

แบบในนวนิยายเรื่อง “คินดะอิจิยอดนักสืบ” สู่ความแปลกใหม่ ในหนังสือการ์ตูน ชุด “คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา”

นันทกา สุธรรมประเสริฐ¹

บทคัดย่อ

การวิเคราะห์แบบในนวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบสู่ความแปลกใหม่ในการ์ตูนเรื่องคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา เป็นการวิเคราะห์สูตรของการเล่าเรื่องใน Genre ของนวนิยายสืบสวนสอบสวน ซึ่งมีทั้งการคงขนบ (convention) ของตัวบทของนวนิยายและการสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ (invention) การคงไว้ซึ่งขนบของตัวบทในภาคนวนิยายนั้นจะทำให้ผู้อ่านมีความคุ้นเคย (familiarity) มากพอที่จะเข้าใจตัวบทได้ ส่วนความแปลกใหม่ (invention) เป็นการสร้างสรรค์เรื่องราวให้เข้ากับยุคสมัยและกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายของสื่อการ์ตูน ดังจะเห็นได้จากองค์ประกอบการเล่าเรื่อง คือ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ที่ยังคงขนบของตัวบทภาคนวนิยายให้ตัวเอกได้เข้าไปคลี่คลายปริศนาฆาตกรรมที่สยดสยอง ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ เช่น พระเอกวัยรุ่น มีบุคลิกทะเล้น เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก เพื่อให้สอดคล้องกับวัยของผู้อ่าน

Abstract

This paper attempt to analyze the convention and invention of novel, Kindaichi: the great detective (Kindaichi Yod Nak Sube) and cartoon, Kindaichi Shonen-no Jikenbo (Kindaichi and mystery murder), those are in the genre of detective novel. In cartoon version, there are convention of plot and theme of the novel version in order to make familiarity to the reader to understand the old text. Invention in cartoon version due to the period of writing and the reader who in teenage, that represented in adolescent hero who is a frivolously person. Besides, there are some romantic in cartoon version that consistently with the age of the reader.

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการหนังสือพิมพ์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

บทนำ

หากเอ่ยถึงวลีที่ว่า “ผมขอเอาชื่อเสียงของคุณไปเป็นเดิมพัน” และ “ปริศนาทั้งหมดไขกระจ่างแล้ว” นักอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นแนวสืบสวนสอบสวนคงต้องรู้จักเป็นอย่างดีว่า เป็นวลีประจำตัวของนักสืบอัจฉริยะ “คินดะอิจิ ฮาจิเมะ” จากการ์ตูนเรื่อง “คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา”² การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากทั้งในประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทย อาจเรียกได้ว่าเป็นหนังสือการ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวนเรื่องแรกๆ ของญี่ปุ่นที่เข้ามาในประเทศไทย เรื่องราวของยอดนักสืบผู้นี้ ได้ถูกสร้างสรรค์ในหลายรูปแบบ แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดเวอร์ชันใดก็ตาม ทุกเรื่องราวของคินดะอิจิล้วนได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานต้นตำรับของ “โยโคมิโซะ เซชิ”³

นวนิยายเรื่อง คินดะอิจิยอดนักสืบ⁴ เป็นแรงบันดาลใจให้กับบรรดาคคนทำสื่อหลายแขนงนำไปสร้างเป็นผลงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูน ภาพยนตร์ ละคร หรือแม้แต่เกมคอมพิวเตอร์ อาจกล่าวได้ว่าในทุกวันนี้แทบจะไม่มีตัวบท (Text) ใดเลยที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างใหม่เอี่ยม โดยไม่มีรูปแบบหรือเนื้อหาซ้ำรอยเดิมกับตัวบทที่เคยมีมาในอดีต ดังนั้นตัวบทใหม่ๆ นี้จึงมักผลิตซ้ำของเก่า หยิบยืมของเก่าหรือดัดแปลงของเก่าอยู่เสมอ ในกรณีของสื่อมวลชนนั้น การเชื่อมโยงระหว่างสื่อก็จะเป็นไปตามหลักการที่ว่า บทประพันธ์ นวนิยายชั้นเยี่ยม อาจเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้จัดละครโทรทัศน์นำไปสร้างเป็นละคร (กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 152) เช่นเดียวกันกับ โยโคมิโซะ เซชิ นักเขียนนวนิยาย

² เขียนโดย เซมารุ อามาจิ และวาดภาพประกอบโดย ฟูมิยะ ซาโต้ พิมพ์และจัดจำหน่ายโดย วิบูลย์กิจ คอมมิค ภายใต้ลิขสิทธิ์ถูกต้องจาก KODANCHA LTD. ประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนมีทั้งหมด 3 ชุด คือ คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา (1) 12 คดี 27 เล่มจบ คินดะอิจิกับแฟ้มคดีพิศวง (2) 6 เล่มจบ คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา (3) 8 คดี 11 เล่ม (ยังไม่จบชุด)

³ โยโคมิโซะ เซชิ (1902-1981) ได้รับการยกย่องให้เป็นปรมาจารย์แห่งนิยายสืบสวนญี่ปุ่น นิยายของเขาได้รับการตีพิมพ์และมียอดขายรวมทั้งจนถึงปัจจุบันประมาณ 55 ล้านเล่ม

⁴ นิยายเรื่อง คินดะอิจิยอดนักสืบ มีทั้งหมด 77 ตอน ปัจจุบัน สำนักพิมพ์บลิสพับลิชิ่งได้รับลิขสิทธิ์ในการแปลเป็นภาษาไทยและพิมพ์จำหน่ายแล้วจำนวน 20 ตอน

ที่เกี่ยวกับการฆาตกรรม ก็ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานเขียนของ Dame Agatha Christie (1890-1972) ราชนิแห่งอาชญาวิทยาของอังกฤษ

นวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบจัดเป็นงานเขียนที่อยู่ใน Genre ของอาชญาวิทยา (crime fiction) อยู่ในตระกูลย่อย (sub-genre) ของนวนิยายสืบสวนสอบสวน (detective fiction) หรือแนวปริศนาฆาตกรรม (murder mystery) มีความเกี่ยวข้องกับการฆาตกรรม (murder) การสืบสวน (detection) และการหาเหตุผลเหตุจูงใจในการฆาตกรรม (motive) ที่ส่วนใหญ่ตัวเอกจะเป็นผู้ไขปริศนาและสืบหาฆาตกรได้ในที่สุด

การนำนวนิยายเรื่องดังกล่าวมาดัดแปลง (adapt) เป็นการ์ตูนโดยผู้แต่งให้ตัวเอกในตบพทการ์ตูนเป็นหลานปู่ของตัวเอกในตบพทกนวนิยายนั้นกล่าวได้ว่าเป็นเป็นความซ้ำซากในศิลปะ (repetition of arts) ตามแนวคิดของ U. Eco (อ้างใน กาญจนนา แก้วเทพ, 2553: 426) ซึ่งเป็นลักษณะของ genre ของผลงานสื่อมวลชนในยุคปัจจุบันที่ว่า จะมีทั้งส่วนประกอบของชนบ (convention) และความแปลกใหม่ (invention) อยู่ร่วมกัน Eco ได้แบ่งประเภทของ “ความซ้ำซากในแบบใหม่” ออกเป็น 4 ประเภท คือ (1) the retake (2) the remake (3) the series และ (4) the saga ในการดัดแปลงตบพทกนวนิยายมาเป็นภาคการ์ตูนนั้นถือเป็นการทำซ้ำที่เรียกว่า series เป็นการซ้ำแบบนี้จะมี “ตัวละครหลักที่ผู้ชมคุ้นเคย” มาปรากฏอยู่ตอนใหม่ โดยมีการเปลี่ยนแปลงพวกตัวละครรองๆ ที่ทำให้เกิดเรื่องราวใหม่ๆ ขึ้นมา แต่วิธีการเล่าเรื่องนั้นก็ยังคงเป็นแบบเดิม เช่น ซีรีส์ของนักสืบคินดะอิจิ โคสุเกะ ในภาคนวนิยาย และคินดะอิจิ ฮาจิเมะ ในภาคการ์ตูน

ในบทความชิ้นนี้ผู้เขียนจะวิเคราะห์ตบพทนวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบสู่การ์ตูนเรื่องคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา โดยใช้แนวคิดเรื่องสูตร (formula) ชนบและความแปลกใหม่ (convention and invention) เพื่อการนำเสนออย่างเป็นขั้นตอนผู้เขียนได้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ตอน คือ ชนบในนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนเปรียบเทียบกับสูตรของ นวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบ และจากสูตรนวนิยายสู่ความแปลกใหม่ในตบพทภาคการ์ตูน

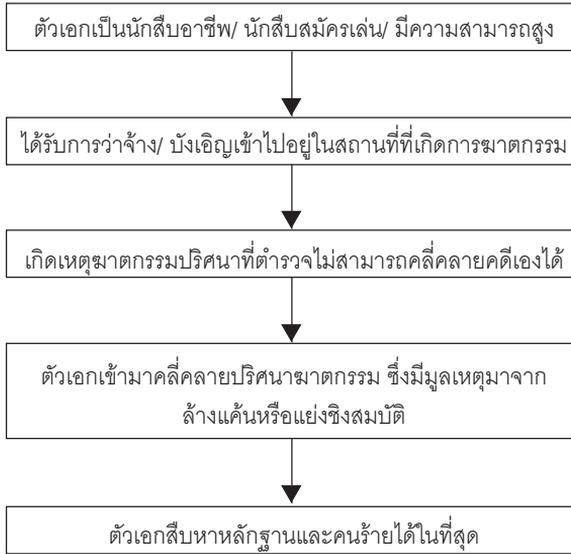
ชนบในนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน

จอห์น คาเวลติ (J. Cawelti, 1970 อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2553: 414) เห็นว่า ในผลผลิตด้านวัฒนธรรม (cultural product) ทุกชนิดจะต้องมีส่วนประกอบที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกับของเดิม เช่น ในนิยายสืบสวนสอบสวนจะต้องเกิดคดีฆาตกรรมแล้วตัวเอกจะต้องเข้ามาสืบสวนเพื่อคลี่คลายคดี เป็นต้น ส่วนนี้เรียกว่าเป็น “ชนบ” (convention) แต่ในเวลาเดียวกันก็ต้องมีส่วนประกอบที่แปลกใหม่หรือแตกต่างไปจากของเดิม (invention) กล่าวคือ โดยมากนักสืบจะเป็นผู้ใหญ่ เช่น เฮอรัคลึ บัวโรต์ คุณป้ามาเปิ้ล หรือ คินดะอิจิ โคสุเกะ แต่ปัจจุบันนักสืบอาจเป็นเด็กอย่าง โคนัน หรือวัยรุ่น เช่น คินดะอิจิ ฮาจิเมะ เป็นต้น

ในส่วนประกอบทั้ง 2 นี้ ส่วนที่เรียกว่า “ชนบ” นั้นทำให้ผลผลิตทางวัฒนธรรมชิ้นต่างๆ ล้วนมีจุดร่วมร่วมกัน และสามารถมารวมอยู่ภายใต้ genre เดียวกันได้ คาเวลติ เรียกส่วนที่เป็นชนบนี้ว่า “สูตร” (formula) และให้คำนิยามคำว่า สูตร หมายถึง สไตส์ตามแบบฉบับที่มีไว้เพื่อจัดวางโครงสร้างของผลผลิตทางวัฒนธรรมต่างๆ (Conventional style for structuring cultural products) สูตรนี้จะเป็นเสมือนรายชื่อที่ประมวลองค์ประกอบต่างๆ เช่น เค้าโครงเรื่อง ตัวละครฉาก บทสนทนา ฯลฯ (repository of plots, characters, setting, dialogue, etc) เช่น ถ้าเป็นนิยายแนวสืบสวนสอบสวนจะต้องมีโครงเรื่องแบบไหน ตัวละครจะมีใครบ้าง เป็นต้น

คุณสมบัติของ convention/ invention เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสื่อทุกประเภท ทั้งเป็นความจำเป็นสำหรับผู้สร้างในการผลิต และเป็นความจำเป็นสำหรับผู้รับในการตีความหมาย กล่าวคือ ชนบจารีตจะทำให้ผู้อ่านมีความคุ้นเคย (familiarity) มากพอที่จะเข้าใจตัวบทได้ ส่วนการสร้างสรรค์จะเป็นส่วนที่สร้างสุนทรีย์ให้เกิดขึ้น

หากนำแนวคิดเรื่อง Genre มาใช้ในการวิเคราะห์นิยายสืบสวนสอบสวน ก็จะเห็นว่า นิยายสืบสวนสอบสวนนั้นมีสูตรดังนี้



แผนภูมิแสดงสูตรของนิยายประเภทสืบสวนสอบสวน

หากนำสูตรของนิยายสืบสวนสอบสวนมาใช้ในการวิเคราะห์ “ขนบ” (convention) ของนวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบ ก็คงจะไม่พบความแตกต่างมากนักเนื่องจากเป็นสูตรของนวนิยายประเภทนี้อยู่แล้ว แต่หากนำสูตรดังกล่าวมาวิเคราะห์หา “ความแปลกใหม่” (invention) ก็คงพบว่านิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบมีความแปลกใหม่จากสูตรข้างต้น ใน 2 องค์ประกอบด้วยกัน ซึ่งในการวิเคราะห์ความแปลกใหม่ระหว่างสูตรของนิยายสืบสวนสอบสวนกับนวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบนั้น ผู้เขียนได้นำองค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่อให้การอธิบายเป็นรูปธรรมมากขึ้น

ในการประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องนั้น จะอยู่ที่การเลือกสรรและการผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเล่ามานำเสนอ ซึ่งองค์ประกอบของเรื่องเล่าทั้งหลายจะมีอยู่หลายองค์ประกอบย่อย ได้แก่

1. ช่วงเวลา (time) ได้แก่ ระยะเวลาที่เกิดเรื่องเล่านั้น ช่วงเวลาจะเป็นตัวกำหนดเบื้องต้นที่สำคัญต่อองค์ประกอบอื่นๆ เช่น หากเรื่องเล่าเป็นเรื่องที่

เกิดขึ้นในสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ฉากบ้านเรือน การแต่งกาย บทพูด ก็จะต้องสอดคล้องกับช่วงเวลาดังกล่าว

2. สถานที่ (location) ได้แก่ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ได้เกิดขึ้น สถานที่เป็นตัวกำหนดตัวที่ 2 เนื่องจากเป็นปัจจัยพื้นฐานรองจากช่วงเวลา และสถานที่จะเป็นตัวกำหนดการกระทำและเหตุการณ์ของตัวละครด้วย

3. ตัวเอกฝ่ายชาย/ พระเอก (hero) ได้แก่ ตัวละครฝ่ายชายที่เป็นตัวนำของเรื่อง ในการสร้างเรื่องราวในแต่ละ genre จะมีตัวนำฝ่ายชายที่เป็น “ท่าบังคับ” ว่าควรจะเป็นแบบใด เช่น พระเอกยอดนักสืบของตะวันตกมักจะมีบุคลิกแบบผู้ดีอังกฤษ เช่น เฮอร์คิวล บัวโรต์ เป็นต้น

วิธีการสร้างตัวละครที่เป็นตัวนำฝ่ายชายนั้นยังมีอีกหลายประเภทได้แก่

- Seeking hero คือ พระเอกที่ถูกส่งไปค้นหาบางสิ่งบางอย่าง หรือคลี่คลายปมปริศนาบางอย่าง

- Anti-hero คือ พระเอกที่มีคุณลักษณะที่ตรงข้ามกับพระเอกในอุดมคติทั่วไป

- Hero's power of action คือ พระเอกที่มีความสามารถเหนือมนุษย์ ทำในสิ่งมนุษย์ทั่วไป (โดยเฉพาะผู้อ่าน) ทำไม่ได้

4. ตัวเอกฝ่ายหญิง/ นางเอก (heroine) คือ ตัวละครฝ่ายหญิงที่เป็นตัวเอกของเรื่องเช่นเดียวกับพระเอกใน genre ของเรื่องเล่าแต่ละชนิดมักจะมีสูตรหรือแบบฉบับ

5. ผู้ร้าย (villain) คือ ตัวละครที่มีการกระทำอยู่ตรงข้ามกับพระเอก-นางเอก เป็นคู่กรณีหรือคู่ขัดแย้งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไป

6. ตัวรอง (second character) อาจเป็นตัวละครเสริมที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง (helper) หรืออาจทำหน้าที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปได้ (dispatcher)

7. แก่นเรื่อง (themes) คือ ประเด็นที่เป็นปมสำคัญที่เรื่องราวนั้นต้องการจะนำเสนอ เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับความดี ความชั่ว ความโลภ ความแค้น ของมนุษย์ การตั้งคำถามกับคุณค่าต่างๆ ของมนุษย์ เป็นต้น

8. เค้าโครงเรื่อง (plot) คือ วิธีการดำเนินเรื่องราวของเรื่องเล่าในแต่ละ genre เช่น นิยายสืบสวนสอบสวน ตัวเอกต้องเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์การฆาตกรรม แล้วต้องไขปริศนาฆาตกรรม เป็นต้น

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องในนวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบที่มีความแปลกใหม่ (invention) จากชนบ (convention) หรือสูตร (formula) ของนวนิยายสืบสวนสอบสวน คือ องค์ประกอบด้านตัวเอกฝ่ายชาย หรือ พระเอก (hero) และโครงเรื่องที่นำเอาวิธีการฆาตกรรมที่พิสดารสยดสยอง (horror) มาใช้ในการเล่าเรื่อง

ภาพลักษณ์ของนักสืบตามชนบแล้วมักจะเป็นคนเจ้าระเบียบ สวมสูทสวมหมวก มีความเป็นผู้ดีอังกฤษ เช่น เฮอรัคูล บัวโรต์ ตัวละครที่ ออกาธา คริสตี้ สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นมีลักษณะเป็นชายรูปร่างกะทัดรัด มีใบหน้ารูปไข่ หนวดจิ้ง เพราะใส่น้ำมันอยู่เสมอ แต่งกายภูมิฐานและเจ้าระเบียบ ดังที่สาร์วัตธาเธอร์ เฮลตั้ง⁵ ได้บรรยายลักษณะของบัวโรต์ครั้งแรกที่เห็นว่า “*I believe a speck of dust would have caused him more pain than a bullet wound.*” ขณะที่ภาพลักษณ์ของคินดะอิจิ โคสุเกะ กลับแตกต่างไปโดยสิ้นเชิง โคสุเกะมักสวมเสื้อขนสัตว์กับกางเกงฮากามะเก่าๆ ผมเผ้ายุ่งเหยิง และมักจะเกาศีรษะและพุดติดอ่างอยู่เสมอๆ ดังที่ โยโคมิโซะ เซชิ ผู้เขียนได้บรรยายไว้ในตอนฆาตกรรมในตระกูลอิโนงามิ ว่า

“โคสุเกะ คินดะอิจิ อายุประมาณสามสิบห้า สามสิบหก ผมเผ้ายุ่งเหยิงไม่เป็นระเบียบ รูปร่างเล็กไม่สะดุดตา สวมเสื้อขนสัตว์ยับเยิน กางเกงญี่ปุ่นฮากามะ พุดจาดตะกุกตะกักเล็กน้อย... เป็นนักสืบผู้มีบุคลิกเรียบง่าย เป็นผู้ชายที่มองไม่เห็นข้อดีใดๆ อีกทั้งบุคลิกไม่โดดเด่น... เวลาตื่นตื่นผู้ชายคนนี้จะพุดจาดิตขัดตะกุกตะกัก และชอบเสยผมยุ่งไม่เป็นระเบียบซึ่งแลดูไม่เป็นผู้นัก”

⁵ ตัวละครตัวหนึ่งของออกาธา คริสตี้ เป็นเพื่อนกับเฮอรัคูล บัวโรต์



รูปที่ 1 เซอร์คูล บัวเวิร์ต รับบทโดย เดวิด ชูเซต

รูปที่ 2 คินดะอิจิ โคสุเกะ

บุคลิกดังกล่าวเป็นบุคลิกที่ตรงข้ามกับบุคลิกของพระเอก (anti-hero) ตามขนบในนวนิยายสืบสวนสอบสวนของอากาธา คริสตี้ ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจของ โยโคมิโซะ เซชิ ถึงแม้ว่า เซชิ ได้สร้าง คินดะอิจิ โคสุเกะ ให้มีบุคลิกสวนทางกับขนบของตัวเอกตามที่ได้กล่าวไปแล้ว แต่เขาก็มักจะบรรยายต่อท้ายหลังจากบรรยายบุคลิกของ โคสุเกะ เสมอๆ ว่า “...แต่หากเป็นเรื่องสืบสวนคดีแล้วเขาเป็นรองใคร ข้อนี้ยืนยันได้จากคดีต่างๆ ที่เขาเคยไปคลี่คลายได้..” ซึ่งเอกลักษณ์ดังกล่าวนี้บางส่วนถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร คินดะอิจิ ฮาจิเมะ ในภาคการ์ตูน ดังจะได้กล่าวถึงต่อไป

นอกจากนั้นการผูกโครงเรื่องการฆาตกรรมให้มีความสยดสยองน่ากลัว (horror) ในนวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบนั้น ถือเป็นความแปลกใหม่ที่ให้เห็นในนวนิยายสืบสวนสอบสวน เนื่องจากความสยดสยองนั้นควรจะอยู่ใน genre ของงานเขียนที่เป็นแนวสยองขวัญ (horror) มากกว่า แต่ในนวนิยายเรื่องนี้ได้ผนวกความน่ากลัวของทั้งวิธีการฆ่าของฆาตกร และบรรยายสภาพศพที่ผิดแปลกจากธรรมดา เช่น การบรรยายสภาพศพของสุเกะทาเคะที่ถูกฆ่าตัดคอแล้วนำไปสวมแทนตุ๊กตาดานูบั้นชื่อทังโคในสวนเบญจมาศในคดีฆาตกรรมในตระกูลอิซุมามิว่า

“...และแล้วคอของทังโคทำท่าขยับหนึ่งครั้งสองสามครั้งราวกับพยักหน้า และในที่สุดหัวก็แยกหลุดจากร่างกิ้งลงมา...รอยบาดตรงคอทังโคคาซาฮารา ไม่ใช่สิ...สุเกะทาเคะต่างหาก มีเลือดสีแดงคล้ำเกาะเต็ม และแล้วสิ่งที่คลุมเครือก็เผยตัวชัดเจน นั่นคือความจริงๆ ของสุเกะทาเคะซึ่งทั้งน่าสะพรึงกลัวและน่าขยะแขยง เป็นภาพอันโหดร้ายจนคนเห็นแทบอาเจียน”

จากความแปลกใหม่ดังกล่าว สอดคล้องกับประโยชน์และความจำเป็นของ “ชนบและความแปลกใหม่” ตามแนวคิดของ คาเวลตี คือ การรู้สูตร (formula) จะเป็นแนวทางให้กับผู้ผลิตหรือผู้สร้างที่ต้องการจะผลิตผลงานให้อยู่ใน genre นั้นๆ ว่าจะต้องดำเนินการอย่างไรบ้าง ขณะเดียวกันความแปลกใหม่ก็จะช่วยให้ผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์ผลผลิตให้มีลักษณะที่เป็น “แบบฉบับเฉพาะตัว” ได้อีกด้วย ในที่นี้ โยโคมิโสะ เซชิ ได้สร้างสรรค์ความแปลกใหม่ให้นวนิยายของตัวเองด้วยการสร้างตัวละครเอกให้มีลักษณะที่เป็น anti-hero และนำวิธีการเล่าเรื่องใน genre ของเรื่องสยองของมาใส่ไว้ในงานของเขา ทำให้งานเขียนของเขามีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นมา

คินดะอิจิ: จากชนบนวนิยายสู่ความแปลกใหม่ในการ์ตูน

สำหรับงานเขียนที่เกี่ยวกับคินดะอิจิ ทั้งในเวอร์ชันนิยายและการ์ตูนที่ผู้เขียนเลื้อยวิเคราะห์นั้น จัดเป็นงานชุด (series) ที่มีตัวหลักยืนโรงอยู่ เค้าโครงเรื่องก็ยังคงคล้ายเดิม แต่ส่วนที่ทำให้แปลกไปก็คือ สถานที่ ตัวละครรองและตัวประกอบจะเปลี่ยนไปเกือบหมด จากแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์สูตรดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเปรียบเทียบสูตรของนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบสู่การสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ในการ์ตูนเรื่องคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ขอบและความเป็นแปลกใหม่จากนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบ
สู่หนังสือการ์ตูนชุดคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	นวนิยาย “คินดะอิจิ ยอดนักสืบ”	หนังสือการ์ตูน “คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา”
สื่อ media/ ผู้รับสาร receiver	นวนิยาย ไม่มีภาพประกอบ/ ผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่	การ์ตูน มีภาพประกอบ/ ผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น
เวลา (Time)	สงครามโลกครั้งที่ 2 (ค.ศ.1939-1945)	ตั้งแต่ ค.ศ.1992 เป็นต้นมา
พระเอก (Hero)	คินดะอิจิ โคสุเกะ (อายุ 35-36 ปี) นักสืบอาชีพ	คินดะอิจิ ฮาจิเมะ (16-17ปี) นักเรียน ม.ปลาย
นางเอก (Heroine)	ไม่มี	นานาสะ มิยูกิ
ผู้ร้าย (Villain)	ฆาตกรที่เสียผลประโยชน์และมีความแค้นกับผู้ตาย	ฆาตกรที่มีความแค้นกับผู้ตาย
แรงจูงใจในการฆ่า (Motive)	แย่งสมบัติ/ มรดก/ แก้กแค้น	แก้แค้น
ตัวรอง (Second Character)	เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ และเปลี่ยนไปทุกตอน เช่น นาย ตำรวจ	สารวัตรอาเคจิ / ผู้หมวดเคนโมจิ / เพื่อนนักเรียน/ จ้าวตุ๊กตานครทาคาได โยอิจิ
เค้าโครงเรื่อง (Plot)	ได้รับการว่าจ้าง/ ขอร้องให้ช่วยไขคดีฆาตกรรมที่น่าสะพรึงกลัว	1. ความบังเอิญให้ต้องไปพบกับฆาตกรรมที่สยดสยอง 2. มีคนขอร้องให้ช่วยไขคดี/ ได้รับเชิญให้เข้าร่วมงาน Mystery Night แล้วเกิดคดีฆาตกรรมขึ้น
แก่นเรื่อง (Theme)	การไขปริศนาฆาตกรรม	การแก้ไขปริศนาฆาตกรรมที่ซับซ้อนมากกว่า
อาวุธ/ วิธีการฆาตกรรม	ใช้อาวุธตามตำนานเพื่ออำพรางคดี ยาพิษ	ฆาตกรรมอำพราง/ ใช้อาวุธ หรือ ยาพิษ

การที่ผู้เขียนนำเอาคุณลักษณะของสื่อและผู้รับสารมาใช้ในการวิเคราะห์สูตรด้วยนั้น เป็นเพราะว่าคุณลักษณะที่มีความแตกต่างกันของสื่อทั้งสองประเภทนั้น เป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดองค์ประกอบการเล่าเรื่องในตัวบทภาคการ์ตูน กล่าวคือ คุณลักษณะของนวนิยายซึ่งเป็นสื่อสำหรับผู้ใหญ่ เนื่องจากผู้รับสารหรือผู้อ่านส่วนมากจะเป็นผู้ใหญ่ มีความสามารถในการถอดรหัสสารได้มากกว่าว่าเด็กหรือวัยรุ่น อันเนื่องมาจากการใช้สำนวนโวหารและภาษาที่ซับซ้อนมากกว่าหนังสือการ์ตูนซึ่งมีภาพประกอบ ทำให้ผู้รับสารสามารถตีความสารที่ผู้เขียนและผู้วาดภาพถ่ายทอดได้ง่ายกว่า นวนิยายที่ไม่มีภาพประกอบ

ขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่มีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ต่างจากการ์ตูนตะวันตกที่มีกลุ่มผู้รับสารส่วนใหญ่เป็นเด็ก การ์ตูนญี่ปุ่นมักนำเสนอเนื้อหาที่คนแต่ละกลุ่มต้องเผชิญ เช่น เด็กซึ่งอยู่ในวัยอยากรู้อยากเห็น มักสนใจเรื่องการผจญภัย วัยรุ่นต้องเผชิญกับเรื่องความรัก ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน เรื่องราวในโรงเรียน เรื่องเซ็กซ์ เรื่องความรุนแรง ผู้ใหญ่วัยทำงานก็ต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับการทำงาน เหล่านี้ล้วนเป็นเรื่องราวที่ทุกคนต้องประสบพบเจอเมื่ออยู่ในช่วงวัยนั้นๆ ถ้าการ์ตูนเรื่องไหนนำเสนอเนื้อหาที่ทำให้คนอ่านเข้าถึง หรือมีอารมณ์ร่วมไปได้ การ์ตูนเรื่องนั้นก็จะได้ความนิยมมาก (ฟูซาโนะซูเกะ นัตซึเมะ, 2552) สำหรับการ์ตูนเรื่อง คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนาถูกจัดให้อยู่ในการ์ตูนสำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ซึ่งเป็นวัยที่มีการพัฒนาระบบคิด การรับรู้แยกแยะวิเคราะห์ ข้อมูลที่ได้รับ มีประสบการณ์ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นตามวัย ดังนั้นการสร้างสรรคความแปลกใหม่ของตัวละคร จาก สถานที่ต่างๆ ในตัวบทภาคการ์ตูนจึงต้องมีความใกล้ชิดกับกลุ่มผู้อ่าน แต่ยังคงคงความเป็นเอกลักษณ์และชนบของนวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบไว้ด้วยเช่นกัน

จากตารางวิเคราะห์ชนบและความแปลกใหม่ จากนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบสู่หนังสือการ์ตูนชุดคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนาผู้เขียนได้อธิบายการสร้างสรรคความแปลกใหม่ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องตามลำดับดังนี้

1. สถานที่

สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ฆาตกรรมในตัวบทของนิยายนั้นมักจะเป็นสถานที่ส่วนบุคคล เช่น หมู่บ้าน คฤหาสน์ มากกว่าจะเป็นสถานที่สาธารณะ

ส่วนตัวบทการตุนั้นเหตุการณ์มักจะเกิดขึ้นในสถานที่สาธารณะ เช่น สถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทั้งนี้เป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของเวลาและสถานที่ (time and space) กล่าวคือ ในช่วงที่ โยคิมิโตะ เซชิ เขียนนวนิยายเรื่องคินดะอิจิยอดนักสืบนั้นเป็นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ระบบคมนาคมยังไม่สะดวกสบาย ระบบสื่อสารยังไม่ทันสมัยมากนักจะมีก็แต่โทรศัพท์ซึ่งส่วนใหญ่จะมีในบ้านที่มีฐานะ ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์การฆาตกรรม การเดินทางไปตรวจสอบที่เกิดเหตุต่างนั้นๆ เป็นไปด้วยความยากลำบากอยู่แล้ว โดยไม่จำเป็นต้องสร้างข้อจำกัดด้านพื้นที่ให้กับตัวละคร

ขณะที่ตัวบทภาคการตุนถูกเขียนขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา ดังนั้นการติดต่อสื่อสารและการคมนาคมมีการพัฒนาก้าวหน้าไปมากมีทั้งโทรศัพท์มือถือ รถไฟชินคันเซ็น เรือด่วนที่แล่นระหว่างเกาะ ฯลฯ ดังนั้นการที่สร้างบรรยากาศให้มีความน่ากลัวและตื่นเต้นอันเป็นการคงขนบของ คินดะอิจิ ไว้ ผู้เขียนตัวบทภาคการตุนจึงต้องมีการผูกเรื่องให้ตัวละครทั้งหมดตัดขาดจากโลกภายนอก โดยฆาตกรตัดเชือกโยงเรือกับท่าเรือเพื่อให้เรือลอยลำออกนอกทะเล หรือมีพายุกลางทะเลทำให้ตัวละครไม่สามารถหนีออกไปจากสถานที่นั้นๆ ได้ เป็นต้น ซึ่งเป็นเทคนิคการสร้างความขัดแย้ง (conflict) ภายในจิตใจของมนุษย์เองที่ต้องต่อสู้กับความกลัวและความผิดในอดีต ที่กลายมาเป็นสาเหตุการแก้แค้นของฆาตกร อันเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องมีความน่าตื่นเต้นและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

2. พระเอก

ตัวบทในภาคของนิยายนั้นมิใช่ชื่อว่า “คินดะอิจิยอดนักสืบ” พระเอกชื่อ คินดะอิจิ โคสุเกะ ส่วนในภาคการตุนมีชื่อว่า “คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา” พระเอกชื่อว่า คินดะอิจิ ฮาจิเมะ ผู้เขียนการตุนได้เชื่อมโยงเนื้อเรื่องในการตุนกับนิยายโดยใช้วิธีการสืบสายตระกูลของตัวละครเอก กล่าวคือ ผู้เขียนการตุนได้สร้างสรรค คินดะอิจิ ฮาจิเมะ ขึ้นมาโดยให้บทบาทเป็น “หลานปู่” ของ คินดะอิจิ โคสุเกะ ตัวละครเอกจากนิยาย นอกจากนั้นยังได้รับการถ่ายทอดพรสวรรค์ของความเป็นนักสืบ และความช่างสังเกตมาจาก คินดะอิจิ โคสุเกะ ผู้เป็นปู่ อย่างไรก็ตามทั้งสองก็มีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ดังตาราง

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคุณลักษณะของพระเอก

ลักษณะ	รูปร่าง	บุคลิก	อายุ (ปี)	การแต่งกาย	อื่นๆ
โคสุเกะ	เล็ก	เรียบง่าย ไม่เด่น ชอบเกาศีรษะและ จะติดอ่างเมื่อตื่นตื่น	35-36	เสื้อขนสัตว์ กางเกงฮากามะ	ผมยุ่งอยู่เสมอ
ฮาจิเมะ	เล็ก ตาโต	ทะลึ่ง ชอบเกาศีรษะ และเสยผม	16-17	เสื้อยืดกางเกงยีนส์	ผมยาวรวบไว้



รูปที่ 3 คินดะอิจิ โคสุเกะ



รูปที่ 4 คินดะอิจิ ฮาจิเมะ

อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าสูตรของตัวบทในภาคการ์ตูนไม่ได้แตกต่างจากสูตรของตัวบทภาคนิยายมากนัก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคินดะอิจิ ฮาจิเมะ พระเอกในตัวบทภาคการ์ตูนทำหน้าที่เป็นตัวแทน (Representative) ของ คินดะอิจิ โคสุเกะ พระเอกในตัวบทภาคนิยาย ที่ผู้เขียนการ์ตูนกำหนดสายสัมพันธ์ใหม่ระหว่างตัวละครทั้งสองว่าเป็นปู่และหลานปู่ ทั้งที่ในตัวบทภาคนิยายนั้นมิได้กล่าวถึงครอบครัวของ คินดะอิจิ โคสุเกะ เลยแม้แต่น้อย

สาเหตุที่พระเอกในตัวบทภาคการ์ตูนไม่เป็น คินดะอิจิ โคสุเกะนั้นก็คือ คุณลักษณะของสื่อและคุณลักษณะของผู้รับสารที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ตัวบทแรกเป็นสื่อหนังสือนิยายซึ่งผู้อ่านส่วนใหญ่จะเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งมีประสบการณ์ใกล้เคียงกับฉาก สถานที่เกิดเหตุ หรือโครงเรื่องที่น่ามาใช้ดำเนินเรื่อง ขณะที่สื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนานั้นเป็นสื่อสำหรับวัยรุ่นหากนำเอาเรื่องราวและเหตุการณ์เดิมของตัวบทภาคนิยาย และการแต่งกายซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของ คินดะอิจิ โคสุเกะ ที่ชอบสวมชุดญี่ปุ่นเก่าๆ รองเท้าเกะตะ (รองเท้าเกียะญี่ปุ่น) ผมเผ้ายุ่งเหยิง และมักติดอ่างเมื่อตื่นตื่น มาถ่ายทอด

เป็นตัวการ์ตูนก็คงจะไม่ดึงดูดเด็กและวัยรุ่นมากนัก เนื่องจากผู้อ่านที่เป็นเด็ก ไม่ได้มีประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ในภาคินิยาย

การที่ภาคการ์ตูนต้องทำการสร้างสรรค์จินตคติที่เป็นวัยรุ่นนั้น มีเหตุผลมาจากผู้อ่านโดยตรง กล่าวคือ หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีผู้รับสารที่เป็นวัยรุ่น ดังนั้นตัวละครจึงต้องอยู่ในวัยรุ่นเป็นหลัก ซึ่งบุคลิกที่ทะลึ่งตึงตังของ ฮาจิเมะ ก็สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองของผู้รับสารกลุ่มหลัก เพื่อเป็นการคลายความตึงเครียดให้กับผู้รับสาร และเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ นอกจากนี้คุณลักษณะที่ต่างกันแล้ว คุณลักษณะอื่นๆ ของทั้งสองพระเอกก็แทบจะไม่แตกต่างกันเลย อาจกล่าวได้ว่า คินดะอิจิ ฮาจิเมะ ก็คือ คินดะอิจิ โคสุเกะ ยุคใหม่นั้นเอง

3. นางเอก

ในตัวบทภาคนวนิยายไม่มีนางเอกแต่ส่วนใหญ่จะเป็นตัวรองหรือตัวละครหลักที่เป็นผู้หญิงมากกว่า ซึ่งผู้เขียนเข้าใจว่าน่าจะเป็นเพราะคินดะอิจิ โคสุเกะต้องออกเดินทางไปสืบคดีในที่ต่างๆ ตามลำพังโดยไม่มีผู้ติดตาม แต่หากมองตามบริบททางสังคมของญี่ปุ่นในขณะนั้นซึ่งเป็นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การที่จะนำครอบครัวหรือผู้หญิงออกเดินทางไปเพื่อสืบคดีจึงเป็นเรื่องยาก

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าการที่จะสร้างคินดะอิจิขึ้นมาในภาคของการ์ตูนนั้น มีความจำเป็นที่จะต้องมีการสร้างสรรค์องค์ประกอบของเรื่องขึ้นใหม่ เช่นเดียวกับกับการที่ต้องมีนางเอกให้กับ ฮาจิเมะ เนื่องจากตัวเอกของเรื่องเป็นเด็กนักเรียนมัธยมปลาย ย่อมต้องมีเรื่องราวของความรักแฝงอยู่ด้วยเพราะเป็นเรื่องปกติในชีวิตวัยรุ่น นางเอกของ ฮาจิเมะ คือ นานาเสะ มิยูกิ ซึ่งเป็นเพื่อนกับ ฮาจิเมะ มาตั้งแต่เด็กและคอยช่วยเหลือ ฮาจิเมะ สืบสวนคดีเกือบทุกคดี อีกทั้ง มิยูกิ ยังต้องเสียชีวิตและเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการฆาตกรรมหลายครั้ง

4. ผู้ร้าย

ผู้ร้ายในคินดะอิจิทั้งตัวบทในภาคินิยายและตัวบทภาคการ์ตูนก็คือฆาตกร ซึ่งเป็นชนบดดั้งเดิมของ Genre ของงานเขียนประเภทนี้อยู่แล้ว แต่สิ่งที่เป็นความแปลกใหม่ในตัวบทภาคินิยายคือ จ้าวตุ๊กตานรก หรือทาคาโดะ โยอิจิ ซึ่งเป็นตัวร้ายที่มีบทบาทมาตั้งแต่ตอนคดีฆาตกรรมรถด่วนมรณะ (เค้าโครงเรื่อง

มาจากรถด่วนสายมรณะของ อากาฮา คริสตี้) ตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครที่ถือว่าเป็นคู่ปรับของคินดะอิจิ ฮาจิเมะ ที่แม้ว่า ฮาจิเมะ จะโชคดีและรู้ตัวคนร้ายว่าเป็น ทาคาโด้ โยอิจิ แล้ว แต่โยอิจิก็สามารถหลบหนีการจับกุมไปได้ทุกครั้ง ขณะที่ ในตัวบทภาคนิยายตัวร้ายจะถูกจับดำเนินคดีหรือฆ่าตัวตายในตอนท้ายเรื่อง

5. แรงจูงใจ

แรงจูงใจในการฆาตกรรมของภาคนิยายนั้น ส่วนใหญ่จะมีทรัพย์สินสมบัติ หรือมรดกเป็นแรงจูงใจ ดังที่กล่าวไปแล้วว่า โยโคมิโซะ เซจิ เขียนนิยายในระหว่าง สงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นช่วงข้าวยากหมากแพง ดังนั้นเงินและทรัพย์สินมรดก จึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตที่ใครๆ ก็อยากได้ ซึ่งในนิยายก็มักจะ ระบุถึงมูลค่าและรายละเอียดของทรัพย์สินมรดกดังกล่าวด้วย ขณะที่ภาคนิยายก็มัก จะเน้นการแก้แค้นเป็นหลัก ซึ่งการแก้แค้นนั้นก็มาจากสาเหตุของการที่ฆาตกรต้อง สูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นความรักเชิงคู่สาวและคนสำคัญ ในครอบครัวเพราะความโลภของผู้ตาย แสดงให้เห็นถึงความสำคัญในเรื่อง ของเงินก็ยังไม่ได้หายไปจากสังคมไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเท่าใดก็ตาม ในส่วน ของแรงจูงใจนั้นจะถูกเฉลยโดยฆาตกรในตอนท้ายของเรื่องเมื่อ คินดะอิจิ (ทั้งปู่และหลาน) คลี่คลายคดีได้แล้ว

6. ตัวรอง

ในภาคนิยายตัวรองจะมีการเปลี่ยนไปตามเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยมาก จะเป็นทนายความผู้ดูแลกองมรดกให้กับตระกูล และมีการติดต่อกับ คินดะอิจิ โคสุเกะ เพื่อให้ไปไขคดีฆาตกรรมที่เกิดขึ้น ในภาคของการ์ตูนนั้นได้ สร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ โดยการสร้างตัวละครที่เป็นตำรวจและเพื่อนของทั้ง ฮาจิเมะ และมิยูกิเป็นตัวรอง ส่วนใหญ่จะเป็น ผู้หมวดเคนโมจิ และสาวรัวระอาเคจิ ที่เป็น เช่นนั้นอาจเป็นเพราะ คินดะอิจิ ฮาจิเมะ เป็นวัยรุ่นที่มีอายุเพียง 16-17 ปีเท่านั้น เมื่อต้องมีการสอบสวนตัวละครอื่นๆ (ส่วนใหญ่จะมีอายุมากกว่า ฮาจิเมะ) จึงต้องใช้อำนาจและความน่าเชื่อถือของตำรวจเข้าสอบสวน อีกทั้งจำนวน ตัวละครก็มีหลายตัวจึงต้องมีการแบ่งกันสอบสวน

ตารางที่ 3 แสดงตัวละครตัวรองในการ์ตูนเรื่องคินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา

ตัวละคร	ความสัมพันธ์กับคินดะอิจิ ฮาจิเมะ
อิลีกิ โยสึเกะ	ชื่อจริงคือ คิมุระ ชินสุเกะ เป็นนักข่าวอิสระ พบกับคินดะอิจิครั้งแรกในคดีฆาตกรรมแคมป์เลือด เขาเป็นนักข่าวที่มีแหล่งข้อมูลกว้างขวาง มีความสามารถในการหาข่าวสูง หลายครั้งที่เขามีปัญหาหรือต้องการผู้ช่วยเหลือมักจะมาหาคินดะอิจิเพื่อขอความช่วยเหลืออยู่เสมอๆ
ซากิ ริวตะ	คินดะอิจิมักเรียกว่า “ซากิเบอร์หนึ่ง” ซึ่งในความสามารถของคินดะอิจิจากคดีฆาตกรรมโรงเรียนสยองขวัญ จึงติดตามคินดะอิจิในฐานะผู้ช่วย เขาจับพิรุณฆาตกรคนหนึ่งได้และถูกฆ่าตายในตอนคดีฆาตกรรมโรงแรมต่างชาติ ภายหลังเป็นวิญญาณตามคินดะอิจิ คอยมาเตือนเรื่องร้ายให้
ซากิ ริวจิ	น้องชายของซากิ ริวตะ หรือซากิเบอร์ 2 เขามักจะติดตามคินดะอิจิเพื่อช่วยเหลือโดยการถ่ายภาพล่องวิดิโออยู่เสมอๆ เมื่อมีโอกาส เขาติดตามคินดะอิจิเพราะว่าพี่ชายที่ตายไปแล้วเข้าฝันมาขอร้องเพื่อสืบหอดเจตนารมณ์ของตน
ฮายามิ เระะ	ดารานักแสดงวัยรุ่นชื่อดังคนหนึ่ง พบกับคินดะอิจิครั้งแรกในคดีฆาตกรรมปีศาจหิมะ เธอหลงไหลในตัวคินดะอิจิอย่างมากซึ่งสาเหตุมาจากที่คินดะอิจิเคยช่วยเหลือเธอจากการถูกใส่ความว่าเป็นฆาตกรในคดีครั้งนั้น ความคลั่งไคล้และหลงไหลในตัวคินดะอิจินี้เองทำให้คินดะอิจิทะเลาะตีต่อกับมิยูกิเสมอๆ ซึ่งเป็นเรื่องราวด้านความรักของหนุ่มสาวในภาคการ์ตูนซึ่งผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่น
อาเคจิ เคนโกะ	นายตำรวจหนุ่มแห่งญี่ปุ่น หัวหน้าของผู้หมวดเคนโมจิ เป็นคนนิ่งๆ หยิ่งๆ และสุขุมรอบคอบ อาเคจิเป็นไม้เบื่อไม้เมากับคินดะอิจิ เมื่อแรกที่ทั้งสองพบกับอาเคจิไม่ชอบใจที่คินดะอิจิมารุ่นวายกับคดีฆาตกรรม แต่เมื่อคินดะอิจิช่วยเหลือในด้านกรคดีหลายคดีและจับตัวฆาตกรได้สำเร็จ ทำให้อาเคจิยอมรับในฝีมือของคินดะอิจิและคอยช่วยเหลือกันในการแก้ไขคดีอยู่หลายตอน
เคนโมจิ ชิซามุ	เป็นนายตำรวจที่มีฝีมือในด้านการต่อสู้และเป็นยูโดสายดำ พบกับคินดะอิจิครั้งแรกในการคลี่คลายคดีฆาตกรรมโรงละครโอเปร่า ตอนแรกหมวดเคนโมจิไม่ค่อยชอบคินดะอิจิสักเท่าไร เนื่องจากคิดว่าคินดะอิจิเป็นแค่นักเรียนมัธยมปลายที่อวดเก่ง แต่คินดะอิจิได้พิสูจน์ให้เห็นถึงความสามารถในการคลี่คลายคดีฆาตกรรมที่เกิดขึ้นได้และต่อมาเมื่อมีคดีฆาตกรรมซ้อนเงื่อนเกิดขึ้นเคนโมจิก็จะขอความช่วยเหลือจากคินดะอิจิอยู่เสมอ

7. คำโครงเรื่อง

ภาคินิยาย โยโคมิโซะ เซจิ ได้สร้างเรื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ยานคือ ระหว่างปี 1930-1980 คำโครงหลักๆ มาจากสงครามโลกครั้งที่ 2 นอกจากนั้นก็ใช้ตำนานและโคกนาฏกรรมท้องถิ่นญี่ปุ่นเข้ามาเชื่อมโยงผู้กร้อยเรื่องราวเข้ากับการฆาตกรรมที่น่าสยดสยอง ซึ่งนั่นคือความแตกต่างของนิยายของ เซจิ กับ อากาธา คริสตี้ ภาคการ์ตูนได้ปรับเอาคำโครงเรื่องที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เช่น เจสัน (ศูการ์ 13) บทประพันธ์ต่างประเทศ เช่น The Phantom of the Opera เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น เช่น คดีปล้นธนาคารครั้งใหญ่ ตำนานเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ เช่น ตำนานปีศาจหิมะ ตำนานมัจจุราชโบราณ มาผูกเป็นเรื่อง นอกจากนั้นยังได้นำคำโครงเรื่องมาจากนิยายของ อากาธา คริสตี้ มาใช้สร้างเรื่องอีกด้วย เช่น เกาะมหากภัย มาใช้ในคดีเกาะมหาสมบัติ คฤหาสน์มฤตยู (The Secret of Chimneys) มาใช้ในคดีคฤหาสน์หุ่่นซีมั้ง ตึกตาอาถรรพ์ มาใช้ในคดีตึกตารัสเซีย เป็นต้น อย่างไรก็ตามการเชื่อมโยงตำนานหรือเรื่องราวต่างๆ ในภาคการ์ตูนจะเป็นในลักษณะการนำตำนานหรือเนื้อหาของนิยายสืบสวนสอบสวนของ อากาธา คริสตี้ มาใช้ร่วมกันมากกว่าที่จะเลือกใช้แบบเดี่ยวๆ ตัวอย่างเช่น เวอร์ชันการ์ตูนในคดีคฤหาสน์หุ่่นซีมั้งได้นำจากคฤหาสน์จากนิยายเรื่องคฤหาสน์มฤตยูมาเป็นสถานที่ก่อการฆาตกรรม และผนวกกับเหตุการณ์ปล้นธนาคารครั้งใหญ่ของญี่ปุ่นมาเป็นจุดเริ่มต้นของความแค้นของฆาตกร เป็นต้น

8. แก่นเรื่อง

ในนิยายสืบสวนสอบสวนแก่นของเรื่องส่วนใหญ่มักจะอยู่ที่การหาตัวฆาตกร และไขปริศนาฆาตกรรม (trick) ต่างๆ เช่นเดียวกันกับ คินดะอิจิ ภาคินิยายและการ์ตูน หากแต่มีความแตกต่างกันมากในปริศนาฆาตกรรม กล่าวคือ ปริศนาฆาตกรรมของตัวบทภาคการ์ตูนจะมีมากกว่าตัวบทภาคินิยาย ตัวบทภาคินิยายจะใช้ปริศนาฆาตกรรมแบบที่ผู้อ่านสามารถตีความได้ว่าใช้เทคนิคอะไรในการสร้างข้อแก้ต่างในด้านเวลาให้กับตนเอง ขณะที่ภาคการ์ตูนที่คิดว่าน่าจะได้เปรียบในด้านภาพแต่กลับกลายเป็นว่า ผู้อ่านไม่สามารถตีความโดยใช้ภาพให้เป็นประโยชน์ได้เลย ซึ่งเป็นวิถี (mode) ที่ใช้เกณฑ์กิจกรรม

ของพระเอกเมื่อเทียบกับตำแหน่งของผู้รับสาร (คนดู/ ผู้อ่าน) ซึ่งเป็นคนธรรมดา เป็นอย่างไร (Hero's Power of Action) ในที่นี้ผู้เขียนสร้างพระเอกที่มีอำนาจเหนือกว่าผู้รับสาร กล่าวคือ พระเอกที่มีพรสวรรค์ในการคลี่คลายคดี มีจิตวิทยา ช่างสังเกต ช่างสงสัย ฯลฯ ซึ่งการคลี่คลายคดีมักจะออกมาในแบบที่ผู้อ่านต้องคิดว่า “คิดได้อย่างไร”

คดีของคินดะอิจิในภาคการ์ตูนส่วนใหญ่ดำเนินเรื่องตามรอยวรรณกรรม ตระกูลรหัสคดีประเภท whodunit (ใครเป็นคนทำ), puzzle (ปริศนา) และ cozy (รหัสคดีป่วน) กล่าวคือ มีการฆาตกรรม มีปริศนาระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน และมักเกี่ยวพันกับเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ส่วนมาเดินตามขนบนิยายของ อกาธา คริสตี (Agatha Christy), กัสตง เลอรูซ์ (Gaston Leroux) และจอห์น ดิกสัน คาร์ (John Dickson Carr) มีการใช้อุบายแบบฆาตกรรมในห้องปิดตาย (locked room murder) อยู่บ่อยครั้ง ขณะที่ฆาตกรในเรื่องก่อการฆาตกรรมอย่าง เลือดเย็นและเหี้ยมโหด มักพบว่าสาเหตุเบื้องหลังการฆาตกรรมบ่อยครั้งเกิดจากการสูญเสียครั้งใหญ่ที่เกิดกับฆาตกร

9. วิธีการฆาตกรรม

วิธีการฆาตกรรมของทั้งภาคนิยายและภาคการ์ตูนเป็นการรักษา ขนบเดิม (convention) ของนิยายสืบสวนสอบสวนทั่วไปและขนบของต้นตำรับ คินดะอิจิ นอกจากนั้นยังสืบทอดตำนานต่างๆ ในแต่ละสถานที่ที่ฆาตกรใช้เพื่อ อำนวยการฆาตกรรมว่าเป็นฝีมือของเจ้าของตำนาน เช่น ตำนานปิศาจหิมะ ที่ฆ่าคนด้วยขวานเพื่อล้างแค้น หรือคดีฆาตกรรมตุ๊กตารัสเซียที่ฆาตกรฆ่าคน ตามเพลงกลอนโบราณ เป็นต้น

บทสรุป

การวิเคราะห์ “ขนบ” (convention) จากนิยาย คินดะอิจิยอดนักสืบ และ “ความแปลกใหม่” (invention) ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรม ปริศนา พบว่าตัวบททั้งสองมีการใช้ขนบหรือจารีตแบบเดิมของรูปแบบเรื่อง สืบสวนสอบสวนเอาไว้ คือ ตัวร้ายก็ยังคงเป็นตัวละครที่ผู้อ่านคาดไม่ถึงถึง แก่นของเรื่องที่เป็นเรื่องของการไขปริศนาฆาตกรรมที่มีอาจคาดเดาได้มีแต่เพียง

คินดะอิจิ เท่านั้นที่สามารถไขปริศนาได้ ด้านเค้าโครงเรื่องเป็นการนำเอาตำนานต่าง ๆ ของสถานที่มาผูกกับเรื่องราวฆาตกรรม ซึ่งถือเป็นการนำเอาชนบประเพณีความเชื่อในสังคมญี่ปุ่นมาใส่ในนิยาย จนกลายเป็นชนบของนิยายสืบสวนสอบสวนแบบญี่ปุ่น ซึ่งภาคการ์ตูนก็ยังคงใช้ชนบดังกล่าวอยู่ และได้เพิ่มตำนานหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในต่างประเทศมาใช้สร้างเรื่องอีกด้วย

คินดะอิจิ ภาคการ์ตูนได้สร้างความแปลกใหม่ (invention) ให้กับเรื่องราวฆาตกรรมโดยใช้เด็กหนุ่มชั้นมัธยมปลาย มาเป็นตัวละครเอกแทนนักสืบวัย 35-36 ปี เพื่อให้เข้ากับลักษณะของสื่อการ์ตูนที่มีผู้รับสารเป็นเด็กและวัยรุ่น อย่างไรก็ตามตัวละครเอกดังกล่าวก็ยังคงลักษณะเดิมของ คินดะอิจิ โคสุเกะ เอาไว้เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้กับตัวละครใหม่โดยเชื่อมโยงให้ ฮาจิเมะ เป็นหลานของ โคสุเกะ บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า ลักษณะทางบุคคลสามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้ และเมื่อเป็นเครือญาติเดียวกันย่อมต้องมีการถ่ายทอดความรู้จากรุ่นสู่รุ่นได้

นอกจากการสร้างตัวละครเอกขึ้นเพื่อให้เหมาะกับผู้รับสารแล้ว ผู้เขียนยังได้สร้างบุคลิกของพระเอกให้เป็นคนทะเลื่องตั้งตัง ทะเล้น ตามบุคลิกของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ของญี่ปุ่น และสิ่งที่ผู้เขียนสร้างขึ้นใหม่อีกอย่างก็คือ ตัวละครนางเอก ที่เป็นเพื่อน เป็นคนรักของพระเอก เพื่อให้เข้ากับคุณลักษณะของการ์ตูนวัยรุ่น กล่าวโดยสรุปคือ การสร้างสรรค์นิยายสืบสวนสอบสวนให้เป็นการ์ตูนนั้นมีทั้งการรักษาชนบเดิมของรูปแบบของเรื่องสืบสวนสอบสวนและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้กับภาคนิยาย โดยคำนึงถึงกาลเทศะ (time and space) และผู้รับสาร (reader) ซึ่งก็คือผู้อ่านการ์ตูนเป็นหลัก

ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ช่วงเวลาที่ โยโคมิโซะ เซชิ เขียนนิยายนั้นอยู่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 (ค.ศ. 1939-1945) ในช่วงเวลานั้นสถานที่และเทคโนโลยีต่างๆ ยังไม่มีความเจริญเท่าปัจจุบัน ขณะที่ภาคการ์ตูนนั้นถูกเขียนขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1992 เป็นต้นมา ช่วงเวลาดังกล่าวญี่ปุ่นได้มีการเปลี่ยนแปลงและเจริญรุดหน้าไปมาก รวมทั้งทัศนคติ ความคิดของคนในสังคมก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ทำให้ผู้เขียนภาคการ์ตูนต้องปรับเปลี่ยน (adaptation) ฉากให้เข้ากับยุคสมัยและผู้อ่านซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเด็กและวัยรุ่น ซึ่งหากนำแนวคิดเรื่องสูตรของ คาเวลติ

มาใช้จะสามารถอธิบายได้ว่า สูตรของผลงานแต่ละชิ้นนั้นจะสะท้อนสภาพความเป็นจริง บริบททางสังคมวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัย นอกจากนี้ผลงานชิ้นนั้นๆ ยังสะท้อนโครงสร้างทางความคิด สภาวะทางจิตใจของผู้คนแต่ละยุคสมัยได้อีกด้วย

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). “ทฤษฎีการสร้างสาร” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสารในงานนิเทศศาสตร์. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- . 2552). การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์ เลิฟ.
- . (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ฟูซาโนะซูกะ นัตซึเอะ. (2552). มีอะไรในการ์ตูนญี่ปุ่น. (ขนาด คีตีสาร ถอดความ) www.banrongkheelek.com/forum/index.php?action=printpage;topic=88.0-53k สืบค้นวันที่ 28 มกราคม 2552.
- ฟูมิยะ ซาโต้ และ โยซาบุโร คานาริ (Fumiya Sato and YoZaburo Kanari). (2540). **คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา (Kindaichi Shonen-no Jikenbo) เล่มที่ 1-27.** ภาคภาษาไทยโดย วิทยาลัยกิจ พลับลิซซิง กรุ๊ป.
- ฟูมิยะ ซาโต้ และ เซมารุ อามาจิ (Fumiya Sato and Seimaru Amagi). (2547). **คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา ตอน คดีฆาตกรรมผีดูดเลือด (Kindaichi Shonen-no Jikenbo: Vampire Densetsu Satsujiniken) เล่มเดี่ยวจบ.** ภาคภาษาไทยโดย วิทยาลัยกิจ พลับลิซซิง กรุ๊ป.
- โยโคมิโซะ เซชิ (Yokomizo Seishi). (2547). **คินดะอิจิยอดนักสืบ ตอน ฆาตกรรมในตระกูลอินูงามิ** แปลและเรียบเรียงจาก Inugamike no Ichizoku โดย เสาวนีย์ นวรัตน์จรรูญ. กรุงเทพฯ: พงษ์วรรณทร์การพิมพ์.
- . (2548). **คินดะอิจิยอดนักสืบ ตอน หมู่บ้านแปดหลุมศพ** แปลและเรียบเรียงจาก Yatsuhaka-Mura โดย เสาวนีย์ นวรัตน์จรรูญ. กรุงเทพฯ: ไทยยูเนียนกราฟิค.

- อากาธา คริสตี้. (2533). **ราชินีฆาตกรรม** แปลและเรียบเรียงจาก Agatha Christie An Autobiography โดย เพชร ภาษพิรัช. กรุงเทพฯ: วิศิษฏ์ดิน.
- . (มปป). **ฆาตกรรมจำแลง** แปลและเรียบเรียงจาก Murder in Three Act แปลและเรียบเรียงโดย กัณหา แก้วไทย. กรุงเทพฯ: ชัยศิริการพิมพ์.
- . (มปป). **รถไฟมรณะ** แปลและเรียบเรียงจาก What Mrs. McGillicuddy Saw! โดย ส. โรจนวงศ์. กรุงเทพฯ: จีงเจริญการพิมพ์.
- . (มปป). **เกาะมหากภัย** แปลและเรียบเรียงจาก Evil under the Sun โดย ส. โรจนวงศ์. กรุงเทพฯ: จีงเจริญการพิมพ์.
- . (2529). **คดีหายนะมฤตยู** แปลและเรียบเรียงจาก The Secret of Chimneys โดย เปี่ยมสุข. กรุงเทพฯ: อมรการพิมพ์.
- . (2530). **ตุ๊กตาอาถรรพ์** แปลโดย เปี่ยมสุข. กรุงเทพฯ: อมรการพิมพ์.