การเปลี่ยนแปลงของนิทานสู่หนังสือการ์ตูนนิทานไทย

The Evolution of Folktales to Thai Comics

สุดารัตน์ มาศวรรณา[1]

Sudaratana Maswanna

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมนิทานไทยกับหนังสือการ์ตูนนิทาน โดยศึกษาเปรียบเทียบนิทานเรื่อง กากี ไกรทอง พระอภัยมณี และรามเกียรติ์ กับหนังสือการ์ตูนนิทานไทยจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่องกากี สำนวนของสำนักพิมพ์แอคชั่นเฟรม เรื่องไกรทอง (Romance of the Crocodile Slayer) สำนวนของสำนักพิมพ์บุรพัฒน์ เรื่องไกรทอง (The Crocodile Crisis) สำนวนของสำนักพิมพ์คอมมิกส์เควสท์ เรื่องรามเกียรติ์ (Ramayana: the Miracle war) สำนวนของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมิกส์ เรื่องหนุแมน สำนวนของสำนักพิมพ์บุรพัฒน์ และเรื่องอภัยมณีซาก้า สำนวนของสำนักพิมพ์เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์

ผลการวิจัยพบว่าเมื่อมีการนำเสนอนิทานใหม่ มีการเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่อง การเพิ่มความ การลดความ การสับสนความ การสลับความ และการยืมความ ซึ่งเกิดจากความจงใจของผู้เขียนที่มีปัจจัยมาจากธุรกิจทางการค้าที่ต้องการสร้างสรรค์ให้เป็นเรื่องขนาดยาวและให้เข้ากับเยาวชนซึ่งเป็นผู้อ่านกลุ่มเป้าหมายหลักโดยเฉพาะเพศชาย จึงมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาของเรื่องให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย ที่มีการผสมผสานกับวัฒนธรรมต่างชาติ

คำสำคัญ: นิทาน, หนังสือการ์ตูนนิทาน

---

[1] *อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*

ABSTRACT

The purposes of this study are to compare the former folktale versions with the Thai cartoon folktales, and to appreciate the characteristicts of social cultures reflect in the Thai folktale cartoons. The researcher chose to study 4 former stories: Khaki, Krai-Thong, Phra Aphaimanee and Ramayana with 6 Thai folktale cartoons: Khaki published by Actiion Frame Publishing; The Crocodile Crisis published by Comics Quest Publishing; (The Crocodile Crisis Romance of the crocodile slayer) published by Buraphat Comics; Ramayana : The Miracle War published by Amarin Comics; Chalanjor the Legend published by Buraphat Comics; and Aphaimanee Saga published by Nation Edutainment Co.,Ltd.

The research found the adaptation of the folktale versions in the cartoon versions. The adaptations include changing details, adding details, omitting details, alternating, confusing and borrowing. The cartoonist deliberately changed some details of the story to match with the comic strips' requirement and to make it more attractive for young readers, especially boys. This is to improve the sales of these comic books. These modifications of the contents of the stories were made to suit the present Thai social contexts which had been mixed with international cultures, under a selective process supervised by the editor.

Keyword: folktales, Comics

บทนำ

โดยทั่วไปนิทานมักจะอยู่ในรูปการเล่าแบบมุขปาฐะ (Oral transmission) และพัฒนามาสู่แบบลายลักษณ์อักษร (Literary transmission) ตามพัฒนาการของสังคม วรรณกรรมนิทานพื้นบ้านหลายเรื่องได้รับการจดจารึกและปรับวิธีการเล่าออกมาในรูปแบบของวรรณคดีไทย เช่น รามเกียรติ์ กากี พระลอ สังข์ทอง และไกรทอง เป็นต้น ในปัจจุบันนิทานหลายเรื่องได้นำกลับมาใช้ในฐานะการแสดง (Performance) ทั้งที่เป็นละคร ภาพยนตร์ และการ์ตูนแอนิเมชั่น (animation) โดยผู้เล่านิทานอาจจะเล่านิทานเรื่องเดิม แต่ไม่เหมือนเก่า ทั้งนี้เพราะผู้เล่าต่างก็เพิ่มเติมจินตนาการของตนลงไป หรือเพิ่มเติมบางสิ่งบางอย่าง หรือเปลี่ยนแปลงแก้ไขเหตุการณ์บางอย่างเพื่อความพอใจของตน หรือเพื่อให้เข้ากับสภาพสังคม ในปัจจุบัน ดังที่ กิ่งแก้ว อัตถากร (2519 : 12-13) กล่าวว่า นิทาน เป็นเรื่องเล่าสืบต่อกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ แต่ก็มีอยู่จำนวนมากที่ได้รับการบันทึกไว้แล้ว

นอกจากคนไทยจะเสพนิทานด้วยการฟังจากการบอกเล่าและผ่านการแสดงประเภทต่างๆ แล้วเรายังสามารถรับรู้นิทานผ่านภาพได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งในสมัยก่อนเรียกว่าจิตรกรรมฝาผนัง ที่มีทั้งเรื่องพุทธประวัติและทศชาดก นอกจากนี้นิทานต่างๆ ก็ได้รับการถ่ายทอดผ่านจิตรกรรมฝาผนังเช่นกัน หากจะกล่าวว่าจิตรกรรมฝาผนังเป็นต้นกำเนิดของการ์ตูนไทยก็คงจะไม่ผิดนัก เพราะการ์ตูนได้สืบทอดขนบการเล่าเรื่องผ่านรูปภาพนั้นออกมา ดังจะเห็นได้ชัดเจนจากภาพจิตรกรรม ฝาผนังของไทยที่วาดโดย “ขรัวอินโข่ง” จิตรกรเอกในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ซึ่งมีลักษณะเป็นภาพสมจริง และมักจะสอดแทรกอารมณ์ขันด้วยการเขียนภาพล้อเลียนสิ่งต่างๆไว้เสมอท้ายที่สุดก็มีผู้มองว่านี่คือที่มาของการ์ตูนไทยนั่นเอง (สังเขต นาคไพจิตร. 2530 : 27)

การ์ตูนไทยได้พัฒนาเรื่อยมาโดยเนื้อหาที่นำเสนอมักจะอยู่ในรูปของการนำนิทาน และวรรณคดีไทยเรื่องต่างๆ มาเล่าใหม่ โดยใช้ลายเส้นในลักษณะที่เป็น “ภาพสมจริง” และลายเส้นในลักษณะของ “ภาพล้อ” ซึ่งต่อมาการ์ตูนไทย

ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่น และนักอ่านก็เริ่มชื่นชอบลักษณะภาพแบบการ์ตูนญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น ทำให้นักเขียนการ์ตูนไทยต้องปรับวิธีการนำเสนอใหม่ จนเป็นเหตุที่ทำให้เกิดการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ ดังทัศนะของ วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล (2549 : 2) ว่า การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ หมายถึง การ์ตูนที่มีการนำเค้าโครงเนื้อเรื่องมาจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านของไทย มาผสมผสานกับการวาดภาพสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่น รวมถึงมีการปรับแต่งเนื้อหาเพื่อเพิ่มความสนุกสนานของการ์ตูนตามจินตนาการของนักเขียน

ในปัจจุบันมีการนำวรรณกรรมนิทานพื้นบ้านของไทยหลายเรื่องกลับมาเสนอใหม่ โดยใช้รูปแบบที่แตกต่างและหลากหลายผิดแผกไปจากเดิม วรรณกรรมนิทานที่ได้รับการนำมาเล่าซ้ำในรูปแบบของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ปัจจุบันมีหลายเรื่องด้วยกัน ซึ่งหากมองกระบวนการนี้เป็นการแพร่กระจายและการแตกเรื่องของนิทาน ก็จะพบว่าผู้สร้างมักจะสร้างโดยอาศัยเค้าโครงของเรื่องเท่านั้น จึงเป็นที่น่าสนใจว่าเมื่อมีการใช้สื่อรูปแบบใหม่ที่เป็นการ์ตูนภาพลายเส้น เนื้อเรื่องได้เปลี่ยนไปเช่นใด ทั้งนี้การมองในฐานะที่เป็นนิทาน จะช่วยให้เราเข้าใจลักษณะความเป็นสากลของมนุษย์ในฐานะผู้เล่านิทาน ซึ่งในที่นี้คือผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ย่อมเพิ่มเติมเสริมแต่ง หรือลดทอนปรับเปลี่ยนรายละเอียดของนิทานให้เข้ากับความเชื่อ วัฒนธรรมและความคุ้นเคย ตลอดจนยุคสมัยของผู้เล่าและผู้เสพ การ์ตูนนิทานจึงเป็นข้อมูลที่น่าสนใจที่จะนำมาศึกษาในแง่ที่เป็นข้อมูลทางคติชนวิทยาสมัยใหม่ (Modern Folklore) และวิถีการเปลี่ยนแปลงจากนิทานสู่การ์ตูนนิทานอันเป็นการสืบทอดวรรณคดีเก่ามาสู่วรรณกรรมร่วมสมัย

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงในการ์ตูนนิทาน

เมื่อมีการถ่ายทอดนิทานไปเป็นรูปแบบหนังสือการ์ตูนนิทานจะสะท้อนให้เห็นลักษณะความเปลี่ยนแปลง ซึ่งพบว่ามี 6 ประการ ดังนี้

1. การเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่อง (Changing Detail) คือ การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วนให้แตกต่างไปจากนิทานสำนวนเดิม ได้แก่

การเปลี่ยนชื่อตัวละคร การเปลี่ยนชื่อสถานที่ และการเปลี่ยนรายละเอียดในอนุภาคเดียวกัน

1.1 การเปลี่ยนชื่อตัวละคร ตัวละครบางตัวยังมีการเปลี่ยนชื่อให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน เช่น ราม ไกร อภัยมณี โดยตัดคำว่า “พระ” ออก จึงเหลือเพียงชื่อสั้นๆ ที่มีลักษณะคล้ายชื่อเล่นของคนไทยในปัจจุบัน หรือท้าววาหุโลม ที่เปลี่ยนชื่อเป็นภาษาตะวันตกว่า “ธอร์” หมายถึงเทพเจ้าแห่งฟ้า ซึ่งเหมาะสมกับลักษณะของตัวละครที่มีลักษณะคนที่มีปีก ส่วนตัวละครตาเงือกน้ำที่ช่วยพระอภัยมณีหนีจากนางผีเสื้อสมุทรในสำนวนนิทานคำกลอนก็เปลี่ยนชื่อเป็นยูรอส มีบทบาทในฐานะราชาของเผ่าเงือก สวมมงกุฎทองคำและใช้สามง่ามเป็นอาวุธ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดเทพเจ้าโปเซดอนของตะวันตกค่อนข้างมาก การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนนิทานไทยได้รับอิทธิพลบางอย่างจากตะวันตก ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกับการเปลี่ยนแปลงด้านอื่นๆ ในสังคมไทย ที่รับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันเป็นจำนวนมาก

1.2 การเปลี่ยนชื่อสถานที่ สถานที่บางแห่งในนิทานถูกเปลี่ยนชื่อเรียกใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง หรือบริบทของวัฒนธรรม หรือสังคมของผู้เสพนิทานนั้น เช่น ถ้ำของนางผีเสื้อสมุทรได้เปลี่ยนชื่อเป็นคุกสมุทร เพราะตีความและนำเสนอใหม่ให้มีลักษณะเป็นสถานที่จองจำมนุษย์เพศชาย เรื่องหนุแมนสำนวนสำนักพิมพ์บุรพัฒน์ได้มีการตีความในการนำเสนอใหม่ซึ่งเปลี่ยนสมรภูมิรบจากโลกมนุษย์เป็นอวกาศ ในสำนวนนิทานพาลีเป็นผู้ครองเมืองขีดขิน มีพลเมืองเป็นลิง เมื่อพาลีเพลี่ยงพล้ำแก่พระราม พระรามจึงยกให้สุครีพครองเมืองขีดขินแทน และพลเมืองก็กลายเป็นพลทหารที่เข้าร่วมศึกกับพระราม ในสำนวนการ์ตูนนิทานได้เปลี่ยนเมืองขีดขินให้มีความหมายที่กว้างขึ้นว่า ดาวขีดขิน ซึ่งเป็นดาวที่อยู่ของเหล่าทหารลิงขุนพลรบของพระราม เป็นต้น

1.3 การเปลี่ยนรายละเอียดในอนุภาคเดียวกัน พบว่าการเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่องนั้นเกิดขึ้นเพราะความจงใจของผู้เขียนที่ต้องการให้เนื้อเรื่องสอดคล้องกับการตีความการนำเสนอใหม่ รวมทั้งเป็นการสร้างเหตุผลรองรับพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น อภัยมณีและศรีสุวรรณ

ต้องออกจากเมืองเพราะเมืองรัตนาถูกข้าศึกตีจนเมืองแตก ไม่ได้เป็นเพราะท้าวสุทัศน์ขับไล่ หรือสาเหตุที่ชาละวันในเรื่องไกรทองสำนวนสำนักพิมพ์คอมิกเควสท์จับตัวตะเภาทองลงไปไว้ที่ถ้ำทองเพราะเข้าใจผิดว่าเป็นตะเภาแก้วที่ตนเคยช่วยชีวิตไว้ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนรายละเอียดของสิ่งของวิเศษ ซึ่งเป็นอนุภาคที่สำคัญมากสำหรับนิทานมหัศจรรย์ทุกเรื่อง เพราะอนุภาคเหล่านี้มีส่วนในการดึงดูดผู้รับสาร และทำให้ผู้รับสารสามารถจำนิทานเรื่องนั้นๆ ได้ เมื่อมีการนำเสนอนิทานในรูปแบบใหม่ ก็ได้มีการเปลี่ยนรายละเอียดสิ่งของวิเศษใหม่เพื่อให้เข้ากับรายละเอียดอื่นๆ ที่เปลี่ยนไปเช่นกัน เช่น เรื่องพระอภัยมณี วิเชียรสามารถยิงธนูได้คราวละ 7 ดอก ในสำนวนหนังสือการ์ตูนนิทานได้คงความสำคัญนี้ไว้ แต่เปลี่ยนรูปร่างของธนูจากที่เป็นคันธนูและลูกศร ให้มีลักษณะคล้ายสนับมือที่ติดปลายหมัด ลูกธนูจะอยู่ที่เข่า ผู้ใช้สามารถกดที่หัวเข็มขัดแล้วจะส่งลูกธนูแบบต่างๆ มาให้ที่ต้นขา ลูกธนูมีหลายประเภท โดยมีลูกธนูที่สำคัญคือธนูซับเวทย์เป็นลูกธนูที่สามารถดูดซับพลังเวทมนตร์ได้ทุกชนิด เป็นต้น

2. การเพิ่มความ (Adding) คือ การเพิ่มเนื้อความจากสำนวนเดิมให้ยืดยาวมากขึ้น การเพิ่มความนี้มักจะเป็นผลมาจากการปรับเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่อง ดังนั้นจึงต้องมีการเพิ่มความบางอย่างมาเพื่อให้สอดคล้องกับรายละเอียดของเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนี้

2.1 การเพิ่มบทบาทตัวละคร นิทานแต่ละเรื่อง จะมีตัวละครเอก ที่ทำให้นิทานเรื่องนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เมื่อมีการนำเสนอนิทานใหม่ มีการเพิ่มบทบาทตัวละครบางตัวให้มีมากขึ้น เช่น การปรับให้วิมาลาแต่งกายด้วยชุดเกราะเข้ารูปเหมาะแก่การต่อสู้ซึ่งเป็นแนวเรื่องหลัก เป็นต้น

วิธีการเพิ่มบทบาทตัวละครของผู้เขียนการ์ตูนมีอีกวิธีหนึ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่งคือการรวมร่าง พบในการ์ตูนนิทานเรื่องอภัยมณีซาก้า โดยศรีสุวรรณในสำนวนหนังสือการ์ตูนสามารถรวมร่างกับจิตวิญญาณของธอร์และกลายร่าง (fusion) เป็นนักรบวัลคารีม มีพลังและความสามารถเพิ่มขึ้นจากเดิมมาก ในกรณีนี้แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนนิทานไทยได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องดราก้อน-

บอล (Dragon balls) ที่ตัวละครโงเท็น กับ ทรังค์ รวมร่าง (fusion) กลายเป็น โงเท็นครูซ ที่มีพลังและความสามารถเพิ่มขึ้นเพื่อสู้กับจอมมารบู เป็นต้น

2.2 การเพิ่มตัวละคร การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้เกิดขึ้นเพราะตัวละคร มีความสัมพันธ์กับการเพิ่มเรื่องย่อยๆ เพื่อเสริมเนื้อหาการผจญภัยของตัวละคร ทำให้ผู้เขียนการ์ตูนจำเป็นต้องมีการเพิ่มตัวละครให้เข้ากับเนื้อเรื่องที่มีการนำเสนอใหม่ด้วย เมื่อมีตัวละครมากขึ้นรายละเอียดของเรื่องที่จะต้องปรับเปลี่ยนและเพิ่มเกี่ยวกับตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ก็ย่อมตามมา ดังการเพิ่มตัวละครในเรื่องอภัยมณีซาก้าจำนวนมาก เช่น ฝ่ายเงือกเพิ่มตัวละคร มาล็อค มาดึ๊บ ดาร์นัส มาคี ฝ่ายนางผีเสื้อสมุทร เพิ่ม อีกอร์ คราเคน ซีบิล ลอเรลไล บีทรีช ฝ่ายนักเวทย์เพิ่มตัวละคร มาสเตอร์หยาง ชีซี เบแลม เพเนคุด วีโนน่า โฮลอน แซมมวล เป็นต้น

2.3 การเพิ่มอนุภาคความวิเศษ ผู้เขียนได้เพิ่มอนุภาคความวิเศษและสิ่งของวิเศษเพื่อเสริมให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเวทมนตร์ต่างๆ ส่วนของอนุภาคสิ่งของวิเศษนั้นปรากฏในรูปแบบที่เรียกว่า “ไอเท็ม” ซึ่งเป็นอนุภาคสิ่งของวิเศษที่ได้รับอิทธิพลมาจากเกมคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า RPG (Role-playing game) ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ภาษา หรือ คำสั่ง ในการดำเนินการเล่นเกม โดยอนุภาคความวิเศษที่เพิ่มเข้ามาในการ์ตูนนิทาน แบ่งได้ เป็น 2 ประเภท คือ อนุภาคสิ่งของวิเศษและอนุภาคเวทมนตร์

2.4 การเพิ่มเรื่องย่อยๆ นิทานที่ได้รับการนำเสนอใหม่ มักจะเพิ่มเรื่องย่อยๆ โดยมีวิธีการที่หลากหลาย ได้แก่ การเพิ่มประวัติตัวละคร และการเพิ่มเรื่องย่อยเข้ามาในโครงเรื่องหลัก เช่น เพิ่มการรบของพวกศรีสุวรรณกับมาสเตอร์แมลงก่อนเข้าเมืองโรมจักร ซึ่งการรบนี้เป็นสาเหตุที่ทำให้พวกของศรีสุวรรณได้เข้าเมืองโรมจักรในฐานะผู้กล้า หรือเพิ่มการรบของหนุมานกับพระอาทิตย์ก่อนที่พระอาทิตย์จะยอมชักรถม้าหลบเข้าไปในกลีบเมฆ เป็นต้น

โดยทั่วไปนิทานมีแนวโน้มที่จะขยายความเรื่องให้ยาวออกไปจากเดิม ดังทัศนะของ ศิราพร ฐิตะฐาน (2522 : 196) ที่กล่าวว่า บางครั้งการขยายความเกิดจากการที่ผู้เล่าเห็นว่าเรื่องไม่ตื่นเต้นพอ จึงเล่าให้เกินจริงออกไป หรือบางครั้งหากผู้เล่าและผู้ฟังชอบนิทานเรื่องนั้นมาก อาจจะมีการนำโครงเรื่องของนิทาน

ไปแต่งขยายอีก และอาจเกิดขึ้นในกรณีที่ปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง

3. การลดความ (Omission) คือ การลดรายละเอียดบางส่วนจากตัวบทเดิม (context) ได้แก่

3.1 การลดตัวละคร พบว่าตัวละครที่ไม่มีความสำคัญต่อรายละเอียดของเรื่องที่มีการตีความนำและเสนอใหม่จะถูกตัดออกไป เช่น เรื่องหนุแมนตัดตัวละครนางสีดาเพราะเนื้อเรื่องที่นำเสนอใหม่เป็นการรบเพื่อจักรวาลไม่ใช่การรบเพื่อชิงนางอย่างในสำนวนนิทาน เรื่องอภัยมณีซาก้าตัดนางปทุมเกสร นางมณฑา และมหิงสิงขรณ์เทวราชออกไป เพราะไม่มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องที่นำเสนอใหม่

3.2 การลดบทบาทตัวละคร พบว่าตัวละครบางตัวถูกลดบทบาทลง เช่น การ์ตูนเรื่องหนุแมนกำหนดให้ทศกัณฐ์ตายตั้งแต่แรก ทั้งนี้เพราะเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอใหม่มีลักษณะเหมือนภาพยนตร์ชุด (Series show) ที่ผู้ร้ายตัวเก่าตายไป ตัวร้ายใหม่ที่เก่งกว่าก็จะปรากฏตัวออกมา เป็นต้น

3.3 การลดอนุภาค คือ การตัดอนุภาคบางส่วนออกไป ดังพบว่าการ์ตูนเรื่องกากีได้ตัดอนุภาคสำคัญคือ เหตุการณ์คนธรรพ์ดีดพิณเยาะเย้ยพญาครุฑออกไป ทั้งนี้น่าจะมาจากเนื้อเรื่องที่นำเสนอใหม่ได้เปลี่ยนสาเหตุของการนำนางกากีมาส่งคืนเพราะว่าพญาครุฑโกรธที่คนธรรพ์ตามมาช่วยนางกากี และเห็นว่านางกากีมีใจให้คนธรรพ์ จึงนำตัวนางมาส่งคืนเมืองพาราณสี

ถึงแม้ว่าจะมีการลดความในนิทานไปอย่างไรก็ตาม แต่นิทานแต่ละเรื่องก็ยังคงรักษาโครงเรื่องใหญ่ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญของนิทานเอาไว้ สอดคล้องกับทัศนะของ ศิราพร ณ ถลาง (2548 : 131 - 132) ที่กล่าวว่า นิทานแต่ละเรื่องมักจะสามารถรักษาเอกลักษณ์ของตนเองไว้ได้ แม้จะตัดตอนต่างๆ ออกไปมาก แต่ก็ยังคงรักษาตอนที่สำคัญๆ ที่เป็นลักษณะเฉพาะของนิทาน

4. การสับสนความ (Confusion) เมื่อนิทานถูกนำเสนอรูปแบบใหม่ พบว่าบางครั้งผู้สร้างสรรค์ใหม่ได้ตีความตัวบทใหม่และนำเสนอเรื่องในอีกแนวเรื่องหนึ่ง ดังนั้นจึงเกิดการสับสนดึงเอาเรื่องตอนหนึ่งไปเชื่อมกับอีกตอนหนึ่ง ทั้งๆ ที่เรื่องราวสองตอนไม่เกี่ยวเนื่องกัน หรือมิฉะนั้นก็เอาบทบาทตัวละครมาปนกันด้วยเหตุที่ว่าต้องการให้เรื่องเป็นไปตามที่ตนได้วางเอาไว้ จึงเกิดกรณีสับสน เช่น

ความสัมพันธ์ของวิมาลากับตะเภาทองในเรื่องไกรทองสำนวนสำนักพิมพ์บุรพัฒน์ เป็นไปในด้านดีมากกว่าในสำนวนนิทาน โดยวิมาลาเป็นคนมาช่วยพาตะเภาทองหนีออกมาจากวังของชาละวัน เป็นต้น ในขณะที่สำนวนนิทานคำกลอน วิมาลาถูกตะเภาแก้วตะเภาทองและบ่าวไพร่รุมด่าทอ เป็นต้น

การสับสนความที่เกิดขึ้นในการ์ตูนนิทานนั้นเกิดจากความจงใจของผู้เขียนที่ต้องการเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่องที่เกิดขึ้น ดังนั้นเนื้อความในนิทานจึงเปลี่ยนไปจากสำนวนนิทาน ทั้งนี้เพราะผู้เขียนต้องการให้เนื้อเรื่องน่าสนใจมากขึ้น

5. การสลับความ (Alternation) การสลับความ เป็นอีกกรณีหนึ่งที่เกิดขึ้นเมื่อมีการนำเสนอนิทานขึ้นมาใหม่ โดยผู้เล่านิทานอาจนำอนุภาคซึ่งมีอยู่ในเรื่องราวตอนหนึ่งไปไว้กับอีกตอนหนึ่ง หรืออาจจะเล่าสลับตอน ในกรณีการ์ตูนนิทาน พบว่า เรื่องไกรทองสำนวนสำนักพิมพ์บุรพัฒน์ ไกรทองได้นางวิมาลาซึ่งเป็นนางเอกของเรื่องก่อนที่จะปราบชาละวัน ซึ่งแตกต่างไปจากสำนวนนิทานที่ไกรทองจะต้องปราบชาละวันก่อนจึงจะได้นางเอก

6. การยืมความ (Borrowing) คือ การยืมอนุภาค ตัวละคร หรือเหตุการณ์สำคัญจากนิทานเรื่องหนึ่ง มาเล่าในนิทานที่มีการนำเสนอใหม่ด้วย ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนแปลงใหม่ เช่น การยืมอนุภาคขี่ม้าหนีศัตรูจากเรื่องผาแดงนางไอ่ ที่ผาแดงพานางไอ่คำขี่ม้าหนีพญานาค มาใช้ในการ์ตูนนิทานเรื่องไกรทองสำนักพิมพ์คอมมิคเควสท์ โดยไกรทองพาตะเภาทองขี่ม้าหนีจากชาละวันที่กำลังไล่ตามมาติดๆ เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่านิทานแต่ละเรื่องสามารถถ่ายทอด หยิบยืมอนุภาคกันได้ ทำให้นิทานที่นำเสนอใหม่ มีความแปลกและหลากหลายมากขึ้น

ปัจจัยที่ทำให้นิทานเปลี่ยนแปลง

ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในหนังสือการ์ตูนนิทานไทยที่เปลี่ยนจากนิทานลักษณะต่างๆ ดังกล่าวมา มีที่มาหรือปัจจัยหลายด้าน สรุปได้ดังนี้

1. การเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ นิทานไทยมีส่วนสำคัญที่ผู้ใหญ่สมัย

ก่อนใช้ในการอบรมสั่งสอนลูกหลานให้ทราบถึงมาตรฐานทางจริยธรรม ตลอดจนเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนในสังคม โดยเฉพาะในปัจจุบันนิทานถูกแทนที่ด้วยสื่ออื่นที่เข้าถึงผู้รับสารได้ง่ายกว่า การนำเสนอนิทานในรูปแบบเดิมเริ่มลดน้อยลง โดยจำกัดวงอยู่ในกลุ่มนิสิต นักศึกษา นักวิชาการและผู้นิยมในวรรณคดี วรรณคดีบางเรื่องได้รับการคัดสรรมาเป็นแบบเรียน ซึ่งไม่ได้นำเสนอเนื้อหาทั้งหมด ในขณะที่มีสื่อต่างๆ เกิดขึ้นมาอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วรรณกรรมแปลจากต่างประเทศ ทำให้ผู้ที่นิยมอ่านวรรณคดียิ่งจำกัดวงแคบเข้าไป ดังนั้นจึงมีการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอวรรณคดีนิทานมาผลิตเป็นการ์ตูน ทั้งนี้เพราะวรรณคดีนิทานเรื่องต่างๆ เหล่านี้ง่ายต่อการรับรู้ ด้วยเหตุว่าผู้อ่านการ์ตูนส่วนใหญ่รู้จักกับวรรณคดีนิทานเรื่องต่างๆ เหล่านี้ดีอยู่แล้ว จึงไม่จำเป็นต้องเสียเวลาสร้างสรรค์เรื่องราวใหม่ๆ และเพื่อเป็นการเผยแพร่วรรณคดีให้เป็นที่รู้จักยิ่งขึ้น

2. เหตุผลในเชิงธุรกิจ ปัจจัยนี้ วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล (2549 : 209-211) กล่าวถึงตัวแปรสำคัญที่อยู่เบื้องหลังประเพณีการเลือกสรรของการผลิตการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่คือผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจ โดยมีเหตุผลสำคัญคือเหตุผลในทางปฏิบัติที่ไม่จำเป็นต้องเสียเวลาในการสร้างสรรค์งานใหม่ และเป็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่เข้ากับความต้องการของผู้อ่านมากที่สุด อันจะนำมาซึ่งยอดขายการ์ตูนที่สูงขึ้นไป ทั้งนี้การผลิตซ้ำการ์ตูนนิทานไทยนั้นเน้นที่กลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นหลัก โดยแสดงผ่านรูปภาพ การใช้ภาษา และการปรับให้เข้ากับวรรณคดีนิทานไทย เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงในการ์ตูนนิทานไทย เช่น การปรับบทบาทตัวละครหญิงให้มีความเป็นชายมากขึ้น เช่น ตัวละครนางเงือก ตัวละครวิมาลา เป็นเพราะต้องการเน้นแนวเรื่องการต่อสู้และการผจญภัยที่สนุกสนาน เพื่อให้เข้ากับกลุ่มผู้อ่านหลักคือ กลุ่มเด็กและเยาวชนเพศชายที่จะทำให้ยอดขายการ์ตูนสูงขึ้นตามไปด้วยนั่นเอง

3. การเปลี่ยนแปลงผ่านกระบวนการผสมผสานกับวัฒนธรรมอื่น ได้แก่ การนำเสนอการ์ตูนนิทานในรูปแบบใหม่ โดยกระบวนการผสมผสานระหว่าง

วัฒนธรรมเป็นปัจจัยที่สำคัญปัจจัยหนึ่ง โดยเฉพาะวัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามีบทบาทผ่านรูปร่างหน้าตาตัวละคร การแต่งกาย และภาษาที่ใช้ในเรื่อง เป็นต้น

4. บริบทสังคมในทางยุคสมัยที่แตกต่างกัน บริบททางสังคมปัจจุบันเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในนิทาน โดยเปลี่ยนแปลงด้านเนื้อหาและรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ เช่น สังคมปัจจุบันมีอาชีพคนขับจักรยานยนต์รับจ้าง ในการ์ตูนนิทานไทยมีการล้ออาชีพนี้โดยให้มีอาชีพคนพายเรือรับจ้าง หรือในสังคมปัจจุบันเปิดโอกาสให้ผู้หญิงที่มีทำงานและบริหารงานต่างๆ เท่าเทียมผู้ชาย ในการ์ตูนนิทานไทยก็ได้สื่อให้เห็นในลักษณะนั้นเช่นกัน ดังนั้นบริบททางสังคมมีส่วนสำคัญที่ทำให้นิทานมีความเปลี่ยนแปลง

บทสรุป

การเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหาและการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏให้เห็นในการ์ตูนนิทานไทยนั้น ทำให้คติชนประเภทนิทานมีความแปลกใหม่ไปจากเดิม แสดงถึงการผสมผสานกลมกลืนระหว่างวัฒนธรรมโลก และวัฒนธรรมไทยแสดงถึงความเอาใจใส่ต่อสังคมและความคิดสร้างสรรค์ของนักเขียนการ์ตูน ทั้งในแง่ของรูปแบบ เนื้อหา และการนำเสนอที่มีแนวโน้มปรากฏให้เห็นได้อย่างเด่นชัด โดยเฉพาะการเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่องให้เป็นสากล โดยหนังสือการ์ตูนนิทานที่นำเสนอใหม่แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของสังคมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะปรากฏอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่น และอิทธิพลของการครอบงำจากตะวันตกเข้ามา ทั้งในรูปของภาษา ฉาก ตัวละครที่ปรากฏ และบทบาทของตัวละคร

ประเด็นการค้นพบใหม่ที่น่าสนใจต่อการศึกษาครั้งนี้คือในกระบวนการยืมความนั้น พบว่าเป็นการผสมผสานระหว่างนิทานเรื่องหนึ่งให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับนิทานอีกเรื่องหนึ่ง โดยการยืมอนุภาคที่สำคัญๆ มาปรับใช้ เช่น อนุภาคเสี่ยงพวงมาลัยจากนิทานเรื่องสังข์ทอง มาใช้ในการ์ตูนนิทานเรื่องไกรทอง ซึ่งการเสี่ยง

พวงมาลัยนี้เป็นสาเหตุที่ทำให้ชาละวันหลงรักตะเภาแก้ว เป็นต้น ซึ่งในหนังสือการ์ตูนนิทานได้ยืมอนุภาคจากนิทานเรื่องต่างๆ มาผสมผสานอย่างกลมกลืน และเป็นการสร้างเหตุผลขึ้นมารองรับรายละเอียดของเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงใหม่

เอกสารอ้างอิง

กิ่งแก้ว อัตถากร. (2519). **คติชนวิทยา**. กรุงเทพฯ : กรมการฝึกหัดครู.

วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล, (2549). **การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่**. กรุงเทพฯ : มติชน.

สังเขต นาคไพจิตร. (2530). **การ์ตูน**. มหาสารคาม : ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิราพร ฐิตะฐาน. (2522). **รามเกียรติ์ : ศึกษาในแง่การแพร่กระจายของนิทาน**. วิทยานิพนธ์ อม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิราพร ฐิตะฐาน ณ ถลาง. (2537). **ในท้องถิ่นมีนิทานและการละเล่น การศึกษาคติชนในบริบทสังคมไทย**. กรุงเทพฯ : มติชน.

ศิราพร ณ ถลาง. (2548). **ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน - นิทานพื้นบ้าน**. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.