

การเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทรรัตน์

กาญจน์พิชญ์ ศิริภวณิชย์⁵

อุบลวรรณ เปรมศิริรัตน์⁶

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาเรื่องการเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทรรัตน์ โดยศึกษาการเล่าเรื่องของสื่อหนังสือการ์ตูน และสื่อภาพยนตร์ และเปรียบเทียบความแตกต่างเพื่อวิเคราะห์ถึงวิธีการเล่าเรื่องที่ปรับเปลี่ยนไปตามชนิดของสื่อที่จะนำเสนอ จากการ์ตูนจำนวน 3 เรื่องคือ “The 13 Quiz Show” “อย่าอ่านชะตาจะขาด” และ “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” ภาพยนตร์จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ “13 เกมสยอง” ภาพยนตร์สั้น “11 Earthcore” ภาพยนตร์สั้น “12 Begin” ซีรีส์ ตอน “ยันต์สังหาร” และ หลุดสี่หลุด ตอน “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” และการ์ตูนออนไลน์ คือ “14 เกมล่าอำมหิต” (14 Beyond)

ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบการเล่าเรื่องของการ์ตูน และภาพยนตร์ ของเอกสิทธิ์ ไทรรัตน์ มีความใกล้เคียงกันทั้งสองสื่อ โดยสื่อที่สองจะมีการเปลี่ยนแปลงไปจากสื่อเดิมบางส่วนเพื่อให้เกิดความสมจริงและเข้ากับคุณลักษณะสื่อที่นำเสนอเรื่องเล่า โดยเฉพาะในสื่อภาพยนตร์ที่จะมีการเพิ่มความหลากหลายของลักษณะโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร มุมมองการเล่าเรื่อง สัญลักษณ์พิเศษ ส่วนที่มีความแตกต่างด้านการนำเสนอคือฉาก ช่วงเวลาและสถานที่ในการเล่าเรื่องจะต่างไปตามช่วงยุคสมัยในการนำเสนอแต่ละสื่อและบทสนทนา ในการ์ตูนใช้ภาษาเขียนและภาษาภาพ ในขณะที่ในภาพยนตร์ใช้ภาษาพูด

จากการเปรียบเทียบการปรับเปลี่ยนไปสู่สื่ออื่นๆ ของสื่อต้นทางทั้งสามเรื่องเรียงตามลำดับดังนี้ 1.การ์ตูนเรื่อง “The 13 Quiz Show” มีการขยายเรื่องราวออกไปกว้างขึ้นจากเดิมมาก 2.ภาพยนตร์เรื่อง “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” มีการเปลี่ยนมุมมองในการนำเสนอ 3.การ์ตูนเรื่อง “อย่าอ่านชะตาจะขาด” คงเรื่องไว้ใกล้เคียงจากเดิมมากที่สุดต่างเพียงแค่ลำดับในการเล่าเรื่อง รายละเอียดของตัวละครและสถานที่บางส่วนเท่านั้น

การเล่าเรื่องข้ามสื่อของเอกสิทธิ์ ไทรรัตน์ นั้น หากเป็นการเล่าจากสื่อการ์ตูนเป็นสื่อต้นทาง จะมีการขยายเรื่องราวมากขึ้นเมื่อนำไปเล่าในสื่อภาพยนตร์ ในทางกลับกัน หากสื่อต้น

⁵ นักศึกษาระดับปริญญาโท รุ่น 2 หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทศาภิบาลและนวัตกรรม

คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

⁶ ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ทางเป็นสื่อภาพยนตร์ สื่อที่สองเป็นสื่อการ์ตูนเล่มจะตัดทอนและเปลี่ยนแปลงให้กระชับและตรง
จุดมากขึ้น โดยที่ส่วนที่มักจะเพิ่มหรือลดตามการปรับเปลี่ยนในการเล่าเรื่องข้ามสื่อก็คือ เรื่อง
ของรายละเอียดตัวละคร เนื้อหาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไปจนถึงมุมมองการเล่าเรื่อง

Transmedia Storytelling in Eakasit Thairaat's Thai Comic

Abstract

Studying the storytelling of comics and films and comparing their differences in order to analyze the methods of storytelling which vary depending on the types of media. Included in this study are 3 comics which are *"The 13 Quiz Show,"* *"YaAanChataJaKhad"* (*The Paper*), and *"RaanKhongkwanPhueKhon Tee KhunKliad"* (*Gift shop for someone you hate*) and 5 films which are *"13 Beloved,"* *"11 Earthcore"* (*Short film*), *"12 Begin"* (*Short film*), *"4bia: Death Talisman Episode,"* *"The 4 Movie: RaanKhongkwanPhueKhon Tee KhunKliad Episode"* and *"14 Beyond"* (*Online comic*).

The result of the study revealed that the narrative elements of comics and films by Eakasit Thairaat were similar. The second medium made some changes from the original medium to create realism and to make the storytelling compatible with the characteristics of the narrative medium, especially films which increased the diversity of plot, conflicts, characters, point of view and special symbols. The aspects which were different in the presentation were the scene, the time and the place of narration which varied according to each medium's period of presentation and also the conversation. Comics used written language and pictures while films used spoken language.

According to the comparison, the changes made in the 3 comics for the transition to other media were as follow: 1) the comic *"The 13 Quiz Show"* expanded the story much wider; 2) the film *"RaanKhongkwanPhueKhon Tee KhunKliad"* (*Gift shop for someone you hate*) changed the presentation's point of view and 3) the comic *"YaAanChataJaKhad"* (*The Paper*) maintained the original story as much as possible and only changed the sequence of narration as well as some of the characters' details and places.

Regarding the transmedia storytelling of Eakasit Thairaat, if the comic was the original medium, the story would be expanded when narrated through the film. On the

other hand, if the original medium was the film, the second narrative medium, which was the comic book, would cut some details and edit the story to make it more precise and straight to the point. The parts which were usually added or cut according to the changes in transmedia storytelling were the details of characters, the contents of events and the point of view of the narrative.

ที่มาและความสำคัญ

หนังสือการ์ตูนถือเป็นสื่อที่บ่งถึงวัฒนธรรม สภาพสังคม มายาคติ และทัศนคติของแต่ละยุคสมัยมาเล่าเป็นสารผ่านตัวอักษร และรูปภาพสื่อออกมาในความหมายทางตรงและนัยแฝง การเลือกใช้คำ การเลือกใช้สัญลักษณ์บางอย่างในภาพ นอกจากนั้นการ์ตูนยังถือเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มเด็กและวัยรุ่นได้ง่าย เนื่องจากสื่อการ์ตูนส่วนใหญ่จะเน้นเนื้อหาด้านความบันเทิงที่สนุกสนาน คลายเครียดและเข้าใจง่าย ซึ่งการเลือกส่งสารไปอาจจะมีความสำคัญต่อทัศนคติและมุมมองของผู้รับสารในอนาคตได้

สารที่จะส่งไปนั้นจะถูกหยิบยกและประกอบกันจนเป็นเรื่องราวผ่านความคิดและปลายปากกาของนักเขียนการ์ตูน ซึ่งต้องส่งสารผ่านทั้งภาพและตัวอักษร ทั้งสองส่วนนั้นจะต้องถูกหลอมรวมจนเกิดเป็นเรื่องราวที่เรียกว่า “หนังสือการ์ตูน” และถูกเปรียบเทียบว่าเป็น “ภาพยนตร์นิ่ง” จากการนำเสนอมุมมองภาพผ่านการจัดกรอบภาพ และการเล่าเรื่องที่มีเรื่องราวต่อเนื่อง

จากประโยค “13 ข้อ 100 ล้าน” ที่สร้างกระแสให้กับภาพยนตร์ไทยเรื่องดังกล่าว “13 เกมสยอง” ผลงานเปิดตัวของนักเขียนบทภาพยนตร์มือใหม่ นักเขียนการ์ตูนมือเก่า อย่างเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ให้ก้าวสู่วงการภาพยนตร์ โดยเนื้อเรื่องที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่นๆ ในยุคนั้น มาจากการ์ตูนที่เขาเขียนขึ้นเอง เรื่อง “The 13 Quiz Show” การ์ตูนไทยเรื่องแรกที่ได้ไปไกลถึง ฮอลลีวูด (Hollywood) ในชื่อเรื่อง “13 Sins”

จากผลงานและประสบการณ์การทำงานของ เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ที่เป็นทั้งนักเขียนการ์ตูนและนักเขียนบทภาพยนตร์ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลงานการ์ตูนของเขาที่ถูกเล่าในสื่อต่างๆ คือการ์ตูนเล่ม สื่ออินเทอร์เน็ต และภาพยนตร์ เนื่องจากตัวเขาเองได้มีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องผ่านสื่อเหล่านี้ด้วยตัวเองด้วย ผลงานของ คุณเอกสิทธิ์มีทั้งในฐานะนักเขียนการ์ตูน ผู้ผลิตโฆษณา หรือนักเขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งถือเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีความรู้ความเข้าใจในตัวสื่อที่หลากหลาย และสามารถนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจและเลือกที่จะเล่าเรื่อง

ให้เหมาะสมกับสื่อที่จะนำเสนอได้อย่างแตกต่าง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจทั้งด้านการตูน ภาพยนตร์ สื่ออินเทอร์เน็ต และการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทรัตน์ ในสื่อต่างๆ
2. เพื่อศึกษา เปรียบเทียบ และวิเคราะห์ความแตกต่างด้านเนื้อหาการ์ตูนไทยของ เอกสิทธิ์ ไทรัตน์ ที่มีการเล่าเรื่องข้ามสื่อภาพยนตร์ และสื่ออินเทอร์เน็ต

ขอบเขตในการศึกษา

1. การ์ตูนไทยผลงานของเอกสิทธิ์ ไทรัตน์ ที่ถูกนำเสนอในสื่อภาพยนตร์ ดังนี้ “The 13 Quiz Show” “อย่าอ่านชะตาจะขาด” และ “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” โดยศึกษาจาก

1.1 ภาพยนตร์ ได้แก่ “13 เกมสยอง”, ซีรีส์ ตอน “ยันต์สังตาย” และ หลุดสี่ หลุด ตอน “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด”, ภาพยนตร์สั้น “11 Earthcore” และภาพยนตร์ สั้น “12 Begin”

1.2 หนังสือการ์ตูนไทย “My Mania 1” และ “My Mania 2”

1.3 การ์ตูนเรื่องยาว “14 เกมล่าอำมหิต” (14 Beyond) ฉบับออนไลน์ที่ นำเสนอในเว็บไซต์ www.commuuan.com

2. ศึกษาวิธีการเล่าเรื่องแต่ละสื่อรวมถึงการเล่าเรื่องข้ามสื่อในการตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทรัตน์

นิยามศัพท์

การ์ตูนไทย / หนังสือการ์ตูนไทย

สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ซึ่งใช้ภาพวาด ในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ โดยมีตัวอักษรบรรยายประกอบ ทั้งในแบบรูปเล่มและไฟล์ภาพ ที่เขียนและวาดภาพโดยนักเขียนชาวไทย

การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia storytelling)

การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อมากกว่าหนึ่งประเภทขึ้นไป โดยที่ยังมีเรื่องราว หรือตัวละคร เดียวกันอยู่บางครั้งผู้รับสารอาจจะกลายเป็นผู้ส่งสารได้

หนังสือการ์ตูนออนไลน์

หนังสือการ์ตูนที่ไม่ได้ตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม แต่นำเสนอผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ในงานวิจัยเล่มนี้หมายถึงการ์ตูนเรื่อง “14 เกมล่าอำมหิต” (14 Beyond)

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

เพื่อให้เข้าใจถึงพื้นฐานการ์ตูนและใช้ในการตีความหมายของเรื่องเล่าในหนังสือการ์ตูนไทยซึ่งเป็นหนึ่งในสื่อของประชากรที่ใช้ในการวิจัย ให้ได้ถูกต้องมากขึ้น ผู้วิจัยจึงรวบรวมแนวคิดที่เกี่ยวกับการ์ตูน ดังนี้

1. ความหมายของการ์ตูน (สังเขต นาคไพโรจน์, 2530, น. 2)
2. เนื้อหาของการ์ตูน (ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสินทร์, 2534, น.13-14) และประเภทเนื้อหาการ์ตูนเรื่อง (จินตนา ไบกาชุย)
3. ลักษณะภาพการ์ตูน (ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสิน, 2534, น. 9-10)
4. ประเภทของการ์ตูน (Kinder)
5. ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนเรื่อง เครื่องหมายวรรคตอน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2530, น.22-35)
6. รหัสของการ์ตูน (Harisson, 1981, pp. 53-70)
7. หลักการจัดกรอบภาพการ์ตูน (อเนก รัตนปิยะภาภรณ์, 2534)

แนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นระเบียบวิธีวิจัยรูปแบบหนึ่งที่เน้นการพิจารณาที่ตัวสารที่จะสามารถวิเคราะห์ถึงตัวผู้ส่งสาร ผู้รับสาร ผลลัพธ์ รวมถึงปฏิกิริยาที่ตอบกลับจากสารของผู้รับสาร รวมถึงการศึกษาจุดมุ่งหมาย ค่านิยมและทัศนคติของตัวผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ด้วย เนื่องจาก “สาร” ถูกมนุษย์แลกเปลี่ยนในรูปของสัญลักษณ์ที่เป็นได้ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาที่ถ่ายทอดและเผยแพร่ตามช่องทางหรือสื่อต่างๆ ทั้งสื่อวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ สิ่งพิมพ์ สื่อใหม่ และสื่อบุคคล (ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, 2545, น. 17)

แนวคิดการเล่าเรื่อง

โดยการศึกษาการเล่าเรื่องในระดับเนื้อความจะดูที่องค์ประกอบการเล่าเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย

1. โครงเรื่อง (Plot) การลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องมี 5 ขั้นตอน ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้จะใช้คำว่า ขนบของการเล่าเรื่อง (Narrative convention) ดังนี้ ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition) ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action) และ ขั้นยุติเรื่องราว (Ending) นอกจากนั้นยังมีการแบ่งลักษณะโครงเรื่อง (เพ็ญสิริ เสวตรวิหรี, 2541) ด้วย

2. แก่นเรื่อง (Theme) (Goodlad, 1971)
3. ความขัดแย้ง (Conflict) (ปริญญา เกื้อหนุน)
4. ตัวละคร (Character)
5. ฉาก (Setting)
6. บทสนทนา (Dialogue)
7. มุมมอง (Point of view) (ศิริภรณ์ หอมสุวรรณ, 2535)
8. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)

แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

ไวยากรณ์ทางภาพยนตร์ (Film grammar) เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีการนำเสนอทั้งภาพ แสง สี เสียง ทำให้การสื่อความหมายในภาพยนตร์มีอยู่มากมาย โดยสามารถแบ่งเป็นองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556; รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545)

1. หน่วยพื้นฐานในภาพยนตร์
2. องค์ประกอบด้านภาพ (Visual channel)

1.1 ภาพที่ปรากฏโดยไม่ต้องใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ (Nature of Image) ประกอบด้วย ฉาก (Setting) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เสื้อผ้า (Costume) การแสดงและการปรากฏตัวของตัวละคร

1.2 ภาพที่ปรากฏให้เห็นผ่านเทคนิคทางภาพยนตร์ (Treatment of image) โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนการถ่ายทำ ประกอบด้วย ขนาดภาพ (Shot size) มุมกล้อง (Camera angle) เลนส์ (Lenses) การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera movement) การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-scene) แสง (Lighting) สี (Color) และส่วนของการตัดต่อ ประกอบด้วย เทคนิคการตัดต่อ และประเภทการตัดต่อ

3. องค์ประกอบด้านเสียง (Auditory channel) แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ เสียงในบทสนทนา (Dialogue) เสียงประกอบ (Sound effects) และเสียงดนตรี (Music)

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ต

สื่อคอมพิวเตอร์ไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา (Space and time) ทำให้ผู้ใช้มีความรู้สึกสะดวกสบายและรู้สึกว่ามีความสามารถในการสื่อสารมากขึ้น เนื่องจากผู้ใช้สามารถสื่อสารได้ตลอดเวลา โดยที่อาจจะไม่มีคู่สนทนาในขณะนั้นก็ได้ (ปัทมทริย์ ไซรัมย์, 2547)

Hitz (อ้างถึงใน กิตติพงศ์ ไทยเจริญ, 2541, น.20) กล่าวว่าปรากฏการณ์ของการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นสื่อกลางเพื่อการสื่อสาร สามารถแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) ใช้เพื่อการแทนที่ (Substitution) 2) ใช้เพื่อการเสริม (Add-on) และ 3) ใช้เพื่อการแผ่ขยาย (Expansion)

แนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

การเล่าเรื่องข้ามสื่อเป็นกระบวนการหนึ่งที่ถูกใช้ในการสื่อสารมวลชนมายาวนานแล้ว เพียงแต่เมื่อมีสื่ออินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นทำให้การเล่าเรื่องข้ามสื่อมีวงที่กว้างมากขึ้นตามไปด้วย โดยในงานวิจัยที่ผ่านมาได้มีการใช้คำว่า การดัดแปลง หรือ สัมพันธ์บท ซึ่งอาจจะมี ความแตกต่างกันไปบ้าง ผู้วิจัยจึงขอเสนอข้อมูลจากการรวบรวมเกี่ยวกับแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อบางส่วนไว้ดังนี้

เฮนรี เจนกินส์ (Jenkins, 2007) ผู้ที่ศึกษาเรื่อง Media convergence culture และเรื่อง Transmedia อธิบายวงการสื่อและการเล่าเรื่องไว้ในคลิป์วิดีโอบน Youtube ที่ผู้ทำวิจัยสรุปได้ว่า

โลกของสื่อตอนนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเจ้าของธุรกิจสื่อรายใหญ่ๆ เพียงอย่างเดียวเหมือนก่อนแล้ว จากการก้าวหน้าไปของเทคโนโลยีทำให้สื่ออยู่ในมือของประชาชนทุกคนที่เป็นผู้สร้างเนื้อหาขึ้นได้เองเช่นกัน จากอดีตจนถึงปัจจุบันผลงานในสื่อเก่ามากมายที่ได้ถูกนำมาเล่าใหม่ผ่านช่องทางสื่อใหม่ เป็นการผ่านยุคสมัยมาตามพฤติกรรมของผู้ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป เป็นการก้าวสู่ยุคที่เป็นสื่อแบบ “วัฒนธรรมหลอมรวม” (Convergence culture) คือ ยุคที่ทั้งเรื่องราว เสียง แบนด์ ภาพ และความสัมพันธ์จะได้รับการเผยแพร่ไปในหลากหลายสื่อเท่าที่จะสามารถทำได้

เทคโนโลยีทำให้การสื่อสารเข้าถึงได้ง่ายขึ้น การดูรายการโทรทัศน์ที่ชื่นชอบไม่จำกัดอยู่ในหน้าจอโทรทัศน์อีกต่อไป แต่สามารถเข้าถึงได้ผ่านหน้าจอสมาร์ทโฟน เมื่อมีหลากหลายสื่อให้เข้าถึงและเลือกได้มากขึ้นในยุคของสื่อแบบหลอมรวม (Convergence) จึงต้องเลือกใช้สื่อให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและหนึ่งในวิธีการที่น่าสนใจคือการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia storytelling) เป็นวิธีการเล่าเรื่องผ่านหลากหลายรูปแบบในสื่อมากมาย ไม่ใช่แค่การใช้วิธีนำเสนอผ่านหลายช่องทางเท่านั้นแต่ต้องเลือกใช้สื่อให้ตรงตามคุณสมบัติของมันเพื่อให้แต่ละสื่อสามารถเสริมกันได้

ในขั้นต้น เรื่องการข้ามสื่อ นั้นหมายถึง "เรื่องราวจะบอกผ่านสื่อหลาย ในปัจจุบันเวลา โดยเรื่องราวที่มีความสำคัญจะมีแนวโน้มที่จะไหลข้ามแพลตฟอร์มสื่อหลายหลายสื่อ" (Jenkins, PuruShotma, Clinton, Weigel & Robison, 2006, p. 46 อ้างถึงใน Scolari, 2009, p. 587) ใน รูปแบบที่เหมาะสมในการเล่าเรื่องข้ามสื่อ นั้นๆ

เอกสารประกอบการสอน รายวิชา 7006 นวัตกรรมสื่อใหม่และสื่อสังคม สถาบัน บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ปี (ธาม เชื้อสถาปนศิริ, 2557) เรื่อง 7 Core concepts transmedia storytelling by Henry Jenkins. มีดังนี้ 1) Spreadability vs. Drillability 2) Continuity vs. Multiplicity 3) Immersion vs. Extraction 4) World Building 5) Seriality 6) Subjectivity 7) Performance

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์” เป็นการศึกษา โดยวิธีการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์เนื้อหาเอกสารที่ระบุไว้ในขอบเขตการศึกษา ได้แก่ การ์ตูน เรื่อง “The 13 Quiz Show” “อย่าอ่านชะตาจะขาด” และ “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” ภาพยนตร์สั้นตอน “ยันต์สังตาย” ภาพยนตร์สั้นตอน “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” และ ภาพยนตร์ เรื่อง “13 เกมสยอง” ซึ่งผู้ศึกษาเชื่อมโยงไปถึง ภาพยนตร์ที่อยู่ในชุดเดียวกันคือ “11 Earthcore” และ “12 Begin” และการ์ตูนออนไลน์ เรื่องยาว “14 เกมล่าอำมหิต” (14 Beyond) ที่นำเสนอในเว็บไซต์ www.commuan.com ด้วย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ องค์ประกอบการเล่าเรื่อง และรูปแบบในการนำเสนอเรื่องเล่าข้ามสื่อ (Transmedia storytelling) ของหนังสือการ์ตูนไทยโดยศึกษาจากเอกสาร หนังสือการ์ตูน สื่ออินเทอร์เน็ต และ สื่อภาพยนตร์ และการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะลึก (In-depth inter view)

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ส่วนคือ สื่อหนังสือการ์ตูนจะใช้ องค์ประกอบการเล่าเรื่อง และแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ส่วนสื่อภาพยนตร์จะใช้องค์ประกอบการ เล่าเรื่องและไวยากรณ์ภาพยนตร์เป็นแนวทางการวิเคราะห์ และนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ มาผนวกรวมกับบทสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างมาเรียบเรียงและนำเสนอ

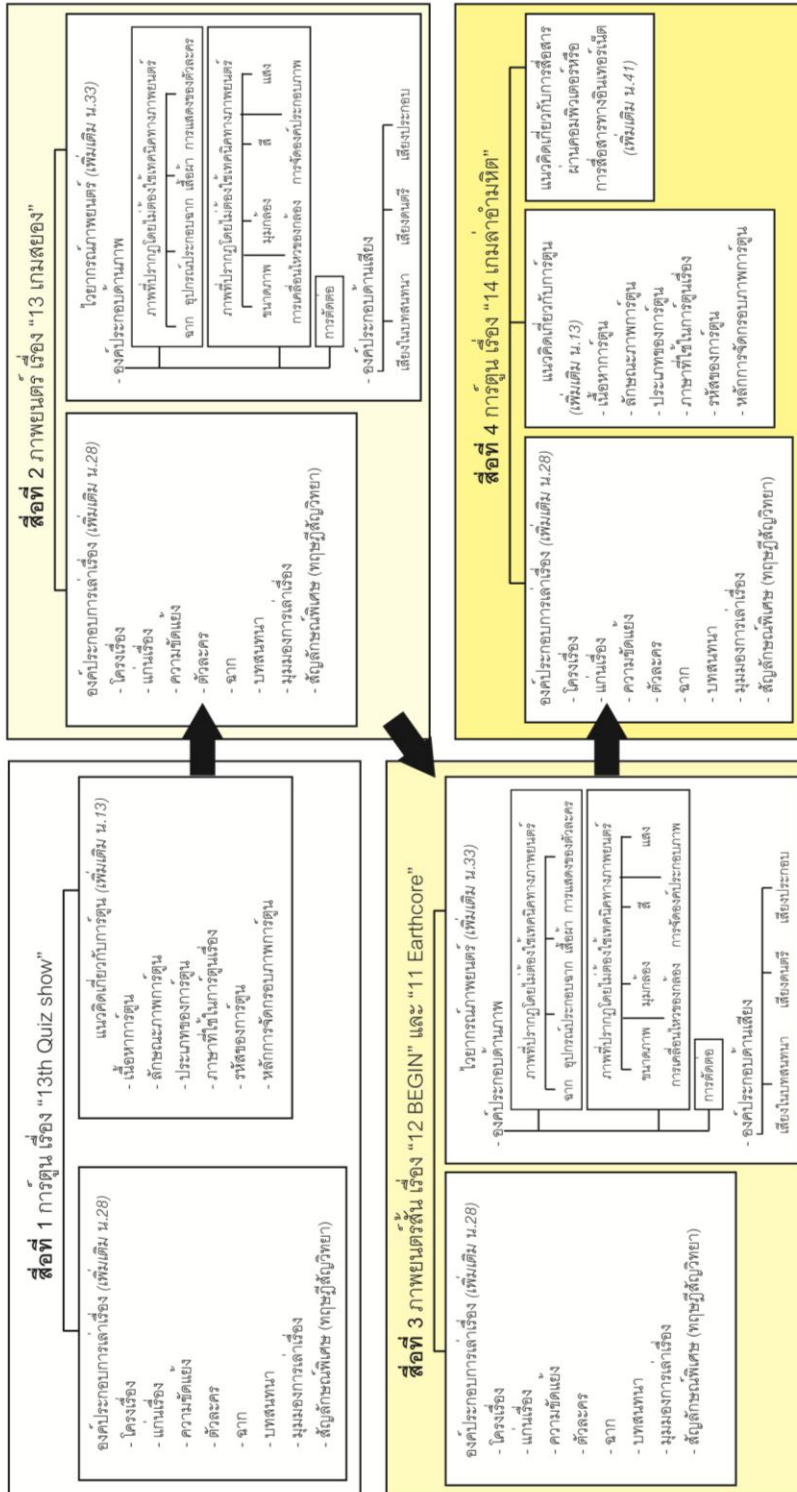
ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

จาก “The 13 Quiz Show” สู่ “13 เกมสยอง” “11 Earthcore” “12 Begin” และ “14 เกมล่าอำมหิต”



กรอบแนวคิดการวิจัย

การเล่าเรื่องข้ามสื่อในการดูหนังไทยของเอกสิทธิ์ ไชยรัตน์



องค์ประกอบการเล่าเรื่องของการ์ตูน “The 13 Quiz Show” และ ภาพยนตร์ “13 เกมสยอง”

1. เรื่องย่อ

การ์ตูน “The 13 Quiz Show”: “ภูชิต” เซลล์แมนคนหนึ่งได้รับโทรศัพท์ติดต่อจากรายการเกมลึกลับและด้วยปัญหาต่างๆ ที่เขาประสบอยู่ ทั้งเรื่องงาน เรื่องคนรัก ทำให้เขาเลือกที่จะตอบรับเล่นเกมที่ว่าแลกกับเงินรางวัลมูลค่ามหาศาล เขาผ่านโจทย์ต่างๆ มาได้จนถึงโจทย์ข้อที่ 13 ที่ทำให้เขาได้เห็นกับตาว่า เกมที่ว่านั้นเป็นอย่างไร ซึ่งโจทย์ในข้อที่ 13 คือให้เขาฆ่าหญิงชราที่นั่งอยู่บนรถเข็น ซึ่ง “ภูชิต” เลือกที่จะไม่ทำ และเขาถูกหญิงชราที่ดูท่าทางอ่อนแอคนนั้นฆ่าตาย

ภาพยนตร์ “13 เกมสยอง”: “ภูชิต” ชายหนุ่มลูกครึ่งที่มีปมเรื่องพ่อ ประกอบอาชีพเซลล์แมนขายเครื่องดนตรีคนหนึ่งได้รับโทรศัพท์ติดต่อจากรายการเกมลึกลับ เกม 13 ด้วยปัญหาต่างๆ ที่เขาประสบอยู่ ทั้งเรื่องงาน เรื่องคนรัก เรื่องการเงินที่มีภาระหนี้สินทำให้เขาเลือกที่จะตอบรับเล่นเกมที่ว่าแลกกับเงินรางวัลมูลค่าหนึ่งร้อยล้านบาท “ภูชิต” มีรุ่นน้องที่ทำงานชื่อ “ตอง” และเมื่อเธอรู้ว่าเขากำลังเข้าร่วมเกม 13 เธอจึงพยายามที่จะหยุดเขา นอกจาก “ตอง” ที่พยายามตามหาตัวเขา ยังมีนายตำรวจชื่อ “สุรชัย” อีกคนที่ตามคดีของเขาอยู่แต่ “ภูชิต” ก็ผ่านโจทย์ต่างๆ มาได้จนถึงโจทย์ข้อที่ 13 ที่ให้เขาฆ่าพ่อของเขา แม้ว่าจะมีเงินรางวัลร้อยล้านอยู่ตรงหน้าแต่เขาก็ทำไม่ลง จนในที่สุดเขาก็ตายด้วยมือของพ่อเขาที่เข้าร่วมเกมเช่นกัน

2. โครงเรื่อง ของการ์ตูน “The 13 Quiz Show” และ ภาพยนตร์ “13 เกมสยอง”
การ์ตูนจะเป็นแบบใครทำอะไร ในขณะที่ในภาพยนตร์จะเป็นแบบผสมผสานระหว่างคุณหาสน์ ลึกลับ และแบบใครทำอะไร

3. แก่นเรื่อง การ์ตูนจะเป็นแบบผสมผสาน ระหว่างศีลธรรมจรรยา และแนวคิด ในขณะที่ในภาพยนตร์แบบผสมผสานหลากหลายทั้งศีลธรรมจรรยาแนวคิด Outcast theme และความรัก

4. ความขัดแย้ง การ์ตูนเป็นแบบผสมผสานระหว่าง ความขัดแย้งภายใน และความขัดแย้งภายนอก ส่วนภาพยนตร์จะมี ความขัดแย้งภายใน ความขัดแย้งภายนอก และความขัดแย้งระหว่างคน

5. ตัวละคร ทั้งสองสื่อมีตัวละครหลักเป็นแบบรอบด้านทั้งคู่

6. **ฉาก** ในการ์ตูนและในภาพยนตร์จะต่างกันตรงช่วงเวลา ในการ์ตูนจะเป็นช่วงปี 2540-2545 ในภาพยนตร์จะเป็นช่วง 2548-2549 ในส่วนสถานที่ในภาพยนตร์จะมีความหลากหลายของฉากสูงกว่า

7. **บทสนทนา** ในการ์ตูนใช้ภาษาเขียนและภาษาภาพ ส่วนในภาพยนตร์ใช้ภาษาพูด

8. **มุมมองการเล่าเรื่อง** ในการ์ตูนจะเป็นแบบบุรุษที่หนึ่ง ผู้เล่าในส่วนในภาพยนตร์เป็นแบบผสมผสานคือบุรุษที่หนึ่งคือ แบบบุรุษที่หนึ่งผู้เล่า บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า และบุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีการกระแสดิจิตประหวัด

9. **สัญลักษณ์พิเศษ** ในการ์ตูนจะเน้นไปที่สัญลักษณ์ที่เป็นภาพรวมหรือจุดสำคัญของเรื่อง ในขณะที่ในภาพยนตร์จะเป็นสัญลักษณ์ที่แฝงในส่วนย่อยของเรื่อง

การปรับเปลี่ยนจากการ์ตูน “The 13 Quiz Show” ภาพยนตร์ “13 เกมสยอง” ภาพยนตร์สั้น “11 Earthcore” ภาพยนตร์สั้น “12 Begin” และหนังสือการ์ตูนออนไลน์ “14 เกมล่าอำมหิต” (14 Beyond)

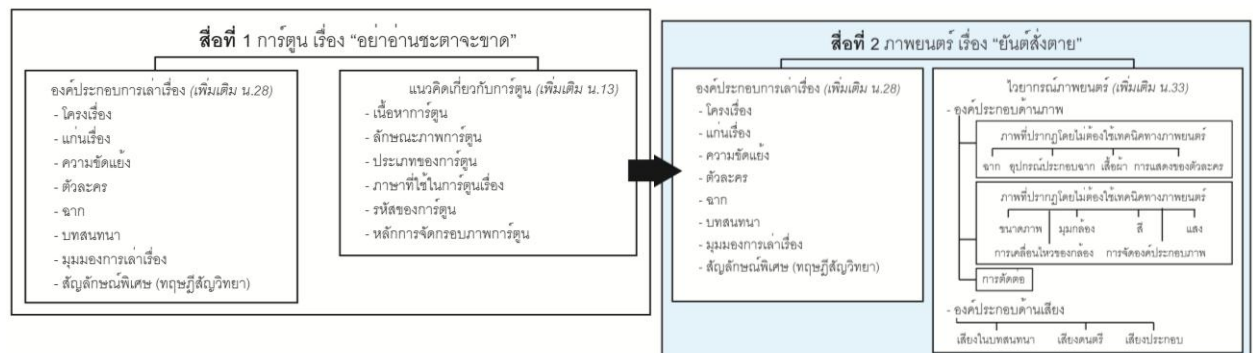
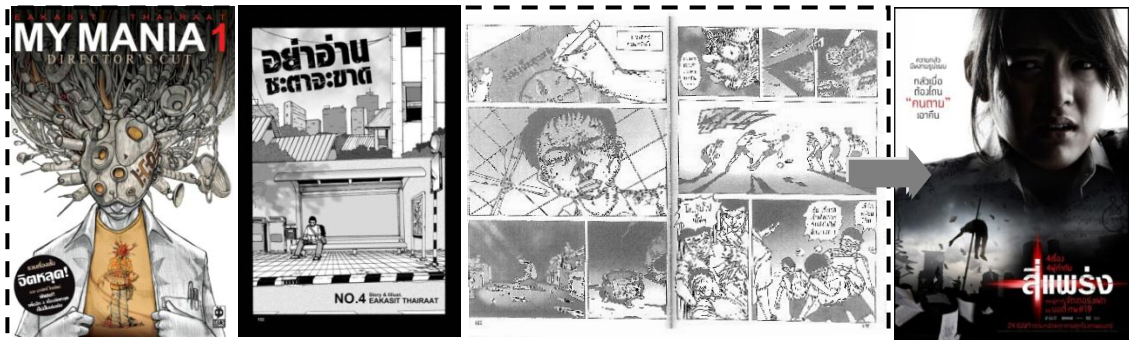
1. **เพิ่ม** จากการ์ตูน “The 13 Quiz Show” ไปสู่สื่ออื่นๆ ดังนี้ 1.มีการเพิ่มขึ้นของตัวละครมากมาย เช่น “ตอง” “สุรชัย” เพื่อให้เกิดความสมเหตุสมผลต่อการดำเนินเรื่อง และเป็น การขยายเรื่องราวให้กับเรื่องได้ด้วย 2.การเพิ่มปัญหาและเนื้อเรื่องบางส่วนเข้ามาเพื่อให้เนื้อเรื่องมีความหนักแน่นและเข้มข้นขึ้น เช่น เรื่องปัญหาครอบครัวของตัวเอง 3.มีการขยายโลกของเรื่องราวให้กว้างขึ้น คือมีการบอกเล่าถึงที่มาที่ไปของ 13 ในภาพยนตร์สั้น “11 Earthcore” และภาพยนตร์สั้น “12 Begin” ที่เป็นเรื่องราวของกลุ่มเด็กที่สมาชิกในกลุ่มถูกข่มเหงจนเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างโลก 13 ขึ้น รวมไปถึงเรื่องราวที่ยังคงดำเนินไปใน หนังสือการ์ตูนออนไลน์ “14 เกมล่าอำมหิต” (14 Beyond) ที่จะเป็นส่วนที่เชื่อมโยงไปยังจุดจบของเรื่อง ซึ่งเป็นส่วนที่เพิ่มขึ้นมากที่สุด และถือเป็นการขยายโลกของเรื่องเล่า ไม่ใช่เพียงการขยายหรือเพิ่มเติมรายละเอียดในส่วนของเนื้อหาจากการดัดแปลงเรื่องเล่าอย่างอีก 2 เรื่อง ซึ่งถือเป็นการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่ชัดเจนที่สุดในจำนวนการ์ตูนต้นเรื่องทั้ง 3 เรื่องที่ทำการวิจัย

2. **ลด** จากการ์ตูน “The 13 Quiz Show” ได้มีการลดตัวละครอย่างพิธีกรออกไป เพื่อให้เรื่องราวไม่เกินความเป็นจริงมากเกินไปนักด้วยความที่เป็นตัวละครที่ไม่จำเป็นต้องดำเนินเรื่อง จึงสามารถตัดออกได้ และเพื่อตอบย้ำถึงความเป็นปริศนาของเกม 13 ที่จะไม่เปิดเผยตัวตนด้วย นอกจากนั้นยังมีส่วนที่เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่ถูกลดทอนออกไปเพื่อให้สมกับความเป็นภาพยนตร์มากขึ้น อย่างเช่น แมลงวัน ที่ลดทอนออกเพื่อให้มุ่งเน้นไปที่โจทย์ข้อต่างๆ มากกว่าการเปรียบเทียบในโจทย์ข้อใดข้อหนึ่ง

3. เปลี่ยน ในภาพยนตร์มีการปรับเปลี่ยนไปจากการต้นอยู่หลายจุด ดังนี้

1. โจทย์ที่ “ภูษิต” ต้องทำ ซึ่งส่วนนี้ในภาพยนตร์ต้องการให้เห็นประเด็นปัญหาต่างๆ รวมไปถึงต้องการบอกเล่าเรื่องราวของตัวละครเพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจตัวละครมากขึ้นด้วย และในโจทย์ข้อสุดท้าย ที่เปลี่ยนจากคุณยาย เป็น พ่อ เพื่อเพิ่มน้ำหนัก ประเด็น และความแรงของเรื่อง

จากการ์ตูน “อย่าอ่านชะตาจะขาด” สู่ภาพยนตร์ “ยันต์สังคาย”



กรอบแนวคิดการวิจัย

องค์ประกอบการเล่าเรื่องของ “อย่าอ่านชะตาจะขาด” และ ภาพยนตร์ “ยันต์สังคาย”

1.เรื่องย่อ

การ์ตูน “อย่าอ่านชะตาจะขาด” : เด็กชายชาวเขมรที่ย้ายมาเรียนในไทยถูกกลุ่มนักเรียนเกเรกลั่นแกล้ง ด้วยความโกรธแค้นเขาจึงเลือกให้ “ยันต์สังคาย” แก่แค้น เขาทำสัญญากับแผ่นยันต์ด้วยเงื่อนไขที่ว่า “จากนี้ไปใครสบตาแก เขามันไปด้วย เขาพวกมันไปลงนรกให้หมด” และเมื่อถึงเวลาที่เขาคิดจะใช้นยันต์แผ่นนี้เขาก็ได้ผลอสบตาไปกับหน้าในแผ่นยันต์ ด้วยความตกใจเขาจึงพลัดตกตึกเสียชีวิต กลุ่มเด็กเกเรตกใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจึงหนีออกไป เด็ก

คนหนึ่งในกลุ่มเอ่ยถึงยันต์ที่สามารถคร่าชีวิตผู้ที่พบเห็นได้ และยันต์ก็เริ่มไล่ล่าผู้ที่เคยกลั่นแกล้ง จนเหลือเพียงเด็กคนสุดท้ายที่รอดชีวิต เขาตัดสินใจเล่าเรื่องทั้งหมดให้กับอาของเขาคือเป็นตำรวจ พัง ซึ่งไม่มีใครเชื่อเขาเลย เด็กชายถูกทิ้งไว้ในห้อง จากความหวาดกลัวต่อวิญญาณของเด็กชาย ชาวเขมรเขาจึงหลับตาอยู่ตลอดเวลา และเมื่อประตูเปิดอีกครั้ง เด็กชายก็ได้ควักลูกตาออกแล้ว

ภาพยนตร์ “ยันต์สังหาร” : เด็กหนุ่มชื่อ “จิต” ที่มีพ่อเป็นสัปเหร่อทำให้เขาถูกกลุ่มนักเรียนเกเรกลั่นแกล้ง และด้วยความโกรธแค้นที่ถูกกระทำเขาจึงเลือกใช้ “ยันต์สังหาร” เพื่อแก้แค้น เขาทำสัญญากับแผ่นยันต์ด้วยเงื่อนไขที่ว่า “ใครมองตามึง เอามันไปให้หมด” และเมื่อทำพิธีเสร็จเขาจึงนำหนังสือที่มีแผ่นยันต์ไปพบกับกลุ่มเด็กเกเร ในช่วงซูลมุนเขาได้สบตากับไบหน่า ในแผ่นยันต์ด้วยความตกใจเขาจึงพลัดตกตึกเสียชีวิต เด็กเกเรที่เหลือหวาดกลัวและลนลาน และพวกเขาก็ได้รู้ว่า สิ่งไล่ล่าพวกเขายู่นาจะเป็น “ยันต์สังหาร” ในตอนนั้นเองที่ยันต์ปรากฏขึ้นไล่ล่าผู้ที่เคยกลั่นแกล้งจึงกลายเป็นเพียงเหยื่อ จนเหลือเพียงเด็กสาวชื่อ “พินด์” ที่หนีจนในที่สุดตำรวจก็พาเธอไปถามถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เธอเล่าทุกอย่างแต่ไม่มีใครเชื่อเธอ และระหว่างที่พวกเขาทิ้งให้เธอสงบสติอารมณ์ในห้องสอบสวน ด้วยความหวาดกลัวและกดดันจากวิญญาณของ “จิต” เธอจึงตัดสินใจควักลูกตาออก

2. **โครงเรื่อง** ทั้งสองสื่อเป็นแบบ แนวจับหนูเช่นเดียวกัน

3. **แก่นเรื่อง** แบบผสมผสานระหว่างศีลธรรมจรรยา และ Outcast theme เหมือนกันทั้งสองสื่อ

4. **ความขัดแย้ง** เป็นแบบผสมผสานระหว่าง ความขัดแย้งกับภายนอก และความขัดแย้งระหว่างคน เช่นเดียวกันทั้งสองสื่อ

5. **ตัวละคร** ทั้งสองสื่อมีตัวละครหลักเป็นแบบรอบด้าน

6. **ฉาก** ในการ์ตูนและในภาพยนตร์จะต่างกันตรงช่วงเวลา ในการ์ตูนจะเป็นช่วงปี 2540-2545 ในภาพยนตร์จะเป็นช่วง 2550-2551 ในส่วนสถานที่ทั้งสองสื่อใกล้เคียงกัน

7. **บทสนทนา** ในการ์ตูนใช้ภาษาเขียนและภาษาภาพ ในขณะที่ในภาพยนตร์ใช้ภาษาพูด

8. **มุมมองการเล่าเรื่อง** มุมมองการเล่าเรื่อง เป็นผสมผสานคือ แบบบุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีกระแสดิจิประหวัด และแบบผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่าทั้งคู่

9. **สัญลักษณ์พิเศษ** สัญลักษณ์พิเศษ ทั้งสองสื่อใกล้เคียงกัน แต่ในภาพยนตร์มีเพิ่มส่วนตัวละครที่สื่อถึงความนิ่งเฉยเข้ามา

การปรับเปลี่ยนจากการ์ตูน “อย่าอ่านชะตาจะขาด” และภาพยนตร์สั้น “ยันต์สังคาย”

1. **เพิ่ม** จากการ์ตูน “อย่าอ่านชะตาจะขาด” นั้น ถือว่ามีการปรับเปลี่ยนที่น้อยมาก แต่ก็ยังมีส่วนที่เพิ่มเข้ามาเพื่อให้เนื้อเรื่องชัดเจนและเข้าถึงแก่นเรื่อง เข้ากับคุณลักษณะสื่อได้มากขึ้น และถูกรสนิยมของผู้รับสารมากขึ้นด้วย เช่น ในส่วนของการเพิ่มตัวละครผู้หญิงเข้าไปในเรื่อง สังเกตได้ว่าเป็นจุดที่ทำให้ความคลุมเครือในการ์ตูนประเด็นการเพิกเฉยชัดเจนขึ้น เนื่องจากในการ์ตูนนั้นจะแสดงให้เห็นเพียงเล็กน้อยว่าระหว่างที่ตัวละครถูกรังแกนักเรียนคนอื่นๆ ก็ไม่กล้าเข้าไปช่วย ซึ่งตัวภาพยนตร์ต่อยอดเรื่องนี้ให้หนักแน่นขึ้นผ่านตัวละครหญิง 2 ตัว ที่เพิ่มเข้ามา นอกจากนั้นตัวละครหญิงยังช่วยลดความรุนแรงจากภาพรวมของเรื่องที่อยู่ในการ์ตูนจะเป็นนักเรียนชายล้วนลงด้วย

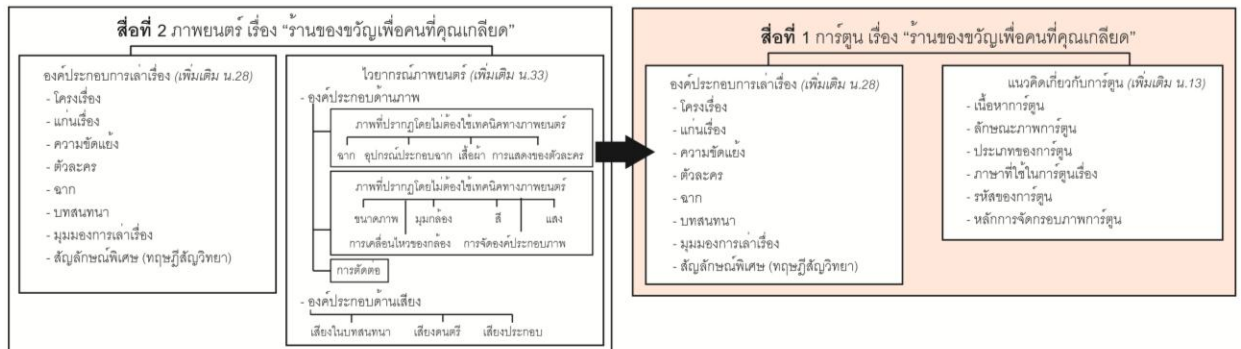
2. **ลด** จากการ์ตูนจะมีการตัดส่วนที่เป็นช่วงเริ่มเรื่องของการ์ตูนที่เป็นเรื่องยันต์ออกไป โดยเริ่มที่กลุ่มนักแสดงเลย เพื่อให้ตรงจุดตรงประเด็นที่เรื่องต้องการนำเสนอ

3. **ปรับเปลี่ยน** ในภาพยนตร์มีการปรับบางส่วนเพื่อให้สมจริงมากขึ้น เช่น ระดับการศึกษาของตัวละครที่ปรับให้โตขึ้น เพื่อบริบทกับบริบทที่ตัวละครในเรื่องต้องเจอ โดยไม่รุนแรงมากเกินไป อีกส่วนคือเพื่อให้สามารถนำเสนอให้กลุ่มผู้ชมทั่วไปสามารถรับชมได้ เนื่องจากถ้านำเสนอตามในการ์ตูนจะมีเรื่องของความรุนแรงในเยาวชน ซึ่งยังเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนในสังคมไทยอยู่

“ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” บนสื่อภาพยนตร์ และการ์ตูน



กรอบแนวคิดการวิจัย



องค์ประกอบการเล่าเรื่องของการ์ตูน และภาพยนตร์สั้น เรื่อง “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด”

1.เรื่องย่อ

ภาพยนตร์ “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” : “ธาดา” พนักงานบริษัทที่เพิ่งได้ รับตำแหน่งผู้จัดการ เขาจึงต้องการให้ของขวัญตอบแทนลูกน้องจึงไปหาซื้อของขวัญจนได้พบกับ “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” “ธาดา” ไม่เชื่อ เจ้าของร้านจึงบอกประวัติของ “ธาดา” ให้ฟัง และแจ้งว่ามีผู้ซื้อสินค้าเพื่อใช้กับเขา 6 ชิ้น “ธาดา” ไม่เชื่อ เจ้าของร้านจึงเตือนว่าให้สังเกตของ รอบตัวว่ามีสัญลักษณ์ของทางร้าน ต่อมา “ธาดา” เกิดอุบัติเหตุรถชน ซึ่งเกิดจากสินค้าของ “ร้าน ของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” เขาจึงรีบย้อนกลับมาเพื่อหาร้านนั้นอีกครั้ง แต่ร้านนั้นเคลื่อนตัว ออกไปแล้ว เมื่อกลับถึงบ้านเขาจึงเดินแกะของขวัญพร้อมกับหาสัญลักษณ์บนของที่ละชิ้นอย่าง ด้วยความกลัวเขาจึงนำของขวัญทั้งหมดไปทิ้ง

“ธาดา” ไปทำงานด้วยความหวาดระแวง เขาตัดสินใจค้นโต๊ะของเพื่อนร่วมงานที่ชื่อ “ซูป” และพบว่าคนที่เสียชีวิตไปของเขาเคยคบกับ “ซูป” มาก่อน เขาจึงตัดสินใจไล่ “ซูป” ออก ต่อมาเขาบาดเจ็บจากการถูกฟ้าผ่า เขาวิ่งเสด็จไปจนถึงบริเวณทางรถไฟ รองเท้าที่เขาสวมถูก ดูดติดกับรางรถไฟ “ซูป” เดินตรงมาพร้อมมีดช่วยตัดรองเท้าจน “ธาดา” หลุดออกมาจากรองเท้า ได้ “ธาดา” ขอโทษและขอบคุณพร้อมก้มลงกราบเท้า “ซูป” ซึ่งความจริงแล้ว “ซูป” คือคนที่ซื้อ รองเท้าคู่นั้นมาเพราะแค้น “ธาดา”

การ์ตูน “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” : ชายหนุ่มคนหนึ่งที่ยังเฝ้ารอมาเจอเข้ากับ “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” เข้า ทันทีที่เห็นชื่อร้านเขาคิดถึงบางคน ซึ่งสูงใจให้เขาก้าว

เข้าไปในร้าน เมื่อเข้าไปในร้านเขาก็เห็นสินค้ามากมายที่ตั้งขายอยู่ ซึ่งเมื่อเจ้าของร้านที่สวมหน้ากากป้องกันพิษปรากฏตัวขึ้นก็ได้อธิบายให้กับชายหนุ่มที่ไม่เชื่อเรื่องร้านนี้ฟังถึงที่มาและกลุ่มลูกค้าของร้าน รวมไปถึงวิธีการทำงานของสินค้าในร้าน ชายหนุ่มไม่เชื่อเจ้าของร้านจึงบอกประวัติและรายละเอียดต่างๆ ของ “ฮาดดา” หรือก็คือตัวเขาให้ฟังและแจ้งว่ามีผู้ซื้อสินค้าเพื่อใช้กับเขาอยู่ 6 ชิ้นและทุกชิ้นคือระดับ 4 ซึ่งทำให้ถึงตาย ตัดมาที่งานศพของชายคนที่ “ฮาดดา” เกลียด เมื่อออกจากวัดฝนเริ่มลงเม็ดหญิงสาวที่รู้จักกันเสนอร่มให้เขา และเมื่อเขารับมาก็เกิดฟ้าผ่า

2. **โครงเรื่อง** ทั้งสองสื่อเป็นแบบ คุฏหาสน์ลึกลับ
3. **แก่นเรื่อง** ทั้งสองสื่อเป็นแบบแนวคิด
4. **ความขัดแย้ง** เป็นแบบผสมผสานระหว่าง ความขัดแย้งกับภายในจิตใจ และความขัดแย้งระหว่างคน เช่นเดียวกันทั้งสองสื่อ
5. **ตัวละคร** ทั้งสองสื่อมีตัวละครหลักเป็นแบบรอบด้านทั้งคู่
6. **ฉาก** ในการตูนและในภาพยนตร์มีความใกล้เคียงกัน คือ ช่วงปี 2553 - 2554 ในส่วนสถานที่ในสื่อภาพยนตร์จะหลากหลายและมีความสมจริงมากกว่าในการตูน
7. **บทสนทนา** ในการตูนใช้ภาษาเขียนและภาษาภาพ ในขณะที่ในภาพยนตร์ใช้ภาษาพูด
8. **มุมมองการเล่าเรื่อง** ในภาพยนตร์เป็นผสมผสานคือ แบบบุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าและบุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีกระแสดิจิตประหวัด ในขณะที่ในการตูนจะเป็นแบบบุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าเพียงมุมมองเดียว
9. **สัญลักษณ์พิเศษ** ทั้งสองสื่อใกล้เคียงกัน ต่างกันในส่วนของการตีความในรายละเอียดปลีกย่อย

การปรับเปลี่ยนจากภาพยนตร์สั้น และ การ์ตูน เรื่อง “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด”

1. **ลด** ในการตูนมีการลดตัวละครที่เป็นคนรักของตัวเองเพื่อให้เป็นประเด็นที่เอื้อให้ตัวเองเข้าใจตัวละครองผิดได้ หรือก็คือ เพื่อกระชับเรื่องราว และเพื่อตีความเป็นการ์ตูน ที่ดูเพ้อฝัน และเกินจริงออกมา โดยที่ไม่ต้องการเหตุผลรองรับการกระทำของตัวละครมากนักและมีการลดตัวละครองออกเพื่อเน้นไปที่ร้าน ตัวเอก เจ้าของร้าน และการตัดสินใจของตัวเอกมากกว่า

2. **ปรับเปลี่ยน** ในการตูนมีการปรับมุมมองของตัวละครแบบพลิกกลับเลย จากที่ตัวละครเป็นผู้ถูกกระทำก็กลายเป็นผู้กระทำ จากที่เป็นคนที่ถูกอิจฉาก็กลายเป็นผู้ที่อิจฉา ความสำเร็จของผู้อื่น

การ์ตูน และภาพยนตร์ ของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์

องค์ประกอบการเล่าเรื่องของการ์ตูน และภาพยนตร์ ของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ จากการศึกษาทั้ง 3 เรื่องมีลักษณะร่วมกัน ดังนี้

1. **โครงเรื่อง** ทั้งสองสื่อจะคงลักษณะโครงเรื่องของสื่อแรกเริ่มเอาไว้ อาจจะมีการเพิ่มเติมลักษณะโครงเรื่องร่วมเข้ามาด้วย โดยไม่ตัดหรือเปลี่ยนลักษณะโครงเรื่องเดิมไป

2. **แก่นเรื่อง** ทั้งสองสื่อมีแก่นเรื่องตามสื่อเดิม แต่อาจจะมีการเติมแก่นเรื่องรอง หรือแก่นเรื่องร่วมของเรื่องเข้าไป โดยเฉพาะจากสื่อการ์ตูนไปสู่อภาพยนตร์ที่ต้องมีการเล่าเรื่องที่ยาวขึ้น บางครั้งจึงจำเป็นต้องมีแก่นเรื่องรองเพื่อขยายเรื่องราวออกไป

3. **ความขัดแย้ง** เป็นแบบผสมผสานกันทั้งสองสื่อ แต่บางครั้งการเล่าเรื่องจากการ์ตูนไปสู่การเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะมีการเพิ่มความขัดแย้งแบบอื่นเข้ามาในสื่อที่สองเพื่อให้เรื่องมีความหลากหลาย ครบถ้วน และน่าเชื่อถือมากขึ้นตามคุณลักษณะสื่อ

4. **ตัวละคร** โดยเฉพาะตัวละครเอกของ เอกสิทธิ์ จะเป็นตัวละครแบบรอบด้าน เนื่องจากเรื่องเล่าของ เอกสิทธิ์ เกี่ยวกับการเลือก การตัดสินใจ และความเป็นมนุษย์ การพัฒนาตัวละครให้เป็นถึงความเปลี่ยนแปลงจึงเป็นอีกหนึ่งส่วนสำคัญที่ชัดเจนในทุกเรื่องเล่า

5. **ฉาก** ช่วงเวลาและสถานที่ในการเล่าเรื่องจะต่างไปตามช่วงยุคสมัยในการนำเสนอแต่ละสื่อ โดยในส่วนสถานที่ในภาพยนตร์จะมีความน่าเชื่อถือและสมจริงมากกว่าในการตูน

6. **บทสนทนา** ในการตูนใช้ภาษาเขียนและภาษาภาพ ในขณะที่ในภาพยนตร์ใช้ภาษาพูด

7. **มุมมองการเล่าเรื่อง** ในการตูนจะมีมุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลายใกล้เคียงกัน หรือน้อยกว่าในสื่อภาพยนตร์เนื่องจากการตูนจะเล่าเรื่องอย่างรวดเร็ว และจะเน้นไปที่ตัวละครหลักที่เป็นบุรุษที่หนึ่งเป็นสำคัญ ต่างจากภาพยนตร์ที่มีมุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลายกว่าเพื่อความสมเหตุสมผลของเรื่อง

8. **สัญลักษณ์พิเศษ** ทั้งสองสื่อมีการใช้คล้ายคลึงกันบ้าง โดยในสื่อที่สองมักจะถูกเปลี่ยนแปลงไปจากในสื่อแรกเริ่มพอสมควร

การปรับเปลี่ยนในสื่อต่างๆ ของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์

การเล่าเรื่องข้ามสื่อของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ นั้น หากเป็นการเล่าจากสื่อการ์ตูนเป็นสื่อต้นทาง จะมีการขยายเรื่องราวมากขึ้นเมื่อนำไปเล่าในสื่อภาพยนตร์ ในทางกลับกัน หากสื่อต้นทางเป็นสื่อภาพยนตร์ สื่อที่เล่าเรื่องเป็นสื่อที่สองอย่างสื่อการ์ตูนเล่มจะถูกตัดทอนและเปลี่ยนแปลงไปให้กระชับและตรงจุดมากกว่า โดยที่ส่วนที่ถูกเพิ่มและลดตามการปรับเปลี่ยนในการเล่าเรื่องข้ามสื่อก็คือ เรื่องของรายละเอียดตัวละคร เนื้อหาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไปจนถึงมุมมองการเล่าเรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องจะแตกต่างกันออกไป

หากเทียบความเปลี่ยนแปลงไปสู่สื่ออื่นๆ ของสื่อต้นทางทั้ง 3 เรื่องจากมากไปน้อยเรื่องแล้วจะได้ ดังนี้

1. การ์ตูนเรื่อง “The 13 Quiz Show” เนื่องจากมีการขยายเรื่องราวออกไปกว้างขึ้นจากเดิมค่อนข้างมาก ทั้งตัวละคร ความกว้างของเรื่องที่มีการเล่าไปถึงจุดเริ่มต้นและจุดจบของเกม 13

2. ภาพยนตร์เรื่อง “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” มีการปรับเปลี่ยนรองลงมาคือ มีการเปลี่ยนแปลงมุมมองในการนำเสนอ แต่ยังคงส่วนตัวละครหลักทั้งสองตัวไว้ มีการตัดทอนเนื้อหาออกไปให้มุ่งเน้นไปที่ตัวร้านมากกว่ามุ่งไปที่เหตุการณ์ที่เกิดกับตัวเอกเหมือนอย่างในภาพยนตร์

3. การ์ตูนเรื่อง “อย่าอ่านชะตาจะขาด” เป็นเรื่องที่ยังคงเรื่องไว้ใกล้เคียงจากเดิมมากที่สุดทั้งฉาก เหตุการณ์ จุดจบของเรื่อง จะต่างไปเพียงแค่ส่วนของลำดับในการเล่าเรื่องรายละเอียดของตัวละครและสถานที่บางส่วนเท่านั้น

การเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนและสื่ออื่นๆ ของ เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์

การเล่าเรื่อง ของ เอกสิทธิ์ มีการเล่าโดยคำนึงถึงคุณลักษณะสื่อทำให้มีบางส่วนที่อาจจะต่างกันไปในแต่ละการนำเสนอ ทำให้ในแต่ละสื่อมีส่วนที่ต่างกันไปบ้าง ทั้งในการ์ตูนเล่ม สื่อออนไลน์และภาพยนตร์

การ์ตูนของ เอกสิทธิ์ เป็นการ์ตูนเรื่องสั้นที่จบในตอน ซึ่งทำให้การเล่าเรื่องของการ์ตูนไทยต่างไปจากการ์ตูนต่างชาติที่มักจะนำเสนอในลักษณะการ์ตูนเรื่องยาว มุมภาพและการจัดวางกรอบในการ์ตูนของเอกสิทธิ์มีความใกล้เคียงกับภาพยนตร์มาก เมื่อเทียบกับมุกตลก และขนาดภาพในไวยากรณ์ภาพยนตร์แล้วยิ่งเห็นได้ชัด จึงเป็นส่วนที่ทำให้การ์ตูนของเอกสิทธิ์สามารถนำเสนอในสื่อภาพยนตร์ได้มากกว่าการ์ตูนไทยเรื่องอื่นๆ

การ์ตูนของ เอกสิทธิ์ ยังมุ่งเน้นไปที่การตัดสินใจและการแสดงออกของตัวละครต่างกับในภาพยนตร์ที่จะให้น้ำหนักไปที่ตัวละครร่วม เหตุการณ์ และฉากด้วยนอกจากนั้นการ์ตูนของ เอกสิทธิ์ ไทรัตน์ มักจะเน้นเรื่องราวการนำเสนอถึง “ความเป็นมนุษย์” กล่าวคือเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับทางเลือก การตัดสินใจที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ของตัวละครต่างๆ ซึ่งเป็นจุดที่ค่อนข้างเป็นสากลเมื่อเทียบกับการ์ตูนไทยอื่นๆ ที่มีการนำเสนอในยุคเดียวกัน เนื่องจากเรื่องมีความชัดเจน ความแรง และหยิบยกเอาสถานการณ์ที่ไม่น่าจะเป็นจริงมาใส่ไว้ในฉากและสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งเป็นจุดที่ทำให้ได้รับความสนใจ และมีประเด็นที่สามารถนำไปเล่าเรื่องผ่านสื่ออื่นได้โดยที่ยังคงแก่นเรื่องเดิมไว้ได้

ในขณะที่สื่ออินเทอร์เน็ตอย่าง การ์ตูนออนไลน์นั้นต่างออกไปตรงที่เป็นการ์ตูนที่ไม่จบในตอน มีการเขียนและนำเสนอในลักษณะการ์ตูนซีรีส์ และไม่ได้นำเสนอเพียงประเด็นสำคัญของเรื่องเพียงอย่างเดียว แต่มีการใส่รายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์ แต่ละตัวละคร เข้ามามากกว่าการ์ตูนเล่มที่เป็นเรื่องสั้น เนื่องจากการ์ตูนออนไลน์เรื่อง “14 เกมล่าอำมหิต” เป็นการ์ตูนที่เล่าเรื่องราวต่อจากในภาพยนตร์ ต่างจากการ์ตูนเล่มที่จะเป็นเอกเทศมากกว่า

ส่วนภาพยนตร์ของ เอกสิทธิ์ มีส่วนในการผลิตนั้นเรียกได้ว่ายังสามารถคงสาระสำคัญที่สื่อการ์ตูนต้องการนำเสนอได้อย่างครบถ้วน แต่จะมีการปรับเพื่อให้สมจริงและน่าเชื่อถือมากขึ้นเนื่องจากผลงานของ เอกสิทธิ์ มักยึดตามคุณลักษณะของสื่อเป็นสำคัญ จึงทำให้เรื่องเล่าเดียวกันได้รสชาติจากการเสพที่ต่างกัน ทั้งๆ ที่รับรู้ว่าเป็นเรื่องที่มีต้นทางของสื่อมาจากสื่ออื่นก่อนแล้ว แต่ก็ยังสามารถดึงดูดให้คนดูร่วมไปกับเรื่องเล่าในสื่อที่สองที่สามได้ ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะหนึ่งของการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่ดี

ผลงานของ เอกสิทธิ์ มีความเหนือจริง (Surreal) ที่เป็นเหตุการณ์ที่เกินไปจากปกติ หรือสามัญสำนึกโดยรวมของสังคม เนื่องจากแม้จะมีการใช้ตัวละคร สถานที่ ช่วงเวลาต่างๆ ที่อยู่ในโลกความเป็นจริง แต่ด้วยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นไม่ใช่เหตุการณ์ที่พบเห็นหรือเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริงนัก แม้ในส่วนของสื่อการ์ตูนจะสามารถสื่อให้เห็นได้ชัดเจนมากกว่าว่าเป็นแบบเหนือจริง แต่ในสื่อภาพยนตร์เองแม้จะถูกปรับให้มีความเป็นเหตุเป็นผลแค่ไหนก็ยังคงมีกลิ่นอายของความเหนือจริงที่แตกต่างไปจากปกติเช่นกัน

การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะลึก (In-depth interview)

ปัจจัยที่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนไปสู่สื่ออื่นๆ ของสื่อต้นทาง

จากคุณลักษณะสื่อที่แตกต่างกันทำให้เกิดข้อแตกต่างทั้งในกระบวนการผลิต การเลือกเนื้อหา มุมมองในการนำเสนอในแต่ละสื่อทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เข้ากับสื่อแต่ละชนิด ซึ่งมีหลากหลายปัจจัยที่เอื้อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น

เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ กล่าวถึงการปรับเปลี่ยนในส่วนของตัวเองละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง ยันต์สังตายที่เพิ่มเข้ามาว่าส่วนหนึ่งของการปรับเปลี่ยนเกิดขึ้นจากมุมมองและความต้องการในการนำเสนอเรื่องเล่าของผู้กำกับด้วย โดยทางผู้กำกับได้มีการพูดคุยเพื่อขอปรับเปลี่ยนเพื่อเพิ่มสีสันให้กับภาพยนตร์สั้นเล็กน้อย เนื่องจากของเดิมส่วนตัวละครหลักเป็นตัวละครชายทั้งหมด ซึ่งการเพิ่มนี้จะทำให้หนังมีความน่าสนใจมากขึ้น

ความคิดเห็นในส่วนของการปรับเปลี่ยนนี้ **อิทธิพล วรานุศุมภกุล** อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ชี้ให้เห็นว่าในการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นมานั้นมีกลไกที่ซับซ้อนมากกว่า เนื่องจากในการผลิตภาพยนตร์จำเป็นต้องมีหลายส่วนในการร่วมสร้างและตัดสินใจ เช่น ทีมผู้สร้าง ผู้กำกับ จะต้องระบุโจทย์ไว้ก่อนว่าต้องการคงเรื่องของสื่อเดิมไว้มากน้อยแค่ไหน ซึ่งในเรื่องยันต์สังตายน่าจะมีการคงไว้ตามเดิมให้มากที่สุด ส่วนตัวละครก็อาจจะเปลี่ยนไปตามทีมผู้สร้างหรือนายทุนที่บางครั้งความนิยมของนักแสดงก็มีผลต่อภาพยนตร์เช่นกัน

สอดคล้องกับ **ดวงทอง สรประเสริฐ** อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในส่วนของการมีอิทธิพลต่อการปรับเปลี่ยนที่ได้รับจาก กระแสนิยมของผู้รับสาร ซึ่งจะส่งผลต่อรายได้การผลิตภาพยนตร์แต่ละเรื่อง และทัศนคติของนายทุนที่จะมีต่อภาพยนตร์ก็มีส่วนต่อค่าใช้จ่ายในการผลิตเช่นกัน

ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธิ บรรณาธิการ สำนักพิมพ์ LET'S comic ได้ให้สัมภาษณ์ว่า การสร้างภาพยนตร์จะขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้กำกับด้วย ทำให้อาจจะมีแง่มุมอื่นๆ เสริมเติมเข้ามาจากเดิมในการ์ตูน ซึ่งตรงกับความเห็นของ **ธนิสร วีระศักดิ์วงศ์** นักเขียนการ์ตูนนามปากกา สะอาด คือ ภาพยนตร์นี้ชัดว่าแต่ละเรื่องทีเอกสิทธิ์เขียนจะถูกปรับเปลี่ยนไปตามผู้กำกับแต่ละคน รวมถึงนายทุนที่อาจจะสร้างข้อจำกัดต่างๆ ในการเขียนบท ทำให้ไม่มีอิสระเท่ากับสื่อการ์ตูน

การเล่าเรื่องข้ามสื่อ

การปรับเปลี่ยนที่เกิดขึ้นจากการนำสารจากสื่อหนึ่งไปเล่าในอีกสื่อหนึ่งนั้นจะแตกต่างกันไปตามคุณลักษณะสื่อที่เลือกนำเสนอ ซึ่งเบื้องต้นสื่อการ์ตูนเป็นสื่อที่มีข้อจำกัดด้านความ

เกี่ยวข้องกับความจริงน้อย เนื่องจากเป็นสื่อที่เน้นความบันเทิง ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการเกิดขึ้นจากผู้ผลิตผลงานเพียงคนเดียวหรือกลุ่มเดียว ต่างจากสื่อภาพยนตร์ที่มีส่วนของผู้ผลิตที่มีการแบ่งงานที่หลากหลายและจำนวนผู้ร่วมสร้างที่มากกว่าเนื่องจากเป็นสื่อที่มีการนำเสนอทั้งภาพและเสียง

เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ได้แสดงความคิดเห็นต่อการเล่าเรื่องข้ามสื่อว่า เป็นเรื่องที่ดี เพราะเมื่อมีการไหลข้ามไปมานั้นเท่ากับเป็นการขยายตลาด ในส่วนของการเล่าเรื่องข้ามสื่อจากสื่อการ์ตูนไปเป็นภาพยนตร์ คือ การขยายจากการ์ตูนเป็นภาพยนตร์มันต้องการเหตุผลสูงขึ้นไปว่าทำไมที่ไปอย่างไร จึงต้องเพิ่มสภาพแวดล้อมและตัวละครอื่นๆ เข้าไปเพื่อให้เรื่องดูมีน้ำหนักและสมจริงมากขึ้นเช่นในการ์ตูน “The 13 Quiz Show” และภาพยนตร์เรื่อง “13 เกมสยอง” ความแตกต่างของโจทย์ทั้ง 13 ข้อนั้น โจทย์ในการ์ตูนจะค่อยๆ ไล่ความแรงขึ้น เพื่อจะขับเคลื่อนของลัทธิทุนนิยมเพื่อให้เราค่อยๆ แปรสภาพของตัวเองไป จนบางครั้งมันอาจเลยขีดความเป็นคนตามความเป็นจริง ซึ่งการ์ตูนสามารถจะนำเสนอได้ ในขณะที่ ภาพยนตร์โจทย์แต่ละข้อจะทำหน้าที่เพิ่มเติมจากประเด็นในการ์ตูนคือแต่ละข้อจะค่อยๆ รื้อฟื้นชีวิตของ “ภูซิด” ออกมา ให้คนดูได้เห็นเรื่องราวในอดีตของ “ภูซิด” ด้วย

ในทางกลับกันการ์ตูนเรื่อง “ร้านของขวัญเพื่อคนที่คุณเกลียด” เริ่มจากการเป็นบทภาพยนตร์สั้นก่อนนำมาปรับลดเขียนเป็นการ์ตูนซึ่งตัวภาพยนตร์จะสมบูรณ์กว่า ด้วยคุณลักษณะสื่อภาพยนตร์ที่มีรายละเอียดสูงกว่า ส่วนการ์ตูนเหมือนเป็นภาคย่อยๆ นำเสนอแค่แนวคิดของเรื่องเท่านั้น เมื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนจึงลดทอนความจริงจางแบบในภาพยนตร์ลงและนำพาเข้าสู่โลกการ์ตูนมากขึ้น

อิทธิพล วรานุศุภากุล กล่าวถึงการเล่าเรื่องข้ามสื่อว่า ในปัจจุบัน การเล่าเรื่องในแต่ละสื่อนั้นเป็นการทำเพื่อส่งเสริมการตลาด เพื่อให้เข้าถึงคนได้อย่างครอบคลุมเพราะถ้าคงไว้ตามต้นฉบับก็จะไม่สามารถนำเสนอเป็นภาพยนตร์ได้ เนื่องจากความยาวของการ์ตูนกับภาพยนตร์ต่างกัน

เช่นเดียวกับ**ดวงทอง สรประเสริฐ** อาจารย์ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้ความเห็นว่าการ์ตูนที่ใช้เวลาในการอ่านไม่ถึง 10 นาที พอเป็นภาพยนตร์จะต้องมีส่วนที่เพิ่มเติมขึ้นมา ทั้งเรื่องความแรงที่ต้องมีไว้เพื่อเลี้ยงให้คนดูยังคงสนใจในตัวภาพยนตร์ ความยาวของภาพยนตร์ที่เหมาะสม และหากทำตามการ์ตูนที่มีตัวเอกเดินเรื่องตัวเดียวก็จะขาดความน่าสนใจไป

ในส่วนของการถูกนำผลงานการ์ตูนไปสร้างเป็นภาพยนตร์ ตวงทอง ให้ความเห็นว่า เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์มีการแข่งขันกันสูงขึ้น ในขณะที่วัตถุดิบที่จะนำมาสร้างนั้นน้อยลง และวนเวียนอยู่กับบทประพันธ์ที่อาจจะเคยสร้างเข้ามาแล้วในหลากหลายสื่อ ผลงานการ์ตูนของ เอกสิทธิ์ที่สามารถนำไปขยายได้ และมีจุดแข็งของเรื่องที่ชัดเจนและสามารถสร้างเป็นภาพยนตร์ ได้โดยการที่จะนำไปสร้างในสื่อภาพยนตร์นั้นคือการที่นำเรื่องเดิมไปอยู่ในสื่อใหม่ ซึ่งจะต้องมี ปัจจัยในการคำนึงถึง เนื่องจากบางอย่างในการ์ตูนอาจจะไม่สามารถนำมาทำในสื่อภาพยนตร์ ได้ ส่วนการขยายเรื่องราวจากการ์ตูนไปเป็นภาพยนตร์นั้นจะต้องเพิ่มมิติของตัวละครเข้ามา เนื่องจากภาพยนตร์นั้นจะต้องมีเหตุผลที่ผู้ชมสามารถเชื่อได้

ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์ ให้สัมภาษณ์ถึงความคิดเห็นการนำเสนอการ์ตูนไทยมากกว่าหนึ่ง สื่อว่า โดยพื้นฐานสื่อการ์ตูนคล้ายกับวรรณกรรมตรงที่มันเหมาะจะเป็นต้นธารสำหรับนำไปแปร รูปเป็นสื่ออื่นๆ อยู่แล้ว การที่การ์ตูนของเอกสิทธิ์นำไปแปลงเป็นภาพยนตร์ มีข้อดีตรงที่มันทำให้ คนทั่วไปที่อาจจะไม่ได้สนใจการ์ตูนไทย และสนใจแต่ภาพยนตร์ อาจจะต้องหันกลับมามอง การ์ตูนไทยด้วยสายตาใหม่ ว่าการ์ตูนไม่ใช่เรื่องสำหรับเด็ก ไร้สาระ เท่านั้น แต่มันคือสื่อๆ หนึ่ง ที่ อาจจะมีทั้งเรื่องไร้สาระและพล็อตเรื่องสยองขวัญชั้นดีอยู่ในนั้น

เรื่องเล่าข้ามสื่อของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์

ผลงานและเรื่องเล่าของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ มีความน่าสนใจในหลายๆ ด้าน ในด้านการ การ์ตูนเรื่องสั้นที่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างตรงจุด มีแก่นเรื่องที่ชัดเจน มีความรุนแรงที่ทำให้ผู้รับ สารได้ตระหนักถึงความเป็นมนุษย์ในแต่ละสังคม ซึ่งเป็นประเด็นที่จับต้องได้และมีความเป็น สากกล จึงเป็นส่วนที่ง่ายต่อการหยิบยกมานำเสนอในรูปแบบที่มีตลาดของผู้รับสารที่กว้างขึ้น อย่างสื่อภาพยนตร์ และปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคไซเบอร์มีเดียด้วยสื่อการ์ตูนออนไลน์

เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ให้เหตุผลที่ทำให้ผลงานการ์ตูนหลายชิ้นของเขาได้รับความนิยม ในการนำไปเล่าในสื่อภาพยนตร์ว่า อาจเป็นเพราะเนื้อหาที่มันค่อนข้างหนักและมีความมืดของ เรื่องเกินกว่าความเป็นการ์ตูน และบางสิ่งที่ตนเองสื่อผ่านการ์ตูนอาจจะมีคนจะอยากรู้ไป กระจ่ายต่อในกลุ่มผู้รับสารที่ต่างออกไปจากเดิม

ในขณะที่ **อิทธิพล วรานุศุภากุล** กล่าวว่า ตัวแก่นเรื่องของการ์ตูนของเอกสิทธิ์นั้น ชัดเจนและน่าสนใจ เมื่อนำมาเล่าเรื่องในภาพยนตร์ก็ยังคงแก่นเรื่องไว้ อาจจะมีการพัฒนา เรื่องเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของการสร้างตัวละครที่จะมีผลต่อการดำเนินเรื่องและเสริมความ เข้มข้นและสมเหตุสมผลให้กับเรื่องได้

ัญลักษณ์ เตชศรีสุธี ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการที่การ์ตูนเรื่อง “The 13 Quiz Show” ซึ่งเป็นการ์ตูนไทยเรื่องแรกที่สามารถไปได้ไกลถึงฮอลลีวูด (Hollywood) จึงน่าเสียดายที่ผู้รับสารส่วนหนึ่งไม่ได้รับรู้ว่าสื่อต้นฉบับคือสื่อการ์ตูนเนื่องจากกลุ่มผู้รับสารส่วนใหญ่นั้นเป็นคนละกลุ่มกัน และในเรื่องเล่าเรื่องนี้สื่อภาพยนตร์เองถือเป็นสื่อที่มีความเป็น มวลชน สูงกว่า

จากการสัมภาษณ์ **ดวงทอง สรประเสริฐ** มีความคิดเห็นใกล้เคียงกับ ัญลักษณ์ว่าการ์ตูนของเอกสิทธิ์นั้นถือว่าได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ เนื่องจากทั้งลายเส้น ข้อคิด ประเด็นที่นำเสนอ นั้นสามารถจับต้องได้และเป็นสากลที่ไม่ยึดติดกับความเป็นคนไทย ความเป็นจารีตแบบไทย ที่อาจจะเข้าใจได้แค่ในสังคมไทย

ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์ ให้เหตุผลที่ผลงานการ์ตูนของเอกสิทธิ์ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ว่า 1. เพราะเนื้อหาในการ์ตูนเอกสิทธิ์มีโอกาสดำเนินได้ในแง่กระบวนการผลิตภาพยนตร์ 2. วิธีการเล่าเรื่องของการ์ตูนเอกสิทธิ์คล้ายกับภาพยนตร์มาก 3. เอกสิทธิ์ทำงานสายโฆษณา ความสร้างสรรค์ของเขาทำให้การ์ตูนแต่ละเรื่องมีแนวคิดที่ชัดเจน น่าสนใจ เป็นสากล และเหมาะสมจะไปต่อยอด 4. ตลาดหนังไทยต้องการเรื่องสยองขวัญ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. หากมีการนำการวิจัยนี้ไปศึกษาเปรียบเทียบกับงานวิจัยเกี่ยวกับสัมพันธบทจะทำให้เห็นความต่างบางส่วนได้ ถึงแม้จะไม่ชัดเจนมากนัก เพราะอย่างที่ได้อธิบายไปแล้วว่าการเล่าเรื่องข้ามสื่อเป็นส่วนหนึ่งของสัมพันธบท แต่เป็นส่วนที่เจาะจงและแยกย่อยไปที่ตัวสื่อ และวิธีการเล่าเรื่องในสื่อแต่ละชนิดมากกว่าหากในอนาคตมีการศึกษาเกี่ยวกับขอบเขตและนิยามของการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพิ่มเติมน่าจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรื่องเล่า และวิธีการเล่าที่เรื่องที่เหมาะสมกับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัย หรือความเกี่ยวข้องระหว่างงานของเอกสิทธิ์ กับ เพศ อายุ ความสนใจ ประสบการณ์ และทัศนคติของผู้เปิดรับสารที่เป็นผลงานของคุณ เอกสิทธิ์

3. ศึกษาเปรียบเทียบเพิ่มเติมระหว่าง การ์ตูน “The 13 Quiz Show” ภาพยนตร์ไทย “13 เกมสยอง” และ ภาพยนตร์ Hollywood เรื่อง “13 Sins” ที่ถูกซื้อลิขสิทธิ์ไป เพื่อเปรียบเทียบการเล่าเรื่องข้ามสื่อของแต่ละสื่อแต่ละเรื่อง

4. ศึกษาเปรียบเทียบ ภาพยนตร์ไทย “13 เกมสยอง” และ ภาพยนตร์ Hollywood “13 Sins” ในด้านการตีความและการเล่าเรื่องของการผลิตสื่อภาพยนตร์ระหว่างวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมเอเชีย หรือวัฒนธรรมไทย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). *มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่*. กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โพรดัคส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โพรดัคส์.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน. (2542). จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์. ใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (บรรณาธิการ), *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน: ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มิวสิควีดีโอ* (น. 32-33) กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสารสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *สัณยวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยม กับการศึกษารัฐศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2557). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชา นน.7006 นวัตกรรมสื่อใหม่และสื่อสังคม*. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- นพพร ประชากุล. (2543). “สัมพันธบท” (Intertextuality). *สารคดี*, 16 (182), 175-177.
- นิรวาณ คุระทอง. (2553). *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*. กรุงเทพฯ: LET'S Comic.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2545). *นักสร้าง สร้างหนังสือ*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2534). *การ์ตูน ศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- สังเขต นาคไฟจิตร. (2530). *การ์ตูน*. มหาสารคาม: โรงพิมพ์ปริดีการพิมพ์.
- เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์. (2554). *MY MANIA 1*. กรุงเทพฯ: LET'S Comic.
- เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์. (2554). *MY MANIA 2*. กรุงเทพฯ: LET'S Comic.

ภาษาอังกฤษ

- Harrison, Randall P. *The Cartoon Communication to the Quick*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Henry Jenkins. (2007, 22 March). Transmedia Storytelling 101. Retrieved from http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

- Rice, R.E. (1988). Issues and concepts in research on computer-mediated communication systems. In J. Anderson (Ed.), *Communication Yearbook 12* (pp.436-476). Beverly Hills, CA: Sage.
- Scolar, C.A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding. *International Journal of Communication*, 3,586-606.

