

ลักษณะเด่นและบทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2557
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHARACTERISTICS AND ROLES OF RAMAKIAN CHABAP RAMAWATAN CARTOON

Miss Silpsupa Jaengsawang



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Thai
Department of Thai
Faculty of Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2014
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ลักษณะเด่นและบทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร
โดย	นางสาวศิลป์ศุภา แจ้สว่าง
สาขาวิชา	ภาษาไทย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาทิตย์ ชีรวณิชกุล

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะอักษรศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประพนธ์ อัครวิรุฬหการ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประพนธ์ อัครวิรุฬหการ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาทิตย์ ชีรวณิชกุล)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร. เปรม สอนสมุทร)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธเนศ เวศร์ภาดา)

ศิลปศึกษา แจ้งสว่าง : ลักษณะเด่นและบทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร (CHARACTERISTICS AND ROLES OF RAMAKIAN CHABAP RAMAWATAN CARTOON) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร. อาทิตย์ ชีรวณิชกุล, 189 หน้า.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเด่นและบทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จำนวน ๒๘ เล่ม ของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ซึ่งมีผลการศึกษาดังนี้

การ์ตูนฉบับนี้ดัดแปลงมาจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ผู้เขียนคือ เฟน สตุติโอ แห่งสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ได้เล่ารามเกียรติ์ในสำนวน (version) ใหม่ที่เข้าใจง่าย เหมาะสำหรับผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นหลัก โดยดัดแปลงเนื้อหาและนำเสนอเรื่องราวผ่านภาพและการใช้ภาษา

ในด้านเนื้อหา การ์ตูนฉบับนี้แต่เดิมได้รับการตีพิมพ์เป็นเรื่องแทรกเป็นตอน ๆ ในหนังสือสาวดอกไม้กะนวยกกล้วยไข่ ผลงานประจำของเฟน สตุติโอ ซึ่งเป็นการ์ตูนตลกและออกเป็นรายเดือน ต่อมาจึงได้มีการรวมเล่มเป็นฉบับสมบูรณ์ เมื่อพิจารณาเนื้อหาเปรียบเทียบกับบทละครรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชแล้วพบว่า ผู้เขียนได้นำเสนอเรื่องโดยการสลับความ การเพิ่มความ การลดความ การเปลี่ยนรายละเอียดของเหตุการณ์บางเหตุการณ์ เพื่อให้เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ซับซ้อน และมีความสนุกสนานจากการสร้างอารมณ์ขัน โดยที่ไม่กระทบขัดแย้งสำคัญและแก่นเรื่องของรามเกียรติ์

ในด้านรูปลักษณ์ ผู้เขียนนำเสนอเรื่องด้วยภาพและภาษา ทั้งในส่วนประกอบก่อนเข้าเนื้อเรื่อง ซึ่งมีภาพปก ภาพหน้าตอน ชื่อเรื่อง และการเพิ่มความเต็ม ซึ่งแสดงให้เห็นความตั้งใจของผู้เขียนที่จะดึงดูดความสนใจของผู้อ่านและมุ่งให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวได้ง่าย ส่วนในเนื้อเรื่อง ภาพและภาษาจะทำหน้าที่ควบคู่กันในเล่ม มีการจัดวางองค์ประกอบของหน้า การใช้กรอบภาพในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเรื่อง นอกจากนี้ ยังมีการเพิ่มแผนภาพและเกร็ดความรู้เกี่ยวกับตัวละครต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่องได้

การ์ตูนฉบับนี้มีบทบาทสืบทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ให้ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ รวมทั้งเกร็ดความรู้ศิลปวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องรามเกียรติ์ ให้ความบันเทิงจากเรื่องราวที่สนุกสนานน่าติดตาม อารมณ์ขัน และมุขตลกต่าง ๆ นอกจากนี้ยังแทรกการปลูกฝังจริยธรรมต่าง ๆ ให้แก่ผู้อ่าน โดยเฉพาะคำสอนหลักเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว รวมทั้งข้อควรประพฤติปฏิบัติของผู้ปกครองหรือผู้บังคับบัญชา และผู้ใต้ปกครองหรือผู้ใต้บังคับบัญชา ที่ยังคงเป็นประโยชน์แม้ในปัจจุบัน

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ผลงานของ เฟน สตุติโอ จึงเป็นการสืบทอดและเผยแพร่เรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเป็นวรรณคดีเอกของไทยในรูปแบบของการ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมและเข้าถึงได้ง่าย สำหรับเด็กและเยาวชน สะท้อนให้เห็นคุณค่าของเรื่อง “รามเกียรติ์” ที่ยังคงดำรงคุณค่าอยู่ในสังคมวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย

ภาควิชา ภาษาไทย

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา ภาษาไทย

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2557

5480182422 : MAJOR THAI

KEYWORDS: RAMAKIAN / RAMAWATAN / CARTOON / COMICS / ADAPTATION

SILPSUPA JAENGSAWANG: CHARACTERISTICS AND ROLES OF RAMAKIAN CHABAP RAMAWATAN CARTOON. ADVISOR: ASST. PROF. ARTHID SHERAVANICHKUL, Ph.D., 189 pp.

This thesis aims at studying the characteristics and roles of *Ramakian Chabap Ramawatan* cartoon, by Fen Studio from Banluesan publisher.

The study finds that the cartoon which comprises of 28 volumes is adapted from *Ramakian*, composed by King Rama I. Adapted by the author and presented through pictures and words, the cartoon presents Ramakian story as a new version which is mainly purposed for children and juvenile.

In term of story, the cartoon was initially published as an insertion partly in author's monthly published *Sao dok mai ka nai kluay khai* comedy cartoon, and was then collected as a complete set. Compared to *Ramakian* of King Rama I, the content of the story was narrated by reordering sequences, by adding new sequences, by missing sequences, by changing details in some sequences, and by entertaining with humors so that the story is simplified without affecting the main conflict and the essence of the story.

In term of appearance, the story is illustrated by pictures and words in the pre-story parts: cover image, episode image, title, and background statement, and in the content parts. The elements show the author's intention to appeal reader's attentions and to keep readers easily on the track of the story. Together with words, images present the story in storyboards and frames. In addition, family charts and characters' information are attached in the cartoon that is convenient for readers to understand the character's relationship.

This cartoon takes roles of continuing Ramakian literature, imparting knowledge related to the literature and to Ramakian's arts and cultures, and entertaining readers with interesting narrations and humors. Especially the concept of karma, virtuous ethics of the nobles and followers are also expressed in this cartoon.

Ramakian Chabap Ramawatan Cartoon, presented by Fen Studio, is therefore a medium to continue and spread the story of Ramakian, the great Thai literature, as a cartoon which is popular and easily accessible by children. This shows that Ramakian's value generally exists in Thai contemporary culture.

Department: Thai

Student's Signature

Field of Study: Thai

Advisor's Signature

Academic Year: 2014

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาทิตย์ ชีรวณิชย์กุล อาจารย์ที่เป็นผู้ให้ ให้คำแนะนำ ให้เวลา ให้สติ ให้กำลังใจ ให้อภัย และให้โอกาส ขอบพระคุณในความเสียสละและความกรุณาที่ได้อบรมสั่งสอนทั้งวิชาความรู้และการใช้ชีวิต ด้วยความรักและความปรารถนาดีตลอดมา เป็นปูชนียบุคคลผู้มีพระคุณสูงสุดของผู้วิจัยตลอดการทำวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรมินทร์ จารูร ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อ. ดร. เปรม สอนสมุทร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธเนศ เวศร์ภาดา กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศิริพร ภักดีผาสุข ที่ได้กรุณาสละเวลาตรวจสอบ แก้ไข ตลอดจนให้คำแนะนำที่มีค่าและเป็นประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ญัฐพร พานโพธิ์ทอง หัวหน้าภาควิชาภาษาไทย ที่ให้โอกาส ให้สติ ตลอดจนสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้วิจัยในการทำวิทยานิพนธ์ เป็นความกรุณาและเป็นพระคุณอันใหญ่หลวงที่ช่วยให้ผู้วิจัยครองสติและกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้านภาษาและวรรณคดีไทยตลอดจนให้ความรักความเมตตาแก่ผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณครอบครัว พ่อ แม่ และพี่ชาย ที่ให้การสนับสนุนด้านการศึกษา ให้กำลังใจ เป็นที่พึ่งพิง และเชื่อมั่นในศักยภาพของผู้วิจัยมาโดยตลอด

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณอารีเฟน ฮะซานี (เฟน สตุติโอ) ที่สละเวลาช่วยเหลือและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่งานวิจัยด้วยความกรุณาและความเต็มใจทุกครั้ง

ผู้วิจัยขอขอบคุณกัลยาณมิตรที่เป็นกำลังใจและผลักดันให้ผู้วิจัยแข็งแกร่ง ได้แก่ คุณดิเรก หงษ์ทอง เพื่อนแท้ที่คอยอยู่เคียงข้าง ร่วมทุกข์ร่วมสุข คอยรับฟัง และให้ความรักความกรุณาต่อผู้วิจัยตลอดมาทั้งด้านจิตใจและด้านวิชาการ คุณเสาวคนธ์ สุขรักษ์ เพื่อนที่ไม่เคยทอดทิ้งและสร้างกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอ คุณปิยะรัตน์ แซ่อึ้ง มิตรที่เป็นมากกว่ามิตร คอยรับฟังและคอยช่วยเหลือผู้วิจัยด้วยความปรารถนาดีและเสียสละด้วยใจจริง คุณจตุพร เพชรบูรณ์ และคุณวุกุล มิตรพระพันธ์ เพื่อนที่คอยรับฟัง ปลอบขวัญ ให้สติ พยุงจิตใจของผู้วิจัยให้ยืนหยัดต่อสู้ ตลอดจนให้ความกรุณาแก่ผู้วิจัยด้านวิชาการ คุณวรัญภรณ์ คุณเวช น้องที่คอยให้ข้อคิดและไม่เคยทอดทิ้งด้วยใจที่มีแต่ความปรารถนาดี คุณเสริมพงษ์ พิรพัฒน์ดิษฐ์ เพื่อนคนสำคัญในชีวิตที่คอยห่วงใย ให้กำลังใจ ดูแลความรู้สึก และปรารถนาให้ผู้วิจัยเข้มแข็งและมีความสุขด้วยใจจริง ขอคุณลุงเบบและเป๊ปปี้ ลูกชายและลูกสาวตัวน้อยที่ทำให้ผู้วิจัยมีแรงต่อสู้ในการทำงาน และขอบคุณคุณพงศกร ชูศักดิ์วิวัฒน์ คนรักผู้เป็นทุกอย่างทุกอย่างของผู้วิจัย เป็นคู่คิด เป็นกำลังใจ อยู่เคียงข้างด้วยความเข้าใจและความรักที่มีให้กันเสมอมา

ความรักและความกรุณาของกัลยาณมิตรเหล่านี้มีส่วนผลักดันให้ผู้วิจัยมีกำลังใจที่แข็งแกร่ง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับผู้วิจัยไม่น้อยไปกว่าการศึกษาวิจัยในด้านวิชาการ กัลยาณมิตรเหล่านี้จึงเป็นบุคคลผู้มีพระคุณอย่างสูงต่อผู้วิจัย จึงขอขอบคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
1.3 สมมติฐานการวิจัย	5
1.4 วิธีดำเนินการวิจัย.....	5
1.5 ขอบเขตการวิจัย	5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
บทที่ 2 ลักษณะเด่นด้านเนื้อหาของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร	14
2.1 เนื้อเรื่องของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร.....	14
2.2 การนำเสนอเรื่อง.....	22
2.2.1 การสลับความ.....	22
2.2.1.1 เหตุการณ์ตอนต้นเรื่อง	23
2.2.1.2 เหตุการณ์ตอนนางไภยเกษิช่วยทำวทศรรบกับยักษ์ปทูตทันต์.....	26
2.2.1.3 เหตุการณ์ตอนนางมณโฑขึ้นบุษบกเสี่ยงทาย	28
2.2.2 การเพิ่มความ	30

2.2.2.1 การเพิ่มความเพื่อบรรยากาศของตัวละคร.....	30
2.2.2.2 การเพิ่มความเพื่อสรุปของเรื่อง	33
2.2.2.3 การเพิ่มความเพื่อสร้างอารมณ์.....	35
2.2.3 การลดความ	36
2.2.3.1 การลดความช่วงต้นเรื่อง	36
2.2.3.2 การลดความช่วงกลางเรื่อง	37
2.2.3.3 การลดความช่วงท้ายเรื่อง.....	37
2.2.4 การเปลี่ยนรายละเอียดของเหตุการณ์บางเหตุการณ์.....	37
2.2.4.1 ตอนนางไทยเกษีสอดแค้นในเพลงรศีกของท้าวทศรถ	38
2.2.4.2 ตอนสุกรสารถูกสักหน้าผาก	39
2.2.4.3 ตอนหนุมานผ่านด่านไต้บาดาล.....	41
บทที่ 3 ลักษณะเด่นด้านรูปลักษณ์ของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร	45
3.1 ภาพและภาษาในการ์ตูน	45
3.1.1 การนำเสนอเรื่องผ่าน “ภาพ”	45
3.1.1.1 การนำเสนอภาพปกและหน้าตอน	45
3.1.1.2 การจัดหน้า.....	71
3.1.1.3 ประเภทของกรอบ.....	76
3.1.1.4 การเลือกใช้ฉากในกรอบการ์ตูน	83
3.1.2 การนำเสนอเรื่องผ่าน “ภาษา”	84
3.1.2.1 การตั้งชื่อเรื่อง “รามาวตาร”	84
3.1.2.2 การเท้าความ.....	85
3.1.2.3 บทบรรยาย	87
3.1.2.4 บทสนทนา	89

3.2 การนำเสนอตัวละคร.....	93
3.2.1 การใช้แผนภาพ	93
3.2.2 การใช้เกร็ดน่ารู้.....	95
3.2.3 ตัวละครที่เพิ่มขึ้นใหม่	104
บทที่ 4 บทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร	109
4.1 บทบาทในการสืบทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์.....	109
4.2 บทบาทในการให้ความรู้เสริม	111
4.3 บทบาทในการให้ความบันเทิง	118
4.3.1 ความบันเทิงจากการสร้างเรื่องราวที่สนุกสนานชวนติดตาม	118
4.3.1.1 การนำเสนอเรื่องโดยการเปลี่ยนรายละเอียด	119
4.3.1.2 การแบ่งตอนและการจบตอน	120
4.3.2 ความบันเทิงจากการสร้างอารมณ์ขัน.....	127
4.3.2.1 การสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทาง.....	128
4.3.2.2 การสร้างอารมณ์ขันด้วยคำพูด	140
4.3.2.3 การสร้างอารมณ์ขันด้วยสิ่งที่มีผิดที่ผิดทาง.....	146
4.3.2.4 การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครให้ทำบทบาทต่างๆ ที่สร้างความ ขบขัน	151
4.3.2.5 การสร้างอารมณ์ขันด้วยเรื่องความสกปรกและเรื่องเพศ.....	156
4.4 บทบาทในการสอนคุณธรรมและการปลูกฝังจริยธรรม	161
4.4.1 การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว	161
4.4.2 การปลูกฝังจริยธรรม	164
4.4.2.1 จริยธรรมของผู้มีอำนาจ.....	165
4.4.2.2 จริยธรรมของผู้ใต้บังคับบัญชา.....	167

4.4.2.3 จริยธรรมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น	171
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผล	181
รายการอ้างอิง	188
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	189



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางแสดงเนื้อเรื่องของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 1-28 จำนวน 84 ตอน....	15
2	ตารางแสดงลักษณะภาพปกของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 1-28.....	46
3	ตารางแสดงลักษณะภาพหน้าตอนที่ตรงกับชื่อตอน.....	58
4	ตารางแสดงลักษณะภาพหน้าตอนที่แสดงเหตุการณ์เด่น.....	65
5	ตารางแสดงการสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางกับตัวละครฝ่ายพระ ฝ่ายยักษ์ ฝ่ายลิง...	138
6	ตารางแสดงการสร้างอารมณ์ขันด้วยเรื่องความสกปรกและเรื่องเพศ.....	147



สารบัญรูปภาพ

ภาพที่		หน้า
1	นางไถยเกษิทวงสัญญาจากท้าวทศรถ.....	27
2	นางสีดาใช้บุษบกเสีงทาย.....	29
3	นางสวาทะลาไปบำเพ็ญเพียร.....	34
4	นางมณโฑพบกับนางสีดา.....	35
5	นางไถยเกษิขับรถศึก.....	38
6	สุกรสารถูกสักหลัง.....	40
7	หนุมานเผชิญยักษ์ใต้บาดาล.....	42
8	ภาพปกเล่ม 1.....	50
9	ภาพปกเล่ม 7.....	51
10	ภาพปกเล่ม 20.....	52
11	ภาพปกหน้าเล่ม 15.....	54
12	ภาพปกหน้าเล่ม 19.....	55
13	ภาพปกหน้าเล่ม 25.....	56
14	ภาพหน้าตอนแผนสังหารนางสีดา.....	60
15	ภาพหน้าตอนองคตแผลงฤทธิ์.....	61
16	องคตตีประตุมืองลงกา.....	62
17	ภาพหน้าตอนทศกัณฐ์ชูปกาย.....	63
18	ภาพหน้าตอนทศกัณฐ์ถอดดวงใจ.....	67
19	ภาพหน้าตอนนางสำมนักขาชวนนศึก.....	68
20	ภาพหน้าตอนรับนางสีดาออกจากกรุงลงกา.....	69
21	ตัวอย่างการจัดหน้าแบบขนาดกรอบเท่ากัน.....	73
22	ตัวอย่างการจัดหน้าแบบผสม.....	74
23	ตัวอย่างการจัดหน้าแบบเต็มหน้า.....	75

ภาพที่	หน้า
24 ตัวอย่างกรอบเน้นตัวละคร.....	77
25 ตัวอย่างกรอบเน้นคำพูด.....	78
26 ตัวอย่างกรอบเน้นการกระทำ.....	79
27 ตัวอย่างกรอบเน้นฉาก.....	81
28 ตัวอย่างการเลือกใช้ฉากในกรอบการ์ตูน.....	83
29 แผนภาพวงศ์ตระกูล.....	94
30 ภาพจำลองรูปเล่มเมื่อกางหนังสือออกในลักษณะหงายเล่ม และตำแหน่งของแผนภาพ วงศ์ตระกูลบนปกด้านใน.....	94
31 ตัวอย่าง “เกร็ดน่ารู้”.....	96
32 ฤๅษีชนก.....	98
33 นางเบญกาย.....	99
34 พระนางอุมาทวี.....	101
35 ทัพนาสูร.....	102
36 เวตาล.....	106
37 ฤๅษีโคบุตรประทานเวตาลให้ทศกัณฐ์.....	106
38 ตัวอย่างหน้า “คุยกันท้ายเล่ม”.....	112
39 หน้า “คุยกันท้ายเล่ม” เล่ม 23.....	114
40 หน้า “คุยกันท้ายเล่ม” เล่ม 21.....	116
41 ตอนจบของ “ผู้ชนะพระอินทร์”.....	120
42 ตอนจบของ “ปลิดชีพทรพี”.....	121
43 ตอนจบของ “นางสามนักราชชนวนศึก”.....	122
44 ตอนจบของ “เส้นทางสู่กรุงลงกา”.....	123
45 ตอนจบของ “สุพรรณมัจฉาทำลายถนนวน”.....	125
46 ตอนจบของ “อวสานอินทรชิต”.....	126
47 พระลักษมณ์ดีใจที่พระรามบอกว่าจะปกป้องตน.....	129
48 พระลักษมณ์ขออนุญาตนางสมุทรวเทวีเดินป่ากับพระราม.....	129

ภาพที่	หน้า
49	เวตาลพยายามปลุกกุมภกรรณ.....130
50	ทศกัณฐ์วิ่งหนีแมลงสาบ.....130
51	ฤๅษีโคบุตรนั่งสมาธิก่อนที่รณพัตร์เดินทางมาถึง.....131
52	หนุมานถวายของกำนัลให้พระฤๅษี.....132
53	ฤๅษีชนกถึบยงตกน้ำ.....133
54	พระมงกุฎและพระลอบาศ์อยู่กับนางสีดา.....134
55	หนุมานพบพระรามพระลักษมณ์ครั้งแรก.....134
56	ยงกระโดดน้ำตามไปเก็บผอบของนางสีดาที่ลอยมา.....135
57	หนุมานหยอกล้อต่อนพบพระรามพระลักษมณ์ครั้งแรก.....136
58	รามสูรเหาะแย่งดวงแก้วจากเมขลา.....137
59	องคตเกิด.....140
60	สีดาออกจากผอบ.....141
61	พิเภกทำนายชะตาสีดา.....141
62	ทศกัณฐ์กล่าวขอบคุณท้าวเวสสุกรรมที่เลี้ยงงาออกจากอกให้.....142
63	มารีศกับสวาทูเดินทางไปปราบพวกของพระราม.....142
64	ทูษณ์กล่าวปลอบใจสำนักขา.....143
65	ที่มาของทรพา สมัยที่เคยเป็นนันทกาล.....143
66	พระลักษมณ์ต่อว่ารามสูร.....144
67	พระรามแฉวพระลักษมณ์เรื่องนางอัศมุขี.....144
68	สำนักขาทูลฟ้องทศกัณฐ์และใส่ร้ายพวกของพระราม.....145
69	ทศกัณฐ์ขอความช่วยเหลือจากไมยราพ.....146
70	ทศกัณฐ์พบชูเปอร์แมนและอูตธำแมน.....148
71	พระฤๅษีมอบถ้วยรางวัลให้พระกุมารทั้งสี่.....149
72	หนุมานกินกล้วย.....149
73	ทศกัณฐ์เปลือยน้ำหอมดับกลิ่นกายฉีตปาก.....150
74	หนุมานเป่ายิงฉุบสู้กับไมยราพ.....150

ภาพที่	หน้า
75	ทศกัณฐ์ทำโทษเวตาลที่ล้อเลียนมากเกินไป.....152
76	เวตาลถวายหนูนาคอนที่นางมณโฑได้กลิ่นหอมข้าวทิพย์.....153
77	เวตาลแซวว่านางสีดาโชคดีที่หน้าไม่เหมือนทศกัณฐ์.....153
78	เวตาลแซวเรื่องผมที่ถูกหนุมานมัดไว้.....154
79	เวตาลพยายามปลุกกุมภกรรณ.....155
80	เวตาลบอกว่าตนเองสับสนทางเพศ.....156
81	หนุมานเข้าไปในพระเกศาอาหารของนางผีเสื้อสมุทร.....157
82	ฤๅษีองค์ใดให้ทศกัณฐ์ช่วยหาเห็บระหว่างรอยรอกกับพาลี.....158
83	โอรสทั้งสี่เรียนวิชากับฤๅษีสฤษดิ์และฤๅษีสวามิตร.....158
84	หนุมานแปลงกายเป็นลิงน้อยถามทางไปลงจากพระฤๅษี.....159
85	ทศกัณฐ์อาบน้ำกับสนมนางใน.....159
86	หนุมานกับองค์ตนแปลงกายไปก่อกวนพิธของกุมภกรรณ.....160
87	สดา युพ่ายแพ้แก่ทศกัณฐ์.....166
88	มณโฑทราบว่าคุณเสียรู้หนุมาน.....169
89	ท้าวมาลีวราชไม่เข้าเมืองลงกา.....170
90	นางจันทประภาเดือนไมยราพเรื่องทศกัณฐ์.....172
91	หนุมานต้องคำสาปแม่อูมา.....173
92	พระรามไกลเกลี้ยหนุมานกับนิลพัท.....174
93	พระรามรักษาสัจจะท้าวจครก.....176
94	พาลีรักษาสัจจะ.....179

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“รามเกียรติ์” นับเป็นวรรณคดีเรื่องสำคัญที่ดำรงอยู่ในสังคมไทยมาช้านาน ไม่น้อยกว่าสมัยสุโขทัย สืบเนื่องมาจนถึงอยุธยา รัตนโกสินทร์ ปรากฏทั้งบทละคร คำพากย์โขน เป็นจำนวนมากมายหลากหลายสำนวน รามเกียรติ์มีบทบาทสำคัญอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทยในฐานะที่เป็นเรื่องราวที่เฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์ เป็นมหรสพสร้างความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น โขน ละคร หุ่น หนัง ฯลฯ รวมทั้งเป็นองค์ประกอบสำคัญในศิลปะทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วิจิตรศิลป์ ประณีตศิลป์ ฯลฯ

ในสังคมไทยร่วมสมัย วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ยังคงได้รับการสืบทอดและถ่ายทอดให้ดำรงอยู่ในรูปแบบต่างๆ ความพยายามประการหนึ่งคือ การนำวรรณคดีรามเกียรติ์มาดัดแปลงเป็นการ์ตูน เพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งได้รับการคาดหวังให้ได้เรียนรู้และเข้าใจสิ่งต่างๆ ที่เป็นวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วรรณคดีมรดกของชาติ

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ผลงานของผู้เขียนคือ *เฟน สตุติโอ* ซึ่งเป็นนามปากกาของอารีเฟน ฮะซานี จากสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น เป็นการ์ตูนรูปเล่มหนังสือเรื่องแรกที่เล่ารามเกียรติ์ขนาดยาวที่สุดและครอบคลุมเหตุการณ์สำคัญที่เป็นแกนหลักของเรื่องรามเกียรติ์ กล่าวคือมีความยาวถึง 28 เล่ม 84 ตอน รวม 1,690 หน้า โดยจัดวางองค์ประกอบต่างๆ อย่างน่าสนใจและมีนัยยะสำคัญที่ควรศึกษา

เฟน สตุติโอ ได้เล่าความเป็นมาของการเขียนการ์ตูนชุดนี้ว่าเริ่มต้นมาจากความใฝ่ฝันของผู้เขียนเองที่ต้องการอ่านรามเกียรติ์ตั้งแต่ต้นจนจบที่เป็นฉบับการ์ตูน และเมื่อในภายหลังได้รับมอบหมายจากบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ให้เขียนการ์ตูนรามเกียรติ์แล้ว จึงตั้งใจค้นคว้าและเขียนการ์ตูนฉบับนี้อย่างเต็มที่

ปกติเป็นคนชอบอ่านการ์ตูนเป็นชีวิตจิตใจมาตั้งแต่เด็กๆ และสนใจอยากอ่านรามเกียรติ์ที่เป็นฉบับการ์ตูน ซึ่งจะทำให้อ่านได้ง่าย เข้าใจง่าย และได้ดูรูปการ์ตูนที่ชอบไปด้วยสักเล่ม... แต่ก็หาซื้ออ่านไม่ได้ จะเห็นมีบ้างก็เป็นภาพวาดประกอบหนังสือเรื่องนี้เท่านั้น จึงมีความตั้งใจว่าเมื่อมีอาชีพเป็นนักเขียนการ์ตูนแล้วอยากเอารามเกียรติ์มาเขียนเป็นการ์ตูนให้ได้สักครั้ง...

และแล้วกลางปี พ.ศ.2544 บก.วิธิต อดุสาหจิต ก็ได้เรียกผมไปพบและบอกให้ผมเขียนเรื่องรามเกียรติ์ฉบับการ์ตูนมาพิมพ์เป็นตอนๆ ลงในหนังสือสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ที่ผมเขียนอยู่ ทำให้ผมดีใจเป็นอย่างยิ่ง ผมจึงรับปากด้วยความเต็มใจ

(เฟน สตุติโอ [ม.ป.ป.]: คุณกันท้ายเล่ม, เล่ม 1)

เฟน สตุติโอได้กล่าวอีกว่า การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตารนี้ ได้ยึดเค้าโครงจากบทละครรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเป็นหลัก และนำเกร็ดข้อมูลเล็กๆ น้อยๆ จากทั้งรามายณะและเทวด้านานของอินเดียบางส่วนมาเสริม เพิ่มเข้ากับเนื้อเรื่องบ้างตามโอกาส อาทิ ภาพการกวนเกษียรสมุทร เพื่อทำน้ำอัมฤตจนเกิดสิ่งมหัศจรรย์ต่างๆ มากมาย เป็นต้น (เฟน สตุติโอ 2547, คุณกันท้ายเล่ม, เล่ม 1)

เรื่องรามเกียรติ์นี้ถือเป็นวรรณคดีเรื่องสำคัญที่มีรายละเอียดและมีข้อที่จะต้องคำนึงถึงมากมาย ผู้เขียนจึงต้องอาศัยระยะเวลาในการศึกษาและดัดแปลงเป็นการ์ตูน ต้องอาศัยความพิถีพิถันและความระมัดระวังในการดัดแปลง เนื่องจากข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครและเหตุการณ์มีรายละเอียดมากและซับซ้อน ทั้งเมื่อดัดแปลงแล้วก็ต้องทำให้เรื่องราวสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน เพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักได้

ไม่เพียงแต่นำเสนอเรื่องราวของรามเกียรติ์ผ่านภาพและการเล่าเรื่องในรูปแบบการ์ตูนที่สนุกสนานและสอดแทรกอารมณ์ขันเท่านั้น ผู้เขียนยังได้ให้ข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับรามเกียรติ์ ไม่ว่าจะเป็นเกร็ดความรู้เกี่ยวกับตัวละคร รวมทั้งความรู้ในเชิงศิลปวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับรามเกียรติ์ในตอนท้ายของแต่ละเล่มด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่า การดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูนเป็นการสร้างสรรค์งานโดยใช้สื่อสมัยใหม่ จากวรรณคดีในรูปแบบดั้งเดิมที่เป็นบทร้อยกรอง มีรูปแบบฉันทลักษณ์ แต่งขึ้นเพื่อนำไปใช้แสดง ใช้ร้องหรือใช้อ่าน เมื่อวรรณคดีได้รับการนำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูน ผู้เขียนจะต้องจินตนาการเรื่องราวที่อยู่ในวรรณคดีมาถ่ายทอดให้เป็นภาพและสร้างถ้อยคำ บทสนทนา องค์ประกอบหรือรายละเอียดหลายประการในวรรณคดีจึงจำเป็นต้องถูกปรับเปลี่ยน เพื่อนำเสนอเรื่องราววรรณคดีในรูปแบบของการ์ตูนสำหรับเด็ก

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาลักษณะเด่นของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ของเฟน สตุติโอ ทั้งด้านการนำเสนอเนื้อหาและลักษณะเด่นด้านรูปลักษณ์ ใช้อองค์ประกอบทั้งภาพและคำในการนำเสนอเรื่องราวและตัวละครอย่างไร เพื่อนำเสนอให้เข้าใจง่ายขึ้น และนอกจากการ์ตูนฉบับนี้จะมีบทบาทหลักคือการสืบทอดและเผยแพร่วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ให้เป็นที่รู้จักในสังคมไทยร่วมสมัยแล้ว ยังมีบทบาทด้านใดอีกบ้างที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน

ที่ผ่านมา ได้มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูน เช่น เปรม สวนสมุท (2547) ศึกษาความสำคัญของผู้เสพที่มีผลต่อการสร้างวรรณกรรมในบริบทของวัฒนธรรมประชานิยมในวิทยานิพนธ์เรื่อง ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546 ผลการวิจัยพบว่า ผู้เสพเป็นผู้กำหนดตลาด เพราะมีอำนาจอย่างเต็มที่ในการเลือกเสพเฉพาะสิ่งที่ตนเองชอบ ผู้เสพนิยมอ่านการ์ตูนแบบมังงะ ผู้สร้างจึงต้องสร้างงานโดยสอดคล้องกับลักษณะความเป็นมังงะเพื่อให้สอดคล้องกับความนิยมของผู้เสพ และสร้างรายได้ให้กับองค์กรได้มากที่สุด

ทัตพิชา ชลวิสูตร (2550) ศึกษาการ์ตูนพระอภัยมณีเปรียบเทียบกับวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีในวิทยานิพนธ์เรื่อง พระอภัยมณี: การศึกษาวรรณกรรมการ์ตูนเปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบ ผลการศึกษาพบว่า ในจำนวนการ์ตูนพระอภัยมณี 3 ฉบับที่ผู้วิจัยนำมาศึกษานั้น มีลักษณะการดัดแปลงแตกต่างกัน พระอภัยมณี ฉบับสกายบุ๊กส์ ดัดแปลงเนื้อหาแบบซีให้เห็นหลักคุณธรรม เพราะมุ่งเน้นผู้อ่านที่เป็นเยาวชน พระอภัยมณี ฉบับชมรมเด็ก เป็นฉบับที่ดำเนินเรื่องตรงตามวรรณคดี เสริมรายละเอียดเพื่อสร้างเหตุผลและความน่าเชื่อถือให้กับตัวละคร และมุ่งแสดงให้เห็นความสำคัญของการศึกษา และ พระอภัยมณีซาก้า ฉบับสำนักพิมพ์เน็ด คอมิกส์ มีการดัดแปลงเนื้อหาให้เข้ากับยุคสมัย ปรับเนื้อหาให้ใกล้เคียงกับลักษณะสังคมในปัจจุบัน และเพิ่มความแฟนตาซีเข้าไปในเรื่อง

พริมรดา จันทโรตติกุล (2553) ศึกษาตัวละครหนุมานในหนังสือการ์ตูนในวิทยานิพนธ์เรื่อง หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครหนุมานมีบุคลิกและบทบาททั้งที่คงเค้าเดิมและที่เปลี่ยนแปลงไปจากในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 เพื่อปรับให้สอดคล้องกับความนิยมของกลุ่มผู้เสพเป้าหมาย แต่ในขณะเดียวกันก็รักษาคุณค่าของวรรณคดีในอดีตให้ดำรงอยู่ได้ในวัฒนธรรมกระแสหลัก จึงแสดงให้เห็นการปรับตัวและการต่อรองของตัวละครในวรรณคดี ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวคือ จินตนาการของผู้แต่ง อิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมไทย อิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมต่างชาติ และลักษณะการสร้างงานแนววัฒนธรรมประชานิยม

บุษดี อรสิริวรรณ (2551) ศึกษากลวิธีการดัดแปลงเรื่องสามก๊กเป็นฉบับการ์ตูนและกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในวิทยานิพนธ์เรื่อง กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ผลการวิจัยพบว่า เนื้อเรื่องในสามก๊กฉบับการ์ตูนมีที่มาจากสามก๊กฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัทธโนทัย มากที่สุด และมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเรื่องเพื่อต่อรองระหว่างวัฒนธรรมเก่ากับวัฒนธรรมใหม่ ตัวละครจึงมีลักษณะทางกายภาพที่ร่วมสมัย เหมาะสมแก่การนำเสนอในสังคมไทยปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉาก มีการสร้างอารมณ์ขันเพื่อให้เนื้อเรื่องสนุกสนาน ดำเนินเรื่องรวดเร็ว เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวไม่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจเนื้อเรื่อง

ฉัตรภรณ์ ยศสุนทร (2554) ศึกษาการดัดแปลงเรื่องพระลอเป็นฉบับการ์ตูนในวิทยานิพนธ์เรื่อง การดัดแปลงในวรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอ ผลการวิจัยพบว่า พระลอฉบับการ์ตูนทำหน้าที่เป็นวรรณกรรมสำหรับเด็ก จึงมีเรื่องของการสืบสานวัฒนธรรมไทย เน้นคุณธรรมจริยธรรม มีการยกบทกลอนจากในวรรณคดีมาประกอบการเล่าเพื่อให้เด็กเห็นตัวอย่างรูปแบบการประพันธ์ที่ถูกต้อง สอดแทรกปัญหาเรื่องสงครามเพื่อชี้ให้เห็นถึงผลเสียของความขัดแย้ง นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพื่อสร้างความสมเหตุสมผลและเพื่อดำเนินเรื่องได้กระชับ มีการเพิ่มเหตุการณ์ และสร้างอารมณ์ขันเพื่อให้เรื่องราวสนุกสนานด้วย

จากงานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูนข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า ปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการดัดแปลงคือวัตถุประสงค์ในการสร้างงาน การนำวรรณคดีมาสร้างเป็นการ์ตูนมักมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดวรรณคดี จึงจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพื่อให้วรรณคดีสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมร่วมสมัย จึงมีทั้งสิ่งที่ยังคงลักษณะเดิมไว้ สิ่งที่เปลี่ยนแปลง และสิ่ง สร้างขึ้นใหม่ การดัดแปลงจึงเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้วรรณคดีเรื่องนั้นๆ ยังคงได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน

ปัจจัยอีกประการหนึ่งที่ส่งผลต่อการดัดแปลงคือผู้เสพ หนังสือการ์ตูนแต่ละเล่มจะมีกลุ่มผู้เสพเป้าหมาย ผู้เขียนจึงต้องดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับความนิยมของผู้เสพ สร้างอารมณ์ขันเพื่อให้เรื่องราวมีความสนุกสนาน เพิ่มรายละเอียดเพื่อสื่อสารสำคัญบางอย่างไปสู่กลุ่มผู้เสพเป้าหมาย หรือเน้นประเด็นใดประเด็นหนึ่งในเรื่องเพื่อมุ่งสอนคุณธรรมจริยธรรมและให้ข้อคิด แต่ในขณะเดียวกันการดัดแปลงดังกล่าวก็ไม่มีผลกระทบต่อสารสำคัญของเรื่อง การดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูนจึงมิใช่เพียงการที่ผู้เขียนตีความจากวรรณคดีและจินตนาการเป็นภาพการ์ตูนเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสร้างงานและสอดคล้องกับกลุ่มผู้เสพด้วย

จากความน่าสนใจของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ที่เป็นการ์ตูนเรื่องยาวที่เล่าเรื่องราวรามเกียรติ์ซึ่งเป็นวรรณคดีเรื่องสำคัญของไทยทั้งเรื่องอย่างสมบูรณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ และจากการศึกษา งานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณคดีไทยให้เป็นการ์ตูนดังที่ได้กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เพื่อให้เห็นลักษณะและองค์ประกอบทั้งในด้านรูปลักษณ์และการนำเสนอเนื้อหา ที่มุ่งให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหลักคือเด็กและเยาวชนได้ง่าย ทั้งยังจะวิเคราะห์บทบาทของการ์ตูนเรื่องนี้ที่มีต่อสังคมไทยร่วมสมัย

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาลักษณะและองค์ประกอบของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร
2. วิเคราะห์บทบาทของการ์ตูนเรื่องดังกล่าว ในสังคมไทยร่วมสมัย

1.3 สมมติฐานการวิจัย

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร มีลักษณะเด่นในด้านรูปลักษณ์ และการนำเสนอเนื้อหา เรื่องรามเกียรติ์ให้เข้าใจง่าย และมีบทบาทในการสืบทอดและเผยแพร่วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในสังคมไทยร่วมสมัย

1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาลักษณะและองค์ประกอบของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร
3. วิเคราะห์บทบาทของการ์ตูนเรื่องดังกล่าว ในสังคมไทยร่วมสมัย
4. สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1.5 ขอบเขตการวิจัย

หนังสือการ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ของ เฟิน สตุติโอ (อารีเฟิน ฮะซานี) สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น จำนวน 28 เล่ม 84 ตอน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจลักษณะและองค์ประกอบของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร
2. เข้าใจบทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ในการสืบทอดและเผยแพร่วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในสังคมไทยร่วมสมัย

1.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.7.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน

การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป่า ของ มาณิษา พิศาลบุตร (2533) อธิบายการนำเสนอการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป่า 2 ปี จำนวน 53 ฉบับ พิจารณารูปแบบ เนื้อหา และวิเคราะห์การสร้างอารมณ์ขัน ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการนำเสนอ ภาพในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป่านั้น มีองค์ประกอบ 6 ประการ ได้แก่ แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร การใช้ภาษาในบทสนทนา ฉาก วัตถุศิลปะและการเลือกสรรมานำเสนอ ด้านกลวิธีการสร้าง

อารมณ์ขัน ประกอบด้วยมุกตลก 7 ประเภท ได้แก่ การซ่อนปมหรืออำพราง การหักมุม การทำเรื่องใหญ่เป็นเรื่องเล็ก ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ การใช้ลักษณะของคนในชีวิตจริงมาล้อเลียน และสิ่งที่เกินความจริง ในส่วนของภาพการ์ตูนกรอบเดียวจบ จะใช้มุกตลกประเภทการล้อเลียนโดยใช้ลักษณะของบุคคลที่มีอยู่จริงมากที่สุด ส่วนภาพการ์ตูนหลายกรอบจบนั้น จะใช้มุกตลกแบบหักมุมเพียงอย่างเดียว เพราะผู้เขียนจะใช้กรอบสุดท้ายเป็นจุดสำคัญในการหักมุม ทำให้ผู้อ่านเกิดความผิดคาดจากการคาดเดา และเกิดอารมณ์ขันได้ในที่สุด ซึ่งแบ่งเป็นการหักมุมด้วยภาพ และหักมุมด้วยคำพูด

ประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือ การนำเสนอภาพและกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน เนื่องจากการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เป็นผลงานของผู้เขียนสังกัดสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น การทำความเข้าใจลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นผลิตจะช่วยให้เข้าใจแนวการเล่าเรื่องและการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนฉบับนี้ ว่ามีส่วนใดบ้างที่ตรงกับลักษณะการ์ตูนของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น และส่วนใดบ้างที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้นใหม่

กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย: 2470-ปัจจุบัน ของ ญัฐมา โตะเงิน (2548) อธิบายว่านักเขียนการ์ตูนสะท้อนความคิดสร้างสรรค์และอิทธิพลทางศิลปะที่ได้รับมา ผ่านรูปลักษณะของตัวละครและรูปแบบการนำเสนอภาพ ผลงานการ์ตูนจึงสามารถบ่งบอกลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของนักเขียนผู้นั้นได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ การ์ตูนภาพยนตร์กับการ์ตูนนิยายภาพมีความสอดคล้องกันอย่างใกล้ชิด กล่าวคือ ก่อนเริ่มถ่ายทำภาพยนตร์หรือทำภาพยนตร์นั้น จะมีการทำ story board เช่นเดียวกับการจัดวางกรอบภาพในหนังสือการ์ตูน เพื่อจัดลำดับภาพ จัดแสง จัดมุมกล้อง ก่อนการถ่ายทำจริง งานการ์ตูนกับงานภาพยนตร์จึงมีส่วนที่คล้ายกัน

ประเด็นที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือเรื่องการจัด story board ซึ่งสัมพันธ์กับการจัดหน้าในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร ผู้เขียนใช้กรอบภาพหลายขนาด เพื่อนำเสนอสิ่งที่ต้องการเน้นเป็นพิเศษ เช่น การใช้กรอบขนาดใหญ่เพื่อเน้นฉาก การใช้กรอบขนาดเล็กและวาดเฉพาะดวงตาของตัวละครเพื่อเน้นให้เห็นอารมณ์ความรู้สึก การใช้กรอบเต็มหน้าเพื่อนำเสนอเหตุการณ์สำคัญหรือเหตุการณ์ที่มีรายละเอียดมาก นอกจากนี้ story board ยังเกี่ยวข้องกับการนำเสนอภาพจากหลายมุมมอง เช่น ภาพจากมุมกว้าง ภาพระยะใกล้ ผู้วิจัยจึงประยุกต์เรื่องการทำ story board มาใช้ในงานวิจัยได้

มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย ของ จารุณี สุขชัย (2550) เป็นวิทยานิพนธ์ที่ศึกษาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่วางจำหน่ายระหว่างปี พ.ศ.2545-2550 ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะเด่นของการ์ตูนเรื่อง คือการผสมผสานระหว่างภาพและถ้อยคำสนทนาเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การ์ตูน

ที่ดีและมีความสมบูรณ์ต้องไม่ใช่ภาษาอธิบายความมาก แต่ใช้ภาพแสดงออกหรือใช้สัญลักษณ์ที่จะสามารถสื่อความหมายได้ทันทีและรวดเร็ว การจัดเรียงภาพในหนังสือการ์ตูน กรอบภาพควรจะเริ่มจากซ้ายไปขวา ตามลักษณะการอ่านภาษาไทย และเรียงจากบนลงล่าง กรอบภาพส่วนใหญ่เป็นรูปสี่เหลี่ยม หนังสือหน้าหนึ่งอาจมีภาพตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน ขนาดของกรอบภาพ และวัยของผู้อ่านเป็นหลัก การจัดกรอบภาพการ์ตูนในหนึ่งหน้าออกเป็นหลายๆ กรอบจะช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปด้วยดี และสามารถลดคำสนทนาของตัวละครในแต่ละกรอบลงได้

การปรับตัวของการ์ตูนไทย แบ่งออกได้เป็น 3 ช่วง ได้แก่ 1. ยุคเริ่มแรกของการ์ตูนไทย 2. ยุคการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาประเทศไทย และ 3. ยุคปัจจุบัน ซึ่งในยุคแรกเริ่มของการ์ตูนไทยนั้น นักเขียนมีการนำเรื่องราวจากนิทานจักรๆ วงศ์ๆ มาเขียนเป็นการ์ตูนเรื่องด้วย ส่วนในยุคปัจจุบันเป็นการนำเค้าโครงเรื่องเดิมจากรวมคดีหรือนิทานมาวาดแบบการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนชาติตะวันตก

ประเด็นที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือเรื่องการผสมผสานภาพและคำในการ์ตูนเพื่อสื่อความหมาย ผู้เขียนต้องจัดวางภาพและคำในการ์ตูนให้สมดุลและสื่อความหมายชัดเจน และการนำเสนอภาพบางอย่างสามารถอธิบายแทนคำพูดหรือสถานการณ์ได้ดีหากผู้เขียนถ่ายทอดอย่างชัดเจนเพียงพอ ประเด็นสำคัญต่อมาคือการปรับตัวของเนื้อหาในการ์ตูน การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จัดเป็นหนังสือการ์ตูนในยุคปัจจุบันตามผลการวิจัยของ จารุณี สุขชัย ซึ่งเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนยุคนี้เป็นการนำวรรณคดีหรือนิทานพื้นบ้านมาเล่าใหม่เป็นการ์ตูน ซึ่งเป็นยุคสมัยที่เริ่มคลายตัวหลังจากที่วงการหนังสือของไทยรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาเป็นจำนวนมาก เนื้อหาของการ์ตูนในยุคสมัยนี้แบ่งออกเป็นสามกลุ่ม ได้แก่ การ์ตูนไทยที่ยังคงรักษาความเป็นไทยเอาไว้ การ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ และ การ์ตูนไทยที่ไม่เหลือความเป็นไทย เนื้อหาในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เป็นการ์ตูนกลุ่มที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ ซึ่งมีทั้งส่วนที่ยังคงรักษาความเป็นวรรณคดีไทยไว้ และมีส่วนที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพื่อปรับตัวให้สอดคล้องกับสังคมร่วมสมัย

1.7.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูน

ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546 ของ เปรม สวนสมุทร (2547) เป็นวิทยานิพนธ์ที่ศึกษาเรื่องพระอภัยมณีเฉพาะตอนที่นำมาสร้างใหม่คือตอนนางผีเสื้อสมุทรกับสุดสาคร เพราะเป็นตอนที่มีการนำมาสร้างสรรค์ใหม่ พิจารณาเรื่องเล่าในวัฒนธรรมประชานิยมว่าเป็นวรรณกรรมชิ้นหนึ่ง มองผู้เสพวัฒนธรรมประชานิยมว่าเป็นผู้กำหนดตลาดและมีอำนาจอย่างเต็มที่ในการเลือกเสพเฉพาะสิ่งที่ตนเองชอบ ผู้สร้างจึงมีหน้าที่สร้างงานให้ตรงกับพฤติกรรมการบริโภคและความชอบของผู้เสพ เพื่อจำหน่าย

ให้ได้มากที่สุด สิ่งที่จะบ่งชี้ว่าวัฒนธรรมใดเป็นวัฒนธรรมประชาานิยม นั้น พิจารณาจากมิติของผู้เสพ และมิติของการค้าการผลิต วัฒนธรรมประชาานิยมตั้งอยู่บนพื้นฐานของระบบทุนนิยม คือการสร้างให้ มาก เสพให้มาก เพื่อผลตอบแทนที่มาก

ประเด็นที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือการสร้างการ์ตูนเพื่อให้ตรงกับค่านิยม ของผู้อ่าน กล่าวคือ แต่เดิมการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ถูกตีพิมพ์เป็นตอนแทรกอยู่ในหนังสือ การ์ตูนสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนแนวฮาซัน ผู้เขียนจึงต้องนำเสนอเรื่อง รามเกียรติ์โดยเปลี่ยนแปลงรายละเอียดให้เข้าใจง่ายและสร้างอารมณ์ขันเพื่อให้เนื้อเรื่องมีความ สนุกสนาน สอดคล้องกับเนื้อหาในหนังสือสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ที่เป็นการ์ตูนตลก นำเสนอเรื่อง ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย และสอดแทรกอารมณ์ขัน การ์ตูนเรื่องนี้จึงสามารถเผยแพร่และเป็นที่ยอมรับ จากฐานผู้อ่านที่มีอยู่

การสื่อความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่” ของ วรชัญ วาณิชวัฒนากุล (2548) เป็น วิทยานิพนธ์ที่ศึกษาการ์ตูนเรื่องหนูแมนและไกรทอง สำนักพิมพ์บุรพัฒน์ วิเคราะห์การปรับตัว ระหว่างสื่อประเภทการ์ตูน กับสารที่มีเนื้อเรื่องจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้าน ผลการวิจัยพบว่า ใน ด้านการประกอบสร้างค่านิยม นั้น การ์ตูนทั้งสองเรื่องได้มีการเปลี่ยนโครงเรื่อง คือ หนูแมน ได้เปลี่ยนโครงเรื่อง ROMANTIC-FANTASY จากในเรื่องราวรามเกียรติ์ มาเป็นโครงเรื่องแบบ ACTION-COMEDY-FANTASY ส่วนเรื่องไกรทอง ได้มีการเปลี่ยนโครงเรื่องจาก EROTIC-FANTASY ในเรื่อง ไกรทอง มาเป็นโครงเรื่องแบบ ACTION-FANTASY ในด้านของแก่นเรื่อง หนูแมนคงแนวคิดเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งมีชีวิตต่างเผ่าพันธุ์ และธรรมชาติของมนุษย์ ส่วนเรื่องศึกชิงนางนั้นถูก เปลี่ยนเป็นการต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงอำนาจและจักรวาล ลักษณะของพระเอกก็ได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วย กล่าวคือ ความศักดิ์สิทธิ์ของพระรามในเรื่องรามเกียรติ์ถูกเปลี่ยนเป็นลักษณะของตัวละครแบบวีรฮีโร่ และความเป็นฮีโร่ก็ถูกเน้นย้ำให้เข้มข้นขึ้นในตัวละครหนุแมนแทนลักษณะของความจงรักภักดีในเรื่อง รามเกียรติ์ ส่วนความเจ้าชู้ของตัวละครไกรทองนั้น ก็ได้เปลี่ยนให้ไกรทองเป็นตัวละครที่รักเดียวใจ เดียวแทน นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนอื่นๆ เพื่อให้สอดคล้องกับผู้อ่านและลักษณะของ การ์ตูนญี่ปุ่น

ประเด็นที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือเรื่องของการปรับตัวของเนื้อหาและตัวละคร เมื่อรามเกียรติ์นำมาเขียนใหม่เป็นการ์ตูน ถึงแม้การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จะนำเสนอเรื่อง รามเกียรติ์ตามเนื้อหาที่อยู่ในบทละครฉบับรัชกาลที่ 1 แต่ก็มีรายละเอียดบางอย่างถูกเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและเพิ่มการสร้างอารมณ์ขัน อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็ไม่มี ผลกระทบต่อโครงเรื่องหลัก

พระอภัยมณี: การศึกษาวรรณกรรมการ์ตูนเปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบ ของ ทัดพิชา ชลวิสูตร (2550) อธิบายผลการดัดแปลงเรื่องพระอภัยมณีเป็นการ์ตูน 3 ฉบับ ดังนี้ พระอภัยมณี ฉบับ สกายบุ๊กส์ ยังคงเก็บตัวละครไว้ครบถ้วน และเน้นหลักคุณธรรมเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เพื่อเสริมสร้างจริยธรรม เหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเยาวชน พระอภัยมณี ฉบับชมรมเด็ก ดำเนินเรื่องตรงตามวรรณคดีต้นแบบ แต่เสริมรายละเอียดให้สมจริงโดยการเพิ่มเหตุผลของการกระทำของตัวละครมากขึ้น มีการสอดแทรกสภาพสังคมและเสียดสีการเมือง แนวคิดสำคัญคือ การศึกษามีความสำคัญต่อชีวิต และเสริมลักษณะนิสัยของตัวละครให้มีความตลกขบขัน และ พระอภัยมณีซาก้า ฉบับสำนักพิมพ์เน็ดคอมิกส์ ฉบับนี้ได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวางถึงการดัดแปลงโครงเรื่องวรรณคดีมาปรับให้เข้ากับยุคสมัย มีแนวคิดคือการแสวงหาอำนาจและการแก้แค้นนำมาผลเสียดมาให้ มีการเพิ่มรายละเอียดของเรื่องให้มีความซับซ้อน เพิ่มฉากการต่อสู้ เสริมรายละเอียดให้มีความมหัศจรรย์ เสียดสีพฤติกรรมของมนุษย์ และสะท้อนสภาพสังคม

ประเด็นที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือ การดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูนโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างงานและผู้เสพ จะเห็นได้ว่าการ์ตูนพระอภัยมณีแต่ละฉบับมีการดัดแปลงด้วยวัตถุประสงค์ที่ต่างกันและเน้นสาระสำคัญที่ต่างกัน ผู้วิจัยจึงสามารถนำประเด็นสำคัญนี้มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ได้ เพราะเป็นการดัดแปลงวรรณคดีโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการสร้างงานและผู้เสพเป็นสำคัญ

กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ของ บุษดี อรสิริวรรณ (2551) วิเคราะห์กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น และวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนสามก๊กฉบับนี้มีที่มาจากสามก๊กฉบับแปลใหม่ของ วรรณไว พัทธโนทัย มากที่สุด รองลงมาคือสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) และละครโทรทัศน์ชุด “สามก๊ก” ตามลำดับ ผู้เขียนการ์ตูนเรื่องสามก๊กนำเสนอเรื่องราวโดยการแปลงมาจากตัวอักษรในหนังสือให้กลายเป็นภาพการ์ตูน ผ่านจินตนาการของผู้เขียน สร้างและตีความให้เป็นภาพการ์ตูน กลวิธีการนำเสนอจึงเป็นการเล่าเรื่องราวผ่านคำบรรยายภาพ บทสนทนา และภาพ มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดและต่อร่องระหว่างวัฒนธรรมเก่ากับวัฒนธรรมใหม่เพื่อให้ตัวละครมีลักษณะทางกายภาพที่ร่วมสมัย เหมาะสมแก่การนำเสนอในบริบททางสังคมวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่กลุ่มผู้อ่านเป็นเด็ก ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาเรื่องกลวิธีการดัดแปลง 4 ประเด็น ได้แก่ กลวิธีการดัดแปลงเนื้อหา กลวิธีการดัดแปลงตัวละคร กลวิธีการดัดแปลงบทสนทนา และกลวิธีการดัดแปลงฉาก ส่งผลให้เนื้อเรื่องกระชับ ดำเนินเรื่องได้เร็ว มุ่งให้เกิดความเหมาะสมต่อกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน การสร้างให้เนื้อเรื่องมีความน่าเชื่อถือ และอยู่ในโลกของความเป็นจริง เป็นเหตุเป็นผล ทำให้ผู้อ่าน

เข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจเนื้อเรื่อง

ประเด็นที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือ การตีความวรรณกรรมและสร้างเป็นการ์ตูนที่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพให้มีความร่วมสมัย การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ก็มีการนำเสนอตัวละครโดยปรับรายละเอียดของตัวละครบางอย่างเพื่อให้ภาพดูง่าย รักษาลักษณะเด่นหรือเอกลักษณ์ของตัวละครนั้นๆ ไว้เพื่อให้ผู้อ่านพอเข้าใจว่าหมายถึงตัวละครใด จึงเป็นการนำเสนอเนื้อหาในวรรณคดีมาปรับใหม่ให้เข้าใจง่ายในบริบทสังคมวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่เน้นผู้อ่านวัยเด็ก

ศึกษาการใช้ภาษาในการ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ของ ปฐมชัย ณะเนตร (2552) อธิบายว่า หนังสือการ์ตูนเรื่องนี้มีการใช้คำอุทานมากที่สุด รองลงมาคือคำราชาศัพท์และภาษาสุภาพ เพราะเป็นเรื่องราวที่มาจากวรรณคดีและเป็นเรื่องราวในราชสำนัก มีการใช้คำภาษาต่างประเทศ ตั้งแต่ภาษาบาลี สันสกฤต ภาษาเขมร ภาษาจีน ผู้เขียนใช้คำภาษาอังกฤษและภาษาจีนเพราะเป็นภาษาที่คนในปัจจุบันเข้าใจได้ง่าย ใช้กันอย่างกว้างขวาง และสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนมากกว่าการใช้เพียงคำไทย เพื่อให้การสื่อสารเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กยุคใหม่นอกจากนี้ ยังมีภาษาไม่สุภาพอยู่ในเนื้อเรื่องด้วย ซึ่งผู้เขียนใช้คำเหล่านี้บริภาษพฤติกรรมที่ไม่ดีของตัวละครฝ่ายร้าย และยังมีการใช้คำแบบคำบกร่อง หมายถึงคำที่สะกดผิดจากมาตรฐาน เช่น เพิ่มพยางค์ ตัดพยางค์ เช่นคำว่า “มัย”, “เนี่ย”, “แย้ว”, “เหยอ”, “ว้อย”, “ว้อย”, “พะ”, “หนูก” ฯลฯ ผู้เขียนใช้คำบกร่องบางคำเพื่อปรับคำที่ไม่สุภาพให้ดูอ่อนลงให้สอดคล้องกับผู้อ่านวัยเด็ก เช่น เปลี่ยนคำว่า โวย เป็น ว้อย เปลี่ยนจาก วะ เป็น พะ ผู้เขียนสามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมเพราะล้วนเป็นคำที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน นอกจากนี้ยังพบคำภาษาถิ่นอีสาน เพื่อเพิ่มความตลกขบขัน มีการใช้สำนวน ทั้งสำนวนที่ปรากฏความหมายตามพจนานุกรม สำนวนไทยที่เปลี่ยนไปจากสำนวนเดิม และสำนวนที่มาจากวรรณกรรมจีนกำลังภายใน

ประเด็นที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือเรื่องการเลือกใช้คำและการปรับคำบางคำเพื่อให้เหมาะสมกับผู้อ่านวัยเด็ก และการศึกษาในการ์ตูนเรื่องนี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับการสร้างอารมณ์ขัน ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร บรรดาศักดิ์ของตัวละคร และการแสดงอารมณ์ของตัวละครด้วย

หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน ของ พริมรดา จันทรโชติกุล (2553) อธิบายว่าตัวละครหนุมานที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน มีบุคลิกและบทบาทที่ต่างจากรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ทั้งส่วนการกำเนิด ภาพลักษณ์ภายนอก บุคลิก ความสามารถ คุณสมบัติพิเศษอาวุธประจำกาย และการแสดงบทบาท มีทั้งที่การคงเค้าเดิมไว้และการผสมผสานกับอนุภาคใหม่ เป็น

การคงคุณค่าของวรรณคดีในอดีตให้ดำรงตนอยู่ได้ในวัฒนธรรมกระแสหลัก ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะและบทบาทของตัวละครแบ่งออกได้เป็น 4 ประการ ได้แก่ จินตนาการของผู้แต่ง อิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมไทย อิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมต่างชาติ และลักษณะการสร้างงานแนววัฒนธรรมประชานิยม นอกจากนี้ยังมีการผสมผสานทางวัฒนธรรมในตัวละครหนุ่มานในฉบับการ์ตูนไทย และลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทกับบริบทของเนื้อเรื่องการ์ตูนไทยปัจจุบันที่ปรากฏการใช้ตัวละครหนุ่มาน กล่าวคือ หนุ่มานมีลักษณะทั้งส่วนที่สืบทอดคงเดิมจากพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 และส่วนที่สร้างขึ้นใหม่ภายใต้บริบทของสังคมไทยปัจจุบัน ซึ่งการปรับเปลี่ยนและการสร้างสรรค์ลักษณะบุคลิกและบทบาทของตัวละครหนุ่มาน แสดงให้เห็นการปรับตัวของตัวละครจากวรรณคดีไทยในอดีตเรื่องราวมเกียรติ์โดยการเลือกรับและปรับใช้ รวมถึงการต่อรองระหว่งการรักษาความเป็นหนุ่มานที่ปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์ที่เป็นที่รับรู้ของสังคมในอดีตกับการสร้างสรรค์ลักษณะและบทบาทของหนุ่มานขึ้นมาใหม่

ประเด็นที่สำคัญและมีประโยชน์ต่องานวิจัยคือการวิเคราะห์ตัวละครหนุ่มาน แม้หนุ่มานในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จะมีลักษณะเด่นโดยทั่วไปตรงตามฉบับพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 1 แต่ก็มีบางส่วนที่เปลี่ยนแปลงไป อันเกิดมาจากการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดให้สอดคล้องกับหนังสือการ์ตูนและสอดคล้องกับกลุ่มผู้เสพ

การดัดแปลงในวรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอ ของ ฉัตรภรณ์ ยศสุนทร (2554) เป็นวิทยานิพนธ์ที่ศึกษาวรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอ 4 ฉบับ ได้แก่ นิทานพื้นบ้านไทย พระลอ, การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย พระลอ, นิทานวรรณคดีล้านนา พระลอ และ รักอมตะของพระลอ ผลการศึกษาพบว่า วรรณกรรมการ์ตูนให้ความสำคัญกับภาพประกอบ เพราะดึงดูดความสนใจจากเด็ก นอกจากนี้ยังสอดแทรกสภาพสังคมเกี่ยวกับสงครามและความสูญเสียอันเกิดจากสงคราม เนื่องจากในช่วงเวลานั้น ทั่วโลกให้ความสนใจเหตุการณ์วินาศกรรมอาคาร World Trade วรรณกรรมการ์ตูนจึงทำหน้าที่บันทึกสภาพสังคม

ในด้านการดำเนินเรื่อง ผู้เขียนได้เปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล เหมาะสมกับยุคสมัย ดำเนินเรื่องรวดเร็วและสร้างอารมณ์ขัน วรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอ ทำหน้าที่เป็นวรรณกรรมสำหรับเด็ก เพื่อมุ่งเน้นให้เด็กสืบสานวัฒนธรรมไทย มีการมุ่งเน้นให้เด็กมีคุณธรรม ได้แก่ เรื่องกฎแห่งกรรม ความกตัญญู ความจงรักภักดี และการให้อภัย มีการยกตัวบทจากวรรณคดีมาประกอบ เพื่อให้เด็กเห็นตัวอย่างบทประพันธ์ที่ถูกต้อง และใช้ภาษาที่ร่วมสมัย นอกจากนี้ ยังทำหน้าที่เป็นวรรณกรรมเชิงวิจารณ์สังคม คือการนำเสนอเรื่องปัญหาการทำสงคราม โดยการนำเสนอให้เห็นโทษและความสูญเสียของการก่อสงคราม และมีการนำเสนอปัญหาสังคม เช่น ความยากจน ปัญหาสุขภาพจิต ปัญหาครอบครัว

ประเด็นที่สำคัญที่มีประโยชน์ต่องานวิจัยคือการวิเคราะห์ว่าวรรณกรรมสำหรับเด็กสามารถทำหน้าที่อื่นนอกเหนือจากความบันเทิงอย่างการสะท้อนปัญหาสังคมหลายด้าน การ์ตูนรามเกียรติ์ฉบับรามาวตาร มีบทบาทสอนเด็กเรื่องคุณธรรมจริยธรรมเช่นเดียวกัน การ์ตูนจึงมิใช่เพียงเครื่องมือในการนำเสนอวรรณคดีไปสู่ผู้แสวงหาคำอ่าน แต่การ์ตูนยังสามารถทำหน้าที่ปลูกฝังค่านิยมที่ดีให้กับเด็กได้ด้วย

1.7.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงรามเกียรติ์ในศิลปะร่วมสมัย

รามเกียรติ์ รูปแบบในงานประเพณีและร่วมสมัย ของ กรินทร์ กรินทสุทธิ์ (2549) อธิบายว่าถึงแม้รามเกียรติ์จะมาจากแหล่งเดียวกัน แต่เมื่อเข้าไปอยู่ในดินแดนต่างๆ ย่อมมีการปรับเปลี่ยนไปตามปัจจัยของสังคม คติความเชื่อ ประเภทของงานที่นำมาสร้างใหม่ เป็นต้น งานศิลปะร่วมสมัยที่เกี่ยวกับรามเกียรติ์ทุกชิ้น ล้วนได้รับแบบอย่างมาจากงานแบบประเพณี และในด้านการพาณิชย์นั้นส่วนใหญ่จะนำมาจัดทำเป็นการ์ตูนเด็ก เกมออนไลน์ ซึ่งยังคงโครงเรื่องเดิมไว้ แต่นำมาปรับแต่งรายละเอียดให้สนุกตื่นเต้นมากขึ้น รามเกียรติ์เป็นมหากาพย์ที่ยิ่งใหญ่ ดำรงอยู่และเติบโตงอกงามโดยมีการปรับตัวอย่างต่อเนื่องตามความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และมีแนวโน้มว่าจะดำรงอยู่ต่อไป ยิ่งไปกว่านั้น รามเกียรติ์ยังมักถูกนำมาใช้ในงานที่เกี่ยวข้องกับพระมหากษัตริย์ เพื่อเชิดชูบุญญาธิการ

ประเด็นที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยคือการพิจารณางานศิลปะซึ่งหมายถึงภาพในการ์ตูน ว่ามีการปรับตัวอย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสร้างงานและผู้เสพ การ์ตูนรามเกียรติ์ฉบับรามาวตาร เล่าเรื่องรามเกียรติ์โดยคงเค้าโครงเรื่องเดิมไว้ และมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพื่อให้สอดคล้องกับทั้งประเภทของสื่อและผู้เสพเป้าหมาย ภาพในการ์ตูนจึงมิมีความละเอียดซับซ้อน และใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย

จากงานวิจัยทั้งสามกลุ่มดังที่กล่าวมา ได้แก่ งานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน งานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูน และงานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงรามเกียรติ์ในศิลปะร่วมสมัย ล้วนทำให้เห็นแนวทางที่จะศึกษาการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตารได้ โดยนำทฤษฎีและแนวความคิดมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ เพื่อทำให้มองเห็นลักษณะเด่นและบทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร มากขึ้น

ในงานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน ผู้วิจัยสามารถศึกษาหลักการและความรู้ด้านองค์ประกอบของการสร้างการ์ตูน เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการสร้าง ความเป็นมา การนำเสนอเนื้อเรื่อง ตลอดจนการสร้างอารมณ์ขันซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในหนังสือการ์ตูน เป็นการปูพื้นความรู้เกี่ยวกับการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อที่ผู้เขียนคือ เฟน สตุดีโอ เลือกใช้เพื่อนำเสนอเรื่องรามเกียรติ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนจึงมีประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยในแง่การทำความเข้าใจเครื่องมือหรือ “สื่อ” ที่จะรองรับเรื่อง

รามเกียรติ์ ซึ่งปัจจัยนี้เองมีผลต่อการดัดแปลง เพื่อให้รามเกียรติ์สามารถปรับตัวได้อย่างสอดคล้องกับสื่อที่ใช้นำเสนอ

สำหรับงานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงรามเกียรติ์ในศิลปะร่วมสมัย และงานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูน มีจุดร่วมอย่างเดียวกันคือการนำเรื่องรามเกียรติ์มาถ่ายทอดในสื่อชนิดอื่น งานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงรามเกียรติ์ในศิลปะร่วมสมัยเป็นการให้ภาพกว้างๆ ถึงงานศิลปะที่ใช้รามเกียรติ์เป็นต้นแบบ ผู้วิจัยจึงใช้ความรู้จากงานวิจัยดังกล่าวมาศึกษาว่า รามเกียรติ์ถูกนำมาดัดแปลงเป็นสื่อประเภทใดและยังคงแก่นเรื่องสำคัญไว้หรือไม่ มีการรักษาสิ่งใดไว้และเปลี่ยนแปลงสิ่งใดเพื่อให้สอดคล้องกับประเภทของสื่อที่ใช้เป็นเครื่องมือ และประเภทของงานศิลปะที่นำรามเกียรติ์ไปใช้ ส่งผลอย่างไรบ้างต่อการดัดแปลง

ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูนมีประโยชน์ต่องานของผู้วิจัยในแง่ที่ช่วยให้วิเคราะห์การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ได้ละเอียดและเจาะจงมากขึ้น เพราะผู้วิจัยสามารถใช้ทฤษฎี กระบวนการดัดแปลง และกลวิธีการนำเสนอในงานวิจัยกลุ่มดังกล่าว เพื่อศึกษา ลักษณะและวิเคราะห์ว่าองค์ประกอบต่างๆ ในการ์ตูนถูกนำเสนออย่างไร และปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อองค์ประกอบนั้น

อนึ่ง จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูน ทำให้เห็นว่า มีการศึกษาการดัดแปลงวรรณคดีไทยเรื่องสำคัญๆ ไม่ว่าจะเป็นพระอภัยมณี สามก๊ก หรือพระลอ โดยเน้นประเด็นสำคัญคือการดัดแปลงจากตัวบทเดิมมาสู่รูปแบบของการ์ตูน ซึ่งทำให้เห็นการดำรงอยู่ของ “วรรณคดีไทย” ในยุคปัจจุบัน แต่กลับยังไม่มียานวิจัยเรื่องใดที่ศึกษาการดัดแปลงในการ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์ โดยพิจารณาทั้งเรื่อง ทั้งที่เป็นวรรณคดีเรื่องสำคัญ และการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ก็เป็นงานสร้างสรรค์การ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์โดยดัดแปลงจากวรรณคดีที่มีขนาดยาวและมีองค์ประกอบหลายประการที่น่าสนใจ ซึ่งที่ผ่านมามีเพียงการศึกษาโดยเน้นเฉพาะองค์ประกอบหนึ่งเท่านั้น ได้แก่ การศึกษาภาษาในการ์ตูนเรื่องนี้ รวมทั้งการศึกษาตัวละครจากเรื่องรามเกียรติ์ที่ปรากฏในการ์ตูนไทยปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าหากศึกษาวิเคราะห์การ์ตูนรามเกียรติ์ทั้งเรื่อง ก็จะทำให้เห็นลักษณะเด่นและบทบาทในสังคมไทยได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

ลักษณะเด่นด้านเนื้อหาของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร นำวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ฉบับพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มาเล่าใหม่เป็นฉบับการ์ตูน ถ่ายทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ผ่านภาพและภาษา พร้อมทั้งสอดแทรกอารมณ์ขันเพื่อให้เนื้อเรื่องสนุกสนาน ผู้เขียนได้ระบุเอาไว้อย่างชัดเจนในหน้า *คุยกันท้ายเล่ม* ว่านำเรื่องรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 มาเป็นหลักในการเขียน ดังที่กล่าวว่า “สำหรับรามาวตารที่ผมนำมาเขียนเป็นการ์ตูนนี้ได้นำเนื้อเรื่องมาจากรามเกียรติ์ ซึ่งเป็นบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) เป็นหลัก” (เฟน สตุติโอ 2547: คุยกันท้ายเล่ม, เล่ม 1)

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร นำเสนอแนวคิดหลักเรื่องธรรมะชนะอธรรม ผู้เขียนได้เน้นปมขัดแย้งระหว่างพระนารายณ์กับนนทกอันเป็นจุดเริ่มต้นของการปราบทศกัณฐ์ผู้เป็นตัวแทนของความชั่วร้าย โดยนำเหตุการณ์ดังกล่าวขึ้นต้นเรื่อง จากนั้นเล่าเหตุการณ์การสู้รบและศึกต่าง ๆ ตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ก็มีความแตกต่างจากรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 เนื่องจากวัตถุประสงค์ในการแต่งที่มุ่งสร้างรามเกียรติ์ให้เป็นฉบับการ์ตูนที่มีเนื้อหาเข้าใจง่ายขึ้นและเน้นผู้อ่านหลักคือเด็กวัยเรียน จึงมีการตัดแปลงเนื้อหาและเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางประการ หากเปรียบเทียบกับบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ฉบับรัชกาลที่ 1 แล้วจะเห็นว่าการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร นำเสนอเนื้อเรื่องและลำดับเหตุการณ์ต่างกัน โดยการแบ่งเนื้อหาเป็นตอนและปรับเหตุการณ์ใหม่ เนื้อหาในบทนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงลักษณะเด่นด้านเนื้อหาของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

2.1 เนื้อเรื่องของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

ดังที่กล่าวแล้วว่า การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เป็นการนำวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ฉบับพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มาเล่าใหม่เป็นฉบับการ์ตูน ผู้เขียนได้เลือกเหตุการณ์จากรามเกียรติ์ ฉบับรัชกาลที่ 1 นำมาเล่าโดยเก็บความไว้ค่อนข้างครบถ้วน มุ่งนำเสนอสงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์เป็นสำคัญ เนื้อเรื่องจึงมีทั้งโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องย่อย โครงเรื่องหลักคือการต่อสู้ระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ ส่วนโครงเรื่องย่อยคือสงครามย่อยหรือเหตุการณ์ย่อยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตลอดเรื่อง มักเป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำสงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ เพราะเป็นเรื่องราวการเอาชนะกันด้วยกลศึก กลอุบาย แผนการรบ อันจะมีผล

ไปสู่การต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรม และสงครามย่อย ๆ เหล่านั้นก็ส่งผลให้บริวารของ ทศกัณฐ์ลดจำนวนลง กลอุบายที่วางแผนเอาไว้ต่างก็มีผลต่อชัยชนะระหว่างทั้งสองฝ่าย เหตุการณ์ ย่อยที่ผู้เขียนยังคงเก็บความไว้จึงมีความสำคัญต่อโครงเรื่องหลักทั้งสิ้น

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร แบ่งเนื้อหาออกเป็น 84 ตอน มีจำนวน 28 เล่ม เหตุการณ์แต่ละเล่มมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1: ตารางแสดงเนื้อเรื่องของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 1-28 จำนวน 84 ตอน

เล่ม	ตอน	เนื้อเรื่องย่อ
1	ตอน 1	พระนารายณ์ปราบหนทก นนทกถูกสาบให้ลงมาเกิดเป็นทศกัณฐ์ ทศกัณฐ์เติบโตและเรียนวิชาจนเก่งกล้าสามารถ ต่อมาดีใจดี ความชอบจากการยกเขาไกรลาสให้กลับมาตั้งตรงได้ตามเดิม จึง กราบทูลขอพระแม่อุมา พระอิศวรจำต้องประทานตามสัญญา พระนารายณ์จึงแปลงเป็นชายแก่ลวงทศกัณฐ์ให้หลงเชื่อจนยอมคืน พระแม่อุมา และได้กราบทูลขอนางมณฑิลาไปแทน ขณะที่ทศกัณฐ์ เดินทางกลับกรุงลงกา ก็ได้ต่อสู้กับพาลี
	ตอน 2	
	ตอน 3	
2	ศึกชิงนางมณฑิลา	พาลีเอาชนะทศกัณฐ์และชิงได้นางมณฑิลาไป ทศกัณฐ์จึงขอความช่วยเหลือจากฤๅษีองค์ใดให้ช่วยเจรจากับพาลีเพื่อขอคืนนางมณฑิลา ฤๅษีองค์ใดทำพิธีฝากองค์ใดไว้ในท้องแพะ ต่อมาทศกัณฐ์แค้นใจพาลี จึงหาทางมาก่อกวนพิธีสรององค์ แต่ถูกพาลีจับได้และมัดทศกัณฐ์ให้ องค์ตลกเล่น เมื่อพันโทษทศกัณฐ์จึงขอฝึกวิชาเพิ่มเติมเพื่อให้ตนมี อธิฤทธิ์มากขึ้น และเมื่อทศกัณฐ์มีพลังอำนาจเพิ่ม ก็ได้รุกรานทั่ว พิภพและยังแย่งบุษบกจากกุเปรีนผู้เป็นพี่ชาย จนถูกพระอิศวร ลงโทษ
	ทศกัณฐ์ถอดดวงใจ	
	อหังการ 3 ภพ	
3	รณพัตร์เรียนวิชา	พระเวสสุกรรมช่วยเลื่อยงาจากอกทศกัณฐ์ที่ถูกพระอิศวรขว้างใส่เป็น การลงโทษ รณพัตร์บุตรชายของทศกัณฐ์เริ่มเรียนวิชาจนได้รับการ ประทานอาวุธจากพระอิศวร พระพรหม และพระนารายณ์ ทศกัณฐ์ เล่าที่มาของการที่อสูรถูกเทวดาข่มเหงและชักชวนรณพัตร์ขึ้นไป ถล่มเมืองเทวดา รณพัตร์เข้าต่อสู้กับพระอินทร์จนได้รับชัยชนะ จากนั้นฤๅษีทั้งห้าแนะนำให้เมืองอโยธยาขอบุตรเพื่อปราบอสูร
	อาวุธจากสามเทพ	
	ผู้ชนะพระอินทร์	

4	นารายณ์อวตาร ฤๅษีชนกพบผอบ สี่โอรสเรียนวิชา	มเหสีทั้งสามของท้าวทศรถประสูติพระโอรส และนางมณฑิลาประสูตินางสีดา แต่ทศกัณฐ์สั่งให้พิเภกนำนางสีดาไปทิ้งเพราะหวั่นคำทำนาย เรื่องการเป็นกาลกนิณี ต่อมาฤๅษีชนกได้พบผอบของนางสีดาและฝากฝังให้เทพารักษ์ช่วยดูแล กาลเวลาผ่านไป โอรสทั้งสี่ของท้าวทศรถได้เจริญวัยขึ้นและได้เรียนสรรพวิชา วันหนึ่งพระรามยิงลูกศรใส่นางค่อมกุดจี ¹ จนนางได้รับความอับอายและเก็บความโกรธแค้นไว้ในใจ ภายหลังพระพรตกับพระสัตรุตเดินทางไปอาศัยที่เมืองโกยเกษ
5	ปราบกานาสูร สีดาเลือกคู่ ราม-สีดาอภิเษกสมรส	พระรามพระลักษมณ์ช่วยกันต่อสู้กับพวกอสูรที่เข้ามารุกรานฤๅษี ฤๅษีชนกมาจากเพศบรรพชิต พานางสีดากลับเมืองมิลิลา และจัดงานเลือกคู่ให้นางสีดาในเวลาต่อมา พระรามยกศรได้และอภิเษกสมรสกับนางสีดา ขณะเดินทางกลับเมืองอโยธยา พระรามก็ได้ปราบรามสูร
6	ที่มาของพาลี-สุครีพ ผู้นำแห่งวานร พาลีได้พร	กำเนิดเมืองขีดขินและหนุมาน ตั้งแต่ตอนที่ฤๅษีโคดมเสกนางกาลอัจนาให้มาอยู่ด้วยกัน ต่อมานางกาลอัจนาลักลอบมีความสัมพันธ์กับพระอินทร์และพระอาทิตย์ เมื่อฤๅษีโคดมรู้ความจริงจึงสาปให้พาลีและสุครีพเป็นลิง และสาปนางกาลอัจนาให้เป็นหิน นางกาลอัจนาสาปนางสวาหะเพราะโกรธที่บอกความจริงกับฤๅษีโคดมเรื่องนางกาลอัจนาลักลอบมีความสัมพันธ์กับพระอินทร์และพระอาทิตย์ พระอินทร์และพระอาทิตย์จึงสร้างเมืองขีดขินให้บุตรชายทั้งสองปกครอง ต่อมารามสูรขว้างขวานใส่นางเมขลาทำให้เขาพระสุเมรุเอียง พาลีและสุครีพช่วยกันตั้งเขาพระสุเมรุจนสำเร็จและได้ประทานรางวัลจากพระอิศวร พระอิศวรมอบนางดาราให้สุครีพโดยฝากพาลีไป และให้พรพาลีให้ได้พละกำลังจากคู่ต่อสู้
7	กำเนิดหนุมาน หนุมานพ่นน้ำชาย ทรพา-ทรพี	พาลีมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับนางดารา หนุมานถือกำเนิดจากนางสวาหะและพระพาย เมื่อเริ่มโตขึ้นจึงได้ออกเที่ยวเล่น และเข้าไปกินผลไม้ในสวนพระอุมาจนถูกพระอุมาสาป เล่าถึงนันทกาลที่ถูกสาปให้ลงมาเป็นทรพาและฆ่าลูกชายของตนทุกตัว แต่นางนิลกาสรแอบไปคลอดทรพีที่อื่น ภายหลังทรพีพบกับทรพาและต่อสู้จนฆ่าทรพาได้สำเร็จ หลังจากได้ชัยชนะแล้วทรพีก็ล่าพองในความสามารถของตน จึงได้ไปทำรบกับผู้มีอำนาจ ภายหลังได้มาทำรบกับพาลี
8	ปลิดชีพทรพี	หลังจากที่พาลีสังหารทรพีสำเร็จแล้ว ก็ได้เข้าใจผิดคิดว่าสุครีพทรยศ จึงขับไล่สุครีพออกจากเมือง สุครีพจึงได้ไปพบกับหนุมาน ทางด้านของเมืองอโยธยา นางค่อมกุดจีคิดแค้นพระรามที่เคยทำให้ตนอับอาย

¹ต้นฉบับเดิม “กุดจี”

	ทวงสัญญาท้าวทศรถ	จึงยุยงนางไภยเกษิให้เรียกร้องสิทธิ์จากท้าวทศรถโดยย่อนระลึก เหตุการณ์เรื่องรบกับยักษ์ปทูตพันต์ พระรามจึงต้องออกเดินป่าตาม
	พระรามออกบวช	คำขอนาง ภายหลังท้าวทศรถสิ้นพระชนม์ พระพรตกับสัตว์ครูดเดินทาง มาถึงเมืองอโยธยาเพื่อสักการะพระบรมศพท้าวทศรถ
9	พระพรตออกตาม พระราม	พระพรตและนางไภยเกษิถูกพราหมณ์ห้ามไม่ให้ถวายพระเพลิง พี่น้อง
	นางสำมนักขาชวนนศิก	ทุกคนออกตามหาพระรามจนพบ และแจ้งข่าวเรื่องการสิ้นพระชนม์
	พญาชรทำรบ	ของท้าวทศรถ พระพรตพระสัตว์ครูดทูลขอลงพระบาทของพระราม และสร้างเมืองประจันตคามเพราะตนไม่ต้องการขึ้นครองกรุงอโยธยา แทนพระราม ทางด้านกรุงลงกา ทศกัณฐ์สังหารชีวหาเพราะความ
		เข้าใจผิด ทำให้นางสำมนักขาหงาและต้องการคูชีวิต นางสำมนักขา
		จึงออกเดินทางจนได้พบพระรามและเกิดความหลงใหล แต่กลับถูก
		พระรามปฏิเสธและถูกลงโทษเพราะนางเข้าไปทำร้ายนางสีดา สำมนัก
		ขานำเรื่องไปทูลฟ้องพญาชร และเกิดการสู้รบขึ้น
10	ปราบพญาชร	หลังจากที่พระรามสังหารชร ทุษณ์ และตรีเศียรแล้ว ทศกัณฐ์ก็ได้สั่ง
	ทศกัณฐ์หลงใหลนางสี	มารีศให้ไปแอบดูนางสีดา ต่อมาทศกัณฐ์และมารีศไปถึงที่พักของสีดา
	ดา	และดำเนินการตามแผน คือ ให้มารีศแปลงกายเป็นนางสีดาเพื่อให้
	นางสีดาโดนลักพาตัว	พระรามตามจับ เมื่อหลอกล่อพระรามให้ออกมาได้ไกลแล้ว ก็ปลอม
		เสียงเป็นพระรามเพื่อให้สีดาเข้าใจผิดและสั่งให้พระลักษมณ์ตามไป
		คุ้มครองพระราม ทศกัณฐ์จึงได้โอกาสลักพาตัวนางสีดาไป พบสตายุ
		กลางทางและต่อสู้กันจนสตายุตาย จากนั้นทศกัณฐ์พานางสีดาไปไว้ใน
		สวนขวัญ และให้สหัสกุมารดูแล
11	อสุรกุมพลชี้ทาง	พระรามพระลักษมณ์ทำพิธีศพให้สตายุ และเดินทางต่อไปจนพบหนุ
	หนุมานถวายตัว	มาน หนุมานจึงได้พันคำสาปและพาไปพบสุครีพ สุครีพแนะนำเรื่อง
	ระดมพลกองทัพวานร	สังหารพาลีเพราะเป็นคำสาบานของพาลีเอง หลังจากที่พระราม
		สังหารพาลีสำเร็จแล้วจึงให้สุครีพครองเมืองขีดขิน พระรามและพระ
		ลักษมณ์รวบรวมพลที่เขาคันทมาทน์ พระอินทร์จึงให้ท้าวเวสสุกรรม
		สร้างพลับพลา
12	เส้นทางสู่กรุงลงกา	ท้าวมหาชมพูกับนิลพัทเข้าถวายตัว ทพนิลพัทสมทบกับทัพสุครีพและ
	หนุมานบุกลงกา	๑๘ มงกุฏ พวกของหนุมานพบนกสัมพาที่ สัมพาที่จึงพาตูกกรุงลงกา
	หนุมานถวายแหวน	หนุมานพยายามจะเข้ากรุงลงกาจึงฆ่าผีเสื้อสมุทร ถามทางกับพระฤช
		ินารท และฆ่าผีเสื้อเมือง เมื่อเข้าไปถึงแล้วจึงได้สะกดทั้งเมืองให้
		หลับใหล และพบทศกัณฐ์นอนหลับอยู่กับนางมณโฑ หลังจากนั้นหนุ
		มานได้พบกับนางสีดาและถวายแหวน

13	หนุมานทำลายสวนขวัญ เฉากรุงลงกา พิเภกสวามีภักดีพระราม	หลังจากหนุมานฆ่าสหัสกุมารแล้วก็แกล้งแพ้เพื่อเข้าพบทศกัณฐ์ ทศกัณฐ์พยายามฆ่าหนุมานแต่ไม่สำเร็จ หนุมานจึงออกอุบายให้ ทศกัณฐ์จุดไฟเผาตน จึงนำไปสู่การเผากรุงลงกา กองทัพพระราม เคลื่อนพลไปที่เขาคันธมาทศ ต่อมาทศกัณฐ์ฝันร้าย พิเภกทำนายถึงภัย พิบัติและแนะนำว่าควรคืนสีดาให้กับพระราม จึงถูกทศกัณฐ์โกรธและ ชับไล่ พิเภกจึงเข้าสวามีภักดีพระราม ทศกัณฐ์ส่งสุกรสารแฝงกายมา สืบดูกองทัพพระรามเพราะได้ยินเสียงโห่ร้องของเหล่าทหาร
14	เบญกายแปลงเป็นสีดา ถมทะเลทำถนน สุพรรณมัจฉาทำลาย ถนน	สุกรสารถูกจับได้และถูกลงโทษ ทศกัณฐ์จึงสั่งให้เบญกายแปลงกาย เป็นนางสีดาไปลวงกองทัพพระราม แต่ถูกหนุมานจับได้และมี ความสัมพันธ์กัน ในระหว่างที่กองทัพวานรรมถนน นางสุพรรณมัจฉา ลักลอบให้บิราทรปลาทโขมยก่อนหิน หนุ-มานตามลงไปพบ มี ความสัมพันธ์ชู้สาวกับนางสุพรรณมัจฉาและคลอคลุกเป็นมัจฉานู
15	องคตแผลงฤทธิ์ ไมยราพสะกดทัพ หนุมานปะทะมัจฉานู	ขบวนทัพพระรามเดินทางถึงกรุงลงกา องคตเข้าเจรจากับทศกัณฐ์ แต่ ทศกัณฐ์ไม่ยอม ยกฉัตรแก้วบังแสงอาทิตย์จนสุครีพเข้าไปต่อสู้อันและหัก ฉัตรได้สำเร็จ ต่อมา ทศกัณฐ์เชิญไมยราพให้มาช่วยรบ แต่มารดาของ ไมยราพห้ามไว้ ในขณะที่เดียวกันพระรามก็ฝันร้าย หนุมานจึงขยายร่าง และอมพลับพลาของพระรามไว้ในปากเพื่อคุ้มกัน แต่ไมยราพก็ลักพา ตัวพระรามได้สำเร็จและหนุมานตามลงไปช่วย หนุมานจึงได้พบมัจฉา นูและทราบว่าเป็นลูกของตน
16	สีกไมยราพ สุครีพปะทะกุมภกรรณ สีกกุมภกรรณ	หนุมานฆ่าไมยราพ ทศกัณฐ์จึงไปขอความช่วยเหลือจากกุมภกรรณ สุครีพสู้กับ กุมภกรรณจนพลาดท่าและหนุมานตามไปช่วย กุมภกรรณขึ้นไปขอ หอกโมกขศักดิ์จากพระพรหมและทำพิธีลับหอก หนุมานกับองคตทำ อุบายแปลงกายเป็นอิกากิจชากสุนัขลอยน้ำเพื่อทำลายพิธี
17	พระลักษมณ์ถูกหอก โมกขศักดิ์ กุมภกรรณทدن้า สีกอินทรชิต	พระลักษมณ์สู้กับกุมภกรรณและถูกหอกโมกขศักดิ์ พิเภกบอกวิธีแก้ไข หนุมานจึงไปขอความช่วยเหลือจากพระอาทิตย์ ต่อมากุมภกรรณใช้ อุบายนอนขวางทางน้ำ แต่ถูกหนุมานตามไปทำลายแผนจนสำเร็จและ ออกรบกับพระราม พระรามสังหารกุมภกรรณ อินทรชิตออกทัพต่อ และสู้กับพระลักษมณ์
18	อินทรชิตชুবศรนาคบาท ชามพวราชทำลายพิธี พญาสุบรรณแก้พิษ นาคราช	อินทรชิตมีแผนการชুবศรนาคบาท ระหว่างนี้จึงให้มังกรกัณฐ์รบขัดตา ทัพ พระรามสังหารมังกรกัณฐ์ได้ ชามพวราชแปลงเป็นหมิไปทำลาย พิธีของอินทรชิต จนอินทรชิตต้องกลับมารบ ทหารของพระรามถูกศร นาคบาท พระรามจึงเชิญพญาสุบรรณให้มาช่วยแก้พิษนาค ต่อมา อินทรชิตชুবศรพรมหาสตร์ จึงให้กำป็นออกรบขัดตาทัพและถูกหนุ มานฆ่า

19	อินทรชิตแปลงเป็น พระอินทร์ แแบกภูเขาสมุนไพโร แผนสังหารนางสีดา	อินทรชิตใช้เลือดของโคดำและแพะดำมาชุบศรพหุมาสตร์ และออกรบโดยแปลงเป็นพระอินทร์แผลงศรใส่ทหารของพระลักษมณ์ พระรามตามไปพบศพที่สนามรบ สีดาเข้าใจว่าทุกคนเสียชีวิต นางตรีชฎาจึงแนะนำให้ใช้บุษบกเสี่ยงทาย ต่อมาหนุมานยกภูเขาสมุนไพรมารักษาพิษจนสำเร็จ ทศกัณฐ์ทำแผนลวงโดยให้นักโทษชื่อสุขาจารแปลงร่างเป็นนางสีดาและตัดคอต่อหน้ากองทัพพระราม พร้อมข่มขู่ว่าจะบุกอโยธยา
20	อินทรชิตสังลา อวสานอินทรชิต นางมณโฑพบนางสีดา	อินทรชิตสู้กับพระลักษมณ์จนรู้ว่าตนเองใกล้จะพ่ายแพ้ จึงหนีไปตั้งหลักและสังลานางมณโฑผู้เป็นแม่ อินทรชิตออกรบเป็นครั้งสุดท้าย และถูกพระลักษมณ์แผลงศรฆ่า ทศกัณฐ์โกรธมากและจัดทัพออกรบ
21	ศึกพระรามปะทะ ทศกัณฐ์ เผชิญมุลพลัม ศึกหัสเดชะ	ทศกัณฐ์ขอความช่วยเหลือจากมุลพลัมและหัสเดชะ สหัสเดชะให้ ทศกัณฐ์ตั้งทัพเพราะมีลางร้าย มุลพลัมจึงเข้าต่อสู้กับพระลักษมณ์แต่ถูกหนุมานฆ่า หนุมานทำอุบายลวงและสังหารสหัสเดชะ
22	ทศกัณฐ์แผลงฤทธิ์ ศึกสังตลุง ตรีเมฆ ทศกัณฐ์ชูปกาย	ทศกัณฐ์เรียกแสงอาทิตย์ให้มาช่วยรบแต่ก็ถูกพระรามฆ่า ทศกัณฐ์จึงเชิญตรีเมฆและสังตลุงมาช่วยรบ สังตลุงถูกฆ่า ส่วนตรีเมฆหนีลงไปใต้มืดทราย หนุมานตามไปพบจนเจอ ทศกัณฐ์มีแผนทำพิธีกายสิทธิ์ สุครีพ หนุมาน และชมพูพาน จึงเข้าไปทำลายพิธี โดยโยมนางมณโฑมาลวนลามต่อหน้าเพื่อยั่วให้ทศกัณฐ์โมโหจนเสียพิธี ทศกัณฐ์เชิญท้าว สัทธาสูรและวิรุณจำบังออกรบ สัทธาสูรถูกฆ่า วิรุณจำบังหนีไปอยู่ในฟองน้ำทะเลสีทันดร หนุมานตามไปเจอนางวานรินทร์และมีความสัมพันธ์คู่สาวกัน และตามไปฆ่าวิรุณจำบัง
23	ท้าวมาลีวราชตัดสิน ความ พาลีทำลายพิธีชูปหอก กบิลพัท พระลักษมณ์ต้องหอก กบิลพัท	ทศกัณฐ์เชิญท้าวมาลีวราชมาพิพากษาเพราะหวังจะทูลความเท็จให้ ท้าวมาลีวราชเข้าข้างตน ท้าวมาลีวราชฟังความจากทุกฝ่ายและสรุปว่าทศกัณฐ์มีความผิดจริง ทศกัณฐ์พาลโกรธทุกคนและไม่ยอมคืนนางสีดา จึงถูกท้าวมาลีวราชสาปแข่ง ทศกัณฐ์คิดแค้นและทำพิธีชูปหอกกบิลพัท ทำพิธีสาปแข่งเทวดาทุกองค์ พระอิศวรจึงให้พาลีลงไปทำลายพิธี ต่อมาทศกัณฐ์ออกรบและชัฒหอกกบิลพัทถูกพระลักษมณ์ แต่หนุมานก็ไปเอาสังกรณีตรีชฎา มุลโคอุสุภราช และหินบดยามาแก้พิษ ก่อนกลับยังสลักหน้าผากทศกัณฐ์ และผูกผมกับนางมณโฑจนแก้ไม่ออกด้วย
24	ถล่มทัพนาสูร	ทศกัณฐ์เชิญฤๅษีโคบุตรให้ช่วยแก้ผม มณโฑเสนอแผนทำพิธีสัจชีพระหว่างนั้นทศกัณฐ์จึงได้เชิญทัพนาสูรมาช่วยรบ ทัพนาสูรแปลงกาย

	เหล่าอสูรคืนชีพ	เป็นร่างใหญ่กวาดต้อนทหารถึงเข้าปาก แต่ภายหลังถูกฆ่าตาย ทศกัณฐ์จึงขอความช่วยเหลือจากทศคีรีวันกับทศคีรีธรร แต่ทั้งสองก็ถูก พระลักษมณ์ฆ่า ทศกัณฐ์ทำพิธีปลุกชีพักษณ์บรืวารที่ตายไปแล้วให้ฟื้น ขึ้นมาช่วยรบ หนุมานจึงเข้าทำลายพิธีโดยแปลงตนเป็นทศกัณฐ์ไป ลักลอบมีความสัมพันธ์กับนางมณโฑและทำลายพิธีสำเร็จ ต่อมาหนุมานกับองค์ดำเนินตามแผนลวงทศกัณฐ์โดยเข้าไปหาฤๅษีโคบุตร
	กลลวงของหนุมาน	
25	ไล่ศึกหนุมาน	หนุมานลวงฤๅษีโคบุตรเรื่องกลองดวงใจ และเข้าไปทูลความเท็จกับ ทศกัณฐ์ อ้างว่าน้อยใจพระราม หนุมานแสร้งออกรบให้เป็นที่ประจักษ์ เพื่อให้ทศกัณฐ์หลงเชื่อจนได้รับพระราชทานรางวัลมากมาย ต่อมาหนุมานลวงทศกัณฐ์ให้ออกรบและแอบเอากลองดวงใจไปถวายพระราม จากนั้นนำทัพพระรามเข้าประจันหน้าทัพทศกัณฐ์ ทศกัณฐ์รู้ว่าถึงคราวพ่ายแพ้ของตน จึงกลับมาฆ่านางมณโฑ ศึกครั้งสุดท้าย ทศกัณฐ์ออกรบโดยแปลงเป็นพระอินทร์ และถูกศรพรหมศาสตร์ของ พระรามสังหาร
	ถวายดวงใจทศกัณฐ์	
	ศึกสุดท้ายของทศกัณฐ์	
26	รับสีกาออกจากกรุง ลงกา	ทศกัณฐ์สั่งเสียและสวรรคต มีพิธีอัญเชิญพระศพทศกัณฐ์เข้าเมือง เมื่อ สีกาทราบข่าวแล้วว่าทศกัณฐ์สวรรคต ก็เดินทางไปพบพระราม แต่ พระรามต้องการให้สีกาพิสูจน์ความบริสุทธิ์ให้ทุกคนรับรู้ สีกาจึงทำพิธี ลุยไฟ พระรามแต่งตั้งพิเภกให้ครองกรุงลงกา จากนั้นพระรามและ คณะออกเดินทางกลับกรุงอโยธยา และทำลายถนนที่สร้างไว้เมื่อครั้ง จะข้ามมากรุงลงกาด้วย ระหว่างทางหนุมานฆ่าบรรลัยกับตาย และ พาวพราณกฤษณ์เข้ากรุงอโยธยา เมื่อพระรามและทุกคนมาถึง พระพรต กับพระสัตรุดกำลังจะเดินเข้ากองไฟเพื่อฆ่าตัวตายตามที่เคยให้สัญญา ทุกคนจึงได้พบกัน พระรามขึ้นครองเมืองอโยธยา ปูนบำเหน็จให้ ทหาร พระรามยกเมืองอโยธยาให้หนุมานครองร่วมกันกึ่งหนึ่ง แต่ ภายหลังหนุมานร้อนอาสน์และทนอยู่ไม่ได้เพราะบารมีไม่เสมอกับ พระราม พระรามจึงสร้างเมืองใหม่ให้หนุมาน
	พระรามกลับกรุงอโยธ ยา	
	หนุมานครองเมืองนพบุรี	
27	หนุมานครองเมืองนพบุรี	หนุมานได้ชื่อเมืองนพบุรี ทำวามหาบาลมาเยี่ยมทศกัณฐ์และทราบว่ ทศกัณฐ์สวรรคตแล้วจึงขอทำศึก หนุมานจึงต้องมาช่วยพิเภกรบและ ได้พบนางเบญกาย ต่อมาเกิดไพนาสุริยวงศ์ และอสูรผัด วรณีสูรผู้เป็น พี่เลี้ยงบอกความจริงกับไพนาสุริยวงศ์ว่าพิเภกไม่ใช่บิดาแท้ ๆ ไพนาสุ ริยวงศ์จึงแอบไปเรียนวิชากับฤๅษีกาลมูณีเพื่อกลับมาแก้แค้นแทนวงศ์

	ท้าวจักรวรรดิยี่ดกรง ลงกา	ยักษ์ ไพนาสุริยวงศ์เข้าพบและขอความช่วยเหลือจากท้าวจักรวรรดิ ท้าวจักรวรรดิบุกลงกา จับตัวพิเภกไว้ และให้ไพนาสุริยวงศ์ครองกรุง ลงกา อสุรผัดจึงขอความช่วยเหลือจากหนุมาน พระพรต พระสัตรุด และนิลพัท ให้ยกทัพมาช่วย ยามลี้วันและกันยู่เวกเข้าสวามิภักดิ์ทัพ พระรามตามคำแนะนำของนางสุวรรณกันยุมมา เมื่อรบเสร็จ ฝ่ายไพนา สุริยวงศ์แพ้ จึงถูกประหารชีวิตพร้อมกับวารณีสุรฐานก่อนการกบฏ มี การสู้รบต่อที่เมืองจักรวรรดิ พระสัตรุดถูกหอก พระพรตฆ่าสุริยาภพ ตาย บรรลัยจักรเข้ารบต่อแต่ก็ถูกฆ่าตาย หลังเสร็จศึก หนุมานขอให้ พระรามตัดหางมัจฉานู
28	สีดาถูกแผนลวง พระมงกุฎ-พระลบ	สีดาตั้งครมภ์ นางอดุลกลั่นแก้งสีดาให้พระรามเข้าใจผิดคิดว่านางสี ดายังไม่สิ้นทศกัณฐ์ พระรามโกรธและสั่งประหารสีดา แต่พระลักษมณ์ ใช้หัวใจวางแหนและแอบปล่อยตัวนางสีดาไป พระอินทร์แปลงกาย พานางสีดาไปพบฤๅษีวชิรมฤค ต่อมาฤๅษีวชิรมฤคเสกพระลบขึ้นมามี คนหนึ่งและทั้งสองก็เรียนวิชาจากพระฤๅษี และยังรู้เรื่องพระรามจาก นางสีดาด้วย พระรามปล่อยม้าอุปการแต่ถูกพระมงกุฎกับพระลบจับ ตัวไว้ได้ หนุมานตามไปดูแลกลับถูกเด็กทั้งสองจับมัด พระพรตกับพระ สัตรุดจึงมาสู้ต่อและเอาชนะได้ พระมงกุฎจึงถูกจับล่ามประจานเพื่อ เตรียมการประหาร แต่นางรัมภามาช่วยได้สำเร็จ และพระรามตามมา สู้กับพระมงกุฎจนได้ทราบว่าเป็นพ่อลูกกันและพยายามตามง้อนางสี ดา ลูกทั้งสองไปอยู่กับพระราม แต่พระรามไม่ละความพยายามในการ ง้อสีดา จึงวางแผนหลอกให้นางสีดาเข้าใจว่าตนสวรรคต เมื่อนางสีดา กลับมาขอโยธยาเพื่อจะถวายพระเพลิงจึงได้ทราบความจริงว่าถูกหลอก จึงแทรกแผ่นดินหนีไป พระรามจึงต้องเดินป่าปราบมารอีกหนึ่งปี เพื่อให้ฟื้นเคราะห์ และได้พระศิวะมาช่วยไล่ไล่เกลี้ย และกลับมาครอง คู่กัน
	สู่ความสุขชั่ววันจันทร์	

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่เล่าเรื่องราวต่อเนื่องกันไปขนาดยาว เมื่อนำมาสร้างเป็นฉบับ
การ์ตูน ผู้เขียนแบ่งเล่าเรื่องราวออกเป็นตอน ๆ พร้อมทั้งตั้งชื่อตอน เพื่อแยกเหตุการณ์เป็นส่วน ๆ
ต่อเนื่องไปจนจบ ที่มาของการแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนนั้น เริ่มต้นมาจากการทยอยตีพิมพ์เป็นตอนใน
หนังสือการ์ตูนสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ ผลงานของ เพน สตูดิโอ จัดพิมพ์เป็นภาพขาวดำ ในปี พ.ศ.
2544 ภายหลังจากตีพิมพ์ไปได้ประมาณ 70% ของเรื่อง สำนักพิมพ์จึงได้รวมเล่มและตีพิมพ์ใหม่เป็น
การ์ตูนภาพสีเนื่องจากกระแสตอบรับที่นำพามาจากผู้อ่าน

เงื่อนไขดังกล่าวจึงส่งผลต่อการนำเสนอเนื้อเรื่องของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร การแบ่งเล่าเป็นตอนทำให้ผู้อ่านติดตามเนื้อเรื่องได้ง่าย เพราะทยอยเล่าที่ละเหตุการณ์ พร้อมทั้งมีข้อตอนกำกับเพื่อเสริมความเข้าใจว่ากำลังเกิดเหตุการณ์ใดในเรื่อง การ์ตูนฉบับนี้มุ่งกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายที่เป็นเด็ก จึงต้องแบ่งเล่าเรื่องเป็นตอน ๆ ให้เด็กอ่าน ธรรมชาติของเด็กจะสามารถจดจ่อสิ่งต่าง ๆ ได้ไม่นาน การเล่าเรื่องที่มีขนาดไม่ยาวจึงช่วยให้เด็กมุ่งความสนใจได้ง่ายกว่าการเล่าเรื่องที่มีขนาดยาวนาน นอกจากนี้แต่ละตอนจะมีการคลายปมปัญหาสูงสุด (climax) หรือมีเหตุการณ์เด่นที่ทำให้ผู้อ่านจดจำได้ การเล่าเรื่องเป็นตอนจึงช่วยให้ผู้อ่านติดตามเนื้อเรื่องได้ง่าย และทำความเข้าใจเหตุการณ์ไปที่ละตอนต่อเนื่องไปจนจบเรื่อง

การ์ตูนสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่เป็นผลงานประจำของ เพน สตูดิโอ นักเขียนประจำสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ซึ่งเน้นการผลิตหนังสือการ์ตูนแนวตลก ใช้ภาษาเข้าใจง่าย และเนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน มีลักษณะเนื้อหาโดยสังเขปคือ ในหนึ่งเล่มประกอบด้วยการ์ตูนจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ การ์ตูนล้อละครโทรทัศน์, การ์ตูนวรรณคดี (ปัจจุบันเป็นเรื่องสินสมุทร สุดสาคร) และอีกสองเรื่องเป็นการ์ตูนที่ เพน สตูดิโอ เขียนขึ้นเองจากจินตนาการ เช่น “ก๊อง”, “บริษัทอัดผี”, “พ่อแม่...ลูก”, “ห้องสมุดมหัศจรรย์” ฯลฯ และอีกส่วนหนึ่งเป็นการ์ตูนช่องที่จบในหน้าเดียว แทรกอยู่ตลอดเล่ม

2.2 การนำเสนอเรื่อง

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร มีการนำเสนอเนื้อเรื่องให้ผู้เสพอ่านแล้วเข้าใจง่าย สอดคล้องกับลักษณะของหนังสือการ์ตูนสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มผู้เสพเดิมและไม่รู้สึกละแวกไปจากการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ โดยเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบางส่วนจาก รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้อ่าน ดังที่ ศิราพร ฐิตะฐาน (2522: 117) อธิบายถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งเมื่อได้รับการถ่ายทอดออกไปว่าย่อมมีการเปลี่ยนแปลงใน 5 ลักษณะ ได้แก่ การเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่อง การเพิ่มความ การลดความ การสับสนความ และการสลับความ ซึ่งปรากฏการณ์บางอย่างก็เกิดขึ้นกับวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ เมื่อได้รับการถ่ายทอดใหม่เป็นการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร

ในที่นี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงตามลำดับ ดังนี้

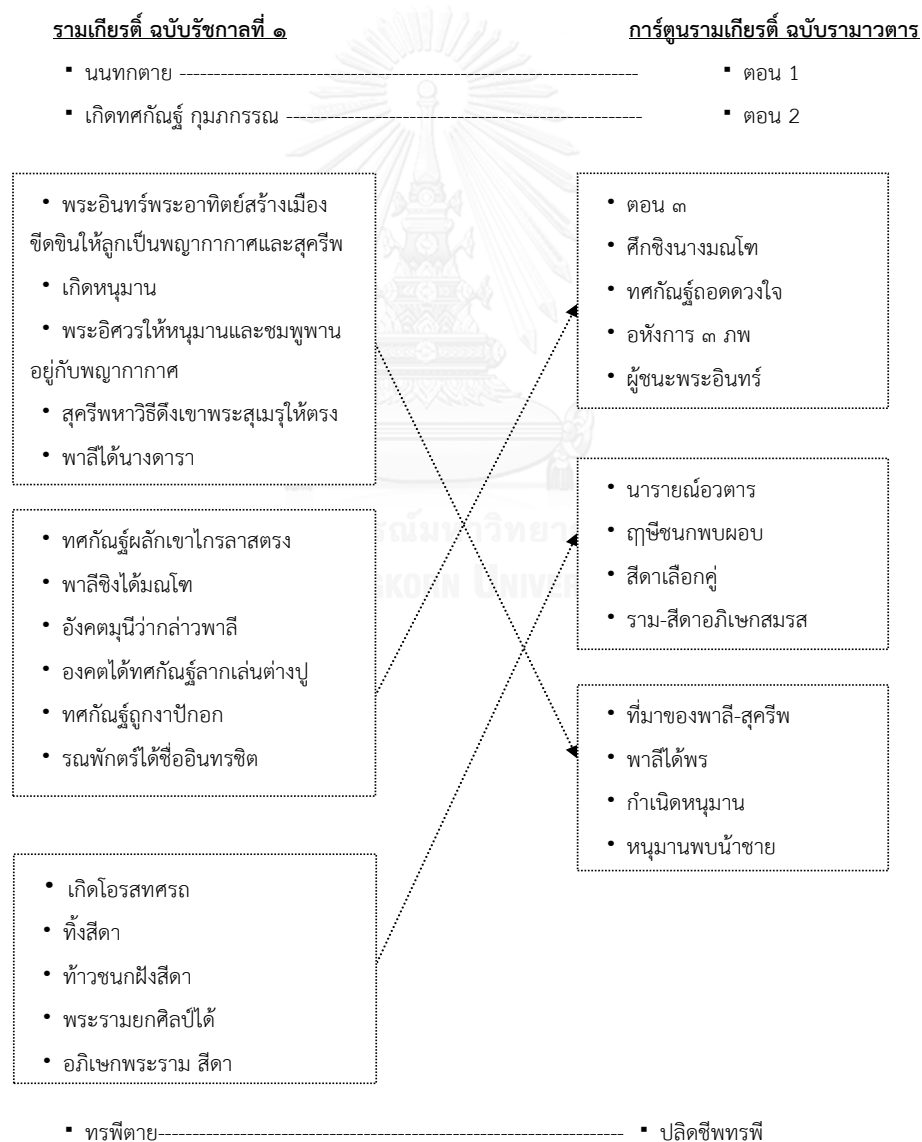
2.2.1 การสลับความ

การสลับความ หมายถึง การดึงอนุภาคซึ่งอยู่ในเรื่องราวตอนหนึ่งไปไว้ในเรื่องราวอีกตอนหนึ่ง หรือมีฉนวนนั้นอาจจะเล่าสลับตอน (ศิราพร ฐิตะฐาน 2522: 218) เมื่อเปรียบเทียบกับ รามเกียรติ์ ฉบับรัชกาลที่ 1 แล้ว การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร ได้มีการนำเสนอเรื่องโดยใช้การสลับความ

เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องอย่างไม่สับสนและทราบที่มาที่ไปของเหตุการณ์ตอนต่าง ๆ ได้ชัดเจน ผู้วิจัยพบว่าการสลับความ ดังนี้

2.2.1.1 เหตุการณ์ตอนต้นเรื่อง

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เริ่มเรื่องที่พระนารายณ์สังหารนทกและสาปให้ไปเกิดใหม่เป็นทศกัณฐ์ ผู้วิจัยตั้งต้นเปรียบเทียบจากตอนดังกล่าวกับรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 พบว่าการสลับความช่วงต้นเรื่องอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้อ่านทราบกำเนิดของตัวละครแต่ละวงศ์ตระกูลโดยเปลี่ยนสถานที่กลับไปกลับมาให้น้อยที่สุด ดังแผนภาพต่อไปนี้



รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 เมื่อพระนารายณ์สาปนนทกให้ไปเกิดเป็นทศกัณฐ์แล้ว ก็เล่าถึงชีวิตของทศกัณฐ์เพียงเล็กน้อย กล่าวคือ เล่าเหตุการณ์ที่ทศกัณฐ์เรียนศิลปศาสตร์ สู้กับพระอรชุน และการกำเนิดของพิเภก พุชน ฆร ตรีเศียร สามนักรา ซึ่งพี่น้องร่วมสายโลหิตของทศกัณฐ์ จากนั้นเรื่องก็ตัดฉากไปที่เหตุการณ์ในเมืองขีดจีน² แล้วจึงกลับมาที่เหตุการณ์ในเมืองลงกา จากนั้นค่อยเล่าเหตุการณ์ในเมืองอโยธยาต่อเป็นลำดับสุดท้าย ในขณะที่การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร มีการสลับความช่วงต้นเรื่อง คือ เมื่อพระนารายณ์สาปนนทกให้ไปเกิดเป็นทศกัณฐ์แล้ว เรื่องราวก็ยังคงดำเนินไปเป็นเหตุการณ์ในกรุงลงกาต่อ จากนั้นจึงเล่าเหตุการณ์ในเมืองอโยธยา และเหตุการณ์ในเมืองขีดจีนตามลำดับ

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร มีการสลับความช่วงต้นเรื่อง โดยนำเหตุการณ์ในกรุงลงกาขึ้นมาเล่าก่อนเหตุการณ์ในเมืองอื่น เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องและตัดฉากสลับไปมาน้อยที่สุดเพื่อลดความสับสน กล่าวคือ เมื่อพระนารายณ์ปราบนนทกสำเร็จแล้ว ก็เล่าถึงตัวละครทศกัณฐ์และเหตุการณ์ในกรุงลงกาต่อทันที เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง และปูพื้นความรู้ให้ผู้อ่านเข้าใจที่มาที่ไปของตัวละครให้จบไปที่ละกลุ่ม

อย่างไรก็ตาม ในรามเกียรติ์ทั้งสองฉบับ หลังจากกล่าวถึงเหตุการณ์ในกรุงลงกาแล้ว ก็เล่าถึงเหตุการณ์ในกรุงอโยธยาทันที เพราะเมื่อทศกัณฐ์สำเร็จวิชาจนมีอิทธิฤทธิ์แก่กล้าแล้ว ก็ไปรุกรานและสร้างความเดือดร้อนให้เหล่าเทพและนักบวช จนทำให้พระนารายณ์และบริวารอวตารมากำจัดความวุ่นวายที่พรรคพวกของทศกัณฐ์ได้ก่อเอาไว้

เมื่อนั้น	องค์พระอิศวรเรื่องศรี
ครั้นเห็นพระนารายณ์ฤทธิ	ทั้งพระลักษมีบังอร
กับพญาฤชงค์บัลลังก์อาสน์	ภูวนาถขึ้นชมสมโสสร
แจ้งเหตุแก่องค์พระสีกร	ว่าโลกเดือดร้อนตั้งอัคคี
ปางนี้เจ้าจางอวตาร	ไปปราบพวกพาลยักษ์
เป็นหน่อทศธรธิบตี	ในราชธานีอยุธยา
จะได้ฟ้านักแกไทรโลก	ดับโศกให้เย็นทุกทิศา

²(เล่าตอนนางรัชดาประสูติพิเภก พุชน ฆร ตรีเศียร สามนักรา)

องค์พระมารดรบิดุเรศ	รักยิ่งดวงเนตรชายชวา
ในโอรสราชธิดา	เป็นมหาพิศวาสพันทิวา
มาจะกล่าวบทไป	ถึงท้าวโคดมเรื่องศรี
ผ่านกรุงสาเกตธานี	ไม่มีธิดาแลโอรส

พระยศจะปรากฏทั่วโลก

ไปกว่าจะสิ้นกับกลับ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 60)

เหตุการณ์ตอนนี้มีความต่อเนื่องและเป็นเหตุเป็นผลกัน การตุนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จึงยังคงลำดับเหตุการณ์นี้ไว้โดยที่ไม่สลับความเหมือนอย่างเหตุการณ์หลังนารายณ์ปราบนนทก แสดงให้เห็นว่า จุดมุ่งหมายที่ผู้เขียนสลับความในช่วงต้นเรื่องของการตุน ก็เพื่อให้ผู้อ่านติดตามเนื้อเรื่องได้อย่างต่อเนื่องและทำให้อ่านเข้าใจง่าย

ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 เมื่อพระรามและสีดาอภิเษกสมรสแล้ว เหตุการณ์ก็ตัดมาที่ตอนยักษ์ นนทกาลซึ่งจะถูกสาปให้ไปเกิดเป็นควายทรพา ส่วนการตุนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร หลังจากที่หนุมานได้พบกับสุครีพแล้ว เหตุการณ์ก็ตัดไปที่ยักษ์นนทกาล กำเนิดควายทรพา และการต่อสู้ระหว่างทรพากับ ทรพา เช่นเดียวกับในฉบับรัชกาลที่ 1 และหลังจากจบตอนศึกทรพี เนื้อเรื่องในการตุนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ก็ดำเนินเหตุการณ์ตามลำดับเดียวกับรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1

จากการสลับความช่วงต้นเรื่องของการตุน จะเห็นได้ว่าผู้เขียนเลือกเหตุการณ์ในกรุงลงกา ขึ้นมาเล่าก่อนเหตุการณ์ในเมืองอื่น เพื่อให้เรื่องราวต่อเนื่องกับตอนนารายณ์ปราบนนทก และเป็น การปูพื้นความรู้ให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละครทศกัณฐ์และฝ่ายกรุงลงกาต่อได้ทันที จากนั้นจึงเล่าเหตุการณ์ ในกรุงอโยธยา เพราะเหตุแห่งการกำเริบฤทธิ์ของเหล่ายักษ์ซึ่งเป็นบริวารของทศกัณฐ์ได้นำไปสู่การ อวตารลงมาปราบอธรรมของพระนารายณ์ เรื่องราวในกรุงอโยธยาจึงต้องเกิดขึ้นต่อจากเหตุการณ์ใน กรุงลงกา จากนั้นจึงเล่าเหตุการณ์ของเมืองขีดขินซึ่งเป็นอีกฝ่ายสำคัญที่เหลือในเรื่อง การตุน รามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จึงสลับเหตุการณ์ช่วงต้นเรื่องให้เหตุการณ์ลำดับกันอย่างต่อเนื่อง สลับ ฉากไปมาให้ให้น้อยที่สุด เพื่อให้ติดตามเรื่องราวได้ง่าย ขณะเดียวกันก็ยังรักษาลำดับเหตุการณ์เดิมคือ เล่าเหตุการณ์ในกรุงอโยธยาต่อจากกรุงลงกาตามฉบับรัชกาลที่ 1 เพื่อให้เหตุการณ์ดำเนินไปอย่างเป็น เหตุเป็นผลชัดเจน จากนั้นจึงค่อยบรรจบเหตุการณ์ทั้งหมดมาที่ตอนศึกทรพี และดำเนินเรื่องต่อไป ตามฉบับรัชกาลที่ 1 ผู้เขียนจึงสลับความช่วงต้นเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านลำดับเหตุการณ์ได้ง่าย

นอกจากนี้เมื่อเปรียบเทียบกับรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 แล้ว การตุนรามเกียรติ์ ฉบับรามาว ตาร ได้เล่าข้ามเหตุการณ์บางเหตุการณ์ไป และนำเหตุการณ์ที่เคยเล่าข้ามไปนั้นมากล่าวถึงใน ภายหลัง เพื่อขยายความหรืออธิบายเรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่ในปัจจุบัน เป็นการสลับความช่วงกลาง เรื่อง ผู้วิจัยพบว่ามี 2 เหตุการณ์ที่ถูกนำมาสลับความ ได้แก่ ตอนนางไภยเกษียช่วยทำวทศรรบกับ ยักษ์พทูตพันต์ และตอนนางมณฑาขึ้นบุษบกเสี่ยงทาย

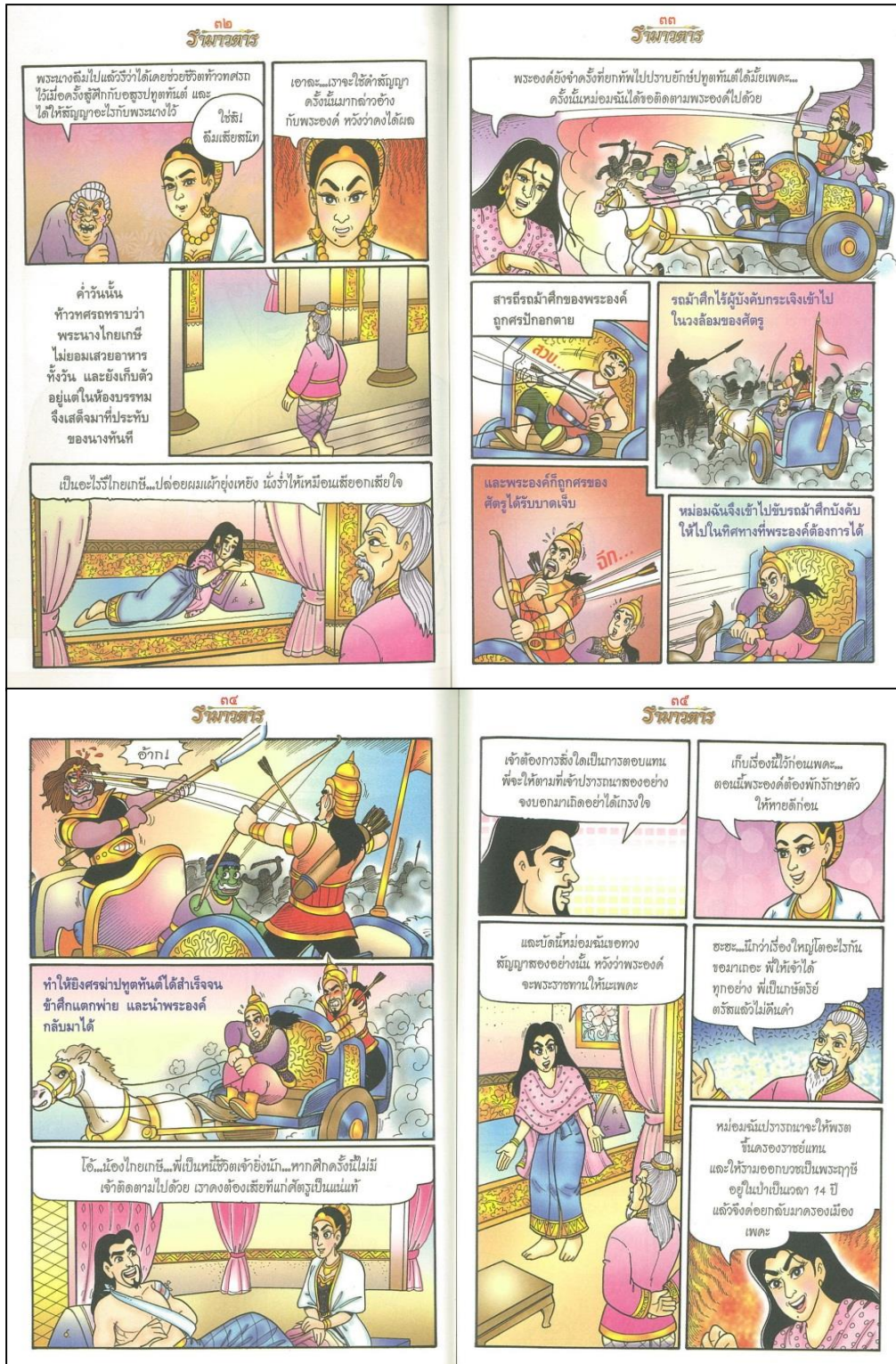
2.2.1.2 เหตุการณ์ตอนนางไถ่เกศช่วยท้าวทศรถรบกับยักษ์ปุตทนต์

เหตุการณ์ตอนนี้คือ มียักษ์ตนหนึ่งชื่อปุตทนต์ ขึ้นไปรุกรานสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ พระอินทร์จึงเชิญท้าวทศรถให้ไปปราบ และนางไถ่เกศขอตามเสด็จด้วย ในขณะที่รบกันอยู่ เพลารถของท้าวทศรถหัก นางไถ่เกศจึงใช้แขนของตัวเองสอดแทนเพลารถไว้ให้รถศึกวิ่งต่อไปได้ หลังจากท้าวทศรถสังหารยักษ์ปุตทนต์สำเร็จแล้ว ก็ตอบแทนนางไถ่เกศด้วยการสัญญาว่าหากนางปรารถนาสมบัติใดก็จะยกให้

เมื่อนั้น	พระผู้หวิวงศ์ทรงสร
ได้ฟังอัครราชบังอร	ภูธรรับขวัญนางกัลยา
มิเสียแรงที่เจ้ารักพี่	ร่วมชีวีชีวิตสังขาร
คุณนั้นเป็นพันพรรณา	แม้ว่าปรารถนาสิ่งใด
บรรดาสมบัติเป็นของพี่	เทวีประสงค์จะยกให้
ว่าแล้วจงกรอไร	เสด็จไปยังสวนลัดดา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 217)

เดิมในฉบับรัชกาลที่ 1 เหตุการณ์ตอนนี้จะปรากฏหลังจากที่ธรมพิภคร์รบกับพระอินทร์จนได้รับชัยชนะและได้นามใหม่ว่า “อินทรชิต” แต่ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ข้ามเหตุการณ์ตอนนี้ไป กล่าวคือ เมื่อจบตอน “ผู้ชนะพระอินทร์” แล้ว เหตุการณ์ที่ท้าวทศรถต่อสู้กับยักษ์ปุตทนต์ก็ถูกข้ามตอนไป แล้วจึงนำกลับมาเล่าใหม่ในตอนนี้นางค่อมกุดจีประสงค์จะแก้แค้นพระรามที่เคยทำให้ตนได้รับความอับอาย โดยรื้อฟื้นให้นางไถ่เกศจำเหตุการณ์คราวที่รบกับปุตทนต์ได้ เพื่อให้นางไถ่เกศทวงสัญญาจากท้าวทศรถในการขอราชสมบัติให้พระพรตและเนรเทศพระรามออกไปเดินป่า



ภาพที่ 1: นางไทยเกษีทวงสัญญาจากท้าวทศกร
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 8 หน้า 32-35)

ผู้เขียนในหน้าไทยเกษิบททวนเรื่องราวในอดีตให้ทำวทศรณฟง เพื่อทวงสิทธิ์อันชอบธรรมในการขอราชสมบัติ การสลับความเช่นนี้ทำให้ไม่เกิดการเล่าเรื่องซ้ำ เพราะถึงอย่างไรนางไทยเกษิก็ต้องทวงสัญญาทำวทศรณด้วยการยกวีรกรรมที่ตนเคยช่วยเหลือเรื่องเพลารถอยู่แล้ว ผู้เขียนจึงกระชับเรื่องราวด้วยการกล่าวถึงเหตุการณ์ตอนดังกล่าวผ่านปากนางไทยเกษิเพียงคราวเดียว

2.2.1.3 เหตุการณ์ตอนนางมณโฑขึ้นบุษบกเสียดาย

เหตุการณ์ตอนนี้คือ ครั่งหนึ่งทศกัณฐ์ได้เที่ยวเล่นหาความสำราญนอกกรุงลงกาเป็นระยะเวลานานจนนางมณโฑผู้เป็นมเหสีไม่สบายใจ เกรงว่าจะเกิดอันตรายแก่ทศกัณฐ์ ชิวหาจึงแนะนำให้นางมณโฑขึ้นบุษบกเพื่อเสียดาย เพราะมีความเชื่อว่าหากหญิงหม้ายขึ้นนั่ง บุษบกนี้จะไม่ลอยไป นางมณโฑเสียดายด้วยการขึ้นบุษบก จึงทำให้ทราบวาทศกัณฐ์ยังมีชีวิตอยู่

อันบุษบกแก้วแววไว	ของท่านไทสมหลิววัน
ให้ไว้แก่ท้าวจักรพรรดิ	องค์อัครอัยการังสรรค์
เป็นที่เสียดายสำคัญ	ถ้าหญิงอันผัวมรณา
ขึ้นขึ้นบุษบกไม่คลาดเคลื่อน	ลอยเลื่อนไปโดยพระเวหา
แม้บัดยังมีชีวา	บุษบกก็พาหายไป
แม่ออย่าโศกอาวรณ์	เราร้อนฤทัยหม่นไหม้
จงเสียดายบุษบกแก้วแววไว	จะได้ประจักษ์ว่าร้ายดี
เมื่อนั้น	โฉมนางมณโฑมเหสี
ได้ฟังชีวหาพาที	ก็เสด็จมาที่หน้าพระลาน
ครั้นถึงขึ้นบุษบกรัตน	ยกกรตั้งสัตย์อธิษฐาน
ก็ลอยลิวปลิวไปในคั่นานต์	งามปานมหาเวไซยันต์
แสงแก้วจรัสประกายสร	เพียงแสงทินกรฉายฉัน
ทักษิณรอบเมืองกุมภณต์	เวียนวันร้อนกลับลงมา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 159-160)



ภาพที่ 2: นางสีดาใช้บุษบกเสี่ยงทาย (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 19 หน้า 36-39)

ในฉบับรัชกาลที่ 1 นางมณโฑขึ้นบุษบกเสีงทายหลังจากที่ทศกัณฐ์ออกไปเที่ยวเล่นนอกกรุงลงกาเป็นเวลานานและยังไม่กลับมาจนกระทั่งนางมณโฑไม่สบายใจว่าทศกัณฐ์ได้รับอันตรายหรือไม่ แต่ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร หลังจากที่ทศกัณฐ์ออกไปเที่ยวเล่นหาความสำราญนอกเมืองแล้ว ผู้เขียนก็ข้ามเหตุการณ์ที่นางมณโฑขึ้นบุษบกเสีงทายไป กล่าวคือ เมื่อทศกัณฐ์เที่ยวหาความสำราญเสร็จแล้ว ก็กลับมายังกรุงลงกาและให้รณพัทธร์เรียนวิชาต่อโดยที่ไม่กล่าวถึงความเป็นห่วงของนางมณโฑและการเสีงทายด้วยบุษบกเลย และเหตุการณ์นี้ได้ถูกนำกลับมาเล่าใหม่ในตอนที่น่างสีดาเข้าใจผิดคิดว่าพระรามสวรรคต โดยเล่าเหตุการณ์ที่นางมณโฑขึ้นบุษบกเสีงทายครั้งนั้นผ่านคำพูดของนางตรีชฎา

เหตุการณ์ทั้งสองตอนที่ถูกลบความนี้ถือเป็นตอนสำคัญ เพราะทำให้ทราบที่มาที่ไปแห่งการเนรเทศพระรามออกจากกรุงอโยธยา และทำให้ผู้อ่านรู้สาเหตุที่ทำให้นางสีดาเชื่อมั่นว่าพระรามยังมีชีวิตอยู่ จนสามารถอดทนรอคอยให้พระรามทำศึกกับทศกัณฐ์ต่อไป ในฉบับการ์ตูนจึงเก็บเหตุการณ์เหล่านี้เอาไว้ครบถ้วน แต่มีการลบความกันเล็กน้อยเพื่อให้เรื่องราวกระชับ ไม่เกิดการเล่าซ้ำ เพราะหากยังคงใช้ลำดับเดิมโดยไม่ลบความ ผู้อ่านอาจลืมหเหตุการณ์ตอนนี้ไปแล้วเพราะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในตอนต้น ๆ และทำให้ผู้อ่านปะติดปะต่อเหตุการณ์ได้ไม่ชัดเจน การลบความดังกล่าวนอกจากจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายแล้ว ยังช่วยเก็บรายละเอียดสำคัญเอาไว้ด้วย

2.2.2 การเพิ่มความ

การเพิ่มความ หมายถึง การเพิ่มเติมเหตุการณ์ใหม่เข้าไปในเรื่องซึ่งแต่เดิมไม่มีอยู่ในต้นฉบับในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ผู้เขียนเพิ่มเหตุการณ์จากจินตนาการเข้าไปใหม่ซึ่งไม่ปรากฏในฉบับรัชกาลที่ 1 ทำให้เนื้อเรื่องสนุกสนาน และเน้นย้ำบทบาทของตัวละครให้เด่นชัด

การ์ตูนฉบับนี้มีเหตุการณ์หลายตอนที่ผู้เขียนเพิ่มขึ้นมาจากรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 เพื่อเน้นคุณสมบัติของตัวละคร สรรูปจุดจบของตัวละคร และสร้างอารมณ์

2.2.2.1 การเพิ่มความเพื่อเน้นคุณสมบัติของตัวละคร

เหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้นเพื่อเน้นคุณสมบัติของตัวละคร ได้แก่

- 1) ทศกัณฐ์รุกรานจอมอสูร พญานาค เมืองบาดาล หลังเรียนวิชาอดจิตสำเร็จ
- 2) พาลีและสุกรีปราบพญางาคำที่ฆ่าพญาคิงคาเจ้าเมืองลิง และได้รับการยกย่องให้ครองเมืองต่อ
- 3) หนุมานต่อสู้กับนาคที่ลวนลามนางเงือก หลังจากที่ถูกเนรเทศจากพระพายและนางสวาหะแล้ว

4) หนุมานต่อสู้กับสุรตะโลกาที่บุกรุกเมืองขีดขินระหว่างที่พาลีและสุครีพไม่อยู่

จะเห็นได้ว่า เหตุการณ์ทั้งสี่เหตุการณ์เป็นเหตุการณ์ที่เสริมบทบาท ความสามารถ และความยิ่งใหญ่ของตัวละคร คือ เหตุการณ์ในข้อ 1) เมื่อเปรียบเทียบกับฉบับรัชกาลที่ 1 หลังจากที่ทศกัณฐ์เรียนวิชาถอดจิตสำเร็จแล้ว ก็ไปรุกรานกุเปรันผู้เป็นพี่ชายและแย่งบุษบกจนสำเร็จ แต่ในฉบับการ์ตูนผู้เขียนได้เพิ่มความให้ทศกัณฐ์รุกรานที่ต่าง ๆ เพราะความกำเริบที่ตนมั่นใจว่าจะไม่มีวันตายจากการที่ถอดดวงจิตสำเร็จ แล้วจึงเดินทางไปแย่งบุษบกจากกุเปรันต่อ การเพิ่มพฤติกรรมอันพาลและสร้างความเดือดร้อนของทศกัณฐ์จึงเป็นการเพิ่มความเพื่อเสริมความยิ่งใหญ่ในอิทธิฤทธิ์ ให้ผู้อ่านเข้าใจได้อย่างชัดเจนว่าทศกัณฐ์ก้าวร้าวและอหังการมากเพียงใดจากการที่ทราบว่ามันเองสามารถถอดจิตและจะไม่มีวันตาย

ในฉบับการ์ตูนเล่าเหตุการณ์ข้อ 2) ว่า แต่เดิมมีเมืองวานรแห่งหนึ่ง ปกครองด้วยจำฝูงคือพญาคิงคา ภายหลังจากช้างคือพญาเงาตำรุกรานจนพญาคิงคาถูกฆ่าตาย ทำให้พาลีและสุครีพอาสาปราบพญาเงาตำจนสำเร็จ และได้รับการยกย่องจากเหล่าพลเมืองจึงให้ครองเมืองแทนพญาคิงคาที่เสียชีวิตไป จากนั้นพระอินทร์และพระอาทิตย์ได้ลงมาสร้างปราสาทราชวังให้บุตรทั้งสองปกครองบรรดาลิงในเมืองวานร เหตุการณ์ตอนนี้เพิ่มเข้ามาจากฉบับรัชกาลที่ 1 ที่เล่าว่า หลังจากพาลีและสุครีพถูกฤๅษีโคดมสาปให้เป็นลิงแล้ว พระอินทร์กับพระอาทิตย์นึกเวทมนตร์ของตน จึงสร้างปราสาทราชวังให้อยู่ เรมิตนางสนม สร้างทหารลิง และตั้งชื่อเมืองว่าขีดขิน

มาจะกล่าวบทไป

ทั้งองค์พระอาทิตย์ฤๅษี

เป็นวานรอยู่ริมคองคา

เสียดักดิ์เสียดศรีเสียดศ

จำกูจะไปยังปัดพี

จะเสกสองโอรสยศไกร

ทั้งจะได้คอยท่าพระอวตาร

คิดแล้วชวนกันจรลี

[...]

อันปราสาทแก้วทั้งสามองค์

ดั่งเวไซยันต์ในชั้นฟ้า

วังหนึ่งนั้นมีปราสาท

ล้วนแก้วเจ็ดประการูจี

จึงนิมนต์นักสนมกรมใน

ถึงท้าวสหสนันย์เรื่องศรี

เห็นพระมุนีสาปโอรส

ทนทุกข์เวทนาแสนสาหัส

ทศทิศจะแย้ไปไพ

สร้างราชธานีขึ้นให้

ครองไอศวรรยาในชาติรี

คุมทหารล้างเหล่ายักษ์

ลงไปยังที่พนาวัน

สูงระหงยอดเยี่ยมพระเวหา

ลอยมาตั้งเหนือปัดพี

ที่พญาอุปราษเรื่องศรี

ดั่งบุษบกมณีไอฬาร

งามวิไลเวยาวอดสงสาร

แล้วอ่านมนตราชัยชาญ	เรียกเทพบริวารลิงไพร
ตั้งเป็นเสนาสามนต์	รีพลทวยหาญน้อยใหญ่
ให้ตรวจตรารักษากรุงไกร	นอกในพื้นพวกพานรินทร์
แล้วขนานนามราชธานี	ชื่อว่าบุรีชิตจีน

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 70-71)

การเพิ่มความเพื่อนั้นความสามารถและความยิ่งใหญ่ของตัวละคร ปรากฏให้เห็นอีกครั้งใน บทบาทของหนุมานในเหตุการณ์ข้อ 3) และ 4) ในฉบับรัชกาลที่ 1 หลังจากหนุมานถือกำเนิดจาก พระพายและสวาทะ ก็รับพรจากบิดามารดา และออกเดินทางจนเข้าไปในสวนของแม่อุมา

บัดนั้น	หนุมานชาญชัยใจกล้า
รับพรพระพายบิดา	ด้วยโสมนัสสาพันทวี
จำทั้งคำสั่งพระมารดร	ยอกรประณตบทศรี
ลางค์บิดุเรศชนนี	ขุนกระบี่ก็เหาะระเห็จไป
เที่ยวคะนองลงอุทธรณ์บนอากาศ	องอาจหาเกรงผู้ใดไม่
เห็นสวนพระอุมาอรไท	ดีใจก็ตรงเข้ามา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 76)

ด้วยพื้นกำเนิดที่พระพายนำเทพอาวุธและพลังกำลังของพระอิศวร ได้แก่ คทาเพชร ตรีเพชร จักรแก้ว ใสในปากของนางสวาทะ ทำให้หนุมานมีความพิเศษเหนือสิ่งทั่วไป และมีบทบาทสำคัญใน ฐานะทหารเอกของพระรามในอนาคต เมื่อฉบับการ์ตูนต้องการถ่ายทอดความเก่งกาจและความพิเศษ ของหนุมาน จึงต้องมีการเพิ่มความเพื่อนำเสนอให้ผู้อ่านเห็นความเก่งกาจและความยิ่งใหญ่ คำ บรรยายที่ว่า “เที่ยวคะนองลงอุทธรณ์บนอากาศ องอาจหาเกรงผู้ใดไม่” จึงถูกขยายความในฉบับ การ์ตูนให้เห็นถึงอิทธิฤทธิ์ของหนุมานว่ามีมากมายเพียงใด ด้วยการเสริมแต่งว่าหนุมานต่อสู้กับนาคที่ กำลังลวนลามนางเงือก เพื่อผดุงความเป็นธรรมและเน้นย้ำถึงความพิเศษของหนุมานที่เหนือกว่าสิ่ง ทั่วไป เช่นเดียวกับในเหตุการณ์ 4) ที่หนุมานต่อสู้กับอสูรตะไลกาฬที่บุกรุกเมืองชิตจีน ก็เป็นการเน้น ย้ำให้เห็นความสามารถและความยิ่งใหญ่ของหนุมานได้อีกตอนหนึ่ง

การเพิ่มความเพื่อนั้นคุณสมบัติของตัวละครจึงเป็นสิ่งที่ช่วยเน้นย้ำความสามารถและความ ยิ่งใหญ่ของตัวละครให้เด่นชัดขึ้นมา เพน สตูดิโอ จึงใช้จินตนาการเสริมแต่งเรื่องราวให้ผู้อ่านเข้าใจได้ ชัดเจนขึ้นว่า เหตุแห่งความเก่งกาจของตัวละครเหล่านี้มาจากพื้นกำเนิดที่พิเศษอย่างไร เพื่อสร้าง วีรกรรมให้ตัวละคร ให้ผู้อ่านเห็นความกล้าหาญ ความเก่งกาจ เป็นการปูพื้นให้ผู้อ่านตระหนักถึง

ความสามารถของตัวละครนั้น ๆ ว่าพิเศษและมีอิทธิฤทธิ์มาก จึงได้กลายมาเป็นกำลังสำคัญของพระราม และช่วยปราบทศกัณฐ์ในอนาคต (เพน สตุติโอ. สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2558)

2.2.2.2 การเพิ่มความเพื่อสรุปของเรื่อง

เหตุการณ์ที่ถูกเพิ่มความเพื่อสรุปของเรื่องคือตอนที่นางสวาทะเข้าป่าเพื่อบำเพ็ญภาวนาหลังจากที่หนุมานเกิด และพระพายกับนางสวาทะให้พรแล้ว รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ก็ไม่ได้กล่าวถึงนางสวาทะอีก และบรรยายเหตุการณ์ที่หนุมานออกเดินทางจนเข้าไปในสวนของพระแม่อุมาเทวี

เมื่อนั้น	นวลนางสวาทะดวงสมร
เห็นบุตรนั้นเป็นวานร	ฤทธิรอนดั่งองค์พระสุริยัน
มีใจใสโสมนัสสา	พันคำมารดาสาปสวรรค์
จึงอุ้มลูกยาวิลาวัญย์	ให้เสวยซึ่งถันธารา
กอดจูบลูบทั่วอินทรีย์	ดวงชีวีแม่สุดเสนาหา
สงสารที่เจ้าเกิดมา	อนาถาไร้ญาติเชิญใจ
ทั้งแม่ลูกก็ได้เลี้ยงกัน	สารพันไม่มีสิ่งใดให้
มิหน้าจะซ้ำจากไป	อาลัยเป็นพันพันทวี
จงฝากกายพระพายเทเวศร์	ซึ่งเป็นบิดุเรศเรื่องศรี
อันคุณทลชนเพชรเขี้ยวมณี	ที่มีในกายของลูกรัก
ถ้าว่าผู้ใดมาทักทาย	ท่านนั้นนารายณ์ทรงจักร
อวตารลงมาผลาญยักษ์	เจ้าจงสามีกัดกับบาทา
บัดนั้น	หนุมานชาญชัยใจกล้า
รับพรพระพายบิดา	ด้วยโสมนัสสาพันทวี
จำหั่งคำสั่งพระมารดร	ยอกรประณตบทศรี
ลาองค์บิดุเรศชนนี	ขุนกระบี่ก็เหาะระเห็จไป
เที่ยวคะนองลงฤทธิบนอากาศ	องอาจหาเกรงผู้ใดไม่
เห็นสวนพระอุมาอรไท	ดีใจก็ตรงเข้ามา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 75-76)

ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร หลังจากหนุมานรับพรจากพระพายและนางสวาทะแล้ว นางสวาทะก็เดินทางเข้าป่าไปบำเพ็ญศีลภาวนา ซึ่งนางสวาทะได้ให้เหตุผลกับหนุมานว่า ตนตั้งใจจะเข้าไปถือศีลเพื่ออุทิศส่วนกุศลให้นางกาลอัจนาผู้เป็นแม่หลังจากที่เลี้ยงดูหนุมานจนเติบโต แต่เมื่อหนุมานถือกำเนิดมาเป็นลิงที่มีอายุมากพอแล้ว นางจึงหมดหวังและขอเข้าไปถือศีลในป่าตามความตั้งใจเดิม



ภาพที่ 3: นางสวาทะลาไปบำเพ็ญเพียร

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 7 หน้า 22-23)

การเพิ่มเหตุการณ์ในฉบับการ์ตูนนี้ เป็นการที่ผู้เขียนดัดแปลงให้เรื่องราวของตัวละครเช่นนางสวาทะจบลงอย่างสมบูรณ์ เพราะหากเหตุการณ์จบลงที่พระพายและสวาทะอวยพรหนุมาน และหนุมานเดินทางไปในป่าจนพบแม่อุมาตามฉบับรัชกาลที่ 1 โดยที่ผู้อ่านไม่เห็นจุดจบหรือชีวิตของนางสวาทะต่อจากนั้น ก็อาจทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยหรือรู้สึกกว่าหนุมานเพิกเฉยหรือไม่ใยดีต่อนางสวาทะผู้เป็นแม่ เพราะตัวละครสวาทะ “หายไป” จากการรับรู้ของผู้อ่านทันทีที่หนุมานจากไป ผู้เขียนจึงหา “ทางออก” ให้กับตัวละครโดยการหา “ที่ไป” ในอนาคตของนางสวาทะ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจว่าต่อจากนี้ชีวิตของนางสวาทะจะเป็นเช่นไร และเมื่อผู้เขียนจบเรื่องราวให้แก่ตัวละครนางสวาทะโดยการให้นางเข้าป่าไปบำเพ็ญเพียรได้แล้ว จึงสร้างเหตุผลให้กับตัวละครเพิ่มขึ้นอีกว่านางสวาทะเดินทางไปบำเพ็ญเพียรเพื่ออุทิศส่วนกุศลให้มารดาที่ตนได้เคยกระทำผิดไว้

2.2.2.3 การเพิ่มความเพื่อสร้างอารมณ์

เหตุการณ์ที่ถูกเพิ่มความเพื่อสร้างอารมณ์คือตอนที่นางมณโฑพบนางสีดา เหตุการณ์ตอนนี้ไม่ปรากฏในรามเกียรติ์หรือรามายณะทุกฉบับ นางมณโฑและนางสีดาพบกันเพียงครั้งเดียวคือตอนที่นางสีดาเกิดเท่านั้น และเป็นคู่ตัวละครที่ไม่มีปฏิสัมพันธ์ใด ๆ ต่อกันอีกเลยหลังจากที่ทศกัณฐ์เนรเทศนางสีดาแล้ว แต่ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร นางมณโฑประสงค์จะไปพบนางสีดาด้วยตนเอง เพราะโกรธแค้นที่สีดาเป็นตัวต้นเหตุให้เกิดสงครามจนทำให้อินทร์ชิตลูกชายคนเดียวของนางมณโฑกับทศกัณฐ์ต้องเสียชีวิต แต่เมื่อนางมณโฑได้พบกับนางสีดานั้น ทั้งสองฝ่ายกลับรู้สึกคุ้นเคยและมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน จนกระทั่งนางมณโฑลืมความแค้นเคืองต่อนางสีดา



ภาพที่ 4: นางมณโฑพบกับนางสีดา

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 20 หน้า 65-66)

เหตุการณ์ตอนนี้ผู้เขียนอธิบายว่า ต้องการสร้างเรื่องราวให้มีความซาบซึ้ง เพราะเหตุการณ์ก่อนหน้าคือความตายของอินทรชิต ทั้งทศกัณฐ์และนางมณโฑต่างก็โศกเศร้าและโกรธแค้นที่ฝ่ายตนพ่ายแพ้ การเปลี่ยนอารมณ์ของเรื่องให้เกิดความรู้สึกซาบซึ้งถึงสายสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกจึงช่วยให้น้ำเรื่องลดความตึงเครียดลง ให้ผู้อ่านมองเห็นสายใยของแม่ลูกที่ตัดกันไม่ขาด และต่างฝ่ายต่างก็รู้สึก

ดีต่อกันแต่อธิบายไม่ได้ว่าเพราะอะไร (เพน สตุติโอ. สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2558) และยังทำให้ผู้อ่านนึกเอาใจช่วยตัวละครไปด้วยว่า ทั้งนางมณโฑและนางสีดาจะจดจำกันได้หรือไม่

การเพิ่มความในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปข้างต้น จึงเป็นการสร้างเรื่องให้ชวนติดตาม เน้นบทบาทของตัวละครให้เห็นชัดมากขึ้นด้วยการเพิ่มพฤติกรรม เป็นการเปิดโอกาสให้ตัวละครได้สร้างวีรกรรมเพื่อแสดงความยิ่งใหญ่หรือความเก่งกาจสามารถ ทำให้ผู้อ่านเห็นคุณสมบัติของตัวละครนั้น ๆ ว่ามีอุปนิสัยอย่างไรหรือมีความเหมาะสมเพียงใดกับการที่จะได้รับการยกย่องให้มีบทบาทสำคัญในอนาคต ในขณะที่เดียวกัน การเพิ่มความก็ช่วยหาทางออกให้กับตัวละครที่ไม่รู้จักจบที่แน่ชัดใน รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 เพื่อให้เรื่องราวของตัวละครจบลงอย่างสมบูรณ์และจบได้อย่างสมเหตุสมผลด้วย นอกจากนี้การเพิ่มความก็ช่วยสร้างอารมณ์ให้กับเนื้อเรื่อง

2.2.3 การลดความ

ศิราพร ฐิตะฐาน (2522: 197) ได้อธิบายเรื่องการลดความในนิทานพื้นบ้านไว้ว่ามักเกิดขึ้นกับ “เหตุการณ์ที่ไม่เกาะอยู่กับแกนของเรื่อง เหตุการณ์ที่ไม่สำคัญ หรือไม่มีความเกี่ยวข้องกับตัวเอก” ซึ่งจะเกิดขึ้นในเรื่องพระรามสำนวนท้องถิ่น นิทานเรื่องพระรามในสำนวนท้องถิ่นบางสำนวนจึงมีขนาดสั้นกว่าฉบับพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 1 มาก เพราะนิทานพื้นบ้านเน้นโครงเรื่องหลักที่เกี่ยวข้องกับตัวเอกเป็นสำคัญ ดังนั้นตัวละครและอนุภาคที่ไม่เกี่ยวข้องกับตัวเอกและโครงเรื่องย่อยที่ไม่เกาะเกี่ยวกับแกนเรื่องหลักจึงถูกตัดออกไป แต่ในกรณีของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เป็นการถ่ายทอดวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ โดยพยายามเก็บความเอาไว้เกือบตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นทั้งโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องย่อยจึงยังคงมีอยู่ในฉบับการ์ตูนค่อนข้างครบถ้วน

2.2.3.1 การลดความช่วงต้นเรื่อง

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เริ่มเรื่องตั้งแต่พระนารายณ์สถาปนบทกให้ไปเกิดใหม่เป็นทศกัณฐ์ ดังนั้นเนื้อหาตอนต้นเรื่องของ รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 จึงถูกตัดออก ได้แก่ พระนารายณ์ปราบหิรันตยักษ์ กำเนิดกรุงศรีอยุธยา กำเนิดกรุงลงกา ปราบอสุรพรหม ปราบตรีบูรุม ผู้เขียนต้องการนำเสนอปมขัดแย้งหลักเรื่อง รามเกียรติ์ ว่ามาจากคำสาปของพระนารายณ์ที่สถาปนบทกซึ่งเป็นที่มาแห่งสงครามในเรื่อง จึงเริ่มต้นเรื่องที่เหตุการณ์ดังกล่าว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าใน รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 จึงถูกตัดออกทั้งหมด

2.2.3.2 การลดความช่วงกลางเรื่อง

เหตุการณ์ช่วงกลางเรื่องรามเกียรติ์ที่ถูกตัดออกในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เช่น วีรกรรมเชือดเนื้อแลกเนื้อทรายของท้าวอัชบาล ปราบเหรัญตพุด พระรามได้ไถ่แกะแก้วจากพระอรรคตฤณี ปราบกุมภกาศ หนุมานรบฤทธิกัน ปราบภานุราช เป็นต้น เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่ไม่มีผลกระทบต่อโครงเรื่องหลักหรือเป็นเพียงการสู้รบย่อย ๆ ผู้เขียนจึงตัดเหตุการณ์ย่อยเหล่านี้ออกเพื่อให้ดำเนินเรื่องได้อย่างรวบรัด และมุ่งไปที่สงครามกับตัวละครที่มีบทบาทโดดเด่น

นอกจากนี้ การ์ตูนฉบับนี้เล่าเรื่องรามเกียรติ์ด้วยการ์ตูนซึ่งมีทั้งภาพและคำ ผู้เขียนใช้จินตนาการที่ได้จากการอ่านมาวาดเป็นภาพเหตุการณ์ สถานที่ และอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละครร่วมกับคำบรรยายและบทสนทนา แทนการใช้บทพรรณนาอย่างบทโศก บทสรรเสริญทรงเครื่อง บทบรรยายความงามของสถานที่ อันเป็นขนบของละครในสำหรับให้ผู้แสดงถ่ายทอดเรื่องราวด้วยท่ารำ ดังนั้นบทพรรณนาต่าง ๆ จึงถูกตัดออกไป และผู้เขียนได้ใช้ภาพและคำถ่ายทอดเรื่องราวให้พอเข้าใจเหตุการณ์เท่านั้น ไม่ได้ถ่ายทอดโดยวาดภาพตามคำที่บรรยายไว้ในกลอนบทละครทุกถ้อยคำ

2.2.3.3 การลดความช่วงท้ายเรื่อง

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร ได้ตัดเหตุการณ์ตอนท้ายเรื่องหลังจากที่พระรามกับนางสีดาปรับความเข้าใจกันและครองเมืองอโยธยาออก เพราะบทสรุปของสงครามในเรื่องรามเกียรติ์คือการปราบทศกัณฐ์และยักษ์ตนอื่น ๆ และการที่พระรามกับนางสีดาได้กลับมาครองคู่กัน ผู้เขียนยกประเด็นความขัดแย้งหลักระหว่างพระนารายณ์กับนนทมาไว้ในตอนต้นเรื่อง เพื่อเน้นเหตุแห่งสงครามอันจะนำไปสู่เรื่องราวทั้งหมดในรามเกียรติ์ และเมื่อพระรามปราบทศกัณฐ์ผู้เป็นคู่ปรับหลักได้แล้ว บทสรุปสุดท้ายในเล่ม 28 ซึ่งเป็นเล่มจบคือชัยชนะของฝ่ายพระรามและความสุขสมหวังของพระเอกและนางเอกหลังจากที่ถูกตัวโกงลักพาตัวไปเป็นเวลานานถึง 14 ปี

2.2.4 การเปลี่ยนรายละเอียดของเหตุการณ์บางเหตุการณ์

เมื่อเทียบกับรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยพบว่าเหตุการณ์บางตอนมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ไม่มีผลกระทบต่อโครงเรื่อง ส่วนใหญ่เป็นการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เนื้อเรื่องรวบรัด ดำเนินเรื่องรวดเร็ว เหตุการณ์ที่ถูกเปลี่ยนรายละเอียดมี 3 เหตุการณ์ต่อไปนี้

2.2.4.1 ตอนนางไถยเกษีสอดแค้นในเพลารถศึกของท้าวทศรถ

รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ตอนที่ท้าวทศรถต่อสู้กับยักษ์ปทูตพันต์ เพลารถศึกของท้าวทศรถหักเพราะถูกลูกศรยิง นางไถยเกษีจึงเข้าช่วยโดยสอดแขนข้างหนึ่งของตนเข้าไปในเพลารถ ทำให้เพลารถวิ่งต่อไปได้ จนท้าวทศรถปราบปทูตพันต์ได้สำเร็จ เป็นเหตุการณ์ที่นำไปสู่การทวงคำสัญญาในเวลาต่อมา

เมื่อนั้น	จึงโฉมนางไถยเกษี
เห็นเพลารถแก้วมณี	ต้องศรอสูริหักไป
จึงตั้งสัตย์เคชะข้าชื่อตรง	ต้องคัมภีศาหาหมื่นไม่
จะเอากรแทนเพลารถชัย	อย่าให้อันตรรายชีวา
เสียงแล้วยื่นหัตถ์สอดเข้า	ในคุมต่างเพลารถา
ด้วยอานุภาพสัตยา	ดั่งมหากายสิทธิ์ฤทธิ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 216)

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่าเหตุการณ์ตอนนี้ว่านางไถยเกษีขับรถศึกแทนเพราะท้าวทศรถได้รับบาดเจ็บจากการถูกศรยิง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดจากรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1



ภาพที่ 5: นางไถยเกษีขับรถศึก

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 8 หน้า 33-34)

การเปลี่ยนแปลงจากการ “สอดแซนแทนเพลารถ” ในฉบับรัชกาลที่ 1 ไปเป็นการ “ขับรถ” ในฉบับการ์ตูน แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพื่อให้ใกล้เคียงกับความคุ้นเคยของคนในสมัยปัจจุบันมากที่สุด กล่าวคือ รถศึกเป็นพาหนะของคนสมัยโบราณ และไม่ใช่อะไรที่จะพบเจอในชีวิตประจำวัน รถศึกจึงห่างไกลจากความคุ้นเคยของผู้อ่าน และการสอดแซนเข้าไปในล้อรถที่ชำรุดเพื่อให้รถศึกวิ่งต่อไปได้นั้นก็ยิ่งเป็นสิ่งที่เป็นไปได้และขัดกับความเป็นจริง ผู้เขียนจึงเปลี่ยนรายละเอียดจากการใช้แซนสอดเข้าไปในล้อรถเป็นการขับรถศึกแทน และเมื่อรายละเอียดดังกล่าวถูกเปลี่ยน ผู้เขียนจึงต้องเปลี่ยนที่มาหรือ “เหตุ” แห่งการที่นางไทยเกษิเข้าช่วยเหลือด้วย คือ จากเดิมที่รถศึกวิ่งต่อไปไม่ได้เพราะเพลารถของรถถูกยิง กลายเป็นรถศึกวิ่งต่อไปไม่ได้เพราะท้าวทศรถถูกยิงจนได้รับบาดเจ็บ

การเปลี่ยนพฤติกรรม “สอดแซนแทนเพลารถ” ไปเป็น “ขับรถ” จึงเป็นการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพื่อปรับให้สอดคล้องกับความเป็นไปได้ ช่วยให้ผู้อ่านไม่รู้สึกว่า “เกินจริง” และการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็ไม่มีผลกระทบต่อโครงเรื่อง เพราะไม่ว่านางไทยเกษิจะสอดแซนแทนเพลารถหรือขับรถศึกแทน ก็ถือเป็นการช่วยเหลืออันจะนำไปสู่ผลลัพธ์อย่างเดียวกันคือการทำให้ “รถศึกวิ่งต่อไปได้” จนทำให้ท้าวทศรถเอาชนะยักษ์ปทุพพันต์ได้ในที่สุด

2.2.4.2 ตอนสุกรสารถูกสักหน้าผาก

ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ทศกัณฐ์ส่งสุกรสารไปสืบข่าวกองทัพของพระราม หลังจากที่ได้ยินเสียงโห่ร้องกึกก้องของเหล่าทหารตั้งมาถึงกรุงลงกา สุกรสารปลอมตัวเข้าไปเป็นทหารวานรแต่ถูกจับได้ภายหลังและถูกนำตัวส่งไปถวายพระราม พระรามลงโทษทางอาญา สักที่หน้าผาก พาไปประจาน แล้วจึงปล่อยตัวกลับกรุงลงกา

บัดนั้น	ราชมัลลวานรตัวขยัน
ได้ฟังลูกพระสุรียัน	ก็จุดลากกุมภัณฑ์เข้ามา
ปักหลักแล้วใส่ศาเข้า	ผูกเอาผูกเท้ารักษา
ปีบขมบปีบมือเป็นโกลา	ลงอาญาเขี่ยนไปไม่ปราณี
แล้วสักเป็นตีนกลาง	ที่ตรงหน้าผากยักษ์
เพชรฆาตราชมลตัวดี	ก็พอสตรีทะเลวนไป
นายฉม่อมตีฆ้องให้ร้องขาน	ประจานไปรอบทัพใหญ่
เดือนเต็มได้อาลัย	จุดไล่อ้ออิงคะนิงมา
บัดนั้น	ลูกพระอาทิตย์ฤทธิ์กล้า

ครั้นเสร็จให้ถอดอสุรา

ปล่อยไปลงกาธานี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 204)

การลงโทษที่ปรากฏในรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เป็นบทลงโทษที่ปรากฏในกฎหมายตามสามดวง³ ในขณะที่ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร หลังจากที่สุกรสารถูกจับได้แล้วก็ถูกลงโทษโดย “เอาตัวมันไปถอนผม ถอนขนหน้าแข้ง ขนรักแร้ แล้วแก้ผ้าเขียน ๆ ๆ แล้วปล่อยตัวไป” (เฟน สตุติโอ [ม.ป.ป.]: 15, เล่ม 14) และยังถูกสักข้อความที่แผ่นหลังด้วย



ภาพที่ 6: สุกรสารถูกสักหลัง

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 14 หน้า 15)

การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดจากการ “ผูกกับชื้อคา”, “บีบขมับ”, “บีบมือ”, “เขียน”, “สักหน้าผาก” และ “เดินประจาน” ไปเป็นการ “ถอนผม”, “ถอนขนหน้าแข้ง”, “ถอนขนรักแร้”, “แก้ผ้า”, “เขียน” และ “สักแผ่นหลัง” ทำให้เนื้อหาของเรื่องเบาลง ลดระดับการลงโทษที่รุนแรงอย่าง

³นอกจากสักหน้าผาก ยังมีการสักที่ร่างกาย หัวเข่าหน้าผากหรือแก้ม และใส่เครื่องจองจำ พาเดินประจาน ความชั่วด้วยการให้คนตีฆ้องร้องป่าวไปทั่วเมือง ตรงกับที่บรรยายไว้ในรามเกียรติ์ว่า

แล้วสักเป็นดินกลาง	ที่ตรงหน้าผากยักษ์
เพชรฆาตราชมัลตวัตี	ก็พอสูรีทะเลวนไป
นายฉม่อมตีฆ้องให้ร้องขาน	ประจานไปรอบทัพใหญ่
เตียนตีมิได้อาลัย	อุดไล่่ออิงคะนิงมา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 204)

การบีบขมับและบีบมือ ไปเป็นการถอนขนตามร่างกาย ทำให้การลงโทษในการ์ตูนดูน่าขบขันมากกว่า
 คุรุนรหรือหน้าหวาดกลัว นอกจากนี้ผู้เขียนยังตัดการ “ผูกกับชื่อคา” ออก เนื่องจากปัจจุบันได้
 ยกเลิกการลงโทษโดยนำผู้กระทำผิดใส่ขื่อแล้ว การลงโทษด้วยวิธีการดังกล่าวจึงห่างจากความคุ้นเคย
 ของผู้อ่าน อีกประการหนึ่งคือ การสักหน้าผากเป็นวิธีการลงโทษที่ปรากฏในกฎหมายตราสามดวง
 เป็นรูปแบบการลงโทษเพื่อประจานความผิด ผู้อ่านจึงอาจไม่รู้สึกรู้สึกับวิธีการลงโทษด้วยวิธีการนี้
 ผู้เขียนจึงเปลี่ยนไปเป็นการสักข้อความประจานทศกัณฐ์ที่แผ่นหลังซึ่งทำให้ได้ผลลัพธ์อย่างเดียวกันคือ
 ทศกัณฐ์รู้ว่าบวิวารของตนถูกจับได้และประจานให้ได้รับความอับอาย เท่ากับเป็นการทำทนายอำนาจ
 ของทศกัณฐ์เช่นเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงเช่นนี้จึงช่วยทำให้เรื่องราวมีความร่วมสมัยมากขึ้น

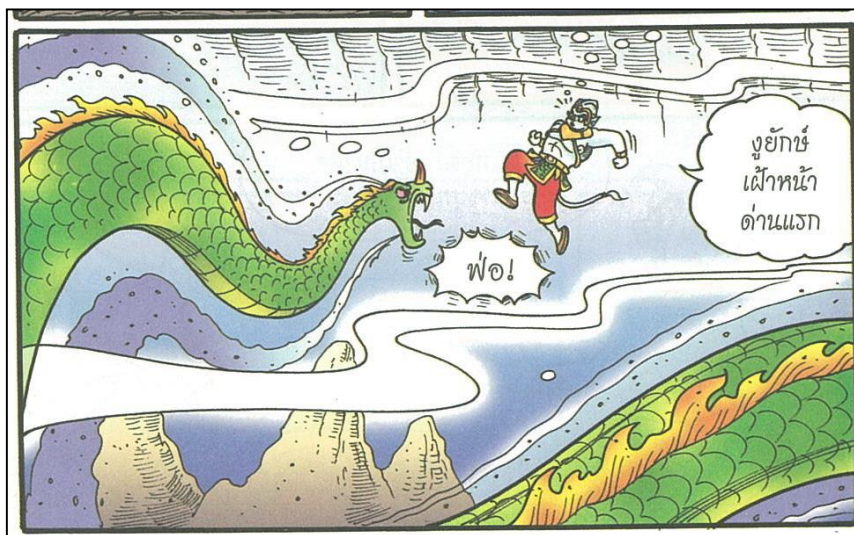
2.2.4.3 ตอนหนุมานผ่านด่านใต้บาดาล

เหตุการณ์ตอนดังกล่าวอยู่ในช่วงของการทำศึกกับไมยราพที่อาศัยอยู่ใต้บาดาล รามเกียรติ์
 ฉบับรัชกาลที่ 1 เล่าว่า หนุมานต้องเอาชนะด่านรักษาการณ์หลายด่านก่อนที่จะได้พบมัจฉานุ ได้แก่
 ด่านหมูยักษ์ ด่านช่างงาองอน ด่านเขากระทกกัน และด่านยุงเท่าแม่ไก่

แลเห็นกำแพงแสงล้อม	ป้อมค่ายคูเขื่อนแน่นหนา
ล้วนแล้วไปด้วยศิลา	หมูยักษ์รักษานับพัน
[...]	
เหลือบแลไปเห็นกฤษ	งานสูงใหญ่ขวางหน้า
เรียกมันครันครึกเป็นโกลา	สองตาดั้งแสงโผนทัย
[...]	
รวดเร็วตั้งลมพัดพาน	ถึงสถานที่ร่วมทางใหญ่
ให้คิดฉงนสนเท่ห์ใจ	แลไปเห็นเขากระทกกัน
เป็นประกายเพลิงแรงแสงกล้า	เสียงก้องโกลาเลื่อนลั่น
เปลวพุ่งรุ่งโรจน์ไม่มีควัน	ร้อนดังสุริย์ฉินบรรลัยกาล
[...]	
แลไปเห็นยุงเท่าแม่ไก่	ฝูงใหญ่บินอ่อนขวางหน้า
ขุนกระบี่ผู้มีศกดา	เข้าไล่เช่นฆารอนราย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 353-355)

แต่ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร ผู้เขียนเปลี่ยนแปลงด้านทั้งหมดที่หนุมานต้องต่อสู้ไปเป็นการปราบงูยักษ์ใต้บาดาลเพียงด้านเดียว แล้วจึงได้พบกับมัจฉานุ



ภาพที่ 7: หนุมานเผชิญงูยักษ์ใต้บาดาล
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 15 หน้า 59)

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เปลี่ยนแปลงด้านทั้ง 4 ไปเป็นด้านงูยักษ์ เนื่องจากต้องการทำให้เนื้อเรื่องกระชับและดำเนินเรื่องราวเร็วขึ้น จากการต้องฝ่าด่านมากถึงสี่ด้านให้เหลือเพียงการปราบเพียงด้านเดียว โดยทั่วไปแล้วงูเป็นสัตว์อันตราย และการมีงูยักษ์อาศัยอยู่ในน้ำก็ไม่ได้ห่างไกลจากความคุ้นเคยของคนไทยมากนัก เพราะในสังคมไทยบางชุมชนยังคงมีความเชื่อเรื่องพญานาคซึ่งเป็นเจ้าแห่งบาดาลอยู่ งูยักษ์ในเมืองบาดาลที่หนุมานลงไปปราบในฉบับการ์ตูนจึงเป็นการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดให้ใกล้เคียงกับความคุ้นเคยของคนไทย ผู้เขียนจึงเลือกงูยักษ์ให้เป็นสัญลักษณ์ของความอันตรายในเมืองบาดาลที่หนุมานต้องเอาชนะแทนการปราบด้านทั้งสี่ด้านเรื่องราวจึงดำเนินได้อย่างรวดเร็วขึ้น

การถ่ายทอดเรื่องเล่าสืบต่อกันไปนั้น ปรากฏการณ์ที่รายละเอียดอันเป็น “สาเหตุ” ของเหตุการณ์ต่างๆ ถูกเปลี่ยนถือเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นแก่เรื่องเล่าทุกประเภท トラバドที่ “บทสรุป” หรือ “ผลลัพธ์” ของเรื่องเล่าดังกล่าวยังคงเดิม ปัจจัยที่ทำให้ “สาเหตุ” ของอนุภาคต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไปนั้น มาจากทั้งตัวผู้เล่า บริบททางสังคม และผู้รับสาร รายละเอียดของเรื่องเล่ามักปรับให้สอดคล้องกับความคุ้นเคยของผู้ฟังเพื่อให้สังคมของผู้ฟังรับนิทานเหล่านั้นเข้าไปโดยไม่ขัดกับธรรมเนียม ความเชื่อ หรือวิถีชีวิตที่คนในสังคมคุ้นเคย ดังที่ ศิราพร ฐิตะฐาน (2522: 133) อธิบายปรากฏการณ์ “ความเปลี่ยนแปลงในอนุภาคสาเหตุของพฤติกรรม” ไว้ว่า

ในกระแสแห่งการถ่ายทอดนิทานนั้น พฤติกรรมที่สำคัญของเรื่องจะยังคงปรากฏอยู่ในทุกสำนวน ในขณะที่ตัวมูลเหตุที่จะนำไปสู่พฤติกรรมนั้น ๆ จะเปลี่ยนแปลงไป [...] อนุภาคที่เป็นสาเหตุ ไม่จำเป็นต้องมีเนื้อหาตายตัวเท่าอนุภาคที่เป็นผล ตัวสาเหตุหรือมูลเหตุจึงสามารถเปลี่ยนแปลงได้ต่าง ๆ กันไป トラบเท่าที่สาเหตุนั้น ๆ สามารถเชื่อมโยงมาสู่ผลอันเดียวกันได้

รายละเอียดหลายอย่างในรามเกียรติ์เมื่อถูกนำมาสร้างเป็นฉบับการ์ตูนแล้ว ย่อมได้รับการดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยและความเข้าใจของผู้อ่านสมัยใหม่ ลักษณะดังกล่าวถือเป็นการปรับตัวของเรื่องเล่าเมื่อนำไปถ่ายทอดแก่ผู้เสพอีกกลุ่มหนึ่ง ความพยายามที่จะทำให้เรื่องราวหนึ่ง ๆ ดำรงอยู่จึงมาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางอย่างของเรื่องเพื่อให้เรื่องราวเข้าไปอยู่ในใจของผู้รับสารได้

เนื่องด้วยการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้อ่านหนังสือการ์ตูนสาวดอกไม้มักจะขี้กลัวไขซึ่งเป็นการตูนแนวฮาซัน ดังนั้นแม้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้จะมิต้นเค้าของเรื่องวรรณคดีไทยราชสำนัก แต่เมื่อมีกลุ่มผู้อ่านต่างออกไป ก็ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบางประการ การถ่ายทอดวรรณคดีเรื่องนี้เป็นการตูนจึงต้องเข้าใจง่าย ชับซ้อนให้น้อยที่สุด และเสนอประเด็นหลักอย่างชัดเจน การ์ตูนฉบับนี้เน้นเล่าเรื่องสงครามระหว่างฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรมซึ่งเป็นหัวใจหลักของเรื่องรามเกียรติ์ จุดกำเนิดแห่งสงครามระหว่างสองฝ่ายเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ผู้เขียนจึงยกเหตุการณ์อันเป็นชนวนแห่งสงครามมาไว้เป็นตอนแรกเพื่อให้เห็นจุดเริ่มต้นแห่งมหาสงคราม เพน สตุติโอ อธิบายเรื่องนี้ไว้ว่า

แล้วที่ต้นเหตุจริง ๆ เราต้องรู้ว่าหัวใจของเรื่องจะมาเป็นรามเกียรติ์เนี่ย มันมีอยู่นิดเดียวเอง ซึ่งถ้าเราอ่านรามเกียรติ์มาจริง ๆ นะ เราก็จะจับจุดตรงนี้ได้ มันคือแกนหลัก คือตอนที่นนทกถูกสาป นนทกถูกพระนารายณ์เหยียบบอก คำสาปนี้คำสาปเดียวเท่านั้นแหละ ที่ทำให้เกิดรามเกียรติ์ทั้งหมด จำได้ไหมอะตอนที่ว่า สีมี่ของท่านมีสีมี่ ท่านก็เลยชนะเรา เรามีแค่นี้เพชรแล้วก็ไม่มีอะไร พระนารายณ์ก็เลยว่าเสียฟอร์ม ว่าเรามีของวิเศษเราเลยเอาชนะได้ ซึ่งมันไม่แฟร์ รามเกียรติ์เกิดตรงนี้เกิดจากการดูหมิ่นกัน การที่รู้สึกอีกฝ่ายเป็นเทพเจ้า เราเป็นยักษ์เฝ้าประตูยังงี้ก็แพ้ พระนารายณ์เลยต้องบอกว่า ต่อไปให้มีสิบเศียรยี่สิบมือเลยนะ แล้วเราเนี่ย จะไม่ใช่เป็นเทพด้วยนะ เราจะเป็นคนมีสองมือ

(เพน สตุติโอ. สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2558)

ด้วยเหตุนี้ เฟน สตุติโอ จึงตัดเหตุการณ์ก่อนที่พระนารายณ์จะสาปนนททิงค์ทั้งหมด และเมื่อพระรามปราบทศกัณฐ์ได้สำเร็จและนางสีดากลับมาครองคู่กันอย่างมีความสุขแล้ว จึงเท่ากับเรื่องราวที่เป็นประเด็นปัญหาหลักได้สิ้นสุด สงครามท้าวคนธรรมดาที่เมืองโกยเกษซึ่งเป็นเรื่องราวหลังจากที่พระรามครองกรุงอโยธยาจึงได้ถูกตัดออกไปเช่นกัน

สรุปลักษณะเด่นด้านเนื้อหาได้ว่า การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร นำเนื้อหามาจาก รามเกียรติ์ ฉบับพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 1 โดยเมื่อปรับรูปแบบเป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก จึงทำเนื้อเรื่องให้ติดตามได้ง่าย เข้าใจง่าย และแทรกอารมณ์ขัน เพื่อให้ผู้อ่านอ่านแล้วสามารถปะติดปะต่อและติดตามเนื้อเรื่องได้อย่างครบถ้วนที่สุดและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สำหรับประเด็นการสร้างอารมณ์ขัน ผู้วิจัยจะได้กล่าวต่อไปในบทที่ 4 การ์ตูนฉบับนี้จึงนำเสนอเรื่องโดยแบ่งเล่าเป็นตอน ๆ เป็นการทยอยเล่าด้วยตอนที่มีขนาดไม่ยาวมากเพื่อดึงความสนใจของผู้อ่านให้ได้ตลอดเรื่องซึ่งต่างจากการเล่าเรื่องที่มีขนาดยาวซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านค่อย ๆ หมดความสนใจลงเมื่ออ่านไปถึงตอนท้าย ๆ แต่ละตอนก็มีเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดเด่นและเป็นการคลายปมปัญหาสูงสุด ทำให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวได้เป็นตอน ๆ และจดจำประเด็นสำคัญของแต่ละตอนได้มากกว่าการอ่านเรื่องราวที่หนึ่งตอนมีขนาดยาว การนำเสนอโดยการปรับเหตุการณ์ก็เพื่อทำให้เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย โดยการเปลี่ยนรายละเอียดให้สอดคล้องกับสิ่งที่คนในปัจจุบันคุ้นเคย เพิ่มเหตุการณ์เพื่อนำย้าบทบาทของตัวละครหรือเพื่อสรุปมของเรื่อง ลดรายละเอียดปลีกย่อยลงไปเพื่อคงไว้เฉพาะเหตุการณ์หลักหรือเหตุการณ์สำคัญที่มีส่วนกระทบต่อโครงเรื่องใหญ่เพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว และสลับเนื้อหาเพื่อขยายความให้ผู้อ่านทราบที่มาที่ไปโดยไม่สูญเสียความเดิม

ถึงแม้การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จะนำเรื่องราวมาจาก รามเกียรติ์ ฉบับรัชกาลที่ 1 แต่วัตถุประสงค์ที่มุ่งเล่าเรื่อง รามเกียรติ์ ในรูปแบบของการ์ตูนที่เข้าใจง่ายและสอดแทรกอารมณ์ขันรวมทั้งกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายที่มุ่งเน้นเด็กวัยเรียนและผู้อ่านการ์ตูนสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ซึ่งเป็นการ์ตูนแนวตลก ก็ทำให้เนื้อเรื่อง รามเกียรติ์ ปรับเปลี่ยนไปบ้างเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มผู้อ่าน แต่ก็ไม่ได้ทำให้แก่นเรื่องหรือโครงเรื่องหลักเปลี่ยนไป รามเกียรติ์ฉบับการ์ตูนเล่มนี้ยังคงนำเสนอเรื่องราวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรม และยังคงรักษาเนื้อเรื่องเอาไว้ได้ค่อนข้างครบถ้วน

บทที่ 3

ลักษณะเด่นด้านรูปลักษณ์ของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์ลักษณะเด่นด้านรูปลักษณ์ของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร โดยพิจารณาภาพและภาษาที่ใช้นำเสนอเรื่องราวและตัวละคร ซึ่งจะให้เห็นว่า เมื่อนำรามเกียรติ์มาเล่าในสำนวนใหม่ที่เป็นฉบับการ์ตูนแล้ว ผู้เขียนนำเสนอเรื่องราวและตัวละครผ่านองค์ประกอบทั้งภาพและภาษาอย่างไรเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย

3.1 ภาพและภาษาในการ์ตูน

3.1.1 การนำเสนอเรื่องผ่าน “ภาพ”

การ์ตูนเป็นสื่อที่ใช้ภาพถ่ายทอดเรื่องราว การ์ตูนฉบับนี้สื่อสารเรื่องรามเกียรติ์ทั้งในส่วนของภาพปก ภาพหน้าตอน และภาพที่อยู่ในเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ภาพที่อยู่ในส่วนต่างๆ ของการ์ตูนดังนี้

3.1.1.1 การนำเสนอภาพปกและหน้าตอน

การ์ตูนฉบับนี้แต่เดิมเป็นเรื่องแทรกทยอยเล่าทีละตอนตีพิมพ์ในหนังสือสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่มุกก่อน ทุกตอนจึงมีภาพหน้าตอน ทำหน้าที่บอกเล่าเนื้อหาภายในตอนทั้งหมดควบคู่กับชื่อตอน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเป็นเบื้องต้นว่าในตอนนั้น ๆ เรื่องราวจะดำเนินไปอย่างไร ภาพหน้าตอนจึงทำหน้าที่สื่อสารเรื่องราวในเรื่อง และเมื่อภายหลังสำนักพิมพ์บรรลือสาส์นได้จัดพิมพ์รวมเล่ม เล่มละ 3 ตอนแล้ว จึงต้องใช้ปกเพื่อรวมเป็นเล่มและเพิ่มภาพปกทั้งปกหน้าและปกหลังเข้าไว้ด้วย ภาพปกที่เพิ่มเข้ามาจึงทำหน้าที่สรุปเนื้อหาทั้ง 3 ตอนที่อยู่ภายในเล่มอีกทีหนึ่ง หน้าที่ของภาพปกจึงช่วยบอกเล่าเรื่องราวในเรื่องรามเกียรติ์ได้เช่นกัน

ก. การนำเสนอภาพปก

ภาพปกทั้งปกหน้าและปกหลังจะสอดคล้องกับชื่อตอนและเนื้อหาในเล่ม มีเพียงเล่มที่ 27 เท่านั้น ที่ภาพปกหน้าไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง คือเป็นภาพหนุมาน กับภาพปกของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่มที่ผ่านมา อาจเป็นเพราะเล่มนี้ดำเนินเรื่องมาถึงเล่มที่ 27 ซึ่งกำลังจะถึงตอนจบ ผู้เขียนจึงประมวลเรื่องราวทั้งหมดว่าใกล้ถึงบทสรุปแล้ว ก่อนจะนำผู้อ่านไปสู่เล่ม 28 ซึ่งเป็นตอนจบต่อไป ชื่อตอนและเนื้อหาในเล่ม จึงมีความสอดคล้องกับภาพปกหน้าและปกหลัง ดังจะแสดงในตาราง

ตารางที่ 2: ตารางแสดงลักษณะภาพปกของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 1-28

เล่ม	ชื่อตอน	ภาพปกหน้า	ภาพปกหลัง
1	ตอน 1	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	ตอน 2	พระราม พระลักษมณ์ ทศกัณฐ์	นนทกถูกพระนารายณ์ สาป
	ตอน 3	หนุมาน	
2	ศึกชิงนางมณโฑ	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	ทศกัณฐ์ถอดดวงใจ	ทศกัณฐ์กับพระรามประจันหน้า กัน สีดากับหนุมานอยู่ตรงกลาง	ทศกัณฐ์สู้กับพาลี
	อหังการ 3 ภาพ		
3	รณพัตร์เรียนวิชา	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	อาวุธจากสามเทพ	พระราม ทศกัณฐ์ สีดา หนุมาน	รณพัตร์สู้กับพระอินทร์
	ผู้ชนะพระอินทร์		
4	นารายณ์อวตาร	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	ฤๅษีชนกพบผอบ	พระราม พระลักษมณ์ พระพรต พระสัตรุด ถืออาวุธ มียักษ์อยู่ ด้านหลัง	พระราม พระลักษมณ์ สู้ กับนางกานาสูร
	สีโอรสเรียนวิชา		
5	ปราบกานาสูร	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	สีดาเลือกคู่	พระรามกับทศกัณฐ์หันหลังชนกัน สีดาอยู่ตรงกลาง	พระรามยกธนูโมลีในงาน เลือกคู่ให้สีดา
	ราม-สีดาอภิเษกสมรส		
6	ที่มาของพาลี-สุครีพ	<i>ตัวละคร</i>	<i>ตัวละคร</i>
	ผู้นำแห่งวานร	พระรามและนางสีดา เบื้องหลัง เป็นยักษ์	พาลีสู้กับสุครีพ เบื้องหลัง เป็นพระนารายณ์
	พาลีได้พร		
7	กำเนิดหนุมาน	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	หนุมานพบหน้าชาย	พระราม ทศกัณฐ์ และหนุมานหาว เป็นดาวเป็นเดือน	หนุมานสู้กับสุรตะไล ภาพที่บุกรุกเข้ามาใน ขีดขิน ด้านหลังมียักษ์ หินที่เฝ้าสวนพระอูมา เทวี
	ทรพา-ทรพี		
8	ปลิดชีพทรพี	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	ทวงสัญญาท้าวทศรถ	พระราม สีดา หนุมาน ด้านหลัง เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง	พาลีสู้กับทรพี
	พระรามออกบวช		
9	พระพรตออกตามพระราม	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	นางสำมนักขาขนวนศึก	พระราม พระลักษมณ์ สีดา	พระรามสู้กับพญาขร

	พญาขรทำรบ	ด้านหลังเป็นนางสำนักรา	ชีวหาอยู่ด้านล่าง
10	ปราบพญาขร	<i>ตัวละคร</i> พระราม สีดา ทศกัณฐ์ หนุมาน	<i>เหตุการณ์</i> ด้านบนเป็นภาพทศกัณฐ์ สู้กับนกสตายุ ด้านล่าง เป็นภาพพระรามฆ่า มารีศในร่างของ กวางทอง
	ทศกัณฐ์หลงใหลนางสีดา		
	นางสีดาโดนลักพาตัว		
11	อสูรกุมพลชี้ทาง	<i>ตัวละคร</i> พระราม หนุมาน ท้าวมาหามพู	<i>เหตุการณ์</i> พาลีสู้กับสุครีพ ตรง กลางมีพระราม
	หนุมานถวายตัว		
	ระดมพลกองทัพวานร		
12	เส้นทางสู่กรุงลงกา	<i>ตัวละคร</i> พระรามกับทศกัณฐ์หันหลังชนกัน	<i>เหตุการณ์</i> หนุมานฆ่าผีเสื้อสมุทรที่ เผ้าด่านในมหาสมุทร รอบกรุงลงกา ด้านบน ชมพูนพพานั่งอยู่บน หลังสัมพาที
	หนุมานบุกลงกา	ตรงกลางมีหนุมาน	
	หนุมานถวายแหวน		
13	หนุมานทำลายสวนขวัญ	<i>เหตุการณ์</i> ทศกัณฐ์ และหนุมานเผากรุงลงกา	<i>ตัวละคร</i> หนุมานกับทศกัณฐ์ ประจันหน้ากัน ตรง กลางมีพระราม
	เผากรุงลงกา		
	พิเภกสวามีภักดีพระราม		
14	เบญจกายแปลงเป็นสีดา	<i>เหตุการณ์</i> พระราม หนุมานจับนางสุพรรณ มัจฉา	<i>เหตุการณ์</i> หนุมานสู้กับนิลพัท
	ถมทะเลทำถนน		
	สุพรรณมัจฉาทำลายถนน		
15	องคตแผลงฤทธิ์	<i>เหตุการณ์</i> หนุมานพบมัจฉาใต้ทะเล มีงูยักษ์	<i>เหตุการณ์</i> พระลักษมณ์ ไมยราพ เป่ากลองเป่ายา พระราม พระลักษมณ์นอนในปาก หนุมาน
	ไมยราพสะกดทัพ		
	หนุมานปะทะมัจฉา		
16	ศึกไมยราพ	<i>ตัวละคร</i> กุมภกรรณ สุครีพ หนุมาน	<i>ตัวละคร</i> สีดา หนุมาน กุมภกรรณ
	สุครีพปะทะกุมภกรรณ		
	ศึกกุมภกรรณ		
17	พระลักษมณ์ถูกหอกโมกขศักดิ์	<i>เหตุการณ์</i> กุมภกรรณ พระราม	<i>เหตุการณ์</i> พระนารายณ์ฆ่ากุมภ- กรรณ หนุมานปีนเขา สรรพยา
	กุมภกรรณทนต์น้ำ	พระลักษมณ์ถูกหอกปัก	
	ศึกอินทรชิต		

18	อินทรชิตชุปศรนาคบาศ	<i>เหตุการณ์</i> พระลักษมณ์สู้กับอินทรชิต หนุ- มาน	<i>เหตุการณ์</i> ด้านบนเป็นภาพพญา ครุฑ ด้านล่างชามพูวราช ในร่างของหมีทำลายพิธิ ในต้นโรทัน
	ชามพูวราชทำลายพิธิ		
	พญาสุบรรณแก้พิษนาคราช		
19	อินทรชิตแปลงเป็นพระอินทร์	<i>เหตุการณ์</i> อินทรชิต หนุมานสู้กับอินทรชิตใน ร่างแปลงเป็นพระอินทร์	<i>เหตุการณ์</i> หนุมานแบกเขาอาวูธ พระลักษมณ์สู้กับอินทร- ชิต พญานาค
	แบกภูเขาสมุนไพโร		
	แผนสังหารนางสีดา		
20	อินทรชิตสั่งลา	<i>ตัวละคร</i> หนุมาน พระราม พระลักษมณ์ สีดา องคต ทศกัณฐ์	<i>เหตุการณ์</i> พระลักษมณ์ยิงศรตัด เศียรอินทรชิต องคตถือ พานแว่นฟ้ารองรับศีรษะ ทศกัณฐ์น้ำตาไหล
	อวสานอินทรชิต		
	นางมณโฑพบนางสีดา		
21	ศึกพระรามปะทะทศกัณฐ์	<i>เหตุการณ์</i> พระรามสู้กับทศกัณฐ์ สีดา	<i>เหตุการณ์</i> สหัสเดชะคว้าตัวหนุมาน ไว้
	เผชีณมูลพลัม		
	ศึกสหัสเดชะ		
22	ทศกัณฐ์แผลงฤทธิ์	<i>ตัวละคร</i> หนุมาน สุครีพ วิรุณจำบัง ท้าว กาลนาถ	<i>เหตุการณ์</i> พระลักษมณ์ องคตสู้กับ ทศกัณฐ์
	ศึกสกัดลูง ตรีเมฆ		
	ทศกัณฐ์ชูปกาย		
23	ท้าวมาลีวราชตัดสินความ	<i>ตัวละคร</i> หนุมาน ท้าวมาลีวราช สีดา พระราม	<i>เหตุการณ์</i> หนุมาน ทศกัณฐ์สู้กับ พระราม องคต
	พาลีทำลายพิธิชูปหอกกบิลพัท		
	พระลักษมณ์ต้องหอกกบิลพัท		
24	ถล่มทัพนาสูร	<i>ตัวละคร</i> ทศคีรีวัน ทัพนาสูร อัครกรรม พระลักษมณ์ พระราม หนุมาน	<i>เหตุการณ์</i> พระรามกับสุครีพ เข้า โจมตีทัพนาสูร
	เหล่าอสูรคืนชีพ		
	กลลวงของหนุมาน		
25	ไล่ศึกหนุมาน	<i>เหตุการณ์</i> พระราม ทศกัณฐ์ หนุมานถือกล้อง ดวงใจของทศกัณฐ์	<i>เหตุการณ์</i> พระนารายณ์สังหาร ทศกัณฐ์ หนุมานขี้ กล้องดวงใจทศกัณฐ์
	ถวายนางใจทศกัณฐ์		
	ศึกสุดท้ายของทศกัณฐ์		
26	รับสีดาออกจากกรุงลงกา	<i>เหตุการณ์</i> บรรลัยกัลป์ อัครกรรม พรานกุชฌ หนุมานสู้กับบรรลัยกัลป์	<i>เหตุการณ์</i> สีดาลุยไฟ พระราม หนุ- มาน
	พระรามกลับกรุงอโยธยา		
	หนุมานครองเมืองนพบุรี		
27	หนุมานครองเมืองนพบุรี	<i>ตัวละคร</i>	<i>เหตุการณ์</i>

	ท้าวจักรวรรดิยึดกรุงลงกา	หนุมาน หน้าปกของการ์ตูนเล่มที่	หนุมานในร่างพญาอินทรี
	พระพรต-พระสัตรุดออกรบ	ผ่านมา	เข้าสู่กับเหราที่รัตร่าง พระสัตรุด
28	สีดาถูกแผนลวง	<i>เหตุการณ์</i>	<i>เหตุการณ์</i>
	พระมงกุฎ-พระลบ	พระรามกับสีดาสมกอดกัน	พระรามสู้กับพระมงกุฎ
	สู่ความสุขชั่ววันจันทร์	หนุมานอยู่ตรงกลาง	กับพระลบ พระลักษมณ์

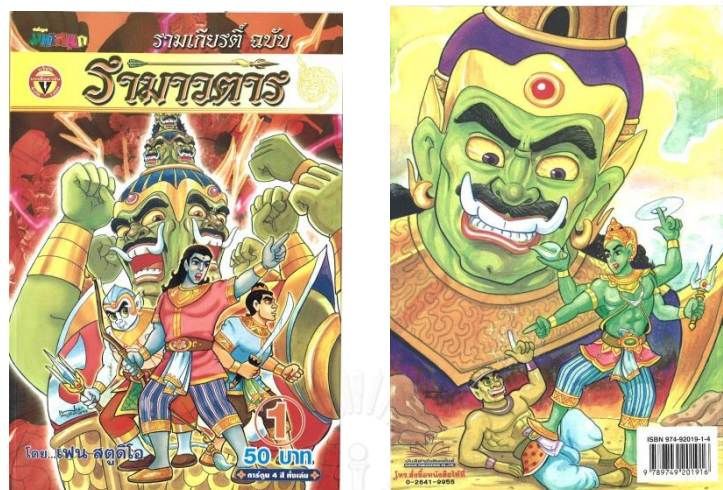
จากตารางจะเห็นว่า ภาพปกทั้งปกหน้าและปกหลังเป็นส่วนที่ทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวภายในเล่ม มีการนำเสนอภาพปกใน 2 ลักษณะ คือนำเสนอตัวละครและนำเสนอเหตุการณ์

ภาพปกที่เป็นตัวละครมักเป็นภาพตัวละครคู่ขัดแย้งหรือตัวละครที่กำลังทำสงครามกันอยู่ในเล่มนั้นๆ และไม่ได้แสดงพฤติกรรมใดๆ ต่อกัน เป็นเพียงการใส่ภาพตัวละครไว้ในภาพปกเพื่อให้ทราบว่ามีตัวละครใดบ้างในแต่ละเล่มเท่านั้น ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพปกแล้วเข้าใจได้ว่าเรื่องราวในเล่มเกี่ยวข้องกับตัวละครใด ส่วนภาพปกที่เป็นเหตุการณ์ จะเป็นภาพเหตุการณ์สำคัญหรือเหตุการณ์เด่นในเล่ม เช่น ในเล่มที่ 5 ซึ่งมีตอน ปราสาทกานาสูร, สีดาเลือกคู่, ราม-สีดาอภิเษกสมรส ภาพปกจะเป็นภาพเหตุการณ์ตอนที่พระรามยกธนูโมลีในงานเลือกคู่ของนางสีดา เพราะตอนดังกล่าวเป็นตอนที่โดดเด่นที่สุดในบรรดาทั้งสามตอนในเล่ม เป็นการอภิเษกสมรสของคู่พระนางในเรื่อง ผู้วิจัยพบการนำเสนอภาพปกใน 2 ลักษณะ ได้แก่ ภาพปกแบบตัวละคร-เหตุการณ์ และภาพปกแบบเหตุการณ์-เหตุการณ์

- ภาพปกแบบตัวละคร-เหตุการณ์

เป็นภาพปกที่เน้นตัวละครในปกหน้า และเน้นเหตุการณ์ในปกหลัง ปกหน้าเป็นภาพแรกที่ดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านได้มากที่สุด ผู้เขียนจึงเลือกวาดภาพตัวละครที่เป็นคู่ขัดแย้งหรือตัวละครที่กำลังมีบทบาทเด่นในเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพปกแล้วพอจะทราบเรื่องราวในเล่มได้ว่ากำลังมีเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครใด อีกประการหนึ่งคือ ตัวละครในรามเกียรติ์มีรูปลักษณ์ภายนอกที่ไม่เหมือนมนุษย์หรือสัตว์ที่เราพบเจอกันโดยทั่วไป แต่เป็นรูปลักษณ์ที่เกิดจากจินตนาการที่ได้จากการอ่าน ซึ่งอยู่ในเรื่องราวที่เต็มไปด้วยอิทธิปาฏิหาริย์ ตัวละครบางตัวจึงมีลักษณะแปลกตา บวกกับการใช้สีช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน การใส่ตัวละครจำนวนมากลงในภาพปกหน้า จึงช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านด้วยรูปลักษณ์ของตัวละครที่ดูแปลกตาเหนือธรรมชาติ ภาพปกหน้าจึงเน้นภาพตัวละครเสียเป็นส่วนใหญ่ ส่วนปกหลังที่มักเป็นภาพเหตุการณ์นั้น เป็นเพราะผู้เขียนใช้ปกหลังเพื่อสรุป

เหตุการณ์ทั้งหมดในเล่มว่าเรื่องราวจบลงที่เหตุการณ์ใด และนำผู้อ่านไปสู่เรื่องราวในเล่มต่อไป ตอนที่ถูกเลือกมาวาดในภาพปกหลังจึงเป็นตอนที่บอกบทสรุปของเหตุการณ์ในเล่ม



ภาพที่ 8: ภาพปกเล่ม 1

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 1)

ตัวอย่างภาพปกเล่ม 1 ซึ่งเป็นตอนเริ่มต้นเรื่อง ภาพปกหน้ามีตัวละครสำคัญ ได้แก่ พระราม พระลักษมณ์ หนุมาน ทศกัณฐ์ เพื่อสื่อความหมายว่าเรื่องราวทั้งหมดในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตารนี้ มีตัวละครเด่นเป็นใครบ้าง และจากกิริยาท่าทางในภาพและการวางตำแหน่งของภาพก็สื่อความหมายเช่นเดียวกัน คือ ทั้งพระราม พระลักษมณ์ หนุมาน และทศกัณฐ์ แสดงท่าทางที่ดูอึกheim ดุดัน และพร้อมต่อสู้ เพื่อสื่อความหมายว่าเรื่องราวทั้งหมดเกี่ยวกับการสู้รบ การทำศึกสงคราม ส่วนการวางตำแหน่งภาพโดยให้พระราม พระลักษมณ์ หนุมาน เกาะกลุ่มอยู่ด้วยกันและมีทศกัณฐ์อยู่ด้านหลังนั้นเพื่อสื่อความหมายว่า ตัวละครทั้งสามตัวข้างหน้ามาจากฝ่ายเดียวกัน และต้นเหตุของปัญหาที่ทำให้เกิดสงครามหรือทำให้ตัวละครทั้งสามมีท่าทางอึกheimพร้อมต่อสู้ นั้น ก็มาจากทศกัณฐ์ที่อยู่เบื้องหลังหรือเป็นต้นตอของการกระทำ

ภาพปกหลังเป็นการสรุปเนื้อหาในเล่ม ผู้เขียนวาดภาพตอนนารายณ์ปราบนนทก มีพระนารายณ์เหยียบนนทกและขึ้นวิสาข ด้านหลังของภาพเป็นทศกัณฐ์ที่มองเหตุการณ์ตอนนี้อยู่ สื่อความหมายว่า ด้วยคำสาปของพระนารายณ์ ทำให้ทศกัณฐ์ติดพันระสัจญาชื่อนี้กับพระราม ทั้งสองจึงถูกกำหนดให้ต้องทำสงครามจนถึงที่สุด เปรียบได้กับการที่ทศกัณฐ์จ้องมองเหตุการณ์นี้และจดจำไว้ตลอดว่าตนจะต้องทำสงครามเพื่อเอาชนะพระนารายณ์ให้ได้ ภาพปกแบบแสดงเหตุการณ์นี้สอดคล้องกับเหตุการณ์หลักในเล่ม เนื้อหาในเล่ม 1 เล่าตอนที่พระนารายณ์สาปนนทกให้ลงมาเกิดเป็นทศกัณฐ์ ทศกัณฐ์เติบโตและเรียนวิชาจนสร้างวิภวกรรมยกเขาไกรลาสให้ตั้งตรงจึงกราบทูลขอ

รางวัลเป็นแม่อุมา แต่ภายหลังส่งแม่อุมาคืนและขอเปลี่ยนเป็นนางมณฑิแทน จนเป็นเหตุให้ต่อสู้กับพาลี ภาพปกแบบสื่อเหตุการณ์จึงช่วยบอกเล่าเหตุการณ์สำคัญในเล่ม ทำให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวได้ง่าย



ภาพที่ 9: ภาพปกเล่ม 7

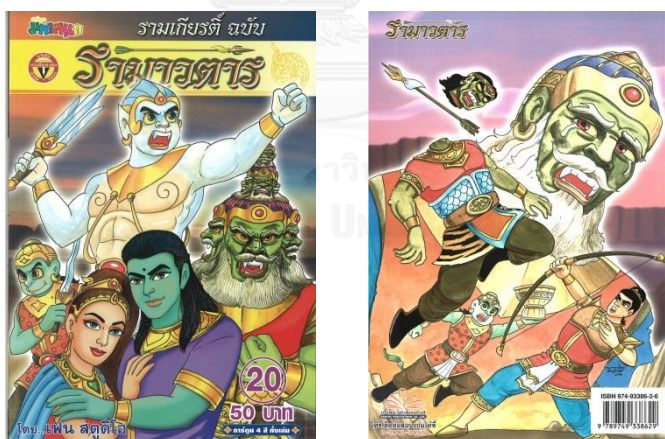
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 7)

ตัวอย่างภาพปกเล่ม 7 ภาพปกหน้าเป็นพระราม ทศกัณฐ์ และหนุมานหาวเป็นดาวเป็นเดือน ภาพปกหลังเป็นหนุมานสู้กับอสูรตะโลกาฬและด้านหลังมียักษ์หินที่เฝ้าสวนพระอุมาเทวี เหตุการณ์ในเล่มเล่าว่า เมื่อหนุมานถือกำเนิดจากพระพายและนางสวาหะแล้วก็ได้ออกเที่ยวเล่นและเข้าไปกินผลไม้ในสวนพระแม่อุมาจนถูกพระแม่สาป จากนั้น เล่าถึงนันทกาลที่ถูกสาปให้ลงมาเกิดเป็นทรพาท่อมมาถูกทรพีฆ่า และทรพีก็ได้เดินทางไปทำรบกับผู้มีอำนาจ จนได้มาพบกับพาลี แม่เนื้อหาในเล่มจะเล่าถึงเหตุการณ์ที่เด่นและเป็นที่ยึดทั้งสองเหตุการณ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องทรพีฆ่าพ่อ แต่ผู้เขียนเลือกวาดตัวละครหนุมานหาวเป็นดาวเป็นเดือนไว้บนภาพปกหน้า เพราะตัวละครหนุมานมีความโดดเด่น มีบทบาทสำคัญ และได้รับความนิยมมากกว่าทรพี ถึงแม้ในภายหลังทรพีจะไปเกิดใหม่เป็นมังกรกัณฐ์ซึ่งมีศักดิ์เป็นหลานของทศกัณฐ์ก็ตาม แต่ศึกทรพีก็เป็นเพียงเรื่องแทรกเรื่องหนึ่งในรามเกียรติ์ และตัวละครทรพีก็ไม่ได้รับความนิยมในหมู่เด็กๆ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของการ์ตูนเรื่องนี้มากเท่าหนุมาน

ส่วนในภาพปกหลัง ก็เป็นเหตุการณ์ที่หนุมานต่อสู้กับอสูรตะโลกาฬ ซึ่งเป็นตอนที่ผู้เขียนเพิ่มความจากจินตนาการ และด้านหลังเป็นยักษ์หินที่เฝ้าสวนพระอุมาเทวี แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนสร้างความโดดเด่นให้กับตัวละครหนุมานด้วยการแสดงพฤติกรรมของหนุมานทั้งในภาพปกหน้าและภาพปกหลัง หนุมานในฉบับรัชกาลที่ 1 ก็มีความโดดเด่นและมีบทบาทมาก เมื่อผู้เขียนนำมาสร้างเป็นฉบับ

การ์ตูนจึงยังคงความสำคัญของตัวละครตัวนี้ไว้ อีกทั้งความน่ารักและความเก่งกาจของหนุมานก็ยังสร้างความประทับใจให้แก่ผู้อ่านและผู้ดูละคร ดังที่ พนมรตา จันทโรชิตกุล (2553: 134) กล่าวถึงหนุมานในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตารว่า

ในเรื่องรามาวตาร หนุมานเป็นตัวละครลงในวัยหนุ่ม มีรูปร่างสูงใหญ่และมีบทบาทเป็นทหารเอกคู่ใจและเป็นกำลังสำคัญในการรบของพระราม ดังจะเห็นได้จากการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความกล้าหาญจงรักภักดีและการวางแผนการรบด้วยสติปัญญาอันเฉลียวฉลาด ทำให้หนุมานมีบทบาทโดดเด่นมากกว่าตัวละครอื่นอย่างเห็นได้ชัด [...] ในส่วนของบุคลิกและอุปนิสัย หนุมานเป็นที่รักใคร่ของบุคคลทั่วไป เพราะความเป็นผู้มีจิตใจดีและมีอารมณ์ขันอยู่เสมอแม้ในยามสู้รบกับฝ่ายตรงข้าม ความเป็นผู้มีอารมณ์ขันจึงเป็นอีกหนึ่งอุปนิสัยอันโดดเด่นของหนุมาน นอกจากนี้ยังมีอุปนิสัยสำคัญของทหารเอกครบถ้วนกล่าวคือ มีความจงรักภักดี เฉลียวฉลาด รอบคอบ และมีจิตสำนึกที่ดี รวมถึงจิตใจที่อ่อนโยนแต่ก็ยังคงมีนิสัยเจ้าชู้ตามแบบฉบับคนไทย



ภาพที่ 10: ภาพปกเล่ม 20

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 20)

ตัวอย่างภาพปกเล่ม 20 ปกหน้าเป็นตัวละครสำคัญในเล่ม ได้แก่ พระราม สีดา ทศกัณฐ์ หนุมาน และองคต ส่วนปกหลังเป็นเหตุการณ์สำคัญในเล่ม เนื้อหาในเล่ม 20 นี้มีตอนอินทรีชิตสังลา ตอนอวสานอินทรีชิต และตอนนางมณโฑพบนางสีดา เรื่องย่อคือ อินทรีชิตสู้กับพระลักษมณ์จนรู้ว่าตนเองใกล้จะพ่ายแพ้ จึงหนีไปตั้งหลักและสั่งนางมณโฑผู้เป็นแม่ จากนั้นจึงออกรบเป็นครั้งสุดท้าย และถูกพระลักษมณ์แผลงศรฆ่าโดยที่องคตเป็นผู้ถือพานแว่นฟ้ารองรับศรชะง่อนอินทรีชิตไว้ ภาพปกหน้าจึงล้วนมีตัวละครสำคัญที่อยู่ในเล่ม 20 นี้ทั้งสิ้น ส่วนภาพปกหลังก็สรุปเนื้อหาทั้งหมดในเล่มว่าเป็นจุดจบของอินทรีชิต เบื้องหลังคือทศกัณฐ์ทำให้เพราะสูญเสียอินทรีชิต บุตรชายผู้ยิ่งใหญ่และมีฝีมือดี ซึ่งในฉบับรัชกาลที่ 1 การเสียชีวิตของอินทรีชิตก็สร้างทั้งความเศร้าโศกเสียใจและความเคียดแค้นอย่างรุนแรงแก่ทศกัณฐ์ด้วยเช่นกัน เพราะสูญเสียบุตรชายฝีมือดีไปอีกหนึ่งหลังจากที่เพิ่งจะสูญเสียกุมภกรรณผู้เป็นอนุชาไป

เมื่อนั้น	ทศเศียรสุริย์วงศ์ยกขา
แจ้งว่าสมเด็จพระลูกยา	สุดสิ้นชีวกก็ตกใจ
พระพักตร์ผาดเผือดลงทันที	จะดำรงอินทรียมิใครได้
ตั้งหนึ่งจะสิ้นชีวล้าย	รำให้ถึงองค์พระลูกรัก
ไฉ่ว่าอินทรีชิตของบิตร	เลื่องชื่อลือขจรทั้งไตรจักร
ยิ่งในสุริย์วงศ์พงษ์ยักข์	ฤมาแพ้ปรปักษ์ปัจจามิตร
เสียแรงเป็นวงศ์พรหมา	รอบรู้วิชาศรสิทธิ์
อานุภาพปราบได้ทั่วทิศ	ฤแพ่ฤทธิมนุษย์เดินดิน
ได้ความอภัยสอดสู	แก่หมู่ไตรโลกทั้งสิ้น
ที่นี้อริราชไพริน	จะดูหมิ่นฮักฮักอหังการ
อนิจจาเสียน้องแล้วมิหน้า	มาซ้ำเสียลูกรักเส่นหา
จะได้ใครต่างใจต่างตา	อสุรารำพलगทางโคก

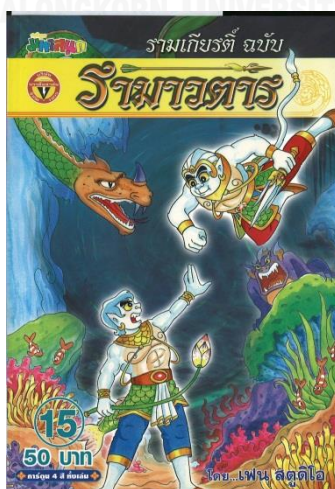
(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 5-6)

ภาพปกที่แสดงเหตุการณ์ จึงทำหน้าที่เก็บรักษาไว้ได้ทั้งเหตุการณ์หลักของเรื่อง และอารมณ์ของตัวละครที่อยู่ในเหตุการณ์ตอนนั้นๆ

- ภาพปกแบบเหตุการณ์-เหตุการณ์

เป็นการออกแบบภาพปกแบบสื่อเหตุการณ์ทั้งบนปกหน้าและปกหลัง โดยทั่วไปผู้เขียนจะใช้ภาพปกหน้าเป็นตัวละครและภาพปกหลังเป็นเหตุการณ์ แต่ภาพปกแบบเหตุการณ์-เหตุการณ์ นี้ผู้เขียนกลับวาดภาพเหตุการณ์ไว้ในภาพปกหน้า แทนที่จะใช้ภาพเป็นภาพตัวละครอย่างเล่มอื่นๆ ภาพปกแบบเหตุการณ์-เหตุการณ์นี้มีจำนวน 9 เล่ม ผู้วิจัยได้ขีดเส้นใต้ชื่อตอนที่เหตุการณ์เดียวกับภาพปกหน้าไว้ ดังนี้

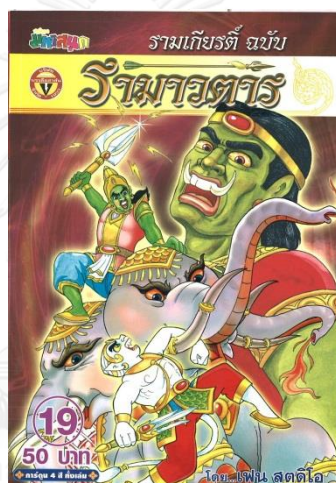
1. เล่ม 14 ตอน เบญจกายแปลงเป็นสีดา, ถมทะเลทำถนนวน, สุพรรณมัจฉาทำลายถนนวน
 2. เล่ม 15 ตอน องคตแผลงฤทธิ์, ไมยราพสะกดทัพ, หนุมานปะทะมัจฉานู
 3. เล่ม 17 ตอน พระลักษมณ์ถูกหอกโมกขศักดิ์, กุมภกรรณทนต์น้ำ, ศีกอินทรชิต
 4. เล่ม 18 ตอน อินทรชิตชูปศรนาคบาศ, ชามพูนวราชทำลายพิธิ, พญาสุบรรณแก้พิษนาคราช
 5. เล่ม 19 ตอน อินทรชิตแปลงเป็นพระอินทร์, แบกเขาสมุนไพร, แผนสังหารนางสีดา
 6. เล่ม 21 ตอน ศึกพระรามปะทะทศกัณฐ์, เષิณมุลลัม, ศีกสหัสเดชะ
 7. เล่ม 25 ตอน ไล่ศีกหนุมาน, ถวยดวงใจทศกัณฐ์, ศีกสุดท้ายของทศกัณฐ์
 8. เล่ม 26 ตอน รับสีดาออกจากกรุงลงกา, พระรามกลับกรุงไอยธยา, หนุมานครองเมืองนพบุรี
 9. เล่ม 28 ตอน สีดาถูกแผนลวง, พระมงกุฎ-พระลบ, สู่ความสุขชั่ววันจันทร์
- จะเห็นได้ว่า ตอนที่ถูกนำมาวาดเป็นภาพปกหน้ามักเป็นเหตุการณ์เด่นในเล่ม หรือเป็นเหตุการณ์ที่เป็นจุดหักเหสำคัญของเรื่อง เช่น ตอนหนุมานปะทะมัจฉานู



ภาพที่ 11: ภาพปกหน้าเล่ม 15

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามายตาร เล่ม 15)

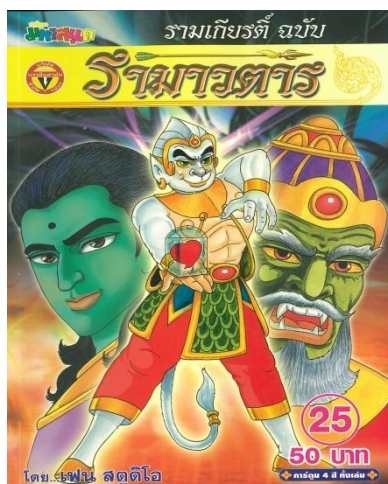
ตอนหนุมานปะทะมัจฉานุก็เป็นอีกตอนหนึ่งที่เป็นที่รู้จัก อยู่ในส่วนของศึกไมยราพ มัจฉานุเป็นลิงครึ่งปลาที่เกิดจากหนุมานและสุพรรณมัจฉา ไมยราพผู้ครองเมืองบาดาลเลี้ยงมัจฉานุไว้เป็นลูกบุญธรรม ในคราวที่หนุมานลงไปตามพระรามในเมืองบาดาล ก็ได้พบกับมัจฉานุ ทั้งสองต่อสู้กันจนไม่รู้ผลแพ้ชนะจนกระทั่งทราบว่าเป็นพ่อลูกกัน เหตุการณ์ดังกล่าวเคยบรรจุอยู่ในแบบเรียนวิชาภาษาไทย ในชื่อตอนว่าศึกไมยราพ จึงเป็นเหตุการณ์ที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย และแสดงอารมณ์ของตัวละครที่หลากหลาย เช่น ความต้องการเอาชนะ ความรู้สึกสงสัย อารมณ์ดีใจ และอารมณ์ซาบซึ้ง อีกทั้งความน่ารักของตัวละครเด็กอย่างมัจฉานุก็ช่วยเสริมให้ตอนดังกล่าวเป็นที่นิยม หนุมานปะทะมัจฉานุเป็นเหตุการณ์ตอนสำคัญและได้รับความนิยม ผู้เขียนจึงเลือกวาดตอนดังกล่าวเป็นภาพปกหน้าเพื่อแสดงเหตุการณ์ที่เด่นที่สุดในเล่ม



ภาพที่ 12: ภาพปกหน้าเล่ม 19

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 19)

ตัวอย่างภาพปกเล่ม 19 เนื้อหาในตอนเล่าถึงอินทรชิตชুবศรพราหมาสตรี ออกรบโดยแปลงเป็นพระอินทร์และแผลงศรใส่ทหารของพระลักษมณ์ สีดาใช้บุษบกเสียงทายเป็นพิสูจน์ว่าพระรามสวรรคตหรือไม่ ภายหลังหนุมานยกภูเขาสมุทไพบรมาภิษจนสำเร็จ ในแบบเรียนภาษาไทยมีตอนศึกอินทรชิตที่เล่าเหตุการณ์ตอนที่อินทรชิตแปลงเป็นพระอินทร์ลวงให้พระลักษมณ์หลงรูปความงามจนพลาดทำให้อินทรชิตแผลงศรพราหมาสตรีใส่ ถือเป็นศึกใหญ่อีกศึกหนึ่งที่เป็นที่รู้จักทั้งจากการแสดงโจนในหลายโอกาสและการถูกบรรจุอยู่ในแบบเรียนภาษาไทย ตอนดังกล่าวจึงเป็นตอนที่ได้รับความนิยมและจัดเป็นตอนที่สำคัญในเรื่องรามเกียรติ์ ผู้เขียนจึงเลือกวาดภาพตอนศึกอินทรชิตเป็นภาพปกหน้า



ภาพที่ 13: ภาพปกหน้าเล่ม 25

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 25)

เหตุการณ์อีกตอนหนึ่งที่ผู้เขียนเลือกมาเป็นภาพปกหน้าคือตอนถวายดวงใจทศกัณฐ์ เป็นตอนที่หนุมานหลอกล่อฤๅษีโคบุตรขอล่องดวงใจของทศกัณฐ์ได้สำเร็จ ซึ่งถือเป็นหนทางสุดท้ายของทศกัณฐ์ที่ใช้ต่อรองกับกองทัพพระรามได้ รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ก็บรรยายความรู้สึกเมื่อทศกัณฐ์ทราบความจริงว่าตนถูกหนุมานหลอกและความรู้สึกเมื่อได้เห็นกล่องดวงใจของตนอยู่ในมือของศัตรู อารมณ์คั่งแค้น ตัดพ้อหนุมาน การยอมรับความพ่ายแพ้ และความมุมานะที่จะต่อสู้ให้ถึงที่สุด ต่างก็เกิดขึ้นในใจของทศกัณฐ์

เมื่อนั้น

แลเห็นซึ่งแท่งศีลา
ตระหนกอกสันขวัญหนี
หน้าซีดผาดเผือดไปทันใด
จึงร้องว่าดูก่อนหนุมาน
พ่อได้เลี้ยงดูให้อยู่เย็น
อันตัวของเจ้าผู้ศักดา
บาปบุญคุณโทษทรลักษณ์
ควรหรือมาออกตัญญู
ตัวพ่อคนซื่อจึงไว้ใจ

[...]

ท้าวยี่สิบกรยักษ์

พญามารสลดระทดใจ
จะมีสมประดีก็หาไม่
ตั้งจะม้วยบรรลัยไปทั้งเป็น
ท่านนี้ก่อกรรมทำเข็ญ
เป็นบุตรบุญธรรมยอดรัก
ทั้งสติปัญญาก็แหลมหลัก
ยอมประจักษ์อยู่แล้วทุกสิ่งไป
จะรู้คุณบ้างก็หาไม่
ให้แสนสมบัติอันโอฬาร

เมื่อนั้น	ท้าวทศเคียรชาญสมร
ครั้นเห็นอาการวามร	ให้เร่าร้อนฤทัยตั้งไฟพิช
จึงร้องว่าเหวยหนุมาน	ตัวเองทำการทจริต
มิได้ซื้อตรงต่อมิตร	คิดแต่โกหกมารยา
มาตรแม้นมิได้ดวงใจกู	รู้แล้วว่าจะม้วยสังขาร
อันธรรมดาสัตว์เกิดมา	ไข่ว่าจะพ้นความตาย
ถึงเขาพระสุเมรุอันสูงสุด	เป็นมังกูโลภโลกทั้งหลาย
ครั้นต้องไฟกลบอันตราย	ย่อมรู้ฉิบหายไปเหมือนกัน
ตัวเราผู้มีอานุภาพ	ปราบไปได้ทั่วสรรพาวรรค์
เป็นใหญ่ในไตรภพนั้น	จะครั้นคร้ามความตายเมื่อไรมี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 409-412)

ตอนหนุมานถวายนกล่องดวงใจทศกัณฐ์ให้พระรามจึงเป็นอีกตอนหนึ่งที่สำคัญ เพราะเป็นจุดหัวเลี้ยวหัวต่อของเรื่องอันจะนำไปสู่การจบชีวิตของทศกัณฐ์ผู้เป็นต้นเหตุของสงครามทั้งหมด เหตุการณ์ตอนดังกล่าวจึงเป็นตอนที่เด่นที่สุดในเล่ม ผู้เขียนจึงเลือกตอนถวายนกล่องดวงใจทศกัณฐ์ให้เป็นภาพปกหน้าเพื่อให้ผู้อ่านเห็นแล้วทราบได้ทันทีว่าถึงเรื่องราวดำเนินมาถึงจุดจบของทศกัณฐ์ในเล่มนี้แล้ว การเลือกตอนที่เด่นในเล่มมาเป็นภาพปกหน้าจึงช่วยดึงความสนใจจากผู้อ่านและช่วยบอกให้ผู้อ่านทราบถึงเหตุการณ์ตอนสำคัญในเรื่อง

ข. การนำเสนอภาพหน้าตอน

ภาพหน้าตอนมาจากการที่การ์ตูนเรื่องนี้ถูกตีพิมพ์ในหนังสือสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ในคราวแรก เป็นภาพที่นำเสนอให้ทราบถึงเรื่องราวภายในตอน มาพร้อมกับชื่อตอน ผู้เขียนวาดภาพเหตุการณ์ที่อยู่ในตอน อาจเป็นจุดไคลแมกซ์หรือจุดหักเหของตอน หรือวาดเพียงตัวละครที่มีบทบาทเด่นในตอน ภาพหน้าตอนทำหน้าที่เช่นเดียวกับภาพปก ในการบอกให้ผู้อ่านทราบถึงเหตุการณ์ภายในตอน ผู้วิจัยจำแนกภาพหน้าตอนออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ภาพหน้าตอนที่สอดคล้องกับชื่อตอน และภาพหน้าตอนที่แสดงเหตุการณ์เด่น ตามตารางดังนี้

- ภาพหน้าตอนที่ตรงกับชื่อตอน

หมายถึงภาพหน้าตอนที่ผู้เขียนสื่อความหมายตรงตามชื่อตอน เช่น ภาพทศกัณฐ์สู้กับพาลีในตอน “ศึกชิงนางมณโฑ”, ภาพหนุมานหาวเป็นดาวเป็นเดือนในตอน “กำเนิดหนุมาน”, ภาพอินทรชิตถือดาบ มืออีกข้างถือศีรษะปลอมของนางสีดาในตอน “แผนสังหารนางสีดา” เป็นต้น ภาพหน้าตอน

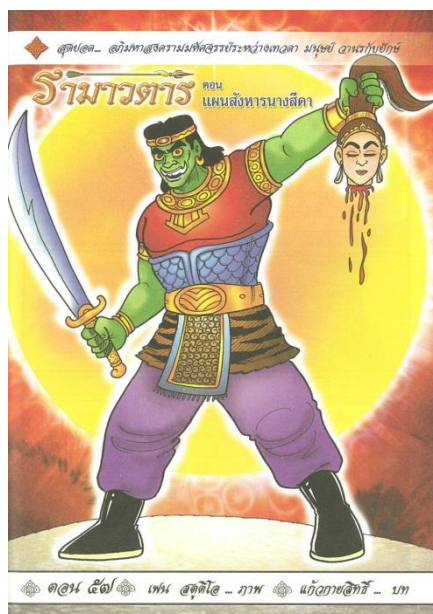
ประเภทนี้แสดงเหตุการณ์ตรงตามชื่อตอน หรืออาจเรียกได้ว่าชื่อตอนสามารถทำหน้าที่เป็นชื่อหรือคำอธิบาย (caption) ของภาพหน้าตอนด้วยก็ได้ มีจำนวนทั้งสิ้น 45 ตอน

ตาราง 3: ตารางแสดงลักษณะภาพหน้าตอนที่ตรงกับชื่อตอน

ลำดับ	ชื่อตอน	ลักษณะภาพหน้าตอน
4	ศึกชิงนางมณโฑ	ทศกัณฐ์สู้กับพาลี
6	อหังการ 3 ภพ	ทศกัณฐ์ถืออาวุธครบมือ
8	อาวุธจากสามเทพ	รณพัทตร์ได้รับศรสามเล่ม
12	สีโอรสเรียนวิชา	พระรามโก่งศร
15	ราม-สีดาอภิเษกสมรส	พระรามมองนางสีดาอยู่ด้านหลัง
17	ผู้นำแห่งวานร	พาลีถืออาวุธ
19	กำเนิดหนุมาน	หนุมานหาวเป็นดาวเป็นเดือน
21	ทรพา-ทรพี	ทรพี
24	พระรามออกบวช	พระราม พระลักษมณ์ นางสีดา อยู่ในชุดบำเพ็ญเพียร
30	นางสีดาโดนลักพาตัว	ทศกัณฐ์ลักพานางสีดาไว้ในรถทรง และต่อสู้กับสดาญุ
35	หนุมานบุกลงกา	หนุมานสู้กับผีเสื้อสมุทร
36	หนุมานถวายแหวน	หนุมานถวายแหวนนางสีดา
38	เผากรุงลงกา	หนุมานเหาะอยู่เหนือปราสาทกรุงลงกาที่ลุกเป็นไฟ
39	พิเภกสวามีภักดีพระราม	พิเภกถวายตัวเข้ารับใช้พระราม
40	เบญจกายแปลงเป็นสีดา	นางสีดาแปลงลอยน้ำมา พระรามนั่งร้องไห้อยู่ด้านข้าง
43	องคตแผลงฤทธิ์	องคตพดทาง เจรจากับทศกัณฐ์
45	หนุมานปะทะมัจฉานุ	หนุมานสู้กับมัจฉานุ
46	ศึกไมยราพ	ไมยราพพาดหนุมานด้วยต้นตาล
47	สุครีพปะทะกุมภกรรณ	สุครีพสู้กับกุมภกรรณ
48	ศึกกุมภกรรณ	กุมภกรรณถืออาวุธ
49	พระลักษมณ์ถูกหอกโมกขศักดิ์	พระลักษมณ์ถูกหอกปักอกหมดสติ พระรามร่ำไห้อยู่ข้างๆ
50	กุมภกรรณทدنน้ำ	หนุมานทำลายการทدنน้ำของกุมภกรรณ
51	ศึกอินทรชิต	อินทรชิตโก่งศร
53	ขามพูวราชทำลายพีธี	หมีขามพูวราชทำลายต้นโรทัน (โรงพิธีของอินทรชิต)
54	พญาสุบรรณแก้พิษนาคราช	พญาสุบรรณสู้กับพญานาค
56	แบกภูเขาสมุนไพรม	หนุมานแบกภูเขาสมุนไพรม

57	แผนสังหารนางสีดา	อินทรชิตถือดาบ มืออีกข้างถือศีรษะปลอมของนางสีดา
59	อวสานอินทรชิต	พระรามแผลงศรสังหารอินทรชิต องค์กรถือพานแว่นฟ้า รอรับศีรษะอยู่ที่พื้น
60	นางมณโฑพบนางสีดา	นางมณโฑพบนางสีดา
62	เผชิญมุลพลัม	มุลพลัมขี่แรด ถืออาวุธ
63	ศึกหัสเดชะ	หนุมานฆ่าสหัสเดชะ
64	ทศกัณฐ์แผลงฤทธิ์	ทศกัณฐ์ถืออาวุธ
66	ทศกัณฐ์ชูปกาย	สุครีพก่อวานพิธิชูปกายของทศกัณฐ์
67	ท้าวมาลีวราชตัดสินความ	ท้าวมาลีวราชว่าความ
68	พาลีทำลายพิธิชูปหอกกบิลพัท	พาลีทำลายพิธิชูปหอกกบิลพัทของทศกัณฐ์
69	พระลักษมณ์ต้องหอกกบิลพัท	พระลักษมณ์ถูกหอกกบิลพัทปักอก
70	ถล่มทัพนาสูร	กองทัพพระรามเผชิญทัพนาสูรที่กวาดต้อนทหารลิงเข้าปาก
71	เหล่าอสูรคืนชีพ	บรรดาบริวารของทศกัณฐ์ที่เสียชีวิตไปแล้ว
73	ไล่ศึกหนุมาน	ฤๅษีโคบุตรพาหนุมานเข้าถวายเป็นศิษย์กับทศกัณฐ์
75	ศึกสุดท้ายของทศกัณฐ์	ทศกัณฐ์ถูกศรพระรามปักอกและสังคามพิเภก
80	ท้าวจักรวรรดิยึดกรุงลงกา	ท้าวจักรวรรดิจับพิเภกมัดไว้
81	พระพรต-พระสัตรุดออกรบ	พระพรตกับพระสัตรุดถืออาวุธ
82	สีดาถูกแผนลวง	พระรามถือรูปทศกัณฐ์ กริ้วนางสีดา
83	พระมงกุฎ-พระลบ	พระมงกุฎกับพระลบถืออาวุธ
84	สู่ความสุขชั่ววันจันทร์	พระราม นางสีดา พระมงกุฎ พระลบ ยืนข้างกัน

จากตารางจะเห็นว่า ชื่อตอนทำหน้าที่สรุปเหตุการณ์ในตอน ส่วนภาพหน้าตอนทำหน้าที่ขยายความชื่อตอน ซึ่งสรุปเหตุการณ์ในตอนด้วย ผู้วาดเลือกเหตุการณ์สำคัญมาใช้เป็นภาพหน้าตอน เพื่อสรุปให้ผู้อ่านทราบก่อนอ่านเนื้อเรื่องด้านในว่า เหตุการณ์ตอนนี้จะมีเนื้อหาอย่างไร ยกตัวอย่างตอนแผนสังหารนางสีดา



ภาพที่ 14: ภาพหน้าตอนแผนสังหารนางสีดา
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 19)

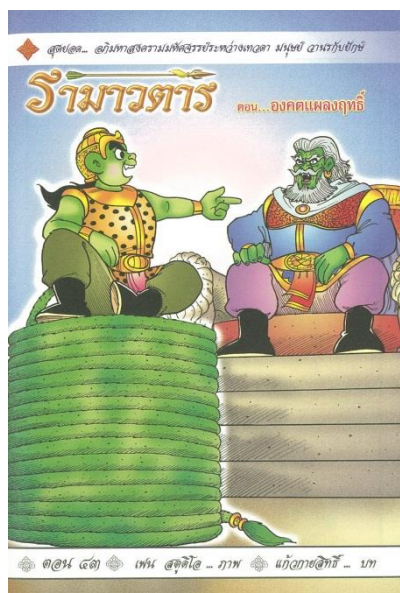
ในภาพหน้าตอนแผนสังหารนางสีดา มีอินทรชิตยกศีรษะของนางสีดาปลอมที่ตัดมาจาก
ศีรษะของสุชาจาร มืออีกข้างหนึ่งถือดาบ รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 บรรยายเหตุการณ์ตอนนี้ไว้ว่า

เมื่อนั้น	อินทรชิตฤทธิไกรใจหาญ
เท้าหนึ่งเหยียบเข้าสุชาจาร	ด้วยใจขุนมารชาลฎกรรจ์
กรซ่ายจิกเศียรอรสุรา	กรขวากวัดแกว่งพระแสงขรรค์
พาดลงด้วยกำลังกุมภภัณฑ์	เศียรนั้นก็ขาดจากกายา
ชูไว้แล้วร้องเยาะเย้ย	เหวี่ยงเหวี่ยงพระลักษมณ์กนิษฐา
จงรับเอาเศียรนางสีดา	ไปให้พี่ยาบดนี้
จะได้เซยชิดพิศมัย	ให้หน้าใจที่ร้างนางโฉมศรี
ว่าแล้วโยนเศียรอรสุรี	ไปที่หน้ารถสุรگانต์

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 593-594, เล่ม 2)

ภาพหน้าตอนนี้จึงแสดงเหตุการณ์ตอนตัดคอนางสีดาแปลงซึ่งเป็นเหตุการณ์หลักในตอน
57 ภาพหน้าตอนประกอบกับชื่อตอน “แผนสังหารนางสีดา” จึงทำหน้าที่ควบคู่กันเพื่อนำเสนอ
เรื่องราวที่อยู่ในตอนให้ผู้อ่านเข้าใจว่าเกิดเหตุการณ์ใดขึ้น การวาดภาพอินทรชิตตัดคอนางสีดาแปลง

ประกอบกับการตั้งชื่อตอนว่าแผนสังหารนางสีดา จึงสามารถสรุปเรื่องราวในตอนได้ และภาพหน้า
ตอนในตัวอย่างนี้ ก็มีความสอดคล้องกับชื่อตอนด้วย



ภาพที่ 15: ภาพหน้าตอนองคตแผลงฤทธิ์
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 15)

ในภาพหน้าตอนองคตแผลงฤทธิ์ เป็นภาพองคตพุดหางสูงเสมอกับทศกัณฐ์และเจรจากับ
ทศกัณฐ์อยู่ เหตุการณ์นี้เล่าตอนที่องคตเดินทางไปเจรจากับทศกัณฐ์ให้คืนนางสีดา เพื่อยุติปัญหา
ระหว่างพระรามและทศกัณฐ์ ผู้เขียนวาดภาพองคตพุดหางสูงขึ้นไป เจรจาด้วยทำนองขื่นซ่าและขื่นขี้
แสดงให้เห็นว่าองคตมิได้ยำเกรงทศกัณฐ์ และไม่หวาดกลัวหากทศกัณฐ์จะโกรธกริ้วและใช้พลังอำนาจ
เข้าทำร้าย รามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 บรรยายเหตุการณ์ตอนนี่ว่า

เมื่อนั้น	องคตฤทธิไกรใจหาญ
ทำอำนาจอาจองตั้งพระกาล	ทะยานเข้ายังท้องพระโรงชัย
ยืนอยู่กลางหมู่เสนายักษ์	จะเกรงท้าวทศพัศตร์ก็หาไม่
จึงม้วนหางต่างอาสน์อำไพ	นั่งให้สูงเทียมมอสุรี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 301)

แสดงให้เห็นว่าองคตมิได้มีความเคารพใดๆ ต่อทศกัณฐ์เลย เพียงแต่เดินทางมากรุงลงกาเพื่อ
เจรจตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเท่านั้น เนื้อเรื่องในตอนองคตแผลงฤทธิ์ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับ

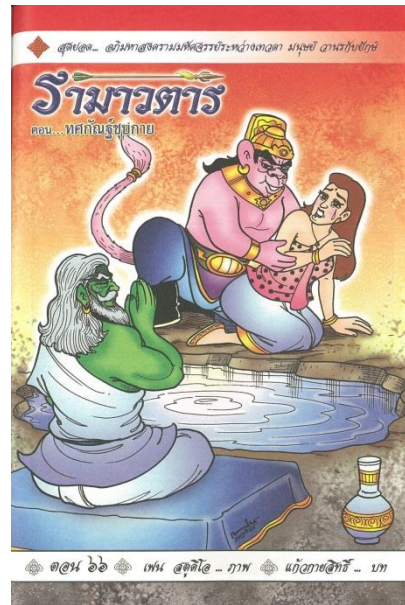
รามาวตารนี้ ผู้เขียนก็แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความไม่หวาดกลัวทศกัณฐ์และ “แผลงฤทธิ์” ถีบ ประตูลงหาจนพัง ดังภาพ



ภาพที่ 16: องคตถีบประตูเมืองลงกา
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 15)

การแสดงฤทธิ์หรือการ “แผลงฤทธิ์” ขององคต เป็นเหตุการณ์สำคัญของตอนนี้ ผู้เขียนจึงตั้งชื่อตอนว่า “องคตแผลงฤทธิ์” แสดงให้เห็นความไม่ยำเกรงขององคต ที่แสดงพฤติกรรมการตีเสมอหรือการไม่นับว่าทศกัณฐ์มีเกียรติด้วยการพาดหางขึ้นนั่งให้สูงเสมอกับทศกัณฐ์ พฤติกรรมนี้จึงแสดงฤทธิ์ขององคตได้มากที่สุด เพราะไม่เพียงแต่จะบุกเข้ามาในกรุงลงกาโดยสร้างความโกลาหลให้กับยักษ์ในเมืองเท่านั้น แต่ยังแสดงตนว่าเสมอกับประมุขของเมืองซึ่งถือเป็นการไม่ให้เกียรติ อีกทั้งการพาดหางขึ้นสูงเป็นพฤติกรรมที่มหัศจรรย์และแสดงความเก่งกาจขององคต การวาดภาพองคตนั่งบนพาดหางของตนจึงดูน่าสนใจ และเรียกความสนใจจากผู้อ่านได้ ดังที่ ศิราพร ฐิตะฐาน (2522: 159-160) อธิบายเกี่ยวกับอนุภาคการพาดหางว่า รามเกียรติ์สำนวนทองถิ่นบางสำนวนยังคงอนุภาคการพาดหางไว้ และบางสำนวน (หรรมาน, พระรามชาดก) ยังเพิ่มอนุภาคการพาดหางถึงสองครั้งด้วย เพราะเป็นเรื่องอัศจรรย์ที่ลิงสามารถพาดหางเป็นบัลลังก์ได้

พฤติกรรมขององคตจึงเป็นทั้งการสำแดงฤทธานุภาพให้เกิดความเดือดร้อน และเป็นการดูหมิ่นเกียรติของทศกัณฐ์ จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนเลือกใช้ชื่อตอนที่แสดงเรื่องราวได้ครอบคลุม และภาพหน้าตาก็ยังสื่อความที่สอดคล้องกับชื่อตอนด้วย



ภาพที่ 17 ภาพหน้าตอนทศกัณฐ์ชুবกาย
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 22)

ภาพหน้าตอนข้างต้นคือตอน “ทศกัณฐ์ชুবกาย” เป็นเหตุการณ์ตอนทศกัณฐ์ตั้งพิธีอุโมงค์ที่เขานิลกาลา ภาพหน้าตอนคือทศกัณฐ์กำลังทำพิธีชুবกายให้แข็งแรงและต้านทานศาสตราวุธ และใช้น้ำมันตีในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ประพรมเกล้าทวารให้ร่างกายเป็นกายสิทธิ์ด้วย มีกำหนดว่าจะต้องทำพิธีในอุโมงค์เป็นระยะเวลาเจ็ดวันเจ็ดคืนตามที่บรรยายไว้ในบทพระราชนิพนธ์ว่า

ครั้นถึงจึงนั่งเหนืออาสน์	พร้อมเสนามาตย์ชายขวา
แล้วมีพระราชบัญชา	สั่งเปาวนาสูรอสูรี
จงชุดอุโมงค์ลงใต้ดิน	แทบนิลกาลาศิริศรี
ให้โอรสเสอ้านสะอาดดี	พร้อมเครื่องบัตร์พลีกาลาไฟ
แล้วจึงเอาแผ่นศิลา	สำหรับปิดมหาอุโมงค์ใหญ่
กูกะตั้งพิธีอดใจ	ชুবกายให้มีฤทธิ์
แม้นครบเจ็ดคืนเจ็ดวัน	กายนั้นจะเป็นกายสิทธิ์
ถึงอาวุธสามภพจบทิศ	จะมล้างชีวิตไม่วายปราน
แล้วจะเอาน้ำทิพมนต์	มาแต่รู้พลทวยหาญ
เราจึงจะยกออกรอนราญ	ผลาญหมู่อริราชไพร่

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 146)

หนุมานจึงไปขอน้ำล้างเท้าของนางเบญกายมารดหินปากถ้ำให้เปิดอก แล้วหนุมาน สุครีพ นิลนันท ก็เข้าทำร้ายร่างกายทศกัณฐ์ให้ได้รับบาดเจ็บ เพื่อให้ทศกัณฐ์โมโหโกรธาจนเสียดชะ แต่ทศกัณฐ์กลับสามารถครองสติไว้ได้ สุครีพจึงออกอุบายว่าควรไปลักพานางมณฑิตามลวนลามต่อหน้าทศกัณฐ์ ด้วยเหตุผลว่า

อันโลกีย์เป็นที่แหวนหวง
อันวิสัยไตรโลกธรรมตา

ดั่งบ่วงผูกพันทั่วหล้า
เสนาหาโทษใกลักกัน

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 155)

หนุมานจึงไปลักพาตัวนางมณฑิตามาและเริ่มสัพยอกลวนลามนางมณฑิตาตามแผนการ จนกระทั่งทศกัณฐ์ไม่สามารถสะกดกลิ่นอารมณ์ต่อไปได้และเสียดชะ พิธีชุกกายจึงล้มเหลว ในภาพสื่อถึงเหตุการณ์ที่ทศกัณฐ์กำลังทำพิธี โดยอยู่ในเครื่องแต่งกายสีขาว พนมมือ เบื้องหน้าเป็นบ่อน้ำ ซึ่งแสดงถึงการทำพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ที่ต้องอาศัยบ่อน้ำเป็นเครื่องมือสำคัญ หน้าพิธีมีสุครีพกำลังลวนลามนางมณฑิตา ซึ่งคล้ายกับที่บรรยายไว้ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ว่าทหารวานรทั้งสามช่วยกันลวนลามนางมณฑิตาพร้อมกัน

ครั้นถึงจึงวางนางลง
แก้เวทให้ฟื้นกายา
เหวี่ยงเหวี่ยงคู่ออนทศพัคตร์
ว่าพลางเข้าหยอกอกรไท

เคียงองค์ทศพัคตร์ยักขา
แล้วมีวาจาประกาศไป
เมียรักของเอ็งหรือมิใช่
คว่ำไขว่ฉุดคร่าทั้งสามนาย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 157)

ภาพหน้าตงดังกล่าวจึงสื่อเหตุการณ์ในตอนได้ แม้ผู้เขียนจะลดตัวละครให้เหลือเพียงสุครีพที่ลวนลามนางมณฑิตา แต่ก็ทำให้ผู้อ่านพอทราบว่านางมณฑิตากำลังถูกลวนลามต่อหน้าทศกัณฐ์ และตั้งชื่อตงว่า “ทศกัณฐ์ชุกกาย” ซึ่งตรงกับทั้งเนื้อหาในตอนและตรงกับภาพหน้าตง

สรุปได้ว่า ภาพหน้าตงที่ตรงกับชื่อตง เกิดจากการที่ผู้เขียนเลือกวาดพฤติกรรมสำคัญหรือพฤติกรรมที่เด่นที่สุดในตง พร้อมกับตั้งชื่อตงที่ครอบคลุมเนื้อหาในตอนและสื่อความตรงกับภาพหน้าตงด้วย มีจุดมุ่งหมายเพื่อปูพื้นให้ผู้อ่านเข้าใจก่อนที่จะอ่านเนื้อหาในเรื่อง จึงทำหน้าที่นำเสนอเรื่องราวได้อย่างครอบคลุมและมีความชัดเจน ภาพหน้าตงที่สอดคล้องกับชื่อตงนี้ จึงมีจำนวนมาก

ที่สุดถึง 45 ตอนจากจำนวนตอนทั้งหมด 81 ตอน เพราะสามารถสื่อเหตุการณ์ในเรื่องได้มากกว่าภาพหน้าตอนแบบที่ไม่สอดคล้องกับชื่อตอนดังที่ผู้วิจัยจะกล่าวในหัวข้อถัดไป

- ภาพหน้าตอนที่เลือกเหตุการณ์เด่นของตอนนั้นๆ มาแสดง

หมายถึงการที่ผู้เขียนตั้งชื่อตอนเพื่อสื่อความครอบคลุมเรื่องราวในตอน แต่ใช้ภาพหน้าตอนโดยเลือกเหตุการณ์เด่นหรือตัวละครเด่นในตอนนั้นๆ ภาพหน้าตอนดังกล่าวจึงอาจไม่ได้ตรงตามชื่อตอนที่ตั้ง แต่ก็ไม่ได้สื่อถึงเหตุการณ์อื่นที่นอกเหนือไปจากตอนนั้นๆ ยังคงเป็นภาพพลวัตกรรมหรือเหตุการณ์ที่มีเรื่องราวอยู่ในตอนนั้น และเป็นเหตุการณ์ที่ผู้เขียนเห็นว่าโดดเด่นหรือน่าสนใจ จึงนำมาเป็นภาพหน้าตอน ภาพหน้าตอนประเภทนี้มีจำนวน 36 ตอน

ตาราง 4: ตารางแสดงลักษณะภาพหน้าตอนที่แสดงเหตุการณ์เด่น

ตอน	ชื่อตอน	ลักษณะภาพหน้าตอน
5	ทศกัณฐ์ถอดดวงใจ	พาลีต่อสู้กับบุษยภัก
7	รณพักตร์เรียนวิชา	พระอิศวรทรงช้างเอราวัณมาที่ทศกัณฐ์
9	ผู้ชนะพระอินทร์	พระอินทร์ทรงรถ
10	นารายณ์อวดตาร	พิเภกถือกระดานชนวน
11	ฤๅษีชนกพบผอบ	พระราม พระลักษมณ์ พระพรต พระสัตรุด (วัยเด็ก) ถืออาวุธ
13	ปราบกานาสูร	กานาสูรเหาะอยู่ในอากาศ
14	สีดาเลือกคู่	สีดาออกมาจากผอบ
16	ที่มาของพาลี-สุครีพ	หนุมานเหาะ
18	พาลีได้พร	สุครีพถืออาวุธ
20	หนุมานพบน้ำชาย	หนุมานถือสามง่ามเป็นอาวุธ
22	ปลิตชีพทรพี	สุครีพคุกเข่าร้องไห้ต่อหน้าพาลี
23	ทวงสัญญาท้าวทศรถ	นางกุดจี๋คุยกับไภยเกษิ
25	พระพรตออกตามพระราม	พระพรตทูลขอฉลองพระบาทของพระราม
26	นางสำมนักขาชนวนศึก	ชีวหาถูกตัดลิ้นขาด
27	พญาขรทำรบ	สำมนักขาขึ้นมองพระรามจากด้านหลังด้วยความหลงใหล
28	ปราบพญาขร	ขร พุษณ์ ตรีเศียร
29	ทศกัณฐ์หลงใหลนางสีดา	มารีศกับกวางทอง
31	อสุรกุมพลชี้ทาง	อสุรกุมพลถูกพระรามยิงศร และกลายเป็นเทวดา
32	หนุมานถวายนตัว	พระรามเฝ้าศรยิงพาลี
33	ระดมพลกองทัพวานร	องคตกับท้าวมหาชมพูกำลังเดินทางไปข้างหน้าด้วยกัน

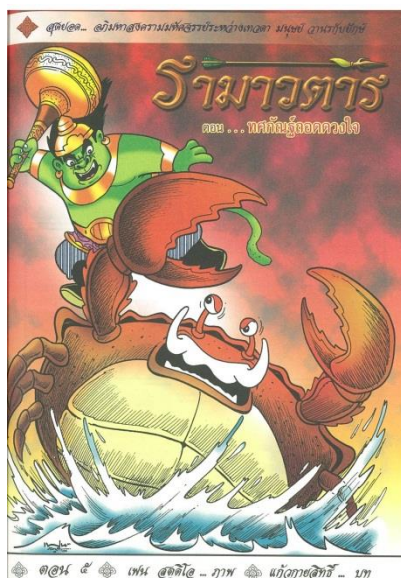
34	เส้นทางสู่กรุงลงกา	นิลพัทธ์ถืออาวุธ
37	หนุมานทำลายสวนขวัญ	อินทรีชิตมัดหนุมานด้วยนาคบาศ
41	ถมทะเลทำถนน	หนุมานสู้กับนิลพัทธ์
42	สุพรรณมัจฉาทำลายถนน	หนุมานจับนางสุพรรณมัจฉา
44	ไมยราพสะกดทัพ	หนุมานอมพลับพลา
52	อินทรีชิตชุปครนาคบาศ	อินทรีชิตสู้กับพระลักษมณ์
55	อินทรีชิตแปลงเป็นพระอินทร์	หนุมานสู้กับพระอินทร์แปลง
58	อินทรีชิตสังลา	พระรามถืออาวุธหน้าพระอาทิตย์
61	ศึกพระรามปะทะทศกัณฐ์	ทศกัณฐ์ขี่เสือ ถืออาวุธ
65	ศึกสกัดลุง ตรีเมฆ	หนุมานพบท้าวกาลนาค
72	กลลวงของหนุมาน	พระรามแผลงศรใส่ทศกัณฐ์
74	ถวายเป็นใจทศกัณฐ์	หนุมานขยายร่างประจันหน้ากับพระลักษมณ์
76	รับสีกาออกจากกรุงลงกา	สีกาลุยไฟเบื้องหน้าพระราม
77	พระรามกลับกรุงอโยธยา	พระรามแผลงศรฆ่าท้าวอัศรรณ
78	หนุมานครองเมืองนพบุรี	พระลักษมณ์คุกเข่ายกมือไหว้พระราม
79	หนุมานครองเมืองนพบุรี	อสูรผัดสู้กับไพนาสุริยวงศ์

ดังที่กล่าวแล้วว่า ภาพหน้าตอนประเภทนี้ ผู้เขียนวาดโดยเลือกเหตุการณ์เด่นในตอนมาแสดงเป็นภาพหน้าตอน หรือวาดเพียงตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในตอน เช่น ตอน “ปราบกานาสูร” ภาพหน้าตอนเป็นนางกานาสูรตัวเดียว ไม่ได้เป็นภาพเหตุการณ์หรือพฤติกรรมการ “ปราบ” นางกานาสูร หรือตอน “ถมทะเลทำถนน” มีภาพหน้าตอนเป็นหนุมานสู้กับนิลพัทธ์ ซึ่งเป็นเหตุการณ์หนึ่งในตอน เนื่องจากนิลพัทธ์ไม่พอใจที่หนุมานเคยลักพาตัวท้าวมหาชมพูให้ไปสวามีภักดีพระราม

ครั้นถึงเนินเขาหิมพานต์	ลูกพระกาลผู้ชาญชัยศรี
คิดแค้นหนุมานแสนทวี	ไฉนนิ่งอ่าจอหังการ
มันทำหยาบหยามไม่เกรงพักตร์	อายนักไม่รู้ที่ไว้หน้า
วันนี้จะลองศึกดา	อวดกล้าจะได้เห็นกัน
คิดแล้วสำแดงแผลงฤทธิ์	ทศทิศกัมปนาทไหวหวั่น
สองเท้าก็คืบเขาหิมวันต์	สองมือนั้นชูคีรีนทร
บรรดาโยธาทวยหาญ	ก็ทะยานเข้าข้างเอาสิงขร
บ้ำงหักด้วยกำลังกายกร	แบกได้คนละก้อนก็เหาะมา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 238)

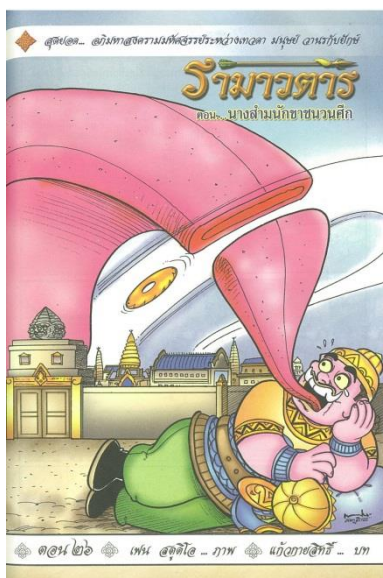
นิลพัทจึงทำทนายฤทธิของหนุมานจนทั้งสองต่อสู้กันเอง พระรามจึงต้องแยกหนุมานออกจาก นิลพัทให้ทำหน้าที่คนละส่วนกันเพื่อหลีกเลี่ยงการพบกันอีก จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนตั้งชื่อตอนว่า “กลม ทะเลท่าถนน” แต่ภาพหน้าตอนกลับเป็นภาพหนุมานต่อสู้กับนิลพัทซึ่งเป็นเหตุการณ์เด่นในเรื่อง ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพหน้าตอนที่แสดงเหตุการณ์เด่น ดังนี้



ภาพที่ 18: ภาพหน้าตอนทศกัณฐ์ถอดดวงใจ
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 2)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

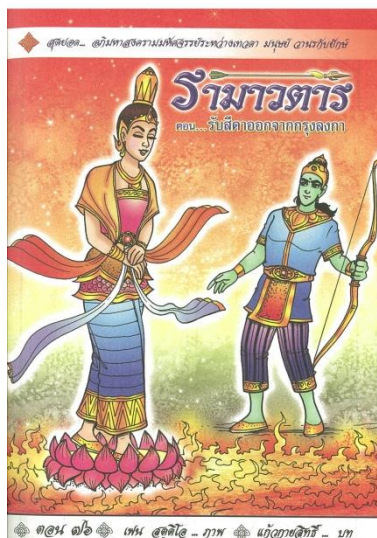
ตัวอย่างเป็นภาพหน้าตอนทศกัณฐ์ถอดดวงใจ ซึ่งมีเนื้อหาเล่าถึงตอนที่ทศกัณฐ์เข้าไปก่อวณ พาลีในงานสรองคต โดยแปลงเป็นปุยักษ์ซ่อนตัวอยู่ใต้น้ำ แต่กลับต่อสู้กับพาลีแล้วพ่ายแพ้และได้รับความอับอายกลับมา ทำให้ทศกัณฐ์นึกแค้นใจและเรียนวิชาถอดดวงใจกับฤๅษีโคบุตรเพิ่มเพื่อให้ตนเอง เป็นอมตะ จากเนื้อหาดังกล่าว ผู้เขียนเลือกวาดเหตุการณ์ตอนที่ปุยักษ์สู้กับพาลีเป็นภาพหน้าตอนซึ่งเป็น เหตุการณ์เด่นของตอน “ทศกัณฐ์ถอดดวงใจ” อย่างไรก็ดี ถึงแม้ภาพหน้าตอนกับชื่อตอนอาจ ไม่ได้สื่อความต่อกันอย่างตรงไปตรงมา แต่ก็มีความสัมพันธ์กัน คือ ผลจากการต่อสู้ระหว่างพาลีกับ ทศกัณฐ์ที่แปลงเป็นปุยักษ์ ทำให้ทศกัณฐ์นึกแค้นใจจนต้องไปเรียนวิชาเพิ่ม จะเห็นได้ว่า ภาพหน้า ตอนกับชื่อตอนมีความสัมพันธ์กันในแง่ของเหตุผล



ภาพที่ 19: ภาพหน้าต่อนางสำมนักขาชนวนนศึก
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 9)

ตัวอย่างเป็นภาพหน้าต่อนางสำมนักขาชนวนนศึก เหตุการณ์ตอนนี้เล่าถึงพระราม พระลักษมณ์ สีดา เดินทางมาถึงอาศรมริมสระโคกทวารีและตัดสินใจอาศัยอยู่ที่นั่น จากนั้นเล่าว่าทศกัณฐ์ ออกเดินทางไปนอกกรุงลงกาและมอบหมายให้ชีวหาสามีของนางสำมนักขาผู้เป็นน้องสาวของ ทศกัณฐ์เฝ้าเมืองไว้ ชิวหาจึงแลบลิ้นล่อมกรุงลงกาเพื่อคุ้มครองเมืองจากศัตรูภายนอก เมื่อทศกัณฐ์ กลับมาไม่เห็นเมืองจึงคิดว่ามีข้าศึกบุกรุก จึงขว้างจักรหมายจะทำลายข้าศึก จักรลอยไปตัดลิ้นของ ชิวหา ทำให้ชีวหาขาดใจตาย นางสำมนักขาเศร้าโศกเสียใจและรู้สึกรำคาญ จึงออกเดินทางไปหาคู่อริ นอกเมืองลงกา จนได้พบกับพระราม

ผู้เขียนตั้งชื่อตอนว่า “นางสำมนักขาชนวนนศึก” และวาดภาพชีวหาถูกตัดลิ้นขาดซึ่งเป็น เหตุการณ์เด่นในตอน ภาพชีวหาถูกตัดลิ้นไม่ได้สื่อความต่อกันโดยตรงไปตรงมากับคำว่า “นางสำมนักขาชนวนนศึก” แต่เหตุการณ์ที่ชีวหาถูกตัดลิ้นก็เป็นที่มาแห่งความโศกเศร้าของนางสำมนักขา อัน เป็นเหตุที่นำไปสู่ความต้องการให้พระรามมาเป็นคู่ครองของตนจนต้องใส่ความพระรามกับพระ ลักษมณ์ให้ทศกัณฐ์ฟัง และกลายเป็นชนวนนศึกทั้งหมด จะเห็นได้ว่า แม้บางครั้งชื่อตอนกับภาพหน้า ตอนอาจไม่ได้สื่อความต่อกันโดยตรงไปตรงมา แต่ผู้เขียนเลือกวาดเหตุการณ์สำคัญที่เป็นสาเหตุของ ปมปัญหา หรือเป็นเหตุการณ์ที่เด่นที่สุดในตอน



ภาพที่ 20: ภาพหน้าต่อนางรับเสด็จออกจากกรุงลงกา
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 26, เล่ม 3)

ตัวอย่างเป็นภาพหน้าตอน “รับเสด็จออกจากกรุงลงกา” ซึ่งมีเนื้อหาเล่าถึงตอนที่นางเสด็จออกจากกรุงลงกากลับไปพบพระราม และทำพิธีลุยไฟเพื่อพิสูจน์ให้ทุกคนเห็นสัจจะที่มีต่อพระราม จากนั้นก็เป็นเหตุการณ์ที่งานพระบรมศพของทศกัณฐ์ถูกจัดขึ้น จะเห็นได้ว่า เหตุการณ์หลักในตอนนี้คือการกลับมาของนางเสด็จหลังจากที่พระรามเอาชนะทศกัณฐ์ได้สำเร็จ ซึ่งหากจะวาดภาพหน้าตอนให้สื่อความหมายตรงตามชื่อตอนแล้วก็อาจเป็นภาพการเดินทางกลับของนางเสด็จหรือชบวนบุษบกแก้วที่ถูกเตรียมเอาไว้อย่างยิ่งใหญ่เพื่อรับนางเสด็จกลับดั่งที่บรรยายไว้ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ว่า

บุษเอยบุษบกแก้ว

ห้ายอดสูงเยี่ยมเมฆา

อันยามลิวันกันยุเวก

ถือดอกไม้ทองรูจี

นางเบญกายกัลยา

นางตรีชฎาวิลาวินัย

นวลนางมณโฑเยาวมาลย์

นั่งคู่เคียงข้างพระเทวี

ฝ่ายฝูงนางอัปสรสวรรค์

ถัดนั้นก้านัลกัลยา

พร้อมหมู่สุรเกณฑ์แห่

รัศมีวาวแววเวหา

บันบังฉ้อฟ้าบราลี

บุตรเอกอินทรชิตทั้งสองศรี

นั่งที่หน้าบุษบกนั้น

คู่สุวรรณกัณยุมาสาวสวรรค์

คู่กับนางจันทวดี

นางกาลอัคคีโณมศรี

ตามทีอันดับกันมา

ชวนกันห้อมล้อมซ้ายขวา

เชิญเครื่องดาชดาเรียงราย

เตรสังข์อภิรัมขุมสาย

พิภกนำพลนิกาย

เคลื่อนคลายบุษบกภิรมมา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 446, เล่ม 3)

แต่ผู้เขียนกลับเลือกวาดเหตุการณ์ที่นางสีดาลุยไฟพิสูจน์เป็นภาพหน้าตอน เนื่องจากการลุยไฟเป็นอนุภาคที่คนทั่วไปมักจำได้ เพราะเป็นเหตุการณ์เด่นและมีความสำคัญในแง่ของการแสดงให้เห็นความบริสุทธิ์ทั้งกายและใจและสัจจะของนางสีดาที่มีต่อพระราม ในเรื่องขุนช้างขุนแผน ก็ปรากฏอนุภาคการลุยไฟ ในตอนที่สร้อยฟ้ากล่าวหาศรีมาลา ทั้งสองจึงต้องลุยไฟพิสูจน์ว่าใครพูดความจริง เหตุการณ์ตอนนี้ศรีมาลาเป็นฝ่ายถูกต้อง จึงสามารถเดินลุยไฟได้สำเร็จ

ครานั้นสร้อยฟ้าศรีมาลา	ได้ยंत्रสัจมาไม่เข้าได้
เข้าคนละข้างหัวรางไฟ	ถายบังคมไปมิได้เข้า
เขาโบกปิดพัดไฟให้ถ่านแดง	นางสร้อยฟ้าแสร้งเป็นหนักหนา
ศรีมาลาเพราพริ้มยิ้มแยมมา	บังคมแล้วโคลคลาเข้ารางไฟ
ลีลาสดั่งราชเหมหงส์	เยี่ยงอย่างเหยียบบลงหาร้อนไม่
นางมิได้หวาดหวั่นพรั่นฤทัย	ลุยมาลุยไปได้สามที
เทวดารักษาด้วยความสัตย์	พระพายชายพัดอยู่เรื่อยรี่
ต้องนางอย่างทิพวารีย์	เสียงคนชมมีไปทั้งกอง

(ศิลปาบรรณาคาร 2510: 1037)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ซึ่งการลุยไฟของนางสีดาก็มีลักษณะอย่างเดียวกัน แต่เพิ่มความอัศจรรย์ด้วยการมีดอกบัวผุดขึ้นรองรับทุกก้าวของนางสีดาในขณะที่ลุยไฟ

เดชะความสัตย์ที่ชื่อตรง	จะร้อนเบื้องบาทหงส์ก็หาไม่
มีประทุมทิพมาศอำไพ	เกิดขึ้นในกลางเพลิงกาล
ขยายแยมผกาเศศ	ขจายจรรื่นรสหอมหวาน
รับรองบาทหงส์ทรงธาร	ทุกอย่างบทมาลย์เทวี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 453)

การลุยไฟจึงเป็นอนุภาคที่เด่นกว่าขบวนบุษบกแก้วรับนางสีดา เพราะเป็นทั้งอนุภาคที่คนทั่วไปรู้จักและเป็นทั้งอนุภาคที่เสริมความบริสุทธิ์ของสีดา อีกทั้งเป็นเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นทั้งพระเกียรติของพระรามและพระเกียรติของนางสีดาเอง ว่าสีดาเป็นผู้ปราศจากมลทินอันจะทำไปสู่ข้อ

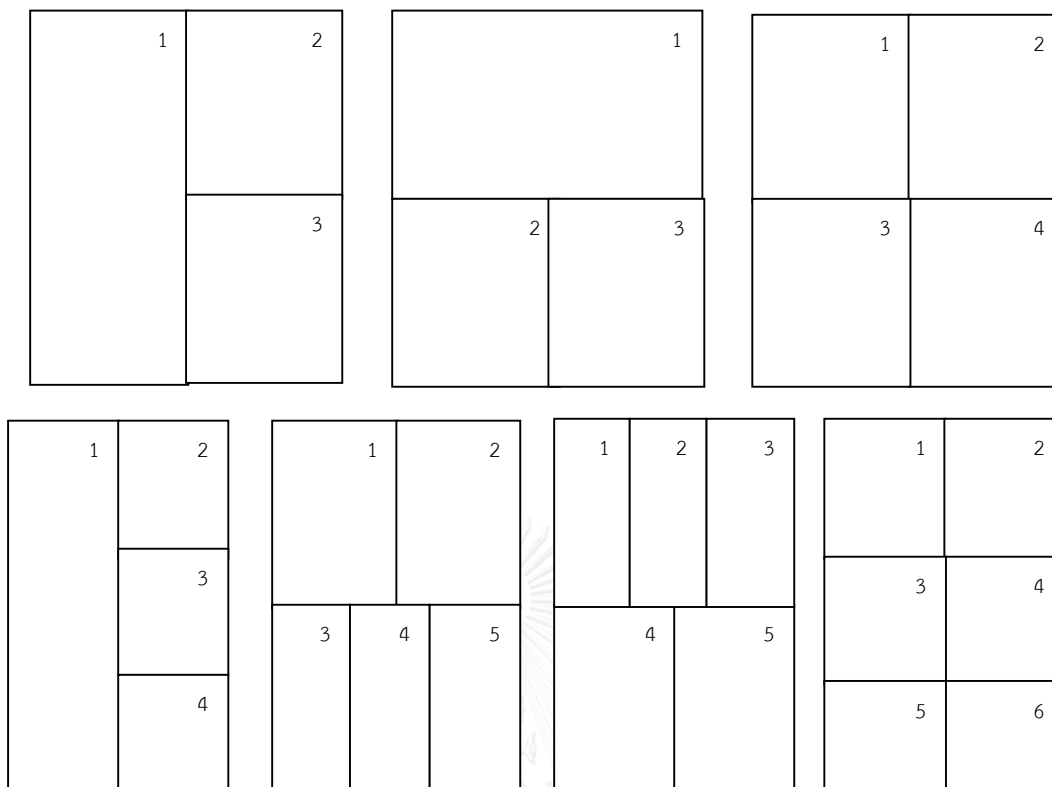
ครหา การที่พระรามทำสงครามกับทศกัณฐ์เป็นระยะเวลานานเพื่อทวงนางสีดาคืน จึงควรค่าแก่ความพยายามที่พระสวามีฝ่าฟันทำสงครามเพื่อพานางกลับคืนมา นางสีดาจึงเป็นสมบัติอันมีค่ามากของพระราม และการที่นางสีดาพิสูจน์ให้เห็นว่าตนปราศจากมลทินด้วยการลุยไฟท่ามกลางประจักษ์พยานนั้น ย่อมทำให้ทุกคนทราบวาสีดาขังบริสุทธิ์ จึงเป็นการรักษาพระเกียรติของพระรามในการที่คู่ครองของตนมีความจงรักภักดีและไม่เคยถูกผู้ใดล่วงเกิน

จะเห็นได้ว่า ภาพหน้าตอนสามารถสื่อใจความสำคัญ เหตุการณ์เด่น มูลเหตุของการเกิดเหตุการณ์ในตอน หรือตัวละครเด่นในตอนได้เช่นเดียวกัน ชื่อตอนจึงทำหน้าที่สรุปเนื้อหาว่าเกิดเหตุการณ์ใดขึ้นในตอน ส่วนภาพหน้าตอนทำหน้าที่บอกเล่าเหตุการณ์ที่มีความสำคัญต่อเนื้อหาในตอนนั้น

3.1.1.2 การจัดหน้า

การจัดหน้า หมายถึงการจัดวางกรอบในหน้ากระดาษ ในหนึ่งหน้าจึงอาจมีได้หลายกรอบ แต่ละกรอบมีหลายขนาด ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เขียนว่าจะวาดเหตุการณ์ในกรอบให้มีขนาดเท่าใด การจัดหน้าจะคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของกรอบกับขนาดของสิ่งที่อยู่ในกรอบ ได้แก่ ขนาดของรูปภาพ ขนาดของคำพูด ขนาดของคำบรรยาย บางหน้ามีหลายกรอบหากผู้เขียนวาดเพียงการสนทนาระหว่างตัวละคร บางหน้ามีกรอบเดียวในกรณีที่ผู้เขียนต้องการเน้นให้เห็นฉากกว้างๆ หรือเหตุการณ์ที่มีตัวละครหลายตัว ในหน้าหนึ่งจึงถูกแบ่งกรอบขนาดต่างกันไป จินตนา ไบกาซูยี ([ม.ป.ป]: 231) อธิบายเรื่องการจัดหน้าว่า “กรอบรูปควรจะเริ่มจากซ้ายไปขวาตามลักษณะการอ่านภาษาไทย” และจำแนกชนิดของการจัดหน้าสำหรับหนังสือการ์ตูนภาพขนาดเล็ก ดังนี้

1	1	2	1
2			2
			3



การคูณรวมเกียรติ ฉบับรามาวตาร มีชนิดของการจัดหน้าตามที่ จินตนา ไบกาซูยี จำแนกไว้ข้างต้น แต่หน้าของการคูณฉบับนี้จึงมีการจัดหน้าที่หลากหลาย ใส่กรอบในขนาดต่างกันไป และยังมี การจัดหน้าอีกหนึ่งแบบนอกเหนือจากทั้ง 10 แบบข้างต้น คือ ผู้เขียนจัดให้ในหน้ามีเพียงกรอบภาพใหญ่เต็มหน้าภาพเดียว สำหรับแสดงเหตุการณ์สำคัญหรือฉากขนาดใหญ่ที่ผู้เขียนต้องการเน้นรายละเอียด ผู้วิจัยจำแนกประเภทของกรอบภาพในการคูณฉบับนี้ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

ก. การจัดหน้าแบบขนาดกรอบเท่ากัน

การจัดหน้าประเภทนี้หมายถึง การจัดหน้าแบบใช้กรอบที่มีขนาดเท่ากันหรือขนาดใกล้เคียงกัน เรียงจากซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง เล่าเหตุการณ์ต่อเนื่องกันไป ถ้ากรอบมีขนาดเล็ก จะเน้นการสนทนาระหว่างตัวละครสองตัวหรือแสดงการพูดของตัวละครตัวเดียว ไม่เน้นฉากหลัง แต่ถ้ากรอบมีขนาดใหญ่ขึ้น ผู้เขียนมักเพิ่มฉากหลังเข้าไปด้วย การจัดหลายกรอบไว้ในหน้าเดียวมักจะแสดงเหตุการณ์ที่ตัวละครหลายตัวผลัดกันทำกิริยา สนทนาโต้ตอบกันไปมา หรือมีการเคลื่อนไหว ผู้เขียนจึงต้องสื่อภาพที่ละการกระทำของตัวละครไว้ทีละกรอบ ให้ต่อเนื่องกันไปจนจบเหตุการณ์



ภาพที่ 21: ตัวอย่างการจัดหน้าแบบขนาดกรอบเท่ากัน
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 7, 8)

ตัวอย่างข้างต้นผู้วิจัยนำมาจากเหตุการณ์สองตอน ภาพซ้ายเป็นตอนที่หนุมานเกิดและพระพายกับนางสวาหะให้พร เหตุการณ์ตอนนี้เน้นคำพูดของตัวละครที่สนทนากันมากกว่าเน้นฉากหรือบรรยากาศโดยรวม เพราะเหตุการณ์เกิดขึ้นที่สถานที่แห่งเดียว นอกจากนี้ยังเป็นตอนที่หนุมานถือกำเนิดและตัวละครต่างก็ต้องการพูดคุยกันเพราะต่อไปจะต้องแยกกันไปใช้ชีวิตคนละแห่ง ผู้เขียนจึงเลือกใช้กรอบขนาดเล็กร่วมกันเพื่อเน้นอารมณ์ความรู้สึกและให้ตัวละครผลัดกันกล่าวคำอำลา

ภาพขวาเล่าเหตุการณ์ที่นางไภยเกศช่วยท้าวทศรถขับรถศึกจนได้รับชัยชนะในการต่อสู้กับยักษ์พหูตตันต์ และท้าวทศรถให้รางวัลนางไภยเกศเป็นสมบัติใดก็ได้ที่ท้าวทศรถมี จะเห็นได้ว่าการจัดหน้าแบบขนาดกรอบเท่ากัน และทั้งสามกรอบในหน้านี้ก็เป็นกรอบขนาดกลางที่กว้างพอจะใส่ฉากหลังหรือบรรยากาศโดยรวมได้ ผู้เขียนจึงเลือกใช้กรอบขนาดใหญ่เท่ากันนี้เล่าเหตุการณ์เพราะจำเป็นต้องใช้พื้นที่สำหรับแสดงให้เห็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ ซึ่งอยู่ต่างสถานที่กัน

จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนจัดขนาดกรอบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ว่าต้องการเน้นให้องค์ประกอบใดในกรอบโดดเด่น คำพูด ตัวละคร หรือฉาก การจัดหน้าแบบภาพซ้ายจุดเด่นจะอยู่ที่การสนทนากันของตัวละคร ส่วนการจัดหน้าแบบภาพขวาจุดเด่นจะอยู่ที่ฉากและตัวละครก็เด่นรองลงมา ข้อสังเกตที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ หากผู้เขียนจัดหน้าโดยใช้กรอบขนาดใหญ่และวาดฉากในกรอบ มักจะหมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดต่างสถานที่กันอย่างไร้ในภาพขวา กรอบบนเป็นฉากในสนามรบ กรอบกลางเป็นฉากภายในรถศึก และกรอบล่างเป็นฉากในพระราชวัง หากผู้เขียนไม่แจ่มแจ้งให้ผู้อ่านเห็นฉาก

ทั้งหมดแล้ว ผู้อ่านอาจเข้าใจคลาดเคลื่อนไปว่าเหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในสนามรบตามที่ปรากฏในกรอบบนได้ ซึ่งต่างกับภาพซ้ายที่เหตุการณ์กำลังดำเนินอยู่ ณ สถานที่แห่งเดียว ผู้เขียนจึงมุ่งจุดสำคัญไปที่การสนทนาของตัวละครมากกว่าจะเน้นฉาก เพราะผู้อ่านทราบแล้วว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใด

ข. การจัดหน้าแบบผสม

หมายถึงการนำกรอบขนาดต่างๆ มาจัดหน้ารวมกัน กรอบขนาดใหญ่ใช้กับเหตุการณ์ที่เน้นฉากหลังหรือจำเป็นต้องใช้พื้นที่เพื่อสื่อเหตุการณ์มาก ส่วนกรอบเล็กจะใช้กับการเน้นตัวละครเพียง 1-2 ตัว และสังเกตเห็นได้ว่า แต่ละกรอบใช้ระยะใกล้ไกลในการมองเหตุการณ์ไม่เท่ากัน บางกรอบใช้ภาพที่มองจากระยะใกล้ จึงเป็นภาพใบหน้าของตัวละครที่มีขนาดใหญ่ บางกรอบใช้ภาพที่มองจากระยะไกล จึงเป็นภาพที่ตัวละครมีขนาดไม่เท่ากัน ตัวที่อยู่ใกล้กว่าจะมีขนาดของตัวละครใหญ่กว่าตัวที่อยู่ไกลออกไป



ภาพที่ 22: ตัวอย่างการจัดหน้าแบบผสม

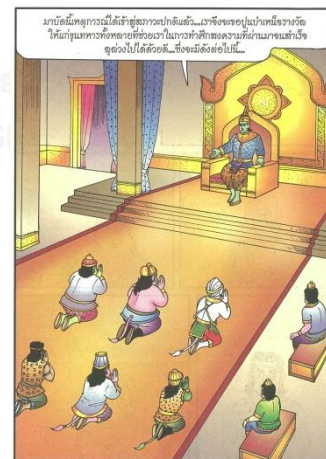
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 11, 26)

การจัดหน้าลักษณะนี้แสดงถึงเหตุการณ์ที่ต้องการพื้นที่ในการถ่ายทอดเรื่องราวไม่เหมือนกัน กรอบที่ใหญ่ที่สุดในภาพซ้ายคือกรอบที่หนุมานโพรยใบไม้ลงมาใส่พระลักษมณ์ กรอบที่นำเสนอเหตุการณ์ตอนนี้จึงต้องใช้พื้นที่แนวตั้งที่สูงขึ้นไปพอที่จะรองรับระยะห่างระหว่างพระลักษมณ์กับหนุมานได้ ส่วนกรอบที่เหลือก็เน้นกิริยาอาการของตัวละครเพียงตัวเดียว ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้พื้นที่มาก อย่างไรก็ตามที่พระลักษมณ์ถูกผลไม้ตกใส่ศีรษะ จุดเด่นอยู่ที่บริเวณศีรษะที่ผลไม้ร่วงลงมากระทบ ผู้เขียนจึงไม่วาดร่างกายท่อนล่างเพราะไม่ใช่ส่วนที่ต้องการเน้น ส่วนในภาพขวา กรอบที่ใหญ่ที่สุดคือ

กรอบที่หมุนวนวาดขอบเขตเมืองนพบุรีที่พระรามโปรดให้สร้างขึ้นใหม่ ผู้เขียนต้องการเน้นให้เห็นความกว้างขวางใหญ่โตของเมือง หรือกว้างพอที่หางของหนุมานจะวาดไปถึง ซึ่งถ้าผู้อ่านได้อ่านตั้งแต่ต้นจะพบว่า หางของหนุมานยืดยาวไปได้ไม่สิ้นสุด ไม่ว่าจะเป็ตอนทีหนุมานใช้หางพันร่างสหัสเดชะก่อนทีจะสังหาร หรือตอนที่หนุมานใช้หางพาดแม่น้ำเพือให้กำลังพลเคลื่อนไป ผู้อ่านทราบอยู่แล้วว่าหางหนุมานสามารถยืดได้ยาว ผู้เขียนจึงวาดภาพโดยใช้พื้นที่ทีกว้างเพือจำลองให้เห็นขนาดของเมือง กรอบเหตุการณ์นี้จึงต้องใหญ่กว่ากรอบอื่น ๆ

ค. การจัดหน้าแบบเต็มหน้า

การจัดหน้าประเภทนี้มีจำนวนน้อยทีสุดเมื่อเทียบกับการจัดหน้าแบบอื่น ผู้เขียนต้องการแสดงรายละเอียดอย่างครบถ้วนในเหตุการณ์ ตัวละครไม่ได้ตอบโต้กันไปมาหรือผลิตกันกระทำกริยาเป็นลักษณะของภาพนิ่งทีเป็นเหตุการณ์ใหญ่ ไม่เน้นความสำคัญไปทีตัวละครใดตัวละครหนึ่ง หรือการกระทำหนึ่ง แต่เป็นการสื่อความโดยรวมไปถึงสถานที่ ผู้เขียนต้องการเก็บรายละเอียดของเหตุการณ์ไว้ครบถ้วนโดยไม่เน้นการกระทำใดหรือตัวละครใดเป็นพิเศษอย่างกรอบทีอยู่ในการจัดหน้าประเภทอื่น เช่น กรอบทีใช้ภาพระยะใกล้เพือเน้นตัวละครเพียงตัวเดียว หรือกรอบทีมีภาพอวัยวะเพือแสดงการกระทำเพียงอย่างเดียวของตัวละคร การจัดหน้าลักษณะนี้จึงเน้นฉากและเน้นให้ผู้อ่านเห็นรายละเอียดทุกอย่างในกรอบอย่างสำคัญเท่าเทียมกัน



ภาพที่ 23: ตัวอย่างการจัดหน้าแบบเต็มหน้า
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 3, 26)

ฉากทีผู้เขียนใช้พื้นที่เต็มหน้ามักเป็นฉากอลังการทีแสดงพื้นที่ทีกว้างขวางมากอย่างท้องพระโรง หน้าเมือง หรือฉากทีต้องการเน้นรายละเอียดอย่างการแสดงจำนวนคนหรือเน้นความสวยงามของ

ทัศนียภาพโดยรอบ และผู้เขียนยังวาดเหตุการณ์สำคัญที่ต้องการรายละเอียดมากเป็นพิเศษในการอธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างการกวาดเคเชียรสมุทรในภาพซ้ายด้วย การจัดหน้าลักษณะนี้จึงช่วยให้ภาพมีความโดดเด่น น่าสนใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เขียนใส่รายละเอียดได้มากกว่ากรอบปกติ

การจัดหน้าในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร ผู้เขียนจึงต้องคำนึงถึงเหตุการณ์ที่ต้องนำเสนอเป็นสำคัญ หากเหตุการณ์ใดสื่อการกระทำของตัวละครหลายตัวที่แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ตอบหรือเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันไป ก็จะใช้ภาพกรอบเล็กเพื่อแสดงการสนทนากันบ้าง แสดงอาการปฏิกิริยาบ้าง แสดงการพูดของตัวละครเดี่ยวบ้าง และนำกรอบเหล่านั้นมาต่อกันเพื่อให้เข้าใจเหตุการณ์ทั้งหมดโดยไม่เน้นฉากหลังมากนัก แต่หากกรอบที่มีขนาดใหญ่ขึ้นก็มักเป็นลักษณะของการแสดงภาพนิ่ง ที่ให้ความสำคัญของรายละเอียดในกรอบนั้น ๆ เท่าเทียมกัน ไม่เน้นการเคลื่อนไหวหรือการโต้ตอบกันของตัวละคร แต่เป็นการสื่อให้เห็นภาพรวมของเหตุการณ์ การจัดหน้าจึงมีความสอดคล้องกับเหตุการณ์เพื่อนำเสนอเรื่องราวของการ์ตูนฉบับนี้ได้อย่างชัดเจนมากที่สุด

3.1.1.3 ประเภทของกรอบ

มูลเหตุของการใช้กรอบประเภทต่างๆ มาจากลักษณะการสร้างหนังสือการ์ตูนแบบมังงะ ซึ่งคล้ายคลึงกับการสร้างภาพยนตร์ ในหนังสือการ์ตูนแบบมังงะ ผู้เขียนจะวาดภาพเหมือนถ่ายทอดออกมาจากสายตาของผู้ดูละคร เช่น เมื่อตัวละครตัวใดตัวหนึ่งพูด ผู้ดูก็จะมองหน้าตัวละครนั้น ๆ และฟังเสียงพูดไปด้วย เมื่อถ่ายทอดเป็นภาพมังงะจึงวาดเพียงใบหน้าหรือร่างกายท่อนบนของตัวละคร และมีพื้นที่ปิดล้อมคำพูดที่เรียกว่าบัลลูน (balloon) เพื่อแสดงคำพูดของตัวละคร เมื่อมีการเปิดตัวหรือแนะนำให้ผู้ดูรู้จักตัวละครใด ผู้ดูก็จะเน้นดูตัวละครนั้น ๆ ภาพมังงะที่ถ่ายทอดออกมาจึงเป็นภาพตัวละครเต็มตัว เพื่อเน้นให้ผู้อ่านดูเฉพาะรูปลักษณ์หรือบุคลิกลักษณะภายนอกของตัวละคร เมื่อในภาพยนตร์ต้องการเน้นให้เห็นการกระทำของตัวละคร เช่น เน้นให้เห็นการพยายามขโมยของ ภาพยนตร์ก็จะใช้ภาพระยะใกล้ (zoom) ถ่ายมือที่กำลังหยิบสิ่งของ เมื่อภาพยนตร์ต้องการเน้นให้เห็นว่าตัวละครกำลังแอบดูอะไรบางอย่างอยู่ ก็จะวาดภาพสิ่งที่ถูกแอบดูเป็นภาพขนาดเล็กในช่องแคบ ๆ ซึ่งจำลองมาจากภาพในสายตาของเราเมื่อกำลังแอบมองใครอยู่จากที่ไกล ๆ หรือเมื่อภาพยนตร์ต้องการเน้นให้เห็นอารมณ์ที่เข้มข้นของตัวละคร ก็จะใช้ภาพระยะใกล้เน้นเฉพาะใบหน้าหรือสายตาของตัวละคร เพื่อให้เห็นอารมณ์ที่เข้มข้นและรุนแรง พอถ่ายทอดเป็นภาพในมังงะจึงวาดเฉพาะดวงตาหรือใบหน้า และเพิ่มคำพูดพอให้เห็นว่าตัวละครกำลังอยู่ในอารมณ์ใด เพื่อแสดงให้เห็นความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น ดังที่ ทอมสัน (2539: 103) อธิบายว่า “นักเขียนการ์ตูนช่องอาจจะเรียนรู้จากตากล้องถ่ายภาพยนตร์ เช่น เราอาจจะดึงภาพเข้ามาในลักษณะใกล้ ยืดภาพในลักษณะมองไกล หรือเปลี่ยนระดับสายตาและมุมมอง เช่น มองจากมุมบนในช่องแรกและมองจากมุมล่างในช่องต่อไป ”

ขนาดของกรอบจึงเกิดขึ้นเพื่อรองรับความตั้งใจที่จะเน้นภาพบางจุดหรือบางมุมมอง เป็นลักษณะการสร้างการดูแบบมังงะซึ่งวาดแบบจำลองภาพตามสายตาที่เราเห็นในภาพยนตร์

ผู้วิจัยจำแนกประเภทของกรอบตามวัตถุประสงค์การนำเสนอเหตุการณ์ในกรอบนั้นๆ ว่ามุ่งสื่อสิ่งใดเป็นสำคัญ โดยไม่พิจารณาถึงขนาดของกรอบ ผู้วิจัยจำแนกประเภทของกรอบได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ กรอบเน้นตัวละคร กรอบเน้นคำพูด กรอบเน้นการกระทำ และกรอบเน้นฉาก

ก. กรอบเน้นตัวละคร

หมายถึงกรอบที่มุ่งนำเสนอตัวละคร มักแสดงรูปลักษณะของตัวละคร เนื่องจากตัวละครแต่ละตัวต่างก็มีรูปลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างจากตัวละครอื่น จึงพบว่ามีกรอบหลายกรอบที่มุ่งนำเสนอตัวละครเป็นสำคัญ



ภาพที่ 24: ตัวอย่างกรอบเน้นตัวละคร

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 2, 14, 15)

กรอบเน้นตัวละคร จะมีเพียงตัวละครเดียวในกรอบ มีคำบรรยายเกี่ยวกับรูปลักษณะของตัวละครนั้นๆ หรือไม่ก็ได้ แต่จุดเด่นของกรอบภาพประเภทนี้คือมุ่งนำเสนอตัวละครเป็นสำคัญ คล้ายกันกับเมื่อเราดูละครหรือภาพยนตร์ หากเป็นเหตุการณ์ที่มุ่งดึงความสนใจไปที่ตัวละครเป็น

พิเศษ ผู้ดูก็จะดูแต่เฉพาะตัวละครนั้น ๆ ภาพการ์ตูนที่ได้รับอิทธิพลจากการสร้างการ์ตูนแบบมังงะนี้ก็มีลักษณะการถ่ายทอดภาพมาจากสายตาของผู้ดูเช่นเดียวกัน

ข. กรอบเน้นคำพูด

เป็นการแบ่งพื้นที่ในกรอบภาพให้เท่ากันระหว่างตัวละครและคำพูด เพื่อนำเสนอการสนทนา ระหว่างตัวละคร หรือนำเสนอความคิด คำพูด ของตัวละคร จุดเด่นของกรอบประเภทนี้คือไม่เน้นที่ตัวละครหรือคำพูดอย่างหนึ่งอย่างใดมากเป็นพิเศษ พื้นที่ที่ผู้เขียนแบ่งระหว่างภาพและคำพูดจึงมีขนาดใกล้เคียงกัน



ภาพที่ 25: ตัวอย่างกรอบเน้นคำพูด

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 3, 8, 15)

กรอบเน้นคำพูดนี้ คำพูดกับตัวละครมีความสำคัญเท่า ๆ กัน และมักเป็นกรอบที่เปิดโอกาสให้ตัวละครได้พูดมากกว่ากรอบแบบอื่น เพราะผู้เขียนวาดภาพระยะใกล้เพื่อเน้นผู้พูด และใช้คำพูดที่มีพื้นที่ปิดล้อม (balloon) ชี้ไปทางเจ้าของคำพูด เพื่อเน้นว่าตัวละครดังกล่าวกำลังพูดอะไรอยู่ คล้ายกับในการสนทนา ที่เมื่อใครกำลังพูดอยู่ ผู้ฟังก็จะมองหน้าผู้พูดมากกว่าที่จะมองสิ่งอื่น ใบหน้าและลำตัวท่อนบนของตัวละคร จึงถูกวาดพร้อมกับคำพูดในกรอบประเภทนี้ และสังเกตเห็นได้ว่า ผู้เขียนมักไม่วาดฉากหรือแสดงรายละเอียดของฉากหลังน้อยในกรอบเน้นคำพูด เนื่องจากพื้นที่ส่วนใหญ่ในกรอบถูกจัดสรรให้เป็นพื้นที่ของตัวละครและคำพูดแล้ว หากวาดฉากหลังประกอบด้วยก็อาจทำให้ภาพในกรอบดูแน่นหรืออ่านข้อความที่เป็นคำพูดได้ยาก เพราะไม่มีจุดเด่นของของภาพที่แท้จริง คือมีทั้งตัวละคร คำพูด และฉาก รวมอยู่ในกรอบเดียวกันและไม่มีที่ว่าง ทำให้กรอบไม่มีความเป็นเอกภาพ การลดฉากในกรอบเน้นคำพูดจึงช่วยดึงตัวละครและคำพูดให้เด่นชัดขึ้นมา

ค. กรอบเน้นการกระทำ

กรอบเน้นการกระทำจะใช้กรอบที่มีขนาดใหญ่ขึ้น เพราะผู้เขียนต้องวาดฉากกับปฏิกิริยาที่ตัวละครแสดง และอาจมีคำพูดและบทบรรยายด้วย ขนาดของกรอบจึงต้องครอบคลุมทั้งภาพและคำการกระทำในกรอบมีทั้งการกระทำของตัวละครตัวเดียว และการกระทำของตัวละครหลายตัว



ภาพที่ 26: ตัวอย่างกรอบเน้นการกระทำ

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 11, 16, 17)

จะเห็นได้ว่า เนื่องจากกรอบประเพณีนี้มีขนาดกว้าง ผู้เขียนจึงมักวาดฉากหลังไว้ด้วยเพื่อไม่ให้พื้นที่ในกรอบดูโล่งและไม่สวยงาม กรอบเน้นการกระทำจึงมีทั้งฉากและเหตุการณ์ ภาพที่ได้จึงมีความน่าสนใจเพราะผู้เขียนสามารถวาดรายละเอียดเข้าไปในภาพได้มากที่สุด ตัวอย่างภาพเหตุการณ์ที่หุ่มาจนหยอกล้อพระลักษมณ์ข้างต้นจะเห็นว่า เหตุการณ์นี้จำเป็นต้องใช้กรอบที่มีขนาดกว้าง เพราะต้องแสดงให้เห็นความโกรธของพระลักษมณ์ที่ขึ้นนิ้วและกระที่บเท้าวิ่งไล่หนุ่มาในขณะทีหนุ่มาวิ่งหนีพระลักษมณ์ ผู้เขียนจึงต้องเผื่อพื้นที่แสดงท่าทางทีสื่อถึงอารมณ์โกรธของพระลักษมณ์และเผื่อพื้นที่ให้หนุ่มาวิ่งห่างออกไปด้วย จากนั้นจึงลดขนาดของตัวหนุ่มาให้เล็กกลง เพื่อแสดงว่าตัวละครอยู่ไกลดังที่ ทอมสัน (2539: 103) อธิบายว่า

เมื่อพูดถึงการจัดภาพในการ์ตูน อีกสิ่งหนึ่งที่เราควรคำนึงก็คือเรื่องของขนาด ถ้าเราต้องการจะเน้นถึงบุคลิกของการ์ตูนตัวใดก็ให้วางการ์ตูนตัวนั้นอยู่ด้านหน้าและมีขนาดทีใหญ่เกือบเต็มกรอบ ถ้าเป็นภาพทีมีทัศนียภาพทีทัศน์เป็นส่วนสำคัญของเรื่อง ตัวการ์ตูนก็ควรเป็นฉากหลังของภาพ

จุดสนใจของภาพจะทำให้เด่นชัดได้โดยการทำให้วัตถุมีขนาดทีผิดเพี้ยน เช่น เด็กยืนข้างข้าง เราสามารถทำให้เด็กตัวเล็กกระจิวเกินความจริงและทำให้ข้างมีขนาดใหญ่มากกว่าก็ย่อมได้

หากวาดเหตุการณ์ดังกล่าวด้วยกรอบขนาดเล็ก ก็จะทำให้ภาพไม่มีความสมดุล คือพระลักษมณ์อาจมีขนาดเล็กกลงเพราะผู้เขียนต้องวาดภาพเต็มตัวเพื่อแสดงอารมณ์โกรธ ซึ่งอาจมีขนาดเท่ากับหนุ่มาซึ่งกำลังวิ่งห่างออกไปด้วย จึงอาจทำให้ผู้อ่านเห็นแล้วไม่สามารถเข้าใจตามทีผู้เขียนต้องการจะสื่อได้ว่าหนุ่มากำลังวิ่งหนีไกลออกไป

อีกตัวอย่างหนึ่งคือเหตุการณ์ตอนทีหนุ่มาทำลายแผนการทหน้าของกุมภกรรณ ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที 1 บรรยายเหตุการณ์ตอนนีว่

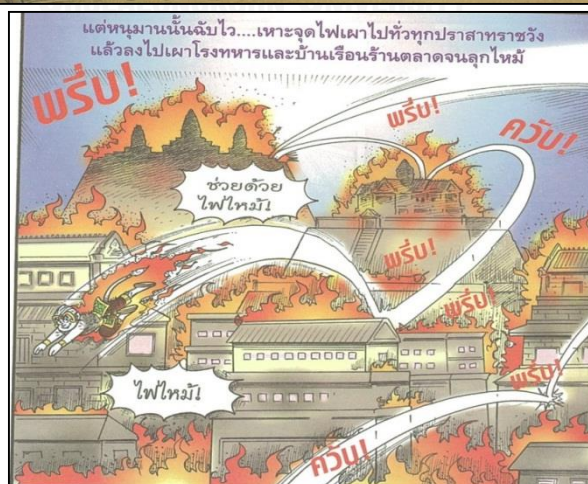
บัดเดี่ยวกายนั้นก็กลับกลายเป็นลูกพระพายเรื่องศรี	
กุนชลขนเพชรรูจี	เขี้ยวแก้วมณีอลงกรณ์
ใหญ่เท่าบรมพรหมาน	สูงตระหง่านดั่งพระเมรุสังขร
ผลาดแผลงสำแดงฤทธิรอน	วานรกระที่บบาทา
	[...]
จึงเห็นพญากุมภกรรณ	นิมิตกายนั้นโตใหญ่
นอนขวางอยู่กลางชลาลัย	ปิดวารไว้ด้วยไกรธา

ฉวยชักรีเพชรรอออกจากกาย ลูกพระพายกวัดแกว่งเงื้อง่า
 โลดโผนโจนถีบอสุรา ด้วยกำลังกายาวานร
 (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 443, เล่ม 2)

กุ่มภกรรณเป็นยักษ์ใหญ่และกำบังกายนอนขวางทางน้ำไว้ หนุมนานขยายร่างให้ใหญ่แล้วเข้าต่อสู้อีกกุ่มภกรรณ ผู้เขียนจึงต้องใช้กรอบขนาดใหญ่เพื่อแสดงรูปลักษณ์ของตัวละครทั้งสองให้ครบถ้วนตามฉบับรัชกาลที่ 1 และการใช้กรอบขนาดใหญ่ถ่ายทอดเหตุการณ์ดังกล่าวก็ยิ่งช่วยให้ภาพมีความน่าสนใจ เพราะแสดงถึงความยิ่งใหญ่และอำนาจของตัวละคร การวาดกรอบเน้นการกระทำจึงต้องคำนึงถึงรูปลักษณ์ของตัวละคร ระยะเวลาใกล้เคียง และทิศทางที่ตัวละครแสดงอยู่ด้วย

ง. กรอบเน้นฉาก

กรอบประเภทนี้มักเป็นกรอบขนาดใหญ่ เน้นสถานที่หรือแสดงให้เห็นฉากหลังการ และมักมีคำบรรยายประกอบเพื่อให้ผู้อ่านทราบรายละเอียดเพิ่มเติมเรื่องราวของสถานที่นั้น ๆ นอกเหนือจากการดูภาพเพียงอย่างเดียว



ภาพที่ 27: ตัวอย่างกรอบเน้นฉาก

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 5, 13)

ตัวอย่างภาพข้างต้นจะเห็นว่า ภาพแรกฤๅษีชนกกับบ่าวรับใช้กำลังมองหาตำแหน่งที่เคยฝังศพของนางสีดาไว้ ผู้เขียนจึงต้องวาดภาพโดยเน้นไปที่ฉาก เพื่อให้ผู้อ่านเห็นความกว้างใหญ่ของสถานที่ที่ทำให้ตัวละครทั้งสองต้องครุ่นคิดอย่างหนักถึงตำแหน่งที่ซ่อนศพนางสีดา จะเห็นได้ว่า แม้จะใช้กรอบภาพขนาดใหญ่ แต่ด้วยความกว้างอันไม่จำกัดของพื้นที่ในป่าตามท้องเรื่อง ทำให้ผู้เขียนแก้ปัญหาด้วยการลดขนาดของตัวละครให้เล็กลง เพื่อแสดงภาพเปรียบเทียบ (contrast) ระหว่างตัวละครและฉาก ดังที่ ทอมสัน (2539: 103) อธิบายว่า “จุดสนใจของภาพจะทำให้เด่นชัดได้โดยการทำให้วัตถุมีขนาดที่ผิดเพี้ยน เช่น เด็กยืนข้างข้าง เราสามารถทำให้เด็กตัวเล็กกระจัดเกินความจริงและทำให้ข้างมีขนาดใหญ่โตกว่าที่ย่อมได้” ผู้เขียนจึงใช้กรอบขนาดกว้างพร้อมทั้งลดขนาดตัวละครให้เล็กเพื่อเน้นฉากที่เป็นป่าอันกว้างใหญ่

อีกตัวอย่างหนึ่งคือภาพตอนที่หนุมานวิ่งรอบกรุงลงกาเพื่อนำร่างกายของตนเองที่ติดไฟเผาสถานที่ทุกหนทุกแห่งในเมืองตามแผนการที่หนุมานตั้งใจไว้ ในภาพจะเน้นฉากให้เห็นความใหญ่โตของปราสาทกรุงลงกา เนื่องจากลงกาเป็นเมืองยักษ์ ที่อยู่อาศัยจึงต้องมีขนาดใหญ่ ซึ่งเมื่อเทียบกับหนุมานที่อยู่ในร่างกายของลิงที่ลี้ภัย (เพราะแสร้งว่าแพ้นถูกจับมัดมาถวายตัวให้ทศกัณฐ์) แล้วย่อมแตกต่างกันมาก ผู้เขียนจึงเน้นภาพปราสาทกรุงลงกาในขณะที่วาดหนุมานให้มีขนาดเล็ก เพื่อเน้นให้เห็นความวอดวายของพระราชวังกรุงลงกาที่กลายเป็นทะเลเพลิง ดังที่บรรยายในบทพระราชนิพนธ์ว่า

เกิดเป็นเปลวเพลิงเริงโรจน์	ช่วงโชติจรัสประกายสร
ร้อนแรงยิ่งแสงทินกร	ด้วยฤทธิรอนหอกชัย
บัดนั้น	คำแหงหนุมานทหารใหญ่
ครั้นเพลิงติดขึ้นก็ดีใจ	วิ่งโผนเข้าในโพชนัด
เที่ยวจุดปราสาทราชฐาน	เพลิงกาลรุ่งโรจน์โพยมหน
โรงช้างโรงม้าเรือนพล	อลวนไปทั้งธานี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 163, เล่ม 2)

กรอบประเพณีความโดดเด่นจึงอยู่ที่ฉากหรือสถานที่ เพื่อเน้นให้ผู้อ่านเห็นลักษณะของสถานที่มากกว่าจะเน้นตัวละคร เน้นคำพูด หรือเน้นการกระทำ ภาพที่วาดจึงมีความน่าสนใจ เพราะดึงดูดด้วยความโอ่อ่ากว้างขวางของสถานที่ หรือความสวยงามของสถานที่ที่ผู้เขียนเน้นรายละเอียดไว้ อีกทั้งความกว้างใหญ่ของสถานที่ที่ตัดกับภาพตัวละครขนาดเล็กอย่างเช่นฉากตอนเผาลงกา ก็ช่วยให้เรื่องราวมีความสมเหตุสมผลด้วยว่า เมื่อเปรียบเทียบขนาดของปราสาทกรุงลงกากับลิงตัวหนึ่งแล้ว ย่อมมีขนาดที่ต่างกันมาก

3.1.1.4 การเลือกใช้ฉากในกรอบการ์ตูน

ตามที่ผู้วิจัยอธิบายไว้ข้างต้นว่าการ์ตูนฉบับนี้มีการจัดหน้าโดยแบ่งพื้นที่ให้กับกรอบขนาดต่าง ๆ ในหนึ่งหน้าจึงสามารถมีได้ทั้งกรอบใหญ่และกรอบเล็ก สำหรับการเลือกใช้ฉากนั้น ผู้เขียนจะวาดฉากใหญ่ให้ผู้อ่านทราบเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใดเพียงกรอบเดียว และกรอบต่อ ๆ มา ก็จะไม่เน้นฉาก แต่จะเน้นที่ตัวละคร หรือคำพูด หรือการกระทำแทน เพราะผู้อ่านทราบแล้วว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหน หากวาดสถานที่ขนาดใหญ่ซ้ำก็จะใช้พื้นที่ในหน้ากระดาษเกินความจำเป็น การวาดฉากเพียงกรอบใหญ่กรอบเดียวจึงสอดคล้องกับการจัดหน้าแบบผสม ที่มีทั้งกรอบเล็กและกรอบใหญ่รวมอยู่ในหน้าเดียวกัน



ภาพที่ ๒๘: ตัวอย่างการเลือกใช้ฉากในกรอบการ์ตูน
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม ๓, ๔, ๒๐)

การวาดฉากเฉพาะในบางกรอบจึงช่วยนำเสนอเรื่องราวให้ผู้อ่านทราบได้ว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใด และไม่ใช่พื้นที่ในหน้ากระดาษมากเพราะวาดฉากในกรอบใหญ่เพียงกรอบเดียว แล้วจึงมุ่งความสนใจไปที่คำพูดหรือการกระทำของตัวละครแต่ละตัวในกรอบถัดมา ในทางตรงกันข้าม หากวาดฉากในทุกกรอบแม้แต่กรอบที่เน้นการสนทนาของตัวละคร ก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ ภาพในกรอบจะดูแน่น รก จุดเด่นของภาพกระจัดกระจาย เพราะไม่ได้วางตำแหน่งแบบให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งโดดเด่นเป็นพิเศษ เมื่อภาพในกรอบขาดความโดดเด่นแล้ว จะทำให้ภาพที่วาดออกมาดูน่าเบื่อ เพราะมีรูปแบบเดียว และไม่มีกรอบใดที่โดดเด่นออกมาจากกรอบ การเลือกใช้ฉากในกรอบการ์ตูนจึงเป็นการเลือกใช้กรอบให้เหมาะสมทั้ง ๔ ประเภท ได้แก่ กรอบเน้นตัวละคร กรอบเน้นคำพูด กรอบเน้นการกระทำ และกรอบเน้นฉาก เข้ามาจัดเรียงในหน้าให้มีความสมดุล มีความน่าสนใจเพราะมีการลดหลั่นขนาดที่ต่างกันหน้าเดียว และมีความเหมาะสมในการถ่ายทอดเหตุการณ์

3.1.2 การนำเสนอเรื่องผ่าน “ภาษา”

ภาษาเป็นองค์ประกอบที่ใช้ร่วมกับภาพในการสื่อสารเรื่องราว การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร มีการนำเสนอเรื่องผ่านภาษาอยู่ในหลายส่วน ได้แก่ ชื่อเรื่อง การทำความ บทบรรยาย และบทสนทนา ดังที่ผู้วิจัยจะอธิบายต่อไปนี้

3.1.2.1 การตั้งชื่อเรื่อง “รามาวดาร”

คำว่า “รามาวดาร” หรือ “รามจันทราวดาร” เป็นชื่ออวตารปางที่ 7 ในบรรดาปางใหญ่ทั้ง 10 ปาง⁴ของพระนารายณ์ที่เสด็จมาเกิดในโลกมนุษย์เพื่อปราบทุกข์เข็ญ ผู้เขียนเลือกใช้คำว่า “รามาวดาร” เป็นชื่อการ์ตูนเพื่อเน้นว่าเป็นเรื่องสงครามที่มีจุดเริ่มต้นจากความขัดแย้งระหว่าง

⁴ ปางที่ 1 มัตสยาวตาร อวตารเป็นปลา

ปางที่ 2 กูรมาวตาร อวตารเป็นเต่า

ปางที่ 3 วราหาวตาร อวตารเป็นหมู

ปางที่ 4 นรสิงหาวตาร อวตารเป็นคนครึ่งสิงห์

ปางที่ 5 วามนาวตาร อวตารเป็นคนเตี้ย

ปางที่ 6 ปรศุรามาวตาร อวตารเป็นปรศุราม

ปางที่ 7 รามาวตาร อวตารเป็นพระราม

ปางที่ 8 กฤษณาวตาร อวตารเป็นพระกฤษณะ

ปางที่ 9 พุทธาวตาร อวตารเป็นพระพุทธเจ้า

ปางที่ 10 กัลกียาวตาร อวตารเป็นพระกัลกิ

พระนารายณ์กับนนทก อันเป็นที่มาของการต่อสู้ระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ และการเริ่มเรื่องการ์ตูนที่ตอนพระนารายณ์ปราบนนทกก็ยังชี้ชัดให้เห็นถึงปมขัดแย้งดังกล่าว การตั้งชื่อว่า **การ์ตูนรามเกียรติ์ฉบับรามาวตาร** จึงเน้นบทบาทของพระนารายณ์ที่อวตารมาปราบเหล่ายักษ์ นอกจากนี้ เฟนสตูดิโอ ก็ได้เคยอธิบายเรื่องการตั้งชื่อนี้กับผู้อ่านที่เขียนจดหมายเข้ามาถามเรื่องชื่อด้วยว่า นำมาจากคำว่า **ราม** รวมกับ **อวตาร** ซึ่งแสดงการให้ความสำคัญของตัวละครพระรามในการปราบยักษ์และการทำนุบำรุงบ้านเมืองให้สุขสงบร่มเย็น

3.1.2.2 การทำความเข้าใจ

ทุกเล่มจะมีการทำความเข้าใจของเหตุการณ์เล่มที่ผ่านมาในหน้า “ความเดิม” ซึ่งมีอยู่ในเล่มที่ 2-28⁵ การทำความเข้าใจเป็นส่วนที่ถูกเพิ่มขึ้นมาหลังจากที่การ์ตูนเรื่องนี้ถูกตีพิมพ์ใหม่ให้มีจำนวน 3 ตอนในหนึ่งเล่ม เหตุการณ์ในแต่ละตอนดำเนินเรื่องรวดเร็วและมีรายละเอียดมาก จำนวนสามตอนในหนึ่งเล่มจึงถือว่าบรรจุเรื่องราวและเหตุการณ์เอาไว้ในปริมาณมาก ผู้เขียนจึงเพิ่มส่วนการทำความเข้าใจในตอนต้นของเล่ม ซึ่งมีประโยชน์ให้ผู้อ่านยังพอจดจำได้ว่าเกิดเหตุการณ์ใดในเล่มที่ผ่านมา เชื่อมโยงความทรงจำของผู้อ่านในฉบับก่อน หรือเป็นการปูพื้นให้ผู้อ่านที่ไม่ได้อ่านตั้งแต่เล่มที่ 1 ได้พอทราบวาเรื่องราวดำเนินมาถึงเหตุการณ์ใด ก่อนจะเริ่มอ่านเนื้อหาในเล่มและปะติดปะต่อเรื่องราวได้ต่อเนื่อง

ภาษาที่ใช้ในหน้า “ความเดิม” บรรยายด้วยภาษาร้อยแก้วแบบกึ่งทางการ มีการใช้อักษรสีและเพิ่มความหนาให้ตัวอักษรบางแห่งเพื่อเน้นชื่อตัวละคร ชื่อสถานที่ หรือคำสำคัญ เล่าเนื้อหาหนึ่งตอนต่อหนึ่งย่อหน้า จึงมีทั้งหมดสามย่อหน้าเพราะหนึ่งเล่มมีจำนวน ๓ ตอน ผู้วิจัยยกตัวอย่าง “ความเดิม” ในเล่ม 16 ซึ่งทำความเข้าใจเนื้อหาในเล่ม 15 ดังนี้

กองทัพของ**พระราม**ข้ามทะเลมายัง**เกาะลังกา**และมาตั้งค่ายพักอยู่ที่เชิงเขามรกต ต่อมาก็ได้**ห้องคต**ถือสาส์นไปพบ**พญาทศกัณฐ์**ให้ส่งพระนางสีดาคืนพระรามโดยเร็ว ทศกัณฐ์โกรธมากจึงสั่งให้ทหารจับตัว แต่องคตก็สังหารทหารจนสิ้นแล้วเหาะกลับไปรายงานให้พระรามทราบ...ฝ่าย**ทศกัณฐ์**ตระหนักถึงศึกครั้งนี้ยิ่งใหญ่ จึงใช้**ฉัตรแก้ว**คู่บ้านคู่เมืองขึ้นบังแสงอาทิตย์ทำให้ท้องฟ้ามืดมิดทันทีพระรามจึงให้**สุคริพ**ไปหักฉัตรแก้ว ทำให้เกิดการต่อสู้กันระหว่าง**สุคริพ**กับ**พญาทศกัณฐ์**จนสนั่นไปทั่วทั้งท้องฟ้า

ในที่สุด**สุคริพ**ก็สามารถหักฉัตรแก้วได้เป็นผลสำเร็จ ปล้นท้องฟ้าก็สว่างไสวขึ้นอีกครั้ง **สุคริพ**ยังฉวยเอามงกุฎจากหัวของ**ทศกัณฐ์**มาได้ แต่ก็ถูก**ทศกัณฐ์**ทำ

⁵ ไม่มีในเล่ม 1 เพราะเป็นเล่มแรก

ร้ายร่างกายบาดเจ็บกลับไป กล่าวถึง **พญาไมยราพ** เจ้าเมืองบาดาลขึ้นมาเดินเล่นบนเกาะพบวานรน้อย **มัจฉานุ** ลูกของนาง **สุพรรณมัจฉา** ซึ่งมาคลอดและปล่อยไว้บนเกาะนี้ ไมยราพเอ็นดูจึงรับไปชุบเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรมที่เมืองบาดาล จนโตเป็นวานรหนุ่ม ไมยราพจึงมอบหน้าที่ให้มัจฉานุดูแลรักษาหน้าด่านเมืองบาดาล... กล่าวถึงทศกัณฐ์เริ่มหนักใจกับกองทัพของพระราม จึงเชิญไมยราพซึ่งเป็นญาติกันเข้ามาพบ เพื่อขอความช่วยเหลือในการสู้ศึกกับกองทัพของพระราม

พระรามนอนฝันร้าย **หนุมาน**จึงอาสาเนรมิตร่างกายให้ใหญ่เท่าภูเขาแล้วให้พระรามและพระลักษมณ์เข้ามาพำนักอยู่ในปาก จะทำให้ปลอดภัยจากภัยอันตรายได้...คืนนั้นไมยราพขึ้นไปบนภูเขาใช้กลองเป่ายาสลบครอบครัวไปทั่วค่ายของพระราม ทำให้ทุกคนหลับไหลไปหมด รวมทั้งหนุมานที่อำปภารักษากาณอยู่ด้วย แล้วไมยราพก็แบกร่างของพระรามลงไปที่เมืองบาดาล...พอลมพัดถูกหนุมานก็ฟื้นคืนสติ และรู้ทันทีว่าพระรามถูกลักพาตัวไป **พิเภก**บอกว่าไมยราพเป็นผู้ลักพาตัวไปไว้ที่เมืองบาดาล **พระลักษมณ์**จึงให้หนุมานแทรกแผ่นดินลงไปช่วยพระรามทันที หนุมานต้องฝ่าด่านต่างๆ จนมาถึงด่านที่มีมัจฉานุรักษากาณอยู่ จึงทำให้เกิดการต่อสู้กัน แต่ไม่มีใครแพ้ชนะ เมื่อถามไถ่จึงรู้ว่าทั้งสองเป็นพ่อลูกกัน สร้างความยินดีแก่ทั้งสองเป็นอย่างนัก...หนุมานลงมาถึงเมืองบาดาล พบนาง **พิรากวน** พี่สาวของไมยราพกำลังต้มน้ำอยู่ที่สระเพื่อจะนำไปใส่หม้อไว้ต้มพระรามกับไววิกลูกชายของนางตามคำสั่งของไมยราพ หนุมานจึงขอแปลงกายเป็นใบ้บัดดีส์โบของนางเพื่อลอบฝ่าด่านเข้าไปช่วยพระรามที่นอนสลบไสลอยู่อยู่ แต่ไมยราพตามมาพบเสียก่อนจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น (เพน สตุติโอ [ม.ป.ป.]: ความเต็ม, เล่ม 16)

จะเห็นได้ว่า การทำความเข้าใจต้นเป็นการเชื่อมโยงความทรงจำของผู้อ่านจากเล่มที่แล้ว เพื่อโยงมาสู่เนื้อหาในเล่ม 16 ที่มีตอนศึกไมยราพ, สุครีพปะทะกุมภกรรณ และศึกกุ่มภกรรณ การทำความเข้าใจช่วยนำเสนอเนื้อหาในเล่มที่ผ่านมาให้ผู้อ่านเชื่อมโยงความทรงจำก่อนอ่านเนื้อหาในเล่มปัจจุบัน ทำให้ผู้อ่านปะติดปะต่อเนื้อหาได้อย่างต่อเนื่อง และสังเกตได้ว่า การทำความเข้าใจหน้าที่คล้ายภาพปกและภาพหน้าตอน คือสรุปเนื้อหาทั้งหมดในเรื่องเช่นเดียวกัน ต่างกันตรงที่การทำความเข้าใจสรุปเรื่องราวด้วย “ภาษา” แต่ภาพปกและภาพหน้าตอนสรุปเรื่องราวด้วย “ภาพ”

3.1.2.3 บทบรรยาย

บางกรอบมีบทบรรยายเพื่ออธิบายให้ผู้อ่านทราบสถานการณ์หรือเกริ่นให้ผู้อ่านรับรู้ข้อมูลหรือที่มาของเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดในกรอบถัดไป ผู้วิจัยจำแนกบทบรรยายได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ บทบรรยายตัวละคร บทบรรยายพฤติกรรม บทบรรยายสถานที่ และบทบรรยายเหตุการณ์

ก. บทบรรยายตัวละคร

เป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครในภาพ ผู้เขียนจะใช้บทบรรยายควบคู่กับภาพให้อยู่ภายในกรอบเดียวกันเพื่อบรรยายลักษณะของตัวละครหรือที่มาของตัวละคร ผู้วิจัยพบว่าผู้เขียนใช้บทบรรยายตัวละครนี้เป็นช่องทางการให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครตามรายละเอียดที่อยู่ในฉบับพระราชนิพนธ์ เช่น “กล่าวถึงยักษ์ที่น่าทุกขเวทนาตนหนึ่ง นามว่าอสุรกุมพล ซึ่งมีเพียงครึ่งตัวตั้งแต่หัวจนถึงท้อง แม้จะโหยหิวปานใดก็ต้องทนรอให้เหยื่อหลงเข้ามาในรัศมีที่มีมือแขนจะเอื้อมจับมากินได้เท่านั้น” (เล่ม 11 หน้า 18) ตรงกับบทพระราชนิพนธ์ว่า

มาจะกล่าวบทไป	ถึงอสุรกุมพลยักษ์
มีกายแต่เพียงนาก็	อสุรีทรงกำลังฤทธา
เติบโตใหญ่สูงเงื้อมง่า	อ้าปากปานถ้ำคูหา
สองเนตรตั้งดวงพระสุริยา	ยักขาต้องสาปพระทรงญาณ
ถึงหกหมื่นปีแต่ทนทุกข์	ไม่มีสิ่งสุขเกษมศานต์
ต่อสัตว์เข้าวงมือมาร	จึงให้เป็นอาหารเลี้ยงชีวี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 6)

“นิลพัทนั้นเป็นบุตรของพระกาฬ แต่เนื่องจากทำวามหาชมพูและนางแก้วอุดรไม่มีโอรสธิดาเลย...พระอิศวรจอมเทพผู้ยิ่งใหญ่จึงมีรับสั่งให้นิลพัทมาช่วยงานราชการบ้านเมือง ซึ่งทำวามหาชมพูก็รักใคร่เหมือนหลานตลอดมา” (เล่ม 12 หน้า 16) ซึ่งตรงกับในฉบับพระราชนิพนธ์ว่า

มาจะกล่าวบทไป	ถึงทำวามหาชมพูเรื่องศรี
เป็นจุลจักรลำเลิศธรณี	ผ่านบุรีชมพูนครา
ทำวามีเมหเส็ดวงสมร	ชื่อนางแก้วอุดรเสนาหา
ทรงโฉมประโลมโลกา	ตั้งนางในชั้นฟ้าไสพส
เป็นชาวอุดรกาโร	โสภาเอี่ยมมองค้อลงกต

ไว้ราชบุตรแลเฮอร์ส	มีแต่สนมยศบริวาร
อันขุนพลแก้วซึ่งใช้ซิด	ฤทธาสามารถอาจหาญ
รู้พลรณยุทธโรมร่าญ	ล้วนกระบี่ผู้ชาญฤทธา
องค์พระสยามภูญาณ	ประทานลูกพระกาลแก้วกล้า
ชื่อนิลพัทอันศักดิ์ดา	ให้มาเป็นหลานร่วมใจ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 72, เล่ม 2)

บทบรรยายตัวละครจึงเปิดโอกาสให้ผู้เขียนใส่ข้อมูลที่มีประโยชน์แก่ผู้อ่าน ให้ทราบถึงความ เป็นมาของตัวละครตามที่ระบุไว้ในฉบับรัชกาลที่ 1 นอกเหนือจากการเล่าเรื่องโดยแสดงเหตุการณ์ หรือพฤติกรรมเพียงอย่างเดียว

ข. บทบรรยายพฤติกรรม ฉาก และเหตุการณ์

เป็นบทที่ผู้เขียนระบุไว้ในบางกรอบ เพื่อให้ผู้อ่านทราบถึงการกระทำของตัวละคร ฉาก และ เหตุการณ์ ใช้ภาษาร้อยแก้ว บทบรรยายบางตอนมีขนาดยาวเพราะเกริ่นให้ผู้อ่านทราบถึงที่มาของ เหตุการณ์หรือบรรยายการกระทำของตัวละคร บทบรรยายบางบทมีขนาดสั้นเพราะเพียงทำหน้าที่ บอกให้ผู้อ่านทราบถึงสถานที่เท่านั้น เช่น

“ทศกัณฐ์ได้ฟังเช่นนั้นก็เกรี้ยวกราดเป็นยิ่งนัก พลันปรากฏเป็น 10 หน้า 20 มือขึ้นในทันที” (เล่ม 10 หน้า 38)

“ทันทีที่พระรามและหนุมานสบตากัน ก็ทำให้ทั้งสองมองเห็นร่างเดิมของ กันและกันได้ที่น่าอัศจรรย์ยิ่งนัก” (เล่ม 11 หน้า 35)

“ทั้งหนุมานและท้าวสหัสเดชะต่างพุ่งเข้าโถมใส่ ใช้ทั้งอาวุธและพลังฤทธิ์ ฟาดฟันกันอย่างดุเดือดสะเทือนพิภพ” (เล่ม 21 หน้า 65)

“ว่าแล้วเรียกรากษสทั้งสองคือนนยูวิกและวายุเวกเฮอร์สของมารีศ (ผู้เคย แปลงกายเป็นกวางทองหลอกล่อให้พระรามเข้าป่า) มาสังการ” (เล่ม 23 หน้า 14)

“ไพร่ฟ้าประชาชนและเหล่าทหาร เมื่อรู้ว่ากลองดวงใจของพญาทศกัณฐ์ ตกอยู่ในมือของศัตรู ต่างก็เศร้าสลดกันทั่วหน้า เพราะรู้แน่แล้วว่าผู้เป็นเจ้าของหัว จะต้องตายแน่ในศึกของวันรุ่งขึ้นนี้แล้ว” (เล่ม 25 หน้า 56)

“กรุงลงกา” (เล่ม 17 หน้า 30)

“ณ ค่ายของพระราม” (เล่ม 17 หน้า 35)

“ค่ายพระราม” (เล่ม 23 หน้า 22)

บทบรรยายพฤติกรรม ฉาก และเหตุการณ์ จึงเป็นสิ่งที่ผู้เขียนใช้บอกให้ผู้อ่านทราบเป็นระยะ ว่ากำลังเกิดเหตุการณ์ใดขึ้น จะเกิดเหตุการณ์ใดต่อไป หรือตัวละครทำพฤติกรรมต่างๆ เช่นไร บทบรรยายจึงช่วยนำเสนอเรื่องราวให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและไม่สับสนเกี่ยวกับสถานที่ พฤติกรรม และสถานการณ์ในเรื่อง

3.1.2.4 บทสนทนา

ผู้เขียนใช้ภาษาในบทสนทนาเป็นภาษาพูดที่ใช้ในชีวิตประจำวันและเหมาะสมกับสถานภาพระหว่างตัวละคร ตัวละครจะพูดกับผู้มีสถานภาพต่างจากตนด้วยระดับภาษาที่ต่างกัน บางแห่งมีคำราชาศัพท์ มีการใช้คำเลียนเสียงหัวเราะหรือแสดงอารมณ์ต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละคร มีการใช้คำที่ผู้เขียนมุ่งสร้างอารมณ์ขึ้น และบางครั้งตัวละครก็พูดด้วยคำที่เป็นภาษาเขียนหรือภาษา กาพย์กลอน เช่น “ถึงเพียงนี้”, “ไซ้”, “แต่อนิจจา”, “อันว่า...นั้น” เป็นต้น ผู้วิจัยยกตัวอย่างบทสนทนาที่ปรากฏในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ดังนี้

(พระพรตพูดกับพระราม)

“หากไม่ยากให้สี่พี่น้องแห่งกรุงอโยธยาต้องกลายเป็นพระฤๅษีกันหมดจน ไม่มีใครขึ้นปกครองบ้านเมืองแล้วไซ้ ท่านพี่ก็ควรตัดสินใจกลับไปครองราชย์ตามความตั้งใจของท่านพ่อเถิด” (เล่ม 9 หน้า 23)

(พระรามาพูดกับสีดา)

“หากขาดเจ้าแล้วไซ้...ชีวิตของพี่จะอยู่เป็นสุขได้อย่างไร ความระทมทุกข์ที่ต้องเฝ้าคิดถึงอาลัยอาวรณ์นั้น คงกัดกร่อนกินใจพี่ให้วายชีวาเป็นแน่แท้ ฮือๆ”
(เล่ม 14 หน้า 28)

(สีดาทูลท้าวมาลีวราช)

“อันตัวข้านี้มิมีนามว่าสีดา เป็นธิดาของท้าวชนก เจ้าเมืองมิลิลา...เมื่อเป็นสาวเจริญวัย ท่านพ่อก็ได้จัดให้มีการแข่งขันยกธนูโมลี” (เล่ม 23 หน้า 34)

(พระรามาพูดกับสีดา)

“มาแล้วริน้องสีดาของพี่ โอ้...นางอันเป็นที่รัก...ตลอดเวลาที่เราพรากจากกัน ใจของพี่ก็เฝ้าคร่ำครวญถึงเจ้าทุกวันคืน พี่อยากเห็นหน้าเจ้าเหลือเกินแล้ว”
(เล่ม 26 หน้า 17)

(สีดาตั้งจิตอธิษฐาน)

“ข้า...สีดา หากมีจิตไม่บริสุทธิ์ไม่ซื่อสัตย์ในความรักของพระสวามีหรือกระทำการใดให้เสื่อมเสียในพระเกียรติยศแล้วไซ้” (เล่ม 26 หน้า 23)

ข้างต้นเป็นตัวอย่างของบทสนทนาที่มีลักษณะของความเป็นวรรณคดี ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครที่สนทนาคือพระราม ซึ่งมักเป็นตัวละครราชวงศ์โยธยา เช่น พระราม สีดา พระลักษมณ์ ที่พบบ่อยที่สุดคือพระราม เนื่องจากพระรามเป็นพระราชาและเป็นพระนารายณ์อวตาร สถานะทางสังคมของพระรามจึงสูงส่งเหนือกว่าตัวละครอื่น แม้แต่ในกลุ่มตัวละครราชวงศ์โยธาด้วยกันยังใช้คำสนทนา ลักษณะนี้ไม่มากเท่าพระราม นั่นเป็นเพราะผู้เขียนต้องการยกระดับพระรามให้อยู่เหนือตัวละครอื่น และรักษาสถานภาพสูงส่งของพระรามเอาไว้ ภาษาดังกล่าวคล้ายการสนทนา แต่บางคำถูกขัดเกลาให้มีความสละสลวยขึ้น ใกล้เคียงกับภาษาในบทร้อยกรองมากขึ้น คำพูดที่ตัวละครใช้สนทนากันจึงมีลักษณะของความเป็นวรรณคดีอยู่ เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราวมาจากวรรณคดี ผู้เขียนจึงคงการใช้ภาษาแบบวรรณคดีและไม่ได้ใช้ภาษาพูดแบบสมัยใหม่ทั้งหมด จะเห็นได้ว่า การใช้ภาษาลักษณะนี้นอกจากจะช่วยรักษาความเป็นวรรณคดีแล้ว ยังทำหน้าที่แบ่งแยกสถานะของตัวละครได้ด้วย

(เทวดาพูดกับนนทก)

“เฮ้ย...เฮ้ย...บนหัวเอ็งมีแหวกิ่งแข่งกันด้วย...ข้าตบให้..นี่แน่ะ!” (เล่ม 1 หน้า 15)

(โคบุตรพูดกับทศกัณฐ์)

“เขาเขียนไว้ว่า...จะต้องให้นางมณฑโตตบหัวเจ้าแรงๆ 3 ที จึงจะแก้ไขได้ นะสิว้าย...เฮอะเฮอะ...” (เล่ม 24 หน้า 14)

(ทศกัณฐ์พูดกับมังกรกัณฐ์)

บัดนี้...เป็นโอกาสที่จะได้แก้แค้นแทนพญาขรบิดาของเจ้าแล้ว เพราะข้าจะให้เจ้าออกไปสู้รบกับพระราม พระลักษมณ์ ในวันพรุ่งนี้” (เล่ม 18 หน้า 23)

ตัวอย่างข้างต้นเป็นคำพูดที่ตัวละครสถานะสูงกว่าพูดกับตัวละครที่มีสถานะต่ำกว่า จะเห็นได้ว่ามีการใช้ภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาสนทนาในปัจจุบัน ตัวละครแสดงอารมณ์ผ่านคำพูดได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องคำนึงถึงสภาพหรือความเกรงใจ เพราะเป็นตัวละครผู้ใหญ่พูดกับผู้น้อย หรือพูดกับผู้มีอำนาจน้อยกว่าตน นอกจากนี้ยังมีคำแสดงอารมณ์ความรู้สึกอย่าง “เฮ้ย...เฮ้ย...”, “นี่แน่ะ!” คำเลียนเสียงหัวเราะอย่าง “เฮอะเฮอะ...”, และคำแสดงความเป็นกันเองอย่าง “นะสิว้าย” ด้วย ส่วนประโยคตัวอย่างสุดท้ายที่ทศกัณฐ์พูดกับมังกรกัณฐ์ จะเห็นได้ว่าทศกัณฐ์ใช้ภาษากึ่งทางการเพราะมีคำว่า “บัดนี้” เนื่องจากในเหตุการณ์ดังกล่าว เป็นตอนที่ทศกัณฐ์ฝากฝังมังกรกัณฐ์ให้ช่วยรบขัดตาทัพ และเอ่ยถึงพญาขรบิดาของมังกรกัณฐ์เพื่อให้มังกรกัณฐ์ฮึกเหิมและตระหนักถึงความสำคัญในการออกรบ สถานการณ์ดังกล่าวจึงเป็นการหารือด้วยเรื่องจริงจังและเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเสียชีวิตของบิดาของคู่สนทนา ทศกัณฐ์จึงต้องพูดด้วยน้ำเสียงและถ้อยคำที่จริงจัง ไม่หยอกเย้า และเมื่อเปรียบเทียบกับฉบับรัชกาลที่ 1 แล้วก็จะเห็นว่า อารมณ์ของตัวละครขณะที่ฝากฝังเรื่องการศึกครั้งนี้มีความใกล้เคียงกัน

เมื่อนั้น	ทศเคียรสุริย์วงศ์รังสรรค์
ครั้นเห็นพญามังกรกัณฐ์	หลานขวัญมาถึงก็ยินดี
ลูบหลังแล้วกล่าวสุนทร	ดูก่อนนัดดาเรื่องศรี
ซึ่งลูงให้หาเจ้ามานี้	ด้วยมีไพร่มาปีตา
คือว่าลักษมณ์รามพี่น้อง	มันเที่ยวท่องสัญจรอยู่ในป่า
ฆ่าพ่ออาเจ้ามรณา	อหังการว่ามีฤทธิรุทร

บัดนี้ได้พวกพลากร	วานรเจ็ดสิบเจ็ดสมุทร
จงถนนข้ามชลมาต้อยุทธ์	รบกันไม่หยุดแต่สักวัน
กุมภกรรณลึงแจยกไป	ชิงชัยสิ้นชีพอาสัญ
แล้วอินทรชิตออกไปโรมรัน	หักมันไม่ได้ด้วยฤทธิ์
บัดนี้ไปชูปนาคบาศ	ยังยอดอากาศคีรีศรี
กำหนดถึงเจ็ดราตรี	พิธีจะเสร็จตั้งจินดา
ลึงจะให้ออกไปชัศตทัพ	ตั้งรับลงไว้คอยท่า
กว่าพี่ของเจ้าจะกลับมา	จึงช่วยกันเข่นฆ่าพวกพลา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 484-485, เล่ม 2)

(ตุ๊กแกพูดกับท้าววิรุฬหก)

“ก้ากๆ...คลานกราบอยู่ตั้งนานโดยที่หารู้ไม่ว่า องค์กรยังไม่ตื่นจาก
บรรทมเลย เจ้ายักษ์เชอ ก้ากๆ...ตุ๊กแก...ๆ...ฮิฮิ” (เล่ม 1 หน้า 55)

(หนุมานพูดกับสหัสเดชะ)

“ข้านี้ว้อย...หนุมาน เป็นทหารเอกของพระราม ฮ่าฮ่าฮ่า...เจ้านี่ช่างโง่งง
นัก มีหลายหัวแต่ไร้ซึ่งสมอง นอกจากถูกเจ้าทศกัณฐ์หลอกใช้ให้มาออกรบแทน
แล้ว ยังถูกข้าใช้กลลวงเอาคทาวิเศษมาได้อีก...ฮิฮิ...ยามสงครามเขาไม่วางใจให้ผู้
แปลกหน้าอยู่เคียงข้างเช่นนี้หรือเพี้ย...ฮ่าฮ่า...” (เล่ม 21 หน้า 63)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตัวอย่างข้างต้นเป็นภาษาที่ตัวละครใช้เหยยหยัน จึงเต็มไปด้วยคำเลียนเสียงหัวเราะเพื่อแสดง
ให้เห็นความรู้สึกขบขันของตัวละคร เช่น “ก้ากๆ”, “ฮิฮิ”, “ฮ่าฮ่าฮ่า...”, “ฮ่าฮ่า...” และยังมีคำ
เลียนเสียงร้องของตุ๊กแกที่คล้ายกับการพูดพลางร้องพลางว่า “เจ้ายักษ์เชอ ก้ากๆ...ตุ๊กแก...ๆ...ฮิฮิ”
ภาษาสนทนาตามตัวอย่างข้างต้นนี้พบได้ทั้งในตัวละครที่สนทนากับผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า และในตัว
ละครที่สนทนากับผู้มีอำนาจมากกว่า ทำให้ผู้อ่านอ่านแล้วเข้าใจอารมณ์ของตัวละครขณะที่พูดมากขึ้น
เพราะภาษาเหล่านี้ช่วยเราอารมณ์ผู้อ่านให้รู้สึกร่วมกับตัวละคร การใช้ภาษาสนทนาที่แสดงถึงอารมณ์
ความรู้สึกดังกล่าวจึงช่วยสร้างสีสันให้เรื่องสนุกและเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้มากขึ้น ซึ่งการใช้
ภาษาลักษณะนี้จะคล้ายกับการสร้างอารมณ์ขึ้นด้วยคำพูด ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวในบทถัดไป

3.2 การนำเสนอตัวละคร

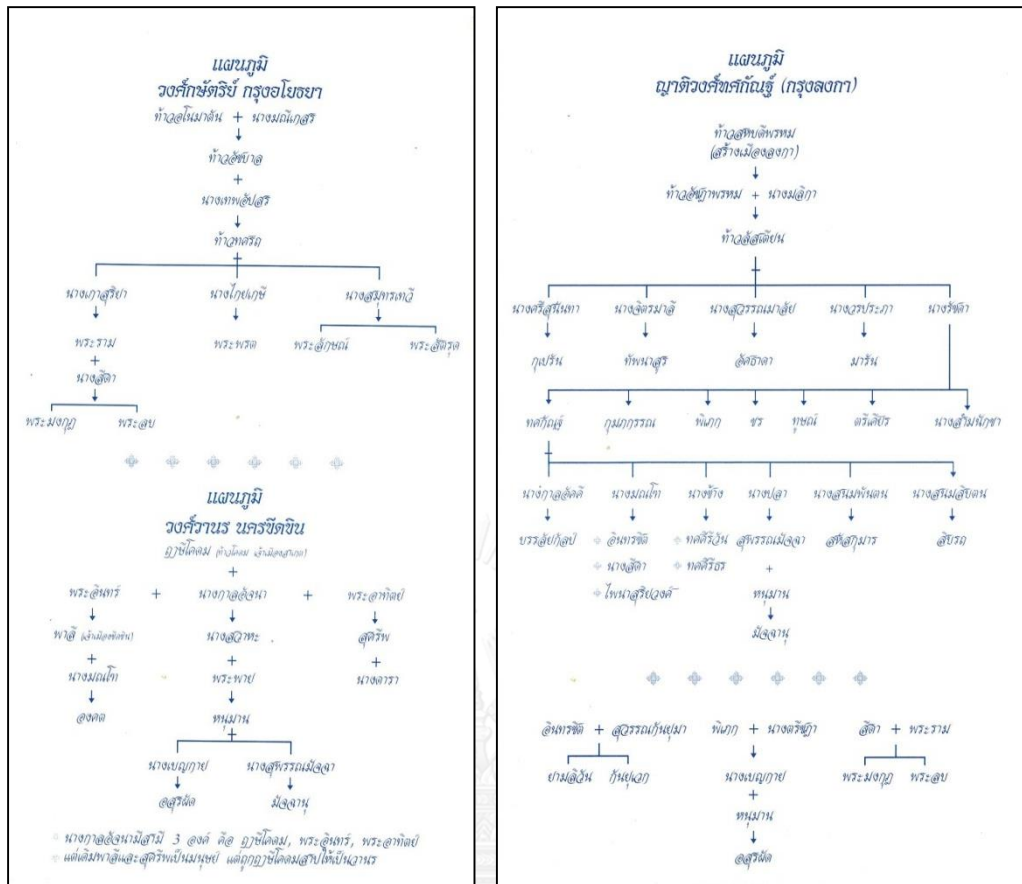
รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีขนาดยาวและมีตัวละครมาก เมื่อนำมาสร้างเป็นการ์ตูนแล้วผู้เขียนก็ยังคงทั้งตัวละครหลักและตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเหตุการณ์ย่อยต่าง ๆ เอาไว้ได้ค่อนข้างครบถ้วน การ์ตูนเรื่องนี้จึงมีตัวละครในเรื่องมาก อย่างไรก็ตาม นอกจากผู้เขียนจะนำเสนอตัวละครในเนื้อเรื่องแล้ว ยังมีส่วนที่เพิ่มเติมสำหรับการนำเสนอตัวละครโดยเฉพาะ ได้แก่ แผนภาพ และเกร็ดน่ารู้ เพื่อให้ผู้อ่านลำดับความสัมพันธ์ของตัวละครได้ง่าย ทราบที่มาที่ไป ประวัติ และคุณลักษณะของตัวละครแต่ละตัวโดยละเอียด ทำให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจน

3.2.1 การใช้แผนภาพ

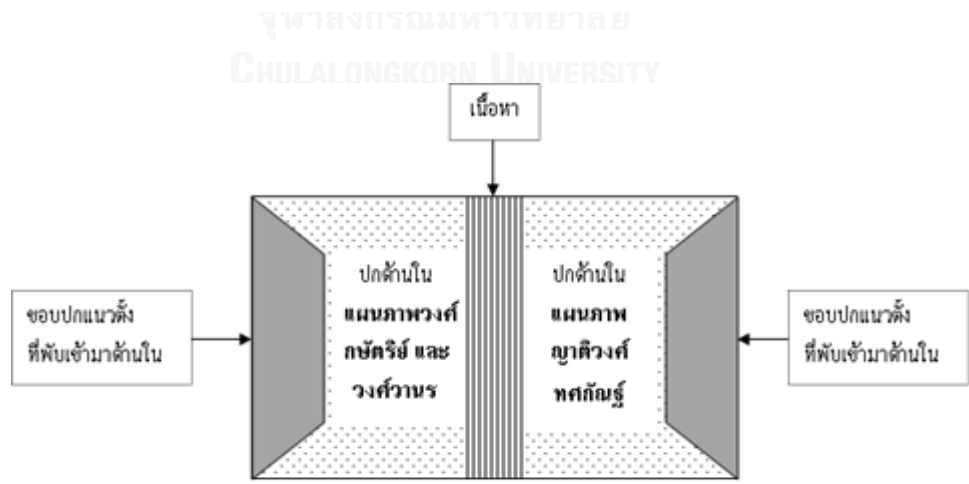
แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของตัวละคร อยู่บนปกด้านในของทั้งปกหน้าและปกหลัง อธิบายแผนผังวงศ์ตระกูลของวงศ์ษัตริย์ กรุงอโยธยา, วงศ์วานร นครขีดจีน และญาติวงศ์ทศกัณฐ์ (กรุงลงกา) แผนภาพนี้มีอยู่ทุกเล่ม และช่วยให้ผู้อ่านลำดับความสัมพันธ์ของตัวละครได้ง่าย เพนสตูดิโอ อธิบายเหตุผลของการเพิ่มแผนภาพวงศ์ตระกูลเอาไว้ว่า

แผนภูมิใช้ใหม่ มีทุกเล่ม ไม่เข้าใจตรงไหน ใครเป็นลูกใคร คุณมาดูแผนภูมิ ซึ่งหนังสือการ์ตูนทั่วไปไม่มีตรงนี้ ไม่ใช่เฉพาะพระนารายณ์นะ ยังมีกรุงลงกา ผมก็ไปหามา เพื่อเรียบเรียงให้สมบูรณ์ที่สุด [...] คือถ้าเด็กอ่านปุ๊บแล้วสงสัยว่าคนนี้เป็นลูกใคร ก็มาดูแผนผัง จบ ในเล่มเดียว มันง่ายขึ้น อย่างพระราม พระสัตรุด เอ๊ะเป็นลูกใคร พอมาดูแผนภูมิปุ๊บก็เข้าใจเลย แล้วก็วรรณคดีไทยนี้ปัญหาอย่างหนึ่ง คือผู้ชายหนึ่งคน แต่ภรรยาหลายคน เรารู้ว่าตัวละครนี้มีพ่อเป็นใคร แต่จะถามว่าใครเป็นลูกของตัวละครตัวนี้บ้างมันอาจจะไม่มีเป็นสิบบ้าง มันตอบยาก เพราะมีเมียเยอะ การ์ตูนเล่มนี้ถ้าไม่มีแผนผัง เด็กก็อ่านไม่รู้เรื่อง แล้วเด็กก็จะเบื่อ พอเบื่อก็จะไม่อ่านอีก อันนี้เลยเป็นส่วนที่ทำให้เด็กอ่านง่าย แผนผังนี้ช่วยได้เยอะ

(เพน สตูดิโอ. สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2558)



ภาพที่ 29: แผนภาพวงศ์ตระกูล (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 1)



ภาพที่ 30: ภาพจำลองรูปเล่มเมื่อกางหนังสือออกในลักษณะหงายเล่ม และตำแหน่งของแผ่นภาพวงศักระขันธ์บนปกด้านใน

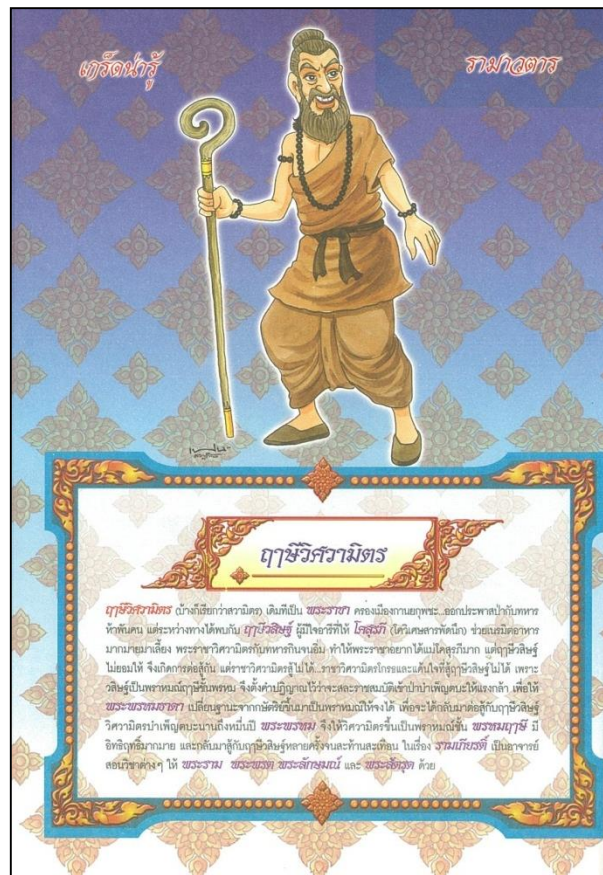
จากภาพที่ 29 และภาพที่ 30 จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนลำดับวงศ์ตระกูลของตัวละครทั้งสามฝ่าย ได้แก่ ฝ่ายอยุธยา ฝ่ายลพบุรี ฝ่ายชิตจีน โดยใส่วงศ์กษัตริย์และวงศ์วานรไว้ในหน้าเดียวกันเพราะจำนวนตัวละครที่อยู่ในเรื่องมีไม่มาก ต่างกับแผนภาพญาติวงศ์ทศกัณฐ์ซึ่งใช้พื้นที่เต็มหน้า เนื่องจากตัวละครในเรื่องมีพระมเหสีหลายพระองค์ ทำให้ทศกัณฐ์มีพี่น้องจำนวนมาก และทศกัณฐ์เองก็มีมเหสีหลายพระองค์ด้วย จึงมีบุตรและธิดาจำนวนมากตามมา อีกทั้งญาติวงศ์ของทศกัณฐ์ทั้งหมดต่างก็มีบทบาทสำคัญในเรื่อง เพราะช่วยทศกัณฐ์ทำศึกกับพระราม ผู้เขียนจึงต้องคงตัวละครญาติวงศ์เหล่านี้ไว้ในแผนผัง เพื่อให้ผู้อ่านเห็นตระกูลของทศกัณฐ์ที่มีบทบาทสู้รบในเรื่อง และลำดับได้อย่างถูกต้องว่าตัวละครใดบ้างที่สัมพันธ์กัน และตัวละครใดบ้างที่ค่อย ๆ ทนอยเสียชีวิตไปจากการสู้รบ ผู้เขียนวางแผนภาพวงศ์ตระกูลไว้ที่ปกด้านในของทุกเล่ม เพราะเป็นส่วนที่บอกโครงสร้างของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเปิดหาได้ทันทีหากเกิดความสับสนเรื่องความสัมพันธ์ของตัวละคร จึงช่วยให้ผู้อ่านลำดับและเข้าใจเรื่องได้ง่ายกว่าการไม่อ่านแผนภาพประกอบ

3.2.2 การใช้เกร็ดน่ารู้

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เพิ่มส่วนที่นำเสนอตัวละครอีกส่วนหนึ่งในหน้า “เกร็ดน่ารู้” อยู่ก่อนเริ่มเนื้อหาสามตอนในเล่มซึ่งอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร ตกแต่งพื้นหน้าเป็นลายไทย แต่ละเล่มมีตัวละครประมาณ 4-5 ตัว⁶ วาดโดยตีความจากตัวบทผสมกับจินตนาการ บรรยายรายละเอียดได้ภาพ นอกจากตัวละครแล้วยังมีเหตุการณ์สำคัญและสิ่งของสำคัญด้วย คือ พิธีกวณเกษียรสมุท และบุษบกแก้ว จัดวางรูปแบบตามตัวอย่าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

⁶ ยกเว้นเล่ม 26 และ 27 ที่ไม่มีเกร็ดน่ารู้



ภาพที่ 31: ตัวอย่าง “เกร็ดน่ารู้”

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 22)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตัวอย่างข้างต้นเป็นการจัดวางข้อมูลในหน้า “เกร็ดน่ารู้” ประกอบด้วยภาพและคำบรรยาย ด้านล่าง ในเนื้อหาของคำบรรยายจะมีคำสำคัญบางคำ เช่นชื่อตัวละคร เหตุการณ์ตอนสำคัญ สถานที่ ถูกเพิ่มสี ขยายขนาด หรือปรับเป็นตัวอักษรเอียง เพื่อให้คำเหล่านี้เด่นชัดและไม่ให้คำบรรยายทั้งหมด ดูราบเรียบเป็นตัวอักษรติดกันเป็นแบบเดียวหรือมีสีเดียว การเปลี่ยนขนาดและสีของข้อความให้ หลากหลายทำให้คำบรรยายดูน่าสนใจมากกว่าข้อความที่ไม่มีการตกแต่ง จึงดึงดูดให้ผู้อ่านมากกว่า และเมื่อผู้อ่านได้อ่านคำบรรยายเหล่านี้ ก็จะทำให้เข้าใจข้อมูลของตัวละคร ทั้งการกำเนิด อุปนิสัย และบทสรุป ทำให้ติดตามเนื้อเรื่องได้ถูกต้องและต่อเนื่อง

ผู้วิจัยจำแนกตัวละครเป็นกลุ่มต่าง ๆ เรียงกลุ่มตามจำนวนตัวละครจากมากไปน้อย แต่ละกลุ่มเรียงตัวละครตามลำดับเล่ม และระบุหมายเลขเล่มของตัวละครนั้น ๆ ไว้ในเครื่องหมายวงเล็บ

ก. ยักษ์

ทศกัณฐ์ (2) ผู้เฒ่าทศกัณฐ์ (21) นนทก (3) อินทรชิต (3) กุมภกรรณ (15) สำมัญชา (9) ชิวหา (9) ไมยราพ (15) กุเปริน (2) ท้าวสหเสเดชะ (19) มูลพลัม (19) พญาทุษณ์ (10) พญาขร (9) พญาตรีเศียร (10) มาริศ, กวางทอง (10) นางกานาสูร (5) ทัพนาสูร (22) ตรีเมฆ (20) แสงอาทิตย์ (20) สัทธาสูร (20) สหัทกุมาร (13) ท้าวสัดลุง (19) วิรุณมุข (18) กำป็น (18) วิรุณจำบัง (21) ท้าวอัศกรรณ (21) อสุรกุมพล (11) มังกรกัณฐ์ (17) ทศคีรีวันและทศคีรีธร (23) ท้าวมหาบาล (23) บรรลัยกัลป์ (23) ไพนาสูริยวงศ์ (24) ท้าวจักรวรรดิ (24) ยามลิวัน และ กัญญเวก (24) วรณีสูร (25) สุริยาภพ (25) บรรลัยจักร (25) นนยุพัตร์ (25) รามสูร (5) ปทูตพันต์ (8) วิรุฬหก (13) สุกรสาร (13) สุขาจาร (19) นางพิรากวน (15) นางตรีชฎา (13) นางเบญกาย (13) นางสุวรรณกันยุมา (23) นางอดุล (28) นางผีเสื้อสมุทร (12)

ข. มนุษย์

พระราม (4) พระลักษมณ์ (4) พระพรต (4) พระสัตรุด (4) นางสีดา (5) ท้าวลัสเตียน (3) ท้าวทศรถ (3) พระมงกุฎ, พระลบ (28) ท้าวไทยเกษ (16) พระนางไทยเกษี (8) นางค่อมกุดจี (8) นางกาลอัจนา (6) นางสวาทะ (7) พรานกฤษณ์ (16)

ค. เทพ

พระอิศวร (1) พระพรหม (1) พระนารายณ์ (1) พระอินทร์ (1) พระอาทิตย์ (15) พระพาย (11) พระนางอุมาเทวี (16) ท้าวมาลีวราช (21) พระเวสสุกรรม (7) เทพอรชุน (7) นางมณฑิ (2) นางเมขลา (7) นางอัปสร (9)

ง. สัตว์

ช้างเอราวัณ (18) พญาอนันตนาคราช (16) พญาครุฑ (พญาสุบรรณ) (16) นกสัมพาที (12) นกสดาญ (10) ท้าวกาลนาค (20) นางกาลอัคคี (14) โคอุสุภราช หรือ โคนนที (28) ทรพี (8) ทรพา (11)

จ. นักบวช

ฤๅษีวาลมิกิ (22) ฤๅษีวสิษฐ์ (22) ฤๅษีวิศวามิตร (22) ฤๅษีนารท (12) ฤๅษีโคบุตร (2) ฤๅษีโคดม (6) ฤๅษีชนก (5) ฤๅษีอังกต (17) ฤๅษีวิชฌฤค (28)

ฉ. วานร

หนุมาน (11) พาลี (6) สุครีพ (6) ท้าวมหาชมพู (11) องคต (14) ชมพูพาน (14) ชามพูนวราช (14) นิลพัท (12)

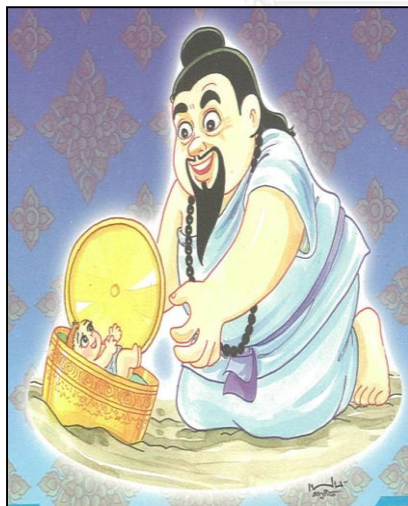
ช. ตัวละครลูกผสม

นางสุพรรณมัจฉา (14) มัจฉานู (15) อสุรผัด (24)

ซ. ตัวละครที่เพิ่มขึ้นใหม่⁷

เวตาล (17)

ตัวละครกลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุดคือยักษ์ เพราะรามเกียรติ์เป็นเรื่องของการปราบยักษ์ สงครามในเรื่องก็คือการสู้รบระหว่างพระรามกับเหล่าบริวารของทศกัณฐ์ที่ทยอยทำสงครามและ เสียชีวิตทีละตน ยักษ์จึงเป็นกลุ่มตัวละครที่มีบทบาทโดดเด่นมากที่สุด ต่อมาผู้วิจัยจะยกตัวอย่าง ตัวละครบางตัวในหน้า “เกร็ดน่ารู้” พร้อมคำบรรยาย นำมาเปรียบเทียบกับบทบรรยายลักษณะของตัวละครในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ว่าเหมือนหรือต่างกันอย่างไร และผู้เขียนตีความตัวละครต่าง ๆ ออกมาเป็นภาพตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะ (character) อย่างไร



ภาพที่ 32: ฤๅษีชนก
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 5)

คำบรรยายใต้ภาพ

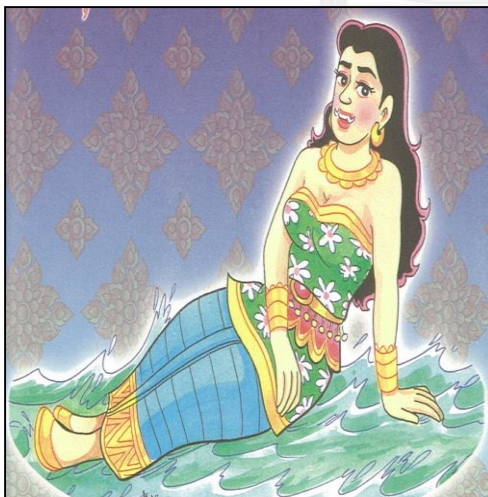
ก่อนหน้านี่เป็นกษัตริย์เมืองมิถิลา พระนามว่า “ท้าวชนก” แต่เพื่อชีวิตทางโลกจึงสละราชสมบัติออกบวชเป็นฤๅษีนามว่าฤๅษีชนก ... วันหนึ่งเจอผอบลอยน้ำมาและพบทารกน้อยอยู่ในนั้น จึงนำมาเลี้ยงดูเป็นธิดาให้ชื่อว่า “สีดา” ... ต่อมาสละเพศฤๅษีกลับไปครองราชย์เช่นเดิม และพานางสีดาที่โตเป็นสาวแล้วไปด้วย ... ท้าวชนกจัดให้มีการแข่งขันยกธนูโมลีเพื่อชนะเป็นคู่ครองแก่นางสีดา ... พระรามเป็นผู้ยกธนูสำเร็จ จึงได้อภิเษกสมรสกับนางสีดา กลับไปอยู่กรุงอโยธยาด้วยกัน

⁷ ผู้วิจัยจะอธิบายตัวละครเวตาลในข้อ 3.2.3

ผู้เขียนนำเสนอตัวละครเป็นภาพฤษีร่างท้วม มวยผมเป็นจุกและปล่อยาว ไว้หนวดยาว นุ่งขาวห่มขาวอย่างผู้ทรงศีลและสวมลูกประคำ เพื่อแสดงสถานภาพนักบวช วาดเป็นภาพฤษีชนกเปิดผอบมาเจอนางสีดาด้วยสีหน้ายิ้มแย้ม แสดงให้เห็นถึงความยินดีที่ฤษีชนกได้พบทารกน้อยและยินดีจะเลี้ยงดู และเด็กหญิงสีดาในผอบก็มองตอบฤษีชนกด้วยใบหน้ายิ้มแย้มเช่นกัน ในภาพจึงสื่อถึงสถานภาพของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร และความรู้สึกที่ตัวละครมีต่อกัน เมื่อพิจารณาคำบรรยายได้ภาพก็จะเห็นว่ามีความสอดคล้องกับฉบับรัชกาลที่ 1 ที่อธิบายถึงสถานภาพของฤษีชนกว่าเป็นพระราชามาบำเพ็ญเพียร และอธิบายความสัมพันธ์ของตัวละครว่าฤษีชนกห่วงใยนางสีดา

เมื่อนั้น	ฝ่ายพระชนกฤษี
แต่ได้ธิดาในวารี	เสียงด้วยบารมีฝังไว้
กลับมาตั้งกรรมทำกิจ	จะให้สำเร็จฤทธิ์จงได้
อันฉานสมบัติสิ่งใด	จะบังเกิดให้ก็ไม่มี
จนเหนื่อยหน่ายคลายจากความเพียร	ที่จะเรียนโดยกิจพระฤษี
จะใคร่ลาพรตจากโยคี	คืนเข้าบุรีมิถิลา
คิดถึงบุตรโถมตรู	ที่ฝังอยู่ใต้ไทรสาชา
ตกใจเรียกนายโสมมา	ก็พากันรีบออกไป

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 313, เล่ม 1)



ภาพที่ 33: นางเบญกาย
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร
เล่ม 13)

คำบรรยายใต้ภาพ

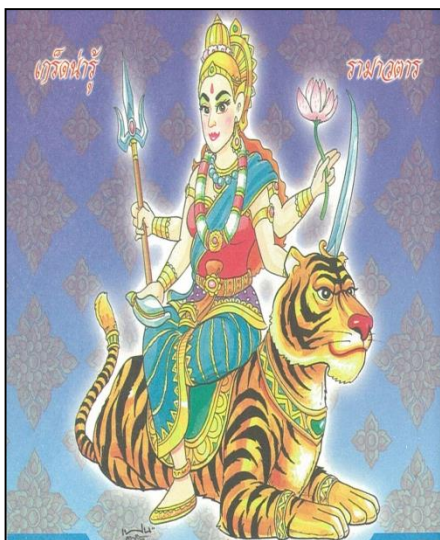
นางเบญกาย เป็นธิดาของพิเภกกับนางตรีชฎา วันหนึ่งทศกัณฐ์ใช้ให้นางเบญกายแปลงร่างเป็นนางสีดาตายลอยน้ำ เพื่อลวงให้พระรามเลิกทัพกลับไป พระรามเห็นก็นึกว่าเป็นนางสีดาตายจริง ๆ จึงเส้ราโศกเสียใจมาก แต่หนุมานสงสัยจึงทุลขนาคพาไปเผาไฟ นางเบญกายทนร้อนไม่ไหวจึงเหาะหนีไป...หนุมานตามไปจับตัวได้ แต่เกิดเส่นหาในตัวนางเบญกาย จึงเกี่ยวนางเป็นเมีย แล้วนำไปส่งที่กรุงลงกา... ภายหลังนางได้ให้กำเนิดบุตรชื่ออสุรผัด มีหน้าเป็นวานรแต่ตัวเป็นยักษ์

ผู้เขียนวาดภาพนางเบญกายเป็นยักษ์สาว ผมหาว มีเขี้ยวที่มุมปากพอให้เป็นสัญลักษณ์ของยักษ์ ใบหน้าไม่ดูร้ายเหมือนยักษ์ทั่วไป อยู่ในท่านั่งบนพื่นน้ำ แสดงพฤติกรรมเด่นของเบญกายตอนนางลอย ทศกัณฐ์สั่งนางเบญกายให้ปลอมเป็นสิดาลอยตามน้ำไป เพื่อลวงให้พระรามเข้าใจผิดคิดว่านางสิดาเสียชีวิตแล้ว ดังที่บรรยายในฉบับพระราชนิพนธ์ว่า

เมื่อนั้น	นวลนางเบญกายดวงสมร
ก้มเกล้าดูชฎีชูลีกร	บทจรออกมาแล้วเหาะไป
งามดั่งเมฆลานารี	ข้ามมหานทีสมุทรใหญ่
ลงยงฟากฝั่งชลาลัย	เหนือที่ทัพชัยพระรามา
จึงเข้าอาศัยหยุดพัก	สำนักกรมไทรใบหนา
ยกกรร่ายเวทวิทยา	อสุราณิมิตอินทรีย์
กลายเป็นสิดานงลักษณ์	ดวงพักตร์แซมช้อยเฉลิมศรี
ทำตายลอยมาในนที	เร็วรีดั่งวายุพาจร
ครั้นถึงที่ฉนวนลงสรง	ขององค์พระรามทรงศร
ก็เข้าไปเกยกายนิ่งนอน	อยู่ริมสาครที่หาดทราย

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 221, เล่ม 2)

ในภาพจึงเป็นนางยักษ์นั่งบนพื่นน้ำ เพื่อแสดงพฤติกรรมดังกล่าวซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เด่นที่สุดของนางเบญกาย อีกทั้งความไม่ดูร้ายของนางตามท้องเรื่อง จึงทำให้ผู้เขียนวาดภาพนางเบญกายแสดงสีหน้าปกติ ไม่มีอาการกริ้วโกรธหรือฉุนเฉียวแบบยักษ์



ภาพที่ 34: พระนางอุมาทะวี
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 16)

คำบรรยายใต้ภาพ

พระนางอุมาทะวี เป็นอัครมเทสีของ พระอิศวร (พระศิวะ) มีพระโอรสด้วยกันสอง พระองค์ คือพระพิฆเนศ และพระขันทกุมาร คราวหนึ่ง ท้าววิรุฬหกทำให้เขาไกรลาสที่ประทับ ของพระอิศวรทรุดเอียง และได้ทศกัณฐ์มาช่วยยก จนตั้งตรงได้สำเร็จ และทศกัณฐ์บังอาจขอพระ นางอุมาทะวีเป็นรางวัลแต่ก็ไม่สามารถถูกตัวนาง ได้เพราะตัวร้อนเป็นไฟ ทศกัณฐ์จึงต้องแบกนาง ขึ้นไว้บนป่าหะเสลงมาเป็นที่ลำบากยิ่งนัก ระหว่างทางเจอพระนารายณ์ที่แปลงกายเป็น ยักษ์เฒ่าหัวเราะเยาะเย้ยว่าโง่ที่เอาพระนางอุมาทะวีมา จึงทำให้ทศกัณฐ์ต้องเอาพระนางอุมาทะวี ไปคืนพระอิศวร และขอนางมณฑิลา ซึ่งเป็นสาวใช้ ของพระนางอุมาทะวีแทน

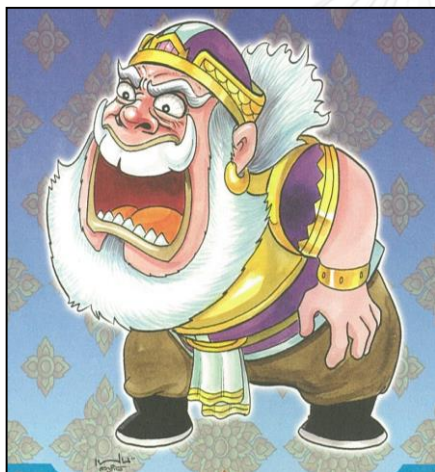
ในภาพเป็นพระนางอุมาทะวี ประทับบนหลังเสือ ในหัตถ์ถือตรีศูลและดาบซึ่งเป็นอาวุธประจำ ภายตามตำนานของพระแม่อุมาทะวี แต่สิ่งที่ต่างออกไปคือจำนวนแขนของพระแม่อุมาทะวีซึ่งตามความ เชื่อแล้วมีแปดกร แต่ในภาพได้ลดจำนวนแขนลงครึ่งหนึ่งเหลือเพียงสี่กร การนำเสนอภาพพระแม่อุมาทะวี จึงเป็นการวาดภาพแบบพอให้ผู้อ่านทราบคร่าวๆ ว่าพระอุมาทะวีเป็นใคร ทรงพาหนะใด ถืออาวุธใด และวาดแขนจำนวนสี่แขนเพื่อสื่อว่าพระอุมาทะวีมีจำนวนแขนมากกว่าสองแต่ผู้เขียนจำเป็นต้องลด จำนวนแขนลงเพื่อให้ภาพดูง่าย ซึ่งวัตถุประสงค์ในการลดรายละเอียดของตัวละครนี้ เพน สตุติโอ อธิบายว่า

อุปสรรคในการนำวรรณกรรมโบราณมาเขียนเป็นการ์ตูนนั้น บางทีก็มี ข้อจำกัดและยากต่อการจะเขียนเป็นภาพมาก จึงต้องแก้ไขตัดแปลงบ้างเพื่อให้ เขียนได้ง่ายขึ้นและทำให้เข้าใจง่ายขึ้น เช่น ทศกัณฐ์มี 10 หน้า 20 มือ หรือท้าว สหัสเดชะที่มี 1,000 หน้า 2,000 มือ ก็ต้องเขียนให้จำนวนหน้าและมือลดลงไปพอ

งาม และยังมีส่วนอื่นๆ ของเนื้อเรื่องที่ต้องดัดแปลงให้เขียนเป็นภาพได้เข้าใจง่าย
ขึ้น ซึ่งก็เป็นไปด้วยความราบรื่นพอสมควร

(เฟน สตุติโอ [ม.ป.ป]: คุยกันท้ายเล่ม, เล่ม 1)

อย่างไรก็ตาม จำนวนแขนที่ลดลงนั้นก็ไม่ได้มีผลกระทบใดๆ ต่อการนำรามเกียรติ์มาทำเป็น
ฉบับการ์ตูน เพราะบทบาทของพระแม่อุมาในรามเกียรติ์คือเป็นชายาของพระอิศวร สาปหนุมานที่เข้า
มาชุกชนในสวน และถูกทศกัณฐ์ขอรบกวนเป็นรางวัล ในฉบับรัชกาลที่ 1 ก็ไม่ได้บรรยายรูปลักษณ์
หรือแม้แต่พาหนะของพระแม่อุมาแต่อย่างใด จำนวนแขนของพระแม่อุมาจึงไม่มีผลกระทบให้เกิดการ
เปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่อง ผู้แต่งจึงลดจำนวนแขนลงเพื่อให้วาดได้สะดวกขึ้น และยังพอสื่อความได้ว่าพระ
แม่อุมามีหลายแขน อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนก็ให้รายละเอียดเรื่องอาวุธในหัตถ์ของพระแม่อุมาคือตรีศูล
และดาบได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นการรักษาเอกลักษณ์ของพระอุมาเทวี



ภาพที่ 35: ทัพนาสูร (ที่มา: การ์ตูน
รามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 22)

คำบรรยายใต้ภาพ

ทัพนาสูรเป็นโอรสของท้าวลัสเตียนกับ
นางจิตรมาลี เป็นพี่ชายร่วมบิดากับทศกัณฐ์
ครองเมืองจักรวาล ทศกัณฐ์ส่งสารให้มาช่วยรบ
ทัพนาสูรจึงเสกเมฆหมอกให้ปกคลุมไปทั่วสนาม
รบ แล้วตนเองก็เนรมิตให้มีร่างกายใหญ่เท่าภูเขา
เอามือกวาดต้อนทหารของพระรามเข้าปากกิน
เป็นจำนวนมาก พระรามจึงให้สุครีพเหาะสำรวจ
ขึ้นดู จึงรู้ว่าทัพนาสูรแฝงตัวอยู่ในหมอกกวาดเอา
ทหารไปกิน จึงแผลงศรพรหมาสตร์สังหารทัพนาสูร
ได้สำเร็จ

ทัพนาสูรเป็นพี่ชายของทศกัณฐ์ บทบาทในเรื่องคือช่วยทศกัณฐ์รบกับกองทัพของพระราม
โดยเนรมิตร่างของตนเองให้ใหญ่โตและกวาดต้อนทหารวานรเข้าไปในปาก ผู้เขียนจึงวาดภาพเป็น
ยักษ์หน้าตาดุร้าย คงลักษณะเด่นของความเป็นยักษ์ด้วยการวาดเขี้ยวที่มุมปาก และเป็นเขี้ยวขนาดใหญ่
ซึ่งหมายถึงความดุร้าย คล้ายกับการสร้างหัวโขนยักษ์ ที่ยังมีเขี้ยวยาวมากเท่าไร ก็ยิ่งแสดงถึง
อุปนิสัยที่ดุร้ายมากเท่านั้น เราจึงพบว่าหัวโขนทศกัณฐ์จะมีเขี้ยวแหลมโค้งและยาว ในขณะที่พิเภกซึ่งเป็น
ยักษ์เหมือนกันแต่มีเขี้ยวสั้นและปลายเขี้ยวมน จึงแสดงถึงอุปนิสัยที่ไม่ดุร้าย และเนื่องจาก

บทบาทเด่นของทัพนาสูรคือการกวาดต้อนทหารเข้าไปในปาก ผู้เขียนจึงวาดทัพนาสูรในท่าอ้าปากกว้าง
ในฉบับรัชกาลที่ 1 บรรยายบทบาทของทัพนาสูรไว้ว่า

คิดแล้วยกกรขึ้นเพียงพักตร์	ขุนยักษณ์น้อมเศียรบังคมไหว้
หลับเนตรอ่านเวทเกรียงไกร	สำรวมใจนิมิตกายา
บัดเดี่ยวใหญ่เท่าพรหมาน	สูงตระหง่านเงื่อมง่าเวหา
ตัวนั้นแทรกพื้นพิภพธา	เท่าเหยียบแผ่นดินผายัน
ปากล่างอ้าจดแผ่นดิน	แลปลิ้นบังดวงสุริย์ฉัน
สองมือพญากุมภัณฑ์	วงกระบี่พลซันต์เข้าไว้
ให้มีตมตั้งราตรีกาล	จะเห็นกายขุนมารก็หาไม่
หมายจะกินให้สิ้นทัพชัย	ด้วยฤทธิไกรมहिมา
บัดนั้น	หมู่กระบี่นิกรถ้วนหน้า
มีตมไม่เห็นสนธยา	วานรตกใจทุกคน
บั้งร้องเรียกหากันวุ่นวาย	ไพร่นายเอิกเกริกกุลาหล
วิ่งปะทะปะกันอลวน	จนเข้าไปปากอสุรี
เมื่อนั้น	ท้าวทัพนาสูรยักษี
ครั้นวานรเข้าปากก็ยินดี	อสุรีก็กล้ากลืนกิน
มากนักยเท่าใดก็ไม่เหลือ	เป็นเหยื่อพญายักษ์สิ้น
บรรดาโยธาพานรินทร์	ตื่นตายในท้องกุมภัณฑ์

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 305-306, เล่ม 3)

การใช้เขี้ยวขนาดใหญ่แสดงสัญลักษณ์ของยักษ์นัสนัยดุร้าย และการวาดท่าอ้าปากกว้างแสดง
บทบาทการกวาดต้อนทหารเข้าไปในปาก จึงช่วยนำเสนอทั้งอุปนิสัยและบทบาทที่เด่นที่สุดของเรื่อง
ได้ชัดเจน

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีเรื่องยาวและมีตัวละครจำนวนมาก ผู้เขียนจึงเพิ่มเครื่องมือที่ช่วยให้
ผู้อ่านรู้จักตัวละครมากขึ้นทั้งที่มาและความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ด้วยการเพิ่มแผนภาพวงศ์ตระกูล
และเกร็ดน่ารู้ ทั้งสองส่วนที่เพิ่มมานี้ก็เพื่อให้ผู้อ่านปะติดปะต่อเรื่องราวได้ว่าตัวละครแต่ละตัวมี
บทบาทเด่นอย่างไร เป็นการเพิ่มความเข้าใจทั้งใจระดับโครงสร้าง (แผนภูมิวงศ์ตระกูล) และในระดับ
รายละเอียด (เกร็ดน่ารู้) ของตัวละคร และการนำเสนอในส่วนของเกร็ดน่ารู้นั้น ผู้เขียนใช้สีและเส้น
ถ่ายทอดตัวละครจากบทประพันธ์ที่ได้อ่าน ภาพที่ได้จึงสะท้อนอุปนิสัยและบทบาทของตัวละครเอาไว้

ได้ เนื่องจากผู้เขียนคงลักษณะสำคัญของตัวละครแต่ละตัวไว้ เพื่อให้ผู้อ่านดูภาพแล้วมองเห็นบทบาทหลักของตัวละครได้ทันที

3.2.3 ตัวละครที่เพิ่มขึ้นใหม่

ผู้เขียนสร้างตัวละครค้างคาวชื่อ “เวตาล” ขึ้นมาใหม่ เพื่อสร้างอารมณ์ขันและเป็นสีสันให้กับเรื่อง แต่เดิมเวตาลคือตัวละครในเรื่องนิทานเวตาล ที่คอยเล่นนิทานให้พระเจ้าวิกรมมาทิตย์ฟังจนเพลิดเพลิดและผลอพุดตอบเวตาล ทำให้เวตาลกลับไปอยู่ที่เดิมได้ทุกครั้ง เวตาลเป็นบุตรชายของพ่อค่าน้ำมันซึ่งถูกโยคีฆ่าเพื่อบูชานางทศาคตามที่เวตาลได้สารภาพความจริงกับพระเจ้าวิกรมมาทิตย์ในตอนท้ายเรื่องว่า “ส่วนข้าพเจ้าซึ่งเป็นลูกพ่อค่าน้ำมันนั้น โยคีกลัวว่าจะกระทำการกีดกันความเป็นใหญ่ในโลกของเขา จึงฆ่าข้าพเจ้าเสียด้วยอำนาจตะบะ แลพาศพข้าพเจ้ามาแขวนห้อยหัวไว้ที่ต้นอโศก เป็นเครื่องล่อลวงพระองค์” (พระราชนิพนธ์เรื่อง กรมหมื่นพิทยาลงกรณ 2556: 265) รูปลักษณ์ภายนอกและลักษณะทางกายภาพของเวตาลคือ

ศพนั้นลืมนตาโพลง ลูกตาสีเขียวเรืองๆ ผมสีน้ำตาล หน้าสีน้ำตาล ตัวผมเห็นโครงเป็นซี่ ๆ ห้อยเอาหัวลงมาทำนองค้างคาว แต่เป็นค้างคาวตัวใหญ่ที่สุด เมื่อจับถูกตัวก็เย็นซี้ดเหนียว ๆ เหมือนงู ปรากฏเหมือนหนึ่งว่าไม่มีชีวิต แต่หางซึ่งเหมือนหางแพะนั้นกระดิกได้

(พระราชนิพนธ์เรื่อง กรมหมื่นพิทยาลงกรณ 2556: 24)

เวตาลในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เป็นตัวละครที่เจ้าเล่ห์ ฉลาด วาจาคมคาย คอยพูดจาเสียดสี เยาะเย้ย คอยสร้างอารมณ์ขัน และมีชาติกำเนิดเป็นค้างคาว เวตาลในเรื่องนิทานเวตาลเองก็ห้อยหัวอย่างค้างคาว และมีอุปนิสัยสอดคล้องกับเวตาลตามท้องเรื่องที่คอยหลอกล่อให้พระเจ้าวิกรมมาทิตย์เปลอสติ ความโหดเหี้ยมของเวตาลจึงอยู่ที่คำพูด ตัวอย่างต่อไปนี้มาจากเรื่องนิทานเวตาลตอนที่เวตาลกำลังจะเล่นนิทานให้พระเจ้าวิกรมมาทิตย์ฟัง ซึ่งมีข้อแม้ว่าห้ามพระองค์พูดตอบด้วยถ้อยคำใด ๆ แต่แม้จะตั้งเงื่อนไขดังที่กล่าวมาแล้ว เวตาลก็กลับพูดจาทำนองยั่วและทำทนายให้พระเจ้าวิกรมมาทิตย์รู้สึกว่าคุณเองด้อยสติปัญญา ทำให้พระเจ้าวิกรมมาทิตย์ทรงอดไม่ได้ที่จะต้องตอบคำถามของเวตาล เพราะไม่ต้องการถูกลบหลู่ จึงเท่ากับเป็นการหลงกับดักที่เวตาลวางไว้ และลอยกลับไปอยู่บนกิ่งต้นอโศกเหมือนเดิมทุกครั้ง

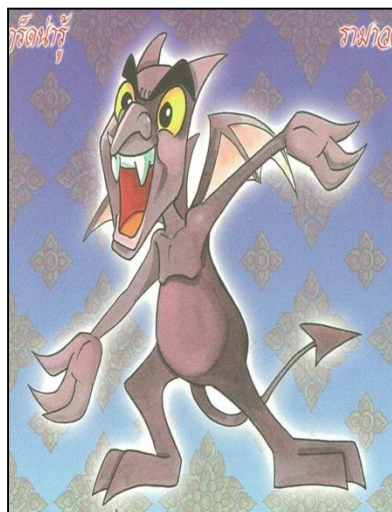
เวตาลทูลตอบว่า “...คือข้าพเจ้าเป็นผู้ช่างพูด และทางเดินตั้งแต่ที่นี่ไปถึงป่าช้าซึ่งเพื่อนของพระองค์นั่งทำดนตรีอยู่นั้นกินเวลาชั่วโมงเศษ ในเวลาเดินทางนั้น ข้าพเจ้าจะเล่นนิทานเล่น เพราะปราชญ์ผู้มีความรู้ย่อมใช้เวลาของตนในเรื่องหนังสือมิใช่ใช้เวลาในการนอนแลการซี้เกียจอย่างคนโง่ ในเวลาเล่นนิทานนั้น ข้าพเจ้าจะตั้งปัญหาถามพระองค์ แลพระองค์ต้องสัญญาช้อนนี้เสียก่อน ข้าพเจ้าจึงจะยอมไปด้วย คือเมื่อข้าพเจ้าตั้งปัญหา ถ้าพระองค์ตอบจะเป็นด้วยกรรมในปางก่อนบันดาลให้ตอบหรือด้วยแพ้วความฉลาดของข้าพเจ้า เพราะข้าพเจ้าล่อให้ทรงแสดงความเยอหยิ่งว่ามีความรู้ก็ตาม ถ้าตรัสตอบปัญหาข้าพเจ้าเมื่อใด ข้าพเจ้าจะกลับไปที่อยู่ของข้าพเจ้าต่อเมื่อพระองค์ไม่ตอบปัญหาเพราะได้สติ หรือด้วยความโง่เขลาของพระองค์ก็ตาม ข้าพเจ้าจึงจะยอมไปด้วย ข้าพเจ้าขอทูลแนะนำเสียแต่บัดนี้ว่า พระองค์จงสงบความหึงในพระหฤทัยว่าเป็นผู้มีความรู้ เมื่อเกิดมาเป็นคนโง่แล้วก็จงยอมโง่เสียเถิด มิฉะนั้นพระองค์จะไม่ได้ประโยชน์ ซึ่งนอกจากข้าพเจ้าแล้ว ไม่มีใครจะอำนวยได้ (พระราชนิพนธ์เรื่อง กรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ 2556: 26-27)

เวตาลจึงมีความโดดเด่นอยู่ที่การใช้คำพูด และเวตาลในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร ก็มีจุดเด่นที่การใช้คำพูดเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม เพน สตูดิโอ อธิบายว่า เวตาลในการ์ตูนเรื่องนี้มีได้นำมาจากเรื่องนิทานเวตาล แต่เดิมผู้เขียนตั้งใจจะสร้างตัวละครขึ้นมาอีกตัวหนึ่งที่ไม่ใช่ในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์เพื่อช่วยสร้างสีสัน จินตนาการรูปร่างหน้าตาและนิสัยใจคอไว้แล้วแต่ยังไม่ได้ตั้งชื่อ จึงได้ยืมชื่อเวตาลนี้มาใช้กับตัวละครดังกล่าว

ทศกัณฐ์มันจะเจ้าอารมณ์ มันจะเครียดไปหมด ผมก็เลยใส่ตัวนี้เพื่อให้มันหายเครียด เอาไว้แห่ทศกัณฐ์จะได้มีมุกตลก ไม่รู้จะเอาอะไรเอาเวตาล ซึ่งเวตาลก็ไม่ใช่เวตาลเดียวกับนิทานเวตาลนะ เอาลักษณะ เอาชื่อมา แล้วก็บุคลิกนิดหน่อย แต่จริงๆ แล้วเวตาลไม่ได้ตลกเลยนะ เอาชื่อมาจากเค้า แต่เราออกแบบตัวละครก่อนว่ามันน่าจะเป็นแบบนี้ะ เอาไปคล้องกันกับตัวเวตาล ก็เลยเอาชื่อเวตาลมาเลย เพราะถ้าตั้งชื่อเองแล้วมันไม่ได้ มันไม่มีอะไรเหมาะสมเท่าเวตาล ให้มันลึกลับกันได้ พอพูดถึงเวตาลก็ อ้อ มันวรรณคดีนะ ไปต่อยอดจากนิทานเวตาล คือจะทำไปให้มีตัวขัดอารมณ์ทศกัณฐ์ แล้วก็ออกแบบคาแรกเตอร์ให้มันคล้อง แล้วก็เอาชื่อนี้ไปเลยดีกว่า

(เพน สตูดิโอ. สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2558)

จุดเด่นของเวตาลในเรื่องนิทานเวตาลอยู่ที่คำพูด และเมื่อ เฟน สตูดิโอ สร้างตัวละครเวตาล เสริมความตลกให้กับเนื้อเรื่องแล้ว จึงไม่ละทิ้งลักษณะเด่นและพฤติกรรมดั้งเดิมของเวตาลในเรื่อง นิทานเวตาลด้านการพูดจามากนัก เวตาลยังคงความเจ้าเล่ห์ ทะเล้น ฉลาด คอยพูดจาเสียดสี แดกดัน หรือแสดงกิริยาท่าทางน่าขบขันต่างๆ ทำให้เนื้อเรื่องสนุก มีสีสัน ผู้แต่งใส่รายละเอียดของตัวละคร เวตาลไว้ในหน้าแนะนำตัวละคร เล่มที่ 17 ดังนี้



คำบรรยายใต้ภาพ

เวตาล เป็นปีศาจค้างคาวเจ้าเล่ห์ที่ พระฤๅษีโคบุตรอาจารย์ของทศกัณฐ์ เนรมิต ขึ้นมาให้เป็นข้ารับใช้ทศกัณฐ์ คอยเป็นที่ปรึกษา และรับใช้อย่างซื่อสัตย์ตลอดมาจวบจนทศกัณฐ์ ถึงแก่ความตาย เวตาล เป็นตัวละครที่เสริม ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เป็นสมุนรับใช้จอมกวนของ ทศกัณฐ์ที่คอยสร้างสีสันความสนุกสนานให้กับ เรื่อง รามาวตาร เป็นระยะ ๆ เท่านั้นเอง

ภาพที่ 36: เวตาล

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 17)

เวตาลปรากฏตัวครั้งแรกตอน **ทศกัณฐ์ถอดดวงใจ** เล่ม 2 ซึ่งเป็นของขวัญประทานจากฤๅษี โคบุตรผู้เป็นพระอาจารย์ของทศกัณฐ์ไว้ให้เป็นผู้ช่วยกิจธุระต่างๆ



ภาพที่ 37: ฤๅษีโคบุตรประทานเวตาลให้ทศกัณฐ์ (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 2)

ด้วยวัตถุประสงค์ดังกล่าว เวตาลจึงทำหน้าที่เพียงให้ความสนุกสนาน ไม่ได้เป็นตัวดำเนินเรื่องสำคัญหรือมีบทบาทที่จะกระทบโครงเรื่องหรือรายละเอียดหลักของรามเกียรติ์แต่อย่างใด และเมื่อทศกัณฐ์สิ้นชีวิต ตัวละครเวตาลก็หายไปอย่างไร้ที่มาที่ไปเช่นกัน เพน สตูดิโอ ให้เหตุผลที่ไม่บอกจุดจบของเวตาลเอาไว้ที่น่าสนใจว่า “พอทศกัณฐ์ตายมันก็หายไปเลย เราจะบอกว่ามันบินหนีไปก็ได้ แต่เราก็ไม่ต้องไปให้ความสำคัญกับมัน มันแค่ตัวตลก ก็ถ้าเขียนให้มันตายพร้อมกันก็รู้สึกได้ว่า ตัวนี้มันต้องเอาตัวรอด เพราะมันเจ้าเล่ห์ มันไม่รักใคร่จริง มันอยู่กับทศกัณฐ์เพราะมันกลัว ถ้ามันตายก็ไปดีกว่า จะไม่มีทางตายพร้อมกับทศกัณฐ์หรอก อะไรอย่างนี้ สร้างสี่ส้น” (เพน สตูดิโอ. สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2558) แสดงให้เห็นว่า นอกจากผู้แต่งจะพิถีพิถันในการสร้างตัวละครและการเลือกชื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมแล้ว ผู้แต่งยังต้องทำความเข้าใจอุปนิสัยและตีความต่อไปอีกด้วยว่า เวตาลน่าจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรบ้างต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ทำให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครในวรรณคดีอีกเรื่องหนึ่ง แม้จะไม่เคยอ่านนิทานเวตาลมาก่อน แต่อย่างน้อยก็จะพอทราบลักษณะนิสัยของตัวละครเวตาลเป็นเบื้องต้นได้บ้าง ผู้แต่งจึงมิได้สร้างให้ตลกเพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องอาศัยความสมเหตุสมผลเป็นพื้นฐาน

จากที่นำเสนอมาข้างต้นเห็นได้ว่า การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร มีลักษณะเด่นด้านรูปลักษณ์ทั้งด้านภาพ ภาษา และตัวละคร ดังนี้

ในส่วนของการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ผู้เขียนใช้องค์ประกอบตั้งแต่ภาพปกและภาพหน้าต่อนำเสนอบทสรุปและบอกเหตุการณ์เด่น ภาพปกช่วยดึงดูดความสนใจได้ รามเกียรติ์เป็นเรื่องขนาดยาว คนส่วนใหญ่ไม่ได้อ่านทั้งหมดและรับรู้เพียงบางตอนที่ได้รับความนิยม ผู้เขียนจึงเลือกตอนที่คนนิยม เพื่อให้สื่อแล้วคนอ่านพอเข้าใจเหตุการณ์ในเรื่องได้ ภาพปกมาจากการรวมเล่มให้มีสามตอน ผู้เขียนจึงต้องเลือกตอนสำคัญ ตอนที่เด่นที่สุดในเล่ม หรือตัวละครที่มีบทบาทเด่นในเล่มมาเป็นภาพปก ส่วนภาพหน้าต่อนั้นจะทำงานควบคู่ไปกับชื่อตอน ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผู้เขียนจะเลือกเหตุการณ์สำคัญหรือพฤติกรรมที่เด่นมาเป็นภาพหน้าตอนและสอดคล้องกับชื่อตอนที่ตั้งไว้ เพื่อสรุปเนื้อหาของแต่ละตอน

ในส่วนของการจัดหน้า ผู้เขียนจะคำนึงถึงเหตุการณ์และฉากเป็นสำคัญ เหตุการณ์ใดที่จำเป็นต้องใช้ฉากมากผู้เขียนก็จะวาดโดยใช้กรอบขนาดใหญ่ หรือหากเน้นเพียงคำพูดหรือการเคลื่อนไหวของตัวละครเพียงตัวเดียวก็จะเลือกใช้กรอบขนาดเล็ก โดยเน้นการวาดภาพและคำในกรอบให้มีความสมดุลและภาพดูง่าย จึงไม่วาดฉากเต็มซ้ำกันในหลายกรอบ แต่จะวาดฉากใหญ่เพียงครั้งเดียวพอให้ผู้อ่านทราบว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใด และในกรอบต่อไปก็จะวาดเพียงการกระทำของตัวละคร และไม่วาดฉากอีก

ในส่วนของภาษา ผู้เขียนสื่อความขัดแย้งอันเป็นที่มาของรามเกียรติ์ด้วยการตั้งชื่อเรื่องว่า รามาวตาร เพื่อเน้นให้เห็นการอวตารของพระนารายณ์ในการปราบอธรรม สอดคล้องกับตอนต้นเรื่อง

ที่เริ่มด้วยความขัดแย้งระหว่างพระนารายณ์กับนนทก จนนทกถูกสาปและพระนารายณ์ตามมาปราบ ชื่อเรื่องรามาวตารจึงสื่อความหมายสำคัญในเรื่องได้ และโดยทั่วไปแล้วผู้เขียนใช้ภาษาบรรยายแบบร้อยแก้ว ทั้งในบทให้ความเต็มและในการ์ตูน ตัวละครสนทนากันด้วยภาษาร้อยแก้วและมีบางแห่งที่ใช้สำนวนอย่างกาพย์กลอนเพื่อรักษาความเป็นวรรณคดี

ในการนำเสนอตัวละคร ผู้เขียนมีส่วนช่วยในเรื่องความเข้าใจตัวละครด้วยแผนภูมิและเกร็ดน่ารู้ แผนภูมิมังค์ตระกูลจะแจกแจงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครต่างๆ ในเรื่อง ส่วนเกร็ดน่ารู้ทำหน้าที่บอกรายละเอียดของตัวละคร ทั้งที่มา บทบาทสำคัญ และบทสรุปของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านปะติดปะต่อความสัมพันธ์และพฤติกรรมของตัวละคร และเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่าย



บทที่ 4

บทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

ในบทนี้ผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์บทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร มีบทบาทหลายประการ ได้แก่ บทบาทในการสืบทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ให้ดำรงอยู่ในสังคมไทยร่วมสมัย โดยเน้นกลุ่มผู้เสพที่เป็นเด็กและเยาวชน บทบาทในการให้ความรู้เสริมต่าง ๆ เกี่ยวกับรามเกียรติ์ ซึ่งสัมพันธ์กับตัวบท ความคิดความเชื่อ หรือศิลปะแขนงอื่น ๆ บทบาทในการให้ความบันเทิง ทั้งจากการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างสนุกสนานชวนติดตามและจากการสร้างอารมณ์ขัน นอกจากนี้ ยังมีบทบาทในการสอนคุณธรรมจริยธรรมไม่ว่าจะเป็น เรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว จริยธรรมของผู้เป็นใหญ่และผู้อยู่ใต้บังคับบัญชา เป็นต้น

4.1 บทบาทในการสืบทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

เป็นที่ทราบกันดีว่า เรื่องรามเกียรติ์รับรู้ในสังคมไทยมาช้านาน มีการแต่งวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในสังคมไทยมาทุกยุคทุกสมัย ยกตัวอย่างเช่น บทละครเรื่องรามเกียรติ์ ฉบับพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ที่เกิดขึ้นจากการรวบรวมรามเกียรติ์ที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจายก่อนกรุงรัตนโกสินทร์ให้เป็นฉบับที่สมบูรณ์ เพื่อเป็นฉบับสำหรับพระนคร นำไปใช้ในการเล่นมหรสพ นับเป็นพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ในการพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ เพื่อแสดงความเจริญรุ่งเรืองของบ้านเมือง ดังที่ปรากฏในโคลงสรุปในตอนตอนท้ายเรื่องว่า

จบ เรื่องรามศมล้าง	อสุรพงศ์
บ พิตรธรรมิกทรง	แต่งไว้
ริ ร่ำรำ่าประสงค์	สมโภช พระนา
บุรณ์ บำเรอสมยไ้	อ่านร้องรำาเกษมฯ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 640, เล่ม 4)

นอกจากพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ฉบับนี้แล้ว ก็ยังมีตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์อื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งล้วนแสดงให้เห็นความสำคัญของวรรณคดีเรื่องนี้ในสังคมไทย จนกระทั่งปัจจุบันเมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป มีการนำวรรณคดีไทยหลายเรื่องมาถ่ายทอดด้วย “สื่อ” ที่ร่วมสมัยเรียบเรียงเป็นร้อยแก้ว หรือดัดแปลงเป็นฉบับการ์ตูน

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วแต่ต้นว่าการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ผู้เขียนคือเฟน สตุติโอ ได้สร้างสรรค์ขึ้นจากวรรณคดีที่มีมาแต่เดิม กลายเป็น “รามเกียรติ์” อีกสำนวนหนึ่ง การ์ตูนเรื่องนี้จึงมีบทบาทที่เห็นได้ชัดคือการสืบทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ให้ยังคงดำรงอยู่ในสังคมไทยร่วมสมัย

แม้การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ไม่ได้เน้นความงามทางวรรณศิลป์ ซึ่งเป็นจุดเด่นสำคัญประการหนึ่งของตัวบทวรรณคดีที่มีมาแต่เดิม แต่สิ่งที่การ์ตูนฉบับนี้เน้นคือการนำเสนอเรื่องรามเกียรติ์ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายด้วยภาพและถ้อยคำ โดยจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งการเล่าเป็นตอน และการเพิ่มส่วนเสริมความเข้าใจ เช่น แผนภูมิวงศ์ตระกูลและเกร็ดน่ารู้แนะนำตัวละคร และการสอดแทรกอารมณ์ขัน ทำให้ผู้เสพซึ่งเน้นที่เด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ สามารถเข้าใจเรื่องราวและตัวละครในรามเกียรติ์ได้ง่ายและชัดเจนขึ้น และได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ผู้วิจัยใคร่ขอยกตัวอย่างจดหมายหลายฉบับจากผู้อ่านที่ส่งเข้ามาพูดคุยกับผู้เขียนการ์ตูนคือเฟน สตุติโอ เกี่ยวกับประโยชน์จากการอ่านการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ซึ่งมีทั้งเด็กและเยาวชนรวมทั้งครูสอนภาษาไทย เช่น

ตัวอย่างของจดหมายของจันทรา ดันรัตนพิทักษ์ จังหวัดสุพรรณบุรี

น้องชื่อจันทรา ก็เป็นคนหนึ่งที่ชอบอ่านการ์ตูนมากค่ะโดยเฉพาะรามาวตาร น้องชายเป็นคนซื้อสวดอกไม้แก่นายกล้วยไข่จนจบเรื่องรามาวตารค่ะ น้องชายให้มาอ่านเพราะไม่สบายค่ะ อ่านแล้วสนุกมาก และกำลังติดตามเรื่องศึกมหาภารตะ และเคยเล่าเรื่องรามาวตารให้หลานชาย 3 คนฟัง ซึ่งเด็กทั้งสามก็พลอยสนุกไปกับการเล่าเรื่องและภาพประกอบค่ะ เด็กได้ความรู้และสนุกสนานเมื่อฟังการเล่าเรื่องมาโดยตลอด

(เฟน สตุติโอ [ม.ป.ป.]: คุณกันสบายๆ สไตล์..เฟน สตุติโอ, เล่ม 115)

ตัวอย่างจดหมายของชวรงค์ ภัทรปรีชาพร

โบว์ติดตามผลงานพี่เฟนมาตั้งแต่ยังเรียนประถม ชอบการ์ตูนของพี่มาก เพราะการ์ตูนน่ารักทำให้น่าอ่าน แต่ตอนนี้ที่ชอบมากที่สุดก็คือเรื่องรามาวตาร (รามเกียรติ์) การที่พี่เฟนนำเรื่องรามเกียรติ์มาเขียนเป็นการ์ตูนนี้ ทำให้โบว์คิดว่า เป็นไอเดียที่ดีมากและขอสนับสนุนค่ะ ถ้าเป็นไปได้อยากให้พี่เฟนเขียนจนจบเรื่องรามเกียรติ์ไปเลย จริง ๆ แล้วเรื่องรามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่สนุกมาก ๆ พอพี่เฟนนำมาเขียนเป็นการ์ตูนก็ทำให้น้อง ๆ สนใจในวรรณคดีเหล่านี้มากขึ้น การเรียนถอดร้อยกรองเป็นร้อยแก้วเป็นเรื่องยากมากสำหรับเด็ก ดังนั้น การสื่อด้วยภาพวาดที่เป็นการ์ตูนน่าจะเป็นที่สนใจของเด็ก ๆ มากกว่า

(เฟน สตุติโอ [ม.ป.ป.]: คุณกันสบายๆ สไตล์..เฟน สตุติโอ, เล่ม 136)

ตัวอย่างจดหมายของคุณครูต่างจังหวัด จังหวัดเชียงใหม่

การ์ตูน “รามาวตาร” ของคุณแฟนอ่านง่าย เข้าใจง่าย ดำเนินเรื่องได้ สนุกสนานมาก ทำให้นักเรียนในโรงเรียนที่ดิฉันสอนอยู่ติดตามอ่านกันมาก เห็น แล้วก็ดีใจที่การ์ตูนของคุณทำให้เด็ก ๆ สนใจวรรณคดีไทย...

(แฟน สตูดิโอ [ม.ป.ป]: คุณกันท้ายเล่ม, เล่ม 13)

ขณะเดียวกัน ผู้เขียนคือ แฟน สตูดิโอ ก็ได้กล่าวถึงกระแสตอบรับของการ์ตูนฉบับนี้ว่ามีส่วนช่วยให้เด็กทำความเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น เด็กนำไปอ่านเสริมกับบทเรียนวิชาภาษาไทยที่มีการคัด รามเกียรติ์บางตอนมาให้เรียน

ผมก็ดีใจนะเพราะว่าเด็กเขาไปอ่านแล้วทำข้อสอบได้กันทุกคน ได้คะแนน เต็มกัน เขาจดหมายมาบอก ทำให้เขารักวิชาภาษาไทย หรือคนที่เป็นอาจารย์ด้านนี้ เขาก็ได้ความรู้จากเราไป

[...] คือสมัยนี้เด็กมันอ่านเป็นตอน ๆ ใจ ถ้าเค้าอ่านทั้งเรื่องก็สอบผ่านได้ คะแนนเต็มกันเพียบเลย

(แฟน สตูดิโอ, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2558)

แม้การอ่านรามเกียรติ์เป็นการ์ตูนจะไม่ได้รับอรรถรสแบบเดียวกับที่อ่านจากฉบับกลอนบทละคร แต่การ์ตูนก็เป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยให้เข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย หรืออย่างน้อยเป็นจุดเริ่มต้นให้เด็กรู้จัก รามเกียรติ์ สนุกไปกับเรื่องราววิเศษอัศจรรย์ในเรื่อง จนอาจนำไปสู่การต่อยอดความรู้ในอนาคต การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จึงมีบทบาทสืบทอดเรื่องรามเกียรติ์ให้ผู้อ่านได้รู้จักรามเกียรติ์ในวง กว้างขึ้น ให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวที่อยู่ในรามเกียรติ์ การ์ตูนฉบับนี้จึงมีส่วนช่วยให้รามเกียรติ์ยัง แพร่หลายในสังคมไทย

4.2 บทบาทในการให้ความรู้เสริม

บทบาทสำคัญอีกประการหนึ่งของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร คือ บทบาทในการให้ ความรู้เสริมต่างๆ เกี่ยวกับรามเกียรติ์ โดยผู้เขียน แฟน สตูดิโอ ได้เพิ่มส่วนประกอบเพื่อเสริมความรู้ใน หน้า “คุณกันท้ายเล่ม” ซึ่งเกิดจากการค้นคว้าข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจเรื่องราวและตัวละคร และ แบ่งปันความรู้ที่ได้จากการค้นคว้านี้ให้ผู้อ่านรับรู้ โดยความรู้เสริมที่ แฟน สตูดิโอ เพิ่มในหน้าคุณกัน

ท้ายเล่มนี้ มาจากการค้นคว้าทั้งช่วงก่อนและระหว่างการเขียนการ์ตูน ทั้งจากการสำรวจแหล่งข้อมูลด้วยตนเองและหาข้อมูลจากแหล่งค้นคว้าอื่น เพื่อขยายวงความรู้ไปสู่ผู้อ่านว่ารามเกียรติ์ได้รับการถ่ายทอดในศิลปะแขนงต่าง ๆ นอกเหนือจากการเป็นวรรณคดี

ส่วนประกอบของหน้า “คุยกันท้ายเล่ม” จะมีทั้งภาพถ่ายของผู้เขียนคือ เฟน สตุติโอ ภาพและรายละเอียด ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 38: ตัวอย่างหน้า “คุยกันท้ายเล่ม”

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 7 หน้า “คุยกันท้ายเล่ม”)

จากตัวอย่างภาพข้างต้นจะเห็นว่า หน้าเกร็ดความรู้จะมีชื่อหน้า “คุยกันท้ายเล่ม” มีภาพถ่ายของ เฟน สตุติโอ ภาพ และข้อมูล ผู้วิจัยจำแนกความรู้เสริมออกเป็น 4 ประเภท เรียงตามจำนวนได้แก่ ประติมากรรมและจิตรกรรม การแสดง ตัวละคร และวรรณกรรม

- ประติมากรรมและจิตรกรรม**
- (เล่ม 3) ภาพวาดบนผืนผ้า พิธีกวนเกษียรสมุทร
 - (เล่ม 4) ภาพครอบครัวของพระราม และหนุมาน
 - (เล่ม 6) ให้ความรู้เรื่องภาพเขียนในวัดพระแก้ว ภาพหนุมานอมพลับพลา
 - (เล่ม 7) ภาพพระรามกอดหนุมาน
 - (เล่ม 18) ภาพรามเกียรติ์ ในวารสาร *วิทยาสาร* พ.ศ. 2506-2507
 - (เล่ม 23) รูปปั้นวิรุฬหก ทศกัณฐ์ สหัสเดชะ ทศคีรีธร ทศคีรีวัน ยักษ์หน้าซุ้มประตู ในวัดพระแก้ว
 - (เล่ม 24) ภาพพระนารายณ์ทั้ง 10 ปาง
 - (เล่ม 25) ภาพพระนารายณ์ 10 ปาง (ขนาดใหญ่)
 - (เล่ม 26) ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ตอนสีดาลุยไฟ
 - (เล่ม 27) ภาพจิตรกรรมฝาผนัง หนุมานแปลงร่างทอดลำตัวเป็นสะพาน

ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดารามตอนนางสีดาลุยไฟ เป็นภาพที่ผู้เขียนถ่ายมาจากวัดพระศรีรัตนศาสดาราม



ผู้เขียนได้นำข้อมูลเกี่ยวกับตอนสีดาลุยไฟมาเผยแพร่ไว้ในหน้าคุยกันท้ายเล่มว่า

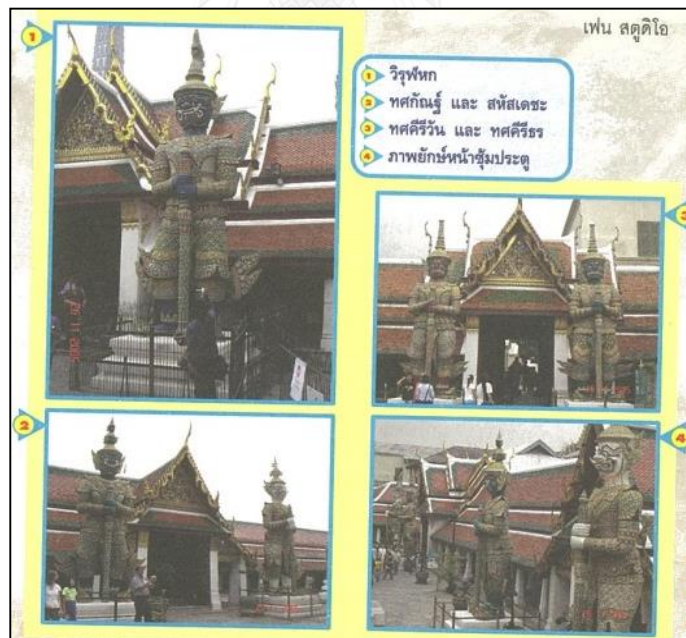
และแล้ววาระสุดท้ายของพญาทศกัณฐ์ก็มาถึงจุดอวสาน...แต่การต่อสู้ระหว่างคนกับยักษ์และวานรก็บอสูรก็ยังปรากฏขึ้นเป็นระยะๆ ...ขณะเดียวกันอุปสรรคความรักของพระรามกับสีตาก็ยังไม่หมดเสียทีเดียว ก็คงต้องลุ้นกันต่อไปว่าความรัก ความอาทร ที่ทั้งสองมีต่อกันนั้นจะลงเอยได้ด้วยดีได้อย่างไร

ภาพจิตรกรรมฝาผนังรอบพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม...ตอน
นางสีดาลุยไฟพิสูจน์ความบริสุทธิ์ทั้งกายและใจ ให้พระรามได้ประจักษ์ในความรัก
แท้ของพระนาง

(เฟิน สตุติโอ [ม.ป.ป.]: คุยกันท้ายเล่ม, เล่ม 26)

ตัวอย่างหน้า “คุยกันท้ายเล่ม” ข้างต้น อยู่ในเล่ม 26 ซึ่งมีเนื้อเรื่องตอนที่นางสีดาเดินทาง
ออกจากกรุงลงกาเพื่อมาพบพระรามและทำพิธีลุยไฟ ผู้เขียนจึงนำภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนนางสีดา
ลุยไฟมาไว้ในตอนท้ายเพื่อให้สอดคล้องกับเหตุการณ์สำคัญของเรื่องราวที่อยู่ในเล่มและเป็นเหตุการณ์
ที่เป็นที่รู้จัก และเมื่อพิจารณาคำบรรยายข้างต้นจะพบว่า ผู้เขียนใช้พื้นที่ในหน้าคุยกันท้ายเล่มนี้เล่า
เหตุการณ์สำคัญในเล่มด้วย คล้ายกับเป็นการสรุปเหตุการณ์ทั้งหมดก่อนจะนำผู้อ่านมาสู่ภาพ
จิตรกรรมฝาผนังตอนนางสีดาลุยไฟ แสดงให้เห็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อเรื่องกับการให้
ความรู้เสริมว่ามีความสอดคล้องกัน กล่าวคือ หลังจากที่ผู้อ่านได้อ่านเรื่องราวที่สนุกสนานในเรื่องแล้ว
ผู้เขียนจึงปิดท้ายเหตุการณ์ทั้งหมดด้วยการให้ความรู้แก่ผู้อ่าน

ตัวอย่างภาพประติมากรรมยักษ์ภายในวัดพระศรีรัตนศาสดาราม



ภาพที่ 39: หน้า “คุยกันท้ายเล่ม” เล่ม 23

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 23 หน้า “คุยกันท้ายเล่ม”)

ผู้เขียนได้รวบรวมภาพประติมากรรมยักษ์เรื่องรามเกียรติ์ภายในวัดพระศรีรัตนศาสดารามไว้ในหน้า “คุยกันท้ายเล่ม” มีหมายเลขกำกับชื่อยักษ์ตนต่างๆ พร้อมทั้งเพิ่มคำอธิบาย ดังนี้

หากได้เข้าไปนมัสการพระแก้วมรกต หรือเดินชมภาพจิตรกรรมฝาผนังรอบพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม หรือวัดพระแก้วละก็...สิ่งหนึ่งที่เรามักจะเห็นคั่นๆ ตา นั่นก็คือรูปปั้นยักษ์ขนาดใหญ่ ยืนตามซุ้มประตู...ซุ้มประตูละ 2 ตน (ชายและขวา) และหากเราก็มองป้ายชื่อบนฐานที่รูปปั้นยืนอยู่ละก็...จะคั่นๆ ชื่อแทบทั้งนั้น ไม่ว่าจะเป็นชื่อ ทศกัณฐ์ สหัส-เดชะ อินทรชิต ไมยราพ มังกรกัณฐ์ วิรุฬหก ทศคีรีวัน ทศคีรีธร จักรวรรดิ อัศकरण สุรียาภ และวิรุณจำบัง เป็นต้น

รูปปั้นยักษ์เหล่านี้ก็คือตัวละครเด่นๆ จากเรื่องรามเกียรติ์นั่นเอง ซึ่งศิลปินช่างปั้นรูปปั้นได้ใหญ่โต ดูบึกบึนน่าเกรงขามยิ่งนัก...อย่าลืมนะครับ เมื่อมีโอกาสเข้าไปดูแล้ว ลองดูป้ายชื่อของยักษ์ตนนั้นด้วย ว่าชื่ออะไรบ้าง ความแตกต่างของยักษ์แต่ละตัวมีส่วนต่างกันตรงไหนบ้าง จะทำให้ดูสนุกขึ้นมากทีเดียวครับ

(เพน สตุติโอ [ม.ป.ป.]: คุยกันท้ายเล่ม, เล่ม 23)

หน้าตัวอย่างของคุยกันท้ายเล่มข้างต้น อยู่ในเล่ม 23 ซึ่งเหตุการณ์ดำเนินมาถึงช่วงท้ายของเรื่อง การ์ตูนเรื่องนี้มีตัวละครเป็นยักษ์จำนวนมากที่สุด ผู้เขียนจึงเลือกภาพประติมากรรมยักษ์ตนต่างๆ มาไว้ในเล่มนี้เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกคุ้นเคย เพราะตัวละครยักษ์เหล่านี้ส่วนมากมีบทบาทในเล่มก่อนหน้านี้ไปแล้ว ผู้เขียนจึงเลือกแบ่งปันความรู้และภาพประติมากรรมยักษ์เหล่านี้ไว้ในเรื่องตอนท้ายๆ ในทางตรงกันข้าม หากผู้เขียนนำภาพรูปปั้นยักษ์เหล่านี้ไว้ในช่วงต้นของเรื่อง ผู้อ่านอาจไม่รู้รู้สึกคุ้นเคย เพราะไม่เคยรู้จักตัวละครเหล่านี้มาก่อน การสอดแทรกเกร็ดความรู้ในเรื่องที่ผู้อ่านรู้จักจึงช่วยดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้

- การแสดง**
- (เล่ม 8) โขน ประเภทของโขน ส่วนวนที่นำมาแสดงโขน โขนในปัจจุบัน
 - (เล่ม 11) หนังใหญ่ ลักษณะ อุปกรณ์ที่ใช้ การแสดงหนังใหญ่ในปัจจุบัน
 - (เล่ม 12) หุ่นกระบอกไทย พัฒนาการ หุ่นกระบอกโจหลุยส์
 - (เล่ม 14) หัวโขนลิง
 - (เล่ม 15) หัวโขนยักษ์
 - (เล่ม 16) หัวโขนสัตว์
 - (เล่ม 17) หัวโขนเทวดา
 - (เล่ม 21) มหกรรมรามายณะนานาชาติ โรงละครแห่งชาติ (พฤศจิกายน 2554)

(เล่ม 22) หุ่นกระบอกจากประเทศอินเดีย พม่า อินโดนีเซีย

ตัวอย่างภาพการแสดงเรื่องรามเกียรติ์ของชาติต่างๆ



ภาพที่ 40: หน้า “คุยกันท้ายเล่ม” เล่ม 21

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 21 หน้า “คุยกันท้ายเล่ม”)

ผู้เขียนค้นคว้าข้อมูลการแสดงรามเกียรติ์ของชาติต่างๆ จากอินเทอร์เน็ต ไว้ในหน้าคุยกันท้ายเล่ม และเล่าประสบการณ์ของผู้เขียนที่ดูการแสดงมหกรรมรามายณะนานาชาติ ดังนี้

จำได้ว่าเมื่อประมาณเดือนพฤศจิกายน 2545 ได้มีโอกาสไปดูการแสดงมหกรรมรามายณะนานาชาติ (รามเกียรติ์) ที่โรงละครแห่งชาติ กรุงเทพฯ มีประเทศต่างๆ ส่งการแสดงบนเวที อาทิ ไทย มาเลเซีย อินโดนีเซีย สิงคโปร์ และศรีลังกา เป็นต้น

แต่น่าเสียดายที่วันนั้นไม่ได้เอากล้องถ่ายรูปไปด้วย เลยไม่ได้ภาพการแสดงรามายณะของชาติต่างๆ ซึ่งน่าตื่นตาตื่นใจในครั้งนั้นมาฝากให้อ่านรามาวตารได้ดูกัน

แต่ไม่เป็นไร...ลองๆ ไปค้นดูภาพจากอินเทอร์เน็ต ก็ได้ภาพมาฝากให้ได้ดูกันว่าการแสดงรามเกียรติ์ของแต่ละชาตินั้นแต่งกายกันอย่างไรบ้าง...น่าสนใจทีเดียว...

ดู ๆ ไป ชุดแต่งกายของลาวกับกัมพูชาก็คล้าย ๆ กับโขนของไทยเรา...
ฉบับหน้ายังมีภาพรามเกียรติ์ (รามายณะ) มาให้ชมกันอีกนะครับ

(เพน สตูดิโอ [ม.ป.ป.]: คุยกันท้ายเล่ม, เล่ม 21)

จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนเสริมความรู้เกี่ยวกับรามเกียรติ์ที่อยู่ในศิลปะแขนงอื่น เพื่อขยายวงความรู้ของผู้อ่านให้กว้างออกไป และเป็นความรู้ที่อยู่นอกเหนือจากประเทศไทย ผู้อ่านจึงสามารถมองเห็นคุณค่าของวรรณคดีเรื่องนี้ว่ามีความแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในหลาย ๆ ชาติ

ตัวละคร หมายถึงความรู้เกี่ยวกับตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์

(เล่ม 7) ลักษณะนิสัยของหนุมานในรามายณะของอินเดีย

(เล่ม 20) การกำเนิดยักษ์และลิง จากหนังสือสมญาภิธานรามเกียรติ์ ของนาคะประทีป

จากความรู้เสริมเกี่ยวกับตัวละครจะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่แล้วผู้เขียนนำเสนอตัวละครลิง เพราะเป็นตัวละครกลุ่มที่สร้างความสนุกสนานให้กับเนื้อเรื่องมากที่สุด ด้วยธรรมชาติที่สนุกสนานกับความเฉลียวฉลาด การให้ความรู้เสริมโดยเน้นตัวละครลิง จึงช่วยดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจ

วรรณกรรม หมายถึงวรรณกรรมเรื่องอื่นที่ผู้เขียนอ่านประกอบตลอดจนวรรณกรรมเรื่องอื่นๆ ที่เป็นความรู้เสริม และเกี่ยวข้องกับรามเกียรติ์

(เล่ม 5) รายนามหนังสือที่ใช้อ้างอิงสำหรับการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จำนวน 19 เล่ม

(เล่ม 8) รามเกียรติ์ฉบับต่างๆ ที่ใช้ในการแสดง

ผู้เขียนให้รายชื่อหนังสือทั้งหนังสือที่ใช้ค้นคว้าข้อมูลในการเขียนการ์ตูนฉบับนี้ และหนังสือที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง เนื่องจากผู้เขียนต้องการแบ่งปันแหล่งความรู้ที่มีประโยชน์สำหรับผู้อ่านที่อาจสนใจศึกษาเรื่องรามเกียรติ์ต่อยอดจากความรู้เดิม เพราะรายชื่อหนังสือที่ผู้เขียนให้ไว้ มีทั้งหนังสือที่มุ่งให้ความรู้เฉพาะตัวละคร หนังสือเล่าเรื่องย่อ หนังสือภาพจิตรกรรม ฯลฯ ผู้อ่านจึงสามารถเข้าใจว่าขอบเขตความรู้เรื่องรามเกียรติ์มิได้มีเฉพาะเนื้อเรื่อง แต่ยังมีประเด็นอื่นที่น่าสนใจศึกษา เช่น ตัวละคร ประติมากรรม จิตรกรรม การแสดง

จะเห็นได้ว่า ความรู้เสริมที่ผู้เขียนเพิ่มเติมไว้ในเล่มนั้น จำแนกออกเป็นข้อมูลที่แสดงการดำรงอยู่ของรามเกียรติ์ในศิลปะหลายแขนง ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร และข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งที่มาของรามเกียรติ์

ก. ข้อมูลเกี่ยวกับรามเกียรติ์ในศิลปะแขนงอื่น

ประโยชน์ของการให้ข้อมูลด้านนี้คือ ผู้อ่านจะทราบว่ารามเกียรติ์มิได้มีสถานภาพเป็นเพียงบทละคร แต่ยังได้แพร่หลายไปถึงศิลปะแขนงอื่น ได้แก่ โขน หนังใหญ่ หุ่นกระบอก จิตรกรรม และประติมากรรม ผู้อ่านจะเข้าใจชีวิตของรามเกียรติ์ว่ามีการสืบทอดไปสู่สาขาใดบ้าง ความรู้ของผู้่านจึงกว้างออกไป จึงนับเป็นการสืบทอดและเผยแพร่รามเกียรติ์ได้อีกทางหนึ่ง

ข. ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร

ผู้แต่งเน้นข้อมูลหนุมานเพราะเป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมมาก ด้วยอุปนิสัยฉลาด คล่องแคล่ว และมีความเก่งกาจสามารถ การให้ความรู้เสริมเกี่ยวกับหนุมานจึงมีความน่าสนใจ

ค. ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งที่มาของรามเกียรติ์

ผู้เขียนเน้นแหล่งข้อมูลที่ทำให้ผู้อ่านทราบว่าที่มาของรามเกียรติ์ และทำให้ได้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมหรือชนบของไทยที่รับมาจากอินเดียด้วย

4.3 บทบาทในการให้ความบันเทิง

การดูรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ถ่ายทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์โดยสร้างเรื่องราวให้มีความสนุกสนาน มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเพื่อเล่าเรื่องให้น่าสนใจ ดำเนินเรื่องชวนติดตามและสร้างอารมณ์ขัน ดังที่ผู้วิจัยจะกล่าวต่อไปนี้

4.3.1 ความบันเทิงจากการสร้างเรื่องราวที่สนุกสนานชวนติดตาม

การสร้างเรื่องราวที่สนุกสนานมาจากพื้นฐานเดิมของเรื่องรามเกียรติ์ที่เป็นเรื่องของการศึก การต่อสู้ระหว่างสองฝ่ายที่ผลัดกันรุกผลัดกันรับ มีกลศึก มีของวิเศษ การใช้เวทมนตร์คาถา มีตัวละครที่น่าสนใจตลอดทั้งเรื่อง

นอกจากนี้ ในการนำเสนอ ผู้เขียนยังคงนำเสนอเหตุการณ์สำคัญเรื่องการปราบอธรรมและการศึกต่าง ๆ ไว้ โดยเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่องตามที่คุณวิจัยอธิบายไว้ในบทที่ 2 ได้แก่ การสลับความ การเปลี่ยนรายละเอียด การเพิ่มความ และการลดความ เพื่อให้อ่านเข้าใจง่ายขึ้นและสนุกสนาน ส่วนการสร้างเรื่องราวให้ชวนติดตามนั้น คือการที่ผู้เขียนแบ่งเล่าเรื่องเป็นตอนและจบตอนแบบไม่บอกบทสรุปในกรอบสุดท้าย เพื่อดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจเหตุการณ์ตอนต่อไป

4.3.1.1 การนำเสนอเรื่องโดยการเปลี่ยนรายละเอียด

ดังที่ได้อธิบายไว้ในบทที่ 2 ว่ามีการสลับความช่วงต้นเรื่องจากฉบับพระราชนิพนธ์ ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์มีความต่อเนื่องและเกิดการสลับฉากไปมาน้อยที่สุด กล่าวคือ หลังจากเรื่องราวเริ่มต้นที่พระนารายณ์สาปนนทกให้ไปเกิดใหม่เป็นทศกัณฐ์แล้ว ผู้เขียนก็เล่าต่อเนื่องไปที่เหตุการณ์ต่าง ๆ ในกรุงลงกา เพื่อให้เรื่องราวเกี่ยวกับนนทกต่อเนื่องไปยังเรื่องราวของทศกัณฐ์ ต่างจากฉบับรัชกาลที่ 1 ที่หลังจากนนทกไปเกิดใหม่เป็นทศกัณฐ์แล้ว เรื่องราวก็ตัดไปที่เหตุการณ์ในเมืองขีดขิน การสลับความช่วงต้นเรื่องนี้เพื่อให้ผู้อ่านติดตามเนื้อเรื่องได้เข้าใจง่ายขึ้น

การเปลี่ยนรายละเอียดในเหตุการณ์บางเหตุการณ์เป็นไปเพื่อทำเรื่องราวให้กระชับขึ้น ดำเนินเรื่องรวดเร็วขึ้น เช่น การเปลี่ยนด่านไต่บาดาลทั้งหมดที่หนุมานจะต้องเอาชนะให้กลายเป็นด่านงูยักษ์ นั้นเพราะผู้เขียนต้องการดำเนินเรื่องให้รวดเร็วขึ้น นอกจากนี้ ด่านทั้งหมดที่หนุมานต้องเข้าไปให้ได้นั้นหมายถึงภยันตรายที่หนุมานต้องเผชิญ ผู้เขียนจึงกระชับเรื่องราวด้วยการเปลี่ยนภยันตรายเหล่านั้นไปเป็นสัตว์มีพิษใต้น้ำ ซึ่งไม่ขัดกับความคุ้นเคยของคนในสังคมไทยที่ยังมีความเชื่อเรื่องพญานาคผู้เป็นเจ้าของเมืองบาดาลอยู่ การกระชับเรื่องราวด้วยการเปลี่ยนรายละเอียดเช่นนี้จึงทำให้เรื่องดำเนินได้เร็วขึ้น และไม่ขัดกับความเชื่อที่ยังคงมีอยู่ในสังคมไทยร่วมสมัยด้วย

การเปลี่ยนรายละเอียดของเหตุการณ์บางเหตุการณ์ เพื่อทำให้เหมาะสมกับสิ่งที่คนในปัจจุบันคุ้นเคย ผู้เขียนเปลี่ยนสิ่งที่อัศจรรย์หรือสิ่งที่ห่างไกลจากสิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบัน ไปเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้อ่านสมัยปัจจุบันคุ้นเคยมากกว่า เช่น การเปลี่ยนการสอดแขนแทนเพลารถของนางไภยเกศิ์ไปเป็นการขับรถแทน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่ส่งผลกระทบต่อเหตุการณ์หลักแต่อย่างใด เพราะตามท้องเรื่องในต้นฉบับ รถศึกไม่สามารถวิ่งต่อไปได้เพราะรถชำรุด นางไภยเกศิ์จึงสอดแขนเข้าไปแทนเพลารถเพื่อให้รถวิ่งต่อไปได้ ซึ่งเป็นเรื่องที่อัศจรรย์เกินความเป็นจริง ผู้เขียนจึงเปลี่ยนเหตุผลที่รถศึกของท้าวทศรถไม่สามารถวิ่งต่อไปได้เพราะท้าวทศรถถูกยิง นางไภยเกศิ์จึงเข้าขับรถแทน ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากกว่า การเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ทำให้เรื่องมีความสมจริงและน่าเชื่อถือมากขึ้น หรือเหตุการณ์อีกตอนหนึ่งคือการสักที่แผ่นหลังของสุกรसारเพื่อลงโทษ ในฉบับรัชกาลที่ 1 บรรยายว่าสุกรसारถูกสักหน้าผาก แต่เนื่องจากการลงโทษแบบสักหน้าผากปัจจุบันได้ถูกยกเลิกไปแล้ว ผู้เขียนจึงเปลี่ยนเป็นการลงโทษโดยสักที่หลังแทน อีกทั้งพื้นที่บริเวณแผ่นหลังก็กว้างพอที่จะสักข้อความยาว ๆ ประจานทศกัณฐ์ได้ด้วย

นอกจากนี้ผู้เขียนยังเพิ่มรายละเอียดเพื่อให้บทบาทของตัวละครเด่นชัดขึ้น ผู้อ่านจะได้เห็นวีรกรรมของตัวละครที่ผู้เขียนเพิ่มเข้ามาเพื่อเน้นย้ำคุณสมบัติว่าตัวละครนั้น ๆ มีความกล้าหาญและมีอิทธิฤทธิ์มากเพียงใด เป็นการปูพื้นให้ผู้อ่านเข้าใจความเป็นมาและอุปนิสัยของตัวละคร และผู้เขียนก็ยังเพิ่มความเพื่อบอกบทสรุปของตัวละครที่ในต้นฉบับไม่ได้กล่าวถึงด้วย ทำให้ผู้อ่านไม่เกิดข้อสงสัยว่าตัวละครบางตัวจะมีชีวิตเป็นอย่างไรต่อไป นอกจากนี้ผู้เขียนก็ยังเพิ่มความเพื่อบอกสร้างอารมณ์อื่น ๆ

ให้กับเนื้อเรื่องนอกเหนือจากเรื่องการสู้รบเพียงอย่างเดียว เช่น การเพิ่มฉากการสู้รบของหนุมานกับ นาคที่คิดร้ายต่อนางเงือกเพื่อนั้นให้เห็นคุณธรรมและความเก่งกาจของหนุมาน การเพิ่มเหตุการณ์ การรุกรานผู้อื่นของทศกัณฐ์เพื่อแสดงให้เห็นจิตใจอันธพาลและอิทธิฤทธิ์อันยิ่งใหญ่ของทศกัณฐ์ การ เพิ่มบทสรุปให้นางสวहाเดินทางเข้าป่าไปบำเพ็ญเพียรในบ้านปลายชีวิตเพื่อหาจุดลงเอยให้กับตัว ละคร หรือการเพิ่มเหตุการณ์ที่นางมณโฑกับนางสีดาได้มีโอกาสพบเจอกันและเกิดความรู้สึกที่ดีต่อกัน การเพิ่มความจึงช่วยให้เนื้อเรื่องสนุกสนาน เพราะไม่เพียงแต่เป็นการดูที่ผู้เขียนถ่ายทอดรามเกียรติ์ ให้เป็นที่รู้จัก แต่ยังเพิ่มรายละเอียดหลายอย่างเข้าไปเพื่อให้เนื้อเรื่องสนุก มีสีสัน และยังเป็นการสรุป ปมของเรื่องให้สมบูรณ์

4.3.1.2 การแบ่งตอนและการจบตอน

เรื่องรามเกียรติ์มีศึกต่าง ๆ เป็นจำนวนมากและศึกแต่ละครั้งก็อาจมีความยาวหรือมี รายละเอียดมาก ด้วยพื้นที่หน้ากระดาษที่มีจำกัดทำให้ผู้เขียนไม่สามารถเล่าศึกสงครามครั้งหนึ่งให้จบ ได้ในตอนเดียว ซึ่งกลายเป็นกลวิธีสำคัญที่ผู้เขียนจะทิ้งท้ายไว้เป็นปริศนา ปมปัญหา หรือไม่แสดง บทสรุปของตอนนั้น ๆ กลายเป็นการกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความความอยากรู้อยากทราบเรื่องราวใน ตอนต่อไป เช่น



ภาพที่ 41 – ตอนจบของ “ผู้ชนะพระอินทร์”

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 3 หน้า 70)

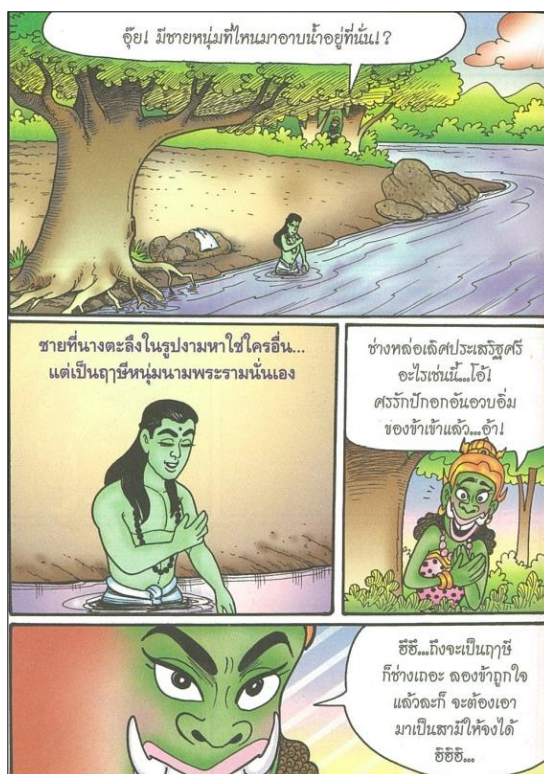
ภาพตัวอย่างมาจากตอน “ผู้ชนะพระอินทร์” ซึ่งเป็นตอนที่รณพักตร์กำเริบฤทธิ์และרבชนะพระอินทร์จนได้ชื่อใหม่เป็นอินทรชิต ทำให้อำนาจของเหล่าอสูรยิ่งใหญ่มาก จนเป็นเหตุให้พระนารายณ์อวตารลงมาปราบอสูรเพื่อนำความสงบสุขกลับคืนมา เนื้อเรื่องจบที่พระนารายณ์ทราบว่าคุณจะต้องอวตารไปปราบอสูร และตระหนักถึงภาระอันใหญ่หลวงที่ตนต้องรับผิดชอบ ผู้เขียนจึงวาดภาพพระนารายณ์มีสีหน้ากังวลเนื่องจากรับรู้สถานภาพของตนว่าจะไม่สามารถใช้ฤทธิ์เดชได้อีกหากอวตารไปเกิดใหม่เป็นมนุษย์ ซึ่งเป็นการจบแบบแสดงปมปัญหาที่ตัวละครจะต้องเผชิญ การจบแบบทิ้งปมปัญหานี้กระตุ้นให้ผู้อ่านสนใจติดตามตอนต่อไปว่าตัวละครจะสามารถผ่านอุปสรรคเหล่านี้ไปได้หรือไม่ เนื้อเรื่องจึงชวนให้ติดตามมากขึ้น



ภาพที่ 42 – ตอนจบของ “ปลิตชีพรพี”

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 8 หน้า 30)

ภาพตัวอย่างมาจากตอนที่นางค่อมกุดจึยงนางไทยเกษิให้ทวงสัญญาจากท้าวทศรถ ผู้เขียนทิ้งตอนจบโดยให้นางไทยเกษิสนใจแผนการของนางกุดจึและมีสีหน้าตกใจ ซึ่งกระตุ้นให้ผู้อ่านอยากติดตามตอนต่อไปว่าแผนการของนางกุดจึคืออะไร การจบเช่นนี้จึงทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนใจตามนางไทยเกษิไปด้วยว่านางกุดจึจะแนะนำให้นางใช้วิธีการใดเพื่อแย่งราชสมบัติมาให้พระพรต



ภาพที่ 43 – ตอนจบของ “นางสำนึกขาชนวนศึก”
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 9 หน้า 50)

ภาพตัวอย่างมาจากตอน “นางสำนึกขาชนวนศึก” เล่าเหตุการณ์ที่ชีวหาพระสวามีของนางสำนึกขาถูกทศกัณฐ์ฆ่าเพราะถูกเข้าใจผิดคิดว่าเมืองลงกาถูกศัตรูรุกราน นางสำนึกขาจึงโศกเศร้าและต้องการหาสามีใหม่ จึงได้ออกจากเมืองลงหาเพื่อตามหาชายที่ถูกใจ จนกระทั่งได้มาพบกับพระรามที่กำลังอาบน้ำอยู่ที่ท่าก็เกิดหลงรักและต้องการพระรามมาครอบครอง เหตุการณ์จบลงที่ความตั้งใจของนางสำนึกขาที่ต้องการพระรามมาเป็นคู่ ผู้เขียนวาดภาพนางสำนึกขาโดยเน้นเฉพาะสายตาแสดงความมุ่งมั่นและใช้คำพูดแสดงเจตนา เพื่อแสดงให้เห็นความปรารถนาของนางที่ต้องการให้พระรามมาอยู่กับตน ด้วยเนื้อเรื่องที่เป็นตอนที่นางสำนึกขารู้สึกอ้างว้างเพราะพระสวามีเสียชีวิตบวกกับชื่อตอน “นางสำนึกขาชนวนศึก” ทำให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจและชวนให้ติดตามว่านางสำนึกขาจะทำอย่างไรเพื่อแย่งชิงพระรามมาเป็นของตน และจะเกิดเหตุการณ์ใดที่ทำให้นางสำนึกขากลายเป็น “ชนวนศึก” อย่างที่ระบุไว้ในชื่อตอนได้



ภาพที่ 44 – ตอนจบของ “เส้นทางสู่กรุงลงกา”
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 12 หน้า 30)

ตัวอย่างมาจากตอน “เส้นทางสู่กรุงลงกา” เล่าเหตุการณ์ในช่วงที่พระรามรวบรวมกองกำลังของท้าวมหาชมพู และรับสั่งให้หนุมาณ องคต และชมพูพาน นำทหารวานรจำนวนหนึ่งไปสำรวจเส้นทางเมืองลงกาจนได้พบกับสัมพาที พี่ชายของสดาญ์ เรื่องจบลงที่สัมพาทีได้ยินคนเอ่ยชื่อสดาญ์จึงตื่นนอนและออกมาไต่ถามถึงสดาญ์ด้วยความสนใจ ทำให้ทหารวานรแตกตื่นเพราะสัมพาทีเป็นนกยักษ์ ดังที่บรรยายในบทพระราชนิพนธ์ว่า

บัดนั้น	ฝ่ายสัมพาทีปีกขา
ซึ่งต้องสาปองค์พระสุริยา	อยู่ในคูหาศิริ
ได้ยินเสียงพูดกันอึ้งอ้อ	ออกชื่อสดาญ์ปีกชี
ว่าสุดสิ้นชีพชีวี	มีความตระหนกตกใจ
ตัวจะไปถามดู	ให้รู้เท็จจริงเป็นไฉน
คิดแล้วก็รีบออกไป	จากในถ้ำแก้วแพรวพรรณ
เสียงเท้าที่เหยียบศิลา	สำเนียงดั่งฟ้าคะนองลั่น

กีก้องทั่วท้องอารัญ	เพียงบรรพตนั้นจะแหลกลาญ
บัดนั้น	วานรนายหมวดทหาร
สิ้นทั้งไพร่พลบริวาร	ได้ยินเสียงสะท้อนสะเทือนมา
ตระหนกตกใจไม่มีขวัญ	ตัวสิ้นเพียงสิ้นสังขาร
วังแยกแตกกันเป็นโกลา	ไม่รู้ว่าจะเหตุผลประการใด
บ้างโลดบ้างโผนโจนคลาน	บ้างปีนทะยานขึ้นไม้ใหญ่
แอบซง่อนหินผาวุ่นไป	ไม่เป็นอารมณ์สมประดี
ยังแต่สามทหารชาญณรงค์	อาจงยีนอยู่ไม่หลีกหนี
ต่างแกว่งพระขรรค์แกว่งตรี	คอยที่ต่อกรรอนราญ
บัดนั้น	พญาสัมพาทีใจหาญ
ครั้นถึงปากถ้ำสุรگانต์	ยีนทะยานเหลือบแลแปรไป
พินิจพิศเพ่งซ้ายขวา	จะเห็นใครไปมากี่หาไม่
ให้คิดฉงนสนเท่ห์ใจ	เหตุใดมาเป็นดังนี้
พอแลเห็นสามวานร	ยีนอยู่ริมซง่อนคีรีศรี
แสนโสมนัสยินดี	จึงมีวาจาถามไป
อันสดายุราชปักษา	เกิดเหตุเภทภัยมาเป็นไฉน
ท่านจึงว่าสิ้นชีวลัย	คือใครองอาจรอนราญ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 104-105, เล่ม 2)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เหตุการณ์ในกรอบสุดท้ายจึงเป็นสัมพาทีออกมาจากถ้ำและทหารวานรพากันวิ่งหนี เป็นการ
 จบบทสร้างความตื่นเต้นให้ผู้อ่านอยากติดตามต่อไปว่าสัมพาทีเกี่ยวข้องกับอย่างไรกับสดาญ จึงเป็น
 อีกตัวอย่างหนึ่งที่ช่วยให้เรื่องสนุกสนานด้วยการสร้างเรื่องให้น่าติดตาม



ภาพที่ 45 – ตอนจบของ “สุพรรณมัจฉาทำลายถนน”
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 14 หน้า 70)

ภาพตัวอย่างมาจากตอน “สุพรรณมัจฉาทำลายถนน” ซึ่งเล่าเหตุการณ์ที่นางสุพรรณมัจฉาให้บริวารปลาขโมยก้อนหินที่ทหารวานรสร้างเพื่อข้ามไปกรุงลงกาแต่ถูกหนุมานจับได้ หนุมานเกี่ยวพาราสีจนได้เสียกับนางสุพรรณมัจฉา นางจึงสั่งบริวารปลาให้นำก้อนหินไปคืนที่เดิมจนกองทัพพระรามสร้างถนนข้ามไปกรุงลงกาได้สำเร็จ เหตุการณ์จบลงที่กองทัพพระรามกรีธาทัพข้ามไปกรุงลงกา ผู้เขียนทิ้งตอนจบไว้เช่นนี้เพื่อนำผู้อ่านไปสู่ตอนต่อไป การข้ามแม่น้ำไปยังกรุงลงกาถือเป็นเหตุการณ์ตอนสำคัญเพราะแสดงให้เห็นว่ากองทัพพระรามเข้าใกล้ทศกัณฐ์มากขึ้น และสงครามกำลังจะเกิดขึ้นอีกในไม่ช้า การจบตอนโดยให้กองทัพข้ามแม่น้ำจึงช่วยให้เนื้อเรื่องชวนติดตาม เพราะเป็นเหตุการณ์ช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อก่อนจะนำไปสู่การสู้รบ



ภาพที่ 46 – ตอนจบของ “อวสานอินทรีชิต”
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 20 หน้า 50)

ภาพตัวอย่างนี้มาจากตอน “อวสานอินทรีชิต” ซึ่งเป็นตอนที่อินทรีชิตถูกพระลักษมณ์แผลงศรตัดเศียรขาดและองคตถือพานแว่นฟ้ามารองรับไว้เพื่อไม่ให้ศีรษะตกถึงพื้น มิฉะนั้นจะเกิดหายนะตามที่อินทรีชิตเคยได้พรจากพระพรหมไว้ ดังที่พิเภกอธิบายว่า

บัดนั้น	พิเภกผู้มีอิศมาสัย
เห็นพระลักษมณ์นำพานแว่นฟ้า	บังคมไหว้แล้วทูลกิจจา
พระองค์จงงดอยู่ก่อน	อย่าเพ้อราญรอนยักขา
ตัวมันได้พรพรหมา	ว่าแม้สิ้นชีพชนมาน
ถ้าเศียรตกพื้นปถพี	ให้เกิดเป็นอัคคีแสงฉาน
ไหม้ไปทั่วทั้งจักรวาล	ร้อนตั้งเพลิงกาลบรรลัยกัลป์
แล้วองค์บรมพรหมา	ประทานพานแว่นฟ้าฉายฉาน
สำหรับรับเศียรกุ่มภัณฑ์	เมื่อมันจะสิ้นชีวี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 635, เล่ม 2)

จากนั้นพิภกจึงแนะนำให้องคตชูเศียรของอินทรีชิตไว้แล้วให้พระรามแผลงศรทำลาย ตอนจบในภาพตัวอย่างที่ผู้วิจัยยกมาเป็นการจบแบบชวนให้สงสัยว่าพิภกจะแนะนำให้ทำลายเศียรของอินทรีชิตอย่างไร พระรามตรัสถามพิภกว่า “ท่านพิภก...จงไขปัญหานี้ด้วย...เราจะกำจัดหัวอินทรีชิตได้อย่างไรกัน?” เป็นการจบแบบตั้งคำถาม ชวนให้ผู้อ่านขบคิดถึงวิธีการทำลายเศียรอินทรีชิต เพราะไม่ว่าเศียรจะตกไปอยู่ที่ใดก็เท่ากับสร้างหายนะให้กับที่นั่น ๆ การตั้งคำถามของพระรามเสมือนเป็นการตั้งคำถามแทนผู้อ่านว่าควรจัดการปัญหานี้อย่างไร การจบแบบนี้นอกจากจะชวนให้ผู้อ่านสงสัยแล้วยังชวนให้ผู้อ่านอยากติดตามเรื่องราวตอนต่อไปด้วย

4.3.2 ความบันเทิงจากการสร้างอารมณ์ขัน

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร มีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายหลักที่เป็นเด็ก ซึ่งเป็นวัยที่สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาสนุกผจญภัย และไม่ตึงเครียด การสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จึงมีการสร้างเรื่องราวให้สนุกสนานและสอดคล้องกับความสนใจของเด็ก

Wolfenstein (1954: 12) อธิบายเรื่องการหัวเราะและการสร้างอารมณ์ขันในเด็กไว้ว่า เด็กหัวเราะเพื่อหลีกหนีสภาพคับข้องใจ กฎระเบียบที่ตนต้องคอยเผชิญ ความเหนือกว่าและการควบคุมของบรรดาผู้ใหญ่ การหัวเราะจึงเป็นการปลดปล่อยความตึงเครียด ปลดปล่อยอารมณ์ในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ นอกจากการหัวเราะของเด็กจะช่วยเยียวยาสภาพความคับข้องใจได้แล้ว ยังช่วยขัดเกลาเด็กให้เติบโตไปใช้ชีวิตในสังคมได้ดียิ่งขึ้นด้วย การหัวเราะจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็ก

ส่วน Barshay (1977: 57) ก็ได้อธิบายหน้าที่ของนักเขียนการ์ตูนไว้ว่า จะต้องแสดงความคิดจากจินตนาการออกมาให้ชัดเจน อาจแสดงความแปลกประหลาด ความข่มขำนำหัวเราะ หรือสิ่งที่ขัดแย้งกับสภาพปัจจุบัน นักเขียนการ์ตูนจึงต้องสื่อสารเนื้อหาเหล่านี้ออกมาให้เป็นที่กระจ่าง และมีความตลกขบขันไปด้วยในเวลาเดียวกัน

ลักษณะเช่นนี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของ เฟน สตูดิโอ ที่ต้องการเขียนการ์ตูนฉบับนี้ด้วยการสอดแทรกอารมณ์ขันเข้าไปเพื่อให้เรื่องสนุก แตกต่างจากการ์ตูนวรรณคดีเรื่องอื่นๆ

ผมแทรกได้แทรกไปเลย เพราะเรามาจากการ์ตูนตลก เราไม่ต้องการ์ตูนเราเป็นวิชาการ เพราะว่าเราจะดูตลาดก่อน ทุกเวอร์ชันจะไม่มีการแหวกจากวรรณคดีออกมา ซึ่งอันนั้นไม่ใช่เฟน สตูดิโอ

(เฟน สตูดิโอ. สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2558)

อารมณ์ขันในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน เบาสมอง มีบทบาทสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้อ่าน

ม.ล. ต้อย ชุมสาย (2539: 326) อธิบายเรื่องการสร้างอารมณ์ขันไว้ว่า

การทำให้คนเกิดอารมณ์ขันนั้นกระทำได้ 3 วิธี คือ 1. พูดเรื่องตลกบนเวที และบางทีก็แสดงกิริยาท่าทาง หรือตีสีหน้าขบขันเป็นการเสนอให้ให้เห็นและได้รับรู้ในเวลาเดียวกัน เพราะทุกอย่างในภาพการ์ตูนนั้นจะถูกเห็นพร้อมกัน เลศนัยแห่งเนื้อเรื่องที่ปลุกอารมณ์ขันก็ระดมทำงานเร้าอารมณ์ขันพร้อมกัน การเสนอในลักษณะนี้เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า อ็อง มาส (en mass)

(ม.ล. ต้อย ชุมสาย 2539: 326)

ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ผู้เขียนได้จึงสอดแทรกอารมณ์ขันเข้าไปในเนื้อเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยพบการสร้างอารมณ์ขัน 5 ประการ ได้แก่ การสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทาง การสร้างอารมณ์ขันด้วยคำพูด การสร้างอารมณ์ขันด้วยสิ่งที่มีผิดที่ผิดทาง การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครให้ทำบทบาทต่างๆ ที่สร้างความขบขัน และการสร้างอารมณ์ขันด้วยเรื่องความสกปรกและเรื่องเพศ

4.3.2.1 การสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทาง

ผู้เขียนสร้างอารมณ์ขันด้วยการให้ตัวละครแสดงกิริยาท่าทาง ผู้วิจัยจำแนกออกได้เป็น 5 ลักษณะ เรียงตามความถี่ที่พบ ได้แก่

ก. ท่าทางที่ขัดกับสถานภาพหรือฐานันดรศักดิ์

ผู้อ่านจะเห็นภาวะเปรียบเทียบต่าง (contrast) ระหว่างความคาดหวังของคนในสังคมที่มีต่อตัวละคร กับภาพที่ผู้แต่งบรรยายไว้ในการ์ตูน เมื่อผู้อ่านเห็นความขัดกันระหว่างสองสิ่งนี้ ย่อมสร้างอารมณ์ขันได้ เพราะผู้อ่านได้มองเห็นความไม่สอดคล้องกัน ไกล่รุ่ง อามระดิษ (2533: 9) อธิบายว่า “ความขบขันเกิดจากความเบี่ยงเบน (deviation) ไปจากมาตรฐานปกติ ความเบี่ยงเบนนั้นอาจเป็นความเบี่ยงเบนของการกระทำ คำพูด เหตุการณ์ รูปลักษณะ อุปนิสัย กิริยาท่าทาง ฯลฯ ก็ได้” ผู้วิจัยแบ่งเป็นกลุ่มตัวละครที่แสดงท่าทางขัดกับสถานภาพหรือฐานันดรศักดิ์ 5 กลุ่ม ได้แก่

กษัตริย์และราชวงศ์ ตัวละครกลุ่มกษัตริย์และราชวงศ์ จะเป็นที่คาดหวังของคนในสังคมว่า จะต้องมีความสง่างาม เรียบร้อย มีกิริยามารยาทที่ขัดเกล่าเป็นอย่างดี แต่ตัวละครกลุ่มนี้ในการ์ตูน

รามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร กลับแสดงท่าทางหลายอย่างขัดกับค่านิยมและความคาดหวังของคนในสังคม เช่น การแสดงอาการอย่างชาวบ้าน การพูดจาติดตลก การกระทำที่ซุ่มซ่าม การแสดงท่าทางตุงตุงเหมือนผู้หญิง เป็นต้น จึงก่อให้เกิดความตลกขบขันจากการแสดงอาการขัดกับสิ่งที่ควรจะเป็น



ภาพที่ 47 – พระลักษมณ์ดีใจที่พระรามบอกว่าจะปกป้องตน (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 9 หน้า 63)



ภาพที่ 48 – พระลักษมณ์ขออนุญาตนางสมุทรวเทวีเดินป่ากับพระราม (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 12 หน้า 39)

ยัภษ์ ภาพลักษณ์ของยัภษ์คือความดุร้าย เขี้ยวโหด ท่าที่ขึงขัง แต่ตัวละครฝ่ายยัภษ์ในการ์ตูนเรื่องนี้บ่อยครั้งกลับแสดงท่าทางที่ซัดกัน คือแสดงความอ่อนแอ ความอ่อนไหว ความชุ่มซำม เช่น การกลั้วแมลงสาบของทศกัณฐ์ ความอ่อนไหวอย่างเสียกิริยาของนางสำมนักขา การแสดงท่าทางต้งตึง การนอนหลับจนน้ำลายยี้ด เป็นต้น



ภาพที่ 49 – เวตาลพยายามปลุกกุมภกรรณ
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 16 หน้า 23)



ภาพที่ 50 – ทศกัณฐ์จิ้งหนี่แมลงสาบ
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 3 หน้า 19-20)

ผู้ทรงศีล นิทานเรื่องใดก็ตามที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการละเมิดศีลของพระโดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสตรีเพศ มักเป็นนิทานตลกเบาสมอง เพราะตัวละครพระสงฆ์หรือผู้ทรงศีลเป็นบุคคลต้องห้ามในการนำมาล้อเล่นเพราะอาจกระทบต่อศรัทธาทางศาสนา เรื่องเล่าที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำผิดของพระในทำนองตลกขบขันจึงมักสร้างความนิยมและความตลกให้แก่ผู้ฟัง เพราะเป็นการนำเอาบุคคลที่ถือเป็นสิ่งต้องห้าม มากระทำการที่ขัดกับจารีตในสังคม เป็นหนทางในการระบายความคับข้องใจอันเกิดจากข้อบังคับหรือสิ่งที่คนในสังคมบัญญัติขึ้น ศิราพร ณ ถลาง อธิบายว่า

สังคมไทยยังมีข้อห้ามและเรื่อง “ห้ามวิจารณ์” อีกหลายเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถาบันศาสนา และสถาบันพระมหากษัตริย์ [...] ตามปกติสังคมไทย (ในอดีต) มักห้ามไม่ให้วิจารณ์พระสงฆ์เพราะจะถือว่า “บาป” และเป็น การลบหลู่พระศาสนา แต่ถ้ามีการเล่านิทานตลกล้อเลียนพระสงฆ์ อาจถือว่า “ไม่บาป” เพราะถือว่านิทานเป็นเรื่องล้อเล่นหรือล้อเลียน [...] การเล่าหรือการฟังนิทานมุขตลกเกี่ยวกับพระจึงเป็นช่องทางให้คนไทยได้วิจารณ์สถาบันศาสนาได้บ้าง (ศิราพร ณ ถลาง 2552: 410-412)

ตัวละครผู้ทรงศีลที่ทำอาภักปกริยาไม่เหมาะสมในการ์ตูนรามาวดาร เช่น ฤๅษีโคบุตรฝันถึงสาวสวย พระฤๅษีได้รูปสาวสูงวัย



ภาพที่ 51 – ฤๅษีโคบุตรนั่งสมาธิก่อนที่ธรมพักตร์เดินทางมาถึง (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 3 หน้า 24)



ภาพที่ 52 - หนุมานถวายของกำนัลให้พระฤๅษี
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 13 หน้า 44)

ข. การเจ็บตัว

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เป็นการนำรามเกียรติ์มาเล่าใหม่โดยลดความจริงจึ่งลง การสร้างอารมณ์ขันแบบเจ็บตัวอันเกิดจากการทำร้ายร่างกายหรือจากความพลาดพลั้งของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านรู้สึกขบขัน เพราะขัดกับบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ไม่น่าทำผิดพลาด หรือไม่น่าทำร้ายร่างกายกันให้เจ็บตัวได้ อย่างไรก็ตาม การเจ็บตัวทั้งจากความผิดพลาดของตนเองหรือการถูกทำร้ายก็ไม่ใช่การเจ็บตัวขั้นร้ายแรง แต่เป็นการเจ็บตัวในระดับที่เล็กน้อย คล้ายกับการแสดงตลกบนเวทีที่บางครั้งนักแสดงใช้สภาพตลกหรือกลั่นแกล้งให้นักแสดงร่วมคณะพลาดพลั้งหรือเจ็บตัวพอให้เรียกเสียงหัวเราะ

โทมัส ฮอบส์ กล่าวว่า การได้เห็นอีกฝ่ายทำสิ่งผิดพลาดทำให้ผู้พบเห็นรู้สึกขบขัน เพราะจะรู้สึกว่ามันเหนือกว่าผู้ที่ทำสิ่งซึ่งขัดกับการยอมรับของผู้คนในสังคม

มนุษย์ต่างก็แข่งขันกันเพื่อให้ได้อำนาจและใช้อำนาจ ความพ่ายแพ้ของคุณ ต่อสู้คือชัยชนะ และมนุษย์ทุกคนล้วนแสวงหาสิ่งที่บ่งบอกได้ว่าเราเหนือกว่าผู้อื่น

หรือในทางเดียวกันคือผู้อื่นด้อยกว่าเรา การหัวเราะไม่ได้สื่อความหมายอะไรมากไปกว่าความรู้สึกยินดีที่เกิดขึ้นมา ณ ขณะจิตนั้น (sudden glory) ว่าเราอยู่เหนือผู้อื่น

(Thomas Hobbes อ้างถึงใน Morreall 1987: 19)

ผู้วิจัยได้จำแนกการเจ็บตัวออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

การเจ็บตัวจากการกระทำของตัวละครอื่น เนื่องจากตัวละครที่ทำร้ายตัวละครอีกตัวหนึ่งให้ได้รับบาดเจ็บ มักเป็นตัวละครที่อยู่ฝ่ายเดียวกันตามท้องเรื่อง ไม่ใช่ตัวละครที่เป็นศัตรูกัน การทำร้ายร่างกายหรือกลั่นแกล้งให้ได้รับบาดเจ็บในกรณีนี้จึงไม่ร้ายแรง แต่คล้ายการหยอกล้อเล่นกันมากกว่า เช่น ฤๅษีชนกถียบยงผู้เป็นลูกศิษย์คอยรับใช้ สวาหุตบศิระชะมารีศ หนุมานโยนหินใส่พระลักษมณ์ พระมงกุฎใช้นิ้วจิ้มตาพระลอบ เป็นต้น



ภาพที่ 53- ฤๅษีชนกถียบยงตกน้ำ

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 4 หน้า 38)

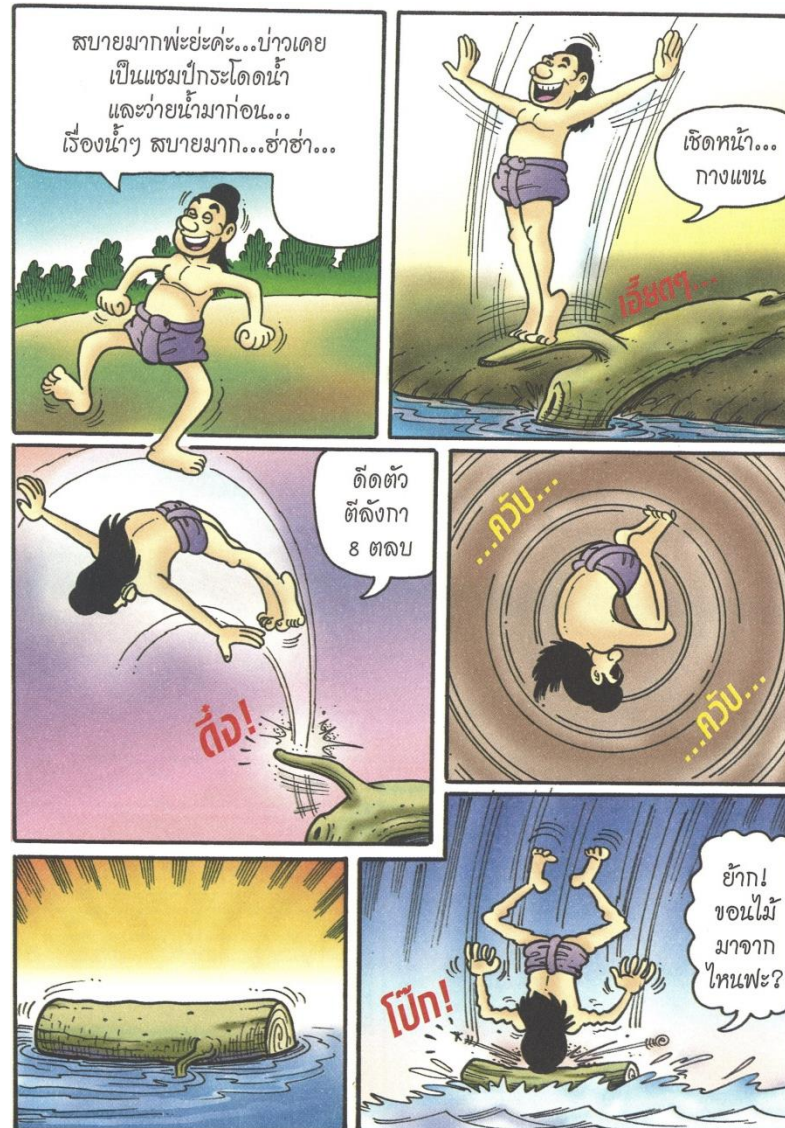


ภาพที่ 54 - พระมงกุฎและพระลพอาศัยอยู่กับนางสีดา
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 28 หน้า 37)



ภาพที่ 55 - หนุมานพบพระรามพระลักษมณ์ครั้งแรก
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 11 หน้า 33)

การเจ็บตัวจากความพลั้งเผลอของตนเอง เช่น การหะเสี่ยหลักจนตกลงมาจากฟ้า การเลือกที่พักไม่ตึงจนน้ำฝนตกใส่ตน การกระโดดน้ำแล้วศีรษะโขกจนได้รับบาดเจ็บ เป็นต้น



ภาพที่ 56 – ยงกระโดดน้ำตามไปเก็บผอบของนางสีดาที่ลอยมา
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 4 หน้า 35)

ค. ท่าทางตลกทะเล้น

สิ่งที่น่าสนใจตลกทั้งแบบเดี่ยวและแบบคณะขาดไม่ได้คือท่าทางตลกขบขัน ซึ่งอยู่ในรูปของการแต่งสีสันบนใบหน้าให้ตลกชวนหัวเราะ ทำกิริยาผิดแผกไปจากปกติ ตลอดจนแสดงสีหน้าทะเล้นหยอกล้อ อาทิ การแลบลิ้น การแสดงท่าทางเยาะเย้ยล้อเลียน ตัวละครในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับ

รามาวตารจำนวนมากแสดงท่าทางดังกล่าว ทำให้เนื้อเรื่องมีสีสัน ลดความจริงจังเคร่งขมของตัวละครลงไปได้มาก ส่งผลให้ตัวละครมีความใกล้ชิดกับกลุ่มผู้อ่าน มีความสนุกสนาน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสำนักพิมพ์ที่เน้นกลุ่มผู้อ่านวัยเรียนซึ่งเป็นเยาวชนที่นิยมอ่านการ์ตูนหรือเรื่องเบาสมอง การให้ตัวละครแสดงท่าทางตลกทะเล้นจึงช่วยสร้างความบันเทิง ผู้อ่านรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละคร ผู้วิจัยจำแนกท่าทางตลกทะเล้นออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

ท่าทางตลกทะเล้นต่อตัวละครฝ่ายเดียวกัน ตัวละครฝ่ายเดียวกัน หมายถึง ตัวละครที่เป็นมิตรกัน หรือให้ความช่วยเหลือกันในท้องเรื่องรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 เช่น พระรามกับพรานกุชัณ หนุมานกับสุคริพ ทศกัณฐ์กับนางสำนึกษา กุมภกรรณกับอินทรีชิต ตัวอย่างที่ผู้วิจัยพบท่าทางตลกทะเล้นต่อตัวละครฝ่ายเดียวกัน เช่น หนุมานหยอกล้อพระลักษมณ์ในคราวที่พบกันครั้งแรก หนุมานทำท่าทางล้อเหลาก่อนเข้าสู่กับท้าวมหาบาล เป็นต้น



ภาพที่ 57 - หนุมานหยอกล้อตอนพบพระรามพระลักษมณ์ครั้งแรก

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 11 หน้า 33-34)

ท่าทางตลกทะเล้นต่อตัวละครฝ่ายตรงข้าม ตัวละครฝ่ายตรงข้าม หมายถึง ตัวละครที่เป็น ศัตรูกันหรือต่อสู้กันในท้องเรื่องรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 เช่น หนุมานกับกุมภกรรณ พระลักษมณ์ กับสวาทู เมขลากับรามสูร ตัวอย่างที่ผู้วิจัยพบท่าทางตลกทะเล้นต่อตัวละครฝ่ายตรงข้าม เช่น เมขลา แลบลิ้นปลิ้นตาล้อเลียนรามสูร หนุมานแลบลิ้นล้อเลียนยักษ์ เป็นต้น



ภาพที่ 58 – รามสูรเหาะแย่งดวงแก้วจากเมขลา

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 6 หน้า 60-61)

ลำดับต่อมา ผู้วิจัยแจกแจงรายละเอียดเรื่องการสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทาง จำแนกเป็น 3 ประเภท เพื่อแสดงให้เห็นทั้งกิริยาท่าทางและผู้กระทำกิริยา ดังนี้

ตารางที่ 5 – ตารางแสดงการสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางกับตัวละครฝ่ายพระ ฝ่ายยักษ์ ฝ่ายลิง

	กิริยา	ตัวละคร		
		พระ	ยักษ์	ลิง
ท่าทางที่ขัดกับสถานภาพ หรือฐานันดรศักดิ์	กลัวแมลงสาบ	-	✓	-
	อวดกล้ำที่แขน	✓	-	-
	หยอกล้อพระมารดา	✓	-	-
	กระโดดน้ำแล้วปลาดตาย	✓	-	-
	พูดว่าตนเสียความบริสุทธิ์	-	-	✓
	หลงไหลเพศชาย	-	✓	-
	เกี่ยวพาราสีผู้ชาย	-	✓	-
	แสดงท่าทางกะเทย	✓	✓	-
	นอนหลับน้ำลายยืด	-	✓	-
การเจ็บตัว	เหาะจนเสียหลัก ตกลงมาที่พื้น	-	✓	✓
	ตบศีรษะ	-	✓	-
	หिनหรือสิ่งของตกใส่ศีรษะ	✓	-	✓
	กระโดดน้ำแล้วปลาดตาย	✓	-	-
	ถูกน้ำฝนตกใส่เพราะหลังคารั่ว	✓	-	-
	ใช้นิ้วจิ้มตา	✓	-	-
ท่าทางตลกทะเล้น	แลบลิ้นใส่	-	✓	✓
	จัดวางหน้าทั้งสิบชั้นในแนวตั้ง	-	✓	-
	วางท่าทางหล่อเหลา	-	✓	✓

พบว่า การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร สร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางทั้งในด้านปริมาณและความถี่กับตัวละครแต่ละประเภทต่างกัน การสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางกับตัวละครที่เป็นพระมหากษัตริย์และพระราชวงศ์ (พระ) ไม่มากและไม่บ่อยครั้งเท่าตัวละครยักษ์และลิง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ไม่มีการสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางแบบ **ท่าทางตลกทะเล้น** กับตัวละครราชวงศ์อโยธยาเลย ในขณะที่ผู้เขียนสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางทุกแบบกับตัวละครลิง เพราะธรรมชาติของลิงคือความสนุกครึกครื้นและเป็นตัวชูโรงในเรื่อง กิริยาท่าทางตลกของลิงจึงไม่ขัดกับค่านิยมในสังคมไทย เฟน สตุติโอ อธิบายเรื่องการสร้างกิริยาท่าทางตลกกับตัวละครพระว่า “อยากให้ดูสง่า ไม่ล้อเล่นมากนักนะ แต่ถ้ามีจังหวะ พระรามก็มีเหมือนกัน มีนิดๆ หน่อยๆ แต่ไม่ได้ทะเล้นมาก เน้นในเรื่องของชายตา แต่ถ้าพวกลิงพวกยักษ์ใส่เต็มที่ เพราะว่าถ้าเกิดจังหวะผมก็ใส่” (เฟน สตุติโอ. สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2588) ส่วนในตัวละครยักษ์ ผู้แต่งก็สร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางมากพอ ๆ

กับตัวละครลิง ทำให้ภาพลักษณ์ของยักษ์ไม่สง่างามและศักดิ์สิทธิ์เท่าตัวละครราชวงศ์โยธยา ยักษ์มักแสดงท่าทางน่าหัวเราะในการ์ตูนเรื่องนี้ เนื่องจากเป็นตัวละครฝ่ายอธรรมที่อยู่ตรงข้ามกับฝ่ายพระราม การที่ผู้อ่านหัวเราะกับยักษ์ที่แสดงท่าทางขบขันหรือกระทำผิดพลาด ทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความ เป็นฝ่ายตรงข้าม ดังที่ Sigmund Freud อธิบายไว้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นปฏิปักษ์ (Hostility) และความพึงพอใจที่ได้หัวเราะ (Appreciation of Jokes) มีความใกล้ชิดกัน กล่าวคือ ยิ่งเรารู้สึกว่าอีกฝ่ายเป็นศัตรู เราก็ยิ่งสนุกกับการหัวเราะเยาะอีกฝ่ายมากขึ้น สอดคล้องกับความรู้สึก “เหนือกว่า” (Superiority) และความรู้สึก “เป็นอื่น” (Separateness) ต่อบุคคลที่เราสนใจให้เขารู้สึกต่ำต้อยกว่าด้วยการหัวเราะ (Derision Theory) ดังที่ Powell (1976: 53) ได้กล่าวว่า “Hobbes’ ‘superiority’ approach, in suggesting that individuals respond with humour to attack a target whose status is thereby diminished, similarly emphasizes the ‘separateness from normal order’ angle” การสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางทุกประเภทกับตัวละครยักษ์แต่กลับจำกัดการสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางบางประเภทกับตัวละครฝ่ายพระ จึงยิ่งเน้นความเป็นอื่นและความเป็นศัตรูที่ฝ่ายโยธยามีต่อฝ่ายลงมากมากขึ้นไปอีก ซึ่งการที่ผู้อ่านรู้สึกขบขันกิริยาท่าทางของฝ่ายลงสอดคล้องกับที่ ดวงมน จิตรจางง อธิบายว่า “น่าแปลกที่อารมณ์ขันของคนไทยมีบทบาทสองประการที่ขัดแย้งกัน ประการหนึ่งปลอบประโลมให้กำลังใจ อีกประการหนึ่งถากถางซ้ำเติม เยาะหยัน” (ดวงมน จิตรจางง 2528: 277) แสดงให้เห็นว่า ผู้อ่านจัดให้ลงกาอยู่ฝั่งตรงข้าม (อธรรม) และนับรวมว่าตนเป็นพวกเดียวกับโยธยา (ธรรม) ตัวละครฝ่ายทศกัณฐ์จึงเป็นทั้งตัวโกง (villain) และตัวตลก (comedian) การสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทางจึงช่วยเน้นภาพต่างของตัวละครสองฝ่าย และสร้างความบันเทิงให้กับผู้อ่านได้

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือ ในประเภทการเจ็บตัวนั้น มักเกิดจากผู้ที่มีศักดิ์สูงกว่ากระทำต่อผู้ที่มีศักดิ์ต่ำกว่า ยกเว้นการปล่อยผลไม้ใส่ศีรษะซึ่งเป็นเพียงกิริยาเดียวที่หนุมานปล่อยใส่พระลักษมณ์ เป็นเหตุการณ์ตอนที่พระรามกับพระลักษมณ์พบหนุมานครั้งแรก ในขณะนั้น หนุมานยังไม่ได้รับพระราชทานให้เป็นทหารรักษาพระองค์ ยังเป็นเพียงลิงตัวหนึ่งที่ตามหากองทัพพระรามเท่านั้น ผู้แต่งจึงสร้างให้หนุมานสามารถหยอกล้อพระลักษมณ์จนเจ็บตัวได้ เพราะสถานะของหนุมานตอนนั้นเป็นเพียงลิงป่า จึงสามารถทำในสิ่งที่ “ไม่น่าถือสา” เพราะยังไม่มีบรรดาศักดิ์และได้รับการขัดเกลา แต่ภายหลังที่หนุมานถูกแต่งตั้งให้เป็นทหารของกองทัพพระรามแล้ว ผู้วิจัยไม่พบว่าหนุมานกลั่นแกล้งตัวละครฝ่ายกษัตริย์โยธยาให้เจ็บตัวอีกเลย เนื่องจากหนุมานกลายเป็นผู้ใต้บังคับบัญชาของพระราม จึงไม่สามารถหยอกล้อผู้บังคับบัญชาได้อีก เพราะขัดกับความเหมาะสมหากเด็กวัยเรียนอ่านและอาจนำไปเป็นเยี่ยงอย่างของการไม่มีสัมมาคารวะ

4.3.2.2 การสร้างอารมณ์ขันด้วยคำพูด

คำพูด มุกตลก หรือการกล่าวถ้อยคำน่าขบขัน เป็นการสร้างอารมณ์ขันได้อีกวิธีหนึ่ง การ์ตูนใช้สื่อทั้งภาพและคำ ผู้เขียนจึงสร้างอารมณ์ขันด้วยคำพูดเพื่อสร้างสีสันให้สอดคล้องกับภาพ ผู้วิจัยจำแนกการสร้างอารมณ์ขันด้วยคำพูดออกเป็น การใช้ถ้อยคำชวนขัน การใช้มุกตลก การพูดสิ่งที่ตรงข้ามกับความเป็นจริง การบริภาษ และการแสดงความคิด

ก. การใช้ถ้อยคำชวนขัน

หมายถึงการนำภาษาพูด ภาษาถิ่น ภาษาที่เป็นที่นิยม หรือคำราชาศัพท์ ให้ตัวละครพูด เช่น ฤๅษีอังกศร์รำมนต์ตอนที่องคตเกิดว่า “โอม ปุสะ ปุราณะ โป่งโป่งฉิ่ง”, ทูษณ์รำมนต์ว่า “โอมมะลิก กิกกี้ย”, พระลักษมณ์อุทานว่า “อะจ้าย พี่ราม”, อินทรชิตรำมนต์ว่า “มหาอุต ตู๊ดตู๊ด” การเล่นกับคำราชาศัพท์ เช่น ยงพูดกับฤๅษีชนกว่า “ทรงพระเหนียวจิง” การใช้ภาษาพูด เช่น “งอนตูปป่อง”, “เจ้”, “แต่ะอั้ง” การใช้ภาษาตลกขบขันผสมกับมุกตลก เช่น พิเภกคำนวณตอนนางสีดาเกิดว่า “สองบวกสองเป็นฉี่” การใช้ภาษาถิ่น เช่น “แมนแล้ว” เป็นต้น



ภาพที่ 59 - องคตเกิด

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 2 หน้า 26)



ภาพที่ 60 – สิดาออกจากผอบ

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 5 หน้า 41)



ภาพที่ 61 – พิเภกทำนายชะตานางสีดา

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 4 หน้า 26)

ข. การใช้มุกตลก

คือการพูดสิ่งที่ขัดกับความคาดหวังของผู้ฟังที่คาดว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไร แต่กลับหักมุม ผิดไปจากสิ่งที่คาดหวังนั้น Morreall ได้อธิบายทฤษฎีการสร้างอารมณ์ขันที่อริสโตเติลได้กล่าวเพิ่มเติมจากทฤษฎีของเพลโตไว้ว่า เป็นการพูดในสิ่งซึ่งขัดกับความคาดหวังของผู้ฟัง โดยหักมุมจบในตอนท้าย นั่นคือปฏิกิริยาต่อความไม่สอดคล้องประสานกัน (Reaction to Incongruity) การใช้มุกตลกจึงแสดงปฏิกิริยาของผู้แต่ง เช่น ทศกัณฐ์กล่าวขอบคุณท้าวเวสสุกรรมในตอนที่ทำเวสสุกรรมช่วยตัดแต่งงาของช้างเอราวัณที่ปักอกอยู่ว่า “หากมีโอกาสดังนี้ ข้าจะเนรมิตคุณ”, นางสามานักขาฟองพื้ชาวยว่า “ท่าน

พี่ต้องช่วยข้าแก้ผ้า เอ๊ย แก้วแก้ว”, นางเบญกายพูดกับหนุมานว่า “ท่านวานรปากหมา เอ๊ย หวาน”, หนุมานชมนางเบญกายว่า “สวยที่สุดในจักรยาน”, ตอนมารีศกับสวาทูเหาะขึ้นเพื่อไปปราบพวกของพระราม สวาทู: “ไปเลย” มารีศ: “ไปขอนแก่นไม่ได้รีฟ?” สวาทู: “เดี่ยวโดนเตะ” เป็นต้น



ภาพที่ 62 – ทศกัณฐ์กล่าวขอบคุณท้าวเวสสุกรรมที่เลี้ยงงาออกจากอกให้ (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 3 หน้า 18)



ภาพที่ 63 – มารีศกับสวาทูเดินทางปราบพวกของพระราม (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 2 หน้า 26)

ค. การพูดสิ่งที่ตรงข้ามกับความเป็นจริง

ที่พบบ่อยในการ์ตูนเรื่องนี้คือการกล่าวชมเชยกันของเหล่ายักษ์ ที่มีภัยยกยกกันเองว่าหล่อมาก สวยมาก เป็นที่หมายปองของชายหนุ่มมาก ฯลฯ ขัดกับความเป็นจริงที่ยักษ์เป็นตัวละครที่น่ากลัว โหดเหี้ยม และไม่มี ความมั่งคั่งหล่อเหลา (หากไม่ได้แปลงกาย) การพูดสิ่งซึ่งที่ไม่เป็นความจริงจึงช่วยสร้างความตลกขบขันให้แก่ผู้อ่านได้ เพราะขณะที่ตัวละครพูดจาชมเชยกันเองแล้ว ผู้อ่านก็จะเห็นภาพยักษ์ที่น่ากลัวในหนังสือประกอบไปด้วย ทำให้ผู้อ่านเกิดความขบขันเพราะสิ่งที่ตัวละครชมเชยกันเองนั้นไม่เป็นความจริง เช่น สำนักขากกล่าวชมทศกัณฐ์ว่า “สุดหล่อสุดเท่ห์”, ทรพาวุฒว่าสมัยที่ตนเป็นยักษ์ก็หล่อดี, ทูษณ์ปลอบใจสำนักขากว่า “น้องสุดสวยของพี่” เป็นต้น



ภาพที่ 64 – ทูษณ์กล่าวปลอบใจสำนักขาก

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 2 หน้า 26)



ภาพที่ 65 – ที่มาของทรพาวุฒ สมัยที่เคยเป็นนนทกาล

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 7 หน้า 48)

ง. การบริภาษ

หมายรวมถึงการพูดแซวและกระทบกระทั่งกันของตัวละครด้วย การต่อว่าต่อขานกันจะ ช่วยสร้างความตลกตรงที่ว่า แต่ละฝ่ายต่างพยายามเอาชนะกันด้วยคำพูด จึงสรรหาคำพูดเจ็บแสบมา ต่อว่ากัน บางครั้งก็เป็นความเจ็บแสบแบบที่ผู้อ่านอ่านแล้วรู้สึกตลกขบขัน เพราะตัวละครที่กำลังต่อ ว่านั้นอาจไม่ได้อยู่ในฐานะที่ผู้พูดจะสามารถต่อว่าได้ เช่น ตัวละครกษัตริย์หรือโยธยาตาทอຍักษด้วย ภาษาวาบ้านซึ่งไม่สอดคล้องกับบรรดาศักดิ์ที่เป็นอยู่ เช่น พระลักษมณ์ต่อว่ารามสูรว่า “ไอ้ยักษพุง โโต”, ทหารในเมืองวิจารณ์สตรีในเมืองว่าหน้าเหมือนผี, พระรามแซวพระลักษมณ์ว่าหล่อมากจนนาง ยักษอัศมุขีต้องการให้เป็นสามี เป็นต้น



ภาพที่ 66 – พระลักษมณ์ต่อว่ารามสูร
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 5 หน้า 63)



ภาพที่ 67 – พระรามแซวพระลักษมณ์เรื่องนางอัศมุขี
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 11 หน้า 28)

จ. การแสดงความคิด

หมายถึงการคิดในใจ ผู้แต่งใช้กลวิธีนี้ “พูดแทน” ผู้อ่านเกี่ยวกับการกระทำหรือเหตุการณ์หนึ่ง ๆ ที่คาดว่าผู้อ่านน่าจะรู้สึกเช่นเดียวกันกับตัวละคร จึงนำคำพูดต่าง ๆ ไปใส่ “ปาก” ตัวละคร เพื่อให้สอดคล้องกับความคิดของผู้อ่าน สิ่งที่ตัวละครพูดจึงอาจใกล้เคียงกับความคิดของผู้อ่าน เช่น ตอนฤๅษีโคดมออกบวช พระญาติวงศ์แอบคิดในใจว่าตนนั้น “โชคดีที่ได้ครองเมืองแทน อีอิ”, ตอนที่สามนักขาฟ้องขรว่าพระรามสนใจตน ขรคิดในใจว่า “น้องสาวข้าสวยขนาดนั้นเชียวนะ”, หลังจากทศกัณฐ์हारหรือกับไมยราพแล้ว ไมยราพก็ร้อนใจแทนทศกัณฐ์และอาสาช่วยอกรบ ทศกัณฐ์จึงคิดในใจพร้อมหันหน้ามาทางผู้อ่านว่า “ไอ้เนี่ยขึ้น”, นางตรีชฎาคิดในใจว่า “ดีจังที่ไม่มีมารตบตีกัน อีอิ” หลังจากที่นางมณโฑพบกับนางสีดาเป็นครั้งแรก

การแสดงความคิดของตัวละครสอดคล้องกับการเล่าเรื่องโดยเลือกมุมมองแบบ “ทรงชนะไร้ขอบเขต” เพื่อนำเสนอเหตุการณ์ต่อผู้อ่าน ซึ่งผู้เล่าจะมีฐานะเป็นผู้รู้แจ้ง สามารถทราบความคิดและการกระทำทุกอย่างของตัวละคร ดังนั้น บุคลิกลักษณะ ความคิด และจิตใจของตัวละครจึงปรากฏให้ผู้อ่านเข้าใจสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี (สรุปความจาก วัลยา วิวัฒน์ศร 2539: 64) ผลที่เกิดขึ้นคือความคิดของตัวละครจะทำหน้าที่เฉลยสิ่งที่ซ่อนอยู่ในจิตใจ ซึ่งบางครั้งอาจตรงกับความคิดของผู้อ่าน แต่ตัวละครไม่สามารถแสดงออกอย่างตรงไปตรงมากับคู่สนทนา เพราะอาจมีผลกระทบต่อความสัมพันธ์หรืออาจทำให้ผู้พูดเสียประโยชน์ จึงเลือกการคิดในใจแทน และเมื่อผู้อ่านรับรู้ความคิดที่แท้จริงของตัวละครแล้ว ผู้อ่านก็จะสามารถรู้เท่าทันความคิดที่แท้จริงของตัวละคร ในขณะที่ตัวละครอีกฝ่ายหนึ่งไม่รู้ จึงสร้างความอารมณ์ขันได้จากการที่ผู้อ่านรู้ว่า แท้จริงแล้วตัวละครคิดอะไรอยู่ถึงแม้จะแสดงออกมาในทางตรงกันข้าม



ภาพที่ 68 – สามนักขาฟูลฟ้องทศกัณฐ์และใส่ร้ายพวกของพระราม

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 9 หน้า 65)



ภาพที่ 69 – ทศกัณฐ์ขอความช่วยเหลือจากไมยราพ
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 15 หน้า 47)

4.3.2.3 การสร้างอารมณ์ขันด้วยสิ่งที่มีผิดที่ผิดทาง

รามเกียรติ์เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นห่างจากสมัยปัจจุบัน เป็นเรื่องเล่าที่มีมานานในท้องถิ่นต่างๆ และมีหลายสำนวน “คัมภีร์รามายณะถ้าว่าในหมู่ประชาชนชาวฮินดู ก็เป็นหนังสือสำคัญในลัทธิศาสนา และเป็นเรื่องจับใจของเขา” (พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว 2484: ข) บางแห่งจัดเป็นนิทานพื้นบ้าน เพราะเป็นเรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาจนบางสำนวนพิสูจน์ไม่ได้ว่าผู้เล่าคือใคร

เรื่องรามเกียรติ์หรือคัมภีร์รามายณะนี้ ในประเทศอินเดียถือกันว่าเป็นมหากาพย์ที่เก่าแก่ที่สุด มีผู้นิยมอ่านและเล่ากันมากมาแต่โบราณ ว่ากันว่าพระฤๅษีมิวาลก็แต่งขึ้นตามคำเล่าของพระนารถ และทำนองแต่นั้นก็คล้ายเสียงคร่ำครวญของนางนกระเรียนที่เรียกหานกตัวผู้ซึ่งถูกนายพรานยิงตาย ฉันท์หรือทำนองแต่งดังกล่าวเรียกกันว่า โสลก (เชื้อชื่น ศรียาภัย 2514: ก)

ดังนั้น เรื่องราวในรามเกียรติ์จึงอยู่ใน “ยุคสมัยอันไกลโพ้น” มีความเก่าแก่มากพอที่ผู้ฟังจะเชื่อตามท้องเรื่องได้ว่าเป็นสมัยที่มนุษย์ยังคงติดต่อและมีปฏิสัมพันธ์กับเทพเจ้าอยู่ ความเก่าแก่ของเรื่องรามเกียรติ์จึงเป็นภาพที่ตัด (contrast) กับสิ่งของหรือพฤติกรรมของคนสมัยใหม่ที่ เฟน สตุติโอนำมารวมอยู่ในเรื่องเดียวกัน ความตัดกันของความเก่าแก่กับความใหม่จึงกลายมาเป็นภาพที่ขัดแย้งและไม่สมดุลงเมื่อตัวละครต่างๆ ในเรื่องใช้สิ่งของที่คนในปัจจุบันใช้ สถานการณ์ดังกล่าวตรงกับคำว่า

anachronism ในภาษาอังกฤษ **English Dictionary for Advanced Learners** อธิบายคำนี้ไว้ในสองความหมาย ดังนี้

- 1) เราสามารถเรียกสิ่งหนึ่งว่าเป็น “สิ่งที่ผิดที่ผิดทาง” ต่อเมื่อเราคิดว่าสิ่งนั้นพ้นจากยุคสมัยหรือล้าหลัง
- 2) “สิ่งที่ผิดที่ผิดทาง” หมายถึงสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่จริงในช่วงเวลาหรือสมัยของเรื่องราวที่อยู่ในหนังสือ บทละคร หรือภาพยนตร์ แต่กลับปรากฏให้เห็นอยู่ในเรื่อง (Sinclair 2001: 50)⁸

ตารางที่ 6 – ตารางแสดงสิ่งที่ผิดที่ผิดทางในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

สิ่งที่ผิดที่ผิดทาง		ตัวละคร (ผู้ใช้ / ผู้กระทำ)
ประเภท	สิ่งที่ผิดยุคสมัย (สิ่งของ / การกระทำ)	
คน / สิ่งของ	เตียงทันตแพทย์	ฤๅษีโคบุตร
	ซูเปอร์แมน	ทศกัณฐ์
	การปล่อยแสงแบบหนังญี่ปุ่น เช่น แบทแมน อุลตราแมน	ทศกัณฐ์
	ยาพาราเซตามอล	มณโฑ, ทศกัณฐ์
	ไฟป็อกเต็ง	ทศกัณฐ์, พิเภก
	ถ้วยรางวัลประเภททีม	พระอาจารย์ของสีสุมาร
	หนังสือตึก	มารีศ
	ภาพแต่งงาน	ชีวกา, สำนักรา
	อัลบั้มภาพ	ทศกัณฐ์, สำนักรา
	ยาหม่อง	บริวารยักษ์, พุษณ์
	หมวกกันน็อค	เวตาล, ทศกัณฐ์
	น้ำหอมดับกลิ่นปาก	ทศกัณฐ์
	บุหรี่	หนุมาน

⁸ ต้นฉบับภาษาอังกฤษว่า

1) You say that something is an anachronism when you think that it is out of date or old-fashioned.

2) An anachronism is something in a book, play, or film that is wrong because it did not exist at the time the book, play, or film is set.

	นาฬิกาปลุก	เวตาล
	ระเบิด	เวตาล
	ไดโนเสาร์	อินทรีชิต
	ยาตม	พระอินทร์, ท้าวมาลีวราช
	ยาทาเล็บ	เวตาล
	หนังสือการ์ตูน	พาลี
พฤติกรรม	เหาะแบบตีโค้ง	ฤษีอังกศ
	เล่นเกมเป่าอึ่งอุบ	ไมยราพ, หนุมาน
คำพูด	พูดว่า “อรรอยแม่ไม่ทาอะไรเลย”	หนุมาน



ภาพที่ 70 – ทศกัณฐ์พบซูเปอร์แมนและอูลตราแมน
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 2 หน้า 64)



ภาพที่ 71 - พระฤๅษีมอบถ้วยรางวัลให้พระกุมารทั้งสี่
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 4 หน้า 59)



ภาพที่ 72 - หนุมานกินกล้วย
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 6 หน้า 15)



ภาพที่ 73 – ทศกัณฐ์เผลอใช้น้ำหอมดับกลิ่นกายฉีดปาก
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 12 หน้า 60)



ภาพที่ 74 – หนุมานเป่ายังจุบสู้กับไมยราพ
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 16 หน้า 13)

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่า สิ่งที่ผิดที่ผิดทางมักเป็นสิ่งที่ใช้กันในชีวิตประจำวันและอยู่ใกล้ชิดกับผู้คนในสังคม การสร้างความขบขันจึงอยู่ที่ตัวละครใช้สิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงในยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ในรามเกียรติ์ ถึงแม้บางสิ่งจะสูญพันธุ์ไปแล้วอย่างไดโนเสาร์ แต่ไดโนเสาร์ก็ยังคงได้รับความสนใจศึกษาอยู่ในปัจจุบัน เห็นได้จากงานวิจัยหรือการค้นพบกระดูกไดโนเสาร์ที่มีอยู่อย่างต่อเนื่อง หรือการสร้างภาพยนตร์ที่มีไดโนเสาร์อยู่ในเรื่อง แสดงว่าไดโนเสาร์เป็นเรื่องที่ผู้คนยังคงให้ความสนใจอยู่ถึงแม้จะเป็นสัตว์ที่สูญพันธุ์แล้วก็ตาม ดังที่ มาณิษา พิศาลบุตร (2533: 103-104) ให้ความหมายของสิ่งที่ผิดที่ผิดทางนี้ว่าเป็นความแตกต่างระหว่างยุคสมัย (Antique and Modern) การที่ผู้อ่านเห็น

ความขัดแย้งระหว่างสิ่งของต่างสมัยกันแต่มารวมอยู่ด้วยกันในภาพการ์ตูนก็สามารถสร้างอารมณ์ขันได้

เป็นการใช้มุกตลกที่นำเอาชีวิต ความเป็นอยู่ อุปนิสัย คำพูด สิ่งของในยุคสมัยปัจจุบัน เข้าไปเกี่ยวข้องกับสัมพันธกับฉาก หรือตัวละครที่เป็นคนละยุคคนละสมัยกัน เพื่อก่อให้เกิดความขัดแย้ง ซึ่งลักษณะของความแตกต่างนี้จะแสดงออกมาในภาพหรือคำพูดก็ได้ [...] แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้ง และสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้ในความเป็นจริง ซึ่งผู้อ่านได้รับรู้ถึงความไปด้วยกันไม่ได้ระหว่างสิ่งที่ภาพการ์ตูนเสนอ และความเป็นจริง ประกอบกับจินตนาการของภาพการ์ตูน เป็นเหตุให้เกิดความขบขันขึ้นมาได้

(มาณิชา พิศาลบุตร 2533: 103-104)

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือ ตัวละครที่มาจากภาพยนตร์ต่างประเทศอย่าง ซูเปอร์แมน อุลตราแมน แบทแมน ก็ถูกนำมาแทรกไว้ในการ์ตูนฉบับนี้ด้วย เพราะเป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมมายาวนานโดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก ตัวละครเหล่านี้จึงช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน เพราะเป็นตัวละครที่ผู้อ่านคุ้นเคย ผู้อ่านจะรู้สึกแปลกตาและรู้สึกขบขันที่มีตัวละครดังกล่าวปรากฏอยู่ในเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งตามท้องเรื่องแล้วเป็นไปไม่ได้

ประการต่อมา จะเห็นได้ว่า ตัวละครยักษ์กับตัวละครลิงจะใช้สิ่งที่ผิดที่ผิดทางมากที่สุด และไม่ปรากฏว่าตัวละครราชวงศ์โยธยาใช้สิ่งที่ผิดที่ผิดทางเหล่านี้เลย สอดคล้องกับเจตนาการสร้างอารมณ์ขันของผู้เขียนว่าต้องการรักษาภาพลักษณ์ของตัวละครราชวงศ์โยธยาให้มีความสง่างาม การสอดแทรกอารมณ์ขันจึงมีไม่มากสำหรับตัวละครกลุ่มนี้ ในขณะที่ตัวละครลิงและยักษ์จะเปิดโอกาสให้ผู้เขียนสร้างอารมณ์ขันได้มากที่สุด

4.3.2.4 การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครให้ทำบทบาทต่างๆ ที่สร้างความขบขัน

ผู้เขียนเพิ่มตัวละครเวตาลเพื่อสร้างอารมณ์ขันให้กับเนื้อเรื่อง บทบาทของเวตาลในการสร้างอารมณ์ขันมีสองลักษณะ ได้แก่ การหยอกล้อเจ้านาย และการแสดงกิริยาท่าทาง

ก. การหยอกล้อเจ้านาย

เวตาลทำหน้าที่เป็นสมุนคู่ใจของทศกัณฐ์ ตัวละครทั้งสองจึงมีความใกล้ชิดและหยอกเย้ากันได้ทั้งถ้อยคำที่เบาไปจนถึงถ้อยคำที่รุนแรง เวตาลไม่เพียงแต่หยอกเย้าทศกัณฐ์เท่านั้น แต่ยังหยอกเย้าตัวละครอื่นในฝ่ายลงกาด้วย ผู้วิจัยจึงจัดให้ตัวละครฝ่ายลงกาเป็นเจ้านายของเวตาล โดยที่เวตาลจะถูกทศกัณฐ์ทำโทษบ้าง หรือถูกวางเฉยบ้าง แต่ทศกัณฐ์ไม่เคยโกรธตัวละครเวตาล อย่างมากมีเพียงการคิดในใจของทศกัณฐ์ว่า “เสนอหน้ามาอีกแล้ว ไอ้เวตาลจอมกวน...นี่ถ้าไม่ใช่พระฤๅษีของเราให้มาเป็นสมุนคู่กายละก็ ตบกลิ้งไปนานแล้วเนี่ย” (เพน สตูดิโอ [ม.ป.ป.]: 41, เล่ม 15) และเคยถูกทศกัณฐ์เตะหลังจากที่แปลงกายหยอกล้อทศกัณฐ์ด้วย



ภาพที่ 75 – ทศกัณฐ์ทำโทษเวตาลที่ล้อเลียนมากเกินไป
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 15 หน้า 43)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การหยอกล้อตัวละครฝ่ายลงกาที่เวตาลกระทำ มีดังต่อไปนี้

1. เวตาลพูดว่า “อยากจะอ้วก” ตอนทศกัณฐ์ชมว่าตนเองหล่อ – เล่ม 2 หน้า 48
2. เวตาลเหม็นขี้รักแร้ของทศกัณฐ์ – เล่ม 2 หน้า 50
3. เวตาลเอาหนูนามาให้นางมณฑิมา ทำให้นางมณฑิมาตกใจ - เล่ม 4 หน้า 20
4. เวตาลรบกวนสมาธิตอนที่ทศกัณฐ์เล่นไพ่กับพิเภก รอนางมณฑิมาตลอด - เล่ม 4 หน้า 24
5. เวตาลบอกว่านางสีดาโชคดี ที่หน้าตาไม่เหมือนพ่อ (ทศกัณฐ์) - เล่ม 4 หน้า 25
6. เวตาลพูดว่าทศกัณฐ์ “ไอ้นั่น” ใหญ่ แล้วแก้ตัวในตอนหลังว่าหมายถึงเข็มขัด - เล่ม 9

หน้า 39

7. เวตาลพูดว่า “แหะ...ชมตัวเอง” ซึ่งหมายถึงทศกัณฐ์ – เล่ม 12 หน้า 58
8. ตอนที่ทศกัณฐ์จะไปหานางสีดา เวตาลแซวว่า “จะโซ้วว่างั้น” – เล่ม 12 หน้า 58
9. เวตาลพูดว่าทศกัณฐ์ค้นหาขึ้นสมอง – เล่ม 12 หน้า 59

11. ตอนทศกัณฐ์พูดว่า ตนจะทำพิธีชุบร่างให้เป็นกายสิทธิ์ เวตาลพูดว่า “น่าจะทำพิธีนี้ตั้งนานแล้ว ปล่อยให้ตายอยู่ได้ตั้งมากมาย...เฮ้อ!” – เล่ม 22 หน้า 43

12. เวตาลพูดว่าสภาพผมที่ทศกัณฐ์ถูกหนุมานผูกติดไว้กับนางมณฑิโตนั้น เหมือนบ่วงมงคลที่โยงติดกันในพิธีสมรส - เล่ม 23 หน้า 70



ภาพที่ 76 – เวตาลถวายนางมณฑิโตนางมณฑิโตนได้กลิ่นหอมข้าวทิพย์ (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 4 หน้า 20)



ภาพที่ 77 – เวตาลเชื่อว่านางสีดาโชคดีที่หน้าไม่เหมือนทศกัณฐ์ (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 4 หน้า 25)



ภาพที่ 78 – เวตาลแหวเรื่องผมที่ถูกหนุมนามัดไว้
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 23 หน้า 70)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข. การแสดงกิริยาท่าทาง เป็นกิริยาที่เวตาลแสดงออกมาเองโดยไม่ได้มีวัตถุประสงค์จะหยอกเย้าตัวละครอื่นใด ผู้วิจัยพบกิริยาท่าทางตลกของตัวละครเวตาล ดังนี้

1. เวตาลกลายร่างเป็นแบทแมน เพื่อไปรวมกับกลุ่มนางกานาสูร ก่อวณพิธีกวนข้าวทิพย์ของท้าวมทธร - เล่ม 4 หน้า 17

2. เวตาลพยายามปลุกกุมภกรรณด้วยวิธีการหลายอย่าง ได้แก่ การแปลงร่างเป็นนาฬิกาปลุกโยนระเบิดเข้าไปในปากกุมภกรรณจนเวตาลถูกระเบิดเสียเอง แต่กุมภกรรณก็ไม่ตื่น สุดท้ายเวตาลเพียงเกาหัวด้วยความจนปัญญา แต่กุมภกรรณกลับตื่นและถามว่า “เอ๊ะ! เสียงใครเกาหัวอยู่แถวนี้ล่ะ” - เล่ม 16 หน้า 23-25

3. เวตาลถูกสุครีพโยนหัวยักษ์ตนหนึ่งใส่ อุทานว่า “จะว้าย! ฝีหัวขาด” - เล่ม 22 หน้า 49

4. เวตาลทาเล็บ อุทานเหมือนผู้หญิง และบอกทศกัณฐ์ว่าตนเองสับสนทางเพศ - เล่ม 16 หน้า 41



ภาพที่ 79 - เวตาลพยายามปลุกกุมภกรรณ (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 16 หน้า 23-25)



ภาพที่ 80 – เวตาลบอกว่าตนเองสับสนทางเพศ

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 16 หน้า 41)

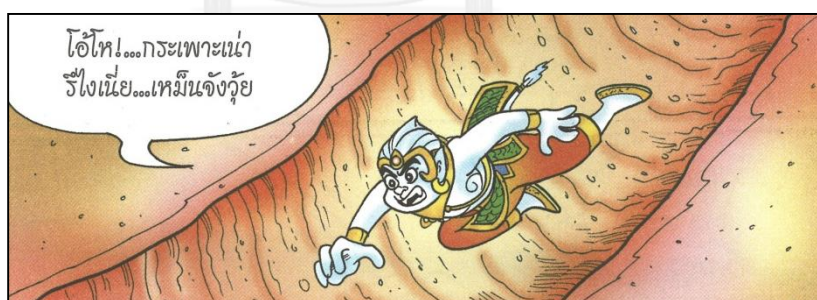
4.3.2.5 การสร้างอารมณ์ขันด้วยเรื่องความสกปรกและเรื่องเพศ

เรื่องเพศเป็นเรื่องต้องห้ามในสังคมไทย และยังไม่ได้รับการยอมรับให้พูดคุยหรือแสดงออกอย่างชัดเจน ผู้ที่แสดงออกเรื่องทางเพศโดยตรงไปตรงมาจึงมักถูกคนในสังคมไทยมองว่าไม่สุภาพอนาจาร การใช้เรื่องเพศด้วยความทะเล้น ทะลึ่งตึงตัง หรือตลกคะนองของตัวละครในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร จึงช่วยสร้างอารมณ์ขันได้ เพราะเป็นการนำเรื่องต้องห้ามในสังคมมาแสดงออกในรูปแบบการ์ตูนที่ไม่อนาจาร ดังที่ Morreall เอย์ถึงทฤษฎีการสร้างอารมณ์ขันของ Sigmund Freud ไว้ว่าเป็นการปลดปล่อยสิ่งที่ถูกตรึงงับเอาไว้ด้วยข้อห้ามในสังคม “Joking (like

dreaming) serves as a safety valve for forbidden feelings and thoughts, and when we express what is usually inhibited, the energy of repression is released in laughter.” (Morreall 1987: 111) จึงนับเป็นการแสดงออกเพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกขบขันมากกว่าจะกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกทางเพศ เพื่อลดความตึงเครียดของเนื้อหา และสอดคล้องกับธรรมชาติของการ์ตูนบรรลือสาส์น ซึ่ง ตู๋ ชุมสาย ได้อธิบายเกี่ยวกับการสร้างความตลกแบบสัปดนไว้ว่า

โครงสร้างแบบที่ 1 คือโครงสร้างที่มีนัย หรือความหมายหรือแง่คิดในเชิงสัปดน การคิดถึงสิ่งใดในแง่สัปदनั้น เป็นข้อห้ามอย่างเป็นเงา ๆ ว่าเป็นการไม่สุภาพ และคนต้องสะกดใจไม่ให้คิดถึงอะไรๆ ในแง่สัปदन การสะกดใจอยู่นานๆ เช่นนี้ ย่อมทำให้เกิดความเหนื่อยขึ้น ดังนั้น เมื่อมีการเปิดโอกาสให้คิดเชิงสัปदनได้บ้าง ก็จะรู้สึกโล่งใจ เบิกบานใจ สิ่งนี้ก็คือ อารมณ์นั่นเอง การพูดตลกแบบสัปदनก็มีจรรยาบรรณอยู่ว่า ต้องไม่ถึงแก่หยาบคายหรือหยาบโลน หรือบาดใจผู้ฟัง และต้องไม่เป็นการแสดงถึงจิตใจที่ต่ำทราม (ตู๋ ชุมสาย 2539: 328)

เรื่องความสกปรกและเรื่องเพศที่พบในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร ได้แก่
เรื่องความสกปรก เช่น การหาเห็บสุนัข การถอนขนสุนัข การผายลม การมีหูดที่นิ้ว กลิ่นปาก ภาวะอาหารเน่า การปัสสาวะ การแสดงให้เห็นจนรักแร้ กลิ่นตัว น้ำลาย



ภาพที่ 81 – หนุมานเข้าไปในกระเพาะอาหารของนางผีเสื้อสมุทร
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 12 หน้า 39)



ภาพที่ 82 - ฤๅษีองค์ใดให้ทศกัณฐ์ช่วยหาเห็บระหว่างรออเจรจากับพาลี
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 2 หน้า 20)



ภาพที่ 83 - โอรสทั้งสี่เรียนวิชากับฤๅษีวิสิษฐ์และฤๅษีสวามิตร
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 4 หน้า 57)

เรื่องเพศ เช่น การยื่นปัสสาวะต่อหน้าผู้อื่น การเสกให้อวัยวะเพศหาย การเปลี่ยนผ้ากระโดดน้ำ การสัมผัสที่เสี่ยงกับการแตงต้องที่อวัยวะเพศ



ภาพที่ 84 - หนุมานแปลงกายเป็นลิงน้อยถามทางไปลงจากพระฤๅษี (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 12 หน้า 42)



ภาพที่ 85 - ทศกัณฐ์อาบน้ำกับสนมนางใน (ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 12 หน้า 57)



ภาพที่ 86 – หนุมานกับองคตแปลงกายไปก่อกวนพิธของกุมภกรรณ
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 16 หน้า 63)

ตาราง 6: ตารางแสดงการสร้างอารมณ์ขันด้วยเรื่องความสกปรกและเรื่องเพศ

	กิริยา	ตัวละคร		
		พระ	ยักษ์	ลิง
เรื่องความสกปรก เรื่องเพศ	หาเห็บให้สุนัข	-	✓	-
	ถอนขนสุนัข	-	✓	-
	ผายลม	-	-	✓
	ปัสสาวะ	-	-	✓
	เป็นเหตุที่นิ้ว	-	✓	-
	กล่าวถึงอวัยวะเพศ	-	-	✓
	มีขนรักแร้	-	-	✓
	มีกลิ่นตัวแรง	-	✓	✓
	มีกระเพาะอาหารเนา	-	✓	-
	ใช้น้ำลาย	-	✓	-
	มีกลิ่นขี้ฟันหรือกลิ่นปากแรง	-	✓	✓
	เปลื้องผ้ากระโดดน้ำ	-	✓	-

จะเห็นได้ว่า การสร้างอารมณ์ขันด้วยเรื่องความสกปรกและเรื่องเพศถูกจำกัดการใช้กับตัวละครราชวงศ์โยธยา (พระ) โดยเฉพาะเรื่องเพศที่ยังคงเป็นสิ่งต้องห้ามและถูกจำกัดการแสดงออกในสังคม การแสดงความคิดเห็นหรือแสดงอาการเกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างชัดเจนจึงยังไม่เป็นที่ยอมรับ ดังนั้น การให้ตัวละครราชวงศ์โยธยาซึ่งมีบรรดาศักดิ์สูงในเรื่องแสดงออกเกี่ยวกับเรื่องเพศเพื่อสร้าง

อารมณ์ขันจึงอาจไม่เหมาะสม ในขณะที่ตัวละครยักษ์และลิงสามารถแสดงออกเรื่องความสกปรกและเรื่องเพศอย่างเต็มที่ เนื่องจากบุคลิกลักษณะของตัวละครทั้งสองฝ่ายนี้เปิดโอกาสให้ผู้เขียนสอดแทรกอารมณ์ขันได้ง่ายกว่าตัวละครพระ กล่าวคือ ลิงเป็นสัตว์ และธรรมชาติของลิงคือความซุกซน หลุกหลิก ไม่อยู่นิ่ง และเป็นตัวละครที่สร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่องอยู่แล้ว การสร้างอารมณ์ขันประเภทนี้กับตัวละครลิงจึงไม่ขัดกับค่านิยมหรือการยอมรับได้ เช่นเดียวกับยักษ์ที่ในฉบับรัชกาลที่ 1 หลายตอนก็แสดงกริยาน่าขบขัน ซุ่มซำม หรือชวนหัวเราะ ตัวละครยักษ์จึงไม่ได้มีภาพลักษณ์ที่สง่างาม สูงส่ง หรือควรแก่การรักษาภาพลักษณ์ความน่าเคารพยกย่อง

4.4 บทบาทในการสอนคุณธรรมและการปลูกฝังจริยธรรม

ผู้วิจัยศึกษา การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ในฐานะของหนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชน พบว่าการ์ตูนฉบับนี้นำเสนอแนวคิดเรื่องรามเกียรติ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่าน ได้แก่ การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว และปลูกฝังจริยธรรม

4.4.1 การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่าเรื่องพระรามปราบทศกัณฐ์ผู้เคยเกิดเป็นยักษ์นรกมาก่อน ในอดีตชาตินรกเป็นยักษ์ที่มีโมหะจริตคือมีความลุ่มหลงสูง ทั้งหลงระเห็จในอำนาจนิวเพชร และหลงรูปนางอัปสร ดังที่ ธิติ แจ่มขจรเกียรติ (2553: 24) กล่าวว่า

อาจกล่าวได้ว่า พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของทศกัณฐ์เกือบทั้งสิ้นเกิดแต่ความหลง ความหลงนี้ทำให้ทศกัณฐ์ประพัตติตนเป็นผู้หยาบซำ เป็นคนพาล ความหลงของทศกัณฐ์นำไปสู่จุดจบของตนเองในที่สุด ดังที่พิภกได้คร่ำครวญถึงพี่ชายที่จากไป หลังจากตอนทศกัณฐ์ล้มว่า ทศกัณฐ์นั้นต้อง “ตายอนาถ” มีเหตุมาแต่ “ความหลง” นั้นเอง

ความหลงนี้ทำให้นนทกกลายเป็นผู้ที่เห็นผิดเป็นชอบ คิดว่าอำนาจนิวเพชรของตนจะเอาชนะทุกอย่างได้ และหลงในความงามของอิสตรีจนนำไปสู่ความตาย พระนารายณ์จึงทำหน้าที่กำจัดความชั่วร้ายของนนทกเพื่อให้ชาวสวรรค์ได้อยู่กันอย่างสุขสงบเช่นเดิม แม้จะถูกนนทกพุดจาทำทายเป็นแต่ก็ยังคงยืนยันที่จะอยู่ข้างความถูกต้องและเชื่อมั่นว่าคุณธรรมความดีจะเอาชนะความชั่วร้ายได้ ดังจะเห็นได้จากการที่พระนารายณ์ทำว่าตนจะอวตารลงไปเกิดเป็นมนุษย์ธรรมดาและให้นนทกไปเกิดเป็นยักษ์ผู้มีอิทธิฤทธิ์และอำนาจยิ่งใหญ่ เพื่อที่พระนารายณ์จะพิสูจน์ให้นนทกเห็นว่าถึงอย่างไรตนก็

จะต้องเอาชนะนันทก เพราะนันทกเป็นยักษ์ใจบาปและไม่ตั้งมั่นอยู่ในคุณงามความดี เมื่อพิจารณาแล้ว คำสาปของพระนารายณ์ที่ให้นันทกพ่ายแพ้ในชาติใหม่มิใช่ปัจจัยที่ทำให้ทศกัณฐ์แพ้พระราม แต่คำสาปของพระนารายณ์เป็นเครื่องยืนยันว่า ผู้ที่อยู่ในความลุ่มหลงจนประพฤติด้อย่างนันทก ไม่ว่าจะเกิดใหม่อีกกี่ชาติก็ย่อมพ่ายแพ้คุณความงามดี ดังที่ท้าวมาลีวราชว่าทศกัณฐ์เป็นผู้เห็นผิดเป็นชอบ และไม่มีหิริโอตตัมปะ

เสียแรงเป็นวงศ์พรหมเมศ	ลือเดชทั่วทศทิศา
สมบัติพิสดานโอฬาร	ควรหรือยังว่าไม่รักยศ
จะว่าให้ตีสีไม่ฟัง	โอหังหยาบข้าสาหัส
พาไอ้จิ้งไรใจคด	เอาแต่ทรยศมาใส่ตัว
<u>ความเจ็บความอายก็หาไม่</u>	กราบไหว้สตรีนทวมหัว
ลูกแกโลกหลงเมามัว	ถือเอาที่ชั่วว่าเป็นดี
เมื่อมีงพอใจทรลักษณ์	ไม่รักสุริย์วงศ์ยักษ์
ขอให้รีบตีอัปรีย์	อย่ามีสิ่งซึ่งสถาวร
มาตรแม่นจะออกต่ออยู่ธ	ให้ตายด้วยอาวุธแสงศร
ขององค์พระรามสีกร	พ่ายแพ้ฤทธิ์รอนทุกวันไป

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 635, เล่ม 3)

ความปราถนาของทศกัณฐ์ จึงไม่ได้อยู่ที่คำสาปของพระนารายณ์ แต่อยู่ที่ความประพฤติดของทศกัณฐ์ที่เป็นผู้กำหนดชะตาชีวิตเอง ดังที่พิเภกเตือนว่า

เมื่อนั้น	พิเภกสุริย์วงศ์ยักษ์
ได้ฟังพระราชวาที	น้อมเศียรชูลีแล้วทูลไป
ซึ่งจะเสียเคราะห์สะเดาะนาม	ตามในคัมภีร์หาไม่
อันจะผ่อนปรนให้พ้นภัย	มิให้อันตรายชีวิต
<u>จะได้ก็ด้วยสัตย์ธรรม</u>	<u>ถือมั่นในความสุจริต</u>
จงตั้งอยู่ในทศพิธ	ดับจิตโมหันธ์ฉันทา
<u>อย่าโลกหลงงมงายด้วยรสรัก</u>	<u>คิดหักซึ่งความเสนาหา</u>
จงส่งองค์นางสีดา	ไปให้สามีอรไท
<u>ก็จะสิ้นอันตรายภัยพาล</u>	<u>ดับการรณรงค์เสียได้</u>
เพราะองค์ผู้ทรงฤทธิไกร	ไม่ไร้อัคเรศบังอร

แม้มาตรฐานปรารถนาจะเซยชิด

จะแสนสนิทนางเทพอัปสร

ก็จะได้ด้วยเดชภูธร

อย่าอวรณ์ในหญิงที่ผู้มี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 182, เล่ม 2)

แสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์ยังพอมีทางเลือกในชีวิตที่จะเลือกทำสิ่งที่ถูกหรือผิด หากทศกัณฐ์ส่งนางสีดาคืน สงครามก็จะยุติและไม่สูญเสียชีวิต ทศกัณฐ์สามารถเลือกได้ว่าตนควรจะคืนนางสีดาเพื่อไม่ให้ภัยพิบัติมาสู่ลงกา แต่ด้วยความลุ่มหลงในอำนาจและบริวารของตน ทำให้ทศกัณฐ์เลือกเดินทางผิด จนนำไปสู่ความตายในที่สุด ไม่ต่างกับในอดีตชาติที่หลงมัวเมาในอำนาจนี้ว่าเพชรจนตนเองถูกพระนารายณ์สาป ในทางตรงกันข้าม หากทศกัณฐ์ส่งนางสีดาคืน กรุงลงกา ก็จะกลับไปสงบสุขตามเดิม และคำสาปของพระนารายณ์ที่ว่า จะตามมาสังหารนรกก็จะมีผล แต่ด้วยความที่ทศกัณฐ์เลือกอยู่ฝั่งอธรรม จุดจบของทศกัณฐ์จึงถูกพระรามสังหารตามที่ต้องคำสาป ดังนั้น ถึงแม้พระนารายณ์จะลงไปเกิดเป็นมนุษย์ แต่หากทศกัณฐ์ไม่ประพฤติตนอยู่ในศีลธรรม สุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้แก่พระรามแม้ตนจะมีฤทธิ์เดชมากกว่าก็ตาม

ตลอดทั้งเรื่องจึงเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างผู้ดำรงอยู่ในคุณธรรมอย่างพระรามกับผู้ประพฤติผิดศีลธรรมอย่างทศกัณฐ์ ไม่ว่าจะพระรามจะถูกกลั่นแกล้งให้ได้รับความยากลำบาก หรือถูกทำร้ายจากเหล่าอสูรผู้มีพลังกำลังและมีฤทธิ์ แต่ก็ยังมีผู้ที่พร้อมจะสวามิภักดิ์เพื่อช่วยเหลือพระราม เพราะพระรามเป็นผู้ที่อยู่ในคุณงามความดี เป็นพระนารายณ์ที่อวตารลงมาเพื่อปราบอสูรผู้สร้างความเดือดร้อนในโลกมนุษย์ เพื่อนำพาความสุขสงบกลับมาสู่โลก อย่างตอนที่พระรามตกลงจะออกเดินป่าเพื่อรักษาสัจจะให้ท้าวทศรถ ก็มีข้าราชการบริวารหลายคนรวมถึงญาติพี่น้อง ทัดทานไม่ให้พระรามไป และเมื่อพระรามตัดสินใจแน่วแน่แล้วก็ยินดีที่จะตามเสด็จเพื่อไปดูแลรับใช้พระราม เพราะพระรามเป็นผู้ที่มีความประพฤติดี มีความกตัญญู ยอมออกไปใช้ชีวิตอย่างยากลำบากเพื่อรักษาเกียรติของพระราชบิดา คุณธรรมและความเสียสละของพระรามจึงทำให้พระรามไม่ถูกทอดทิ้งให้ออกไปเผชิญความยากลำบากตามลำพัง ในขณะที่ทศกัณฐ์มีทั้งอำนาจ อิทธิฤทธิ์ บริวาร และสติปัญญาในการวางแผนเพื่อเอาชนะพระรามอย่างรอบด้าน แต่กลับได้รับความปราชัยกลับมาจนบริวารของตนทยอยเสียชีวิตจนหมด นั่นเพราะทศกัณฐ์และบริวารยักษ์เป็นผู้ประพฤติชั่ว ไม่อยู่ในศีลธรรม แม้จะเกิดมามีทุกอย่างพร้อมแต่กลับไม่สามารถเอาชนะพระรามซึ่งเป็นเพียงมนุษย์ได้ ความขัดแย้งนี้จึงเป็นสัญลักษณ์แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างผู้มีศีลธรรมกับผู้ไม่มีศีลธรรม แนวคิดเรื่องทำได้ดีชั่วได้ชั่วนี้ เป็นแนวคิดที่เด่นชัดที่สุดของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

4.4.2 การปลูกฝังจริยธรรม

จริยธรรมเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้เขียนสอดแทรกไว้ในการ์ตูนฉบับนี้ ด้วยปัจจัยสองประการ ได้แก่ กลุ่มผู้เสพ และการแสดงพระเกียรติของพระราม ในส่วนของกลุ่มผู้เสพ การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร มีกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายเป็นเยาวชน จึงมีการสอดแทรกจริยธรรมเพื่อให้การ์ตูนเป็นสื่อการสอนคุณธรรมต่างๆ ทางอ้อมให้เด็กเรียนรู้ผ่านการอ่านการ์ตูน สอดคล้องกับหลักการเขียนวรรณกรรมหรือหนังสือสำหรับเด็ก ว่าควรพิจารณาถึงเรื่องการสอนคุณธรรมจริยธรรม (Ethics)

การเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็กเป็นการมุ่งสร้างเสริม สอน หรือให้แนวคิดแก่เด็กผู้อ่าน ดังนั้น จำต้องเน้นย้ำเพื่อจะสร้างคุณธรรม สร้างความมั่นคงในด้านจิตใจ พัฒนาหรือส่งเสริมความมีเอกภาพในชาติ ตลอดจนการรักษาเอกลักษณ์ของชาติด้วย

(บันลือ พฤษะวัน 2524: 126)

วรรณกรรมสำหรับเด็กที่ดีจึงขาดเรื่องการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมไม่ได้ เด็กเป็นวัยที่ต้องการการปลูกฝังและมักเลียนแบบสิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวัน หากเด็กเห็นตัวอย่างที่ไม่ดีของตัวละครที่อยู่ในหนังสือสำหรับเด็ก เด็กก็จะจดจำและนำไปเป็นเยี่ยงอย่างแบบผิด ๆ ได้ คำสอนที่สอดแทรกในวรรณกรรมสำหรับเด็กจึงเป็นสิ่งจำเป็น

ส่วนการแสดงพระเกียรติของพระราม รามเกียรติ์ได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณคดีเอก มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอวตารของพระนารายณ์เพื่อปราบอชรรณ พระรามจึงได้รับการยกย่องว่าเป็นบุคคลผู้สูงส่ง มีคุณงามความดีและมีความเมตตากรุณาในการต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายเพื่อนำพาโลกให้สงบสุข อีกทั้งพระราชพิธี พระนาม สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้กับพระราชวงศ์ไทยก็มักมาจากเรื่องรามเกียรติ์ ละครในที่แสดงในราชสำนักก็มีเรื่องรามเกียรติ์ การแสดงโขนที่ใช้ในโอกาสสำคัญในปัจจุบันก็แสดงเรื่องรามเกียรติ์ จิตรกรรมและประติมากรรมในวัดพระแก้วก็เกี่ยวข้องกับรามเกียรติ์ รามเกียรติ์จึงเป็นวรรณคดีที่แสดงพระเกียรติของพระรามและเป็นวรรณคดีที่มีความเกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์ การนำวรรณคดีเรื่องนี้มาเล่าใหม่เป็นการ์ตูนจึงต้องกระทำอย่างระมัดระวัง และการสอดแทรกคุณธรรมคำสอนเข้าไปในการ์ตูนก็ยิ่งทำให้เรื่องรามเกียรติ์มีคุณค่ามากขึ้น

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร สอดแทรกคำสอนจริยธรรมไว้ตลอดเรื่อง ผู้วิจัยจำแนกคำสอนจริยธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ได้เป็น จริยธรรมของผู้มีอำนาจ จริยธรรมของผู้ใต้บังคับบัญชา และจริยธรรมการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ ซึ่งเป็นคำสอนด้านจริยธรรมที่เด่นชัดที่สุด และมีจริยธรรมในครอบครัว เพิ่มขึ้นมาอีกประการหนึ่งด้วย

4.4.2.1 จริยธรรมของผู้มีอำนาจ

ผู้วิจัยหมายถึงจริยธรรมของผู้ใช้อำนาจกำหนดทิศทางของผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่าได้ เพราะรามเกียรติ์เป็นเรื่องเกี่ยวกับการทำศึกสงคราม มีเรื่องของผู้บังคับบัญชา ผู้ใต้บังคับบัญชา การใช้อิทธิฤทธิ์ อำนาจของวิเศษ การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร จึงสอดแทรกคำสอนจริยธรรมด้านนี้ไว้เป็นจำนวนมาก

ก. การไม่ลุ่มหลงอำนาจ

ตัวละครหลายตัวในเรื่อง ใช้อำนาจฤทธิ์เดชของตนไปในทางที่ผิด เป็นการใช้อำนาจอย่างขาดสติและความผิดชอบชั่วดี ตัวละครเหล่านี้เป็นตัวละครที่มีฤทธิ์ทั้งจากการได้รับประทานพรจากเทพ และจากการฝึกฝนฝีมือด้วยตนเอง เมื่อมีอำนาจก็เกิดความลุ่มหลงในอำนาจของตนเองตามมา และตระหนักตนว่าจะไม่มีวันพ่ายแพ้ แต่กลับพบจุดจบคือความตายในที่สุด ตัวละครที่มีพฤติกรรมหลงในอำนาจของตน เช่น นนทกผู้ลุ่มหลงอำนาจนี้แพ้พระจันทรพระนารายณ์สาป, ทรพิผู้หลงอำนาจที่เทวอารักษ์ช่วยเหลือตนจนถูกพาลีฆ่า หรือทศกัณฐ์ที่หลงอิทธิฤทธิ์ของตนรบแพ้พระอรชุน และใช้อำนาจแย่งบุษบกจากกกุเปรินจนถูกพระอินทร์ขว้างงาช้างใส่

ข. ความเมตตากรุณา

หมายถึงการใช้อำนาจช่วยเหลือผู้ที่กำลังตกทุกข์ได้ยาก เช่น ฤๅษีชนกที่รับเลี้ยงดูเด็กหญิงสีดา, หนุมานที่ต่อสู้กับนาคเพื่อช่วยเหลือนางเงือกจากการถูกรังแก หรือสุครีพและพาลีที่ช่วยรบกับช้างงาดำที่มารุกรานนครแห่งวานร ตัวละครเหล่านี้ต่างก็ได้รับผลบุญจากการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อน จึงเป็นการให้คำสอนว่า หากตนมีพลังกำลังหรืออำนาจใดที่จะพอช่วยเหลือผู้อื่นได้ ก็ไม่ควรนิ่งดูดายสมควรที่จะเข้าช่วยเหลือ

ค. การไม่รังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า

ตัวอย่างที่เห็นเด่นชัดที่สุดคือตอนที่เหล่าเทวดากลั่นแกล้งนนทกเพราะเห็นว่าเป็นยักษ์ล้างเท้าและมีสถานภาพต่ำกว่าเทวดา จนเกิดความไม่พอใจสะสมในใจของนนทก และนำมาสู่การได้รับน้ำเพชรเพื่อมาแก้แค้นเทวดาในที่สุด เหตุการณ์ตอนนี้สอนให้ผู้อ่านรู้ว่า แม้ตนจะอยู่ในสถานะสูงกว่าและมีอำนาจมากกว่าอีกฝ่าย แต่ก็ไม่ควรถือโอกาสรังแกผู้ที่ไม่มีทางสู้ เพราะไม่ว่าอย่างไรผู้ที่มีสถานะต่ำกว่าย่อมไม่มีทางเอาชนะได้ และผลจากการที่เทวดากลั่นแกล้งนนทกด้วยความสนุกคึกคะนอง จึงทำให้พวกของตนถูกนนทกแก้แค้นจนถึงแก่ความตาย

ง. ความยุติธรรม

เหตุการณ์ตอนท้าวมาลีวราษว่าความ เป็นตอนแสดงความยุติธรรมของผู้มีอำนาจได้อย่างชัดเจน ทศกัณฐ์ทูลเชิญท้าวมาลีวราษให้ช่วยตัดสินปัญหากรณีความขัดแย้งระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ โดยตั้งใจจะอาศัยความเป็นญาติวงศ์กันทูลความเท็จเพื่อให้ท้าวมาลีวราษเชื่อตน ดังที่ทศกัณฐ์ว่า

จึงคิดว่าท้าวมาลี	สถิตที่ยอดฟ้าสิงขร
เป็นพระอัยกาฤทธิรอน	ทรงเดชขจรรมหิมา
จะว่าสิ่งใดก็ประสิทธิ์	ตั้งเหล็กเพชรลิขิตแผ่นผา
พระองค์ดำรงในสัตยา	มั่นโกรธาชักแข่งผู้ใด
ก็เป็นตามบัญญัติพจนารถ	จะเคลื่อนคลาดไปนั้นหาไม่
ก็จะให้ไปเชิญภูวนาย	มายังพิชัยลงกา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 219, เล่ม 3)

และเมื่อท้าวมาลีวราษเดินทางมาถึง ก็ไม่เดินทางเข้าไปในกรุงลงกา เพื่อไม่ต้องการแสดงถึงความเอนเอียงไปที่ฝ่ายใด จึงหยุดประทับอยู่นอกเมืองและไม่ยอมเข้าเมืองลงกาตามคำเชิญของทศกัณฐ์ แสดงให้เห็นจิตใจที่เป็นกลางและไม่ลำเอียงไปที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดแม้จะเป็นถึงพระญาติ แต่จะรอดตัดสินคดีความโดยใช้ความจริงเป็นพื้นฐาน



ภาพที่ 87 - ท้าวมาลีวราษไม่เข้าเมืองลงกา
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 23 หน้า 18)

แต่เมื่อพิจารณาเหตุการณ์ทั้งหมดแล้ว กลับพบว่าทศกัณฐ์มีความผิดจริงและยังไม่สำนึกถึงความผิดโดยยืนยันว่าจะไม่คืนนางสีดาและขอทำสงครามกับกองทัพพระรามต่อไป ท้าวมาลีวราชจึงกริ้วที่ทศกัณฐ์ไม่รู้ผิดชอบชั่วดี จึงเอ่ยวาจาสาปแช่งให้ทศกัณฐ์พ่ายแพ้พระราม ความยุติธรรมของท้าวมาลีวราชจึงเป็นตัวอย่างให้เห็นได้ว่าในทางกลับกัน หากท้าวมาลีวราชมีใจเข้าข้างทศกัณฐ์ด้วยเห็นแก่ความเป็นเชื้อสายเดียวกัน พระรามก็จะถูกกล่าวหาเลื่อนลอยและได้รับความยุติธรรม ท้าวมาลีวราชเป็นผู้มีวาจาสิทธิ์ หากมีใจที่ไม่เป็นธรรมและเลือกที่รักมักที่ชังแล้ว ผู้ถูกตัดสินความก็จะได้รับบทลงโทษโดยไม่มีความผิด ความยุติธรรมของท้าวมาลีวราชจึงเป็นแบบอย่างให้ผู้อ่านมองเห็นได้ว่า หากผู้มีอำนาจมีความเป็นกลางและยึดถือหลักความถูกต้อง ผู้ใต้บังคับบัญชาย่อมมีกำลังใจที่ดีที่จะทำแต่ความดีและความถูกต้อง

4.4.2.2 จริยธรรมของผู้ใต้บังคับบัญชา

ผู้ใต้บังคับบัญชาหมายถึง ผู้ที่อยู่ในการปกครองของผู้มีอำนาจ ตัวละครในรามเกียรติ์มีสถานภาพ มีชนชั้น เพราะเป็นเรื่องการศึกษาสงครามที่มีทั้งแม่ทัพและพลทหาร และเป็นเรื่องของราชวงศ์ต่างๆ ที่มีการจัดลำดับพระยศ ตัวละครหลายตัวในเรื่องจึงมีบทบาทเป็นผู้ใต้บังคับบัญชา จึงปรากฏว่ามีเหตุการณ์หลายเหตุการณ์ที่สามารถให้คติสอนใจแก่ผู้อ่านเกี่ยวกับหน้าที่ของผู้ใต้บังคับบัญชาได้

ก. ความจงรักภักดี

ความจงรักภักดีเป็นจริยธรรมที่เด่นชัดที่สุด ตัวละครที่มีบทบาทเป็นผู้ใต้บังคับบัญชามักมีความจงรักภักดีต่อผู้เป็นนาย ปฏิบัติหน้าที่ของตนด้วยความซื่อสัตย์และได้รับผลตอบแทนแห่งความดีความชอบในภายหลัง เช่น หนุมานจงรักภักดีต่อพระราม พระลักษมณ์จงรักภักดีต่อพระราม แต่ในทางกลับกัน หากตัวละครจงรักภักดีต่อผู้ที่ไม่อยู่ในศีลธรรมอย่างทศกัณฐ์ ก็จะได้รับภัยพิบัติมาสู่ตัวอย่างเช่นบริวารยักษ์ที่ออกรบแทนทศกัณฐ์จนตนเองต้องถึงแก่ความตาย ดังนั้น ความจงรักภักดีจึงต้องมาพร้อมกับhiriโอดตปปะ มิฉะนั้นแล้วก็เท่ากับว่าเราเลือกช่วยเหลือคนผิด และนำพาเราไปสู่ความเดือดร้อนในภายหลัง

ข. การเชื่อฟังผู้ใหญ่

ตัวอย่างผู้ที่ไม่เชื่อฟังคำเตือนของผู้ใหญ่จนตนเองได้รับหายนะคือไมยราพ นางจันทประภา พระชนนีของไมยราพเตือนให้อยู่ห่างจากทศกัณฐ์เพราะเป็นยักษ์ผู้มีใจบาป และท้าวสหมลิวันพระราช

บิดาของไมยราพ เองก็เคยกำชับไว้ว่าห้ามไปมาหาสู่กับทศกัณฐ์ เป็นแต่เพียงนับญาติกันเท่านั้น ดังที่นางจันทประภาเล่าให้ไมยราพฟังว่า

เมื่อนั้น	พระชนนีธิดาขัณฑ์
ได้ฟังลูกรักจันทรจาง	ก็ลยาจึงมีเสาวนีย์
ว่าครั้งลัสเตียนพรหมเมศ	บิดุเรศทศพัศตร์ยักชี
กับปู่เจ้าผู้เรืองฤทธิ์	อสุรีเป็นญาติกันมา
มาตรแมนเกิดการรณรงค์	ต่างองค์ต่างช่วยกันเช่นฆ่า
ครั้นท้าวลัสเตียนมรณา	ทศกัณฐ์ผ่านมหาโกโคย
ไม่อยู่ในธรรมทศพิธ	ทำการทุจริตหยาบใหญ่
ท้าวสมลิวันเคืองใจ	เมื่อมอบเมืองให้พ่อเจ้านั้น
สั่งไว้มิให้ไปผูกกรัก	ด้วยทศพัศตร์โมหันธ์
เป็นแต่นับถือว่าญาติกัน	ร้อยวันมิได้ไปมา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 325-326, เล่ม 2)

แต่ไมยราพกลับไม่ฟังคำเตือนของมารดา ยืนยันว่าจะช่วยทศกัณฐ์สู้กับพระรามเพราะไม่ต้องการให้ผู้ใดเหยียดหยามวงศ์ยักชี ภายหลังจากพ่ายแพ้แก่กองทัพพระราม สะท้อนให้เห็นความดีร้ายของไมยราพที่ไม่ยอมฟังคำตักเตือนของผู้ใหญ่ที่รับรู้ปัญหาและความไร้คุณธรรมของทศกัณฐ์ และตนเองตนว่าจะสามารถรับมือกับกองทัพพระรามได้ ทำให้ไมยราพประมาทในกำลังของทหารวานร และถึงแก่ความตายในที่สุด



ภาพที่ 88 - นางจันทประภาเตือนไมยราพเรื่องทศกัณฐ์
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 15 หน้า 45)

ค. การยอมรับความผิด

ผู้วิจัยยกตัวอย่างตอนที่หนุมานเข้าไปกินผลไม้ที่สวนของแม่อุมา จนถูกแม่อุมาก็ิ้วและสาป แต่เมื่อหนุมานยอมรับผิด แม่อุมาก็ให้อภัย แต่ไม่สามารถถอนคำสาปที่เอ่ยวาจาไปแล้วได้จึงให้พรว่า หากหนุมานได้พบกับพระนารายณ์ที่อวตารมาเกิดเป็นพระราม ก็ขอให้พละกำลังที่หายไปจากการถูกสาปนั้นคืนกลับมา



ภาพที่ 89 – หนุมานต้องคำสาปแม่อุมา

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 7 หน้า 32)

จะเห็นได้ว่า หากหนุมานไม่ยอมรับและสำนึกในความผิดของตน แม่อุมาก็จะไม่ให้พรเพื่อบรรเทาคำสาปนั้นให้ทุเลาลง คุณธรรมข้อนี้จึงแสดงให้เห็นว่า หากเรากระทำความผิดและยอมรับความผิดที่ตนกระทำแล้ว ปัญหาอาจจะบรรเทาเบาบางลงและสถานการณ์อาจเปลี่ยนจากร้ายกลายเป็นดีได้

ง. ความมีวิริยะอุตสาหะ

ตัวอย่างของความมีวิริยะอุตสาหะคือตอนที่ทศกัณฐ์ตั้งใจเรียนศิลปวิทยาจากพระฤๅษีโคบุตร ทศกัณฐ์ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนและฝึกวิชาอย่างไม่ยอมแพ้จนมีความเก่งกาจสามารถ นอกจากนี้ พระราม พระลักษมณ์ พระพรต พระสัตรุต ก็มีควมวิริยะอุตสาหะในการเล่าเรียนวิชากับพระฤๅษีวชิษฐ์และฤๅษีสวามิตร จนมีความชำนาญในฝีมือการต่อสู้เช่นเดียวกัน คำสอนข้อนี้แสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะเป็นตัวละครฝ่ายดีหรือฝ่ายไม่ดี หากมีความพากเพียร มีความวิริยะอุตสาหะศึกษาเล่าเรียนแล้ว ก็ย่อมประสบความสำเร็จในวิชาความรู้ แต่พฤติกรรมของทศกัณฐ์ก็บรรณพัคตร์ที่เรียนวิชาและนำไปรุกรานผู้อื่นนั้นก็เป็นสิ่งที่สอนผู้อ่านได้อีกเช่นกันว่า วิชาความรู้ต้องมาพร้อมกับคุณธรรม ทศกัณฐ์ อินทรชิต กุมภกรรณ และยักษ์ตนอื่นๆ ต่างมีความเก่งกล้าสามารถแต่กลับนำวิชาความรู้ไปใช้ในทางที่ผิด คือใช้เอารัดเอาเปรียบผู้อื่นและหาประโยชน์ใส่ตน จนสุดท้ายได้รับความวิบัติมาสู่วงศ์ตระกูล วิชา

ความรู้จึงไม่อาจนำพาความสุขมาสู่ผู้ใช้ได้หากปราศจากคุณธรรมกำกับ ตรงข้ามกับพิภกซึ่งมีความรู้ทางโหราศาสตร์เป็นเลิศ แต่พิภกเลือกที่จะนำความรู้ไปใช้เพื่อรักษาความเป็นธรรมและความดีงาม บทสรุปของพิภกจึงไม่ใช่ความพ่ายแพ้อย่างบริวารของทศกัณฐ์

4.4.2.3 จริยธรรมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

รามเกียรติ์มีตัวละครจำนวนมาก จึงมีรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครอยู่หลายรูปแบบ ผู้วิจัยพบคำสอนจริยธรรมการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอยู่เป็นจำนวนมาก ดังนี้

ก. ความสามัคคี

คำสอนจริยธรรมเรื่องความสามัคคีปรากฏในตอนที่หนุมานสู้กับนิลพัท เนื่องจากนิลพัทไม่พอใจหนุมานอยู่ลึก ๆ ที่เคยมาลักพาตัวทำวามหาชมพู เมื่อสบโอกาสในช่วงทหารวานรสร้างถนนไปกรุงลงกา นิลพัทจึงลองฤทธิ์หนุมานด้วยการแบกก้อนหินหลาย ๆ ก้อนทิ้งให้หนุมานรับ ตรงกับที่บรรยายไว้ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ว่า

ครั้นถึงเนินเขาหิมพานต์	ลูกพระกาลผู้ชาญชัยศรี
คิดแค้นหนุมานแสนทวี	ไอนี้อาจอหังการ
มันทำหายาบหายามไม่เกรงพิกตร์	อายนักไม่รู้ที่ไว้หน้า
วันนี้จะลองศักดา	อวดกล้าจะได้เห็นกัน
คิดแล้วสำแดงแผลงฤทธิ์	ทศทิศกัมปนาทไหวหวั่น
สองเท้าคืบเขาหิมวันต์	สองมือนั้นชูศรีนทร
บรรดาโยธาทวยหาญ	ก็ทะยานเข้าจ่างเอาสิงขร
บ้างหักด้วยกำลังกายกร	แบกได้คนละก้อนก็เหาะมา

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 76, เล่ม 2)

จากนั้นจึงเกิดการต่อสู้กัน แล้วพระรามจึงแยกทั้งสองออกจากกันเพื่อไม่ให้เกิดการบาดหมางกันต่อไป เหตุการณ์ตอนนี้สอนว่า หากแตกความสามัคคีในหมู่คณะ ก็จะเกิดความยุ่งยากวุ่นวายในการทำงาน เกิดรอยร้าวที่ยากจะประสาน จนต้องถูกแยกหน้าที่กันทั้งที่เป็นสิ่งมีอึดทั้งคู่ หากอยู่ช่วยงานกันก็จะทำประโยชน์ให้แก่กองทัพได้มาก เหตุการณ์ตอนนี้จึงแสดงให้เห็นถึงผลเสียจากการแตกความสามัคคี ซึ่งจะก่อให้เกิดโทษแก่การทำงาน ดังที่พระรามตรัสว่า



ภาพที่ 90 – พระรามไกลเกลี่ยหนุมานกับนิลพิท
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 14 หน้า 53)

ข. การตั้งมั่นอยู่ในคุณธรรม

ตัวละครที่เป็นแบบอย่างของผู้ที่ตั้งมั่นอยู่ในคุณธรรมอย่างชัดเจนคือพิเภก พระอนุชาของทศกัณฐ์ เป็นยักษ์ที่มีวิชาความรู้ทั้งด้านโหราศาสตร์และการรักษาโรค พิเภกเคยทูลให้ทศกัณฐ์ส่งนางสีดาคืนและตั้งมั่นอยู่ในทศพิธราชธรรม แต่กลับถูกทศกัณฐ์ไม่พอใจและขับไล่ออกนอกกรุงลงกา จากเหตุการณ์ตอนนี้จะเห็นได้ว่า พิเภกสามารถทูลความเท็จกับทศกัณฐ์เพื่อให้ตนเองพ้นราชภัยได้ แต่พิเภกเลือกที่จะทูลความตามจริงเพื่อให้ทศกัณฐ์กลับใจและใช้ชีวิตอยู่ในศีลธรรม

เหตุด้วยพญายักษ์

นิมิตฝันร้ายทรลักษณ์

กตัญญูทูลโดยสัตย์ธรรม

มิให้อันตรายราศี

ปิ่นเกล้าลงกาอาณาจักร

ให้พี่ตายดีกว่าร้ายดี

ให้ช่วยชีวิตวันยักษ์

กลับกริ้วโกรธพี่จะรอนราญ

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 185, เล่ม 2)

พิเภกจึงเป็นผู้ที่ยืนหยัดในความถูกต้อง ไม่ดูถูกวิชาความรู้ของตนเองด้วยการให้คำทำนายแบบผิดๆ เพื่อเอาตัวรอด จนภายหลังถูกเนรเทศ พิเภกจึงเป็นตัวละครที่เห็นได้ชัดเจนว่ายึดมั่นในคุณธรรมยิ่งกว่าชีวิตของตนเอง และได้รับผลตอบแทนที่ดีคือการได้ครองกรุงลงกาในภายหลัง

ค. การรักษาสัจจะ

ตัวละครที่มีคุณธรรมด้านการรักษาสัจจะที่โดดเด่นที่สุดคือพระราม เมื่อคราวที่ท้าวทศรถรบกับยักษ์พทูตทันต์ นางไภยเกษิตามเสด็จและช่วยให้ท้าวทศรถรบจนได้ชัยชนะ ท้าวทศรถจึงให้รางวัลแก่นางไภยเกษิตว่า หากนางต้องการสมบัติใดท้าวทศรถจะยกให้ ภายหลังก่อมกุดจิตต์แค้นที่พระรามเคยยิงธนูใส่หลังค่อมของตนให้ได้รับความอับอาย จึงยุยงนางไภยเกษิตให้ขอราชสมบัติจากท้าวทศรถมอบให้พระพรตราชบุตรของตนแทนพระราม และขับพระรามให้ออกไปเดินป่าเป็นเวลา 14 ปี ท้าวทศรถรู้พระนางไภยเกษิตอย่างมากจนประหลาด แต่พระรามกลับยินดีที่จะทำตามคำขอของนางไภยเกษิตเพื่อรักษาสัจจะของท้าวทศรถ และยังเป็นการรักษาพระเกียรติของท้าวทศรถไม่ให้มัวหมอง หรือถูกติฉินนินทาได้ว่าไม่รักษาสัจจะ พระรามจึงสละชีวิตสุขสบายในวังออกมาเดินป่าเพื่อให้สัจจะวาจาของท้าวทศรถยังคงความศักดิ์สิทธิ์ ดังที่พระรามตรัสว่า



ภาพที่ 91 – พระรามรักษาสัจจะท้าวทศรถ

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 8 หน้า 41)

สัจจะอีกประการหนึ่งของพระรามคือการปฏิบัติตามคำสัญญาในการอวตารมาปราบอธรรม พระรามประสูติพร้อมกับหน้าที่ที่ติดตัวมาแต่อดีตชาติคือการปราบทศกัณฐ์และนำมาความสงบมาสู่โลก สัจจะข้อนี้พระรามจึงยึดมั่นตลอดมา จะเห็นได้จากเมื่อทรงทราบว่าตนต้องออกเดินป่าตามคำขอ

ของนางไภยเกษิแล้ว กลัวเกิดความรู้สึกปิติที่ตนจะได้ทำตามคำสัตย์ในการอวตารลงมาปราบยักษ์ แม้จะทรงทราบว่าเส้นทางปราบอธรรมล้วนเต็มไปด้วยความยากลำบาก แต่ก็ทรงยินดีที่จะดำเนินตามสัตย์ปฏิญาณของตน

สั่งให้ข้าบวชเป็นดาบส	ไปสร้างพรตอยู่ในไพรสาณฑ์
กำหนดลิสปีประมาณ	ก็ต้องตามอวตารของลูกรัก
ความซึ่งแสนโสมนัสสา	ยิ่งกว่าให้ผ่านอาณาจักร
ด้วยจะได้ปราบหมู่สุรย์ักษ์	เป็นที่พำนักแก่แดนไตร

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 76, เล่ม 1)

ตัวละครอีกตัวหนึ่งซึ่งถือนั่นในสังข์ของตนด้วยชีวิตคือพาลี หลังจากที่เขาพระสุเมรุเอียงจากการสู้รบระหว่างรามสูรกับอรชุน พาลีกับสุครีพก็เป็นหนึ่งในผู้ที่ช่วยกันดึงเขาพระสุเมรุให้ตรงโดยอาศัยพญานาคช่วยพยุงอดเขา แต่ก็ยังไม่สำเร็จ สุครีพจึงออกอุบายให้จี้สะตือพญานาคจนพญานาคสะดุ้ง แล้วเขาพระสุเมรุก็ตั้งตรงตามเดิม ทั้งพาลีและสุครีพจึงได้รับประทานรางวัลจากพระอิศวร พระอิศวรฝากผอบใส่นางดาราวัวกับพาลีไปมอบให้สุครีพ พาลีสาบานว่าหากตนเปิดผอบและได้เสียกับนางดาราก่อน จะขอตายด้วยศรของพระนารายณ์ แต่ระหว่างทางพาลีกับผิดคำสัญญา ทำให้ภายหลังจำต้องยอมตายด้วยศรของพระรามตามที่เคยให้สังข์



ภาพที่ 92 – พาลีรักษาสังข์

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 11 หน้า 50)

คุณธรรมเรื่องการรักษาสัจจะนี้สอนให้ผู้อ่านรู้ว่า แม้จะเป็นบุคคลผู้ยิ่งใหญ่มาเพียงใด แต่หากไม่รักษาสัจจะก็ถือเป็นการลดเกียรติยศศักดิ์ศรีของตนเอง เพราะเท่ากับเป็นการเอ่ยวาจาที่หาความเชื่อมั่นมิได้ และการรักษาสัจจะของตัวละครนั้น แม้จะก่อให้เกิดผลเสียตามมาคือการต้องออกเดินป่าหรือการที่ตนเองจะต้องสิ้นชีวิต แต่ก็ถือเป็นการรักษาศักดิ์ศรี และผลลัพธ์จากการเดินป่าคือการได้ปราบอธรรมเพื่อนำพาความสงบสุข และผลลัพธ์จากการยอมตายตามคำสาบานก็ส่งผลให้พาสีไปเกิดใหม่บนสวรรค์ แสดงให้เห็นถึงบทสรุปที่ดีในการรักษาสัจจะ

อย่างไรก็ตาม ในด้านของการสอนจริยธรรม เมื่อเปรียบเทียบการบูรณการเกียรติ ฌบับรามาวตาร กับรามเกียรติ์ ฌบับรัชกาลที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยพบว่าการสอนคุณธรรมจริยธรรมที่คล้ายกัน เนื่องจากการ์ตูนฉบับนี้ดัดแปลงมาจากวรรณคดี เนื้อหาต่าง ๆ จึงถ่ายทอดโดยใช้บทละครฉบับรัชกาลที่ ๑ เป็นต้นแบบ แต่เมื่อสร้างเป็นฉบับการ์ตูนแล้ว ผู้เขียนจึงต้องสร้างอารมณ์ขันและให้ตัวละครพูดด้วยถ้อยคำสนทนาแบบปร้อยแก้ว และยังมีการตัดขนบละครในออกเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นการ์ตูน ทำให้รายละเอียดมีความแตกต่างจากที่ปรากฏในฉบับรัชกาลที่ 1 ถึงแม้จะสอนจริยธรรมอย่างเดียวกัน ผู้วิจัยยกตัวอย่างประกอบ ดังนี้

เหตุการณ์ตอนที่สดาตามไปช่วยนางสีดาและต่อสู้กับทศกัณฐ์จนถูกทศกัณฐ์ฆ่านั้น สามารถให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านเรื่องการพูด เหตุการณ์ตอนนี้เล่าว่าสดาอยู่กับทศกัณฐ์ต่อสู้กันอย่างไม่รู้ผลแพ้ชนะ จนสดาญีก็กล่าวพองใจว่าทศกัณฐ์กำลังจะเพลี่ยงพล้ำแก่ตน จึงได้กล่าวเยาะเย้ยทศกัณฐ์ว่าไม่มีอาวุธใดสามารถทำอันตรายตนได้นอกจากแหวนที่นิ้วของนางสีดาที่ได้ประทานมาจากพระอิศวร ทศกัณฐ์จึงถอดแหวนวงนั้นและปาไปเป็นอาวุธตรงเข้าไปสังหารสดาในที่สุด เป็นการสอนโดยแสดงให้เห็นตัวอย่างของการไม่ใคร่ครวญให้ดีก่อนพูด อันเป็นเหตุให้ตนถึงแก่ความตาย ในฉบับรัชกาลที่ 1 บรรยายเหตุการณ์ตอนนี้ไว้ว่า

กุ่มกัณท์ประหวั่นพรันใจ	กลัวจะเสียชัยแก่ปักษา
อุมนางพลาญสู้สุกฤณา	ให้พะว่าพะวังด้วยบังอร
เมื่อนั้น	สดาญีหาญหาญสุสมร
บินขวางหน้าท้าวยี่สิบกร	สำแดงฤทธิ์รอนดั่งลมกลับ
กางปีกแผ่หางพลาญเย้ย	ว่าเหวยอสุรีโมหันต์
สิบเศียรสิบพักตร์กุ่มกัณท์	ยี่สิบหัตถ์อันชิงชัย
พุงซัดอาวุธเป็นท่าฝน	จะต้องปลายชนก็หาไม่
ถึงทั้งสามภพจบแดนไตร	กู่จะเกรงผู้ใดอย่าพึงคิด
กลัวแต่พระสยามภูนาถ	พระนารายณ์ธิดาจักรกฤษณ์
กับอำมรงค์พระอิศวรทรงฤทธิ์	ที่ติดนิ้วน้อยนางมา

เมื่อนั้น	องค์ท้าวทศพัศตร์รักษา
ได้ฟังท้าวพญาสุภณู	อสุราชื่นชมยินดี
ทั้งสิ้นฤทธิ์สิ้นคิดกลัวตาย	สุดหมายจะชนะปักษี
จับข้อพระหัตถ์นางเทวี	อสุรีชิงถอดธำมรงค์
ซึ่งอยู่ในนิ้วกนิษฐา	องค์นางสีदानวลหง
มุ่งมาดจะพิฆาตให้ปลดปลง	ก็ขว้างตรงไปด้วยกำลั้งกาย
รัศมีโชติช่วงทั้งอากาศ	ต้องสดาบุรุษตั้งใจหมาย
เพียงคมจักรแก้วแพรวพราย	ทำลายชีวิตสกุณี

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 492)

เปรียบเทียบกับภาพเหตุการณ์ตอนเดียวกันในการ์ตูน



ภาพที่ 93 – สดาบุฟ่ายแพ้แก่ทศกัณฐ์
(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เล่ม 10 หน้า 64-65)

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนได้นำเสนอเหตุการณ์ตอนเดียวกัน และให้บทสรุปที่เหมือนกันว่าสดาบุถูกทศกัณฐ์ฆ่าเพราะตนเผลอบอกความลับ แต่ในฉบับการ์ตูนผู้เขียนเล่าด้วยภาพ ใช้บทสนทนาที่เป็นภาษาพูด ใช้คำอุทานอย่าง “เฮ้ย!”, “บ๊ยะ! เจ้านาบ้านี้” ใช้คำเลียนเสียงหัวเราะอย่าง “ฮ่าฮ่า”, “ฮะฮะ

อะ!” คำที่ตัวละครคิดในใจอย่าง “อ้าว! ช่วยละสิ...ดันชะล่าใจปากพล่อยบอกจุดอ่อนขณะที่นางสีดาอยู่กับมัน” จึงช่วยลดความเข้มข้นหรือความรุนแรงของเหตุการณ์จากต้นฉบับลงไปได้มาก ผู้เขียนเล่าเรื่องด้วยการตุนที่ตัวละครเคลื่อนไหวเป็นภาพ และพูดคุยกันด้วยภาษาสนทนา ใช้คำอุทาน คำบอกอารมณ์ความรู้สึก เหตุการณ์ตอนนี้สามารถเป็นตัวอย่างสอนใจผู้อ่านให้พูดอย่างมีสติใคร่ครวญเพื่อมิให้ภัยพิบัติมาสู่ตนได้เช่นเดียวกัน แต่การเล่าด้วยการตุนจะสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ชัดเจนเป็นรูปธรรมกว่าเพราะผู้เขียนเล่าด้วยภาพและมีภาษากำกับ การให้คติคำสอนข้อนี้จึงสื่อข้อคิดอย่างเดียวกัน ต่างกันที่ความเข้มข้นและรุนแรงของเหตุการณ์

อีกตัวอย่างหนึ่งมาจากตอนที่นางมณโฑเสียรู้หนุมานจนมีความสัมพันธ์กันในขณะที่นางมณโฑทำพิธีสญชีพหรือพิธีหุงน้ำทิพย์ เหตุการณ์ตอนนี้เล่าว่า นางมณโฑอาสาช่วยทศกัณฐ์ต่อสู้กับกองทัพพระรามด้วยการใช้น้ำทิพย์ประพรมเหล่าทหารที่เสียชีวิตไปแล้วให้ฟื้นคืนชีพใหม่อีกครั้ง รวมถึงบริวารตนก่อนๆ ของทศกัณฐ์ที่ถูกกองทัพพระรามฆ่าอย่างกุ่มภกรรณ อินทรชิต มูลพลัม สหัสเดชะ ฯลฯ ด้วย นางมณโฑได้เรียนรู้วิธีการหุงน้ำทิพย์ตั้งแต่เมื่อครั้งที่ตนรับใช้แม่มอมาที่เขาไกรลาส ใช้ระยะเวลาประกอบพิธี ๗ วัน และมีเงื่อนไขว่าระหว่างทำพิธีตนจะไม่สามารถหลับนอนกับทศกัณฐ์ได้ พิเภกจึงบอกวิธีการแก้กลศึกด้วยการให้ทหารวานรแปลงกายเป็นทศกัณฐ์และเข้าไปมีความสัมพันธ์กับนางมณโฑ หนุมานทำตามแผนการดังกล่าวและทำลายพิธีสญชีพนี้จนสำเร็จ ทศกัณฐ์จึงไม่สามารถใช้น้ำทิพย์ปลุกทหารที่ตายไปแล้วให้ฟื้นคืนชีพได้อีก จึงกลับไปกรุงลงกา และพบว่านางมณโฑเสียรู้หนุมาน นางมณโฑเสียใจและร่ำไห้จนสลบด้วยความเจ็บใจและอับอาย แต่ทศกัณฐ์กลับไม่โกรธและปลอบใจนางมณโฑไม่ให้เสียขวัญ เหตุการณ์ตอนนี้เป็นตัวอย่างที่ทำให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านเรื่องการครองคู่ นางมณโฑเป็นนมเหลสีที่อยู่เคียงข้างทศกัณฐ์และคอยช่วยเหลือทศกัณฐ์เท่าที่ความสามารถของตนมี ภายหลังเสียรู้ให้แก่ศัตรูจนตนเองต้องมีความสัมพันธ์ฉันทูสาว แม้นางมณโฑจะรู้สึกผิดและอับอาย แต่ทศกัณฐ์กลับไม่โกรธ และไม่รังเกียจที่นางมณโฑมีความสัมพันธ์กับชายอื่นที่มีโชตนเพราะรู้ว่านางมิได้ตั้งใจ แสดงให้เห็นตัวอย่างการร่วมทุกข์ร่วมสุขของผู้ที่เป็นสามีภรรยา กัน ว่าคู่ชีวิตที่ดีจะต้องช่วยเหลือเกื้อกูล ดูแล และร่วมทุกข์ร่วมสุข และเมื่อฝ่ายใดผิดพลาดก็ควรให้อภัยกัน ในฉบับรัชกาลที่ 1 บรรยายเหตุการณ์ตอนนี้ว่า

เมื่อนั้น	นวลนางมณโฑสาวสวรรค์
ได้ฟังตั้งใครมาฟาดฟัน	กล้าเพียงสิ้นชีวิ
คิดความอภัยสอดดู	ไม่แลดูพักตร์ท้าวยักษ์
กอดบาทภักศดาเข้าไศกี	สลบไปในที่ไสยา
เมื่อนั้น	ทศเศียรสุริย์วงศ์ยกขา
เห็นนางแสนโศกโศกา	กล้าแน่วนิ่งไม่ดึงกาย

มีความเส่นหาอาวรณ์
 สำคัญสัญญาว่าเมียดาย
 ยอกรซ่อนเกศนงลักษณ์
 พิศพัทธ์รั้อครราชเทวี
 โอ้วาณโฑเจ้าพี่เอ๋ย
 เคยร่วมสุขร่วมทุกข์มาด้วยกัน
 ถึงเจ้าเสียกลเสียตัว
 ควรหรือมาม้วยบรรลัย
 ร่ำพลาถกอดองค์อัครเศ
 แสนทุกซ์แสนทเวชแสนทวี
 ครั้นค่อยระงับดับโศก
 จึงเอาสุคนธ์วาริมา
 เมื่อนั้น
 ครั้นต้องรสสุคนธ์เย็นใจ
 ความอายความกลัวเป็นพินนัง
 สองกรซ่อนทรวงเข้าโศก
 เสียแรงเป็นชาวไกรลาส
 เสียตัวชั่วช้าอัปษะมาณ
 เสียเกียรติพระจอมมงกุฎเกศ
 พระองค์อย่าไว้ชีวิต
 จึงจะสิ้นความอายขายบาท
 ทูลพลาถสะอื้นโศกา
 เมื่อนั้น
 ฟังนางร่ำพันโศก
 รับขวัญแล้วกล่าวสุนทร
 เจ้าอย่าเร่าร้อนฤทัย
 ไซ้ว่านุชน้องไม่ครองสัจ
 ทั้งนี้เป็นกรรมเวรา
 ถึงเจ้าเสียกิจพิธีการ
 อันมนุษย์กับวานรไพร
 ว่าพลาถอิงแอบแนบซิด
 ทุกข์ร้อนตอกใจใจหาย
 วุ่นวายไม่เป็นสมประดี
 ขึ้นวางเหนือตักยักษี
 อสุรีครวญคร่ำรำพัน
 ทรามเซยผู้มิ่งเมียดวย
 ร่วมชีพชีวันร่วมใจ
 จะตรีชาว่าชั่วก็หาไม่
 หนีพี่ไปได้ดังนี้
 ชลเนตรนองเนตรยักษี
 โศกก็เพียงสิ้นชีวา
 ซึ่งวิโยคเศร้าโทมน์สสา
 ลูบไล้กายอรไท
 มณโฑเยาวยอดพิสมย์
 ทรามวยคืนได้สมประดี
 ลดลงจากตักท้าวยักษี
 เสียที่เกิดมาให้ป่วยการ
 เสียรู้แก่ชาติเดรัจฉาน
 เสียทั้งการกิจพิธีกรรม
 เสียเดชสุริย์วงศ์รังสรรค์
 ทรงธรรมฆ่าเสียให้มรณา
 พระพงค์พรหมธิดา
 ตั้งว่าจะม้วยชีวี
 องค์ท้าวยี่สิบพัทธ์รั้อคร
 อสุรีสะท้อนถอนใจ
 ดูก่อนเยาวยอดพิสมย์
 พี่ไม่ถือโทษกัลยา
 วิบัติในความเส่นหา
 แก้วตาอย่าสะเทินเงินใจ
 ไซ้จะรอนราญมันไม่ได้
 อย่าสงสัยว่าจะรอดชีวี
 จุ่มพิตด้วยความเกษมศรี

ชวนองค์อัครราชเทวี

เข้าที่สิริไสยา

สองกษัตริย์ร่วมอาสน์ร่วมเขนย

ร่วมภิรมย์ชมเชยเสนาหา

ด้วยความยินดีปรีดา

อสุราก็หลับสนิทไป

(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช 2549: 346-347)

เปรียบเทียบกับภาพเหตุการณ์ตอนเดียวกันในการ์ตูน



ภาพที่ 94 – มณโฑทราบว่าคุณเสียรู้หนุมาน

(ที่มา: การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวดาร เล่ม 24 หน้า 61-62)

เห็นได้ว่า เหตุการณ์ในฉบับรัชกาลที่ 1 กับเหตุการณ์ในฉบับการ์ตูนต่างก็นำเสนอเนื้อหาอย่างเดียวกัน แต่ความเข้มข้นและอารมณ์ของตัวละครในฉบับรัชกาลที่ 1 รุนแรงกว่าในฉบับการ์ตูน มณโฑทอดขาตักณัฐคร่ำครวญด้วยความอับอายและรู้สึกผิดต่อทศกัณฐ์จนสลบไป บรรยายด้วยคำกลอนขนาดยาว ในขณะที่ฉบับการ์ตูนเล่าเหตุการณ์ตอนนี้เพียง 5 ช่อง และระดับความรุนแรงของอารมณ์ก็น้อยกว่าในบทละคร เพราะในฉบับการ์ตูนนางมณโฑไม่ได้ร้องไห้จนสลบอย่างในต้นฉบับ

เหตุการณ์ตอนนี้ให้ข้อคิดอย่างเดียวกันคือเรื่องการให้อภัยและคติการครองคู่ แต่เหตุที่ฉบับการ์ตูนลดทอนความรุนแรงของอารมณ์ตัวละครเพราะบทพรรณนาอารมณ์ของนางมณีโฑในฉบับรัชกาลที่ 1 นี้ เป็นชนบของกลอนบทละครที่มักมีบทพรรณนาสิ่งต่างๆ เช่น บทพรรณนาธรรมชาติ บทพรรณนาความงาม บทพรรณนาอารมณ์ เพื่อให้ผู้แสดงใช้ฝีมือการรำถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้น และเมื่อถูกตัดแปลงเป็นฉบับการ์ตูนแล้ว ชนบต่างๆ ของละครจึงถูกลดทอนลงไปเพื่อให้เนื้อเรื่องกระชับ สอดคล้องกับการ์ตูนที่ผู้เขียนมักดำเนินเรื่องรวดเร็ว

สรุปได้ว่า การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ให้คติคำสอนที่คล้ายกันกับรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 คือการแสดงให้เห็นเหตุการณ์ที่ให้ข้อคิดและตัวละครก็มีบทสรุปอย่างเดียวกัน แต่ใช้วิธีการนำเสนอต่างกันเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นการ์ตูน

สรุปได้ว่า บทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร มีบทบาททั้งด้านสาระความรู้ ความบันเทิง และการให้คำสอน ประการสำคัญที่สุดคือการ์ตูนฉบับนี้สืบทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ โดยยังคงแก่นเรื่องและเหตุการณ์หลักต่าง ๆ เอาไว้ เพื่อเป็นเครื่องมือให้ผู้อ่านได้รู้จักรามเกียรติ์มากขึ้น และภายในเล่มก็ยิ่งให้ความรู้เสริม เพื่อขยายวงความรู้ของผู้อ่านให้กว้างขึ้นด้วย ส่วนบทบาทด้านการให้ความบันเทิงนั้นมาจากการสร้างอารมณ์ขัน การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดให้เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย แบ่งเล่าเป็นตอนเพื่อให้ผู้อ่านติดตามเนื้อเรื่องได้ทีละเหตุการณ์สำคัญ และจบตอนแต่ละตอนด้วยการทิ้งปมเพื่อให้ผู้อ่านขบคิด ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้อ่านสนุกและชวนให้ติดตาม นอกจากนี้ยังมีบทบาทสอนจริยธรรมด้านต่าง ๆ เพื่อปลูกฝังให้ผู้อ่านนำไปปฏิบัติโดยพิจารณาพฤติกรรมของตัวละครเป็นแบบอย่างว่าเมื่อทำอย่างนั้นแล้วจะได้รับผลกลับมาอย่างไร การ์ตูนฉบับนี้จึงมิใช่เพียงการเล่ารามเกียรติ์เป็นการ์ตูนที่อ่านสนุกเพียงอย่างเดียว แต่ยังสอดแทรกความรู้เสริมและสอดแทรกคำสอนเพื่อให้ผู้อ่านนำไปใช้ประโยชน์ได้ด้วย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผล

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ตีพิมพ์ครั้งแรกเป็นเรื่องแทรกในหนังสือการ์ตูนสาวดอกไม้นายกกล้วยไข่ ซึ่งเป็นการ์ตูนชำฉั้น ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน ภายหลังได้รวมเล่มและตีพิมพ์ใหม่เป็นการ์ตูนภาพสี่สี จึงต้องนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับลักษณะของหนังสือการ์ตูนฉบับนี้เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มผู้เสพเดิม ให้ผู้เสพอ่านแล้วเข้าใจง่าย และไม่มี ความแปลกแยกไปจากการ์ตูนเรื่องอื่นๆ การทยอยตีพิมพ์เป็นเรื่องแทรกในหนังสือที่เป็นผลงานประจำอยู่แล้ว จึงเท่ากับเป็นการแนะนำผลงานเรื่องใหม่ในสื่อที่มีฐานผู้เสพเดิมอยู่ ด้วยสาเหตุที่แต่เดิมถูกตีพิมพ์เป็น เรื่องแทรกซึ่งมีจำนวนหน้าจำกัด เนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้จึงถูกแบ่งเล่าเป็นตอนด้วยจำนวนหน้า ที่เท่ากันตลอดเรื่อง

ในด้านการนำเสนอเรื่อง ผู้เขียนดัดแปลงเนื้อหาโดยการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเรื่อง ให้เข้าใจง่าย มีการสลับความช่วงต้นเรื่องด้วยการเล่าเหตุการณ์กรุงลงกาให้จบในคราวเดียวต่อจาก ตอนที่ยื่นทกถูกสาปให้มาเกิดใหม่เป็นทศกัณฐ์ เพื่อให้เรื่องราวมีการตัดฉากสลับไปมาน้อยที่สุดและไม่ เกิดความสับสน และตอนท้ายของการเล่าเหตุการณ์ในกรุงลงกาคือทศกัณฐ์และบริวารสร้างความ เดือดร้อนและรุกรานผู้อื่น จึงนำไปสู่การอวตารของพระรามและบริวาร ผู้เขียนจึงเล่าเหตุการณ์ของ กรุงอโยธยาต่อจากกรุงลงกาเพื่อให้เห็นความเป็นเหตุเป็นผลของเรื่อง ว่าเป็นเพราะความวุ่นวายที่ ทศกัณฐ์และพรรคพวกได้ก่อไว้ จึงนำมาสู่การอวตารของพระนารายณ์เพื่อกำจัดความวุ่นวายและ ปราบอสูรผู้สร้างความเดือดร้อนให้กับโลกมนุษย์ จากนั้นจึงเล่าเหตุการณ์ในเมืองขีดขินเป็นส่วนที่ เหลือ ก่อนจะบรรจบเหตุการณ์ทั้งหมดที่ตอนศึกทพพิ จากนั้นดำเนินเรื่องตรงตามฉบับรัชกาลที่ 1 ต่อไปจนจบ จะเห็นได้ว่า ผู้เขียนสลับความช่วงต้นเรื่องเพื่อเล่าเหตุการณ์แต่ละเมืองให้ปะติดปะต่อกัน มากที่สุด เมื่อถูกพระนารายณ์สาปแล้วนทกก็มาเกิดใหม่เป็นทศกัณฐ์ แล้วผู้เขียนก็เล่ากำเนิดของ ทศกัณฐ์และเรื่องราวในกรุงลงกาต่อทันที ทำให้เหตุการณ์ช่วงต้นเรื่องมีความต่อเนื่องและแนะนำให้ ผู้อ่านรู้จักทีละเมืองไปจนครบ ก่อนจะดำเนินเหตุการณ์ต่อไปที่การศึกษาสงคราม

รายละเอียดของเหตุการณ์บางเหตุการณ์ถูกเปลี่ยนแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับความคุ้นเคย ของผู้อ่านในยุคปัจจุบันและเพื่อดำเนินเรื่องได้กระชับ ได้แก่ เหตุการณ์ที่นางไภยเกษีสอดแค้นเข้าไป ในเพลาารถศึกหลังจากที่เพลาารถถูกยิงจนหักขณะที่ยกทัพพทูตทันต์ เหตุการณ์ตอนนี้เมื่อนำมา สร้างเป็นการ์ตูน อนุภาคนางไภยเกษีสอดแค้นเข้าไปเป็นเพลาารถจึงถูกเปลี่ยนเป็นการขับรถศึกแทน ทำวทศรถแทน โดยเมื่อการสอดแค้นถูกเปลี่ยนเป็นการขับรถแล้ว ผู้เขียนจึงต้องเปลี่ยนสาเหตุที่นาง ไภยเกษีสอดด้วย นั่นคือ แต่เดิมรถไม่สามารถวิ่งต่อได้เพราะเพลาารถหัก ต้องเปลี่ยนเป็นรถวิ่งไม่ได้

เพราะท้าวทรลถูกยิง การปรับเหตุการณ์เช่นนี้จะทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กรู้สึกว่ “เป็นไปได้” และเข้าใจได้ง่ายกว่า เหตุการณ์ต่อมาคือตอนที่สุภรสารถูกสักหน้าผาก ในฉบับการ์ตูนเปลี่ยนเป็นการถูกสักหลัง เนื่องจากการสักหน้าผากเป็นการลงโทษในสมัยโบราณซึ่งห่างไกลจากความคุ้นเคยของคนในสมัยปัจจุบัน อีกทั้งเมื่อผู้เขียนเปลี่ยนการสักหน้าผากเป็นการสักหลังแล้ว จะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เขียนวาดภาพเป็นคำต่อว่าทศกัณฐ์บนแผ่นหลังซึ่งจะเห็นข้อความได้ชัดกว่าการวาดบนหน้าผาก แม้จะเปลี่ยนตำแหน่งการสัก แต่ผลที่ได้คือการประจานให้ฝ่ายตรงข้ามได้รับความอับอายเช่นเดียวกัน อีกทั้งเหตุการณ์หนึ่งคือการเปลี่ยนด้านใต้บาดาลทั้งหมดที่หนุมานจะต้องเอาชนะเป็นด้านนุยกษ์เพียงด้านเดียวเพื่อให้เนื้อเรื่องกระชับ ผู้เขียนเปลี่ยนด้านทั้งหมดเป็นสัตว์มีพิษใต้น้ำซึ่งสอดคล้องกับความเชื่อของคนไทยบางกลุ่มที่ถือว่าพญานาคหรือนุยกษ์เป็นเจ้าของบาดาล นุยกษ์จึงเป็นตัวแทนของอันตรายใต้น้ำที่ผู้เขียนเลือกใช้แทนด้านทั้งหมด เพื่อให้เรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว และสัตว์อันตรายที่ผู้เขียนนำมาใช้นี้ก็ใกล้เคียงกับความคุ้นเคยของคนไทยบางกลุ่มด้วย การเปลี่ยนรายละเอียดจึงช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องได้ง่ายเพราะรายละเอียดบางอย่างถูกเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับคนสมัยปัจจุบันทั้งยังช่วยให้เรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว

ผู้เขียนเพิ่มความด้วยวัตถุประสงค์ 3 ประการ ได้แก่ การเพิ่มความเพื่เน้นคุณสมบัติของตัวละคร การเพิ่มความเพื่อสรุปมของเรื่อง และการเพิ่มความเพื่อสร้างอารมณ์ ในด้านการเพิ่มความเพื่เน้นคุณสมบัติของตัวละครนั้น ผู้เขียนได้เพิ่มเหตุการณ์ที่ไม่มีในฉบับพระราชนิพนธ์ เพื่อแสดงให้เห็นคุณสมบัติของตัวละครด้านบวก ทั้งความเก่งกาจสามารถ ยิ่งใหญ่ ความกล้าหาญ และคุณสมบัติด้านลบ เช่น ความก้าวร้าว ความเป็นคนพาล ความมักใหญ่ใฝ่สูง เพื่อสร้างวีรกรรมหรือสร้างประวัติของตัวละครให้ผู้อ่านเห็นเป็น “หลักฐาน” ว่าตัวละครมีคุณสมบัติเหล่านั้นมากเพียงใด เป็นการปูพื้นฐานให้ผู้อ่านทราบอุปนิสัยและเข้าใจตัวละครได้อย่างชัดเจนก่อนจะไปสู่เหตุการณ์หลัก ในด้านการเพิ่มความเพื่อสรุปมของเรื่อง ผู้เขียนเพิ่มความเพื่อหาทางออกและอธิบายจุดจบของตัวละครว่าทำยที่สุดแล้วบั้นปลายชีวิตของตัวละครเหล่านั้นจะดำเนินไปอย่างไร เพื่อให้ผู้อ่านกระจ่างถึงบทสรุปของตัวละคร และผลจากการเพิ่มความนี้ ทำให้ผู้เขียนต้องสร้างเหตุผลให้กับตัวละครเพิ่มอีกเพื่อให้เรื่องราวสมบูรณ์และมีความเป็นเหตุผล และสำหรับการเพิ่มความเพื่อสร้างอารมณ์นั้น ผู้เขียนต้องการให้เนื้อเรื่องมีอารมณ์ของความซาบซึ้งเพื่อชะลออารมณ์ตึงเครียดหลังจากที่กุมภกรรณและอินทรชิตบุตรชายมีอดีตของทศกัณฐ์พ่ายแพ้และเสียชีวิตในสนามรบ อีกทั้งยังเป็นการทำให้เนื้อเรื่องมีความน่าติดตามเพราะผู้อ่านจะรู้สึกเอาใจช่วยว่าแม่ลูกจะจำกันได้หรือไม่ การเพิ่มความด้วยวัตถุประสงค์ทั้ง ๓ ประการนี้จึงช่วยให้เรื่องมีสีสัน อ่านสนุก และสรุปมของเหตุการณ์ได้อย่างสมบูรณ์

ในด้านการลดความ ผู้เขียนลดความช่วงต้นเรื่องตั้งแต่ตอนที่รินตยักษ์ม้วนแผ่นดินจนถึงตอนก่อนนหนทถูกเทวดารั้งแก เนื่องจากการ์ตูนฉบับนี้มุ่งนำเสนอปมขัดแย้งหลักของเรื่องคือสงคราม

ระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ ผู้เขียนจึงเริ่มต้นถึงที่มาของสงครามครั้งนี้คือการที่นนทกถูกสาปให้ไปเกิดเป็นทศกัณฐ์ เหตุการณ์ตอนต้นเรื่องก่อนที่นนทกถูกพระนารายณ์สาปจึงถูกตัดออกหมด เพราะผู้เขียนต้องการเน้นปมขัดแย้งของเรื่องซึ่งมีที่มาจาก การต้องคำสาป นอกจากนี้ผู้เขียนยังลดความช่วงกลางเรื่องด้วย ซึ่งเป็นเหตุการณ์การรบย่อยๆ ที่แม้จะตัดออกไปก็ไม่ส่งกระทบต่อโครงเรื่องหลัก และลดบทพรรณนาลง เพราะบทพรรณนาเหล่านี้เป็นขอบของบทละคร และช่วงทำยเรื่องก็ยังคงมีการลดความออกเช่นเดียวกัน นั่นคือเหตุการณ์หลังจากที่พระรามกับนางสีดาครองกรุงอโยธยาแล้ว เนื่องจากการ์ตูนฉบับนี้มุ่งนำเสนอสงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ ดังนั้น เมื่อพระรามสามารถปราบอสูรทั้งหมดเสร็จสิ้นแล้ว จึงเท่ากับปมขัดแย้งทั้งหมดของเรื่องหมดไปคือการปราบทศกัณฐ์ผู้เป็นตัวละครสำคัญและการที่พระนางได้กลับมาครองคู่กัน เมื่อผู้เขียนลดความของเนื้อเรื่องช่วงต่างๆ ลงแล้ว ผลที่ได้คือเรื่องราวดำเนินไปได้อย่างรวดเร็ว มีความกระชับ และมุ่งนำเสนอปมขัดแย้งหลักคือระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ เหตุการณ์จึงเริ่มที่ความขัดแย้งระหว่างพระนารายณ์กับนนทกและไปจบที่การได้ครองคู่อย่างสมบูรณ์ของตัวละครพระนาง เรื่องราวจึงดำเนินอย่างฉับไว และเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ในด้านของรูปลักษณะ การ์ตูนฉบับนี้นำเสนอเรื่องโดยใช้ภาพและภาษาควบคู่กัน เมื่อพิจารณาในส่วนของภาพจะเห็นได้ว่า ภาพหน้าปกและภาพหน้าตอน สามารถสื่อถึงเหตุการณ์สำคัญในตอนได้ ผู้เขียนเลือกตัวละครสำคัญหรือเหตุการณ์สำคัญมาวาดเป็นภาพหน้าตอนเพื่อบอกเนื้อหาภายในตอน พร้อมตั้งชื่อตอนประกอบเพื่อสรุปเหตุการณ์ในตอนด้วย เมื่อผู้อ่านดูภาพหน้าตอนพร้อมกับอ่านชื่อตอนประกอบแล้ว ก็จะทำให้พอเข้าใจได้ว่าเรื่องราวในตอนนั้นเกี่ยวกับอะไร และเมื่อการ์ตูนเรื่องนี้ถูกรวมเล่มตีพิมพ์ใหม่ให้มีเล่มละ 3 ตอน ผู้เขียนจึงต้องวาดภาพปกแบบสรุปเหตุการณ์หลักทั้งสามตอนในเล่ม เพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพปกแล้วทราบได้ทันทีว่าเนื้อเรื่องในเล่มกำลังดำเนินไปถึงตอนใด บางครั้งผู้เขียนจึงต้องเลือกเฉพาะเหตุการณ์ที่เด่นที่สุด เหตุการณ์ที่เป็นที่รู้จัก หรือเหตุการณ์ที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อใน 3 ตอนนั้นมาวาดเป็นภาพปก

ในเรื่องของการจัดหน้า การ์ตูนฉบับนี้มีลักษณะของการจัดหน้า 3 ลักษณะ ได้แก่ การจัดหน้าแบบขนาดกรอบเท่ากัน การจัดหน้าแบบผสม และการจัดหน้าแบบเต็มหน้า เนื่องจากแต่ละกรอบมีขนาดไม่เท่ากัน บางหน้าจำเป็นต้องใช้กรอบหลากหลายขนาดเพราะมีกรอบที่ต้องใช้พื้นที่ขนาดใหญ่รวมอยู่ แต่บางหน้าสามารถใช้กรอบที่มีขนาดเท่ากันได้หมดเพราะนำเสนอเหตุการณ์ที่ใช้พื้นที่ในแต่ละกรอบเป็นจำนวนใกล้เคียงกัน การจัดหน้าโดยแบ่งกรอบเป็นขนาดต่าง ๆ ทำให้ภาพที่อยู่ในการ์ตูนไม่น่าเบื่อ เพราะมีการจัดหน้าด้วยกรอบหลากหลายขนาด ภาพที่วาดจึงไม่ดูแน่นหรือมีรายละเอียดมากไปจากการใส่ภาพในกรอบที่มีขนาดเล็กรวมกันหมด นอกจากการจัดหน้าแล้วเรื่องขนาดของกรอบก็เป็นสิ่งที่มาคู่กัน การ์ตูนเรื่องนี้มีกรอบอยู่ 4 แบบแบ่งตามวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ ได้แก่ *กรอบเน้นตัวละคร* เป็นกรอบที่มุ่งแสดงภาพของตัวละครเป็นหลัก *กรอบเน้นคำพูด* เป็นกรอบที่ภาพตัวละครอาจมีขนาดเล็กแต่เน้นคำพูดของตัวละครในกรอบปิดล้อมคำพูด (balloon)

ขนาดใหญ่ *กรอบเน้นการกระทำ* เป็นกรอบที่มุ่งแสดงกิริยาท่าทางของตัวละคร และ *กรอบเน้นฉาก* เป็นกรอบที่มุ่งนำเสนอรายละเอียดของฉากเป็นหลัก จึงมักมีขนาดใหญ่ จะเห็นได้ว่า เหตุการณ์ต่างๆ ถูกนำเสนอในกรอบหลายประเภทเนื่องจากผู้เขียนต้องการเน้นเป็นบางจุด ซึ่งเป็นอิทธิพลจากการวาดการ์ตูนแบบมังงะที่มีลักษณะคล้ายการถ่ายภาพยนตร์ที่ถ่ายภาพมุมกว้าง มุมแคบ มุมเงย ฯลฯ เพื่อเน้นให้เห็นเฉพาะสีหน้า แววตา การกระทำ ฉาก และอื่น ๆ ภาพที่ได้จึงมีความน่าสนใจ เพราะแต่ละกรอบเสมือนแทนสายตาของผู้ดูที่มองมุมต่างๆ เช่น เมื่อจะฟังใครพูดก็มองเฉพาะในหน้า กรอบเน้นคำพูดจึงมักมีแต่หน้าและร่างกายท่อนบน เมื่อจะแอบมองใครก็มองจากที่ไกลๆ จึงต้องใช้ภาพที่อยู่ในกรอบเน้นฉาก การมุ่งความสนใจไปที่การกระทำของตัวละครก็จะมองกิริยาของตัวละคร จึงต้องวาดภาพเต็มตัวให้อยู่ในกรอบเน้นการกระทำ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เขียนยังเลือกวาดฉากเฉพาะในบางกรอบ เพื่อแสดงให้เห็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ จากนั้นจึงลดฉากในกรอบต่อมาเพราะผู้เขียนวาดให้ผู้อ่านเห็นแล้วว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใด การลดฉากออกจึงทำให้ภาพในกรอบดูสบายตามากขึ้น และผู้เขียนยังสามารถเน้นที่ส่วนอื่น ๆ เช่นสีหน้าของตัวละคร การกระทำ หรือคำพูดได้

ในการนำเสนอเรื่องผ่านภาษา ผู้เขียนสื่อปมขัดแย้งของเรื่องตั้งแต่การตั้งชื่อเรื่องว่า “รามาวตาร” ซึ่งหมายถึงการอวตารของพระนารายณ์ลงมาปราบอธรรม ตรงกับเนื้อหาที่การ์ตูนเรื่องนี้เน้นย้ำคือเรื่องปมความขัดแย้งระหว่างพระนารายณ์กับนนทก ชื่อเรื่องจึงสามารถสื่อใจความของเรื่องทั้งหมดว่าเป็นการอวตารเพื่อปราบอสูร ก่อนเริ่มเรื่องแต่ละเล่ม มีการทำความเพื่อให้ผู้อ่านทราบเหตุการณ์ในเล่มที่ผ่านมาเพื่อปะติดปะต่อกับเนื้อหาที่อยู่ในเล่ม ทำให้ผู้อ่านที่ยังไม่ได้อ่านเล่มที่ผ่านมาได้ทราบที่มาที่ไปก่อนจะเกิดเหตุการณ์ในเล่ม หรือเป็นการปูพื้นให้ผู้อ่านทบทวนความทรงจำเกี่ยวกับเนื้อหาในเล่มที่ผ่านมาจะเริ่มเรื่องราวในเล่มต่อไป ภาษาที่ใช้ในการทำความเป็นภาษาร้อยแก้ว กึ่งทางการ แบ่งเล่าเป็น ๓ ย่อหน้า ย่อหน้าละหนึ่งตอน การทำความนี้ทำให้ผู้อ่านติดตามเนื้อเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง เกริ่นนำเรื่องให้ผู้อ่านปะติดปะต่อเรื่องราวได้ก่อนเพื่อนำไปสู่เหตุการณ์ตอนต่อไป ทำให้ผู้อ่านจดจำเหตุการณ์และเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี นอกจากนี้บทบรรยายและบทสนทนาในเรื่องก็ใช้ภาษาร้อยแก้วที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน คำพูดบางคำมีการใช้ราชาศัพท์เพื่อให้เหมาะสมกับสถานภาพของตัวละคร และบางแห่งใช้คำที่คล้ายภาษาในบทกวีหรือภาษาเขียน เพื่อคงลักษณะของความเป็นวรรณคดีเอาไว้ ผู้อ่านจะสามารถทำความเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายเพราะมีทั้งคำพูดและบทบรรยาย

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่มีขนาดยาว มีตัวละครจำนวนมาก เมื่อ เพน สตุดีโอ นำมาทำเป็นการ์ตูนแล้ว ก็ยังคงรักษาตัวละครสำคัญทั้งในเหตุการณ์หลักและในเหตุการณ์ย่อยเอาไว้ ตัวละครแต่ละตัวล้วนมีประวัติและมีบทบาทที่น่าสนใจในเรื่อง ผู้เขียนจึงรวบรวมรายละเอียดของตัวละครไว้ในหน้า “เกร็ดน่ารู้” ซึ่งแนะนำตัวละครให้ผู้อ่านทราบเล่มละ 4-5 ตัว ซึ่งมีทั้งภาพและคำบรรยายรายละเอียดของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการใช้แผนภูมิวงศ์ตระกูลเข้ามาช่วยเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวละคร ซึ่งทั้ง “เกร็ดน่ารู้” และแผนภูมิวงศ์ตระกูลนี้มีอยู่ในทุกเล่ม ทำให้ผู้อ่าน

สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวละครและลำดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครต่างๆ ได้ ทั้งสองส่วนนี้จึงต้องมีอยู่ในทุกเล่มเพราะผู้อ่านจะได้สามารถเปิดบทวนได้ทันทีหากลำดับความสัมพันธ์ไม่ได้หรือต้องการทราบรายละเอียดของตัวละครใด

ในด้านบทบาท การ์ตูนเรื่องนี้มีบทบาทอย่างชัดเจนคือการสืบทอดและเผยแพร่วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ และให้ความรู้เสริมที่เกี่ยวข้องกับรามเกียรติ์ ทั้งในด้านของแหล่งที่มา ด้านความเกี่ยวข้องกับศิลปะแขนงอื่น และความรู้เสริมเกี่ยวกับตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านได้ทราบข้อมูลอื่นนอกเหนือไปจากการอ่านรามเกียรติ์เป็นฉบับการ์ตูนเพียงอย่างเดียว จึงช่วยขยายวงความรู้ของผู้อ่านให้กว้างออกไป และทำให้ผู้อ่านทราบว่ารามเกียรติ์ไม่ได้ดำรงอยู่ในสังคมในฐานะของวรรณคดีเพียงอย่างเดียว แต่ยังอยู่ในการแสดง จิตรกรรม ประติมากรรม และอื่นๆ ด้วย ทำให้ผู้อ่านมองเห็นคุณค่าของรามเกียรติ์ว่ามีใช้สิ่งที่ไกลตัวและควรค่าแก่การสืบทอด

ประการต่อมาเป็นบทบาทการให้ความบันเทิง ซึ่งเห็นได้ชัดเจนว่าการดัดแปลงเนื้อเรื่องทำให้นิยายอ่านเข้าใจง่ายและดำเนินเรื่องรวดเร็ว นอกจากนี้ผู้แต่งยังมีการจบตอนแบบไม่บอกบทสรุปเพื่อให้เรื่องราวชวนติดตาม จึงมีส่วนช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน นอกจากนี้การ์ตูนรามเกียรติ์ฉบับรามาวตาร ยังมีการสร้างอารมณ์ขันเพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้กับเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยพบว่ามีการสร้างอารมณ์ขันด้วยกิริยาท่าทาง ตัวละครเรื่องแสดงท่าทางที่ตลกขบขันในลักษณะต่างๆ และตัวละครที่เป็นราชวงศ์โยธยาแสดงกิริยาท่าทางเหล่านี้เป็นจำนวนน้อยกว่าตัวละครยักษ์และลิง เพราะผู้เขียนต้องการรักษาภาพความสง่างามและความสูงส่งของตัวละครกลุ่มนี้เอาไว้ ไม่ให้เป็นการนำมาล้อเล่นมากเกินไป การสร้างอารมณ์ขันด้วยคำพูด คือการใช้คำพูดเป็นสื่อสร้างอารมณ์ขัน ซึ่งมีใช้คำพูดที่เข้าขำหยาบคายหรืออนาจารแบบที่ไม่สามารถเผยแพร่ให้เด็กอ่านได้ แต่เป็นเพียงการใช้คำพูดในเชิงแสดงไหวพริบ การพูดสิ่งที่ตรงข้ามกับความเป็นจริง หรือการพูดแทนผู้อ่าน การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละคร ผู้เขียนเพิ่มตัวละครเวตาลเข้ามาสร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่อง ด้วยการให้เวตาลแสดงบทบาทหยอกล้อตัวละครฝ่ายลงกาซึ่งจัดเป็นเจ้านายของเวตาล และให้เวตาลแสดงกิริยาท่าทางที่ชวนหัวเราะ และการสร้างอารมณ์ขันด้วยสิ่งที่ผิดที่ผิดทาง คือการนำสิ่งที่อยู่ในยุคสมัยปัจจุบันไปใส่ไว้ในเนื้อเรื่อง ผู้อ่านจะมองเห็นความขัดแย้งกันระหว่างยุคสมัยกับสิ่งที่นำไปใส่ในเนื้อเรื่อง ช่วยสร้างอารมณ์ขันให้กับเนื้อเรื่องจากการที่ผู้อ่านมองเห็นความเป็นไปไม่ได้ของสิ่งเหล่านี้ บทบาทด้านความบันเทิงนี้ทำให้การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เป็นหนังสือที่อ่านสนุก ผู้อ่านจะได้อ่านรามเกียรติ์สำนวนใหม่ในฉบับการ์ตูนที่มีการดำเนินเรื่องอย่างสนุกสนานชวนติดตาม และได้รับความบันเทิงควบคู่ไปกับสาระความรู้

ประการต่อมาคือบทบาทการสอนคุณธรรมจริยธรรม ตัวละครในการ์ตูนฉบับนี้มีจำนวนมากและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครต่างๆ มีอยู่อย่างหลากหลาย จริยธรรมคำสอนที่ปรากฏในการ์ตูนจึงครอบคลุมการสอนหลายเรื่อง ทั้งเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ซึ่งเป็นคุณธรรมพื้นฐาน และคำสอน

จริยธรรมสามประการ ได้แก่ จริยธรรมของผู้มีอำนาจ จริยธรรมของผู้ใต้บังคับบัญชา และจริยธรรมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

อภิปรายผล

งานวิจัยฉบับนี้ศึกษาการดัดแปลงวรรณคดีเป็นการ์ตูนโดยมุ่งวิเคราะห์ลักษณะเด่นของการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากวรรณคดีโดยที่ยังคงรักษาโครงเรื่องหลัก แก่นเรื่อง และเหตุการณ์สำคัญไว้ ซึ่งเป็นการศึกษาวิจัยที่คล้ายคลึงกับ **กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น** ของ **บุษดี อรสิริวรรณ (2551)** และ **พระอภัยมณี: การศึกษาวรรณกรรมการ์ตูนเปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบ** ของ **ทัตพิชา ชลวิสูตร (2550)** ผลการวิจัยจากการศึกษาการดัดแปลงวรรณคดีทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ สามก๊ก พระอภัยมณี และรามเกียรติ์เป็นการ์ตูนทำให้เห็นภาพรวมที่ชัดเจนขึ้นว่า วรรณคดีไทยมรดกหลายเรื่องได้รับการนำมาดัดแปลงและเล่าใหม่ในบริบทสังคมปัจจุบัน แสดงให้เห็นความพยายามของผู้สร้างในการรักษาของเก่าที่มีคุณค่ามาแต่เดิมให้ดำรงอยู่ในบริบทใหม่ และสื่อกับผู้อ่านสมัยใหม่ได้ง่ายขึ้น และในขณะเดียวกันก็ไม่เสียเอกลักษณ์ของเรื่องหรือแก่นเรื่องเดิม

หากอภิปรายผลเปรียบเทียบการศึกษาในแง่ของตัวละครจากเรื่องรามเกียรติ์ เช่น งานวิจัยเรื่อง **หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน** ของ เรืออากาศโทหญิงพรพิมรดา จันทโรชิตกุล (2553) ซึ่งศึกษาเฉพาะตัวละครหนุมาน จะทำให้เห็นว่า ตัวละครต่างๆ ในเรื่องรามเกียรติ์จะดึงลักษณะเด่นของตัวละครนั้นๆ เพื่อรักษาเอกลักษณ์ของตัวละครที่ปรากฏในวรรณคดีไว้ แล้วปรับบุคลิกลักษณะและบทบาทเพื่อให้สอดคล้องกับความนิยมของผู้อ่านและเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

การศึกษาวิจัยที่ใช้กลุ่มข้อมูลเดียวกันกับผู้วิจัยคือ **ศึกษาการใช้ภาษาในการ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร** ของ ปฐมชัย ธารณะเนตร (2552) จุดเด่นของงานวิจัยฉบับนี้ศึกษาเฉพาะภาษาที่ใช้ในการ์ตูน จึงเป็นการศึกษาในทางภาษาศาสตร์และยังไม่ได้ศึกษาในแง่ภาพรวมของเรื่องอย่างการนำเสนอหรือการดัดแปลงจากตัวบทวรรณคดี เป็นการศึกษาข้อมูลเดียวกันกับการศึกษาของผู้วิจัยแต่แตกต่างกันที่มุมมอง การศึกษาของผู้วิจัยไม่เพียงได้วิเคราะห์การใช้ภาษา แต่มุ่งพิจารณาหน้าที่ของคำและลักษณะการใช้ภาษาต่างๆ โดยควบคู่ไปกับการนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพและองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อสื่อความหมายในเรื่องซึ่งทำให้เห็นการประสมประสานองค์ประกอบระหว่างภาพและภาษาในการ์ตูนได้ชัดเจนขึ้น

งานวิจัยเรื่อง **ลักษณะเด่นและบทบาทของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร** แสดงให้เห็นการ “ปรับตัว” ของเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเป็นวรรณคดีเรื่องสำคัญของไทยในสังคมสมัยใหม่ แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนการ์ตูนมีแนวทางสร้างสรรค์เพื่อ “สื่อ” เรื่องรามเกียรติ์ให้ผู้อ่านยุคใหม่เข้าถึงได้ ซึ่งนอกจากจะมีบทบาทในการสืบทอดและเผยแพร่วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์แล้ว ผ่านการสร้างความบันเทิงและ

เพลิตเพลินด้วยอารมณ์ขันแล้วและการนำเสนอเรื่องราวที่สนุกชวนติดตามแล้ว การ์ตูนเรื่องนี้ยังมีบทบาททำให้ความรู้เสริม และให้คำสอนคุณธรรมจริยธรรมแก่ผู้อ่านด้วย อันเป็นความพยายามในการดำรงคุณค่าของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในบริบทของสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

ปัจจุบันมีหนังสือสำหรับเด็กที่เล่าเรื่องรามเกียรติ์และวรรณคดีเรื่องอื่นๆ เพิ่มมากขึ้น ทั้งแบบเล่าตลอดเรื่องและแบบเลือกเล่าเป็นบางตอน จึงควรมีการศึกษาข้อมูลกลุ่มนี้ต่อไป



รายการอ้างอิง

- กรมศิลปากร. เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาคาร. 2510.
- ไกล่รุ่ง อามระดิษ. ร้อยแก้วแนวขบขันของไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7. วิทยานิพนธ์
หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- จารุณี สุขชัย. มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- จินตนา ไบกาชویی. การเขียนสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก. [ม.ป.ป.].
- ฉัฐภรณ์ ยศสุนทร. การดัดแปลงในวรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอ. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหา
บัณฑิตภาควิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554.
- เชื้อชื่น ศรียาภย์. ศักราบเกียรติ และศาลากวีจากวีสมัครงเล่นที่วราขอาณาจักร. พระนคร: คลังวิทยา.
2514.
- ณัฐมา โต๊ะเงิน. กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย: 2470-ปัจจุบัน. วิทยานิพนธ์
ศิลปมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
2548.
- ดวงมน จิตรจำนง. หลังม่านวรรณศิลป์. กรุงเทพฯ: เทียนวรรณ. 2528.
- คู่ย ชุมสาย. จิตวิทยาพาเพลิน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2529.
- ทัตพิชา ชลวิสูตร. พระอภัยมณี: การศึกษาวรรณกรรมการ์ตูนเปรียบเทียบกับวรรณคดีต้นแบบ.
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2550.
- ธิตี แจ่มจรเกียรติ. บทพินิจ “อธรรม” ในเรื่องรามเกียรติ์ผ่านตัวละครทศกัณฐ์. วารสารอักษรศาสตร์
,39, 2(2553): 1-57.
- บุษดี อรสิริวรรณ. กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น.
วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- บรรลือ พฤษะวัน. วรรณกรรมกับเด็ก. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. 2524.
- ปฐมชัย ธารนะเนตร. ศึกษาการใช้ภาษาในหนังสือการ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร. วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2552.
- เปรม สวนสมุทร. ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชา
ภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

พระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธ พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว. บ่อเกิดแห่งรามเกียรติ์.

ม.ป.ท.: พิมพ์แจกในงานพระราชทานเพลิงศพ คุณหญิงราชอักษร (เจือ อัครวัฑฒ์) ต.จ. ณ
เมรุวัดประยูรวงศาวาส. 2484.

พริมนตรา จันทรโชติกุล. ตำนานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

พิทยาลงกรณ์, พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่น. นิทานเวตาล. กรุงเทพฯ: แพร่รสสำนักพิมพ์ อมรินทร์
พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. 2556.

พุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ. บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ใน

พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ. 2549.

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 1. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. 2547.

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 2. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 3. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 4. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 5. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 6. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 7. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 8. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 9. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 10. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 11. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 12. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 13. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 14. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 15. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 16. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 17. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 18. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 19. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 20. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 21. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 22. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].

- เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 23. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].
- เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 24. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].
- เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 25. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].
- เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 26. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].
- เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 27. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].
- เฟน สตุติโอ. รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 28. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น. [ม.ป.ป.].
- มาณิษา พิศาลบุตร. การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋. วิทยานิพนธ์
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2533.
- รอส ทอมสัน. เทคนิคการวาดและขายการ์ตูนอย่างมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น. 2539.
- วรรษัญ วานิชวัฒนากุล. การสื่อความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหา
บัณฑิต(สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,
2548.
- วัลยา วิวัฒน์ศร. วรรณวินิจ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2538.
- ศิริพร ฐิตะฐาน. รามเกียรติ์: ศึกษาในแง่การแพร่กระจายของนิทาน. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหา
บัณฑิตภาควิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2522.
- ศิริพร ณ ถลาง. ทฤษฎีคติชนวิทยา: วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2552.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวศิลป์ศุภา แจ้งสว่าง เกิดวันที่ 26 มกราคม พ.ศ. 2528 จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาภาษาไทย จากคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2549 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2554 ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง อาจารย์พิเศษวิชาภาษาญี่ปุ่น วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

