

หิมพานต์: จากไตรภูมิิกถา สู่การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ เรื่องป้างปอนต์ตะลุยโลกหิมพานต์

ศุภวิชญ์ คุ้มครอง

บทคัดย่อ

“หิมพานต์” เป็นป่าที่ปรากฏในวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิิกถา” พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ป่าแห่งนี้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์วรรณคดีไทยสมัยต่อมา รวมถึงนวนิยาย ภาพยนตร์ และการตูนในยุคปัจจุบันด้วย หนึ่งในนั้น คือ การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง “ป้างปอนต์ตะลุยโลกหิมพานต์” ซึ่งผู้ผลิตได้นำอนุภาคจาก “ไตรภูมิิกถา” มาสร้างสรรค์ใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม บทความนี้มุ่งศึกษาว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องดังกล่าวมีกลวิธีและปัจจัยในการสร้าง “โลกหิมพานต์” อย่างไร ผลการศึกษาพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้สร้าง “โลกหิมพานต์” ขึ้นมาใหม่ด้วยกลวิธีต่างๆ เช่น กำหนดให้สัตว์และสิ่งต่างๆ จากไตรภูมิิกถามีบทบาทเพิ่มเติมจากที่ไม่เกี่ยวข้องกับไตรภูมิิกถาเข้ามา รวมถึงการเพิ่มมุกตลก ปัจจัยหลักที่ทำให้ผู้ผลิตสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันออกมาในลักษณะนี้ คือ การผลิตขึ้นในบริบทอุตสาหกรรมบันเทิงร่วมสมัย ซึ่งผู้ผลิตต้องสร้างสรรค์ให้แปลกใหม่ มีความเป็นสากล ตลอดจนสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ประเทศไทย

suppatat.k@hotmail.com

บทความวิจัย

รับบทความ: 30 มิถุนายน 2563

แก้ไขบทความ: 24 กันยายน 2563

ตอบรับ: 27 ธันวาคม 2563

คำสำคัญ หิมพานต์ ไตรภูมิิกถา ป้างปอนต์ตะลุยโลกหิมพานต์
วัฒนธรรมประชานิยม

¹ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทั้งสองท่าน รวมถึงผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เสาวณิต จุลวงศ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำแก้ไขในประเด็นสำคัญต่างๆ อันเป็นประโยชน์ต่อบทความนี้อย่างมาก นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อนที่ชี้แนะและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในประเด็นต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เบญญา แสงคล้าย และศุภวิชญ์ สุริโย

Himmapan: From Traibhumikatha to PangPond the Himmapan Adventure animated series

Suppatat Khumkrong

Abstract

“Himmapan” is the forest that appeared in literature named Traibhumikatha written by King Lithai of Sukhothai. This forest influences Thai literary creations afterward, including novels, movies and animation films in present age, one of which is an animated television series called “PangPond the Himmapan Adventure”. The producer brings a motif from Traibhumikatha and recreates it in popular culture form. This article aims to study the strategy and the factor of creating “Himmapan world”. The study found that this movie creates “Himmapan world” by using strategies such as creating dialogues for characters, adding scenes not relevant to Traibhumikatha, and adding jokes. The main factor of the producer’s creation of this kind of animated television series was its creation in contemporary entertainment industry context. The producer had to create things to be unique, universal, and creative to meet the needs of their target group.

Faculty of Liberal Arts

Thammasat University

Thailand

suppatat.k@hotmail.com

Research Article

Received: 30 June 2020

Revised: 24 September 2020

Accepted: 27 December 2020

Keywords: Himmapan, Traibhumikatha, PangPond the Himmapan Adventure, Popular Culture

1. บทนำ

“หิมพานต์” หรือ “ป่าพระหิมพานต์” เป็นป่าที่ปรากฏในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง และวรรณคดีไทยเรื่องเก่าแก่ที่สุดที่ปรากฏน่าจะเป็นเรื่อง “ไตรภูมิิกถา” หรือ “ไตรภูมิพระร่วง” ไตรภูมิิกถาเป็นวรรณคดีร้อยแก้ว พระราชนิพนธ์ในพระมหากษัตริย์วราชาที่ 1 หรือ “พญาลิไท” กษัตริย์พระองค์ที่ 6 แห่งราชวงศ์พระร่วง กรุงสุโขทัย พญาลิไททรงพระราชนิพนธ์ไตรภูมิิกถาเมื่อ พ.ศ.1888 ครั้งดำรงพระยศเป็นพระมหาอุปราชครองเมืองศรีสุทธานาลัย พระองค์มีความเลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนาอย่างยิ่ง ทรงเชื่อตามพุทธทำนายว่าพุทธศาสนากำลังจะเสื่อมลง ดังนั้นพระองค์จึงชักชวนให้ผู้คนรับบำเพ็ญกุศลในขณะที่พระพุทธศาสนากำลังดำรงอยู่ และพระองค์ก็ได้ศึกษาพระคัมภีร์ทางพุทธศาสนาจำนวนมาก ทั้งยังทรงพระราชนิพนธ์เรื่องไตรภูมิิกถาขึ้นเพื่อเทศนาถวายพระราชมารดาและเป็นธรรมทานแก่บุคคลทั่วไป ไตรภูมิิกถานั้นเป็นเรื่องราวของภูมิทั้งสาม คือ กามภูมิ รูปภูมิ และอรูปภูมิ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา (ขนิษฐา ตันติพิมล, 2538, น. 31; สิทธา พินิจภูวดล และปรียา หิรัญประดิษฐ์, 2554, น. 2-19)

ไตรภูมิิกถา ได้อธิบายลักษณะของป่าหิมพานต์ไว้อย่างละเอียดใน นวมกัณฑ์ (กัณฑ์ที่ 9) “อวินิโกครูป” ตอนที่ 6 “ชมพู่ทวีป - ป่าหิมพานต์” มีเนื้อความว่าป่าแห่งนี้ตั้งอยู่ที่เขาพระหิมพานต์ที่สูง 500 โยชน์ ใหญ่ 3,000 โยชน์ มียอดเขา 84,000 ยอด มีคำบรรยายว่า “แลในป่าพระหิมพานต์นั้นสนุกนันทนาแล” (ลิไท, พญา, 2528, น. 394) เนื่องจากในป่าหิมพานต์มีธรรมชาติที่สวยงาม มีต้นไม้และสัตว์มหัศจรรย์นานาชนิด เช่น นารีผล กินรี ทั้งยังเป็นที่อยู่ของคนธรรพ์ นักสิทธิ์ และวิยาธรรด้วย ป่าหิมพานต์ในไตรภูมิิกถานี้มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์วรรณคดีไทยสมัยต่อมาอย่างยิ่ง เป็นต้นว่าในเรื่องสมุทรโฆษคำฉันท์ตอนที่พระนิพนธ์ของสมเด็จพระปรมานุชิตชิโนรส พระสมุทรโฆษพานางพินทุมดีเหาะชมป่าหิมพานต์ และบทเห่กล่อมพระบรรทมของ

สุนทรภู่ได้กล่าวถึงเรื่องราวของนารีผลในป่าหิมพานต์เช่นกัน นอกจากนี้ป่าหิมพานต์ยังสร้างแรงบันดาลใจให้นักเขียนรวมถึงผู้ผลิตการ์ตูนและภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันด้วย เช่น นวนิยายแฟนตาซีชุดแดนหิมพานต์ของสำนักพิมพ์แจ่มใส นวนิยาย เรื่อง หิมพานต์นิรมิตและตะลุยแดนหิมพานต์ ของสิริกาญจน์ รวมถึงแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ ตะลุยโลกหิมพานต์” (รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2556, น. 20-26)

การ์ตูนแอนิเมชัน² สามมิติ เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” หรือ “PangPond the Himmapan Adventure” เป็นการตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ของภักดี แสนทวีสุข ผลิตโดย บริษัท วิหิตา แอนิเมชัน จำกัด เป็นการตูนแอนิเมชันที่นำอนุภาค (motif)³ สำคัญจากวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิกถา” รวมถึงคติความเชื่อเรื่องไตรภูมิมาประยุกต์ใช้หรือนำเสนอใหม่อย่างชัดเจน โดยเฉพาะจากป่าหิมพานต์ ผู้ผลิตได้สร้าง “ดินแดนหิมพานต์” หรือ “โลกหิมพานต์” ขึ้นมาใหม่ ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างจากในไตรภูมิกถา เมื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับการเผยแพร่ก็ได้รับความนิยมอย่างยิ่ง จะเห็นได้ว่าหลังจากการออกอากาศครั้งแรกทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ในเดือนกันยายน พ.ศ. 2549 มีการนำกลับมาฉายซ้ำในช่องทางต่างๆ จำนวนมาก เช่น LineTV ช่องยูทูบ “PangPond Club” และ “VithitaAnimation” นอกจากนี้ยังได้รับรางวัล “TAM AWARD 2007”

² ราชบัณฑิตยสถาน บัญญัติศัพท์คำว่า “animation” เป็นภาษาไทยว่า “ชีวลักษณะ” หรือ ใช้ทับศัพท์ว่า “แอนิเมชัน” หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหว หรือการทำให้เคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหว (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, 10 กันยายน 2563) ทั้งยังให้ความหมายของคำว่า “animated films” เป็นภาษาไทยว่า “ภาพยนตร์การ์ตูน” หรือ “ภาพยนตร์แอนิเมชัน” หมายถึง ภาพยนตร์ที่ใช้คอมพิวเตอร์สร้าง ภาพวาดการ์ตูนนับพัน ๆ ภาพ แต่ละภาพต่างกันเล็กน้อย เมื่อถ่ายภาพการ์ตูนเหล่านี้ด้วยกล้องพิเศษจะเห็นการเคลื่อนไหวของการ์ตูนราวกับเหมือนจริง (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 1 ตุลาคม 2562) จะเห็นได้ว่า “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” มีลักษณะสำคัญที่สอดคล้องกับนิยามข้างต้น หากแต่มีการนำเสนอเป็นตอน ๆ มิได้มีลักษณะเป็นภาพยนตร์เรื่องยาว ในบทความนี้ผู้วิจัยจึงใช้คำว่า “การ์ตูนแอนิเมชัน” ตามที่วิริต อุตสาหจิต (2559) ใช้ แทนคำว่า “ภาพยนตร์แอนิเมชัน”

³ อนุภาค (motif) หมายถึง “หน่วยย่อยในนิทานที่ได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ในสังคมหนึ่ง ๆ และเหตุที่ได้รับการสืบทอดก็เพราะมีความ ‘ไม่ธรรมดา’ มีความน่าสนใจทางความคิดและจินตนาการ” (ศิราพร ณ ถลาง, 2552, น. 40)

รางวัลชมเชยอันดับหนึ่ง Best Animation (Long Form) อีกด้วย จึงกล่าวได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกมหัศจรรย์” เป็นวัฒนธรรมประชานิยม⁴ ที่ผลิตขึ้นในบริบทอุตสาหกรรมบันเทิงร่วมสมัย และได้รับความนิยมในหมู่ประชาชนเป็นอย่างมาก

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า มีผู้ที่ศึกษาการ์ตูนหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ตอนต่าง ๆ ไว้บ้างแล้วในหลากหลายประเด็น หากแต่จะศึกษาร่วมกับการ์ตูนหรือภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องอื่น ๆ เป็นต้นว่า ปรินดา องค์สุรกุล (2547) ศึกษากระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ โดยศึกษาจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” และเรื่อง “ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน” เพื่อให้ทราบถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิต และนำไปสู่การวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ เกมพัทธ์ พัชรวิทย์ (2561) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชันไทยร่วมสมัย โดยเลือกศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันไทยขนาดยาว จำนวน 12 เรื่อง หนึ่งในนั้นคือ “ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต” หรือ ณัฐพร กาญจนภูมิ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า นพดล อินทร์จันทร์ และอรุณ วานิชกร (2562) ศึกษาปรากฏการณ์วัฒนธรรมแฟนตัวละครการ์ตูนไทย เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ก่อให้เกิดแฟนตัวละครการ์ตูนไทยและความสัมพันธ์ของแฟนตัวละครการ์ตูนไทย โดยศึกษาจากตัวละครการ์ตูนไทย 3 ตัว คือ บลัดดี้ บันนี่ ปังปอนด์ และก้านกล้วย นอกจากนี้ วิภาภรณ์ อรุณพลอด พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ นพดล อินทร์จันทร์ และจักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า (2561) ยังได้ศึกษากระบวนการสร้างงานและลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3

⁴ วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) หมายถึง การผลิต และเผยแพร่วัฒนธรรมในรูปแบบสินค้าตามกระแสทุนนิยม ซึ่งเป็นความนิยมจากผู้บริโภคในสังคม อาจใช้สื่อเป็นตัวกลางสำคัญ มีการผลิตซ้ำ มีการสร้างค้นหาและต่อรองตัวตน อัตลักษณ์ ทั้งยังเป็นปรากฏการณ์ที่มีพลวัต มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง อันเชื่อมโยงกับบริบทของโลกยุคหลังทันสมัย เช่น การขยายตัวของเมือง อิทธิพลจากสื่อ การผลิตแบบมวลชนอุตสาหกรรม กระแสบริโภคนิยม (รัชนีกร อุดมเมืองคำ, 2551, น. 26)

มิติของไทย โดยเลือกภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยมาเป็นกรณีศึกษา จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ ปังปอนด์⁵ ก้านกล้วย 1 - 2 เอคโคจิ้งก้องโลก นาค ยักษ์ พระมหาชนก และทองแดง

เมื่อทบทวนวรรณกรรมพบว่า แม้จะมีผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับปังปอนด์ตอนต่าง ๆ ร่วมกับเรื่องอื่น ๆ บ้างแล้ว แต่ก็ยังไม่มีผู้ใดศึกษาการนำอนุภาคจากวรรณคดีเรื่อง “ไตรภูมิอภินิหาร” มาใช้ในการสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ดังนั้นในบทความนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่า การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” มีกลวิธีในการสร้าง “โลกหิมพานต์” อย่างไรบ้าง เพื่อให้เห็นถึงการนำอนุภาคจากวรรณคดีไทยมานำเสนอใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม ตลอดจนศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้าง “โลกหิมพานต์” ในเรื่อง โดยตั้งสมมติฐานของการศึกษาไว้ว่า ปาหิมพานต์ในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” มีความแตกต่างกับปาหิมพานต์ใน “ไตรภูมิอภินิหาร” เนื่องด้วยผู้เขียนมีการแต่งเติมฉากและลักษณะของตัวละครเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก

ด้านวิธีการศึกษานั้น ผู้วิจัยจะเริ่มต้นจากการศึกษา “ไตรภูมิอภินิหาร” และการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ก่อน ต่อมารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลวิธีและปัจจัยในการสร้าง “โลกหิมพานต์” ของการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” แล้วจึงเรียบเรียงและนำเสนอผลการศึกษา ทั้งนี้ ในบทความนี้ผู้วิจัยจะศึกษาเฉพาะปาหิมพานต์ที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” และปาหิมพานต์ในวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิอภินิหาร” เท่านั้น โดยผู้วิจัยมองว่า “ไตรภูมิอภินิหาร” เป็นตัวแทนของคติความเชื่อเรื่องไตรภูมิในสังคมไทยที่ได้รับการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร ผู้วิจัยจะไม่นำปาหิมพานต์ที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่องอื่นมาเกี่ยวข้อง

⁵ ในบทความผู้เขียนมิได้ระบุชื่อตอนที่ศึกษาไว้ชัดเจน หากดูจากการวิเคราะห์และรายการอ้างอิงอนุมานได้ว่าเป็น “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต”

2. ปังปอนด์พีเวอร์: หิมพานต์ยุคใหม่ขวัญใจปวงชน

“ปังปอนด์” เป็นตัวละครจาก “ไอ้ตัวเล็ก” การ์ตูนรวมเล่มของมหาสนุก ที่เขียนโดย “ต่าย” นักเขียนการ์ตูนชื่อดังของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ถือกำเนิดขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2532 ต่อมา พ.ศ. 2545 “ปังปอนด์” ได้รับการสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเรื่อง “ปังปอนด์ ตะลุยโลกอนาคต” และนับเป็นแอนิเมชันสามมิติของไทยเรื่องแรกที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ IMAX ภาพยนตร์เรื่องปังปอนด์ไม่เพียงแต่ได้รับความนิยมในประเทศไทยเท่านั้น แต่ยังได้รับความนิยมในต่างประเทศด้วย เป็นต้นว่า สถานีโทรทัศน์ซีทีวีของจีน และฮ่องกงเคเบิลทีวี ได้ซื้อลิขสิทธิ์ไปฉาย โดยในฮ่องกงนั้นติดอันดับ 1 ใน 20 รายการยอดนิยมด้วย นอกจากนี้ใน พ.ศ. 2546 ตัวละคร “ปังปอนด์” ยังได้รับการคัดเลือกจากกระทรวงศึกษาธิการและกระทรวงการต่างประเทศให้ดำรงตำแหน่ง “เพื่อนเยาวชนทูตความดี” ต่อมาใน พ.ศ. 2547 และ 2549 ปังปอนด์ได้ออกภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชันตอนใหม่ คือ “ปังปอนด์ ดิแอตเวนเจอร์ ตอนผจญภัยโลกแมลง” และ “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ตามลำดับ (วิจิต อุตสาหจิต, 2559; VithitaAnimation, 2563; BANLUESARN, 2563)

“ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” เป็นเรื่องราวของ “ปังปอนด์” เด็กชายผมสามเส้น ผู้รักสนุก ได้รับกระแสดิจิตอลความช่วยเหลือจาก “หนุมาน” หรือ “พี่ลิง” ที่ถูกจอมมารไซเบอร์และนางแม่วิพารีย์ร่ายมนต์ขังไว้ในมิติอื่นและติดตั้งระเบิดเวลาไว้ เพื่อไม่ให้หนุมานออกมาขัดขวางภารกิจชิงลูกแก้ววิเศษทั้ง 4 ลูกจากดินแดนหิมพานต์เพื่อทำลายโลกมนุษย์ ลูกแก้ววิเศษทั้ง 4 ลูกนี้มีความสำคัญกับโลกมนุษย์มาก เนื่องจากโลกมนุษย์กับหิมพานต์มีส่วนที่เชื่อมโยงกัน หากควบคุมลูกแก้วของดินแดนหิมพานต์ได้ก็จะสามารถควบคุมธรรมชาติบนโลกได้ทั้งหมด หนุมานจึงให้ปังปอนด์เดินทางข้ามมิติจากโลกมนุษย์ไปยัง “ดินแดนหิมพานต์” เพื่อไปขอความช่วยเหลือจาก “ราชินีมังกะลิผล” ซึ่งอาศัยอยู่ในป่าพันปีทางทิศบูรพา ราชินีมังกะลิผลจึงบอกวิธีช่วย

หนุมาน คือ จะต้องรวบรวมลูกแก้วทั้ง 4 ทิศของหิมพานต์ได้แก่ ลูกแก้วอุดร อยู่ทางทิศเหนือ อยู่ในความดูแลของ “พญาปักซี” สัตว์เทพตระกูลนก ลูกแก้วทักษิณ อยู่ทางทิศใต้ อยู่ในความดูแลของ “พญานาคี” สัตว์เทพตระกูลนาค ลูกแก้วบูรพา อยู่ทางทิศตะวันออก อยู่ในความดูแลของ “ราชินีมรกตผล” สัตว์เทพตระกูลไม้ และลูกแก้วประจิม อยู่ทางทิศตะวันตก อยู่ในความดูแลของ “นางแมววิฬาร์” สัตว์เทพตระกูลแมว ปังปอนด์จึงได้ผจญภัยฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ไปทั่วทั้งดินแดนหิมพานต์เพื่อตามหาลูกแก้วเหล่านี้มาช่วยหนุมาน โดยได้รับความช่วยเหลือจากสัตว์เทพต่าง ๆ เป็นอย่างดี สุดท้ายหนุมานก็สามารถปราบจอมมารไซเบอร์ได้ ความสงบสุขจึงกลับคืนสู่ดินแดนหิมพานต์อีกครั้ง

การที่ “ปังปอนด์” เป็นหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีกระแสตอบรับที่ดีอยู่แล้ว จึงทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของผู้คนจำนวนมากตามไปด้วย จะเห็นได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับการผลิตซ้ำโดยเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ ที่หลากหลาย ทั้งยังมีผู้รับชมเป็นจำนวนมาก กล่าวคือ เมื่อปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์ฉายทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ในเดือนกันยายน พ.ศ. 2549 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีผู้ชมสูงในเมืองไทย หรือ Animation series with highest TV ratings in Thailand (BANLUESARN, 2563) และในเวลาต่อมาเมื่อได้รับการฉายซ้ำบนช่องทางออนไลน์ก็ได้รับความนิยมมากเช่นกัน จากการเก็บข้อมูลของผู้วิจัยเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 พบว่าเมื่อนับรวมช่องทางออนไลน์ทุกช่องทางที่มีการเผยแพร่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ มีผู้รับชมมากถึง 4,122,727 ครั้ง ดังรายละเอียดจากตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1

จำนวนการเข้าถึงการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์จากช่องทางออนไลน์

ช่องทางที่เผยแพร่	เดือน/ปีที่เผยแพร่	จำนวนการเข้าชม/ครั้ง
LineTV (EP.1-8)	ก.พ. 2559	44,809
ช่องยูทูป PangPondClub (EP.1-8)	พ.ค. 2559	3,358,630
ช่องยูทูป PangPondClub (Full)	ธ.ค. 2560	674,683
ช่องยูทูป VithitaAnimation (Full)	ต.ค. 2562	44,605
รวม		4,122,727

อนึ่ง ยังพบว่ามีจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ในรูปแบบ VCD และ DVD นอกจากนี้ พ.ศ. 2560 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ยังได้รับรางวัล “TAM AWARD 2007” รางวัลชมเชยอันดับหนึ่ง Best Animation (Long Form) จากงาน “ไทยแลนด์แอนิเมชันและมัลติมีเดีย 2007” อีกด้วย (VithitaAnimation, 2563)

ไม่เพียงเท่านั้น การที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ได้รับความนิยมจากผู้คนจำนวนมาก ทำให้มีการนำการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไปสร้างสรรค์เป็นเกมรูปแบบต่าง ๆ โดยจะเป็นการนำฉากและตัวละครในเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ที่เด็ก ๆ ชื่นชอบไปสร้างสรรค์เป็นฉากและตัวละครในเกม เห็นได้จากบริษัท ไชเบอร์เพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ นำภาพยนตร์เรื่องนี้ไปผลิตในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ “ปังปอนด์ ตะลุยโลกหิมพานต์” ผู้ผลิตเกมนี้ อธิบายว่า ผลิตเกมขึ้นมา “เพื่อเอาใจแฟนคลับปังปอนด์โดยเฉพาะ” ผู้ผลิตได้ใช้ลักษณะของตัวละคร และฉากจากการ์ตูนแอนิเมชันมาสร้างสรรค์เป็นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้ผจญภัยในแดนหิมพานต์ไปกับ “ปังปอนด์” โดยเกมนี้แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ PangPond Himmapan: The Mystery Forest PangPond Himmapan: Clash The

Wonder Ball และ PangPond Himmaphan: Express (Ryt9, 2550) นอกจากนี้ เซคเคิลซอฟต์แวร์ ซึ่งเป็นบริษัทผลิตเกมมือถือ ยังได้นำการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไปผลิตในรูปแบบเกมมือถือแนว puzzle ชื่อว่า “ปังปอนด์ เมจิคมาร์เบิล” อีกด้วย ผู้ผลิตเกมอธิบายว่า ฉากต่าง ๆ ของเกมผลิตออกมาให้เห็นถึงธรรมชาติในป่าหิมพานต์จากเรื่องปังปอนด์ ซึ่งมีทั้งหมด 5 ฉาก ได้แก่ ฉากป่าพันปีลึกลับที่มีราชินีมังกรกะลือผล ฉากโลกใต้สมุทรที่มีพญานาคี ฉากหุบผาอสุรนครเวหาที่มีพญาบักไซ้ ฉากดินแดนแห่งไฟที่มีนางแม่วิพาร์ และฉากถ้ำร้างที่จอมมารแอบซ่อนตัว (“ปังปอนด์ เมจิคมาร์เบิล” Puzzle เรียงลูกแก้วบนมือถือ, 2549)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สำรวจความคิดเห็นผู้ที่เคยชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” จากผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั้งเฟซบุ๊กและทวิตเตอร์⁶ เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2563 ได้ความเห็นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เป็นต้นว่า

“ชอบนะ สนุกดีแฟนตาซีอะ ตอนไปเอาลูกแก้วจากคนดูแลทั้งสี่ทิศ คือ สำหรับเด็กอะ ตอนนั้นรู้สึกว่าการที่เขาตัวละครจากวรรณคดี มาแปลงเป็นการ์ตูน มันเป็นเรื่องที่อยากเห็นมากกว่าที่เป็นลายไทย ติดอยู่ตามวัด”

(Smatiwachara Unsomsri, สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2563)

⁶ ในช่องทางเฟซบุ๊กผู้วิจัยใช้วิธีสอบถามความคิดเห็นผ่านทางกล่องข้อความ (inbox) จากผู้ที่เคยชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ส่วนช่องทางทวิตเตอร์ผู้วิจัยใช้วิธีเขียนโพสต์โดยตั้งคำถามแล้วให้ผู้ที่ใช้ทวิตเตอร์ที่เคยชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เข้ามาแสดงความคิดเห็น โดยผู้เข้ามาตอบได้ทราบวัตถุประสงค์ของการถาม และอนุญาตให้นำความคิดเห็นมาใช้ในการศึกษา

“เรื่องนี้เป็นการ์ตูนที่สนุกมาก สมัยเด็ก ๆ ดูจากแผ่น จำได้ว่าดูหลายรอบด้วย จริง ๆ ผมรู้จักชื่อมักจะสืผลจากเรื่องนี้เลยครับ จริง ๆ มันก็ทำให้ผมสนใจพวกวรรณกรรมมากขึ้นนะ บางทีพอมาเรียนแล้วได้ยินชื่อพวกนี้ก็แบบ เอ๊ะ เคยดูจากเรื่องนี้แล้ว”

(Dechawat Nettayakul, สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2563)

“ภาพสวยค่ะ ช่วยส่งอารมณ์ให้เรื่องทั้งในแง่การ์ตูนเด็กและภาพตามไตรภูมิพระร่วง พลอตก็เข้าใจจริงแต่มีเส้นที่ตัวละคร มุกแทรกเป็นระยะ และการรวมตำนานและเทคโนโลยี อีกประการคือค่อนข้างเห็นความสำคัญของตัวละคร หญิงที่หลากหลายและที่มาที่ไปของตัวร้าย”

(ปยุต, สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2563)

“คือจำได้ว่าเนื้อเรื่องมันเพลินอะ ตอนเด็ก ๆ เราไม่ค่อยรู้จักป่าหิมพานต์เลยรู้สึกเนื้อเรื่องมันชวนให้น่าตื่นเต้นไปหมด สัตว์ต่าง ๆ ในป่าหิมพานต์เป็นสัตว์ที่เราไม่คิดว่าจะมหัศจรรย์ขนาดนั้น เช่น มักกะลิผลที่เป็นรูปผู้หญิง ว้าวมากอะ 55555 มันน่าจะเป็นเพราะเด็กได้เปิดโลกหิมพานต์อะ แล้วบังปอนด์เนื้อหามันสนุกอยู่แล้วด้วย สีสันของการ์ตูนมันชวนให้น่าดูมาก ภาพแอนิเมชันยุคนั้นก็ถือว่าค่อนข้างดี บวกกับวีดิตาเป็นค่ายเขียนการ์ตูนชื่อดังมาก ๆ ด้วย”

(0508HRK, สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2563)

จากความคิดเห็นข้างต้นนี้ น่าสนใจว่าแม้กลุ่มผู้ที่แสดงความคิดเห็นจะไม่เกี่ยวข้องกับวงวรรณคดีมากนัก แต่ผู้แสดงความคิดเห็นก็ยังชื่นชอบการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้อย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นเพราะภาพที่สวยงาม เนื้อหาเพลิตเพลิน มุกตลกขำขัน และที่สำคัญการ์ตูน

แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นการ “เปิดโลกวรรณคดี” ให้กับเด็ก เป็นเสมือนจุดเริ่มต้นให้เด็ก รู้จักวรรณคดีไทยอีกด้วย แม้ว่าหิมพานต์ในเรื่องนี้จะมีลักษณะที่ทั้งเหมือนและต่าง จากป่าหิมพานต์ในไตรภูมิิกถาหรือตามคติความเชื่อเรื่องไตรภูมิก็ตาม

3. กลวิธีการสร้าง “โลกหิมพานต์” ใน “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์”

การที่เหตุการณ์ต่าง ๆ ในการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” เกิดขึ้นในดินแดน “หิมพานต์” นั้น ผู้เขียนหรือผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้รับอิทธิพลมาจากป่าหิมพานต์ในวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิิกถา” อย่างชัดเจน ดังจะเห็นว่าหนังสือการ์ตูนมหาสนุกตอนพิเศษ “ปังปอนด์ ตะลุยโลกหิมพานต์” ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับป่าหิมพานต์ที่คล้ายคลึงกับวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิิกถา” และคติความเชื่อเรื่องไตรภูมิในสังคมไทยอย่างยิ่ง อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ป่าหิมพานต์จากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” แล้ว พบว่ามีทั้งความเหมือนและความแตกต่างจากวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิิกถา” กล่าวคือ ป่าหิมพานต์ในไตรภูมิิกถาจะปรากฏในคำบรรยายฉาก รวมถึงคำบรรยายถึงสัตว์และสิ่งต่าง ๆ เท่านั้น เนื่องจาก ไตรภูมิิกถาเป็นวรรณคดีที่มุ่งอธิบายลักษณะของภูมิทั้งสามตามคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา มิได้มีการผูกเรื่องราวแต่อย่างใด แต่ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” นั้น ผู้เขียนได้สร้างฉากและตัวละครจากอนุภาคสำคัญในวรรณคดีเรื่อง ไตรภูมิิกถา โดยมีการผูกเป็นเรื่องราว และเสริม เติม แต่ง รายละเอียดต่าง ๆ จำนวนมาก

การนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ทำให้ผู้วิจัยอนุมานได้ว่า ผู้เขียนเรื่องต้องการนำเสนอให้หิมพานต์เป็นเสมือนโลกใบหนึ่ง หรือเป็นมิติหนึ่งที่แยกจากโลกมนุษย์ ต่างจากหิมพานต์ใน “ไตรภูมิิกถา” ซึ่งเป็นป่าแห่งหนึ่งในชมพูทวีป อยู่ในมณฑลภูมิ (นับเป็นกามภูมิ) เท่านั้น มิใช่โลกทั้งหมด หิมพานต์ในการ์ตูนแอนิเมชันได้มีการเพิ่มเรื่องราวและตัวละครต่าง ๆ

ซึ่งเดิมอยู่นอกป่าหิมพานต์และนอกชมพูทวีปไว้ในดินแดนหิมพานต์ ทั้งยังเพิ่มตัวละครอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับไตรภูมิภพเข้ามาด้วย กลวิธีการสร้าง “โลกหิมพานต์” ในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ที่ทำให้หิมพานต์ในเรื่องแตกต่างกับหิมพานต์ในไตรภูมิภพมีประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

(1) ใช้ตัวละครจากวรรณคดีเรื่องอื่นเข้ามาผจญภัยในดินแดนหิมพานต์ ทำให้หิมพานต์เป็นฉากในการดำเนินเรื่องราวที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ กล่าวคือ ใช้ตัวละคร “ปังปอนด์” ที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องปังปอนด์ และตัวละคร “หนุมาน” จากเรื่อง “รามเกียรติ์” มาเป็นตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในดินแดนหิมพานต์ โดยให้ปังปอนด์เป็นผู้ช่วยเหลือหนุมานจากจอมมารชั่วร้ายแห่งโลก “ไซเบอร์สเปซ”

(2) นำอมนุษย์ หรือสัตว์ และสิ่งต่าง ๆ (ชาวสวรรค์และสัตว์หิมพานต์) ใน “ไตรภูมิภพ” ตอนอื่นมาเป็นแนวทางในการสร้างตัวละครในดินแดนหิมพานต์ กล่าวคือ ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้ประยุกต์ใช้การจัดระเบียบส่วนหนึ่งในสวรรค์ชั้น “อากามาพจร” ในไตรภูมิภพ ภูมิฐานกัณฑ์ (กัณฑ์ที่ 6) อากามาพจรภูมิ ตอนที่ 1 “จาตุมหาราชิกาสวรรค์” สวรรค์ชั้นล่างที่อยู่เหนือเขาเขาคันธร ที่เป็น “ดินแดนของ 4 มหาราช” แบ่งเขตการปกครองออกเป็น 4 ทิศ มาปรับเปลี่ยนเป็น “ดินแดนของสัตว์เทพทั้ง 4 ทิศ” ในหิมพานต์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2

การเปรียบเทียบมหาราชทั้ง 4 ทิศ ในจตุรมหาราชिकासวรรค์จากไตรภูมิภูมิกถากับสัตว์เทพทั้ง 4 ทิศ ในดินแดนหิมพานต์ จากการตีอ่านนิเมชัน เรื่อง “บังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์”

ทิศ	จตุรมหาราชिकासวรรค์ในไตรภูมิภูมิกถา ⁷	หิมพานต์ในบังปอนด์
ตะวันออก	ท้าวอตรฐราช (เทพดาผู้เป็นพระญาแก่เทพดา ทั้งหลาย ... ฝ่ายตะวันออก)	ราชินีมักกะลีผล (สัตว์เทพตระกูลไม้)
ตะวันตก	เทพดาผู้เป็นพระญาแก่เทวดาแลฝูง ครุฑราช แลฝูงนาค	นางแม่วิพาริ (สัตว์เทพตระกูลแมว)
ใต้	ท้าววิรูปุทธราช (เทพดาผู้เป็นพระญาแก่ฝูงยักษ์ อันชื่อ กุมภภันท์ แลเทพดาฝ่ายทักษิณ)	พญานาคี (สัตว์เทพตระกูลนาค)
เหนือ	ท้าวไพโรศรพณมหาราช (เทพดาผู้เป็นพระญาแก่หมู่ยักษ์ ทั้งหลายแลเทพดาฝ่ายอุดร)	พญาปักซี (สัตว์เทพตระกูลนก)

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่า ผู้เขียนเรื่อง “บังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ได้เลียนแบบมหาราชทั้ง 4 ทิศ แห่งจตุรมหาราชिकासวรรค์ใน “ไตรภูมิภูมิกถา” เป็นผู้ปกครองดินแดนหิมพานต์ โดยมีการปรับชื่อตัวละครต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงง่ายมากขึ้น คือ ใช้ “นก” แทนเทพดาทิศเหนือ อาศัยบนนครกลางหาว ใช้ “แมว” แทนเทพดาในทิศตะวันตก ตลอดจนมีการนำสัตว์ในป่าหิมพานต์จากเรื่องไตรภูมิภูมิกถามาประยุกต์ใช้ด้วย คือ ใช้ “นาค” หรือ “นาคี” แทนเทพดาในทิศใต้ อาศัยในมหาสมุทรแดนใต้ ซึ่งนาคนี้

⁷ ลิไท, พญา, 2528, น. 296

เป็นสัตว์ที่อยู่ใต้เขาพระหิมพานต์ ดังปรากฏใน “ไตรภูมิิกถา” ทุติยกัณฑ์ (กัณฑ์ที่ 2) ตีรจกานภูมิ ตอนที่ 5 นาค ระบุว่า

นาคพิภพ แลเป็นที่อยู่แก่ฝูงนาค ทั้งหลายแล และมีปราสาทแก้ว
และมีปราสาทเงิน และมีประสาททอง งามนักหนา และมีที่อันเปล่า
อยู่นั้น . . . ในใต้เขาพระหิมพานต์กว้างได้ 500 โยชน์ เป็นเมือง
แห่งนาคราชจำพวกหนึ่งอยู่แห่งนั้น และมีแก้ว 7 ประการ เป็นแผ่นดิน
งามดังไตรตรึงษ์อันเป็นที่อยู่แห่งพระอินทร์เจ้านั้นแล มีสระใหญ่ ๆ
นั้น หลายอันอยู่ทุกแห่ง แลเป็นที่อยู่แห่งฝูงนาคแต่ไปหลั่นทุกตาไป

(ลิไท, พญา, 2528, น. 88)

ส่วนเทพยดาในทิศตะวันออกนั้นผู้เขียนเรื่องป้างปอนต์ได้ดัดแปลง “นารีผล” ไม่ชนิดหนึ่งในป่าหิมพานต์จากไตรภูมิิกถามาเป็น “ราชินีมรกตผล” และให้อาศัยใน “ป่าพันปี” โดยให้นารีผลนี้เป็นหญิงสาวผู้งดงาม ซึ่งไตรภูมิิกถากล่าวถึงนารีผลไว้ ความว่า “ถัดนั้นไปมีป่าไม้นารีผล แลว่าลูกไม้นั้นงามนัก ดังสาวอันพึงใหญ่ได้ 16 ปี แลฝูงผู้ชายได้เห็นก็มีใจรักนัก ครั้นว่าหล่นตกลง ฝูงนกกลุ้มกินดังหมิกินผึ้ง” (ลิไท, พญา, 2528, น. 394) ทั้งนี้สัตว์เทพต่าง ๆ นั้นล้วนเป็นตัวละครบุคคลที่มีตัวตนและมีบทบาทสำคัญในเรื่องทั้งสิ้น

(3) กำหนดให้สัตว์และสิ่งต่าง ๆ รวมถึงต้นไม้ในป่าหิมพานต์จาก เรื่อง “ไตรภูมิิกถา” จากที่ไม่มีบทบาท ไม่มีบทบาท เป็นตัวละครประกอบที่มีตัวตน มีบทบาท แม้มีใช้ตัวละครหลักแต่ก็เป็นการ “สร้างบรรยากาศให้เห็นถึงดินแดนหิมพานต์” ได้เป็นอย่างดี เช่น ตัวละคร “กีนรีน้อย” และครอบครัว สอดคล้องกับกีนรีในไตรภูมิิกถา ที่เป็นอมมนุษย์เพศหญิงครึ่งคนครึ่งนก อาศัยอยู่ ณ จอมเขาไกรลาส ในป่าหิมพานต์ ปรากฏใน “ไตรภูมิิกถา” ความว่า “ในจอมเขาไกรลาสนั้นแล ว่ามีเมืองอันหนึ่งเพียร ย่อมเงินแลทองแลมีฝูงกีนรีอยู่แห่งนั้น” (ลิไท, พญา, 2528, น. 408) หรือ “ม้าเหมราช”

หรือ “ม้าน้ำหงส์” เป็นสัตว์หิมพานต์อีกตัวหนึ่งที่ผู้เขียนใช้เป็นตัวละครประกอบหนังสือการ์ตูนมหาสนุก ตอนพิเศษ “ปังปอนด์ ตะลุยโลกหิมพานต์” อธิบายว่าม้าเหมราษเป็น “สัตว์พิเศษอาศัยในหิมพานต์ใกล้บริเวณปากน้ำอัสสัมชัญ ลำตัวมีสีขาวสนิท นอกจากฝีเท้าเร็วแล้ว ยังมีปีกบินได้ ปกติจะเชื่องและรักสงบ. . .” (วิจิต อุตสาหจิต, 2559, น. 27) ซึ่งใน “ไตรภูมิิกถา” ก็ได้อธิบายรายละเอียดมากเช่นนี้ จะกล่าวเพียงทางเข้าสระอนินดาตทั้ง 4 ทิศ ที่มีลักษณะเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ ได้แก่ “. . . ทิศหนึ่งตั้งหน้าสิงห์ ทิศหนึ่งตั้งหน้าช้าง ทิศหนึ่งตั้งหน้าม้า ทิศหนึ่งตั้งหน้าวัว แลว่าน้ำอนินดาตสระไหลออกข้างปากวัวไผ่ฝั่งน้ำนั้นมีวัวมาก. . .” (ลิไท, พญา, 2528, น. 398) นอกจากนี้ยังสร้างให้ “นารีผล” และ “นาค” ซึ่งเป็นต้นไม้และสัตว์ในป่าหิมพานต์ให้มีตัวตนและมีบทบาท ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ทั้งยังมีการเติมแต่งเรื่องราวต่าง ๆ ของสัตว์หิมพานต์ให้มีความแปลกตาอีกด้วย เช่น กินรีถอดปีกให้ปังปอนด์และสุนัขคู่ใจเฝ้าเพื่อบินไปยังจุดมุ่งหมาย เมื่อม้าเหมราษติดชิบของจอมมารก็จะเปลี่ยนร่างจากสีขาวเป็นสีดำ มีนิสัยดุร้าย และพยศ

(4) สร้างฉากในโลกหิมพานต์ให้มีความคล้ายกับฉากป่าหิมพานต์ที่บรรยายไว้ใน “ไตรภูมิิกถา” เช่น “น้ำตกกินรี” แหล่งที่ชุมนุมของครอบครัวกินรี จากกราฟิกของน้ำตกกินรีและสระน้ำรอบข้างใน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนได้รับอิทธิพลมาจาก “สระอนินดาต” ใน “ไตรภูมิิกถา” อย่างชัดเจน แต่จะมีรายละเอียดบางประการที่ต่างกัน กล่าวคือ ในเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” “น้ำตกกินรี” จะเป็นสถานที่อาบน้ำรวมของกินรีทุกเพศ ทุกวัย หากแต่ “สระอนินดาต” ในไตรภูมิิกถาจะแบ่งทำน้ำแยกชายหญิง ดังข้อความที่ว่า

แลอนาคตสระนั้นมีท่า 4 อัน แลในท่าที่ลงอาบนํ้ามีบันไดทองประดับนี้
ด้วยแก้ว แลมีขดานศิลาแก้วรองข้างใต้ รอบเกลี้ยงเพียงงาม แล
นํ้านั้นใสนักหนา เห็นเงาปลา แลได้นํ้านั้นใสงามดั่งแก้วผลิรัตนะ
แลท่าหนึ่งผู้เทพยดาผู้ชายลงอาบ ท่าหนึ่ง ผู้เทพยดาผู้หญิงลง
อาบ. . .

(ลิไท, พญา, 2528, น. 398)

(5) สร้างฉากที่ไม่เกี่ยวข้องกับ “ไตรภูมิภค” เข้ามาด้วย เช่น เพิ่มฉาก “ป่า
พันปี” เข้ามา ซึ่งป่าพันปีนี้เป็นป่าทางทิศตะวันออกของดินแดนหิมพานต์ในเรื่อง
“ปางปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ป่าพันปีนี้เป็นป่าที่มีพืชกินคนเป็นจำนวนมาก เมื่อ
ปางปอนด์เข้าไปในป่าแห่งนี้จะต้องต่อสู้กับพืชกินคน พืชกินคนนี้ก็คือต้นหม้อข้าว
หม้อแกงลิงที่เป็นไม้เถารูปทรงกระบอกยาวมีฝาปิดใช้ดักแมลง ซึ่งไม่ปรากฏใน
“ไตรภูมิภค”

(6) สร้างตัวละครปักษ์ให้เข้ามามีบทบาทสำคัญในดินแดนหิมพานต์
ประกอบกับผูกเรื่องราวปมปัญหาที่สอดคล้องกับความคิด ความเชื่อดั้งเดิมของคนไทย
เกี่ยวกับหิมพานต์ กล่าวคือ ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้สร้างตัวละคร “จอมมารไซเบอร์”
หรือ “Cyberload” ขึ้นมา ซึ่งจอมมารไซเบอร์ในที่นี้เป็นราชาไวรัสคอมพิวเตอร์ รวมถึง
เวิร์มแห่ง “โลกไซเบอร์สเปซ” ที่ต้องการทำลายโลกมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์เป็นผู้สร้าง
ไวรัสขึ้นมาแต่กลับเป็นผู้กำจัดไวรัสทิ้ง ดังที่จอมมารไซเบอร์กล่าวว่า “ข้าเป็นโปรแกรม
คอมพิวเตอร์ที่ถูกสร้างขึ้นมา พวกเจ้าเรียกข้าว่าไวรัส ข้ายังกำจัดพวกข้า จนพวกข้า
ไม่มีที่จะอยู่ ข้าต้องหนีหวัชุกหวัชุนเพื่อเอาชีวิตรอดอยู่ในโลกของไซเบอร์สเปซ เฝ้าหา
ข้อมูลเพื่อรวันแก้แค้น . . . ถ้าพวกข้าไม่มีที่อยู่ พวกเจ้าก็ต้องไม่มีที่อยู่เหมือนกัน”
จากคำพูดนี้เป็นสาเหตุที่ทำให้จอมมารไซเบอร์วางแผนทำลายล้างโลกมนุษย์ โดย
อาศัยลูกแก้ววิเศษจากดินแดนหิมพานต์ ซึ่งลูกแก้ววิเศษนี้มีส่วนคำจุนโลกมนุษย์ให้

อยู่รอด ทำให้โลกมนุษย์มีอากาศ มีธาตุ มีน้ำ หากไม่มีลูกแก้วแล้วโลกมนุษย์ก็จะดับ
สลาย เรื่องราวเหล่านี้ไม่เกี่ยวข้องกับไตรภูมิภพแต่อย่างใดหากแต่มีความคล้ายคลึง
กับความคิดความเชื่อดั้งเดิมของไทยเกี่ยวกับหิมพานต์ที่ว่า

... หิมพานต์นั้นเป็นดินแดนซึ่งเป็นรอยต่อชั้นมิติระหว่างโลกทิพย์
กับโลกมนุษย์ พิษหรือสัตว์จะมีรูปร่างที่แปลกไปจากมนุษย์เรา
เมื่อเราได้ยินคนโบราณพูดถึงแดนลับแล แดนสนธยา ป่าหิมพานต์
โลกทิพย์ เหล่านี้ ผู้รู้ได้กล่าวว่าดินแดนทั้งหลายเหล่านี้ ก็คือดินแดน
ที่อยู่บนโลกใบเดียวกันกับมนุษย์เรา เพียงแต่อยู่ต่างมิติกันเท่านั้นเอง
ดินแดนหิมพานต์ซ้อนอยู่กันกับเรา เป็นการอยู่แบบธรรมชาติ. . .

(มัลติกา หนูสาย, 2558, น. 5)

(7) สร้างตัวละครต่าง ๆ ให้มีบทบาทในการสร้างความตลกขบขันในเรื่อง
เป็นต้นว่า บังปอนด์เล่นมุขเรียกชื่อ “ราชินีมักกะลิผล” ผิด เป็น “ราชินีมักกะลิณาฬิ”
ทำให้กិនรีน้อยหัวเราะด้วยความตลก นอกจากนี้ “กិនรีน้อย” ยังพูดผิดทำให้บังปอนด์
ขำเช่นกัน ดังที่กិនรีน้อยอธิบายการใช้ปีกให้บังปอนด์ฟังว่า “ง่ายนิดเดียว ไม่ยากหรอก
แค่คิดเท่านั้น คิดจะไปทางซ้ายก็ไปทางซ้าย คิดจะหยุดมันก็หยุด แต่ถ้าไม่คิดอะไรเลย
มันก็ร่วง ปีกจะพาพวกเธอไปส่งที่ป่าพันปี จากนั้นมันจะบินกลับมาหาพวกเราเอง
เค้าเรียกว่า ระบบอัตโนมัติ” หรือจะเป็นเหตุการณ์ที่บังปอนด์และกិនรีน้อยเล่นกับ
ปีกกិនรี โดยทำเสมือนว่าปีกเป็นเครื่องบิน ดังคำพูดของกិនรีน้อยที่ว่า “ขอบคุณที่ใช้
บริการกិនรีน้อยแอร์ไลน์นะเจ้าคะ บังปอนด์” (Thank you for using Kinnaree Airlines)
อีกทั้งบังปอนด์ยังรับบทเป็น “กัปตัน” ผู้ขับเครื่องบินด้วย ดังคำพูดที่ว่า “เอาละนะ
Takeoff” และยังร้องเพลงภาษาต่างประเทศว่า “I believe I can fly” อีกด้วย นอกจากนี้
เมื่อถึงป่าพันปีแล้ว บังปอนด์ยังกล่าวว่า “ต่อไปบังปอนด์จะนำเครื่องลงแล้วนะ Landing

อีฮา. . .” ทั้งนี้การที่การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” มิได้เป็น คัมภีร์ทางศาสนา เช่นเดียวกับวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิพิภพ” จึงทำให้ผู้เขียนเรื่องปังปอนด์ สามารถสอดแทรกมุกตลกเข้ามาในเรื่องได้ เพื่อตอบสนองของความเป็นวัฒนธรรม ประชาชนนิยม

จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ได้สร้างดินแดนหรือ โลกใบใหม่ขึ้นมา ซึ่งเป็นดินแดนที่รวมอนุภาคหรือสิ่งสำคัญต่าง ๆ ในไตรภูมิพิภพไว้ ทั้งจากและตัวละคร แล้วตั้งชื่อดินแดนแห่งนี้ว่า “หิมพานต์” ผู้เขียนเรื่อง “ปังปอนด์ ตะลุยโลกหิมพานต์” มีการผูกเรื่องราว โดยรังสรรค์ให้ตัวละครในวรรณคดีไทยช่วยให้ มนุษย์ข้ามมิติไปผจญภัยในดินแดนหิมพานต์ ซึ่งหิมพานต์ในเรื่องนี้มีรายละเอียดที่ ทั้งเหมือนและแตกต่างจากป่าพระหิมพานต์ในวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิพิภพ” ผู้เขียน ได้เพิ่มฉาก เพิ่มตัวละคร เพิ่มคุณสมบัติบางประการของตัวละคร รวมถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่ผู้คนในยุคปัจจุบันเข้าถึงได้ง่าย เพื่อเพิ่มอรรถรสให้การ์ตูนแอนิเมชันสนุกมากยิ่งขึ้น

4. บริบทอุตสาหกรรมบันเทิงร่วมสมัย: ปัจจัยสร้างความแตกต่างระหว่าง “ปังปอนด์ ตะลุยโลกหิมพานต์” กับ “ไตรภูมิพิภพ”

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” เป็นการการ์ตูนแอนิเมชัน สามมิติที่ผลิตในโลกสมัยใหม่ ผลิตขึ้นในเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิงเพื่อเผยแพร่ใน ตลาด จะเห็นได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีการผลิตซ้ำ เผยแพร่และกระจายออกไปสู่ กลุ่มผู้บริโภคในหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ และสื่อออนไลน์ ได้แก่ Youtube และ Line TV ทั้งยังมีการสร้างสรรค์ใหม่และจำหน่ายในรูปแบบ VCD DVD เกม คอมพิวเตอร์ เกมมือถือ ตลอดจนหนังสือการ์ตูนด้วย ไม่เพียงเท่านั้นผู้วิจัยพบว่า ยังมีการตั้งชื่อเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นภาษาอังกฤษว่า “PangPond the Himmapan Adventure” ทั้งยังมีคำบรรยายเรื่อง (Subtitle) และผลิตสื่อโฆษณาเป็นภาษาอังกฤษ

ด้วย แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตมิได้ต้องการเผยแพร่ให้กลุ่มผู้บริโภคชาวไทยเข้าถึงเท่านั้น หากแต่ยังตั้งเป้าหมายไปที่กลุ่มผู้บริโภคชาวต่างชาติด้วยการที่การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ผลิตขึ้นในบริบทสังคมอุตสาหกรรมบันเทิงร่วมสมัย โดยเป้าหมายหลัก คือ ต้องการให้ “ขายได้ในตลาด” นั้น ผู้วิจัยมองว่าเป็นปัจจัย สำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีความแตกต่างจาก “ไตรภูมิกถา” อย่างมาก เนื่องจากการที่จะทำให้การ์ตูนแอนิเมชันขายได้ในตลาดนั้น ผู้เขียนหรือผู้ผลิตจะต้อง สร้างสรรค์โดยคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

4.1 สร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่และมีความเป็นสากล

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจำเป็นต้องมีการปรับ เสริม เติม แต่ง เรื่องราวของป่า หิมพานต์ให้มีความแตกต่างจากใน “ไตรภูมิกถา” เพื่อให้ “ขายได้” ในตลาด โดยจะ สร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่และมีความเป็นสากล จะเห็นได้ว่าผู้ผลิตนั้นได้รับ อิทธิพลจากภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศอย่างชัดเจน ดังที่ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (Director Animator/Animator Supervisor/Character Design) ผู้กำกับควบคุม และดูแลการสร้างภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการออกแบบฉากและตัวละครแอนิเมชัน เรื่องปังปอนด์ อธิบายถึงการผลิตแอนิเมชันเรื่องปังปอนด์ว่า เกิดจากประสบการณ์ ในการทำงานและประสบการณ์ในการชมภาพยนตร์จากต่างประเทศ ประกอบกับ ความต้องการของบริษัทที่ต้องการผลักดันให้ภาพยนตร์การ์ตูนไทยไปสู่สากล จึงทำให้ การผลิตเน้นความเป็นสากลควบคู่ไปกับการสอดแทรกความเป็นไทยผ่านตัวละคร หรือฉากในเรื่อง (ปริญดา องค์สุรกุล, 2547, น. 72-73) จะเห็นได้ว่าการที่ผู้ผลิตนำ วรรณคดีไทยมาดัดแปลงนั้นนับว่าเป็นการเผยแพร่ความเป็นไทยอย่างชัดเจน โดยมีการเพิ่มตัวละครหรือผูกปมต่าง ๆ ให้มีความเป็นสากล เช่น ตัวละคร “จอมมารไซเบอร์” หรือ “Cyberload” เป็นตัวละครที่มีความเป็นสากลอย่างยิ่ง จะเห็นได้ว่า “ไซเบอร์” เป็น “คำที่ใช้นำหน้าคำอื่น สื่อความหมายว่ามีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ หรืออิเล็กทรอนิกส์” ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีลักษณะเป็นสากล

นอกจากนี้ การนำเสนอ “หิมพานต์” ในลักษณะเป็นแอนิเมชันสามมิติ ที่ใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ และใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยนับเป็นการสร้างความแปลกใหม่อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างฉากการต่อสู้ของสัตว์เทพ โดยให้ตัวละครต่าง ๆ เหาะเหินเดินอากาศปล่อยพลังต่อสู้กัน เห็นได้ชัดเจนจากการต่อสู้กันระหว่าง “พญาปั๊กซี่” กับ “อสูรปั๊กซ่า” ที่เป็นเพื่อนรักกัน บนนครกลางหาว “อสูรปั๊กซ่า” ถูก “นางแม่วิพาร์” บังคับให้บุกขึ้นไปแย่งลูกแก้วอูรซึ่งอยู่ในความดูแลของ “พญาปั๊กซี่” มา เพื่อแลกกับความปลอดภัยของลูกชาย ครั้นนั้นทั้งคู่ได้ปล่อยพลังวิเศษต่อสู้กันอย่างดุเดือด ฉากนี้นับเป็นฉากที่น่าตื่นตาตื่นใจอย่างยิ่ง ผู้วิจัยเห็นว่า การปล่อยพลังต่อสู้กัน ลักษณะนี้มีความคล้ายคลึงกับการฉากการต่อสู้ของการ์ตูนต่างประเทศ เป็นต้นว่า การปล่อยพลังต่อสู้ของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง “ดราก้อนบอล” (Dragon Ball) ซึ่งเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น

ไม่เพียงเท่านั้น ผู้ที่รับชมจะได้เห็นภาพของหิมพานต์รูปแบบใหม่ที่มีความสวยงาม เป็นสากล แตกต่างจากภาพของหิมพานต์ที่ปรากฏบนงานจิตรกรรมฝาผนัง จิตรกรรมสมุดข่อย และลายรดน้ำในสังคมไทย ดังที่นิศารัตน์ เกิดสุข (2559, น. 65) อธิบายว่า “การเขียนภาพสัตว์หิมพานต์ ทุกเส้นต้องเป็นเส้นโค้งที่ลื่นไหลอย่างต่อเนื่อง รับส่งกันอย่างสง่างามและอ่อนหวาน มีขนาดเส้นแตกต่างกัน มีเส้นรอบนอกใหญ่ที่สุด เรียกว่า ‘เส้นกาฬ’ และลายเส้นในแสดงรายละเอียดเล็กสุดเรียกว่า ‘เส้นแร’ ”

4.2 สร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กอายุ 4-9 ปี

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ไม่เพียงแต่สร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันให้มีความแปลกใหม่และมีความเป็นสากลเท่านั้น แต่ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันยังได้สร้างสรรค์โดยคำนึงถึงหลักการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อให้เด็กชื่นชอบด้วย โดยผู้ผลิตตั้งกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็กวัย 4-9 ปี (VithitaAnimation, 2563) ช่วงวัยนี้คาบเกี่ยวกับช่วงวัย 6-12 ปี ซึ่งโครงการการจัดทำมาตรฐานจริยธรรมและการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว ระบุว่า เป็นช่วงเด็ก

วัยเรียนตอนต้น มีพฤติกรรมการเล่นสื่อบุคคลโดยดูรายการพร้อมกับผู้ใหญ่ที่บ้าน แต่ก็จะเลือกรับชมรายการที่ชื่นชอบได้เอง โดยรายการที่ชื่นชอบคือการดูเด็กผู้ชายชอบความตลกและตื่นเต้น ผจญภัย เด็กหญิงสนใจเรื่องตลกและความรักโรแมนติก (คณะนิเทศศาสตร์, 2559, น. ค)

สิ่งที่เด็กในวัยดังกล่าวนี้ชื่นชอบคือการดูที่มีความตลก ตื่นเต้น และเป็นเรื่องราวผจญภัย การดูแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นการดูแอนิเมชันที่ตอบสนองความต้องการของเด็กอย่างยิ่ง จะเห็นได้ว่านอกจากผู้เขียนหรือผู้ผลิตจะพยายามแทรกมุกตลกต่าง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดอารมณ์ขันแล้ว เมื่อเด็กดูการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ เด็ก ๆ จะได้รับความสนุก ตื่นเต้น และตื่นตาตื่นใจไปกับเรื่องราวการผจญภัยของตัวละครบ๊องบ๊องตลกอีกด้วย กล่าวคือ เด็ก ๆ จะได้รับผจญภัยกับบ๊องบ๊องตามสถานที่ต่าง ๆ ในดินแดนหิมพานต์ รวมถึงร่วมลุ้นให้บ๊องบ๊องฝ่าฟันและรอดพ้นจากอุปสรรคต่าง ๆ ในดินแดนหิมพานต์ เพื่อปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จลุล่วง เป็นต้นว่า บ๊องบ๊องจะต้องต่อสู้กับ “พิชกินคน” ในป่าพันปีเป็นเวลานานกว่าจะเข้าไปหา “ราชินีมกกะลิล” ได้ หรือจะต้องเผชิญกับ “จระเข้รักษาความปลอดภัย” ในวังน้ำแข็ง “มหาสมุทรแดนใต้” ก่อนจะได้พบ “พญานาคี” หรือแม้แต่เด็ก ๆ จะตื่นตาตื่นใจเมื่อ “ราชินีมกกะลิล” มอบของวิเศษให้บ๊องบ๊องเพื่อเดินทางไปพบ “พญานาคี” นั่นคือ “ตั๋ยตังนาวิ” หนังสือการ์ตูนมหาสนุกตอนพิเศษ “บ๊องบ๊องตะลุยโลกหิมพานต์” อธิบายว่า

ตั๋ยตังเป็นพิชิล้มลุกจำพวกหญ้า ผลรูปรียาวเหมือนข้าวเปลือก เมื่อแก่จัดจะแตกออกและกระจายไปได้ไกล บ๊องบ๊องได้รับเมล็ดตั๋ยตังนาวิของวิเศษจากราชินีมกกะลิล เมื่อถูกน้ำจะกลายเป็นยานตั๋ยตังนาวิ สามารถพาบ๊องบ๊องและบ๊องลงสู่เมืองบาดาลและวังน้ำแข็งของพญานาคีได้

(วิจิต ฤตสาหิจิต, 2559, น. 40)

ไม่เพียงเท่านั้น ผู้เขียนหรือผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันยังได้สร้างตัวละครให้มีวัยใกล้เคียงกับเด็กด้วย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการสร้างตัวละครในภาพยนตร์สำหรับเด็ก อย่างยิ่ง ดังที่ ปรานี เชียงทอง (2526, น. 140-141) อธิบายว่า “แนวการสร้างตัวละคร ต้องให้สมจริง...ตัวละครควรมีวัยใกล้เคียงกับเด็ก” จะเห็นได้ว่าในเรื่องนี้มีการสร้างตัวละครที่มีวัยและบุคลิกใกล้เคียงกับเด็ก เช่น สร้างตัวละคร “ปังปอนด์” ซึ่งเป็นตัวละครเด็กชายผมสามเส้น หรือให้ปังปอนด์เรียกตัวละครหนูมานว่า “ฟีลิง” ตลอดจนสร้างตัวละคร “กินรีน้อย” กินรีเด็กที่มีวัยใกล้เคียงกับปังปอนด์ ซึ่งจะมีความแตกต่างจาก กินรีในวรรณคดีหรือวรรณกรรมไทยเรื่องอื่น ๆ ที่มักจะสร้างให้กินรีมีลักษณะเป็นสัตว์ หิมพานต์เพศหญิงวัยแรกรุ่น การสร้างให้ตัวละครมีวัยและบุคลิกใกล้เคียงกับเด็กนั้น เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าได้ร่วมผจญภัยไปกับเพื่อนวัยใกล้เคียงกันและเกิดความอบอุ่นใจ สอดคล้องกับหลักจิตวิทยาของวัยเด็ก อายุ 6-12 ปี ที่ว่า การรวมกลุ่มกับเพื่อนร่วมวัยหลาย ๆ คน ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกอบอุ่นใจ สนุกสนาน มีความเข้าใจกัน (สุรพงษ์ ชูเดช, 2544, น. 51)

นอกจากนี้ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันยังได้สอดแทรกแนวคิดคติธรรมให้กับเด็กด้วย แนวคิดของเรื่องนี้จะเป็น “การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์” ซึ่งผู้ผลิตได้แฝงแนวคิดนี้ไว้อย่างแยบยลผ่านภารกิจตามหาลูกแก้ววิเศษในดินแดนหิมพานต์เพื่อช่วย “ฟีลิง” โดยผู้วิจัยมองว่าตัวละคร “ปังปอนด์” เปรียบเสมือนตัวแทนของเด็ก ๆ ในชีวิตจริง ตัวละคร “ฟีลิง” หรือ “หนูมาน” เปรียบเสมือนตัวแทนของ “เพื่อนมนุษย์ร่วมโลก”ที่กำลังเผชิญปัญหา รอวันที่เพื่อนเข้ามาช่วยเหลือ ส่วนตัวละครอื่น ๆ เช่น สัตว์เทพตระกูลต่าง ๆ เปรียบเสมือน “ผู้ใหญ่ใจดี” ในชีวิตจริงที่พร้อมให้ความช่วยเหลือเด็ก ๆ เสมอเมื่อพวกเขาเกิดปัญหา การที่การ์ตูนแอนิเมชันแฝงแนวคิดคติธรรมไว้ในเรื่องอย่างแนบเนียนเช่นนี้ สอดคล้องกับหลักการสร้างภาพยนตร์สำหรับเด็กที่ปรานี เชียงทอง (2526, น. 134) อธิบายไว้ว่า “การเขียนเรื่องสำหรับเด็ก ไม่ควรเป็นเรื่องสั่งสอนโดยตรง เพราะถ้าเป็นเรื่องสั่งสอนโดยตรง เด็กจะเกิดความรู้สึกต่อต้าน”

จากที่กล่าวมาทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าการที่การ์ตูนแอนิเมชันสามมิติเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ผลิตขึ้นในบริบทสังคมอุตสาหกรรมบันเทิงร่วมสมัยนั้น เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีความแตกต่างจากวรรณคดี เรื่อง “ไตรภูมิิกถา” และคติความเชื่อเรื่องไตรภูมิในสังคมไทยอย่างชัดเจน เนื่องจากผู้ผลิตได้นำอนุภาคสำคัญจากวรรณคดีมาปรับใช้ พร้อมทั้งเสริม เติม แต่งรายละเอียดต่าง ๆ โดยคำนึงถึงเป้าหมายหลักของการผลิตในบริบทอุตสาหกรรมบันเทิงร่วมสมัย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรคให้มีความแปลกใหม่และมีความเป็นสากล ตลอดจนสร้างสรรคขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

5. สรุปและอภิปรายผล

ในบทความนี้ ผู้วิจัยศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์” ของภักดี แสนทวีสุข ที่ผลิตโดย บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด โดยมุ่งศึกษาว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีกลวิธีและปัจจัยในการสร้าง “โลกหิมพานต์” อย่างไร เพื่อให้เห็นถึงการนำอนุภาคจากวรรณคดีไทยมานำเสนอใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม ผลการศึกษาพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับการยอมรับและชื่นชอบจากผู้คนจำนวนมาก เห็นได้จากการผลิตซ้ำและเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นทางโทรทัศน์ เว็บไซต์ยูทูบ แอปพลิเคชันไลน์ทีวี หรือสร้างเป็นเกมต่าง ๆ ทั้งยังได้รับรางวัลจากงาน “ไทยแลนด์ แอนิเมชันและมัลติมีเดีย 2007” อีกด้วย โดยผู้ชมชื่นชอบการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ด้วยเหตุผลนานัปการ ไม่ว่าจะเป็นภาพและกราฟิกที่สวยงาม เนื้อหาเพลิดเพลิน มุกตลกขำขัน และที่สำคัญการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นการ “เปิดโลกวรรณคดี” ให้กับเด็ก เป็นเสมือนจุดเริ่มต้นให้เด็กรู้จักวรรณคดีไทย

ผู้ผลิตมีกลวิธีในการสร้าง “โลกหิมพานต์” ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น (1) ใช้ตัวละครที่ไม่ปรากฏในไตรภูมิิกถา มาเป็นตัวละครหลักและมีบทบาทสำคัญในดินแดน

หิมพานต์ เช่น บังปอนด์และหนุมาน (2) นำสัตว์และสิ่งต่าง ๆ จากไตรภูมิภคตอนอื่น มาเป็นแนวทางในการสร้างตัวละครในดินแดนหิมพานต์ กล่าวคือ ผู้ผลิตได้ประยุกต์ แนวคิดที่มีมหาราชทั้ง 4 ทิศ แห่งจาตุมหาราชิกาสวรรค์ให้มาปกครองดินแดนหิมพานต์ การใช้ประโยชน์จากบรรยากาศในหิมพานต์ในคตินิยมไทยมาปรับเป็นผู้ปกครองที่ สร้างความตื่นตาตื่นใจยิ่งขึ้น (3) กำหนดให้สัตว์และสิ่งต่าง ๆ รวมถึงต้นไม้ในป่า หิมพานต์จากไตรภูมิภคจากที่ไม่มีบทบาท ไม่มีบทบาท ให้เป็นตัวละครประกอบที่มี ตัวตนมีบทบาท (4) สร้างฉากให้มีความคล้ายคลึงกับฉากป่าหิมพานต์ที่บรรยายไว้ใน ไตรภูมิภค (5) เพิ่มฉากที่ไม่เกี่ยวข้องกับไตรภูมิภคเข้ามา เช่น ฉาก “ป่าพันปี” (6) สร้างตัวละครจอมมารไซเบอร์ ซึ่งเป็นตัวละครปรักษีให้เข้ามามีบทบาทในดินแดน หิมพานต์ ทั้งยังมีการผูกเรื่องราวปมปัญหาที่สอดคล้องกับความคิด ความเชื่อดั้งเดิม ของคนไทยเกี่ยวกับหิมพานต์ ตลอดจน (7) สร้างมุกตลกต่าง ๆ แฝงเข้ามาด้วย

ผลการศึกษานี้ จะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกับสมมติฐานของการศึกษา ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ว่า “ป่าหิมพานต์ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ‘บังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์’ มีความแตกต่างกับป่าหิมพานต์ใน ‘ไตรภูมิภค’ เนื่องด้วยผู้เขียนได้มีการแต่งเติมฉาก และลักษณะของตัวละครเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก” แต่มีอีกสิ่งหนึ่งที่เพิ่มจากสมมติฐานนี้ คือ ความเป็นสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมนั้น มีผลทำให้ป่าหิมพานต์ในการ์ตูนแอนิเมชันมีความแตกต่างกับป่าหิมพานต์ในไตรภูมิภค อย่างชัดเจน เนื่องด้วยการผลิตขึ้นในบริบทอุตสาหกรรมบันเทิงร่วมสมัยนั้นจะต้อง ผลิตเพื่อให้ “ขายได้ในตลาด” ด้วยเหตุนี้ผู้ผลิตจึงต้องสร้างโลกหิมพานต์ให้มีความ แตกต่างจาก “ไตรภูมิภค” คือ จะต้องสร้างให้มีความแปลกใหม่และมีเป็นสากล ตลอดจนสร้างเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ทำให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “บังปอนด์ตะลุย โลกหิมพานต์” ซึ่งเป็นวัฒนธรรมประชานิยมร่วมสมัย มีบทบาทหน้าที่ในการสืบทอด วรรณคดีโบราณของไทย โดยมีได้สืบทอดด้วยวิธีการผลิตซ้ำในรูปแบบและลักษณะที่

เหมือนเดิม หรือผลิตซ้ำตามขนบนิยมของวรรณคดีดั้งเดิม หากแต่เป็นการสืบทอด และสร้างสรรค์วรรณคดีโบราณของไทย ด้วยการปรับเปลี่ยนรายละเอียดต่าง ๆ ใหม่ เป็นการผสมผสานกันระหว่างวรรณคดีไทยโบราณกับแนวคิดและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ทันสมัย ทำให้ผู้คนคนธรรมดาสามารถเข้าถึงหิมพานต์ได้ง่าย และหิมพานต์จะอยู่ คู่กับสังคมไทยไปตราบนานเท่านาน

เอกสารอ้างอิง

- ชนิษฐา ตันติพิมล. (2538). *ศึกษาวรรณคดีไทยสมัยกรุงสุโขทัย-กรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้นตามลักษณะคำประพันธ์*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- เชมพัทธ์ พัทธวิชัย. (2561). ปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชันไทยร่วมสมัย. *วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล*, 26(1), 322-331. สืบค้นจาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmitl/article/view/132930/99727>
- คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยรังสิต. (2559). *โครงการการจัดทำมาตรฐานจริยธรรมและการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว*. สืบค้นจาก <https://broadcast.nbt.go.th/data/academic/file/600100000001.pdf>
- ณัฐพร กาญจนภูมิ, จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า, นพดล อินทร์จันทร์, และอรัญญา วานิชกร. (2562). ปราบกฏการฉ้อฉลวัฒนธรรมแผ่นดินละครการ์ตูนไทย. *วารสารวิชาการ Veridian E –Journal, Silpakorn University*, 12(2), 739-757 สืบค้นจาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/177806/146618>
- นิศาวัตร์ เกิดสุข. (2559). *จิตรกรรมไทย: สัตว์หิมพานต์ (ศิลปนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. สืบค้นจาก <http://cai.oas.psu.ac.th/~badul/55/8.pdf>
- ปราณี เขียวทอง. (2526). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปรินดา องค์สุรกุล. (2547). *กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. สืบค้นจาก <https://cuir.car.chula.ac.th/>
- “ปังปอนด์ เมจิคมาร์เบิล” Puzzle เรียงลูกแก้วบนมือถือ. (2549, ธันวาคม 28). สืบค้นจาก <https://mgronline.com/game/detail/9490000159001>

- มัลติกา หนูสาย. (2558). *หิมพานต์* (ศิลปนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
สืบค้นจาก <http://www.sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/6534/p42558002.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (10 กันยายน 2563). *แอนิเมชัน*. สืบค้นจาก
<http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail01.html>
- รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2556). อิทธิพลของคติไตรภูมิต่อการสร้างสรรค์วรรณคดี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 5(1), 1-34.
สืบค้นจาก http://e-journal.sru.ac.th/index.php/jhsc/article/view/83/pdf_58
- รัชรินทร์ อุดมเมืองคำ. (2551). การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม เรื่อง *สังข์ทองฉบับต่าง ๆ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
สืบค้นจาก <https://dric.nrct.go.th/Search/ShowFulltext/2/263768>
- ลิไท, พญา. (2528). *วรรณกรรมอาเซียน เล่ม 1 ก. ไตรภูมิกถา*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป.
- วิภาภรณ์ อรุณพลอด, พงษ์ทิ ศุภเศรษฐศิริ, นพดล อินทร์จันทร์, และจักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า. (2561). ภาพยนตร์แอนิเมชัน: กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, (6)1, 180-187. สืบค้นจาก
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/138075/102699>
- วิจิต อุดสาหจิต (บรรณธิการ). (2559). *การ์ตูนมหาสนุก ตอนพิเศษ ปังปอนด์ ตะลุยโลกหิมพานต์*. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น.
- ศิราพร ณ ถลาง. (2552). *ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (1 ตุลาคม 2562). *animated films*. สืบค้นจาก
<https://www.facebook.com/RatchabanditThai/photos/a.2616307661760646/2616308861760526/?type=3>
- สิทธิฯ พินิจภูวนล และปรียา หิรัญประดิษฐ์. (2554). *วรรณคดีสมัยสุโขทัย-อยุธยา* พ.ศ. 2172. ใน *เอกสารการสอนชุดวรรณคดีไทย หน่วยที่ 1-7* (ปรับปรุงครั้งที่ 1). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สุรพงษ์ ชูเดช. (2544). *เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- BANLUESARN. (2563). *Publishing house for comic books and magazines*. Retrieved from http://www.banluegroup.com/wp-content/uploads/2018/05/port_banluesarn_01.pdf
- PangPondClub. (25 ธันวาคม 2560). *การ์ตูนปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์ [ตอนยาว] | PangPond the Himmaphan Adventure [Full] | PangPondClub*. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=qm0gdpbY3Rc>
- Ryt9. (2550). *วิธีจับมือไอ้เบอร์แพลนเน็ตร่วมสร้างจินตนาการกับแฟน ๆ “ปังปอนด์” ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ “ปังปอนด์ ตะลุยโลกหิมพานต์”*. สืบค้นจาก <https://www.ryt9.com /s/prg/95791>.
- VithitaAnimation. (2563). *A full service animation house with our own original IPs ready for global broadcasting and licensing*. Retrieved from http://www.banluegroup.com /wp-content/uploads/2018/05/port_vithita_01.pdf
- VithitaAnimation. (2563). *การ์ตูน คาแรคเตอร์ ปังปอนด์*. สืบค้นจาก http://www.vithita.com/series_pangpond.php?mulang=th

สัมภาษณ์

ปยุต. (18 พฤษภาคม 2563). สัมภาษณ์.

Dechawat Nettayakul. (18 พฤษภาคม 2563). สัมภาษณ์.

Smatiwachara Unsomsri. (18 พฤษภาคม 2563). สัมภาษณ์.

0508HRK. (18 พฤษภาคม 2563). สัมภาษณ์.