

กลวิธีและบทบาทของการสร้างบทตลกในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

Strategies and Roles of Humours in Ramakian Cartoon Chabap Ramavatarn

ศิลป์สุภา แจ็งสว่าง¹, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตย์ ชีรวณิชย์กุล²

¹นิสิตศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

²อาจารย์พิเศษสังกัดวิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีและบทบาทของการสร้างบทตลกในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ผลการศึกษาพบว่า มีกลวิธีสร้างบทตลกอยู่ด้วยกัน 4 แบบ คือกิริยาท่าทางตลก คำพูดตลก บทบาทของตัวละครเวตาล และสิ่งของที่ผิดจากยุคสมัย บทตลกในการ์ตูนชุดนี้มีบทบาทเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงผู้อ่าน และมีบทบาทในการรักษายุคสมัยของรามเกียรติ์โดยการเลือกใช้บทตลกเพียงบางส่วนกับตัวละครที่เป็นราชวงศ์อโยธยา

คำสำคัญ : รามเกียรติ์ / บทตลก / การ์ตูน

Abstract

This article aims at studying the strategies and roles of humours in Ramakian Cartoon Chabap Ramavatarn. The study reveals that there are 4 strategies of humor in the cartoon: gesture strategy, speech strategy, roles of Vetan, and anachronisms. The humours play roles of approaching audience and of maintain original features of Ramakian by selecting certain humours to the characters of Ayothaya royalty.

Keywords: Ramakian / Humour / Cartoon

บทนำ

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ผลงานของ เฟิน สตูดิโอ โดยสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น เล่าเรื่องรามเกียรติ์จากต้นฉบับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ในรูปแบบของการ์ตูนสี่สีฉบับกระเป่า รวบรวมจากการตีพิมพ์เป็นตอน ๆ ในหนังสือการ์ตูนชุดสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 มีที่มาจากความตั้งใจของสำนักพิมพ์ที่ต้องการผลิตการ์ตูนวรรณคดีเรื่องยาว ดังที่ เฟิน สตูดิโอ เล่าไว้ในหน้า คุยกันท้ายเล่ม ว่า “และแล้วกลางปี พ.ศ. 2544 บ.ก. วิจิต สุตสาหจิต ก็ได้เรียกผมไปพบและบอกให้ผมเขียนเรื่องรามเกียรติ์ฉบับการ์ตูนมาพิมพ์เป็นตอนๆ ลงในหนังสือสาวดอกไม้กะนายกล้วยไข่ที่ผมเขียนอยู่ ทำให้ผมดีใจเป็นอย่างยิ่ง ผมจึงรับปากด้วยความเต็มใจ” (เล่ม 1 คุยกันท้ายเล่ม) เห็นได้ว่า สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นได้เล็งเห็นคุณค่าของรามเกียรติ์และมีพันธกิจสืบต่อวรรณคดีโดยสร้างผลงานให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเยาวชนได้เข้าใจและสนุกกับเรื่องราวในรามเกียรติ์ตามแนวทางที่สำนักพิมพ์ถนัดซึ่งก็คือหนังสือการ์ตูน

เมื่อรามเกียรติ์ถูกสร้างเป็นการ์ตูนแล้ว บทตลกจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเล่าเรื่อง และเป็นจุดเด่นของการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ดังที่ วิจิต อดุสาหจิต บรรณาธิการ ได้กล่าวว่า “รวมทั้งมีบทตลกแทรกเพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนานตามแบบฉบับของการ์ตูนอีกด้วย จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเรื่องรามาวตารนี้จะเป็นหนังสือการ์ตูนที่ถูกต้องถูกใจคนอ่านทุกวัย เป็นหนังสือของครอบครัวอย่างแท้จริง” (เล่ม 1) ผู้วิจัยพบบทตลก 4 กลวิธีในการ์ตูนรามาวตาร ได้แก่ 1) กิริยาท่าทางตลก 2) คำพูดตลก 3) บทบาทของตัวละครเวตาล และ 4) สิ่งของที่ผุดจากยุคสมัย เพื่อสร้างสีสันให้เนื้อเรื่อง สอดคล้องกับเป้าหมายหลักของกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กวัยเรียน และสอดคล้องกับทิศทางของสำนักพิมพ์ที่มุ่งเน้นผลิการ์ตูนจำหน่าย ดังที่บรรณาธิการ วิจิต อดุสาหจิต ได้กล่าวไว้ในหน้า บ.ก.แฉลง ว่า “เปิดเทอมใหม่นี้คนที่เรียนวิชาภาษาไทย ซึ่งมีเรื่องรามเกียรติ์ด้วยนั้นคงจะสบายใจ เพราะได้อ่านผ่านทางรามาวตารเล่มนี้ [...] นอกจากจะช่วยให้อ่านง่าย อ่านได้ทุกวัยแล้ว ก็ยังช่วยให้นักอ่านที่อยู่ต่างจังหวัดได้มีหนังสือให้เลือกอ่านมากยิ่งขึ้น” (เล่ม 15)

อย่างไรก็ตาม แม้บทตลกจะเป็นจุดเด่นของการ์ตูนเรื่องนี้ แต่ผู้วิจัยกลับพบว่า ผู้แต่งมีระดับการใช้กลวิธีการสร้างบทตลก รวมถึงปริมาณและความถี่ของบทตลกกับตัวละครประเภทต่างๆ เพื่อรักษาขนบในการสร้างวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษากลวิธีการสร้างบทตลกในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร
2. วิเคราะห์บทบาทของการ์ตูนสร้างบทตลกในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

ขอบเขตการวิจัย

การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร ผลงานของ เฟิน สตูดิโอ สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น

การทบทวนวรรณกรรม

1. ทฤษฎีสังคมวิทยาวรรณคดี
2. งานวิจัยเกี่ยวกับความตลกขบขัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล
2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย

บทตลกทำให้การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตารมีความสนุกสนาน มีเนื้อหาที่ผ่อนคลาย ความจริงจังกาวรรณคดีต้นฉบับ และสอดคล้องกับความเป็นการ์ตูนตลก ในขณะเดียวกัน กิริยาท่าทางตลกยังมีนัยยะสำคัญถึงการแยกตัวละครฝ่ายธรรมะออกจากตัวละครฝ่ายอธรรมอย่างชัดเจน และมีบทบาทชำระรักษาภาพลักษณ์ของสถาบันพระมหากษัตริย์ด้วย กล่าวคือ การแสดงท่าทางเกี่ยวกับเรื่องเพศและความตลกทะเล้นจะถูกละไว้ไม่นำมาใช้กับตัวละครฝ่ายอโยธยา เพื่อมิให้ขัดกับค่านิยมของสังคมไทยที่เชิดชู

สถาบันพระมหากษัตริย์ การแสดงความตลกแบบหยาบโผนและล้อเล่นเรื่องเพศกับตัวละครโยชยา จึงเกินขอบเขตที่สังคมไทยยอมรับได้ ลักษณะดังกล่าวคล้ายกับการแสดงโจน ที่บทบาทของตัวละครฝ่ายโยชยาเน้นความสง่างาม ความศักดิ์สิทธิ์ไม่แสดงกิริยาโลดโผนตึงตังอย่างฝ่ายยักษ์และลิง และเมื่อพิจารณาการใช้ความตลกขบขันทุกประเภทกับตัวละครฝ่ายลงกาแล้ว ยิ่งเห็นได้ชัดถึง “การเปรียบเทียบ” ทั้งในด้านสถานะ ความน่าเคารพ ความดีงาม และความสูงส่งระหว่างตัวละครฝ่ายโยชยากับฝ่ายอื่น ๆ ความรู้สึกขบขันที่มีต่อตัวละครฝ่ายลิงเกิดขึ้นเพราะลิงมีบทบาทที่ตลกและเป็นตัวสร้างสีสันของเรื่องอยู่แล้ว ความรู้สึกขบขันที่มีต่อตัวละครฝ่ายลงกาเกิดขึ้นเพราะเรื่องราวกำหนดให้ลงกาเป็นตัวโกง การหัวเราะกับพฤติกรรมตลกต่าง ๆ ของตัวโกง จึงเป็นอารมณ์เย้ยหยันที่เราารู้สึกว่าลงกาอยู่ฝั่งตรงข้ามกับเรา ภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันอันเกิดจากการเลือกใช้ความตลกขบขันนี้ จึงมีความสำคัญในการเน้นความสูงส่งของตัวละครฝ่ายราชวงศ์โยชยา อันเป็นภาพแทนสถาบันพระมหากษัตริย์ในสังคมไทย

อภิปรายผลการวิจัย

1. กลวิธีสร้างบทตลกในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

อารมณ์ขันเป็นรสนิยมการเสพความบันเทิงของคนไทยที่ตกทอดกันมาแต่อดีต สืบเนื่องจากการเป็นลักษณะสังคมชาวบ้านที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมแบบใช้แรงงาน ผู้คนชอบเสพความบันเทิงแบบง่าย ๆ ดังที่ ดวงมน จิตรจำนงค์ (2528: 32) กล่าวว่า “นักวรรณคดีวิจารณ์ท่านหนึ่งได้ให้ข้อสังเกตว่า ไม่ว่าในชาติใดภาษาใดอารมณ์ขันมักจะแสดงออกมาในรูปของศิลปะพื้นบ้านเสียเป็นส่วนใหญ่” อีกทั้งลักษณะสังคมแบบครอบครัวขยาย ทำให้ผู้คนนิยมเสพความบันเทิงกันในชุมชน ชาวบ้านจึงมักดูละครตลกกันเป็นกลุ่มมากกว่าดูคนเดียว “We find things funnier, too, when we are in company than when alone” (Eastman 1936: 68) ละครนอกที่มีเนื้อหาล้อและเรียกเสียงหัวเราะจึงเกิดขึ้นเพื่อผ่อนคลายจากการงาน อันเหน็ดเหนื่อยของชาวบ้าน ละครนอกอย่าง สังข์ทอง ไกรทอง นางมโนห์รา ณีพิชัย จึงเป็นที่คุ้นเคยและจดจำสืบต่อกันมา วรรณกรรมที่มุ่งเน้นความตลกขบขันในสมัยหลัง เช่น พระมะเหลเถไถ สรรพลิ้นหวน หรือ การสอดแทรกบทตลกของตัวละครเด็กหลิในพระราชนิพนธ์วิว่าห์พระสมุทร เป็นต้น รสนิยมการเสพเรื่องเบาสมองพัฒนาไปถึงการเป็นเครื่องมือหลักหนีปัญหาการเมืองช่วงหลังสมัยรัฐธรรมนูญ (พ.ศ. 2489-2492) การพ่ายแพ้สงคราม ภาวะข้าวยากหามาแพง ความขัดแย้งในกลุ่มผู้นำประเทศ ทำให้ผู้คนท้อใจและต้องการผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิต วรรณกรรมแนวหลักหนี จึงเกิดขึ้นในยุคสมัยดังกล่าว อารมณ์ขันจึงเป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กับความบันเทิงและเป็นส่วนหนึ่งในสังคมไทย

บทตลกในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง ตรงกับทิศทางการ์ตูนของสำนักพิมพ์ สอดคล้องกับทฤษฎีสังคมวิทยาวรรณคดี (Sociology of Literature) ที่ว่า สำนักพิมพ์ทำหน้าที่เป็นผู้อุปถัมภ์ (Patronage) คอยกำหนดทิศทางงานเขียนของผู้แต่งให้สอดคล้องกับนโยบายสำนักพิมพ์

The relationship of patronage was one of the set of crucial social factors which affected the complex situation of the writer and the character of his work: its genre, scope, content, and at times its subtleties and ambiguities. [...] yet he still had to consider the tastes of a power figure in the person of his publisher or the owner of the circulating library, and he also looked to a wider audience whose demands and conventions might determine the sales of his work. (Alan Swingewood 1972: 117-118)

ผู้อ่านบางคนไม่สามารถทำความเข้าใจและสนุกกับการอ่านบทละครเรื่องรามเกียรติ์ฉบับเดิมได้เนื่องจากอุปสรรคทั้งด้านรูปแบบร้อยกรองและเนื้อหาที่มีขนาดยาว การสร้างเป็นหนังสือการ์ตูนจึงช่วยให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวได้ง่ายขึ้น ภาษาที่ใช้ก็เป็นคำพูดสนทนาแบบร้อยแก้วที่ใช้พูดในชีวิตประจำวัน กลวิธีการสร้างบทกลกที่อยู่ในเหตุการณ์หรือบทสนทนาจึงสามารถทำได้ง่ายขึ้นเมื่อเรื่องราวถูกถ่ายทอดในรูปของหนังสือการ์ตูนแล้ว ทำให้เนื้อเรื่องมีสีสัน ลดความจริงจัง และเข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย เช่นเดียวกับที่บรรณาธิการได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า “และรามาวตารฉบับนี้ก็วางแผงต้อนรับเปิดเทอมใหม่ ผู้อ่านหลายท่านที่อยู่ในวัยเรียนก็คงได้เรียนเรื่องรามเกียรติ์กันในเทอมนี้ ซึ่งจะเป็นตอนไหนบ้างก็ต่างกันไปตามระดับชั้น แต่ถ้าอยากอ่านแบบละเอียดและเข้าใจง่ายในสไตล์การ์ตูน ก็อย่าลืมนำรามาวตาร ผลงานของเฟิน สตูดิโอ มาอ่านประกอบด้วย จะยิ่งช่วยให้เป็นผลดีต่อการเรียนยิ่งขึ้นครับ” (บ.ก.แฉง เล่ม 26)

ผู้วิจัยพบว่า กลวิธีสร้างบทกลกในการ์ตูนรามาวตารมีอยู่ด้วยกันทั้งหมด 4 แบบ ได้แก่ 1) กิริยาท่าทางตลก 2) คำพูดตลก 3) บทบาทของตัวละครเวตาล 4) สิ่งของที่ผิดจากยุคสมัย

2.1 กิริยาท่าทางตลก คือการให้ตัวละครแสดงท่าทางหรือทำกริยาต่าง ๆ ผิดจากพฤติกรรมปกติ (Incongruity) หรือความเหมาะสมกับสถานภาพของตัวละครนั้น ๆ รวมถึงการทำให้ตัวละครเจ็บตัวจากการกลั่นแกล้งหรือทำร้ายร่างกาย ความตลกจึงเกิดจากการที่ผู้อ่านเห็นตัวละครกิริยาเหล่านี้ ใกล้เคียง อามระดิษ (2533: 9) อธิบายว่า “ความขบขันเกิดจากความเบี่ยงเบน (deviation) ไปจากมาตรฐานปกติ ความเบี่ยงเบนนั้นอาจเป็นความเบี่ยงเบนของการกระทำ คำพูด เหตุการณ์ รูปลักษณะ อุปนิสัย กิริยาท่าทาง ฯลฯ ก็ได้” ตรงกับที่ ดุ้ย ชุมสาย กล่าวว่า “การทำให้คนเกิดอารมณ์ขบขันนั้นกระทำได้ 3 วิธี คือ 1. พูดเรื่องตลกบนเวที และบางทีก็แสดงกิริยาท่าทาง หรือตีสีหน้าขบขันเป็นการเสนอให้เห็นและได้รับรู้ในเวลาเดียวกัน เพราะทุกอย่างในภาพการ์ตูนนั้นจะถูกเห็นพร้อมกัน” (2539: 326)



(รามาวตาร เล่ม ๑๒ หน้า ๕๗)



(รามาวตาร เล่ม ๓ หน้า ๒๐)



(รามาวตาร เล่ม ๔ หน้า ๓๘)



(รามาวตาร เล่ม ๖ หน้า ๖๑)

ผู้วิจัยจำแนกการทำทางตลกออกเป็น 4 แบบ กับตัวละครประเภทต่างๆ ตามตารางดังนี้

	กริยา	ประธาน		
		พระ	ยักษ์	ลิง
เรื่องความสกปรก เรื่องเพศ	หาหีบให้สุนัข	-	✓	-
	ถอนขนสุนัข	-	✓	-
	การผายลม	-	-	✓
	ปีศาจวะ	-	-	✓
	เป็นหูคที่นิ้ว	-	✓	-
	กล่าวถึงอวัยวะเพศ	-	-	✓
	จนรักแฉ่	-	-	✓
	มีกลิ่นตัวแรง	-	✓	✓
	มีกระเพาะอาหารเนา	-	✓	-
	ใช้น้ำลาย	-	✓	-
	มีกลิ่นขี้ฟันหรือกลิ่นปากแรง	-	✓	✓
เปลื้องผ้ากระโดดน้ำ	-	✓	-	
ทำทางที่ขัดกับสถานภาพหรือฐานันดรศักดิ์	กลัวแมลงสาบ	-	✓	-
	อวดกลั้วที่แขน	✓	-	-
	หยอกล้อพระมารดา	✓	-	-
	กระโดดน้ำแล้วปลาทาย	✓	-	-
	พูดว่าตนเสียความบริสุทธิ์	-	-	✓
	หลงไหลเพศชาย	-	✓	-
	เกี่ยวพาราสิ์ผู้ชาย	-	✓	-
	แสดงทำทางกระเทย	✓	✓	-
	นอนหลับน้ำลายยืด	-	✓	-
การทำร้ายร่างกาย	เหาะจนเสียหลัก ตกลงมาที่พื้น	-	✓	✓
	ตบศีรษะ	-	✓	-
	หินหรือสิ่งของตกใส่ศีรษะ	✓	-	✓
	กระโดดน้ำแล้วปลาทาย	✓	-	-
	ถูกน้ำฝนตกใส่เพราะหลังคารั่ว	✓	-	-
	ใช้นิ้วจิ้มตา	✓	-	-

	กริยา	ประธาน		
		พระ	ยักษ์	ลิง
ท่าทางตลก	ทะเล้น แลปลิ้นไต่	-	✓	✓
	จัดวางหน้าทั้งสิบขึ้นในแนวตั้ง	-	✓	-
	วางท่าทางหล่อเหลา	-	✓	✓

2.2 คำพูดตลก คือการให้ตัวละครกล่าวถ้อยคำต่างๆ ที่ทำให้เรื่องราวมีความตลกขบขัน เนื่องจากสื่อการ์ตูนใช้ทั้งภาพ คำพูด และคำบรรยาย มุกตลกที่ตัวละครพูดจึงเป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่ แฟนสตูดิโอ ใช้สร้างสีสันให้การ์ตูนชุดนี้ มีทั้งการใช้ภาษาถิ่น การเล่นคำ การใช้มุกตลกหักมุม การยกยอกันเอง หรือพูดกระทบกระเทียบเกินความเป็นจริง การต่อว่า และการคิดในใจ



(รามาวดาร เล่ม ๒ หน้า ๒๖)



(รามาวดาร เล่ม ๕ หน้า ๒๘)



(รามาวดาร เล่ม ๗ หน้า ๔๘)



(รามาวดาร เล่ม ๑๕ หน้า ๔๗)

2.3 บทบาทของตัวละครเวตาลเวตาลเป็นสมุนที่พระอาจารย์โคบุตรมอบให้ทศกัณฐ์มีลักษณะคล้ายตัวละครเวตาลในเรื่องนิทานเวตาล มีบทบาทเป็นทั้งผู้ช่วยและคู่คิดของทศกัณฐ์ คอยหยอกล้อตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง และมักแสดงพฤติกรรมชวนหัวเราะ เป็นตัวละครที่เฟน สตุคิโอ เพิ่มเข้ามาในการ์ตูน แต่เดิมเวตาลคือตัวละครสำคัญในเรื่องนิทานเวตาล เดิมเป็นบุตรชายของพ่อค้ำน้ำมันซึ่งถูกโยคีฆ่าเพื่อบูชานางทศกัณฐ์ที่เวตาลได้สารภาพความจริงกับพระเจ้าวิกรมทิตย์ในตอนท้ายเรื่องว่า “ส่วนข้าพเจ้าซึ่งเป็นลูกพ่อค้ำน้ำมันนั้น โยคีกลัวว่าจะกระทำการกีดกันความเป็นใหญ่ในโลกของเขา จึงฆ่าข้าพเจ้าเสียด้วยอำนาจตะบะ แลพาศพข้าพเจ้ามาแขวนห้อยหัวไว้ที่ต้นโอศอกเป็นเครื่องล่อลวงพระองค์” (พระราชนิพนธ์เรื่องกรรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ 2556: 265) เวตาลในการ์ตูนรามเกียรติ์ฉบับรามาวดาร เป็นตัวละครที่เจ้าเล่ห์ ฉลาด วาจาคมคาย คอยพูดจาเสียดสี เยาะเย้ย และสร้างความตลกขบขัน สอดคล้องกับอุปนิสัยของเวตาลตามท้องเรื่องเดิมที่คอยหลอกล่อให้พระเจ้าวิกรมทิตย์พลอสติ ลักษณะนิสัยที่โดดเด่นของเวตาลจึงอยู่ที่คำพูด การ์ตูนชุดนี้จึงยังคงลักษณะเด่นและพฤติกรรมดั้งเดิมของเวตาลในเรื่องการใช้คำพูด ความเจ้าเล่ห์ ความฉลาด ทะเล้น การเสียดสี แดกดัน หรือแสดงกิริยาที่น่าขบขันต่าง ๆ ในฐานะสมุนของทศกัณฐ์ ทำให้เรื่องตลก มีสีสัน รายละเอียดของตัวละครเวตาลอยู่ในหน้าแนะนำตัวละคร เล่มที่ 17 ดังนี้ “เวตาล เป็นปีศาจค้ำคาว เจ้าเล่ห์ที่พระฤๅษีโคบุตร อาจารย์ของทศกัณฐ์ เนรมิตขึ้นมาให้เป็นข้ารับใช้ทศกัณฐ์ คอยเป็นที่ปรึกษาและรับใช้อย่างซื่อสัตย์ตลอดมาจวบจนทศกัณฐ์ถึงแก่ความตาย เวตาลเป็นตัวละครที่เสริมขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เป็นสมุนรับใช้จอมกวนของทศกัณฐ์ที่คอยสร้างสีสันความสนุกสนานให้กับเรื่อง รามาวดาร เป็นระยะ ๆ เท่านั้นเอง” (แนะนำตัวละคร เล่ม 17)



(รามาวดาร เล่ม ๔ หน้า ๒๕)



(รามาวดาร เล่ม ๒๓ หน้า ๙๐)

4) สิ่งของที่ผิดจากยุคสมัย คือการนำสิ่งของที่ใช้กันในสมัยปัจจุบัน หรือสิ่งของที่ไม่มีอยู่ในยุคสมัยของเรื่องรามเกียรติ์ เข้าไปใช้ในการ์ตูนรามาวตาร ก่อให้เกิดความไม่สอดคล้องกันระหว่างสิ่งของที่ใช้กับยุคสมัยที่ปรากฏ รามเกียรติ์เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคสมัยที่ยาวนาน เป็นเรื่องเล่าที่มีมานานในท้องถิ่นต่าง ๆ “คัมภีร์รามายณะถือว่าในหมู่ประชาชนชาวฮินดู ก็เป็นหนังสือสำคัญในลัทธิศาสนา และเป็นเรื่องจับใจของเขา” (พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว 2484: ข) บางแห่งจัดเป็นนิทานพื้นบ้าน เพราะเป็นเรื่องที่เล่าสืบต่อกันมาจนบางสำนวนพิสูจน์ไม่ได้ว่าผู้เล่าคือใคร “เรื่องรามเกียรติ์หรือคัมภีร์รามายณะนี้ ในประเทศอินเดียถือกันว่าเป็นมหากาพย์ที่เก่าแก่ที่สุด มีผู้นิยมอ่านและเล่ากันมากมาแต่โบราณ ว่ากันว่าพระฤๅษีมิวาลก็แต่งขึ้นตามคำเล่าของพระนารด และทำนองแต่นั้นก็คล้ายเสียงคร่ำครวญของนางนกกระเรียนที่เรียกหานกตัวผู้ซึ่งถูกนายพรานยิงตาย ฉันท์หรือทำนองแตงดังกล่าวเรียกกันว่า โสลก” (เชื้อชื่น ศรียาภัย, นล นรากร 2514: ก) ดังนั้น เรื่องราวในรามเกียรติ์จึงอยู่ใน “ยุคสมัยอันไกลโพ้น” มีความเก่าแก่มากพอที่ผู้ฟังจะเชื่อตามท้องเรื่องได้ว่าอยู่ในสมัยที่มนุษย์ยังสามารถติดต่อและมีปฏิสัมพันธ์กับเทพเจ้าอยู่ ความเก่าแก่ของเรื่องรามเกียรติ์จึงเป็นภาพที่ตัดกัน (contrast) กับสิ่งของหรือพฤติกรรมของคนสมัยใหม่ เกิดความไม่สมดุลเมื่อตัวละครในรามาวตารใช้สิ่งของที่คนในปัจจุบันใช้เป็นภาวะที่เกิดการผิดยุคผิดสมัยขึ้น ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาว่ามีความหมายตรงกับคำว่า anachronism ในภาษาอังกฤษ English Dictionary for Advanced Learners อธิบายคำนี้ไว้ในสองความหมาย ดังนี้

- 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. (2001: 50)

สภาพการผิดยุคผิดสมัยจะทำให้ผู้อ่านเห็นความขัดกันระหว่างของสองสิ่งที่ไม่สอดคล้องและไม่น่าเป็นไปได้ตามท้องเรื่องรามเกียรติ์แต่เดิม กล่าวคือ ผู้แต่งใช้สิ่งของสมัยใหม่ในพื้นที่ของการเล่าเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเป็นนิทานเก่าแก่ จึงทำให้เกิดความตลกขบขันแก่ผู้อ่านได้อีกวิธีหนึ่ง



(รามาวตาร เล่ม ๔ หน้า ๕๕)



(รามาวตาร เล่ม ๑๒ หน้า ๖๐)

บทตลกทั้ง 4 กลวิธีข้างต้น ผู้วิจัยเรียงลำดับตามความถี่ที่ปรากฏจากมากที่สุดไปอย่างน้อยครั้งที่สุด กิริยาท่าทางตลก จึงเป็นแบบที่พบมากที่สุด ซึ่งผู้วิจัยจะแสดงรายละเอียดในข้อต่อไป

2. บทบาทของบทตลกในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร

2.1 เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงผู้อ่าน กลุ่มผู้อ่านที่เป็นเป้าหมายหลักของการ์ตูนเรื่องนี้คือ เด็กวัยเรียนซึ่งเป็นวัยที่เปิดรับสื่อการ์ตูนได้ง่ายที่สุด หนังสือการ์ตูนมักมีบทตลกที่แสดงผ่านภาพ คำพูด และบทบรรยาย บทตลกในการ์ตูนเรื่องนี้จึงมีบทบาทให้ผู้เสพรู้สึกสนุกที่จะอ่าน ดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย ทำให้เปิดรับข้อมูลและเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น

2.2 เป็นการรักษารูปแบบของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ การ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร มีระดับการใช้กลวิธีการสร้างบทตลก รวมถึงปริมาณและความถี่ของบทตลกกับตัวละครแต่ละประเภทต่างกัน เพื่อรักษารูปแบบของการสร้างวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครที่เป็นพระมหากษัตริย์และพระราชวงศ์ มีบทตลกจำนวนไม่มากและไม่บ่อยครั้งเท่าตัวละครที่เป็นยักษ์และลิง เมื่อเทียบกับการแสดงโขนแล้ว ตัวละครที่เล่นบทบาทตลกก็มักเป็นยักษ์และลิง โดยเฉพาะลิงที่ใช้กิริยาครึกครื้นตึงตัง และมีชีวิตชีวาในการแสดง มีท่าร่าที่แสดงอารมณ์หลากหลายทั้งเงินอาย ดีใจ โกรธ ฯลฯ ในขณะที่ตัวละคร-นาง (ราชวงศ์อโยธยา) ไม่มีบทบาทตลกที่ครึกครื้นหรือแสดงอารมณ์ที่หลากหลายเท่า ในการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร บทตลกที่ใช้กับตัวละครราชวงศ์อโยชาก็มีจำนวนไม่มากเท่าเช่นกัน ผู้วิจัยพบว่า ไม่มีการใช้บทตลกแบบ ความสกปรก เรื่องเพศ เรื่องของสงวน และบทตลกแบบ ท่าทางตลกทะเล้น กับตัวละครที่เป็นราชวงศ์อโยชยาเลย เนื่องด้วยเหตุผลด้านความเหมาะสมที่ตัวละครฝ่ายพระรามซึ่งคนไทยมักเชื่อมโยงกับสถาบันพระมหากษัตริย์ ไม่สมควรแสดงกิริยาบางอย่างที่ล้อแหลมอย่างตัวละครฝ่ายลิงและยักษ์ เช่น การพูดถึงอวัยวะเพศ การนำเอาความสกปรกมาเล่นเช่นการผายลมใส่กัน การแลบลิ้นปลิ้นตาใส่ตัวละครอื่น หรือการเดินโยกย้ายสายสะโพกให้ดูตลกขบขัน เนื่องจากการกระทำดังกล่าวทำให้ภาพลักษณ์ของสถาบันพระมหากษัตริย์ดูด้อยลง เสื่อมเกียรติ คลายความศักดิ์สิทธิ์ ไม่สมกับสถานภาพที่สูงส่ง และขัดกับค่านิยมของคนไทยที่นับถือสถาบันพระมหากษัตริย์ จึงจัดเป็นการใช้ความตลก “เกินขอบเขต” ที่คนไทยยอมรับได้ เพราะพื้นฐานความเชื่อของคนไทยแต่เดิมยกย่องพระมหากษัตริย์ว่าเป็นสมมุติเทพ เป็นผู้มียุติธรรมการมีชาติกำเนิดที่สูงส่ง สั่งสมความดีมาเป็นเวลานาน และมีอำนาจมีล้นพินเหนือกว่าสามัญชน ในขณะที่ผู้แต่งใช้บทตลกทุกวิถีกับตัวละครลิง เพราะธรรมชาติของลิงคือความสนุกครึกครื้นและเป็นตัวชูโรงในเรื่อง การสร้างให้ลิงมีบทตลกจึงไม่ขัดกับขนบของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

ในส่วน of ตัวละครยักษ์ ผู้แต่งก็ใช้กลวิธีการสร้างบทตลกในจำนวนที่มากพอ ๆ กับตัวละครลิง ทำให้ภาพลักษณ์ของยักษ์ไม่สง่างามและศักดิ์สิทธิ์เท่าตัวละครราชวงศ์อโยชยา ยักษ์มักแสดงบทตลกที่น่าหัวเราะในการ์ตูนชุดนี้ เนื่องจากเป็นตัวละครฝ่ายอธรรมที่อยู่ตรงข้ามกับฝ่ายพระราม การที่ผู้อ่านหัวเราะกับยักษ์ที่แสดงบทตลกหรือกระทำผิดพลาดอย่างน่าขัน ทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงความเป็นฝ่ายตรงข้าม จะเห็นได้ว่า ตัวละครฝ่ายยักษ์แสดงบทตลกทุกประเภท ในขณะที่ตัวละครฝ่ายอโยชยาใช้บทตลกเพียงบางส่วนเท่านั้น Sigmund Freud อธิบายไว้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นปฏิปักษ์ (Hostility) และความพึงพอใจที่ได้หัวเราะ (Appreciation of Jokes) มีความใกล้ชิดกัน กล่าวคือ ยิ่งเรารู้สึกว่าอีกฝ่ายเป็นศัตรูมากเท่าไร เราก็ยิ่งสนุกกับการหัวเราะเยาะอีกฝ่ายมากขึ้นเท่านั้น สอดคล้องกับความรู้สึก “เหนือกว่า” (Superiority) และความรู้สึก “เป็นอื่น” (Separateness) ต่อบุคคลที่เราสนใจให้เขารู้สึกต่ำต้อยด้วยการหัวเราะ (Derision Theory) ดังที่ Chris Powell 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 [...]” (1976: 53) การกำหนดให้ตัวละครฝ่ายลงกาแสดงท่าทาง ตลกขบขันทุกประเภทแต่กลับจำกัดการใช้กิริยาตลกเพียงบางประเภทกับตัวละครฝ่ายโยชยานั้น จึงยิ่งเน้น ความเป็นอื่นและความเป็นศัตรูที่ฝ่ายโยชยามีต่อฝ่ายลงกามากขึ้นไปอีก “นำแปลกที่อารมณ์ขันของคนไทย มีบทบาทสองประการที่ขัดแย้งกัน ประการหนึ่งปลอมประโลมให้กำลังใจ อีกประการหนึ่งถากถางซ้ำเติม เยาะหยัน” (ควมม จิตรจางง 2528: 277) ดังนั้น การที่ผู้อ่านหัวเราะกับท่าทางตลกขบขันของฝ่ายทศกัณฐ์ ย่อมแสดงว่าผู้อ่านจัดให้ลงกาอยู่ฝั่งตรงข้าม (อธรรม) และนับรวมว่าตนเป็นพวกเดียวกับโยชยา (ธรรม) ตัวละครฝ่ายทศกัณฐ์จึงเป็นทั้งตัวโกง (villain) และตัวตลก (comedian) ดังนั้น การสร้างบทตลกจึงมีบทบาท เน้นความโดดเด่นของราชวงศ์โยชยาว่ามีความสูงส่ง สง่างาม เหนือกว่าตัวละครฝ่ายอื่น ๆ สอดคล้องกับ ต้นฉบับรามเกียรติ์ที่ตัวละครกลุ่มนี้มีศักดิ์และสถานะที่สูง จึงเป็นการรักษาขนบเดิมของรามเกียรติ์

3. สรุป

ความตลกขบขันมีความสำคัญในการทำให้งานรามาวตารมีความสนุกสนาน มีเนื้อหา ที่ผ่อนคลายความจริงจังจากวรรณคดีต้นฉบับ และสอดคล้องกับความเป็นการ์ตูนตลก ในขณะเดียวกัน ความตลกขบขันผ่านกิริยาท่าทางยังมีนัยยะสำคัญถึงการแยกตัวละครฝ่ายธรรมะออกจากตัวละครฝ่ายอธรรม อย่างชัดเจน และมีบทบาทชำระรักษาภาพลักษณ์ของสถาบันพระมหากษัตริย์ด้วย กล่าวคือ การแสดงท่าทาง เกี่ยวกับเรื่องเพศและความตลกทะเล้นจะถูกละไว้ไม่นำมาใช้กับตัวละครฝ่ายโยชยา เพื่อมิให้ขัดกับค่านิยม ของสังคมไทยที่เชิดชูสถาบันพระมหากษัตริย์ การแสดงความตลกแบบหยาบโหลนและล้อเล่นเรื่องเพศกับ ตัวละครโยชยาจึงเกินขอบเขตที่สังคมไทยยอมรับได้ ลักษณะดังกล่าวคล้ายกับการแสดงโจน ที่บทบาทของ ตัวละครฝ่ายโยชยาเน้นความสง่างาม ความศักดิ์สิทธิ์ไม่แสดงกิริยาโลดโผนตึงตังอย่างฝ่ายยักษ์และลิง และ เมื่อพิจารณาการใช้ความตลกขบขันทุกประเภทกับตัวละครฝ่ายลงกาแล้ว ยิ่งเห็นได้ชัดถึง “การเปรียบเทียบ” ทั้งในด้านสถานะ ความน่าเคารพ ความดีงาม และความสูงส่งกับตัวละครฝ่ายโยชยา ความรู้สึกขบขันที่มี ต่อตัวละครฝ่ายลงกาเกิดขึ้นเพราะเรื่องราวกำหนดให้ลงกาเป็นตัวโกง การหัวเราะกับพฤติกรรมตลกต่าง ๆ ของตัวโกง จึงเป็นอารมณ์เยาะหยันที่เราารู้สึกว่าลงกาอยู่ฝั่งตรงข้ามกับเรา ภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันอันเกิดจาก การเลือกใช้ความตลกขบขันนี้ จึงมีความสำคัญในการเน้นความเป็น “ชั่วตรงข้าม” ของตัวละคร เพื่อเชิดชู ความสูงส่งของฝ่ายธรรมะ อันเป็นภาพแทนสถาบันพระมหากษัตริย์ในสังคมไทย

จะเห็นได้ว่า ความสำคัญของการสร้างความตลกขบขันในกัณฐ์รามาวตาร นอกเหนือจาก การเป็นเครื่องมือสร้างงานให้สอดคล้องกับประเภทของวรรณกรรมแล้ว ยังมีนัยยะสำคัญบ่งบอกค่านิยม และจารีตปฏิบัติของคนในสังคมไทยด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สนใจสามารถศึกษาและวิเคราะห์บทตลกในกัณฐ์รามาวตารเรื่องอื่น

เอกสารอ้างอิง

- ไกล่รุ่ง อามระดิษ. (2533). ร้อยแก้วแนวבחันของไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยนพนธ์หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เชื้อชื่น ศรียาภัย, นล นรากร. (2514). ตีกรามเกียรติ์ และศาลากวีจากกวีสมัครเล่นทั่วราชอาณาจักร. พระนคร: คลังวิทยา.
- ควมมน จิตรจำนง. (2528). หลังมานวรรณศิลป์. กรุงเทพฯ: เทียนวรรณ.
- ต๋วย ชุมสาย, ม.ล. (2519). จิตวิทยาพาเพลิน. กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาส์น.
- พิทยาลงกรณ์, พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่น. (2556). นิทานเวตาล. กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์ อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- พุททยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ. (2549). บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระพุททยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- เฟน สตูดิโอ. (ม.ป.ป.). รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 1. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น.
- เฟน สตูดิโอ. (ม.ป.ป.). รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 15. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น.
- เฟน สตูดิโอ. (ม.ป.ป.). รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 17. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น.
- เฟน สตูดิโอ. (ม.ป.ป.). รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร, เล่ม 26. กรุงเทพฯ: บรรลือสาส์น.
- พระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธ พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว. (2484). บ่อเกิดแห่งรามเกียรติ์. [ม.ป.ท]. พิมพ์แจกในงานพระราชทานเพลิงศพ คุณหญิงราชอักษร (เจือ อัสวรักษ์) ต.จ ณ เมรุวัดประยูรวงศาวาส.
- เสาวลักษณ์ อนันตสานต์, รศ. (2554). วรรณกรรมหลักหนี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Alan Swingewood, Diana Laurenson. (1972). *The Sociology of Literature*. London. Paladin.
- Chris Powell. (1976). *Humour as a Form of Social Control: A Deviance Approach*. In Antony J. Chapman & Hugh C. Foot. (Ed.), *It's a funny thing, humour*. (pp. 53). Wales; Pergamon Press.
- Jennings Bryant & Timothy P. Meyer. (1976). *A Developmental of Children's Favourite Jokes*. In Antony J. Chapman & Hugh C. Foot. (Ed.), *It's a funny thing, humour*. (pp. 53). Wales; Pergamon Press.
- John Sinclair, editor. (2001). *English Dictionary for Advanced Learners*. Glasgow. HarperCollins Publisher.
- Max Eastman. (1936). *Enjoyment of Laughter*. Mew York: Simon and Schuster.