ร้ายเวทย์โดยใช้เลือดของตนเองวงล้อมครีสุวรรณไว้ ซึ่งเลือดเหล่านั้นก็ได้กลายเป็นงูพิษเตรียมจะฉกครีสุวรรณ เมื่อธอร์เห็นดังนั้นจึงบินโฉบเข้ามาช่วยครีสุวรรณให้ออกไปจากวงล้อมของงู

ท้าวอุเทนเมื่อเห็นดังนั้นจึงหลุดปากบอกจุดอ่อนของตนว่าจะทำลายผลึก(อัญมณี)ของตนเองได้นั้นต้องใช้ผลึกโอโรออนของธอร์ เพราะนอกจากจะเป็นผลึกในชั้นเดียวแล้ว ยังเป็นผลึกชนิดเดียวที่สามารถ

ทำลายล้างผลึกของท้าวอุเทนได้ ซึ่งนั่นทำให้ท้าวอุเทนต้องทำลายเมืองและตระกูลษัตริย์วาลุโหมที่มีผลึกนี้ติดตัวทุกคน แต่การทำเช่นนั้นธอร์ต้องสละชีวิตตนเอง

ธอร์กลับมาคิดแล้วเห็นว่าหากตนรอดไปก็คงต้องหลบๆ ซ่อนๆ อยู่ไม่เป็นสุข จึงตัดสินใจสละชีพโดยฝากให้ศรีสุวรรณดูแลลูกสาวแทนตนเองด้วย แล้วก็สละชีวิตของตนเองนำเอาผลึกโอโรออนไปผสานกับพลังของศรีสุวรรณ และศรีสุวรรณก็ใช้โอกาสที่ท้าวอุเทนกำลังตกตลึงกับการเสียดสละอยู่นั้นสังหารท้าวอุเทนจนเสียชีวิต ก่อนตายท้าวอุเทนได้หวนรำลึกถึงจิตรา นางในดวงใจในลมหายใจสุดท้าย ในขณะที่เดียวกันศรีสุวรรณก็สลับไปด้วยหมดแรงและก่อนสลบก็ได้คิดถึงพ่อภัย ส่วนทางด้านเมืองโรมจักรนั้นทหารของท้าวอุเทนเมื่อเห็นนายเสียชีวิตก็แตกทัพหนีหายจากเมืองไป

[ตอนที่ ๔๖-๔๗] กลับมาเล่าถึงคุกเมืองสมุทร ผู้คุมนักโทษขอร้องพระอภัยให้ช่วยหยุดเด็กทารกที่กำลังแก่งัดตนอยู่ โดยตะโกนขอโทษพระอภัยที่เคยกลั่นแกล้งเป็นการใหญ่ เด็กที่กำลังปีศาจผู้คุมเหล่านั้นก็คือสินสมุทรนั่นเองซึ่งแม้ว่าจะเล่นแบบเด็กๆ แต่ก็มีกำลังมากทำให้ปีศาจที่คุมอยู่นั้นได้รับความทรมาน เมื่อพระอภัยบอกให้หยุดสินสมุทรก็หยุดเล่นแล้วกลับมาหาพ่อตามเดิม เรื่องย้อนกลับไปกล่าวถึงเมื่อปีหนึ่งปีที่ผ่านไปเมื่อครั้งหนึ่งที่พระอภัยเข้าไปเป่าปีให้ผีเสื้อสมุทรฟังแล้วเกิดผลึกลึกลับขึ้น ผลึกนั้นค่อยๆ โตและเมื่อผลึกนั้นแตกออกก็กลายเป็นทารกเพศชายซึ่งก็คือสินสมุทรนั่นเอง

[ตอนที่ ๔๘ - ...] ดราเคนเข้ามาที่คุกสมุทรเพื่อจะมาดูและทดสอบกำลังเด็กมนุษย์เชื้อสายของราชินี (ผีเสื้อสมุทร) แล้วก็พบว่าแม้จะเป็นเด็กมนุษย์ตัวเล็กๆ แต่ก็มีกำลังมากมายเหลือเกิน ระหว่างที่กำลังจะเดินทางเข้าไปทำร้ายเด็กอีกครั้งก็ปรากฏร่างของราชินีเข้ามาห้ามเอาไว้ แรกเห็นราชินีเด็กน้อยก็ตกใจหวาดกลัวเป็นอย่างยิ่ง

เหนือทะเลสีบิลที่เป็นอาณาเขตของราชินีผีเสื้อสมุทร กัปตันจอห์นกำลังเล่นเรือบรรทุกสินค้าอยู่กลางท้องสมุทรแต่ความเป็นจริงแล้วบนเรือกลับเต็มไปด้วยอาวุธที่พกพามาเพื่อที่จะต่อกรกับสมุนของผีเสื้อสมุทรทั้งหลายที่ช่วงนี้ออกมาอละวาดกับเรือที่แล่นที่ผ่านท้องสมุทรแถบนี้

เมื่อสมุนของผีเสื้อสมุทร(ผีน้ำ)ออกมาจู่โจมกองเรือกัปตันจอห์นก็สั่งให้ลูกเรือทั้งหมดทิ้งถังบรรจุดินปืนลงไปกลางท้องทะเลแล้วยิงถึงให้ระเบิดทำให้ผีน้ำเริ่มตายกันเป็นจำนวนมาก

กลับมากล่าวถึงที่คุกสมุทร สินสมุทรเมื่อออกมาเดินเล่นบริเวณรอบที่คุมขัง ก็พบกับภาพของปลาที่แหวกว่ายไปมากก็เกิดอยากเล่นกับปลาเหล่านั้น เมื่อสินสมุทรเกาะกำแพงของคุกสมุทรที่สร้างขึ้นจากน้ำก็ปรากฏว่าสามารถทะลุออกไปด้านนอกได้ เมื่อหลุดออกไปได้ก็ได้ตะเกียกตะกายไปสู่โลกภายนอก พร้อมๆ กับบังคับใช้ปลาหมึกยักษ์เป็นเพื่อนเล่นและพาหนะที่

ระหว่างที่เที่ยวเล่นอยู่ครู่หนึ่งสินสมุทรได้ยินเสียงทะเลาะกันจึงเข้าไปฟังใกล้ๆ คนที่กำลังสนทนากันอยู่นั้นคือดราเคนสมุนมือขวาของผีเสื้อสมุทรกำลังสนทนากลับยุรธรรษาเงือก และทหารเงือกที่กำลังเข้ามาหาอาหาร โดยดราเคนกล่าวว่าชนเผ่าเงือกนั้นมีความผิดที่เข้ามาหาอาหารในเขตทะเลนี้แต่กลับไม่ยอมเคารพนับถือบูชาผีเสื้อสมุทร ยุรธรรษาเงือกว่าชนเผ่าเงือกนั้นมีเทพเจ้าประจำเพื่อบูชาอยู่แล้ว และการนับถือผีเสื้อสมุทร

(ปีศาจ)นั้นเป็นการเสื่อมเสียเกียรติยศของชนเผ่าเงือก ดรากอนพูดเยาะเย้ยว่าที่วันนี้เหล่าเงือกโง่งที่ออกมาหากิน เพราะคิดว่าตนคงจะเข้าไปช่วยลูกสมุนโงมตีกองเรือ แต่ยูรอสกลับบอกว่าดรากอนเองต่างหากที่โง่เพราะเรือที่เหล่าลูกน้องไปโงมตีนั้นไม่ใช่เรือสินค้าแต่เป็นเรือรบเพราะเรือรบทุกหนกที่กราบเรือ ดรากอนจึงบันดาลโทสะลงมือที่จะฆ่าเหล่าเงือก ระหว่างการต่อสู้นั้นลินสมุทก็ได้โผล่เข้ามาช่วยยูรอส เพราะจำได้ว่าดรากอนเป็นคนไม่ดีที่เข้าไปแก่งตมในคุก จนทำให้ดรากอนและสมุนเสียหลักบาดเจ็บและล้มตายจำนวนหนึ่ง ยูรอสเมื่อได้ที่กีฬา ลินสมุทและลูกน้องของตนหนี เมื่อมาถึงที่พำนักของเหล่าเงือก เหล่าเงือกต่างสงสัยว่าเด็กมมนุษย์คนนี้เป็นใคร และทำไมจึงมีความสามารถเหนือเด็กมมนุษย์เช่นนี้ ยูรอสได้ให้สัญญากับเด็กน้อยว่าจะให้ทุกอย่างที่เด็กน้อยขอ เพื่อเป็นการตอบแทนที่ได้ช่วยเหลือตนไว้ หลังจากที่ได้คิดอยู่ครู่หนึ่งลินสมุทก็ขออิสรภาพให้กับบิดา เพราะนึกได้อย่างเดียวว่าพ่อต้องการอิสรภาพ

ย้อนกลับมากล่าวถึงฝ่ายผิวน้ำที่กำลังโงมตีเรือของของกับตันจอห์น เมื่อเห็นว่าไม่สามารถที่จะเอาชนะ กองเรือตีอาวูที่ปลอมเป็นเรือสินค้าได้ ก็ได้ร้องเรียกให้เจ้าทะเลซีบิล(ผีเสื้อสมุทร)ออกมาช่วยเหลือ เมื่อสิ้นเสียงร้องขอความช่วยเหลือ ท้องฟ้าก็เกิดดำมืดขึ้นเป็นที่ตกใจกับสมุนชาวเรือเป็นอันมาก จากนั้นก็เกิดคลื่นยักษ์ และน้ำวนเข้าโงมตีคนเรือพร้อมๆ กับปรากฏร่างของผีเสื้อสมุทร และดูเหมือนว่าน้ำทุกหยดบริเวณนั้นจะมีชีวิตขึ้นมา และได้ทำร้ายคนเรือของกับตันจอห์นเป็นจำนวนมาก โดยการดูดเลือดออกไปจากร่างทำให้ร่างกายของเหล่าคนเรือเหล่านั้นแห้งคล้ายผีดิบ(ซอมบี้) กับตันจอห์นสั่งให้ระดมยิงกระสุนไปที่น้ำอีกครั้ง หลังจากยิงลูกกระสุนออกไป ทะเลก็สงบลงครู่หนึ่ง แต่ไม่นานก็ปรากฏคลื่นยักษ์ที่ใหญ่และน่ากลัวกว่าเดิมพร้อมกับกระแสน้ำวนขึ้นมาโงมตีเรือของกับตันจอห์นจนกระทั่งเรือทั้งหมดจมหายไปกับสายน้ำ

กล่าวถึงลินสมุทเมื่อยูรอสรับปากที่จะช่วยเหลือ ลินสมุทก็พายูรอสเข้าไปยังที่คุมขังของบิดา ที่นั่นเองยูรอสได้พบกับพระอภัยมณีและได้รับรู้เรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตามการจะช่วยเหลือพระอภัยมณีในขณะนั้นยังคงอันตรายอยู่มาก เพราะผนังน้ำของคุคน้ำนั้นเป็นส่วนหนึ่งของผีเสื้อสมุทรหากมีอะไรुकล้ำเข้ามานางย่อมรู้ตัวอย่างรวดเร็ว และก็จะส่งลูกสมุนสูรน้ำจำนวนมากมาสังหารล่าพังยูรอสและพวกเองคงจะพอลบหนีไปได้ แต่ถ้าต้องพ่วงเอาพระอภัยมณีไปด้วยนั้นคงจะลำบาก ยูรอสจึงลากลับไปเพื่อปรึกษากับพรรคพวกเพื่อสร้างแผนการหลบหนี เมื่อยูรอสกลับมาถึงที่อยู่ของเงือกก็ได้เล่าเหตุการณ์ทั้งหมดให้เหล่าขุนพลของเผ่าเงือกฟัง แม้ว่าจะมีเสียงคัดค้านอยู่บ้างโดยเฉพาะคำถามว่าทำไมต้องเอาชีวิตของเผ่าเงือกทั้งหมดไปเสี่ยงอันตรายช่วยเหลือคนเพียงคนเดียว แต่ท้ายที่สุดเงือกทุกคนก็ตกลงที่จะช่วยกันรักษาสัญญาของยูรอส

กับตันจอห์นได้รับความช่วยเหลือจากมาตีหัวหน้ากองฉลามของเผ่าเงือก ด้วยเหตุว่ามาตีหลงใหลในวิถีชีวิตของคนดอน(คนปรกติ)จึงได้ช่วยเหลือกับตันจอห์นไว้จากการโงมตีของผีเสื้อสมุทรโดยการปลอมตัวเป็นหนึ่งในเหล่าสูรน้ำไปนำตัวกับตันจอห์นออกมา และให้กับตันจอห์นซึ่งหลังเพื่อนำไปส่งยังพื้นดินที่ใกล้ที่สุด ระหว่างการหลบหนีหน่วยลาดตระเวนของสูรน้ำกลุ่มหนึ่งพบมาตีกับกับตันจอห์นจึงเกิดการต่อสู้กัน เมื่อมาตีเริ่มที่จะเสียท่าเพราะฝ่ายสูรน้ำมีมากกว่าทั้งยังต้องช่วยคุ้มกันกับตันจอห์นอีกทางหนึ่งด้วย ระหว่างนั้นไม่ว่าเงือกสาวอีกตนหนึ่งก็เข้ามาช่วยเหลือ จนกระทั่งสามารถกำจัดสูรน้ำเหล่านั้นไปได้ เมื่อการสู้รบจบลงไม่ว่าได้

ต่อว่ามาคิว่าลำพังตัวมาคิเองก็น่าจะสามารถเอาตัวรอดได้ แต่เพราะต้องเป็นห่วงมนุษย์อีกหนึ่งคนจึงทำให้ต้องเพี้ยงพล้ำเกือบเอาชีวิตไม่รอด นั่นเป็นเพราะความหลงใหลในตัวมนุษย์ของมาคิ

มาคิพากัปตันจอห์นมาส่งสถานที่ที่ใกล้กับฝั่งมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และก่อนจะลาจากกันไปกับตันจอห์นได้หยิบสร้อยซึ่งมีสัญลักษณ์ของความกล้าหาญซึ่งแต่เดิมตั้งใจที่จะมอบให้ลูกชายของตน แต่เพราะลูกชายของตนต้องมาตายในคราวที่มานุกเบิกทะเลซิบิลเสียก่อน และการมาครั้งนี้เพื่อแก้แค้นให้กับลูกชาย มอบให้กับมาคิเพื่อเป็นการขอบคุณและได้ขอมาคิเป็นบุตรบุญธรรม ส่วนมาคิได้ให้สร้อยนกหวีดกับกับตันจอห์นไป

กับตันจอห์นได้รับความช่วยเหลือจากชาวเมืองโรมจักรที่แล่นเรือผ่านมาจนได้รับโอกาสให้เข้าเฝ้าท้าวทศวงศ์และเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นว่ามีกองเรือออกมาสำรวจเส้นทางแล้วถึงสามลำแต่ก็ถูกเหล่าสุรน้ำทำลายจนสิ้น แม้กระทั่งเรือของตนซึ่งลำพังแต่สุรน้ำคงจะไม่เท่าไรแต่ที่สำคัญคือผีเสื้อสมุทรนั่นเอง ท้าวสุทัศน์จึงคลายความสงสัยว่าเป็นเพราะอะไรเมื่อลึนศึกท้าวอุเทนจึงยังไม่ค่อยมีเรือลึนค้ำเข้ามาเทียบท่า และเหตุผลสำคัญที่ต้องเปิดเส้นทางลัดผ่านทะเลซิบิลเพราะหน้ามรสุมหากเดินทางอ้อมจะต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นอีกเป็นแรมเดือนทำให้ไม่คุ้มกับการออกเรือเหล่าสมพันธมิตรการค้าแก่นครจึงจำเป็นต้องเปิดเส้นทางการเดินทางเรือใหม่ เมื่อท้าวสุทัศน์ได้ฟังดังนั้นก็ยินดีที่จะช่วยเหลือกับตันจอห์นทุกวิถีทางเท่าที่จะทำได้แม้ว่าจะยังไม่แน่ใจชะตากรรมที่อาจจะเกิดขึ้นเพราะศัตรูนั้นไม่ใช่คนธรรมดาแต่เป็นปีศาจ ทั้งนี้ที่เมืองโรมจักรอยู่ได้อย่างมั่งคั่งเต็มไปด้วยผู้คนนั้นเพราะเป็นเมืองท่าของการค้าหากไม่มีการค้าขาย เมืองโรมจักรซึ่งไม่มีทรัพยากรธรรมชาติที่มีค่าก็คงไร้ผู้คนที่จะอยู่อาศัย

ฝ่ายมาคิและไมราเมื่อกลับมายังเผ่าเงือกได้รับรู้ถึงการตัดสินใจของเผ่า ไมราไม่เห็นด้วยที่จะเอาชีวิตของเผ่าเงือกไปเสี่ยง แต่มาคิก็บอกว่ายังไงเงือกก็ไม่สามารถอยู่ร่วมกับบอสุรน้ำได้ จะเร็วหรือช้าก็ต้องปะทะกันสักวันจะปะทะเร็วขึ้นจะเป็นไรไป ไมราบอกถึงอุปสรรคต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น ทั้งสุรน้ำที่รักษาถูกเป็นจำนวนมาก และแม้ช่วยออกมาจากคุกก็ต้องเจอหน่วยลาดตระเวน และที่สำคัญคือผีเสื้อสมุทร แม้ว่าท้ายที่สุดไมราจะยอมรับการตัดสินใจของบอสุร แต่อย่างไรก็ตามไมราก็ยังคงเห็นว่าเผ่าเงือกยังไม่พร้อมที่จะต่อสู้และสังหารมันว่าจะเกิดเรื่องร้ายๆ ขึ้น และแม้ว่าจะคิดเช่นนั้นก็ได้แต่เก็บไว้ในใจ

ทางฝ่ายเมืองโรมจักร ศรีสุวรรณได้เข้ามาพูดถึงความลำบากใจของท้าวทศวงศ์ให้กับตันจอห์นได้ฟังกับตันจอห์นจึงตอบกลับไปว่าแค่เพียงแต่ช่วยเหลือติดต่อกับทางสมพันธมิตรการค้าก็เพียงพอแล้ว เพราะตนได้ข่าวจากทางสมพันธมิตรว่าได้เตรียมการต่อสู้กับผีเสื้อสมุทรไว้แล้ว โดยได้มีการจ้างจอมปราชญ์แห่งเวทย์ทั้งเจ็ดตั้งประรำพิธีกลางน้ำ พร้อมทั้งส่งองครักษ์ฝีมือดีของทั้งแก่นครไปรักษาประรำพิธีอีกด้วย และได้มีการมอบหมายให้ตนเป็นผู้บัญชาการรบในครั้งนี้ เมื่อศรีสุวรรณได้ดินเช่นนั้นก็สบายใจ แต่กับตันจอห์นกลับบอกว่าถึงอย่างนั้นตนเองก็ยังไม่แน่ใจว่าจะสามารถเอาชนะผีเสื้อสมุทรได้ เพราะขนาดปืนใหญ่ขนาดยี่สิบนิ้วบนเรือของกับตันจอห์นยังไม่สามารถทำอะไรผีเสื้อสมุทรได้เลย ข้าเรือก็ยังคงถูกกระแสน้ำวนดูดลงไปใต้ทะเล ส่วนคนที่เสียชีวิตนั้นที่จมน้ำตายไปถือว่าโชคดี แต่คนที่ถูกผีเสื้อสมุทรสังหารโดยดูดน้ำออกไปจากตัวจนศพแห้งกรังยังกับมัมมี่นั้นน่าสงสาร ถึงตอนนี้ศรีสุวรรณนึกถึงเหตุการณ์เมื่อคราวที่ต้องพลัดพรากจากพื่อภัยได้ และเชื่อว่า

ผีเสื้อสมุทรต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับการหายไปของพ็อย เพราะศพของทหารต่างชาตินั้นเป็นเหมือนกับที่ กัปตันจอห์นเล่า ครีสุวรรณจึงขอให้กัปตันจอห์นพาตนออกไปร่วมรบกับผีเสื้อสมุทรด้วย

สองวันต่อมากัปตันจอห์นได้เรือลำใหม่จากนครโรมจักร จึงออกเดินทางไปปะรำพิพิธกลางทะเล ส่วน ครีสุวรรณที่ขอตามไปนั้นกัปตันจอห์นได้ขอให้อย่างเพิ่งตามไปเพราะกว่าจะเตรียมการสู้รบเสร็จก็อีกหลาย เดือนเอาไว้อีกเวลานั้นแล้วจะส่งข่าวมาบอก ระหว่างการเดินทางกัปตันจอห์นได้พบกับมาตีลูกชายบุญธรรมอีกครั้งและได้กล่าวถึงการเดินทางครั้งนี้ของตน มาตีแม้ว่าจะเป็นห่วงกัปตันจอห์นอยู่บ้างแต่ก็ทำได้เพียงแต่คอย พรให้กัปตันจอห์นประสบความสำเร็จเท่านั้น หลังจากที่มาตีกลับมาถึงเผ่าเงือกก็ได้แจ้งข่าวให้กัปตันจอห์นซึ่งยूरอส เห็นว่าเป็นโอกาสอันดีที่จะได้ทำตามสัญญาที่ให้ไว้แก่ลินสมุทร

ทางเมืองโรมจักรหลังจากวันที่กัปตันจอห์นจากไปราวอาทิตย์ก็เกิดเรื่องขึ้นเมื่อแม่ทัพครีสุวรรณ โมรา สานน วิเชียร ไม่ได้เข้าเฝ้าและไม่ให้ใครเข้าเฝ้ามาเป็นเวลานานจนผิดสังเกตโดยอ้างว่าครีสุวรรณเป็นโรคภัย แต่เมื่อพระธิดาเกษราบุกเข้าไปในห้องพักด้วยความเป็นห่วงก็พบว่าในห้องนั้นมีแต่ตราแม่ทัพพร้อมกับ จดหมายส่งลาสัญญาว่าจะกลับมาหาแน่นอนวางอยู่ เพราะครีสุวรรณและนักรบทั้งสามนั้นได้ออกเรือตาม กัปตันจอห์นไปนานแล้ว ระหว่างที่ลอยเรืออยู่กลางทะเลครีสุวรรณได้กล่าวถึงเหตุผลในการตัดสินใจหนีครั้งนี้ ให้นักรบทั้งสามฟังว่า ใจจริงทำทศวงศ์คงไม่ค่อยอยากอยู่เกี่ยวกับเรื่องนี้มากเท่าไรหากบอกให้ทศวงศ์ รู้ว่าทศวงศ์ก็ต้องส่งทหารองครักษ์มาติดตามเพื่อไม่ให้ดูน่าเกลียดจะยิ่งทำให้พระองค์ลำบากใจ และการหนี ออกมานั้นทำให้กิจครั้งนี้ไม่เกี่ยวกับนครโรมจักรอีกด้วย แต่วิเชียรได้กระซิบว่าคงกลัวที่จะเห็นหน้าตาของใคร บางคนแล้วจะทำใจไม่ได้มากกว่า เป็นเรื่องของเด็กไม่ลึกลับนั่นนั่นนั่น แม่แต่แต่ต้องเกะกะก็ไม่ได้แต่ก็จะเอาชีวิตมาทิ้งแล้ว คำพูดนั้นทำให้ครีสุวรรณโมโหมากแล้วก็จะเข้าไปต่อสู้อันแต่ก็ได้รับการห้ามจากสานน หลังจากการทะเลาะสงบจึงได้มีการปรึกษากันอีกครั้งโมราจึงถามครีสุวรรณว่าแน่ใจมากน้อยเพียงใดในการออก เดินทางครั้งนี้ ครีสุวรรณจึงตอบกลับไปว่าสิ่งนี้เป็นเพียงเบาะแสเดียวที่จะเชื่อมโยงกับพระอภัยมณีได้

ลินสมุทรระหว่างที่ออกมาเที่ยวเล่นก็ได้พบกับมาตี และไมรา ทั้งสองสงสัยในความสามารถของ ลินสมุทรที่สามารถหายใจในน้ำได้ แต่ดูแล้วไมราไม่ค่อยจะชอบใจลินสมุทรเท่าไรนักแม้ว่าในใจจะนึกขอบคุณ ที่ช่วยเหลือบิดาของตน ส่วนมาตีซึ่งมีนิสัยขี้เล่นและชอบเด็กอยู่แล้วนั้นก็กลับให้ความเอ็นดูลินสมุทรเป็นอันมาก ก่อนจะจากกันไปมาตีได้มอบของขวัญพิเศษเป็นขวดโหลใส่ดอกกุหลาบที่ตนไปลักมาจากเขตท่าเรือให้ลินสมุทร นำไปมอบให้กับพระอภัยมณีเป็นที่ระลึกจนกว่าจะถึงวันที่เหล่าเงือกจะเข้าไปช่วย

ทางฝ่ายพระอภัยมณีเมื่ออยู่ในคุกสมุทรก็ฝันถึงดินแดนแห่งหนึ่งซึ่งงดงามอุดมสมบูรณ์ไปด้วยพืช พันธุ์ธัญญาหารเต็มไปด้วยผู้คนที่มีรูปลักษณ์แปลกแตกต่างไปจากที่ตนเคยพบเห็น และที่แห่งนั้นพระอภัยมณีได้ พบกับสาวงามนางหนึ่งที่เข้ามาทักทายเจ้าชายต่างเมืองอย่างมีใจให้ก่อนที่จะขอคำมั่นสัญญาว่าจะไม่ลืมนาง

* ในตอนนี้ได้มีการสอดแทรกมุขตลกโดยการกล่าวถึงลินสมุทรว่าออกมาเล่นกับพี่ปลาหมึกตามปรกติเมื่อขึ้นมาจาก ผิวน้ำหัวที่ไปชนกับเรือของครีสุวรรณทำให้ปากเด็บล้นลงน้ำไป โดยที่ลินสมุทรรู้ว่าเป็นแต่ยักษ์

ตลอดไป จากนั้นพระอภัยมณีก็ตื่นขึ้นพร้อมกับความคำนึงถึงอิสรภาพของตนเอง ซึ่งเป็นเวลาเดียวกับที่
สินสมุทรนำเอาดอกกุหลาบของขวัญจากมาศีมามอบให้พระอภัยมณี

บนเรือของนักรบทั้งสี่ศรีสุวรรณธามโมราผู้ควบคุมเรือว่าอีกนานเท่าไรที่จะไปถึงปะรำพิธี โมราตอบ
ว่าคงอีกไม่กี่วัน จึงทำให้ศรีสุวรรณ สาหน และวิเชียรทั้งในความสามารถของเรือเวทย์โมราที่แล่นเรือได้เร็ว
เพราะหากเดินทางอ้อมทะเลชิลต้องใช้เวลาเป็นแรมเดือน แต่คำตอบที่ได้รับกลับจากโมรานั้นทำให้ทุกคน
ต้องตกใจ เพราะโมรากลบบอกว่าจะไม่ได้แล่นเรืออ้อมทะเลชิลแต่แล่นเรือตัดทะเลทางด้านเหนือในแนว
ทะแยงต่างหาก ทำให้ทุกคนต่างตกใจ

และสิ่งที่ทุกคนกลัวก็เกิดขึ้นเมื่อเหล่าสูรน้ำเริ่มเข้ามาโจมตีเรือ อสูรตัวแรกมีอาวุธเป็นปลาตาวพิษที่
หากทำลายตัวมันแล้วเลือดของมันที่มีฤทธิ์เป็นกรดและเป็นพิษก็จะกระเด็นมาโดนตัว แม้กระทั่งเกราะของ
ศรีสุวรรณซึ่งทำจากนวลโลหะก็ไม่สามารถต้านทานได้ สาหนจึงมอบไอเท็มที่ทำจากผมของพวกเงือก(ได้รับการ
กระซ่ำว่าเป็นเจ้าแห่งไอเท็ม)ให้กับศรีสุวรรณเพื่อขับพิษเหล่านั้นออกจากร่างกาย จากนั้นสาหนเองก็ใช้ไม้เท้า
ของตนสั่งให้ภูติน้ำออกมาช่วยเหลือ ภูติน้ำได้ปล่อยมารินบาซูก้าทำร้ายปีศาจตัวแรก

ในระหว่างที่ต่อสู้กับสูรน้ำตัวอื่นก็เริ่มรุกกันเข้ามาสมทบวิเชียรเห็นท่าไม่ดีจึงบอกว่าตนจะยิงธนูไป
เบิกทางให้แล้วในโมราแล่นเรือให้เร็วที่สุดฝ่าเหล่าสูรน้ำออกไป จากนั้นทั้งสองก็เริ่มทำตามแผน โดยที่ช่วยกัน
ต่อสู้กับสูรน้ำไปพลาง ลักพักหนึ่งก็สามารถหนีออกมาจากเหล่าสูรน้ำได้แต่ก็ต้องเจอกับปีศาจปลาหมึกยักษ์ที่
ใช้หนวดพาดกลาสงลำเรือจนเรือเกือบแตกเป็นสองท่อน ทำให้เรือเสียเวลาและเหล่าสูรน้ำที่เหลือก็เริ่มจะ
ตามมาทัน หลังจากที่มีการสู้รบเริ่มอีกครั้ง ไม่นานก็ปรากฏพลังประหลาดพุ่งเข้ามาทำร้ายเหล่าสูรน้ำจนเกิดเป็น
ไฟลุกท่วมเหล่าสูรน้ำ ทำให้เรือของทั้งสี่สามารถแล่นหนีวิกฤตครั้งนี้มาได้

ศรีสุวรรณได้เห็นพลังอำนาจอันมหาศาลและร้ายกาจเช่นนั้นจึงสงสัยว่าจอมเวทย์ผู้ใดเป็นคนปล่อย
พลังนั้น และทั้งสี่ก็ได้พบกับเจ้าของพลังอันน่ากลัวนั้นซึ่งก็คือบาซิร์ บาซิร์ได้ทักทายเชิงเยาะเย้ยสาหนว่าสาหน
เป็นจอมเวทย์สวะ ทำให้ศรีสุวรรณสงสัยว่าทำไมบาซิร์จึงพูดเช่นนั้นและทำไมสาหนไม่ปล่อยพลังที่น่ากลัว
เช่นนั้นออกมาบ้าง อย่างไรก็ตามบาซิร์ก็ได้นำทุกคนมาสู่ปะรำพิธีจันทร์กลางน้ำ

ที่ปะรำพิธีกลางน้ำนั้นบาซิร์ได้สั่งให้ลูกน้องพาทั้งสี่ไปพักที่ห้องพักรับรองพิเศษแทน ในระหว่างที่พักใน

* ไม้เท้าของสาหนนี้สร้างขึ้นจากหินศักดิ์สิทธิ์ “อความาซีน” (หินแห่งสายน้ำ) หากเทียบร่างของมนุษย์เป็นเหมือน
ภาชนะบรรจุวิญญาณ เหล่าหินศักดิ์สิทธิ์ก็เป็นเหมือนภาชนะที่มีความบรรจุมากกว่าสามารถที่บรรจุวิญญาณที่ทรงอำนาจเช่นภูติหรือ
อสูรไว้ได้ --- เล่มที่ ๗ หน้า ๖๗

** ปะรำพิธีจันทร์ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นฐานที่พลอยน้ำสำหรับต่อสู้กับสูรน้ำ เป็นสัญลักษณ์แห่งแสงสว่างยาม
ตรี ยอมปะรำถูกสลักเป็นใบหน้าของจอมปราษฎ์ทั้ง ๗ บ่อมปราการแห่งนี้จะถูกพรางด้วยหมอกตลอดเวลา --- เล่มที่ ๗
หน้าที่ ๘๓

ห้องพักศรีสุวรรณเกิดความสงสัยว่าทำไมบาชีร์จึงไม่ชอบหน้าसानน จึงถามถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นและแม้ว่าसानน จะกระอักกระอ่วนใจที่จะตอบแต่ท้ายที่สุดसानนก็เล่าเรื่องตนกับบาชีร์ให้ฟัง

सानนเล่าให้ฟังว่าที่เมืองของตนนั้นเดิมทีตระกูลของตนเป็นตระกูลของแม่ทัพ แต่ไม่รู้ว่าเป็นเพราะอะไรในลูกหลายชั้นหลังๆ มาจึงตกอับเป็นได้แต่นายหมู่ นายกองเท่านั้น ตนซึ่งเป็นลูกชายคนที่ ๗ ของครอบครัวจึงเป็นความหวังสุดท้ายของครอบครัว (เพราะพี่ๆ ไม่สามารถทำได้แล้ว) แต่อยู่มาวันหนึ่งที่กลาง ตลาดมีผู้ร้ายคนหนึ่งตรงจะเข้ามาทำร้ายตน แม้ว่าบิดาจะเข้ามาช่วยปกป้องแต่ก็ไม่สามารถทำได้ จนกระทั่ง ได้รับความช่วยเหลือจากจอมนิรนามท่านหนึ่ง ซึ่งจากนั้นก็เองเป็นจุดพลิกผันให้सानนสนใจที่จะเรียนสายเวทย์ มากกว่าจะฝึกเป็นนักรบธรรมดา แต่เมื่อเอาเรื่องนี้ไปบอกกับครอบครัวก็มีแต่คนคัดค้าน ตนจึงหนีออกจาก บ้านไปขอสมัครเรียนที่โรงเรียนเวทย์ แต่ค่าเรียนโรงเรียนคิดถึงหมื่นเหรียญ สานนไม่รู้ว่าจะทำอะไรจึงเข้าไป ขโมยตราแม่ทัพทองคำสมบัติประจำตระกูลออกไปจำหน่ายได้เงินมาแปดพันเหรียญ เจ้าของโรงเรียนเวทย์เห็นว่าปี นี้มีคนเรียนน้อยจึงรับเข้าเรียนแต่ต้องแลกกับการทำงานภารโรงเพื่อแลกกับที่อยู่กิน และที่แห่งนั้นเองที่सानน ได้พบกับบาชีร์ซึ่งเป็นนักเรียนร่วมชั้นปีเดียวกัน แต่บาชีร์มักจะถูกดูถูกลูกหลานเพราะเป็นลูกของนายทหารที่ต่ำต้อย สานนจึงมักถูกบาชีร์แกล้งเสมอๆ แต่ก็ไม่สามารถโต้กลับได้เพราะหากก่อเรื่องทะเลาะวิวาทก็ต้องถูกล้อออก จากโรงเรียน และจุดที่พลิกผันอีกครั้งในชีวิตก็มาถึง เมื่อถึงวันสอบसानนถูกจับคู่กับบาชีร์ซึ่งถือว่าเป็นยอด อัจฉริยะของโรงเรียน สานนใช้ระเบิดไอเย็นโดนหลัง ๑,๐๐๐ เคฟ เข้าใจวมแต่บาชีร์กลับใช้พลังไฟฟ้าเพียง ๑ เคฟโต้กลับ จนร่างของसानนดำทะมึน เหล่าอาจารย์ต่างวิเคราะห์กันว่าเป็นเพราะบาชีร์ฉลาดเห็นจุดอ่อนของ พลังระเบิดไอเย็นโดนที่ระหว่างการปล่อยพลังจะเกิดไฟฟ้าสถิตย์เป็นจำนวนมาก บาชีร์จึงสร้างเพียงเกราะคุ้ม กันตัว และปล่อยพลังไฟฟ้า ๑ เคฟ เข้าไปยังยังทำให้พลังไฟฟ้ามหาศาลนั้นย้อนกลับไปที่ร้ายसानน นับเป็น การต่อสู้ที่ชาญฉลาดสมเป็นยอดอัจฉริยะ อย่างไรก็ตามด้วยความแค้นในการจู่โจมครั้งที่ ๒ สานนจึงตะแคงเข้าไปกลางหว่างขาของบาชีร์ทำให้บาชีร์ล้มลงอย่างไม่เป็นท่า และแม้ว่าโฆษกประจำสนามจะประกาศให้सानนเป็น ฝ่ายชนะ แต่सानนก็ถูกล้อออกจากโรงเรียนฐานทำผิดกฎ ซ้ำบาชีร์ยังอาศัยเส้นสายของพ่อลดยศของเหล่าพ่อ และพี่ๆ ของसानนเป็นเพียงพลทหารธรรมดา ยิ่งทำให้ครอบครัวโกรธแค้นसानนมากยิ่งขึ้น

ศรีสุวรรณเกิดความสงสัยว่าด้วยพลังที่सानนเคยแสดงให้เห็น ไม่น่าที่จะเป็นการศึกษาเพียงปีเดียว สานนจึงเฉลยออกมาว่าอาจารย์อีกคนของตนก็คือโมรานั่นเอง

เหล่าเงือกพร้อมด้วยลินสมุทราในระหว่างที่ว่ายน้ำเล่นอยู่ที่ทะเล โมราก็เห็นสิ่งผิดปกตินั้นก็คือกอง เรือใหญ่ นั่นเอง เมื่อมาคิเห็นจึงนึกถึงคำของกัปตันจอห์นว่าจะยกกองเรือมารวมรบ จึงว่ายเข้าไปดูใกล้ๆ แต่ไม่ นานคนบนเรือก็เห็นเหล่าเงือกและก็เริ่มสงสัยว่าอาจจะเป็นอสูรน้ำ แต่เหล่าเงือกไหวตัวทัน จึงหลบลงน้ำไปก่อน แล้วก็ตัดสินใจที่จะนำเรื่องนี้ไปบอกกับยูรอสเพื่อเตรียมช่วยเหลือพระอภัยมณีต่อไป

ทางฝ่ายบนเรือเมื่อทหารรายงานว่ามีวัตถุลักษณะคล้ายคนกลางน้ำ ศรีสุวรรณกับพวกก็รีบไปดู แต่เมื่อไม่พบอะไรก็ได้แต่เพียงสงสัยเท่านั้น ระหว่างทางเดินกลับจากราบของป้อมเรือโมราสวนกลับ มาสเตอร์หยางและซีซี ซึ่งดูท่าโกรธแค้นโมรามากนัก ซีซีชวนให้มาสเตอร์หยางเดินผ่านไป แต่แล้วโมราก็คว้า

แขนของมาสเตอร์และก็พบความจริงว่าแขนข้างซ้ายของมาสเตอร์กลายเป็นอสูรผีเสื้อคนคู่ไป นั่นยิ่งทำให้โมราอยู่ในอาการซึมเศร้าอีกครั้ง เมื่อมาถึงห้องพักศรีสุวรรณรบเร้าให้โมราเล่าเรื่องของโมรากับมาสเตอร์หยาง แต่โมราไม่ยอมเล่า ศรีสุวรรณจึงหันไปถามसानซึ่งเป็นเพื่อนกันมานานแต่सानก็ไม่ทราบเรื่องเหมือนกัน เล่าได้แต่ตอนที่เจอกันว่า สานหลังจากที่ออกจากสำนัก **Dark Moon** ได้ราวสองปี ในระหว่างที่ออกพนจร(หากินด้วยการลักขโมยไปวันๆ)ไปทางตะวันออกนั้นก็ได้เจอกับโมรา ซึ่งตอนนั้นกำลังนั่งหมุดอะไรตายอยากอยู่กลางตลาด และไม่รู้ว่าผ่านไปกี่วันก็ยังคงนั่งที่เดิมจึงเกิดความสงสัยและชักชวนให้โมราเดินทางไปด้วยกัน แต่นั่นมาทั้งสองก็สนิทกัน จนวันหนึ่งसानสามารถจับโกมาได้แต่ไม่รู้จะจุดไฟยังไงเพราะเป็นแต่เวทย์น้ำ โมราจึงแสดงพลังทำให้เกิดไฟลุกใหญ่ไหม้ทั้งตัวโมรา สานน และไหม้ไก่จนสุกพอกินได้ จึงทำให้सानซึ่งในความสามารถของโมราและขอเป็นศิษย์ เพราะพลังเวทย์เช่นนี้นั้นเหนือกว่าบาชีร์หลายเท่า แต่โมราแม้ว่าจะค่อยๆ สอนวิชาให้सानแต่ก็ไม่ยอมรับเป็นอาจารย์ ที่สำคัญคือโมราไม่เคยใช้พลังเวทย์ในการต่อสู้เลย ใช้แต่เพียงป้องกันตัวเท่านั้น

ระหว่างนั้นเองซีซีก็เดินทางเข้ามาในห้องพักของทั้งสี่ พร้อมกับบกล่าวชมเชยเกมประชดว่าก็ยังมีดีที่โมรายังมีความดีอยู่ในใจ พร้อมกับบอกที่น่าอัศจรรย์ที่แต่ก่อนอาจารย์รักโมราอย่างไรก็ยังรักอยู่อย่างนั้นและที่ตนมาก็เพราะอาจารย์สั่งให้ตนมาเยี่ยมโมรา และบอกต่อไปว่าถ้าไม่เพราะความเห็นแก่ตัวของโมราปานนี้โมราคงได้เป็นเจ้าของสำนักไปแล้ว เพราะคำพูดของซีซีทำให้ทุกคนยิ่งสงสัยในประวัติของโมรายิ่งขึ้น ซีซีประหลาดใจที่ยังไม่มีใครรู้ถึงคิดที่จะเล่าหากโมราไม่ยอมเล่า แต่ท้ายที่สุดโมราก็ยอมเล่าประวัติของตนเอง

มาสเตอร์หยางเป็นนักเวทย์มนตรีที่ยิ่งใหญ่ที่สุดเท่าที่โมราเคยเห็นมา ในอาศรมมังกรของมาสเตอร์หยางเป็นที่พำนักของเหล่าแม่ม้ายและเด็กกำพร้าจากสงครามที่เกิดขึ้นทางทิศตะวันออก และหากเด็กกำพร้าคนไหนมีแววมมาสเตอร์ก็จะสอนวิชาเวทย์ให้ และโมราก็เป็นศิษย์ที่ดีที่สุดของสำนักในขณะนั้น เพราะด้วยวัยแค่นี้ขอบแต่ฝีมือนั้นเหนือกว่าอาจารย์รองหลายๆ ท่าน ด้วยความอยากรู้อยากเห็นโมราจึงพยายามที่จะเปิดหนังสือเวทย์ต้องห้ามที่เก็บไว้ให้ห้องลับของสำนัก ซึ่งต้องอาศัยการถอดรหัสไคชินถึง ๑๐๘ บท แต่โมราก็สามารถทำได้ซึ่งต้องถือว่าเก่งมาก แต่สิ่งที่เกิดขึ้นกลับเป็นสิ่งที่โมราไม่คาดคิดสิ่งที่ออกจากหนังสือคืออสูรผีเสื้อคนคู่ที่ตรงเข้ามาทำร้ายโมรา ซึ่งแม้ว่าจะต่อสู้อย่างไรก็ไม่ชนะจนมาสเตอร์หยางต้องเข้ามาช่วยโดยการท่องคาถาไคชินกำจัด แต่ระหว่างที่ท่องคาถาอยู่นั้นมาสเตอร์หยางเสียสมาธิไปครู่หนึ่งระหว่างที่หันมาสนทนากับโมรา จึงทำให้พลังอสูรแทรกซึมเข้าสู่ตัวมาสเตอร์หยาง เมื่อรู้ว่าเหตุการณ์ข้างหน้าจะเป็นอย่างไรมาสเตอร์หยางจึงสั่งให้โมราหนีไปให้ไกล เพราะหลังจากนั้นมาสเตอร์หยางที่ถูกครอบงำโดยอสูรผีเสื้อคนคู่อัฒวาตหัวสำนักจนทำให้ศิษย์หลายคนบาดเจ็บ บ้างก็ล้มตายไปจำนวน จนอาจารย์รองท่านอื่นๆ ต้องเข้ามาช่วย แต่ก็ทำได้ดีที่สุดเพียงแต่ให้อาณาจารย์หายไปที่นั่น แต่แขนข้างซ้ายของอาจารย์หยางต้องกลายเป็นที่อยู่ของอสูรผีเสื้อคนคู่ไป และนั่นหมายถึงการใช้งานมือข้างนั้นไม่ได้ ซีซีพูดแทรกขึ้นมาว่าตนจะไม่มีวันยกโทษให้โมราเป็นอันขาด

ทางด้านกราบเรือก็ปรากฏการยิงปืนใหญ่ขึ้นศรีสุวรรณและพวกจึงขึ้นไปดูสถานการณ์ก็พบว่ากองทัพอสูรน้ำได้เริ่มเข้ามาประชิดบ้อมกลางน้ำแล้ว กับตันจอห์นสั่งให้ยิงต่อสู้และผลก็ประสบความสำเร็จกองทัพชุด

แรกของอสุรน้ำตายหมด แต่ทุกคนตระหนักดีถึงสิ่งที่จะตามมาจึงสั่งให้ทหารรักษาการณ์อย่างเข้มงวดตลอด ๒๔ ชั่วโมง

หลังจากที่ทหารกองหน้าตายหมดตราเคนแม่ทัพจึงกลับมาทบทวนแผนและพบว่าปืนใหญ่ที่ใช้ในคราวนี้มีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม จึงเปลี่ยนแผนให้รุกใต้น้ำ กลางดึกคืนนั้นตราเคนและกองทัพอสูรจึงบุกป้อมปราการทางใต้น้ำ แต่กับตันจอห์นก็ได้เตรียมรับมือไว้แล้ว เมื่อเห็นพลุสัญญาณไฟของเหล่าอสูรใต้น้ำกับตันจอห์นจึงให้กองกำลังใต้น้ำยิงจู่โจมเหล่าอสูร

ในระหว่างที่ฝ่ายมนุษย์กับอสูรน้ำต่อสู้กันอยู่นั้นเหล่าเงือกที่อยู่ห่างๆ โดยการนำของมาดี จึงเห็นเป็นโอกาสอันดีจะบุกเข้าคุกสมุทรเพราะอสูรน้ำคงยกมาทั้งหมด จึงให้ไซคี และมาลึอด ไปแจ้งข่าวกับยูรอธราชาเงือก ส่วนตนกับไมร่าจะล่องหน้าไปรอที่คุกสมุทร

จบเรื่องพระอภัยมณีซาก้าเล่มที่ ๗
ซึ่งเป็นเล่มสุดท้ายที่พิมพ์เผยแพร่ในปี ๒๕๕๖ แต่เพียงเท่านี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข.

บทภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทภาพยนตร์^๑
เรื่อง “พระอภัยมณี”

[เปิดเรื่อง : พระอภัยมณีและศรีสุวรรณกำลังแข่งขันประลองความเร็วบนหลังม้าอยู่ในป่าเพื่อมาเข้าเฝ้าพระราชบิดาตามรับสั่ง]

ศรีสุวรรณ เร็วเถอะเจ้าพี่เสด็จพ่อรอเราอยู่ กระทบองค์คิดว่ากระทบม่อมคงถึงก่อนนะ
พระอภัยมณี แน่ใจหรือศรีสุวรรณ งั้นเรามาลองกันหน่อยเป็นไร

[เมื่อมาถึงพลับพลาที่ประทับของท้าวทศวงศ์]

ศรีสุวรรณ เสด็จพ่อ (ทั้งสองคุกเข่าลงถวายบังคม)
ท้าวทศวงศ์ มาแล้วหรือลูก ลูกขึ้นๆ
พระอภัยมณี เสด็จพ่อเรียกลูกมามีพระประสงค์สิ่งใดหรือพะยะค่ะ
ท้าวทศวงศ์ มีลูกพวกรุ่นนี้พ่อจะพาเจ้าไปดูในสิ่งที่เจ้าต้องทำ

[วันรุ่งขึ้น บณอดเขาแห่งหนึ่งที่มีมองเห็นความยิ่งใหญ่ของนครรัตนา]

ท้าวทศวงศ์ เจ้าทั้งสองเห็นอะไรบ้าง ศรีสุวรรณ
ศรีสุวรรณ ทิวทัศน์ที่สวยงามพะยะค่ะ
ท้าวทศวงศ์ แล้วเจ้าละ พระอภัยมณีเจ้าเห็นอะไร
พระอภัยมณี กระทบม่อมเห็นอนาจักรของเราพะยะค่ะ
ท้าวทศวงศ์ (หัวเราะ) ใช่แล้วลูก มันถึงเวลาแล้วที่เจ้าทั้งสองต้องไปร่ำเรียนวิชา เพื่อมา

ปกครองอนาจักรนี้แทนพ่อ

[ศรีสุวรรณประลองวิชาพลองกับลูกศิษย์คนอื่นๆ ในสำนัก ซึ่งสามารถเอาชนะศิษย์คนอื่นๆ ได้อย่างง่ายดาย
เมื่อล้มศิษย์คนสุดท้ายสำเร็จ อาจารย์ก็เข้ามา]

อาจารย์ เจ้าเรียนสำเร็จแล้ว(พร้อมโยนพลองให้ศรีสุวรรณ)
ศรีสุวรรณ ขอบคุณพระอาจารย์

[พระอภัยมณีเป่าปี่จนกระทั่งเสื้อที่อยู่รอบกายเหวี่ยงกลับ]

อาจารย์ เจ้าเรียนสำเร็จแล้ว
พระอภัยมณี ขอบคุณท่านอาจารย์

[กลางห้องพระโรงนครรัตนา ท้าวทศวงศ์ตำหนิพระอภัยมณีและศรีสุวรรณ]

^๑ บทภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีนี้เป็นการถ่ายเสียงและภาพเป็นตัวอักษรเฉพาะบทสนทนาและภาพเหตุการณ์บาง
เหตุการณ์เท่าที่ผู้วิจัยเห็นว่าจำเป็นต่อการศึกษาโดยผู้วิจัย

ท้าวสุทัศน์ ไปเรียนบำเรียนบออะไรกลับมา เจ้าทั้งสองคนเป็นถึงลูกกษัตริย์วิชาอื่นหมิ่นแค้น
เจ้าไม่เรียน ดันไปเรียนวิชาดนตรี เรียนวิชาการระบอง วิชาการปกครอง วิชาการทัพจับศึกเจ้าไม่เรียน เมื่อเจ้าทั้ง
สองไม่เรียนวิชาสำหรับกษัตริย์ ก็ไม่ต้องเป็นกษัตริย์ ออกไปจากเมืองของข้าเดี๋ยวนี้ แผ่นดินของข้าไม่ต้องการ
เจ้าทั้งสอง อย่ามาให้ข้าเห็นหน้าอีกต่อไป

ปทุมเกสร อดทนไว้จะลูกแล้วแม่จะทูลขออภัยโทษให้

ท้าวสุทัศน์ ปทุมเกสร เจ้าจงไปกับเรา

ศรีสุวรรณ เสด็จแม่...(ปทุมเกสรกอดลูกทั้งสองก่อนด้วยความเศร้าก่อนที่จะเดินตาม
ท้าวสุทัศน์ออกไปจากท้องพระโรง)... เจ้าพี่เราผิดมากเธอ ทำไมเสด็จพ่อทรงใจดำ ทำกับเราแบบนี้ ท่านพ่อไม่
ทรงสั่งให้เราเรียนอะไร และท่านพ่อก็ไม่ทรงเห็นด้วยข้า ไม่ยอมเปิดใจรับฟังบ้างเลย

พระอภัยมณี (ถอนหายใจ)เข้มแข็งไว้น้องรัก ลักวันเราจะทำให้เสด็จพ่อยอมรับ เสด็จพ่อทรง
กริ้วอยู่ ลักวันหนึ่งท่านจะเข้าใจ ถึงเจ้าจะไม่มีใคร แต่เจ้าก็ยังมียี่ ผู้ร่วมชะตากรรมเดียวกับเจ้า เราทั้งสองคน
เป็นลูกผู้ชายหากแผ่นดินไม่กลบหน้าเสียก่อนลักวันเราจะกลับมา

[ชุมเสื่อเมฆ(กลุ่มโจรป่า)เข้ามาฆ่าฟันชาวบ้านและปล้นเผาบ้านเรือนหลายหลังคาเรือน]

เสื่อเมฆ ฆ่ามัน ลุยมันเข้าไป ฆ่ามันให้หมดอย่าให้เหลือ

[สามพราหมณ์มาถึงหมู่บ้านพบกับกองทัพของชาวบ้านที่กองสุมกันไว้บนไม้รอกการเผา]

โมรา พวกข้ามาช้าไปจึงไม่สามารถช่วยพวกเจ้าไว้ได้ แต่ข้าให้สัญญาว่าต่อไปนี้จะไม่มีชุม
เสื่อมาปล้นฆ่า และทำร้ายใครได้อีก ข้าให้สัญญา

ชาวบ้าน พวกท่านเป็นพราหมณ์ เป็นผู้ติดต่อกับพระผู้เป็นเจ้า ช่วยส่งวิญญาณให้พวกเขา
ด้วย

[กลางป่าระหว่างการเดินทางของพระอภัยมณี และศรีสุวรรณ]

ศรีสุวรรณ เราจะไปไหนกันหรือเจ้าพี่

พระอภัยมณี พี่ก็ไม่รู้เหมือนกัน เราคงต้องเดินทางไปเรื่อยๆ แต่ถ้าเจอที่ไหนถูกใจเรา พี่ก็อาจ
อยู่สักระยะ

ศรีสุวรรณ เจ้าพี่ตรัสเหมือนกับว่าจะไม่กลับมาสู่เมืองรัตนอีกแล้ว

พระอภัยมณี ถ้าพี่จะกลับไปพี่ต้องครองเมืองหนึ่งเมืองใด แล้วกลับไปในฐานะกษัตริย์
ไม่อย่างนั้นพี่จะไม่ยอมกลับไป

[ณ บริเวณใกล้กันนั้น สามพราหมณ์กำลังต่อสู้กับเสื่อเมฆ พระอภัยมณี ศรีสุวรรณได้ยินเสียงสู้รบจึงเดินมา
พบเหตุการณ์]

เสื่อเมฆ พวกข้ามีความแค้นอันใดกับพวกแกรี่ ถึงได้มาเช่นฆ่าพวกข้าแบบนี้

โมรา ไม่มี แต่พวกข้าสัจญากับชาวบ้านไว้ ว่าต่อไปนี้จะไม่มีชุมเสื่อเมฆ ออกมาปล้นทำร้ายชาวบ้านได้อีก

เสื่อเมฆ ถ้ายังงั้นข้าคงไม่มีอะไรจะพูดอีก... ข้ามันให้หมด

พระอภัยมณี สามพรามหณ์นั้นช่างกล้าหาญยิ่งนัก พวกนั้นคงเป็นพวกโจร เป็นโอกาสดีของเจ้าที่จะใช้วิชาที่เจ้าเรียนมาจากอาจารย์ ช่วยสามพรามหณ์นั้น

[ระหว่างการต่อสู้กันอย่างซูลมุนอยู่นั้นวิเชียรใช้ธนูยิงศรนาคาพญายมออกเป็นพญานาคพุ่งไปหาเสื่อเมฆ เสื่อเมฆเมื่อไหวตัวทันก็พาดดาบลงอาคมเป็นครุฑเข้าไปสู้กับนาค ส่วนศรีสุวรรณเมื่อเห็นเช่นนั้นจึงควงกระบองส่งพลังรูปจักรออกไปสังหารครุฑ เมื่อเห็นว่าพลังถูกสลายไปเสื่อเมฆจึงหันมาพูดกับศรีสุวรรณ]

เสื่อเมฆ เจ้าเป็นใคร

ศรีสุวรรณ ข้าชื่อศรีสุวรรณพวกท่านใช้คนมากมั่งรังแกคนน้อยแบบนี้ ข้าทนดูไม่ได้ จึงเข้ามาเกี่ยวข้องกับตัว

เสื่อเมฆ ข้าไม่ยุ่งเกี่ยวกับเจ้า เจ้ามายุ่งเกี่ยวกับข้า เมื่อเจ้าบังอาจ เจ้าจงตายซะ

[การต่อสู้ดำเนินต่อไปจนกระทั่งเสื่อเมฆและพวกตายลง]

โมรา ขอบใจเจ้ามากที่มาช่วยพวกข้าไว้

ศรีสุวรรณ ไม่เป็นไร เป็นความพอใจของข้าเอง

โมรา ท่านกับ เอ้อ... จะเดินทางไปยังแห่งไหนใด

ศรีสุวรรณ ข้ากับพี่ข้า ยังไม่รู้เราเร่ร่อนไปเรื่อยๆ

โมรา ันดี มากับข้า เราไปหาอะไรกินให้สำราญ

[กลางทะเลผีเสื้อสมุทรกำลังหาอาหาร ส่วนที่ชายหาดสองพี่น้องกำลังดูโมราแสดงความสามารถ โมราแรมมิตรีเรือจากฟาง]

ศรีสุวรรณ วิชาผูกหุ่นผางของท่านพรามหณ์ช่างน่าสนใจยิ่ง

โมรา ข้าโมราเรียนวิชาผู้หุ่นผาง ส่วนนี้สาหนผู้ที่มิวิชาจับยามสามตา และสามารถเรียกลมฝนให้ได้ดั่งใจ แล้วนี้วิเชียรผู้ที่มีวิชาหนูเป็นเลิศดั่งที่ท่านทั้งสองคงเคยได้เห็นมาแล้ว

วิเชียร ศรีสุวรรณข้าทราบที่ท่านเป็นเอกในเรื่องอาวุธ แล้วท่านละ(หันไปถามพระอภัยมณี)ท่านเชี่ยวชาญวิชาใดศรี

พระอภัยมณี เราเชี่ยวชาญวิชาดนตรี โดยเฉพาะการเป่าปี่

สาหน ท่านคงเก่งเรื่องการละเล่น และการบันเทิงซินะ

ศรีสุวรรณ ท่านพรามหณ์พวกท่านเข้าใจผิดแล้ว วิชาที่พี่ข้าเรียนมา ไม่ใช่เพื่อการบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่สามารถสะกดได้แม้กระทั่ง ครุฑ นาคา หรือเทวราช จตุบาท ทวิบาท ใดๆ เมื่อได้ฟังเสียงเพลงที่พี่ข้าเป่า ก็จะมีสติแม้ความโมโหโกรธา หนึ่งสนิทอยู่ในมนตร์สะกดแห่งเสียงเพลงนั้น

วิเชียร ช่างน่าสนใจยิ่งนัก ข้าอยากจะได้สดับตรับฟังสักครั้ง

พระอภัยมณี เมื่อพี่พรหมณ์ทั้งสามประสงค์ดังนี้เราก็ทำตาม
 [พระอภัยมณีเป่าปี่จนทั้งสามพรหมณ์หลับ แต่เสียงของปี่ดังไปถึงหูของนางผีเสื้อสมุทร นางจึงตามเสียงมาดู แล้วตรงเข้าไปจับตัวพระอภัยมณี]

พระอภัยมณี (พระอภัยมณีเห็นผีเสื้อสมุทรเดินเข้ามาประชิดตัวก็ตกใจแล้วพยายามปลุก
 ศรีสุวรรณ) ศรีสุวรรณ... น้องศรีสุวรรณ(แต่ก็ไม่เป็นผลศรีสุวรรณยังคงหลับไหลอยู่ พระอภัยมณีจึงพยายาม
 วิ่งหนี ก่อนจะถูกจับได้ในที่สุด)

[ผีเสื้อสมุทรนำพระอภัยมณีมาวางบนเตียงในถ้ำของนาง ส่วนทางหาดทรายนั้นศรีสุวรรณเริ่มรู้สึกตัวก่อนเมื่อ
 ตื่นมาไม่เจอพระอภัยมณีก็เริ่มร้องหา]

ศรีสุวรรณ เจ้าพี่...เจ้าพี่...เจ้าพี่อยู่ที่ไหน เจ้าพี่...เจ้าพี่...เจ้าพี่อยู่ที่ไหน
 โมรา (สามพรหมณ์เมื่อได้ยินเสียงตะโกนของศรีสุวรรณจึงค่อยๆ ตื่นขึ้นทีละคน โมรา
 เมื่อเริ่มได้สติเห็นศรีสุวรรณตามหาพระอภัยมณีจึงถามศรีสุวรรณ) ท่านพี่ของท่านไปไหนหรือ
 ศรีสุวรรณ ข้าไม่ทราบ ตื่นมาข้าก็ไม่เห็นแล้ว
 โมรา งั้นพวกเราแยกย้ายกันหา ข้าว่าพระอภัยมณีอาจจะเดินเล่นอยู่แถวนี้ก็ได้ ... ไป
 สาหน ศรีสุวรรณมานี่เร็ว
 โมรา รอยเท้าของยักษ์
 ศรีสุวรรณ หมายความว่าไง
 โมรา มียักษ์มาที่นี่
 วิเชียร (จับยามดูสักครู่) รอยเท้านี้เป็นของนางผีเสื้อสมุทร พี่ชายของเจ้าถูกนางยักษ์จับตัว
 ไป

ศรีสุวรรณ โถเจ้าพี่ปานนี้จะเป็นยังไงบ้างก็ไม่รู้
 สาหน ตามที่ข้าเห็น พี่ชายของเจ้ายังไม่เป็นอะไร ถ้าไปทางนี้เราจะไปช่วยพี่ชายของเจ้าได้

[ที่ถ้ำของนางผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณีตื่นขึ้นพร้อมกับมองสำรวจไปรอบๆ สักครู่ผีเสื้อสมุทรแปลงก็ยกพานใส่
 ผลไม้เข้ามาให้พระอภัยมณี]

พระอภัยมณี เธอเป็นใคร...แล้วที่นี้ที่ไหน
 ผีเสื้อสมุทร ที่นี้เป็นถ้ำผีเสื้อเพคะ เป็นที่พำนักของหม่อมฉัน
 พระอภัยมณี เจ้าไม่ใช่คนนี่ เจ้าเป็น...เป็นยักษ์
 ผีเสื้อสมุทร เจ้าพี่เพคะอย่าทรงหวาดกลัวหม่อมฉันเลย ถึงหม่อมฉันจะเป็นยักษ์ แต่หม่อมฉัน
 จะไม่ทำร้ายเจ้าพี่
 พระอภัยมณี เจ้าจะไม่ทำอะไรเราแน่นอน
 ผีเสื้อสมุทร เพคะเจ้าพี่ หม่อมฉันได้เตรียมผลไม้มาถวาย เชิญเพคะ

[ระหว่างที่ศรีสุวรรณและสามพราหมณ์ล่องเรืออยู่กลางทะเล]

ศรีสุวรรณ ป่านี่เจ้าพี่จะเป็นอย่างไรบ้างก็ไม่รู้ คงไม่เป็นอาหารของนางยักษ์นั้น
 โมรา คงไม่หอรอก พี่ชายของเจ้าไม่ใช่คนอายุสั้น ข้าเชื่อว่าคงจะยังมีชีวิตอยู่แน่นอน
 ศรีสุวรรณ (ยกมือพนมไหว้อธิษฐาน)ขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์คุ้มครองพี่ชายข้าด้วยเถิด
 สาณ (เห็นคนลอยคลออยู่ในน้ำ) คนอยู่ในน้ำ
 โมรา เฮ้ย...คนจริงๆ ด้วย
 ศรีสุวรรณ เราไปช่วยเถอะ
 โมรา เฮ้ย...เดี่ยวๆ...อย่าเพิ่ง ดูนั่น
 ศรีสุวรรณ นางเงือก
 โมรา ข้าระแวงอยู่แล้ว ดูเธอสดชื่นไม่เหมือนคนที่ตกอยู่ในอันตราย
 ศรีสุวรรณ เป็นบุญตาที่ข้าได้เห็น ท่านเคยเห็นนางเงือกมาบ้างหรือเปล่า
 โมรา ข้าเคยเห็นครั้งหนึ่งตอนข้ายังเด็ก แต่เป็นเงือกแก่ผิวเมื่อยหนึ่ง อย่าไปสนใจเลยไป

ตามหาพี่ชายของท่านต่อดีกว่า

[ที่ถ้ำของนางผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณีนอนอยู่บนเตียงก่อนจะตกใจตื่นขึ้นมาพบนางผีเสื้อสมุทรแปลง ซึ่งเข้ามาประชิดตัวพระอภัยมณี]

พระอภัยมณี เจ้าจะทำอะไร
 ผีเสื้อสมุทร หม่อมฉันรักเจ้าพี่ รักสุดหัวใจของหม่อมฉัน
 พระอภัยมณี แต่เจ้าเป็นยักษ์ ยักษ์จะมารักกับคนได้อย่างไร
 ผีเสื้อสมุทร ทำไม่จะได้ หม่อมฉันก็อยากพิสูจน์เหมือนกัน
 พระอภัยมณี อีกหน่อย พอเจ้าเบื่อเรา ก็จะจับเรากินเป็นอาหาร
 ผีเสื้อสมุทร ก็อย่าทำให้หม่อมฉันเบื่อซิพะยะ ทำให้หม่อมฉันรักพระองค์ รักตลอดไป
 พระอภัยมณี ถ้าเราทำไม่สำเร็จละ
 ผีเสื้อสมุทร หม่อมฉันรักพระองค์ รักตั้งแต่แรกเห็น พระองค์จงเห็นใจ ในความรักของหม่อมฉันบ้าง
 พระอภัยมณี เราจะวางใจเจ้าได้อย่างไร ว่าวันหนึ่งข้างหน้าเจ้าจะไม่ทำร้ายเรา
 ผีเสื้อสมุทร ข้าขอสาบานต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ถ้ำ ขุนเขา และทะเลแห่งนี้ ว่าข้าจะรักท่าน ไม่มีวันทำร้ายท่าน หากวันใดที่ข้าผิดสัญญา ข้าขอตายในเงื้อมมือของท่าน

[นางกำนัลสามนางเดินดูอุทยาน ก่อนจะเข้ามาสอบถามนางกำนัลที่รับผิดชอบดูแลอุทยาน]

นางกำนัล1 ไหนแจ้มาให้เราทราบหน่อยเถอะ เหตุไฉน เจ้าจึงปล่อยให้อุทธานหลวงมีสภาพไม่งามตาเช่นนี้

ผู้ดูแลสวน ก็คนงานได้ข่าวคึก พวกมันกลัวก็พากันหนีกันไปหมด แล้วใครล่ะจะมาทำ ลำพังแค่คนสวนของข้ากับสวนดอกไม้กว้างใหญ่ขนาดนี้คงทำไม่ไหวแน่

นางกำนัล2 แล้วทำไมไม่แจ้ให้เราทราบ จะได้รับหาทางแก้ไข อีกไม่กี่เพลางค์หญิงอาจจะเสด็จมาที่นี่ เจ้าก็รู้ว่าองค์หญิงทรงรักที่นี่มาก

นางกำนัล3 จะให้องค์หญิงมาพบเห็นสิ่งที่ไม่สวยงามและทรุดโทรมอย่างนี้ไม่ได้ ... เจ้าจงไปหาคนมาเพิ่ม แล้วทำให้อุทธานนี้งดงามดังเดิมให้ได้

นางกำนัล1 จงเร่งทำเป็นการด่วน หากเจ้าไม่ต้องการถูกอาญา

[ทั้งสี่ล่องเรือมาจนใกล้ถึงเมืองรมจักร ระหว่างที่เฝ้าเรือเสเบียงนั้นก็มีเสียงกลองดังขึ้น]

โมรา เราต้องรีบหาเสเบียง จะได้เดินทางกันต่อ

सानน เสเบียงอะไร

วิเชียร ข้างหน้ามีเมืองแล้วกำลังจะเกิดสงคราม

[ทั้งสี่เดินทางขึ้นบกโดยปลอมตัวเป็นชาวบ้านแล้วเดินทางปะปนกับหมู่ชาวบ้านที่กำลังผ่อนครวเข้าไปในเมือง]

ชาวบ้าน (รำพึง)ทำไมต้องมีสงครามนะ

นายประตู (มองหน้าทั้งสี่ก่อนจะเข้าไปสอบถาม) ข้าไม่เคยเห็นพวกเจ้า แล้วพวกเจ้ามาจากเมืองไหน

วิเชียร พวกข้าอยู่บ้านคามวลีแห่งเมืองรัตนฯ พวกข้าโดยสารเรือสำเภามาเพื่อหาสมุนไพรรักษาพวกข้าล้ม เรายอดมาลีคน พอขึ้นฝั่งเราก็เดินมา ไม่ทราบว่าเป็นเมืองใด

นายประตู นี่คือเมืองรมจักร เจ้าเหนือหัวของเราคือท้าวทศวงศ์ บ้านเมืองเรากำลังจะเกิดสงคราม เพราะท้าวอุเทนต้องการอยากจะได้พระธิดาเกษรา แต่เจ้าเหนือหัวของเราไม่ยอมยกให้ ท้าวอุเทนจึงยกเป็นข้ออ้างยกทัพมาประชิดเมืองเราแล้ว

ผู้ดูแลสวน นี่พ่อเฒ่า ไหนล่ะ คนสวนที่ข้าสั่งให้อยู่ไหน

นายประตู กำลังจัดหาให้อยู่เดี๋ยวนี้ขอรับ

ผู้ดูแลสวน (เมื่อเห็นศรีสุวรรณและสามพราหมณ์ก็เรียกเอาตัวทั้งสี่) พ่อเฒ่าเข้าเอาสี่คนนี้

นายประตู แต่ว่าสี่คนนี้ไม่ใช่คนของเมืองเรานะขอรับ แล้วอีกอย่างหนึ่งก็ไม่ว่าพวกนี้ทำสวนเป็นหรือเปล่าก็ไม่รู้

ศรีสุวรรณ ข้ากับพี่ข้าทำสวนได้ พวกเราเคยทำกันมาแล้ว (สามพราหมณ์ทำท่าง)

คนสวน ขึ้นตามข้ามา

วิเชียร (รำพึง)ข้าจะทำได้หรือ...

[องค์หญิงเกษรากำลังยืนชมอุทยาน ก่อนที่ผู้ดูแลสวนจะเข้ามาทัก และนางกำนัล1 เดินมาแทรก]

ผู้ดูแลสวน องค์หญิงเพคะ

นางกำนัล1 ดอกไม้บานแล้วนะเพคะองค์หญิง สองสามวันคงสวยมากกว่านี้เพคะ

นางกำนัล2 ไม่ได้เสด็จมาหลายเพลา ดอกไม้เหล่านี้คงคิดถึงองค์หญิง

เกษร เราก็คิดถึงดอกไม้เหล่านี้ เราคิดถึงที่นี่ แต่เราอาจจะไม่ได้อยู่ที่นี้อีก

นางกำนัล1 ทำไมทรงตรัสเช่นนั้นล่ะเพคะองค์หญิง

เกษร พวกเจ้าก็รู้ที่อยู่แล้วไม่ใช่หรือ ว่ายามนี้สงครามกำลังจะบังเกิด เพราะเรา...เราคือ

ต้นเหตุให้ผู้คนบนแผ่นดินนี้ต้องเดือดร้อน

นางกำนัล2 อย่าทรงคิดเช่นนั้นซีเพคะ องค์หญิง เสด็จพ่อขององค์หญิงทำสิ่งที่ถูกต้องแล้ว

พวกเรารู้กันอยู่แล้วไม่ใช่หรือว่าทำวอเทินหาเหตุที่จะยึดเมืองรมจักรของเราอยู่นานแล้ว

นางกำนัล1 ใช่เพคะองค์หญิงเป็นแต่ข้ออ้าง ถ้าทำวอเทินทวงยศขององค์หญิงให้ทำวอเทิน ภาย

ภาคหน้า ก็ต้องหาเหตุอื่นมายึดเมืองอีก

เกษร เราไม่เคยหวังตัวเอง เราหวังแต่เสด็จพ่อ เสด็จแม่ และประชาชนของเรา เราไม่เคย

หวังเกรงอันตรายที่จะบังเกิดขึ้นกับเรา

นางกำนัล1,2,3 หม่อมฉันจะปกป้ององค์หญิง ด้วยชีวิตของหม่อมฉัน

เกษร ขอบใจ เราอยากจะอยู่เงียบๆ ในสวนแห่งนี้ อย่าให้ใครมากวนใจเรานะ

[อีกทางด้านหนึ่งของสวน นางกำนัลที่ดูแลสวนกำลังนำเอาดอกไม้มาให้ทั้งสี่ปลูก]

ผู้ดูแลสวน (โยนข่งที่บรรจुพรรณไม้แล้วพูดกับसानน)อ้าว รีบนำดอกไม้ไปปลูกซะ (จากนั้น

หยิบต้นไม้ต้นหนึ่งมาก่อนยื่นให้ศรีสุวรรณ) ช่วยเอาไปปลูกให้สวยๆ ด้วยนะจ๊ะ

सानน อยู่ดีไม่ว่าดีกลายเป็นคนสวนไปซะแล้ว

โมรา น้องเราเจ้ามีอะไรในใจหรือเปล่า ถ้าเจ้าไม่บอกพวกเราที่จะหนีแล้วนะ

ศรีสุวรรณ พี่ท่านอย่าบอกใครนะ ข้าอยากเห็นพระธิดาเกษรสักครั้ง

โมรา เดียว ไอ้ที่เจ้าบอกว่าอยากมาเป็นคนทำสวนที่นี่ เพราะอยากเจอพระธิดาเกษร

सानน (หัวเราะเยาะ)อยากเจอพระธิดาเกษร

ศรีสุวรรณ ท่าน ไหนบอกจะไม่บอกใครไป

โมรา ไม่ได้ ข้าไม่ได้บอกใคร เพียงแต่พูดออกมาเฉยๆ

सानน (ยังหัวเราะไม่หยุด)อยากเจอพระธิดาเกษร

[ศรีสุวรรณเดินหนีจากการสนทนากับสามพราหมณ์ด้วยความอาย ก่อนจะมาพบกับเกษรที่กำลังเดินอยู่ในสวน ศรีสุวรรณจ้องมองหน้าของเกษร]

เกษร เจ้าเป็นใครบังอาจมาจบบ้างต่อข้า

ศรีสุวรรณ ข้าชื่อศรีสุวรรณ เป็นคนสวนคนใหม่ของที่นี้
 เกษรา เจ้านะหรือคนสวน ข้าว่าไม่ใช่ แต่เอาเถิดเจ้าเป็นผู้มาใหม่ข้าจะไม่เอาความ แต่อย่า
 ให้เกิดขึ้นอีก หลีกไปได้แล้ว

ศรีสุวรรณ แล้วท่านเป็นใคร

เกษรา ข้าชื่อเกษราธิดาของเหนือหัวแห่งเจ้า

ศรีสุวรรณ กระหม่อมมีเรื่องที่จะทูลพะยะค่ะ

เกษรา เรื่องอันใด

ศรีสุวรรณ พระองค์ทรงพระลิริโฉมงามยิ่ง งดงามยิ่งกว่านางใดที่กระหม่อมเคยพบเห็น
 พะยะข้า

[ท้าวอุเทนยกทัพเข้ามาบุกเมืองรมจักร โดยส่งให้แม่ทัพทั้งสองออกต่อสู้กับทหารเมืองรมจักร หลังจากที่แม่ทัพทั้งสอง
 ลี้ก่าจัดทหารเมืองรมจักรได้หมดแล้วท้าวอุเทนกล่าวแก่ไพร่พล]

ท้าวอุเทน พวกเจ้าทุกคนทำได้ดีมาก อีกไม่กี่ราตรี พวกเราจะไปหาความสำราญกันที่เมือง
 รมจักรเราจะขี้ยี้พวกมันให้ราบ ... ไปกันเถอะ

[ณ พลับพลาที่ประทับของท้าวทศวงศ์ ศรีสุวรรณกับสามพราหมณ์เข้ามาถวายบังคม และถวายตัวอาสาทำศึก]

ท้าวทศวงศ์ เจ้ามาอาสาทำศึกกับท้าวอุเทนกระนั้นหรือ

ศรีสุวรรณ ข้ากับพี่พราหมณ์ทั้งสามพอมีวิชาติดตัว เมื่อได้แผ่นดินนี้อยู่อาศัยจึงคิดจะแทน
 คุณ พะยะค่ะ

ท้าวทศวงศ์ ถ้าอย่างนั้น ไหนลองแสดงวิชาของเจ้าให้ข้าดู

[ศรีสุวรรณแสดงวิชาพลังของตนโดยสามารถเอาชนะพลธนูของเมืองรมจักรที่เข้ามาประลองได้อย่าง
 อัจฉริยะ หลังจากการทดสอบเสร็จสิ้นท้าวทศวงศ์พอใจมาก]

ท้าวทศวงศ์ เจ้านำทัพไปได้ ถ้าชนะศึกกลับมาข้าจะให้ทุกอย่างที่เจ้าขอ

ศรีสุวรรณ พะยะค่ะ(พร้อมส่งสายตาให้กับเกษรา)

พระมเหสี เจ้าเป็นใคร เป็นลูกเต้าเหล่าใครกันแน่ จงบอกมาตามความสัตย์จริง เพราะเราไม่
 เชื่อหรอกว่าเจ้าจะเป็นแค่คนทำสวน

ศรีสุวรรณ กระหม่อมชื่อศรีสุวรรณ เป็นโอรสของท้าวสุทัศน์ ผู้ครองเมืองรัตนพะยะค่ะ
 กระหม่อมเร่ร่อนมากับพี่พราหมณ์ทั้งสามจนมาถึงเมืองนี้พะยะค่ะ

[ที่สนามรบโมรา กับศรีสุวรรณซ่อนกายอยู่หลังต้นไม้เพื่อสังเกตสถานการณ์และปรึกษากลศึก]

โมรา พวกมันมีมากกว่า เราต้องตีตัดกลาง ฆ่าท้าวอุเทนให้ได้ อย่าให้การรบยืดเยื้อ
 ไม่อย่างนั้นพวกเราจะตายกันหมด

[ทหารเลวของท้าวอุเทนขี่ม้าเข้ามารายงานสถานการณ์]

ทหารเลว ขณะนี้พวกทหารมัจฉาไม่มีการเคลื่อนไหว ทหารฝ่ายเราพร้อมแล้วพะยะค่ะ

[ฝ่ายโมราวิเคราะห์ขบวนศึกให้ศรีสุวรรณฟัง]

โมรา เห็นสีม้าข้างหน้านั้นม้าย นั่นแหละขุนพลของพวกมัน

[ท้าวอุเทนเริ่มบัญชาการรบ โดยสั่งขุนพลทั้งสิ้นของตน]

ท้าวอุเทน มูรตาน สุรเสน วิชชาเยนทร์ ปังกลีมา พวกเจ้าทั้งสี่มุ่งหน้าไปยึดเมืองมัจฉาให้ได้

มูรตาน พวกเราฆ่ามัน

[จากนั้นกองทัพทั้งสองก็ได้เข้าต่อสู้กัน โมรา สาหน วิเชียร ศรีสุวรรณ ช่วยกันสังหารแม่ทัพทั้งสิ้น จากนั้นศรีสุวรรณก็ปลิดชีวิตของท้าวอุเทนด้วยที่พุ่งเข้าไปถูกยังใบหน้าของท้าวอุเทนจนเสียชีวิตและตกจากหลังม้า ทหารที่เหลือยกทัพหนีกลับ ฝ่ายศรีสุวรรณ โมรา สาหน วิเชียร เข้าไปดูศพท้าวอุเทนแล้วถวายบังคม]

ศรีสุวรรณ ถึงจะเป็นศัตรู แต่ก็เป็นกษัตริย์ (ทั้งสี่คุกเข่าลงเคารพศพท้าวอุเทน)

๘ ปีผ่านไป

[ที่ถ้ำของนางผีเสื้อสมุทร ลินสมุทรเดินไปที่ผนังถ้ำแล้วผลักก้อนหินออกไปเที่ยวเล่นข้างนอก ลินสมุทรเห็นเงือกชราคนหนึ่งก็เข้าไปจับ แล้วลากขึ้นบนฝั่ง]

เงือกชรา ปล่อยข้า อย่าดึงข้า ได้โปรดอย่าดึงข้า

เงือกสาว (เห็นพ่อโดนลินสมุทรจับตัวไป) พ่อ...พ่อ...

[พระอภัยมณีเดินตามลินสมุทรรอกมานอกถ้ำ]

เงือกชรา ได้โปรดอย่าดึงข้าขึ้นไป

ลินสมุทร เสด็จพ่อมานี่เร็ว มาดูตัวอะไรนี่

พระอภัยมณี นั่นมันเงือกลูก ลูกเอาตัวมาได้ยังไง

ลินสมุทร ก็พอดีลูกออกไปว่ายน้ำเล่นเจอเข้าเห็นมันแปลกดีเลยจับมาให้เสด็จพ่อดูไง

พระอภัยมณี ปล่อยเขาลูก...ปล่อยเขา

[เงือกสาว และเงือกหญิงชราบุตรและภรรยาของเงือกชราตามมาขอชีวิตของเงือกชรา]

เงือกสาว ได้โปรดเถิด โปรดปล่อยพ่อของข้า พ่อข้าแก่แล้ว เอาเข้าไปแทนเถิด ได้โปรด

พระอภัยมณี (มองหน้าเงือกสาว) เราขอโทษแทนลูกชายเราด้วย ท่านผู้เฒ่า เราจะนำท่านกลับลง

สู่ทะเลเดี๋ยวนี

เงือกชรา ขอบใจท่านมาก แต่ข้าลงทะเลเองไม่ได้ สาบยักษ์ของลูกชายของท่านทำให้ข้าหมด

เร็วแรง (พระอภัยมณีจึงอุ้มเงือกชราปล่อยลงน้ำทะเลเช่นเดิม)

เงือกสาว พ่อ...(เข้าไปประคองเงือกชรา)

เงือกชรา ขอบใจท่านมาก

พระอภัยมณี กลับบ้านกันเถอะลูก เดี่ยวแม่กลับมารู้ว่าเจ้าแอบเปิดถ้ำออกมาเที่ยวเล่นข้างนอก
เจ้าจะไม่ได้ออกมาอีกนะ (ก่อนจะส่งยิ้มให้นางเงือก)

สินสมุทร ไซ้ เสด็จพ้อกลับกันเถอะ
พระอภัยมณี ไป (หันไปส่งยิ้มให้นางเงือกอีกครั้ง)

[ที่เมืองรมจักร ศรีสุวรรณยืนครุ่นคิดอยู่กลางอุทยาน เกษราที่เดินผ่านมาจึงเข้ามาสอบถามด้วยความห่วงใย]

เกษรา ทรงกลัดกลุ่มพระทัยด้วยเรื่องอันใดเพคะ หมูนี่เจ้าพี่ดูเคร่งขรึมไป

ศรีสุวรรณ พี่เป็นห่วงเสด็จพี่ของพี่ ไม่รู้ว่าป่านี่จะเป็นตายร้ายดีประการใด พี่คิดถึงเสด็จพี่
ของพี่เหลือเกิน

เกษรา ก็ออกตามหาซิเพคะ น้องขอไปด้วย น้องไม่ยากเห็นเสด็จพี่ทรงกลัดกลุ่มพระทัย
อยู่อย่างนี้

ศรีสุวรรณ ขอบใจมาก ขอบใจที่เจ้าเข้าใจถึงความรู้สึกของพี่

[ที่หาดทรายนอกถ้ำของผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณีออกมาเดินตามหาสินสมุทร]

พระอภัยมณี สินสมุทร...สินสมุทร...ลูกอยู่ที่ไหน สินสมุทร...สินสมุทร...ลูกอยู่ที่ไหน... หายไป
ไหนลูกคนนี้

[เงือกสาวเล่นน้ำอยู่บริเวณที่พระอภัยมณีออกมาตามหาสินสมุทร เมื่อเห็นพระอภัยมณีก็ว่ายเข้ามาหา
ส่วนพระอภัยมณีก็เดินเข้ามาพูดคุยกับนางเงือก]

พระอภัยมณี เจ้าเห็นสินสมุทรบุตรของเราหรือไม่

เงือกสาว บุตรของท่านว่ายน้ำออกทะเลสิ

พระอภัยมณี เจ้าเด็กคนนี้ทำทางจะเอาใหญ่แล้ว

เงือกสาว ท่านจะกลัวไปทำไมในเมื่อลูกของท่านนะมีอำนาจมาก ท่านไม่ต้องห่วงหรอกกว่า
ลูกของท่านจะมีภัย ในรัศมี ๑,๐๐๐ เส้นนี้ ไม่มีใครกล้ามาที่นี่

พระอภัยมณี แล้วเจ้าล่ะ ทำไมเจ้าถึงกล้ามาที่นี่

เงือกสาว (เงือกสาวแสดงกิริยาเขินอายก่อนจะตอบ) ข้า...มาขอบคุณที่ช่วยพ่อข้าไว้

พระอภัยมณี เราอยู่ที่นี้มา ๘ ปีแล้ว ๘ ปีแต่ยังไม่เคยออกจากบริเวณนี้เลย วันนี้เจ้าจะพาเรา
ท่องเที่ยวได้หรือไม่

เงือกสาว (เงือกสาวหยิบสร้อยคอของตนออกมา ภายในมีมุกเม็ดหนึ่งส่องประกาย เงือกสาว
หยิบมุกส่งให้พระอภัยมณี) ท่านต้องอมสิ่งนี้ก่อน ท่านจึงจะหายใจในน้ำได้

[เงือกสาวพาพระอภัยมณีว่ายน้ำท่องเที่ยวไปในทะเลกว้างจนกระทั่งไปถึงถ้ำกลางน้ำแห่งหนึ่ง ทั้งสอง
หยุดพักสนทนากันในถ้ำแห่งนั้น]

เงือกสาว ที่นี่เคยเป็นที่บำเพ็ญศีลขององค์ฤาษี ต่อมาท่านได้ไปบำเพ็ญศีลที่เกาะแก้วพิสดาร

พระอภัยมณี เกาะแก้วพิสดารที่ว่าเนี่ยะ มันอยู่ไกลม๊าย
 เจือกสาว ไกลจะ ไกลมากซ้ำกับพ่อเคยไป เราต้องเดินทางกันถึงสามวันจึงจะถึง ที่เกาะแห่ง
 นั้นงดงามมาก เป็นเกาะศักดิ์สิทธิ์ ภูติผีปีศาจ หรือยักษ์ร้ายไม่กล้าเข้าไปที่เกาะแห่งนั้น

พระอภัยมณี (ทำที่สงสัย) เจ้ารู้ได้อย่างไร
 เจือกสาว รู้สิ ทำไมข้าจะไม่รู้ องค์ฤๅษีที่อยู่บนเกาะแก้วพิสดารเป็นที่หวาดกลัวของยักษ์ร้าย
 และภูติผีปีศาจทั้งมวลในแถบนี้

พระอภัยมณี เรามีเรื่องอยากจะให้เจ้าช่วย...เราอยากหนี หนีไปยังเกาะแก้วพิสดาร

เจือกสาว หา...

พระอภัยมณี เราอยากหนีไปยังเกาะแก้วพิสดาร

เจือกสาว แล้วลูกท่านล่ะ เมียท่านล่ะ

พระอภัยมณี เราจะเอาสินสมุทรไปด้วย เราต้องหนีนางผีเสื้อสมุทร เราถูกบังคับขืนใจซึ่งเอาไว้ใน
 ถ้า เราหาสมัครใจที่จะอยู่กับนาง เราเคยจะหนีแต่ นางก็จับได้จึงขังเราไว้ในถ้ำ นี่ถ้าสินสมุทรไม่เป็นคนเปิดปาก
 ถ้ำออกมา เราก็คงไม่ได้มาพบเจ้า...(หลังจากทั้งสองเงียบไปครู่หนึ่ง เจือกมองพระอภัยมณีด้วยความสงสาร
 ก่อนที่พระอภัยมณีจะถามย้ำ) เจ้ายังไม่บอกเราเลยว่าจะช่วยเราหรือไม่

เจือกสาว ข้าขอถามพ่อซ้ำกับแม่ของข้าก่อน แล้วจะมาบอกท่าน บ่ายแล้ว เรากลับกันเถอะ
 หากนางผีเสื้อสมุทรมกลับมาที่ถ้ำแล้วไม่พบท่านจะเกิดเรื่องร้ายขึ้นได้

[เจือกสาวพาพระอภัยมณีมาส่งถึงที่ชายหาดก่อนจะกล่าวอำลา]

เจือกสาว ข้าส่งท่านเพียงเท่านี้ หลังจากที่ข้าบอกพ่อแล้ว ข้าจะมาบอกท่าน

[พระอภัยมณีรี้งตัวเจือกสาวไว้ และก๊วยเจือกสาว ก่อนทั้งคู่จะกลับลงไปในท้องน้ำอีกครั้ง]

[วันต่อมาพระอภัยมณีมาพบกับเจือกสาว และเจือกชราผู้เป็นบิดาอีกครั้ง]

เจือกชรา มากับเรา ข้าจะหาทางพาท่านหนีออกไปจากที่นี่ แต่ท่านต้องหาหนทางให้นางยักษ์
 ไปไหนสักสามวัน เราจะได้มีเวลาหนีไม่ยั้งจนเราจะตายกันหมด

พระอภัยมณี เราคงทำไม่ได้ นางไม่เคยไปไหนเกินสามวันเลย แต่เราจะลองพยายามดู

เจือกชรา แล้วสินสมุทรลูกของท่านจะไปกับเราด้วยหรือเปล่า

พระอภัยมณี สินสมุทรไปกับเราแน่นอน เจ้าไม่ต้องห่วง

[ผีเสื้อสมุทรฝันร้ายก่อนจะสะดุ้งตื่น เข้าสวมกอดพระอภัยมณีด้วยความกลัว ก่อนที่พระอภัยมณีจะกล่าว
 ปลอบ พร้อมดำเนินแผนการหนี]

พระอภัยมณี เกิดอะไรขึ้น ไหนบอกสิ

ผีเสื้อสมุทร นื่องฝันร้ายเพคะเสด็จพี่ นื่องฝันร้ายมาก

พระอภัยมณี ไหนลองเล่าความฝันของนื่องให้พี่ฟังสิ พี่จะได้ตรองดูแล้วจะได้หาทางแก้ไข

ผีเสื้อสมุทร น้องฝันว่ามีเทวดาเหาะลงมาจากท้องฟ้าแล้ว เทวดาองค์นั้นใช้พระขรรค์ฟันคอน้อง
ขาด เสต็จพี่น้องกลัวเหลือเกิน เจ้าพี่เพคะ (กำลังครุ่นคิดว่าจะทำอธิบายประการใด) ฝันของน้องเป็นอย่างไร
บ้าง เจ้าพี่ไปรดบอกหม่อมฉันซิเพคะเจ้าพี่

พระอภัยมณี ฝันของน้องเป็นฝันร้ายมาก

ผีเสื้อสมุทร หมายความว่าไม่มีทางแก้ไขแล้วไซ่มั้ย ทูลหัวของหม่อมฉัน

พระอภัยมณี ทางแก้ไขมีเหมือนกัน แต่พี่เกรงว่าน้องจะไม่ยอมทำตาม

ผีเสื้อสมุทร เจ้าพี่ไปรดบอกน้อง

พระอภัยมณี น้องฟังพี่ให้ดีนะ ฝันของน้องเป็นฝันร้ายมาก จะต้องมีการสะเดาะเคราะห์เคราะห์ น้อง
จะต้องไปถือศีลในป่ากินอะไรไม่ได้เป็นเวลาสามวัน เคราะห์กรรมถึงจะผ่านออกไป...(ผีเสื้อสมุทรสะอื้นให้
ก่อนที่พระอภัยจะปลอบ)... ทำใจให้สบาย พรุ่งนี้น้องต้องไปถือศีลเรื่องร้ายๆ จะได้ไม่เกิด...(พระอภัยมณียิ้ม
เยาะผีเสื้อสมุทรที่ตนหลอกสำเร็จ)

[เช้าวันที่ผีเสื้อสมุทรจะออกไปถือศีล ผีเสื้อสมุทรเข้ามารำลาลูกและสามี]

ผีเสื้อสมุทร ฝากดูแลพ่อด้วยนะลูก ถึงเจ้าจะเป็นเด็กแต่เจ้าก็เป็นลูกแม่ เจ้ามีฤทธิ์ มีตะบะอยู่ใน
ตัวเจ้า สังวาลย์นี้เป็นของศักดิ์สิทธิ์ ลูกเอาเก็บเอาไว้เมื่อมีภัยอันตรายใดๆ เกิดขึ้นเจ้าจงถอดออก แล้วสวดคาถา
ที่แม่เคยสอนเจ้า ใช้สังวาลย์นี้ฟาดฟันศัตรูเจ้าจะหลุดพ้นจากอันตราย

สินสมุทร แม่...แม่อย่าไปเลย

พระอภัยมณี แม่เจ้าต้องไปบำเพ็ญศีลในป่าอีกไม่กี่เพลาที่จะกลับ ไม่เป็นไรหรอก

ผีเสื้อสมุทร เจ้าพี่ ฝากลูกด้วย

[ในระหว่างที่ผีเสื้อสมุทรบำเพ็ญสมาธิอยู่ที่เขา เงือกชรา เงือกชราหญิง และเงือกสาว ก็พาพระอภัยมณีพร้อม
ด้วยสินสมุทรว่ายน้ำหนีออกไปกลางทะเล ก่อนที่พระอภัยมณีและสินสมุทรจะไปหยุดพักทานอาหารที่กลาง
เกาะแห่งหนึ่ง

หลังจากที่ผีเสื้อสมุทรกลับมาจากที่บำเพ็ญศีลก็พบว่าถ้าไม่มีใครอยู่ เมื่อมองไปรอบๆ ก็พบกับภาพ
และเสียงหลอนของพระอภัยมณีว่า “น้องต้องไปสะเดาะเคราะห์เคราะห์ น้องต้องไป...(ก่อนจะยิ้มเยาะ)...เจ้าต้องไป
ข้าจะได้เห็นเจ้าได้ไงหน้าโง่” และภาพหลอนของสินสมุทรที่มาพูดว่า “แม่กักขังพ่อ แม่ทำร้ายจิตใจพ่อ
สมน้ำหน้าทีพ่อหนีแม่ ลูกเป็นคนพาพ่อหนีไปเอง”

ด้วยความโกรธผีเสื้อสมุทรจึงกลายร่างเป็นยักษ์ ออกจากถ้ำไปยังชายหาด ก่อนจะเริ่มตะโกน
อาละวาดผีน้ำลูกสมุทร]

ผีเสื้อสมุทร ผีน้า...พวกมึงอยู่ไหน...ออกมาให้กูเห็น...ไม่ยั้งนั่นพวกมึงเดือดร้อนแน่...(ผีน้ามา
หาผีเสื้อสมุทร)...ตัวกับลูกกูไปไหน...(ผีน้าชี้ไปทางทิศที่พระอภัยมณีหนี)...ไปจับไว้ไม่ยั้งนั่นกูฆ่าพวกมึงแน่

[ที่ชายหาดบนเกาะที่พระอภัยมณีและสินสมุทรแวะพัก เหล่าเงือกเตือนให้รีบเดินทาง]

เงือกชรา ท่านๆ...ท่านจงรีบไปเถิด เราต้องรีบเดินทางกันอีกไกลจึงจะถึงเกาะแก้วพิสดาร
 พระอภัยมณี (ได้ยินเสียงโหยหวน)...เสียงอะไร...
 เงือกชรา เสียงผีน้า
 เงือกสาว หา...ผีน้า

[ผีน้าพุ่งชนเงือกทั้งสาม สินสมุทร และพระอภัยมณี จนทั้งหมดได้รับบาดเจ็บ สินสมุทร พยายามเอาก้อนหินขว้างไปยังผีน้า แม้ว่าจะสลایผีน้าได้แต่ชั่วครู่ผีน้าก็กลับมากลายเป็นสภาพเดิม]

พระอภัยมณี (ห้ามสินสมุทร)อย่าลู่...ทำอะไรไม่ได้การ ระวังตัวนะลูก
 สินสมุทร พ่อ...(หันไปด้วยลีลหน้าหวาดกลัวก่อนจะคิดถึงคำพูดของผีเสื้อสมุทร จากนั้นก็นำเอาสังวาลย์ที่ได้มาจากผีเสื้อสมุทรรายมนตร์แล้วเอาสังวาลย์พาดไปที่ผีน้า)

[หลังจากที่ผีน้าสลایไปด้วยสังวาลย์ของสินสมุทร ท้องฟ้าก็กลับมาแจ่มใสเหมือนเดิม เงือกสาวจึงเข้าไปพุงบิดามารดา พร้อมด้วยพระอภัยมณีที่เข้าไปสอบถามอาการ]

เงือกสาว พ่อ...พ่อแม่เป็นยังไงบ้าง
 พระอภัยมณี ท่านเป็นอย่างไรบ้าง
 เงือกชรา ข้าไม่เป็นไร เราต้องรีบเดินทาง เราต้องรีบไป ผีน้าอาจจะมาอลาหวาดที่นี้อีก
 เงือกสาว แต่พ่อเจ็บอยู่นะพ่อ จะไปไหนเหอ
 เงือกชรา ข้าคิดว่าแถวนี้อาจจะเป็นถิ่นของมันนะ ทำตามคำข้าไปซิ

[สักครู่ท้องฟ้าก็มีมืดครึ้มแล้วมีเสียงประหลาดดังขึ้น พระอภัยมณีตกใจหันไปหาเงือกชรา]

เงือกชรา นางผีเสื้อสมุทรรู้แล้ว...นางกำลังตามเรามา
 พระอภัยมณี แล้วเราจะถึงเกาะทันหรือเปล่า
 เงือกหญิงชรา ข้าเหนื่อยมาก...ข้าคงจะไปเร็วไม่ไหว
 เงือกชรา ลูกรีบพาผู้มีพระคุณของเราหนีขึ้นเกาะไปให้ได้...รีบไป...สินสมุทรเจ้าว่าอย่าไป
 วายไปให้ได้ ข้าจะหลอกล่อนางผีเสื้อไปอีกทางหนึ่ง

เงือกสาว ไม่...(แสดงอาการเป็นห่วงบิดา)...แต่พ่อ...ข้า...
 เงือกชรา ทำตามที่พ่อสั่ง...ไป...รีบไป ข้าจะไม่ทันการ รีบไป รีบไปซิ เร็วเข้า
 เงือกหญิงชรา พี่น้าจะไปกับเค้าด้วย...ปล่อยให้ข้า...
 เงือกชรา (พูดสวน)ไม่...เราจะอยู่ด้วยกัน

[หลังจากที่เงือกสาวพาพระอภัยมณีและสินสมุทรหนีไปแล้ว เงือกชราผัวเมียก็ปรึกษาวิธีเบี่ยงเบนความสนใจของผีเสื้อสมุทร]

เงือกชรา เราจะต้องหาทางหลอกล่อมัน

เงือกหญิงชรา แล้วเราจะทำอะไรละ

เงือกชรา นั่นสิ

[เวลานั้นผีเสื้อสมุทรตามมาทันเงือกชราทั้งสอง ซึ่งกำลังหลบอยู่หลังหินโสโครก ผีเสื้อสมุทรได้กลิ่นปลาซึ่งคล้ายกับที่ติดตัวพระอภัยมณีเข้าไปในถ้ำวันหนึ่งก็รู้ว่าเงือกที่พาพระอภัยมณีหนีต้องอยู่แถบนี้]

ผีเสื้อสมุทร แกอยู่ไหน

เงือกหญิงชรา มันได้กลิ่นเรา

ผีเสื้อสมุทร แกแอบเจอลูกผัวข้า...แกพาลูกผัวข้าหนี...แกอยู่ไหน...ออกมา (พูดพาลงฟาดกระบอกลงไปทีทะเลพาลง เมื่อเงือกชราทั้งสองปรากฏตัวออกมาผีเสื้อสมุทรก็จับตัวเงือกชราทั้งสองก่อนจะสอบถาม) ผัวกับลูกข้าอยู่ไหน

[เมื่อไม่ได้รับคำตอบผีเสื้อสมุทรจึงจับเงือกชราทั้งสองไว้ใหม่]

[สินสมุทร พระอภัยมณี และเงือกสาวเดินทางมาใกล้ถึงเกาะแก้วพิสดาร]

สินสมุทร เสด็จพ่อลูกไปไม่ไหวแล้ว

พระอภัยมณี อดทนอีกนิดนะลูก

เงือกสาว เราเห็นเกาะแก้วแล้ว เราถึงแล้ว...(หันหลังไปพบกับนางผีเสื้อสมุทรที่เดินทางตามมาทัน)...นางผีเสื้อสมุทรมาแล้ว (ทั้งสามรีบเดินทางต่อ)

พระอภัยมณี (หลังจากที่ผีเสื้อสมุทรดำหายลงไปใต้น้ำ พระอภัยมณีถามอาการนางเงือก) เจ้าเป็นอย่างไรรบ้าง (หันไปถามเงือกสาว)

เงือกสาว ข้าไม่เป็นไร เราต้องรีบไปถึงเกาะให้ได้ เรารีบไปกันเถอะ

[เมื่อพระอภัยมณีใกล้ถึงฝั่งเกาะแก้วพิสดารแล้ว ผีเสื้อสมุทรก็โผล่ขึ้นมาจากน้ำอีกครั้งจึงเอากระบอกพาดน้ำทำให้เงือกสาวได้รับบาดเจ็บ]

ผีเสื้อสมุทร เฮ้ย...(อาละวาดต่อไป)

พระอภัยมณี สินสมุทรเร็วเข้าลูก

ผีเสื้อสมุทร ฮ่า...เฮ้ย...(อาละวาดต่อไปโดยเริ่มจะไปทำร้ายสินสมุทร)

พระอภัยมณี สินสมุทรระวัง

[ทั้งสามรีบหนีขึ้นฝั่ง จนประสบความสำเร็จ]

[อีกด้านหนึ่งของเกาะ เรือของศรีสุวรรณและเกษรามาเทียบที่เกาะ ศรีสุวรรณ โมรา สานน วิเชียร เกษรานางกำนัล และทหารเลวจำนวนหนึ่งที่ติดตามมา ลงจากเรือเดินขึ้นเกาะ]

เกษรา นี่พวกเจ้าเห็นอย่างที่เขาเห็นมัย ... (ชมความสวยงามของเกาะแก้วพิสดาร) สวยงามมากเลยจริงๆ ขอบคุณท่านพี่ด้วย น้องจึงได้เห็นสิ่งที่สวยงามอย่างนี้

ศรีสุวรรณ ความงามกับความอันตรายมักจะอยู่คู่กันเสมอ เจ้าต้องระวังด้วยนะ พี่सानน พี่
แนใจนะที่เราจะเจอเสด็จพี่พระอภัยที่นี่

सानน ถ้าตามนิมิตที่หม่อมฉันเห็นละก็ ไซ้พะยะค่ะ เราจะเจอพระอภัยมณีพี่ชายของท่าน
ที่นี่

[เสียงผีเสื้อสมุทรทอละวาดดังมาจากจนถึงที่ที่พวกของศรีสุวรรณอยู่]

วิเชียร เสียงคำรามของยักษ์ มันอยู่ทางนั้น เรามาถูกทางแล้ว

ศรีสุวรรณ พวกเจ้า ๕ คนมากับข้า อีก ๑๐ คนอยู่คุ้มกันองค์หญิง

เกษรา (พูดด้วยความเป็นห่วง)เสด็จพี่

[เมื่อพระอภัยมณีเมื่อขึ้นถึงฝั่งพร้อมกับสินสมุทรได้แล้วก็เริ่มเจรจากับผีเสื้อสมุทร]

พระอภัยมณี เร็วเข้าลูก

ผีเสื้อสมุทร ไม่ต้องหนีแล้ว หม่อมฉันมารับเจ้าพี่กับลูกกลับถ้าของเรา

สินสมุทร นั่นแม่หรือพ่อ(พูดด้วยความผิดหวังเมื่อเห็นแม่ของตนเป็นยักษ์)

พระอภัยมณี ไซ้แล้วลูกพ่อถึงได้หนีไป

ผีเสื้อสมุทร สินสมุทรกลับไปกับแม่เถอะลูก

สินสมุทร ไม่...

พระอภัยมณี เจ้ากลับไปเถอะคิดว่าเราทำบุญร่วมกันมาแค่นี้

ผีเสื้อสมุทร ไม่ได้...เจ้าพี่ต้องกลับไปกับหม่อมฉัน (หันกลับไปพูดกับเงือกสาว) เจ้าบังอาจพา

ลูกพี่ข้าหนี เจ้าต้องตาย

[ในระหว่างนั้นก็ปรากฏครของसानนพุ่งเข้าชนนางผีเสื้อสมุทร แต่ก็ไม่สามารถทำอะไรนางได้ เมื่อพระอภัยมณี
หันไปก็เห็นว่าศรีสุวรรณผู้น้องเป็นผู้เข้ามาช่วย]

พระอภัยมณี น้องศรีสุวรรณ

ศรีสุวรรณ เจ้าพี่หลบไปก่อน

[ศรีสุวรรณ โมรา สานน วิเชียร ช่วยกันปล่อยอาวุธเข้าทำร้ายนางผีเสื้อสมุทร แต่ก็ไม่สำเร็จ ข้าอาวุธและกำลัง
ที่ปล่อยไปนั้นกลับย้อนเข้ามาหาตัวทำให้ได้รับบาดเจ็บ เมื่อเกษรตามมาพบจึงวิ่งเข้าไปประคองศรีสุวรรณ]

โมรา (เห็นसानนได้รับบาดเจ็บจึงวิ่งเข้าไปกับวิเชียรช่วยกันประคองसानน)

นางกำนัล (ร้องห้ามเกษราไม่ให้เข้าไปหาศรีสุวรรณ)องค์หญิง

ศรีสุวรรณ มาทำไม...ถอยออกไป

เกษรา (นางกำนัลเข้ามาจับตัว เกษราพยายามขัดขึ้นการจับตัว)ปล่อยเรา...เสด็จพี่ (เข้าไป
ประคองศรีสุวรรณ)

ศรีสุวรรณ ข้าบอกให้เจ้ากลับไป

[พระอภัยมณีเห็นเช่นนั้นจึงลุกขึ้นไปเจรจากับนางผีเสื้อสมุทร]

เงือกสาว ท่านอย่าได้กังวลใจเลย ข้าไม่ประสงค์สิ่งใดอีกแล้ว ต่อไปนี้ชีวิตของข้าไม่มีใครเหลือแล้ว ข้าจะขอตายตามพ่อแม่ไป(เงือกสาวหลับตาล้ากำลังจะตาย)

พระอภัยมณี ไม่ เจ้าจะตายไม่ได้... ไม่ เจ้าอย่าทำเช่นนั้น...เจ้าจะตายไม่ได้ (ลูปไปที่ทางแล้วพบว่าเกล็ดที่ทางเริ่มหลุด) เราจะไม่ยอมให้เจ้าจากไปแบบนี้ ไม่นะ ไม่...(พระอภัยมณีอุ้มเงือกสาวลงทะเลไป) ฟีนลี... ฟีนลี... ฟีน...ไม่...(พระอภัยมณีตะโกนสุดเสียง) ไม่.....(พอลิ้นเสียงเงือกสาวก็ค่อยๆ ลืมตาขึ้นแล้วกลับมามีชีวิตอีกครั้ง แล้วเข้าสวมกอดพระอภัยมณี ก่อนที่พระอภัยมณีจะให้สัญญาว่า) เราจะอยู่ดูแลเจ้าเราให้สัญญา

จบ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ค.
เพลงประกอบภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพลงประกอบภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณี

เพลง “เสียใจที่รักเธอ”

ผ่านแดดลมฝนทุกซั่มเห็นหนาวเท่าใด หวังแค่ได้พบความรักจริงใจสักที เมื่อเจอไอรักจากเธอคน
นี้ จึงยอมมอบใจให้เธอเท่านั้น แต่เธอลับเห็นฉันเป็นอย่างไร เธอทำผลกัใส่ไม่ให้ลือเยื่อใยให้กัน โปรด
จำเอาไว้ เมื่อไม่มีฉัน เธอจงอย่าฝันจะไปรักใคร

ให้แผ่นน้ำกลายเป็นคลื่นน้ำตา ให้แผ่นฟ้าเป็นพายุทำลายความรักไป ต่อจากนี้ไม่มีไม่เหลือใคร ให้มัน
จบ ลบทุกอย่าง ล้างให้กับความเสียใจที่รักเธอ

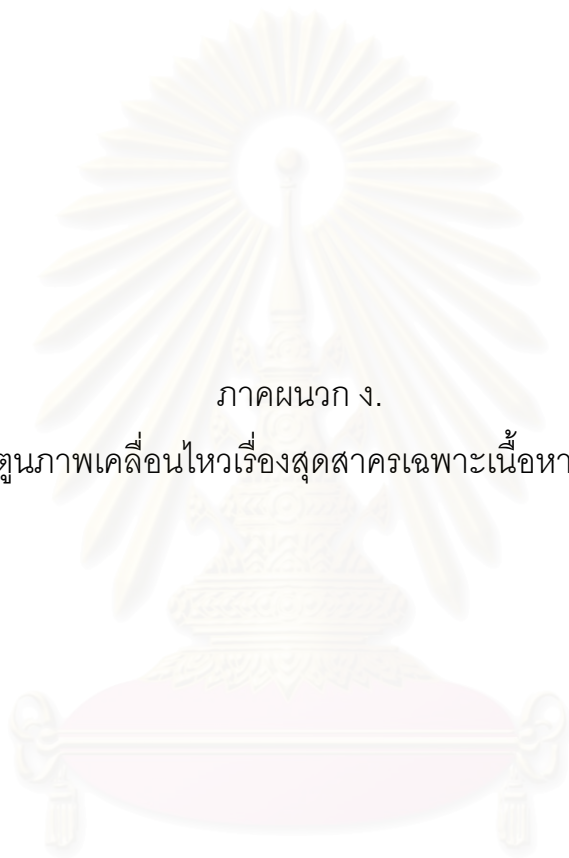
ต้องจบลงแล้วภาพความสุขใจที่มี เหลือแค่วันนี้ที่ฉันต้องทนเดียวดาย เมื่อความดีนั้น มันหมด
ความหมาย ก็ไม่ต้องเหลืออะไรไว้แล้ว

ให้แผ่นน้ำกลายเป็นคลื่นน้ำตา ให้แผ่นฟ้าเป็นพายุทำลายความรักไป ต่อจากนี้ไม่มีไม่เหลือใคร ให้มัน
จบ ลบทุกอย่าง ล้างให้กับความเสียใจ

ให้แผ่นน้ำกลายเป็นคลื่นน้ำตา ให้แผ่นฟ้าเป็นพายุทำลายความรักไป ต่อจากนี้ไม่มีไม่เหลือใคร ให้มัน
จบ ลบทุกอย่าง รู้หรือเปล่าฉันเสียใจที่รักเธอ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ง.

เรื่องย่อการตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุตสาครเฉพาะเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรื่องย่อ

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร

เฉพาะช่วงเนื้อหาที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

ในการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาครนั้นเรื่องราวในตอนต้นตั้งแต่กำเนิดสุดสาครจนถึงตอนสุดสาครเดินทางมาถึงเมืองผลึกนั้น ได้มีการพยายามรักษาเรื่องตามสำนวนนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ไว้อย่างดี เห็นได้ชัดว่ามีการคัดลอกข้อความในสำนวนนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มานำเสนอบ้างในบางตอน อย่างไรก็ตามก็ดีหลังจากที่ สุดสาครมาถึงเมืองผลึกแล้ว เหตุการณ์ต่อจากนั้นเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในสำนวนนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ เรื่องที่เพิ่มขึ้นที่ไม่สามารถเปรียบเทียบกับสำนวนนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ให้เห็นได้มีเนื้อหาโดยย่อดังนี้

๑) **จับผีแห่งที่ถ่วงน้ำ** หลังจากที่สินสมุทรปราบผีแห่งที่ใต้วิเชียรก็ทำการเรียกวินญาณแห่งที่เข้าในหม้อดินลงยันต์ปิดและนำไปถ่วงน้ำ เมื่อหม้อลงถึงพื้นน้ำผีแห่งที่ก็ได้สติและรีบขับหม้อซึ่งติดเครื่องกลเดินทางกลับไปเมืองผลึก ด้านจินตั่งที่หนีออกมาได้ก็เข้าไปรวมมือกับเจ้าละมาน(แขก)ตามหาผีแห่งที่ผู้ช่วยของตน เมื่อมองเหตุการณ์จากลูกแก้ววิเศษของเจ้าละมานก็รู้ว่าแห่งที่โดนจับใส่หม้อถ่วงน้ำ จึงออกตามหาโดยนั่งเรือดำน้ำของเจ้าละมานออกตามหาผีแห่งที่ จนหาหม้อของแห่งที่พบและช่วยปล่อยแห่งที่ออกมาทั้งสามจึงคิดหาทางต่อสู้กับเมืองผลึกต่อไป

๒) **เจ้าละมานปลอมตัวแทรกซึมเมืองผลึก** เจ้าละมานทำอุบายแทรกตัวเข้าไปในเมืองผลึกเพื่อเป็นไส้ศึก โดยเจ้าละมานและจินตั่งปลอมตัวเป็นพ่อค้าเครื่องประดับนำเครื่องไปดัดไปขายนางมณฑา และปลอมตัวเป็นคนขายผ้าขายผ้าให้กับสุวรรณมาลี เนื่องจากเจ้าละมานและจินตั่งถวายเป็นให้โดยไม่คิดมูลค่าจึงเป็นที่พอใจของทั้งสองคน ทั้งสองคนจึงบอกให้พระอภัยมณีตอบแทนพ่อค้าทั้งสองโดยอนุญาตให้ตั้งร้านในเมืองผลึกได้ เมื่อลวงสุวรรณมาลีและนางมณฑาได้สำเร็จ เจ้าละมานและจินตั่งก็คิดปรึกษาที่จะทำให้บ้านเมืองปั่นป่วนโดยการกำจัดพระอภัยมณี

๓) **จินตั่งเรียกฝนกรด** ศรีสุวรรณพร้อมด้วยสินสมุทรและสามพราหมณ์เข้ามาลาพระอภัยมณีเพื่อกลับไปหาเกษรา พร้อมให้คำมั่นว่าจะกลับมาช่วยหากพระอภัยมณีต้องการ ด้านสุดสาครก็เข้ามาลาพระอภัยมณีเพื่อกลับเมืองกระเวกส่งเสาวคนธ์และหัสไชย แล้วจะเลยกลับไปเยี่ยมนางเงือกที่เกาะแก้วพิสดารต่อไป พระอภัยมณีขบใจสุดสาครที่มาช่วยงานและฝากความคิดถึงไปถึงนางเงือกด้วย ขำการเดินทางออกจากเมืองผลึกรู้ไปถึงพวกจินตั่ง จินตั่งยอมไม่ได้ที่จะให้ศัตรูตัวฉกาจจากไปง่ายๆ จึงตั้งพิธีเรียกฝนกรดฝนเริ่มตั้งเค้าครั้งแรกในเช้าวันที่ศรีสุวรรณและสุดสาครโดยเมฆฝนบนท้องฟ้ากลายเป็นสีแดง แม้ว่าสุดสาครและ ศรีสุวรรณจะเริ่มสงสัยแต่ก็คงยืนยันจะกลับเมืองตามเดิม เหตุการณ์เดิมมาเกิดซ้ำอีกครั้งเมืองทั้งสองออกเดินทางอยู่กลางทะเล คราวนี้ฝนตกลงมาเป็นสีแดงเมื่อโดนตัวก็จะเกิดอาการร้อน ม้านิลมังกรบอกสุดสาครว่านี่คือฝนกรด สุดสาครจึงพาเสาวคนธ์และหัสไชยลงไปได้ท้องเรือ แต่น้ำฝนกรดก็ทะลักเข้ามาซ้ำประทุยังไม่สามารถเปิดออกไปได้ทั้งหมดจึงค่อยๆ จมน้ำฝนกรด ข้างพวกสินสมุทรก็เกิดเหตุการณ์นี้เช่นเดียวกัน เมื่อตกอยู่ภาวะที่ไม่สามารถทำอะไรได้สุดสาครจึงร้องเรียกฤๅษีให้มาช่วย เมื่อฤๅษีมาถึงก็ร้าย

มนตรีทำให้ฝนกรดหยุดตกและน้ำฝนกรดที่ไหลเข้าใต้ห้องเรือนนั้นก็ค่อยๆ ลดลง สุดสาครรีบเข้าไปพยาบาล เสวคนธ์และหัสไชยที่จมน้ำจนสลบไป ข้างลินสมุทรรน้ำฝนกรดก็หายไปเช่นเดียวกันจึงออกเดินทางต่อ ด้าน ฤๅษีเมื่อเดินทางกลับไปเกาะแก้วพิสดารชาน้ำที่เกาะแก้วพิสดารก็ถามข่าวของสุดสาครด้วยความรักไม่ได้ขาด จินตังและเจ้าละมานมองดูลูกแก้วก็รู้ว่ามีฤๅษีมาช่วยจึงสงสัยว่าเป็นใครจึงให้ลูกน้องไปสืบจนรู้ว่าคือฤๅษีจาก เกาะแก้วพิสดาร จินตังโกรธจึงคิดจะไปบุกเกาะแก้วพิสดารเพื่อแก้แค้น

๔) **เจ้าละมานส่งเงาดำทำร้ายสุดสาคร** เจ้าละมานเห็นจินตังทำงานหลายครั้งก็ไม่สำเร็จจึง คิดทำการสังหารสุดสาครด้วยตัวเอง โดยตั้งพิธีถอดดวงวิญญาณของสองลูกน้องแล้วส่งไปทำร้ายสุดสาครที่เรือ สุดสาครต่อสู้กับดวงวิญญาณของลูกน้องเจ้าละมานจนพลาดท่าโดนลูกไฟที่ลูกน้องเจ้าละมานปล่อยออกมาจึง โดดลงน้ำไปโดยหวังว่าจะให้คลายความร้อน แต่ก็ยังไม่เป็นผลสำเร็จจึงคิดใช้น้ำบ่อน้อย(น้ำลาย)ของตนเอง แก้ไข ซึ่งก็เป็นผลสำเร็จ ด้านบนเรือเมื่อสามารถกำจัดสุดสาครไปได้แล้ว ลูกน้องของเจ้าละมานก็เข้าจัดการกับ เสวคนธ์และหัสไชย ระหว่างที่ต่อสู้กันสุดสาครซึ่งหายจากโดนไฟก็กลับมาและช่วยเสวคนธ์และหัสไชยได้ทัน ลูกน้องของเจ้าละมานเมื่อถูกทำร้ายดวงวิญญาณก็กลับเข้าร่างดังเดิม

๕) **ผีเท่งทิ้งอาสาทำให้คนเมืองผลึกหลับ** หลังลูกน้องเจ้าละมานไม่สามารถเอาชนะสุดสาคร ได้ เจ้าละมาน จินตังและผีเท่งจึงปรึกษาแผนการต่อไป จินตังคิดจะไปบุกเกาะแก้วพิสดาร แต่ผีเท่งซึ่งคำนวณว่าขนาดลูกศิษย์ยังไม่สามารถเอาชนะได้ประสาอะไรกับอาจารย์ ผีเท่งจึงอาสาออกไปร้ายมนตรีทำให้หิมะตก คลุมเมืองผลึก และคนในเมืองก็หลับไหลไม่ได้สติ นอกจากนั้นก็ปลุกต้นไม้กินคนไว้คอยรักษาเมือง

๖) **สุดสาครถูกจับขังลูกแก้ว** พระจันทร์เห็นความเป็นไปของเมืองผลึกก็เห็นใจคนในเมือง ผลึกจึงนำความไปบอกกับสุดสาครให้รีบกลับไปช่วยคนในเมืองผลึกเพราะถ้าหากปล่อยให้เป็นอย่างนี้ไปเกินเจ็ด วันคนในเมืองก็จะตายกันหมด สุดสาครเมื่อรู้ข่าวจึงรีบเดินทางกลับเมืองผลึก เจ้าละมานรู้ว่าสุดสาครกำลัง เดินทางกลับมาช่วยคนที่เมืองผลึกจึงคิดขัดขวาง โดยเนรมิตให้เกิดคลื่นลมแรงซัดให้เรือของสุดสาครแตก แล้วก็จับตัวเสวคนธ์และหัสไชยกลับมา ด้านสุดสาครเมื่อพินาศสิ้นสติที่เกาะแห่งหนึ่งก็เริ่มออกตามหาหมัน- มังกร เสวคนธ์และหัสไชย สุดสาครเจอหมันมังกรก่อนจึงช่วยกันออกตามหาเสวคนธ์และหัสไชยโดยไต่ ถามเหล่าชาวบ้านในระแวกนั้น แต่ก็ไม่มีใครรู้ จินตังเมื่อรู้ว่าเจ้าละมานจับตัวเสวคนธ์และหัสไชยก็คิดจะ ถ่างดูฤๅษีโดยเข้าไปจับตัวสุดสาครจึงร่วมมือกับผีเท่งซึ่งปลอมตัวเป็นคนชราเดินทางผ่านสุดสาครเมื่อสุดสาคร ถามข่าวเสวคนธ์และหัสไชยก็บอกว่ารู้และนำทางสุดสาครไปยังบ้านร้างแห่งหนึ่ง ที่บ้านร้างผีเท่งซึ่งปลอมตัว เป็นยิปซีและให้สุดสาครมองไปในลูกแก้วเพื่อจะดูว่าเสวคนธ์และหัสไชยไปอยู่ที่ไหน เมื่อสุดสาครเอาหน้าเข้าไป ใกล้กับลูกแก้วก็โดนดูดลงไปอยู่ในลูกแก้วพร้อมด้วยหมันมังกร

๗) **สุดสาครผจญมังกรไฟ** เจ้าละมานเมื่อได้ตัวของเสวคนธ์และหัสไชยก็คิดจะนำตัวของ เสวคนธ์และหัสไชยและพระอภัยมณีซึ่งตอนนั้นหลับไหลไม่ได้สติอยู่ไปมอบให้กับนางละเวงเพื่อเอาความดี และจะได้อภิเษกกับนาง แต่ลูกน้องของเจ้าละมานหวังจะให้ไปรับนางละเวงมาเลยจะดีเสียกว่า เพราะจะได้ ถวายเมืองผลึกไปในคราวเดียวกันด้วย ผีเท่งซึ่งแอบไปรู้ความตั้งใจของเจ้าละมานจึงเอาเรื่องไปบอกกับจินตัง

จินตังจึงคิดชิงออกเดินทางตัดหนันที่รัฐข้าว และก็ย้ายเวทย์มนตร์ทำเขากำบังหลอกระหว่างทางเพื่อถ่วงเวลา เจ้าละมานระหว่างที่เดินทางไปเมืองลังกาสุดสาครคิดอุบายที่จะออกจากลูกแก้วได้ โดยแปลงกายเป็นสาวสวย ยั่วลูกน้องของจินตัง ลูกน้องจินตังต่อสู้กันเพื่อจะแย่งนางในลูกแก้วจนพลังชนลูกแก้วแตกแตก สุดสาครและ ม้านิลมังกรจึงเป็นอิสระ หลังจากเป็นอิสระก็รีบเดินทางเข้าไปช่วยเสวคนธ์และหัสไชยที่กระโจมของเจ้าละมาน จะเป็นผลสำเร็จ ทั้งสี่จึงเดินทางต่อเข้าเมืองผลึก เมื่อถึงปากทางเข้าเมืองสุดสาครก็ต้องเจอกับมังกรไฟที่ รักษาหน้าเมืองอยู่ สุดสาคร เสวคนธ์และหัสไชย ช่วยกันต่อสู้จะชนะมังกรไฟ แต่ก็ยังไม่สามารถเข้าเมืองได้ เพราะยังมีต้นไม้กินคนเป็นปราการอีกด่านหนึ่งที่ล้ำค่า ม้านิลมังกรจึงเสนอให้พักอยู่นอกเมืองก่อนทั้งสี่จึงตั้ง กระโจมรอพักอยู่นอกเมือง

๘) **ลินสมุทรเดินทางกลับมาช่วยสุดสาคร** ด้านจินตังเมื่อรู้สุดสาครมาตั้งกระโจมอยู่นอก เมืองเตรียมจะบุกเข้าในเมืองก็ย้ายเวทย์มนตร์เพิ่มจำนวนหิมะให้ตกหนักยิ่งขึ้น ฤทธิ์ของหิมะทำให้สุดสาครที่ นอนหลับอยู่แล้วกลายเป็นสลบไปเหมือนคนในเมืองผลึก ลินสมุทรระหว่างเดินทางอยู่ในเรือของศรีสุวรรณก็ ฝันประหลาดว่าขณะที่ว่ายน้ำเล่นอยู่กับสุดสาครก็มีผีน้ำไหลขึ้นมาทำร้ายสุดสาคร ลินสมุทรจึงนำความฝันไป เล่าให้ศรีสุวรรณฟัง ศรีสุวรรณเห็นว่าคงจะเป็นลางร้ายจึงให้ลินสมุทรตามไปช่วยสุดสาคร ด้านจินตังเมื่อได้พบ กับเจ้าละมานกลางทะเลก็ทำรบกันและแข่งไปให้ถึงเมืองลังกาของนางละเวง ลินสมุทรเมื่อเดินทางมาถึงเมือง ผลึกก็ให้สงสัยว่าทำไมเมืองจึงกลายเป็นสีขาวยไปหมด และเมื่อเข้าไปใกล้เมืองก็โดนต้นไม้กินคนกัด ลินสมุทรจึง ใช้กระบองทำลายต้นไม้กินคนหมดทำให้หิมะมนตร์ที่ตกอยู่ก็ค่อยๆ หายไปด้วย ทางสุดสาครเมื่อเริ่มได้สติก็ พยายามลุกขึ้นไปปลุกม้านิลมังกรและเสวคนธ์กับหัสไชย แต่เสวคนธ์กับหัสไชยยังไม่สามารถลุกได้จึงให้ ม้านิลมังกรช่วยเผ่าทั้งสองไว้ สุดสาครตามเข้าไปสมทบกับลินสมุทรในเมืองผลึก เมื่อเสวคนธ์และหัสไชยค่อย ได้สติม้านิลมังกรพาทั้งสองเข้าเมืองไป ส่วนแห่งที่ก็เข้าไปในจินตังแล้วก็พาจินตังไปเที่ยวนครพร้อมบอกว่า ลินสมุทรกลับเข้าเมืองผลึกและทำลายเวทย์มนตร์ได้แล้ว จินตังจึงโทรศัพท์บอกเจ้าละมาน เจ้าละมานใน หนักเลียงของตนไปสืบความก็ได้เรื่องเช่นเดียวกัน ทั้งสองจึงรีบเดินทางกลับมายังเมืองผลึก ด้านสุดสาครเมื่อ เข้าสมทบกับลินสมุทรก็ช่วยกันเอาไฟไปละลายน้ำแข็งที่เกาะชาวเมืองผลึกไว้จนทุกคนกลับมาเป็นปกติ

๙) **จินตังจับนางเงือกเป็นตัวประกัน** เจ้าละมานเมื่อกลับมาถึงเมืองผลึกเห็นเมืองเป็นปกติ ก็ตกใจ ฝันถึงที่ปลอมกายมาเชิญเจ้าละมานไปพบจินตังที่เรือ จินตังได้จับนางเงือกมาไว้บนเรือของตน เมื่อทั้ง สองเห็นว่าตนมีตัวประกันก็ดีใจยิ่ง จินตังจึงให้ลูกน้องไปแจ้งเรื่องสามารถจับตัวนางเงือกไว้เป็นตัวประกันได้กับ พระอภัยมณีโดยให้ พระอภัยมณีนำสุดสาครไปแลกเปลี่ยนตัวนางเงือก พระอภัยมณีอาสาเอาตัวของตนเอง แลก แต่สุดสาครปฏิเสธและขอใช้ตัวเองแลกกับนางเงือกตามความต้องการของจินตัง เมื่อสุดสาครเดินทาง มาถึงเรือของจินตังก็เจรจาขอแลกตัวกับนางเงือก แต่จินตังและเจ้าละมานกลับคำ จึงจับทั้งตัวของสุดสาครและ นางเงือกไว้ จินตังให้นำนางเงือกไปทิ้งทะเลที่มีปลาลามว่ายน้ำลอยคลอกรอกินอาหารอยู่จำนวนมาก เมื่อ ลูกน้องของจินตังทั้งนางเงือกลงในทะเลก็มีมือของลินสมุทรยื่นเข้ามาจับตัวนางเงือกไว้ สุดสาครเห็นดังนั้นก็ใช้

กำลังทำลายเชือกที่มัดตัวเองออก แล้วเข้าไปรับนางเงือกต่อจากลินสมุทร ด้านลินสมุทรก็โคลงเรือของจิ้นตั้งล่ม จิ้นตั้งกับเจ้าละมานจึงถูกลมที่พัดมาจนเกือบเสียชีวิตทั้งสองคนรวมถึงลูกน้องด้วย

๑๐) **สุดสาครพบอนุชา** ผีแห่งที่เดินทางไปขอความช่วยเหลืออนุชาที่เกาะกระดุกเพื่อให้ปราบสุดสาครหลังจิ้นตั้งและเจ้าละมานตายไป ด้านม้านิลมังกรเมื่อพานางเงือกไปส่งที่เกาะแก้วพิสดารก็ได้ ทักทายกับชาวบ้านทั้งหลายจนฤๅษีเรียกตัวม้านิลมังกรให้เข้าพบแล้วบอกให้รีบกลับไปช่วยสุดสาครโดยชี้ทิศให้ ไปที่เกาะกะโหลก หลังปราบศัตรูได้สุดสาครก็ล่องเรือกลับเมืองกระแหวะระหว่างทางเรือของสุดสาครถูกลมพัด ไปติดยังเกาะกระดุกเมื่อได้สติสุดสาครก็เดินไปมาบนเกาะจนเจอกับผีของจิ้นตั้งและเจ้าละมานสุดสาครขอให้ ทั้งสองรีบไปเกิดอย่าได้จองเวรกันต่อ อีกด้านของเกาะเสวคนธ์และหัลไชยเมื่อฝันได้สติก็ได้พบกับซีเปลือย เมื่อซีเปลือยรู้ว่าตนเป็นน้องของสุดสาครก็ร่วมมือกับแห่งที่จับตั้งทั้งสองไว้ สุดสาครได้ยินเสียงเสวคนธ์ร้องเรียก จึงรีบเอาชนะผีของจิ้นตั้งและรีบเดินทางไปตามเสียงเสวคนธ์ อนุชาที่อยู่ในห้องบัญชาการของเขาหวัะโหลก ให้ก้อยลูกน้องออกไปดูว่าสุดสาครมาถึงหรือยัง เมื่อก้อยกลับมารายงานว่าพบสุดสาครแล้ว อนุชาจึงเริ่มแผนที่ หนึ่งโดยเปิดปากถ้ำให้สุดสาครเดินเข้ามา ม้านิลมังกรที่ตามมาสมทบทันก็เตือนให้สุดสาครระวังตัว แต่ สุดสาครกลับตอบไปว่าเป็นทางเดียวที่จะเข้าไปช่วยเสวคนธ์ถึงโดนหลอกก็ต้องยอม ระหว่างทางที่เดินเข้าไป ในถ้ำสุดสาครก็เจอกับผีกระสือที่คอยหลอกอยู่ในถ้ำ ผีกระสือเรียกสมุนโครกกระดุกให้เข้ามาจัดการกับสุดสาคร สุดสาครกับม้านิลมังกรรีบวิ่งหนีโดยไม่ทันจะระวังตัวทั้งสองก็ตกลงในหลุมพรางของอนุชา พวกอนุชาซึ่งมี ซีเปลือย ผีจิ้นตั้ง ผีเจ้าละมาน พร้อมลูกน้อง และผีแห่งที่เฝ้ามองความเป็นไปผ่านกล้องวงจรปิดก็ตั้งใจให้เห็น สุดสาครหลงกล ด้านสุดสาครรู้สึกแปลกๆ ว่าเหมือนมีใครมาตามดูอยู่ไม่ได้ขดเมื่อมองไปรอบๆ ก็เห็นกล้อง วงจรปิดเปิดอยู่จึงตรงเข้าไปทำลาย ผลของความเสียหายทำให้ห้องบัญชาการของอนุชาพังทลาย อนุชากับพวกจึง ย้ายกองบัญชาการหนีไปยังเกาะอื่น ด้านสุดสาครเดินทางไปจนเจอห้องลับเก็บอาหารในห้องนั้นเองที่ สุดสาคร เห็นภาพถ่ายของอนุชากับใครบางคนที่สุดสาครคุ้นๆ และคาดว่าจะเป็นจิ้ง เมื่อเหลียวไปมองซอกก็เห็นชื่อว่าสมเดช สุดสาครระริกขึ้นมาได้ว่าที่อาศรมของท่านตาที่เกาะแก้วพิสดารก็มีรูปของคนคนนี้เช่นกัน สุดสาครจึงรู้ว่าคนที่ ถ่ายรูปคู่กับอนุชานั้นคือท่านตา สุดสาครเดินออกจากห้องเก็บอาหารไปก็พบกับปีศาจไฟ สุดสาครให้เจ้าเกิด แปลงเป็นสายดับเพลิงดับไฟ ครั้นสู้รบกับปีศาจไฟขณะสุดสาครก็ขึ้นไปยังห้องบัญชาการแต่ก็พบเพียงห้องที่ถูก ทำลายจึงคิดว่าพวกของอนุชาคงจะหนีจากไปแล้ว สุดสาครจึงออกติดตามอนุชาเพื่อนำเสวคนธ์และหัลไชยกลับ

๑๑) **อนุชาชิงไม้เท้าวิเศษ** พวกของอนุชาพาเสวคนธ์และหัลไชยขึ้นพรหมวิเศษไปยังเมือง ลีกลับแห่งหนึ่ง ฝ่ายสุดสาครเมื่อเดินทางออกตามหาไม้เท้าวิเศษของพวกอนุชาเลย เมื่อนึกถึงเรื่องราว ก็เกิดความคิดที่จะกลับไปยังเกาะแก้วพิสดารเพื่อถามเรื่องอนุชากับฤๅษี สุดสาครไปถึงเกาะแก้วพิสดารก็ใกล้ ค่ำมากแล้วจึงตัดสินใจไปอยู่กับนางเงือกก่อนที่จะเข้าเจอฤๅษีในวันรุ่งขึ้น สุดสาครบอกแม่เงือกว่าจะกลับมาอยู่ กับนางเงือกเมื่อทำงานสำเร็จ แต่นางเงือกก็ห้ามไว้เพราะสุดสาครเป็นมนุษย์ไม่อาจอยู่กับเงือกได้ตลอดไป และ หวังจะให้สุดสาครได้เป็นกษัตริย์ รุ่งขึ้นสุดสาครเข้าพบฤๅษีแล้วถามถึงเรื่องอนุชา ฤๅษีเล่าเรื่องอนุชาว่าแต่เดิม เป็นเพื่อนเรียนสำนักเดียวกันเมื่อจบการศึกษาอาจารย์จะมอบไม้เท้าวิเศษให้ แต่มีเพียงอันเดียวจึงต้องสู้รบแย่ง

ซึ่งกัน และฝ่ายอนุชาก็เป็นฝ่ายพ่ายแพ้ อนุชาจึงอาฆาตแค้นฤๅษี หลังเล่าเรื่องจบฤๅษีมอบกระจกวิเศษให้ สุตสาครส่องหาที่อยู่ของอนุชา สุตสาครเดินทางไปถึงที่ซ่อนของอนุชาที่เปิดประตูเมืองเข้าไป อนุชารู้ว่าสุตสาคร มาจึงให้ซีเปลือยแกล้งว่าถูกอนุชาจับมัดไว้แล้วล่อให้สุตสาครมาติดกับ เมื่อสุตสาครเข้าเมืองไปก็เห็นซีเปลือย ถูกจับ ด้วยจิตเมตตาจึงปล่อยซีเปลือยไป ซีเปลือยนำทางไปยังแหวงแห่งหนึ่งสุตสาครก็ย้อยกลของซีเปลือยคือ ผลักซีเปลือยลงไปที่ไหนตนั้น จากนั้นสุตสาครก็เดินทางต่อไปพบกับผีจีนตั้งก็สู้กับผีจีนตั้งซึ่งกลายเป็นแมงมุม จนชนะ ผ่านจากจีนตั้งได้ก็ไปเจอกับผีเท่งที่ปลอมตัวเป็นแมลงด้วง เมื่อชนะผีเท่งที่ได้อีกก็มาเจอกับก้อยสมุน ของอนุชาเป็นด่านสุดท้าย เมื่อผ่านก้อยไปได้สุตสาครก็ได้พบกับเสาวคนธ์และหัสไชย หลังจากช่วยทั้งสองได้ แล้วสุตสาครก็ทำให้อนุชาออกมาพบตัว อนุชาให้สุตสาครส่งไม้เท้าให้สุตสาครแต่สุตสาครไม่ยอมจึงต้องสู้รบ กันสุตสาครพลาดท่าหกล้มระหว่างสู้กับอนุชาจึงได้ไม้เท้าวิเศษของสุตสาครไป จากนั้นก็เนรมิตเชือกมาพันกาย ของสุตสาครไว้แล้วมัดไว้ที่ปล่องภูเขาไฟ ฤๅษีตามมาถึงที่ประลองก็ขอให้อนุชาปล่อยตัวสุตสาคร อนุชา เรียกร่องไม้เท้าอีกอันหนึ่งของฤๅษีเพื่อค่าไถ่ตัวสุตสาคร หลังจากอนุชาส่งตัวสุตสาครให้ฤๅษี ฤๅษีก็ยอมส่งไม้ เท้าให้แต่โดยดี เมื่อได้ไม้เท้าอนุชาก็เริ่มใช้ไม้เท้าทั้งสองแก็แค้น/ต่อสู้อุฤๅษี ในตอนนั้นผีเจ้าละมานได้ใช้คนมาทำ ารกับสุตสาครโดยมีเสาวคนธ์และหัสไชยที่ผีเจ้าละมานจับไปได้เป็นเดิมพัน สุตสาครจึงลาท่านตาไปต่อสู้อกับผี เจ้าละมาน สุตสาครสามารถเอาชนะผีเจ้าละมานจนกระดูกของผีเจ้าละมานแตกสลายไป เมื่อผีเจ้าละมานตาย แล้วสุตสาครก็พาเสาวคนธ์และหัสไชยกลับไปยังเกาะกระดูกเพื่อช่วยฤๅษี

๑๒) **ฤๅษีชิงไม้เท้าวิเศษคืน** เมื่อกลับมายังเกาะกระดูกสุตสาครก็ได้เจอกับหุ่นยนต์รูป เทวรูป ข้างในหุ่นยนต์มีผีเท่งที่ควบคุมอยู่ สุตสาครเข้าต่อสู้กับหุ่นเทวรูปจนสามารถตัดแขนกลทั้งสิบได้ ครั้นผีเท่งที่ซึ่งไม่สามารถบังคับหุ่นให้ชนะสุตสาครได้ก็หนีไปตามผีจีนตั้งและลูกน้องรวมถึงก้อยมาช่วยให้ช่วย ผีจีนตั้งร้ายเวทย์ให้ทรายดูดทั้งหมดลงไปใต้พื้นดินซึ่งเป็นนรกร้อนมาก ผีจีนตั้งและพวกจึงได้ต่อสู้กับพวกของ สุตสาคร กระทั่งสุตสาครมีชัยและสังหารโคจรกระดูก/ผีเหล่านั้นให้ตายอีกครั้ง ด้านบนเกาะอนุชาเข้ามาเยาะ เย้ยฤๅษีทวงสัญญาที่อนุชาเคยให้ไว้กับอาจารย์แต่อนุชานไม่ยอมรักษาสัญญาฤๅษีจึงเข้าปะทะเพื่อจะแย่งไม้เท้า กลับมา ทั้งสองสู้รบกันได้ครู่เดียวก้อยก็มาแย่งไม้เท้าวิเศษอีกคน เมื่อสุตสาครปราบผีศัตรูเก่าข้างล่างได้ก็ ขึ้นมาช่วยฤๅษีกระทั่งทั้งสองสามารถแย่งไม้เท้ากลับคืนมาได้เป็นผลสำเร็จ

๑๓) **นางละเวงหาผู้ช่วยคนใหม่** ด้านนางละเวงรู้ว่าทั้งอนุชา จีนตั้ง เจ้าละมาน ไม่ สามารถเอาชนะพวกสุตสาครได้ก็เรียกอำมาตย์มาปรึกษาเพื่อจะหาอาสาสมัครคนใหม่ ชาวการหาผู้ช่วยคนใหม่ รู้ไปถึงฟิลลิปนักมายากล ฟิลลิปพร้อมด้วยลูกน้องฮิปฮอปจึงอาสาเข้ามาช่วยนางละเวง ฟิลลิปตั้งพิธีลักพาตัว พระอภัยมณี ในระหว่างที่พระอภัยมณีนอนก็สะกดจิตให้พระอภัยมณีเดินออกมาจากห้องนอนไปที่หน้าต่างเมื่อ พระอภัยมณีเดินลงหน้าต่างก็มีนกมารอรับแล้วนำพระอภัยมณีบินกลับมาที่กรุงลังกา

๑๔) **สินสมุทรโดนไฟ** นกเบิร์ดกับนกปาล์มมีน้ำข่าที่พระอภัยมณีถูกจับไปลังกามาบอกกับ สุตสาครและสินสมุทร ทั้งสองจึงรีบเดินทางไปเมืองผลึก ก่อนเข้าเมืองผลึกก็ได้เจอกับอสูรทรายเสกซึ่งเป็น กองทัพที่ฟิลลิปสร้างขึ้น ทั้งฆ่าทรายเสกเท่าไรก็ไม่หมดเพราะก่อตัวขึ้นมาเพิ่มเรื่อยๆ สุตสาครจึงคิดว่าคง

จะต้องมีคนควบคุมอยู่แถบนี้ เมื่อมองไปบนเขาก็พบกับฟิลลิปสุดสาครจึงอาสาขึ้นไปจัดการกับฟิลลิป ส่วน ลินสมุทท์ก็เฝ้าตามให้ใหญ่ขึ้นแล้วสู้กับทหารหลายเสกต่อไป เมื่อสุดสาครมาถึงที่ซ่อนของฟิลลิปก็เข้าจู่โจม ฟิลลิปบอกสุดสาครว่าตนเป็นผู้ลักพาตัวพระอภัยมณีไป แต่ก็ยืนยันว่าจะไม่บอกกว่าพาพระอภัยมณีไปไว้ที่ไหน นกยักษ์สมุนของฟิลลิปได้โอกาสตอนที่ทั้งสองคุยกันซัดพลังไฟโดนลินสมุทท์ สุดสาครต้องเรียกฝนเข้ามาช่วย ดับไฟ ส่วนฟิลลิปก็ขึ้นนกบินหนีไป สุดสาครพาลินสมุทท์เข้าในเมืองผลึก หมอหลวงให้สุดสาครหาต้นม้าฮ่อ สมุนไพรชนิดเดียวที่จะช่วยลินสมุทท์ได้มาให้ทันภายในสามวัน สุดสาครเดินทางไปกับม้านิลมังกรไปยังเขา สมุนไพรและใช้ม้านิลมังกรเป็นเหยื่อล่อให้ม้าฮ่อมาติดกับ ม้าฮ่อถูกจับมาเมืองผลึกทั้งที่ไม่เต็มใจ ระหว่างที่ กำลังสกัดยากอยู่นั้นฮิปฮอปก็เข้ามาบุกเมืองผลึกด้วยกระสุนปืนกล สุดสาครและม้านิลมังกรออกไปช่วยกัน กำจัดจนเป็นที่ฮิปฮอปพามาหนีเสียไป พร้อมทั้งเผาขนนกที่เป็นพาหนะของฮิปฮอปจนขนไหม้เกรียม อย่างไรก็ตาม หมอหลวงก็สามารถปรุงยาช่วยรักษาลินสมุทท์ได้ทันเวลา

๑๕) **ม้าฮ่อเป็นไส้ศึก** หลังลินสมุทท์ฟื้นเป็นปรกติสุดสาครเสนอนางมณฑาว่าเราควร จะต้องเป็นฝ่ายที่รุกบ้างไม่ใช่มาตั้งรับอยู่แต่ฝ่ายเดียวเช่นนี้ จึงตกลงใจที่จะบุกเมืองลังกา ม้าฮ่อได้โอกาสก็หนี ออกจากเมืองผลึกไปยังเมืองลังกาและบอกข่าวการจะมาของสุดสาครกับลินสมุทท์กับฟิลลิปโดยขอให้ฟิลลิปไป นสุดสาครและม้านิลมังกรให้เป็นปุยให้กับตนเพื่อแก้แค้น ม้าฮ่อนำฟิลลิปมาจนพบกับสุดสาครจนจับสุดสาคร และม้านิลมังกรได้ แต่ฟิลลิปก็ทรยศม้าฮ่อคือเอาม้าฮ่อจับใส่กรงเช่นเดียวกัน ด้านลินสมุทท์เมื่อกำลังฟื้นคืน แล้วก็ตามสุดสาครไปเมืองลังการะหว่างทางเจอเครื่องจองจำของฟิลลิปดักทำร้ายและชิงลินสมุทท์ไว้กลางหาด ทราย ฟูๆ ฟูๆ หอย จำได้ว่าเป็นลูกของผีเสื้อสมุทรกับพระอภัยมณีจึงช่วยกันดันแท่งเหล็กที่ยึดไว้ขึ้นจากทราย จนลินสมุทท์สามารถสลัดเครื่องพันธนาการได้สำเร็จ ด้านลินสมุทท์เมื่อผู้คุมเพลอกก็ให้ม้านิลมังกรช่วยกัดเชือกที่ มัดตนจนขาด แล้วทั้งสองก็หนีออกจากคุกได้ ละแวกรู้ว่าสุดสาครและลินสมุทท์หลุดออกมาจากพันธนาการได้ ก็โทษในความประมาทของฟิลลิป ฟิลลิปจึงเสนอให้ทุกคนหาที่หลบภัยก่อนที่ สุดสาครและลินสมุทท์จะมาถึง

๑๖) **ลินสมุทท์และสุดสาครช่วยพระอภัยมณี** สุดสาครเดินทางมาถึงเมืองลังกาที่โดนกองทัพ ทหารหลายเสกของฟิลลิปดักไว้ที่หน้าเมือง ลินสมุทท์ตามมาทั้งสองก็ช่วยกันทำลายหลายเสกทั้งหมดจนสามารถเข้า เมืองได้ เมื่อเข้าเมืองมาได้ไม่เห็นใครก็เกิดสงสัย แต่ทั้งสองก็ค่อยๆ ออกตามหาพระอภัยมณีตามห้องต่างๆ สุดสาครเดินทางผ่านห้องที่ขังม้าฮ่อไว้ ม้าฮ่อขอให้สุดสาครปล่อยตนแล้วจะช่วยหาพระอภัยมณีสุดสาครก็ปล่อย ตามคำขอร้อง ที่ห้องหลบภัยทุกคนมองเหตุการณ์ด้านนอกด้วยโทรทัศน์วงจรปิด พระอภัยมณีเห็นลินสมุทท์ กับสุดสาครก็เริ่มสงสัยว่าหน้าตาคุ้นๆ ละแวกกลัวพระอภัยมณีจะจำทั้งสองได้จึงให้ไปอยู่อีกห้องหนึ่ง แต่ เหตุการณ์กับยิ่งเลวร้ายเมื่อพระอภัยมณีเจอปีที่เป็นอาวุธของตัวเอง ละแวกเห็นดังนั้นก็แย่งปีกลับคืนมาแล้วให้ นกบินเอาปีไปทิ้งน้ำเสีย ชวนน้ำเห็นปีก็จำได้ว่าเป็นปีของพระอภัยมณีจึงให้ปีเต่าผูกปีใส่หลังไปคืนพระอภัยมณี หลังพระอภัยมณีเห็นปีของตนจึงเริ่มจับต้นชนปลายเรื่องได้ ด้านสุดสาครเมื่อเห็นโทรทัศน์วงจรปิดก็ชี้ให้ ลินสมุทท์ทั้งสองจึงช่วยกันทำลายโทรทัศน์วงจรปิดทั้งหมด เมื่อไม่เห็นเหตุการณ์ข้างนอกฟิลลิปจึงชี้ให้ ฮิปฮอปออกมาสืบข่าวดู แต่ฮิปฮอปพลาดท่าถูกสุดสาครจับได้สุดสาครจึงบังคับให้ฮิปฮอปบอกที่ซ่อนของพวกเขา

นางละเวง อีปฮอปพาสุดสาครและสินสมุทรเข้าไปยังห้องลับที่ซ่อนตัวของพวกนางละเวงได้ พวกลังกาหนีออกมายังลานหน้าวังสุตสาครก็ตามออกมาต่อสู้กับพวกของฟิลลิป เวลานั้นพีเต๋ามาถึงฝั่งเมืองลังกาก็มอบปีให้ ม้านิลมังกรให้นำไปมอบให้กับพระอภัยมณีหลังพระอภัยมณีได้ปีคืนก็ทำการเป่าปีห้ามทั้งสองฝ่ายไม่ให้ทะเลาะกัน ผลจากเสียงปีทำให้ฝ่ายลังกายอมสงบศึก พระอภัยมณี สินสมุทร สุดสาคร และม้านิลมังกรจึงขึ้นเรือเดินทางออกจากเมืองลังกา



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายเปรม สอนสมุทร เกิดวันเสาร์ที่ ๒๙ มีนาคม ๒๕๒๓ ได้รับการศึกษาในระดับชั้นอนุบาลถึงมัธยมศึกษาตอนต้นที่โรงเรียนสันติวิทยา จังหวัดเชียงราย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่โรงเรียนสามัคคีวิทยา จ.เชียงราย เข้ารับการศึกษาในระดับอุดมศึกษาครั้งแรกในปี พ.ศ. ๒๕๔๐ ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วิชาเอกการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ ต่อมาได้ลาออกจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เพื่อเข้าศึกษาในคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาการสอนระดับมัธยมศึกษา วิชาเอกภาษาอังกฤษและภาษาไทย ในปีการศึกษา ๒๕๔๑ และได้เปลี่ยนวิชาเอกเป็นวิชาภาษาไทย(ชั้นสูง) ในปีการศึกษา ๒๕๔๒ ปีการศึกษา ๒๕๔๕ สำเร็จการศึกษาจากคณะครุศาสตร์ และได้เข้าศึกษาในระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย ที่คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษาเดียวกัน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย