การ์ตูนนิทานเวตาล : การสร้างสรรค์และคุณค่า

ปริญญานิพนธ์

ของ

ชญาตี เงารังษี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

มีนาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การ์ตูนนิทานเวตาล : การสร้างสรรค์และคุณค่า



ปริญญานิพนธ์

ของ

ชญาตี เงารังษี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

มีนาคม 2560

ชญาตี เงารังษี. (2560). *การ์ตูนนิทานเวตาล : การสร้างสรรค์และคุณค่า*. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร.

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาการสร้างสรรค์และคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ เพื่อให้เห็นลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล ตลอดจนเห็นถึงคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล

ผลการศึกษาพบว่าการ์ตูนนิทานเวตาล 2 สำนวนมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ มีรูปเล่มเหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก รูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย นำเสนอภาพและข้อความประกอบไม่ซับซ้อน และแทรกบทร้อยกรองจากนิทานเวตาล ของ น.ม.ส. เพื่อเผยแพร่และถ่ายทอดคำประพันธ์ให้เด็กและเยาวชนรู้จัก ส่วนลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ เหมาะกับผู้อ่านทุกเพศทุกวัย มีการใช้ภาษาภาพเล่าเรื่องโดยใช้กรอบในการนำเสนอภาพเพื่อแสดงรายละเอียดตัวละคร ฉาก และเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง ใช้ภาษาเสียงเพื่อแสดงบรรยากาศ เหตุการณ์ และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้ผู้อ่านรับรู้ ตลอดจนมีการนำเสนอภาพตัวละครและภาพเหตุการณ์ความรุนแรงที่มีผลต่อคำถามและคำตอบอย่างชัดเจน

การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนมีคุณค่าต่อผู้อ่าน 4 ประการ ได้แก่ คุณค่าในการสร้างความบันเทิง ที่เกิดจากเนื้อหาและการสร้างอารมณ์ขันจากภาษาและลักษณะของตัวละคร คุณค่าในการให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอินเดียซึ่งประกอบไปด้วยคติความเชื่อและศาสนา และประเพณีพิธีกรรม คุณค่าในการข้อคิดแก่ผู้อ่าน 6 ประการ ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรอบคอบ การมีสติยั้งคิด ความจงรักภักดี ความเสียสละ และการเห็นแก่ผู้อื่นมากกว่าตนเอง ซึ่งสอดแทรกอยู่ในนิทาน แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนนิทานเวตาลมีส่วนส่งเสริมคุณธรรมแก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน คุณค่าประการสุดท้ายคือคุณค่าในการถ่ายทอดวรรณคดีให้แก่ผู้อ่านด้วยการคงอนุภาคสำคัญของเรื่องและการถ่ายทอดบทร้อยกรอง ทำให้ผู้อ่านรับรู้และจดจำนิทานเวตาลได้ การ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นสื่อสาระบันเทิง (Edutainment) ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีแก่ผู้อ่านผ่านความบันเทิงในรูปแบบของการ์ตูน ทำให้ได้รับสาระความรู้อย่างสนุกสนานนับเป็นการเผยแพร่นิทานเวตาลให้คงอยู่และเป็นที่รู้จักของผู้อ่านต่อไป

THE CARTOON TALES OF VETALA: CREATION AND VALUES

AN ABSTRACT

BY

CHAYATEE NGAORANGSI

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the

Master of Arts Degree in Thai Language

at Srinakharinwirot University

March 2017

Chayatee Ngaorangsi. (2017). *The Cartoon Tales of Vetala: Creation and Values.* Master's Project. M.A. (Thai). Bangkok: Graduate School. Srinakharinwirot University. Advisor: Assistant Professor Dr. Supak Mahavarakorn.

This thesis aimed to study the creation and the value of The Tales of Vetala, in the cartoon version published by Skybook Press and Amarin Comics Press in order to expose readers and allow them to appreciate their manifest features and values embedded in the tales.

The results of this study revealed that the cartoon version of The Tales of Vetala of both presses portray different and distinctive features. The Skybook version is considered to be the most suitable for young children. The publisher deliberately created printed characters that were very easy to read as well as illustrations and text that can are easily comprehensible for children and also inserted verses from the original version for the purpose of introducing it to children. In the contrary, the version by Amarin Comics was considered proper for people of all ages and genders. The publisher employed visual language to narrate the story presented in frames to give details about the characters, scenes, and consecutive events and employed onomatopoeia to present atmosphere, events, and sentiment of the readers towards the characters. It also exhibits violence-prone scenes that virtually act upon obvious questions and answer them through the conversations of the protagonists found in the story.

There are four explicit values in both version of the cartoon tales of Vetala. Firstly, readers can be positively affected by entertainment values through the narrative and the humor derived from the use of language and the characteristics of the characters. Secondly, readers can expand their horizons about Indian culture consisting of beliefs, religions, rituals, and traditions through knowledge transmitting value. Thirdly, readers will be able to prominently cultivate the ethics and morality embedded in the tales, including loyalty, discretion, consciousness, sacrifice, and altruism through pensée promoting value. Lastly, the readers from every generation can perceive and recognize the value of such tales through literature inheriting value by helping sustain significant motifs and verses in the story. The cartoon tales of Vetala may therefore be regarded as 'Edutainment' providing both literary and cultural knowledge as well as entertainment and is worth preserving for future generations.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การ์ตูนนิทานเวตาล : การสร้างสรรค์และคุณค่า
ของ
ชญาตี เงารังษี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
วันที่..... เดือน..... พ.ศ. 2560

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญ)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์ ความเมตตา กรุณา จากผู้ที่เกี่ยวข้องหลายท่าน

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ผู้มีจิตเมตตา คอยดูแลเอาใจใส่ ให้คำปรึกษา คำแนะนำ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัย และสละเวลาอย่างเต็มที่ให้แก่ศิษย์ จนปริญญานิพนธ์สำเร็จลุล่วง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์ กรรมการสอบปริญญานิพนธ์ ที่กรุณาตรวจแก้และให้คำแนะนำในการทำปริญญานิพนธ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่กรุณา ตรวจสอบ แนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่อง ให้ปริญญานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และบุรพคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ด้านภาษาวรรณคดีไทย และวิชาการด้านอื่นๆ ให้แก่ผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่มอบทุนอุดหนุนการเข้าร่วมประชุมและเสนอผลงานของนิสิตบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2560 ให้ผู้วิจัยได้เผยแพร่และนำเสนอส่วนหนึ่งของปริญญานิพนธ์เล่มนี้ ในงานประชุมวิชาการระดับนานาชาติ

ผู้วิจัยขอขอบคุณกัลยาณมิตรและญาติพี่น้องทุกท่านที่มีน้ำใจให้ความช่วยเหลือทั้งด้านเอกสารและแสดงความห่วงใยแก่ผู้วิจัยอย่างต่อเนื่อง

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ คุณลุง และคุณป้าที่คอยให้ความรักให้การสนับสนุนทางการศึกษา และเป็นกำลังใจที่อบอุ่นแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ชญาตี เงารังษี

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**บทนำ**	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	8
	ความสำคัญของการวิจัย	8
	ขอบเขตของการวิจัย	8
	วิธีดำเนินการวิจัย	8
2	**นิทานเวตาล : ภูมิหลังและการสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน**	9
	ความหมายและความเป็นมาของนิทาน	9
	ความสำคัญของนิทานเวตาลและการสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบต่าง ๆ	13
	ความสำคัญของนิทานเวตาล	13
	การสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบต่าง ๆ	17
	เวตาลปกรณัม	17
	ลิลิตเพชรมงกุฎ	20
	นิทานเวตาล พระนิพนธ์พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ	22
	เวตาลปัญจวิงศติ ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา	24
	นิทานเวตาลในรูปแบบต่าง ๆ	26
	การสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบหนังสือการ์ตูน	28
	ความหมาย องค์ประกอบ และคุณค่าของการ์ตูน	28
	ความหมายของการ์ตูน	28
	องค์ประกอบของการ์ตูน	30
	คุณค่าของการ์ตูน	32
	วรรณคดีกับการสืบทอดในรูปแบบการ์ตูน	35
3	**การสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบหนังสือการ์ตูน**	41
	การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาล	42
	การจัดทำรูปเล่ม	42
	ปกหน้า	43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3 (ต่อ)		
	ปกหลัง	46
	ขนาดเล่ม	53
	ลำดับการนำเสนอ	54
	การนำเสนอเนื้อเรื่อง	59
	การนำเนื้อหาสำคัญมาสร้างในรูปแบบใหม่	59
	การปรับเนื้อหา	70
	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนา	70
	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากเป็นภาพประกอบ	74
	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาตัวละครเป็นภาพ	81
	ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล	89
	ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	89
	รูปเล่มเหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก	90
	รูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย	91
	การใช้อักษรตัวหนาเริ่มนิทานเรื่องใหม่	94
	การใช้อักษรตัวหนาเพื่อแสดงคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสน	98
	การนำเสนอภาพและข้อความประกอบไม่ซับซ้อน	101
	ภาพตัวละครมีลักษณะเป็นภาพการ์ตูน	103
	ภาพฉากที่ไม่มีรายละเอียด	115
	การแทรกบทร้อยกรอง	119
	ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์	127
	การใช้ภาษาภาพและภาษาเสียง	128
	การใช้ภาษาภาพ	128
	ภาพที่แสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก	128
	ภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง	135
	การใช้กรอบข้อความ	156
	การใช้ภาษาเสียง	164
	การนำเสนอภาพที่ชัดเจน	189

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
4	**คุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล**	199
	คุณค่าในการสร้างความบันเทิง	199
	การสร้างความบันเทิงจากเนื้อหา	200
	การสร้างเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น	200
	การสร้างปมขัดแย้งที่กระทบอารมณ์	204
	สุขนาฏกรรมที่สร้างความประทับใจ	206
	การสร้างอารมณ์ขัน	209
	การสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา	210
	การใช้ข้อความไม่เข้ากับบริบท	210
	การใช้ข้อความเชิงประชดประชัน	212
	การสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร	213
	คุณค่าในการให้ความรู้	218
	คติความเชื่อและศาสนา	219
	ระบบวรรณะ	219
	เทพเจ้า	223
	คัมภีร์พระเวท	229
	พระโพธิสัตว์	231
	ต้นกัลปพฤกษ์	233
	ประเพณี พิธีกรรม	235
	การบูชาเทพเจ้า	235
	การลอยอัฐิในแม่น้ำคงคา	238
	พิธีแต่งงาน	240
	คุณค่าในการให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน	244
	ความซื่อสัตย์	244
	ความรอบคอบ	247
	การมีสติยั้งคิด	249
	ความจงรักภักดี	251
	ความเสียสละ	253
	การเห็นแก่ผู้อื่นมากกว่าตนเอง	254

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ **หน้า**

4 (ต่อ)

คุณค่าในการถ่ายทอดวรรณคดี..... 255

การคงอนุภาคเด่นของนิทานเวตาล..... 256

การคงอนุภาคตัวละครสำคัญ..... 256

เวตาล..... 257

พระเจ้าตริวิกรมเสน..... 261

โยคีศานติศีล..... 266

การคงอนุภาคเหตุการณ์สำคัญ..... 268

การตามจับตัวเวตาล..... 269

การเล่านิทานของเวตาล..... 275

การถามตอบปัญหา..... 281

การถ่ายทอดบทร้อยกรอง..... 286

5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 296

สรุปผลการวิจัย..... 296

อภิปรายผล..... 304

ข้อเสนอแนะ..... 306

บรรณานุกรม..... 307

ประวัติย่อผู้วิจัย..... 315

บัญชีตาราง

ตาราง **หน้า**

1 เนื้อหาโดยสรุปของนิทานเรื่องใหญ่ในนิทานเวตาลทั้ง 4 สำนวน..... 4

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ		หน้า
1	รูปแบบหนังสือการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	5
2	รูปแบบหนังสือการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	6
3	การแนะนำตัวละครของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	6
4	การแนะนำตัวละครของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	7
5	บอลลูนคำพูดของรูดอล์ฟ เดิร์กส์ (Rudolf Dirks).....	32
6	ปกหน้านิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	43
7	หน้าปกนิทานเวตาล เล่ม 1 ถึงเล่ม 5.....	45
8	ปกหลังนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	47
9	ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 1 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	48
10	ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 2 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	49
11	ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 3 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	50
12	ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 4 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	51
13	ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 5 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	52
14	การนำเสนอเกร็ดความรู้เรื่องเวตาลในส่วนต้นเล่ม.....	54
15	การแนะนำตัวละครของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	55
16	ตัวอย่างหน้าบอกลำดับเรื่อง.....	57
17	ตัวอย่างเกร็ดความรู้ท้ายเล่ม.....	58
18	การนำเหตุการณ์การโยนบุตรเข้ากองไปมานำเสนอเป็นภาพ ในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	61
19	การนำเหตุการณ์การโยนบุตรเข้ากองไปมานำเสนอเป็นภาพ ในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	62
20	การนำเหตุการณ์การตัดคอเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคามานำเสนอเป็นภาพ ในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	65
21	การนำเหตุการณ์การตัดคอเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคามานำเสนอเป็นภาพ ในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	66
22	การนำเหตุการณ์ที่โยคีศานติศีลจะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนมานำเสนอ เป็นภาพ ในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	68
23	การนำเหตุการณ์ที่โยคีศานติศีลจะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนมานำเสนอ เป็นภาพ ในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	69

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
24	การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากเมืองพาราณสีเป็นภาพของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์	75
25	การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากเมืองอุชชยินีเป็นภาพของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	76
26	การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากเมืองอุชชยินีเป็นภาพของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์	77
27	การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากกลางคืน ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	79
28	การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากตอนกลางคืน ของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์	80
29	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาความงามของนางศศิประภาเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	82
30	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาความงามของนางศศิประภาเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์	83
31	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาความงามของนางอุนมาทินีเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	84
32	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาความงามของนางอุนมาทินีเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์	85
33	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาถึงพระราชาจันทราวโลกเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	87
34	การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาถึงพระราชาจันทราวโลกเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์	88
35	รูปแบบตัวอักษร สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	92
36	ตัวอย่างข้อความใต้ภาพที่มีความยาว 4 บรรทัด	93
37	ตัวอย่างข้อความใต้ภาพที่มีความยาว 11 บรรทัด	94
38	ตัวอย่างการใช้อักษรตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนาเมื่อเริ่มนิทานเรื่องใหม่	95
39	ตัวอย่างการใช้อักษรตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนาเมื่อเริ่มนิทานเรื่องใหม่	96

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
40	ตัวอย่างการใช้อักษรตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนา เมื่อเริ่มนิทานเรื่องใหม่	97
41	ตัวอย่างการใช้อักษรตัวหนาในส่วนที่เป็นคำตอบ	99
42	ตัวอย่างการใช้อักษรตัวหนาในส่วนที่เป็นคำตอบ	100
43	ตัวอย่างการใช้อักษรตัวหนาในส่วนที่เป็นคำตอบ	101
44	ภาพการ์ตูนมีลายเส้นไม่ซับซ้อน	102
45	ขนาดของกรอบภาพที่เหมาะกับเด็ก	103
46	ตัวอย่างการลดทอนรายละเอียดของกล้ามเนื้อบางส่วน	104
47	ตัวอย่างการลดทอนรายละเอียดของกล้ามเนื้อบางส่วน	105
48	ตัวอย่างการลดทอนรายละเอียดของกล้ามเนื้อบางส่วน	106
49	ตัวอย่างการใช้เงาแทนลายเส้นกล้ามเนื้อ	107
50	ตัวอย่างการใช้เงาแทนลายเส้นกล้ามเนื้อ	108
51	ตัวอย่างการใช้เงาแทนลายเส้นกล้ามเนื้อ	109
52	การวาดสัดส่วนดวงตาที่ใหญ่กว่าปกติ	110
53	การวาดสัดส่วนดวงตาที่ใหญ่กว่าปกติ	111
54	การวาดสัดส่วนดวงตาที่ใหญ่กว่าปกติ	112
55	การลดรายละเอียดเครื่องประดับของตัวละครกษัตริย์	113
56	การลดรายละเอียดเครื่องประดับของตัวละครกษัตริย์	114
57	การลดรายละเอียดสัปคับ	115
58	ตัวอย่างการนำเสนอภาพฉากที่ไม่มีรายละเอียด	116
59	ภาพฉากการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์	117
60	ภาพสถาปัตยกรรมไทยกับเนื้อเรื่อง	118
61	การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษเพื่อแสดงรายละเอียดภาพฉาก นครโศภาวดี	129
62	การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษเพื่อแสดงรายละเอียดของตัวละคร และฉาก	130
63	การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษเพื่อแสดงรายละเอียดของตัวละคร และฉาก	131

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ **หน้า**

64 การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษเพื่อแสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก..... 132
65 การนำเสนอภาพแบบเต็ม 2 หน้ากระดาษเพื่อเน้นรายละเอียดของตัวละครและฉาก..... 133
66 การนำเสนอภาพแบบเต็ม 2 หน้ากระดาษเพื่อเน้นรายละเอียดของตัวละครและฉาก..... 134
67 การนำเสนอภาพแบบเต็ม 2 หน้ากระดาษเพื่อเน้นรายละเอียดของตัวละครและฉาก..... 135
68 การนำเสนอ 2 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่อง..... 136
69 การนำเสนอ 2 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่อง..... 138
70 การนำเสนอ 2 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่อง..... 139
71 การใช้ 3 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์และพฤติกรรมต่อเนื่องของตัวละครในมุมมองต่าง ๆ..... 140
72 การใช้ 3 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์และพฤติกรรมต่อเนื่องของตัวละครในมุมมองต่าง ๆ..... 142
73 การใช้ 3 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์และพฤติกรรมต่อเนื่องของตัวละครในมุมมองต่าง ๆ..... 143
74 การใช้ 4 กรอบเพื่อนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องและเปลี่ยนไปโดยกล่าวถึงเหตุการณ์ใหม่..... 144
75 การใช้ 4 กรอบเพื่อนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องและเปลี่ยนไปโดยกล่าวถึงเหตุการณ์ใหม่..... 146
76 การใช้ 4 กรอบเพื่อนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องและเปลี่ยนไปโดยกล่าวถึงเหตุการณ์ใหม่..... 147
77 การใช้ 5 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องและเน้นความสำคัญของตัวละคร..... 148
78 การใช้ 5 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องและเน้นความสำคัญของตัวละคร..... 150
79 การใช้ 5 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องและเน้นความสำคัญของตัวละคร..... 151

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
80	การใช้ 6 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องที่มีมุมมองของภาพหลากหลายใน 1 เหตุการณ์	152
81	การใช้ 6 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องที่มีมุมมองของภาพหลากหลายใน 1 เหตุการณ์	154
82	การใช้ 6 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องที่มีมุมมองของภาพหลากหลายใน 1 เหตุการณ์	155
83	ตัวอย่างการใช้กรอบข้อความบรรยาย	157
84	ตัวอย่างการใช้กรอบข้อความบรรยาย	158
85	บอลลูนคำพูดของรูดอล์ฟ เดิร์กส์ (Rudolf Dirks)	159
86	ตัวอย่างการใช้กรอบข้อความสนทนาทั่วไป	160
87	ตัวอย่างการใช้กรอบข้อความสนทนาทั่วไป	161
88	ตัวอย่างการใช้กรอบสนทนาที่มีเสียงดังและตะโกน	162
89	ตัวอย่างการใช้กรอบสนทนาที่มีเสียงดังและตะโกน	163
90	การใช้คำว่า “*ควร้าง*” เพื่อแสดงความกว้างใหญ่ของมหาสมุทร	165
91	การใช้คำว่า “*ควร้าง*” เพื่อแสดงความยิ่งใหญ่ของเมืองบาดาล	166
92	การใช้คำว่า “*ควร้าง*” แสดงความใหญ่โตของต้นกัลปพฤกษ์	167
93	การใช้คำว่า “*ตึก*” แสดงเสียงการวิ่ง	168
94	การใช้คำว่า “*ตึก*” แสดงเสียงการเดิน	169
95	การใช้คำว่า “*ตึก*” แสดงเสียงหัวใจเต้นเพื่อสื่อถึงอารมณ์ตื่นเต้น	170
96	การใช้คำว่า “*ฟ้าว*” เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วของกระเช้า	171
97	การใช้คำว่า “*ฟ้าว*” เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวของพาหนะอย่างรวดเร็ว	172
98	การใช้คำว่า “*ฟ้าว*” เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วของวิญญาณ	173
99	การใช้คำว่า “*ฉัวะ*” แสดงเสียงการใช้ดาบฟันร่างกาย	174
100	การใช้คำว่า “*ฉัวะ*” แสดงเสียงการใช้ดาบฟันร่างกาย	174
101	การใช้คำว่า “*ฉัวะ*” แสดงเสียงการใช้ดาบฟันร่างกาย	175
102	การใช้คำว่า “*ครืน*” แสดงการเคลื่อนไหวของรถม้า	176
103	การใช้คำว่า “*ครืน*” แสดงการเคลื่อนไหวของคลื่นทะเลที่มีเสียงดัง	176
104	การใช้คำว่า “*ครืน*” แสดงเสียงและการลุกไหม้ของไฟ	177

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
105	การใช้คำว่า “*ขวับ*” เพื่อแสดงถึงความรวดเร็วในการจับตัวเวตาล	178
106	การใช้คำว่า “*ขวับ*” เพื่อแสดงถึงความเร็วในการเงื้อสายธนู	179
107	การใช้คำว่า “*ขวับ*” เพื่อแสดงอาการตกใจของตัวละคร	180
108	การใช้คำว่า “*ซ่า*” เพื่อแสดงเสียงน้ำและสื่อถึงความสดชื่น	181
109	การใช้คำว่า “*ซ่า*” เพื่อแสดงเสียงคลื่นทะเล	182
110	การใช้คำว่า “*ซ่า*” เพื่อแสดงเสียงของทะเลและสื่อถึงจิตใจที่สงบ	183
111	การใช้คำว่า “*ชิ้ง*” เพื่อแสดงภาวะอันตราย	184
112	การใช้คำว่า “*ชิ้ง*” เพื่อแสดงอาการตกใจของตัวละคร	185
113	การใช้คำว่า “*ชิ้ง*” เพื่อแสดงอาการตกใจ	186
114	การใช้คำว่า “*ฉึก*” เพื่อแสดงเสียงของลูกธนูปักลงบนร่างของกวาง	187
115	การใช้คำว่า “*ฉึก*” เพื่อแสดงเสียงของมีดที่แทงลงบนร่างกาย	188
116	การใช้คำว่า “*ฉึก*” แสดงเสียงของลูกธนูปักลงบนร่างของหมี	189
117	ภาพเวตาลที่แสดงถึงความน่ากลัว	190
118	ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนที่แสดงสีหน้าและท่าทางเหมือนมนุษย์	191
119	ภาพตัวละครที่แสดงสีหน้าเศร้าโศกเพราะสูญเสียบุตรชาย	192
120	ภาพตัวละครที่แสดงสีหน้ามีความสุขเพราะดีใจที่สมหวังในความรัก	193
121	ภาพม้าที่มีลักษณะและองค์ประกอบเหมือนจริง	194
122	ภาพเหตุการณ์ที่มีเนื้อหารุนแรงและน่าหวาดกลัว	195
123	ภาพเหตุการณ์ที่มีเนื้อหารุนแรงและน่าหวาดกลัว	196
124	ภาพเหตุการณ์ที่มีเนื้อหารุนแรงและน่าหวาดกลัว	197
125	ตัวอย่างเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน	201
126	ตัวอย่างเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน	202
127	ตัวอย่างเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน	203
128	ตัวอย่างเหตุการณ์สุขนาฏกรรมที่สร้างประทับใจให้แก่ผู้อ่าน	208
129	ตัวอย่างการสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร	214
130	ตัวอย่างการสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร	215
131	ตัวอย่างการสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร	216
132	ตัวอย่างการสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร	217
133	การสอดแทรกความรู้เรื่องวรรณะในบทสนทนา	221

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ		หน้า
134	ภาพพระศิวะในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์.....	224
135	การให้ความรู้ในบทบรรยายฉาก.....	227
136	นางมลยวตีขอพรพระแม่อุมาเกี่ยวกับความรัก.....	228
137	การให้ความรู้เรื่องเทพเจ้าองค์สำคัญของชาวอินเดียในรูปแบบเกร็ดความรู้.....	229
138	การนำเสนอความรู้เรื่องคัมภีร์พระเวทในรูปแบบเกร็ดความรู้.....	231
139	พระโพธิสัตว์ชีมูตวาหนสละชีวิตให้แก่พญาครุฑแทนนาคศังขจูฑะ.....	233
140	วีรวรใช้ดาบตัดคอของบุตรชายเพื่อสังเวยพระแม่จัณฑี.....	236
141	ธนวละตัดศีรษะเพื่อใช้เป็นเครื่องสังเวยต่อพระแม่ทุรคา.....	237
142	การลอยอัฐิของคนตายในแม่น้ำคงคา.....	239
143	การให้ความรู้เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องแม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ในรูปแบบเกร็ดความรู้.....	240
144	ตัวอย่างการให้ความรู้เรื่องคำศัพท์ในรูปแบบเชิงอรรถ.....	242
145	การให้ความรู้เรื่องการแต่งงาน 8 ประเภทของชาวอินเดียในรูปแบบเกร็ดความรู้.....	243
146	ตัวอย่างของการไม่ซื่อสัตย์และหลอกลวงผู้อื่นจึงถูกชาวบ้านประชาทัณฑ์.....	247
147	ภาพเวตาลที่มีสีหน้าแสดงถึงความเจ้าเล่ห์ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.....	258
148	ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ครุ่นคิดหาคำตอบแต่ไม่ได้ตอบคำถาม.....	259
149	ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงถึงความเฉลียวฉลาดของเวตาล.....	260
150	เวตาลพูดล่อหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถาม.....	261
151	ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนสังหารโยคีศานติศีล.....	263
152	ภาพที่แสดงถึงความสง่างามของพระเจ้าตริวิกรมเสน.....	264
153	ภาพของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่แสดงถึงความเป็นวีรบุรุษ.....	265
154	โยคีศานติศีลหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์.....	268
155	ตัวอย่างภาพเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศก.....	272
156	ตัวอย่างภาพเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศก.....	273
157	ตัวอย่างภาพเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศก.....	274

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ **หน้า**

158 ภาพเหตุการณ์ที่นางปัทมาวดีใช้ดอกบัวแสดงปริศนา
ในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์..... 278

159 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์ตอนเวตาลถามคำถามพระเจ้าตริวิกรมเสน..... 283

160 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์ตอนเวตาลถามคำถามพระเจ้าตริวิกรมเสน..... 284

161 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์ตอนเวตาลถามคำถามพระเจ้าตริวิกรมเสน..... 285

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

"การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่าเรื่องโดยมีเทคนิควิธีการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอนความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะสูง เปรียบได้กับงานวรรณกรรมที่ใช้ขั้นตอนการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือ เพียงแต่การ์ตูนนำเสนอด้วยภาพ"[1] คำกล่าวนี้แสดงให้เห็นคุณลักษณะที่เด่นชัดของการ์ตูน คือ การนำเสนอเนื้อเรื่องด้วยภาพซึ่งมีผลให้ผู้อ่านเข้าใจและรับรู้เรื่องราวได้ง่าย ชัดเจน และมีความน่าสนใจ ปัจจุบันจึงมีการนำเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ รวมทั้งวรรณคดีมาสร้างสรรค์เป็นหนังสือการ์ตูนในลักษณะต่างๆ เช่น การสร้างรูปลักษณ์ตัวละครให้มีลักษณะคล้ายการ์ตูนต่างประเทศ การจัดวางองค์ประกอบภาพเหมือนการ์ตูนในโทรทัศน์ ตลอดจนดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมตามความสนใจของผู้อ่าน เป็นต้น เพื่อนำเสนอเรื่องราวที่ต้องใช้จินตนาการจากการอ่านเป็นการรับรู้เรื่องราวด้วยภาพ หนังสือการ์ตูนจึงมีคุณค่าในฐานะเป็นสื่อที่ช่วยสร้างการรับรู้วรรณคดีในกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเยาวชน ดังที่วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล กล่าวไว้ว่า *"การที่ผู้เขียนการ์ตูนได้นำเนื้อหาจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านมาปรับประยุกต์และนำเสนอในรูปแบบสื่อสมัยใหม่ที่มุ่งเน้นกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน ทำให้เด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันมีโอกาสเปิดรับวัฒนธรรมประเภทวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านไทยในอีกช่องทางการสื่อสารหนึ่ง"*[2]

ปัจจุบันพบว่ามีการนำวรรณคดีและตัวละครจากวรรณคดีมาสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูนอย่างแพร่หลาย เช่น สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นนำวรรณคดีเรื่อง**สามก๊ก รามเกียรติ์** และ**มหาภารตะ** มานำเสนอเป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก ตลอดจนสำนักพิมพ์บุรพัฒน์คอมมิกส์นำตัวละครหนุมานจาก**รามเกียรติ์**มาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนเรื่อง **หนุแมน (Chalanjor the Legend)** เป็นต้น นิทานเวตาลเป็นวรรณคดีเรื่องหนึ่งที่ได้รับการสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน ปัจจุบันพบว่ามีการ์ตูนนิทานเวตาล 2 สำนวน ได้แก่ **เวตาล (ฉบับการ์ตูน)** ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ พิมพ์เมื่อปี พ.ศ. 2548 และ**นิทานเวตาล** ของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ พิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2557 ความโดดเด่นและความน่าสนใจของการ์ตูนนิทานเวตาลที่แตกต่างจากการ์ตูนที่สร้างจากวรรณคดีเรื่องอื่นๆ คือ การมีรูปแบบเป็นนิทานซ้อนนิทานและมีการดำเนินเรื่องที่ตัวละครเอกต้องทำตามเงื่อนไข ลักษณะดังกล่าวนี้จึงส่งเสริมให้การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบการ์ตูนมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น ดังที่ปรมินท์ จารุวร อธิบายถึงลักษณะเด่นของวรรณคดีเรื่องนี้ไว้ว่า

---

[1] ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2534). *คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง*. หน้า 5.

[2] วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2549). *การสื่อความหมายใน "การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่"*. หน้า 216.

> นิทานเวตาลมีรูปแบบเป็นนิทานซ้อนนิทาน...การดำเนินเรื่องเป็นไปตามเงื่อนไขที่ตัวละครสำคัญเป็นผู้ตั้งไว้ โดยจะจบลงเมื่อตัวละครเอกสามารถทำตามเงื่อนไขได้สำเร็จ...ความน่าสนใจและความชวนติดตามของเรื่องยังอยู่ที่ประเภทของตัวละครและความขัดแย้งของตัวละครที่สามารถพัฒนาความขัดแย้งให้เป็นปมปัญหาที่ซับซ้อน[1]

นิทานเวตาล หรือ **เวตาลปัญจวิงศติ** เป็นวรรณคดีอินเดียโบราณที่แพร่หลายมายาวนาน แต่งโดย "*ศิวทาส*" ต่อมา "*โสมเทวะ*" นำมารวมไว้ใน**กถาสริตสาคร** (สาครเป็นที่รวมกระแสนิยาย) ซึ่งเป็นหนังสือรวบรวมนิทานต่างๆ ที่รู้จักแพร่หลายทั่วอินเดีย **กถาสริตสาคร**จึงนับว่าเป็นแหล่งรวบรวมและให้ความรู้อันเกี่ยวเนื่องกับนิทานต่างๆ จำนวนมาก ดังที่โสมเทวะ กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการแสดงความรู้ในการประพันธ์หนังสือเรื่องนี้ว่า "*ข้าพเจ้าพยายามรจนาเรื่องนี้ขึ้นเพื่อปรารถนาชื่อเสียงว่ามีปัญญาเจ้าความคิด*"[2] **เวตาลปัญจวิงศติ**มีทั้งสำนวนฉบับภาษาสันสกฤตและภาษาฮินดี เป็นที่รู้จักของชาวอังกฤษและมีการแปลเป็นภาษาอังกฤษหลายสำนวน เมื่ออินเดียตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษ หนึ่งในสำนวนที่มีชื่อเสียงคือ สำนวนของเซอร์ ริชาร์ด เบอร์ตัน (Sir Richard Burton)

นิทานเวตาลฉบับภาษาไทยเริ่มปรากฏเป็นหลักฐานทั้งในรูปแบบร้อยแก้วและร้อยกรองตั้งแต่สมัยอยุธยา ดังที่ทองแถม นาถจำนง กล่าวไว้ว่า

> อันที่จริงชาวสยามรู้จักนิทานเวตาลมาตั้งแต่ยุคกรุงศรีอยุธยาแล้ว และมีหนังสือโบราณครั้งกรุงเก่าเกี่ยวกับนิทานเวตาลอย่างน้อยสองเล่ม เล่มหนึ่งคือ "เวตาลปกรณัม" ซึ่งค้นพบในหอพระสมุดวชิรญาณแล้วตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2467 เล่มที่สองคือ "ลิลิตเพ็ชรมงกุฎ" ซึ่งเป็นวรรณคดีที่นำเรื่องจาก "เวตาลปกรณัม" ไปแต่งเป็น "ลิลิต" ดังมีข้อความว่า "ค่อยจะนิพนธ์ลิลิตโดยตำนานนิตย์บุรำในปกรณัมเวตาล"[3]

ต่อมาพระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ (น.ม.ส.) ทรงนำนิทานเวตาลฉบับภาษาอังกฤษของเซอร์ ริชาร์ด เบอร์ตัน (Sir Richard Burton) จำนวน 9 เรื่อง และนำอีก 1 เรื่องของซี. เอช. ทอว์นีย์ (C. H. Tawney) มาเรียบเรียงเป็นภาษาไทยจำนวน 10 เรื่อง นิทานเวตาลฉบับ น.ม.ส. พิมพ์ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2461 ได้รับความนิยมจากผู้อ่านมากและได้รับคัดเลือกเป็นหนึ่งในหนังสือดี 100 เล่มที่คนไทยควรอ่าน นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการยังนำนิทานเวตาลบางเรื่องมาเป็นแบบเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ในปี พ.ศ. 2543 ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา แปล**เวตาลปัญจวิงศติ**จากต้นฉบับดั้งเดิมที่พิมพ์ด้วยอักษรเทวนาครีครบ 25 เรื่อง จึงเป็นนิทานเวตาลฉบับที่มีความสมบูรณ์ ดังที่นิยะดา เหล่าสุนทร

---

[1] ปรมินท์ จารุวร. (2543, ธันวาคม). องค์ประกอบของนิทานซ้อนนิทานในนิทานเวตาล. *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย*. 17: 38.

[2] พระยาอนุมานราชธน. (2499). *กถาสริตสาคร : กถาบิฐและกถามุข*. หน้า ช.

[3] ทองแถม นาถจำนง. (2548). *เวตาลเป็นใคร : คำตอบจากเวตาลปกรณัม*. หน้า 8.

กล่าวไว้ว่า "*เป็นนิทานเวตาลฉบับที่สมบูรณ์ที่สุด ผู้แปลได้ใช้ต้นฉบับซึ่งอยู่ในหนังสือ **กถาสริตสาคร** ของโสมเทวะ ซึ่งพิมพ์ด้วยอักษรเทวนาครี ด้วยเหตุที่ผู้แปลเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีสันสกฤตและบาลี ดังนั้นไม่เป็นที่สงสัยถึงความถูกต้องของต้นฉบับและภาษาที่ใช้*"[1] นอกจากความบันเทิงที่ผู้อ่านจะได้รับแล้ว ยังทำให้ผู้อ่านได้เห็นถึงโลกทัศน์และชีวทัศน์อินเดียดั้งเดิม นับเป็นหนทางย้อนกลับสู่การศึกษา "*รากเหง้าแห่งวิถีตะวันออก*" ได้เป็นอย่างดี[2]

ลักษณะเด่นของนิทานเวตาลคือการนำเสนอเนื้อหาที่ชวนให้ผู้อ่านติดตาม กล่าวคือ นิทานแต่ละเรื่องจะทิ้งปริศนาเอาไว้ให้ผู้อ่านได้ขบคิดและติดตามหาคำตอบ ลักษณะดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้การ์ตูนนิทานเวตาลน่าสนใจและสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี การ์ตูนนิทานเวตาลจึงมีเนื้อเรื่องที่สนุก ชวนติดตาม เนื้อหาในแต่ละเรื่องให้ข้อคิดเตือนใจต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความจงรักภักดี การมีสติยั้งคิด เป็นต้น และสอดแทรกคติธรรมคำสอนเอาไว้มากมาย นิทานเวตาลจึงมีคุณค่าและความสำคัญต่อผู้อ่าน ดังที่ชลธิรา สัตยาวัฒนา อธิบายไว้ว่า

> การอ่านนิทานเวตาลให้ได้รสชาติสูงสุด มิใช่อ่านเพียงให้ได้รสความเพลิดเพลินเท่านั้น... ทุกคำทุกความ มีความหมาย ซ่อนเงื่อนซ่อนปมไว้หลายชั้นหลายเชิง การอ่านความหมายระหว่างบรรทัดจึงเป็นความสนุกทางปัญญาอย่างหนึ่ง...และหากได้อ่านความหมายระหว่างบรรทัดของนิทานทุกเรื่องที่ซ่อนอยู่ภายในโครงเรื่องใหญ่ก็จะพบความสลับซับซ้อน และเกิดความสนุกสนานทางปัญญาในทุกส่วนเสี้ยวของนิทานเวตาล โลกทัศน์ และภูมิปัญญาตะวันออก ตลอดจนไหวพริบปฏิภาณที่แฝงฝังอยู่ในเรื่อง[3]

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์จึงนำนิทานเวตาลมาสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน เพื่อนำเสนอเนื้อหาวรรณคดีตะวันออกที่มีเนื้อหายากให้รับรู้ง่าย กระตุ้นให้ผู้อ่านอยากติดตามอ่านนิทานเวตาลฉบับสมบูรณ์ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของยุพร แสงทักษิณ ที่กล่าวถึงจุดประสงค์ในการนำนิทานเวตาลมาจัดทำในรูปแบบการ์ตูนว่า

> ให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนมีรสนิยมดีในการอ่าน คือนอกจากจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากเนื้อเรื่องที่เปี่ยมไปด้วยคุณค่าสาระแล้วยังจะได้สัมผัสรับรสทางวรรณศิลป์...ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่จะกระตุ้นจูงใจให้ผู้อ่านใคร่จะตามไปอ่านพระนิพนธ์เรื่องเวตาลฉบับสมบูรณ์ในภายหลัง อันจะส่งผลสำคัญยิ่งคือการได้อนุรักษ์วรรณคดีคลาสสิกเรื่องนี้ไว้ให้อยู่คู่ชาติไทยต่อไป[4]

นิทานเวตาลสำนวนต่างๆ ที่ปรากฏในสังคมไทย สำนวนแรกคือ **เวตาลปกรณัม** สำนวนที่ 2 คือ **ลิลิตเพชรมงกุฎ** ของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) สำนวนที่ 3 คือ พระนิพนธ์**นิทานเวตาล** ของ น.ม.ส. และสำนวนที่ 4 คือ **เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา ทั้ง 4 สำนวนมี

---

[1] นิยะดา เหล่าสุนทร. (2545). นิทานเวตาล : ความสัมพันธ์ระหว่าง 4 สำนวน. ใน *พินิจวรรณลักษณ์*. หน้า 149.

[2] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 4.

[3] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. คำนิยม (9) - (10).

[4] ยุพร แสงทักษิณ. (2556). *นิทานเวตาล เล่ม 1 (วรรณคดีการ์ตูนฉบับคลาสิก)*. คำนำ.

ความแตกต่างกันเนื่องจากปัจจัยต่างๆ เช่น ยุคสมัยที่แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ ตลอดจนเนื้อหา เป็นต้น แต่สิ่งที่นิทานเวตาลทั้ง 4 สำนวน มีร่วมกันคือ ลักษณะการเป็นนิทานซ้อนนิทาน ซึ่งประกอบด้วยนิทานเรื่องใหญ่และนิทานเรื่องย่อย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตาราง 1 เนื้อหาโดยสรุปของนิทานเรื่องใหญ่ในนิทานเวตาลทั้ง 4 สำนวน

นิทานเรื่องใหญ่			
เวตาลปกรณัม	**ลิลิตเพชรมงกุฎ**	**นิทานเวตาล**	**เวตาลปัญจวิงศติ**
พระเจ้าพรหมทัตออกบวชเป็นฤาษีเพื่อประกอบพิธีเป็นมหาจักรพรรดิ์ฤาษีพรหมทัตทราบว่าพระอภัยสินจะได้เป็นพระมหาจักรพรรดิ์ จึงขอให้พระอภัยสินนำตัวเวตาลมาให้ จากนั้นจะนำพระอภัยสินและเวตาลมาประกอบพิธีให้ตนเป็นมหาจักรพรรดิ์ เวตาลเล่านิทาน 12 เรื่อง เรียกว่า *“ธรรมทศเต”* ให้พระอภัยสินฟังและถามปัญหา	พระวิกรมาทิตย์เสด็จประพาสป่าและจับตัวเวตาลมาเป็นพาหนะ เวตาลเล่านิทาน 1 เรื่อง คือ เรื่องเพชรมงกุฎให้ฟัง และสัญญาว่าหากพระวิกรมาทิตย์ตอบปัญหาได้เวตาลจะยอมเป็นข้ารับใช้ตลอดชีวิตแต่ถ้าตอบไม่ได้จะขอพระเศียรของพระวิกรมาทิตย์	โยคีศานติศีลต้องการประกอบพิธีบูชานางทุรคาเพื่อหวังเป็นใหญ่ในโลก จึงขอให้พระวิกรมาทิตย์และพระธรรมธวัชเดินทางไปจับเวตาลเพื่อนำมาประกอบพิธี และมีแผนจะสังหารพระวิกรมาทิตย์เพื่อแก้แค้นที่เคยถูกพระบิดาดูหมิ่น ระหว่างทางเวตาลเล่านิทาน 10 เรื่อง ให้พระวิกรมาทิตย์ฟัง แต่มีเงื่อนไขว่าจะต้องไม่ตรัสตอบสิ่งใด ไม่เช่นนั้นเวตาลจะบินกลับไปที่ต้นอโศกตามเดิม	โยคีศานติศีลจะประกอบมหายัชญพิธี จึงขอให้พระเจ้าตริวิกรมเสนช่วยนำศพที่แขวนอยู่บนกิ่งอโศกมาให้เพื่อประกอบพิธี โยคีมีแผนจะใช้พระเจ้าตริวิกรมเสนเป็นเครื่องสังเวยในฐานะมนุษย์ ระหว่างที่พระเจ้าตริวิกรมเสนแบกศพเวตาลเข้าสิงศพและเล่านิทาน 24 เรื่องให้ฟัง โดยมีข้อแม้ว่าเมื่อฟังแล้วห้ามตรัสอะไรทั้งสิ้น

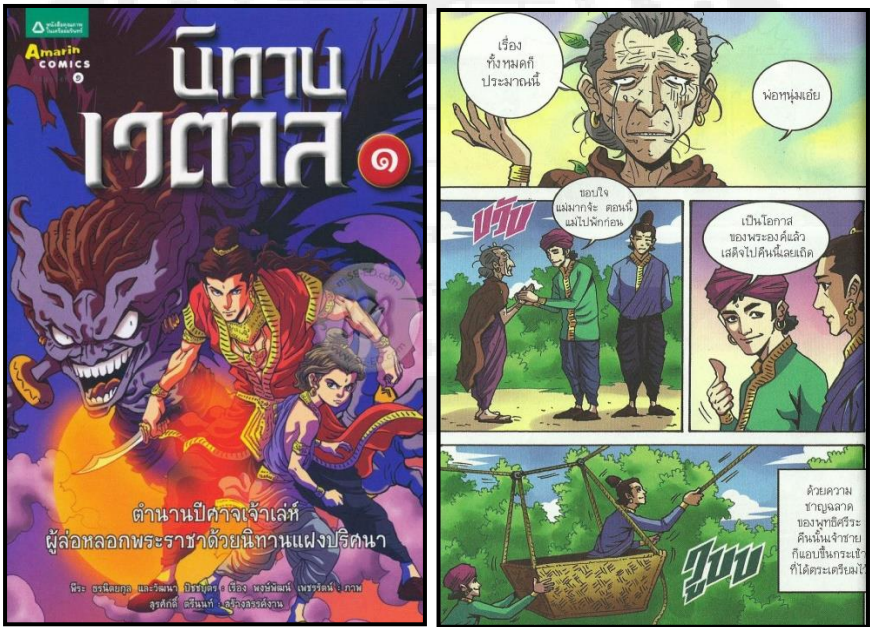
จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่านิทานเวตาลทั้ง 4 สำนวน กล่าวถึงการเล่านิทานและการตั้งคำถามจากนิทานของเวตาล แต่จำนวนเรื่องและรายละเอียดของนิทานเรื่องย่อยในแต่ละสำนวนแตกต่างกัน กล่าวคือ **เวตาลปกรณัม**มีนิทาน 12 เรื่อง ซึ่งมีเนื้อหานิทานไม่ตรงกับนิทานเวตาลสำนวนอื่นๆ **ลิลิตเพชรมงกุฎ**มีนิทาน 1 เรื่อง และมีเนื้อหาคล้ายคลึงกับนิทานเรื่องย่อยเรื่องที่ 1 ในนิทานเวตาล ฉบับ น.ม.ส. และ**เวตาลปัญจวิงศติ** ส่วนนิทานเวตาล ฉบับ น.ม.ส. มีนิทานจำนวน 10 เรื่อง และ**เวตาลปัญจวิงศติ** มีนิทานจำนวน 25 เรื่อง

เมื่อศึกษาเนื้อหานิทานเรื่องย่อยที่ปรากฏในนิทานเวตาลฉบับการ์ตูนของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์พบว่า ผู้ผลิตทั้ง 2 สำนักพิมพ์ เลือกใช้เนื้อหาจาก

เวตาลปัญจวิงศติ ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา เป็นต้นเรื่องในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนด้วยเหตุผลสำคัญคือ **เวตาลปัญจวิงศติ**มีความสมบูรณ์ตามต้นฉบับภาษาสันสกฤต

> เวตาลปัญจวิงศติยังไม่เคยมีใครแปลมาก่อน เท่าที่พบก็มีแต่ฉบับแปลของ น.ม.ส. ซึ่งทรงแปลไว้เพียง 10 เรื่อง ส่วนฉบับภาษาอังกฤษที่ Richard Burton แปลและสำนักพิมพ์ Dover พิมพ์จำหน่ายก็มีเพียง 11 เรื่อง ซึ่งยังไม่ครบบริบูรณ์เพราะยังขาดอีกถึง 14 เรื่อง ข้าพเจ้าจึงตั้งใจจะแปลให้ครบทั้ง 25 เรื่อง ซึ่งทั้งหมดนี้อยู่ในกถาสริตสาครของโสมเทวะทั้งชุด การแปลครั้งนี้ได้สอบทานกับต้นฉบับเดิมซึ่งพิมพ์ด้วยอักษรเทวนาครีโดยเรียบร้อย ข้าพเจ้าแปลเวตาลปัญจวิงศติ โดยเริ่มจากเรื่องที่ 1 ไปจนถึงเรื่องที่ 25[1]

แม้ทั้ง 2 สำนักพิมพ์ จะนำ**เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนเหมือนกัน แต่รายละเอียดการนำเสนอตลอดจนกลวิธีในการสร้างสรรค์นั้นแตกต่างกัน เช่น **นิทานเวตาล** สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ นำเสนอเนื้อหานิทานเวตาล 25 เรื่อง จำนวน 5 เล่ม เล่มละ 5 เรื่อง โดยใช้ตัวการ์ตูนและภาพที่มีสีสันสวยงามนำเสนอเรื่องราว มีบทสนทนาประกอบ มีการสอดแทรกมุกตลก



ภาพประกอบ 1 รูปแบบหนังสือการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

เวตาล (ฉบับการ์ตูน) ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเนื้อหานิทานทั้ง 25 เรื่อง มาสร้างสรรค์เป็นหนังสือการ์ตูน 1 เล่ม โดยมีการ์ตูนหน้าละ 1 ภาพพร้อมเนื้อหาประกอบ เป็นต้น

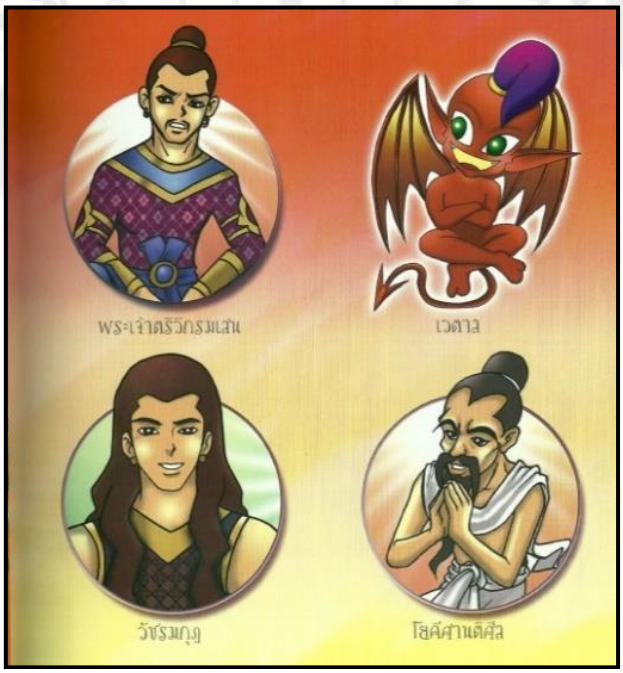
---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 5.



ภาพประกอบ 2 รูปแบบหนังสือการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

ผู้วิจัยพบว่า กลวิธีการนำเสนอตัวละครแตกต่างกัน คือ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์แนะนำเพียงชื่อตัวละครประกอบภาพ แต่สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ให้รายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร ดังนี้



ภาพประกอบ 3 การแนะนำตัวละครของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[1]

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เวตาล (ฉบับการ์ตูน)*. หน้า 5.



ภาพประกอบ 4 การแนะนำตัวละครของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

ดังกล่าวข้างต้นเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบหนังสือการ์ตูน กล่าวคือ มีการใช้ภาษาประกอบภาพที่เข้าใจง่าย ใช้ภาพการ์ตูนนำเสนอได้ชัดเจนและน่าสนใจ การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนให้ความรู้แก่ผู้อ่านโดยสอดแทรกในเนื้อหาและการอธิบายความรู้ออกมาโดยเฉพาะ ทั้งในรูปแบบของเชิงอรรถและภาคผนวกท้ายเล่ม ลักษณะเด่นดังกล่าวนี้มีผลต่อการขยายกลุ่มผู้อ่านวรรณคดีให้มีความหลากหลายและกว้างขวางขึ้นโดยเฉพาะผู้อ่านที่เป็นเยาวชน การ์ตูนนิทานเวตาลจึงนับว่ามีคุณค่าทั้งในด้านเนื้อหา ได้แก่ คุณค่าในการสืบทอดวรรณคดี คุณค่าในการให้ความรู้ และคุณค่าในการให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน ตลอดจนคุณค่าด้านศิลปะการประพันธ์ของการ์ตูนนิทานเวตาล เช่น คุณค่าด้านการนำเสนอเนื้อหา และคุณค่าด้านการสร้างความบันเทิง เป็นต้น

จากความสำคัญดังกล่าวมานี้ ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษา**เวตาล (ฉบับการ์ตูน)** ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และ**นิทานเวตาล** ของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ เพื่อให้เห็นถึงลักษณะการสร้างสรรค์ตลอดจนเห็นถึงคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาลทั้งด้านการสร้างความบันเทิง การให้ความรู้ การให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน และการถ่ายทอดวรรณคดี ในฐานะสื่อที่ส่งเสริมการรับรู้วรรณคดีของคนในสังคมปัจจุบัน

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า แนะนำตัวละคร.

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์และคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ และเห็นคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาการ์ตูนนิทานเวตาล จำนวน 2 สำนวน ดังนี้

1. เวตาล (ฉบับการ์ตูน) สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ จำนวน 1 เล่ม พิมพ์ครั้งที่ 17 พ.ศ. 2558
2. นิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ จำนวน 5 เล่ม ได้แก่
   - นิทานเวตาล เล่ม 1 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2557
   - นิทานเวตาล เล่ม 2 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2557
   - นิทานเวตาล เล่ม 3 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2558
   - นิทานเวตาล เล่ม 4 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2558
   - นิทานเวตาล เล่ม 5 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2558

วิธีดำเนินการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1. รวบรวมและศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน นิทานเวตาล และการสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน

2. ศึกษาวิเคราะห์การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน ได้แก่ เวตาล (ฉบับการ์ตูน) สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ในด้านการสร้างสรรค์และคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล

3. นำเสนอผลการศึกษาแบบพรรณาวิเคราะห์

บทที่ 2
นิทานเวตาล : ภูมิหลังและการสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน

นิทานเวตาลปรากฏในสังคมไทยตั้งแต่สมัยอยุธยา ปัจจุบันยังเป็นที่รู้จักและมีการสร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบต่างๆ หนึ่งในนั้นคือการสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของนิทานเวตาลและรูปแบบการนำเสนอวรรณคดีที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่หลากหลายและกว้างขวางขึ้น

ในบทนี้ผู้วิจัยจะศึกษาภูมิหลังของนิทานเวตาลและการสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบหนังสือการ์ตูน โดยแบ่งประเด็นการนำเสนอเป็นลำดับ ดังนี้

2.1 ความหมายและความเป็นมาของนิทาน

2.2 ความสำคัญของนิทานเวตาลและการสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบต่างๆ

2.3 การสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบหนังสือการ์ตูน

1. ความหมายและความเป็นมาของนิทาน

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นถึงความหมายและความเป็นมาของนิทานที่เกิดขึ้นในสังคม เพื่อให้เข้าใจลักษณะและความสำคัญของนิทานและการเล่านิทาน อันมีส่วนสัมพันธ์สอดคล้องกับนิทานและการเล่านิทานของเวตาล

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 อธิบายความหมายของนิทานไว้ว่า นิทาน คือ เรื่องที่เล่ากันมา เช่น นิทานชาดก นิทานอีสป; เหตุ เช่น โรคนิทาน; เรื่องเดิม เช่น วัตถุนิทาน[1]

กิ่งแก้ว อัตถากร กล่าวถึงความหมายของนิทานไว้ว่า นิทานคือเรื่องเล่าทั่วไปที่ไม่ได้จงใจแสดงประวัติความเป็นมาของอะไร จุดใหญ่เล่าเพื่อความสนุกสนานบางครั้งสอดแทรกคติเพื่อสอนใจไปด้วย นิทานไม่ใช่เรื่องเล่าเฉพาะสำหรับเด็ก มีอยู่เป็นจำนวนมากทีเดียวที่เล่าเฉพาะในหมู่ผู้ใหญ่และเหมาะสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น[2]

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์[3] อธิบายความหมายและลักษณะของนิทานสรุปได้ว่า นิทานเป็นสิ่งที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์ ธรรมชาติของนิทานเป็นของกลุ่มชนมากกว่าจะเป็นปัจเจกชน นิทานส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่ถูกเล่าซ้ำๆ กันและแพร่กระจายไปในรูปแบบต่างๆ จากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง ส่วนมากจะแพร่กระจายโดยการเล่า ต่อมาจึงมีการบันทึกและตีพิมพ์เป็นลาย

---

[1] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 634.

[2] กิ่งแก้ว อัตถากร. (2514). *วรรณกรรมจากบ้านใน*. หน้า 8.

[3] เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2538). *นิทานพื้นบ้านเปรียบเทียบ*. หน้า 36-38.

ลักษณ์ เมื่อนิทานเป็นเรื่องเล่าที่แพร่กระจายไปยังสถานที่ต่าง ๆ นิทานจึงเป็นเรื่องเล่าที่สืบทอดต่อ ๆ กันมาจนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง[1]

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปความหมายของนิทานได้ว่า นิทาน คือ เรื่องที่มนุษย์จินตนาการขึ้นและเล่าสืบต่อกันมาเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและให้ข้อคิดแก่ผู้ฟัง

การเล่านิทานมีมานานกว่า 6,000 ปี นิทานโบราณเหล่านี้ ได้แก่ นิทานแห่งอียิปต์โบราณ จีน สุเมเรียน และนิทานสันสกฤต นิทานยุคแรก ๆ เรียกว่า นิทานพื้นบ้าน (Folk Literature) ในทวีปอเมริกามีนักเล่านิทาน 2 แบบ ได้แก่ นักเล่านิทานประจำหมู่บ้านและนักเล่านิทานไม่อยู่เป็นที่ เป็นนักเล่านิทานพเนจร นักเล่านิทานทั้ง 2 กลุ่มมักเล่านิทานเพื่อสอนเด็ก เมื่อระบบการพิมพ์พัฒนาขึ้นในปี ค.ศ. 1450 ได้มีการนำนิทานมาพิมพ์เผยแพร่ส่งผลให้นักเล่านิทานพเนจรเริ่มลดจำนวนลง[2] แต่นิทานและการเล่านิทานก็ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมมาโดยตลอดจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากการเล่านิทานเป็นการเติมเต็มความต้องการขั้นพื้นฐานของสังคมหรือความต้องการส่วนตัวของมนุษย์ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวในอดีต การหาคำตอบของสิ่งต่าง ๆ และยังเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวในอดีตของวีรบุรุษคนสำคัญ[3]

นักคติชนวิทยาและนักมานุษยวิทยามีแนวความคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแหล่งกำเนิดของนิทานใน 2 ลักษณะ คือ ทฤษฎีเอกกำเนิด (Monogenesis) และทฤษฎีพหุกำเนิด (Polygenesis)[4] ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ทฤษฎีเอกกำเนิด เชื่อว่านิทานทั้งหลายมีแหล่งกำเนิดเพียงแหล่งเดียว จากนั้นจึงถ่ายทอดออกไปยังถิ่นต่าง ๆ แล้วเล่าสืบต่อกันมาจนปัจจุบัน

2. ทฤษฎีพหุกำเนิด เชื่อว่านิทานเกิดจากการสร้างสรรค์ของกลุ่มชนต่าง ๆ โดยอิสระและนิทานเกิดขึ้นได้จากทุกแห่งในโลก

จากแนวความคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ประการหนึ่งของนิทานที่ปรากฏในสังคมต่าง ๆ ทั่วโลก คือ ทุกสังคมมีนิทานและการเล่านิทาน ดังที่สติธ ทอมป์สัน (Stith Thompson) กล่าวไว้ว่า

> ในทุกสังคมมีการเล่านิทานและมีผู้กระหายอยากฟังนิทานเสมอ เรื่องที่เล่าสู่กันฟังอาจมีลักษณะเป็นเรื่องของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อไม่นานนัก หรืออาจมีลักษณะเป็นตำนานเรื่องราวดึกดำบรรพ์ ผู้ฟังนิทานชายหญิงต่างพอใจที่จะฟังเรื่องเล่าทุกชนิด เพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนาน เพื่อชื่นชมในวีรกรรมของตัวละคร เพื่อเป็นการปฏิบัติทางศาสนา หรือเพื่อผ่อนคลายความเบื่อหน่ายจำเจในชีวิตประจำวัน[5]

---

[1] ประคอง นิมมานเหมินทร์. (2528). นิทานพื้นบ้าน. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาไทย 8*. หน้า 59.

[2] เกริก ยุ้นพันธ์. (2538). *การเล่านิทาน*. หน้า 9-11.

[3] วรรณี ศิริสุนทร. (2532). *การเล่านิทาน*. หน้า 2.

[4] ศิราพร ฐิตะฐาน. (2523). *ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน*. หน้า 3-11.

[5] Stith Thompson. (1977). *The Folktale*. p. 3. (อ้างอิงจาก ประคอง นิมมานเหมินทร์. (2543). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. หน้า 1.)

ผู้เล่านิทานจึงเป็นทั้งผู้สื่อข่าว ผู้เผยแพร่วัฒนธรรม ผู้ประกาศศีลธรรมจรรยา และเป็นนักประวัติศาสตร์นอกเหนือจากเป็นผู้ให้ความสุขแก่ผู้ฟัง เมื่อนิทานถูกถ่ายทอดและแพร่กระจายไปยังที่ต่างๆ ส่งผลให้เนื้อหาของนิทานเกิดการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

1. การละความ (Omission) เมื่อนักเล่านิทานได้ฟังเรื่องแล้วนำไปเล่าต่อ นิทานจะถูกกลั่นกรองและผู้เล่าอาจตัดเนื้อหาบางตอนโดยละความที่ไม่สำคัญ ละความที่ไม่คุ้นเคย หรือละความที่ไม่สบอารมณ์ออก

2. การเปลี่ยนรายละเอียด (Changing Detail) ผู้เล่าอาจเปลี่ยนรายละเอียดบางประการเพื่ออธิบายความในบางตอน หรือเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความคุ้นเคยกับเรื่องที่เล่าและไม่รู้สึกแบ่งแยก

3. การขยายความ (Expansion) ผู้เล่านิทานจะขยายความโดยแสดงทัศนคติของผู้เล่าหรือสอดแทรกความเชื่อและวัฒนธรรม ตลอดจนแสดงจินตนาการเพื่อขยายความให้ชัดเจน

4. การผนวกเรื่อง (Adding Another Story) เป็นการดึงเอาอนุภาคจากเรื่องอื่นเข้ามาโดยที่เรื่องเดิมไม่มีปรากฏ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้เล่าสับสนจึงนำเหตุการณ์จากนิทานเรื่องอื่นๆ มารวมเข้าด้วยกัน

5. การสลับเหตุการณ์ (Transposition) นิทานบางสำนวนมีเหตุการณ์ในเรื่องที่เป็นอิสระต่อกัน ผู้เล่าอาจสลับเหตุการณ์เพราะเห็นว่าเหตุการณ์แต่ละตอนจะอยู่ตอนไหนก็ได้ และไม่มีผลกระทบต่อความเป็นไปของเรื่อง ดังนั้นนิทานเรื่องเดียวกันจึงอาจมีการเรียงลำดับเหตุการณ์ไว้ก่อนหลังต่างกัน

6. การอนุรักษ์ตนเอง (Self-Correction) นิทานแต่ละเรื่องย่อมมีแก่นเรื่องที่ปรากฏชัดเจนเสมอ หรือมีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับนิทานเรื่องอื่น เช่น เรื่องซินเดอเรลลา (Cinderella) ต้องคงเรื่องรองเท้าแก้วไว้เสมอ[1]

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้นปรากฏในงานวิจัยเรื่อง **รามเกียรติ์ : ศึกษาในแง่การแพร่กระจายของนิทาน**[2] ที่นำนิทานเรื่องพระรามจากภาคต่างๆ ของไทย จำนวน 6 สำนวน มาเปรียบเทียบ จากการศึกษาพบว่า นิทานแต่ละสำนวนมีความแตกต่างกัน คือ การเปลี่ยนรายละเอียดของเรื่อง การเพิ่มความ การลดความ การสับสนความ และการสลับความ ผลการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงธรรมชาติของการแพร่กระจายนิทานที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอันได้รับผลมาจากปัจจัยต่างๆ เช่น จินตนาการของมนุษย์ วัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น สภาพแวดล้อมและยุคสมัย เป็นต้น

---

[1] ศิราพร ฐิตะฐาน. (2523). *ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน*. หน้า 30-69.

[2] ศิราพร ฐิตะฐาน. (2522). *รามเกียรติ์ : ศึกษาในแง่การแพร่กระจายของนิทาน*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นอกจากนี้มีการศึกษา **แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง : ความแพร่หลายและการแตกเรื่อง** ของวัชราภรณ์ ดิษฐป้าน[1] ที่ศึกษาความแพร่หลายของแบบเรื่องนิทานสังข์ทองและปรากฏการณ์การแตกเรื่องของนิทานที่เกิดขึ้นในกระบวนการการแพร่กระจายของนิทานสังข์ทอง จากการรวบรวมนิทานในแบบเรื่องนิทานสังข์ทองจำนวน 72 สำนวนจากภาคต่างๆ ของประเทศไทย พบว่า แบบเรื่องนิทานสังข์ทองประกอบด้วยเหตุการณ์สำคัญ 4 ตอน คือ กำเนิดผิดปกติ ตัวเอกผจญภัย ตัวเอกซ่อนรูป พบคู่ครอง และถูกพ่อตาทดสอบ การเผยร่างและการยอมรับ มีพฤติกรรมหลัก 11 พฤติกรรม เช่น การกำเนิดในรูปลักษณ์ประหลาดและการได้ผู้อุปถัมภ์ เป็นต้น การศึกษาปรากฏการณ์การแตกเรื่องของนิทานพบว่า ความแพร่หลายของนิทานสังข์ทองทำให้เกิดนิทานเรื่องใหม่จำนวนหลายเรื่อง จากกระบวนการแตกเรื่องนี้ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะต่างๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงลำดับของพฤติกรรมหลัก การตัดเนื้อหาบางตอนหรือตัดบางพฤติกรรมหลักออกจากโครงเรื่อง และการนำโครงเรื่องบางตอนไปแต่งเป็นนิทานเรื่องใหม่ เป็นต้น

นิทานถูกกำหนดด้วยระบบคิดที่เป็นสากลของมนุษย์ (พฤติกรรมในนิทานที่เป็นสากล) ประเภทของนิทาน (พฤติกรรมที่ถูกกำหนดให้เหมาะสมกับประเภทนิทาน) และลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของเจ้าของนิทาน (พฤติกรรมเฉพาะที่พบในแต่ละวัฒนธรรม) ดังปรากฏใน **ไวยากรณ์ของนิทาน : การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง**[2] แสดงให้เห็นว่านิทานมีทั้งความเป็นสากลและความเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมอยู่รวมกัน โครงสร้างของนิทานจึงประกอบด้วยพฤติกรรมที่เป็นสากลและพฤติกรรมที่พบเฉพาะในแต่ละวัฒนธรรม นิทานจึงเป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรมและมีประโยชน์ในด้านต่างๆ ดังข้อความที่ว่า

> นิทานเป็นเรื่องเล่าที่มีลักษณะเฉพาะตัวมีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันการเล่านิทานได้ถูกนำไปใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดวัฒนธรรม เป็นสื่อและเครื่องมือในการเตรียมความพร้อมของเด็ก เป็นสื่อและวิธีการสอนเนื้อหาสาระต่างๆ นักการศึกษาพยายามใช้นิทานเป็นเครื่องมือในการพัฒนามนุษย์ทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะการพัฒนาเด็ก ทั้งนี้เพราะนิทานสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสอน เครื่องมือในการโน้มน้าวให้เด็กเปิดใจยอมรับพฤติกรรมต่างๆ ที่สังคมยอมรับ เป็นตัวแบบในการประพฤติปฏิบัติตน อีกทั้งเป็นตัวแบบในการหล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก นอกจากนั้นยังพบว่า นิทานมีความสำคัญและมีคุณค่าในการเสริมสร้างพัฒนาการตามวัยของเด็ก ทั้งพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา อันมีผลทำให้เด็กมีพัฒนาการทางกายที่เหมาะสม สามารถเรียนรู้สังคม ปรับตัวให้เข้ากับสังคม เรียนรู้เจตคติ ค่านิยม บทบาทหน้าที่ของตนในสังคม กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ สร้างเสริมเหตุผล ทำให้รู้จักคาดการณ์ล่วงหน้า เชื่อมั่นในตนเอง ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่านิทานมีความสำคัญอย่างยิ่งในฐานะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพเด็ก[3]

---

[1] วัชราภรณ์ ดิษฐป้าน. (2545). *แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง : ความแพร่หลายและการแตกเรื่อง*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] ศิราพร ณ ถลาง. (2557). *ไวยากรณ์ของนิทาน : การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง*. หน้า 14-15.

[3] สมศักดิ์ ปริปุรณะ. (2542). นิทาน : ความสำคัญและประโยชน์ของนิทาน. *วารสารวิชาการสถาบันราชภัฏบ้านจอมบึง*. (2): 62.

ความเป็นมาของนิทานและการเล่านิทานที่เกิดขึ้นในสังคมดังกล่าวมาแล้วข้างต้นแสดงให้เห็นว่า นิทานเป็นสิ่งให้ความบันเทิงแก่มนุษย์ตลอดจนให้แง่คิด คติสอนใจ สามารถสะท้อนถึงวัฒนธรรมและความคิดของคนในสังคมนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ผู้วิจัยจะได้นำความรู้ดังกล่าวไปปรับใช้ในการศึกษาวิเคราะห์การสร้างสรรค์และคุณค่าของนิทานเวตาลในรูปแบบหนังสือการ์ตูนต่อไป

2. ความสำคัญของนิทานเวตาลและการสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบต่าง ๆ

ในการศึกษาการ์ตูนนิทานเวตาล ผู้วิจัยจะได้นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับนิทานเวตาลแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ความสำคัญของนิทานเวตาล และการสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบต่างๆ

2.1 ความสำคัญของนิทานเวตาล

นิทานเวตาล 25 เรื่อง เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่เล่าสืบต่อกันมาและเผยแพร่ทั่วไปในชมพูทวีป เมื่อ “*ศิวทาส*” แต่งนิทานเวตาลเป็นภาษาสันสกฤตและ “*โสมเทวะ*” นำมารวมไว้ใน **กถาสริตสาคร**จึงปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษร นิทานเวตาลสำนวนภาษาไทยเริ่มปรากฏเป็นลายลักษณ์ชื่อว่า **เวตาลปกรณัม** ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่งและสมัยที่แต่งแน่ชัด แต่สันนิษฐานว่าแต่งก่อนเรื่อง**ลิลิตเพชรมงกุฎ** ดังความตอนต้นที่เจ้าพระยาพระคลัง (หน) กล่าวไว้ว่า “*ข้อยข้าจะนิพนธ์ลิลิตโดยตำนานนิตย์บูรำ ในปักระณำเวตาล*”[1]

ในสมัยรัตนโกสินทร์ปรากฏงานพระนิพนธ์เรื่อง**นิทานเวตาล** ของพระราชวรวงศ์เธอกรมหมื่นพิทยาลงกรณ นามปากกาว่า น.ม.ส. ที่นำนิทานเวตาลฉบับภาษาอังกฤษมาแปลและเรียบเรียงเป็นภาษาไทยจำนวน 10 เรื่อง โดยนำมาจากฉบับของเซอร์ ริชาร์ด เบอร์ตัน (Sir Richard Burton) จำนวน 9 เรื่อง และนำอีก 1 เรื่องมาจากฉบับของซี. เอช. ทอว์นีย์ (C. H. Tawney) ซึ่งแปลมาจาก**กถาสริตสาคร** พระนิพนธ์เรื่อง**นิทานเวตาล** ของ น.ม.ส. ฉบับนี้ได้รับความนิยมและรู้จักแพร่หลายในสังคมไทย และได้รับการคัดเลือกให้เป็นหนังสือดี 100 เล่มที่คนไทยควรอ่าน อีกทั้งยังมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนวรรณคดีในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กระทรวงศึกษาธิการจึงนำเนื้อหาตอนหนึ่งของนิทานเวตาลไว้ในหนังสือแบบเรียนวิชาภาษาไทย

ต่อมาศักดิ์ศรี แย้มนัดดา เห็นว่า นิทานเวตาลที่ปรากฏมีจำนวนเพียง 10 เรื่อง ซึ่งยังขาดอีกถึง 14 เรื่อง จึงแปลนิทานเวตาลจากต้นฉบับภาษาสันสกฤตครบทั้ง 25 เรื่อง ใช้ชื่อว่า **เวตาลปัญจวิงศติ** นิทานเวตาลฉบับนี้นับว่ามีความสมบูรณ์ตามต้นฉบับกว่าทุกสำนวน

นิทานเวตาลเป็นวรรณคดีที่มีรูปแบบเป็นนิทานซ้อนนิทานและมีเงื่อนไขที่ตัวละครเอกต้องทำตาม ตัวละครมีความหลากหลาย ดังที่ปรมินทร์ จารุวร กล่าวว่า “*ความน่าสนใจของเรื่องยังอยู่ที่*

---

[1] เจ้าพระยาพระคลัง (หน). (2515). *วรรณคดีเจ้าพระยาพระคลัง (หน)*. หน้า 77.

การสร้างตัวละครให้มีหลายประเภทและมีความวิเศษ ของวิเศษ เหตุการณ์อัศจรรย์"[1] เนื้อหาแต่ละเรื่องสอดแทรกคติธรรมคำสอนและข้อคิดเตือนใจต่างๆ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้ นิทานเวตาลมีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงโลกทัศน์และภูมิปัญญาตะวันออกอย่างชัดเจนตลอดทั้งเรื่อง เนื่องจากเป็นวรรณคดีอินเดียโบราณ ดังนั้นจึงมีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงความคิดและค่านิยมของศาสนาพราหมณ์ฮินดูปรากฏชัดเจน เช่น ระบบวรรณะ เทพเจ้า คัมภีร์พระเวท การวิวาห์ 8 ชนิดของพราหมณ์ เป็นต้น นิทานเวตาลจึงมีเนื้อหาที่ให้ทั้งความเพลิดเพลินและให้ความรู้เกี่ยวกับโลกทัศน์และภูมิปัญญาของอินเดียได้อย่างดี ดังคำกล่าวที่ว่า

> นิทานเวตาลมีที่มาจากภูมิปัญญาตะวันออก (อินเดีย) โดยแท้จริงและยังถือได้ว่านิทานเวตาลมีที่มาแรกเริ่มจากวรรณคดีมุขปาฐะ (Oral Literature) เพราะเป็นนิทานที่เล่าสู่กันฟัง รู้จักสืบทอด และเผยแพร่กันอย่างกว้างขวางหลายสำนวนผ่านกันมาหลายชั่วรุ่นคน นิทานเวตาลจึงเป็นหนังสือที่ใช้อ่านเพื่อความสนุกเพลิดเพลินก็ได้ หรือจะนำมาใช้ศึกษาเพื่อเข้าใจโลกทัศน์ วิธีคิด สภาพสังคม พฤติกรรมมนุษย์ และภูมิปัญญาของชาวอินเดียโบราณอย่างจริงจังก็ได้ คุณค่าของนิทานเวตาลจึงมิได้จำกัดเพียงเป็นประโยชน์ด้าน "วรรณคดีศึกษา" หากยังเป็นความรู้ด้านคติชนวิทยาตะวันออกอีกด้วย[2]

นิทานเวตาลโดยเฉพาะฉบับของ น.ม.ส. และศักดิ์ศรี แย้มนัดดา ปรากฏคุณค่าด้านภาษาอย่างเด่นชัด กวีทั้ง 2 ท่านต่างได้รับการยกย่องว่าเป็น "*ปราชญ์*" ทางภาษา สำนวนโวหารที่ปรากฏในนิทานเวตาลทั้ง 2 ฉบับจึงมีความไพเราะ ลึกซึ้ง และคมคาย ดัง **การศึกษาเปรียบเทียบท่วงทำนองการแต่งนิทานเวตาลฉบับของ น.ม.ส. กับฉบับของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา**[3] ซึ่งวิเคราะห์วิธีการดำเนินเรื่องและการใช้ภาษา จากนั้นจึงนำนิทานเวตาล 2 ฉบับมาเปรียบเทียบกัน จากการศึกษาพบว่า นิทานเวตาลทั้ง 2 ฉบับมีการสรรคำใช้ทั้งการใช้คำเฉพาะ ใช้คำเหมาะสมกับเหตุการณ์ ใช้คำเรียก อธิบายศัพท์ และใช้การหลากคำเหมือนกัน ส่วนที่แตกต่างกันมีเพียงการใช้คำหรือสำนวนเก่าซึ่งจะพบในฉบับของ น.ม.ส. เท่านั้น ด้านการใช้ประโยค นิทานเวตาลทั้ง 2 ฉบับมีการใช้ประโยคขัดความและประโยคละความที่แตกต่างกัน ส่วนประโยคประเภทอื่นจะแตกต่างกันเพียงบางส่วนเท่านั้น เช่น ประโยคซ้ำคำ สรุปความ ขนานความ เน้นความ เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่านิทานเวตาลทั้ง 2 ฉบับจะใช้ทั้งบรรยายโวหาร พรรณนาโวหาร และอธิบายโวหารเหมือนกัน ด้านการใช้น้ำเสียง นิทานเวตาลฉบับของ น.ม.ส. ใช้น้ำเสียงยั่วล้อตัวละครและเสียดสีขนบในการประพันธ์ แต่ในฉบับของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา จะแสดงน้ำเสียงยั่วล้อลักษณะของนิทานและมีน้ำเสียงเห็นใจตัวละคร

---

[1] ปรมินท์ จารุวร. (2543, ธันวาคม). องค์ประกอบของนิทานซ้อนนิทานในนิทานเวตาล. *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย*. 17: 62.

[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 306.

[3] รักชนก อยู่ใจเย็น. (2547). *การศึกษาเปรียบเทียบท่วงทำนองการแต่งนิทานเวตาลฉบับของ น.ม.ส. กับฉบับของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา*. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พระนิพนธ์ของ น.ม.ส. ได้รับความนิยมและเป็นที่ชื่นชอบของผู้อ่าน เนื่องจากทรงพระปรีชาสามารถด้านการใช้คำ ตลอดจนการใช้สำนวนโวหารที่ไพเราะ คมคาย ดังที่เจือ สตะเวทิน กล่าวไว้ว่า

> ในทางภาษาและวรรณคดี กรมหมื่นพิทยาลงกรณทรงได้รับพระเกียรติสูงสุดใช้พระนามแฝงว่า น.ม.ส. อันเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ทรงแต่งหนังสือไว้มากทั้งที่เป็นร้อยแก้วและกวีนิพนธ์ ทรงเคร่งครัดในการใช้ภาษาและถ้อยคำให้ถูกต้อง ทรงเป็นนักเขียนและกวีที่มีโวหารพิเศษ ทรงมีอารมณ์ในการแต่งหนังสือมาก จึงทำให้พระนิพนธ์แทบทุกเรื่องของพระองค์จับจิตติดใจผู้อ่าน...การที่บทพระนิพนธ์ของพระองค์ได้รับการยกย่องว่าดีเด่นนั้นเกิดจาก
>
> 1. ทรงมีพระปรีชาสามารถยิ่งในการสรรคำสำนวนโวหารและระบบสัมผัสต่าง ๆ ซึ่งนับว่าเป็นอลังการอย่างหนึ่งที่ทำให้บทพระนิพนธ์ของพระองค์คมคายและไพเราะยิ่ง
>
> 2. ทรงแทรกอารมณ์ขันลงในบทพระนิพนธ์โดยเฉพาะประเภทร้อยแก้ว จะเห็นได้ว่าอารมณ์ขันที่ปรากฏอยู่ในพระนิพนธ์นั้นผู้อ่านต้องขบจึงจะเห็นขัน
>
> 3. ทรงแสดงข้อคิดเห็นส่วนพระองค์เกี่ยวกับด้านต่าง ๆ เช่น ภาษา วรรณคดี การเมือง เป็นต้น ซึ่งข้อคิดเหล่านั้นให้ทั้งความเพลิดเพลิน และเสริมสร้างสติปัญญาแก่ผู้อ่านอย่างมาก ทั้งยังเป็นข้อคิดที่ทันสมัยอยู่เสมอ[1]

ดังกล่าวข้างต้นจึงมีผู้สนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ**นิทานเวตาล** พระนิพนธ์ของ น.ม.ส. ในประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เช่น ยุพร แสงทักษิณ ศึกษา **อลังการในพระนิพนธ์ของพระราชวรวงศ์เธอกรมหมื่นพิทยาลงกรณ**[2] โดยเฉพาะเรื่องนิทานเวตาลสรุปได้ว่า น.ม.ส. มีความดีเด่นด้านการสรรคำใช้และแสดงอารมณ์ขันโดยใช้สำนวนโวหารที่ประชดประชันซึ่งผู้อ่านจะต้องคิดก่อนจึงจะเกิดอารมณ์ขัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของธเนศ เวศร์ภาดา ว่า

> ความรุ่มรวยเสน่ห์ของนิทานเวตาลนอกจากจะอยู่ที่เนื้อเรื่องของตัวนิทานแล้ว อารมณ์ขันของ น.ม.ส. ก็เป็นส่วนหนึ่งที่เสริมรสชาติตามแบบไทย ๆ อารมณ์ขันในนิทานเวตาลพบได้จากการใช้สำนวนหรือคำที่ออกจะประชดตัวละครบ้าง คำที่ให้ภาพขัดแย้งกับบริบทบ้าง หรือคำง่าย ๆ แต่ให้ภาพน่าขบขัน[3]

ในปี พ.ศ. 2542 สมเกียรติ รักษ์มณี ได้ศึกษา **สุนทรียรสในพระนิพนธ์เรื่องนิทานเวตาล**[4] ของ น.ม.ส. ด้านความหมายของคำ เสียงของคำ และความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับความหมายของคำพบว่า นิทานเวตาลเป็นวรรณคดีร้อยแก้วที่มีความเรียบง่ายแต่แฝงไว้ด้วยความไพเราะ สละสลวย เข้าใจง่าย และทำให้เกิดสุนทรียรสได้เป็นอย่างดี

---

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. คำนิยม (8) – (9).

[2] ยุพร แสงทักษิณ. (2519). อลังการในพระนิพนธ์ของพระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. ใน *ชุดชีวิตและงาน น.ม.ส.*. หน้า 145-225.

[3] ธเนศ เวศร์ภาดา. (2534). การตัดต่อเสริมแต่งให้รุ่มรวยเสน่ห์ในนิทานเวตาล. ใน *ดินสอขอเขียน*. หน้า 210.

[4] สมเกียรติ รักษ์มณี. (2542). สุนทรียรสในพระนิพนธ์เรื่องนิทานเวตาล. ใน *ชุดความรู้ภาษาไทย อันดับที่ 20 น.ม.ส. อัจฉริยกวีศรีรัตนโกสินทร์*. หน้า 43-63.

การศึกษานิทานเวตาลที่ผ่านมาส่วนใหญ่เป็นการศึกษาด้านการใช้คำแต่ยังไม่ปรากฏการศึกษาเรื่องรสวรรณคดีสันสกฤต ด้วยเหตุนี้ ภัสร์ธีรา ฉลองเดช จึงศึกษา **วิเคราะห์รสวรรณคดีที่ปรากฏในนิทานเวตาล ฉบับพระนิพนธ์กรมหมื่นพิทยาลงกรณ ตามทฤษฎีรสวรรณคดีสันสกฤต**[1] จากการศึกษาพบว่า ศฤงคารรสเป็นรสวรรณคดีที่ปรากฏมากที่สุด รองลงมา คือ เราทรรส กรุณารส อัทภูตรส วีรรส ภยานกรส หาสยรส พีภัตสรส และศานตรส ตามลำดับ และเนื่องด้วย**นิทานเวตาล**มีเนื้อหาที่แสดงถึงความกล้าหาญในการปฏิบัติหน้าที่ของกษัตริย์ที่ดี การรักษาสัญญาตลอดจนความกล้าหาญในการสู้รบของ *"พระวิกรมาทิตย์"* ตัวละครเอกของเรื่องได้อย่างชัดเจน กาญจนา วิชญาปกรณ์ จึงได้ศึกษา **กลวิธีการนำเสนอวีรรสในนิทานเวตาล**[2] โดยศึกษา**นิทานเวตาล**ตามทฤษฎีรสวรรณคดีเฉพาะวีรรสเท่านั้น จากการศึกษาพบว่า ผู้แต่งสามารถใช้กลวิธีการนำเสนอวีรรสให้กระทบใจผู้อ่านได้อย่างแยบยล โดยนำเสนอจากกลวิธีการเล่าเรื่อง การเปิดเรื่อง การจบเรื่อง การเล่านิทานซ้อนนิทาน และการนำเสนอรสอื่นๆ เพื่อเสริมให้วีรรสโดดเด่นยิ่งขึ้น

โชษิตา มณีใส ศึกษานิทานเวตาลด้าน **กวีวัจนะในนิทานเวตาล พระนิพนธ์ของ น.ม.ส.**[3] จากการศึกษาพบว่า นิทานเวตาลเป็นวรรณกรรมร้อยแก้วที่แทรกบทร้อยกรองสั้นๆ ทั้งโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน และร่าย นิทานเวตาลของ น.ม.ส. ปรากฏกวีวัจนะไทยครบทุกประเภท ก่อนเรื่อง**สามกรุง** ด้านลักษณะเนื้อหามีการใช้กวีวัจนะประเภทต่างๆ โดยได้แนวคิดมาจากปราชญ์กวีโบราณ หรือคำโบราณ ตามที่มีอยู่ในเรื่อง **Vikram and the Vampire** ของเบอร์ตัน บางแห่งใช้ถ้อยคำพรรณนาอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร บางแห่งใช้ถ้อยคำที่เป็นข้อคิดจากทรรศนะและประสบการณ์ของพระองค์ ด้านลักษณะสร้างสรรค์ ส่วนที่เป็นกวีวัจนะมีการปรับแนวคิดการเปรียบและวิธีการแสดงออกให้เป็นอย่างไทย ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อเนื้อหาในฐานะเป็นเครื่องมือช่วยเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินทั้งจากเนื้อเรื่อง โวหารถ้อยคำ และบทกวีนิพนธ์

นอกจากนี้ ธงชัย แซ่เจี่ย ได้ศึกษา **นัยในการแปลนิทานเวตาลของ น.ม.ส.**[4] จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่า น.ม.ส. ทรงพระปรีชาสามารถทางการประพันธ์ไม่ว่าจะเป็นการแปลคำประพันธ์ร้อยกรองจากต้นฉบับเป็นแบบไทยโดยยังคงความหมายเดิมไว้ การปรับเนื้อความในคำประพันธ์ร้อยกรองภาษาอังกฤษมาเป็นคำประพันธ์ร้อยกรองไทยได้สอดคล้องกับขนบนิยมในวรรณคดีไทย การปรับเนื้อความภาษาอังกฤษจากต้นฉบับให้เป็นร้อยกรองแบบไทย และการแต่ง

---

[1] ภัสร์ธีรา ฉลองเดช. (2548). *วิเคราะห์รสวรรณคดีที่ปรากฏในนิทานเวตาล ฉบับพระนิพนธ์กรมหมื่นพิทยาลงกรณ ตามทฤษฎีรสวรรณคดีสันสกฤต*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาไทย). สงขลา: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ.

[2] กาญจนา วิชญาปกรณ์. (2549, พฤษภาคม-สิงหาคม). กลวิธีการนำเสนอวีรรสในนิทานเวตาล. *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 3(3): 97-105.

[3] โชษิตา มณีใส. (2552, ตุลาคม-ธันวาคม). กวีวัจนะในนิทานเวตาล พระนิพนธ์ของ น.ม.ส.. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*. 34(4): 810-824.

[4] ธงชัย แซ่เจี่ย. (2552, กรกฎาคม). นัยในการแปลนิทานเวตาลของ น.ม.ส.. *จุลสารลายไทยฉบับพิเศษวันภาษาไทยแห่งชาติ 29 กรกฎาคม 2552*. หน้า 37-63.

ร้อยกรองแทรกเข้าไปใหม่ แสดงถึงความสามารถทางการประพันธ์ร้อยกรองของ น.ม.ส. อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลทางความคิดและค่านิยมในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวที่มีผลต่อการแต่งคำประพันธ์ของ น.ม.ส. ซึ่งสอดคล้องกับพระบรมราโชบายด้านต่างๆ เช่น การปลูกฝังความรักชาติ ความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ เป็นต้น การแทรกคำประพันธ์ร้อยกรองในนิทานเวตาลของ น.ม.ส. จึงแสดงให้เห็นอิทธิพลของบริบทในยุคสมัยที่มีผลต่อการแต่งหรือแปลวรรณกรรมได้เป็นอย่างดี

2.2 การสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบต่าง ๆ

นิทานเวตาลปรากฏอยู่ในสังคมไทยอย่างต่อเนื่องและมีผู้นำไปสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลาย รูปแบบการสร้างสรรค์นิทานเวตาลมีการเปลี่ยนแปลงมาโดยตลอดทั้งในรูปแบบของบทร้อยกรองและร้อยแก้ว โดยเฉพาะร้อยแก้วนั้นมีการพัฒนาอย่างชัดเจนและต่อเนื่อง ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่ **เวตาลปกรณัม ลิลิตเพชรมงกุฎ นิทานเวตาล** พระนิพนธ์พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ **เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา และนิทานเวตาลในรูปแบบต่างๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.1 เวตาลปกรณัม

เวตาลปกรณัม เป็นนิทานเวตาลสำนวนแรกที่ปรากฏในประเทศไทย พิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2467 ในงานพระราชทานเพลิงศพ อำมาตย์เอก พระยาวิเศษไชยชาญ สมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ กล่าวถึงประวัติความเป็นมาและลักษณะเนื้อหาของเวตาลปกรณัมไว้ว่า

> จึงเป็นการแน่ใจว่าเรื่องเวตาลได้เคยเข้ามาสู่สยามประเทศแต่โบราณแล้ว ครั้นให้ดูในหอสมุดฯ ก็ได้เรื่องเวตาลปกรณัมนี้สมตามพระราชกระแสเปนที่ยินดีนัก แต่รูปเรื่องในเวตาลปกรณัมนี้ตอนต้นดูแผกเพี้ยนจากภาษาสันสกฤตมาก ตกตอนปลายจึงเข้ากันได้สนิท แต่ท้องนิทานเห็นจะได้แต่งเติมและตัดออกมา ที่เปนเช่นนี้เห็นจะเปนด้วยเมื่อแรกเข้ามาสู่ประเทศนี้เปนแต่เล่าจำกันต่อๆ มา จะพึ่งได้รวบรวมเปนเรื่องราวขึ้นในราวๆ กันกับพวกปกรณัมอื่นๆ เช่น ปักษีปกรณัมเปนต้นนั้นเอง[1]

เวตาลปกรณัมแต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทกลอนแปด ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง เนื้อเรื่องกล่าวถึงนิทานของเวตาลจำนวน 12 เรื่อง เรียกว่า “*ธรรมทศเด*” ต้นเรื่องกล่าวถึงพระเจ้าพรหมทัตออกบวชเป็นฤาษีและจะประกอบพิธีเป็นมหาจักรพรรดิ์ จากนั้นกล่าวถึงพระราชาชื่อ “*มนทเสน*” กษัตริย์แห่งเมืองพาราณสี มีพระมเหสี 3 องค์ ได้แก่ พระนางจันทสุดา พระนางศุภลักษณ์ และพระนางเกศสุมาลี ทั้ง 3 พระองค์มีพระโอรส ดังนี้ พระอภัยสินประสูติจากพระนางจันทสุดา พระชัยสุริวงศ์

[1] *ประชุมปกรณัม ภาคที่ 1-5*. (2541). หน้า (2).

ประสูติจากพระนางศุภลักษณ์ และพระชัยนุรุทประสูติจากพระนางเกศสุมาลี เมื่อพระมนทเสนครองราชย์ได้ 7 ปีก็สวรรคต เหล่าอำมาตย์จึงทูลเชิญพระอภัยสินขึ้นครองราชย์ เนื่องด้วยพระมารดาเป็นวงศ์กษัตริย์ พระอภัยสินซึ่งมีพระชนมายุ 5 พรรษา จึงขอให้พระเชษฐาทั้ง 2 พระองค์ ครองเมืองก่อนเป็นเวลา 3 ปี เพราะพระองค์จะเสด็จไปขอพรจากพระอิศวรเพื่อให้ทรงครองราชย์ได้ยาวนานกว่าพระบิดา

เมื่อเวลาผ่านไป 3 ปีพระอภัยสินเสด็จกลับมาครองเมืองพาราณสี ทรงได้รับพรจากพระอิศวรให้เป็นพระมหาจักรพรรดิ์ ฝ่ายฤาษีพรหมทัตเมื่อทราบว่ามีพระมหาจักรพรรดิ์เกิดขึ้นแล้วก็คิดอุบายที่จะนำชีวิตพระอภัยสินและเวตาลมาประกอบพิธีให้ตนเป็นมหาจักรพรรดิ์ จึงออกอุบายให้พระอภัยสินเดินทางไปนำตัวเวตาลมาให้ตน ฤาษีพรหมทัตคิดแล้วจึงหาบทับทิมเพื่อจะไปเข้าเฝ้าพระอภัยสิน (ต้นฉบับขาดไป ปรากฏเป็นเนื้อความนิทานเวตาลเรื่องที่ 1 ช่วงกลางเรื่อง)

นิทานเรื่องที่ 1 พระพี่เลี้ยงของพระกุมารออกอุบายแก่เหล่าพราหมณ์ว่าพระกุมารจะพระราชทานของ เมื่อพราหมณ์ออกมารับของก็จะให้พระกุมารลอบเข้าไปและนำบุตรสาวของพราหมณ์มาจากบ้านเพื่อลงเรือออกเดินทาง รุ่งเช้าพราหมณ์ปิดประตูหน้าต่างพร้อมลั่นกุญแจแล้วออกจากบ้าน พระกุมารลอบเข้าบ้านพราหมณ์ทางอุโมงค์ที่พี่เลี้ยงขุดไว้ จากนั้นใช้มนต์สะเดาะกุญแจประตูเข้าไปนำบุตรสาวของพราหมณ์ลงเรือไป เมื่อพราหมณ์กลับถึงบ้านไม่พบบุตรสาวก็เสียใจจนถึงแก่ชีวิต ฝ่ายพี่เลี้ยงทั้งสี่ก็กระโดดน้ำฆ่าตัวตายด้วยให้สัญญาแก่พระแม่คงคาหากทำการนี้สำเร็จ ส่วนพระกุมารเห็นเช่นนั้นก็เสียใจจึงกระโดดลงทะเลสิ้นพระชนม์ เมื่อบุตรสาวของพราหมณ์และทุกคนบนเรือเห็นดังนั้นก็กระโดดน้ำฆ่าตัวตายตาม เวตาลจึงถามพระอภัยสินว่าการที่มีคนตายมากมายเช่นนี้บาปกรรมจะตกแก่ใคร พระอภัยสินตอบว่า บาปกรรมนั้นจะเกิดแก่พราหมณ์ เมื่อได้ยินคำตอบเวตาลก็ลอยจากไป

นิทานเรื่องที่ 2 สมภารชรารูปหนึ่งปรารถนาจะฉันปลาจึงออกปากบอกนางชีผู้เป็นอุปฐาก นางชีไปตลาดเห็นแต่ปลาเป็นไม่อาจซื้อได้ แม่ค้าเห็นเช่นนั้นก็ทุบปลาให้ตายแล้วบอกแก่นางชีว่าอย่าเพิ่งไปให้ซื้อปลาตัวนี้ซึ่งตายแล้ว เมื่อเวตาลเล่าจบจึงถามพระอภัยสินว่าบาปจากการฆ่าปลานี้เกิดแก่ใคร พระอภัยสินจึงตอบว่าเกิดแก่สมภาร

นิทานเรื่องที่ 3 หญิง 4 คนพอใจชายผู้หนึ่ง ชายผู้นั้นถามว่าบ้านของนางแต่ละคนอยู่ที่ใด หญิงคนที่ 1 บอกว่าอยู่ตลาดจอแจ คนที่ 2 กล่าวว่าอยู่ที่ต้นคิ้วนาง ส่วนคนที่ 3 บอกว่าอยู่บ้านปลูกผม และคนสุดท้ายบอกว่ากลางบ้านมีจอมปราสาท เมื่อเวตาลเล่าจบก็ทูลให้พระอภัยสินแก้ปริศนาและบอกตำแหน่งบ้านของหญิงทั้ง 4 คน พระอภัยสินจึงตรัสตอบเวตาลว่าตลาดจอแจคือข้างบ้านนางมีรังนก ต้นคิ้วคือถั่วแปบ ส่วนบ้านปลูกผมคือบ้านนางสกัดน้ำมัน และบ้านมีจอมปราสาทคือบ้านนางมีที่ตากแห เมื่อเวตาลได้ฟังคำตอบก็ลอยไปยังภูเขา พระอภัยสินจึงติดตามไปจับตัวเวตาลมา

นิทานเรื่องที่ 4 ชาย 4 คนเป็นเพื่อนกันและลงเรือเที่ยวไปด้วยกัน ตกเย็นแวะจอดเรือหุงหาอาหารที่ท่าวัด ขณะนั้นมีตะกวดเดินผ่านมาชายคนหนึ่งนำไม้ไล่ตี ชายอีก 3 คนร้องห้าม

เพราะเป็นเขตวัด สมภารซึ่งปรารถนาจะฉันตะกวดจึงร้องว่ามันเดินออกมาก็สมควรโดนตี เมื่อชายทั้ง 4 คนได้ยินจึงคว้าไม้ไล่ตีตะกวดตัวนั้น ตะกวดวิ่งเข้าไปในกุฏิด้วยความกลัวและเข้าไปซุกในตู้เก็บพระคัมภีร์ สมภารกล่าวอีกว่าเข้าไปก็ไม่พ้นหรอก ชายทั้งสี่ได้ยินดังนั้นก็เข้าตีตะกวดจนตาย เมื่อเล่านิทานจบเวตาลถามว่าใครเป็นผู้ก่อเวรครั้งนี้ พระอภัยสินตอบว่าสมภาร

นิทานเรื่องที่ 5 ชายขอทานคนหนึ่งเคร่งครัดในศีลธรรมและปรารถนาจะไปฟังพระเทศน์ เขาได้บัวมาดอกหนึ่งจึงไปขอเช่าผ้าจากเศรษฐีเพื่อนุ่งห่มไปฟังเทศน์ เศรษฐีมีเมตตามอบผ้ายกทองราคา 8 ตำลึงให้เป็นทาน ขอทานผู้นี้ดีใจจึงอาบน้ำแต่งกายและออกเดินทางไปฟังเทศน์ ระหว่างทางพบโจรป่าเมื่อโจรเห็นผ้าทองจึงฆ่าขอทาน เวตาลถามพระอภัยสินว่าเหตุใดชายที่จะไปฟังธรรมจึงตาย พระอภัยสินตอบว่าเพราะเป็นกรรมของขอทานคนนั้น

นิทานเรื่องที่ 6 พ่อค้า 4 คนล่องเรือมาด้วยกันซึ่งแต่ละคนล้วนมีความสามารถแตกต่างกัน คนที่ 1 มีความรู้เรื่องฤกษ์ยาม คนที่ 2 สามารถชุบชีวิตได้ คนที่ 3 ชำนาญการดำน้ำ และคนสุดท้ายชำนาญการยิงธนู ขณะที่เรืออยู่กลางมหาสมุทรคนรู้ฤกษ์ยามบอกว่าจะมีพญาครุฑคาบสตรีบินผ่านมาและเหตุการณ์ก็เป็นดังเช่นที่ชายคนนั้นกล่าว ชายที่ชำนาญธนูจึงยิงพญาครุฑสตรีตกลงมหาสมุทร ชายชำนาญดำน้ำนำร่างสตรีขึ้นมาแต่นางเสียชีวิตแล้ว ชายอีกคนจึงชุบชีวิตให้ เมื่อนางฟื้นชายทั้ง 4 คนต่างแย่งชิงที่จะครอบครองนาง เวตาลจึงถามพระอภัยสินว่าใครควรได้ครอบครองนาง พระอภัยสินตอบว่าคนที่ดำน้ำ เพราะได้สัมผัสนางตั้งแต่ในน้ำ

นิทานเรื่องที่ 7 ชายคนหนึ่งปรารถนาจะเดินป่าเพื่อขุดหาสิ่งของจึงชวนเพื่อนไปด้วย เมื่อทั้งสองขุดได้ทองคำก็เกิดความโลภและไม่อยากแบ่งให้เท่ากัน เวตาลจึงถามพระอภัยสินว่าใครควรได้ทองคำมากกว่ากัน พระอภัยสินตอบว่าคนที่ชวน

นิทานเรื่องที่ 8 ชาย 2 คนชำนาญยิงนก เมื่อเห็นฝูงนกบินมาจึงยิงนกทันที กระสุนของชายทั้ง 2 คนยิงถูกนกตัวเดียวกัน คนที่หมายจะยิงหัวใจก็ยิงโดนหัวใจ ส่วนคนที่หมายจะยิงขาก็ยิงโดนขา เมื่อเล่าเพียงเท่านี้เวตาลจึงถามพระอภัยสินว่าใครควรได้นก พระอภัยสินตอบว่าคนที่ยิงหัวใจควรได้นกเพราะทำให้นกตาย ส่วนคนที่ยิงขาแม้ขาจะหักแต่ก็ยังบินต่อไปได้

นิทานเรื่องที่ 9 นายพรานคนหนึ่งวางลอบดักนกไว้ริมน้ำแล้วเดินทางกลับบ้าน ต่อมามีนกมาติดลอบนั้นชายอีกคนจึงฆ่านกตาย เวตาลถามพระอภัยสินว่าบาปจะเกิดแก่ใครพระอภัยสินตอบว่าเกิดแก่คนฆ่านก เพราะพรานเป็นเพียงคนที่ดักนกเท่านั้น

นิทานเรื่องที่ 10 ชายคนหนึ่งเจองูพิษกำลังเลื้อยไล่กบ ด้วยความเมตตาเขาจึงฟันงูตาย เวตาลจึงถามพระอภัยสินว่าชายคนนั้นได้บุญหรือบาป พระอภัยสินตอบว่าได้บุญเพราะช่วยกบด้วยความเมตตา ส่วนกรรมเพราะฆ่างูก็มีบ้างแต่เพียงน้อย

นิทานเรื่องที่ 11 โจรป่าผู้หนึ่งอาศัยอยู่กับบุตรสาว เมื่อจะออกไปป่าก็จะร่ายมนตร์ปิดปากถ้ำไว้เพื่อไม่ให้บุตรสาวมีอันตราย ราชกุมารทราบข่าวว่ามีสตรีอยู่ในถ้ำก็ปรารถนาจะเชยชมจึงให้ยายเฒ่าไปเจรจา ยายเฒ่าบอกแก่บุตรสาวของโจรป่าว่าให้เรียนมนตร์ปิดเปิดปากถ้ำจากบิดา เพราะหากบิดามีอันตรายจะออกจากถ้ำได้ บุตรสาวจึงขอเรียนมนตร์ปิดเปิดถ้ำจากบิดา เมื่อโจรป่า

ไม่อยู่ยายเฒ่าก็ร้องเรียกให้เปิดประตูถ้ำราชกุมารจึงลอบเข้าไปเชยชมนาง เมื่อบุตรสาวตั้งครรภ์โจรป่าถามถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น บุตรสาวตอบว่าอยู่กับบิดาเพียงคนเดียวจะตั้งครรภ์กับผู้ใดได้ โจรป่าโกรธและเสียใจจึงเดินทางเข้าป่าได้พบชายผู้หนึ่งมีวิชาอาคมมากับภรรยา เมื่อชายผู้นั้นไปอาบน้ำ ภรรยาก็คายชู้ออกมาจากปากและร่วมรักกัน โจรป่าเห็นดังนั้นก็นึกถึงบุตรสาว จึงชวนชายผู้นั้นไปยังถ้ำของตนและให้บุตรสาวเตรียมสำรับอาหาร 6 สำรับมาต้อนรับ โจรป่าบอกให้ชายผู้นั้นคายภรรยาออกมา บอกภรรยาของชายคนนั้นให้คายชู้ออกมา และบอกแก่บุตรสาวว่าให้นำชายที่ซ่อนไว้ออกมา โจรป่าเสียใจที่บุตรสาวไม่จริงใจต่อตนจึงผูกคอ ฆ่าตัวตาย บุตรสาวเห็นดังนั้นจึงผูกคอตายตาม ฝ่ายราชกุมารก็ผูกคอตามบุตรสาวของโจรป่า ชาย ผู้นั้นเสียใจที่ภรรยามีชู้จึงผูกคอตาย ภรรยาผูกคอตายตามสามี จากนั้นชายชู้ก็ผูกคอปลิดชีพตนเองเช่นกัน เมื่อเล่าจบเวตาลถามพระอภัยสินว่าใครเป็นต้นกรรมของเหตุการณ์นี้ พระอภัยสินตอบว่ายายเฒ่า

นิทานเรื่องที่ 12 สตรีสองแม่ลูกเดินเหยียบโคลนไปในป่าและปรากฏเป็นรอยเท้า เมื่อพ่อและลูกชายเดินป่ามาเห็นก็ทราบว่าเป็นรอยเท้าของผู้หญิงจึงตามรอยเท้านั้นไป และตกลงกันว่าพ่อจะแต่งงานกับรอยเท้าที่เดินหน้า ส่วนลูกชายให้แต่งกับรอยเท้าที่เดินตามหลัง ในที่สุดพ่อได้ลูกสาวเป็นภรรยา ส่วนลูกชายได้แม่เป็นภรรยา เวตาลจึงถามพระอภัยสินว่าเมื่อทั้ง 2 คนมีลูกจะให้เรียกลำดับญาติตามประเพณีอย่างไร พระอภัยสินนิ่งและไม่ได้ตอบอะไร เวตาลจึงถามว่าพระองค์ต้องการตนเพราะเหตุใด พระอภัยสินจึงบอกว่าฤาษีพรหมทัตให้นำเวตาลไปประกอบพิธี เวตาลจึงเล่าความจริงให้ฟังว่า ฤาษีพรหมทัตต้องการสังหารพระองค์เพื่อเป็นเครื่องสังเวยในพิธี เพราะปรารถนาจะเป็นพระมหาจักรพรรดิ์ เวตาลจึงบอกแก่พระอภัยสินว่าให้พระองค์ฆ่าฤาษีพรหมทัตเมื่อจะประกอบพิธี พระอภัยสินทำตามที่เวตาลแนะนำ จากนั้นพระองค์ทรงเป็นพระมหาจักรพรรดิ์ผู้ครองเมืองพาราณสีเป็นเวลาหนึ่งพันปีจึงสวรรคต

2.2.2 ลิลิตเพชรมงกุฎ

เจ้าพระยาพระคลัง (หน) เป็นกวีในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มีความสามารถในการแต่งคำประพันธ์ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง เช่น **อิเหนาคำฉันท์ ลิลิตเพชรมงกุฎ ร่ายยาวมหาเวสสันดร**กัณฑ์กุมารและกัณฑ์มัทรี **สมบัติอมรินทร์คำกลอน โคลงสุภาษิต** เป็นต้น เมื่อครั้งเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ดำรงตำแหน่งเป็น “*หลวงสรวิชิต*” ได้นำเค้าเรื่อง**เวตาลปกรณัม**มาแต่งเป็นลิลิตชื่อว่า**ลิลิตเพชรมงกุฎ** พิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกในงานพระราชทานเพลิงพระศพ พระองค์เจ้าชายนภางค์นิพัทธพงศ์ เมื่อ พ.ศ. 2419 และพิมพ์ครั้งที่สองใน **หนังสือวชิรญาณ** เมื่อ พ.ศ. 2445[1]

ลิลิตเพชรมงกุฎแต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทลิลิตสุภาพ ประกอบด้วยโคลงสองสุภาพและโคลงสี่สุภาพสลับกับร่ายสุภาพ มีลักษณะนิทานซ้อนนิทานซึ่งเป็นลักษณะของวรรณคดี

[1] เจ้าพระยาพระคลัง (หน). (2515). *วรรณคดีเจ้าพระยาพระคลัง (หน)*. หน้า (4).

สันสกฤต วารี ตัณฑุลากร ได้ศึกษา **การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลิลิตเพชรมงกุฎของเจ้าพระยาพระคลัง (หน)**[1] พบว่า เจ้าพระยาพระคลัง (หน) ไม่ได้นำเค้าเรื่อง**ลิลิตเพชรมงกุฎ**มาจาก**เวตาลปกรณัม**ดังที่ปรากฏข้อความในร่ายบทนำเรื่อง แต่นำเค้าเรื่องมาจากคำบอกเล่าของผู้ที่อ่านนิทานชุดเวตาลจากอินเดียซึ่งเป็นนิทานที่แต่งขึ้นในสมัยหลังและได้เค้าเรื่องมาจากนิทานชุดเวตาลที่ปรากฏใน**พฤหัตกถามัญชรี** ของเกษเมนทระ ดังนั้นนิทานเรื่องใหญ่จึงผิดเพี้ยนไปจากต้นฉบับในขณะที่นิทานเรื่องย่อยมีเนื้อหาตรงกับต้นฉบับ ทั้งนี้อาจเพราะเจ้าพระยาพระคลัง (หน) สนใจแต่เรื่องเพชรมงกุฎจึงให้ผู้เล่าเล่าอย่างละเอียดเพียงเรื่องเดียว

เนื้อหาใน**ลิลิตเพชรมงกุฎ** ตรงกับนิทานเรื่องที่ 1 ใน**นิทานเวตาล** พระนิพนธ์ของ น.ม.ส. และ**เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา เริ่มเรื่องด้วยการนมัสการสิ่งศักดิ์สิทธิ์แล้วกล่าวถึง “*พระวิกรมาทิตย์*” เสด็จประพาสป่าและจับตัวเวตาลมาเป็นพาหนะ เวตาลขอเล่านิทานให้ฟังและสัญญาว่าหากตอบปัญหาได้จะยอมเป็นข้ารับใช้ตลอดชีวิต แต่ถ้าไม่สามารถตอบได้จะขอพระเศียรของพระวิกรมาทิตย์ จากนั้นเวตาลก็เริ่มเล่าเรื่องเพชรมงกุฎ

“*ท้าวรัตนนฤเบศร*” กษัตริย์แห่งเมืองศรีบุรี มีมเหสีพระนามว่า “*ประภาพักตร์*” พระโอรสพระนามว่า “*เพชรมงกุฎ*” ซึ่งงดงามยิ่ง เมื่อพระเพชรมงกุฎพระชนมายุ 16 พรรษาออกประพาสป่าและล่ากวางเผือกโดยมีพี่เลี้ยงชื่อ “*พุฒศรี*” ติดตามไปด้วย ทั้ง 2 คนพลัดหลงกับข้าราชบริพาร พระเพชรมงกุฎได้พบชายหนุ่มและภรรยา พระองค์พอพระทัยภรรยาของชายหนุ่มจึงขอให้พุฒศรีช่วย พุฒศรีจึงออกอุบายว่าภรรยาของตนเจ็บท้องใกล้คลอดจึงขอร้องให้ภรรยาชายหนุ่มไปช่วยทำคลอด พระเพชรมงกุฎเจ้าโลมนางจนนางยอมตกเป็นของพระองค์ จากนั้นจึงเดินทางต่อไปจนถึงเมือง “*กรรณบุรี*” พระองค์ได้พบเจ้าหญิง “*ประทุมดี*” พระราชธิดา “*พระเจ้ากรุงกรรณ*” เจ้าหญิงแสดงปริศนาเป็นนัยเพื่อให้ทราบว่านางเป็นใคร ปริศนาแรกนำดอกไม้เวียนเหนือศีรษะ 7 รอบเพื่อบอกว่าเมืองของนางมีปราสาท 7 ชั้น ปริศนาที่ 2 นำดอกไม้ทัดหูเพื่อบอกว่านางอยู่เมืองกรรณบุรี ปริศนาที่ 3 ใช้ริมฝีปากย้ำดอกไม้เพื่อบอกว่าเป็นธิดาของ “*ท้าวทันตราช*” ปริศนาที่ 4 จุมพิตดอกไม้เพื่อบอกความในใจว่าต้องการใกล้ชิดกับพระเพชรมงกุฎ และปริศนาสุดท้ายนำดอกไม้มาแนบอกเพื่อบอกให้รู้ว่านางพอใจพระเพชรมงกุฎ

เมื่อพระเพชรมงกุฎทราบปริศนาจากพุฒศรีทรงปลอมเป็นพราหมณ์ไปขออาศัยอยู่กับยายเฒ่าคนส่งดอกไม้ในวัง เจ้าชายแอบส่งพระธำมรงค์ไปกับดอกไม้ เจ้าหญิงทอดพระเนตรก็ทราบว่าเจ้าชายมีเชื้อสายกษัตริย์ นางจึงทำปริศนาโดยใช้นิ้ว 3 นิ้วทาชาดแล้วตีไปที่แก้มของยายเฒ่า พุฒศรีแก้ปริศนาว่าให้เจ้าชายรออีก 3 วันค่อยมาพบ ต่อมาเจ้าชายช่วยยายเฒ่าร้อยดอกไม้เป็นรูปชายหญิงนอนคู่กัน นางจึงทำปริศนาโดยนำน้ำหมึกละเลงทั่วตัวยายเฒ่า จากนั้นก็นำยายเฒ่าใส่สาแหรกหย่อนลงมาทางหน้าต่าง พุฒศรีแก้ปริศนาว่าให้พระเพชรมงกุฎไปพบตอนพระจันทร์ลับฟ้าโดยนั่งสาแหรกขึ้นไป พุฒศรีแนะนำให้เจ้าชายแต่งองค์อย่างกษัตริย์ไปพบนางประทุมดีและได้นาง

---

[1] วารี ตัณฑุลากร. (2520). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลิลิตเพชรมงกุฎของเจ้าพระยาพระคลัง (หน)*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เป็นชายา ทั้ง 2 พระองค์ลอบอยู่ด้วยกันหลายวันเจ้าชายจึงนึกถึงพี่เลี้ยง เจ้าชายเล่าถึงความฉลาดของพุฒศรีที่ช่วยแก้ปริศนา เมื่อเจ้าหญิงทราบก็กลัวว่าพุฒศรีจะหาทางให้เจ้าชายกลับเมืองจึงออกอุบายนำอาหารผสมยาพิษเพื่อฆ่าพุฒศรี เมื่อเจ้าชายทราบก็ไม่พอพระทัยและชวนพุฒศรีกลับเมือง แต่พุฒศรีแนะนำให้เจ้าชายกลับไปอยู่กับเจ้าหญิง และเมื่อนางหลับให้ถอดเครื่องประดับของนางหนึ่งชนิดและหยิกที่อก 3 แห่ง พุฒศรีปลอมตัวเป็นดาบสและออกอุบายว่านางประทุมดีเป็นยักษ์และจะทำร้ายตนๆ จึงใช้ตรีศูลแทง 3 แผลและริบเครื่องประดับไว้ เมื่อพระเจ้ากรุงกรรณทราบเรื่องพระองค์ทรงหลงเชื่อว่าเป็นความจริงจึงขับไล่พระราชธิดาออกจากเมือง พระเพชรมงกุฎและพุฒศรีได้โอกาสจึงรับนางกลับเมือง ภายหลังเมื่อพระเจ้ากรุงกรรณทราบความจริงว่าถูกอุบายก็เสียพระทัยและตรอมใจจนสิ้นพระชนม์

เรื่อง**ลิลิตเพชรมงกุฎ**จบตรงที่เวตาลถามปัญหาว่าใครทำให้พระราชาสิ้นพระชนม์ พระวิกรมาทิตย์สามารถตอบคำถามเวตาลได้ว่าตัวของพระเจ้ากรุงกรรณเอง เวตาลจึงยอมเป็นข้ารับใช้พระวิกรมาทิตย์ตลอดไป

2.2.3 นิทานเวตาล พระนิพนธ์พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ

พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ พระนามเดิมว่า “*พระองค์เจ้ารัชนีแจ่มจรัส*” นามปากกาว่า “*น.ม.ส.*” เป็นพระโอรสองค์ที่ 22 ในกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ (พระโอรสองค์ใหญ่ในพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว) กับเจ้าจอมมารดาเลี่ยม (เล็ก) สกุลสโรบล[1] กรมหมื่นพิทยาลงกรณ ทรงพระปรีชาสามารถด้านภาษาอังกฤษ ในขณะที่ตามเสด็จพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวประพาสยุโรป ได้รับพระบรมราชานุญาตให้ทรงศึกษาต่อ ณ มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ (University of Cambridge) หลังจากสำเร็จการศึกษาได้ปฏิบัติราชการในตำแหน่งหน้าที่ต่างๆ เช่น ทรงริเริ่มการใช้ธนบัตรแทนเงินตราภาษาปณ์แบบเก่า ทรงเป็นอธิบดีกรมสหกรณ์คนแรกของไทยจึงได้รับการถวายพระสมญานามว่า “*พระบิดาแห่งสหกรณ์ไทย*” ทรงเป็นรองอธิบดีกรมพาณิชย์ เป็นต้น

ในปี พ.ศ. 2468 พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ดำรงตำแหน่งอุปนายกกรรมการหอพระสมุดสำหรับพระนคร ต่อมาทรงดำรงตำแหน่งอุปนายกแผนกวรรณคดีแห่งราชบัณฑิตยสภา[2] กรมหมื่นพิทยาลงกรณมีผลงานพระราชนิพนธ์เรื่องต่างๆ เป็นจำนวนมาก เช่น **จดหมายจางวางหร่ำ นิทานเวตาล กนกนคร ประมวญนิทาน น.ม.ส.** จำนวน 2 เล่ม ซึ่งรวบรวมมาจากหนังสือ**ลักวิทยา**และ**ทวีปัญญา เห่เสือ** แต่งถวายพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวในพิธีเปิดสะพานพุทธ เป็นต้น

นิทานเวตาลนับเป็นผลงานชิ้นสำคัญที่รู้จักแพร่หลายในสังคมไทย ในปี พ.ศ. 2461 พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ นำนิทานเวตาลฉบับภาษาอังกฤษมาแปลและเรียบเรียง

---

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 314.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 316.

เป็นภาษาไทย มีทั้งที่เป็นร้อยแก้วและบทร้อยกรองแทรกในบางตอนจำนวน 10 เรื่อง โดยนำมาจากฉบับภาษาอังกฤษของเซอร์ ริชาร์ด เบอร์ตัน (Sir Richard Burton) ที่แปลมาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ** ใช้ชื่อภาษาอังกฤษว่า **Vikram and the Vampire** จำนวน 9 เรื่อง และนำอีก 1 เรื่องมาจากฉบับของ ซี. เอช. ทอว์นีย์ (C. H. Tawney) น.ม.ส. กล่าวถึงวิธีการเรียบเรียงนิทานเวตาลในครั้งนี้ไว้ว่า

> ถ้าจะเอาเทียบกับฉบับที่แปลตรงมาจากสันสกฤตหรือหินทีจะเห็นผิดกันมาก เพราะในฉบับอังกฤษมีสำนวนความคิดแลโวหารของเบอร์ตันปะปนอยู่ก็มากชั้นหนึ่งแล้ว ซ้ำในภาษาไทยมี น.ม.ส. ปนลงไปอีกชั้นหนึ่งเล่า อนึ่งเรื่องในฉบับไทยนี้บางเรื่องไม่มีในฉบับเบอร์ตัน บางเรื่องในฉบับเบอร์ตันไม่ได้เอามาลงในหนังสือนี้[1]

เมื่อ น.ม.ส. นำนิทานเวตาลมาเรียบเรียงเป็นภาษาไทยปรากฏว่ามีจำนวนเพียง 10 เรื่อง ต่างจากต้นฉบับภาษาอังกฤษของเซอร์ ริชาร์ด เบอร์ตัน (Sir Richard Burton) ที่มี 11 เรื่อง ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา จึงได้ศึกษาผลงานของ **น.ม.ส. กับวรรณคดีสันสกฤต**[2] ซึ่งเป็นการศึกษานิทานเวตาลทั้ง 2 ฉบับและนำมาเปรียบเทียบกัน เพื่อแสดงให้เห็นว่านิทานเรื่องใดในฉบับภาษาอังกฤษของเบอร์ตันที่ปรากฏอยู่ในฉบับของ น.ม.ส. สรุปได้ว่า นิทานเรื่องที่ 1 ถึงเรื่องที่ 6 ของ น.ม.ส. ตรงกับเบอร์ตัน เรื่องที่ 7 ตรงกับเรื่องที่ 8 ของเบอร์ตัน เรื่องที่ 9 ตรงกับเรื่องที่ 10 ของเบอร์ตัน และเรื่องที่ 10 ตรงกับเรื่องที่ 11 ของเบอร์ตัน นิทานเวตาลฉบับของเบอร์ตัน เรื่องที่ 7 ไม่ปรากฏในฉบับของ น.ม.ส. และเรื่องที่ 8 ฉบับของ น.ม.ส. ไม่ปรากฏในฉบับของเบอร์ตัน จึงสรุปว่า น.ม.ส. นำนิทานเวตาล ฉบับภาษาอังกฤษของ เซอร์ ริชาร์ด เบอร์ตัน (Sir Richard Burton) มาเรียบเรียงเป็นภาษาไทยเพียง 9 เรื่อง ส่วนอีกหนึ่งเรื่องคือ เรื่องที่ 8 น.ม.ส. แปลมาจากฉบับภาษาอังกฤษของ ซี. เอช. ทอว์นีย์ (C. H. Tawney) ซึ่งแปลมาจาก**กถาสริตสาคร**อีกทีหนึ่ง

นิทานเวตาล ฉบับของ น.ม.ส. ได้รับความนิยมและรู้จักแพร่หลายในสังคมไทย และได้รับคัดเลือกให้เป็นหนังสือดี 100 เล่มที่คนไทยควรอ่าน เนื่องด้วยเป็นวรรณคดีที่มีความดีเด่นด้านการใช้ภาษา มีสำนวนโวหารที่ไพเราะและคมคาย ดังที่นายตำรา ณ เมืองใต้ กล่าวไว้ว่า

> ไม่ว่าจะเป็นนิพนธ์ร้อยแก้วหรือกาพย์กลอน ถ้าเป็นของ น.ม.ส. แล้วเราจะเห็นว่ามีสำนวนโวหารวิเศษกว่าของผู้อื่น และอาจกล่าวได้ว่ากรมหมื่นพิทยาลงกรณเป็นกวีผู้เดียวที่นิพนธ์กวีโดยไม่ได้เลียนของเก่า คำฉันท์หรือบทกาพย์กลอนอื่นของพระองค์ มีสำนวนโวหารและภาษาของพระองค์เอง ในทางร้อยแก้วนั้นสำนวนของ น.ม.ส. เป็นสำนวนที่มีชีวิตชีวา มีหรรษรสปนอยู่ด้วยเสมอ...นิทานเวตาลเป็นเรื่องนิทานจากอินเดีย ทรงเรียบเรียงจากต้นฉบับภาษาอังกฤษของเบอร์ตัน ถ้าผู้ศึกษาต้องการศึกษาสำนวน น.ม.ส. แล้วควรได้อ่านเรื่องนี้[3]

---

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. คำนำ (15).

[2] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2519). น.ม.ส. กับวรรณคดีสันสกฤต. ใน *ชุดชีวิตและงาน น.ม.ส.*. หน้า 136-142.

[3] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. คำนิยม (6).

พระนิพนธ์เรื่อง**นิทานเวตาล** ของ น.ม.ส. กล่าวถึงกษัตริย์แห่งกรุงอุชชยินีชื่อ “*พระวิกรมาทิตย์*” และพระราชบุตรชื่อ “*ธรรมธวัช*” ที่เดินทางไปจับเวตาลจากต้นอโศกตามคำขอของโยคีศานติศีลเพื่อนำไปประกอบพิธีบูชาพระแม่ทุรคา แต่แท้จริงโยคีต้องการสังหารพระวิกรมาทิตย์เพื่อแก้แค้นพระบิดา ระหว่างทางเวตาลเล่านิทานจำนวน 10 เรื่อง ให้พระวิกรมาทิตย์และพระราชบุตรธรรมธวัชฟัง โดยพระวิกรมาทิตย์ต้องไม่พูดสิ่งใด ไม่เช่นนั้นเวตาลจะลอยกลับไปต้นอโศก พระวิกรมาทิตย์ทำตามเงื่อนไขไม่ได้และต้องเดินทางไปจับตัวเวตาลที่ต้นอโศกถึง 9 ครั้ง และเมื่อเวตาลเล่านิทานถึงเรื่องที่ 10 พระวิกรมาทิตย์ไม่ได้พูดสิ่งใด เวตาลจึงไม่สามารถกลับต้นอโศกได้อีก

2.2.4 เวตาลปัญจวิงศติ ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา

ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอกบูรพคดีศึกษา วิชาเอกภาษาสันสกฤต เชี่ยวชาญในการประพันธ์ร้อยแก้วและร้อยกรอง สามารถแต่งฉันท์ทุกชนิดและประดิษฐ์ฉันท์ขึ้นใหม่ 4 แบบ ได้แก่ จันทรกานตฉันท์ 16 และสูรยกานตฉันท์ 16 ฉันท์ทั้ง 2 แบบนี้ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อแต่งถวายพระพรพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช สมัยเมื่อทรงตั้งวิทยุ อ.ส. (อัมพรสถาน) ขึ้นในระยะแรก ฉันท์แบบที่ 3 คือ สุรัสวดีเทวีฉันท์ 18 ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อแต่งถวายสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในวโรกาสวันขึ้นศกใหม่ พุทธศักราช 2524 และฉันท์แบบที่ 4 คือ รัตนราชินีฉันท์ 16 ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อแต่งบทอาศิรวาทถวายสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ในนามจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2527 ได้รับพระมหากรุณาธิคุณโปรดเกล้าฯ ให้เป็นราชบัณฑิต สาขาวิชาวรรณกรรมร้อยกรอง สำนักศิลปกรรม ปฏิบัติหน้าที่สำคัญต่างๆ เช่น ประธานสำนักศิลปกรรม กรรมการบัญญัติศัพท์ภาษาไทย กรรมการทำพจนานุกรมศัพท์วรรณคดีไทย เป็นต้น

ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา มีผลงานวิชาการเป็นจำนวนมาก เช่น หนังสือเรียนวิชาประวัติวรรณคดี หนังสือรวมบทความวิชาการทางภาษาและวรรณคดีไทยจำนวน 3 เล่ม นอกจากนี้ได้แปลและเรียบเรียงวรรณกรรมสันสกฤตเป็นภาษาไทย จำนวน 100 เรื่อง รวมเป็นชุด**ภารตนิยาย วิกรมจริต เวตาลปัญจวิงศติ** ผลงานเขียนอธิบายคำในสารานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน และบทความอื่นๆ อีกมากมาย **เวตาลปัญจวิงศติ**เป็นผลงานแปลที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักของคนไทยมายาวนาน ความมุ่งหมายในการแปลวรรณคดีสันสกฤตเรื่องนี้เกิดจากสาเหตุที่ว่า นิทานเวตาลเท่าที่ปรากฏมีเพียงฉบับแปลของ น.ม.ส. และฉบับภาษาอังกฤษของเซอร์ ริชาร์ด เบอร์ตัน เท่านั้น ซึ่งทั้ง 2 ฉบับยังมีไม่ครบ 25 เรื่อง ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา จึงตั้งใจจะแปลนิทานเวตาลให้ครบทุกเรื่อง

เวตาลปัญจวิงศติ ตีพิมพ์เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2543 นิทานเวตาลฉบับนี้เป็นฉบับที่สมบูรณ์ เพราะแปลมาจากต้นฉบับดั้งเดิมที่พิมพ์ด้วยอักษรเทวนาครีครบทั้ง 25 เรื่อง ดังคำกล่าวที่ว่า

> เวตาลปัญจวิงศติ โดยอาจารย์ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา เล่มนี้ กล่าวได้ว่าเป็นนิทานเวตาลฉบับสมบูรณ์ของบรรณพิภพไทย เพราะท่านแปลจากต้นฉบับดั้งเดิมที่พิมพ์ด้วยอักษรเทวนาครีครบทั้ง 25 เรื่อง ด้วยเหตุนี้ นอกจากความบันเทิงแล้ว สิ่งที่นิทานเวตาลฉบับสมบูรณ์จะให้แก่ผู้อ่านจึงลึกไปถึงโลกทัศน์และชีวทัศน์อินเดียดั้งเดิม นับเป็นหนทางย้อนกลับสู่การศึกษา “รากเหง้าแห่งวิถีตะวันออก” ได้เป็นอย่างดี[1]

ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา เป็นผู้ที่มีชื่อเสียงในด้านการประพันธ์ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ได้รับพระราชทานพระเกี้ยวทองคำ ประจำปี 2534 ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับพระมหากรุณาธิคุณโปรดเกล้าฯ แต่งตั้งให้เป็นราชบัณฑิต ในสาขาวิชาวรรณกรรมร้อยกรอง ตั้งแต่ พ.ศ. 2529[2] และได้รับรางวัลอื่นๆ อีกมากมาย **เวตาลปัญจวิงศติ**จึงเป็นตัวอย่างของหนังสือที่ใช้ภาษาไพเราะ มีวรรณศิลป์ที่งดงาม แพรวพราวด้วยอุปมาอุปไมย และการเล่นศัพท์แสงที่ลึกซึ้ง[3]

เวตาลปัญวิงศติกล่าวถึงการถามตอบปัญหาระหว่างเวตาลกับพระเจ้าตริวิกรมเสน ระหว่างที่พระเจ้าตริวิกรมเสนเดินทางไปจับตัวเวตาลมาให้โยคีศานติศีล เวตาลเล่านิทานจำนวน 25 เรื่องให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟัง โดยมีเงื่อนไขว่าพระเจ้าตริวิกรมเสนต้องไม่พูดสิ่งใด หากพระเจ้าตริวิกรมเสนพูดเวตาลจะกลับคืนสู่ต้นอโศกตามเดิม นิทานที่เวตาลเล่าให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟังล้วนแฝงไปด้วยอุบาย เล่ห์เหลี่ยม และหลอกล่อให้พระเจ้าตริวิกรมเสนเผลอตอบคำถามหลายครั้งจนถึงนิทานเรื่องที่ 24 พระเจ้าตริวิกรมเสนจึงไม่ตอบ เวตาลรู้แผนการของโยคีศานติศีลที่จะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนเพื่อความเป็นใหญ่ในโลกจึงเตือนให้ระวัง **เวตาลปัญจวิงศติ**จบที่พระเจ้าตริวิกรมเสนสังหารโยคีศานติศีลและครองราชย์ด้วยความสงบสุขจนบรรลุโมกษะ

นิทานเวตาลที่ปรากฏในสังคมไทยมีทั้งหมด 4 สำนวน แต่ละสำนวนมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ด้วยเหตุนี้จึงมีการศึกษา **การศึกษาเชิงวิเคราะห์วรรณกรรมนิทานเวตาลฉบับภาษาไทย 4 สำนวน**[4] จากการศึกษาพบว่า **เวตาลปกรณัม**เป็นวรรณคดีที่แสดงให้คนไทยเห็นร่องรอยความแพร่หลายของนิทานเวตาลว่าเริ่มขึ้นตั้งแต่สมัยอยุธยา **ลิลิตเพชรมงกุฎ**เป็นวรรณคดีที่นำนิทานซ้อนเรื่องแรกในนิทานเวตาลมาแต่งใหม่เป็นลิลิตตามขนบของวรรณคดีไทย ส่วน**นิทานเวตาล** พระนิพนธ์ของ น.ม.ส. เป็นนิทานที่สนุกสนาน หลากหลายรส ทั้งยังมีปริศนาเพื่อฝึกประลองสติปัญญา และ**เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา เป็นฉบับการแปลที่สมบูรณ์เพราะแปลมาจากต้นฉบับภาษาสันสกฤต

นอกจากนี้ นิยะดา เหล่าสุนทร ได้ศึกษา **นิทานเวตาล : ความสัมพันธ์ระหว่าง 4 สำนวน**[5] เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของโครงเรื่องของนิทานเวตาลทั้ง 4 สำนวน จากการศึกษา

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 4.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 8.

[3] นิยะดา เหล่าสุนทร. (2545). นิทานเวตาล : ความสัมพันธ์ระหว่าง 4 สำนวน. ใน *พินิจวรรณลักษณ์*. หน้า 149.

[4] ศิริลักษณ์ คล้อยแสงเงิน. (2548). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์วรรณกรรมนิทานเวตาลฉบับภาษาไทย 4 สำนวน*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ไทยศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

[5] นิยะดา เหล่าสุนทร. (2545). นิทานเวตาล : ความสัมพันธ์ระหว่าง 4 สำนวน. ใน *พินิจวรรณลักษณ์*. หน้า 143-163.

พบว่า นิทานเวตาลทั้ง 4 สำนวน มีนิทานซ้อนนิทานทั้งที่คล้ายคลึงและแตกต่างกัน กล่าวคือ มีโครงเรื่องคล้ายกันแต่มีรายละเอียด เช่น ชื่อตัวละคร ชื่อเมือง และรายละเอียดปลีกย่อยที่ต่างกัน พระนิพนธ์**นิทานเวตาล** ของ น.ม.ส. และ**เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา มีเนื้อหาเหมือนต้นฉบับ เนื่องจากแปลมาจากฉบับภาษาสันสกฤต ส่วน**ลิลิตเพชรมงกุฎ**ปรากฏเนื้อหานิทานซ้อนเรื่องที่ 1 เท่านั้น สำหรับ**เวตาลปกรณัม**มีเนื้อหานิทานซ้อน 12 เรื่อง แต่ละเรื่องมีเนื้อหาแตกต่างจากสำนวนอื่น แสดงให้เห็นว่านิทานเวตาลสำนวนนี้ไม่ได้มีที่มาจากต้นฉบับโดยตรง แต่ได้รับอิทธิพลมาจากนิทานที่เล่าสู่กันฟังในหมู่ชาวบ้าน

2.2.5 นิทานเวตาลในรูปแบบต่าง ๆ

ในปี พ.ศ. 2532 ผู้ผลิตละครโทรทัศน์นำนิทานเวตาลมานำเสนอในรูปแบบละครโทรทัศน์ ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ละครเรื่องนี้ใช้ชื่อว่า “*ปริศนาของเวตาล*” อิงเรื่องราวมาจากพระนิพนธ์**นิทานเวตาล** ของ น.ม.ส. ซึ่งมีจำนวน 10 เรื่อง ผู้ผลิตละครโทรทัศน์สร้างสรรค์เพลงประกอบละครโดยใช้ชื่อว่า “*ปริศนาของเวตาล*” เช่นเดียวกับชื่อละคร เนื้อหาของเพลงกล่าวถึงเรื่องราวการถามตอบปัญหาระหว่างเวตาลและพระวิกรมาทิตย์ ดังนี้

เวตาลชอบเล่านิทาน
เป็นปริศนามานานเรื่องราวมากมี
นิ่งฟังแล้วห้ามกล่าวขาน
ปริศนาเวตาลคบคิดดูให้ดี
เวตาลสิงในซากศพ ใครอยากจะพบ
ต้องเข้าป่าช้าซี
ห้อยบน กิ่งต้นอโศกดูช่างตลก
แต่ก็ใจดี
และมีปัญญาสุดแสนจะเฉียบ
ได้เปรียบใครๆ
เก็บงำความลับยอกย้อน
ซับซ้อนตั้งมากมาย
ไม่เคยจะคายปริศนาซักที
เวตาลชอบเล่านิทาน
เป็นปริศนามานานเรื่องราวมากมี
นิ่งฟังแล้วห้ามกล่าวขาน
ปริศนาเวตาลคบคิดดูให้ดี
คงเป็นเพราะพรหมลิขิต
พระวิกรมาทิตย์และศานติศีลโยคี
พระองค์ทรงนำเวตาล
กลับไปตามแผนการศานติศีลตัวดี

ระหว่างเดินทาง
ได้ฟังนิทานจากเวตาล
เรื่องราวหลากหลาย
นิทานมากมายจากเวตาล
หลายเรื่องราวผ่าน
ไม่ตรงกล่าวขานสักที

เวตาลชอบเล่านิทาน
เป็นปริศนามานานเรื่องราวมากมี
นิ่งฟังแล้วห้ามกล่าวขาน
ปริศนาเวตาลคบคิดดูให้ดี
เวตาลจึงบอกความลับ
ให้พระองค์สดับ
ความลับมากมี
ให้พระองค์ทรงทราบกลเม็ด
วิธีแก้เผ็ด ศานติศีลโยคี
กำจัดโยคีถ้ามีโอกาส
อย่าไปวางใจ
กำจัดโยคีที่มีแผนการอันชั่วร้าย
แล้วจะพ้นภัย
สุขเกษมเปรมปรีดิ์
เวตาลชอบเล่านิทาน
เป็นปริศนามานานเรื่องราวมากมี
นิ่งฟังแล้วห้ามกล่าวขาน
ปริศนาเวตาลคบคิดดูให้ดี[1]

อาจกล่าวได้ว่าเพลงปริศนาของเวตาลเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ช่วยทำให้ผู้ฟังที่ไม่เคยรู้จักเรื่องนิทานเวตาลมาก่อน สามารถรับรู้เรื่องราวของนิทานเวตาลได้ภายในระยะเวลาอันสั้น

ต่อมาในปี พ.ศ. 2544 บริษัท Anya Animation นำนิทานเวตาลมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันชื่อว่า “*อภินิหารนิทานเวตาล*” ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เป็นการ์ตูนรูปแบบแอนิเมชัน 3D ภาพที่ออกมาสวยงามและดูสมจริง และหลังจากนั้นได้ผลิตผลงานการ์ตูนออกมาอีกหลายเรื่อง เช่น โฟร์แองจี้สี่สาวแสนซน เบิร์ดแลนด์แดนมหัศจรรย์ ฯลฯ แต่ละเรื่องล้วนมีชื่อเสียงและเป็นที่นิยมของคนดู

การนำนิทานเวตาลมาสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน คือ**เวตาล (ฉบับการ์ตูน)** ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และ**นิทานเวตาล** ของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ โดยสำนักพิมพ์

[1] *ปริศนาของเวตาล*. (2559). (ออนไลน์).

ทั้งสองนำ**เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา มาเป็นเนื้อหาหลักในการสร้างสรรค์นิทานเวตาลรูปแบบการ์ตูนจำนวน 25 เรื่อง นอกจากนี้ยังนำเนื้อหาจากนิทานเวตาล พระนิพนธ์ของ น.ม.ส. มาสร้างสรรค์ในงานดังกล่าวเช่นกัน การสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้จึงส่งผลต่อการรับรู้วรรณคดีเรื่องนิทานเวตาลในกลุ่มผู้อ่านที่กว้างขวางและหลากหลาย โดยเฉพาะเยาวชนหรือผู้สนใจที่สามารถอ่านและรับรู้เรื่องราวของวรรณคดีเรื่องนี้ได้โดยง่าย

การสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบดังกล่าวก่อให้เกิดคุณประโยชน์ในการเผยแพร่วรรณคดีให้เป็นที่รู้จัก และมีความเหมาะสมต่อการรับรู้ของผู้รับสารที่มีข้อจำกัดที่แตกต่างกัน เช่น อายุ การศึกษา เป็นต้น เมื่อพิจารณาถึงการเผยแพร่เนื้อหาและความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีแก่เด็กและเยาวชน ซึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงความสนใจและความสามารถในการรับรู้และความเข้าใจของผู้รับสาร การสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบหนังสือการ์ตูนจึงนับว่ามีรูปแบบที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากหนังสือการ์ตูนสามารถพกพาและดูซ้ำทบทวนได้ตลอดเวลา อีกทั้งยังคงคุณค่าหรือสะท้อนถึงการใช้ภาษาหรือข้อความ ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการอ่านอีกแนวทางหนึ่ง

3. การสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบหนังสือการ์ตูน

ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อสำคัญหนึ่งที่สามารถเผยแพร่เนื้อหาวรรณคดีให้มีความน่าสนใจและขยายกลุ่มผู้อ่านวรรณคดีให้มีความหลากหลายและกว้างขวางมากขึ้น เนื่องจากหนังสือการ์ตูนมีภาพเป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสาร การ์ตูนจึงสามารถถ่ายทอดจินตนาการจากเนื้อหาของวรรณคดีซึ่งเป็นตัวหนังสือให้เกิดเป็นภาพที่ชัดเจนและเข้าใจง่ายขึ้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบหนังสือการ์ตูน และการศึกษาหนังสือการ์ตูนนิทานเวตาลในบทต่อๆ ไป ผู้วิจัยได้นำเสนอความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน 2 ประเด็น ได้แก่ ความหมาย องค์ประกอบ และคุณค่าของการ์ตูน และการสืบทอดวรรณคดีในรูปแบบการ์ตูน

3.1 ความหมาย องค์ประกอบ และคุณค่าของการ์ตูน

จากการที่มีผู้สร้างสรรค์นิทานเวตาลหรือวรรณคดีเรื่องต่างๆ ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน ย่อมแสดงให้เห็นว่า “*การ์ตูน*” เป็นสื่อที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการเผยแพร่วรรณคดีซึ่งเป็นงานที่มีศิลปะการใช้ภาษาและเสริมสร้างจินตภาพแก่ผู้อ่าน ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความหมายของการ์ตูน องค์ประกอบของการ์ตูน และคุณค่าของการ์ตูน เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการศึกษาการสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบหนังสือการ์ตูนต่อไป

3.1.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ใช้ภาพวาดเป็นสื่อสำคัญในการสื่อสาร คำว่า “*การ์ตูน*” ในภาษาไทย มีที่มาจากคำศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “*Cartoon*” นอกจากนี้ยังมีคำที่เกี่ยวข้องกับ

การ์ตูนอีกหลายคำ ได้แก่ Comic Caricature และ Illustrated Tale ซึ่งศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ อธิบายความหมายของคำศัพท์แต่ละคำไว้ ดังนี้

> 1. Cartoon เป็นคำฝรั่งเศส หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียน วาดอยู่ในกรอบและแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน มีคำบรรยายสั้นๆ
>
> 2. Comic เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยายบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาค อันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon
>
> 3. Illustrated Tale นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความสมจริงสมจัง เขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียนฉากประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอนอันสามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี
>
> 4. Caricature ภาพล้อ เป็นคำที่มีรากศัพท์จากคำว่า “Caricare” หมายถึง ภาพล้อเลียนที่แสดงถึงการเปรียบเปรย เสียดสี เยาะเย้ย ถากถาง หรือให้คนดูขบขัน โดยเน้นส่วนด้อยหรือส่วนเด่นของใบหน้าบุคลิกลักษณะให้ผันแปรไปจากธรรมชาติที่เป็นจริง ซึ่งส่วนมากมักใช้เป็นภาพล้อทางการเมือง บุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียง เป็นต้น
>
> ...สำหรับคนไทยโดยทั่วไปการ์ตูนคือภาพวาดที่รวมลักษณะดังกล่าวของ Cartoon, Comic, Illustrated tale และ Caricature ไว้ทั้งหมด โดยไม่แยกแยะลักษณะเด่นชัดลงไปเหมือนรากศัพท์เดิม กล่าวคือ ภาพเขียนลักษณะใดๆ ก็ตามที่เป็นภาพวาดที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เป็นภาพโย้เย้หรือภาพเขียนที่เป็นนิยายภาพต่างๆ ทั้งที่เขียนเหมือนจริงและไม่เหมือนจริง คนไทยรวมเรียกเป็นการ์ตูนทั้งสิ้น[1]

มนุษย์สร้างการ์ตูนขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมาย ไม่ว่าจะเป็นการสื่อความในทางตลกขบขัน ล้อเลียน หรือเสียดสีบุคคลหรือเหตุการณ์ **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554** อธิบายความหมายของการ์ตูนเอาไว้ว่า หมายถึง “*ภาพล้อ, ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ดูรู้สึกขบขัน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่องๆ มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย*”[2] การ์ตูนจึงเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการเล่าเรื่องโดยมุ่งให้เกิดความสนุกสนานแก่ผู้อ่าน

เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาหรือเรื่องราวต่างๆ ให้มีความสนุกสนานและมีความน่าสนใจ จึงพบว่ามีการนำการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการนำเสนอเนื้อหาและบทเรียนให้ผู้เรียนสนใจและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ดังที่ไพเราะ เรืองศิริ อธิบายความหมายและความสำคัญของการ์ตูนในการเรียนการสอนไว้ว่า

---

[1] ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2534). *คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง*. หน้า 3-4.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 118.

การ์ตูน คือ ภาพวาดง่ายๆ ที่มีแบบเฉพาะตัวไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไป ภาพการ์ตูนอาจมีรูปร่างที่เกินความเป็นจริงหรือลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยาย การแสดงออกมุ่งให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมืองและสังคม ตลอดจนใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนั้นอาจจะใช้ประกอบการเล่าเรื่องบันเทิงคดีสารคดีได้อีกด้วย และที่สำคัญก็คือใช้ประกอบการเรียนการสอน ภาพวาดนี้อาจจะเป็นตอนเดียวจบหรือเป็นเรื่องสั้นๆ 2-3 ตอนจบ[1]

แม้การ์ตูนจะใช้ภาพวาดเป็นสื่อสำคัญในการสื่อสาร แต่ทั้งนี้ก็อาจมีการใช้ข้อความหรือถ้อยคำประกอบในการอธิบายขยายความ ลักษณะสำคัญของการ์ตูนจึงยังคงลักษณะแห่งความไม่สมจริง กล่าวคือ เป็นสิ่งที่ใช้สื่อสารในเชิงยั่วล้อ รูปร่างของตัวการ์ตูนอาจไม่ได้มีลักษณะเหมือนกับสิ่งที่มีอยู่จริงหรือสิ่งของต้นแบบ ลักษณะดังกล่าวนี้ทำให้เกิดการรับรู้และดึงดูดความสนใจผู้พบเห็นได้อีกทางหนึ่ง การ์ตูนจึงสามารถนำไปใช้กับการสื่อสารรูปแบบต่างๆ ให้มีความน่าสนใจได้เป็นอย่างดี เช่น การนำการ์ตูนไปใช้ในการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยว เป็นต้น

ดังกล่าวมาข้างต้นจึงสามารถสรุปความหมายของการ์ตูนว่าหมายถึง สื่อที่ใช้ภาพวาดในลักษณะที่ไม่สมจริงมานำเสนอเรื่องราวให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย โดยผู้สร้างสรรค์การ์ตูนสามารถถ่ายทอดเนื้อหาและจินตนาการแก่ผู้อ่านได้ตามที่ตนต้องการ

3.1.2 องค์ประกอบของการ์ตูน

"*การ์ตูนคือการเล่าเรื่องด้วยการใช้ภาษาภาพ*"[2] การผลิตการ์ตูนจะต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญหลายประการ เนื่องจากว่าการอ่านการ์ตูนเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยทักษะในการรับรู้ทั้งภาษาภาพและภาษาถ้อยคำ ผู้อ่านจึงต้องมีความรู้ในภาษาการ์ตูนก่อน ดังที่ศักดา วิมลจันทร์ กล่าวถึงความสำคัญข้อนี้ว่า

> ขั้นแรก คือต้องมีความรู้ในภาษาการ์ตูนก่อน ภาษาการ์ตูนคือภาษาที่มีหลายภาษาผสมกัน โดยมีภาษาภาพเป็นหลัก ภาษาถ้อยคำกับภาษาเสียงเป็นรอง
>
> ภาษาภาพ คือ ส่วนที่เป็นภาพ วิธีการจัดวาง รูปแบบของตัวหนังสือ สี คือทุกอย่างที่มองเห็นแต่อ่านเป็นถ้อยคำไม่ได้
>
> ภาษาถ้อยคำ คือ ส่วนที่เป็นตัวหนังสือที่อ่านได้ความหมายตามพจนานุกรม ส่วนที่เป็นภาษาถ้อยคำนี้มีหลายแบบ เช่น อยู่ใต้ภาพ อยู่ในภาพ หรืออยู่ในภาพ ถ้าเป็นการ์ตูนใบ้ก็จะไม่มีภาษาถ้อยคำ
>
> ภาษาเสียง คือ ส่วนที่เป็นตัวหนังสือที่อ่านออกเสียงเลียนเสียงธรรมชาติ เช่น ปัง! เฟี้ยว! โอ๊ย! เอี๊ยด! ครืด! โป๊ก! จ๋อม! บุ๋ง! บุ๋ง! ฯลฯ คำเหล่านี้ไม่มีคำแปลในพจนานุกรม คำเหล่านี้มีชื่อเรียกว่า "onomatopoeia" อ่านออกเสียงว่า "อะนะมะโทพีเอีย" หมายถึงคำเลียนเสียง[3]

---

[1] ไพเราะ เรืองศิริ. (2524). *ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกของประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 12.

[2] ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. หน้า 1.

[3] ศักดา วิมลจันทร์. (2551). *การ์ตูนิสต์สะกิดศิลป์*. หน้า 65.

ดังกล่าวมาข้างต้นย่อมแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนใช้ภาษาภาพเป็นหลัก การอ่านภาษาภาพจึงมีความแตกต่างจากการอ่านภาษาถ้อยคำ ผู้อ่านจำเป็นต้องใช้เวลาคิดหรือตีความด้วย นอกจากนี้ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนก็อาจไม่ได้ใช้ตรงตามหลักไวยากรณ์

> ภาษาภาพต่างจากภาษาถ้อยคำตรงที่ไม่อาจบังคับการอ่านตามลำดับได้ การสรุปความหมายเกิดจากการนำเอาความเข้าใจจากภาพแต่ละส่วนมาเรียบเรียงลำดับขึ้นใหม่ในความคิด...ภาษาทั้งหลายในการ์ตูนนั้นเป็นการสื่อสารเพื่อความเข้าใจในสาร (message) ที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นความคิดไม่ปกติธรรมดา...การใช้ภาษาถ้อยคำในการ์ตูนจึงอาจจะไม่เป็นไปตามหลักตามไวยากรณ์ของภาษาถ้อยคำ เช่น การสะกดคำ การใช้ภาษาพูด การใช้ภาษาสะแลง หรือการใช้คำภาษาต่างประเทศ เป็นต้น[1]

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนจะต้องคำนึงถึงแนวคิดสำคัญในการสร้างสรรค์การ์ตูน เพื่อให้การสื่อสารด้วยการ์ตูนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ดังที่ศักดา วิมลจันทร์[2] กล่าวไว้ในหนังสือ **เจาะใจการ์ตูน** สรุปได้ดังนี้

1. การ์ตูนคือเครื่องมือสื่อสาร การสื่อสารของการ์ตูนมีทั้งส่วนที่เป็น “*ภาษาภาพ*” และ “*ภาษาถ้อยคำ*” ผู้ผลิตการ์ตูนต้องทำให้การ์ตูนสื่อสารด้วยตัวของการ์ตูนเองโดยผู้เขียนไม่ต้องอธิบาย

2. การ์ตูนจะต้องเรียบง่าย หมายถึง รูปแบบและภาษาต้องเรียบง่าย ใช้สีที่ดูง่ายๆ คือ แบ่งแยกพื้นที่สีที่ชัดเจน จัดองค์ประกอบภาพง่ายๆ คือเพียงดูผ่านๆ ก็ทราบถึงจุดเด่นของภาพ ซึ่งการที่มีรูปแบบเรียบง่ายนี้ทำให้ผู้ดูสามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

3. คนดูการ์ตูนคือสื่อมวลชน ผู้ผลิตการ์ตูนจำเป็นต้องคำนึงถึงความสามารถในการดูและเข้าใจการ์ตูน โดยเฉพาะการเข้าใจภาพและการใช้ภาษาที่เหมาะแก่ผู้รับสาร

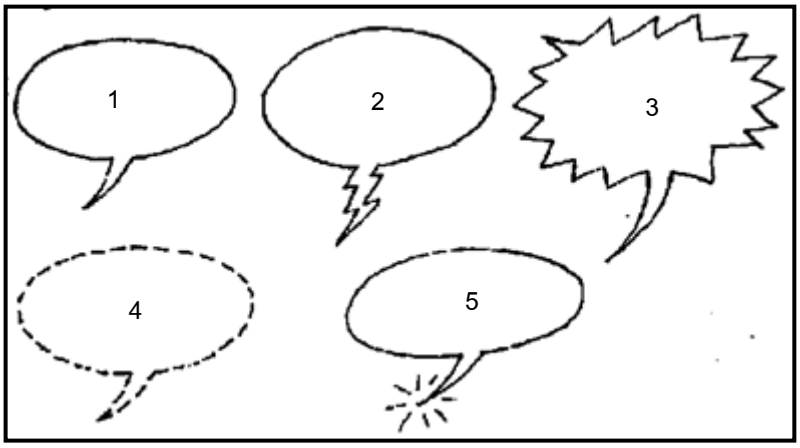
4. การประยุกต์ใช้การ์ตูนในช่องทางสื่อสารต่างๆ การ์ตูนอาจพัฒนาจากภาพแบบ 2 มิติไปเป็น 3 มิติหรือ 4 มิติได้ ตลอดจนช่องทางสื่อสารการ์ตูนที่มีมากขึ้นทั้งทางโทรทัศน์ โรงภาพยนตร์ และคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีการนำการ์ตูนมาผลิตเป็นสิ่งที่จับต้องได้ การประยุกต์ใช้ช่องทางสื่อสารเหล่านี้จึงมีความสำคัญต่อการรับรู้และเข้าใจการ์ตูนเช่นกัน

สิ่งหนึ่งที่เป็นภาษาภาพและมีความสำคัญต่อภาษาถ้อยคำในการ์ตูน คือ “*บอลลูนคำพูด*” ที่มีลักษณะและความหมายแตกต่างกันออกไปตามการประดิษฐ์ของรูดอล์ฟ เดิร์กส์ (Rudolf Dirks) การ์ตูนิสต์อเมริกันทั้ง 5 แบบ ดังนี้

---

[1] ศักดา วิมลจันทร์. (2551). *การ์ตูนิสต์สะกิดศิลป์*. หน้า 67.

[2] ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. หน้า 12-21.



ภาพประกอบ 5 บอลลูนคำพูดของรูดอล์ฟ เดิร์กส์ (Rudolf Dirks)[1]

หมายเลข 1 คือ บอลลูนคำพูดทั่วไป
หมายเลข 2 คือ บอลลูนคำพูดที่ดังจากเครื่องใช้ไฟฟ้า
หมายเลข 3 คือ บอลลูนคำพูดดังๆ หรือตะโกน
หมายเลข 4 คือ คำพูดกระซิบ
หมายเลข 5 คือ คำพูดที่ทะลุผ่านกำแพงออกมา

เกริก ยุ้นพันธ์[2] อธิบายถึงสิ่งที่ควรคำนึงเมื่อจะสร้างสรรค์ภาพประกอบหรือการ์ตูนในหนังสือสำหรับเด็กโดยสรุปได้ดังนี้

1. เด็กเล็กชอบภาพที่มีลายเส้นไม่ซับซ้อน เมื่อเด็กโตขึ้นจะชอบภาพที่มีความซับซ้อนมากขึ้น
2. เด็กชอบภาพที่มีสีสันสดใส
3. ภาพประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา
4. เด็กชอบภาพประกอบที่มีขนาดใหญ่
5. เด็กมักจะดูรูปจากด้านขวามือก่อนรูปด้านซ้ายมือ
6. เด็กชายและหญิงชอบภาพประกอบในหนังสือไม่แตกต่างกัน
7. ภาพที่มีสีสดใสส่งผลต่อจินตนาการของเด็กได้ดี

3.1.3 คุณค่าของการ์ตูน

ในฐานะที่ “*การ์ตูน*” เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ใช้ภาพในการสื่อความหมาย หรือใช้ภาพในการเล่าเรื่อง การ์ตูนจึงถือเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีกลวิธีการนำเสนอเรื่องด้วยภาพแทน

[1] ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. หน้า 151.

[2] เกริก ยุ้นพันธ์. (2542). *การออกแบบและเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 28.

ตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว การ์ตูนจึงมีความสำคัญทั้งในฐานะที่เป็นวรรณกรรมและในฐานะของงานเขียนรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของศักดิ์ชัย เกียรตินาคิน ที่กล่าวว่าการ์ตูนมีความสำคัญในฐานะศิลปะลายเส้นและในฐานะงานวรรณกรรม ดังนี้

> 1. ในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic Art) ลักษณะของภาพการ์ตูนต้องอาศัยทักษะฝีมือที่ฝึกฝนมาเป็นอย่างดี ในการเขียนภาพออกมาเป็นลายเส้นที่สวยงาม มีน้ำหนักเส้นอ่อนแก่ หนักเบา และใช้สติปัญญาจัดวางลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่อง เพื่อโน้มน้าวจิตใจผู้อ่านให้คล้อยตาม ซึ่งต้องใช้ความสามารถนี้เองจึงถือว่าการ์ตูนเป็นงานแขนงหนึ่งของศิลปะลายเส้น
>
> 2. ในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่าเรื่องโดยมีเทคนิควิธีการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะสูงเปรียบได้กับงานวรรณกรรมที่ใช้ขั้นตอนการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือ เพียงแต่การ์ตูนนำเสนอด้วยภาพ ดังนั้นจึงนับการ์ตูนโดยเฉพาะนิยายภาพเข้าอยู่ในประเภทวรรณกรรม[1]

การ์ตูนเป็นงานวรรณกรรมที่นำเสนอเรื่องราวด้วยภาพวาดจึงมีรูปแบบที่สวยงามและดึงดูดใจผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเยาวชนชื่นชอบและสนใจอ่านการ์ตูนมากกว่าวรรณกรรมประเภทอื่นๆ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ได้ศึกษา **ทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย**[2] พบว่า ประเภทของหนังสือที่เยาวชนชอบอ่านมากที่สุดคือหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 40 เมื่อวิเคราะห์ประเภทหนังสือที่กลุ่มเยาวชนผู้สนใจการอ่านมากและกลุ่มผู้สนใจการอ่านน้อยนิยมอ่านแล้ว ในกลุ่มเยาวชนผู้สนใจการอ่านมาก การ์ตูนอยู่ในอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 34 ส่วนในกลุ่มเยาวชนผู้สนใจการอ่านน้อย การ์ตูนอยู่ในอันดับที่ 1 เช่นกัน คิดเป็นร้อยละ 42 งานวิจัยดังกล่าวบ่งชี้ว่าเด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนหรือหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือประเภทที่เด็กชอบอ่านมากที่สุด

ผลการสำรวจข้างต้นสอดคล้องกับหน้าที่และบทบาทของภาพประกอบหรือภาพการ์ตูนในหนังสือสำหรับเด็ก ดังที่เกริก ยุ้นพันธ์[3] อธิบายไว้ดังนี้

1. ภาพประกอบช่วยอธิบายและเสริมเนื้อหาให้ชัดเจน กล่าวคือ ภาพประกอบจะช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหาได้ถูกต้องชัดเจน โดยภาพเหล่านั้นต้องมีความสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหา

2. ภาพประกอบช่วยดึงดูดความสนใจเด็ก เนื่องจากภาพเป็นสิ่งแรกที่เด็กเห็น การออกแบบอย่างสวยงามมีผลให้เด็กสนใจมากขึ้น และภาพประกอบสามารถดึงดูดความสนใจให้เด็กอยากอ่านเนื้อหาและเรื่องราวในหนังสือ เป็นการเสริมสร้างลักษณะนิสัยรักการอ่านแก่เด็ก

3. ภาพประกอบสร้างจินตนาการสำหรับเด็ก นอกจากความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากภาพประกอบแล้ว เด็กจะเกิดความคิดและจินตนาการจากรายละเอียดในภาพประกอบ เช่น รูปแบบ สี และเทคนิคในการสร้างสรรค์ภาพ เป็นต้น

---

[1] ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2534). *คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง*. หน้า 5.

[2] สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. (2551). โครงการวิจัย *ทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.

[3] เกริก ยุ้นพันธ์. (2542). *การออกแบบและเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 26-30.

4. ภาพประกอบมีผลต่อความละเอียดถี่ถ้วน ความประณีต และทำให้เด็กรักในสิ่งสวยงาม ภาพที่สวยงามประณีตมีผลต่อรสนิยมในเชิงศิลปะของเด็ก เพราะภาพประกอบมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและการสร้างความประทับใจแก่เด็กด้วย

ภาพประกอบหรือการ์ตูนจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างความสนใจแก่เด็ก หนังสือการ์ตูนจึงควรมีเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ ให้ทั้งความรู้และความบันเทิง ให้ข้อคิด ปลูกฝังคุณธรรม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เหมาะกับวัยของเด็ก[1] อีกทั้งควรมีรูปแบบและสีสันที่สวยงามควบคู่กันไป การ์ตูนจึงมีส่วนสำคัญช่วยให้เยาวชนมีนิสัยรักการอ่านและมีความน่าสนใจมากกว่าวรรณกรรมรูปแบบอื่น ดังคำกล่าวที่ว่า

> หนังสือการ์ตูนจะประกอบด้วย “เนื้อหาที่เป็นภาพ” ซึ่งเป็นพื้นฐานของการสื่อสารด้วยสายตา ครูนักนวัตกรรมมองว่า นี่คือข้อได้เปรียบเบื้องต้นของหนังสือการ์ตูนที่มีมากกว่างานวรรณกรรมรูปแบบอื่น ภาพและตัวอักษรจะรวมเรื่องเข้าด้วยกัน
>
> นักการศึกษาหลายคนเห็นด้วยกับสิ่งนี้ว่า “เป็นการแสดงบทบาททั้งภาพและข้อเขียนอย่างสัมพันธ์กัน” เพราะว่าหนังสือการ์ตูนสามารถ “ให้ความหมายของตัวหนังสือได้ด้วยการใส่อารมณ์ความรู้สึกลงไปในใบหน้าคนในเรื่องนั้นๆ” มีผลต่อการเชื่อมความสัมพันธ์ทางอารมณ์ที่ใกล้ชิดระหว่างนักเรียนกับตัวละครในเรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูน[2]

ด้วยเหตุนี้ในวงการการศึกษาจึงนำการ์ตูนไปใช้ในการเรียนการสอน เพราะหนังสือการ์ตูนมีศักยภาพสูงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดีและรวดเร็วขึ้น การ์ตูนจึงเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เช่น เกษมา จงสูงเนิน[3] นำหนังสือการ์ตูนไปใช้ในการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบบทเรียนสนใจเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่าการเรียนด้วยคู่มือครู ส่งผลให้นักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบบทเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่าการสอนตามคู่มือครูของ สสวท.

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนจากการ์ตูนสีกับการ์ตูนขาวดำ[4] แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการ์ตูนที่มีสีสันสวยงามว่ามีผลต่อการจัดการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน กล่าวคือ นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนสีมีผลสัมฤทธิ์

---

[1] ไกรรงค์ หมื่นเดช. (2535, มิถุนายน). เขียนหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กอย่างไรให้มีคุณภาพ. *วารสารศึกษาศาสตร์*. 8(19): 49.

[2] ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์; และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2552). *การ์ตูน : มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน*. หน้า 154.

[3] เกษมา จงสูงเนิน. (2533). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการใช้กับไม่ใช้หนังสือการ์ตูนประกอบบทเรียน ในการสอนตามคู่มือครูของ สสวท.*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

[4] สังเวช นาคไพจิตร. (2527). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนจากการ์ตูนสีกับการ์ตูนขาวดำ*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการ์ตูนขาวดำ นอกจากนี้มีผู้ศึกษา**วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท**[1] พบว่า หนังสือการ์ตูนมีคุณค่าในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมด้านต่างๆ แก่ผู้อ่าน เช่น ความมีเมตตา ความซื่อสัตย์ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความขยันหมั่นเพียร ความกล้าหาญ ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความมีวินัย และตรงต่อหน้าที่ เป็นต้น

นอกจากการ์ตูนจะมีความสำคัญในฐานะสื่อการเรียนการสอนแล้ว ยังมีความสำคัญในฐานะสื่อที่เผยแพร่ข้อมูลและความรู้ต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจ ดังเช่นในปัจจุบันมีสำนักพิมพ์จำนวนไม่น้อยนำข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับบุคคลสำคัญของไทย โดยใช้ชื่อของบุคคลสำคัญเป็นชื่อหนังสือการ์ตูน เช่น สมเด็จพระนเรศวรมหาราช สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช พ่อขุนรามคำแหงมหาราช พระสุริโยทัย ท้าวสุรนารี พันท้ายนรสิงห์ เป็นต้น รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับบุคคลสำคัญทางศาสนา เช่น พระพุทธเจ้า ในหนังสือเรื่อง **พุทธประวัติ ฉบับการ์ตูนสี่สี** พระอานนท์ ในหนังสือเรื่อง **พระอานนท์ ฉบับการ์ตูนสี่สี** พระมหากัสสปะ ในหนังสือเรื่อง **พระมหากัสสปะ ฉบับการ์ตูนสี่สี** องคุลิมาล ในหนังสือเรื่อง **องคุลิมาล ฉบับการ์ตูน** เป็นต้น ตลอดจนการนำวรรณคดีมานำเสนอในรูปแบบของการ์ตูน เพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาและต้องการติดตามเรื่องราวซึ่งยากหรือเป็นเรื่องไกลตัวได้ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเผยแพร่ข้อมูลและความรู้ดังกล่าวแก่เด็กและเยาวชน

จึงอาจกล่าวได้ว่า “*การ์ตูน*” มีคุณค่าและความสำคัญในมิติต่างๆ ทั้งด้านการเรียนการสอน การเผยแพร่ข้อมูลความรู้ รวมไปถึงการสืบทอดวรรณคดี การ์ตูนจึงไม่ได้มีคุณค่าในการให้ความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่เป็นสื่อที่ให้ทั้งความรู้และมีจุดมุ่งหมายในการกล่อมเกลาและปลูกฝังคุณธรรมแก่คนในสังคมได้เช่นกัน

3.2 วรรณคดีกับการสืบทอดในรูปแบบการ์ตูน

วรรณคดีมีความสำคัญเปรียบเสมือนสมบัติของชาติที่สะท้อนเรื่องราวของคนในอดีตตั้งแต่ชีวิตความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ตลอดจนความงดงามทางด้านการใช้ภาษา วรรณคดีบางเรื่องถือเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์อย่างดี ในขณะที่บางเรื่องก็ทำให้ผู้อ่านได้เรียนรู้และเข้าใจความเป็นมนุษย์มากขึ้น การอ่านวรรณคดีจึงเป็นการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านเนื้อหาและเรื่องราวที่สร้างขึ้นด้วยภาษาอย่างมีศิลปะ ด้วยความสำคัญและคุณค่าดังกล่าวนี้วรรณคดีจึงยังคงดำรงอยู่ในสังคมไทยมาโดยตลอด

เมื่อสภาพสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาการโดยเฉพาะการสื่อสารพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป ปัจจุบันมีการนำวรรณคดีและวรรณกรรมพื้นบ้านมาสร้างสรรค์และนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ตามความสนใจที่หลากหลายของคนในสังคม เช่น บทละคร โฆษณา เพลง ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์

---

[1] กรรณิกา ศรีเจริญ. (2525). *วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (บรรณารักษศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

แอนิเมชัน และหนังสือการ์ตูน เป็นต้น วินิตา ดิถียนต์ ได้กล่าวถึงการนำเนื้อหาวรรณคดีมาเสนอในรูปแบบใหม่ เช่น รูปแบบของบทเพลง เอาไว้ว่า

> คนไทยฉลาดพอจะปรับประยุกต์เข้ากับความสนใจแต่ละสมัย เมื่อก่อนและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เพลงไทยเดิมถูกดัดแปลงให้ผสมผสานกับท่วงทำนองเพลงของตะวันตกกลายเป็นเพลงประยุกต์...มีจำนวนมากใช้ทำนองของเพลงไทยเดิมเป็นพื้นฐานมาดัดแปลงให้เข้ากับท่วงทำนองให้เข้ากับยุคสมัย
>
> ในตอนนี้เองที่วรรณศิลป์เข้ามามีบทบาทในเพลง เพราะเนื้อเพลงจำนวนมากนำมาจากวรรณคดีใส่ท่วงทำนองเพลงสากลที่ดัดแปลงจากไทยเดิม มีหลายเพลง ล้วนแต่รักษาวรรณศิลป์ไว้ในเนื้อเพลง ผู้แต่งเนื้อร้องเหล่านี้ควรคู่กับคำว่า กวีเพลง เพราะมีฝีมือทั้งด้าน “ถอดความ” จากวรรณคดีมาเป็นศิลปะอีกสาขาหนึ่ง โดยมิใช่เป็นการลอกมาตรงๆ และบางท่านก็ยังนำวรรณคดีมาตีความใหม่ ใส่อารมณ์ลงไปตามที่เห็นสมควร เป็นการให้อิสระแก่วรรณคดีที่จะถูกมองในแง่ต่างๆ นอกเหนือจากเนื้อหาเดิมที่เป็นหนังสือ[1]

เมื่อผู้ผลิตนำเนื้อหาวรรณคดีมาสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ย่อมมีการดัดแปลง เพื่อให้เหมาะสมกับสื่อชนิดนั้น การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ผู้ผลิตนิยมนำมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาวรรณคดี เนื่องจากการ์ตูนนำเสนอเรื่องราวด้วยภาพจึงมีรูปแบบและสีสันที่สวยงาม น่าสนใจ และสามารถดึงดูดใจผู้อ่านได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน ดังที่นิธิอร พรอำไพสกุล[2] กล่าวถึงลักษณะเด่นของการนำเสนอเนื้อหาวรรณคดีในรูปแบบการ์ตูนซึ่งสรุปได้ว่า ภาพการ์ตูนทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องและบุคลิกลักษณะตัวละครได้ง่าย การใช้สีสันสดใสของภาพการ์ตูนช่วยเร้าความสนใจทำให้เพลิดเพลินและเร้าความสนใจของผู้อ่านคือเด็กได้เป็นอย่างดี

การ์ตูนไทยมีพัฒนาการมานานหลายทศวรรษ ภาพการ์ตูนมีลักษณะเป็นภาพวิจิตรศิลป์ปรากฏตามฝาผนังในวัดต่างๆ ต่อมามีการเขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์โดยเขียนขึ้นเพื่อล้อเลียนข้าราชการที่ประพฤติมิชอบ ล้อเลียนเสียดสีการเมือง และแสดงถึงสภาพสังคมในสมัยนั้น การ์ตูนสำหรับเด็กจึงยังไม่ปรากฏให้เห็นเด่นชัด ต่อมาภายหลังที่มีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง การ์ตูนมีการพัฒนามากขึ้นมีการเขียนการ์ตูนโดยดัดแปลงเค้าเรื่องเดิมจาวรรณคดีไทย หรือเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ หรือนิยายปรัมปรา ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และพิมพ์เป็นเล่ม อ่านได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่แต่เป้าหมายก็เพื่อให้เด็กอ่าน[3] รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ กล่าวว่า “*นักเขียนไทยหลายคนพยายามสร้างสรรค์วรรณกรรมเยาวชนของไทยโดยนำเอานิทานพื้นบ้าน และวรรณคดีมรดกมาสร้างใหม่ให้ทันสมัย*

---

[1] วินิตา ดิถียนต์. (2557). *วรรณศิลป์ในจิตวิญญาณไทย*. เอกสารประกอบปาฐกถาศิลป์ พีระศรี ครั้งที่ 19 ประจำปี 2557. หน้า 29-30.

[2] นิธิอร พรอำไพสกุล. (2557). *เวสสันดรชาดก : การสร้างสรรค์ “สื่อ” ศิลปวัฒนธรรมและบทบาทในสังคมไทยร่วมสมัย*. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. หน้า 92.

[3] เอนก รัตน์ปิยะภาภรณ์. (2534). *การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย*. หน้า 1.

เร้าอารมณ์และแทรกข้อคิดคำสอนแก่เด็กไทยให้เหมาะสมกับยุคสมัย"[1] ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของสุดารัตน์ มาศวรรณา ที่กล่าวถึงความสำคัญในการสร้างสรรค์การ์ตูนจากวรรณคดีว่า

> การ์ตูนถือเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากทุกเพศทุกวัย การผลิตซ้ำเรื่องนิทานหรือวรรณคดีขึ้นใหม่ในรูปแบบของการ์ตูนนั้น หากมองกระบวนการนี้เป็นการแพร่กระจายและการแตกเรื่องของนิทานก็จะพบว่าผู้สร้างมักจะสร้างโดยอาศัยเค้าโครงของเรื่องเท่านั้น จึงเป็นข้อน่าสนใจที่ว่าเมื่อมีการใช้สื่อรูปแบบใหม่ที่เป็นการ์ตูน เนื้อเรื่องได้มีการเปลี่ยนแปลงไปทั้งในรายละเอียดของเรื่อง การเพิ่มความ การลดความ การสลับความ การสับสนความ และการยืมความ และผลจากการเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นภาพสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบันทั้งความคิดทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และศาสนา[2]

ปัจจุบันพบว่านักเขียนการ์ตูนของไทยพัฒนารูปแบบหนังสือการ์ตูนที่หลากหลาย โดยเฉพาะการนำเนื้อหาจากวรรณคดีมาผลิตเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีลักษณะดึงดูดใจผู้อ่าน เช่น การวาดภาพลายเส้นและวางสตอรี่บอร์ดแบบการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นต้น การพัฒนาอย่างต่อเนื่องของหนังสือการ์ตูนในประเทศไทย โดยเฉพาะการพัฒนาและดัดแปลงเนื้อหาวรรณคดีให้อยู่ในรูปของการ์ตูนปรากฏชัดเจนมาตลอด หนังสือการ์ตูนไทยในปัจจุบันจำนวนไม่น้อยนำตัวละครจากวรรณคดีไปใช้เป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง เช่น การนำหนุมานไปเป็นตัวละครในหนังสือการ์ตูนปังปอนด์ตะลุยโลกหิมพานต์ พริมรตา จันทรโชติกุล จึงศึกษา**หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน**[3] พบว่า เนื่องจากหนุมานเป็นตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะและบทบาทที่โดดเด่นจึงมีการนำตัวละครหนุมานจากบทละครเรื่อง**รามเกียรติ์** พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 1 มาใช้ในการ์ตูนไทยหลายเรื่อง ทั้งที่เป็นลิงในวัยหนุ่ม ลูกลิง มนุษย์ลิง และยอดมนุษย์ มีความเก่งกล้าในการรบแต่ไม่เจ้าชู้ ส่วนบทบาทของหนุมานที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนนั้นมีทั้งที่เป็นตัวละครเอกและเป็นผู้ช่วยตัวละครเอก

การนำตัวละครจากวรรณคดีเรื่อง**รามเกียรติ์**มาปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะ บทบาท ตลอดจนอุปนิสัยของตัวละครให้มีลักษณะที่แตกต่างไปจากวรรณคดีฉบับดั้งเดิม ถือเป็นกลวิธีหนึ่งที่ผู้ผลิตนำมาใช้ในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูน ผู้ผลิตบางรายอาจไม่ได้ปรับเปลี่ยนเฉพาะบุคลิกลักษณะ บทบาท หรืออุปนิสัยของตัวละครเท่านั้น แต่อาจจะปรับเปลี่ยนเนื้อหาเรื่อง**รามเกียรติ์**ให้กลายเป็นวรรณกรรมเรื่องใหม่ โดยเรื่องดังกล่าวไม่ได้เกี่ยวข้องกับ**รามเกียรติ์** เช่น การ์ตูนเรื่อง **หนุแมน (Chalanjor the Legend)** ของวัฒนา ปัชชาบุตร ที่นำชื่อตัวละครจากเรื่อง**รามเกียรติ์**มาใช้ในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนเท่านั้น โดยเนื้อหาดังกล่าวไม่ได้เกี่ยวข้องกับ**รามเกียรติ์** พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

---

[1] รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2548, ตุลาคม-ธันวาคม). การสืบทอดวรรณคดีมรดกในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยของไทย. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*. 30(4): 1079.

[2] สุดารัตน์ มาศวรรณา. (2552, กันยายน-ธันวาคม). การ์ตูนนิทานไทย : การปรับเปลี่ยนและความสัมพันธ์กับสังคม. *อีสานศึกษา ความหลากหลายทางวัฒนธรรม*. 6(15): 95-100.

[3] พริมรตา จันทรโชติกุล. (2553). *หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นเป็นสำนักพิมพ์หนึ่งที่นำวรรณคดีเรื่อง**รามเกียรติ์**มาสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูนเช่นกัน โดยยังคงรักษาเนื้อเรื่องที่สำคัญของ**รามเกียรติ์**เอาไว้ ได้แก่ **รามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร** ของอารีเฟน ฮะซานี (เฟน สตูดิโอ) เมื่อ**รามเกียรติ์**สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในรูปแบบของการ์ตูน **รามเกียรติ์**ย่อมมีรูปแบบที่ทันสมัย มีสีสันที่สวยงาม และมีความแปลกใหม่สำหรับผู้อ่าน ด้วยเหตุนี้ อาทิตย์ ดรุนัยธร จึงศึกษา **การสร้างสีสันใหม่ : กลวิธีการสืบสรรค์รามเกียรติ์ในรูปแบบการ์ตูนร่วมสมัย**[1] โดยศึกษา**รามเกียรติ์ ฉบับรามาวตาร** ของเฟน สตูดิโอ สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น และ**รามเกียรติ์ (The Miracle War)** ของ ณ ภพ เสาใบ (ศักรภพ เสาใบ) จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ **ราม : ศึกมหัศจรรย์ รามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ** และ**รามเกียรติ์ ตอนศึกกุมภกรรณ** การสร้างสรรค์เรื่อง**รามเกียรติ์** ของ ณ ภพ เสาใบ เป็นการสร้างสรรค์โดยตีความใหม่ในลักษณะของงานแฟนตาซีวิทยาศาสตร์ เช่น การดัดแปลงทางพันธุกรรมของสิ่งมีชีวิต การสร้างให้ตัวละครมีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านวิทยาศาสตร์ เป็นต้น ส่วนการสร้างสรรค์เรื่อง**รามเกียรติ์** ของเฟน สตูดิโอ จะเพิ่มอารมณ์ขันตลอดเรื่องทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบหนังสือการ์ตูน แม้**รามเกียรติ์**จะมีรูปแบบรวมถึงมีรายละเอียดบางส่วนที่เปลี่ยนแปลงไป แต่**รามเกียรติ์**ในรูปแบบการ์ตูนก็ยังคงถ่ายทอดเรื่องราวของวรรณคดีเรื่อง**รามเกียรติ์** พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเอาไว้ได้

หนังสือการ์ตูนยังเป็นสื่อที่มีความสำคัญในการสืบทอดความเชื่อทางพุทธศาสนาเรื่องทานและทานบารมีจากวรรณคดีเรื่อง**เวสสันดรชาดก**แก่ผู้อ่านในปัจจุบัน ดังที่นิธิอร พรอำไพสกุล ศึกษา **เวสสันดรชาดก : การสร้างสรรค์ “สื่อ” ศิลปวัฒนธรรมและบทบาทในสังคมไทยร่วมสมัย**[2] จากผลการศึกษาในประเด็นของการสร้างสรรค์เรื่อง**เวสสันดรชาดก**ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์สรุปได้ว่า สื่อสิ่งพิมพ์นิทานเวสสันดรชาดกจำนวน 5 สำนวน ได้แก่ **พระเวสสันดร พระเวสสันดรพระชาติแห่งการให้ การให้ทานของพระเวสสันดร เวสสันดรชาดก** และ**นิทานธรรมะก่อนนอนเวสสันดรชาดก** ด้านรูปแบบการนำเสนอในสื่อสิ่งพิมพ์พบว่า มีการใช้ภาพการ์ตูนประกอบการให้ความรู้และสรุปคติธรรม การใช้บทร้อยกรองแทรกในนิทาน การแทรกบทสนทนา และการตั้งคำถาม ด้านการสร้างตัวละครพบว่า มีการสืบทอดลักษณะเด่นของตัวละครสำคัญจากอรรถกถาเวสสันตรชาดก เช่น พระเวสสันดรซึ่งเป็นตัวละครกษัตริย์สง่างามและเป็นผู้ไม่อิ่มในการบริจาคทาน เป็นต้น และด้านการใช้ภาษาเพื่อนำเสนอเรื่องเวสสันดรพบว่า มีการอธิบายคำศัพท์พุทธศาสนา การแปล คำราชาศัพท์ และการเขียนคำอ่านในสื่อสิ่งพิมพ์ทั้ง 5 สำนวน เพื่อให้เข้าใจง่ายและเหมาะกับผู้อ่านซึ่งเป็นเด็ก

---

[1] อาทิตย์ ดรุนัยธร. (2558, มกราคม-มิถุนายน). การสร้างสีสันใหม่ : กลวิธีการสืบสรรค์รามเกียรติ์ในรูปแบบการ์ตูนร่วมสมัย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*. 6(1): 91-111.

[2] นิธิอร พรอำไพสกุล. (2557). *เวสสันดรชาดก : การสร้างสรรค์ “สื่อ” ศิลปวัฒนธรรมและบทบาทในสังคมไทยร่วมสมัย*. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. หน้า 326-328.

เมื่อวรรณคดีได้รับการสร้างสรรค์และปรับเปลี่ยนการนำเสนอให้มีรูปแบบใหม่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการ์ตูนหรือรูปแบบใดก็ตาม ย่อมส่งผลให้มีการดัดแปลงรายละเอียดบางประการของวรรณคดีเรื่องนั้นๆ ให้เหมาะสมกับผู้เสพ ผู้เสพจึงมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ดังในงานวิจัยเรื่อง **ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546**[1] โดยศึกษาอิทธิพลของผู้เสพที่มีผลต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในเรื่อง**พระอภัยมณี**ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และนำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมทั้งหมด 3 สำนวน ได้แก่ การ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง**พระอภัยมณีซาก้า** ของบริษัทเนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์จำกัด การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของบริษัทแฟนตาซีทาว์นจำกัด และภาพยนตร์ลิขสิทธิ์จัดจำหน่ายของบริษัทไร้ท์ บิยอนจำกัด และศึกษาผลกระทบจากการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครที่มีผลต่อคุณค่าของวรรณกรรมเรื่อง**พระอภัยมณี**พบว่า ผู้ผลิตดัดแปลงเนื้อหาให้เข้ากับธรรมชาติและแนวโน้มปัจจุบันของสื่อชนิดใหม่ที่ใช้ในการถ่ายทอด**พระอภัยมณี**ทั้ง 3 สำนวน มีการดัดแปลงตัวละครโดยคงไว้เฉพาะตัวละครหลักและมีบทบาทสำคัญในตอนที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ผู้ผลิตตีความคุณลักษณะของตัวละครใหม่ทำให้ตัวละครดูสมจริงมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้เป็นไปตามแนวโน้มความนิยมของสื่อประเภทต่างๆ ในปัจจุบัน โดยสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จะรักษาเฉพาะโครงเรื่องเท่านั้น นอกจากนี้ผู้ผลิตได้เสริมแนวคิดคุณธรรมจริยธรรมร่วมสมัยอื่นๆ ประกอบในเนื้อหา การสร้างสรรค์ดังกล่าวแสดงให้เห็นความเป็นสากลของเรื่อง**พระอภัยมณี** และทำให้ผู้เสพสนใจติดตามอ่านสำนวนนิทานคำกลอนซึ่งเป็นสำนวนดั้งเดิมต่อไป

สามก๊กเป็นวรรณคดีอีกเรื่องหนึ่งที่ผู้ผลิตนำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูน สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่อง**สามก๊ก**ในรูปแบบของคอมิกสตริปที่ค่อนข้างสมบูรณ์ การ์ตูนสามก๊กฉบับนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การแทรกอารมณ์ขันเอาไว้ตลอดทั้งเรื่อง บุษดี อรสิริวรรณ จึงศึกษา **กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น**[2] เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการดัดแปลงเรื่อง**สามก๊ก**เป็นการ์ตูนสามก๊ก และวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น จากการศึกษาสรุปได้ว่า การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีที่มาจาก**สามก๊ก**ฉบับแปลใหม่ของวรรณไว พัธโนทัย มากที่สุด รองลงมาคือ **สามก๊ก**ฉบับของเจ้าพระยาพระคลัง (หน) และสุดท้ายคือละครโทรทัศน์ชุดสามก๊ก ผู้เขียนดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ เนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉากส่วนใหญ่มาจาก**สามก๊ก**ฉบับแปลใหม่ แต่มีเนื้อหาบางส่วนและตัวละครบางชื่อที่ใช้ตาม**สามก๊ก** ฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) เพิ่มเนื้อหาและบทสนทนามาจากละครโทรทัศน์ชุดสามก๊ก และเพิ่มเนื้อหาตัวละคร บทสนทนา และฉากจากจินตนาการของผู้เขียนเข้าไป ในการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ จากวรรณคดีและละครโทรทัศน์ให้เป็นการ์ตูนนั้น

---

[1] เปรม สวนสมุทร. (2547). *ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[2] บุษดี อรสิริวรรณ. (2551). *กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผู้เขียนใช้กลวิธีในการดัดแปลงทั้งการตัดออก การเพิ่มเข้า การสลับตำแหน่ง และการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบางส่วน ทำให้การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีความร่วมสมัย เนื้อหากะทัดรัด ดำเนินเรื่องได้เร็ว มีตัวละครเท่าที่จำเป็น ใช้ภาษากระชับ เข้าใจง่าย เหมาะแก่การนำเสนอในรูปแบบคอมิกสตริป สร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

นอกจากการนำเสนอวรรณคดีในรูปแบบการ์ตูนจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อความบันเทิงแล้ว การ์ตูนยังเป็นสื่อที่ให้ความรู้ ข้อคิด และปลูกฝังคุณธรรม ให้แก่ผู้อ่านโดยเฉพาะผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนได้อย่างดี เห็นได้จาก **การดัดแปลงในวรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอ**[1] วรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอทั้ง 4 ฉบับ ได้แก่ **นิทานพื้นบ้านไทยพระลอ การ์ตูนชุดวรรณคดีไทยพระลอ นิทานวรรณคดีล้านนาพระลอ** และ**รักอมตะของพระลอ** เป็นตัวอย่างของวรรณกรรมการ์ตูนที่ให้ทั้งความบันเทิง ความรู้ ข้อคิด ตลอดจนสะท้อนให้เห็นปัญหาสังคม เช่น ปัญหาการทำสงคราม ปัญหาความยากจน ปัญหาสุขภาพจิต และปัญหาครอบครัวได้เป็นอย่างดี จึงอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนพระลอมีความสำคัญทั้งในฐานะที่เป็นวรรณกรรมเด็กและวรรณกรรมเชิงวิจารณ์สังคมไปพร้อมๆ กัน

จะเห็นได้ว่าการนำวรรณคดีมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในรูปแบบการ์ตูน นอกจากจะทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของวรรณคดีไทยต้นฉบับกับวรรณคดีที่นำเสนอในรูปแบบใหม่แล้ว ยังทำให้เห็นถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมประชานิยมที่มีผลต่อการสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบที่แตกต่างออกไป แต่ทั้งนี้ไม่ว่าวรรณคดีจะได้รับการสร้างสรรค์ในรูปแบบใด สิ่งหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต่างคงไว้ร่วมกันก็คือการรักษาและดำรงไว้ซึ่งวรรณคดีอันเป็นสมบัติร่วมของคนในชาติ อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้สนใจสามารถเข้าถึงวรรณคดีได้เป็นอย่างดีอีกทางหนึ่ง

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การ์ตูนจากวรรณคดีดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจะนำความรู้ ความคิด รวมทั้งกระบวนการการศึกษามาปรับประยุกต์ใช้ในการศึกษาการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนนิทานเวตาลของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ต่อไป

---

[1] ฉัฐรภรณ์ ยศสุนทร. (2554). *การดัดแปลงในวรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอ*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บทที่ 3
การสร้างสรรค์นิทานเวตาลในรูปแบบหนังสือการ์ตูน

แม้ว่าการ์ตูนจะมีการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อคุณค่าของวรรณคดีแบบฉบับแล้ว แต่ก็ควรต้องพิจารณาด้วยความเป็นธรรมว่าการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครของวรรณคดีฉบับการ์ตูนไม่ได้เป็นการทำลายคุณค่าของวรรณคดีแบบฉบับ วรรณคดีฉบับการ์ตูนกลับเป็นเครื่องมือที่จะทำให้เยาวชนหันมาสนใจวรรณคดีไทยมากยิ่งขึ้นโดยอยู่ในรูปแบบใหม่ที่มีลักษณะชวนอ่าน นอกจากนี้การดัดแปลงในวรรณคดีฉบับการ์ตูนอาจจะทำให้ผู้อ่านที่มีความสนใจในวรรณคดีเรื่องนั้นกลับไปอ่านวรรณคดีที่เป็นสำนวนดั้งเดิมเพื่อที่จะรับรู้เรื่องราวอย่างสมบูรณ์ถูกต้องตามฉบับดั้งเดิมก็อาจจะเป็นไปได้[1]

การนำวรรณคดีมาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนช่วยให้ผู้อ่านสนใจวรรณคดีมากขึ้น เพราะการ์ตูนมีรูปภาพและสีสันสวยงาม เล่าเรื่องไม่ซับซ้อน และอ่านง่ายกว่าวรรณคดีต้นฉบับ การ์ตูนจึงช่วยเผยแพร่วรรณคดีให้เข้าถึงผู้อ่านที่เป็นเยาวชนได้ง่ายขึ้น และอาจช่วยตอบสนองความต้องการของผู้ที่สนใจวรรณคดีได้ วรรณคดีฉบับการ์ตูนจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้เยาวชนสนใจวรรณคดี

ปัจจุบันมีสำนักพิมพ์จำนวนไม่น้อยนำวรรณคดีมาสร้างสรรค์และนำเสนอในรูปแบบหนังสือการ์ตูน เช่น สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นนำวรรณคดีเรื่อง**สามก๊ก รามเกียรติ์** และ**มหาภารตะ** มานำเสนอเป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก ภายหลังจึงรวบรวมพิมพ์เป็นเล่มในรูปแบบการ์ตูน 4 สี[2] นิทานเวตาลเป็นวรรณคดีอีกเรื่องหนึ่งที่สำนักพิมพ์หลายแห่งนำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ที่นำเสนอเนื้อหานิทานเวตาลครบทั้ง 25 เรื่องตามเค้าเรื่องเดิมจากภาษาสันสกฤต

ในบทนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาล 2 สำนวน เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล โดยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาล
2. ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล

---

[1] กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์. (2558, มกราคม-มิถุนายน). การดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครของวรรณคดีฉบับการ์ตูน : ผลกระทบต่อคุณค่าด้านความงามของวรรณคดีแบบฉบับและบทบาทของครูผู้สอนวรรณคดี. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา*. 7(13): 236.

[2] บุษดี อรสิริวรรณ. (2551). *กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 4.

1. การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาล

> การ์ตูนเป็นรูปแบบของการสื่อสารอย่างหนึ่งที่พิเศษแตกต่างจากวิธีหรือเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ ความพิเศษของการ์ตูนนี้เป็นสิ่งที่เข้าได้ดีกับเด็กๆ และความคิดสร้างสรรค์...การสื่อสารในการ์ตูนมีทั้งส่วนที่เป็นภาพ เรียกว่า "ภาษาภาพ" และส่วนที่เป็นตัวหนังสือ เรียกว่า "ภาษาถ้อยคำ"...ซึ่งในการ์ตูนนั้นตัวหนังสือที่เป็นภาษาถ้อยคำมักจะมีอิสระที่จะแปลงกายให้เป็นภาษาภาพเสียเองด้วย เช่น ตัวหนังสือโตๆ หมายถึงเสียงดัง เป็นต้น โดยสรุปในข้อนี้ก็คือ การทำให้ภาพการ์ตูนของเราสื่อสารได้ด้วยตัวมันเองโดยที่เราไม่ต้องตามไปอธิบาย[1]

การสื่อสารด้วยภาพและภาษาในหนังสือการ์ตูนมีส่วนสร้างความเข้าใจในการสื่อสารกับผู้อ่านได้อย่างรวดเร็ว อาจไม่ต้องบรรยายหรือพรรณนาข้อความ ความสำคัญดังกล่าวสอดคล้องกับคำอธิบายของศักดา วิมลจันทร์ เกี่ยวกับลักษณะของการ์ตูนที่ว่า "*การ์ตูนจะต้องเรียบง่าย เจตนาของรูปแบบที่เรียบง่ายก็คือ เพื่อช่วยให้ผู้ดูเข้าถึงเนื้อหาได้โดยเร็ว ไม่เสียเวลาติดข้องอยู่กับการทำความเข้าใจ*"[2]

จากการศึกษาการสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลของทั้ง 2 สำนักพิมพ์พบว่า ผู้สร้างสรรค์นำเนื้อหานิทานเวตาลซึ่งเป็นวรรณคดีมาสื่อสารในรูปแบบการ์ตูน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจและรับรู้วรรณคดีได้อีกทางหนึ่ง อันจะเป็นประโยชน์ในการสืบทอดความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีให้แก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน ทั้ง 2 สำนักพิมพ์ให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ในองค์ประกอบต่อไปนี้คือ การจัดทำรูปเล่มและการนำเสนอเนื้อเรื่อง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 การจัดทำรูปเล่ม

รูปเล่มหนังสือการ์ตูนมีความสำคัญเพราะเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านสนใจ การจัดทำรูปเล่มจึงต้องคำนึงถึงรูปลักษณ์ ขนาดเล่ม และเนื้อหาภายในเล่ม กล่าวคือ รูปเล่มของหนังสือมีสีสันสวยงามสะดุดตา ขนาดตัวหนังสือมองเห็นชัดเจน ขนาดเล่มกะทัดรัดพกพาสะดวก

การจัดทำรูปเล่มหนังสือการ์ตูนมีส่วนสร้างความสนใจแก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน เป็นองค์ประกอบสำคัญของวรรณกรรมสำหรับเด็ก "*วรรณกรรมสำหรับเด็กที่ดีควรมีรูปลักษณะที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก หากเป็นหนังสือสำหรับเด็กควรมีศิลปะการใช้ภาพประกอบ การใช้สี และตัวอักษรที่ชัดเจน ขนาดรูปเล่มกะทัดรัดเหมาะกับการจับถือของเด็ก เมื่อเด็กเห็นแล้วอยากจะหยิบขึ้นมาอ่านและเมื่ออ่านแล้วทำให้เกิดความสนใจมากขึ้น*"[3]

จากการศึกษาการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนพบว่า มีการสร้างสรรค์องค์ประกอบต่างๆ ในการจัดทำรูปเล่ม ได้แก่ ปกหน้า ปกหลัง ขนาดเล่ม และการลำดับเรื่อง ดังนี้

---

[1] ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. หน้า 13-14.

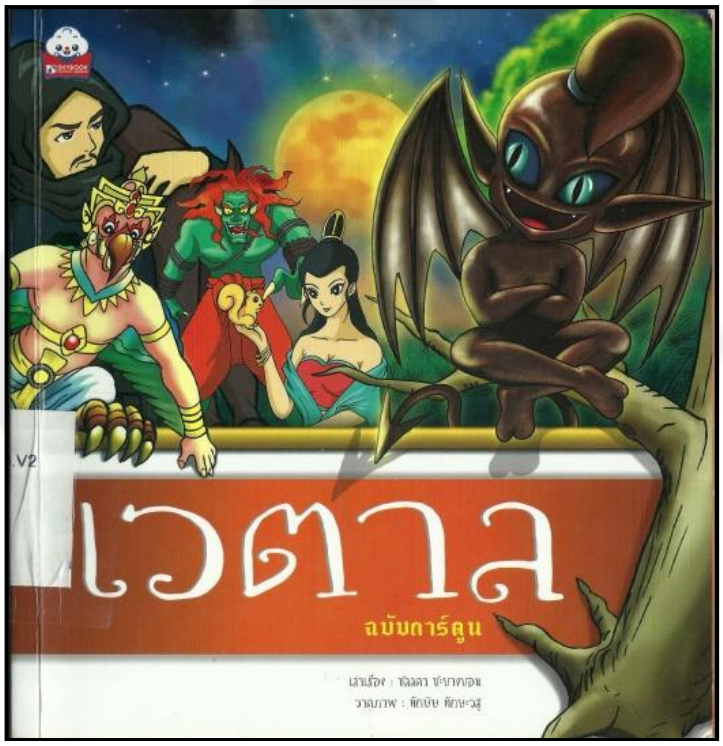
[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 14.

[3] นิตยา วรรณกิตร์. (2559). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. หน้า 117.

1.1.1 ปกหน้า

ปกหน้า คือ ส่วนหน้าสุดของหนังสือ ประกอบด้วยชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อสำนักพิมพ์ และภาพประกอบบนปก ปกหนังสือมีความสำคัญในแง่จิตวิทยาประชาสัมพันธ์อย่างยิ่ง การผลิตหนังสือจึงมีความประณีตในการออกแบบปกหน้ามาก เพราะเป็นสิ่งแรกที่จูงใจผู้อ่าน[1] ดังนั้นจึงต้องมีรูปภาพที่สวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้อยากอ่านและติดตามเนื้อหา

การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ออกแบบปกหน้าเป็นภาพ 4 สี โดยส่วนบนของปกมีภาพเวตาลขนาดใหญ่อยู่ด้านขวา และภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนอยู่ด้านซ้าย มีภาพตัวละครทั้งมนุษย์และอมนุษย์จากนิทานบางเรื่อง จำนวน 3 ตัว ได้แก่ ครุฑ อสูร และเจ้าหญิง อยู่ใต้ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสน ดังภาพ



ภาพประกอบ 6 ปกหน้านิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

การจัดองค์ประกอบภาพดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของเวตาล เพราะเวตาลเป็นตัวละครหลักที่ทำหน้าที่ดำเนินเรื่องโดยการเล่านิทาน พระเจ้าตริวิกรมเสนเป็นตัวละครสำคัญที่ทำหน้าที่ตอบคำถามจากเรื่องเล่าของเวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสนจึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เรื่องดำเนินไปได้จนจบ

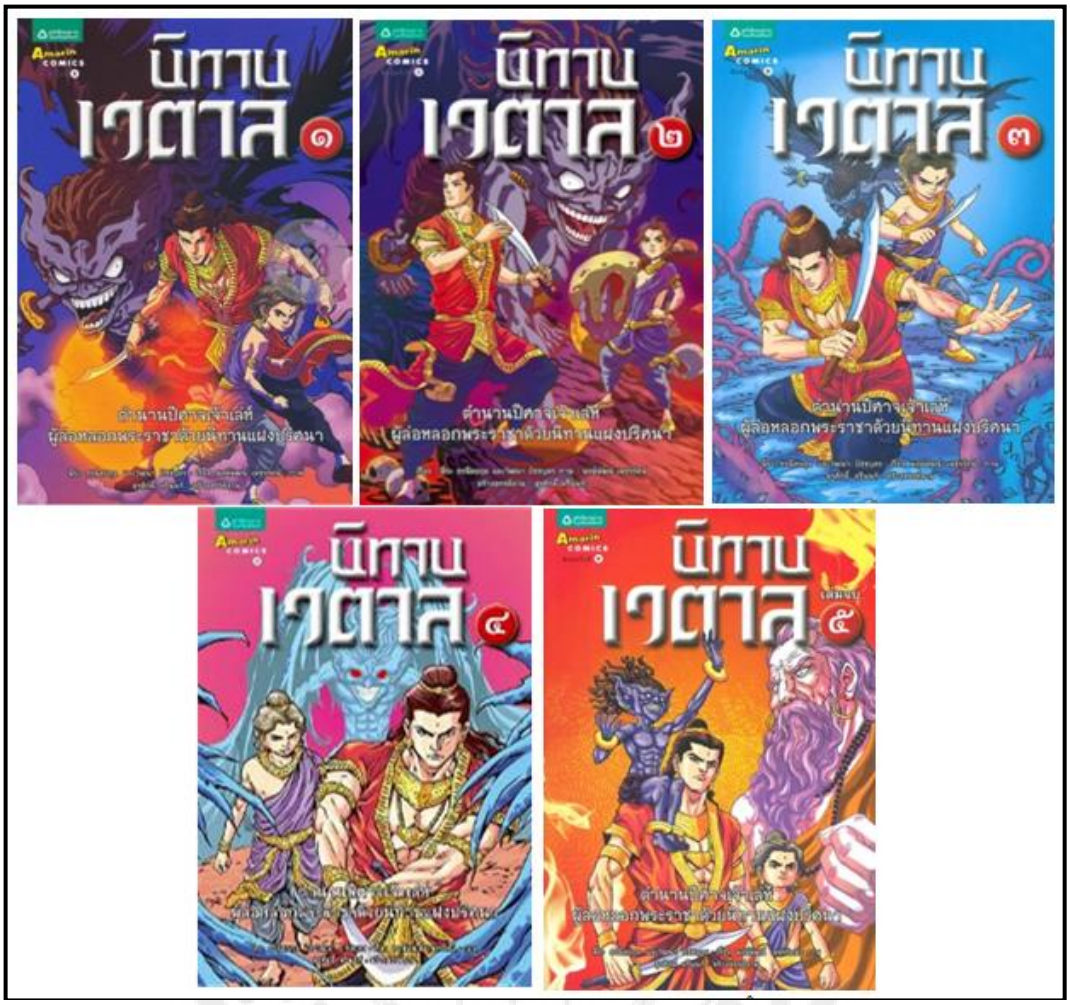
[1] หทัย ตันหยง. (2529). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมและหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 155.

การนำเสนอภาพเวตาลนั่งอยู่บนกิ่งไม้สื่อความหมายถึงต้นอโศกซึ่งเป็นต้นไม้สำคัญที่เวตาลอาศัยอยู่ปรากฏการกล่าวถึงในตอนต้นเรื่อง ต้นอโศกจึงเป็นต้นไม้สำคัญในนิทานเวตาล ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนที่มีกิริยาท่าทางคล้ายแบกของไว้บนบ่าสื่อความหมายถึงการเดินทางไปจับตัวเวตาลซึ่งเป็นภาระความรับผิดชอบ เป็นการทดสอบพระเจ้าตริวิกรมเสนตั้งแต่นิทานเรื่องแรกจนถึงนิทานเรื่องสุดท้าย สำหรับภาพตัวละครทั้งมนุษย์และอมนุษย์เป็นตัวละครที่สื่อถึงเรื่องราวแบบเทพนิยายที่เด็กชอบอ่าน เทพนิยายเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียน เนื้อเรื่องมีขนาดค่อนข้างยาว ประกอบด้วยเหตุการณ์หลายเหตุการณ์ กล่าวถึงการผจญภัยและมีเหตุการณ์แปลกประหลาดเกิดขึ้น ตัวละครในเรื่องมีทั้งตัวละครที่เป็นเจ้าหญิง เจ้าชาย พระราชา พระราชินี และตัวละครอมนุษย์ เช่น ภูติผีปีศาจ ยักษ์ อสุรกาย เป็นต้น ซึ่งเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นเพื่อช่วยเสริมสร้างบทบาทของตัวละครเอกในการฝ่าฟันอุปสรรค[1] ขณะเดียวกันก็เป็นตัวดำเนินเรื่องให้นิทานสนุกสนาน น่าติดตาม ภาพตัวละครครุฑ อสูร และเจ้าหญิง ที่ปกหน้าจึงช่วยดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน และทำให้เห็นว่านิทานของเวตาลมีเนื้อหาและตัวละครที่หลากหลาย

ด้านล่างของปกมีตัวอักษรขนาดใหญ่สีขาวเขียนว่า “*เวตาล*” และใต้ข้อความดังกล่าวเป็นอักษรขนาดเล็กสีเหลืองเขียนว่า “*ฉบับการ์ตูน*” อยู่บนพื้นสีส้ม การใช้สีดังกล่าวทำให้ชื่อเรื่องโดดเด่น เพราะสีขาวสามารถอ่านได้ชัดเจนบนพื้นหลังสีส้ม

ส่วนปกหน้าของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ซึ่งมีจำนวน 5 เล่ม คือ นิทานเวตาล เล่ม 1 ถึงเล่ม 5 ส่วนบนของปกมีตัวหนังสือขนาดใหญ่สีขาวเขียนว่า “*นิทานเวตาล*” ต่อด้วยตัวเลขไทยสีขาวอยู่ในวงกลมสีแดงบอกลำดับเล่ม ซึ่งในเล่มที่ 5 มีคำว่า “*เล่มจบ*” อยู่เหนือตัวเลข ดังภาพต่อไปนี้

[1] สรุปจาก เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2548). *นิทานพื้นบ้าน (The Folktale)*. หน้า 93-94.



ภาพประกอบ 7 หน้าปกนิทานเวตาล เล่ม 1 ถึงเล่ม 5

ส่วนกลางปกเล่มที่ 1 ถึงเล่ม 4 มีภาพตัวละครหลัก 3 ตัว ได้แก่ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน และพระราชบุตรธรรมธวัช สื่อให้เห็นว่าตัวละครดังกล่าวมีบทบาทในการดำเนินเรื่องกล่าวคือ เวตาลมีบทบาทในการเล่านิทานตั้งแต่เรื่องแรกจนถึงเรื่องสุดท้าย พระเจ้าตริวิกรมเสนมีบทบาทในการตอบคำถามของเวตาล ทำให้เรื่องนิทานเวตาลดำเนินมาจนกระทั่งถึงนิทานเรื่องสุดท้าย ส่วนพระราชบุตรธรรมธวัชมีบทบาทในการติดตามพระเจ้าตริวิกรมเสนไปจับตัวเวตาลและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำถามของเวตาล การวาดภาพตัวละครให้มีลักษณะท่าทางและสีหน้าต่างๆ ยังสื่อถึงเหตุการณ์ในเรื่อง กล่าวคือ ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ถือดาบและมีสีหน้ามุ่งมั่น และภาพของพระราชบุตรธรรมธวัชที่มีสีหน้ามุ่งมั่นเช่นเดียวกันนั้น สื่อให้เห็นถึงความมุ่งมั่นที่จะผจญภัยไปจับตัวเวตาลที่ต้นอโศก ส่วนภาพเวตาลที่มีสีหน้าเจ้าเล่ห์ สื่อถึงลักษณะของเวตาลที่จะเล่านิทานและถามปริศนา เพื่อล่อหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถาม ปกเล่ม 5 มีภาพตัวละครปรากฏจำนวน 4 ตัว ได้แก่ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน พระราชบุตรธรรมธวัช และโยคีศานติศีลซึ่งเป็นตัวละครที่เพิ่มขึ้นมา เนื่องจากในเล่มที่ 5 โยคีศานติศีลมีบทบาทสำคัญหลังจากที่

พระเจ้าตริวิกรมเสนจับตัวเวตาลสำเร็จ มีการกล่าวถึงเหตุการณ์ที่โยคีใช้อุบายเพื่อจะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนแต่พระองค์รู้ถึงแผนการจึงสังหารโยคีศานติศีล ส่วนล่างของปกทุกเล่มมีตัวหนังสือสีขาวเขียนว่า "*ตำนานปีศาจเจ้าเล่ห์ ผู้ล่อหลอกพระราชาด้วยนิทานแฝงปริศนา*"[1] เพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้อ่านต้องการติดตามเนื้อเรื่องภายในเล่ม และเป็นการบอกให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวของนิทานเวตาลในเบื้องต้น เมื่อพิจารณาภาพที่หน้าปกแต่ละเล่มพบว่า ใช้สีพื้นหลังแตกต่างกันดังนี้ เล่ม 1 สีน้ำเงิน เล่ม 2 สีม่วง เล่ม 3 สีฟ้า เล่ม 4 สีชมพู และเล่ม 5 สีส้ม การใช้สีดังกล่าวจึงทำให้ผู้อ่านเห็นความแตกต่างของการ์ตูนนิทานเวตาลแต่ละเล่มได้สะดวก

จากการวิเคราะห์ปกหน้าการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนพบว่า ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพตัวละครหลักของเรื่อง คือ เวตาลและพระเจ้าตริวิกรมเสน บนปกหน้าเช่นเดียวกัน ดังนั้นการนำเสนอภาพตัวละครหลักจึงช่วยให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจว่าเรื่องราวภายในเล่มเกี่ยวข้องกับตัวละครใด ส่วนการเพิ่มภาพตัวละครอื่นเข้ามาเพื่อให้ผู้อ่านทราบว่านอกเหนือจากตัวละครหลักทั้ง 2 ตัวแล้วยังมีตัวละครอื่นที่มีบทบาทและปรากฏในนิทานเรื่องต่างๆ

1.1.2 ปกหลัง

ปกหลัง คือ ส่วนที่อยู่หลังสุดของหนังสือ การออกแบบปกหลังมีรูปแบบหลากหลาย กล่าวคือ มีการใช้ภาพ การใช้ข้อความที่เป็นข้อคิดตอนจบเรื่อง ปกหลังบางเล่มอาจลงประวัติของผู้แต่ง แนะนำหนังสือใหม่ หรือมีคำโปรยเพื่อเชิญชวนให้ผู้อ่านติดตามเนื้อหาภายในเล่ม ดังที่ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์จัดองค์ประกอบปกหลัง โดยส่วนกลางมีข้อความกล่าวถึงที่มาและคุณค่าของนิทานเวตาลอยู่ในกรอบรูปวงกลมว่า "*วรรณกรรมโบราณจากแดนภารตะที่เล่าขานสืบต่อกันมานานกว่า 2,500 ปี ปีศาจแสนเจ้าเล่ห์ช่างเจรจาจะเป็นผู้ถ่ายทอดนิทานซ้อนนิทานสร้างเสริมปัญญา สอดแทรกคุณธรรม และทิ้งคำถามให้ขบคิดพิจารณา มาร่วมไขปริศนาที่จะกระตุ้นคุณธรรมในใจของทุกคนไปพร้อมกัน*"[2] เพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบถึงลักษณะของนิทานเวตาลที่เป็นนิทานซ้อนนิทานและมีเนื้อหาที่ให้ทั้งความบันเทิงและสอดแทรกคุณธรรมแก่ผู้อ่าน โดยรอบของกรอบวงกลมเป็นภาพตัวละครและเหตุการณ์จากนิทานบางเรื่อง ดังนี้

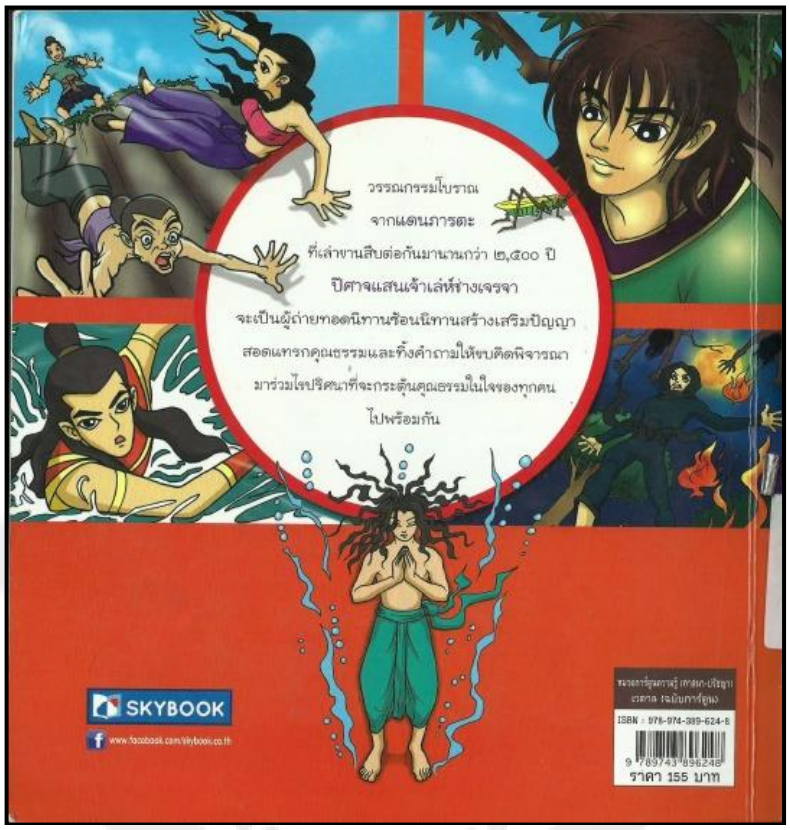
ภาพในกรอบบนซ้าย คือภาพเหตุการณ์จากนิทานเรื่องที่ 3 ธนทัตต์ต้องการสมบัติของพ่อตาและแม่ยาย จึงฆ่าภรรยาและคนรับใช้โดยผลักทั้งคู่ตกเหว ภาพบนขวาคือภาพของเจ้าชายชีมูตวาหน พระโพธิสัตว์ที่ยอมสละชีวิตของตนเพื่อช่วยชีวิตนาคศังขจูฑะจากครุฑจากนิทานเรื่องที่ 16 ภาพล่างด้านซ้ายคือภาพของสัตตวศีล ตัวละครในนิทานเรื่องที่ 7 ซึ่งเป็นทหารผู้จงรักภักดีที่ว่ายน้ำฝ่าคลื่นมหาสมุทรเพื่อปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากพระราชาให้สำเร็จ และภาพล่างขวาคือภาพของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่เดินทางไปสุสานเพื่อจับตัวเวตาล

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้าปก.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. ปกหลัง.

การที่ผู้สร้างสรรค์เลือกนำภาพเหตุการณ์ทั้ง 4 เหตุการณ์มาไว้ที่ปกหลัง เพราะเป็นเหตุการณ์ที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ทำให้เห็นว่าการ์ตูนนิทานเวตาลมีเนื้อหาเหตุการณ์ที่หลากหลายน่าตื่นเต้นสามารถสร้างความบันเทิงแก่ผู้อ่านได้ เนื่องจาก *"การออกแบบปกหลังนิยมพิมพ์ภาพล่อใจ"*[1] ทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยและอยากรู้ว่าเกิดเหตุการณ์ใดขึ้น ทำให้ผู้อ่านต้องการติดตามอ่านการ์ตูนต่อไป ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 8 ปกหลังนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

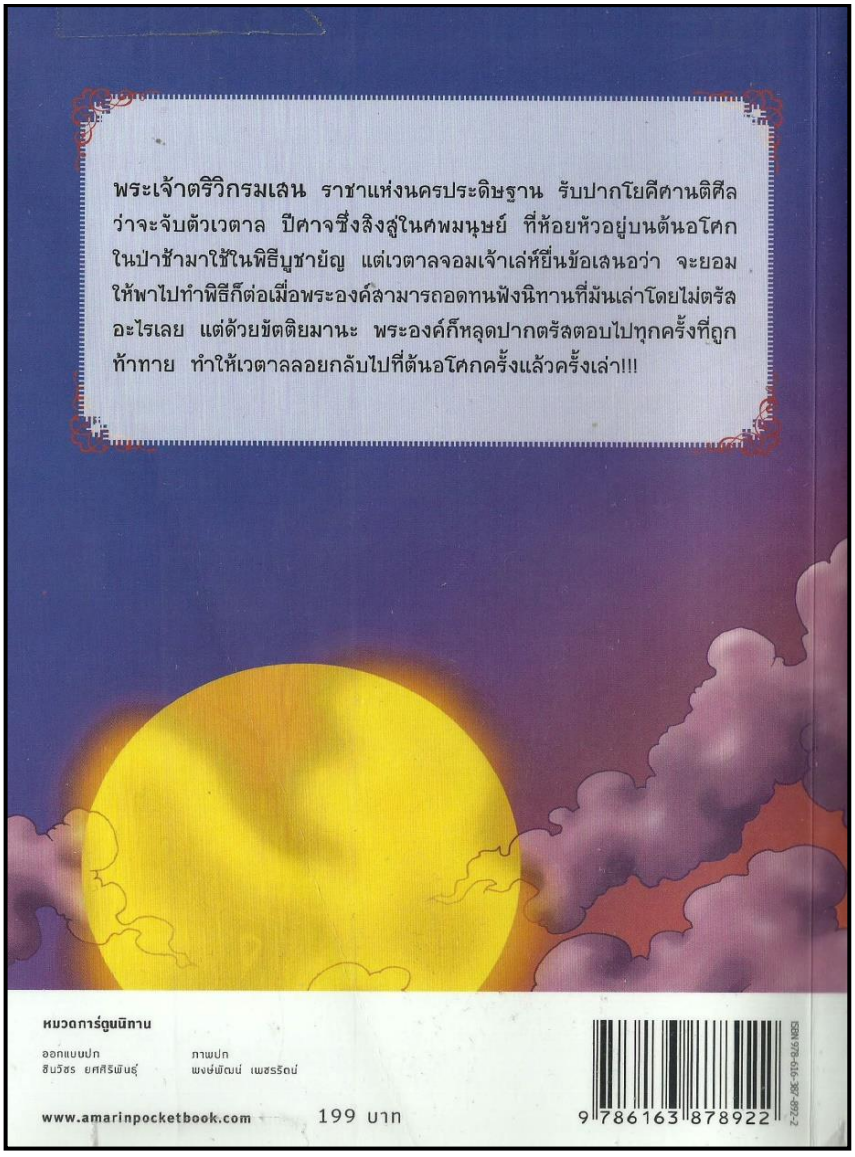
การสร้างสรรค์ปกหลังของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ทั้ง 5 เล่มพบว่า ส่วนบนของปกทุกเล่มปรากฏเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้พระเจ้าตริวิกรมเสนต้องตามจับเวตาลอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมดังความว่า

> พระเจ้าตริวิกรมเสน ราชาแห่งนครประดิษฐาน รับปากโยคีศานติศีลว่าจะจับตัวเวตาล ปีศาจซึ่งสิงสู่ในศพมนุษย์ ที่ห้อยหัวอยู่บนต้นอโศกในป่าช้ามาใช้ในพิธีบูชายัญ แต่เวตาลจอมเจ้าเล่ห์ยื่นข้อเสนอว่าจะยอมให้พาไปทำพิธีก็ต่อเมื่อพระองค์สามารถอดทนฟังนิทานที่มันเล่าโดยไม่ตรัสอะไรเลย แต่ด้วย

[1] หทัย ตันหยง. (2529). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมและหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 155.

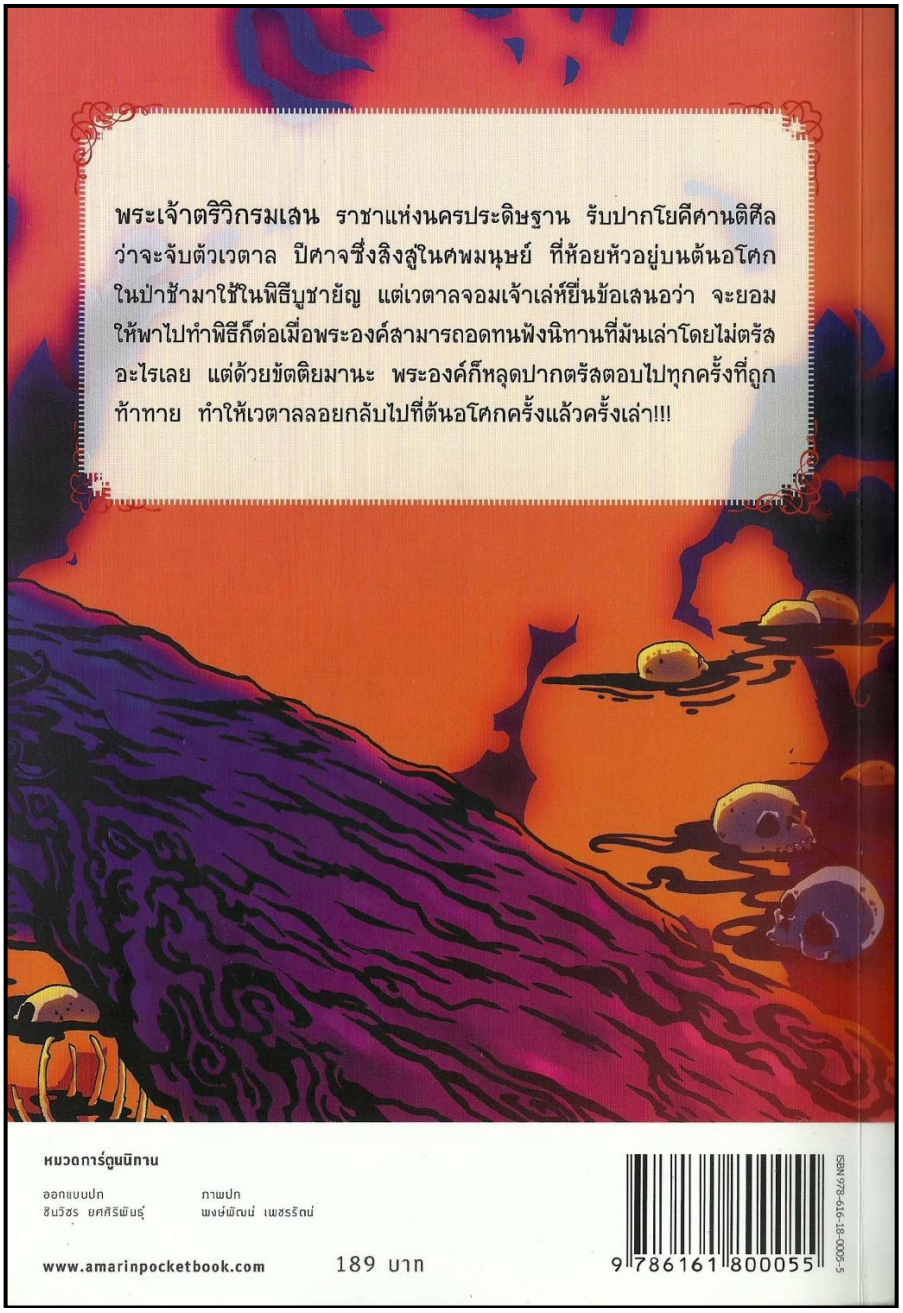
ขัตติยมานะ พระองค์ก็หลุดปากตรัสตอบไปทุกครั้งที่ถูกท้าทาย ทำให้เวตาลลอยกลับไปที่ต้นอโศกครั้งแล้วครั้งเล่า!!![1]

การที่ผู้สร้างสรรค์นำเนื้อหาดังกล่าวมาแสดงไว้ในปกหลังของหนังสือทั้ง 5 เล่ม เพื่อให้ผู้อ่านต้องการติดตามเนื้อหาภายในเล่มต่อไป ส่วนภาพของปกหลังมีความแตกต่างกันคือ เล่ม 1 เป็นภาพท้องฟ้าในเวลากลางคืนและมีดวงจันทร์เต็มดวง เนื่องจากเหตุการณ์ในเรื่องทั้งหมดเกิดขึ้นในเวลากลางคืน เล่ม 2 เป็นภาพสุสาน ซึ่งเป็นที่อยู่ของเวตาล ส่วนเล่ม 3 ถึงเล่ม 5 เป็นภาพเวตาล ซึ่งเป็นตัวละครหลักและเป็นผู้เล่านิทานทั้ง 25 เรื่อง ดังภาพต่อไปนี้

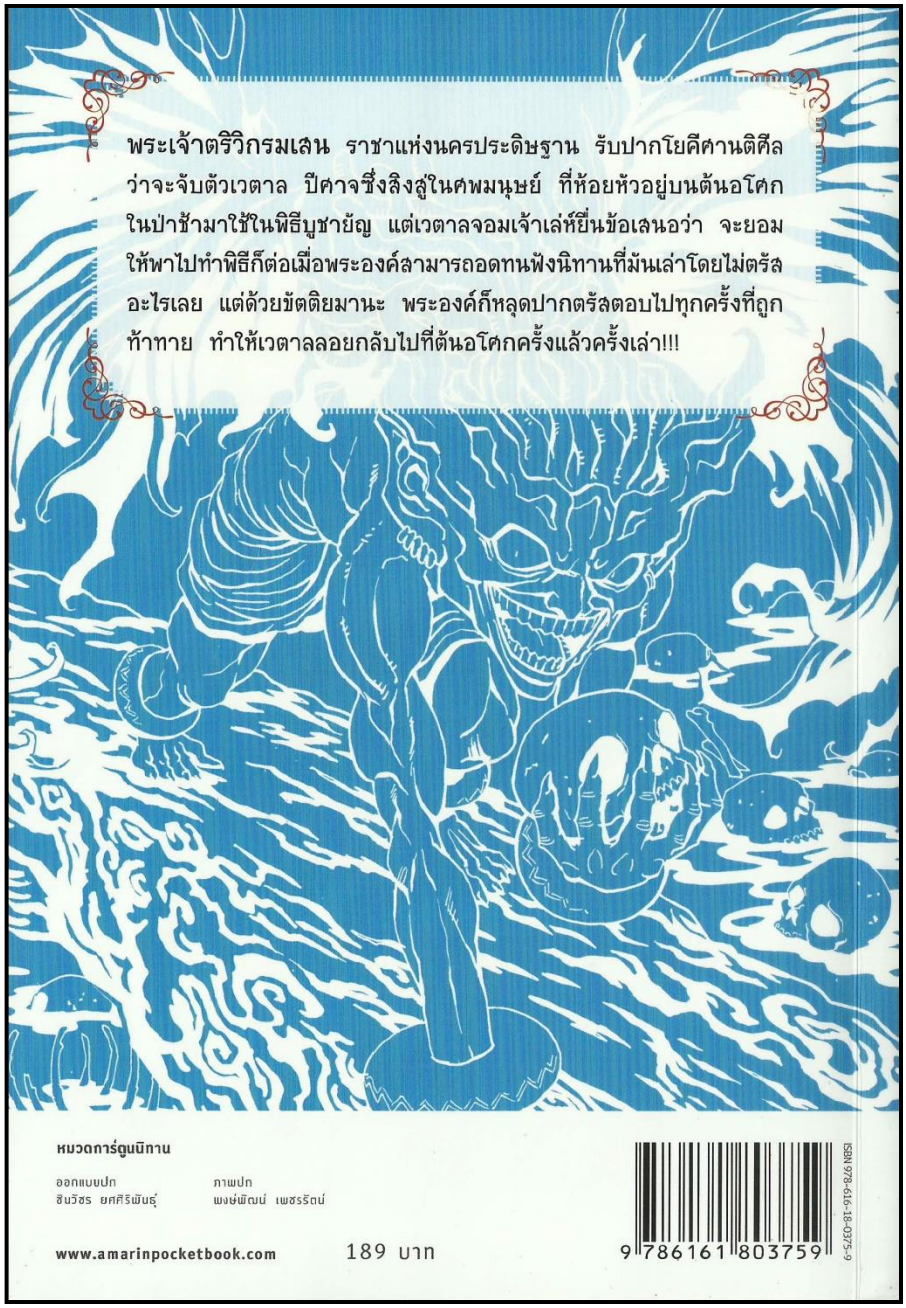


ภาพประกอบ 9 ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 1 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

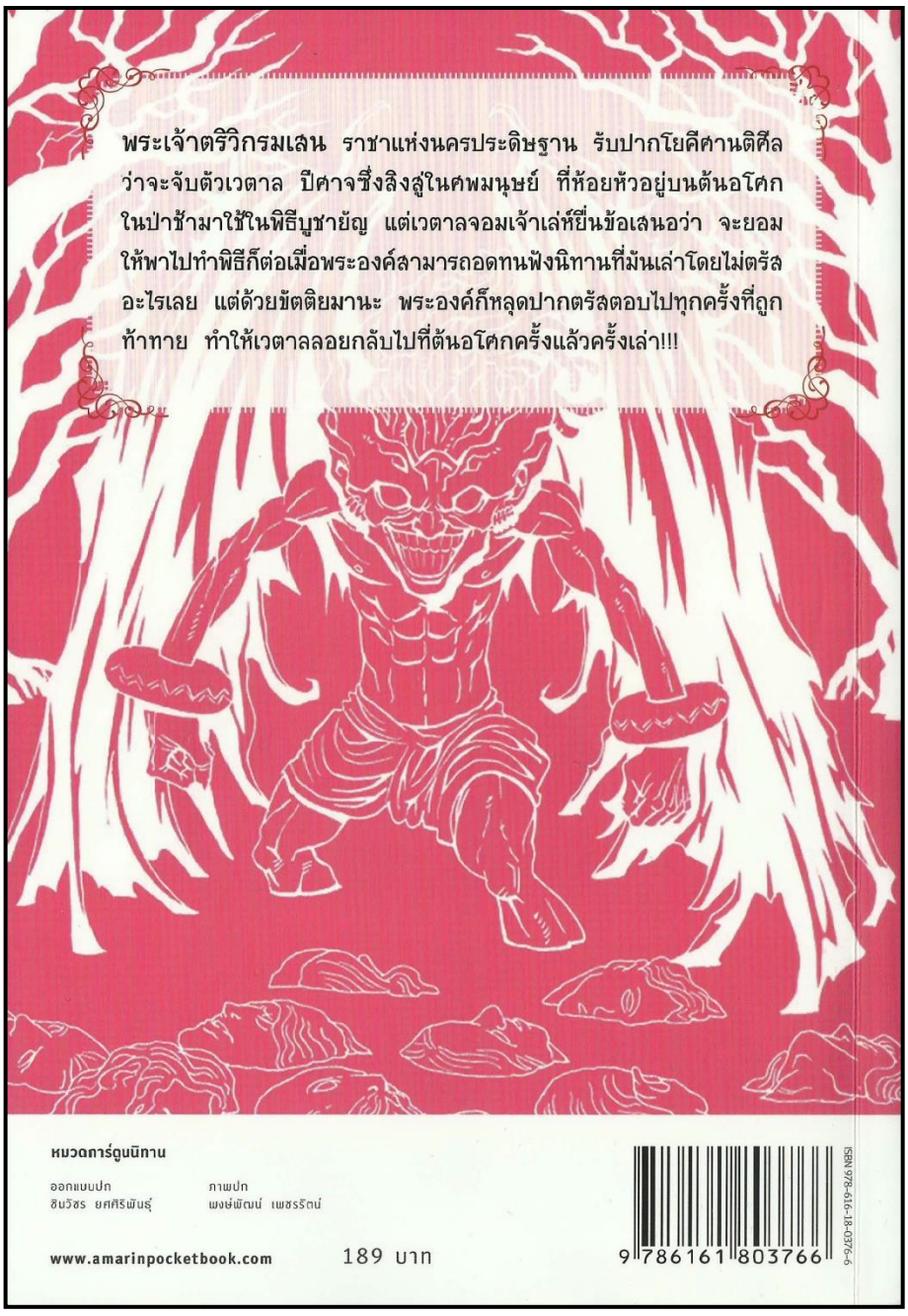
[1] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. ปกหลัง.



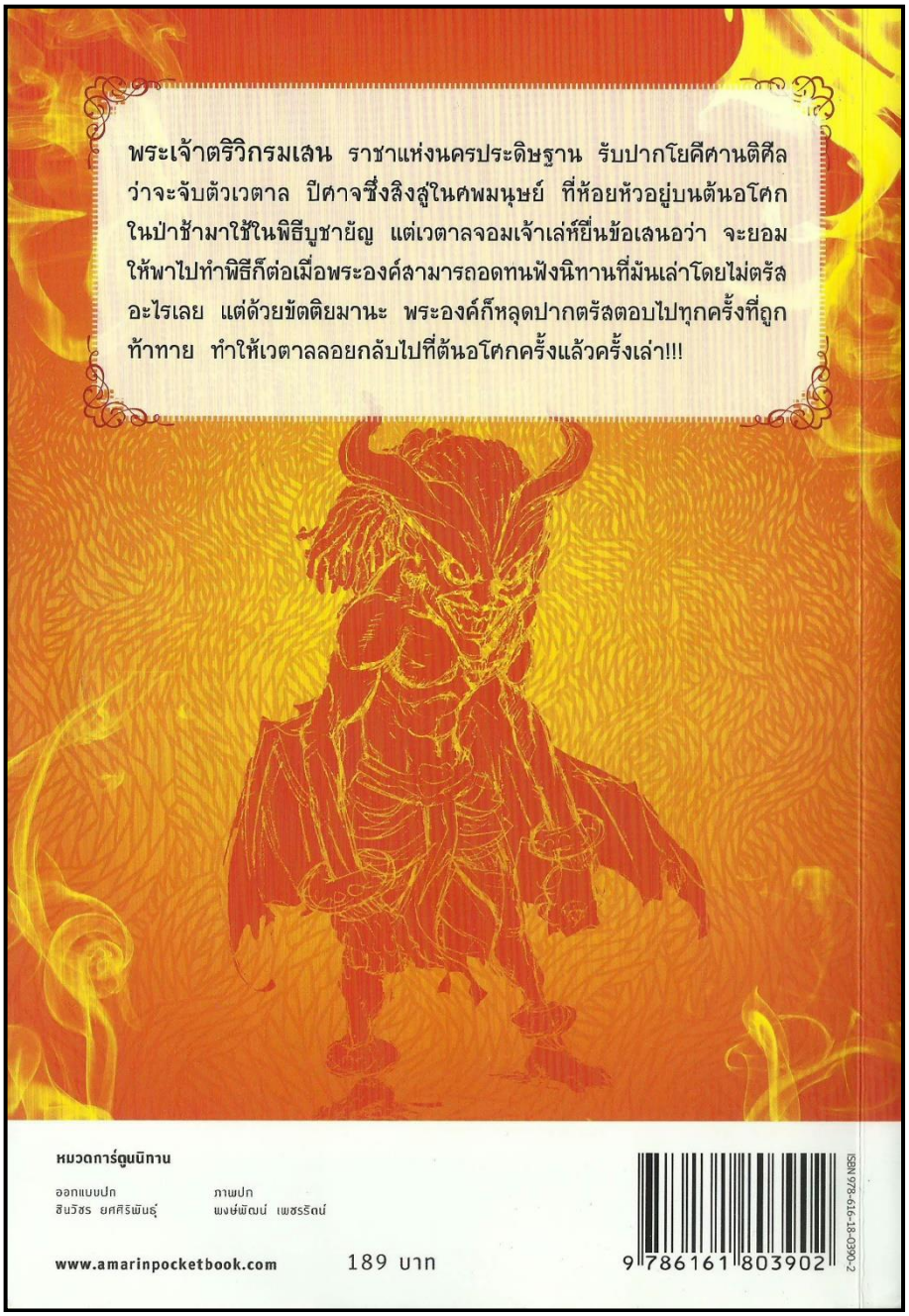
ภาพประกอบ 10 ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 2 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์



ภาพประกอบ 11 ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 3 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์



ภาพประกอบ 12 ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 4 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์



ภาพประกอบ 13 ปกหลังนิทานเวตาล เล่ม 5 สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

จากที่กล่าวมาปกหลังของการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน มีองค์ประกอบ 2 ส่วน เช่นเดียวกัน คือ การใช้ภาพและคำโปรยนำเสนอบนปกหลัง เพื่อดึงดูดความสนใจผู้อ่านเนื่องจากภาพสามารถสื่อสารเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานเวตาลได้อย่างชัดเจน ส่วนการใช้คำโปรยเป็นการเกริ่นนำให้ผู้อ่านได้ทราบเงื่อนไขและเรื่องราวในเบื้องต้น ส่งผลให้ผู้อ่านต้องการติดตามอ่านเนื้อหาภายในเล่มต่อไป

1.1.3 ขนาดเล่ม

ขนาดเล่มของการ์ตูนนิทานเวตาลมีความสำคัญต่อผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เพราะมือเด็กมีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับผู้ใหญ่ ขนาดเล่มของหนังสือจึงมีผลต่อการตัดสินใจเลือกอ่านหนังสือของผู้อ่าน ขนาดเล่มที่ใหญ่เกินไปส่งผลต่อความต้องการอ่านหนังสือของผู้อ่านโดยเฉพาะเด็ก เพราะเด็กไม่ชอบหนังสือที่มีขนาดใหญ่ ดังนั้นการจัดทำหนังสือสำหรับเด็กจึงต้องคำนึงความเหมาะสมของขนาดเล่ม

ขนาดเล่มของหนังสือการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ มีขนาดกว้าง 7.5 นิ้ว ยาว 8 นิ้ว นำเสนอเนื้อหาจำนวน 269 หน้า โดยไม่รวมปกหน้าและปกหลัง ในตอนต้นของหนังสือการ์ตูนตั้งแต่หน้าที่ 1 ถึงหน้าที่ 12 ประกอบด้วย หน้ารองปก รายละเอียดการพิมพ์ คำนำ เกร็ดความรู้เรื่องเวตาล การแนะนำตัวละคร และปฐมบทเป็นภาพ 4 สี ส่วนหน้าที่ 13 ถึงหน้าที่ 269 ซึ่งเป็นส่วนของนิทานทั้ง 25 เรื่อง เป็นเกร็ดความรู้และบรรณานุกรม เป็นภาพขาวดำ

การที่ผู้สร้างสรรค์จัดพิมพ์ภาพสีเฉพาะ 12 หน้าแรกแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ต้องการดึงดูดใจผู้อ่านด้วยการนำเสนอภาพตัวละครและเหตุการณ์ปฐมบทซึ่งเป็นการสร้างความเข้าในใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดด้วยสีสันที่สวยงามและสร้างความน่าสนใจ โดยเฉพาะการแนะนำตัวละครที่เป็นภาพสี ทำให้ผู้อ่านเห็นลักษณะและรายละเอียดที่ชัดเจนของตัวละคร ส่งผลให้ผู้อ่านต้องการติดตามเนื้อหานิทานต่อไป

ส่วนหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ มีขนาดเท่ากับ Pocket Book หรือเท่ากับกระดาษ A5 การ์ตูนมีจำนวน 5 เล่ม แต่ละเล่มนำเสนอนิทานเล่มละ 5 เรื่อง มีจำนวนหน้าเฉลี่ยเล่มละ 170-190 หน้า

ขนาดและจำนวนเล่มของเวตาลทั้ง 2 สำนวน มีความแตกต่างกันเนื่องจากจำนวนหน้าในการนำเสนอเนื้อหาและภาพการ์ตูน กล่าวคือ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ นำเสนอภาพและเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่อง ประมาณ 8-12 หน้า โดยแต่ละหน้าจะนำเสนอภาพเหตุการณ์ 1 ภาพ และมีข้อความบรรยายประกอบประมาณ 4-11 บรรทัด ผู้สร้างสรรค์จึงสามารถนำเสนอเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่องให้จบภายในจำนวนหน้าที่น้อยเมื่อเทียบกับการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ที่นำเสนอภาพและเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่องประมาณ 30-40 หน้า เนื่องจากผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพที่มีรายละเอียดมาก ประกอบกับการใช้ข้อความบรรยายและบทสนทนาขนาดสั้นการดำเนินเรื่องของนิทานแต่ละเรื่องจึงใช้จำนวนหน้ากระดาษมากกว่า

ลักษณะการนำเสนอภาพและข้อความประกอบภาพ ตลอดจนการแบ่งเนื้อหาภายในเล่มที่แตกต่างกันส่งผลให้ขนาดเล่มการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ มีขนาดใหญ่และหนากว่าของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ เพราะนำเสนอเนื้อหานิทานเวตาลจบภายใน 1 เล่ม ซึ่งมีเพียงเล่มเดียว ในขณะที่สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ นำเสนอเนื้อหานิทาน 5 เล่มจบ การ์ตูนแต่ละเล่มจึงมีขนาดบาง

1.1.4 ลำดับการนำเสนอ

ลำดับการนำเสนอในการ์ตูนนิทานเวตาลคือการแบ่งส่วนต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างกันภายในเล่ม โดยจะลำดับความสำคัญของการนำเสนอเนื้อหาเพื่อให้อ่านเนื้อหาได้สะดวก จากการศึกษาพบว่า การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน มีลำดับการนำเสนอเหมือนกัน โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนต้นเล่ม ส่วนเนื้อเรื่อง และส่วนท้ายเล่ม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ นำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับโดยแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนต้นเล่ม ส่วนเนื้อเรื่อง และส่วนท้ายเล่ม ในส่วนต้นเล่ม นำเสนอข้อมูลเบื้องต้น ได้แก่ การแนะนำตัวละครในนิทานเรื่องใหญ่ ได้แก่ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน และโยคีศานติศีล และแนะนำตัวละครเอกในนิทานเรื่องย่อย เช่น เจ้าชายวัชรมกุฎ สัตตวศีล เจ้าชายชีมูตวาหน เป็นต้น เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้ในเบื้องต้นว่าการ์ตูนนิทานเวตาลมีตัวละครใดปรากฏบ้าง ส่วนต้นเล่มยังนำเสนอเกร็ดความรู้เรื่องเวตาล เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจลักษณะของเวตาลซึ่งเป็นตัวเอกที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 14 การนำเสนอเกร็ดความรู้เรื่องเวตาลในส่วนต้นเล่ม[1]

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า เกร็ดความรู้เรื่องเวตาล.

ส่วนเนื้อเรื่องเป็นการนำเสนอเนื้อหาของนิทานเวตาลตั้งแต่ปฐมบทจนถึงนิทานเรื่องที่ 25 และส่วนท้ายเล่มมีการนำเสนอเกร็ดความรู้เกี่ยวกับพราหมณ์ฮินดู ซึ่งเป็นการให้ความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้อ่านทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอินเดียยิ่งขึ้น ส่วนบรรณานุกรมในส่วนท้ายเล่ม เป็นการบอกแหล่งข้อมูลที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ในการสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาล ได้แก่ **นิทานเวตาล**ฉบับ น.ม.ส. **คู่มือวิชาสังคมศึกษา พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542** และ**เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา ทำให้เห็นว่ามีการค้นคว้าข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

การ์ตูนนิทานเวตาล ของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ทั้ง 5 เล่มมีลำดับการนำเสนอแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนต้นเล่ม ส่วนเนื้อเรื่อง และส่วนท้ายเล่ม รายละเอียดของแต่ละส่วนมีดังนี้

ส่วนต้นเล่มมีการแนะนำตัวละคร โดยผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพตัวละคร ชื่อ และอธิบายลักษณะของตัวละคร จำนวน 4 ตัว ได้แก่ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน โยคีศานติศีล และพระราชบุตรธรรมธวัช ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 15 การแนะนำตัวละครของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

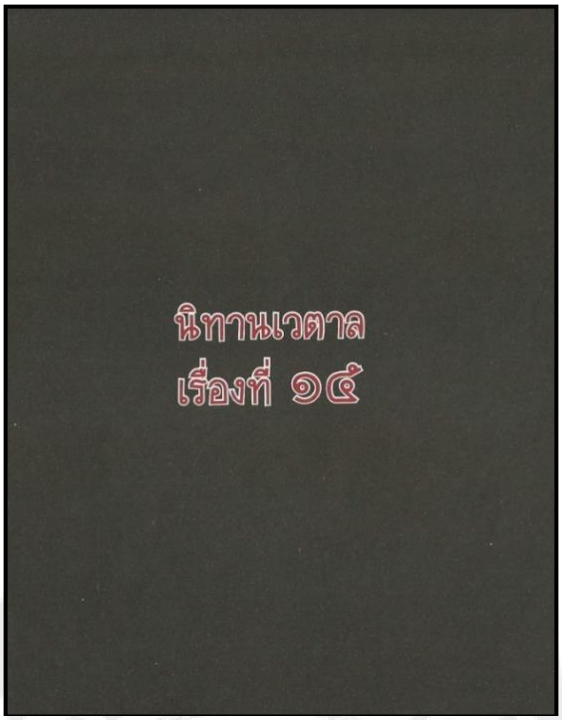
[1] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 4-5.

ตัวละคร 3 ตัวแรกเป็นตัวละครสำคัญที่ปรากฏใน**เวตาลปัญจวิงศติ** แต่ตัวละครพระราชบุตรธรรมธวัช ที่ปรากฏเฉพาะการ์ตูนนิทานเวตาลสำนวนนี้เป็นตัวละครที่อยู่ใน**นิทานเวตาล**ฉบับ น.ม.ส. แสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ยังคงนำเนื้อหาจาก**นิทานเวตาล**ฉบับ น.ม.ส. มาใช้ในการสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาล แม้ผู้สร้างสรรค์จะกล่าวไว้ในคำนำของหนังสือการ์ตูนว่า "*นิทานเวตาลที่สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำมาทำใหม่ในรูปแบบการ์ตูนนั้น มาจากผลงานแปลของศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา*"[1] การนำตัวละครพระราชบุตรธรรมธวัชจาก**นิทานเวตาล**ฉบับ น.ม.ส. มานำเสนอในการ์ตูนนิทานเวตาลและคงสถานะเป็นพระราชบุตรของพระเจ้าตริวิกรมเสนดังเดิม กล่าวคือ พระราชบุตรธรรมธวัช เป็นผู้ช่วยของพระเจ้าตริวิกรมเสนจับเวตาลและช่วยตอบคำถาม เช่น ในนิทานเรื่องที่ 19 เมื่อเวตาลถามพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า ผู้ใดสมควรเป็นผู้ได้รับข้าวทิพย์จากพระราชาจันทรประภะ พระเจ้าตริวิกรมเสนไม่ได้ตอบ แต่พระราชบุตรธรรมธวัชแสดงความคิดเห็นว่า "*บิดาผู้สมควรได้ข้าวทิพย์น่าจะเป็นราชาสูรยประภะ เพราะทรงเลี้ยงดูอุ้มชู สอนศิลปะให้แต่เยาว์วัย*"[2] การที่ผู้สร้างสรรค์นำตัวละครดังกล่าวมาเป็นผู้ช่วยตัวละครเอกในการหาคำตอบ เนื่องจากเป็นลักษณะของนิทานทั่วไปที่ตัวละครเอกจะมีผู้ช่วยร่วมผจญภัยและช่วยแก้ปัญหาเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆ

ในส่วนเนื้อเรื่อง มีการนำเสนอนิทานเวตาลเล่มละ 5 เรื่อง โดยแบ่งเป็น เล่ม 1 มีนิทานเวตาลเรื่องที่ 1 ถึง 5 เล่ม 2 มีนิทานเวตาลเรื่องที่ 6 ถึง 10 เล่ม 3 มีนิทานเวตาลเรื่องที่ 11 ถึง 15 เล่ม 4 มีนิทานเวตาลเรื่องที่ 16 ถึง 20 และเล่ม 5 มีนิทานเวตาลเรื่องที่ 21 ถึง 25 แต่ละเรื่องจะมีหน้าบอกลำดับเรื่องคั่นไว้ก่อนนำเสนอเนื้อหา เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าเริ่มนิทานเรื่องใหม่ ดังภาพตัวอย่าง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า คำนำสำนักพิมพ์.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 128.



ภาพประกอบ 16 ตัวอย่างหน้าบอกลำดับเรื่อง

การลำดับเนื้อหานิทานเวตาลทั้ง 25 เรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านนิทานเรื่องใดก่อนก็ได้ เพราะนิทานแต่ละเรื่องมีเนื้อหาที่เป็นอิสระต่อกัน กล่าวคือ เหตุการณ์ในนิทานแต่ละเรื่องไม่มีความต่อเนื่องหรือเกี่ยวข้องกัน นิทานแต่ละเรื่องจะมีบทสรุปภายในเรื่อง และจะจบลงด้วยคำถามของเวตาลและมีคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสนเป็นข้อสรุป ด้วยลักษณะดังกล่าวจึงทำให้ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านนิทานเรื่องใดก่อนก็ได้ตามความสนใจ ซึ่งพบในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน

ส่วนท้ายเล่มเป็นการนำเสนอเกร็ดความรู้ ประกอบด้วยที่มาของนิทานเวตาล สรุปเรื่องย่อและข้อคิด และเกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน ซึ่งปรากฏเฉพาะนิทานเวตาลเล่ม 1 เล่ม 2 และเล่ม 4 เท่านั้น การที่ผู้สร้างสรรค์ไม่นำเสนอเกร็ดความรู้ในเล่ม 3 และเล่ม 5 เพราะเนื้อหาทั้ง 2 เล่ม ไม่มีส่วนที่ต้องให้ความรู้ ดังนี้

เล่ม 1 เป็นการเปิดเรื่องนิทานเวตาล การอธิบายเรื่องวัฒนธรรมโต้วาทีซึ่งช่วยให้ผู้อ่านทราบว่า สังคมอินเดียชอบปะทะคารมเพื่อทดสอบความรู้ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เวตาล อมนุษย์ผู้ต่ำต้อยจะกล้าปะทะคารมและลองภูมิพระเจ้าตริวิกรมเสน การให้ความรู้เรื่องชมพูทวีป ไม่เพียงทำให้ผู้อ่านทราบต้นกำเนิดของนิทานเวตาลว่าเกิดขึ้นในชมพูทวีปเท่านั้น แต่ยังได้รับความรู้เรื่องภูมิศาสตร์อินเดียที่กล่าวถึงอาณาเขตของพื้นที่ที่เรียกว่าชมพูทวีป เนื่องด้วยเนื้อหานิทานมีการกล่าวถึงการบูชาพระแม่ทุรคาด้วยศีรษะมนุษย์ และการนำอัฐิไปชำระล้างที่แม่น้ำคงคาอัน

ศักดิ์สิทธิ์ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงอธิบายและให้ความรู้เรื่องการบูชาเทพเจ้าและความเชื่อเรื่องแม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมอินเดีย

เล่ม 2 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเลือกคู่ของเจ้าหญิง โดยมีชายจาก 4 วรรณะมาให้เลือก และการขอพรพระแม่ทุรคา ผู้สร้างสรรค์จึงให้ความรู้เรื่องระบบวรรณะ เพื่ออธิบายระบบวรรณะในอินเดียว่าวรรณะทั้ง 4 ไม่สามารถแต่งงานข้ามวรรณะได้ และให้ความรู้เรื่องเทพเจ้าองค์สำคัญ

เล่ม 4 กล่าวถึงเนื้อหาเกี่ยวกับตันกัลปพฤกษ์ นาค ครุฑ และพระโพธิสัตว์ จึงปรากฏเกร็ดความรู้เรื่องดังกล่าว เพื่ออธิบายและทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้



เกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน

• ระบบวรรณะของชาวอินเดีย

ชาวอินเดียเชื่อว่าพระพรหมคือพระเจ้าผู้สร้างโลก ชะตากรรมของมนุษย์ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าแล้วโดยพระพรหมผู้แบ่งมนุษย์ออกเป็น ๔ ชนชั้น เรียกว่า **"วรรณะ"** ดังนี้

๑. **วรรณะพราหมณ์** มีหน้าทำพิธีกรรมทางศาสนา
๒. **วรรณะกษัตริย์** มีหน้าที่ปกครองบ้านเมือง
๓. **วรรณะแพศย์ (ไวศยะ)** มีหน้าที่ค้าขาย ทำการเกษตร และศิลปหัตถกรรมต่าง ๆ
๔. **วรรณะศูทร** มีหน้าที่ใช้แรงงานและรับใช้ ๓ วรรณะแรก

ชนชั้นทั้งสี่นี้ห้ามคบหาสมาคมหรือแต่งงานกันข้ามวรรณะเด็ดขาด มิฉะนั้นลูกที่เกิดมาจะต้องกลายเป็นชนชั้นต่ำที่เรียกว่า **"จัณฑาล"** ทันที และจะถูกมองว่าเป็นกาลกิณี

• เทพเจ้าองค์สำคัญของชาวอินเดีย

ชาวอินเดียบูชาเทพเจ้ามากมายนับไม่ถ้วน แต่เทพเจ้าที่สำคัญที่สุดมีอยู่ ๓ องค์ คือ พระพรหม พระนารายณ์ และพระอิศวร รวมเรียกว่า พระตรีมูรติ

ในนิทานเวตาลมีการกล่าวถึง **พระอิศวร** หรืออีกชื่อหนึ่งคือ พระศิวะ ซึ่งเป็นเทพเจ้าสูงสุด มีสัญลักษณ์ประจำพระองค์เป็นศิวลึงค์ ชายาของพระอิศวรคือ **พระอุมา** หรืออีกชื่อหนึ่งคือ พระทุรคากาลี (เป็นอีกปางหนึ่งของพระอุมาเทวี) ที่แม้จะดูน่าเกลียดน่ากลัว แต่ก็เป็นที่เคารพสักการะมาก เพราะเชื่อว่ามีพลังอำนาจอย่างยิ่ง สัญลักษณ์ประจำพระองค์คือโยนีที่อยู่ข้างศิวลึงค์

ภาพประกอบ 17 ตัวอย่างเกร็ดความรู้ท้ายเล่ม[1]

การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน แบ่งลำดับการนำเสนอเนื้อหาเป็น 3 ส่วน คือ มีส่วนต้นเล่ม ส่วนเนื้อเรื่อง และส่วนท้ายเล่ม เช่นเดียวกัน เพื่อช่วยให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กสามารถ

[1] พีระ ธรนิตยกุล และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า เกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน.

รับรู้เนื้อหาตามลำดับความสำคัญทำให้เข้าใจเนื้อหาของนิทานเวตาลได้ง่ายขึ้น ตลอดจนช่วยให้ผู้อ่านสามารถสืบค้นหรือศึกษาข้อมูลประกอบการอ่านได้

1.2 การนำเสนอเนื้อเรื่อง

การนำเสนอเนื้อเรื่องในการ์ตูนนิทานเวตาล คือ การที่ผู้สร้างสรรค์นำเนื้อหาจากวรรณคดีเรื่องนิทานเวตาลมาเสนอด้วยภาพและข้อความประกอบภาพ ผู้สร้างสรรค์จึงสามารถใช้ภาพสื่อสารกับผู้อ่านแทนการใช้ข้อความบรรยายหรือพรรณนา การนำเสนอเนื้อเรื่องในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงมีการนำเสนอที่แตกต่างไปจาก**เวตาลปัญจวิงศติ** กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลนำเนื้อหานิทานเวตาล ผลงานแปลของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา มานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน ดังปรากฏในคำนำของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ *"นิทานเวตาลที่สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำมาทำใหม่เป็นรูปแบบการ์ตูนนั้นมาจากผลงานแปลของศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา ที่แปลมาจากต้นฉบับภาษาสันสกฤตครบถ้วนทั้ง 25 เรื่อง"*[1] และคำนำของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ว่า *"ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา แปลจากต้นฉบับเดิมซึ่งเป็นอักษรเทวนาครีจนครบ 25 เรื่อง...คนไทยนิยมอ่านกันมาหลายสิบปีจนกระทั่งบทบาทของเวตาลตราตรึงอยู่ในจิตของผู้อ่าน เพราะเป็นตัวละครที่มีสีสัน มีเอกลักษณ์ต่างจากตัวละครเอกในเรื่องอื่นๆ"*[2]

การนำนิทานเวตาลสำนวนของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา มานำเสนอในรูปแบบหนังสือการ์ตูนเป็นการแปรรูปวรรณกรรมเพื่อสืบทอดเนื้อหาวรรณคดีไทยเรื่องนิทานเวตาลให้ดำรงอยู่ ดังที่รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ กล่าวไว้ในบทนำของ **การแปรรูปวรรณกรรม เล่ม 3: วรรณกรรมแปรรูปและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์** ว่า *"การแปรรูปวรรณกรรมเป็นศาสตร์หนึ่งของการสืบทอด และสร้างสรรค์วรรณกรรมให้ดำรงอยู่ในรูปแบบอย่างใหม่ท่ามกลางบริบทใหม่ และจุดมุ่งหมายใหม่ โดยคงรักษาเนื้อหา ความคิดสำคัญ และคุณค่าของวรรณกรรมต้นฉบับไว้อย่างครบถ้วน"*[3] สอดคล้องกับแนวคิดในการแปรรูปวรรณกรรมที่ว่า *"ผู้แปรรูปวรรณกรรมจำเป็นต้องดัดแปลง จัดลำดับ ตัดหรือเติมเนื้อหาไปด้วย*[4]

ผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนนำเนื้อหาสำคัญมาสร้างในรูปแบบใหม่ และการปรับเนื้อหาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ** เพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบการนำเสนอที่เป็นการ์ตูน ดังนี้

1.2.1 การนำเนื้อหาสำคัญมาสร้างในรูปแบบใหม่

การนำเนื้อหาสำคัญมาสร้างในรูปแบบใหม่ คือการนำวรรณคดีต้นฉบับมาถ่ายทอดในรูปแบบใหม่ โดยยังคงรักษาเนื้อหาสำคัญอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเรื่องไว้ ผู้สร้างสรรค์การ์ตูน

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า คำนำ.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. คำนำ.

[3] จักรกฤษ ดวงพัตรา. (2558). *การแปรรูปวรรณกรรม เล่ม 3: วรรณกรรมแปรรูปและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์*. บทนำ.

[4] แหล่งเดิม. บทนำ.

นิทานเวตาล 2 สำนวน นำ**เวตาลปัญจวิงศติ**ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา มานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน เพื่อให้เข้าถึงผู้อ่านที่เป็นเด็ก จึงมีการปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอใหม่เพื่อให้เด็กเข้าใจง่าย โดยนำเหตุการณ์สำคัญของนิทาน 25 เรื่องมานำเสนอเป็นภาพและเล่าเรื่องให้สั้น เหตุการณ์สำคัญที่นำมาสร้างในรูปแบบใหม่เป็นส่วนสำคัญของการดำเนินเรื่อง และมีผลต่อคำถามและคำตอบในนิทานแต่ละเรื่อง ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 25 เรื่อง ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 2 นางมันทารวดีเป็นหญิงที่งดงามจึงเป็นที่หมายปองของพราหมณ์หนุ่ม 3 คน ต่อมานางป่วยและเสียชีวิต พราหมณ์หนุ่มทั้ง 3 คนหมดอาลัยในชีวิต ชายคนที่ 1 สร้างกระท่อมแล้วนำเถ้ากระดูกของนางมาโปรยบนเตียงและนอนกอดทุกคืน ชายคนที่ 2 รวบรวมกระดูกของนางไปล้างในแม่น้ำคงคาอันศักดิ์สิทธิ์ และชายคนที่ 3 ออกเดินทางแสวงบุญ วันหนึ่งไปขออาหารจากบ้านพราหมณ์ ขณะนั้นบุตรของพราหมณ์ร้องไห้เสียงดังห้ามอย่างไรก็ไม่หยุด มารดาโมโหจึงโยนบุตรลงในกองไฟ **เวตาลปัญจวิงศติ**บรรยายเหตุการณ์ต่อจากนี้ว่า

> นางพราหมณีผู้เป็นมารดาบันดาลโทสะจึงจับทารกขึ้นมาแล้วโยนโครมลงไปในกองไฟ เด็กถูกไฟเผาจนกลายเป็นเถ้าถ่าน...มหาพราหมณ์ก็เดินไปหยิบคัมภีร์มหาเวทอันศักดิ์สิทธิ์มาเปิดออกแล้วสวดมนตร์บทหนึ่ง ขณะที่สวดอยู่ก็เอาขี้เถ้าโปรยลงในกองไฟ พอสวดจบลงเด็กก็ฟื้นคืนชีวิตขึ้นมาใหม่มีลักษณะและองคาพยพเหมือนเดิมทุกประการ[1]

เหตุการณ์การโยนบุตรเข้ากองไฟเป็นเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้พราหมณ์คนที่ 3 พบคัมภีร์ชุบชีวิต ซึ่งนำไปสู่เหตุการณ์การชุบชีวิตนางมันทารวดี พราหมณ์ 3 คนช่วยกันทำพิธีชุบชีวิตในที่สุดนางมันทารวดีก็กลับมามีชีวิตอีกครั้ง พราหมณ์ทั้ง 3 ต่างแย่งกรรมสิทธิ์ในตัวนาง

เวตาลจึงถามพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า พราหมณ์คนใดควรจะได้นางเป็นภรรยา พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบว่าพราหมณ์คนที่ 1 เพราะเขาอยู่กับนางตลอดเวลาไม่ได้ทอดทิ้ง แม้นางจะเหลือแค่เถ้าถ่านก็ไม่รังเกียจ ส่วนชายคนที่ร่ายมนตร์ให้นางคืนชีวิตควรจะเป็นพ่อของนาง และชายคนที่เก็บกระดูกของนางไปสู่แม่น้ำคงคาควรเป็นลูกของนาง

เมื่อ**เวตาลปัญจวิงศติ**นำเสนอในรูปแบบการ์ตูน สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเสนอภาพเด็กทารกลอยอยู่เหนือกองไฟใบหน้าแสดงความหวาดกลัว คือ หลับตาและอ้าปากร้อง ที่มุมภาพมีภาพมือ 2 ข้างซึ่งสื่อถึงมือของมารดาที่โยนบุตรเข้ากองไฟ พร้อมข้อความบรรยายภาพว่า

> โยคีเดินทางเรื่อยมาจนถึงหมู่บ้านวัชรโลก เข้าอาศัยยังบ้านพราหมณ์ผู้หนึ่ง ครอบครัวพราหมณ์ต้อนรับขับสู้เขาด้วยข้าวปลาอาหารอย่างดี ขณะนั้นมีเสียงทารกร้องจ้าขึ้น ปลอบอย่างไรก็ไม่หยุด จนนางพราหมณีมารดาเด็กโกรธมาก จับทารกโยนเข้ากองไฟเผาผลาญทารกจนกลายเป็นเถ้าถ่าน โยคีตกใจ

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 32.

แทบสิ้นสติ ร้องออกมาว่า “โธ่เอ๋ย นี่ข้าอยู่ในบ้านพราหมณ์หรือรากษสกันนี่” พราหมณ์เจ้าของบ้านจึงบอกว่า “อย่าตกใจไปเลย ท่านจงคอยดู ข้าจะชุบชีวิตทารกขึ้นมาใหม่”[1]

ผู้สร้างสรรค์ใช้ภาพทารกถูกโยนลอยอยู่เหนือกองไฟและบทบรรยายแทนการนำเสนอภาพทารกถูกเผาจนเป็นเถ้าถ่าน เพื่อหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพความรุนแรงและน่าหวาดกลัวซึ่งมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็ก ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 18 การนำเหตุการณ์การโยนบุตรเข้ากองไปมานำเสนอเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[2]

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอเหตุการณ์การโยนบุตรเข้ากองไฟ โดยใช้ภาพที่ชัดเจน คือ นำเสนอภาพเด็กชายซึ่งแตกต่างจากที่**เวตาลปัญจวิงศติ**บรรยายว่าเป็นเด็กทารกถูกมารดาซึ่งมีสีหน้าท่าทางแสดงอาการโมโหจับแขนเด็กแล้วโยนเข้ากองไฟ ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพเด็กถูกเผาทั้งเป็นอย่างชัดเจนโดยเด็กมีสีหน้าหวาดกลัวและอ้าปากร้องอย่างเจ็บปวด ภาพทั้งหมดมี

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 36.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 36.

บทสนทนาของมารดาประกอบว่า “*หน็อยเจ้าลูกตัวแสบ กล้าตะคอกแม่งั้นรึ*”[1] และมีข้อความบรรยายภาพขณะที่เด็กโดนเผาทั้งเป็นว่า “*เด็กน้อยถูกแม่แท้ๆ ของตัวเองโยนเข้ากองไฟ ตัวแม่กลับหันมายิ้มหัวเราะกับพราหมณ์หนุ่ม*”[2] ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 19 การนำเหตุการณ์การโยนบุตรเข้ากองไปมานำเสนอเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[3]

การนำเสนอเหตุการณ์สำคัญด้วยภาพที่ชัดเจนของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้เหตุการณ์ตามบทบรรยายใน**เวตาลปัญจวิงศติ** และมีความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี กล่าวคือ ผู้อ่านเห็นถึงความโหดร้ายทารุณของมารดาจะรู้สึกตกใจและหวาดกลัว

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 76.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 77.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 76-77.

การกระทำดังกล่าวเช่นเดียวกับพราหมณ์คนที่ 3 การมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครทำให้ผู้อ่านเกิดความบันเทิงในการรับรู้และติดตามเรื่องราวในนิทาน

การที่สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ไม่นำเสนอภาพเด็กทารกตามที่กล่าวไว้ใน**เวตาลปัญจวิงศติ** เพราะเป็นภาพที่มีความรุนแรง ขัดต่อความคิดเรื่องคุณธรรมจริยธรรม และไม่เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน

นิทานเรื่องที่ 6 กล่าวถึงเหตุการณ์การตัดคอเพื่อเป็นเครื่องสังเวยพระแม่ทุรคา เนื้อเรื่องมีอยู่ว่า ธนวละแต่งงานกับนางมัทนสุนทรี วันหนึ่งน้องชายของนางมัทนสุนทรีเดินทางมาเยี่ยมและแจ้งว่าบิดาให้มาเชิญทั้ง 2 คนไปงานพิธีฉลองพระแม่ทุรคา รุ่งขึ้นทั้ง 3 คนออกเดินทางกลับบ้าน ระหว่างทางเห็นเทวรูปของพระแม่ทุรคา ธนวละจึงชวนภรรยาและน้องชายภรรยาเข้าไปสักการะเทวรูป ธนวละเข้าไปเป็นคนแรกระหว่างที่กัมกราบเทวรูปก็มีอำนาจบางอย่างสะกดให้ต้องการสังเวยชีวิต **เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงเหตุการณ์ต่อจากนี้ว่า

> เมื่อเขาเข้าไปแล้วก็กระทำอัญชลีต่อพระแม่เจ้า แล้วกระทำสมาธิจิตเพ่งเฉพาะพระเทวี ผู้มีสิบแปดกร ถืออาวุธครบครันกำลังประหารมหิษาสูรอยู่ พลันดวงจิตก็ท่วมทันด้วยแรงศรัทธาและภักดี ชายหนุ่มเข้าไปหมอบแทบบัวบาทของนางซึ่งกำลังกระทืบทานพร้ายอยู่ และราวกับตกอยู่ในหัตถ์แห่งชะตากรรมอันฝ่าฝืนมิได้ เขาก็กล่าวแก่ตัวเองว่า “คนทั้งหลายต่างก็ถวายพลีกรรมต่อพระเทวีด้วยสัตว์มีชีวิตต่างๆ ก็เราเองล่ะ เมื่อแสวงหาวิมุกติในองค์พระแม่เจ้าแล้วจะรีรอเพื่ออะไรเล่า ทำไมไม่สังเวยชีวิตของเราเพื่อพระองค์ด้วยใจภักดีอันแท้จริง”
>
> หลังจากใคร่ครวญดังนี้แล้ว ธนวละก็หันมองไปมาแลเห็นดาบเล่มหนึ่งซุกอยู่ข้างแท่นพระเทวี คงจะเป็นสมบัติที่ผู้จาริกแสวงบุญสมัยก่อนนำมาถวาย จึงหยิบดาบนั้นมาถือไว้แล้วผูกผมเข้ากับเชือกระฆัง ยกดาบขึ้นฟันฉับศีรษะหล่นกลิ้งลงพื้นทันที
>
> ฝ่ายน้องภรรยาของธนวละคอยอยู่ข้างนอกเป็นเวลานาน ไม่เห็นพี่เขยกลับออกมาจึงเข้าไปตามแลเห็นนอนกลิ้งศีรษะขาดก็ตกใจ บังเกิดความประหลาดใจเป็นล้นพ้น แลในท่ามกลางความอัศจรรย์ใจนั้นเอง ชายหนุ่มก็ตัดศีรษะของตนขาดจากร่างด้วยดาบเล่มที่ใช้ประหารธนวละนั่นเอง[1]

หลังจากเหตุการณ์นี้นางมัทนสุนทรีเห็นสามีและน้องชายเสียชีวิตก็ร้องไห้คร่ำครวญด้วยความเสียใจและจะฆ่าตัวตาย โดยนำเถาวัลย์มาทำเป็นบ่วงและแขวนกับกิ่งอโศก พระแม่ทุรคาห้ามไม่ให้ฆ่าตัวตายและบอกให้นำศีรษะสามีและน้องชายต่อเข้ากับร่าง ด้วยความรีบร้อนนางมัทนสุนทรีจึงต่อศีรษะของน้องชายและสามีสลับกัน

การตัดคอเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคาจึงเป็นเหตุการณ์สำคัญที่นำไปสู่คำถามและคำตอบของนิทาน คือ เวตาลขอให้พระเจ้าตริวิกรมเสนช่วยตัดสินว่า ระหว่างชายทั้ง 2 คนใครควรได้เป็น

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 66-67.

สามีของนางต่อไป พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบว่าร่างที่มีศีรษะของสามีควรเป็นสามีของนาง เพราะศีรษะเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในร่างกายทำให้คนจำได้ว่าตนเองเป็นใคร

เมื่อนำเสนอ**เวตาลปัญจวิงศติ**ในรูปแบบการ์ตูน ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนทั้ง 2 สำนวนนำเหตุการณ์สำคัญ คือการตัดคอเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคามานำเสนอเป็นภาพ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเสนอภาพธนวละถือดาบยืนอยู่ด้านหน้าเทวรูปพระแม่ทุรคามี 18 กร แต่ละกรถืออาวุธชนิดต่าง ๆ พร้อมข้อความบรรยายภาพว่า

> ธนวละเข้าไปในวิหารก่อน ถวายสักการะเทวรูปพระเทวีผู้มีสิบแปดกรถืออาวุธครบครันกำลังประหารอสูรอยู่ เขาก็บังเกิดจิตศรัทธาล้นพ้นกล่าวขึ้นว่า “คนทั้งหลายต่างถวายพลีกรรมด้วยสัตว์มีชีวิตต่างๆ แล้วไยเราไม่สังเวยด้วยชีวิตอันภักดีของเราบ้างเล่า” แล้วเขาก็หยิบดาบข้างพระแท่นบูชา ฟันศีรษะตนเองขาดสะบั้นลง ฝ่ายน้องชายคอยอยู่ด้านนอกเป็นเวลานาน จึงตามเข้าไปหาพบร่างพี่เขยพร้อมศีรษะกลิ้งอยู่ ก็ตกใจเป็นล้นพ้นดังสติหลุดลอย เขาก็คว้าดาบฟันศีรษะตนเองขาดออกจากร่างเช่นเดียวกับพี่เขย[1]

จากข้อความบรรยายเหตุการณ์แสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ใช้บทบรรยายเพื่อเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามลำดับเหมือน**เวตาลปัญจวิงศติ** โดยนำเสนอภาพธนวละถือดาบหน้าเทวรูปเพื่อสื่อถึงเหตุกาณ์ทั้งหมดตามบทบรรยาย การนำเนื้อหาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**มาสร้างสรรค์ในลักษณะดังกล่าว จึงหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพความรุนแรง ได้แก่ ภาพ “*ฟันศีรษะตนเองขาดสะบั้น*” และภาพ “*พบร่างพี่เขยพร้อมศีรษะกลิ้งอยู่*” แต่คงเหตุการณ์สำคัญที่มีผลต่อคำถามของเวตาลและคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสนในตอนท้ายเรื่อง ดังภาพต่อไปนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 78.



ภาพประกอบ 20 การนำเหตุการณ์การตัดคอเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคามานำเสนอเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[1]

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอเหตุการณ์การตัดคอเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคาอย่างชัดเจนโดยใช้ภาพ บทบรรยาย และบทสนทนาของตัวละครในการดำเนินเรื่องตาม **เวตาลปัญจวิงศติ** ดังนี้

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพธนวละยืนประนมมือสักการะรูปปั้นพระแม่ทุรคาที่มีขนาดใหญ่ ใบหน้ามีลักษณะน่ากลัว คือ ดวงตาเบิกกว้าง มี 18 กร แต่ละกรถืออาวุธชนิดต่างๆ กรหนึ่งถือหัวของอสูรมหิงษา ด้านหน้าเทวรูปมีดาบวางอยู่ พร้อมข้อความบรรยายว่า *"เมื่อเข้าไปในวิหาร ธนวละก็พบกับรูปปั้นของพระแม่เจ้าทุรคาเทวีที่มีสิบแปดกร กำลังประหารอสูรมหิงษาอยู่ ช่างดูน่าเกรงขามยิ่งนัก"*[2]

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพสีหน้าและแววตาของธนวละที่มีลักษณะเหมือนถูกสะกดและหยิบดาบขึ้นมาจ่อที่คอเพื่อจะสังเวยชีวิตบูชาพระแม่ทุรคา จากนั้นมีภาพสีแดงลักษณะพุ่งกระจายสื่อถึงเลือดที่ออกมาจากการตัดศีรษะ ภาพต่อมาเป็นภาพร่างกายของธนวละนอนอยู่ที่พื้น มีเลือด

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 78.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 25.

ไหลออกจากคอ ไม่ไกลจากร่างกายมีภาพศีรษะที่ขาดออกจากตัววางอยู่ ดังบทบรรยายและบทสนทนาในภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 21 การนำเหตุการณ์การตัดคอเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคามานำเสนอเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

การนำเนื้อหาสำคัญมาเสนอเป็นภาพเหตุการณ์ที่ชัดเจนและต่อเนื่องของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้เหตุการณ์จากภาพมากกว่าการรับรู้จากบทบรรยายและบทสนทนา ภาพเหตุการณ์ที่ชัดเจนจึงสามารถนำเสนอเรื่องราว ทำให้ผู้อ่านมีความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ และเป็นเหตุการณ์สำคัญที่มีผลต่อการตอบคำถามของพระเจ้าตริวิกรมเสน

นิทานเรื่องที่ 25 ใน**เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงเหตุการณ์สำคัญคือโยคีศานติศีลจะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนโดยลวงให้ทำความเคารพแบบอัษฎางคประดิษฐ์ แต่พระเจ้าตริวิกรมเสน

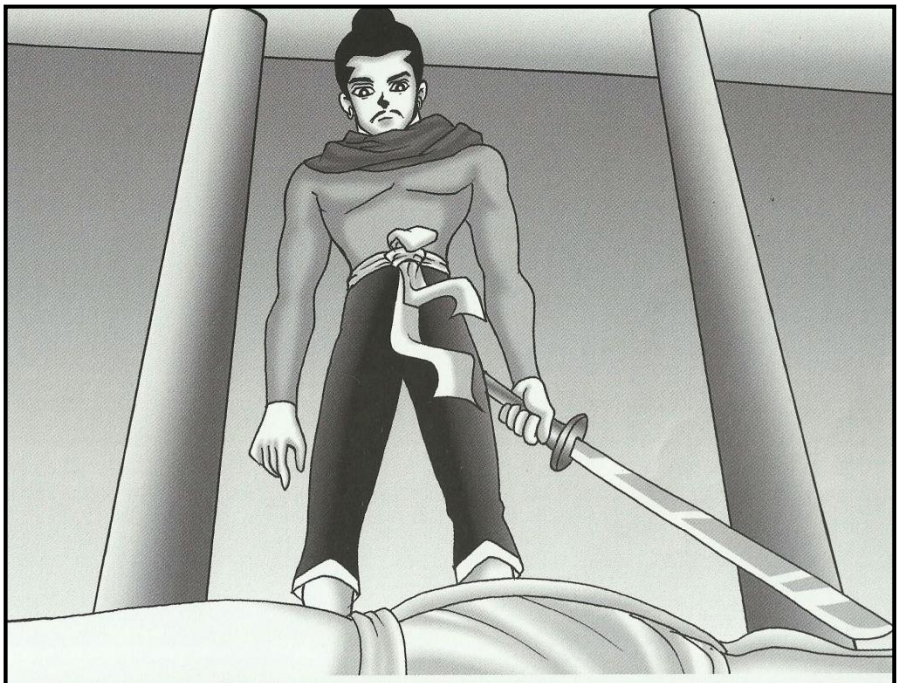
[1] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 26-27.

รู้อุบายจึงให้โยคีทำให้ดูเป็นตัวอย่าง ขณะที่โยคีนอนคว่ำเพื่อทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์ พระเจ้าตริวิกรมเสนจึงสังหารโยคีด้วยดาบ ดังความว่า

> โยคีทุศีลก็กล่าวแก่ท้าววิกรมาทิตย์ซึ่งนั่งอยู่ข้างๆ ว่า “เจ้าจงนอนคว่ำหน้าลงบนพื้น แสดงการเคารพด้วยอัษฎางคประดิษฐ์ต่อจอมราชันแห่งมหาเวท ผู้มาสถิตอยู่ ณ ที่นี้ และเพื่อท่านจะได้เมตตาประทานพรแก่เจ้า ให้มีความสมปรารถนาตามใจที่เจ้าคิดทุกประการ”
>
> เมื่อพระราชาได้ยินดังนี้ ทรงรำลึกถึงถ้อยคำของเวตาลที่สั่งเอาไว้ จึงกล่าวแก่โยคีว่า “ข้าแต่ท่านสาธุคุณ ข้าไม่รู้จักการทำอัษฎางคประดิษฐ์ ขอท่านจงทำให้ข้าดูก่อน เพื่อข้าจะได้ทำอย่างถูกต้อง” โยคีได้ฟังก็ทอดตัวลงนอนคว่ำด้วยลักษณะอัษฎางคประดิษฐ์ แสดงลักษณะอวัยวะแปดส่วนแนบพื้นดินให้ดู พระราชาเห็นได้ทีก็ถอดพระแสงดาบจากฝัก ฟันคอโยคีขาดกระเด็นไปในชั่วพริบตา จากนั้นพระราชาทรงผ่าอกโยคี ล้วงเอาหัวใจอันเป็นดอกบัวจากอกออกมา และมอบศีรษะกับหัวใจของโยคีร้ายให้เป็นรางวัลแก่เวตาล[1]

เมื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูน สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์เสนอเหตุการณ์การสังหารโยคีศานติศีลด้วยภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนยืนถือดาบ ที่พื้นมีร่างของโยคีศานติศีลนอนคว่ำหน้า ในภาพแสดงเฉพาะช่วงลำตัวถึงขาของโยคีเท่านั้น เพื่อสื่อถึงภาพการสังหารโยคีขณะทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์ให้พระเจ้าตริวิกรมเสนดูเป็นตัวอย่าง พร้อมมีข้อความบรรยายภาพ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 241.



หลังจากนั้นโยคีก็ห้นมากล่าวให้พระราชานอนคว่ำหน้าลงกับพื้น แสดงความเคารพท่าอัษฎางคประดิษฐ์ พระเจ้าตริวิกรมเสนทรงรำลึกถึงคำที่เวตาลเคยบอกไว้ จึงกล่าวว่า "ท่านสาธุคุณ ข้าไม่รู้ว่าท่าเช่นนั้นทำอย่างไร ขอท่านจงทำให้ดูก่อน" โยคีไม่รู้อุบายจึงทอดตัวนอนคว่ำให้ดู พระองค์เห็นดังนั้นจึงชักพระแสงดาบฟันคอโยคีขาดกระเด็นทันที ฉับพลันก็มีเสียงกล่าวในอากาศขึ้นว่า **"บุรุษพึงฆ่าคนซึ่งตั้งใจจะฆ่าตนได้โดยคลองธรรม"** จากนั้นพระราชาก็ผ่าหัวใจอันเป็นดอกบัวจากอกโยคี พร้อมศีรษะที่ขาดนั้นเป็นรางวัลมอบให้แก่เวตาล

ภาพประกอบ 22 การนำเหตุการณ์ที่โยคีศานติศีลจะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนมานำเสนอเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[1]

ผู้สร้างสรรค์ใช้คำบรรยายภาพเพื่อแสดงเหตุการณ์การสังหารและการควักหัวใจแทนการสื่อด้วยภาพ แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ต้องการหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพความรุนแรงและสร้างความหวาดกลัวให้กับผู้อ่านที่เป็นเด็ก

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอภาพเหตุการณ์โยคีทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์ให้พระเจ้าตริวิกรมเสนดู ขณะที่โยคีกำลังคุกเข่าและอธิบายการทำท่าเคารพแบบอัษฎางคประดิษฐ์ พระเจ้าตริวิกรมเสนใช้มีดดาบตัดคอโยคีทันที พร้อมคำบรรยายว่า *"ไม่ทันที่โยคีผู้ชั่วร้ายจะพูดจบหัวของมันก็หลุดจากบ่าด้วยดาบอันคมกริบขององค์ราชา"*[2] ดังภาพต่อไปนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 255.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และวัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 164.



ภาพประกอบ 23 การนำเหตุการณ์ที่โยคีศานติศีลจะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนมานำเสนอเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

[1] พีระ ธรนิตยกุล และวัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 162-165.

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพเหตุการณ์อย่างชัดเจนต่อเนื่องตั้งแต่โยคีเริ่มทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์ อากัปกิริยาของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่เตรียมจะสังหารโยคี และการสังหารด้วยการฟันคอจนศีรษะขาดกระเด็นออกจากร่างกายทั้งที่อยู่ในท่าการทำอัษฎางคประดิษฐ์ แสดงให้ผู้อ่านเห็นว่าโยคีถูกตัดคอโดยที่ไม่รู้ตัว ประกอบกับมีเลือดพุ่งออกมา และภาพของพระราชบุตรธรรมธวัชที่แสดงสีหน้าตกใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การนำเสนอภาพทีละขั้นอย่างต่อเนื่องช่วยให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วมในเหตุการณ์และต้องการติดตามเหตุการณ์ว่าพระเจ้าตริวิกรมเสนจะสามารถสังหารโยคีได้หรือไม่

การใช้ภาพและข้อความประกอบในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนเพื่อนำเสนอเนื้อหาสำคัญของ**เวตาลปัญจวิงศติ** ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและรับรู้เหตุการณ์ของเรื่องได้ชัดเจนขึ้น กล่าวคือ ผู้อ่านเห็นภาพเหตุการณ์และรับรู้รายละเอียดจากข้อความบรรยายและบทสนทนาของตัวละคร ภาพเหตุการณ์สำคัญของนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนมีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์จะนำเสนอภาพเหตุการณ์เพียงบางส่วนและหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงชัดเจน แต่จะใช้บทบรรยายแทนเหตุการณ์สำคัญทั้งหมด ส่วนสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอภาพเหตุการณ์อย่างละเอียดและต่อเนื่องจึงมีผลให้ผู้อ่านได้เห็นภาพเหตุการณ์สำคัญที่มีความรุนแรงอย่างชัดเจน แสดงถึงการให้ความสำคัญในการสื่อสารด้วยภาพที่ใช้บทบรรยายและบทสนทนาของตัวละครประกอบเพียงเล็กน้อย

1.2.2 การปรับเนื้อหา

เวตาลปัญจวิงศติ ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา เป็นหนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับอ่านจึงมีการพรรณนาเนื้อความจำนวนมาก เช่น การพรรณนาลักษณะตัวละคร การพรรณนาฉาก เป็นต้น ผู้เขียนใช้ตัวอักษรพรรณนาเรื่องราวให้ผู้อ่านเข้าใจและสามารถจินตนาการตามได้ เมื่อนำเสนอเป็นการ์ตูนนิทานเวตาลผู้สร้างสรรค์จึงปรับเนื้อหาส่วนที่เป็นการพรรณนาให้สั้นและกระชับโดยใช้ภาพเพื่อให้เหมาะกับรูปแบบการ์ตูน

การปรับเนื้อหา คือ การนำเสนอเนื้อหาให้กระชับและเน้นเฉพาะส่วนสำคัญ อาจเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ที่ไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่อง การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนปรับรายละเอียดเนื้อหาบางส่วนของ**เวตาลปัญจวิงศติ** เพื่อให้เหมาะสมกับการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูน ได้แก่ การปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนา การปรับบทพรรณนาฉากเป็นภาพประกอบ และการปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาตัวละครเป็นภาพ

1.2.2.1 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนา

การ์ตูนนิทานเวตาลมีนิทาน 25 เรื่อง แต่ละเรื่องมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนจึงปรับเนื้อหาที่ไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่อง ได้แก่ เนื้อหาที่เป็นบทสนทนาในนิทานทุกเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 8 **เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงเหตุการณ์พราหมณ์ 3 พี่น้อง ทะเลาะกันเพราะต่างฝ่ายต่างคิดว่าตัวเองเก่งจึงไม่มีใครยอมแบกเต่าไปให้บิดาทำยัชญพิธี ดังบทสนทนาต่อไปนี้

พี่ชายคนโต:	พวกเจ้าคนหนึ่งคนใดในสองคนจงแบกเต่าเอาไปให้ท่านพ่อทำยัชญพิธีเถิด ข้าคงจะแบกมันไปไม่ได้เพราะมันลื่นด้วยตะไคร่น้ำ
น้องคนกลางและคนเล็ก:	ถ้าพี่ลังเลใจไม่กล้าแบกมันไป ทำไมพวกข้าจะต้องแบกไปเล่า
พี่ชายคนโต:	เจ้าทั้งสองจะต้องเอาเต่านี้ไป ถ้าเจ้าไม่ทำ เจ้าก็จะได้ชื่อว่าขัดยัชญพิธีของพ่อ ทำให้ไม่สำเร็จ ทั้งเจ้าและท่านพ่อก็จะตกนรกด้วยกันทั้งคู่แน่ๆ
น้องคนกลางและคนเล็ก:	ถ้าพี่รู้หน้าที่ของพวกเราดังนี้แล้ว ทำไมไม่รู้ตัวเองว่าพี่ก็ต้องทำหน้าที่เช่นเดียวกัน
พี่ชายคนโต:	ข้าเป็นผู้ดีในการกิน และข้าไม่คิดว่าจะแตะต้องเจ้าเต่าตัวนี้มันน่าขยะแขยงสิ้นดี
น้องคนกลาง:	ถ้าเช่นนั้นข้าก็เป็นผู้ดีที่สุด เพราะข้าเป็นผู้ที่รู้ดีที่สุดในเรื่องของเพศอันละเอียดอ่อน
พี่ชายคนโต:	ถ้ากระนั้นก็ให้เจ้าน้องเล็กนี่แหละนำเต่านี้ไป
น้องคนเล็ก:	เจ้าคนโง่ ข้าเป็นผู้ดีเรื่องเตียงนอน เพราะฉะนั้นข้านี่แหละเป็นผู้ดีมากที่สุด[1]

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ปรับเนื้อหาส่วนที่เป็นบทสนทนาและคงเหตุการณ์ที่พราหมณ์ 3 พี่น้องทะเลาะกัน ดังข้อความที่ว่า *"ชายทั้งสามจึงไปหาเต่าทะเลตามคำสั่งของบิดา ไม่นานนักก็พบเต่าตัวหนึ่ง พี่ใหญ่จึงออกคำสั่งให้น้องทั้งสองแบกเต่ากลับไป แต่น้องทั้งสองเห็นว่าไม่ยุติธรรม ทั้งสามจึงเกิดวิวาทกันด้วยความหยิ่งลำพอง ไม่อยากแตะต้องเต่าทะเลจนลืมนึกไปว่าต้องทำให้บิดาของตนประกอบพิธีกรรมไม่สำเร็จ"*[2] การที่ผู้สร้างสรรค์บรรยายเหตุการณ์การโต้เถียงกันของพราหมณ์ทั้ง 3 แทนการแสดงบทสนทนาตาม**เวตาลปัญจวิงศติ** ทำให้การนำเสนอเรื่องดำเนินไปอย่างกระชับและรวดเร็ว เพื่อนำเสนอเหตุการณ์ต่อไปคือ การแสดงความสามารถของพราหมณ์แต่ละคน

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**ให้สั้นและกระชับแต่ยังคงเหตุการณ์สำคัญ ดังนี้

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 82-83.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 95.

พี่ชายคนโต:	เอาละ พวกเจ้าจงแบกมันไปให้ท่านพ่อเถิด หากชักช้าทำพิธีไม่ทัน พวกเจ้าต้องตกนรกแน่ๆ
น้องคนกลางและคนเล็ก:	อ่าๆ คิดว่าพวกข้าโง่งั้นเหรอ
น้องคนเล็ก:	ท่านพี่เองก็ได้รับมอบหมายมาเช่นกัน
น้องคนกลาง:	ท่านเองก็ต้องตกนรกไปด้วยกันอยู่แล้ว!!
พี่ชายคนโต:	ข้าคือผู้ที่บรรลุศาสตร์แห่งการกินอยู่ จะให้สัมผัสเจ้าสิ่งโสโครกเช่นนี้ได้ยังไงกัน!!
น้องคนกลาง:	ร่างกายอันงดงามของข้ามีไว้สัมผัสสตรีที่เลอโฉมเท่านั้น!!
น้องคนเล็ก:	ข้าก็รู้แจ้งเรื่องเตียงนอน!![1]

จากบทสนทนาพบว่า ผู้สร้างสรรค์ยังคงนำเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**มานำเสนอในรูปแบบบทสนทนาเช่นเดิม แต่ปรับรายละเอียดเนื้อหาให้สั้น เพื่อให้กระชับ แต่คงความสำคัญของบทสนทนาที่แสดงถึงความสามารถของพราหมณ์แต่ละคนซึ่งมีผลต่อการ ตอบคำถามของพระเจ้าตริวิกรมเสนท้ายเรื่องที่ว่าพราหมณ์คนใดมีความสามารถมากที่สุด

นิทานเรื่องนี้ให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ที่พราหมณ์ 3 คนทะเลาะกัน จึงปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาระหว่างพราหมณ์ 3 พี่น้องเป็นการสรุปความแล้วบรรยาย และการปรับบทสนทนาให้สั้นและกระชับโดยยังคงเหตุการณ์สำคัญ ทำให้เนื้อเรื่องกระชับและดำเนินเรื่องได้รวดเร็วยิ่งขึ้นโดยไม่มีผลกระทบต่อเนื้อเรื่อง

นิทานเรื่องที่ 14 **เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงบทสนทนาของเวตาลกับพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า *"ราชะ ดูพระองค์จะทรงเหน็ดเหนื่อยอยู่ ถ้ากระไรเพื่อมิให้ต้องเบื่อหน่ายเกินไปเพราะหนทางยังอยู่อีกไกล ข้าจะเล่าเรื่องสนุกให้ทรงฟังสักเรื่องหนึ่ง จะโปรดว่าอย่างไร"*[2]

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ตัดบทสนทนาตอนนี้แล้วบรรยายเหตุการณ์ว่า *"พระราชาตริวิกรมเสนเสด็จกลับไปปลดตัวเวตาลมาจากกิ่งอโศกและออกเดินทางต่อไป ชั่วครู่เวตาลก็เอ่ยถึงนิทานน่าสนุกอีกเรื่อง"*[3]

เนื้อหาตอนนี้ต้องการสื่อให้ผู้อ่านรู้เพียงว่าเวตาลกำลังจะเล่านิทานเรื่องใหม่ ดังนั้นการที่ผู้สร้างสรรค์ตัดเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาออกจึงไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่อง ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวโดยไม่จำเป็นต้องทราบรายละเอียดในบทสนทนา

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ปรับเนื้อหาบทสนทนาของเวตาลเพื่อแสดงการเริ่มต้นเล่านิทานเรื่องที่ 14 ให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟังว่า *"ข้าละชอบพระองค์จริงๆ นะเนี่ย เอาน่าหนทางอีกยาวไกลมาฟังนิทานอีกสักเรื่อง ข้าชอบเรื่องนี้นะ ตัวเอกดันทุรังสูงเหมือนพระองค์เลย"*[4]

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 129-130.

[2] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 128.

[3] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 143.

[4] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 129.

ผู้สร้างสรรค์แสดงคำพูดของเวตาลที่เชิญชวนให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟังนิทานเหมือน**เวตาลปัญจวิงศติ** แต่มีการปรับข้อความเพื่อแสดงถึงลักษณะนิสัยเจ้าเล่ห์ของเวตาลที่กล่าวเยาะเย้ยความพยายามของพระเจ้าตริวิกรมเสนในการจับตัวเวตาลว่า *"ตัวเอกดันทุรังสูงเหมือนพระองค์เลย"* และแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่าตัวละครเอกในนิทานเรื่องที่ 14 คือ นางรัตนวดีทำสิ่งต่างๆ ตามใจปรารถนาโดยไม่คำนึงถึงอันตราย เช่น เหตุการณ์ที่นางเดินเข้ากองไฟเพื่อฆ่าตัวตายเพราะไม่สามารถช่วยชีวิตโจรที่ตนหลงรักจากการถูกประหาร เป็นต้น

นิทานเรื่องที่ 21 **เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงเหตุการณ์ที่นางมาลติกาพี่เลี้ยงของนางอนงคมัญชรีได้ยินกมลากรเล่าให้เพื่อนฟังว่าหลงรักนางอนงคมัญชรี นางมาลติการู้สึกยินดีจึงเล่าความทุกข์ทรมานจากความรักที่อนงคมัญชรีมีต่อกมลากร ซึ่งเป็นการพรรณนาอารมณ์ของตัวละครอย่างละเอียดว่า

> จงเป็นสุขเถิด บัดนี้อนงคมัญชรีส่งข้ามาพบท่านให้ช่วยสื่อสารให้ท่านทราบว่า ยอดชายที่นางใฝ่ฝันนั้นคิดถึงนางบ้างหรือเปล่า เพราะเขาจู่โจมเข้ามาเด็ดดวงหทัยของนางไว้ในกำมือแล้วหนีนางไปดื้อๆ ไม่โผล่หน้ามาให้เห็นอีก ก็แปลกดีนะ นางเป็นฝ่ายที่ถูกท่านปล้นเอาหัวใจไป นางกลับขอจำนนต่อท่านทุกอย่างทั้งร่างกายและชีวิตของนางทั้งวันทั้งคืน นางทนทุกข์เฝ้าแต่ถอนใจใหญ่และกระสับกระส่ายกลิ้งเกลือกตัวไปมา นางต้องทนทรมานเพราะพิษแห่งศรรักที่ปักอก แต่นางก็เหมือนทรายหลงศร ยอมตายอย่างเต็มใจเพราะศรรักนั้น น้ำตานางไหลรินไม่ขาดสาย พาเอาสีอัญชันที่ทาเปลือกตาพลอยละลายเลอะแก้มของนางน่าเวทนานัก ฉะนั้นถ้าท่านต้องการให้ช่วย ข้าจะช่วยให้ท่านและนางได้พบกันและสมประสงค์กันทั้งสองฝ่าย[1]

การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน ปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาข้างต้นเป็นการบรรยายเหตุการณ์ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์บรรยายเหตุการณ์ว่า

> วันรุ่งขึ้นนางพี่เลี้ยงจึงออกสืบหาบ้านของกมลากร จนพบตัวชายหนุ่มในสวนจึงแอบซุ่มดูอยู่ไม่ไกล กมลากรนั้นมีอาการทุรนทุรายในรักเช่นกัน โดยมีสหายผู้หนึ่งคอยพยาบาลเขา เมื่อเขาเผยความลับแก่สหายว่าได้หลงรักธิดาเศรษฐีนามว่านางอนงคมัญชรีจนหมดใจ นางพี่เลี้ยงก็ยินดีนัก รีบเปิดเผยตัวและกล่าวว่าเจ้านายของตนก็มีใจภักดีต่อชายหนุ่มเช่นกัน นางจึงนัดหมายให้กมลากรลอบมาพบธิดาท่านเศรษฐีในยามดึกที่หน้าเทวาลัย[2]

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 217.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 229.

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาแล้วบรรยายเหตุการณ์

ด้วยเหตุนี้นางมาลติกา หญิงรับใช้จึงเดินทางไปยังที่อาศัยของกมลากร ชายหนุ่มรูปงาม มาลติกาคอยแอบดูกมลากรเพื่อศึกษาอุปนิสัยของชายหนุ่ม กมลากรกำลังนั่งถอนใจดูอาการคล้ายนางอนงคมัญชรี"[1]...นางมัลติกาบอกสาเหตุการมาของตนแก่กมลากรว่า "ข้ามาตามคำสั่งนายหญิง นางต้องทรมานเพราะพิษรักที่ท่านฝากไว้"[2]

การ์ตูนของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาให้สั้นและกระชับ โดยยังคงบทสนทนาสำคัญคือ นางมาลติกาบอกกมลากรว่านางอนงคมัญชรีต้องทุกข์ทรมานเพราะหลงรักกมลากร ใจความสำคัญของบทสนทนาข้างต้นคือการกล่าวถึงความทุกข์ทรมานจากความรักของนางอนงคมัญชรี ดังนั้นการปรับรายละเอียดเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาจึงไม่มีผลกระทบต่อการดำเนินเรื่อง

การปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนาในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน เป็นการปรับเนื้อหาที่ไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่อง กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์ยังคงเนื้อหาในบทสนทนาแต่ปรับให้สั้นและกระชับ และใช้การสรุปความแล้วบรรยายเหตุการณ์ ทำให้การ์ตูนนิทานเวตาลมีเนื้อหากระชับและดำเนินเรื่องได้รวดเร็ว

1.2.2.2 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากเป็นภาพประกอบ

เวตาลปัญจวิงศติมีการพรรณนาฉากโดยละเอียด ผู้อ่านสามารถจินตนาการได้ชัดเจน เมื่อนำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนจึงปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากเปลี่ยนเป็นการนำเสนอด้วยภาพ พบในนิทานทุกเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 1 การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาเมืองพาราณสีใน**เวตาลปัญจวิงศติ** ดังนี้

แต่โบราณกาล มีเมืองหนึ่งชื่อพาราณสี อันเป็นที่กล่าวกันว่าเป็นที่ประทับของพระศิวะผู้เป็นเจ้า เพราะเมืองนี้เป็นที่อยู่ของผู้บริสุทธิ์ในศาสนาซึ่งเปรียบเหมือนภูเขาไกรลาสอันเป็นที่ชุมนุมของทวยเทพ แม่น้ำคงคาอันศักดิ์สิทธิ์มีน้ำเปี่ยมฝั่งตลอดกาลไหลเลียบพระนครนี้ ทำให้ดูเสมือนสร้อยแก้วมณีอันบรรเจิดที่คล้องเอาไว้โดยรอบ[3]

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 24-25.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 28.

[3] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 17.

เมื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูน สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากแล้วบรรยายเนื้อหาในส่วนนี้ว่า “*ในสมัยโบราณกาลยังมีเมืองหนึ่งชื่อพาราณสี*”[1] โดยไม่มีการนำเสนอภาพความงดงามของเมืองตามบทพรรณนาข้างต้น เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องการบอกให้ผู้อ่านทราบว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่เมืองพาราณสีเท่านั้น

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ปรับเนื้อหา และกล่าวถึงเมืองพาราณสีด้วยข้อความว่า “*ณ กรุงพาราณสี*”[2] ประกอบภาพอาคารมากมายที่มียอดโดม ลักษณะของโดมสื่อถึงสถาปัตยกรรมแบบอินเดียคือ ทัชมาฮาล ที่มีลักษณะหลังคาเป็นยอดโดมซึ่งเป็นที่รู้จักทั่วโลก เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบว่าเหตุการณ์และที่มาของนิทานเวตาลเกิดขึ้นในอินเดีย ดังภาพ



ภาพประกอบ 24 การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากเมืองพาราณสีเป็นภาพของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[3]

การนำเสนอภาพเมืองพาราณสีในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ไม่มีภาพแม่น้ำคงคาที่ไหลผ่านเมืองเหมือนกับบทพรรณนาใน**เวตาลปัญจวิงศติ** เพราะต้องการใช้ภาพอาคารเพื่อสื่อถึงความเป็นเมืองสำคัญเท่านั้น

การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาเมืองพาราณสีเหลือเพียงการกล่าวถึงชื่อเมือง ทำให้เนื้อหากระชับและดำเนินเรื่องได้รวดเร็วเหมาะกับการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูน

นิทานเรื่องที่ 9 **เวตาลปัญจวิงศติ**พรรณนาเมืองอุชชยินีว่า

> ในแคว้นอวันตี ยังมีพระนครแห่งหนึ่งซึ่งทวยเทพได้ลงมาสร้างไว้ตั้งแต่สมัยต้นอายุของโลก มีความไพศาลสุดประมาณดังประกายรัศมีของพระศิวะผู้เป็นเจ้า เมืองนี้เป็นที่รื่นรมย์และมีความเจริญยิ่งนัก เฉกเช่นพระกายของพระมหาเทพที่ประดับด้วยสังวาลงูแผ่พังพาน และมีอังคารเป็นเครื่องลูบไล้ เมืองนี้มี

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 14.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 26.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 26.

ชื่อว่า ปัทมาวดีในกฤตยุค ชื่อโภควดีในสมัยเตรตายุค ชื่อหิรัณยวดีในสมัยทวาปรยุค และในยุคปัจจุบันคือกลียุคนี้มีชื่อว่าอุชชยินี เมืองนี้มีพระราชาปกครองชื่อ พระเจ้าวีรเทพ และมีมเหสีชื่อปัทมาวดี ทั้งสองพระองค์นี้เสพสุขอยู่ด้วยกันช้านานแต่หาได้มีโอรสไม่ พระราชาจึงพาพระมเหสีเสด็จไปยังฝั่งของสระมันทากินี และกระทำความเพียรอันอุกฤษฏ์เพื่อให้พระเป็นเจ้าโปรดปราน ประทานโอรสให้[1]

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากเมืองอุชชยินี โดยสรุปความจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**แล้วบรรยายพร้อมกับนำเสนอภาพประกอบ ดังนี้



ภาพประกอบ 25 การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากเมืองอุชชยินีเป็นภาพของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[2]

จากภาพมีตัวละครผู้ชายและผู้หญิงสื่อความหมายถึงพระเจ้าวีรเทพและพระนางปัทมาวดี ภาพด้านหลังเป็นภาพอาคารที่มีลักษณะหลังคา 2 แบบ แบบแรกคือหลังคาแบบไทยที่มีช่อฟ้าและใบระกาซึ่งสื่อให้เห็นถึงพระราชวังแบบไทย เนื่องจากผู้อ่านเป็นคนไทยจึงเข้าใจภาพดังกล่าว ส่วนแบบที่ 2 คือหลังคาแบบโดมที่สื่อถึงสถาปัตยกรรมอินเดีย เพราะนิทานเวตาลมีที่มาจากวรรณคดีอินเดียการวาดภาพอาคารทั้งแบบไทยและอินเดียสะท้อนให้เห็นถึงการผสมผสาน

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 88-89.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 102.

ระหว่างความเป็นไทยและอินเดียเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้อ่านที่เป็นคนไทยเข้าใจการสื่อความหมายจากภาพ คือ พระราชวังของไทยที่มีสถาปัตยกรรมวิจิตรงดงาม และสถาปัตยกรรมที่สื่อถึงความเป็นอินเดียเพื่อให้ผู้อ่านรับรู้ว่านิทานเวตาลมีที่มาจากอินเดีย

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาเมืองอุชชยินี โดยบรรยายว่า *“ณ เมืองอุชชยินีในแคว้นอวันตี มีพระราชาวีรเทพเป็นผู้ปกครอง พระราชาและพระมเหสีไม่มีพระโอรสและพระธิดา จึงได้ทำพิธีขอพรจากองค์พระศิวะ”*[1] และนำเสนอภาพประกอบดังนี้



ภาพประกอบ 26 การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากเมืองอุชชยินีเป็นภาพของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[2]

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ไม่ได้กล่าวถึงเมืองอุชชยินีว่า *“มีความไพศาลสุดประมาณดังประกายรัศมีของพระศิวะผู้เป็นเจ้า เมืองนี้เป็นที่รื่นรมย์และมีความเจริญยิ่งนัก เฉกเช่น*

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 148.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 148-149.

พระกายของพระมหาเทพที่ประดับด้วยสังวาลงูแผ่พังพาน และมีอังคารเป็นเครื่องลูบไล้"[1] เหมือนที่พรรณนาไว้ใน**เวตาลปัญจวิงศติ** แต่นำเสนอภาพอาคารที่มีลักษณะหลังคารูปโดม มีช่องหน้าต่างและประตูตามแบบสถาปัตยกรรมอินเดียอยู่ในกรอบขนาดเล็ก และภาพเหตุการณ์พระเจ้าวีรเทพทรงทำพิธีขอพรจากพระศิวะ แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการนำเสนอภาพเหตุการณ์มากกว่าภาพเมืองอุชชยินีซึ่งเป็นฉาก

เมื่อพิจารณาการ์ตูนทั้ง 2 สำนวนพบว่า ผู้สร้างสรรค์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาเป็นภาพประกอบ เนื่องจากใจความสำคัญของเนื้อหาคือการกล่าวถึงพระเจ้าวีรเทพกษัตริย์ผู้ครองเมืองอุชชยินีและการทำพิธีขอบุตรจากพระศิวะ ดังนั้นจึงไม่กล่าวถึงรายละเอียดของเมือง

นิทานเรื่องที่ 10 **เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงฉากตอนที่นางมัทนเสนาออกไปพบธรรมทัตต์ในเวลากลางคืน ระหว่างทางโจรป่าเข้ามาจับตัวและปรารถนาจะได้นางเป็นภรรยา บทบรรยายมีดังนี้

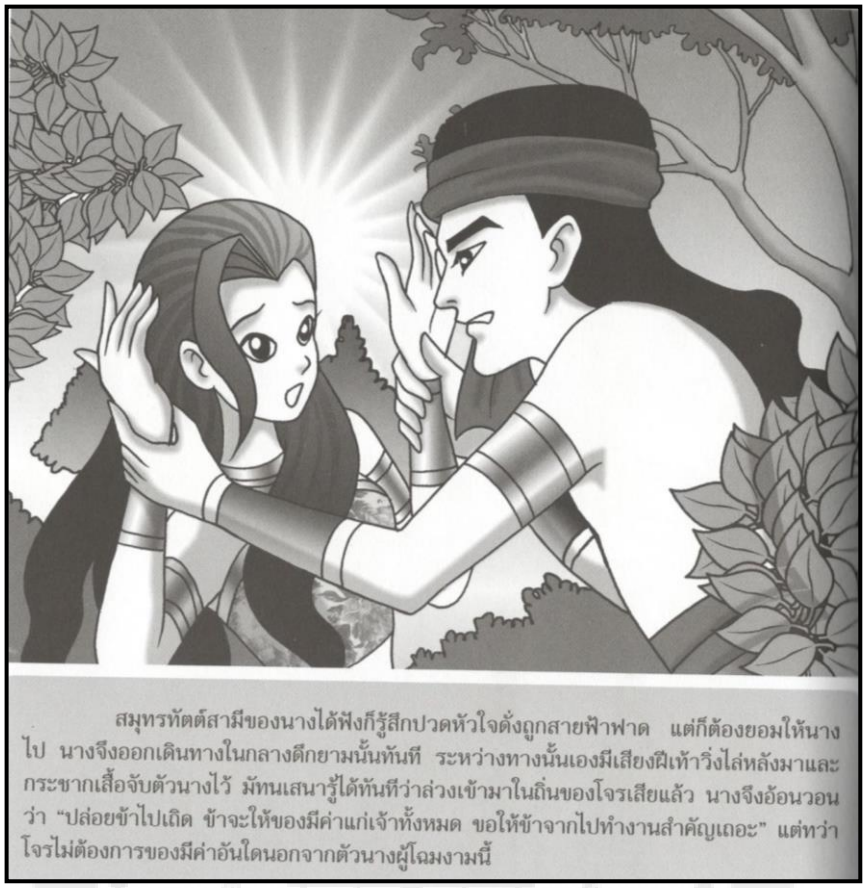
> ในขณะนั้นดวงจันทร์อันมีรัศมีเย็นก็โผล่พ้นแนวไศลขึ้นมา แสงจันทร์จับพุ่มไม้ใบหญ้าแลเห็นตะคุ่มๆ ดอกบัวกุมุทก็แย้มกลีบสลับสล้างแลสะพรั่งในบึง ขณะที่นางก้าวเดินไปข้างหน้าอย่างใจลอย ก็ได้ยินเสียงฝีเท้าวิ่งไล่มาข้างหลัง และมีมือยื่นมาคว้าชายเสื้อของเธอไว้ นางเหลียวกลับไปด้วยความตกใจ ก็พบโจรผู้หนึ่ง มันตะคอกถามว่า "เจ้าเป็นใคร ออกมาเดินกลางค่ำกลางคืนอย่างนี้จะไปไหน"
>
> นางมัทนเสนาได้ฟังโจรตะคอกก็ตัวสั่นด้วยความกลัว แข็งใจตอบว่า
>
> "มันเรื่องอะไรของเจ้า ปล่อยข้าไปเถอะ ข้ามีงานสำคัญจะต้องทำที่นี่"
>
> โจรได้ฟังก็กล่าวว่า
>
> "ข้าเป็นโจร ข้าจะปล่อยเจ้าไปได้อย่างไร"
>
> ได้ยินดังนี้ นางก็อ้อนวอนว่า
>
> "ปล่อยข้าไปเถอะ ข้ามีเครื่องประดับติดตัวราคาไม่น้อย ข้าจะให้เจ้าทั้งหมด"
>
> "นางรูปสวย" โจรพูดพลางจับตาดูนางไม่วางตา "ข้าจะปรารถนาอันใดกับเครื่องประดับนี้เล่า ถ้าข้าจะต้องการก็มีแต่ตัวเจ้าเท่านั้นดอก"[2]

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากเป็นภาพประกอบแล้วบรรยายเหตุการณ์ ดังนี้

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 88.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 96.



ภาพประกอบ 27 การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากกลางคืน
ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[1]

การ์ตูนของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์สร้างสรรค์ภาพเป็นภาพป่าที่มีต้นไม้และใบไม้อยู่เต็มกรอบภาพ พร้อมคำบรรยายประกอบภาพว่า *"นางจึงออกเดินทางในกลางดึก"*[2] เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นเวลากลางคืน เนื่องจากภาพดังกล่าวไม่มีรายละเอียดที่แสดงให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นเวลากลางคืน ไม่มีภาพดวงจันทร์ และผู้สร้างสรรค์นำเสนอเป็นภาพขาวดำผู้อ่านจึงไม่เห็นว่าท้องฟ้าในภาพเป็นเวลากลางวันหรือกลางคืน

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากตอนกลางคืนเป็นภาพ โดยมีบทสนทนาของโจรถามนางมัทนเสนาว่า *"หยุดก่อน!! เจ้าเป็นใครกันออกมาเดินกลางค่ำกลางคืนแบบนี้ จะไปไหน!!"*[3] เพื่อแสดงให้ผู้อ่านรับรู้ว่าเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นเวลากลางคืน ดังภาพต่อไปนี้

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 110.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 110.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 165.



ภาพประกอบ 28 การปรับเนื้อหาบทพรรณนาฉากตอนกลางคืน
ของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

นอกจากบทสนทนาที่แสดงเวลาดังกล่าวแล้วผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอภาพท้องฟ้าสีม่วงและขอบฟ้าสีแดงสื่อถึงความมืดและท้องฟ้าในเวลากลางคืน ซึ่งผู้อ่านรับรู้จากภาพได้โดยไม่ต้องมีบทสนทนาของตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากเป็นภาพประกอบเพื่อให้เหมาะกับการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนที่ใช้ภาพในการเล่าเรื่อง การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากจึงช่วยให้เนื้อหานิทานเวตาลมีขนาดสั้นและดำเนินเรื่องได้รวดเร็ว ชัดเจนกว่าการนำเสนอเรื่องราวด้วยตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 165.

1.2.2.3 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาตัวละครเป็นภาพ

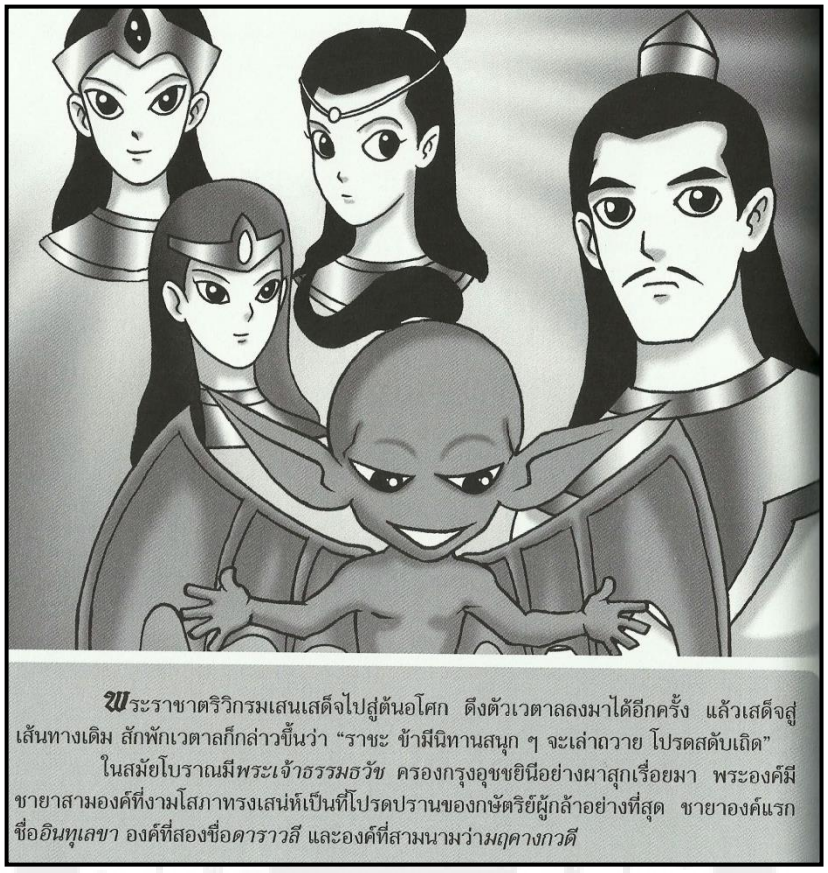
บทพรรณาตัวละครใน**เวตาลปัญจวิงศติ**มีความสำคัญ ทำให้ผู้อ่านทราบรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร ผู้แต่งใช้กลวิธีทางวรรณศิลป์เพื่อสร้างจินตภาพเกี่ยวกับตัวละคร เช่น การใช้ความเปรียบเพื่อกล่าวถึงความงามของตัวละคร เป็นต้น เมื่อการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน ปรับบทพรรณนาตัวละครเป็นภาพ ผู้อ่านจึงสามารถเห็นภาพของตัวละครและรับรู้คุณสมบัติของตัวละครจากบทบรรยายประกอบภาพ การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาตัวละครเพื่อสร้างสรรค์เป็นภาพการ์ตูนและบทบรรยายประกอบ จึงมีความสำคัญในการแสดงรายละเอียดของตัวละครตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**ซึ่งปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 25 เรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 15 กล่าวถึงความงามของนางศศิประภา ธิดาของพระราชายศเกตุใน**เวตาลปัญจวิงศติ**พรรณนารายละเอียดความงามของศศิประภา ดังนี้

> พระราชาทรงได้พระธิดาองค์หนึ่งอันประสูติแต่พระราชเทวี ทรงตั้งพระนามให้ว่าเจ้าหญิงศศิประภา พระราชกุมารีพระองค์นี้มีวรรณะอันผุดผ่องดั่งแสงพระจันทร์ผู้เป็นประหนึ่งดวงเนตรของโลก[1]

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนารายละเอียดของนางศศิประภาเป็นภาพ ดังนี้

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 136.



พระราชาตริวิกรมเสนเสด็จไปสู่ต้นอโศก ดึงตัวเวตาลลงมาได้อีกครั้ง แล้วเสด็จสู่เส้นทางเดิม สักพักเวตาลก็กล่าวขึ้นว่า “ราชะ ข้ามีนิทานสนุก ๆ จะเล่าถวาย โปรดสดับเถิด”

ในสมัยโบราณมี*พระเจ้าธรรมธวัช* ครองกรุงอุชชยินีอย่างผาสุกเรื่อยมา พระองค์มีชายาสามองค์ที่งามโสภาทรงเสน่ห์เป็นที่โปรดปรานของกษัตริย์ผู้กล้าอย่างที่สุด ชายาองค์แรกชื่อ*อินทุเลขา* องค์ที่สองชื่อ*ดาราวลี* และองค์ที่สามนามว่า*มฤคางกวดี*

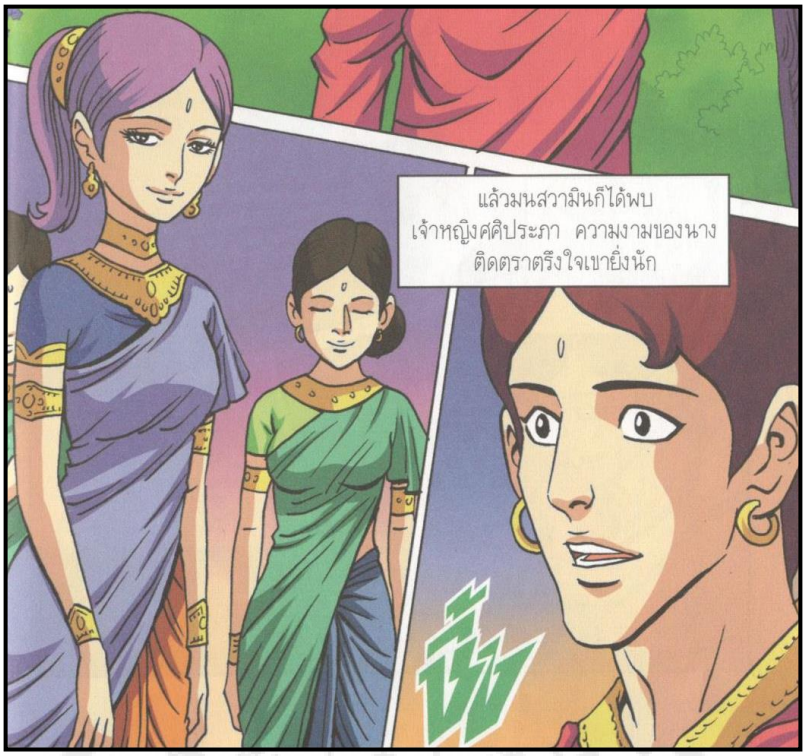
ภาพประกอบ 29 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาความงามของนางศศิประภาเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[1]

ผู้สร้างสรรค์วาดภาพนางศศิประภา เป็นภาพหญิงสาวมีดวงตากลมโต ผมยาว รูปร่างสมส่วน สวมเครื่องประดับที่สื่อถึงความเป็นกษัตริย์ คือ สวมมงกุฎ ต่างหู และสร้อยคอ แต่งกายด้วยผ้าคาดอกและคล้องผ้าไว้ที่ต้นแขน ทำให้เห็นผิวบริเวณไหล่และหน้าอกเพื่อแสดงลักษณะเด่นของตัวละครที่มีผิวพรรณผุดผ่อง โดยเขียนคำบรรยายประกอบภาพเพื่อเปรียบความงามของนางว่า “*งามผุดผ่องดั่งแสงจันทร์ สมกับพระนามว่าศศิประภา*”[2] ซึ่งเป็นการรักษาคุณสมบัติสำคัญของตัวละครที่สัมพันธ์กับชื่อตาม**เวตาลปัญจวิงศติ** ด้วยการใช้ข้อความที่กระชับเหมาะกับการดำเนินเรื่องในรูปแบบการ์ตูน

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาถึงนางศศิประภาเป็นภาพ ดังนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 155.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 155.



ภาพประกอบ 30 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาความงามของนางศศิประภาเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

ภาพนางศศิประภาที่มีผมยาวสีม่วง แต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีม่วง ใส่ต่างหู สวมสร้อยคอ สวมที่รัดต้นแขน และกำไลข้อมือที่มีสีเหลืองเหมือนทองคำ สื่อถึงฐานะของตัวละครที่อยู่ในวรรณะกษัตริย์ มีกรอบข้อความบรรยายถึงตัวละครว่า *“แล้วมนสวามินก็ได้พบเจ้าหญิงศศิประภา ความงามของนางติดตราตรึงใจเขายิ่งนัก”*[2] เพื่อแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่านางศศิประภามีความงดงามอย่างยิ่ง ผู้สร้างสรรค์ปรับเนื้อหาและกล่าวเฉพาะลักษณะสำคัญของตัวละครคือ เป็นผู้มีความงาม โดยไม่ได้กล่าวเปรียบความงามกับดวงจันทร์เหมือน**เวตาลปัญจวิงศติ**

เมื่อตัวละครใน**เวตาลปัญจวิงศติ**กลายเป็นภาพการ์ตูน อาจนำเสนอความงามของตัวละครต่างจากที่พรรณนาไว้ ผู้สร้างสรรค์จึงใช้ข้อความบรรยายประกอบภาพ เพื่อเน้นให้ผู้อ่านทราบว่าตัวละครมีความงดงามเช่นเดียวกับใน**เวตาลปัญจวิงศติ**

นิทานเรื่องที่ 17 **เวตาลปัญจวิงศติ**พรรณนาความงามของนางอุนมาทินีและเปรียบเทียบความงามของนางที่ทำให้ผู้พบเคลิบเคลิ้มหลงใหลว่า *“อุนมาทินี ผู้ซึ่งใครก็ตามถ้าได้*

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 159.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 159.

ยลโฉมนางก็จะพิศวงงงวยเคลิบเคลิ้มเสียสติไปทุกราย เพราะนางนั้นงามนัก แม้พระกามเทพเองถ้าได้เห็นนางก็คงจะเผลอไผลอารมณ์หลงรูปของนางอย่างแน่นอน"[1]

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเสนอภาพนางอุนมาทินี เป็นภาพหญิงสาวใบหน้าเรียว ดวงตากลมโต เกล้าผมเป็นมวยบนศีรษะ แต่งกายด้วยผ้าคาดอกและคล้องผ้าไว้ที่แขน พร้อมบรรยายความงามของนางว่า "*อุนมาทินี ผู้ซึ่งมีรูปโฉมงามสะพรั่งชวนให้เคลิบเคลิ้มหลงใหล*"[2] ผู้สร้างสรรค์กล่าวถึงลักษณะสำคัญของตัวละครคือ ความงามของนางทำให้คนหลงใหล โดยไม่อธิบายถึงพระกามเทพที่หลงรูปของนางดังที่ปรากฏใน**เวตาลปัญจวิงศติ** เพราะพระกามเทพที่กล่าวถึงใน**เวตาลปัญจวิงศติ**เป็นการยกมาอ้างถึงเพื่อกล่าวเปรียบความงาม ผู้สร้างสรรค์จึงปรับคำบรรยายดังกล่าวเพื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูน ดังภาพต่อไปนี้



พระเจ้าตริวิกรมเสนจำต้องย้อนไปที่เก่า แล้วจับตัวเวตาลมาพาดพระอังสาดังเดิม เวตาลก็เริ่มเล่านิทานอีกเรื่องว่า

ในเมืองกนกนครมีพระราชานามยโศธน ปกครองอยู่ด้วยคุณธรรมเป็นเลิศ เมืองนี้มีนายวาณิชเศรษฐีผู้หนึ่งมีบุตรสาวนามว่าอุนมาทินี ผู้ซึ่งมีรูปโฉมงามสะพรั่งชวนให้เคลิบเคลิ้มหลงใหล เมื่อนางเจริญวัยเต็มที่ บิดาพ่อค้าผู้หัวใสของนางจึงเข้าเฝ้าถวายนางให้แก่พระราชา

ภาพประกอบ 31 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาความงามของนางอุนมาทินีเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[3]

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอภาพของนางอุนมาทินี เป็นภาพหญิงสาวรูปร่างสมส่วน ใบหน้าเรียว มีดวงตากลมโต สวมเสื้อผ้าและเครื่องประดับแบบชุดของชาวอินเดีย คือ

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 169.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 186.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 186.

แต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่มีลักษณะเหมือนส่าหรี คือ ใช้ผ้าขนาดยาวพาดไปที่ไหล่ข้างซ้าย ในมือถือดอกไม้ ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพตัวละครแบบเห็นทั้งตัว ครึ่งตัว และเฉพาะใบหน้า เพื่อแสดงความงามในมุมต่างๆ ดังภาพ



ภาพประกอบ 32 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาความงามของนางอุนมาทินีเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

คำบรรยายภาพมีว่า “*พราหมณ์เฒ่าได้พบนางอุนมาทินีที่อุทยาน ความงามของอุนมาทินีทำให้พราหมณ์เฒ่าถึงกับตกตะลึงไปชั่วขณะ*”[2] เพื่อเน้นว่าตัวละครมีความงามจนทำให้ผู้พบเห็นเคลิบเคลิ้มไม่ได้สติเช่นเดียวกับการพรรณนาใน**เวตาลปัญจวิงศติ** การที่ผู้สร้างสรรค์ปรับเนื้อหาโดยกล่าวถึงอาการตกตะลึงของพราหมณ์เฒ่าแทนพระกามเทพ เพราะพราหมณ์มี

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 51.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 51.

ความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง กล่าวคือ พราหมณ์จะไปบอกความงามของนางแก่พระเจ้ายโศธน การนำเสนอภาพและข้อความบรรยายความงามดังกล่าวจึงช่วยให้เรื่องดำเนินอย่างรวดเร็ว

นิทานเรื่องที่ 20 ใน**เวตาลปัญจวิงศติ**พรรณนาลักษณะของพระราชาจันทราวโลก ซึ่งเป็นบทพรรณนาที่ละเอียดเพื่อสร้างจินตภาพแก่ผู้อ่าน ความว่า

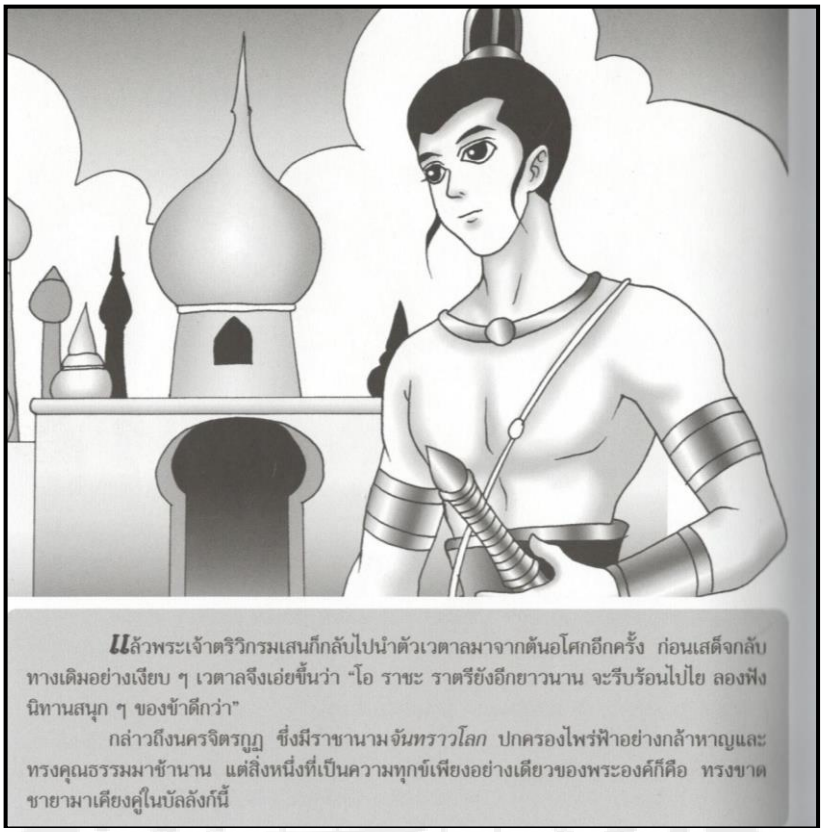
> แต่โบราณมีนครแห่งหนึ่งชื่อจิตรกูฏ เป็นชื่อที่ไพเราะเหมาะสมชื่อหนึ่ง นครนี้ไม่มีการแบ่งแยกถือผิวถือวรรณะอะไรทั้งสิ้น มีพระราชาองค์หนึ่งปกครองแว่นแคว้นอยู่ ทรงพระนามว่า จันทราวโลก ผู้เป็นประดุจยอดมงกุฎแห่งกษัตริย์ทั้งหลาย พระองค์ทรงหลั่งสายธารแห่งอมฤต คือความเมตตาปรานีแก่ทวยนาครของพระองค์โดยทั่วหน้า นักปราชญ์ทั้งหลายพากันถวายคำสรรเสริญสดุดีพระองค์ว่าทรงหนักแน่นมั่นคงในความกล้าหาญเหมือนเสาตะลุงที่ผูกช้าง เป็นผู้มีพระทัยกว้างขวางที่สุด และเป็นพลับพลาแห่งความรื่นรมย์ และเป็นสัญลักษณ์แห่งความงามบนพื้นพิภพ อย่างไรก็ดี พระราชาก็ยังมีความระทมทุกข์ซ่อนเร้นอยู่ในพระทัย นั่นก็คือถึงแม้จะทรงมั่งคั่งในธนสารสมบัติอันมโหฬาร และมีอานุภาพอันเต็มเปี่ยมอย่างนี้ก็จริง พระองค์ก็ยังขาดอยู่อย่างหนึ่งคือชายาอันเหมาะสมจะเคียงคู่พระองค์ในราไชศวรรย์นี้
>
> วันหนึ่งพระเจ้าแผ่นดิน ทรงม้าพระที่นั่งแวดล้อมข้าราชบริพารออกไปประพาสป่าใหญ่เพื่อทรงล่าสัตว์ เพื่อให้หายกลุ้มพระทัย พระองค์ทรงเป็นผู้สามารถในการยิงธนูเป็นสายติดต่อกันจากแล่งถูกเป้าหมายคือฝูงหมูป่าอย่างแม่นยำเหนือกว่าพระอรชุนผู้ทรงพลัง และทรงสามารถพิชิตราชสีห์ผู้แกล้วกล้าด้วยฝีพระหัตถ์ในการยิงธนู ทำให้มันล้มลงบนเตียงแห่งลูกธนูอันเสียบโดยรอบจนแทบจะหาที่ว่างมิได้ ทรงมีกำลังกายอันทรงสมรรถนะเหมือนดังพระอินทร์ ในการตัดปีกภูเขาทั้งหลาย มีภูเขาศรภะเป็นต้นให้ขาดกระเด็นด้วยโตมรอันคมแข็งดังวัชรายุธ[1]

พระราชาจันทราวโลกในสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์เป็นภาพชายหนุ่ม แต่งกายในลักษณะที่สื่อถึงความเป็นกษัตริย์ คือ มีเครื่องประดับที่ศีรษะ ไม่สวมเสื้อ คล้องสังวาลเฉียงจากไหล่ข้างซ้าย สวมสร้อย ที่รัดต้นแขน กำไลข้อมือ และถือดาบท่าทางองอาจ ใต้ภาพบรรยายว่า “*กล่าวถึงนครจิตกูฏ ซึ่งมีราชานามจันทราวโลก ปกครองไพร่ฟ้าอย่างกล้าหาญและทรงคุณธรรมมาช้านาน*”[2] การใช้ข้อความบรรยายประกอบภาพช่วยให้ผู้อ่านทราบคุณสมบัติของตัวละครคือ มีความกล้าหาญและมีคุณธรรม นอกเหนือจากการนำเสนอด้วยภาพช่วยให้เนื้อเรื่องกระชับและดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ดังภาพ

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 198.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 214.



*ฝ*ล้วพระเจ้าตริวิกรมเสนก็กลับไปนำตัวเวตาลมาจากต้นอโศกอีกครั้ง ก่อนเสด็จกลับทางเดิมอย่างเงียบ ๆ เวตาลจึงเอ่ยขึ้นว่า "โอ ราชะ ราตรียังอีกยาวนาน จะรีบร้อนไปไย ลองฟังนิทานสนุก ๆ ของข้าดีกว่า"

กล่าวถึงนครจิตรกูฏ ซึ่งมีราชานาม*จันทราวโลก* ปกครองไพร่ฟ้าอย่างกล้าหาญและทรงคุณธรรมมาช้านาน แต่สิ่งหนึ่งที่เป็นความทุกข์เพียงอย่างเดียวของพระองค์ก็คือ ทรงขาดชายามาเคียงคู่ในบัลลังก์นี้

ภาพประกอบ 33 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาถึงพระราชาจันทราวโลกเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[1]

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอภาพพระเจ้าจันทราวโลก เป็นภาพชายหนุ่มรูปร่างแข็งแรง มีรายละเอียดกล้ามเนื้อบริเวณแขนและลำตัว ผมยาว สวมเครื่องประดับสีเหลือง ได้แก่ ต่างหู เครื่องประดับผม สร้อย ที่รัดต้นแขน กำไล และเข็มขัด ที่สื่อถึงทองคำ อยู่ในลักษณะท่าทางขี่ม้าและมีขบวนทหารจำนวนมากตามเสด็จเพื่อแสดงว่าตัวละครเป็นกษัตริย์ ภาพตัวละครขณะยิงธนูแสดงถึงความสามารถในการยิงธนูของพระเจ้าจันทราวโลก ดังภาพ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 214.



ภาพประกอบ 34 การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาถึงพระราชาจันทราวโลกเป็นภาพในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

ผู้สร้างสรรค์ใช้ข้อความบรรยายภาพดังกล่าวว่า *“กล่าวกันว่าพระเจ้าจันทราวโลกราชาแห่งนครจิตรกูฏมีไพร่พลมหาศาล ราชาผู้นี้ทรงเป็นยอดนักรบ ชำนาญทางดาบและธนูหาผู้ใดเปรียบ ยิงธนูร้อยครั้งก็ได้สัตว์ป่าร้อยตัว”*[2] เพื่อแสดงคุณสมบัติสำคัญของตัวละครตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**

การปรับเนื้อหาบทพรรณนาตัวละครจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**เพื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนทั้ง 2 สำนวน เป็นการนำเสนอความชัดเจนเกี่ยวกับลักษณะของตัวละครด้วยภาพและกล่าวถึงคุณสมบัติของตัวละครซึ่งเป็นนามธรรมด้วยบทบรรยาย เช่น ความงาม ความกล้าหาญ การมีคุณธรรม เป็นต้น บทบรรยายภาพในการ์ตูนนิทานเวตาลกระชับกว่าบทพรรณนาตัวละครใน**เวตาลปัญจวิงศติ**จึงดำเนินเรื่องได้รวดเร็ว เนื่องจากผู้สร้างสรรค์นำเสนอลักษณะของตัวละครด้วยภาพและใช้ข้อความบรรยายประกอบเพียงเล็กน้อย

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 132.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 132.

จากการศึกษาการปรับเนื้อหาบทพรรณนาตัวละครเป็นภาพพบว่า แม้**เวตาลปัญจวิงศติ**จะไม่ได้กล่าวพรรณนาและให้รายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของตัวละคร แต่มีการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย กล่าวคือ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเสนอภาพตัวละครที่สวมใส่เครื่องแต่งกายแบบไทย เช่น สวมผ้าคาดอก สวมสังวาล และมีเครื่องประดับที่ศีรษะแบบไทย เป็นต้น เพื่อสื่อให้ผู้อ่านที่เป็นคนไทยรับรู้ถึงสถานะและความงามของตัวละครตามแนวคิดและค่านิยมของคนไทย ส่วนสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอภาพตัวละครที่มีเครื่องแต่งกายแบบชาวอินเดีย เพื่อแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่านิทานเวตาลมีต้นกำเนิดมาจากอินเดีย เนื้อหานิทานรวมทั้งตัวละครจึงเป็นคนอินเดีย

2. ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล

การ์ตูนนิทานเวตาลของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์มีลักษณะร่วมกัน ได้แก่ การจัดทำรูปเล่มที่มีขนาดกะทัดรัดเหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก โดยนำเสนอภาพปกและเนื้อหาบนปกดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน มีลำดับการนำเสนอเนื้อหาส่วนต่าง ๆ ภายในเล่มอย่างเป็นระบบ 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนต้นเล่ม ส่วนเนื้อเรื่อง และส่วนท้ายเล่ม ที่ส่งผลต่อการรับรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้อ่าน กล่าวคือ แนะนำตัวละครในส่วนต้นเล่มให้ผู้อ่านรู้จักก่อนนำเสนอเนื้อหานิทาน และให้ความรู้ประกอบการอ่านในส่วนท้ายเล่ม

การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนปรับเนื้อหาสำคัญของเรื่องให้เหมาะสมกับการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนที่สามารถสื่อสารกับผู้อ่านได้ด้วยภาพและข้อความประกอบภาพ มีการปรับเนื้อหาบทสนทนา บทพรรณนาฉาก และบทพรรณาตัวละคร เพื่อให้เหมาะสมกับการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูน ได้แก่ การนำบทพรรณนาความงามของฉากและบทพรรณนาตัวละครจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**มานำเสนอด้วยภาพ

นอกจากลักษณะร่วมที่พบจากการสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนนิทานเวตาลแต่ละสำนวนมีลักษณะเด่นแสดงเอกลักษณ์ของสำนักพิมพ์ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

ผ่องเพ็ญ อาชาเทวัญ ประธานกรรมการ บริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด กล่าวถึงแนวคิดสำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนที่นำเนื้อหามาจากวรรณคดีว่า

> การคัดเลือกของสกายบุ๊กส์มาจากพื้นฐานการมองในฐานะที่เป็นพ่อแม่ และต้องการหาสิ่งที่เป็นประโยชน์ให้กับลูก เธอมองว่าเด็กสมัยนี้ติดการ์ตูนญี่ปุ่น และเกมอินเทอร์เน็ตมากจนละเลยการอ่านหนังสือที่มีประโยชน์

เมื่อสนใจจะทำหนังสือสำหรับเด็กเชิงวิชาการ สกายบุ๊กส์จึงมองไปที่ตำราเรียนเป็นอันดับแรกแล้วพบว่าในหนังสือเรียนภาษาไทยมีวรรณคดีหลาย ๆ เรื่องที่เด็กต้องเรียน เธอจึงคิดที่จะดัดแปลงวิธีการนำเสนอเพื่อให้น่าสนใจอ่านในหมู่เยาวชน

เราไปเปิดดูหลักสูตรวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษาพบว่า เด็กต้องเรียนเรื่องรามเกียรติ์หลายตอนอย่างสุครีพหักฉัตรหรือเผากรุงลงกา แต่หนังสือเรียนแค่เห็นก็น่าเบื่อแล้วสำหรับพวกเขาเลยตัดสินใจทำออกมาเป็นการ์ตูนปรากฏว่าพวกเด็กๆ เขาชอบ บางคนใช้เป็นหนังสืออ่านประกอบก็มี[1]

การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์จึงอยู่บนแนวความคิดที่จะส่งเสริมให้เด็กในระดับประถมศึกษาได้อ่านวรรณคดีในรูปแบบหนังสือการ์ตูนที่มีความสนุกสนาน เด็กจะได้ความรู้เชิงวิชาการที่มีประโยชน์อย่างเพลิดเพลิน การอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นความสนใจของเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาหรือเด็กโตอายุระหว่าง 7-12 ปี *"เด็กอายุ 8 ขวบ สนใจการ์ตูนประกอบวรรณคดีหรือนิทานมากที่สุด อายุ 9 ขวบและ 10 ขวบ ชอบการ์ตูนตลกขำขันมากที่สุด"*[2]

จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนนิทานเวตาล ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ มีลักษณะเด่น 4 ด้าน ได้แก่ รูปเล่มเหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก รูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย การนำเสนอภาพและข้อความประกอบไม่ซับซ้อน และการแทรกบทร้อยกรอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1.1 รูปเล่มเหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก

การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ รูปเล่มมีขนาด 7.5 x 8 นิ้ว นำเสนอเนื้อหานิทานเวตาล 25 เรื่องภายใน 1 เล่ม ขนาดและจำนวนเล่มดังกล่าวมีความเหมาะสมกับการพกพาเนื่องจากมีน้ำหนักเบา ผู้อ่านรับรู้เรื่องทั้งหมดของนิทานเวตาลอย่างต่อเนื่องภายใน 1 เล่ม สอดคล้องกับลักษณะการจัดทำรูปเล่มของหนังสือที่ดีสำหรับเด็ก คือ *"ขนาดรูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดพอเหมาะสมกับเด็กที่จะหยิบยก เปิดอ่าน หรือนำไปไหนมาไหนได้โดยสะดวก"*[3]

ลักษณะปกเป็นกระดาษแข็งแบบมัน นำเสนอภาพเวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน และตัวละครที่อยู่ในนิทานเรื่องต่างๆ ได้แก่ ครุฑ อสูร และเจ้าหญิง เป็นภาพสี เพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้อ่านเห็นถึงความหลากหลายของตัวละครและนิทานในเรื่อง การจัดทำปกดังกล่าวนี้สอดคล้องกับแนวคิดในการจัดทำหนังสือเด็กที่ว่า *"เด็กชอบหนังสือปกสีสวยสด และชอบปกมันๆ (เคลือบน้ำยาเงา) มากกว่าปกหนังสือที่พิมพ์สีเดียว หรือพิมพ์หลายสีแต่ไม่เคลือบเงา"*[4]

เกริก ยุ้นพันธ์ กล่าวถึงภาพประกอบปกที่มีผลต่อการดึงดูดความสนใจผู้อ่านที่เป็นเด็กว่า *"ภาพประกอบปกหนังสือสำหรับเด็กมีส่วนช่วยให้เด็กมีความสนใจในหนังสืออย่างมาก*

---

[1] *สกายบุ๊กส์ "แปลงตำรามาเป็นการ์ตูน".* (2560). (ออนไลน์).

[2] วิริยะ สิริสิงห. (2551). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน*. หน้า 26-27.

[3] รัถพร ซังธาดา. (2531). *หนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 143.

[4] วิริยะ สิริสิงห. (2551). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน*. หน้า 23.

เพราะสิ่งแรกที่เด็กเห็นได้แก่ปกของหนังสือ ถ้าปกของหนังสือวาดให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก และมีการออกแบบอย่างสวยงาม จะมีส่วนช่วยให้เด็กสนใจมากอย่างยิ่ง"[1]

รายละเอียดรูปเล่มของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงผู้อ่านที่เป็นเด็ก กล่าวคือ ขนาดของหนังสือและจำนวนเล่มเหมาะสมกับการหยิบจับและพกพาของเด็ก เนื่องจากมือของเด็กมีขนาดเล็ก และนำเสนอภาพตัวละครบนหน้าปกด้วยสีสันสดใส เพื่อสื่อถึงเนื้อหาที่น่าสนใจและหลากหลายภายในเล่มตลอดจนดึงดูดความสนใจผู้อ่านที่เป็นเด็กที่ชอบภาพปกสวยงาม

2.1.2 รูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย

ผู้สร้างสรรค์ใช้รูปแบบอักษรที่อ่านง่าย คือ เป็นตัวพิมพ์คล้ายเขียนด้วยลายมือ รูปแบบอักษรดังกล่าวสอดคล้องกับแบบอักษรที่ใช้ในการสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็ก *"เด็กชอบอ่านหนังสือที่ใช้ภาษาง่าย ๆ...ชอบเรื่องที่ใช้ตัวอักษรแบบธรรมดามีหัว ไม่ชอบอักษรประดิษฐ์"*[2] มีการใช้อักษรตัวหนาขนาดใหญ่เพื่อให้สะดุดตาและทราบว่าเริ่มนิทานเรื่องใหม่ และใช้ตัวอักษรแบบหนาเพื่อเน้นข้อความที่เป็นคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสน

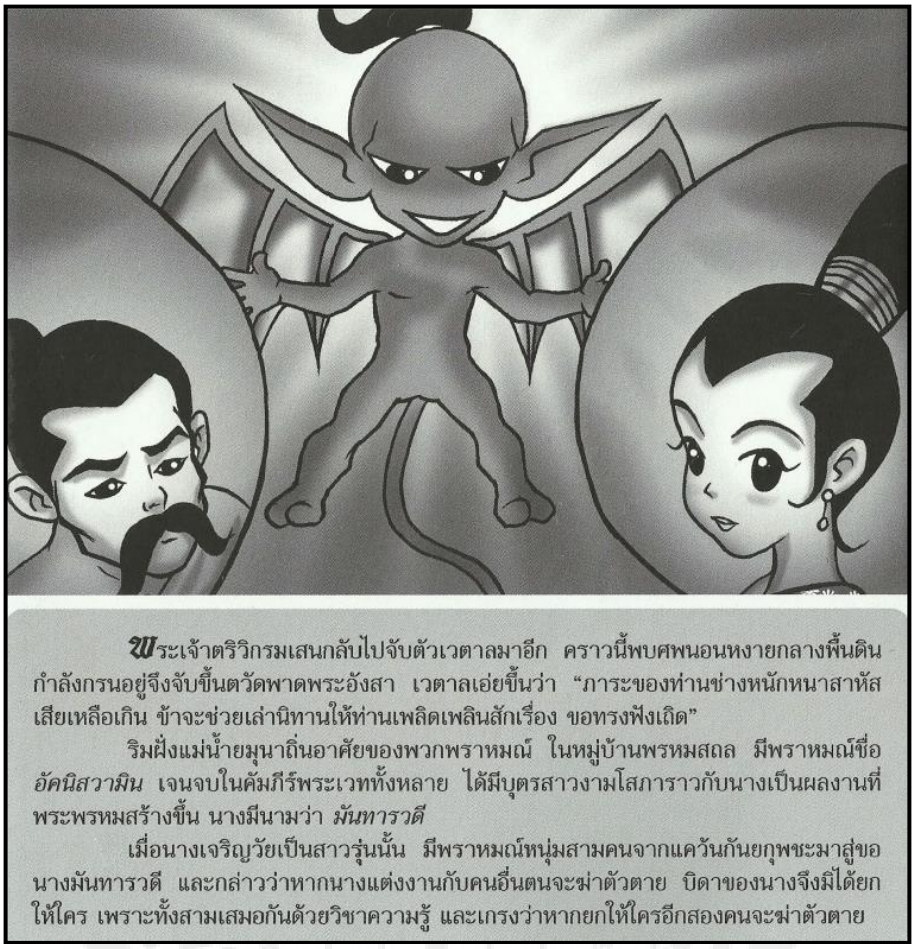
การผลิตหนังสือสำหรับเด็กควรใช้ขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้อ่าน กล่าวคือ เด็กเล็ก ขนาด 32 – 48 พอยท์ (5 – 7 ม.ม.) เด็กโต ขนาด 24 พอยท์ (3 ม.ม.) และวัยรุ่น ขนาด 19.5 พอยท์ (2 ม.ม.)[3] ซึ่งการ์ตูนนิทานเวตาล ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ใช้ขนาดตัวอักษรขนาด 24 พอยท์หรือ 3 มิลลิเมตร เหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเด็กโต

---

[1] เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). *การออกแบบและเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 26.

[2] วิริยะ สิริสิงห. (2551). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน*. หน้า 30.

[3] หทัย ตันหยง. (2525). *การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 220-221.



พระเจ้าตริวิกรมเสนกลับไปจับตัวเวตาลมาอีก คราวนี้พบศพนอนหงายกลางพื้นดิน กำลังกรนอยู่จึงจับขึ้นตวัดพาดพระอังสา เวตาลเอ่ยขึ้นว่า "ภาระของท่านช่างหนักหนาสาหัสเสียเหลือเกิน ข้าจะช่วยเล่านิทานให้ท่านเพลิดเพลินสักเรื่อง ขอทรงฟังเถิด"

ริมฝั่งแม่น้ำยมุนาถิ่นอาศัยของพวกพราหมณ์ ในหมู่บ้านพรหมสถล มีพราหมณ์ชื่อ *อัคนิสวามิน* เจนจบในคัมภีร์พระเวททั้งหลาย ได้มีบุตรสาวงามโสภาราวกับนางเป็นผลงานที่พระพรหมสร้างขึ้น นางมีนามว่า *มันทารวดี*

เมื่อนางเจริญวัยเป็นสาวรุ่นนั้น มีพราหมณ์หนุ่มสามคนจากแคว้นกันยกุพชะมาสู่ขอนางมันทารวดี และกล่าวว่าหากนางแต่งงานกับคนอื่นตนจะฆ่าตัวตาย บิดาของนางจึงมิได้ยกให้ใคร เพราะทั้งสามเสมอกันด้วยวิชาความรู้ และเกรงว่าหากยกให้ใครอีกสองคนจะฆ่าตัวตาย

ภาพประกอบ 35 รูปแบบตัวอักษร สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[1]

รูปแบบและขนาดตัวอักษรมีส่วนสำคัญต่อผู้อ่านในแต่ละช่วงวัย การรับรู้ทางสายตาของเด็กจะรับรู้สิ่งต่างๆ ในรูปแบบอย่างหยาบหรือในรูปรวม ไม่สนใจรายละเอียด ดังนั้นการเขียนหนังสือควรตัวโต ดำหนา ชัดเจน ถ้าเด็กอายุมากตัวหนังสือก็เล็กลงตามลำดับ[2]

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์เล่าเรื่องโดยใช้ตัวอักษรประกอบภาพที่สามารถอ่านได้ชัดเจน ใช้ตัวอักษรสีดำทั้งหมดเพราะเป็นสีที่เหมาะกับสายตาของเด็ก *"ลักษณะตัวอักษรในหนังสือสำหรับเด็กควรใช้ตัวดำ ตัวหนา เพื่อให้เหมาะกับสายตาของเด็ก"*[3] แต่ละหน้ามีข้อความประมาณ 4-11 บรรทัด อยู่ในกรอบข้อความใต้รูปภาพ ดังภาพตัวอย่าง

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 30.

[2] ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). *การทำหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 143.

[3] หทัย ตันหยง. (2525). *การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 221.



ภาพประกอบ 36 ตัวอย่างข้อความใต้ภาพที่มีความยาว 4 บรรทัด[1]

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 238.



เจ้าชายพักอยู่กับสหายหลายวัน และได้สนทนาถึงเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งเจ้าชายเล่าว่าได้ยกย่องความชาญฉลาดที่พุทธิศรีระแก้ปริศนาทั้งหมดให้นางปัทมาวดีทราบแล้ว พุทธิศรีระตกใจกล่าวตำหนิว่าทรงเสี่ยงมากที่บอกนางเช่นนั้น

ตกเย็นวันต่อมาสาวใช้ของนางปัทมาวดีนำหมากพลูและอาหารโอชะมามอบให้พุทธิศรีระ และทูลเชิญเจ้าชายให้รีบเสด็จกลับคฤหาสน์ของนางปัทมาวดีโดยเร็ว แล้วนางก็รีบกลับไป

พุทธิศรีระกล่าวให้เจ้าชายจับตาดูให้ดี แล้วเขาจึงนำอาหารเหล่านั้นเทให้สุนัขกิน ชั่วครู่สุนัขตัวนั้นก็ขาดใจตาย เจ้าชายงุนงงอย่างมาก พุทธิศรีระจึงอธิบายว่า "นี่เป็นเพราะความรักที่นางมีต่อพระองค์ นางเกรงว่าข้าอาจขัดขวางยุยงให้พระองค์เหินห่างจากนาง และพาพระองค์กลับพระนคร ขอจงอย่าโกรธเคืองนางเลย ข้าจะคิดแผนที่ทำให้นางต้องหนีจากตระกูลนาง ติดตามพระองค์กลับพระนครให้จงได้"

ภาพประกอบ 37 ตัวอย่างข้อความใต้ภาพที่มีความยาว 11 บรรทัด[1]

การ์ตูนนิทานเวตาลใช้ตัวอักษรแบบหนา 2 ลักษณะ คือ การใช้อักษรตัวหนาเริ่มนิทานเรื่องใหม่ และการใช้อักษรตัวหนาเพื่อแสดงคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสน ดังนี้

2.1.2.1 การใช้อักษรตัวหนาเริ่มนิทานเรื่องใหม่

เมื่อขึ้นนิทานเรื่องใหม่ผู้สร้างสรรค์จะใช้อักษรตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนา เพื่อให้ผู้อ่านสะดุดตาและทราบว่าเป็นนิทานเรื่องใหม่ ปรากฏในนิทานทุกเรื่อง ตัวอย่างเช่น

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 23.

นิทานเรื่องที่ 12 ใช้อักษรตัวแรกคือ พยัญชนะ “พ” ขนาดใหญ่และหนากว่าอักษรตัวอื่น เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นนิทานเรื่องใหม่ ดังภาพ



พระเจ้าตริวิกรมเสนเสด็จไปจับตัวเวตาลไว้บนพระอังสาแล้วย้อนกลับมาในเส้นทางเดิม เวตาลเอ่ยทำลายความเงียบขึ้นว่า “ข้าชักจะรักพระองค์ขึ้นทุกทีแล้วสิ เพราะพระองค์เป็นคนไม่ยอมจำนนต่อสิ่งใดง่าย ๆ ข้าขอเล่านิทานถวายสักเรื่องให้บันเทิงพระทัย โปรดสดับเถิด”

ในแคว้นอังคะมีราชาหนุ่มผู้กล้าหาญและสง่างามราวพระกามเทพ นามว่า*ยศเกตุ* ทรงมีมนตรีผู้หนึ่งเป็นที่ปรึกษาข้อราชการชื่อว่า*ทีรฆทรรศิน* ผู้ทุ่มเทความสามารถรับใช้พระราชาอย่างซื่อสัตย์และจงรักภักดีเรื่อยมา

ภาพประกอบ 38 ตัวอย่างการใช้อักษรตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนาเมื่อเริ่มนิทานเรื่องใหม่[1]

การใช้พยัญชนะตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนากว่าอักษรตัวอื่น ทำให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กสะดุดตาและมีข้อสังเกตว่าเป็นการเริ่มนิทานเรื่องใหม่ การใช้อักษรตัวใหญ่จึงช่วยแบ่งลำดับของนิทานแต่ละเรื่องให้เห็นชัดเจน ส่งผลให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กสามารถแยกลำดับของนิทานได้ง่ายขึ้น

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 120.

นิทานเรื่องที่ 16 “*ข*” คือพยัญชนะตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนากว่าอักษรตัวอื่นเมื่อเริ่มนิทานเรื่องใหม่ อำนวยความสะดวกให้ผู้อ่านรับรู้นิทานแต่ละเรื่องง่ายขึ้น เพราะหากผู้สร้างสรรค์ไม่ใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่คั่นนิทานแต่ละเรื่อง ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กอาจไม่ทราบว่านิทานดำเนินมาถึงเรื่องใดแล้ว อักษรขนาดใหญ่และหนาจึงช่วยให้เห็นความแตกต่าง และรับรู้ได้ว่าเป็นการเริ่มนิทานเรื่องใหม่ ดังภาพตัวอย่างต่อไปนี้



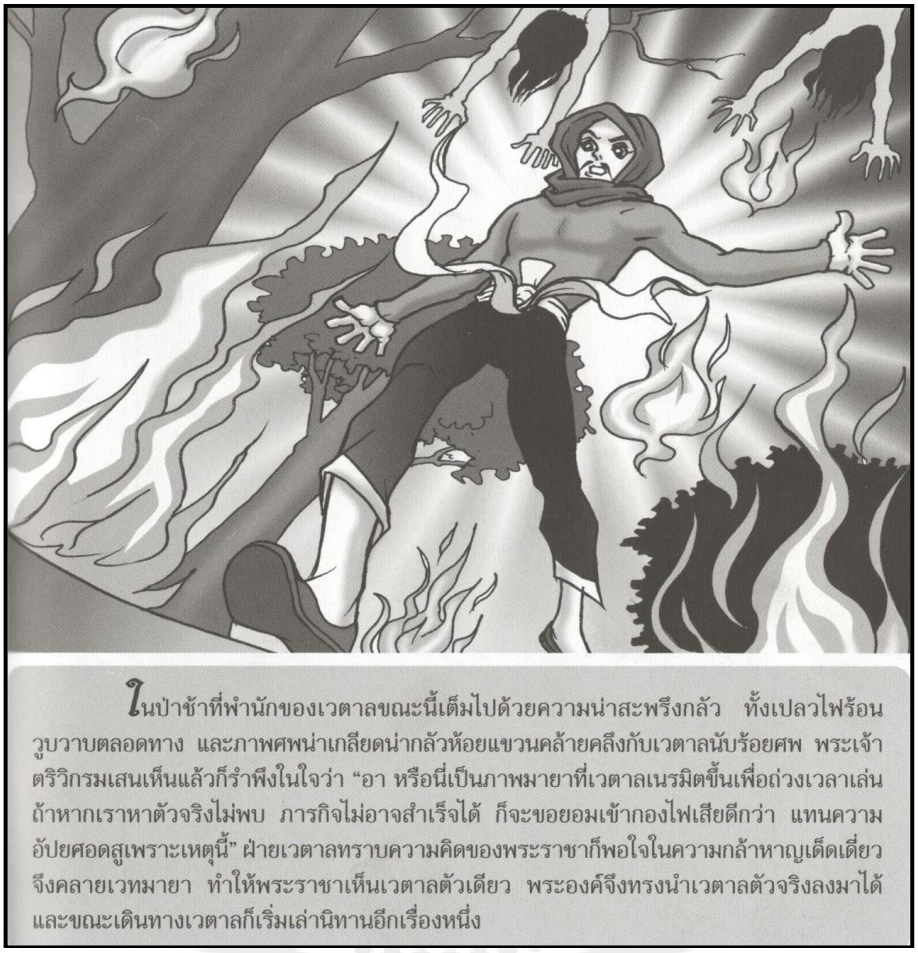
*ข*ณะที่พระราชาตริวิกรมเสนกลับไปดึงเวตาลลงจากกิ่งอโศกมาพาดพระอังสาอีกครั้ง แล้วออกเดินทางนั้น เวตาลกล่าวจูงใจให้พระราชาฟังนิทานอีกเรื่อง แล้วเริ่มเล่าว่า

ณ เชิงเขาหิมวัตอันสูงตระหง่านไม่เคยมีผู้ปีนถึง เป็นที่ตั้งของเมืองกนกนครที่อยู่ของเหล่าวิทยาธรทั้งหลาย มี*พระเจ้าขีมูตเกตุ*ผู้สง่างามเป็นพระราชา พระองค์มีโอรสที่สามารถระลึกชาติได้ และเป็นพระโพธิสัตว์กลับชาติมาเกิด เจ้าชายองค์นี้จึงกล้าหาญทรงคุณธรรม และมีเมตตาแก่สัตว์โลกทั้งหลายอย่างยิ่ง พระนามว่า *ขีมูตวาหน*

ภาพประกอบ 39 ตัวอย่างการใช้อักษรตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนาเมื่อเริ่มนิทานเรื่องใหม่[1]

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 168.

นิทานเรื่องที่ 18 ผู้สร้างสรรค์เริ่มนิทานเรื่องใหม่โดยใช้สระตัวแรกคือ สระ “*ใ*” ขนาดใหญ่และหนา เพื่อให้ผู้อ่านสะดุดตาและเห็นถึงความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกับตัวอักษรตัวอื่น ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 40 ตัวอย่างการใช้อักษรตัวแรกที่มีขนาดใหญ่และหนาเมื่อเริ่มนิทานเรื่องใหม่[1]

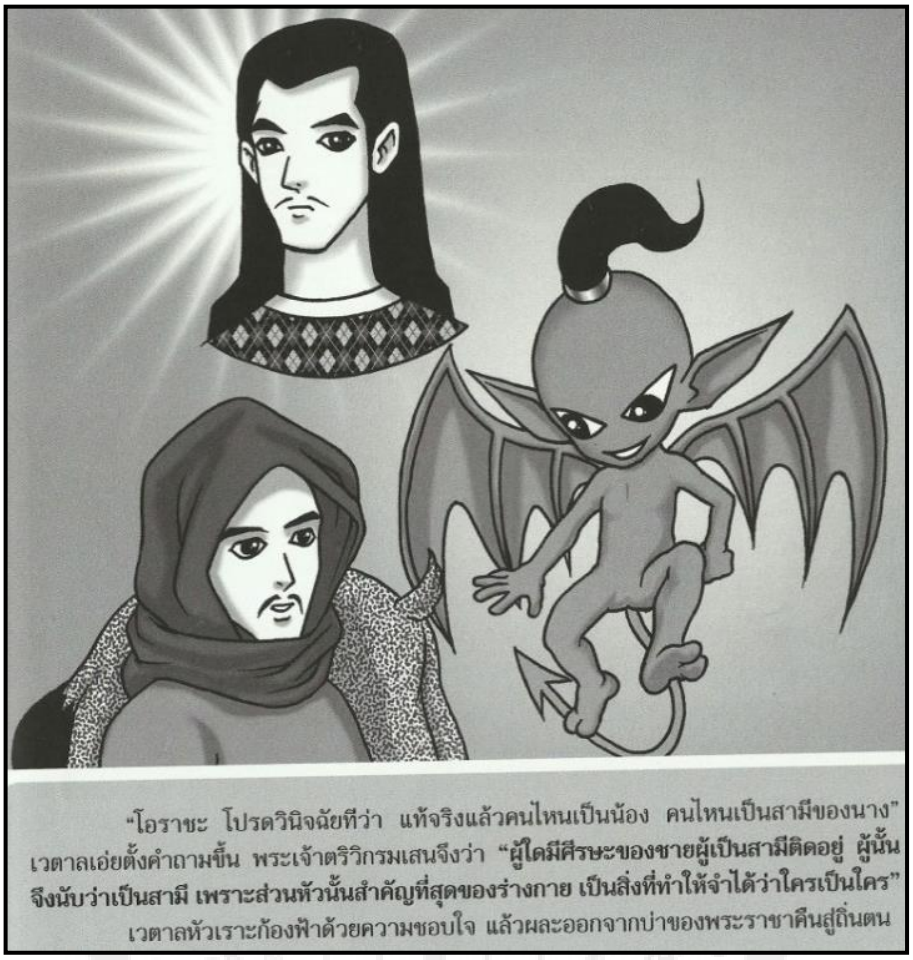
การ์ตูนนิทานเวตาลมีจำนวนนิทาน 25 เรื่อง การสร้างสรรค์ตัวอักษรให้มีขนาดแตกต่างกันโดยใช้อักษรขนาดใหญ่เป็นตัวแบ่งลำดับนิทาน จึงช่วยอำนวยความสะดวกให้อ่านนิทานแต่ละเรื่องง่ายขึ้น เพราะการอ่านเนื้อหาที่มีขนาดยาวต่อเนื่องกันเป็นเวลานานอาจทำให้ผู้อ่านเกิดความสับสนและเบื่อหน่าย การใช้อักษรตัวแรกที่มีขนาดใหญ่แบ่งลำดับนิทานจึงสะดุดตาเด็กและทำให้เด็กสังเกตเห็นว่าเป็นการเริ่มนิทานเรื่องใหม่

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 193.

2.1.2.2 การใช้อักษรตัวหนาเพื่อแสดงคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสน

ผู้สร้างสรรค์ใช้ตัวอักษรแบบหนากับข้อความที่อยู่ในเครื่องหมายอัญประกาศ (“.....”) ซึ่งเป็นบทสนทนาระหว่างตัวละคร เพื่อเน้นให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญของคำตอบและเหตุผลประกอบคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสน เพราะเหตุผลประกอบคำตอบช่วยให้ผู้อ่านเกิดความกระจ่าง กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดสติปัญญาและได้ไตร่ตรองคำตอบของนิทานแต่ละเรื่อง การใช้อักษรตัวหนาเพื่อแสดงคำตอบพระเจ้าตริวิกรมเสนปรากฏในนิทานทุกเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 6 ใช้อักษรตัวหนาในประโยค “*ผู้ใดมีศีรษะของชายผู้เป็นสามีติดอยู่ ผู้นั้นจึงนับว่าเป็นสามี เพราะส่วนหัวนั้นสำคัญที่สุดของร่างกาย เป็นสิ่งที่ทำให้จำได้ว่าใครเป็นใคร*” เพื่อเน้นให้ผู้อ่านเห็นว่าเป็นคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของนิทานที่บอกบทสรุปของนิทานเรื่องที่ 6 ทำให้ผู้อ่านเกิดความกระจ่างว่า ศีรษะคือส่วนสำคัญที่สุดของร่างกายและเป็นสิ่งที่บ่งบอกให้แยกแยะได้ว่าใครเป็นใคร ทำให้ผู้อ่านเกิดปัญญาจากการคิดไตร่ตรองเหตุผลของคำตอบตามความเป็นจริงทางวิทยาศาสตร์ที่ว่า ภายในศีรษะมีสมองซึ่งควบคุมการทำงานต่างๆ ของร่างกายและจดจำเรื่องราว และความเป็นจริงของร่างกายมนุษย์ที่ศีรษะจะมีใบหน้าที่แสดงเอกลักษณ์ของบุคคลชัดเจน ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 41 ตัวอย่างการใช้อักษรตัวหนาในส่วนที่เป็นคำตอบ[1]

นิทานเรื่องที่ 20 คำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสนเป็นอักษรตัวหนาในประโยคนี้ "*ปกติแล้วเด็กที่อ่อนแอย่อมเรียกให้พ่อแม่ช่วยเหลือ หากพ่อแม่ตายก็เรียกให้กษัตริย์ช่วยตน เพราะราชาเป็นที่พึ่งของราษฎร แต่หากราชาพึ่งไม่ได้ก็ต้องขอให้เทพยดาช่วยเหลือ แต่เด็กคนนี้แม้มีพ่อแม่ ราชา และเทพยดาล้อมเขาอยู่ แต่ทว่าทุกคนกลับยอมให้เขาตาย เพื่อรักษาประโยชน์ของตนทั้งสิ้น โดยลืมไปว่าสุดท้ายทุกคนก็ต้องเน่าเปื่อยผุพัง แต่เขาได้บรรลุเป้าหมายที่ประสงค์แล้ว*" เพื่อให้สะดุดตาผู้อ่านโดยเฉพาะเด็ก เด็กจึงสังเกตเห็นความแตกต่างของตัวอักษรชัดเจน จะตั้งใจอ่านข้อความที่เป็นตัวหนา ทำให้ทราบบทสรุปของนิทานเรื่องนี้ที่มุ่งให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านเกี่ยวกับความจริงหรือสัจธรรมของมนุษย์คือความตายที่ทุกคนต้องเผชิญ ดังภาพต่อไปนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 81.



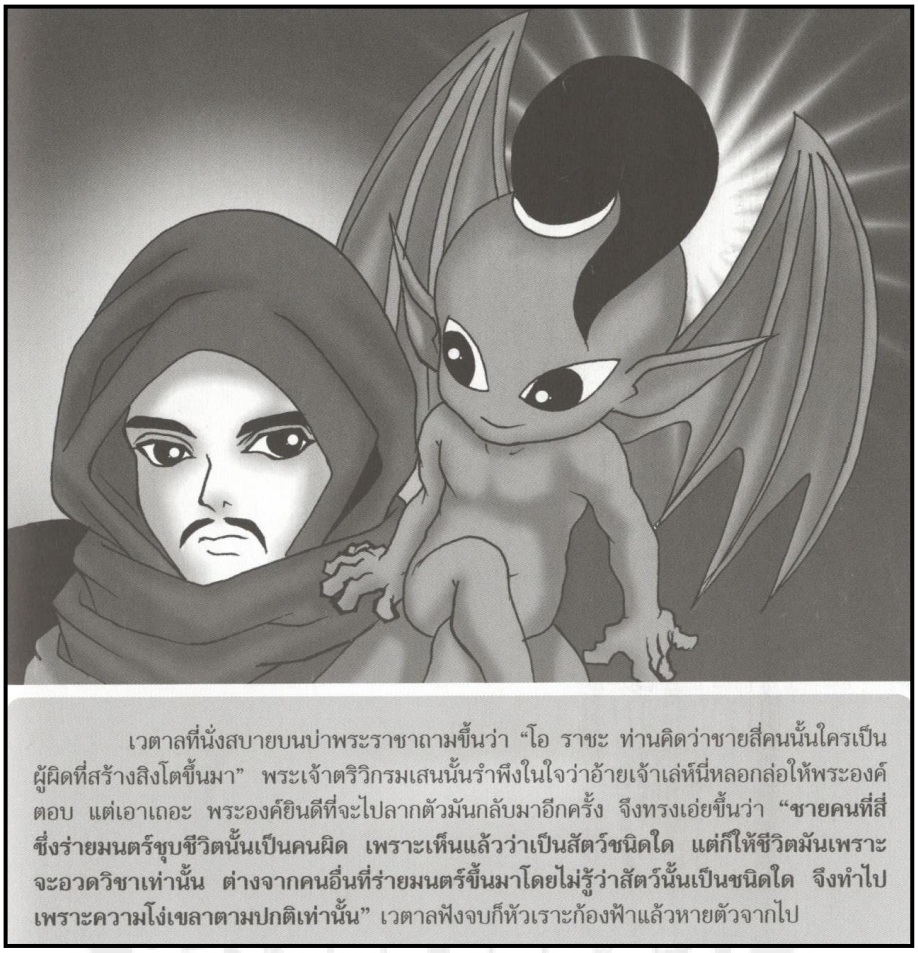
เวตาลจบนิทานเพียงเท่านี้ แล้วหันมาตั้งคำถามกับพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า เหตุใดกุมารน้อยจึงหัวเราะก็กก้องก่อนที่จะถูกสังเวย พระราชาอดไม่ได้จึงกล่าวชี้แนะทางฉลาดแก่เวตาลว่า **"ปกติแล้วเด็กที่อ่อนแอย่อมเรียกให้พ่อแม่ช่วยเหลือ หากพ่อแม่ตายก็เรียกให้กษัตริย์ช่วยตน เพราะราชาเป็นที่พึ่งของราษฎร แต่หากราชาพึ่งไม่ได้ก็ต้องขอให้เทพยดาช่วยเหลือ แต่เด็กคนนี้แม้มีพ่อแม่ ราชา และเทพรายล้อมเขาอยู่ แต่หว่าทุกคนกลับยอมให้เขาตายเพื่อรักษาประโยชน์ของตนทั้งสิ้น โดยลืมไปว่าสุดท้ายทุกคนก็ต้องเน่าเปื่อยผุพัง แต่เขาได้บรรลุเป้าหมายที่ประสงค์แล้ว"**

เมื่อฟังจบเวตาลก็หัวเราะก้องฟ้าแล้วหายตัวแวบกลับไปด้วยอำนาจลึกลับเหมือนหลายครั้งที่ผ่านมา

ภาพประกอบ 42 ตัวอย่างการใช้อักษรตัวหนาในส่วนที่เป็นคำตอบ[1]

นิทานเรื่องที่ 22 อักษรตัวหนาปรากฏในประโยคที่เป็นคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า "*ชายคนที่สี่ซึ่งร่ายมนต์ชุบชีวิตนั้นเป็นคนผิด เพราะเห็นแล้วว่าเป็นสัตว์ชนิดใด แต่ก็ให้ชีวิตมันเพราะจะอวดวิชาเท่านั้น ต่างจากคนอื่นที่ร่ายมนต์ขึ้นมาโดยไม่รู้ว่าสัตว์นั้นเป็นชนิดใด*" ช่วยให้สะดุดตาและสื่อให้เห็นว่าเป็นส่วนสำคัญของเรื่อง ผู้อ่านจะสนใจและตั้งใจอ่านประโยคส่วนที่เป็นตัวหนามากกว่าส่วนอื่น โดยเฉพาะเป็นการเน้นข้อคิดแก่ผู้อ่านว่า การทำสิ่งใดโดยขาดปัญญาหรือไม่ใช้วิจารณญาณไตร่ตรองอย่างรอบคอบทำให้เกิดความหายนะ ดังภาพตัวอย่าง

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 225.



เวตาลที่นั่งสบายบนบ่าพระราชาถามขึ้นว่า “โอ ราชะ ท่านคิดว่าชายสี่คนนั้นใครเป็นผู้ผิดที่สร้างสิงโตขึ้นมา” พระเจ้าตริวิกรมเสนนั้นรำพึงในใจว่าอ้ายเจ้าเล่ห์นี่หลอกล่อให้พระองค์ตอบ แต่เอาเถอะ พระองค์ยินดีที่จะไปลากตัวมันกลับมาอีกครั้ง จึงทรงเอ่ยขึ้นว่า **“ชายคนที่สี่ซึ่งร่ายมนตร์ชุบชีวิตนั้นเป็นคนผิด เพราะเห็นแล้วว่าเป็นสัตว์ชนิดใด แต่ก็ให้ชีวิตมันเพราะจะอวดวิชาเท่านั้น ต่างจากคนอื่นที่ร่ายมนตร์ขึ้นมาโดยไม่รู้ว่าสัตว์นั้นเป็นชนิดใด จึงทำไปเพราะความโง่เขลาตามปกติเท่านั้น”** เวตาลฟังจบก็หัวเราะก้องฟ้าแล้วหายตัวจากไป

ภาพประกอบ 43 ตัวอย่างการใช้อักษรตัวหนาในส่วนที่เป็นคำตอบ[1]

การใช้อักษรตัวหนาจึงทำให้ข้อความในหน้ากระดาษโดดเด่น สะดุดตา และทำให้ผู้อ่านสังเกตได้ว่าส่วนดังกล่าวต้องเป็นส่วนสำคัญ ทั้งยังแสดงถึงการปิดฉากหรือเป็นตอนจบของนิทานแต่ละเรื่อง การสร้างสรรค์ตัวอักษรในลักษณะนี้จึงเหมาะกับเด็กที่ยังไม่สามารถแยกแยะได้ว่าเนื้อความส่วนใดเป็นส่วนสำคัญ อักษรตัวหนาจึงช่วยให้รับรู้ว่าส่วนดังกล่าวเป็นคำตอบของตัวละครและเป็นส่วนสำคัญที่บอกบทสรุปของนิทานเรื่องนั้น

2.1.3 การนำเสนอภาพและข้อความประกอบไม่ซับซ้อน

ลักษณะเด่นของภาพตัวละครและฉากในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ คือ ใช้ภาพการ์ตูนเป็นภาพประกอบคำบรรยาย รูปภาพมีขนาดใหญ่ นำเสนอภาพตัวละครและฉากที่เข้าใจง่าย ส่วนใหญ่เป็นภาพขาวดำ การสร้างสรรค์ภาพการ์ตูนในลักษณะนี้สอดคล้องกับลักษณะ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 239.

ของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก คือ เด็กเล็กชอบภาพประกอบลายเส้นที่ไม่ซับซ้อน และชอบภาพที่มีขนาดใหญ่มากกว่าภาพประกอบที่มีขนาดเล็ก[1]

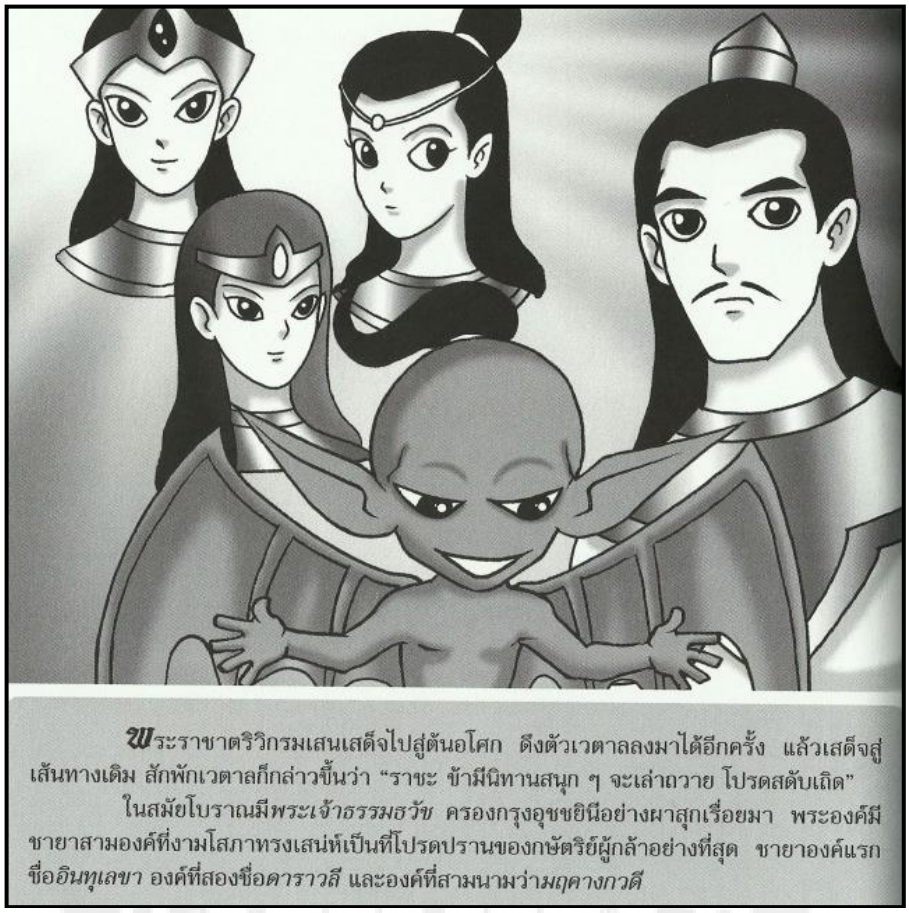


ภาพประกอบ 44 ภาพการ์ตูนมีลายเส้นไม่ซับซ้อน[2]

ผู้สร้างสรรค์วางกรอบภาพและกรอบข้อความเรียงลำดับเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่องหน้าละ 1 ภาพ โดยกรอบข้อความจะอยู่ด้านล่างกรอบภาพ การแยกกรอบภาพและกรอบข้อความออกจากกันอย่างชัดเจนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น กรอบภาพมีขนาดประมาณ 3 ใน 4 ของหน้ากระดาษซึ่งแสดงว่าเน้นภาพมากกว่าข้อความและแยกจากกันอย่างเด่นชัด ข้อความและภาพมีความสัมพันธ์กันจึงเข้าใจได้ง่ายซึ่งมีความเหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก

[1] เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). *การออกแบบและเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 28.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 80.



พระราชาตริวิกรมเสนเสด็จไปสู่ต้นอโศก ดึงตัวเวตาลลงมาได้อีกครั้ง แล้วเสด็จสู่เส้นทางเดิม สักพักเวตาลก็กล่าวขึ้นว่า "ราชะ ข้ามีนิทานสนุก ๆ จะเล่าถวาย โปรดสดับเถิด"

ในสมัยโบราณมี*พระเจ้าธรรมธวัช* ครองกรุงอุชชยินีอย่างผาสุกเรื่อยมา พระองค์มีชายาสามองค์ที่งามโสภาทรงเสน่ห์เป็นที่โปรดปรานของกษัตริย์ผู้กล้าอย่างที่สุด ชายาองค์แรกชื่อ*อินทุเลขา* องค์ที่สองชื่อ*ดาราวลี* และองค์ที่สามนามว่า*มฤคางกวดี*

ภาพประกอบ 45 ขนาดของกรอบภาพที่เหมาะกับเด็ก[1]

การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเสนอภาพ 2 ลักษณะ ได้แก่ ภาพตัวละครมีลักษณะเป็นภาพการ์ตูน และภาพฉากที่ไม่มีรายละเอียด ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1.3.1 ภาพตัวละครมีลักษณะเป็นภาพการ์ตูน

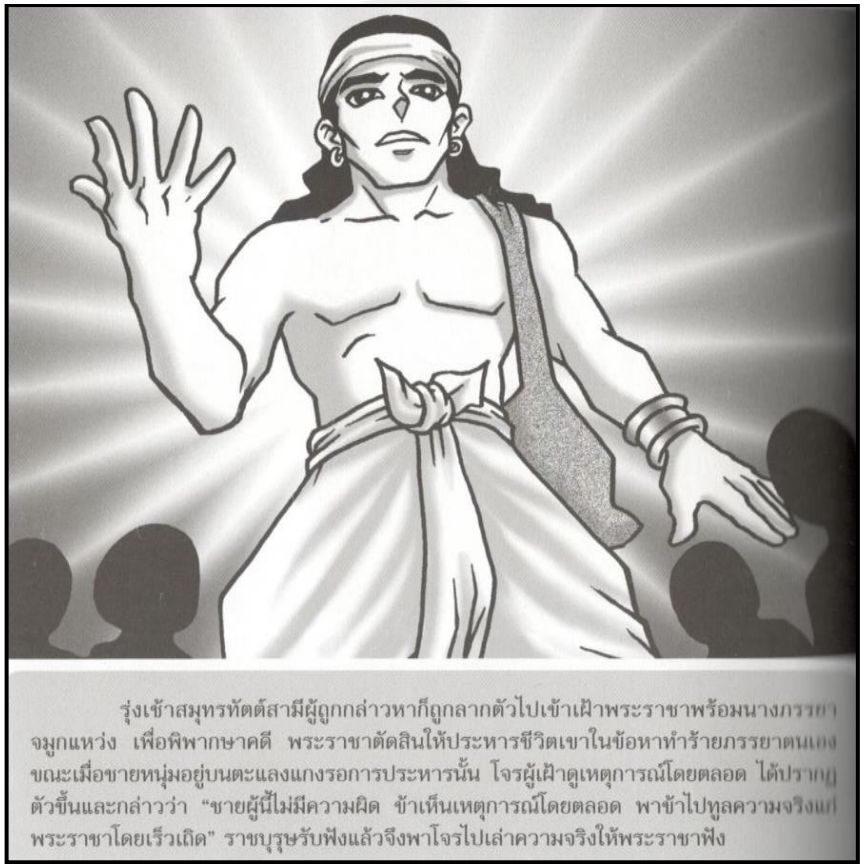
ภาพการ์ตูน หมายถึง "*ภาพล้อเลียนในรูปแบบ คือ การเขียนให้ดูง่าย ๆ (Simplified) ให้บิดเบี้ยว (Distorted) หรือให้เกินจริง (Exaggerated)*"[2] การเขียนภาพการ์ตูนให้ดูเกินจริง (Exaggerated) คือ การขยายองค์ประกอบต่างๆ ของการ์ตูนให้เปลี่ยนแปลงไป เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวได้ชัดเจนเมื่อเห็นภาพ เช่น การขยายองค์ประกอบในใบหน้าของตัวการ์ตูน เป็นต้น

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 114.

[2] ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *คิดแก๊กให้ก๊าก*. หน้า 9.

เรื่องเกี่ยวกับใบหน้าเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ความจริงองค์ประกอบของใบหน้ามีอยู่ไม่กี่อย่างคือ คิ้ว ตา จมูก ปาก แต่ความผันแปรขององค์ประกอบเหล่านี้เพียงเล็กน้อย ก็นำมาซึ่งความรู้สึกที่แตกต่าง และหลากหลาย ความผันแปรขององค์ประกอบ คิ้ว ตา จมูก ปาก คือ การเปลี่ยนแปลงของรูปร่าง ขนาด และตำแหน่ง[1]

ผู้สร้างสรรค์วาดภาพตัวละครโดยแสดงรายละเอียดกล้ามเนื้อเพียงบางส่วน ตัวอย่างเช่น ภาพโจรป่าในนิทานเรื่องที่ 3 ใช้ลายเส้นแสดงกล้ามเนื้อบริเวณหน้าอกและแขน ให้เห็นเป็นมัดกล้าม เพื่อสื่อถึงร่างกายที่แข็งแรง เพราะโจรในนิทานมักมีรูปร่างใหญ่โต แข็งแรง และมีท่าทางที่ดุดัน ดังภาพต่อไปนี้

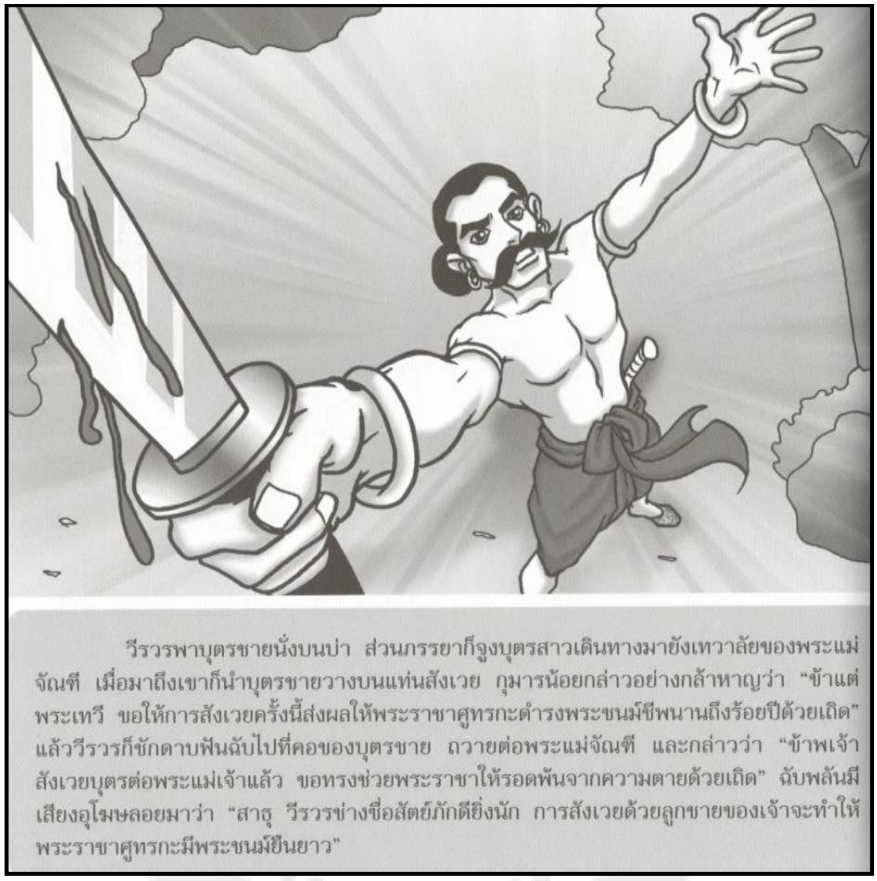


ภาพประกอบ 46 ตัวอย่างการลดทอนรายละเอียดของกล้ามเนื้อบางส่วน[2]

[1] ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. หน้า 48.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 52.

นิทานเรื่องที่ 4 วาดภาพตัวละครโดยใช้ลายเส้นแสดงกล้ามเนื้อบริเวณอกและแขนให้เห็นเป็นมัดกล้ามเพื่อสื่อถึงความแข็งแรง เพราะตัวละครเป็นทหารมีหน้าที่ดูแลและปกป้องบ้านเมือง ดังนั้นการวาดภาพตัวละครให้มีร่างกายที่แข็งแรงจึงสอดคล้องกับบทบาทของตัวละครที่เป็นทหาร ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 47 ตัวอย่างการลดทอนรายละเอียดของกล้ามเนื้อบางส่วน[1]

นิทานเรื่องที่ 5 ผู้สร้างสรรค์วาดภาพตัวละครชายหนุ่ม โดยใช้ลายเส้นที่แสดงถึงกล้ามเนื้อบริเวณหน้าอกและแขน เพื่อแสดงความแข็งแรงของร่างกาย ซึ่งอยู่ในวัยฉกรรจ์ ดังภาพตัวอย่าง

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 62.



ครั้นถึงวันที่เจ็ดชายทั้งสามคือ *ขญานิน มายากร* และ*วีรบุรุษ* ต่างมาถึงบ้านของทริสวามินพร้อมกัน แต่ปรากฏว่าเจ้าสาวคือนางโสมประภาได้หายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย พวกเขาออกค้นหาเท่าไรก็ไม่พบ

พ่อของนางจึงให้ขญานินตรวจสอบดูว่าบุตรสาวตนไปไหน ขญานินได้ฟังก็คำนวณดูแล้วตอบว่า "มีรากษสตนหนึ่งชื่อ*ธูมรศิขะ*ลักพานางไปสู่ป่าเขิงเขาวินธัยแล้ว" ทำให้ทุกคนตกใจมาก

ภาพประกอบ 48 ตัวอย่างการลดทอนรายละเอียดของกล้ามเนื้อบางส่วน[1]

ผู้สร้างสรรค์ใช้เงาแทนลายเส้นเพื่อลดกล้ามเนื้อของตัวละคร ลดความแข็งแกร่งและดุดันของตัวละคร เช่น นำเสนอบุคลิกและลักษณะความเจ้าเล่ห์และปราดเปรียวของเวตาลมากกว่าความแข็งแรง ลายเส้นของกล้ามเนื้อจึงถูกลดทอนลง ดังภาพตัวอย่าง

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 71.



เวตาลฟังแล้วก็กล่าวว่า “ขอจงสำเร็จ โอ ราชะ ขอให้นิทานยี่สิบสี่เรื่องรวมถึงบทส่งท้ายอันเป็นเรื่องที่ยี่สิบห้านี้ ร้อยเรียงเป็นหนึ่งและรู้จักกันในนาม เวตาลปัญจวิงศติ และนำความสุขมาสู่ผู้อ่าน ใครก็ตามที่ได้ฟังแม้เพียงโศลกเดียว จักรอดพ้นจากคำสาปทั้งหมด บรรดาอมนุษย์ ยักษ์ เวตาล แม่มด หมอผี รากษส จงสิ้นฤทธิ์เดชเมื่อได้ยินใครอ่านนิทานศักดิ์สิทธิ์นี้” กล่าววัจนะนี้แล้วเวตาลก็ออกจากศพและหายวับไป องค์ศิวะฟังนิทานกถา* ของเวตาลจบลงก็ปรากฏองค์ขึ้น และตรัสแก่ราชาว่า “ลูกของข้ากล้าหาญมากที่สังเวยอ้ายโยคีทุศีลได้...

ภาพประกอบ 49 ตัวอย่างการใช้เงาแทนลายเส้นกล้ามเนื้อ[1]

นิทานเรื่องที่ 4 พบการใช้เงาเพื่อแสดงกล้ามเนื้อของตัวละครที่เป็นเด็กแทนการใช้ลายเส้น ดังภาพ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 257.



เมื่อ*สัตตวววรลูกชายของเขาทราบเรื่องทั้งหมด* ก็แสดงความกล้าหาญโดยกล่าวว่า "ลูกจะสังเวยชีวิตเพื่อพระราชาเอง เพื่อตอบแทนที่พระองค์ประทานอาหารเลี้ยงชีวิตพวกเรา" เพราะลูกที่ดีย่อมประพฤติตนตามคำโบราณที่กล่าวไว้ว่า

"ใครมีบุตรว่าง่าย กายปราศจากไข้ มีหทัยเสาะหาวิชาขลัง
ทั้งมีเพื่อนฉลาดเฉลียวช่วยเหนี่ยวรั้ง มีเมียฟังถ้อยคำประจำใจ
ผู้นั้นดีมีบุญอาจจุนค้ำ โลกให้จำเริญสุขปลดทุกข์ได้
ขนทั้งหลายคลายร้อนอย่อนแยงภัย เพราะเขาให้ความสุขปราศจากทุกข์เจียวฯ"

พระราชาผู้เห็นเหตุการณ์โดยตลอดทรงตื้นตันยิ่งนักที่ครอบครัวนี้กล้าหาญและยอมสละชีวิตเพื่อพระองค์

ภาพประกอบ 50 ตัวอย่างการใช้เงาแทนลายเส้นกล้ามเนื้อ[1]

นิทานเรื่องที่ 20 ผู้สร้างสรรค์ใช้เงาแสดงกล้ามเนื้อแทนการใช้ลายเส้นเพื่อให้รับรู้ว่าตัวละครเป็นเด็กผู้ชาย ลดความดุดันของตัวละครชายที่เป็นเด็ก ดังภาพต่อไปนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 61.



เมื่อถึงหมู่บ้านหนึ่ง ระหว่างที่เกวียนบรรทุกเด็กทองคำลากไป เสนาได้ป่าวประกาศว่า "หากบ้านใดมีเด็กพราหมณ์อายุเจ็ดขวบ กล้าหาญสละชีวิตให้พราหมณาสูรกิน เพื่อประโยชน์แก่ชาวเมืองทุกคนแล้ว จะมอบเด็กทองคำและส่วยร้อยหมู่บ้านให้เป็นรางวัล" ก็มีเด็กพราหมณ์ผู้กล้าคนหนึ่งอาสาตนไปให้อสูรกิน เด็กคนนี้เฉลียวฉลาดมีคุณธรรมหวังช่วยบ้านเมืองให้พ้นจากความเดือดร้อน และอยากนำรางวัลมีค่าไปตอบแทนบุญคุณของบิดามารดาที่ยากจน

ภาพประกอบ 51 ตัวอย่างการใช้เงาแทนลายเส้นกล้ามเนื้อ[1]

การลดทอนลายเส้นโดยใช้เงาแสดงกล้ามเนื้อพบเฉพาะตัวละครที่เป็นเด็กผู้ชายและเวตาล ซึ่งเป็นเด็กและมีร่างกายขนาดเล็ก เพื่อสื่อถึงความเป็นเพศชายและลดความดุดันของร่างกาย

ผู้สร้างสรรค์วาดอวัยวะต่าง ๆ ของตัวละครในลักษณะที่แตกต่างไปจากความเป็นจริง เช่น ตัวละครมีดวงตาขนาดใหญ่กว่าปกติ จมูกและปากมีขนาดเล็ก ดังภาพตัวอย่าง

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 221.



พระราชาให้เจ้าหญิงศศิประภาดูแลสาวน้อยอย่างดี และอยู่ร่วมกันทุกเวลาทั้งยามกินยามนอน ซึ่งไม่นานนักทั้งสองก็สนิทสนมรักใคร่กัน คืนหนึ่งเจ้าหญิงมีอาการเศร้าสร้อยจนนอนไม่หลับพลิกตัวไปมา นางงามแปลงมนสวามินที่นอนเตียงถัดไปจึงถามถึงสาเหตุที่เจ้าหญิงมีกิริยาผิดไป เมื่อคาดคั้นนานเข้าเจ้าหญิงก็ยอมบอกว่ามีใจรักใคร่พราหมณ์หนุ่มผู้หนึ่งที่เคยช่วยชีวิตนางไว้ จนบัดนี้หัวใจนางได้ร้อนรุ่มเพราะความทุกข์ทรมานด้วยความรักยิ่งนัก

ภาพประกอบ 52 การวาดสัดส่วนดวงตาที่ใหญ่กว่าปกติ[1]

การวาดดวงตาขนาดใหญ่ในลักษณะเหม่อลอยเพื่อแสดงให้เห็นว่า เจ้าหญิงศศิประภามีอาการซึมเศร้าและนอนไม่หลับเพราะทุกข์ทรมานใจที่หลงรักพราหมณ์หนุ่มที่เคยช่วยชีวิต

นิทานเรื่องที่ 4 ผู้สร้างสรรค์วาดภาพพระแม่ธรณีกำลังร้องไห้เศร้าโศกเพราะพระราชาศูทรกะจะต้องสิ้นพระชนม์ในอีก 3 วันข้างหน้า โดยใช้ภาพของดวงตาและน้ำตาที่มีขนาดใหญ่เห็นได้ชัดเจน เพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่อยู่ในอาการโศกเศร้า ดังภาพ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 159.



วีรวรวิ่งตามเสียงคร่ำครวญมาจนถึงริมบึงแห่งหนึ่งนอกพระนคร พบสตรีผู้หนึ่งกำลังร้องไห้ปิ้มจะขาดใจ เมื่อนางเห็นวีรวร จึงเอ่ยขึ้นว่า "ท่านผู้มีเมตตาจงช่วยเหลือข้าด้วยเถิด ข้าคือพระแม่ธรณี ข้าเสียใจเพราะพระราชาศูทรกะนั้นจะต้องสิ้นพระชนม์ในอีกสามวันข้างหน้า ข้าจึงต้องร่ำไห้ด้วยสงสารองค์ราชานั้น" วีรวรได้ฟังก็ตกใจยิ่งนัก ละล่ำละลักกล่าวว่า "โอ้ พระแม่จะมีหนทางใดเล่าเพื่อช่วยเหลือพระองค์ไว้ โปรดบอกข้าเถิด" พระธรณีไตร่ตรองครู่หนึ่งจึงบอกว่า "มีอยู่หนทางเดียวคือ เจ้าต้องนำลูกชายของเจ้าสังเวยต่อพระแม่เจ้าจัณฑี"

ภาพประกอบ 53 การวาดสัดส่วนดวงตาที่ใหญ่กว่าปกติ[1]

นิทานเรื่องที่ 14 กล่าวถึงเศรษฐีมาขอให้พระราชาปล่อยตัวโจร เพราะบุตรสาวหลงรักโจร ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพของพระราชาวีรเกตุที่มีดวงตาขนาดใหญ่และมีสีหน้าตกใจ เพื่อสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครว่าตกใจเมื่อรู้เรื่องราว ดังภาพต่อไปนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 59.



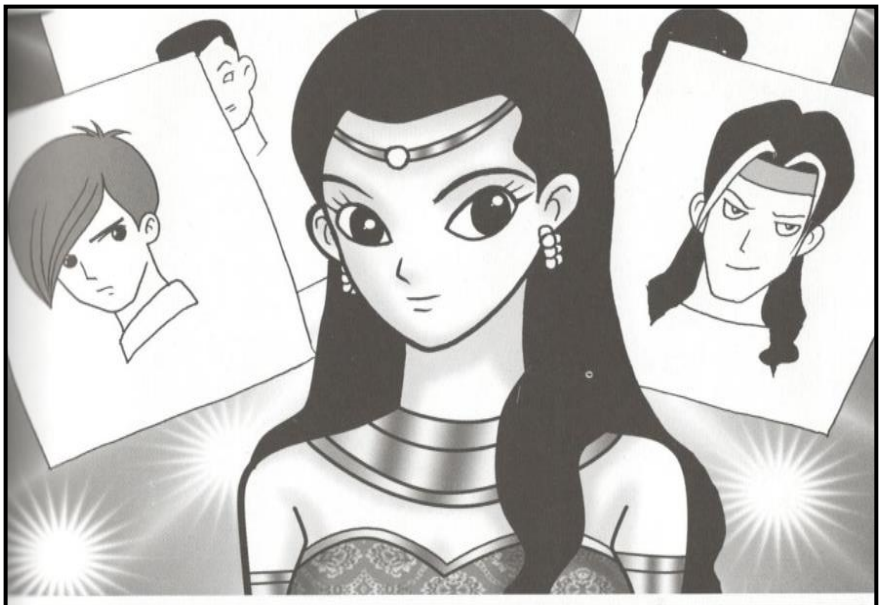
ภาพประกอบ 54 การวาดสัดส่วนดวงตาที่ใหญ่กว่าปกติ[1]

ผู้สร้างสรรค์วาดภาพตัวละครทุกตัวให้มีดวงตาขนาดใหญ่กว่าปกติ เพื่อต้องการเน้นให้ผู้อ่านเห็นถึงความโดดเด่นของดวงตา เพราะดวงตาสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ชัดเจนมากกว่าอวัยวะอื่นบนใบหน้า เช่น เหม่อลอย ดีใจ เสียใจ โกรธ ตกใจ เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์จึงวาดภาพจมูกและปากของตัวละครให้มีขนาดเล็ก ลักษณะเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดสำคัญที่ว่า "*การ์ตูนคือการเล่าเรื่องด้วยการใช้ภาษาภาพ*"[2]

นอกจากนี้พบว่า ผู้สร้างสรรค์ลดรายละเอียดสิ่งต่างๆ ของตัวละครที่เป็นกษัตริย์แต่ยังคงสื่อความเป็นกษัตริย์ได้ ดังภาพตัวอย่าง

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 149.

[2] ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. หน้า 1.



จนกระทั่งทั้งสองพระองค์ก็ได้รับพรจากองค์ศิวะที่พึงพอใจในความเพียรของทั้งสอง พระนางปัทมาวตีจึงให้กำเนิดพระโอรสผู้แกล้วกล้าสามารถองค์หนึ่งนามว่า*ศูรเทพ* ต่อมาพระนางก็ให้กำเนิดพระธิดาอีกองค์นามว่า*อนงครตี* ผู้เจริญวัยขึ้นก็ฉายความงามดังเทพอัปสรบนชั้นฟ้า

เมื่อพระธิดาถึงวัยมีคู่ครอง พระราชาก็สั่งให้ศิลปินเดินทางไปวาดภาพราชันย์ทุกองค์บนพิภพให้นางเลือกหาคู่ครองที่เหมาะสม แต่นางอนงครตีก็ไม่เลือกใครเลย พระราชาจึงต้องประกาศเชิญราชาและเจ้าชายทั้งหลายให้เดินทางมายังพระนครเพื่อพระธิดาจะได้เลือกจากตัวจริง แต่ทว่าเจ้าหญิงก็ยังไม่เลือกใครอยู่นั่นเอง

ภาพประกอบ 55 การลดรายละเอียดเครื่องประดับของตัวละครกษัตริย์[1]

ในนิทานเรื่องที่ 9 เมื่อพิจารณารายละเอียดของเครื่องประดับที่เจ้าหญิงอนงครตีใส่ ได้แก่ เครื่องประดับศีรษะ สร้อยคอ ต่างหู ที่รัดต้นแขนหรือพาหุรัด พบว่ามีการลดรายละเอียดของเครื่องประดับ แต่ผู้อ่านก็ยังสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครเป็นใครโดยสังเกตจากการสวมเครื่องประดับที่สื่อถึงความเป็นกษัตริย์ กล่าวคือ ตัวละครสวมเครื่องประดับจำนวนมากเพื่อแสดงให้เห็นถึงฐานะของเจ้าหญิง และการสวมเครื่องประดับศีรษะหรือศิราภรณ์ซึ่งหมายถึง “*พระมาลา มงกุฎ กรอบหน้า*”[2] ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ความเป็นกษัตริย์

นิทานเรื่องที่ 15 ผู้สร้างสรรค์วาดภาพพระราชายศเกตุสวมมงกุฎ เพื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าเป็นกษัตริย์ แม้ภาพมงกุฎของพระราชายศเกตุจะถูกลดรายละเอียด ดังภาพต่อไปนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 103.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 1143.



ภาพประกอบ 56 การลดรายละเอียดเครื่องประดับของตัวละครกษัตริย์[1]

นิทานเรื่องที่ 17 นำเสนอภาพพระราชายโศธนที่ประทับบนหลังช้าง โดยลดรายละเอียดของสัปคับ “*ที่สำหรับนั่งผูกติดบนหลังช้าง, แหย่งช้าง*”[2] ซึ่งโดยปกติจะมีลวดลายที่งดงาม เพิ่มสิ่งที่แสดงความเป็นกษัตริย์คือ ฉัตร ให้ผู้อ่านเห็นและรับรู้ว่าตัวละครดังกล่าวเป็นกษัตริย์ ดังภาพต่อไปนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 162.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 1208.



ภาพประกอบ 57 การลดรายละเอียดสัปคับ[1]

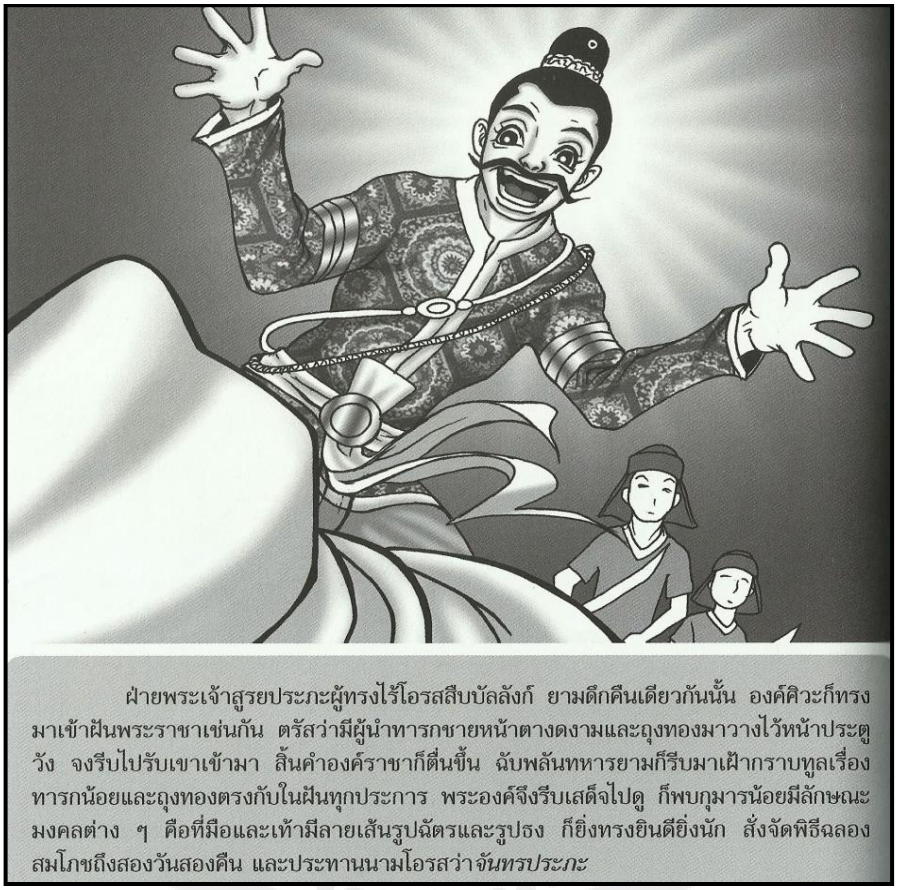
การลดทอนรายละเอียดของภาพตัวละครในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ไม่มีผลต่อการรับรู้ของผู้อ่านเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะ อารมณ์ความรู้สึก และสถานะของตัวละครในนิทานเวตาล กล่าวคือ ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ว่าตัวละครมีร่างกายแข็งแรงจากการใช้แสงเงาเพื่อแสดงกล้ามเนื้อ รับรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครชัดเจนผ่านดวงตาขนาดใหญ่ และแสดงสถานะของตัวละครด้วยเครื่องประดับ เช่น กษัตริย์สวมมงกุฎหรือเครื่องประดับศีรษะ เป็นต้น การนำเสนอภาพของตัวละครที่ไม่ซับซ้อนดังกล่าวจึงเหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็กที่สนใจภาพที่เข้าใจง่ายและไม่มีความซับซ้อน

2.1.3.2 ภาพฉากที่ไม่มีรายละเอียด

การนำเสนอภาพฉากที่ไม่มีรายละเอียด คือ การแสดงภาพฉากด้วยสีพื้นหรือแสงเงาที่ไม่สื่อหรือแสดงรายละเอียดว่าเป็นสถานที่ใด ตลอดจนการแสดงภาพฉากที่ไม่มีรายละเอียดชัดเจนหรือไม่ตรงตามคำบรรยายประกอบ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 188.

ผู้สร้างสรรค์ใช้ภาพฉากที่มีลักษณะเป็นสีพื้น โดยไม่มีรายละเอียดใดๆ เกี่ยวกับฉาก ผู้อ่านจึงต้องอ่านเนื้อหาประกอบจึงจะทราบว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นที่ใด เช่น นิทานเรื่องที่ 19 กล่าวถึงฉาก “*หน้าประตูวัง*” ที่ว่า “*มีผู้นำทารกชายหน้าตางดงามและถุงทองมาวางไว้หน้าประตูวัง*”[1] แต่ภาพฉากที่ประกอบคำบรรยายไม่ปรากฏรายละเอียดตามคำบรรยายภาพ ดังตัวอย่าง



ฝ่ายพระเจ้าสูรยประภะผู้ทรงไร้โอรสสืบบัลลังก์ ยามดึกคืนเดียวกันนั้น องค์ศิวะก็ทรงมาเข้าฝันพระราชาเช่นกัน ตรัสว่ามีผู้นำทารกชายหน้าตางดงามและถุงทองมาวางไว้หน้าประตูวัง จงรีบไปรับเขาเข้ามา สิ้นคำองค์ราชาก็ตื่นขึ้น ฉับพลันทหารยามก็รีบมาเฝ้ากราบทูลเรื่องทารกน้อยและถุงทองตรงกับในฝันทุกประการ พระองค์จึงรีบเสด็จไปดู ก็พบกุมารน้อยมีลักษณะมงคลต่าง ๆ คือที่มือและเท้ามีลายเส้นรูปฉัตรและรูปธง ก็ยิ่งทรงยินดียิ่งนัก สั่งจัดพิธีฉลองสมโภชถึงสองวันสองคืน และประทานนามโอรสว่า*จันทรประภะ*

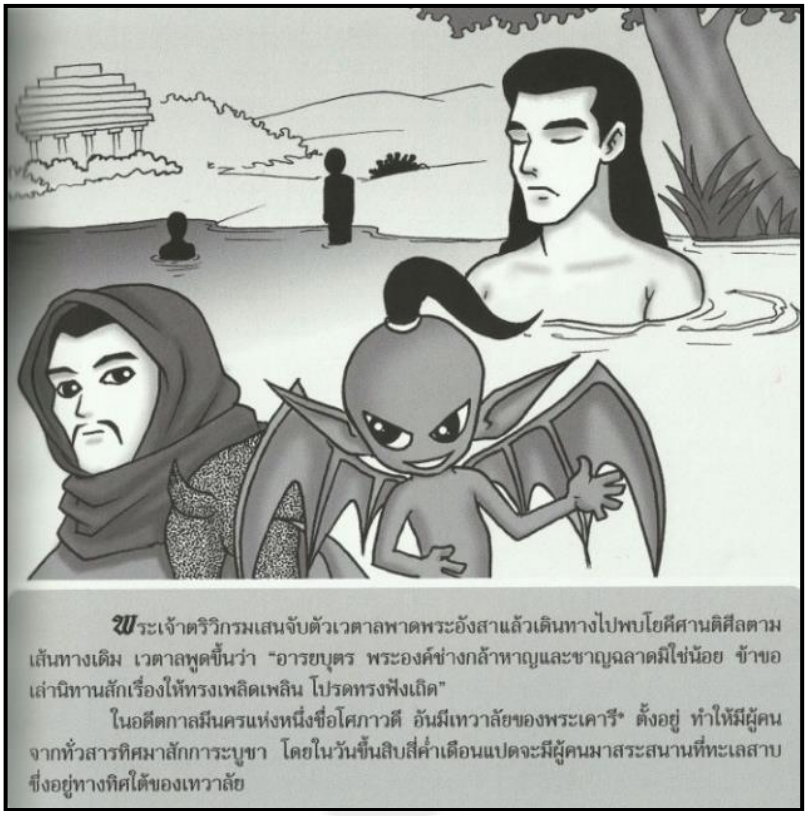
ภาพประกอบ 58 ตัวอย่างการนำเสนอภาพฉากที่ไม่มีรายละเอียด[2]

การนำเสนอภาพฉากในลักษณะที่ไม่ปรากฏรายละเอียดภาพ เพื่อต้องการเน้นภาพตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คือ ภาพของพระราชาสูรยประภะที่ตื่นเต้นและดีใจเมื่อพบเด็กทารกหน้าประตูวัง เมื่อเห็นภาพผู้อ่านจึงให้ความสนใจกับภาพตัวละครและคำบรรยายประกอบภาพ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 208.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 208.

ในนิทานเรื่องที่ 6 ผู้สร้างสรรค์บรรยายฉากว่า *"ในอดีตกาลมีนครแห่งหนึ่งชื่อโสภาวดี อันมีเทวาลัยของพระเคารีตั้งอยู่ ทำให้มีผู้คนจากทั่วสารทิศมาสักการะบูชา โดยในวันขึ้นสิบสี่ค่ำเดือนแปดจะมีผู้คนมาสระสนานที่ทะเลสาบซึ่งอยู่ทางทิศใต้ของเทวาลัย"*[1] ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพอาคารที่ตั้งอยู่ริมทะเลสาบ หลังคาเป็นระดับเหมือนขั้นบันไดที่สื่อความหมายว่าเป็นเทวลัย และมีภาพคน 3 คน อยู่ในทะเลสาบที่สื่อถึง *"ผู้คนจากทั่วสารทิศมาสักการะบูชา"* หากดูเฉพาะภาพ ผู้อ่านอาจไม่ทราบว่าอาคารนั้นคือเทวาลัยและไม่ทราบว่าสถานที่ดังกล่าวมีคนจำนวนมาก ผู้อ่านจะต้องอ่านคำบรรยายภาพจึงจะเข้าใจรายละเอียดของฉาก ดังภาพ



ภาพประกอบ 59 ภาพฉากการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[2]

ในนิทานเรื่องที่ 22 กล่าวถึง *"นครปาฏลิบุตร"* ซึ่งเป็นเมืองหนึ่งในอินเดีย ผู้สร้างสรรค์วาดภาพอาคารเพื่อสื่อถึงเมือง แต่อาคารดังกล่าวมีลักษณะทางสถาปัตยกรรมแบบไทยซึ่งไม่สอดคล้องกับฉากของเรื่องที่กล่าวถึงเมืองในอินเดีย คือ หน้าจั่วของอาคารมีส่วนประกอบของ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 75.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 75.

“*หางหงส์*”[1] ซึ่งเป็นลักษณะของสถาปัตยกรรมแบบไทย มีรูปแบบเป็นหน้าจั่ว ใช้ในการสร้างสถานที่สำคัญทางศาสนา เช่น พระอุโบสถ์ ศาลาการเปรียญ เป็นต้น การใช้ภาพอาคารที่มีลักษณะสถาปัตยกรรมดังกล่าวจึงสื่อถึงสถานที่ซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสนาได้ทางหนึ่ง เนื่องจากผู้อ่านการ์ตูนเป็นคนไทยจึงทำให้การสื่อความหมายของภาพเมืองปาฏลิบุตรเป็นเมืองสำคัญทางศาสนา ดังข้อความที่ว่า “*ในนครปาฏลิบุตรซึ่งเป็นที่อาศัยของพราหมณ์จำนวนมาก*”[2] ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 60 ภาพสถาปัตยกรรมไทยกับเนื้อเรื่อง[3]

การที่ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพฉากที่ไม่มีรายละเอียดหรือไม่แสดงรายละเอียดของฉากชัดเจนแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับภาพของตัวละครซึ่งมีพฤติกรรมหรือลักษณะที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องมากกว่าให้ความสำคัญกับภาพฉาก กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์จะสื่อ

---

[1] หางหงส์ หมายถึง เรียกเครื่องประดับที่ทำเป็นรูปคล้ายหางหงส์ติดตั้งอยู่ปลายรวยระกา หรือปลายตะเข้สันหลังคาของโบสถ์และพระที่นั่งเป็นต้นตามแบบสถาปัตยกรรมไทย (อ้างอิงจาก ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 1332.)

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 234.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 234.

ความกับผู้อ่านด้วยภาพของตัวละครมากกว่าฉาก เนื่องจากภาพของตัวละครสามารถสื่ออารมณ์ ความรู้สึก และบุคลิกลักษณะที่มีผลต่อเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่อง

2.1.4 การแทรกบทร้อยกรอง

การแทรกบทร้อยกรองคือการนำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดี มีวรรณศิลป์ และกระทรวงศึกษาธิการนำไปเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 9 คำประพันธ์มาถ่ายทอดในการ์ตูนนิทานเวตาลโดยไม่เปลี่ยนแปลง บทร้อยกรองที่นำมาแทรกมีหลากหลายลักษณะคำประพันธ์ ได้แก่ กลอนแปดหรือกลอนสุภาพ ร่าย ฉันท์ กาพย์ยานี และโคลงสี่สุภาพ แต่บทร้อยกรองที่นำมาแทรกในการ์ตูนนิทานเวตาลมีลำดับเรื่องไม่ตรงกับ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. เนื่องจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มีจำนวน 10 เรื่อง ส่วนการ์ตูนนิทานเวตาลมีจำนวน 25 เรื่อง เช่น บทร้อยกรองของ น.ม.ส. จากนิทานเรื่องที่ 6 ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 2 เป็นต้น ยกเว้นนิทานเรื่องที่ 1 ที่มีลำดับเรื่องตรงกัน

การที่ผู้สร้างสรรค์นำบทพระนิพนธ์ประเภทบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มานำเสนอในการ์ตูนนิทานเวตาลแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับ **นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. สอดคล้องกับแนวคิดสำคัญของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ที่ว่า “*เมื่อสนใจจะทำหนังสือสำหรับเด็กเชิงวิชาการ สกายบุ๊กส์จึงมองไปที่ตำราเรียนเป็นอันดับแรก แล้วพบว่าในหนังสือเรียนภาษาไทยมีวรรณคดีหลายๆ เรื่องที่เด็กต้องเรียน เธอจึงคิดที่จะดัดแปลงวิธีการนำเสนอเพื่อให้น่าสนใจอ่านในหมู่เยาวชน*”[1] การนำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส มาไว้ในหนังสือการ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นการนำเสนอเรื่องวิชาการให้น่าสนใจอ่าน ทำให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนรู้จักและคุ้นเคยกับบทร้อยกรองชนิดต่างๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

นิทานเวตาลของ น.ม.ส. เรื่องที่ 1 กล่าวถึงความทุกข์ทรมานของเจ้าชายวัชรมกุฎที่หลงรักนางปัทมาวดีโดยใช้อินทรวิเชียรฉันท์ว่า

◉ ยามยลพิมลโฉม อุระโหมพระเพลิงพลาง
ร้อนรักตระหนักกลาง จิตข้าศิขาดูร
◉ นางกลับและลับเนตร ก็เทวศทวีคูณ
เร่าร้อนบ่ผ่อนภูล พิษรักประจักษ์แด
◉ คิดไปก็ใจหาย เพราะกระต่ายจะหมายแข
เวียนหวังระวังแล ศศิไซร้บ่ไยดี[2]

[1] *สกายบุ๊กส์ “แปลงตำรามาเป็นการ์ตูน”*. (2560). (ออนไลน์).

[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 40-41.

อินทรวิเชียรฉันท์ 3 บทจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ตอนนี้ปรากฏเป็นข้อความในจดหมายที่เจ้าชายวัชรมกุฎส่งถึงนางปัทมาวดี ในการ์ตูนนิทานเรื่องที่ 1 ว่า

ยามยลพิมลโฉม อุระโหมพระเพลิงพลาง
ร้อนรักตระหนักกลาง จิตข้าศิขาดูร
นางกลับและลับเนตร ก็เทวศทวีคูณ
เร่าร้อนบ่ผ่อนภูล พิษรักประจักษ์แด
คิดไปก็ใจหาย เพราะกระต่ายจะหมายแข
เวียนหวังระวังแล ศศิไซร้บ่ไยดี[1]

การเพิ่มบทร้อยกรองในเนื้อหาที่เป็นร้อยแก้ว ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงความแตกต่างของข้อความที่บรรยายเหตุการณ์และส่วนที่เป็น “*สาร*” หรือ “*จดหมาย*” ของเจ้าชายวัชรมกุฎที่ประพันธ์ด้วยบทร้อยกรอง บทร้อยกรองดังกล่าวถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของเจ้าชายวัชรมกุฎที่ทนทุกข์ทรมานจากความรักและการจากนางปัทมาวดีอย่างชัดเจน โดยใช้กระบวนการทางวรรณศิลป์ คือ เปรียบความรักเป็นดั่งไฟที่เผาอยู่ในใจ และตนเป็นเหมือนกระต่ายหมายจันทร์ที่ไม่สามารถครองคู่กับนางปัทมาวดี ซึ่งนำมาจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส.

ในนิทานเวตาลเรื่องที่ 6 ของ น.ม.ส. กล่าวถึงเหตุการณ์การประชันความรู้ของพราหมณ์ 3 คน เพื่อแข่งขันกันว่า ผู้ใดจะเป็นเลิศและได้แต่งงานกับนางมันทารวดี ซึ่งพราหมณ์แต่ละคนยกภาษิตโบราณมากล่าวเพื่อแสดงสติปัญญาของตน ดังนี้

พราหมณ์คนที่ 1 กล่าวภาษิตโบราณเป็นโคลงสี่สุภาพว่า

◉ ชายหาญเห็นได้เมื่อ สงคราม นั้นแนอ
ความซื่อส่อถนัดยาม ส่งหนี้
เห็นมิตรคิดเห็นความ จริงเมื่อ ทุกข์แล
เมียสัตย์ชัดชื่อชี้ เมื่อไข้ไร้สินฯ[2]

การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ นำโคลงสี่สุภาพบทนี้มากล่าวถึงในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 2 โดยจัดรูปแบบแผนผังคำประพันธ์เป็น 4 วรรค วรรคละ 7-11 คำ ดังนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 18.

[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 166.

ชายหาญเห็นได้เมื่อ สงคราม นั้นเนอ ความซื่อส่อถนัดยาม ส่งหนี้
เห็นมิตรคิดเห็นความ จริงเมื่อ ทุกข์แล เมียสัตย์ชัดชื่อชี้ เมื่อไข้ไร้สินฯ[1]

บทประพันธ์ข้างต้นกล่าวถึงนิสัยที่แท้จริงของมนุษย์ที่จะเห็นได้ตอนทุกข์ยากลำบาก กล่าวคือ จะเห็นว่าผู้ชายมีความกล้าหาญหรือไม่ดูได้จากเมื่อเกิดศึกสงคราม จะรู้ว่ามีความซื่อสัตย์หรือไม่ให้ดูเมื่อใช้หนี้สิน ผู้ใดเป็นเพื่อนแท้ให้ดูตอนที่ทุกข์ยาก ส่วนภรรยาที่ดูแลและเคียงข้างสามีเมื่อเจ็บไข้และไร้ทรัพย์สินคือภรรยาที่ซื่อสัตย์

ผู้สร้างสรรค์นำโคลงสี่สุภาพมาไว้ในบทบรรยายเพื่อเป็นข้อคิดแก่ผู้อ่านในการสังเกตลักษณะนิสัยของมนุษย์เมื่ออยู่ในภาวะที่ลำบากหรือคับขัน ซึ่งเหมาะสมกับการระบุในการ์ตูนว่าเป็นภาษิตของกวีโบราณ

พราหมณ์คนที่ 2 ใน**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. กล่าวถึงลักษณะของหญิงไม่ดี 5 ข้อ ในร้อยกรองประเภทร่าย ซึ่งมีลักษณะคล้ายร้อยแก้วแต่บังคับสัมผัสระหว่างวรรคและการลงท้ายว่า

> ◉ หญิงใด (1) อยู่ในเหย้าแห่งพ่อก็จริงอยู่แหล่ แต่มิฟังบังคับ (2) มิกำชับใจตัวมัวแต่เที่ยวรื่นเริงเชิงสนุกทุกเบื้อง (3) ปลดเปลื้องผ้าคลุมต่อหน้าชาย (4) หลับราวตายมิวายง่วง (5) ดื่มเหล้าล่วงลำคอ (6) พอใจอยู่ห่างจากสามี สตรีนั้นปราศจากธรรมนำจิตชอบ ประกอบด้วยใจบาปหยาบยิ่ง จริงแลฯ[2]

เมื่อนำเสนอในการ์ตูนนิทานเวตาลบทร้อยกรองดังกล่าวปรากฏเป็นคำพูดของพราหมณ์คนที่ 2 ว่า

> หญิงใด (1) อยู่ในเหย้าแห่งพ่อก็จริงอยู่แหล่ แต่มิฟังบังคับ (2) มิกำชับใจตัวมัวแต่เที่ยวรื่นเริงเชิงสนุกทุกเบื้อง (3) ปลดเปลื้องผ้าคลุมต่อหน้าชาย (4) หลับราวตายมิวายง่วง (5) ดื่มเหล้าล่วงลำคอ (6) พอใจอยู่ห่างจากสามี สตรีนั้นปราศจากธรรมนำจิตชอบ ประกอบด้วยใจบาปหยาบยิ่ง จริงแล[3]

การ์ตูนนิทานเวตาลใส่หมายเลขกำกับไว้ด้านหน้าในแต่ละวรรคเพื่อแสดงลักษณะของหญิงที่ไม่ดีแต่ละข้อ คือ (1) ไม่เชื่อฟังบิดามารดา (2) ปล่อยเนื้อปล่อยตัวและรักความบันเทิง (3) ไม่รักนวลสงวนตัว (4) นอนมาก (5) ดื่มสุรา (6) มีความสุขที่ได้อยู่ห่างจากสามี บทประพันธ์ดังกล่าวจึงให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านโดยเฉพาะผู้หญิงว่าควรปฏิบัติตนอย่างไรเพื่อเป็นหญิงที่ดี

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 31.

[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 166.

[3] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 32.

บทร้อยกรองเมื่อพราหมณ์คนที่ 3 กล่าวภาษิตประชันความรู้มีเนื้อความว่า

⊙ ใครจะไว้ใจอะไรตามใจเถิด
แต่อย่าเกิดไว้ใจในสิ่งห้า
หนึ่ง อย่าไว้ใจทะเลทุกเวลา
สอง สัตว์เขี้ยวเล็บงาอย่าวางใจ
สาม ผู้ถืออาวุธสุดจักร้าย
สี่ ผู้หญิงทั้งหลายอย่ากรายใกล้
ห้า มหากษัตริย์ทรงฉัตรชัย
ถ้าแม้นใครประมาทอาจตายเอยฯ[1]

บทร้อยกรองนี้ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 2 เป็นภาษิตของพราหมณ์คนที่ 3 ความว่า

ใครจะไว้ใจอะไรตามใจเถิด แต่อย่าเกิดไว้ใจในสิ่งห้า
หนึ่งอย่าไว้ใจทะเลทุกเวลา สองสัตว์เขี้ยวเล็บงาอย่าวางใจ
สามผู้ถืออาวุธสุดจักร้าย สี่ผู้หญิงทั้งหลายอย่ากรายใกล้
ห้ามหากษัตริย์ทรงฉัตรชัย ถ้าแม้นใครประมาทอาจตายเอยฯ[2]

คำประพันธ์ดังกล่าวเป็นกลอนแปดหรือกลอนสุภาพ จำนวน 2 บท กล่าวถึงสิ่งที่ไม่ควรไว้วางใจจำนวน 5 สิ่ง สิ่งแรกคือทะเล เพราะทะเลมีคลื่นลมปั่นป่วนทุกเวลา สองคือสัตว์ที่มีเขี้ยว เล็บ และงาสามารถทำอันตรายได้เสมอ สาม ผู้ที่มีอาวุธอยู่ในมือไม่ควรประมาท เพราะสามารถทำอันตรายได้ตลอด สี่ ไม่ควรประมาทผู้หญิง และห้า พระมหากษัตริย์ที่ทรงอำนาจ หากประมาทอาจทำให้เกิดอันตรายถึงชีวิต ผู้อ่านจึงได้รับข้อคิดเกี่ยวกับความไม่ประมาทในสิ่งต่างๆ

บิดาของนางมันทารวดีตัดสินไม่ได้ว่าใครเป็นผู้ชนะเพราะมีความรู้เสมอกันจึงไม่ได้ยกนางมันทารวดีให้ใคร ต่อมานางมันทารวดีป่วยและเสียชีวิต พราหมณ์ทั้ง 3 คนต่างแยกย้ายไปคนละทาง พราหมณ์คนที่ 3 ออกเดินทางแสวงหาความสุขจากการท่องไปในป่าและการบำเพ็ญจิต **นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. กล่าวถึงเหตุการณ์นี้เป็นฉันท์ว่า

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 166-167.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 33.

◉ จงจรเที่ยว เทียวบทไป
ตั้งจิตใน ไพรพนพง
◉ ดูทินกร จรจิรยง
แสนสุขทรง ทุกขะบ่มีฯ[1]

บทร้อยกรองนี้ไพเราะและเป็นที่รู้จักเป็นอย่างดี ดังนั้นจึงนำมาประกอบการบรรยายในการ์ตูนนิทานเวตาลเมื่อพราหมณ์ 3 คนจะออกเดินทาง เพื่อแสวงหาความสุขหลังจากโศกเศร้าที่นางมันทารวดีผู้เป็นที่รักเสียชีวิตว่า

พราหมณ์หนุ่มทั้งสามตกลงจะออกเที่ยวไปตามบุญตามกรรม โดยพราหมณ์คนที่หนึ่งนำเถ้ากระดูกของนางมาโปรยลงบนเตียงและนอนทับ ถือกะลาขอทานยังชีพตามมีตามเกิด

พราหมณ์คนที่สองนำกระดูกของนางไปทิ้งในแม่น้ำคงคาอันศักดิ์สิทธิ์ ส่วนพราหมณ์คนที่สามถือเพศเป็นโยคี พเนจรไปยังที่ต่างๆ ดังหนทางในการหาความสุขที่พระอินทร์กล่าวไว้ว่า

จงจรเที่ยว เทียวบทไป ตั้งจิตใน ไพรพนพง
ดูทินกร จรจิรยง แสนสุขทรง ทุกขบ่มีฯ[2]

การนำบทประพันธ์ดังกล่าวมาเพิ่มเติมในเนื้อหาทำให้ผู้อ่านเห็นถึงความแตกต่างระหว่างบทบรรยายร้อยแก้วและบทร้อยกรองที่ผู้สร้างสรรค์แสดงให้ผู้อ่านเห็นว่าเป็นคำกล่าวของพระอินทร์

นิทานเวตาลของ น.ม.ส. เรื่องที่ 3 วีรวรอ้างคำพูดของกวีโบราณที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความประพฤติของภรรยาที่ดีว่าต้องเชื่อฟังสามี เพื่อโน้มน้าวให้ภรรยายอมสละชีวิตของบุตรชายสังเวยพระแม่ทุรคาเพื่อรักษาชีวิตพระราชาว่า

◉ นางใดฟังสามี เชื่อถือดีด้วยวาจา
อีกทั้งกิริยา โอนอ่อนรับเพราะนับถือ
◉ นางนั้นได้ชื่อว่า ภริยาที่ดีคือ
เกียรติเฟื่องเลื่องบรรลือ ได้ชื่อว่าชายาจริงฯ[3]

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 169.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 35.

[3] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 113.

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ นำคำประพันธ์ดังกล่าวมาแทรกในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 4 ความว่า

นางใดฟังสามี เชื่อถือดีด้วยวาจา อีกทั้งกิริยา โอนอ่อนรับเพราะนับถือ
นางนั้นได้ชื่อว่า ภริยาที่ดีคือ เกียรติ์เฟื่องเลื่องบรรลือ ได้ชื่อว่าชายาจริงฯ[1]

การ์ตูนนิทานเวตาลคงกาพย์ยานี 11 ไว้ดังเดิม แต่เปลี่ยนการวางแผนผังคำประพันธ์จาก 1 บทเขียน 2 บรรทัด เป็น 1 บทเขียนใน 1 บรรทัด เพื่อให้สามารถนำเสนอเนื้อหาและภาพภายใน 1 หน้ากระดาษ

ภรรยาของวีรวรทราบว่าสามีของตนต้องการช่วยชีวิตพระราชาโดยการสังเวยชีวิตของบุตรชายต่อเทพเจ้า จึงแสดงความยินดีและยินยอมโดยกล่าวคำโบราณว่า

◉ ใครมีบุตรว่าง่ายกายปราศจากไข้
มีหทัยเสาะหาวิชาขลัง
ทั้งมีเพื่อนฉลาดเฉลียวช่วยเหนี่ยวรั้ง
มีเมียฟังถ้อยคำประจำใจ
ผู้นั้นดีมีบุญอาจจุนค้ำ
โลกให้จำเริญสุขปลดทุกข์ได้
ชนทั้งหลายคลายร้อนหย่อนแยงภัย
เพราะเขาให้ความสุขปราศจากทุกข์เจียวฯ[2]

กลอนแปดดังกล่าวแสดงลักษณะของผู้มีบุญซึ่งหมายถึงวีรวรที่มีบุตรว่านอนสอนง่าย มีมิตรที่ดี และมีภรรยาที่เชื่อฟัง การยกคำโบราณดังกล่าวเพื่อบอกให้สามีรู้ว่านางยินดีที่จะทำตามความปรารถนาของสามีคือ ยินดีมอบชีวิตบุตรชายเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคา ปรากฏในการ์ตูนดังนี้

ใครมีบุตรว่าง่าย กายปราศจากไข้ มีหทัยเสาะหาวิชาขลัง
ทั้งมีเพื่อนฉลาดเฉลียวช่วยเหนี่ยวรั้ง มีเมียฟังถ้อยคำประจำใจ
ผู้นั้นดีมีบุญอาจจุนค้ำ โลกให้จำเริญสุขปลดทุกข์ได้
ชนทั้งหลายคลายร้อนหย่อนแยงภัย เพราะเขาให้ความสุขปราศจากทุกข์เจียวฯ[3]

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 60.

[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 114.

[3] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 61.

นิทานเวตาลของ น.ม.ส. เรื่องที่ 9 กล่าวถึงความงามของนางโสมประภาว่า งดงามสดใสตลอดเวลา แตกต่างจากพระจันทร์ที่จะงามเมื่อเต็มดวง ปรากฏเป็นกลอนแปดหรือกลอนสุภาพ ซึ่งผู้วิจัยคงรูปแบบตามตัวบท ดังนี้

◉ เพ็ญพระจันทร์นั้นสว่างแต่ข้างขึ้น
กระต่ายมืนเมาเพ็ญจนเป็นบ้า
อันทรามวัยใสสุกทุกเวลา
น้ำใจข้ามืนเมาทั้งขึ้นแรม
ได้ยลพักตร์รักเหลือไม่เบื่อรัก
อกจะหักเพราะอนงค์ศรทรงแหลม
ให้แค้นคิดจิตเจ็บที่เหน็บแนม
ไม่ยิ้มแย้มเยื้อนให้ชื่นใจเอยฯ[1]

กลอนแปด 2 บทนี้ยังคงนำมาอธิบายความงามในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 5 แต่ปรากฏเป็นคำกล่าวของกวีที่เปรียบความงามของนางโสมประภา “*โสมประภา หญิงผู้มีความงามเป็นเลิศจนถึงกับมีผู้แต่งกวีเปรียบเทียบความงามของนางราวกับจะลบหลู่พระจันทร์*”[2] ว่า

เพ็ญพระจันทร์นั้นสว่างแต่ข้างขึ้น กระต่ายมืนเมาเพ็ญจนเป็นบ้า
อันทรามวัยใสสุกทุกเวลา น้ำใจข้ามืนเมาทั้งขึ้นแรม
ได้ยลพักตร์รักเหลือไม่เบื่อรัก อกจะหักเพราะอนงค์ศรทรงแหลม
ให้แค้นคิดจิตเจ็บที่เหน็บแนม ไม่ยิ้มแย้มเยื้อนให้ชื่นใจเอยฯ[3]

การนำบทร้อยกรองมาใช้ในการ์ตูนโดยให้เป็นคำกล่าวของกวีที่สรรเสริญความงามจึงช่วยอธิบายเนื้อความให้ชัดเจนมากขึ้น แสดงให้เห็นว่านางโสมประภางดงามมากจนกวีแต่งคำประพันธ์พรรณนาความงาม

นิทานเวตาลเรื่องที่ 8 ของ น.ม.ส. กล่าวถึงเหตุการณ์ที่นางบาดาลและทีรฆทรรศินพบกัน นางบาดาลร่ายพิณมีเนื้อความเป็นคำประพันธ์ประเภทกลอนแปด ซึ่งผู้วิจัยคงรูปแบบตามตัวบทดังนี้

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 238.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 67.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 67.

◉ อันปวงกรรมทำไว้แต่ปางหลัง
เป็นพืชยังปางนี้ให้มีผล
หว่านพืชดีผลดีมีแก่ตน
หว่านพืชชั่วกลั้วผลที่ขันแค้น
อันความจริงข้อนี้มีมาแล้ว
ไม่คลาดแคล้วเป็นอื่นทุกหมื่นแสน
จะเปลี่ยนชั่วให้ดีมีมาแทน
ถึงแม้นแมนแม่นไม่เปลี่ยนได้เอยฯ[1]

กลอนแปดในเหตุการณ์เดียวกันนี้ปรากฏในนิทานเรื่องที่ 12 ว่า

อันปวงกรรมทำไว้แต่ปางหลัง เป็นพืชยังปางนี้ให้มีผล
หว่านพืชดีผลดีมีแก่ตน หว่านพืชชั่วกลั้วผลที่ขันแค้น
อันความจริงข้อนี้มีมาแล้ว ไม่คลาดแคล้วเป็นอื่นทุกหมื่นแสน
จะเปลี่ยนชั่วให้ดีมีมาแทน ถึงแม้นแมนแม่นไม่เปลี่ยนได้เอยฯ[2]

บทประพันธ์ข้างต้นกล่าวถึงกฎแห่งกรรมที่เปรียบเหมือนพืชผลที่เกิดจากการหว่าน เมล็ด กล่าวคือ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว การนำคำประพันธ์มาแทรกในเนื้อหาที่เป็นเพลงแสดงถึงลักษณะซึ่งเป็นท่วงทำนองและมีสัมผัสคำคล้องจองคล้ายบทร้อยกรอง เด็กจึงได้รับรู้คำประพันธ์ไปพร้อมกับได้รับความเพลิดเพลิน ถือเป็นการถ่ายทอดวรรณคดีให้แก่ผู้อ่านอีกทางหนึ่ง

การนำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มาแทรกในเนื้อหาของการ์ตูนนิทานเวตาลแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการเผยแพร่และการถ่ายทอดลักษณะคำประพันธ์ประเภทบทร้อยกรองให้เด็กและเยาวชนได้รู้จัก ได้รับรู้ข้อคิดและความงามทางวรรณศิลป์ของบทประพันธ์ เป็นที่น่าสังเกตว่าวิธีการนำคำประพันธ์มาไว้ในการ์ตูนนิทานเวตาลมักปรากฏว่าเป็นภาษิตหรือคำพูดของกวีโบราณและเนื้อเพลง เพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นข้อความพิเศษที่แตกต่างจากข้อความร้อยแก้ว เช่น เป็นข้อความในจดหมาย เป็นบทกวีและเป็นคำร้องประกอบเครื่องดนตรี เป็นต้น ต่างจากการใช้ภาพและภาษาที่เข้าใจง่าย บทร้อยกรองที่ยกมามีลักษณะกลมกลืนกับเนื้อความของการ์ตูน เด็กจึงไม่รู้สึกว่ากำลังถูกบังคับให้เรียนรู้ลักษณะคำประพันธ์ แต่จะรู้สึกว่าคำประพันธ์เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องที่ให้ความเพลิดเพลิน ทำให้ผู้อ่านคุ้นเคยกับเสียงและเนื้อความและสามารถจดจำคำประพันธ์เหล่านั้นได้ ซึ่งอาจต้องให้พ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็น

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 223.
[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 125.

ผู้อธิบายความหมายของคำประพันธ์ ตลอดจนอ่านคำประพันธ์เหล่านั้นให้เด็กฟังเพื่อสร้างจังหวะเสียงของคำตามฉันทลักษณ์ให้เด็กเกิดความคุ้นเคย

การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ มีลักษณะเด่นด้านรูปเล่มที่เหมาะกับเด็ก เพราะนำเสนอนิทาน 25 เรื่องจบภายใน 1 เล่ม จึงอ่านง่ายและพกพาสะดวก นำเสนอภาพเหมาะสมกับเด็ก แยกส่วนของภาพและข้อความชัดเจน โดยเน้นภาพมากกว่าข้อความ เป็นกรอบภาพขนาดใหญ่ประมาณ 3 ใน 4 ของหน้ากระดาษ ภาพตัวละครและฉากเข้าใจง่ายเหมาะแก่การรับรู้และความเข้าใจของเด็ก ลักษณะเด่นอีกประการของการ์ตูนนิทานเวตาลสำนักพิมพ์นี้คือ การนำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส แทรกในเนื้อหา เป็นบทร้อยกรองที่กล่าวถึงคำพูดของกวีโบราณ ภาษิตโบราณ และเนื้อเพลง การใช้บทร้อยกรองที่มีคำสัมผัสคล้องจองและมีเสียงเป็นจังหวะทำให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน ทำให้จดจำบทร้อยกรองเหล่านั้นได้ การแทรกบทร้อยกรองในการ์ตูนจึงเป็นการถ่ายทอดวรรณคดีให้เด็กรู้จักอย่างมีนัยสำคัญคือ เด็กเกิดความคุ้นชินโดยไม่รู้สึกว่าถูกบังคับ อย่างไรก็ดีเด็กอาจไม่สามารถเข้าใจความหมายของคำประพันธ์ และอาจไม่สามารถอ่านบทร้อยกรองบางประเภท เช่น ฉันท์ ซึ่งมีครุ ลหุ พ่อแม่หรือผู้ปกครองจึงต้องช่วยอ่านให้เด็กฟังพร้อมอธิบายความหมายให้เด็กเข้าใจ ดังนั้นการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ได้อีกด้วย

2.2 ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์มีแนวคิดในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนที่เหมาะกับผู้อ่านทุกเพศทุกวัย และมุ่งให้ผู้อ่านได้รับสาระความรู้จากหนังสือการ์ตูน ดังข้อความที่ว่า "*มุ่งผลิตผลงานในรูปแบบหนังสือการ์ตูนเชิงสร้างสรรค์ หรือภาพลายเส้นอันสวยสดงดงาม นำเสนอควบคู่ไปกับสาระความรู้ หรือเกร็ดเรื่องราวที่น่าสนใจต่าง ๆ อ่านได้ทุกเพศทุกวัย และเหมาะอย่างยิ่งสำหรับการอ่านเพื่อเรียนรู้ของเยาวชนไทย*"[1]

จากความมุ่งหมายของสำนักพิมพ์ที่จะผลิตการ์ตูนสำหรับผู้อ่านทุกเพศทุกวัย ผู้สร้างสรรค์จึงไม่ได้ผลิตการ์ตูนเพื่อเด็กและเยาวชนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ การ์ตูนนิทานเวตาลของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์จึงเหมาะกับผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นหรือผู้มีอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป เนื่องจากผู้อ่านในช่วงวัยดังกล่าวมีความสามารถในการอ่านเรื่องอย่างรวดเร็ว และสามารถอ่านเรื่องที่มีความซับซ้อน เริ่มรู้จักวิเคราะห์เหตุการณ์ได้ ดังที่สนั่น มีขันหมาก[2] กล่าวไว้โดยสรุปว่า ผู้อ่านในช่วงวัยรุ่น (Teenagers) มีความสามารถอ่านเรื่องราวที่ซับซ้อน คิดวิเคราะห์และวางรูปแบบความคิดเป็นของตนเอง

ลักษณะเด่นที่ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลสอดคล้องกับแนวคิดของสำนักพิมพ์ที่ต้องการสร้างสรรค์การ์ตูนเพื่อผู้อ่านทุกเพศทุกวัย โดยใช้กลวิธีทางศิลปะเพื่อสื่อสารเนื้อหาวรรณคดีนิทาน

---

[1] *ข้อมูลสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์*. (2560). (ออนไลน์).

[2] สนั่น มีขันหมาก. (2537). *วิชาประถม 625 วิจารณ์วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. หน้า 87-92.

แบ่งได้ 2 ลักษณะคือ การใช้ภาษาภาพและภาษาเสียงและการนำเสนอภาพที่ชัดเจน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.1 การใช้ภาษาภาพและภาษาเสียง

การใช้ภาษาภาพและภาษาเสียง คือ การใช้ภาพและข้อความนำเสนอเนื้อหาการสื่อสารด้วยภาพหรือการใช้ภาษาภาพจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจและแสดงรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร ฉาก และเหตุการณ์ของเรื่อง และใช้ข้อความแสดงเสียงประกอบการนำเสนอภาพดังกล่าวให้มีความน่าสนใจ คือ มีการใช้ข้อความแสดงเสียงหรือภาษาเสียงที่สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึก ตลอดจนแสดงบรรยากาศของภาพให้ผู้อ่านรับรู้อย่างชัดเจนนอกเหนือจากเห็นเป็นภาพ การนำเสนอในลักษณะดังกล่าวจึงเป็นลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอเรื่องราวที่หลากหลายและสร้างความดึงดูดใจผู้อ่าน โดยการสื่อสารภาษาภาพและภาษาเสียง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.1.1 การใช้ภาษาภาพ

ภาษาภาพ คือ *"ส่วนที่เป็นภาพ วิธีการจัดวาง รูปแบบของตัวหนังสือ สี คือทุกอย่างที่มองเห็นแต่อ่านเป็นถ้อยคำไม่ได้"*[1]

ผู้สร้างสรรค์ใช้ภาษาภาพเพื่อเล่าเรื่องราวในการ์ตูนนิทานเวตาล 3 ลักษณะ ได้แก่ ภาพที่แสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก ภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง และการใช้กรอบข้อความ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

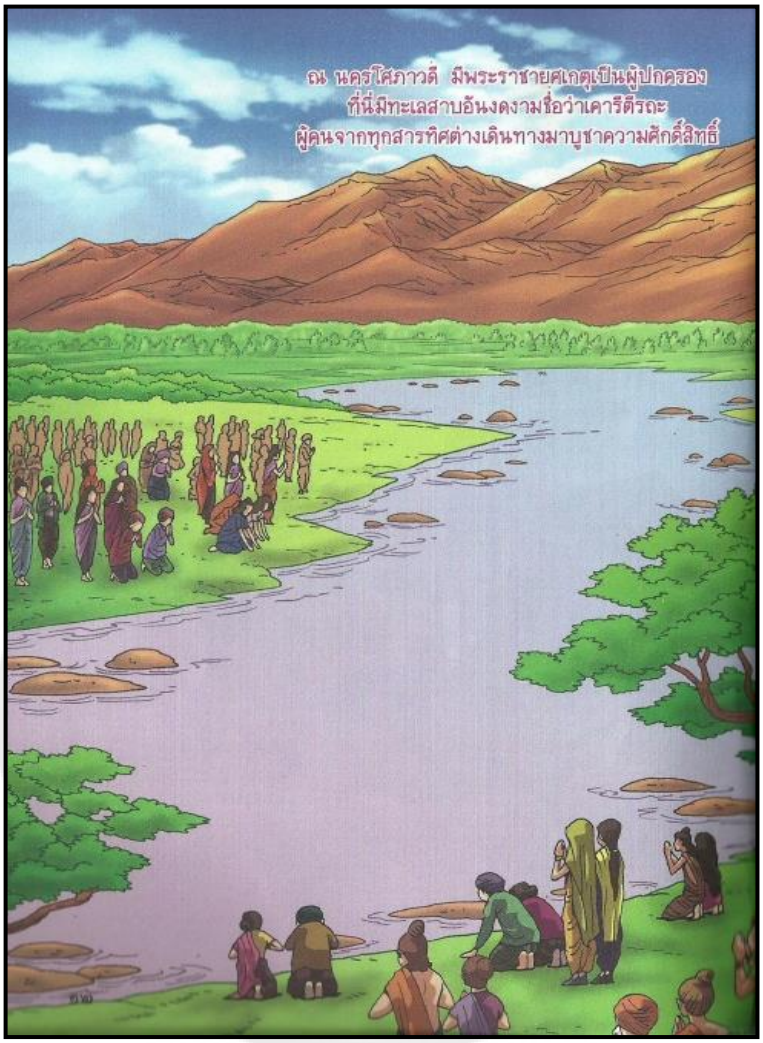
2.2.1.1.1 ภาพที่แสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก

ตัวละครและฉากมีความสำคัญเพราะลักษณะของตัวละครและฉากเหตุการณ์ต่างๆ มีผลต่อการดำเนินเรื่องและการตอบคำถามท้ายนิทานของพระเจ้าตริวิกรมเสน ภาพที่แสดงรายละเอียดของตัวละครและฉากจึงมีผลต่อการเล่าเรื่องด้วยภาพอันเป็นลักษณะสำคัญของการ์ตูนนอกเหนือจากคำบรรยายหรือบทสนทนา มักปรากฏการนำเสนอรายละเอียดของตัวละครและฉากเต็ม 1 หน้ากระดาษ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและรับรู้เรื่องราวตลอดจนความสำคัญของภาพดังกล่าว ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 6 เมื่อกล่าวถึงนครโศภาวดีใช้ภาพผู้คนจำนวนมากพนมมือหมายถึงการแสดงความเคารพ ริมฝั่งทะเลสาปที่ทอดตัวยาวไปจนถึงแนวภูเขา ข้างทางเต็มไปด้วยต้นไม้และใบไม้ที่เขียวขจี สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ของเมืองนี้ เป็นภาพฉากที่มีรายละเอียดสอดคล้องกับ

[1] ศักดา วิมลจันทร์. (2551). *การ์ตูนิสต์สะกิดศิลป์*. หน้า 65.

คำบรรยายที่ว่า “*ณ นครโศภาวดี มีพระราชายศเกตุเป็นผู้ปกครอง ที่นี่มีทะเลสาปอันงดงามชื่อว่าเคารีตีรถะ ผู้คนจากทุกสารทิศต่างเดินทางมาบูชาความศักดิ์สิทธิ์*”[1] ดังภาพ

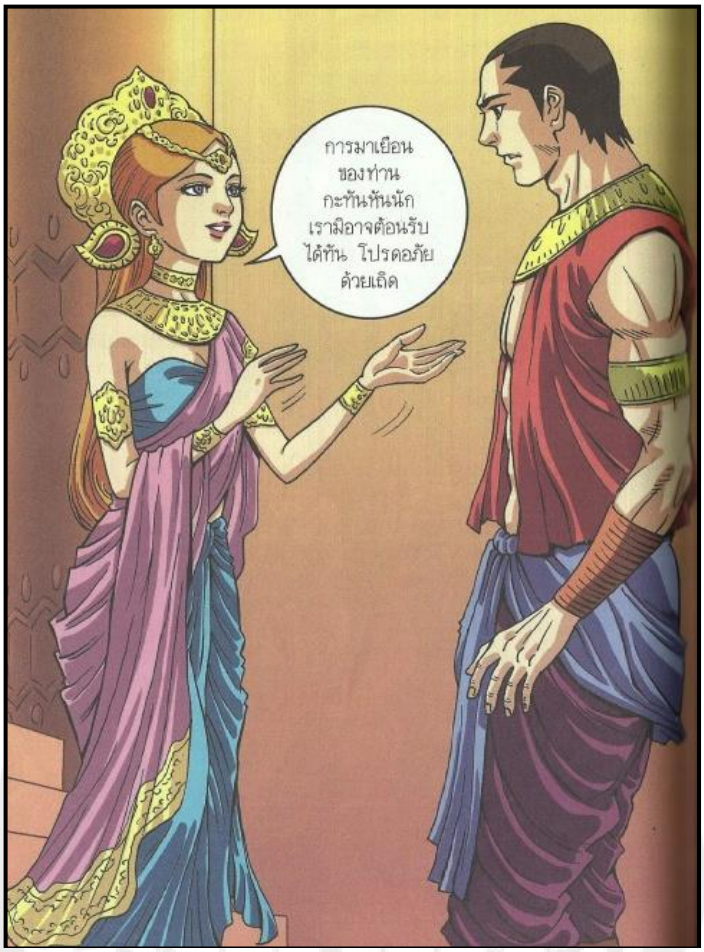


ภาพประกอบ 61 การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษเพื่อแสดงรายละเอียดภาพฉากนครโศภาวดี[2]

นิทานเรื่องที่ 7 เป็นเหตุการณ์การพบกันของสัตตวศีลและหญิงงามที่เมืองบาดาล ซึ่งเป็นฉากสำคัญของเรื่องและมีผลให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 12.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 12.

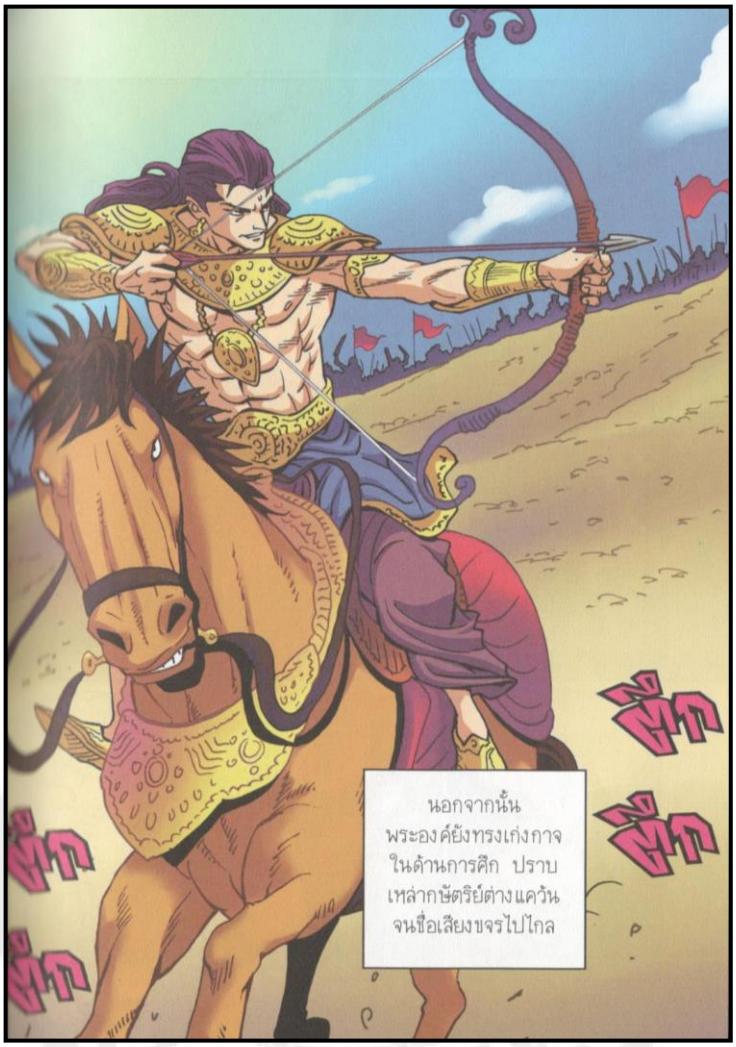


ภาพประกอบ 62 การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษเพื่อแสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก[1]

การนำเสนอภาพตัวละครและเหตุการณ์แบบเต็มหน้ากระดาษ ทำให้รับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของนางบาดาลและสัตตวศีลชัดเจน กล่าวคือ ได้เห็นสีหน้า สายตา และท่าทางของนางบาดาลที่แสดงความยินดีเมื่อพบสัตตวศีล และสีหน้า สายตา และท่าทางของสัตตวศีลที่อยู่ในอาการตกตะลึงเมื่อได้พบนางบาดาล สื่อให้ผู้อ่านรู้ว่าเหตุการณ์ดังกล่าวมีความสำคัญ

นิทานเรื่องที่ 12 นำเสนอภาพฉากและตัวละครแบบเต็มหน้ากระดาษ คือ พระราชายศเกตุประทับบนหลังม้าและง้างธนูพุ่งเป้าไปทางขวาของภาพ ภาพฉากที่ปรากฏสื่อถึงสนามรบ สังเกตได้จากมีไพร่พลจำนวนมากอยู่ด้านหลังพระราชายศเกตุ เพื่อให้ผู้อ่านเห็นรายละเอียดของภาพฉากและภาพตัวละครที่เป็นกษัตริย์นักรบได้ชัดเจน ดังภาพตัวอย่างต่อไปนี้

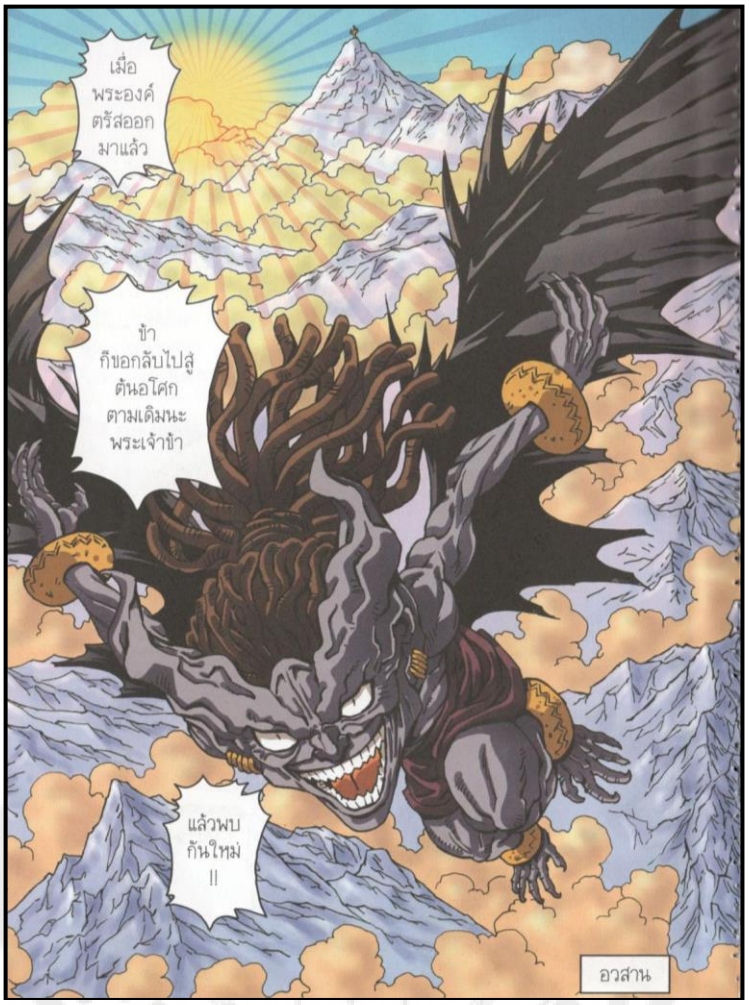
[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 96.



ภาพประกอบ 63 การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษเพื่อแสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก[1]

นิทานเรื่องที่ 25 ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพเวตาลบินพุ่งมาที่หน้ากระดาษเต็ม 1 หน้า เพื่อให้เห็นภาพเวตาลชัดเจนเพราะดำเนินมาจนถึงตอนจบแล้ว ผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอภาพเวตาลขนาดใหญ่พูดปิดเรื่องว่า “*แล้วพบกันใหม่!!*” เพื่อเป็นคำพูดส่งท้ายไปถึงผู้อ่าน ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 39.

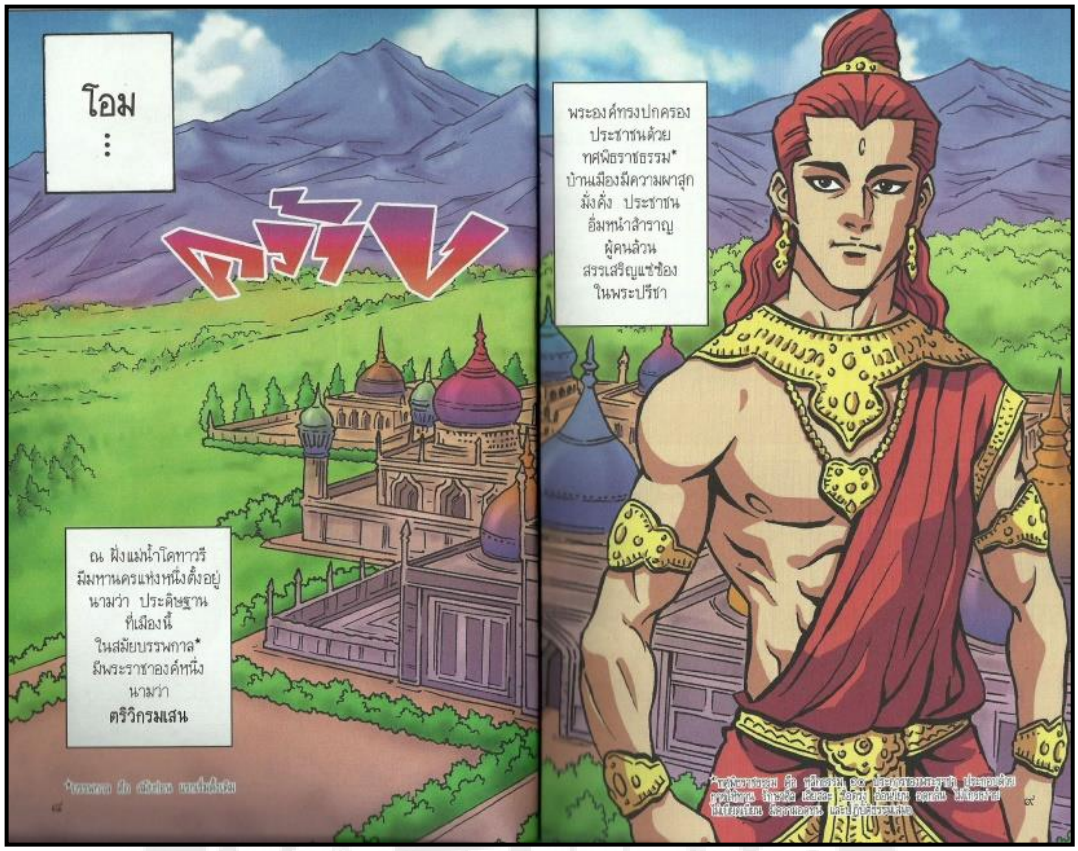


ภาพประกอบ 64 การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษเพื่อแสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก[1]

การนำเสนอภาพแบบเต็ม 1 หน้ากระดาษ จึงเป็นการเน้นภาพตัวละครและฉากเพื่อให้ผู้อ่านรับรู้รายละเอียดของตัวละครตั้งแต่สีหน้า สายตา ท่าทาง ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร รวมถึงฉากในเรื่องได้อย่างชัดเจน กรอบภาพแบบเต็มหน้ากระดาษจึงสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของเหตุการณ์รับรู้ได้ว่าภาพดังกล่าวเป็นส่วนสำคัญของเรื่อง

ภาพที่แสดงรายละเอียดของตัวละครและฉากเต็ม 1 หน้ากระดาษจึงเน้นความสำคัญของตัวละครและเหตุการณ์อย่างเด่นชัด ทั้งนี้อาจมีการนำเสนอความสำคัญดังกล่าวในลักษณะต่อเนื่องกันเพื่อเน้นรายละเอียดของภาพตัวละครโดยเฉพาะภาพฉากเนื่องจากเป็นฉากสำคัญให้ชัดเจนยิ่งขึ้น จึงต้องนำเสนออีก 1 หน้ากระดาษคู่กันไปเป็น 2 หน้ากระดาษ ตัวอย่างเช่น ในปฐมบท กล่าวถึงเมืองประดิษฐานของพระเจ้าตริวิกรมเสน เพื่อแสดงความยิ่งใหญ่ของเมือง ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 172.

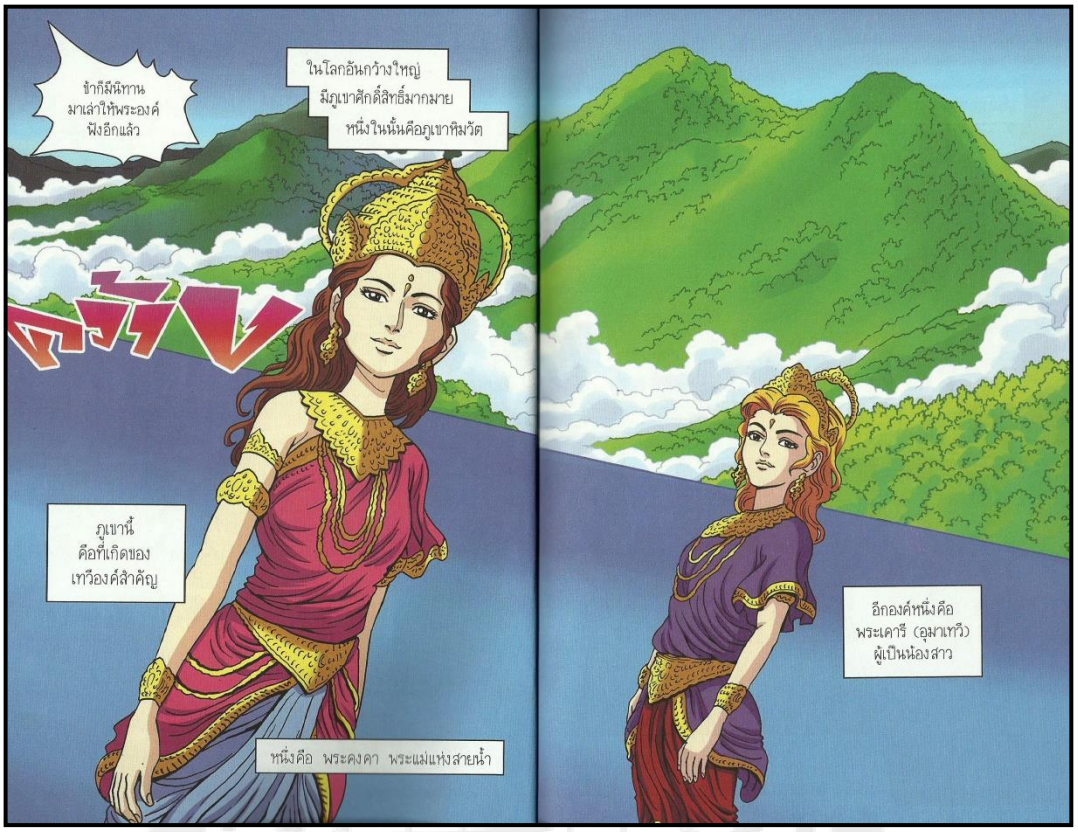


ภาพประกอบ 65 การนำเสนอภาพแบบเต็ม 2 หน้ากระดาษเพื่อเน้นรายละเอียดของตัวละครและฉาก[1]

การนำเสนอภาพเมืองประดิษฐานแบบเต็ม 2 หน้ากระดาษ ทำให้ผู้อ่านมองเห็นรายละเอียดของพระเจ้าดริวิกรมเสนกษัตริย์ผู้ปกครองเมืองที่แต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีแดง สวมเครื่องประดับ ได้แก่ ต่างหู สร้อยคอ กำไลรัดต้นแขน และกำไลข้อมือ สีเหลืองสื่อถึง ทอง ดูสง่างามสมฐานะกษัตริย์ ทั้งแสดงรายละเอียดของเมืองตั้งแต่ภูเขา ต้นไม้ ไปจนถึงต้นหญ้าบนพื้นดิน แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของพระราชวังชัดเจน เห็นได้จากภาพอาคารจำนวนมากที่มีหลังคาเป็นรูปโดมคล้ายทัชมาฮาลซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมแบบอินเดีย จึงเน้นภาพฉากและตัวละครให้เด่นชัด

นิทานเรื่องที่ 16 นำเสนอภาพแบบเต็ม 2 หน้ากระดาษ เป็นภูเขาหิมวัตซึ่งเป็นสถานที่เกิดของเทพเจ้าองค์สำคัญของอินเดียคือ พระแม่คงคาและพระแม่อุมา เป็นการเน้นความสำคัญของฉากและตัวละครพร้อมกัน ภาพภูเขาหิมวัตขนาดใหญ่ มีต้นไม้ปกคลุมอยู่บนเขาเป็นสีเขียวขจี และเห็นภาพของพระแม่อุมาและพระแม่คงคาที่มีลักษณะสง่างาม ดังภาพต่อไปนี้

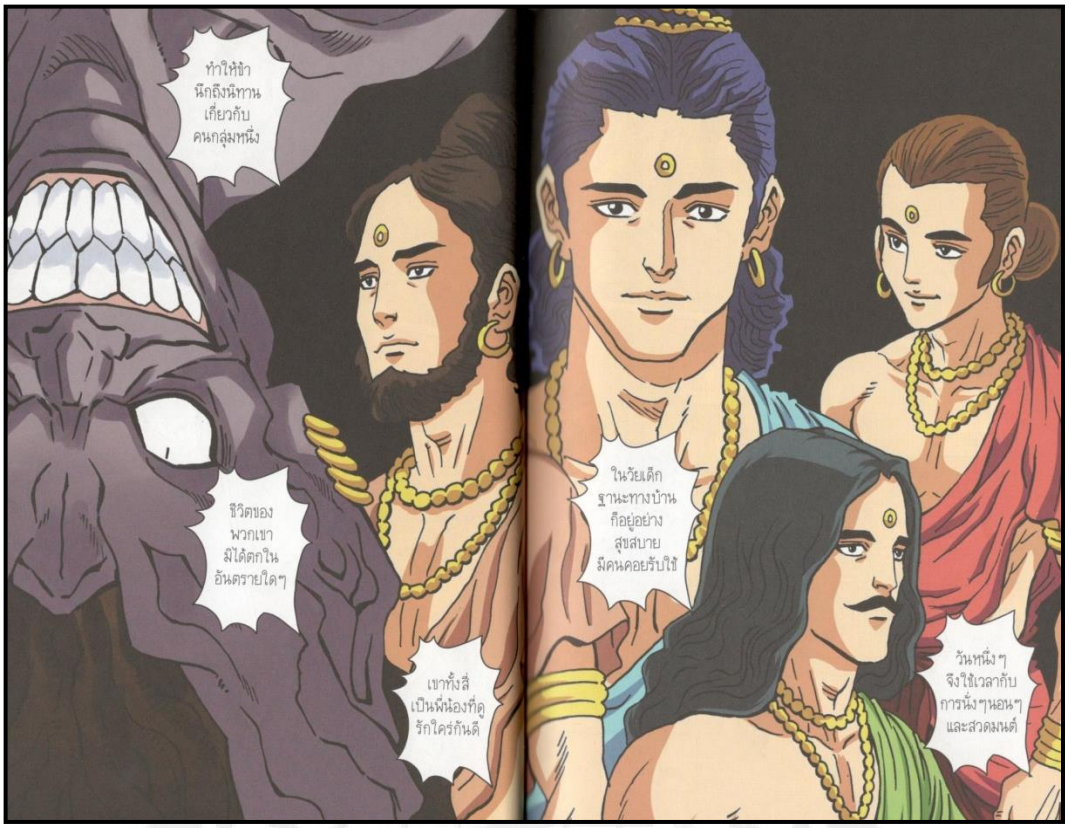
[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 8-9.



ภาพประกอบ 66 การนำเสนอภาพแบบเต็ม 2 หน้ากระดาษเพื่อเน้นรายละเอียดของตัวละครและฉาก[1]

นิทานเรื่องที่ 22 นำเสนอภาพตัวละครชายหนุ่ม 4 พี่น้อง แบบเต็ม 2 หน้ากระดาษ เพื่อเน้นภาพตัวละครให้โดดเด่น เพราะเป็นผู้ดำเนินเรื่องและทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นคำถามของเวตาลท้ายเรื่อง ผู้อ่านมองเห็นอวัยวะในแต่ละส่วนบนใบหน้าของตัวละครอย่างละเอียด กล่าวคือ ใบหน้า คิ้ว ตา จมูก ปาก ผม หรือแม้แต่รายละเอียดของเครื่องประดับที่ตัวละครสวมใส่ ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 10-11.



ภาพประกอบ 67 การนำเสนอภาพแบบเต็ม 2 หน้ากระดาษเพื่อเน้นรายละเอียดของตัวละครและฉาก[1]

2.2.1.1.2 ภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง

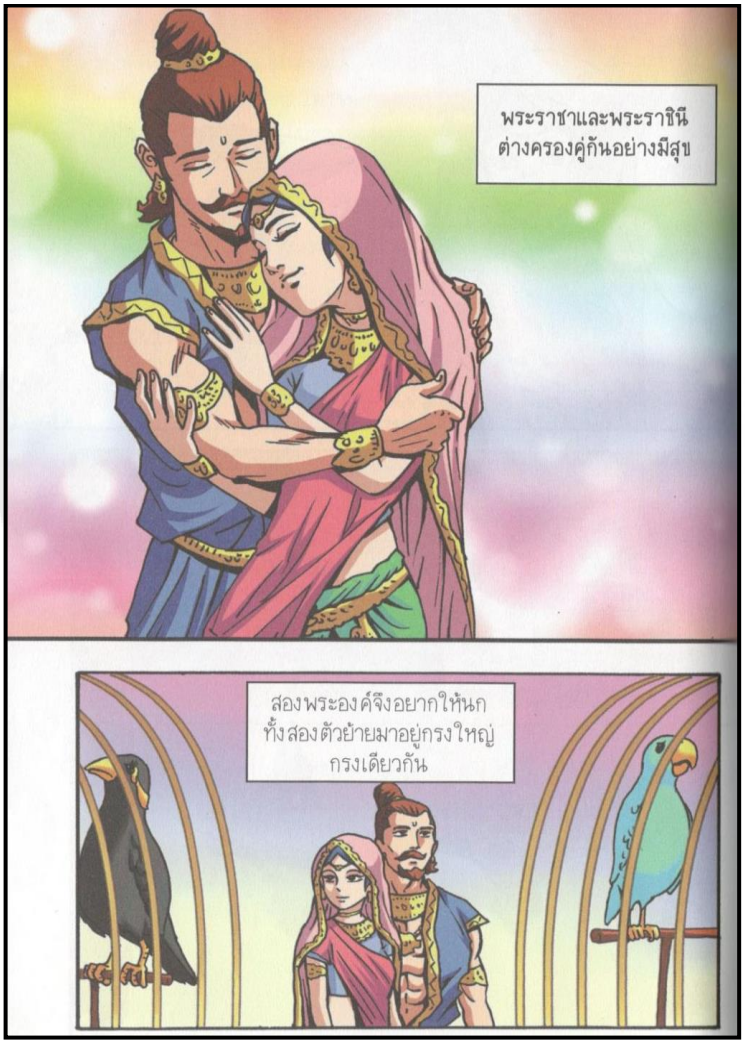
การ์ตูนเป็นภาพนิ่ง การนำเสนอภาพเป็นกรอบจึงเป็นการนำเสนอภาพนิ่งให้มีความต่อเนื่องและทำให้เกิดภาพที่มีลักษณะเคลื่อนไหว โดยแบ่งกรอบออกเป็นขนาดต่างๆ การทำ 2 กรอบเพื่อนำเสนอลักษณะของตัวละครและเหตุการณ์ต่อเนื่อง ส่วนการทำหลายกรอบเพื่อนำเสนอเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องในมุมมองต่างๆ ทำให้ผู้อ่านเห็นเหตุการณ์ที่หลากหลายใน 1 หน้ากระดาษ การใช้กรอบในการนำเสนอเรื่องราวจึงทำให้การดำเนินเรื่องกระชับและรวดเร็ว

ลักษณะเด่นในการใช้ภาพเพื่อสื่อสารเรื่องราวของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ คือ การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องใน 1 กระดาษ โดยแบ่งกรอบออกเป็นขนาดต่างๆ ตั้งแต่ 2 กรอบ 3 กรอบ 4 กรอบ 5 กรอบ และ 6 กรอบ แต่ละกรอบให้ความสำคัญกับภาพตัวละครและเหตุการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 44-45.

(ก) การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง 2 กรอบ

ใน 1 หน้ากระดาษผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพ 2 กรอบเพื่อให้เห็นลักษณะของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่เด่นชัดต่อเนื่องกัน ทั้ง 2 กรอบภาพมีขนาดต่างกัน กรอบที่มีขนาดใหญ่กว่าจะเป็นภาพตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ต้องการเน้นและให้ความสำคัญโดยใส่รายละเอียดในภาพ เช่น รายละเอียดของตัวละครและฉาก เป็นต้น ส่วนภาพที่อยู่ในกรอบที่เล็กกว่าจะเป็นภาพที่มีความสำคัญรองลงมาหรือเป็นภาพเหตุการณ์ประกอบหรือเสริมเหตุการณ์ของภาพที่อยู่ในกรอบใหญ่ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



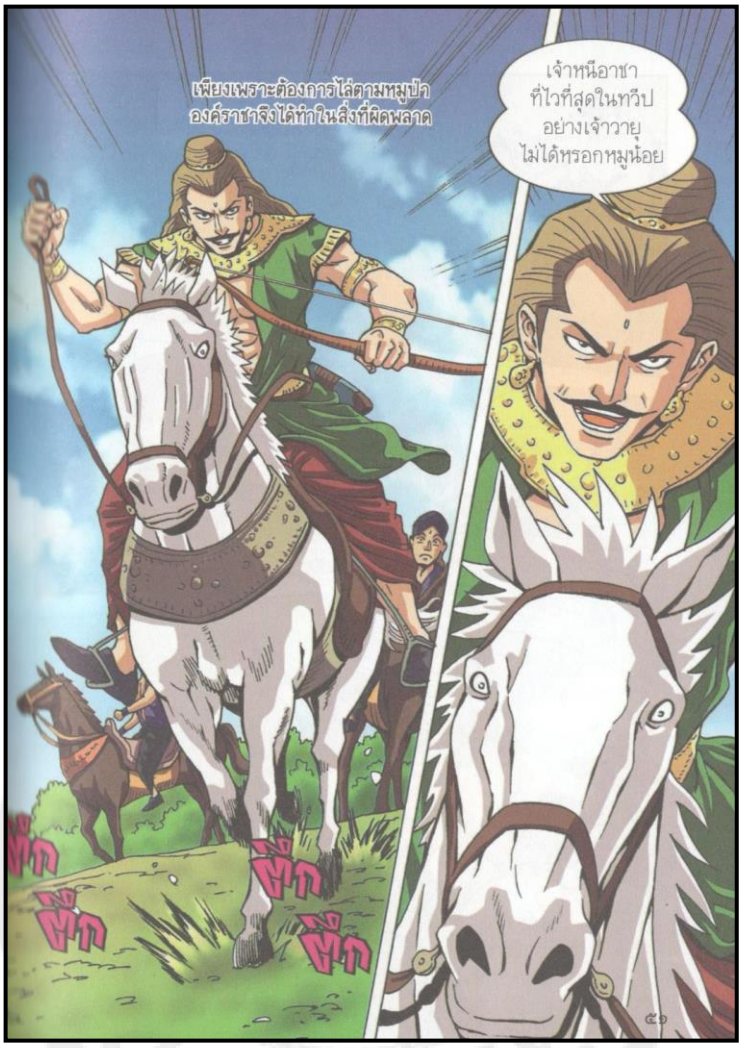
ภาพประกอบ 68 การนำเสนอ 2 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่อง[1]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 94.

ภาพดังกล่าวปรากฏในนิทานเรื่องที่ 3 ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับภาพของพระราชาวิกรมเกศรินสมรสกับเจ้าหญิงแคว้นมคธและครองคู่กันอย่างมีความสุข โดยนำเสนอภาพตัวละคร 2 ตัวโอบกอดกันเพื่อสื่อให้เห็นถึงความรัก กรอบที่ 2 ซึ่งมีขนาดรองลงมากล่าวถึงเหตุการณ์ที่ทั้ง 2 คนต้องการให้นก 2 ตัวมาอยู่กรงเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ลดความสำคัญของภาพตัวละครโดยจัดองค์ประกอบภาพให้ภาพของกรงนกทั้ง 2 กรงอยู่ข้างหน้าและมีขนาดใหญ่กว่าตัวละคร เป็นการสื่อสารด้วยภาพที่ให้ความสำคัญและแสดงเหตุผลว่าเพราะตัวละครรักกันจึงทำให้เกิดผลต่อมาคือ อยากให้นกอยู่ด้วยกัน

นิทานเรื่องที่ 7 กล่าวถึงเหตุการณ์ที่พระเจ้าจัณฑสิงห์ออกล่าหมูป่าโดยขี่ม้าชื่อวายุ ซึ่งมีฝีเท้ารวดเร็วจนทหารที่ตามเสด็จตามไปไม่ทัน ภาพเหตุการณ์ดังกล่าวแบ่งเป็น 2 กรอบ คือ ภาพขนาดใหญ่แสดงรายละเอียดของพระราชา ม้า และทหารติดตาม โดยวางกรอบภาพเป็นแนวตั้งเพื่อให้สัมพันธ์กับมุมมองของภาพที่แสดงให้เห็นพระราชาบนหลังม้าเต็มตัวในแนวตั้ง กรอบที่ 2 ซึ่งมีขนาดเล็กกว่าแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องคือ ภาพที่กำลังควบม้าล่าสัตว์ โดยนำเสนอเพียงภาพใบหน้าของพระราชาและม้าเท่านั้น เนื่องจากขนาดของกรอบภาพไม่สามารถใส่รายละเอียดอื่นๆ ได้ การนำเสนอเฉพาะภาพใบหน้าของพระราชาและม้าแสดงถึงความสำคัญของม้าที่วิ่งได้รวดเร็ว และพฤติกรรมของพระราชาที่มีสีหน้าดุดัน พูดขณะขี่ม้าล่าหมูป่าว่า “*เจ้าหนีอาชาที่ไวที่สุดในทวีปอย่างเจ้าวายุไม่ได้หรอกหมูน้อย*”[1] ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 51.



ภาพประกอบ 69 การนำเสนอ 2 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่อง[1]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 51.



ภาพประกอบ 70 การนำเสนอ 2 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่อง[1]

นิทานเรื่องที่ 19 นำเสนอภาพแบบ 2 กรอบใน 1 หน้า เพื่อแสดงเหตุการณ์การพบกันของมนสวามินและธนวดี และทั้ง 2 คนมีความสัมพันธ์กัน ภาพในกรอบใหญ่แสดงภาพนางธนวดีพึงพอใจมนสวามิน โดยแสดงรูปร่างลักษณะของตัวละครที่งดงามคือ นางธนวดีมีรูปร่างสมส่วน แต่งกายด้วยเสื้อผ้าและเครื่องประดับงดงาม ส่วนมนสวามินมีรูปร่างกำยำแสดงถึงความแข็งแรงและสง่างาม พร้อมภาพฉากที่แสดงให้เห็นว่าทั้ง 2 คนพบกันในคฤหาสน์ของนางธนวดี ส่วนกรอบที่มีขนาดเล็กกว่านำเสนอภาพใบหน้าของตัวละครในท่าทางใกล้ชิดกันโดยไม่แสดงรายละเอียดของฉาก เพื่อให้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 115.

ผู้อ่านเห็นพฤติกรรมสำคัญที่ต่อเนื่องจากการพบกันของทั้ง 2 คนโดยมีคำบรรยายประกอบภาพว่า *"ค่ำคืนแห่งความสุขของหนุ่มสาวผ่านไป"*[1]

(ข) การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง 3 กรอบ

ใน 1 หน้ากระดาษผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพการ์ตูนโดยใช้ 3 กรอบ เพื่อแสดงเหตุการณ์และพฤติกรรมต่อเนื่องของตัวละครในมุมมองต่างๆ ซึ่งสัมพันธ์กัน เพื่อให้เหตุการณ์ชัดเจนขึ้น ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลทุกเรื่อง ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 6 นำเสนอภาพเหตุการณ์ที่นางมัทนสุนทรีผูกคอฆ่าตัวตายหลังจากสามีและน้องชายสละชีวิตตัวเองเพื่อบูชาพระแม่ทุรคา ดังภาพ



ภาพประกอบ 71 การใช้ 3 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์และพฤติกรรมต่อเนื่องของตัวละครในมุมมองต่างๆ[2]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 115.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 34.

เหตุการณ์ดังกล่าวแบ่งเป็น 3 กรอบ ซึ่งมีมุมมองของภาพที่แตกต่างกันคือ ภาพที่ 1 แสดงรายละเอียดของตัวละครที่โศกเศร้า น้ำตาไหลเป็นทาง พร้อมฉากประกอบสำคัญคือ ต้นไม้ที่มีเชือกสำหรับผูกคอห้อยลงมา ภาพที่ 2 เป็นภาพขนาดใหญ่ที่แสดงเฉพาะใบหน้าของตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเสียใจโดยมือกำเชือกและจะนำไปผูกคอ ส่วนภาพที่ 3 มีขนาดเล็ก แสดงภาพเท้าที่กำลังจะกระโดดจากก้อนหินที่เหยียบ ทั้ง 3 ภาพแสดงเหตุการณ์และอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจนและต่อเนื่อง ตลอดจนแสดงรายละเอียดพฤติกรรมคือ ภาพปลายเท้าที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครจะกระโดดลงจากก้อนหิน การนำเสนอภาพที่ต่อเนื่องเช่นนี้ชวนให้ผู้อ่านติดตามว่าเหตุการณ์ต่อไปจะเป็นอย่างไร

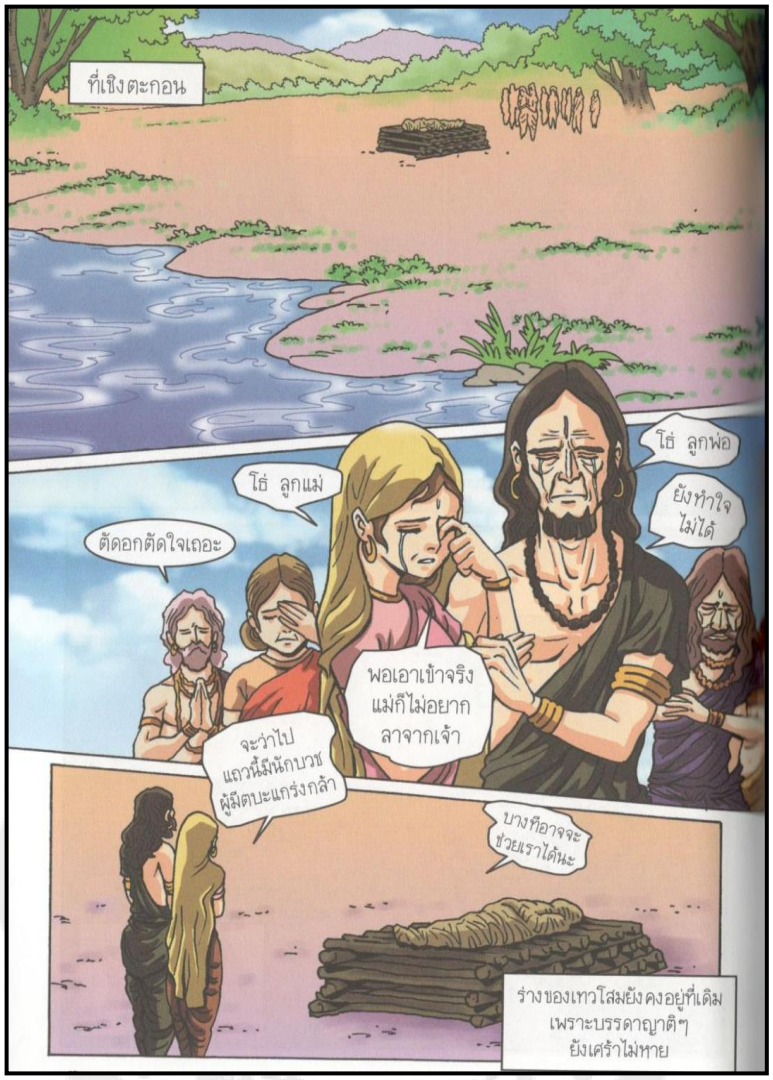
นิทานเรื่องที่ 12 กล่าวถึงเหตุการณ์ที่พระราชายศเกตุสังหารรากษส โดยนำเสนอภาพเหตุการณ์ต่อเนื่องใน 3 กรอบ ภาพบนสุดอยู่ในกรอบภาพขนาดใหญ่แสดงภาพตัวละคร 2 ตัว ได้แก่ พระราชายศเกตุถือมีดดาบกำลังกระโจนเข้าใส่รากษสซึ่งมีร่างกายใหญ่โต โดยแสดงสีหน้ารากษสที่ดุร้ายกำลังต่อสู้กับพระราชา ภาพที่ 2 แสดงเฉพาะใบหน้าของพระราชายศเกตุในมุมมองที่ชัดเจนโดยแสดงภาพเลยออกมานอกกรอบ เพื่อให้เห็นใบหน้าที่แสดงความเด็ดเดี่ยวกล้าหาญ แสดงอาการเคลื่อนไหวที่สื่อให้เห็นว่าเป็นการฟันดาบลงไปที่รากษส นอกจากนี้ยังแสดงความต่อเนื่องระหว่างภาพที่ 1 และภาพที่ 2 ซึ่งอยู่ในเหตุการณ์เดียวกัน และภาพขนาดเล็กล่างสุดสื่อว่าเป็นเลือดที่กระจายออกมาแสดงให้ผู้อ่านเห็นถึงความต่อเนื่องว่า พระราชาฟันร่างของรากษส ดังภาพ



ภาพประกอบ 72 การใช้ 3 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์และพฤติกรรมต่อเนื่อง
ของตัวละครในมุมมองต่าง ๆ[1]

นิทานเรื่องที่ 23 แสดงภาพเหตุการณ์พ่อแม่และญาติของเทวโสมจะทำพิธีเผาศพเทวโสมที่เสียชีวิตด้วยโรคประหลาดในวัยเพียง 16 ปี ภาพเหตุการณ์ดังกล่าวมี 3 กรอบ เพื่อแสดงบรรยากาศความเศร้าโศกเสียใจ ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 94.



ภาพประกอบ 73 การใช้ 3 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์และพฤติกรรมต่อเนื่องของตัวละครในมุมมองต่าง ๆ[1]

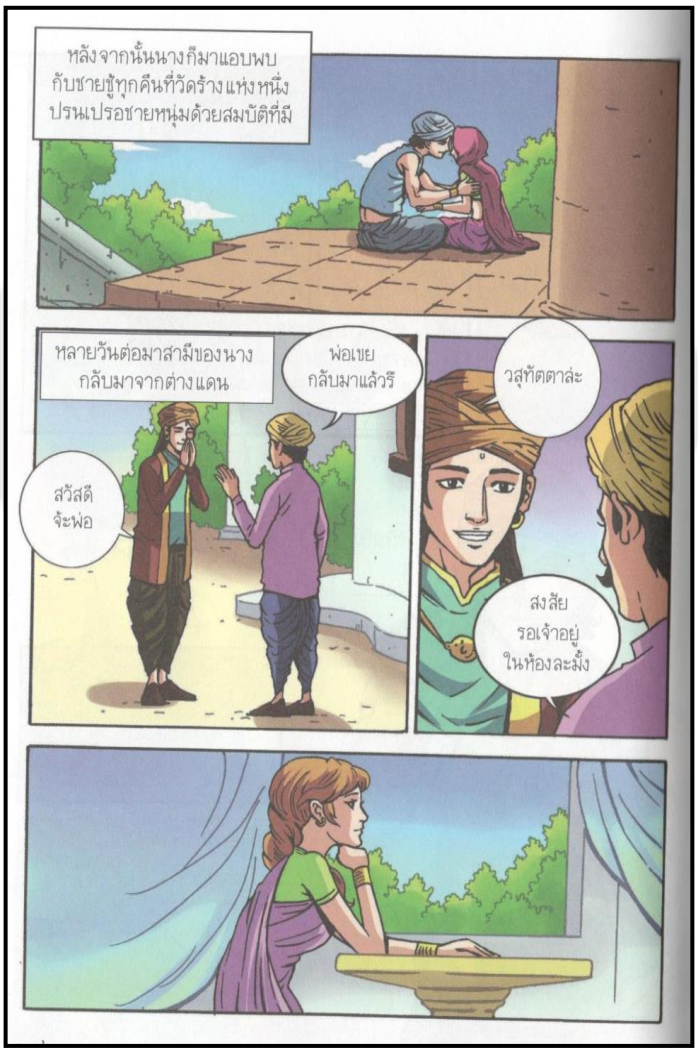
กรอบใหญ่ที่สุดอยู่ด้านบน แสดงรายละเอียดของสถานที่ทำพิธีเผาศพ มีลักษณะเป็นลานดินโล่งริมฝั่งแม่น้ำ มีภาพศพนอนอยู่บนเชิงตะกอน ใกล้เชิงตะกอนเป็นภาพผู้คนจำนวนมากมาร่วมพิธี กรอบที่ 2 แสดงรายละเอียดของใบหน้าตัวละครอย่างชัดเจน ตัวละครร้องไห้ น้ำตาไหลริน เพื่อให้ผู้อ่านเห็นอาการเศร้าโศกของตัวละคร ภาพตัวละครเลยออกมานอกกรอบเพื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องและเกิดในเวลาเดียวกันกับเหตุการณ์ในกรอบที่ 1 และภาพสุดท้ายมีขนาดกรอบภาพเล็กสุดแสดงมุมมองภาพในระยะห่างจากภาพที่ 2 เพื่อให้เห็นภาพพ่อแม่และศพของเทวโสมซึ่งอยู่บนเชิงตะกอน การนำเสนอภาพทั้ง 3 กรอบนี้เป็นการแสดงภาพในมุมมองต่าง ๆ คือ ภาพในระยะไกลเพื่อเห็นภาพรวมทั้งหมด ระยะใกล้เพื่อเห็นรายละเอียดของพฤติกรรมที่แสดงอารมณ์ของตัวละคร และระยะ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 92.

ที่เห็นเฉพาะตัวละครสำคัญในเหตุการณ์จำนวน 3 คน คือ พ่อ แม่ และลูกชายที่เสียชีวิต การนำเสนอภาพในลักษณะนี้เป็นการเน้นให้ผู้อ่านรับรู้อารมณ์เศร้าโศกจากลักษณะของตัวละครและบรรยากาศที่นำเสนอ

(ค) การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง 4 กรอบ

ใน 1 หน้ากระดาษผู้สร้างสรรค์แบ่งภาพเป็น 4 กรอบ เพื่อให้ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็วคือ สามารถนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องและเปลี่ยนไปโดยกล่าวถึงเหตุการณ์ใหม่ภายใน 1 หน้ากระดาษ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพประกอบ 74 การใช้ 4 กรอบเพื่อนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องและเปลี่ยนไปโดยกล่าวถึงเหตุการณ์ใหม่[1]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 112.

จากภาพในนิทานเรื่องที่ 3 นำเสนอภาพ 4 กรอบในขนาดที่ใกล้เคียงกัน แสดงว่าไม่ได้ให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ในกรอบใดเป็นพิเศษ แบ่งการนำเสนอ 2 ส่วน ได้แก่ ใช้กรอบเพื่อเปลี่ยนไปเล่าเหตุการณ์อื่น และการเล่าเหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครที่เคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ กรอบบนสุดนำเสนอภาพนางวสุทัตตาแอบคบหาชายชู้ กรอบที่ 2 และ 3 เปลี่ยนมากล่าวถึงเหตุการณ์หลายวันต่อมาว่าสมุทรทัตต์สามีของนางเดินทางกลับมาจากต่างแดน กรอบที่ 3 แสดงภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากภาพที่ 2 คือ นำเสนอภาพใบหน้าของสมุทรทัตต์อย่างละเอียดว่ากำลังสนทนากับพ่อของนางวสุทัตตาเมื่อเดินทางกลับมาถึง และภาพที่ 4 เป็นการตัดภาพเหตุการณ์ไปนำเสนอภาพของนางวสุทัตตานั่งเหม่อลอยคิดถึงชายชู้ การนำเสนอภาพในลักษณะดังกล่าวจึงสามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างกระชับและรวดเร็ว

นิทานเรื่องที่ 8 นำเสนอภาพเหตุการณ์เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครซึ่งเป็นพราหมณ์มีความสามารถรับรู้สิ่งผิดปกติ พราหมณ์นอนบนที่นอนและมีอาการเจ็บปวดเนื่องจากถูกเส้นขนบนที่นอนแทง ดังภาพ



ภาพประกอบ 75 การใช้ 4 กรอบเพื่อนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง
และเปลี่ยนไปโดยกล่าวถึงเหตุการณ์ใหม่[1]

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอพฤติกรรมของตัวละครอย่างต่อเนื่องใน 4 กรอบ แต่ละกรอบเน้นความสำคัญและสื่อความหมายต่างกัน คือ ภาพที่ 1 พราหมณ์หนุ่มนอนลงบนที่นอนอย่างมีความสุข เห็นภาพพราหมณ์และที่นอน ภาพที่ 2 อยู่ในกรอบซึ่งมีขนาดเล็กที่สุด เป็นภาพดวงตาและใบหน้าเพียงครึ่งหนึ่งของตัวละครแสดงอาการเจ็บปวด ภาพต่อมามีขนาดใหญ่ที่สุดเป็นภาพพราหมณ์ลุกขึ้นนั่งและใช้มือจับที่หลังพร้อมแสดงใบหน้าเจ็บปวด ในภาพแสดงรายละเอียดของฉากคือห้องที่มีเตียงนอน และภาพสุดท้ายเป็นภาพเส้นขนที่โผล่ออกมาจากที่นอน ภาพทั้งหมดเป็นการเล่าเรื่องราวด้วยภาพอย่างต่อเนื่องแสดงความรวดเร็วของเหตุกาณ์ที่เกิดขึ้นโดยนำเสนอภาพในมุมมองต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายและเล่าเหตุการณ์

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 142.

นิทานเรื่องที่ 19 ภาพวิญญาณโจรป่าเล่าเหตุการณ์เมื่อยังมีชีวิตให้พระราชาจันทรประภะฟังว่า ตนเป็นโจร มีทรัพย์สินมาก แต่ไม่มีบุตรจึงต้องการจะมีทายาท ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 76 การใช้ 4 กรอบเพื่อนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง
และเปลี่ยนไปโดยกล่าวถึงเหตุการณ์ใหม่[1]

กรอบแรกแสดงภาพใบหน้าโจรป่าซึ่งเป็นดวงวิญญาณเล่าเรื่องราวของตนว่าเมื่อยังมีชีวิตอาศัยในเมืองตามรลิปติและมีภาพอาคารสองหลังที่สื่อว่าเป็นที่อยู่ของโจรป่าในกรอบที่ 2 ภาพที่ 3 เปลี่ยนมานำเสนอภาพสถานที่แห่งหนึ่งซึ่งมีทรัพย์สินมีค่าจำนวนมาก มีภาพโจรป่ายืนในลักษณะห้าวหาญ หนวดเครารุงรัง เลยออกมานอกกรอบเพื่อให้เห็นตัวละครชัดเจน ทั้งยังแสดงความต่อเนื่องของเหตุการณ์และสื่อให้รู้ว่าเป็นสถานที่เดียวกับภาพในกรอบที่ 2 และภาพสุดท้ายเป็นภาพของโจรป่าที่มีมุมมองของภาพใกล้กว่าภาพที่ 3 เพื่อแสดงรายละเอียดสีหน้าท่าทางของโจรป่าที่

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 119.

วิตกกังวลมีข้อความว่า *“ข้าอยู่ตัวคนเดียวมานานวันหนึ่งคิดว่าควรจะมีผู้สืบทอดทรัพย์สมบัติที่ใช้ไม่หมดนี้”*[1] ภาพทั้ง 4 กรอบนำเสนอเรื่องราวกระชับและรวดเร็วภายใน 1 หน้ากระดาษ กล่าวคือ นำเสนอภาพวิญญาณที่เล่าเรื่อง ภาพเมืองที่โจรป่าอาศัยเมื่อมีชีวิต ภาพทรัพย์สมบัติจำนวนมากให้ผู้อ่านเห็นอย่างชัดเจน และนำเสนอภาพที่สื่อถึงความคิดของโจรป่า

(ง) การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง 5 กรอบ

ใน 1 หน้ากระดาษผู้สร้างสรรค์ใช้กรอบจำนวน 5 กรอบ เพื่อนำเสนอภาพตัวละครและสิ่งของในระยะใกล้ โดยไม่เน้นรายละเอียดของฉากเพื่อแสดงความสำคัญของตัวละครและสิ่งของ เมื่อแบ่งกรอบเป็น 5 ส่วน ใน 1 หน้ากระดาษ พื้นที่ของแต่ละกรอบจะมีจำกัดจึงนำเสนอเฉพาะภาพที่ต้องการให้ความสำคัญเท่านั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพประกอบ 77 การใช้ 5 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องและเน้นความสำคัญของตัวละคร[2]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 119.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 134.

ภาพที่ปรากฏไม่แสดงรายละเอียดของฉาก แต่เป็นภาพใบหน้าตัวละครที่ชัดเจน เพื่อแสดงรายละเอียดสีหน้าท่าทางที่สื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร กล่าวคือ นิทานเรื่องที่ 8 กล่าวถึงพราหมณ์ที่มีความสามารถในการกิน เมื่อได้กลิ่นอาหารที่พระราชานำมาให้ทดสอบพราหมณ์ปฏิเสธและบอกว่าอาหารมีกลิ่นเหม็นเน่าเหมือนซากศพ ผู้อยู่ในเหตุการณ์จึงไม่พอใจ ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพเหตุการณ์และสีหน้าท่าทางของตัวละครในกรอบต่าง ๆ กรอบแรกแสดงภาพเสนาอำมาตย์แสดงสีหน้าไม่พอใจ กรอบที่ 2 เป็นภาพของพราหมณ์ที่บอกว่าอาหารมีกลิ่นด้วยท่าทางจริงจัง เลยออกมานอกกรอบเพื่อแสดงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ในกรอบที่ 1 และสื่อให้รู้ว่าภาพในกรอบที่ 1 และกรอบที่ 2 เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน กรอบที่ 3 และ 4 ซึ่งมีขนาดเล็กกว่ากรอบที่ 1 และ 2 เป็นภาพใบหน้าของพราหมณ์ซึ่งปฏิเสธที่จะกินอาหารที่พระราชานำมาให้ทดสอบ และภาพใบหน้าของพระราชาที่แสดงท่าทางไม่พอใจ และภาพที่ 5 มีขนาดใหญ่เป็น 2 เท่าของภาพที่ 3 และ 4 เป็นภาพของข้าวสุกในถ้วยที่สื่อให้ผู้อ่านทราบว่ากลิ่นเหม็นเน่ามาจากข้าวถ้วยดังกล่าว

นิทานเรื่องที่ 14 เป็นเหตุการณ์ที่ทหารของพระราชาวีรเกตุจับกุมโจรถึงที่ซ่อนตัว ภาพเหตุการณ์ดังกล่าวแบ่งออกเป็น 5 กรอบ คือ ภาพแรกนำเสนอภาพโจรยืนอยู่บริเวณปากถ้ำซึ่งเป็นที่ซ่อนตัว ภาพที่ 2 และ 3 ซึ่งมีขนาดครึ่งหนึ่งของภาพแรก เป็นภาพทหารของพระเจ้าวีรเกตุจับโจรบริเวณปากถ้ำ และภาพใบหน้าของโจรที่แสดงอารมณ์โกรธแค้นในภาพที่ 3 ผู้สร้างสรรค์แสดงภาพสีหน้าของโจรอย่างชัดเจนจึงไม่แสดงรายละเอียดของฉากซึ่งนำเสนอไว้ในภาพที่ 1 และ 2 แล้ว เช่นเดียวกับภาพที่ 4 และ 5 แสดงเฉพาะภาพตัวละครที่กำลังไล่ล่าและต่อสู้ด้วยดาบและกริช การนำเสนอภาพในลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้อ่านเห็นภาพที่เคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง สร้างความตื่นเต้นและทำให้ผู้อ่านต้องการติดตามต่อไป โดยเฉพาะภาพเหตุการณ์การไล่ล่าจับโจรและการต่อสู้ ดังภาพ



ภาพประกอบ 78 การใช้ 5 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องและเน้นความสำคัญของตัวละคร[1]

นิทานเรื่องที่ 22 พราหมณ์คนหนึ่งเห็นว่าความตายเป็นหนทางสู่ความสุขจึงตัดสินใจผูกคอตาย แต่กลับพบว่าเป็นความทุกข์ ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 142.



ภาพประกอบ 79 การใช้ 5 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องและเน้นความสำคัญของตัวละคร[1]

จากภาพนำเสนอเหตุการณ์การผูกคอฆ่าตัวตายจนถึงภาพอาการทุรนทุรายของพราหมณ์ใน 5 กรอบ ภาพแรกเป็นภาพผ้าที่โยนขึ้นพาดกับกิ่งไม้ ภาพที่ 2 มีขนาดใหญ่กว่าภาพแรกเป็นภาพพราหมณ์มีสีหน้ากังวล มือทั้ง 2 ข้างจับผ้าซึ่งผูกชายไว้ด้วยกันอยู่ในท่าทางที่จะนำคอของตนไปแขวนกับผ้านั้น ภาพที่ 3 มีขนาดใหญ่ที่สุดแสดงภาพต้นไม้สูงใหญ่ พราหมณ์แขวนคออยู่ที่กิ่งไม้ โดยเพิ่งจะทิ้งตัวลงมาเห็นได้จากภาพใบไม้ที่หล่นลงมา และลายเส้นแสดงการเคลื่อนไหวรอบๆ ภาพของตัวละคร ภาพที่ 4 ภาพใบหน้าของพราหมณ์อย่างละเอียดโดยไม่แสดงฉาก เพื่อสื่อความทุกข์ทรมานจากใบหน้าของตัวละครอย่างชัดเจนคือ ดวงตาเบิกกว้าง มีลิ้นแลบออกมา แสดงอาการหายใจไม่ออก และภาพที่ 5 เป็นภาพเท้าของพราหมณ์ที่สื่อถึงการดิ้นทุรนทุรายเนื่องจากหายใจไม่ออก การนำเสนอภาพในแต่ละกรอบจึงสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้เป็นอย่างดีและผู้อ่านเห็นภาพเหตุการณ์ที่ชัดเจนอย่างต่อเนื่อง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 53.

(จ) การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง 6 กรอบ

ใน 1 หน้ากระดาษผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพการ์ตูน 6 กรอบซึ่งเป็นจำนวนกรอบที่มากที่สุด เพื่อแสดงมุมมองของภาพที่หลากหลายใน 1 เหตุการณ์ รวมทั้งแสดงถึงความต่อเนื่องและการเคลื่อนไหวของตัวละครและเหตุการณ์อย่างละเอียดชัดเจน โดยการนำเสนอภาพสีหน้าท่าทางของตัวละครอย่างละเอียดเพื่อบ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกประกอบในเหตุการณ์นั้น เช่น นิทานเรื่องที่ 4 ผู้สร้างสรรค์แสดงภาพเหตุการณ์ที่พระแม่ธรณีคร่ำครวญด้วยความเศร้าโศกเสียใจ เมื่อรู้ว่าพระราชาศูทรกะจะสิ้นพระชนม์ วีรวรซึ่งเป็นทหารที่จงรักภักดีต่อพระราชาถามพระแม่ธรณีถึงวิธีแก้ไข ดังภาพต่อไปนี้



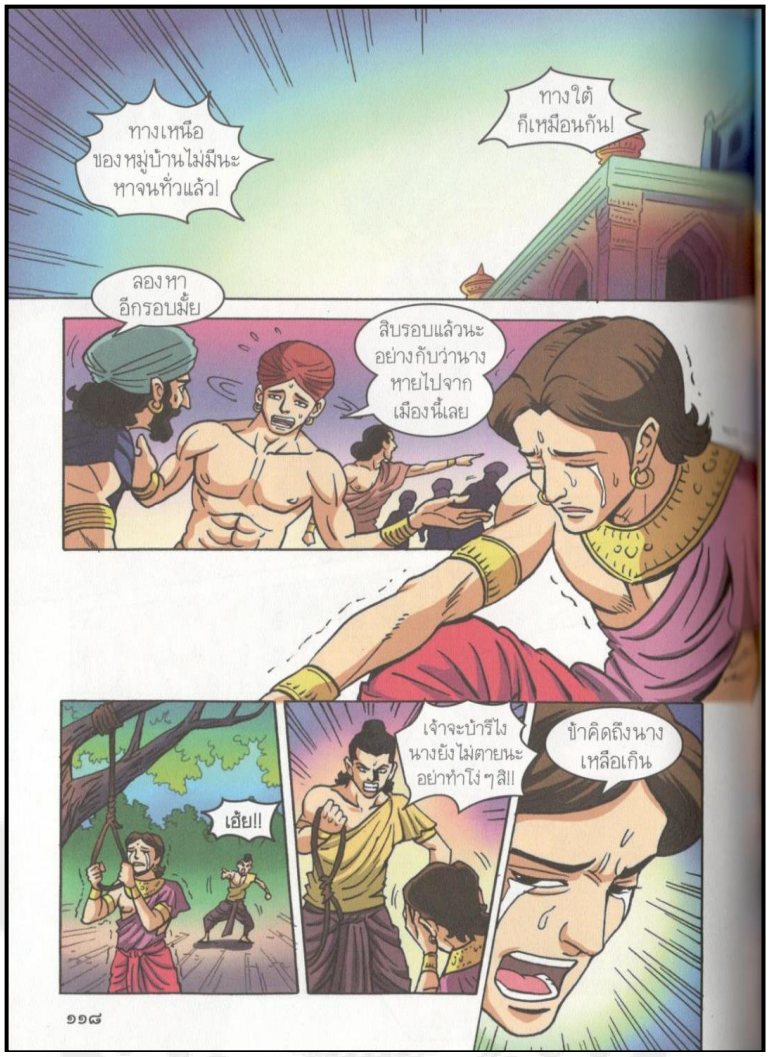
ภาพประกอบ 80 การใช้ 6 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องที่มีมุมมองของภาพหลากหลายใน 1 เหตุการณ์[1]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 137.

จากภาพเป็นเหตุการณ์การสนทนาระหว่างพระแม่ธรณีกับวีรวรโดยใช้ 6 กรอบ ได้แก่ ภาพที่ 1 วีรวรถามพระแม่ธรณีถึงสาเหตุที่พระราชาจะต้องสิ้นพระชนม์ด้วยสีหน้าเคร่งเครียด ภาพที่ 2 พระแม่ธรณีในบึงใหญ่หันมามองวีรวร ภาพที่ 3 และ 4 มีขนาดครึ่งหนึ่งของภาพที่ 2 แสดงภาพสีหน้าวิตกกังวลของพระราชาซึ่งแอบฟังการสนทนาของพระแม่ธรณีกับวีรวร และใบหน้าของพระแม่ธรณีมีน้ำตาเต็มแก้ม ภาพที่ 3 และภาพที่ 4 สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจน โดยผู้อ่านรับรู้ความรู้สึกของตัวละครอย่างละเอียด ภาพที่ 5 ภาพพระแม่ธรณีมองและชี้มาทางผู้อ่านเหมือนกำลังพูดกับผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และภาพสุดท้ายเป็นภาพใบหน้าวีรวรแสดงอาการตกใจ

การใช้กรอบภาพจำนวน 6 กรอบ ทำให้การดำเนินเรื่องกระชับและรวดเร็วภายใน 1 หน้ากระดาษ คือ สามารถกล่าวถึงเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องได้มากขึ้นในแต่ละกรอบ เช่น นิทานเรื่องที่ 13 ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพการตามหาตัวนางลาวัณยวดีที่ถูกวิทยาธรลักพาตัวไป มีการตามหาอย่างต่อเนื่องในกรอบที่ 1 และ 2 ที่เป็นภาพเมืองและภาพคนที่มีท่าทางร้อนรนในการติดตามหานาง พร้อมบทสนทนาของตัวละครว่า *“สิบรอบแล้วนะ อย่างกับว่านางหายไปจากเมืองนี้เลย”*[1] กรอบที่ 3 เป็นการนำเสนอเหตุการณ์ใหม่ คือ ภาพของหริสวามินสามีนางลาวัณยวดีนั่งร้องไห้เสียใจ โดยใช้ภาพขนาดใหญ่เลยออกมานอกกรอบ เพื่อให้เห็นลักษณะท่าทางตลอดจนสีหน้าโศกเศร้าอย่างชัดเจน ภาพที่ 4 เป็นภาพหริสวามินกำลังจะผูกคอฆ่าตัวตายแต่มีคนมาพบ ภาพที่ 5 คนที่เข้ามาพบเตือนสติหริสวามินด้วยสีหน้าโมโห และภาพที่ 6 เป็นภาพใบหน้าหริสวามินร้องไห้เสียใจ มีน้ำตาไหลเป็นทาง ดังภาพ

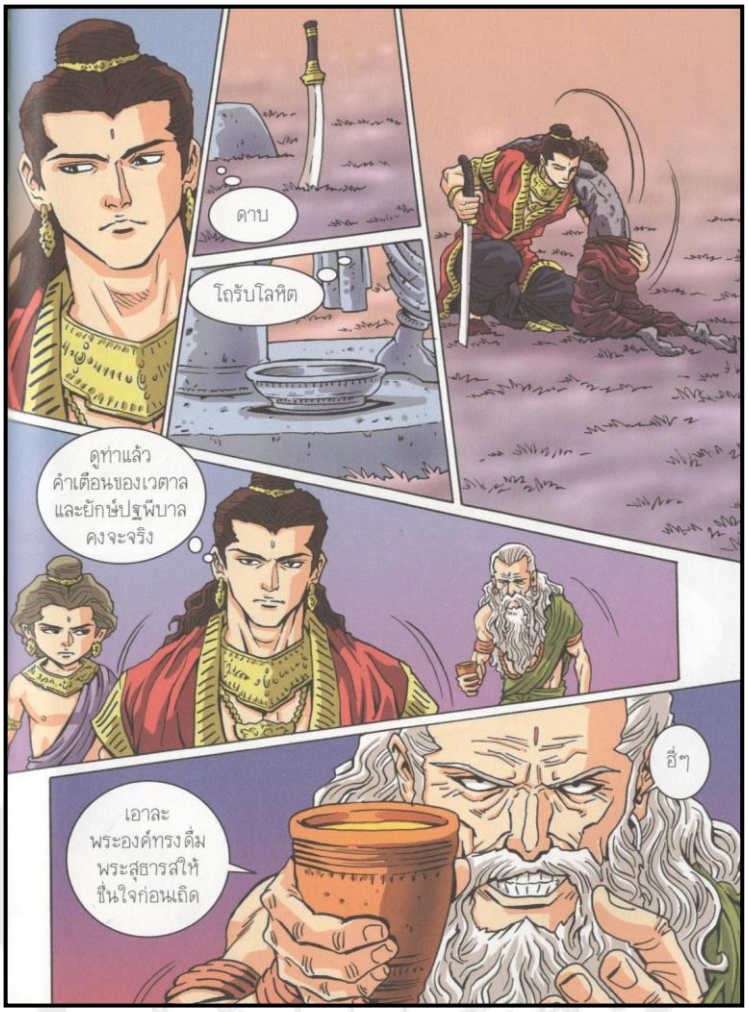
[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 118.



ภาพประกอบ 81 การใช้ 6 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องที่มีมุมมองของภาพหลากหลายใน 1 เหตุการณ์[1]

นิทานเรื่องที่ 25 ซึ่งเป็นตอนจบ เมื่อพระเจ้าตริวิกรมเสนนำเวตาลไปให้โยคีศานติศีล พระองค์สังเกตเห็นสิ่งผิดปกติตามคำเตือนของเวตาล มีการนำเสนอภาพเหตุการณ์ดังกล่าวอย่างละเอียดชัดเจนเพื่อแสดงให้ผู้อ่านเห็นความผิดปกตินั้น ภาพที่ 1 เป็นภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนมีสีหน้าสงสัย ภาพที่ 2 และภาพที่ 3 แสดงภาพดาบที่ปักไว้บนพื้นดิน และโถใส่เลือดวางไว้ใกล้เทวรูป ภาพที่ 4 มีขนาดใหญ่เป็นสองเท่าของภาพที่ 2 และ 3 แสดงภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนนำเวตาลลงจากบ่าและวางไว้บนพื้น ภาพที่ 5 นำเสนอภาพตัวละคร 3 ตัว คือ พระราชบุตรธรรมธวัช พระเจ้าตริวิกรมเสน และโยคีศานติศีลที่ในมือถือถ้วยน้ำดื่ม และภาพที่ 6 เป็นภาพโยคีแสดงสีหน้าเจ้าเล่ห์ยื่นแก้วน้ำให้พระเจ้าตริวิกรมเสน ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 118.



ภาพประกอบ 82 การใช้ 6 กรอบเพื่อแสดงเหตุการณ์ต่อเนื่องที่มีมุมมองของภาพหลากหลายใน 1 เหตุการณ์[1]

การนำเสนอภาพรายละเอียดต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมของโยคีศานติศีลดังภาพข้างต้น ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเหตุการณ์และความรู้สึกของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่รู้ว่าโยคีศานติศีลจะสังหารพระองค์

การใช้กรอบของการ์ตูนนิทานเวตาลมีความสำคัญต่อการนำเสนอเนื้อหาและภาพการ์ตูน การนำเสนอภาพแบบเต็มหน้ากระดาษสามารถแสดงรายละเอียดของภาพที่ชัดเจน และการใช้หลายกรอบใน 1 หน้ากระดาษทำให้ผู้อ่านเห็นภาพเหตุการณ์และภาพการเคลื่อนไหวของตัวละครอย่างต่อเนื่อง ช่วยให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างกระชับและรวดเร็ว กล่าวคือ การนำเสนอหลายกรอบสามารถนำเสนอเรื่องราวที่หลากหลายโดยเปลี่ยนฉากหรือตัดภาพไปเล่าเหตุการณ์อื่นได้ภายใน 1 หน้ากระดาษ ยังช่วยให้รายละเอียดลักษณะท่าทางและสีหน้าที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกของ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 159.

ตัวละครในมุมมองต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน การใช้กรอบจึงทำให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี ตลอดจนช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับการ์ตูนนิทานเวตาล

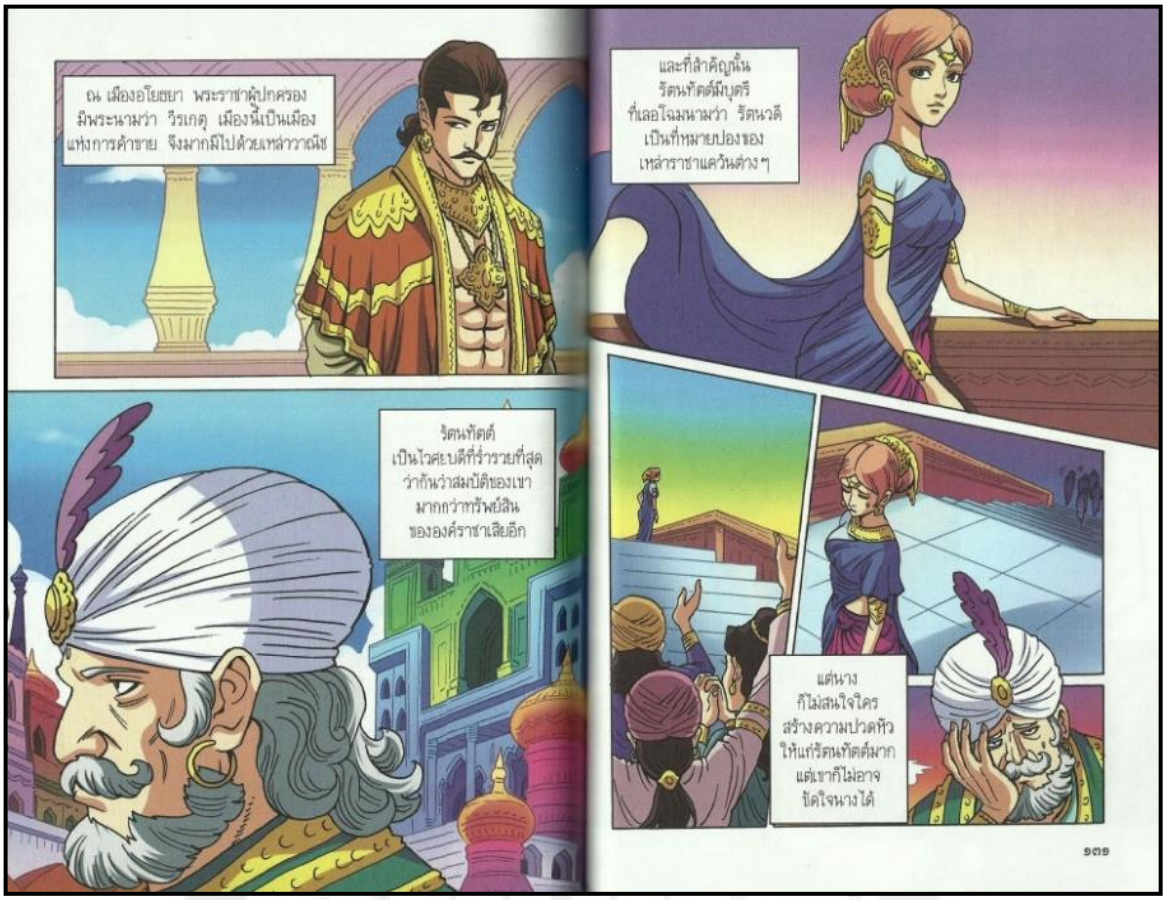
2.2.1.1.3 การใช้กรอบข้อความ

กรอบข้อความ คือ ส่วนที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้เป็นพื้นที่สำหรับบรรจุตัวอักษรเพื่อใช้เป็นข้อความบรรยายประกอบภาพและเป็นบทสนทนาของตัวละคร โดยใช้เส้นหรือกรอบแบบต่าง ๆ แสดงพื้นที่และสื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าข้อความที่ปรากฏในกรอบนั้น ๆ เป็นบทบรรยายภาพหรือบทสนทนาของตัวละคร กรอบข้อความจึงมีความสำคัญในการสร้างความเข้าใจเนื้อหาและแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครแก่ผู้อ่าน จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนนิทานเวตาลใช้กรอบข้อความ 2 ลักษณะคือ กรอบข้อความที่เป็นบทบรรยายและกรอบข้อความบทสนทนา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(ก) กรอบข้อความที่เป็นบทบรรยาย

มีลักษณะเป็นกรอบสี่เหลี่ยมภายในกรอบมีข้อความที่บรรยายและให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ ตัวละคร ตลอดจนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 14 ในนิทานเรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้กรอบข้อความเพื่อบรรยายถึงคุณสมบัติของตัวละคร ได้แก่ พระราชาวีรเกตุที่ครองเมืองอโยธยา มีการบรรยายคุณสมบัติของรัตนทัตต์ที่เป็นพ่อค้าผู้มั่งคั่ง และบรรยายถึงนางรัตนวดีที่มีความงดงาม ดังภาพ



ภาพประกอบ 83 ตัวอย่างการใช้กรอบข้อความบรรยาย[1]

การใช้กรอบข้อความดังกล่าวทำให้ผู้อ่านรับรู้คุณสมบัติของตัวละครนอกเหนือจากการเห็นลักษณะตัวละครที่นำเสนอด้วยภาพ ดังข้อความในบทบรรยายที่ว่า “*รัตนทัตต์มีบุตรีที่เลอโฉมนามว่า รัตนวดี เป็นที่หมายปองของเหล่าราชาแคว้นต่างๆ*”[2] การใช้กรอบข้อความเพื่อบรรยายภาพทำให้การดำเนินเรื่องกระชับและรวดเร็ว กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้บรรยายใช้กรอบข้อความดังกล่าวนำเสนอข้อความสำคัญแก่ผู้อ่านโดยตรง ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาทันทีโดยผู้อ่านไม่ต้องตีความหรือแปลความหมาย

นิทานเรื่องที่ 23 ผู้สร้างสรรค์เปิดเรื่องด้วยบทบรรยายในกรอบสี่เหลี่ยมเพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบว่าเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นที่ใด พร้อมกับแนะนำตัวละครก่อนเข้าสู่เนื้อเรื่อง ดังภาพต่อไปนี้

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 130-131.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 131.



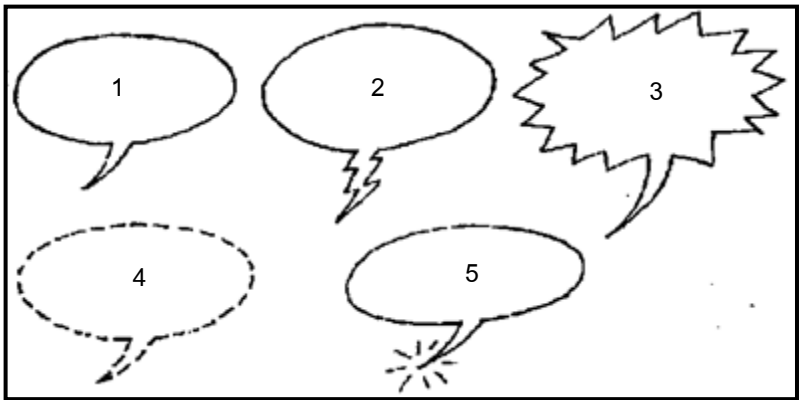
ภาพประกอบ 84 ตัวอย่างการใช้กรอบข้อความบรรยาย[1]

จากภาพกล่าวถึงหมู่บ้านชื่อยัชญสถลซึ่งเป็นที่อยู่ของเหล่าพราหมณ์ และมีการแนะนำตัวละครสำคัญของเรื่อง คือ พราหมณ์ยัชญโสมที่มีความชำนาญพระเวทและมีหน้าที่ดูแลไฟศักดิ์สิทธิ์ ดังบทบรรยายที่ว่า “*ไฟแห่งสิริมงคล ไฟอันเป็นตัวแทนแห่งความโชติช่วงในชีวิต ไฟนี้ได้รับการดูแลจากพราหมณ์ผู้หนึ่ง พราหมณ์ผู้ชำนาญเวท ผู้สังเวยแด่พระอัคนีนามว่ายัชญโสม*”

(ข) กรอบข้อความบทสนทนา

ผู้สร้างสรรค์ใช้กรอบข้อความบทสนทนาหรือบอลลูนคำพูดรูปแบบต่าง ๆ เป็นบทสนทนาของตัวละคร ซึ่งรูดอล์ฟ เดิร์กส์ (Rudolf Dirks) แบ่งรูปแบบของกรอบข้อความบทสนทนาหรือบอลลูนคำพูดเป็น 5 แบบ ได้แก่ แบบที่ 1 คือ บอลลูนคำพูดทั่วไป แบบที่ 2 คือ บอลลูนคำพูดที่ดังจากเครื่องใช้ไฟฟ้า แบบที่ 3 คือ บอลลูนคำพูดดัง ๆ หรือตะโกน แบบที่ 4 คือ คำพูดกระซิบ และแบบที่ 5 คือ คำพูดที่ทะลุผ่านกำแพงออกมา ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 78-79.



ภาพประกอบ 85 บอลลูนคำพูดของรูดอล์ฟ เดิร์กส์ (Rudolf Dirks)[1]

การใช้กรอบข้อความสนทนาในการ์ตูนนิทานเวตาลมีรูปแบบเช่นเดียวกับบอลลูนคำพูดของรูดอล์ฟ เดิร์กส์ (Rudolf Dirks) 2 แบบ ได้แก่ แบบที่ 1 บอลลูนคำพูดทั่วไป มีลักษณะกรอบเป็นรูปวงรี ส่วนล่างของกรอบเป็นรูปกรวยปลายแหลมที่จะชี้ไปทางภาพของตัวละครเพื่อใช้แสดงให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นบทสนทนาของตัวละครดังกล่าว และแบบที่ 3 บอลลูนคำพูดเสียงดัง ๆ หรือตะโกน กรอบมีลักษณะเป็นเส้นหยักปลายแหลมล้อมรอบข้อความ ส่วนล่างของกรอบชี้ไปทางผู้พูด เส้นหยักปลายแหลมรอบข้อความสื่อถึงความน่ากลัวและน่าตื่นเต้นซึ่งเป็นอารมณ์ที่รุนแรง การใช้กรอบดังกล่าวจึงแสดงถึงบทสนทนาที่มีเสียงดังอันเนื่องมาจากอารมณ์ที่รุนแรงของตัวละคร การใช้กรอบข้อความสนทนาทั้ง 2 ลักษณะพบในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 25 เรื่อง ดังนี้

กรอบข้อความสนทนาทั่วไป คือ รูปแบบของกรอบสนทนาที่แสดงให้ผู้อ่านทราบว่าข้อความที่ปรากฏเป็นบทสนทนาที่ตัวละครพูดในอารมณ์ปกติ ไม่ได้แสดงอารมณ์รุนแรง เช่น เศร้าโศกเสียใจ ดีใจ ตกใจ หรือหวาดกลัว เป็นต้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

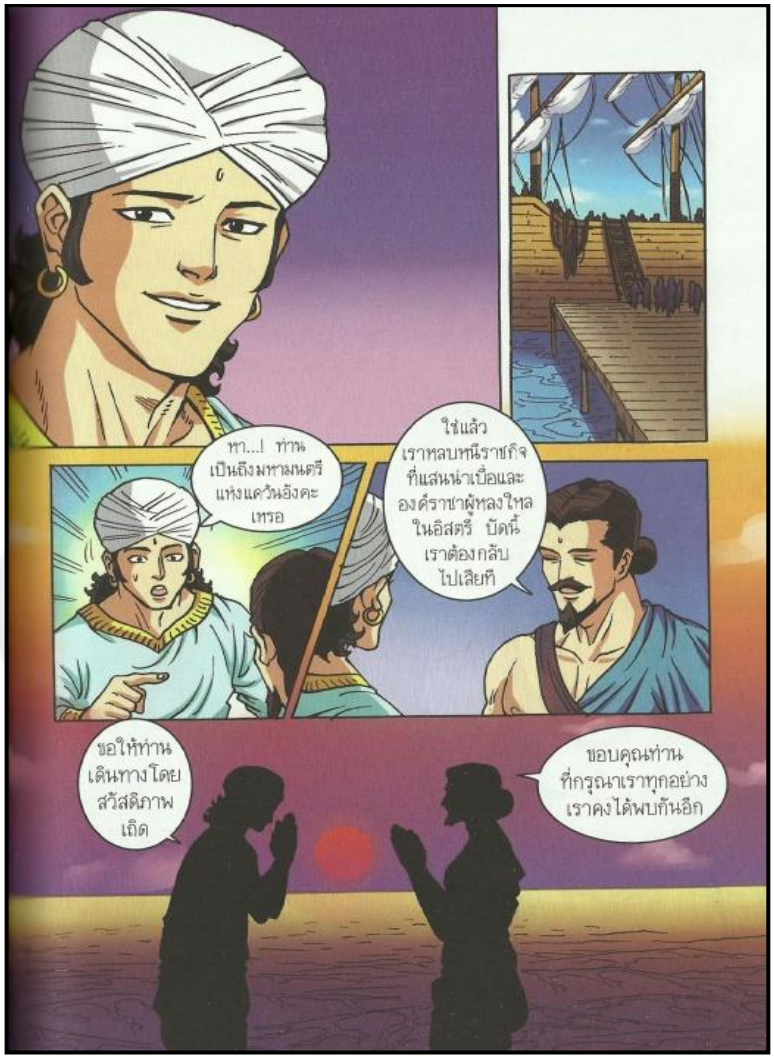
นิทานเรื่องที่ 12 ผู้สร้างสรรค์ใช้กรอบข้อความแสดงบทสนทนาระหว่างนิธิทัตต์หัวน้าพ่อค้ากับมหามนตรีทีรฆทรรศินที่ลากันหลังจากทีรฆทรรศินอาศัยเรือของหัวหน้าพ่อค้าเดินทางไปแสวงบุญ ดังข้อความที่ว่า

นิธิทัตต์:	หา...! ท่านเป็นถึงมหามนตรีแห่งแคว้นอังคะ
ทีรฆทรรศิน:	ใช่แล้ว เราหลบหนีราชกิจที่แสนน่าเบื่อและองค์ราชาผู้หลงใหลในอิสตรี บัดนี้เราต้องกลับไปเสียที
นิธิทัตต์:	ขอให้ท่านเดินทางโดยสวัสดิภาพเถิด
ทีรฆทรรศิน:	ขอบคุณท่านที่กรุณาเราทุกอย่าง เราคงได้พบกันอีก[2]

[1] ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. หน้า 151.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 61.

บทสนทนาดังกล่าวไม่ได้มีเนื้อหาแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง แต่เป็นการบอกเล่าสาเหตุการออกแสวงบุญของทีรฆทรรศิน และการกล่าวอำลาของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์จึงใช้กรอบข้อความสนทนาทั่วไปแสดงให้ผู้อ่านรับรู้อารมณ์ความรู้สึกและน้ำเสียงของตัวละครดังภาพ



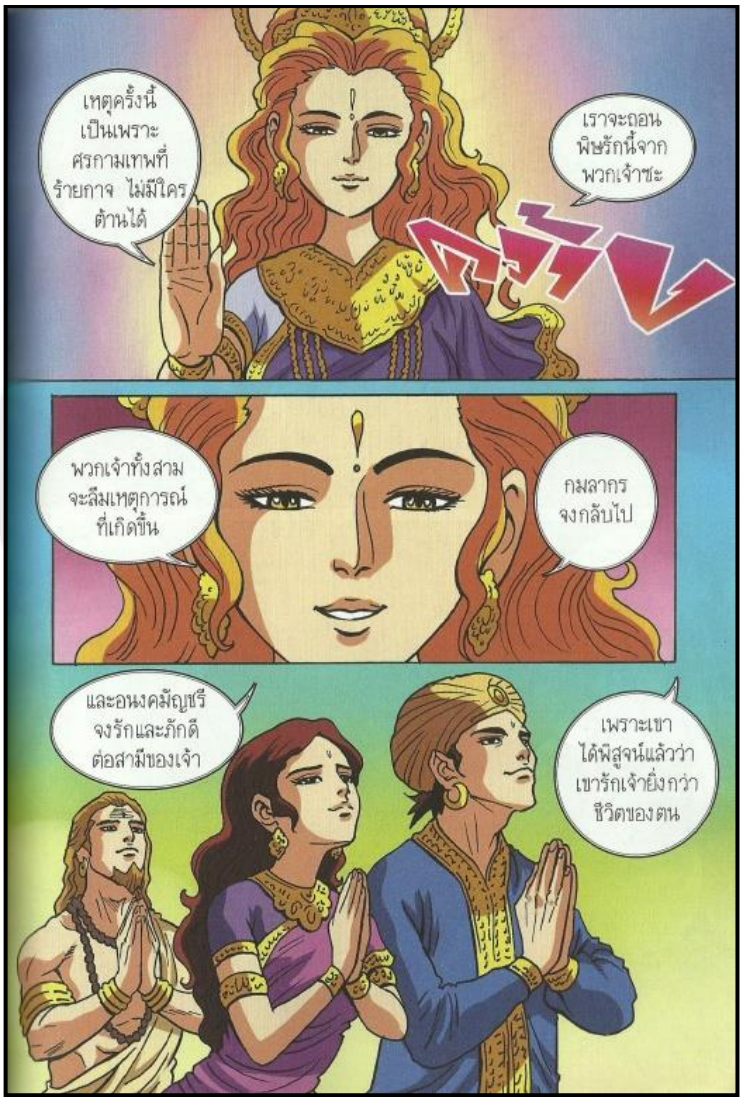
ภาพประกอบ 86 ตัวอย่างการใช้กรอบข้อความสนทนาทั่วไป[1]

นิทานเรื่องที่ 21 แสดงบทสนทนาของเทพเจ้าที่ให้พรตัวละครหลังจากทั้งหมดต้องตายเพราะความรักว่า

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 61.

เหตุครั้งนี้เป็นเพราะศรกามเทพที่ร้ายกาจ ไม่มีใครต้านได้ เราจะถอนพิษรักนี้จากพวกเจ้าซะ พวกเจ้าทั้งสามจะลืมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น กมลากรจงกลับไป และอนงคมัญชรีจงรักและภักดีต่อสามีของเจ้า เพราะเขาได้พิสูจน์แล้วว่าเขารักเจ้ายิ่งกว่าชีวิตของตน[1]

จากข้อความดังกล่าวแสดงความเมตตาของเทพเจ้าที่มีต่อตัวละคร ผู้สร้างสรรค์จึงใช้กรอบข้อความสนทนาทั่วไปเพื่อแสดงลักษณะการพูดของตัวละครที่สอดคล้องกับเนื้อหาและความรู้สึกของผู้พูดที่มีลักษณะสงบนิ่ง ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 87 ตัวอย่างการใช้กรอบข้อความสนทนาทั่วไป[2]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 39.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 39.

กรอบสนทนาที่มีเสียงดังและตะโกน ผู้สร้างสรรค์ใช้กรอบสนทนาที่มีลักษณะเป็นเส้นหยักปลายแหลมล้อมรอบข้อความเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรงของตัวละคร เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้าโศกเสียใจ เป็นต้น มีผลต่อน้ำเสียงที่แสดงออกมาคือการเปล่งเสียงดังหรือตะโกน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 2 ผู้สร้างสรรค์แสดงอารมณ์โกรธของนางพราหมณ์ผ่านบทสนทนาและน้ำเสียงที่ดัง โดยใช้กรอบสนทนาที่มีเสียงดังและตะโกน ดังภาพ



ภาพประกอบ 88 ตัวอย่างการใช้กรอบสนทนาที่มีเสียงดังและตะโกน[1]

จากภาพแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ใช้กรอบสนทนาดังกล่าวเพื่อสื่อสารลักษณะการพูดของตัวละครที่มีอารมณ์รุนแรงสอดคล้องกับข้อความที่แสดงความโกรธอย่างรุนแรง ได้แก่ “*หน็อยเจ้าลูกตัวแสบ*” “*กล้าตะคอกใส่แม่งั้นรึ*” และ “*อย่างนี้ต้องสั่งสอน*”

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 76.

นิทานเรื่องที่ 16 ใช้กรอบสนทนาที่มีเสียงดังและตะโกนเพื่อแสดงอารมณ์ของนางมลยวตีที่เศร้าโศกเสียใจเพราะสามี คือ เจ้าชายชีมูตวาหนสละชีวิตเพื่อเป็นอาหารของครุฑ โดยกล่าวตัดพ้อพระแม่เคารีว่า “*พระแม่เจ้า! พระองค์สัญญาแก่ข้าว่าเจ้าชายชีมูตวาหนคือจอมจักรพรรดิไหนล่ะ จอมจักรพรรดิสามีของลูกกำลังจะสิ้นใจแล้ว*”[1] ดังภาพ



ภาพประกอบ 89 ตัวอย่างการใช้กรอบสนทนาที่มีเสียงดังและตะโกน[2]

การใช้กรอบสนทนาที่มีเสียงดังและตะโกนข้างต้นสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ตลอดจนแสดงลักษณะของเสียงที่ดังซึ่งเกิดจากอารมณ์เศร้าโศกเสียใจอย่างรุนแรงให้ผู้อ่านได้รับรู้

จากการศึกษาการใช้ภาษาภาพเพื่อสื่อเนื้อหาของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์พบว่า ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพของตัวละครและฉากอย่างละเอียด โดยสื่อสารผ่านรูปภาพขนาดใหญ่ที่สามารถแสดงรายละเอียดต่างๆ ของภาพได้ชัดเจนใน 1 หน้ากระดาษ มีการนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องด้วยการนำเสนอกรอบภาพตั้งแต่ 2 กรอบ 3 กรอบ 4 กรอบ 5 กรอบ และ 6 กรอบใน 1 หน้ากระดาษ ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพพฤติกรรมของตัวละครและเหตุการณ์ในมุมมองต่างๆ อย่างต่อเนื่อง สร้างความน่าสนใจในการนำเสนอภาพ ชวนให้ผู้อ่าน

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 36.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 36.

ติดตามเนื้อหาที่สื่อสารจากภาพในแต่ละกรอบ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้กรอบข้อความเพื่อสื่อสารกับผู้อ่านว่าข้อความใดเป็นบทบรรยายและข้อความใดเป็นบทสนทนาของตัวละครด้วยการใช้กรอบข้อความแบบต่างๆ โดยเฉพาะกรอบข้อความสนทนาที่ประกอบด้วยกรอบข้อสนทนาทั่วไปและกรอบข้อความสนทนาเสียงดังและตะโกน ที่ทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงน้ำเสียงและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้เป็นอย่างดีนอกเหนือจากการใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) และเครื่องหมายปรัศนีย์ (?) เพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละคร

2.2.1.2 การใช้ภาษาเสียง

ภาษาเสียง คือ "*ส่วนที่เป็นตัวหนังสือที่อ่านออกเสียงเลียนเสียงธรรมชาติ เช่น ปัง! เฟี้ยว! โอ๊ย! เอี๊ยด! ครืด! โป๊ก! จ๋อม! บุ๋ง! บุ๋ง! ฯลฯ คำเหล่านี้ไม่มีคำแปลในพจนานุกรม*"[1] แม้บางเสียงจะไม่มีความหมายตามพจนานุกรมแต่อย่างไรก็ตามภาษาเสียงก็ยังบอกความหมายของอารมณ์ความรู้สึก

การจากการศึกษาพบว่า ผู้สร้างสรรค์ใช้ภาษาเสียงหรือคำแสดงเสียง เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และสร้างจินตภาพแก่ผู้อ่าน แม้เสียงที่เกิดขึ้นจากตัวอักษรจะไม่ตรงกับเสียงในความเป็นจริงก็ตาม "*วรรณกรรมจะถ่ายทอดประสบการณ์เกี่ยวกับ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ให้เหมือนกับที่เราได้รับในชีวิตจริงนั้นย่อมเป็นไปไม่ได้*"[2]

คำแสดงเสียงในหนังสือการ์ตูนนิทานเวตาลจึงมีส่วนช่วยแสดงบรรยากาศของเหตุการณ์ และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้ผู้อ่านสามารถรับรู้นอกเหนือจากภาพการ์ตูน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

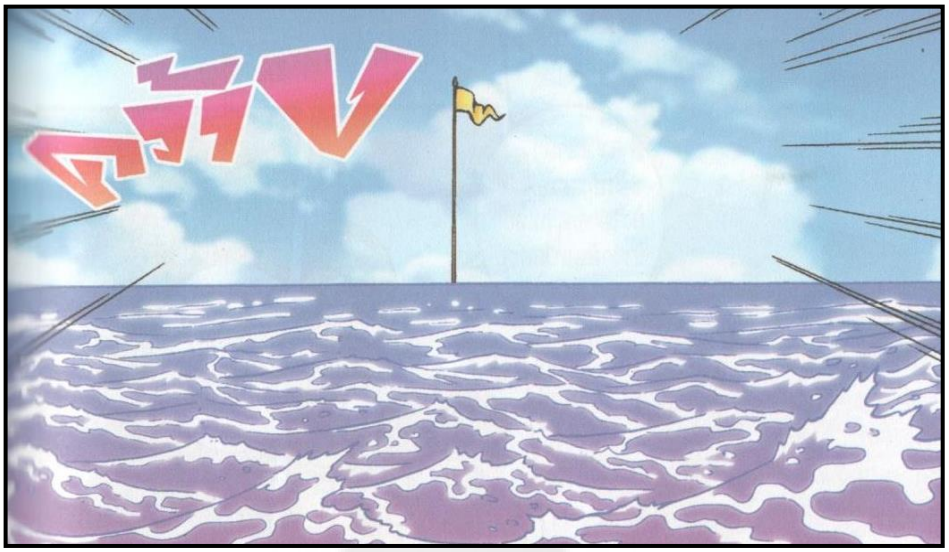
2.2.1.2.1 คว้าง พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายว่าหมายถึง "*อาการที่หมุนหรือลอยไปตามกระแสลมและน้ำ เป็นต้น อย่างไม่มีจุดหมายหรือไม่มีที่ยึดเหนี่ยว เช่น ลอยคว้าง หมุนคว้าง; ลักษณะที่ละลายเหลวอย่างน้ำ เช่น ทองละลายคว้างอยู่ในเบ้า*"[3] การ์ตูนนิทานเวตาลใช้คำว่า "*คว้าง*" เพื่อแสดงความกว้างใหญ่ของสถานที่และความยิ่งใหญ่ของวัตถุ ทำให้ตัวละครหรือผู้อ่านรู้สึกเหมือนลอยคว้างในที่ที่ยิ่งใหญ่ไร้จุดสิ้นสุดมีปรากฏเมื่อตัวละครอยู่ลำพังจึงแสดงถึงความรู้สึกโดดเดี่ยวของตัวละคร เช่น แสดงเสียง "*คว้าง*" ประกอบภาพฉากมหาสุมทร และเมืองใต้บาดาล ในนิทานเรื่องที่ 7 ดังภาพต่อไปนี้

---

[1] ศักดา วิมลจันทร์. (2551). *การ์ตูนิสต์สะกิดศิลป์*. หน้า 65.

[2] เจตนา นาควัชระ. (2542). *ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี*. หน้า 40.

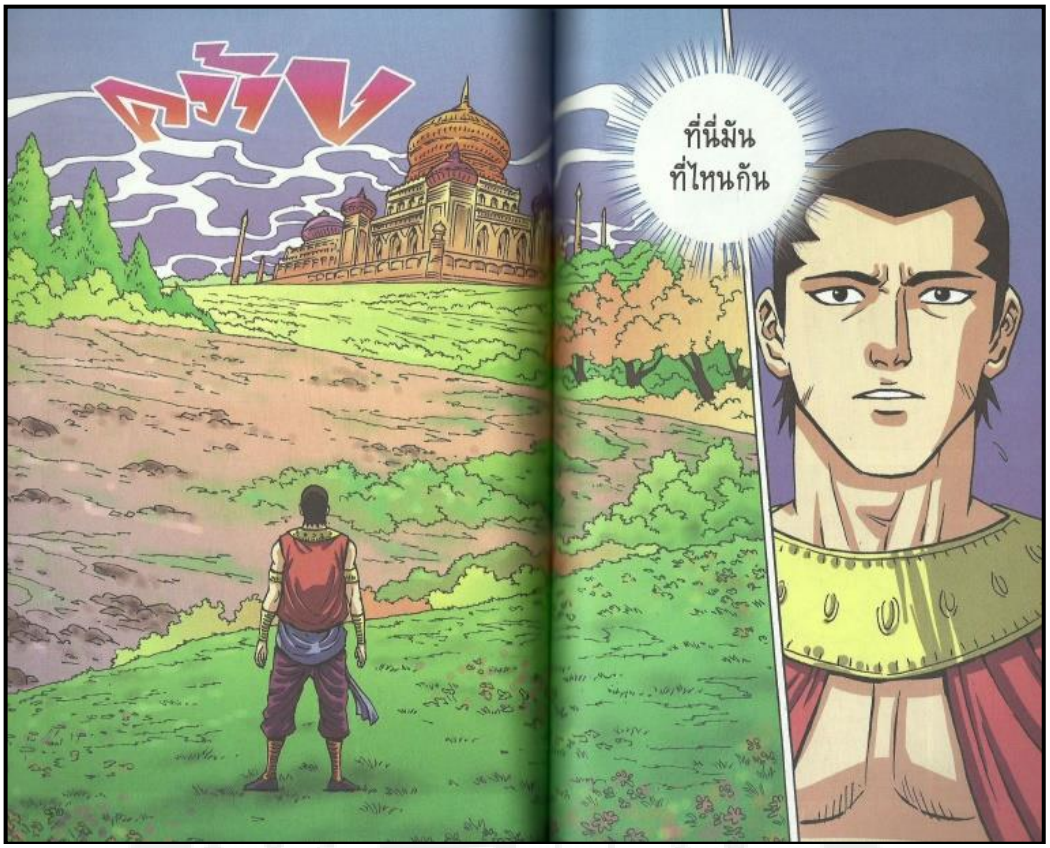
[3] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 241.



ภาพประกอบ 90 การใช้คำว่า “*คว้าง*” เพื่อแสดงความกว้างใหญ่ของมหาสมุทร[1]

คำว่า “*คว้าง*” เป็นเสียงที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความน่ากลัวและความโดดเดี่ยว เมื่อสัตตวศีลลงไปถึงเมืองบาดาลพบปราสาทขนาดใหญ่ คำว่า “*คว้าง*” ในภาพนอกจากจะสื่อถึงความยิ่งใหญ่ของเมืองแล้ว ยังแสดงให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความโดดเดี่ยว ดังเหตุการณ์ในภาพสัตตวศีลลงไปที่เมืองบาดาลคนเดียวอีกทั้งสถานที่ดังกล่าวยังเป็นที่ที่ไม่รู้จักและคุ้นเคย สัตตวศีลจึงรู้สึกโดดเดี่ยวและอ้างว้างที่ต้องผจญภัยเพียงลำพัง ดังภาพตัวอย่าง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 83.



ภาพประกอบ 91 การใช้คำว่า “*คว้าง*” เพื่อแสดงความยิ่งใหญ่ของเมืองบาดาล[1]

ในนิทานเรื่องที่ 16 ผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “*คว้าง*” เพื่อแสดงภาพวัตถุที่มีขนาดใหญ่ ดังที่ใช้ประกอบภาพต้นกัลปพฤกษ์ เมื่อพิจารณารายละเอียดของภาพพบว่าต้นกัลปพฤกษ์สื่อถึงความน่ากลัว สังเกตได้จากภาพลำต้นขนาดใหญ่ สีเข้ม และผิวขรุขระ ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 92-93.



ภาพประกอบ 92 การใช้คำว่า “*คว้าง*” แสดงความใหญ่โตของต้นกัลปพฤกษ์[1]

ดังนั้นคำว่า “*คว้าง*” ในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นเสียงที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของวัตถุ และสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกที่อ้างว้างโดดเดี่ยวของตัวละคร และความน่ากลัวของฉาก

2.2.1.2.2 ตึก การ์ตูนนิทานเวตาลใช้คำว่า “*ตึก*” เพื่อแสดงเสียงการเดินอย่างเร่งรีบ เสียงวิ่ง และเสียงกระแทกเท้าลงบนพื้น ผู้อ่านรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกตื่นเต้น เห็นพฤติกรรมของตัวละที่เร่งรีบอย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น นิทานเรื่องที่ 11 ภาพการวิ่งของหมอหลวงที่รีบมารักษาพระชายาของพระเจ้าธรรมธวัชมีคำว่า “*ตึก*” ประกอบ ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 13.

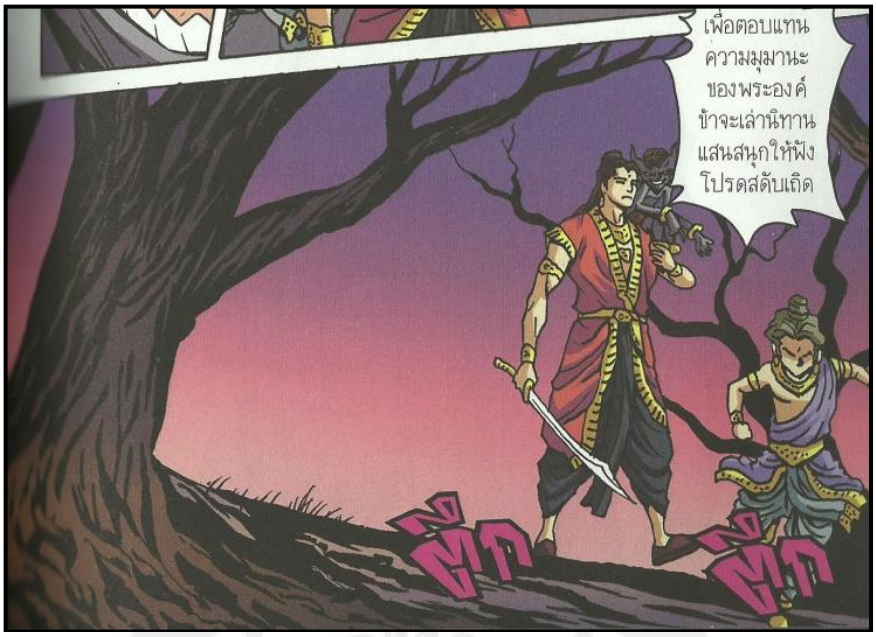


ภาพประกอบ 93 การใช้คำว่า “*ตึก*” แสดงเสียงการวิ่ง[1]

จากภาพตัวละครเร่งรีบโดยสังเกตจากท่าทางของหมอหลวง และเมื่อพบข้อความที่กล่าวว่า “*เร็วๆ หน่อยเถิดท่านหมอ!!*” จึงช่วยสนับสนุนให้การกระทำของตัวละครชัดเจนและสมเหตุสมผลมากขึ้น เพราะมีคนเร่งให้หมอหลวงรีบ หมอหลวงจึงต้องรีบวิ่งไปรักษาพระชายาของพระราชาเร็วที่สุด

นิทานเรื่องที่ 12 ใช้เสียง “*ตึก*” ประกอบภาพการเดินอย่างเร่งรีบของพระเจ้าตริวิกรมเสนและพระราชบุตรธรรมธวัช เพื่อนำเวตาลไปมอบให้โยคีศานติศีล เสียง “*ตึก*” จึงสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่กำลังเร่งรีบ ดังภาพตัวอย่าง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 23.



ภาพประกอบ 94 การใช้คำว่า “*ตึก*” แสดงเสียงการเดิน[1]

นิทานเรื่องที่ 21 กล่าวถึงเหตุการณ์ตอนที่กมลากรและอนงคมัญชรีพบกันหลังจากที่รอคอยกันมานาน ผู้สร้างสรรค์ใช้เสียง “*ตึก*” และเสียง “*ตัก*” รวมกันเกิดเป็นเสียงเต้นของหัวใจดัง “*ตึกตักๆ*” ปรากฏอยู่รอบตัวละครเป็นจำนวนมาก เพื่อสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ตื่นเต้นและดีใจมาก ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 37.



ภาพประกอบ 95 การใช้คำว่า “*ตึก*” แสดงเสียงหัวใจเต้นเพื่อสื่อถึงอารมณ์ตื่นเต้น[1]

การใช้เสียง “*ตึก*” จึงแสดงถึงลักษณะการเดินอย่างเร่งรีบ การวิ่ง และเสียงของหัวใจเต้น ทั้งยังบอกความหมายของอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่อยู่ในอาการตื่นเต้นและเร่งรีบให้ผู้อ่านรับรู้อย่างชัดเจน

2.2.1.2.3 ฟ้าว ใช้เป็นเสียงประกอบภาพการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ทั้งตื่นเต้น ตกใจ และหวาดเสียวของตัวละคร ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 1 หญิงชรานั่งอยู่ในกระเช้าซึ่งถูกปล่อยลงมาจากตึกสูงอย่างรวดเร็ว มีคำว่า “*ฟ้าว*” ประกอบการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อถึงความรวดเร็ว ผู้อ่านรับรู้ว่ากระเช้าเคลื่อนไหวรวดเร็ว โดยสังเกตจากผ้าคลุมผมของหญิงชราที่ปลิวไปด้านหลังและน้ำตาบริเวณหางตา

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 32.

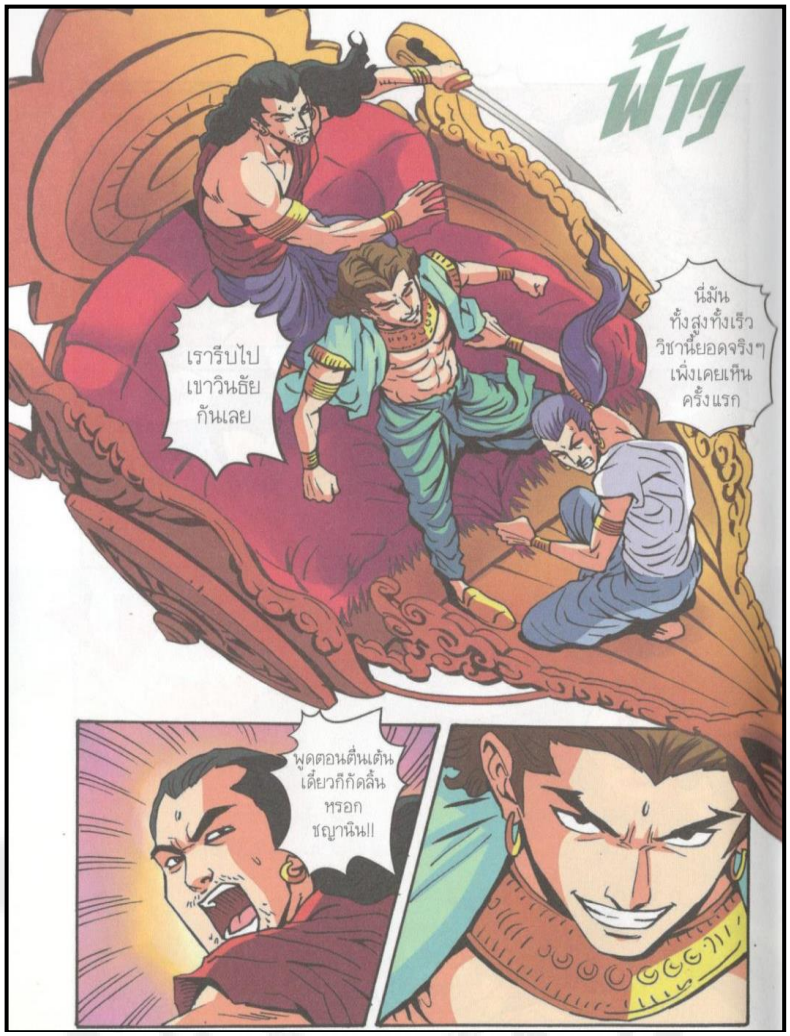
ที่ปะทะกับลม พร้อมกับสีหน้าที่แสดงอาการตกใจและหวาดเสียว เสียง “*ฟ้าว*” จึงแสดงถึงการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ทั้งยังสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ตกใจและหวาดเสียวได้ชัดเจน ดังภาพ



ภาพประกอบ 96 การใช้คำว่า “*ฟ้าว*” เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วของกระเช้า[1]

นิทานเรื่องที่ 5 ใช้คำว่า “*ฟ้าว*” แสดงเสียงการเคลื่อนไหวของพาหนะที่เหาะอยู่ในอากาศอย่างรวดเร็ว ดังภาพตัวอย่าง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 45.



ภาพประกอบ 97 การใช้คำว่า “*ฟ้าว*” เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวของพาหนะอย่างรวดเร็ว[1]

มายากรพาวีรบุรุษและชญานินนั่งรถเหาะขึ้นไปบนอากาศอย่างรวดเร็วเพื่อตามไปช่วยนางโสมประภาจากรากษส มีคำว่า “*ฟ้าว*” เป็นเสียงประกอบการเคลื่อนไหวของรถ นอกจากนี้ตัวละครยังแสดงสีหน้าตกใจพร้อมกับกล่าวว่า “*นี่มันทั้งสูงทั้งเร็ว วิชานี้ยอดจริงๆ เพิ่งเคยเห็นครั้งแรก*” และ “*พูดตอนตื่นเต้นเดี๋ยวก็กัดลิ้นหรอก ชญานิน!!*” ทำให้ผู้อ่านเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกที่ตื่นเต้นของตัวละครชัดเจน

ผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “*ฟ้าว*” ประกอบภาพการถอดวิญญาณของวามศิวะในนิทานเรื่องที่ 23 เพื่อแสดงให้เห็นว่าวิญญาณของวามศิวะพุ่งออกมาจากร่างอย่างรวดเร็ว ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 176.



ภาพประกอบ 98 การใช้คำว่า “*ฟ้าว*” เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วของวิญญาณ[1]

จากภาพผู้อ่านรับรู้ได้ว่าวิญญาณพุ่งออกจากร่างของวามศิวะอย่างรวดเร็ว โดยสังเกตจากเสียง “*ฟ้าว*” ประกอบกับการวาดลายเส้นแผ่ออกมาจากร่างกายที่อยู่ใต้ต้นไม้ ทั้งยังสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกตื่นเต้นของวามศิวะที่จะได้ร่างใหม่

2.2.1.2.4 ฉัวะ ใช้เป็นเสียงประกอบภาพการต่อสู้ด้วยดาบหรือการใช้ดาบฟันสิ่งต่างๆ เช่น การใช้คำว่า “*ฉัวะ*” ในภาพเหตุการณ์ที่สัตตวศีลปราบกลุ่มโจรด้วยดาบ ในภาพมีสัตตวศีลยืนหันหลังและกางแขนออก ภายในมือถือดาบ ด้านหลังของสัตตวศีลมีภาพของโจรนอนอยู่บนพื้น และมีคำว่า “*ฉัวะ*” ปรากฏอยู่คู่กับภาพสีแดงด้านซ้ายมือสื่อถึงเลือด แม้ภาพเหตุการณ์ดังกล่าวจะไม่ปรากฏฉากขณะที่สัตตวศีลใช้ดาบต่อสู้กับกลุ่มโจร แต่ผู้อ่านก็สามารถคาดเดาเหตุการณ์ได้จากภาพและคำว่า “*ฉัวะ*” ดังนั้น “*ฉัวะ*” จึงเป็นเสียงที่แสดงถึงการใช้ดาบต่อสู้ ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 98.



ภาพประกอบ 99 การใช้คำว่า “ฉัวะ” แสดงเสียงการใช้ดาบฟันร่างกาย[1]

นิทานเรื่องที่ 24 ใช้คำว่า “ฉัวะ” ประกอบภาพการต่อสู้ด้วยดาบระหว่างพระราชาธรรมะกับโจรแห่งหมู่บ้านภิลละ เมื่อสังเกตสีหน้าและท่าทางของพระราชาธรรมะแล้วจะเห็นว่า พระราชามีสีหน้าที่จริงจังและตั้งใจใช้ดาบฟันลงที่คอโจรอย่างไม่ลังเล ดังนั้นเสียง “ฉัวะ” จึงสื่อให้เห็นถึงความรุนแรงของการฟันดาบ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 100 การใช้คำว่า “ฉัวะ” แสดงเสียงการใช้ดาบฟันร่างกาย[2]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 66.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 116.

ผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “ฉัวะ” ในภาพเหตุการณ์ที่โจรใช้ดาบต่อสู้กับทหารของพระราชาวีรเกตุ ในนิทานเรื่องที่ 14 ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 101 การใช้คำว่า “ฉัวะ” แสดงเสียงการใช้ดาบฟันร่างกาย[1]

จากภาพผู้สร้างสรรค์ใช้เสียง “ฉัวะ” ขณะที่ดาบสัมผัสลงบนร่างกายของทหาร นอกจากคำว่า “ฉัวะ” จะแสดงถึงการใช้ดาบฟันลงสิ่งต่างๆ แล้ว ยังสื่อถึงความรุนแรงและความน่าหวาดกลัวของการต่อสู้อีกด้วย

2.2.1.2.5 ครืน มีความหมายตามพจนานุกรมว่า “*เสียงดังลั่นเช่นฟ้าร้อง*”[2] การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ใช้คำดังกล่าวแสดงการเคลื่อนที่ของวัตถุและตัวละครที่มีเสียงดัง โดยผู้สร้างสรรค์จะเขียนตัวสะกด “*น*” เพิ่มเข้าไปเป็น “*ครืนนน*” เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนที่อย่างต่อเนื่อง เสียงดังกล่าวทำให้เกิดความรู้สึกน่ากลัวและมีพลัง ตัวอย่างเช่น

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 145.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 234.

นิทานเรื่องที่ 7 ใช้คำว่า “*ครืนนน*” เป็นเสียงประกอบภาพรถม้าที่กำลังวิ่ง แสดงถึงการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วด้วยกำลังของม้า เสียง “*ครืนนน*” จึงเป็นเสียงที่ให้ความรู้สึกที่มีพลัง ดังภาพตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพประกอบ 102 การใช้คำว่า “*ครืน*” แสดงการเคลื่อนไหวของรถม้า[1]

นิทานเรื่องที่ 12 ภาพคลื่นทะเลขนาดใหญ่ ใช้คำว่า “*ครืนนน*” เพื่อแสดงเสียงคลื่นที่ดังมากเหมือนเสียงฟ้าร้องและภาพบรรยากาศที่ปั่นป่วน ทำให้เกิดความรู้สึกที่น่ากลัว ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 103 การใช้คำว่า “*ครืน*” แสดงการเคลื่อนไหวของคลื่นทะเลที่มีเสียงดัง[2]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 65.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 55.



ภาพประกอบ 104 การใช้คำว่า “*ครืน*” แสดงเสียงและการลุกไหม้ของไฟ[1]

จากภาพเป็นเหตุการณ์ตอนที่พราหมณ์คนที่ 3 ก่อกองไฟเพื่อทำพิธีชุบชีวิตนางมันทารวดี ในนิทานเรื่องที่ 2 เสียง “*ครืนนน*” แสดงเสียงและการลุกไหม้ของกองไฟ จึงแสดงให้ผู้อ่านรับรู้ถึงพลังความรุนแรงของกองไฟขนาดใหญ่

2.2.1.2.6 ขวับ หมายถึง “*เร็ว, ทันที, เช่น เหลียวขวับ*”[2] ในการ์ตูนนิทานเวตาลใช้เสียง “*ขวับ*” ประกอบภาพกิริยาอาการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วของตัวละคร ซึ่งเกิดจากอาการตกใจของตัวละคร ตัวอย่างเช่น

ในนิทานเรื่องที่ 12 มีคำว่า “*ขวับ*” ประกอบภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนเอื้อมมือไปคว้าเวตาลจากต้นอโศกอย่างรวดเร็ว เพื่อสื่อถึงอาการตกใจของเวตาลที่ถูกจับตัวอย่างรวดเร็ว ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 79.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 176.



ภาพประกอบ 105 การใช้คำว่า “*ขวับ*” เพื่อแสดงถึงความรวดเร็วในการจับตัวเวตาล[1]

นิทานเรื่องที่ 7 นำเสนอภาพพระราชาจัณฑสิงห์เงื้อสายธนูเพื่อล่าสัตว์ ขณะนั้นมีกวางตัวหนึ่งเห็นจึงตกใจและวิ่งหนี พระเจ้าจัณฑสิงห์รีบเงื้อสายธนูอย่างรวดเร็วโดยมีคำว่า “*ขวับ*” ที่สื่อถึงความน่ากลัวของการใช้ธนูล่ากวาง ดังภาพตัวอย่าง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 36.



ภาพประกอบ 106 การใช้คำว่า “*ขวับ*” เพื่อแสดงถึงความเร็วในการเงื้อสายธนู[1]

นิทานเรื่องที่ 11 นำเสนอภาพเหตุการณ์ตอนที่นางมฤคางกวดีได้ยินเสียงครกตำข้าว นางจึงหันไปตามเสียงที่ได้ยินด้วยความตกใจ โดยผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “*ขวับ*” เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกตกใจของตัวละคร ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 49.



ภาพประกอบ 107 การใช้คำว่า “*ขวับ*” เพื่อแสดงอาการตกใจของตัวละคร[1]

ผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “*ขวับ*” ประกอบภาพนางมฤคางกวดีที่หันหน้าไปอย่างรวดเร็วเพราะรู้สึกตกใจเมื่อได้ยินเสียงครกตำข้าว ดังนั้นเสียง “*ขวับ*” จึงเป็นเสียงที่แสดงกิริยาอาการของตัวละครที่เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ตกใจอย่างชัดเจน

2.2.1.2.7 ซ่า หมายถึง “*อาการที่ปรากฏแก่ร่างกายเมื่อเวลาขนลุกหรือเป็นเหน็บ เป็นต้น; เสียงดังอย่างเสียงน้ำแตกกระจาย*”[2] ผู้สร้างสรรค์ใช้เสียง “*ซ่า*” ประกอบภาพของแหล่งน้ำ เช่น ทะเล ลำธาร เป็นต้น เป็นเสียงที่สื่อถึงการเคลื่อนไหวของน้ำที่ไม่รุนแรงอย่างคลื่นทะเลที่ปั่นป่วน เสียง “*ซ่า*” จึงสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกที่สดชื่น และบรรยากาศของแหล่งน้ำที่อยู่ในภาวะสงบ ตัวอย่างเช่น

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 24.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 399.

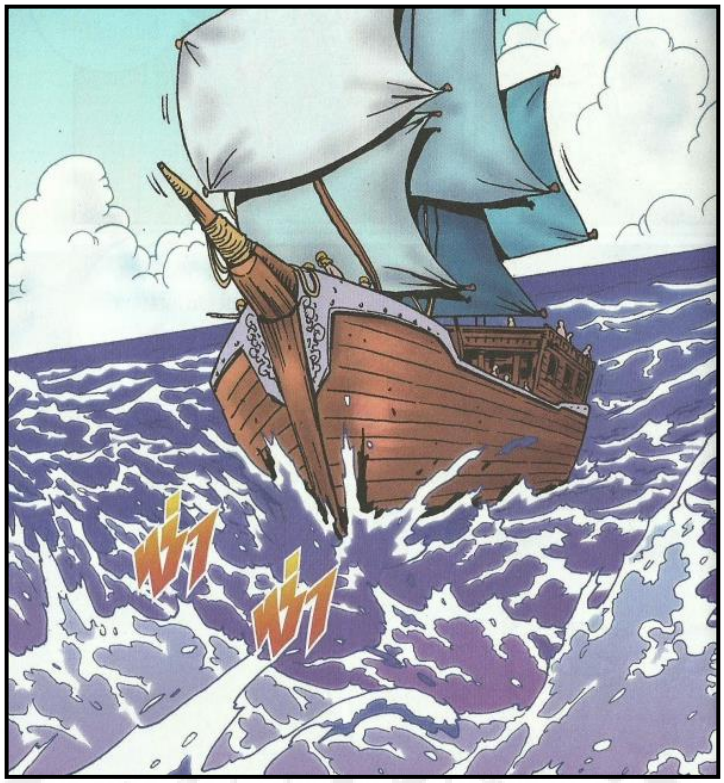
นิทานเรื่องที่ 1 นำเสนอภาพเหตุการณ์ของนางปัทมาวดีกำลังเล่นน้ำกับเหล่าบริวารอย่างสนุกสนาน ผู้สร้างสรรค์จึงใช้คำว่า “*ซ่า*” ประกอบภาพเพื่อแสดงเสียงการเคลื่อนไหวของน้ำ และสื่อถึงความรู้สึกสดชื่นและผ่อนคลายของนางปัทมาวดีและเหล่าบริวาร ดังปรากฏในภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 108 การใช้คำว่า “*ซ่า*” เพื่อแสดงเสียงน้ำและสื่อถึงความสดชื่น[1]

นิทานเรื่องที่ 7 นำเสนอภาพเรือที่อยู่กลางมหาสมุทร และมีคำว่า “*ซ่า ซ่า*” ประกอบเพื่อแสดงเสียงของคลื่นทะเลที่อยู่ในภาวะปกติไม่มีคลื่นลมปั่นป่วน ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 29.



ภาพประกอบ 109 การใช้คำว่า “*ซ่า*” เพื่อแสดงเสียงคลื่นทะเล[1]

การใช้คำว่า “*ซ่า ซ่า*” ที่แสดงเสียงของน้ำประกอบภาพ ช่วยสื่ออารมณ์และความรู้สึกที่สดชื่นและเบิกบาน ซึ่งสอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกของสัตตวศีลที่มีความสุขและเบิกบานใจเพราะกำลังจะเดินทางไปสู่ขอธิดาของเจ้าเกาะลังกาให้แก่พระเจ้าจัณฑสิงห์ ทำให้เจ้านายได้สมหวังในความรัก

ในนิทานเรื่องที่ 16 ผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “*ซ่า*” ประกอบภาพของเจ้าชายชีมูตวาหนนั่งอยู่ริมทะเลเพื่อแสดงเสียงจากคลื่นของทะเล ภายในภาพแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่มีอาการสงบ เนื่องจากเจ้าชายชีมูตวาหนตั้งใจจะสละชีวิตของตนเองให้แก่พญาครุฑเพื่อช่วยชีวิตนาค เจ้าชายจึงนั่งรอพญาครุฑด้วยจิตใจที่สงบ ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 80.

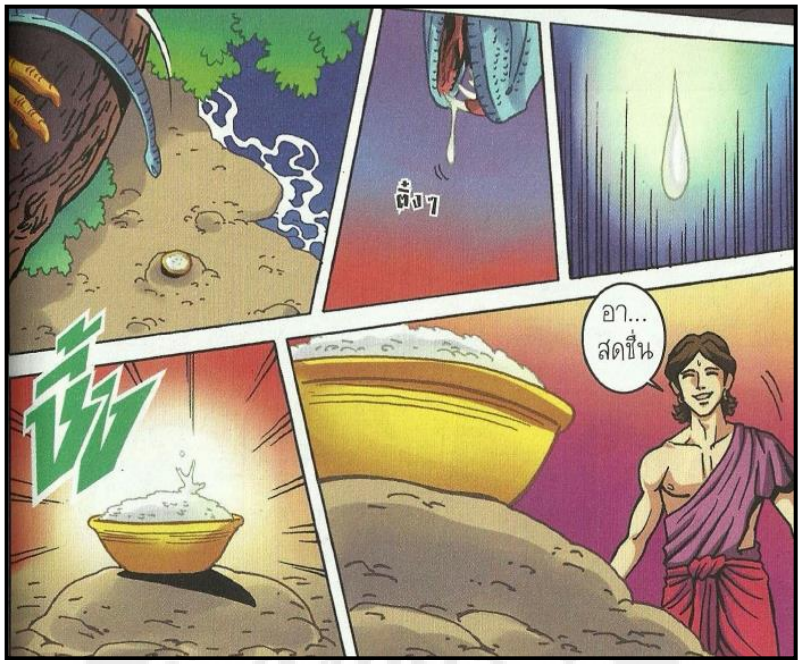


ภาพประกอบ 110 การใช้คำว่า “*ซ่า*” เพื่อแสดงเสียงของทะเลและสื่อถึงจิตใจที่สงบ[1]

เสียง “*ซ่า*” ในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นภาษาเสียงที่แสดงถึงเสียงของน้ำ นอกจากนี้ยังแสดงให้ผู้อ่านรับรู้ถึงบรรยากาศของภาพที่อยู่ในภาวะสงบ ไม่มีความวุ่นวาย

2.2.1.2.8 ชิ้ง ใช้ประกอบภาพเหตุการณ์ที่แสดงภาวะอันตรายหรืออยู่ในสถานการณ์คับขัน สื่อถึงเหตุการณ์ที่น่าหวาดกลัวหรือน่าตกใจ เช่น นิทานเรื่องที่ 13 ผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “*ชิ้ง*” ประกอบภาพเหตุการณ์ขณะที่พิษของงูหยดลงชามข้าว เพื่อแสดงถึงภาวะอันตรายเมื่อหริสวามินกินจึงเสียชีวิต ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 32.



ภาพประกอบ 111 การใช้คำว่า “*ชิ้ง*” เพื่อแสดงภาวะอันตราย[1]

ในนิทานเรื่องที่ 8 ใช้คำว่า “*ชิ้ง*” ประกอบภาพพระเจ้าประเสนชิตแสดงสีหน้าตกใจเมื่อได้ยินชายหนุ่มกล่าวถึงหญิงงามที่สุดในเมืองว่า “*โอ้ย!! เอานางออกไปให้พ้นข้าที!! คนอะไรกลิ่นสาบอย่างกับแพะ!!*” คำว่า “*ชิ้ง*” ในนิทานเรื่องที่ 8 จึงเป็นเสียงที่สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ตกใจ ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 123.



ภาพประกอบ 112 การใช้คำว่า “*ชิ้ง*” เพื่อแสดงอาการตกใจของตัวละคร[1]

นอกจากนี้ยังมีการใช้คำว่า “*ชิ้ง*” ประกอบภาพสีหน้าตกใจของชายหนุ่มที่มีความเป็นเลิศเรื่องเตียงนอนที่ถูกเส้นขนบนที่นอนแทงหลัง “*ชิ้ง*” สื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าตัวละครกำลังประสบเหตุการณ์ที่อันตรายและน่าตกใจ ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 139.



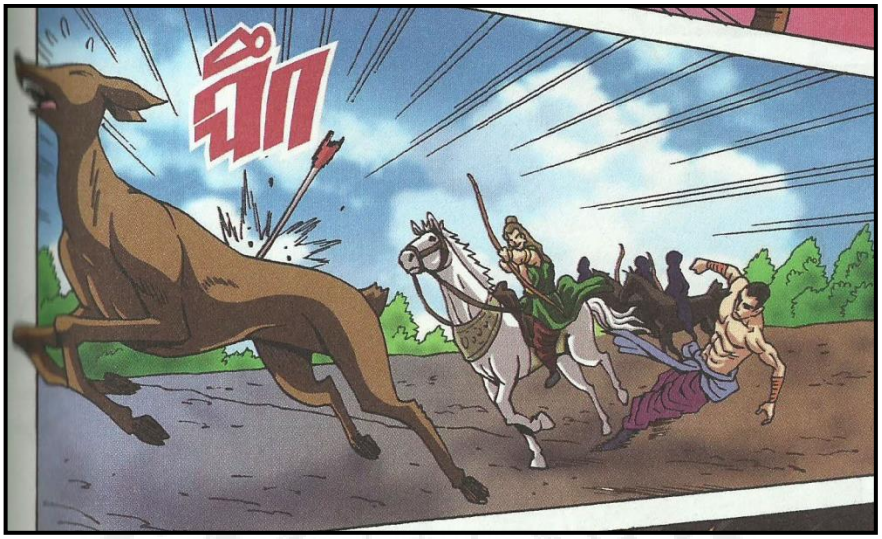
ภาพประกอบ 113 การใช้คำว่า “*ชิ้ง*” เพื่อแสดงอาการตกใจ[1]

คำว่า “*ชิ้ง*” ในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นเสียงที่แสดงถึงภาวะอันตราย และเป็นเสียงที่สื่ออาการตกใจ อย่างไรก็ตามใน 1 หน้ากระดาษอาจมีภาษาเสียงปรากฏหลายคำ ดังภาพข้างบนที่มีคำว่า “*ฟุบ*” ซึ่งเป็นคำที่แสดงเสียงของวัตถุที่มีขนาดหนักกระทบกับวัตถุที่มีผิวสัมผัสนุ่มและสื่อถึงความรู้สึกสบาย เช่น ภาพชายหนุ่มที่ทิ้งตัวลงบนที่นอนพร้อมกล่าวว่า “*อืม นุ่มสบาย*” และคำว่า “*ผ่าง*” ที่แสดงถึงการค้นพบบางสิ่งและเป็นเสียงที่สื่อถึงความรู้สึกตื่นเต้น เช่น ภาพเส้นขนที่โผล่ขึ้นมาบนที่นอน การใช้ภาษาเสียงหลายคำใน 1 หน้ากระดาษจึงเป็นการนำเสนอเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องและมีหลายอารมณ์ ทำให้ผู้อ่านได้รับอรรถรสในการอ่านการ์ตูน

2.2.1.2.9 ฉึก ผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “*ฉึก*” เพื่อแสดงเสียงของการใช้อาวุธปลายแหลมแทงลงบนร่างกาย สื่อให้ผู้อ่านเห็นถึงความเจ็บปวดของตัวละคร ตัวอย่างเช่น

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 142.

นิทานเรื่องที่ 7 กวางถูกลูกธนูของพระเจ้าจัณฑสิงห์ปักกลางหลัง โดยมีคำว่า “*ฉึก*” เป็นเสียงประกอบลูกธนู เป็นเสียงที่แสดงความเจ็บปวด เห็นได้จากสีหน้าของกวางที่ถูกลูกธนูปักกลางหลัง ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 114 การใช้คำว่า “*ฉึก*” เพื่อแสดงเสียงของลูกธนูปักลงบนร่างของกวาง[1]

นิทานเรื่องที่ 14 ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพเหตุการณ์ขณะที่โจรกำลังต่อสู้กับทหารของพระราชาวีรเกตุที่โจรใช้มีดแทงไปที่หน้าท้องของทหารโดยมีคำว่า “*ฉึก*” เป็นเสียงประกอบภาพเหตุการณ์ เสียงดังกล่าวสื่อถึงความเจ็บปวดของตัวละครซึ่งถูกของมีคม ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 49.



ภาพประกอบ 115 การใช้คำว่า “*ฉึก*” เพื่อแสดงเสียงของมีดที่แทงลงบนร่างกาย[1]

นิทานเรื่องที่ 24 กล่าวถึงเหตุการณ์ที่พระราชาจัณฑสิงห์ยิงธนูไปที่หมีเพื่อช่วยชีวิตเจ้าหญิงลาวัณยวดีซึ่งกำลังจะถูกหมีทำร้าย ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 144.



ภาพประกอบ 116 การใช้คำว่า “*ฉึก*” แสดงเสียงของลูกธนูปักลงบนร่างของหมี[1]

ผู้สร้างสรรค์วาดภาพสีหน้าของหมีที่แสดงอาการเจ็บปวด เพื่อบอกให้ผู้อ่านรับรู้ว่า ลูกธนูที่มีลักษณะแหลมคมสร้างความเจ็บปวดแก่หมี การใช้เสียง “*ฉึก*” จึงไม่เพียงแต่ใช้เพื่อแสดงเสียงของอาวุธปลายแหลมที่สัมผัสร่างกายเท่านั้น แต่เสียงนี้ยังสื่อให้เห็นถึงความรู้สึกเจ็บปวดของตัวละครด้วย

2.2.2 การนำเสนอภาพที่ชัดเจน

การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ มีการนำเสนอภาพที่ชัดเจน โดยเฉพาะภาพตัวละครที่มีลักษณะและองค์ประกอบเหมือนมนุษย์ กล่าวคือ มีรายละเอียดกล้ามเนื้อและมีสัดส่วนเหมือนมนุษย์ แสดงสีหน้าที่สื่อถึงอารมณ์อย่างชัดเจน เช่น อารมณ์ดีใจ เสียใจ ตกใจ หวาดกลัว โกรธ เป็นต้น ตัวอย่างต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 127.

ภาพเวตาล ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพของเวตาลที่มีรูปลักษณ์ที่น่าหวาดกลัว ดุร้าย และเจ้าเล่ห์ เนื่องจากเวตาลเป็นปีศาจ ดังนั้นเอกลักษณ์ของปีศาจที่ปรากฏจึงเกี่ยวข้องกับความน่าเกลียดน่ากลัว ความดุร้าย และแฝงไปด้วยเล่ห์เหลี่ยม ดังภาพ

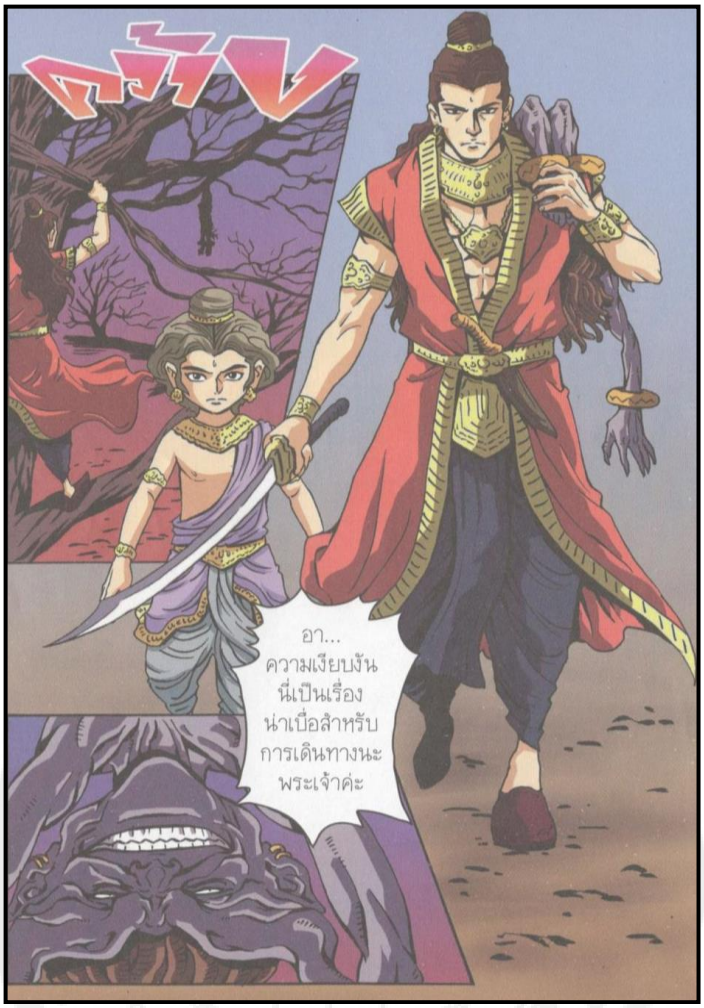


ภาพประกอบ 117 ภาพเวตาลที่แสดงถึงความน่ากลัว[1]

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์แสดงรายละเอียดร่างกายของเวตาลให้เห็นเป็นภาพกล้ามเนื้อ ลำตัวผอมเกร็ง มีแววตาเจ้าเล่ห์ ดุร้าย และแฝงไปด้วยรอยยิ้มที่น่าหวาดกลัว ภาพของเวตาลจึงมีลักษณะที่สื่อให้ผู้อ่านเห็นถึงความน่ากลัวและความเจ้าเล่ห์อย่างชัดเจน

เวตาลจะเล่านิทานจากนั้นจะถามปริศนาและล่อหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถาม ซึ่งพระเจ้าตริวิกรมเสนมักจะเผลอตอบคำถามเวตาล ทำให้ต้องเดินทางกลับมาจับเวตาลที่ต้นอโศกหลายครั้ง ดังนั้นในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงนำเสนอภาพของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่แสดงสีหน้าเคร่งเครียดที่ต้องเดินทางกลับไปจับตัวเวตาลที่ต้นอโศกหลายครั้ง ดังภาพตัวอย่าง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า แนะนำตัวละคร.

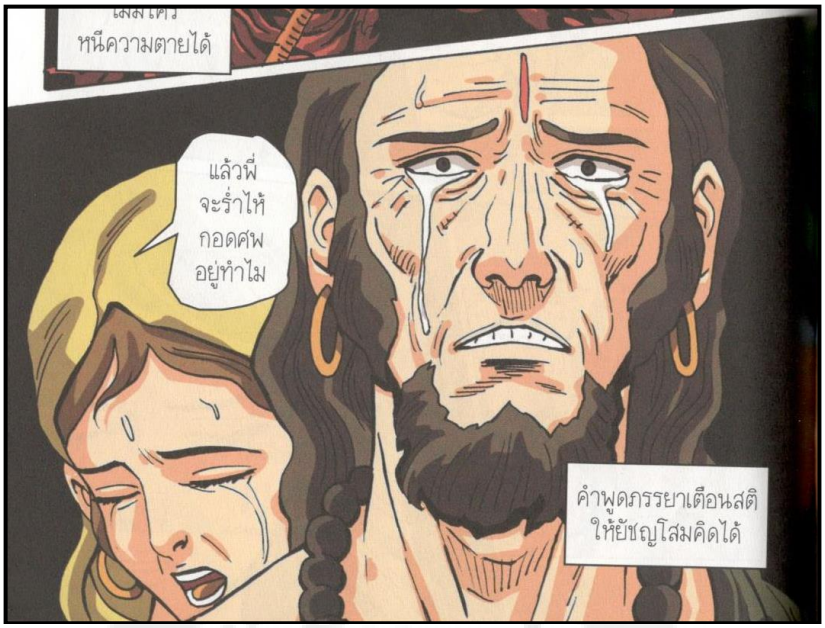


ภาพประกอบ 118 ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนที่แสดงสีหน้าและท่าทางเหมือนมนุษย์[1]

จากภาพผู้สร้างสรรค์นำเสนอรายละเอียดของพระเจ้าตริวิกรมเสนให้เห็นเป็นภาพกล้ามเนื้อบริเวณแขนและหน้าอกแสดงถึงความแข็งแรง ในมือถือดาบซึ่งเป็นอาวุธประจำตัวของกษัตริย์ สื่อให้เห็นถึงความสามารถในการต่อสู้ และมีสีหน้าเคร่งเครียดสื่อถึงอารมณ์โกรธและไม่พอใจที่ต้องเดินทางมาจับตัวเวตาลหลายครั้ง

นิทานเรื่องที่ 23 นำเสนอภาพของพราหมณ์ยัชญโสมและภรรยาที่มีสีหน้าเศร้าโศก ดวงตาเต็มไปด้วยคราบน้ำตา หางคิ้วตก สื่อถึงอารมณ์โศกเศร้า เนื่องจากตัวละครทั้งสองเสียใจที่บุตรชายเสียชีวิตจึงร้องไห้คร่ำครวญ ดังภาพต่อไปนี้

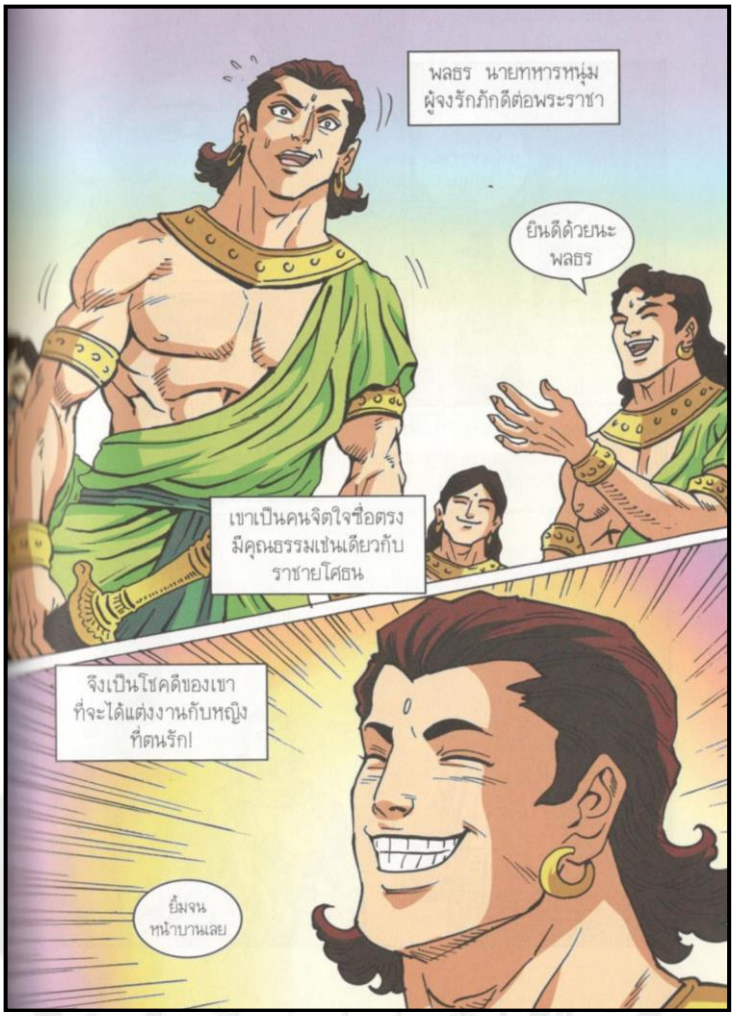
[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 10.



ภาพประกอบ 119 ภาพตัวละครที่แสดงสีหน้าเศร้าโศกเพราะสูญเสียบุตรชาย[1]

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพพลธรในนิทานเรื่องที่ 17 ที่แสดงความดีใจเมื่อรู้ว่าจะได้แต่งงานกับนางอุนมาทินี ผู้หญิงที่หลงรัก ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 86.

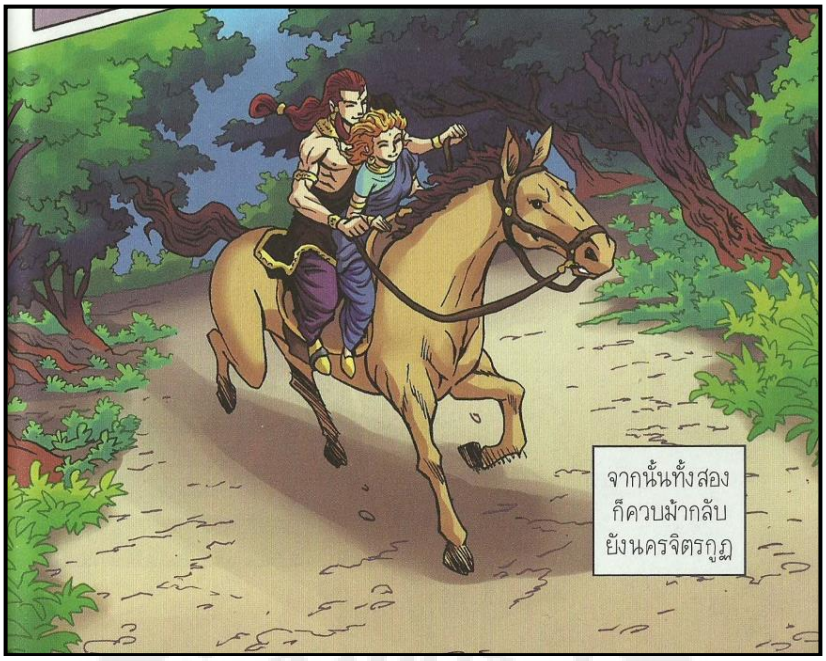


ภาพประกอบ 120 ภาพตัวละครที่แสดงสีหน้ามีความสุขเพราะดีใจที่สมหวังในความรัก[1]

เมื่อพิจารณาภาพตัวละครจะเห็นว่า กล้ามเนื้อของตัวละครแสดงถึงความแข็งแรง สอดคล้องกับสถานภาพของตัวละครที่เป็นทหารซึ่งจะต้องมีร่างกายแข็งแรงเพื่อทำหน้าที่ดูแลและปกป้องบ้านเมือง การวาดภาพตัวละครที่แสดงสีหน้ามีความสุขสื่อถึงความดีใจซึ่งสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่ตัวละครได้แต่งงานกับผู้หญิงที่รัก ทำให้ภาพการ์ตูนมีสีหน้ายิ้มแย้มร่าเริง

นอกจากการ์ตูนนิทานเวตาลจะนำเสนอภาพตัวละครที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์แล้วยังพบว่า ภาพสัตว์ก็มีลักษณะและองค์ประกอบเหมือนสัตว์ชนิดนั้น เช่น ภาพม้าของพระเจ้าจันทราวโลก ในนิทานเรื่องที่ 20 ที่มีลักษณะและองค์ประกอบเหมือนกับม้าจริง ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 55.



ภาพประกอบ 121 ภาพม้าที่มีลักษณะและองค์ประกอบเหมือนจริง[1]

จากภาพเมื่อพิจารณารายละเอียดของม้าตั้งแต่กล้ามเนื้อบริเวณลำตัว อวัยวะต่างๆ ได้แก่ หู ตา จมูก ปาก และหาง รวมถึงขนบริเวณหลังคอ ตลอดจนท่าทางของม้าที่กำลังวิ่งพบว่า ภาพม้าในการ์ตูนนิทานเวตาลมีลักษณะและองค์ประกอบเหมือนกับม้าจริง ดังนั้นภาพตัวละครและสัตว์ในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงมีลักษณะและองค์ประกอบ แสดงอารมณ์ความรู้สึกเหมือนมนุษย์และสัตว์ ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

การนำเสนอภาพที่มีลักษณะเหมือนจริงมีผลให้การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่น่าหวาดกลัวหรือเหตุการณ์รุนแรงมีความชัดเจน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการดำเนินเรื่องและการถามตอบปัญหาท้ายนิทานแต่ละเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 19 แสดงภาพของโจรที่ถูกลงโทษในข้อหาปล้นทรัพย์ โดยการจับเสียบหลาวแล้วตั้งประจานไว้กลางเมือง ดังภาพตัวอย่าง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 141.



ภาพประกอบ 122 ภาพเหตุการณ์ที่มีเนื้อหารุนแรงและน่าหวาดกลัว[1]

ภาพของโจรที่ถูกหลาวเสียบตั้งแต่ทวารขึ้นมาจนทะลุปากเป็นภาพที่น่ากลัว แต่ผู้สร้างสรรค์ก็ไม่สามารถตัดออกได้ เนื่องจากเป็นเหตุการณ์สำคัญที่จะทำให้โจรได้พบนางธนวดีและขอให้นางธนวดีมีบุตรชายให้ โดยบุตรที่เกิดมาจะเกิดจากชายใดก็ได้แต่ขอให้ถือว่าเป็นลูกของโจร เหตุการณ์นี้นำไปสู่การถามตอบปัญหาท้ายเรื่องคือ ขณะที่พระราชาจันทรประภะออกบำเพ็ญเพียรเพื่ออุทิศส่วนกุศลให้แก่บิดาที่เสียชีวิต พระราชาได้มอบก้อนข้าวให้แก่บิดา แต่ปรากฏว่ามีวิญญาณ 3 ดวงอ้างว่าเป็นบิดา เวตาลจึงถามพระเจ้าตริวิกรมเสนว่าใครคือบิดาของพระราชา คำตอบคือโจรเป็นบิดา เพราะพระราชาจันทรประภะเป็นบุตรของโจรและมีชีวิตเติบโตขึ้นมาได้ก็เพราะคำสัญญาที่มารดาตกลงกับโจร

นิทานเรื่องที่ 2 แสดงภาพเหตุการณ์ที่ภรรยาของพราหมณ์โมโหลูกชายที่ตะคอกตนจึงจับลูกโยนเข้ากองไฟ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 121.



ภาพประกอบ 123 ภาพเหตุการณ์ที่มีเนื้อหารุนแรงและน่าหวาดกลัว[1]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 76-78.

จากภาพผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพเด็กถูกเผาไหม้ในกองไฟอย่างชัดเจนและแสดงสีหน้าท่าทางที่แสดงถึงความเจ็บปวดเพราะผิวหนังบาดเจ็บจากการโดนไฟ สื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าเด็กถูกไฟเผาจนตาย เพื่อนำเสนอเหตุการณ์สำคัญต่อมาคือ พราหมณ์ใช้คัมภีร์ชุบชีวิตลูกชาย และคัมภีร์ดังกล่าวนำไปใช้ชุบชีวิตนางมันทารวดี ซึ่งมีผลต่อการตอบปริศนาของเวตาลที่ว่าเมื่อนางมันทารวดีฟื้นคืนชีพแล้วควรได้ครองคู่กับใคร

ภาพการตัดศีรษะ ในนิทานเรื่องที่ 6 มีผลต่อการดำเนินเรื่องและการตอบคำถามของพระเจ้าตริวิกรมเสนเกี่ยวกับความผิดพลาดจากการนำหัวไปต่อสลับกับตัว ผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอภาพเหตุการณ์การตัดหัวที่ชัดเจน คือแสดงภาพเหตุการณ์ที่ธนวละนำมีดดาบจ่อที่คอของตัวเองเพื่อสื่อว่ากำลังจะตัดคอเพื่อสังเวยพระแม่ทุรคา ใช้ภาพสื่อถึงเลือดที่พุ่งออกมาจำนวนมากเพื่อแสดงว่าตัวละครตัดคอตัวเองแล้ว ร่างของธนวละนอนอยู่กับพื้นโดยศีรษะขาดกระเด็นห่างออกไปจากร่างกาย และมีเลือดไหลออกจากคอนองที่พื้น ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 124 ภาพเหตุการณ์ที่มีเนื้อหารุนแรงและน่าหวาดกลัว[1]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 27.

การนำเสนอภาพของสำนักพิมพ์อมรินทร์ที่มีความเหมือนจริงโดยการแสดงรายละเอียดของภาพที่ชัดเจนมีผลให้การนำเสนอเนื้อหาและภาพเหตุการณ์ความรุนแรง ดูน่ากลัว เช่น ภาพการโยนเด็กเข้ากองไฟทั้งเป็น ภาพการตัดคอ เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์ไม่อาจหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพดังกล่าวเพราะเป็นเหตุการณ์ที่มีผลต่อคำถามและคำตอบของเวตาลท้ายเรื่อง

ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ประกอบด้วย การใช้ภาษาภาพและภาษาเสียงและการนำเสนอภาพที่ชัดเจน สำนักพิมพ์นี้ใช้ภาษาภาพเล่าเรื่องเพื่อแสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก ทำให้ผู้อ่านรับรู้ลักษณะของตัวละครตลอดจนเห็นรายละเอียดของฉากโดยไม่ต้องมีคำบรรยายประกอบภาพหรือใช้ข้อความเพียงเล็กน้อย สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ใช้ภาษาภาพเพื่อแสดงภาพเหตุการณ์ต่อเนื่องโดยใช้กรอบขนาดต่างๆ เพื่อนำเสนอภาพนิ่งให้มีลักษณะเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องใน 1 หน้ากระดาษ และนำเสนอลักษณะของตัวละครและเหตุการณ์ต่อเนื่องในมุมมองต่างๆ ทำให้ผู้อ่านได้เห็นเหตุการณ์ที่หลากหลายใน 1 หน้ากระดาษ การใช้กรอบในการนำเสนอเรื่องราวจึงทำให้การดำเนินเรื่องกระชับและรวดเร็ว มีการใช้กรอบข้อความลักษณะต่างๆ เพื่อให้ผู้อ่านเห็นความแตกต่างระหว่างบทบรรยายและบทสนทนาของตัวละครมีลักษณะเป็นกรอบข้อความสนทนาทั่วไปและกรอบสนทนาเสียงดังและตะโกน ด้านการใช้ภาษาเสียงพบว่า มีการใช้คำที่เลียนเสียงธรรมชาติ แสดงบรรยากาศ สื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกเพื่อประกอบภาพเหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความรู้สึกและมีอารมณ์ร่วม

ลักษณะเด่นอีกประการของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ คือ การนำเสนอภาพที่ชัดเจน ภาพตัวละครมีลักษณะและองค์ประกอบเหมือนมนุษย์ แสดงรายละเอียดของร่างกายและสีหน้าท่าทางที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร การนำเสนอภาพที่ชัดเจนจึงมีผลให้การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่น่าหวาดกลัวหรือเหตุการณ์รุนแรง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการดำเนินเรื่องและการถามตอบปัญหาท้ายนิทานแต่ละเรื่องมีความชัดเจน เช่น การโยนเด็กเข้ากองไฟ การตัดศีรษะตัวละคร เป็นต้น

บทที่ 4
คุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล

นิทานเวตาลเป็นวรรณคดีอินเดียโบราณที่แพร่หลายมายาวนาน มีลักษณะเด่นคือการนำเสนอเนื้อหาที่ชวนให้ผู้อ่านติดตาม กล่าวคือ นิทานแต่ละเรื่องจะทิ้งปริศนาให้ผู้อ่านขบคิดและติดตามหาคำตอบ เนื้อหาแต่ละเรื่องให้ข้อคิดเตือนใจต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความจงรักภักดี และการมีสติยั้งคิด เป็นต้น

ปัจจุบันมีการนำนิทานเวตาลมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนเพื่อนำเสนอเนื้อหาวรรณคดีให้รับรู้ง่ายขึ้น เป็นการส่งเสริมให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเยาวชนสนใจที่จะติดตามอ่านนิทานเวตาลฉบับสมบูรณ์ต่อไป นอกเหนือจากความบันเทิงที่ผู้อ่านจะได้รับแล้วผู้สร้างสรรค์ยังได้อธิบายและให้ความรู้แก่ผู้อ่านด้วย จึงนับว่าการ์ตูนนิทานเวตาลเป็น "*สาระบันเทิง (Edutainment)*" ที่มีคุณค่าในการสืบทอดวรรณคดีให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

สาระบันเทิง (Edutainment) เป็นสื่อที่นำความบันเทิงและความรู้รวมเข้าด้วยกัน "*โดยดึงเอกลักษณ์ด้านความสนุกสนาน ความมีชีวิตชีวา อันเป็นเอกลักษณ์ของความบันเทิงเพื่อใช้ในการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร*"[1] ศิริพร ภักดีผาสุข กล่าวถึง Edutainment ซึ่งเป็นการผสมผสานองค์ประกอบตัวบทประเภทนิทานกับแบบเรียนว่ามี 3 รูปแบบ คือ ใช้นิทานทั้งเรื่องเพื่อการให้ความรู้ แทรกปนการอธิบายให้ความรู้ในเนื้อหาของนิทาน และนำเสนอนิทานคู่ขนานไปกับแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบความรู้[2] รูปแบบหนึ่งที่ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลคือ "*แทรกปนการอธิบายให้ความรู้ในเนื้อหาของนิทาน*" การผสมผสานแบบนี้มักนำนิทานที่มีอยู่แต่เดิมมาใช้และแทรกปนคำอธิบายเพื่อเสริมความรู้ในส่วนต่างๆ ที่ผู้เขียนเห็นว่าเหมาะสมและสามารถแทรกปนความรู้ทางวิชาการได้

การ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นสาระบันเทิง (Edutainment) ที่มีคุณค่าต่อผู้อ่าน ผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนักพิมพ์ มีคุณค่า 4 ประการ ได้แก่ คุณค่าในการสร้างความบันเทิง คุณค่าในการให้ความรู้ คุณค่าในการให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน และคุณค่าในการถ่ายทอดวรรณคดี ดังนี้

1. คุณค่าในการสร้างความบันเทิง

กุหลาบ มัลลิกะมาส อธิบายถึงการสร้างความบันเทิงแก่ผู้อ่านในงานเขียนว่า "*ความบันเทิงเกิดเพราะอารมณ์ของผู้อ่าน...เหตุฉะนั้นถ้าวรรณคดีสร้างความบันเทิงอารมณ์ให้แก่เราแล้ว แม้ว่าจะ*

---

[1] ปาริชาต สถาปิตานนท์ สโรบล. (2543). เอดูเทนเมนต์ : สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม. ใน *มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่*. หน้า 282.

[2] ศิริพร ภักดีผาสุข. (2558). การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สาระบันเทิง) ภาษาไทย. ใน *เรื่องเล่าพื้นบ้านไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง*. หน้า 169-170.

ไม่สมควรนัก แต่ก็แสดงคุณค่าด้านอารมณ์ตอบสนองของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี และย่อมประเมินได้ว่าวรรณคดีนั้นมีคุณค่า"[1]

การ์ตูนนิทานเวตาลเป็นงานเขียนประเภทบันเทิงคดีที่นำเนื้อหาวรรณคดีมาสร้างสรรค์เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลินเพลิดให้แก่ผู้อ่าน บันเทิงคดีแต่งขึ้นเพื่อให้ผู้อ่านได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นสำคัญ โดยเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งสมมติขึ้น เมื่อผู้อ่านอ่านเรื่องก็จะสร้างจินตนาการไปด้วย รวมทั้งยอมรับว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นแตกต่างจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต เรื่องที่สมมติขึ้นอาจเป็นเรื่องตลกขบขัน เรื่องตื่นเต้นผจญภัย เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้อ่านสนุกสนานเพลิดเพลิน[2]

การ์ตูนนิทานเวตาลของทั้ง 2 สำนักพิมพ์ สร้างความบันเทิงแก่ผู้อ่าน 2 วิธี คือ การสร้างความบันเทิงจากเนื้อหาและการสร้างอารมณ์ขัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 การสร้างความบันเทิงจากเนื้อหา

ความบันเทิงตรงกับภาษาอังกฤษว่า Entertainment "*มีรากศัพท์จากภาษาละติน หมายถึง การถักร้อยเรียงกัน หรือ To intertwine หมายถึง การทำหน้าที่ของคนเขียนบทที่จะต้องถักทอปัจจัยต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวให้เกิดความสนุกสนาน*"[3]

จากความสำคัญดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้เขียนมีหน้าที่สร้างความบันเทิงให้แก่ผู้อ่าน ด้วยการนำเสนอเรื่องราวที่สนุกสนาน โดยใช้กลวิธีการประพันธ์ที่ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์และตัวละครต่างๆ เช่น นำเสนอเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นชวนให้ผู้อ่านติดตาม การสร้างปัญหาและแสดงวิธีการแก้ปัญหาของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านสนใจและคิดหาคำตอบไปกับตัวละคร เป็นต้น

การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน มีการสร้างความบันทิงจากเนื้อหา 3 ลักษณะ คือ การสร้างเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น การสร้างปมขัดแย้งที่กระทบอารมณ์ และสุขนาฏกรรมที่สร้างความประทับใจ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1.1 การสร้างเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น

การ์ตูนนิทานเวตาลให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านโดยนำเสนอเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้น เมื่อผู้อ่านรับรู้เรื่องราวของตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์ที่อันตรายหรือเสี่ยงภัย จะเกิดความรู้สึกตื่นเต้นและคาดการณ์ว่าตัวละครจะผ่านพ้นอันตรายเหล่านั้นได้หรือไม่ เหตุการณ์ที่สร้างความน่าตื่นเต้นมีทั้งเกิดจากฉากและพฤติกรรมของตัวละครซึ่งปรากฏในนิทานทุกเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

---

[1] กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2555). *วรรณคดีวิจารณ์*. หน้า 80.

[2] สถาบันภาษาไทย. (2541). *คู่มือการเขียนเรื่องบันเทิงคดีและสารคดีสำหรับเด็ก*. หน้า 6-9.

[3] รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. หน้า 103.

นิทานเรื่องที่ 3 แสดงภาพเหตุการณ์และเนื้อหาที่ธนทัตต์ผลักภรรยาและหญิงรับใช้ตกเหว เพราะต้องการนำทรัพย์สินของภรรยาไปเล่นการพนัน ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 125 ตัวอย่างเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน[1]

จากภาพแสดงให้ผู้อ่านเห็นเหตุการณ์ขณะนางรัตนาวลีและหญิงรับใช้ถูกผลักตกเหว ภาพดังกล่าวทำให้ผู้อ่านต้องการติดตามเนื้อหาว่าหลังจากนี้ตัวละครจะเป็นเช่นไร ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ข้อความบรรยายประกอบภาพเหตุการณ์ว่า “*ชั่วครู่หลังจากได้ของมีค่าแล้ว เขาก็คิดฆ่าปิดปากภรรยาและคนรับใช้เฒ่า จึงผลักทั้งคู่ตกเหวแล้วรีบเดินทางไป*”[2] ความบันเทิงจากเนื้อหาที่ตื่นเต้นและชวนติดตามคือ ความรู้สึกที่ต้องการให้ตัวละครรอดพ้นจากเหตุการณ์อันตราย จากนั้นจึงสร้างความรู้สึกผ่อนคลายและสร้างความบันเทิงใจแก่ผู้อ่านคือ ตัวละครสำคัญรอดพ้นจากอันตราย ดังข้อความประกอบภาพว่า “*หญิงชรานั้นเสียชีวิตในเหว แต่นางรัตนาวลีตกลงไปในซุ้มไม้เลื้อยที่รองรับร่างนางพอดี นางจึงค่อย ๆ ไต่ลัดเลาะขึ้นมาได้และเดินทางโซซัดโซเซกลับจนถึงบ้านในสภาพอิดโรย*”[3]

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 44.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 44.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 44.

นิทานเรื่องที่ 5 กล่าวถึงพราหมณ์ 3 คนที่มีความสามารถแตกต่างกันและหมายปองผู้หญิงคนเดียวกันคือนางโสมประภา เมื่อนางโสมประภาถูกรากษสจับตัวไป พราหมณ์ทั้ง 3 คนจึงออกติดตามช่วยเหลือ ภาพเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นชวนให้ผู้อ่านติดตามคือการต่อสู้ระหว่างพราหมณ์คนที่ 3 ชื่อว่าวีรบุรุษกับรากษส โดยใช้เนื้อหาและภาพเหตุการณ์การต่อสู้ระหว่างตัวละครที่เป็นมนุษย์กับรากษสที่มีร่างกายใหญ่โต ดังภาพและข้อความประกอบต่อไปนี้



ภาพประกอบ 126 ตัวอย่างเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน[1]

จากภาพและข้อความประกอบดังกล่าวแสดงให้ผู้อ่านเห็นเหตุการณ์ที่วีรบุรุษตัดสินใจต่อสู้กับรากษส ในขณะที่พราหมณ์อีก 2 คนได้แต่มองอยู่ห่างๆ เนื้อหาและภาพเหตุการณ์เช่นนี้จึงเน้นถึงอันตรายที่อาจเกิดกับตัวละคร ทำให้ผู้อ่านสนใจที่จะติดตามว่าวีรบุรุษจะสามารถเอาชนะและสังหารรากษสได้หรือไม่ ความตื่นเต้นในเหตุการณ์ดังกล่าวจึงนับเป็นวิธีการสร้างความบันเทิงอย่างหนึ่ง

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 179-180.

นิทานเรื่องที่ 7 เป็นเหตุการณ์ที่สัตตวศีลกระโดดลงไปในมหาสมุทรขณะเกิดคลื่นยักษ์ เพื่อว่ายไปที่ธงทองคำที่ผุดขึ้นกลางมหาสมุทรและหาสาเหตุของคลื่นที่กำลังจะทำให้เรืออับปาง ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 127 ตัวอย่างเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน[1]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม* 2. หน้า 87-90.

ภาพฉากมหาสมุทรที่ปั่นป่วนแสดงถึงอันตรายที่ตัวละครจะได้รับ และภาพเหตุการณ์ที่สัตตวศีลกระโดดลงมหาสมุทรที่อันตรายจนถูกกระแสน้ำดูดลงไป ทำให้ผู้อ่านต้องการให้ตัวละครพ้นจากอันตราย เนื่องจากตัวละครทำพฤติกรรมดังกล่าวเพื่อหวังให้ทุกคนรอดชีวิตและแสดงความจงรักภักดีต่อพระราชา เพราะการเดินทางของสัตตวศีลครั้งนี้ก็เพื่อไปสู่ขอธิดาเจ้าเกาะลังกาตามคำสั่งของพระราชาให้สำเร็จ ดังที่ตัวละครกล่าวว่า *"จะเป็นเทพหรืออสูรก็ตาม หากคิดขวางหนทางแห่งความสุขขององค์ราชา ข้าจะไม่ยอมให้มันเกิดขึ้นแน่นอน"*[1]

การสร้างความบันเทิงด้วยการนำเสนอเหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้นแก่ผู้อ่านในการ์ตูนนิทานเวตาล เกิดขึ้นทั้งจากการนำเสนอภาพและเนื้อหาที่แสดงเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น เช่น ภาพสิ่งแวดล้อมและฉากที่เป็นอันตรายต่อตัวละคร ภาพและข้อความที่แสดงถึงพฤติกรรมของตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์อันตราย เป็นต้น ผู้อ่านในฐานะผู้รับรู้และมองเห็นชะตาชีวิตของตัวละครที่เผชิญกับเรื่องราวต่างๆ จึงเกิดความรู้สึกร่วมและต้องการติดตามว่าตัวละครเหล่านั้นจะผ่านพ้นสถานการณ์ที่เลวร้ายได้หรือไม่ ความรู้สึกร่วมหรือความรู้สึกตื่นเต้นในเหตุการณ์เหล่านั้นจึงนับเป็นกลวิธีในการสร้างความบันเทิง

1.1.2 การสร้างปมขัดแย้งที่กระทบอารมณ์

ปมขัดแย้งเป็นเหตุให้เกิดปัญหาในเรื่อง โดยปัญหาเหล่านั้นจะทำหน้าที่เป็นโครงเรื่อง ส่วนรายละเอียดที่เป็นเหตุการณ์ประกอบนั้นเป็นส่วนที่ทำให้มีเนื้อเรื่อง ปัญหาหรือความขัดแย้ง มี 3 แบบ คือ ตัวเอกขัดแย้งกับคู่กรณี ความขัดแย้งจากสิ่งแวดล้อมและโชคชะตา ตลอดจนความขัดแย้งในตนเองของตัวละคร[2]

ความบันเทิงที่ผู้สร้างสรรค์นำเสนอผ่านปมขัดแย้งในการ์ตูนนิทานเวตาลทำหน้าที่เป็นโครงเรื่องหลักของนิทานแต่ละเรื่องและมีผลต่อการถามตอบปริศนาของเวตาลในตอนท้าย ปมขัดแย้งในนิทานเวตาลจึงทำให้เกิดรายละเอียดเหตุการณ์และสร้างความบันเทิงแก่ผู้อ่าน โดยนำเสนอเหตุการณ์แบบตรงข้ามกับที่ผู้อ่านคาด ปรากฏในนิทานทุกเรื่อง ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 12 แสดงความขัดแย้งของทีรฆทรรศินกับพระราชยศเกตุที่ทำให้เกิดปัญหาและเหตุการณ์ต่างๆ ดังเนื้อความที่ว่า

> ในแคว้นอังคะมีราชาหนุ่มผู้กล้าหาญและสง่างามราวกับพระกามเทพนามว่ายศเกตุ ทรงมีมนตรีผู้หนึ่งเป็นที่ปรึกษาข้อราชการชื่อว่าทีรฆทรรศิน ผู้ทุ่มเทความสามารถรับใช้พระราชาอย่างซื่อสัตย์และจงรักภักดีเรื่อยมา
>
> แต่ทว่าต่อมาพระราชาทรงลุ่มหลงในอิสตรีและแสวงหาแต่สิ่งบันเทิงเริงรมย์อยู่แต่ในฮาเร็ม ทิ้งให้อำมาตย์ทีรฆทรรศินบริหารงานแผ่นดินลำพัง ซึ่งเขาก็ทำงานอย่างสุจริตและภักดีโดยไม่ได้พักผ่อน

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม* 2. หน้า 88-89.

[2] สรุปจาก กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2555). *วรรณคดีวิจารณ์*. หน้า 101-102.

ถึงกระนั้นก็ยังมีข่าวลือว่าเขากำลังจะฮุบอำนาจ คิดตั้งตนเป็นกษัตริย์ ทำให้เขาท้อแท้และเหนื่อยหน่ายเป็นอย่างมาก[1]

ความเบื่อหน่ายของทีรฆทรรศินเป็นปมขัดแย้งทำให้ต้องทูลลาพระราชาเพื่อไปบำเพ็ญบุญโดยหวังให้พระราชาบริหารงานบ้านเมือง การออกเดินทางทำให้ได้พบกับเหตุการณ์ต่างๆ มากมาย โดยเฉพาะพบนางมฤคางกวดีผู้มีความงามเป็นเลิศ เมื่อกลับมาจากการบำเพ็ญบุญจึงเล่าเรื่องราวให้พระราชาฟัง พระราชาสนใจนางมฤคางกวดีโดยยอมทิ้งบ้านเมือง ทีรฆทรรศินจึงหัวใจแตกสลายและเสียชีวิตเพราะเสียใจที่พระราชาห่วงแต่ความสุขส่วนตนจนไม่สนใจบ้านเมือง

ปมขัดแย้งที่เกิดขึ้นในใจทีรฆทรรศินทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ได้แก่ การออกเดินทางไปแสวงบุญ ระหว่างการเดินทางมีเรื่องราวต่างๆ เกิดขึ้น ทำให้ผู้อ่านสนุกสนานเพลิดเพลิน การตายของทีรฆทรรศินผู้มีความจงรักภักดีต่อพระราชาจึงกระทบอารมณ์ผู้อ่าน

นิทานเรื่องที่ 13 กล่าวถึงเหตุการณ์การตายของหริสวามินที่เกิดจากปมขัดแย้งสำคัญ คือ ภรรยาพราหมณ์พบหริสวามินกำลังเหนื่อยล้าและหิวโซจึงนำข้าวไปให้ หริสวามินรับชามข้าวไว้แต่ยังไม่กิน โดยนำไปวางไว้ใกล้ลำธารเพื่อชำระร่างกายก่อน ขณะนั้นเหยี่ยวคาบงูผ่านมา พิษของงูหยดลงใส่ชามข้าว หริสวามินไม่เห็นเหตุการณ์จึงกินข้าวที่มีพิษงูและเสียชีวิตทันที พราหมณ์ผู้เป็นสามีของนางพราหมณ์เห็นว่าภรรยาของตนทำให้หริสวามินเสียชีวิตจึงขับไล่นางออกจากหมู่บ้าน

ปมขัดแย้งที่เกิดจากโชคชะตาซึ่งทำให้ตัวเอกของเรื่องต้องตาย เป็นเหตุให้เวตาลถามคำถามเกี่ยวกับเหตุการณ์นี้ว่า “*เหยี่ยว งู และพราหมณ์สามีภรรยา ใครเป็นผู้ผิดกรณีการตายของหริสวามิน*”[2]

ความขัดแย้งของเหตุการณ์กระทบอารมณ์ผู้อ่านที่เห็นว่า หริสวามินกำลังจะรอดชีวิตจากความหิวโหยเพราะได้รับข้าวจากภรรยาของพราหมณ์แต่ต้องตายเพราะพิษของงูที่หยดลงในข้าว ผู้อ่านได้รับความบันเทิงจากการคิดหาคำตอบจากปริศนาดังกล่าว ซึ่งพระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถามนี้ว่า “*ถามหาคนผิดจากเรื่องนี้คงจะไม่มี งูนั้นมันตายมาก่อนแล้ว จะทำผิดได้อย่างไร เหยี่ยวเองก็คาบงูมาเพื่อเป็นอาหาร ไม่ได้ตั้งใจจะไปวางยาพิษเลย ภรรยาพราหมณ์ก็ทำไปด้วยใจเมตตาจะผิดได้เช่นไร ส่วนพราหมณ์สามีก็ทำไปตามจารีตซึ่งถูกต้องตามกฎเกณฑ์แห่งศาสนา*”[3]

นิทานเรื่องที่ 20 กล่าวถึงเหตุการณ์ที่พราหมณ์เด็กยินดีสละตนเองเป็นอาหารให้อสูรดุร้าย ปมขัดแย้งซึ่งกระทบอารมณ์ผู้อ่านเกิดจากการตัดสินใจของพราหมณ์เด็ก ทำให้ผู้อ่านต้องการติดตามเนื้อหาต่อไปว่าเหตุใดพราหมณ์เด็กจึงตัดสินใจเช่นนั้น และจะเกิดเหตุการณ์เช่นไรต่อไป

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 120-121.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม* 3. หน้า 126.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 127.

ตอนท้ายเรื่องผู้สร้างสรรค์กล่าวถึงเหตุการณ์ที่เทวดามาอวยพรพราหมณ์เด็กก่อนที่พ่อแม่จะนำลูกไปยังลานประหาร โดยพระราชาเตรียมใช้ดาบประหารเด็ก ส่วนอสูรก็รอที่จะกินพราหมณ์เด็กที่นำมาสังเวย เกิดปมขัดแย้งสำคัญที่นำไปสู่ปริศนาของเวตาลคือ ขณะกำลังจะประหารพราหมณ์เด็กก็ส่งเสียงหัวเราะ ความขัดแย้งของเหตุการณ์สร้างความบันเทิงให้กับผู้อ่านที่ติดตามเหตุการณ์และคาดการณ์ว่าพราหมณ์เด็กจะถูกประหารอย่างแน่นอน แต่ตัวละครซึ่งควรจะเศร้าโศกที่ต้องตายกลับหัวเราะร่าเริง ปมขัดแย้งนี้เป็นสาเหตุให้เวตาลถามพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า *"เหตุใดกุมารน้อยจึงหัวเราะเสียงกึกก้องทั้งที่ตนจะต้องมอบชีวิตให้ปีศาจร้าย"*[1] การคิดหาคำตอบของผู้อ่านจากปมขัดแย้งนี้จึงสามารถสร้างความบันเทิงกับผู้อ่านได้

ปมขัดแย้งในการ์ตูนนิทานเวตาลมีผลต่อการสร้างความบันเทิงแก่ผู้อ่านด้วยการนำเสนอเหตุการณ์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากตัวละครด้วยกัน ความขัดแย้งที่เกิดจากโชคชะตาและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนความขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครเอง เช่น ตัวละครพราหมณ์เด็กตัดสินใจสังเวยชีวิตของตนแก่อสูร และการส่งเสียงหัวเราะเมื่อจะถูกประหาร

1.1.3 สุขนาฏกรรมที่สร้างความประทับใจ

เนื้อหาที่กล่าวถึงการพบความสุขของตัวละครหลังจากเผชิญเหตุการณ์ที่เลวร้ายสามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความประทับใจได้ กล่าวคือ เมื่อผู้อ่านรับรู้เรื่องราวของตัวละครในนิทานเวตาลตั้งแต่ต้นจนจบ และพบว่าตัวละครที่ได้รับความทุกข์ได้พบความสุขในที่สุด ผู้อ่านจะเกิดความรู้สึกประทับใจและผ่อนคลายอารมณ์ ซึ่งเป็นความบันเทิงที่ได้รับจากการอ่านการ์ตูนนิทานเวตาล

การ์ตูนนิทานเวตาลนำเสนอเนื้อหาที่สร้างความประทับใจแก่ผู้อ่านด้วยเหตุการณ์สุขนาฏกรรมหรือการที่ตัวละครได้พบความสุข ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาล 10 เรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 10 กล่าวถึงนางมัทนเสนาจะถูกธรรมทัตต์ขืนใจก่อนเข้าพิธีแต่งงาน แต่นางเจรจาต่อรองขอให้ธรรมทัตต์ปล่อยตัว โดยให้สัญญาว่าจะกลับมาหาเมื่อเข้าพิธีแต่งงานกับสมุทรทัตต์แล้ว หลังจากพิธีแต่งงานนางเล่าความจริงให้สามีฟัง สามีของนางเข้าใจและปล่อยให้ไปพบธรรมทัตต์ ระหว่างทางพบโจรป่าและจะถูกขืนใจ นางจึงเล่าเรื่องทั้งหมดให้โจรป่าฟังและขอไปหาธรรมทัตต์ตามสัญญาจากนั้นจะกลับมาหาโจรป่า ธรรมทัตต์และโจรป่าปล่อยนางกลับไปหาสามีเพราะความซื่อสัตย์และรักษาคำพูดโดยไม่ทำอันตรายใดๆ การมีคุณธรรมเป็นคนซื่อสัตย์และรักษาสัญญาจึงทำให้นางรอดพ้นจากอันตรายและพบความสุข ดังการบรรยายว่า

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม* 4. หน้า 162.

> โจรป่าซักถามว่าเกิดอะไรขึ้น นางจึงเล่าว่าเหตุใดธรรมทัตต์จึงปล่อยตัวนางมา โจรได้ฟังก็เห็นว่านางมีความซื่อสัตย์อย่างยิ่ง จึงเห็นใจนางและได้พานางไปส่งบ้านสามีอย่างปลอดภัย โดยมิได้แตะต้องนางหรือเครื่องประดับอันมีค่าเลยแม้แต่น้อย กลับยินดีที่มิได้กระทำให้นางต้องเสื่อมเสีย ฝ่ายสมุทรทัตต์ได้ฟังเรื่องราวทั้งหมดโดยมิได้ปิดบัง ก็เห็นว่าภรรยาของตนเป็นผู้บริสุทธิ์และรักษาวาจาสัตย์อย่างมั่นคง ก็ต้อนรับนางด้วยความยินดีและทั้งคู่ก็อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา[1]

บทสรุปความซื่อสัตย์และรักษาสัญญาของนางมัทนเสนาคือ ตัวละครพบความสุขโดยโจรป่าไม่แตะต้องตัวนาง สามีเห็นว่านางเป็นผู้บริสุทธิ์ ได้ครองคู่กับสามีอย่างมีความสุข เหตุการณ์ของเรื่องที่จบแบบสุขนาฏกรรมจึงสร้างความประทับใจและสร้างความบันเทิงแก่ผู้อ่าน

นิทานเรื่องที่ 16 ผู้สร้างสรรค์นำเสนอเหตุการณ์ท้ายเรื่องที่เป็นบทสรุปและข้อยุติความทุกข์ที่เกิดขึ้นจากคำสัญญาของพญาวาสุกิที่จะส่งนาคให้ครุฑกินวันละตัว โดยเจ้าชายชีมูตวาหนยอมสละตนเองให้ครุฑกินแทนนาค การกระทำที่เสียสละและกล้าหาญของเจ้าชายทำให้พระแม่เคารีชุบชีวิตเจ้าชายชีมูตวาหน เมื่อครุฑรู้ว่าเจ้าชายสละชีวิตเพื่อช่วยบรรดานาค ครุฑจึงให้พรแก่เจ้าชาย เจ้าชายจึงขอให้ครุฑเลิกกินนาคและชุบชีวิตนาคที่ตายให้ฟื้น ดังข้อความที่บรรยายไว้ว่า

> ฝ่ายพญาครุฑผู้สำนึกผิดก็กัมศีรษะนอบน้อมขออภัยต่อชีมูควาหน พร้อมประทานพรให้ข้อหนึ่ง ชีมูตวาหนจึงขอให้เลิกประหารชีวิตนาค และช่วยชุบชีวิตนาคที่เหลือแต่กองกระดูกทั้งหมดนี้ให้ฟื้นคืนชีพ ซึ่งครุฑก็ทำตาม นาคทั้งหลายจึงกลับคืนมามีชีวิตดังเดิม บรรดาทวยเทพคณะฤาษีทั่วบริเวณก็เปล่งเสียงสาธุการทั่วหน้า[2]

ความรู้สึกผ่อนคลายและความประทับใจในการกระทำของเจ้าชายชีมูตวาหน และบทสรุปของเหตุการณ์ที่น่าหวาดกลัวจึงสามารถสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้อ่านได้

นิทานเรื่องที่ 21 ผู้สร้างสรรค์กล่าวถึงเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครทั้ง 3 ตัวต้องตายเพราะความรักคือ นางอนงคมัญชรีแต่งงานกับมณิวรรมันตามคำสั่งของบิดาโดยปราศจากความรัก แต่ฝ่ายชายรักฝ่ายหญิงมากจึงดูแลนางอนงคมัญชรีเป็นอย่างดี เมื่อนางพบชายหนุ่มชื่อกมลากร ทั้ง 2 คนรักกันมากแต่ไม่สามารถอยู่ด้วยกันได้เพราะฝ่ายหญิงแต่งงานแล้ว จึงเกิดความสุขและความทุกข์พร้อมกันจนหัวใจแตกสลายและเสียชีวิต เมื่อมณิวรรมันเห็นศพของทั้ง 2 คนก็เสียใจและเกิดความอาลัยภรรยาจนขาดใจตายเช่นกัน

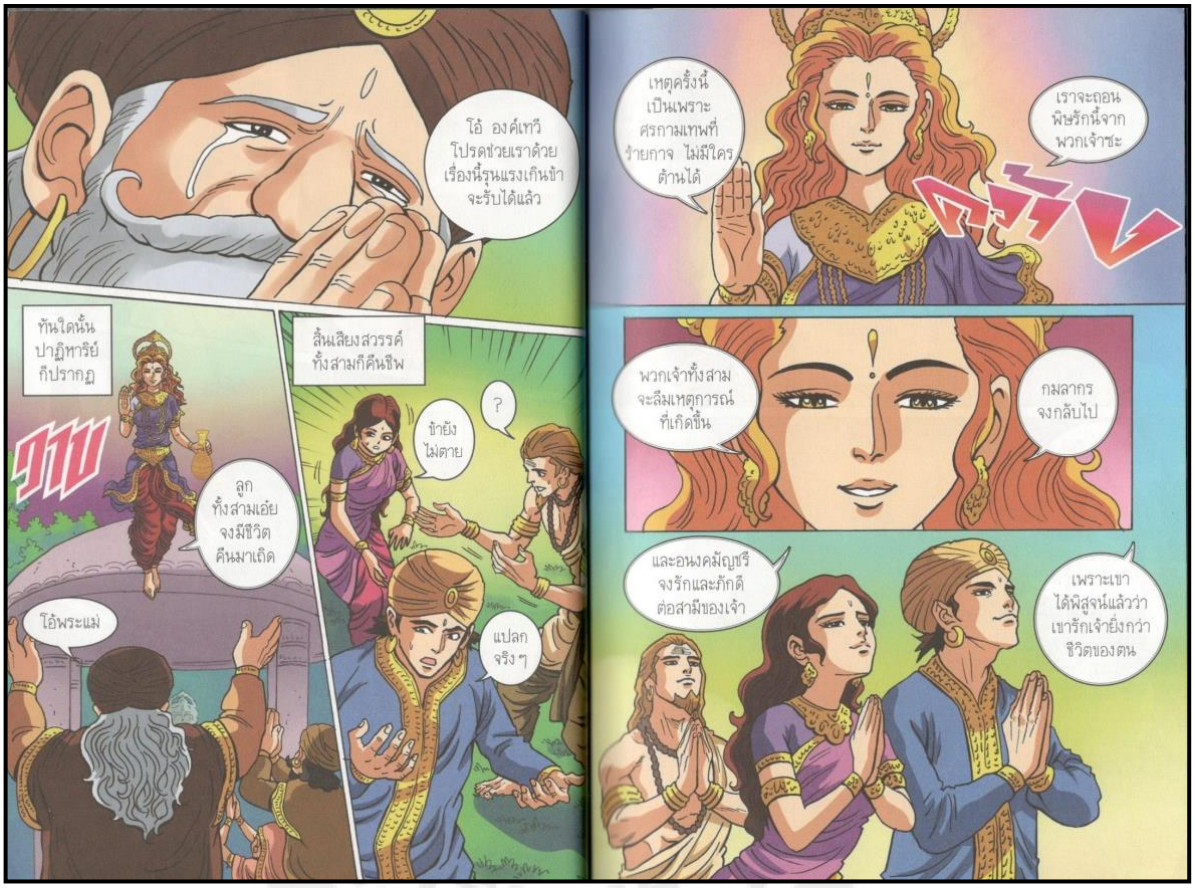
ผู้สร้างสรรค์นำเสนอความทุกข์และโศกนาฏกรรมของตัวละครให้ผู้อ่านรับรู้ จากนั้นจึงแสดงเหตุการณ์ที่เทพเจ้ามาชุบชีวิตบุคคลทั้งสาม โดยให้ทั้ง 3 คนลืมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและให้

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 112.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 184.

อนงคมัญชรีครองรักกับมณิวรรมัน นิทานเรื่องนี้จบลงด้วยสุขนาฏกรรมที่นำความบันเทิงมาสู่ผู้อ่าน โดยผู้สร้างสรรค์คลี่คลายเรื่องราวที่ผู้อ่านรับรู้เกี่ยวกับตัวละครทั้ง 3 ตัวมาตั้งแต่ต้นจนจบ ดังภาพและข้อความตอนจบของเรื่องต่อไปนี้



ภาพประกอบ 128 ตัวอย่างเหตุการณ์สุขนาฏกรรมที่สร้างประทับใจให้แก่ผู้อ่าน[1]

สุขนาฏกรรมที่สร้างความประทับใจในการ์ตูนนิทานเวตาลเกิดขึ้นจากการนำเสนอความทุกข์หรือโศกนาฏกรรมของตัวละครมาตั้งแต่ต้นเรื่องและจบลงด้วยความสุขสมหวังของตัวละครท้ายเรื่อง การนำเสนอภาพและเนื้อหาดังกล่าวจึงสามารถดึงดูดความสนใจและอารมณ์ความรู้สึกของผู้อ่านให้มีร่วมไปกับตัวละครโดยการนำเสนอเหตุการณ์ที่ตัวละครได้พบ เช่น ตัวละครถูกโจรป่าจับตัว ความทุกข์และความหวาดกลัวของนาคที่ต้องไปเป็นอาหารของครุฑ เป็นต้น และท้ายที่สุดตัวละครเหล่านั้นก็สามารถผ่านพ้นความทุกข์หรือเหตุการณ์อันตรายและพบกับความสุข ตัวอย่างเช่น การให้นาคทั้งหมดที่ถูกกินจนเป็นกองกระดูกฟื้นคืนชีวิต ความสุขดังกล่าวจึงเป็นความบันเทิงที่ผู้อ่านได้รับจากการ์ตูนนิทานเวตาล

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 38-39.

การสร้างความบันเทิงจากเนื้อหาของการ์ตูนนิทานเวตาลด้วยการสร้างเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น การสร้างปมขัดแย้งที่กระทบอารมณ์ และการจบเรื่องแบบสุขนาฏกรรมที่สร้างความประทับใจให้แก่ผู้อ่าน เป็นการสร้างความบันเทิงโดยให้ผู้อ่านได้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องกล่าวคือ ผู้อ่านในฐานะผู้เฝ้ามองเหตุการณ์และชะตากรรมของตัวละครผ่านภาพและข้อความบรรยายประกอบ จะเกิดความรู้สึกร่วมกับตัวละครและเหตุการณ์ได้อย่างชัดเจน เพราะการสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนคือการสื่อสารด้วยภาพและข้อความ ภาพเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ภาพพฤติกรรมของตัวละครที่ก่อให้เกิดปมขัดแย้ง และภาพความสุขสมหวังของตัวละครที่ประกอบกับข้อความจึงสามารถสื่อสารความรู้สึกต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

1.2 การสร้างอารมณ์ขัน

การ์ตูนเป็นการสื่อสารด้วยภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างความบันเทิง โดยเฉพาะการสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน การ์ตูนเป็นภาพวาดในลักษณะง่ายๆ บิดเบี้ยวโย้เย้ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริงที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสี[1]

นอกเหนือจากการนำเสนอภาพการ์ตูนซึ่งมีลักษณะสำคัญในการสร้างอารมณ์ขันต่อผู้อ่านแล้ว ผู้สร้างสรรค์ยังใช้ข้อความบรรยายประกอบภาพการ์ตูนที่สร้างอารมณ์ขันเพื่อสร้างความบันเทิง อารมณ์ขันเกิดจากการกระทำของบุคคลที่แตกต่างไปจากลักษณะปกติของคนในสังคม เช่น คนสวมเสื้อกันหนาวท่ามกลางอากาศร้อนระอุ อารมณ์ขันไม่ใช่อารมณ์ที่รุนแรงและผู้ขบขันจะไม่เอาความคิดไปผูกพันกับสิ่งนั้นจนเกินไป เช่น เกิดความขบขันเมื่อเห็นคนเหยียบเปลือกกล้วยและลื่นล้ม แต่เมื่อเขาแขนหักเราจะไม่หัวเราะแต่อารมณ์จะเปลี่ยนไปเป็นความเห็นอกเห็นใจ เป็นต้น และอารมณ์ขันจะเกิดขึ้นเมื่อเราอยู่ในฐานะที่เหนือกว่าผู้ที่ทำให้เราขบขัน เช่น ในสังคมวัตถุนิยมคนรวยย่อมหัวเราะคนจน หรือในสังคมที่คนขาวมากกว่าคนดำ คนขาวย่อมหัวเราะเยาะคนดำ[2] สาเหตุของอารมณ์ขันเกิดจากเหตุต่างๆ ดังนี้

> การแต่งตัวแปลกๆ เช่น ชายแต่งตัวเป็นหญิง สวมเสื้อผ้ารุ่มร่ามรุงรัง แต่งตัวผิดกาลเทศะ หรือแต่งตัวมากเกินไป การทำท่าแปลกๆ เช่น เดินงกๆ เงิ่นๆ ล้มลุกคลุกคลาน หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งซ้ำๆ ซากๆ การพูดแปลกๆ เช่น พูดผิดๆ ถูกๆ พูดรัวจนฟังไม่ได้ศัพท์ พูดสำเนียงต่างไปจากคนส่วนใหญ่หรือพูดซ้ำซาก[3]

---

[1] สรุปจาก ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2533). *คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง*. หน้า 4.

[2] สรุปจาก เจตนา นาควัชระ. (2542). *ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี*. หน้า 61-63.

[3] ราชบัณฑิตยสถาน. (2552). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย*. หน้า 374.

กุหลาบ มัลลิกะมาส อธิบายถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เขียนที่สามารถสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านว่า

> โดยทั่วไปผู้อ่านจะเกิดอารมณ์ขันในโอกาสที่ประสบกับสิ่งต่อไปนี้...ลักษณะหรือขนาดที่แปลกและแตกต่างไปจากความเป็นจริงในชีวิต เช่น ผู้ชายที่แต่งเป็นผู้หญิง...ผลที่คาดหมายว่าจะได้กลับกลายเป็นผิดคาดอย่างอื่นไป เช่น คาดว่าจะได้ต้อนรับสาวสวยสักคนหนึ่ง กลับกลายเป็นเข้าใจผิด สาวสวยนั้นเป็นสุนัขตัวหนึ่งเท่านั้น..ถ้อยคำที่ขัดแย้งกันกับการแสดงออกหรือข้อเท็จจริง เช่น เขาหยอกล้อเธอทุกวันด้วยการซ้อมเบาะๆ พอขอบตาเขียว[1]

นอกจากวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่สร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านดังกล่าวข้างต้นแล้ว การสร้างอารมณ์ขันจากงานศิลปะที่สามารถรับรู้ได้ด้วยการมองเห็นยังสามารถทำได้หลายวิธี *"การแสดงออกซึ่งอารมณ์ขันในงานศิลปะนั้นกระทำได้หลายทาง อาจจะเป็นด้วยการสร้างตัวละครที่ตลก ด้วยวัตถุหรือสิ่งของที่มีลักษณะชวนให้ขบขัน ด้วยเหตุการณ์ที่ตลก หรือด้วยคำพูดที่เรียกเสียงหัวเราะได้"*[2]

จากการศึกษาการสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลซึ่งใช้ภาษาและภาพในการสื่อสารแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญพบว่า ผู้สร้างสรรค์สร้างอารมณ์ขันโดยการใช้ภาษาและการนำเสนอภาพดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.2.1 การสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา

เวตาลปัญจวิงศติเป็นวรรณคดีที่มีเนื้อหาที่สร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน กล่าวคือ ผู้อ่านจะเกิดอารมณ์ขันจากความพลั้งพลาดของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่เผลอตอบคำถามเวตาล ส่งผลให้พระเจ้าตริวิกรมเสนต้องเริ่มต้นจับตัวเวตาลซ้ำแล้วซ้ำเล่า เมื่อนำเสนอ**เวตาลปัญจวิงศติ**ในรูปแบบการ์ตูน ผู้สร้างสรรค์ใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขัน 2 ลักษณะ คือ การใช้ข้อความไม่เข้ากับบริบทและการใช้ข้อความเชิงประชดประชัน ดังนี้

1.2.1.1 การใช้ข้อความไม่เข้ากับบริบท เป็นการใช้คำที่ขัดแย้งกับเหตุการณ์สภาพแวดล้อม หรือช่วงเวลาที่เกิดในนิทานเวตาลซึ่งเป็นยุคอินเดียโบราณ ดังที่ผู้สร้างสรรค์กล่าวไว้ในคำนำของหนังสือการ์ตูนว่า *"เรื่องเวตาลปัญจวิงศติ หรือนิทานเวตาล 25 เรื่อง รจนาโดยกวีผู้มีนามว่าศิวทาส เล่าขานสืบต่อกันมากว่า 2,500 ปีแล้ว จากอินเดียสู่สุวรรณภูมิ กวีเสนอมโนทัศน์คติชีวิต และภูมิปัญญาของชาวอินเดียโบราณ โดยกลวิธีที่ชวนติดตามตั้งแต่ต้นจนจบทุกเรื่อง"*[3]

---

[1] กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2555). *วรรณคดีวิจารณ์*. หน้า 82-83.

[2] เจตนา นาควัชระ. (2542). *ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี*. หน้า 64.

[3] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า คำนำ.

การใช้ข้อความที่ไม่เข้ากับบริบทของเรื่องสามารถสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านได้ เนื่องจากผู้อ่านจะเห็นข้อผิดพลาดในการใช้ข้อความของตัวละครที่ไม่เข้ากับยุคสมัยของเรื่อง ลักษณะการสร้างความผิดพลาดเช่นนี้จึงทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 3 กล่าวถึงธนทัตต์เป็นบุตรของมหาเศรษฐี และใช้จ่ายทรัพย์สุรุ่ยสุร่าย ผู้สร้างสรรค์ใช้บทสนทนาเพื่อแสดงลักษณะดังกล่าวของตัวละครว่า *"เต็มที่ๆ มื้อนี้ป่าเลี้ยงเอง"*[1] ซึ่งข้อความดังกล่าวสามารถสร้างอารมณ์ขันเพราะคำว่า *"ป่า"* เป็นคำภาษาจีนซึ่งขัดแย้งกับภาพของตัวละครที่เป็นชาวอินเดีย นอกจากนี้คำว่า *"ป่า"* ยังแสดงให้เห็นถึงสถานะของตัวละครว่าร่ำรวยและใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย

นิทานเรื่องที่ 5 ผู้สร้างสรรค์สร้างอารมณ์ขันโดยใช้บทสนทนาของตัวละครชายที่บิดา มารดา และพี่ชายของนางโสมประภา พามาแนะนำเพื่อให้เลือกเป็นคู่ครอง ดังนี้ *"น่ารักอ่ะ"*[2] *"เค้าปิ๊งตัวนะ"*[3] และ *"มีแฟนรึยังจ๊ะ"*[4] บทสนทนาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ใช้ภาษาปากที่เป็นภาษาปัจจุบันซึ่งไม่เข้ากับบริบทของเหตุการณ์ในนิทานเวตาลที่เป็นเรื่องราวในยุคอินเดียโบราณ

นิทานเรื่องที่ 14 ผู้สร้างสรรค์นำเสนอเหตุการณ์ตอนที่โจรป่าซึ่งมีลักษณะน่ากลัวกำลังต่อสู้กับทหารของพระราชาที่เข้ามาจับกุม ขณะที่นำเสนอภาพการต่อสู้ที่รุนแรงนั้นโจรป่าก็พูดขึ้นมาว่า *"คิดจะจับข้ามันยังเร็วไปร้อยปีหมีแพนด้าเว้ยยย!!"*[5] ข้อความดังกล่าวแสดงถึงความขัดแย้งกับบริบทการต่อสู้ของโจรป่าที่เหี้ยมโหดแต่ใช้ข้อความที่สื่อถึงสิ่งน่ารัก คือ กล่าวเปรียบระยะเวลากับช่วงชีวิตของหมีแพนด้าซึ่งมีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ *"18 ถึง 20 ปีในธรรมชาติ และอาจอยู่ได้มากกว่า 30 ปีในที่เลี้ยง"*[6] ดังนั้น 100 ปีหมีแพนด้าจึงเป็นระยะเวลาที่ยาวนานมากหรืออาจไม่มีวันเป็นไปได้ การนำหมีแพนด้ามากล่าวเปรียบนี้จึงสื่อถึงความน่ารักของหมีแพนด้าตามการรับรู้ของผู้อ่านซึ่งขัดแย้งกับบุคลิกภาพของผู้พูดซึ่งเป็นโจรป่าจึงทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน

นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงเหตุการณ์ที่นางโสมประภากล่าวถึงคู่ครองในอุดมคติให้บิดา มารดา และพี่ชายฟัง แต่บิดา มารดา และพี่ชายกลับเห็นว่าเป็นสิ่งเกินจริงจึงไม่มีใครสนใจ

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 97.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 158.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 158.

[4] *แหล่งเดิม*. หน้า 158.

[5] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 145.

[6] รอน แรมทาง. (2547, กุมภาพันธ์). หมีแพนด้าจากตำนานถึงการเมือง. *สารคดี*. 19(228): 68.

โดยให้เหตุผลว่าจะไปทำกิจต่างๆ ดังบทสนทนาของพี่ชายที่ว่า “*พี่ไปเตะบอลนะ*”[1] ซึ่งการไปเตะบอลหรือเล่นกีฬาฟุตบอลเป็นกิจกรรมที่ไม่สมเหตุสมผลตามยุคสมัยของเรื่อง

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ข้อความหรือคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษคือ แฟน (Fan) ที่มีความหมายว่า “*คนที่คลั่งในสิ่งหนึ่งสิ่งใด*”[2] ซึ่งในที่นี้หมายถึงคู่รัก และบอล (Ball) หมายถึง “*ลูกบอล, สิ่งที่มีรูปทรงกลมคล้ายลูกบอล*”[3] มีความหมายรวมถึง ลูกฟุตบอลและกีฬาฟุตบอล เพื่อแสดงให้ผู้อ่านเห็นถึงการใช้ข้อความที่ไม่เข้ากับบริบทของเรื่องที่เกิดในยุคอินเดียโบราณอย่างชัดเจน ความไม่เข้ากันของภาษากับยุคสมัยของเรื่องจึงสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน

การที่ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลใช้ข้อความไม่เข้ากับบริบทของเรื่องแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างอารมณ์ขันโดยใช้ภาษาและข้อความที่ผู้อ่านในปัจจุบันสามารถรับรู้และเห็นว่าไม่ควรปรากฏในยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง หรือเป็นคำพูดที่ขัดแย้งกับบุคลิกลักษณะของตัวละครในเรื่อง ดังเช่นโจรซึ่งมีลักษณะนิสัยโหดเหี้ยมแต่พูดข้อความที่ขัดแย้งกับบุคลิก เป็นต้น การนำเสนอข้อความที่ขัดแย้งหรือไม่เข้ากับบริบทดังกล่าวนี้จึงสามารถสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านได้

1.2.1.2 การใช้ข้อความเชิงประชดประชัน ความสนุกสนานขบขันเกิดได้จากการใช้ภาษาเชิงประชดชัน เสียดสี “*Comedy (สุขนาฏกรรม)...มีจุดมุ่งหมายที่จะให้ความสนุกสนานขบขัน ...มักออกมาในรูปแบบของการยั่วล้อเสียดสี...ภาษาที่ใช้และการเสียดสี ภาษาจะต้องฉลาดคม ยอกย้อนเสียดคม*”[4]

การ์ตูนนิทานเวตาลมีการใช้ข้อความเชิงประชดประชัน เสียดสี ที่สื่อให้เห็นถึงความเบื่อหน่ายของตัวละครกับพฤติกรรมหรือเหตุการณ์รอบข้าง ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 8 กล่าวถึงเหตุการณ์ที่พราหมณ์ 3 พี่น้องเกี่ยงกันที่จะจับเต่าทะเลเพื่อนำไปให้บิดาประกอบพิธีกรรม เมื่อทั้ง 3 คนไม่สามารถตกลงกันได้ผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอบทสนทนาของเต่าในเชิงประชดประชันว่า “*แล้วจะเอายังไงกับตูเนี่ย*”[5]

การที่ผู้สร้างสรรค์ให้เต่ากล่าวข้อความดังกล่าวและเรียกตนเองว่า “ตู” สร้างอารมณ์ขันแก่ผู้อ่านด้วยการแสดงว่าเต่ารู้สึกเบื่อหน่ายมากกว่าหวาดกลัวที่จะถูกจับ การใช้ข้อความประชดประชันนี้ช่วยให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละครที่ขัดแย้งกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็น

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 160.

[2] วิทย์ เที่ยงบูรณธรรม. (2541). *พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย Se-Ed Modern English-Thai Dictionary (Complete&Update) Super-Mini Edition*. หน้า 328.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 61.

[4] กอบกุล อิงคุทานนท์. (2545). *ศัพท์วรรณกรรม*. หน้า 22-23.

[5] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 131.

ลักษณะของการสร้างอารมณ์ขันแบบผิดไปจากความคาดหมายของผู้อ่านที่เข้าใจว่าเต่าน่าจะหวาดกลัวหรือหนีไปในขณะที่พราหมณ์ทั้ง 3 คนโต้เถียงกัน

นิทานเรื่องที่ 14 กล่าวถึงเหตุการณ์ที่โจรป่าถูกทหารใช้เท้าถีบไปที่ใบหน้าอย่างเต็มแรงจนล้มลงไปกับพื้น แต่โจรป่ากลับพูดขึ้นว่า *"อ๊ะ! สาวที่ไหนหอมแก้ม"*[1] ข้อความนี้เป็นการประชดประชันว่าตนไม่ได้รู้สึกเจ็บปวด แต่ภาพของโจรป่าที่ล้มลงกับพื้นทำให้ผู้อ่านทราบว่าตัวละครพูดเพื่อยั่วล้อและเสียดสีบรรดาทหารเท่านั้น การใช้ข้อความดังกล่าวจึงสามารถสร้างอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน

การใช้ข้อความเชิงประชดประชันที่ตรงข้ามกับความรู้สึกหรือพฤติกรรมของตัวละคร เพื่อเป็นการยั่วล้อและเสียดสีเหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครอื่น ทำให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน กล่าวคือ ผู้อ่านจะรับรู้ว่าความจริงแล้วตัวละครหวาดกลัวและเจ็บปวด แต่กล่าวข้อความที่ตรงข้ามกับความรู้สึก เช่น เบื่อหน่ายในเหตุการณ์ที่ตนประสบ หรือเป็นการแสดงความเข้มแข็งของตนทั้งที่ความจริงไม่เป็นเช่นนั้น เป็นต้น ดังคำกล่าวของโจรป่าที่ถูกทหารถีบจนล้มและกล่าวว่านึกว่าถูกผู้หญิงหอมแก้ม เป็นต้น

1.2.2 การสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร

การ์ตูนนิทานเวตาลใช้ภาพในการสื่อสารกับผู้อ่าน อารมณ์ขันที่ผู้อ่านได้รับจึงเกิดขึ้นจากภาพลักษณะและพฤติกรรมของตัวละครที่ต่างไปจากปกติหรือตามการรับรู้ของคนทั่วไป เช่น ภาพหญิงสาวที่แสดงออกถึงความรักและหลงใหลชายหนุ่ม ภาพโยคีที่ไม่มีอาการสำรวม เป็นต้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 3 นำเสนอภาพหญิงสาวที่หลงใหลความงามของสมุทรทัตต์ โดยวาดรูปหัวใจไว้ที่ตาทั้งสองข้างของหญิงเหล่านั้น เพื่อแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่าตัวละครเหล่านั้นหลงรักสมุทรทัตต์ไม่เว้นแม้หญิงสูงวัย ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 145.



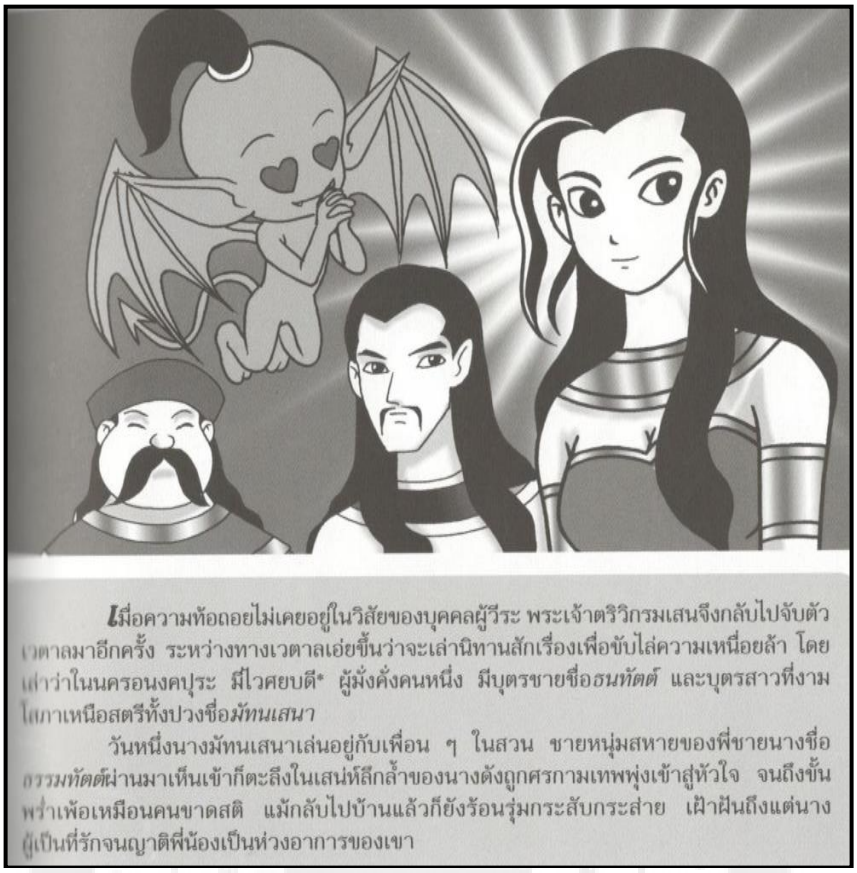
ภาพประกอบ 129 ตัวอย่างการสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร[1]

ภาพดวงตาเป็นรูปหัวใจและลักษณะท่าทางของบรรดาผู้หญิงที่แสดงอาการหลงใหลผู้ชายสามารถสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านได้ เนื่องจากผู้อ่านที่เป็นคนไทยจะเข้าใจกรอบความคิดเกี่ยวกับการวางตัวที่ดีและเหมาะสมของผู้หญิงที่ควรปฏิบัติต่อผู้ชายหรือการรักนวลสงวนตัว เมื่อผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพของผู้หญิงที่แสดงออกถึงความรู้สึกต่อชายหนุ่มออกมาอย่างชัดเจน จึงทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันในลักษณะท่าทางของตัวละคร

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอภาพเวตาลแสดงอาการหลงรักตัวละครที่ตนกำลังกล่าวถึงคือ นางมัทนเสนา *"ที่งามโสภาเหนือสตรีทั้งปวง"*[2] โดยนำเสนอภาพเวตาลมีดวงตาเป็นรูปหัวใจประสานมือกันในลักษณะที่สื่อถึงการอ้อนวอนขอความรัก ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 110.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 107.



*เ*มื่อความท้อถอยไม่เคยอยู่ในวิสัยของบุคคลผู้วีระ พระเจ้าตริวิกรมเสนจึงกลับไปจับตัวเวตาลมาอีกครั้ง ระหว่างทางเวตาลเอ่ยขึ้นว่าจะเล่านิทานสักเรื่องเพื่อขับไล่ความเหนื่อยล้า โดยเล่าว่าในนครอนงคปุระ มีไวศยบดี* ผู้มั่งคั่งคนหนึ่ง มีบุตรชายชื่อ*ธนทัตต์* และบุตรสาวที่งามโสภาเหนือสตรีทั้งปวงชื่อ*มัทนเสนา*

วันหนึ่งนางมัทนเสนาเล่นอยู่กับเพื่อน ๆ ในสวน ชายหนุ่มสหายของพี่ชายนางชื่อ*ธรรมทัตต์*ผ่านมาเห็นเข้าก็ตะลึงในเสน่ห์ลีกล้ำของนางดังถูกศรกามเทพพุ่งเข้าสู่หัวใจ จนถึงขั้นพร่ำเพ้อเหมือนคนขาดสติ แม้กลับไปบ้านแล้วก็ยังร้อนรุ่มกระสับกระส่าย เฝ้าฝันถึงแต่นางผู้เป็นที่รักจนญาติพี่น้องเป็นห่วงอาการของเขา

ภาพประกอบ 130 ตัวอย่างการสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร[1]

จากภาพแสดงให้เห็นพฤติกรรมและลักษณะท่าทางของเวตาลที่แตกต่างไปจากความเข้าใจของผู้อ่านซึ่งมีลักษณะน่ากลัว *“ทันใดนั้นศพก็กรีดเสียงหัวเราะราวกับภูตผี พระราชาจึงทราบทันทีว่าในศพมีเวตาลสิงอยู่”*[2] ลักษณะท่าทางที่ผิดไปจากความเข้าใจของผู้อ่านนี้จึงทำให้เกิดอารมณ์ขันที่แสดงให้เห็นว่า เวตาลมีจิตใจอ่อนไหวจนสามารถหลงรักตัวละครในนิทานที่ตนกล่าวถึง การแสดงออกถึงจิตใจที่อ่อนไหวต่อความงามของผู้หญิง สามารถลดความน่ากลัวของเวตาลที่เป็นปีศาจได้ เพื่อให้เหมาะกับการรับรู้ของผู้อ่านที่เป็นเด็กที่จะรู้สึกหวาดกลัวภาพหรือเรื่องราวเกี่ยวกับผี

ผู้สร้างสรรค์แสดงภาพของโยคีศานติศีลในอากัปกิริยาที่น่าขบขันระหว่างที่รอพระเจ้าตริวิกรมเสนจับตัวเวตาลมาให้ ลักษณะท่าทางดังกล่าวขัดแย้งกับภาพความคิดเกี่ยวกับการเป็นโยคีหรือผู้บำเพ็ญพรตที่ควรเป็นผู้มีอาการสำรวม หรือมีความอดทน ดังภาพต่อไปนี้

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 107.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 13.



ภาพประกอบ 131 ตัวอย่างการสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร[1]

นิทานเรื่องที่ 5 ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพตัวละครชายหนุ่มที่บิดา มารดา และพี่ชายของนางโสมประภานำมาให้นางเลือกเป็นคู่ครอง โดยชายหนุ่มแต่ละคนมีรูปร่างหน้าตาแตกต่างจากชายหนุ่มปกติทั่วไป คือ คนหนึ่งมีหน้าตาคล้ายหมู คนหนึ่งหน้าตาคล้ายลิง และอีกคนหนึ่งมีรูปร่างซูบผอม มีลักษณะเหมือนคนติดยา เห็นได้จากอุปกรณ์สำหรับสูบยาที่ตัวละครคาบไว้ที่ปาก ผู้อ่านจึงเกิดอารมณ์ขัน ดังภาพต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 32, 110.



ภาพประกอบ 132 ตัวอย่างการสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทางของตัวละคร[1]

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การนำเสนอภาพตัวละครที่มีลักษณะท่าทางผิดจากความคาดหมายของผู้อ่าน เช่น ภาพโยคีที่ควรมีกิริยาสำรวมเพราะเป็นนักบวชที่ถือศีล และภาพความผิดปกติของตัวละครที่ครอบครัวนำมาให้หญิงงามเลือกเป็นคู่ครอง มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านได้ ทั้งยังแสดงให้เห็นลักษณะของภาพการ์ตูนที่ใช้ภาพสื่อสารในเชิงยั่วล้อและสร้างความบันเทิงเป็นสำคัญ

การ์ตูนนิทานเวตาลจึงมีคุณค่าในการสร้างความบันเทิงทั้งจากเนื้อหาที่สื่อสารด้วยภาพและข้อความโดยสร้างเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น สร้างปมขัดแย้งกระทบอารมณ์ และนำเสนอสุขนาฏกรรมของตัวละคร ก่อให้เกิดความประทับใจและสะเทือนอารมณ์ผู้อ่าน เนื่องด้วยการ์ตูนนิทานเวตาลนำเสนอเรื่องราวด้วยภาพและข้อความที่ชัดเจนจึงดึงดูดความสนใจและทำให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์และความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างอารมณ์ขันแก่ผู้อ่านด้วยการใช้ภาษาที่ไม่เข้ากับบริบทของเรื่องและใช้คำเสียดสี ประชด

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 158.

ประชัน เพื่อแสดงความรู้สึกที่ตรงกันข้ามกับความเป็นจริงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น ตัวละครกล่าวคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งไม่เข้ากับตัวละครที่เป็นชาวอินเดียและเหตุการณ์ที่เกิดในยุคอินเดียโบราณ เป็นต้น รวมทั้งการนำเสนอภาพของตัวละครที่สร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน เช่น ตัวละครที่มีใบหน้าเหมือนหมูและลิงที่ครอบครัวนำมาให้หญิงสาวเลือกเป็นคู่ครอง เป็นต้น

2. คุณค่าในการให้ความรู้

เวตาลปัญจวิงศติเป็นผลงานของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา ที่แปลมาจากภาษาสันสกฤตเพื่อให้คนไทยได้อ่านนิทานเวตาลครบ 25 เรื่อง ดังที่ปรากฏในคำนำของ**เวตาลปัญจวิงศติ**ว่า *"หนังสือเรื่องนิทานเวตาลที่ข้าพเจ้านำเสนอต่อท่านผู้อ่านนี้ เป็นนิทานเวตาลฉบับสมบูรณ์ครบทั้ง 25 เรื่อง ซึ่งมีชื่อในฉบับภาษาสันกฤตว่า "เวตาลปัญจวิงศติ""*[1] ประกอบกับผู้แปลสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอกบูรพคดีศึกษา วิชาเอกภาษาสันสกฤต ผู้แปลจึงมีความรู้ความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับวัฒนธรรมอินเดียและสามารถถ่ายทอดความรู้มาสู่ผู้อ่านได้

เวตาลปัญจวิงศติมีต้นกำเนิดมาจากอินเดียเนื้อหาภายในเรื่องจึงสะท้อนวัฒนธรรมอินเดียอย่างชัดเจน เมื่อแปล**เวตาลปัญจวิงศติ**ให้คนไทยอ่านจึงต้องให้ความรู้ประกอบการอ่านเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องและเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่าง เช่น อธิบายความรู้เกี่ยวกับพระแม่ทุรคาในรูปแบบของเชิงอรรถว่า *"ทุรคาเทวี "เทวีผู้เข้าถึงยาก" หมายถึงพระอุมาปางดุร้าย"*[2] หรือเมื่อกล่าวถึงตัวละครที่ถึงวัยต้องมีคู่ ผู้แปลอธิบายและให้ความรู้ว่าวัยที่ควรมีคู่ครองของชาวอินเดีย *"คืออายุ 16 ปี"*[3] การให้ความรู้ดังกล่าวช่วยให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมอินเดียชัดเจนยิ่งขึ้น จึงอ่าน**เวตาลปัญจวิงศติ**ได้อย่างเพลิดเพลิน

เมื่อนำ**เวตาลปัญจวิงศติ**มาทำเป็นการ์ตูนผู้สร้างสรรค์ยังคงถ่ายทอดความรู้จาก**เวตาลปัญจวิงศติ**มาสู่ผู้อ่านทั้งในรูปแบบเชิงอรรถและเกร็ดความรู้ท้ายเล่ม โดยความรู้ส่วนใหญ่เป็นความรู้กว้างๆ ไม่ได้ละเอียดเหมือน**เวตาลปัญจวิงศติ**ที่ให้ความรู้แม้กระทั่งวัยที่ควรมีคู่ของชาวอินเดียคืออายุ 16 ปี เนื่องจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**ทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใหญ่อ่าน จึงสามารถสอดแทรกความรู้ได้อย่างละเอียด ต่างจากการ์ตูนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กอ่าน การให้ความรู้ในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงไม่ได้ละเอียดเท่ากับความรู้ที่ปรากฏใน**เวตาลปัญจวิงศติ** ทั้งยังเป็นการอธิบายความรู้อย่างสั้นๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก การ์ตูนนิทานเวตาลจึงมีคุณค่าในฐานะของการ์ตูนที่ให้ความรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตและความคิดความเชื่อของชาวอินเดีย ผู้อ่านรับรู้ได้จากเนื้อหานิทานเชิงอรรถ และเกร็ดความรู้

วัฒนธรรมอินเดียที่ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลสะท้อนให้ผู้อ่านเห็นถึงความสัมพันธ์ของนิทานเวตาลที่มีต้นกำเนิดในอินเดียโบราณกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ความคิดความเชื่อ ที่ถ่ายทอด

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 5.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 53.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 58.

ออกมาเป็นประเพณีและพิธีกรรม ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาล 2 ประการ ได้แก่ คติความเชื่อและศาสนา และประเพณี พิธีกรรม ดังนี้

2.1 คติความเชื่อและศาสนา

คติความเชื่อและศาสนาที่ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลมีผลมาจากการนำ**เวตาลปัญจวิงศติ** ซึ่งมีต้นกำเนิดจากอินเดียมานำเสนอ เหตุการณ์ในเรื่องตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของตัวละครจึงอยู่บนพื้นฐานความคิดหรือคติตามแหล่งกำเนิดวรรณคดีคือ คติความเชื่อที่ได้มาจากศาสนาฮินดูซึ่งเป็นศาสนาสำคัญในอินเดียโบราณ

ผู้สร้างสรรค์อธิบายความคิดและความเชื่อที่หลากหลายให้ผู้อ่านทราบ ได้แก่ ระบบวรรณะของชาวอินเดีย เทพเจ้า คัมภีร์พระเวท พระโพธิสัตว์ และความเชื่อเรื่องตันกัลปพฤกษ์ ดังนี้

2.1.1 ระบบวรรณะ เป็นคติความเชื่อของชาวอินเดียในการแบ่งชนชั้นทางสังคม ในคัมภีร์ฤคเวทซึ่งเป็นคัมภีร์ที่ศักดิ์สิทธิ์และมีความเก่าแก่กว่าหนึ่งพันปีกล่าวถึงความเป็นมาของระบบวรรณะในอินเดียว่า

> ครั้งหนึ่งยังมียักษ์ผู้ครองจักรวาลนามว่าปุรุชาได้พลีอวัยวะร่างกายตนเองเพื่อสร้างมนุษย์ขึ้นมา ส่วนของปากปรากฏกลายเป็นพราหมณ์ คือวรรณะที่ทำหน้าที่ติดต่อกับเทพเจ้า ส่วนของแขนปรากฏกลายเป็นกษัตริย์ คือวรรณะแห่งนักรบและผู้ปกครองผืนดิน ส่วนของต้นขาปรากฏกลายเป็นแพศย์ คือวรรณะพ่อค้า และส่วนของเท้าซึ่งปรากฏกลายเป็นวรรณะศูทร คือวรรณะกรรมกรนั่นเอง การแบ่งชนชั้นทางสังคมทั้งสี่นี้เรียกว่าวรรณะทั้งสี่ (จตุวรรณะ) แต่จัณฑาลนั้นไม่มีที่ยืนในสังคมหรือในระบบจตุวรรณะ และถูกกำหนดไว้ในฐานะที่ต่ำที่สุดในสังคม ต่ำเสียยิ่งกว่าวรรณะศูทร[1]

ระบบวรรณะเป็นระบบที่มีขึ้นเพื่อแบ่งคนอารยันกับคนพื้นเมือง แบ่งออกเป็น 4 วรรณะ ได้แก่ วรรณะพราหมณ์ กษัตริย์ ไวศยะหรือแพศย์ และศูทร ซึ่งแต่ละวรรณะมีหน้าที่ ดังนี้

1. วรรณะพราหมณ์ มีหน้าที่ศึกษาเล่าเรียนคัมภีร์พระเวท ประกอบพิธีกรรมเพื่อตนเองและเพื่อคนในวรรณะอื่นๆ บริจาคทาน และในขณะเดียวกันก็รับทาน พราหมณ์จะมีรายได้จากค่าทักษิณาหรือค่าจ้างจากการประกอบพิธีกรรม
2. วรรณะกษัตริย์ มีหน้าที่ศึกษาพระเวทแต่มีระยะเวลาสั้นกว่าพราหมณ์ บูชาบวงสรวงเทพเจ้า บริจาค ทำสงครามและป้องกันคุ้มครองเผ่าและคนในวรรณะอื่น กษัตริย์มีรายได้จากภาษีและค่าตอบแทนในการคุ้มครอง หรือจากทรัพย์สินที่ริบมาจากเผ่าซึ่งตนรบชนะ
3. ไวศยะหรือแพศย์ มีหน้าที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจของเผ่าโดยตรง มักจะประกอบอาชีพเกษตรกรรม ปศุสัตว์ และค้าขาย นอกจากนี้ยังมีหน้าที่ศึกษาพระเวทบ้าง แต่ใช้เวลาเรียนน้อยที่สุดในบรรดาวรรณะที่สามารถเล่าเรียนได้ บริจาคทาน ประกอบพิธีกรรมบ้างตามโอกาส

---

[1] นเรนทรา จาดฮาฟ. (2558). *จัณฑาล*. แปลโดย วีระยุทธ เลิศพูนผล. หน้า 15.

4. ศูทร เป็นกลุ่มที่มีสถานภาพทางสังคมต่ำที่สุดในระบบวรรณะ เนื่องจากเป็นชนพื้นเมืองจึงถูกกีดกันไม่ให้ศึกษาพระเวท ไม่ให้แต่งงานกับชาวอารยันด้วยกลัวว่าจะมีสายเลือดที่ปะปนกัน ศูทรจึงมีหน้าที่เพียงอย่างเดียวคือ รับใช้คนในวรรณะอื่นๆ[1]

ระบบวรรณะของอินเดียจึงเป็นตัวแบ่งบทบาทและหน้าที่ ตลอดจนอาชีพของคนในสังคมไว้อย่างชัดเจน ดังนั้นเมื่อบุคคลเกิดมาอยู่ในวรรณะใดย่อมมีหน้าที่และอาชีพตามที่กำหนดไว้ในแต่ละวรรณะ เช่น คนในวรรณะศูทร ถือเป็นวรรณะที่มีสถานภาพต่ำที่สุดในสังคม จึงถูกจำกัดสิทธิให้มีหน้าที่รับใช้คนในวรรณะอื่นเท่านั้น อาชีพของคนในวรรณะศูทรจึงเป็นอาชีพที่ต้องใช้แรงงาน หรือคนที่เกิดมาในวรรณะพราหมณ์ ต้องประกอบอาชีพเป็นพราหมณ์ และมีหน้าที่ศึกษาคัมภีร์พระเวท พราหมณ์จึงมีความรู้และความเชี่ยวชาญในการประกอบพิธีกรรมต่างๆ เป็นต้น

ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่าความรู้เรื่องระบบวรรณะมีเนื้อหาและรายละเอียดที่ยากและซับซ้อน ผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอความรู้ดังกล่าวในรูปแบบเกร็ดความรู้ประกอบการอ่านสั้นๆ เพื่อทำให้ผู้อ่านเข้าใจโดยเฉพาะเด็ก เด็กรับรู้และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของแต่ละวรรณะในสังคมอินเดีย ดังนี้

ชาวอินเดียเชื่อว่าพระพรหมคือพระเจ้าผู้สร้างโลก ชะตากรรมของมนุษย์ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าแล้วโดยพระพรหมผู้แบ่งมนุษย์ออกเป็น 4 ชนชั้น เรียกว่า “วรรณะ” ดังนี้

1. วรรณะพราหมณ์ มีหน้าที่ทำพิธีกรรมทางศาสนา
2. วรรณะกษัตริย์ มีหน้าที่ปกครองบ้านเมือง
3. วรรณะแพศย์ (ไวศยะ) มีหน้าที่ค้าขาย ทำการเกษตร และศิลปหัตถกรรมต่างๆ
4. วรรณะศูทร มีหน้าที่ใช้แรงงานและรับใช้ 3 วรรณะแรก

ชนชั้นทั้งสี่นี้ห้ามคบหาสมาคมหรือแต่งงานกันข้ามวรรณะเด็ดขาด มิฉะนั้นลูกที่เกิดมาจะต้องกลายเป็นชนชั้นต่ำที่เรียกว่า “จัณฑาล” ทันที และจะถูกมองว่าเป็นกาลกิณี[2]

ความรู้เรื่องระบบวรรณะปรากฏในการ์ตูนนิทานจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

นิทานเรื่องที่ 2 บรรยายเหตุการณ์ตอนที่มหาพราหมณ์ชุบชีวิตบุตรชายว่า “*มหาพราหมณ์เดินไปหยิบคัมภีร์มหาเวทอันศักดิ์สิทธิ์แล้วสวดมนต์บทหนึ่ง ขณะสวดก็โปรยเถ้าลงในกองไฟ และไฟจากกองฟืนก็ลุกโชนเต้นระบำราวกับมีชีวิต เมื่อมหาพราหมณ์สวดจบปาฏิหาริย์ก็บังเกิด เด็กน้อยที่กลายเป็นเถ้าถ่านเดินออกมาจากกองไฟ โดยมีลักษณะเหมือนเดิมทุกประการ*”[3] จากเหตุการณ์ดังกล่าวผู้สร้างสรรค์ให้ความรู้แก่ผู้อ่านเรื่องบทบาทหน้าที่ของพราหมณ์โดยใช้บทบรรยาย

---

[1] ชาญวิทย์ ทัดแก้ว. (2542, กันยายน). ทัศนะของพระพุทธเจ้าต่อระบบวรรณะ. *วารสารอักษรศาสตร์*. 28(ฉบับพิเศษ): 111-112.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า เกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 79-80.

การประกอบพิธีกรรม และการอ่านคัมภีร์มหาเวทหรือพระเวทของพราหมณ์ การให้ความรู้แก่ผู้อ่านในลักษณะนี้เป็นการสอดแทรกความรู้ลงไปในเนื้อหา โดยที่ผู้อ่านจะได้รับความรู้ไปพร้อมกับการติดตามเนื้อหาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

นิทานเรื่องที่ 9 เป็นนิทานที่ให้ความรู้เรื่องระบบวรรณะอย่างชัดเจน กล่าวถึงเจ้าหญิงอนงคารตีที่ถึงวัยต้องเลือกคู่ มีชายหนุ่มจาก 4 วรรณะมาให้เลือก ชายทั้ง 4 คนแนะนำตนเอง ดังบทสนทนาในภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 133 การสอดแทรกความรู้เรื่องวรรณะในบทสนทนา[1]

เวตาลจึงถามพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า เจ้าหญิงควรเลือกใครเป็นคู่ พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบว่า “*นางเป็นกษัตริย์จะไปแต่งงานกับคนในวรรณะอื่นได้ยังไงกันเล่า!! คนที่จะเป็นคู่ครองนางก็คือขัฑคธร ที่เป็นราชาเท่านั้น!*”[2]

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 152-153.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 154.

จากข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการแนะนำตัวของตัวละคร 4 วรรณะช่วยให้ผู้อ่านได้รับความรู้เกี่ยวกับหน้าที่และความสามารถของคนแต่ละวรรณะ คำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสนให้ความรู้เรื่องระบบวรรณะของอินเดียแก่ผู้อ่านชัดเจน เพราะในประเทศอินเดียชายและหญิงจะต้องเลือกคู่ที่อยู่ในวรรณะเดียวกัน หากเลือกคู่ที่ขัดต่อระบบวรรณะจะทำให้บุตรที่เกิดมาเป็นจัณฑาลถูกรังเกียจและถูกดูหมิ่นจากคนวรรณะอื่น

นอกจากคนในวรรณะพราหมณ์จะมีหน้าที่ศึกษาพระเวทและประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ พราหมณ์ยังมีหน้าที่เป็นที่ปรึกษาของกษัตริย์ ชาวอินเดียมีความเชื่อว่าพราหมณ์ทำหน้าที่ติดต่อกับเทพเจ้า ดังนั้นสิ่งใดที่พราหมณ์มองว่าเป็นสิ่งที่ดีและเหมาะควรคนในวรรณะอื่นก็เห็นด้วย คำแนะนำของพราหมณ์จึงมีผลต่อความคิดกษัตริย์ ดังปรากฏในนิทานเรื่องที่ 17 พระเจ้ายโศธนมอบหมายให้พราหมณ์ตรวจดูลักษณะของนางอุนมาทินีว่าเป็นกัลยาณีหรือไม่ เมื่อพราหมณ์พบนางก็ตกตะลึงในความงาม และเกรงว่าความงามของสตรีจะนำความวิบัติมาสู่บ้านเมือง พราหมณ์จึงทูลพระราชาว่า *“ข้าแต่องค์ราชา นางอุนมาทินีนั้นงามไม่ผิดแผกจากหญิงงามทั่วไปที่หาได้ในพระราชวัง นางเป็นสตรีที่ไม่เหมาะแก่ผู้เป็นจอมราชาเช่นพระองค์แม้แต่นิดเดียว”*[1] พระราชาเชื่อพราหมณ์จึงไม่เลือกนางเป็นพระชายา

จากเหตุการณ์ที่พระเจ้ายโศธนปรึกษากับพราหมณ์เกี่ยวกับการเลือกคู่ ย่อมแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่าพราหมณ์เป็นผู้มีบทบาทสำคัญต่อคนในวรรณะอื่น ๆ โดยเฉพาะวรรณะกษัตริย์ การกล่าวถึงหน้าที่ในการให้คำปรึกษาแก่กษัตริย์แสดงว่า พราหมณ์เป็นผู้มีความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ และเป็นผู้เชี่ยวชาญในพระเวท การเสนอเนื้อหาที่แสดงบทบาทของพราหมณ์ในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นวิธีการให้ความรู้เกี่ยวกับพราหมณ์ได้อีกทางหนึ่ง

การกล่าวถึงเรื่องระบบวรรณะในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลความเชื่อเรื่องการแบ่งวรรณะของชาวอินเดียที่ถ่ายทอดมาสู่ผู้อ่านผ่าน**เวตาลปัญจวิงศติ**ซึ่งมีที่มาจากอินเดีย

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 53.

2.1.2 เทพเจ้า

วัฒนธรรมอินเดียเป็นวัฒนธรรมที่มีความเก่าแก่ อุดมสมบูรณ์ และสลับซับซ้อนมากในดินแดนอันกว้างใหญ่ไพศาลผืนนี้ เราจะพบเห็นความเชื่อถือทางศาสนานานาประการนับได้ตั้งแต่การนับถือผีสางลางร้ายแห่งยุคดึกดำบรรพ์ จนถึงการเชื่อแบบเอกนิยม (Monism) อันเกิดจากภูมิปัญญาและเป็นนามธรรมล้วนๆ ในด้านการเคารพเชื่อถือพระผู้เป็นเจ้า (God) นั้นเล่า เราก็จะพบว่ามีชาวอินเดียที่ถือว่าพระผู้เป็นเจ้ามีตัวตน อวตารมาเกิดในรูปร่างแห่งเนื้อหนังมังสาปางต่างๆ[1]

ศาสนาฮินดูนับถือพระเจ้าสูงสุด 3 องค์ หรือการนับถือตรีมูรติคือ พระพรหม เทพเจ้าผู้สร้าง พระวิษณุ เทพเจ้าผู้รักษา และพระศิวะ เทพเจ้าผู้ทำลาย รวมถึงพระแม่อุมา ชายาของพระศิวะ พระคเณศ โอรสของพระศิวะกับพระแม่อุมา ตลอดจนเทพเจ้าที่มีหน้าที่และความสัมพันธ์กับธรรมชาติ เช่น พระแม่คงคา พระแม่ธรณี และพระอัคนี เป็นต้น

การ์ตูนนิทานเวตาลแสดงให้เห็นถึงความคิดความเชื่อเรื่องเทพเจ้าของศาสนาฮินดูปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาล 5 เรื่อง เทพเจ้าที่ปรากฏและมีบทบาทในการ์ตูนนิทานเวตาลคือพระศิวะและพระแม่อุมา

พระศิวะหรือพระอิศวร เป็นมหาเทพผู้ยิ่งใหญ่ในจักรวาล เป็นเทพเจ้าที่ชาวอินเดียนับถือ

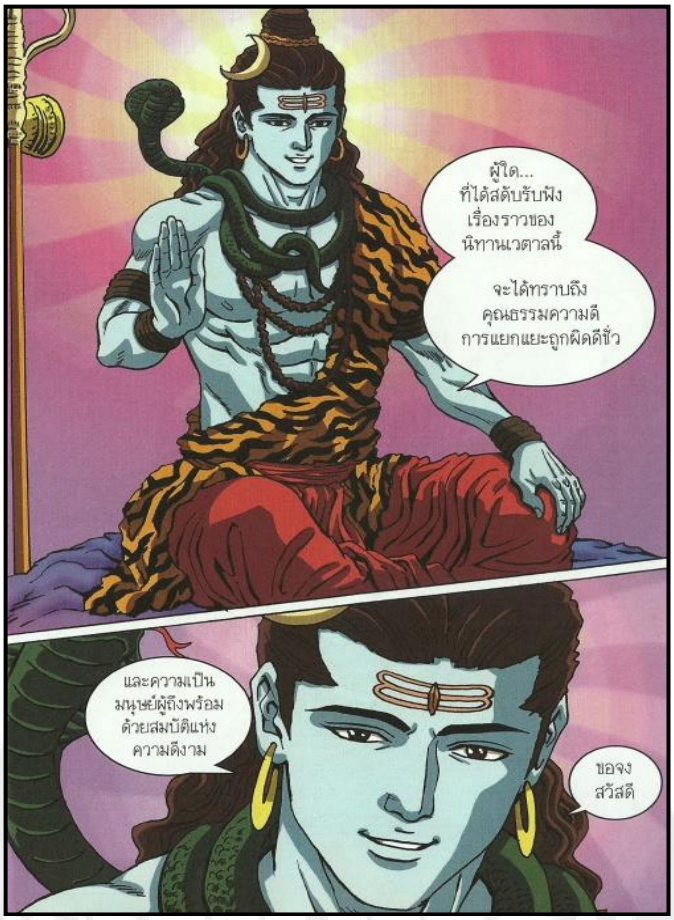
เทพเจ้าศิวะดูเหมือนจะมีสองบุคลิกอยู่ในองค์ บุคลิกที่หนึ่งน่ากลัว อีกบุคลิกหนึ่งเหมือนฤษี ในบุคลิกแรก พระองค์ประทับในที่ๆ น่าสะพรึงกลัวเช่นสนามรบ กองฟอนในป่าช้า และตามทางแยกซึ่งในอารยธรรมของอินเดียถือว่าเป็นสถานที่ที่อันตราย ในบุคลิกนี้พระองค์สรวมสร้อยพระศอร้อยขึ้นจากกะโหลกมนุษย์ พวกยักษ์ภูติผีปีศาจมักจะมาอยู่ล้อมรอบพระองค์ พระองค์คือความตายและมหากาล (Mahakala) อันเป็นกาลใหญ่ที่ทำลายทุกสิ่ง

ในบุคลิกที่สอง พระองค์เป็นมหาฤาษี เป็นเทพผู้พิทักษ์พวกฤษีชีไพรทุกตน พระมหาฤษีประทับอยู่บนหนังเสือบนภูเขาไกรลาส (Kailasa) ทรงทำสมาธิภาวนา ด้วยเหตุที่พระองค์ทรงทำสมาธิภาวนาโลกจึงอยู่ได้อย่างปรกติสุข พระองค์ไว้พระเกศายาวเกล้าเป็นมวย บนมวยนี้มีพระจันทร์เสี้ยวปักเป็นปิ่น จากพระจันทร์เสี้ยวนี้แม่น้ำคงคาได้ไหลลงมายังโลกมนุษย์ พระองค์ทรงมีพระเนตรที่สามอยู่กลางพระนลาฏเป็นสัญลักษณ์แห่งความฉลาดลึกซึ้งของพระองค์ พระศอของพระองค์ดำสนิท เพราะทรงรับกลืนพิษที่เกิดขึ้นมาในครั้งที่กวนเกษียรสมุทร เพื่อป้องกันมิให้เทพองค์อื่นได้รับพิษร้าย พระองค์เอางูซึ่งเป็นสัตว์บริวารของพระองค์พันไว้แนบพระศอและพระกร พระองค์โรยพระวรกายด้วยขี้เถ้าตามความนิยมของบรรดาฤษี พระองค์มีตรีศูลเป็นอาวุธ พระมเหสีของพระองค์คือ เทพเจ้าปารวตี (Paravti) พาหนะของพระองค์คือวัวตัวผู้ชื่อนันทิ (Nandi)[2]

---

[1] กรุณา กุศลาสัย; และ เรืองอุไร กุศลาสัย. (2543). *วัฒนธรรมสัมพันธ์ : ไทย-อินเดีย*. หน้า 161-162.

[2] สุริยา รัตนกุล. (2556). *อารยธรรมตะวันออก : อารยธรรมอินเดีย*. หน้า 123-124.



ภาพประกอบ 134 ภาพพระศิวะในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[1]

พระศิวะมีเมตตาต่อผู้ทำความดี หากบุคคลใดเป็นคนดีและมีศีลธรรม พระศิวะจะประทานพร ดังปรากฏในนิทานเรื่องที่ 9 ว่า “*มีเมืองชื่อว่าอุชชยินี ซึ่งพระเจ้าวีรเทพและพระนางปัทมาวดีปกครองนคร ทั้งสองพระองค์ไม่มีโอรสหรือธิดา จึงประกอบพิธีบำเพ็ญตบะบวงสรวงเพื่อขอทายาทมาช้านาน จนกระทั่งทั้งสองพระองค์ก็ได้รับพรจากองค์ศิวะที่พึงพอใจในความเพียรของทั้งสอง พระนางปัทมาวดีจึงให้กำเนิดพระโอรสผู้แกล้วกล้าสามารถคนหนึ่งนามว่า ศูรเทพ ต่อมาพระนางก็ให้กำเนิดพระธิดาอีกองค์นามว่า อนงครตี*”[2] แต่หากภายหลังกระทำความชั่ว บุคคลนั้นก็จะได้รับความวิบัติ ดังนั้นพระศิวะจึงได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นเทพ “*ผู้สร้างและผู้ทำลาย*”

นิทานเรื่องที่ 14 นางรัตนวดีหลงรักโจรที่ถูกประหารชีวิต หลังโจรตายนางจึงกระโดดเข้ากองไฟ พระศิวะชื่นชมที่นางศรัทธาในความรักจึงให้พรและชุบชีวิตโจร ดังนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 171.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 102-103.

พระศิวะ: อะโห! เจ้าผู้มีใจภักดีหาใครเสมอเหมือน เจ้าจงเลือกขอพรแก่ข้าเถิด เราคือพระศิวะ เราศรัทธาในตัวเจ้าที่ยึดมั่นต่อพรหมลิขิต จงขอพรมาเถิด เราจะให้เจ้าได้สมหวังทุกประการ

นางรัตนวดี: ข้าแต่องค์ศิวะมหาเทพ บิดาของหม่อมฉันไร้บุตรชายสืบสกุล ขอโปรดประทานให้ท่านมีบุตรชายสักร้อยคนเถิด เพราะถ้าท่านไม่มีบุตรชายและข้าสิ้นชีวิตไปแล้ว ท่านคงต้องตายตามหม่อมฉันอย่างแน่นอน

พระศิวะ: ฮ่าๆ ถูกใจข้านัก พรนั้นจะประสิทธิ์แก่เจ้า และข้าขอให้พรเจ้าอีกอย่าง...จงหันไปดูข้างๆ เถิด จงอยู่ครองคู่กันดั่งใจเจ้าปรารถนาเถิด[1]

จากเหตุการณ์ข้างต้นผู้อ่านเห็นถึงความคิดความเชื่อเกี่ยวกับพระศิวะในฐานะเทพที่ให้พรแก่ผู้ทำความดี ดังบทสนทนาที่ว่า “*เราศรัทธาในตัวเจ้าที่ยึดมั่นต่อพรหมลิขิต จงขอพรมาเถิด เราจะให้เจ้าสมหวังทุกประการ*” การแสดงถึงอำนาจอันศักดิ์สิทธิ์ในการให้พรของพระศิวะในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นส่วนหนึ่งในการให้ความรู้เกี่ยวกับเทพเจ้าองค์สำคัญของชาวอินเดีย

นิทานเรื่องที่ 19 พระศิวะปรากฏตัวในความฝันของตัวละคร 2 ตัว ครั้งแรก พระศิวะปรากฏตัวในความฝันของนางหิรัณยวดี ซึ่งตรงกับวันที่หลานชายของนางคลอดและกล่าวว่า “*ทารกที่คลอดออกมา จงนำไปไว้หน้าประตูวัง พร้อมเหรียญทอง 1,000 เหรียญ เมื่อนางหิรัณยวดีตื่นมาก็ทำตามความฝันทุกประการ*”[2] และครั้งที่ 2 ปรากฏตัวในความฝันของพระราชาสูรยประภะดังคำบรรยายว่า “*ค่ำคืนนั้น พระราชาทรงพระสุบินว่าองค์พระศิวะประทานทารกมาให้ แต่ในตะกร้ากลับมีงูอยู่ด้วย พระราชาทรงรับตะกร้าทารกพร้อมอสรพิษไว้อุ้มชูดุจลูกหลาน รุ่งเช้าที่หน้าประตูวัง ทหารพบตะกร้าใส่ทารกเพศชายพร้อมเหรียญทอง 1,000 เหรียญ พระเจ้าสูรยประภะไม่มีพระโอรสจึงรับทารกชายพร้อมเหรียญทอง 1,000 เหรียญ ในตะกร้าไว้*”[3]

จากเหตุการณ์ที่ตัวละครเชื่อและปฏิบัติตามคำกล่าวของพระศิวะแม้จะเป็นความฝันสะท้อนให้ผู้อ่านเห็นถึงความสำคัญของเทพเจ้าที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของตัวละครที่เป็นชาวอินเดียอย่างชัดเจน ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิฤทธิ์ของพระศิวะที่สามารถบอกเหตุการณ์ล่วงหน้าผ่านความฝันของตัวละคร

นิทานเรื่องที่ 25 พระศิวะปรากฏตัวและให้พรแก่พระเจ้าตริวิกรมเสนเนื่องจากพระองค์สามารถสังหารคนชั่วคือโยคีศานติศีล แม้กระทั่งปีศาจทั้งหลายก็ยินดีกับพระเจ้าตริวิกรมเสน ด้วยเหตุนี้พระเจ้าตริวิกรมเสนจึงได้รับพรจากพระศิวะเป็นรางวัลในการทำความดี ดังนี้

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 153-154.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 117.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 107-108.

องค์ศิวะฟังนิทานกถาของเวตาลจบลงก็ปรากฏองค์ขึ้นและตรัสแก่ราชาว่า “ลูกของข้ากล้าหาญมากที่สังเวยอ้ายโยคีทุศีลได้

นานมาแล้วข้าสร้างเจ้าขึ้นมาจากอนุภาคของข้า ให้เจ้าเป็นวิกรมาทิตย์หรือผู้กล้าดังดวงอาทิตย์ เพื่อให้เจ้าปราบอสูรร้ายและคนเถื่อน ภายในนามตริวิกรมเสน เจ้าจะปราบอริราชศัตรูอาณาจักรต่างๆ ได้ เป็นอธิราชผู้ครองโลก หลังจากนั้นเจ้าจะได้เป็นจักรพรรดิแห่งวิทยาธรทั้งหลายในสวรรค์ จากนั้นเมื่อครองสวรรค์เบื่อหน่ายแล้วจักได้บรรลุโมกษะด้วยใจอันแน่วแน่ บัดนี้ข้าขอมอบดาบวิชัยยุทธ์แก่เจ้า เพื่อใช้ปราบศัตรูทั้งมวลจนกว่าจะบรรลุสู่ปลายทางดังที่ข้ากล่าว” แล้วพระเจ้าตริวิกรมเสนก็รับดาบจากองค์ศิวะพระเป็นเจ้า ก่อนที่พระศิวะจะอันตรธานไป[1]

จากบทสนทนาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นบทบาทสำคัญของพระศิวะในการให้พรและทำลายสิ่งชั่วร้าย โดยสร้างพระเจ้าตริวิกรมเสนขึ้นมาจากตนเองเพื่อปราบคนไม่ดี นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงอำนาจศักดิ์สิทธิ์ของพระศิวะที่สามารถรู้เหตุการณ์ทั้งในอดีตและอนาคต การนำเสนอบทสนทนาดังกล่าวจึงมีผลให้ผู้อ่านสามารถรับรู้เรื่องราวและความสำคัญของพระศิวะซึ่งเป็นมหาเทพของชาวอินเดีย

พระแม่อุมา เป็นชายาของพระศิวะ สามารถอวตารแบ่งภาคมาช่วยเหลือมนุษย์โดยมีทั้งภาคใจดีและดุร้าย

พระอุมามีความศรัทธาในพระศิวะหรือมหาเทพซึ่งคือพระเป็นเจ้า และบำเพ็ญตบะที่ยากยิ่งเพื่อให้พระศิวะรับเป็นชายา ทั้งนี้เพราะในชาติก่อนพระอุมาคือพระสตี ผู้เป็นธิดาของพระทักษะประชาบดี และเป็นชายาของพระศิวะ เมื่อพระทักษะลบหลู่พระเกียรติของพระศิวะ โดยมิได้เชิญมาร่วมในพิธียัญบูชาซึ่งพระทักษะเชิญเทพสำคัญอื่นๆ ทุกองค์ พระสตีจึงเผาตัวเองประท้วง โดยตั้งจิตอธิษฐานให้เกิดมาเป็นชายาพระศิวะอีกในชาติต่อไป[2]

พระอุมาเป็นธิดาของพระหิมวัต เทพแห่งเขาหิมาลัยและนางเมนกา ทั้งคู่มีธิดา 2 องค์ คือพระแม่คงคาและพระแม่อุมา

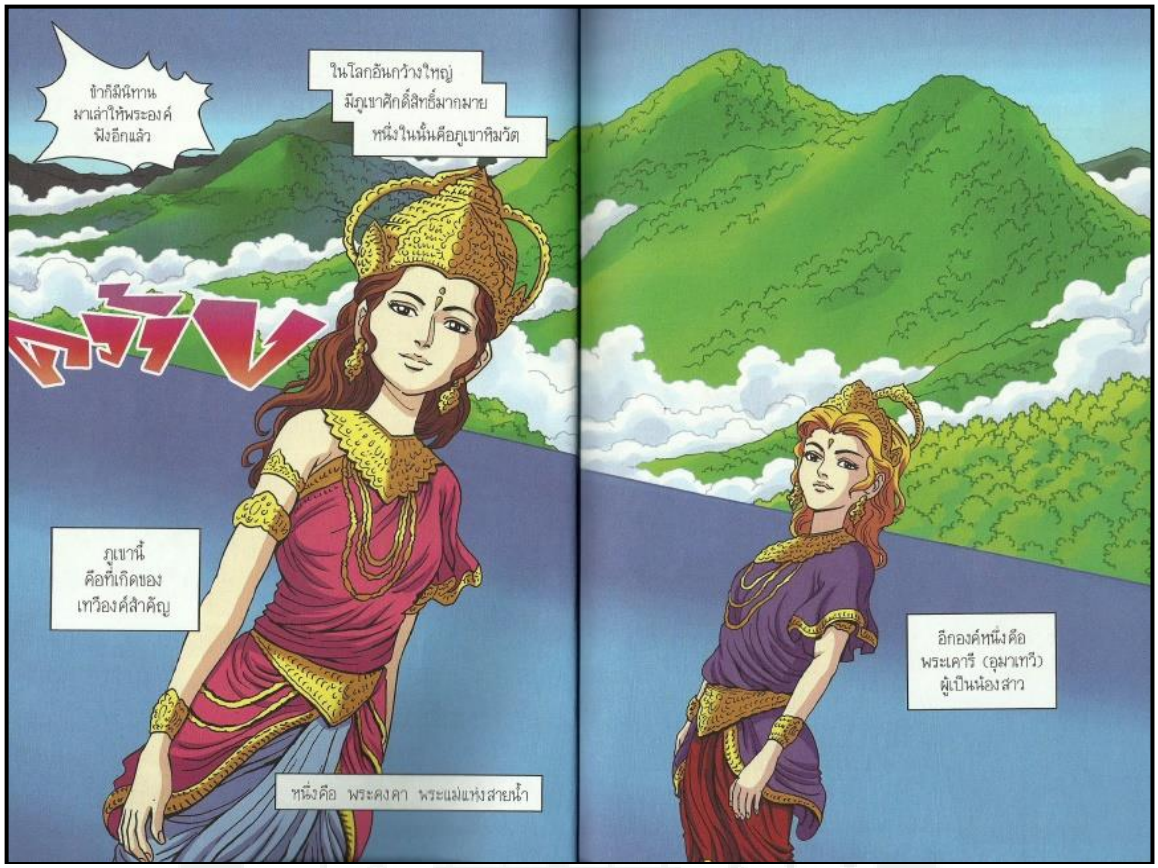
กำเนิดของพระแม่คงคาและพระแม่อุมา ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาล 1 เรื่อง ได้แก่ นิทานเรื่องที่ 16 ดังความว่า “*ในโลกอันกว้างใหญ่ มีภูเขาศักดิ์สิทธิ์มากมายหนึ่งในนั้นคือ ภูเขาหิมวัต ภูเขานี้คือที่เกิดของเทวีองค์สำคัญ หนึ่งคือพระคงคา พระแม่แห่งสายน้ำ อีกองค์หนึ่งคือพระเคารี (อุมาเทวี) ผู้เป็นน้องสาว*”[3] บทบรรยายฉากดังกล่าวทำให้ผู้อ่านรู้ว่า พระแม่คงคาเป็นเทพผู้ให้กำเนิดและดูแลรักษาแม่น้ำคงคาอันศักดิ์สิทธิ์ และเป็นพี่สาวของพระแม่อุมา ชายาของพระศิวะดังภาพต่อไปนี้

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 257-258.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2552). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย*. หน้า 571.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 10-11.



ภาพประกอบ 135 การให้ความรู้ในบทบรรยายฉาก[1]

การตั้งจิตอธิษฐานให้เกิดเป็นชายาของพระศิวะทุกชาติแสดงให้เห็นว่า พระแม่อุมามีความรักมั่นคงต่อพระศิวะ พระแม่อุมาจึงเป็นเทพที่ได้รับยกย่องว่ามีความรักและภักดีต่อพระสวามีอย่างยิ่ง คนทั่วไปจึงกราบไหว้และขอพรเกี่ยวกับเรื่องความรัก ดังปรากฏในนิทานเรื่องที่ 16 เมื่อนางมลยวตีพบเจ้าชายชีมูตวาหน นางมีจิตใจรุ่มร้อนจึงไปวิหารพระแม่อุมาเพื่อขอพร *“โอ้พระแม่แห่งโลกา โปรดช่วยลูกให้หายจากเพลิงแห่งรักที่เผาผลาญอยู่นี้ด้วยเทอญ”*[2] ดังบทสนทนาในภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 10-11.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 24.



ภาพประกอบ 136 นางมลยวตีขอพรพระแม่อุมาเกี่ยวกับความรัก[1]

พระแม่อุมาปรากฏอีกครั้งเมื่อเจ้าชายชีมูตวาหนยอมสละชีวิตแก่พญาครุฑแทนนาคศังขจูฑะ นางมลยวดีจึงตัดพ้อพระแม่อุมาว่า *“พระแม่เจ้า! พระองค์สัญญาแก่ข้าว่าเจ้าชายชีมูตวาหนคือจอมจักรพรรดิ ไหนล่ะ จอมจักรพรรดิสามีของลูกกำลังจะสิ้นใจแล้ว”*[2] พระแม่อุมาเห็นใจนางมลยวดีที่เสียสามีอันเป็นที่รัก อีกทั้งซาบซึ้งในความเสียสละอันยิ่งใหญ่ของเจ้าชายจึงใช้น้ำทิพย์ชุบชีวิต

จากเหตุการณ์ที่ตัวละครตัดพ้อเทพเจ้าคือพระแม่อุมาแสดงให้เห็นว่า ชาวอินเดียถือว่าเทพเจ้าเป็นผู้กำหนดชะตาชีวิต ทำให้มนุษย์พบกับเหตุการณ์ต่างๆ นอกจากนี้การชุบชีวิตเจ้าชายชีมูตวาหนของพระแม่อุมา ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงความสำคัญของพระแม่อุมาในฐานะเทพเจ้าที่ให้พรแก่ผู้เสียสละและมีความมั่นคงในความรัก

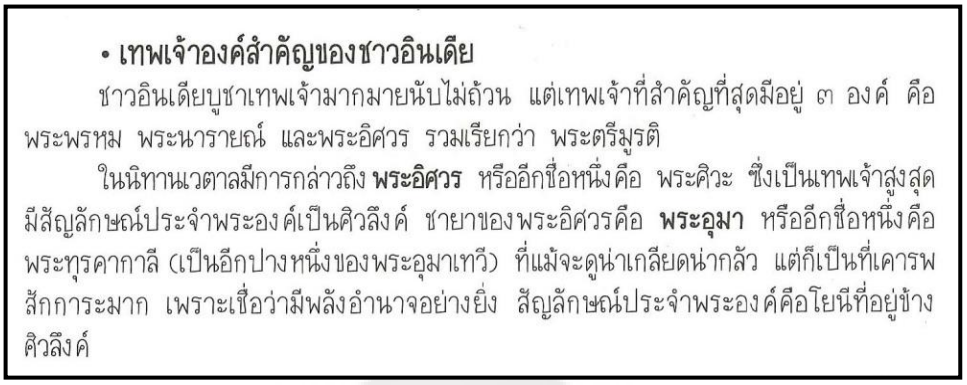
นอกเหนือจากความรู้ในเนื้อหา ผู้อ่านสามารถรับความรู้เรื่องพระศิวะและพระแม่อุมาเทพเจ้าองค์สำคัญของอินเดียได้จากเกร็ดความรู้ท้ายเล่ม การอธิบายความรู้เพิ่มเติมจึงเป็น

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 24-25.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 36.

การเสริมความรู้ให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจเรื่องการนับถือเทพเจ้าของชาวอินเดียมากยิ่งขึ้น ดังภาพต่อไปนี้



• เทพเจ้าองค์สำคัญของชาวอินเดีย

ชาวอินเดียบูชาเทพเจ้ามากมายนับไม่ถ้วน แต่เทพเจ้าที่สำคัญที่สุดมีอยู่ ๓ องค์ คือ พระพรหม พระนารายณ์ และพระอิศวร รวมเรียกว่า พระตรีมูรติ

ในนิทานเวตาลมีการกล่าวถึง **พระอิศวร** หรืออีกชื่อหนึ่งคือ พระศิวะ ซึ่งเป็นเทพเจ้าสูงสุด มีสัญลักษณ์ประจำพระองค์เป็นศิวลึงค์ ชายาของพระอิศวรคือ **พระอุมา** หรืออีกชื่อหนึ่งคือ พระทุรคากาลี (เป็นอีกปางหนึ่งของพระอุมาเทวี) ที่แม้จะดูน่าเกลียดน่ากลัว แต่ก็เป็นที่เคารพสักการะมาก เพราะเชื่อว่ามีพลังอำนาจอย่างยิ่ง สัญลักษณ์ประจำพระองค์คือโยนีที่อยู่ข้างศิวลึงค์

ภาพประกอบ 137 การให้ความรู้เรื่องเทพเจ้าองค์สำคัญของชาวอินเดียในรูปแบบเกร็ดความรู้[1]

ความรู้เกี่ยวกับเทพเจ้าที่ผู้สร้างสรรค์นำเสนอแก่ผู้อ่านดังกล่าวเป็นความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ของชาวอินเดีย คือ พระพรหม พระนารายณ์ และพระศิวะ และกล่าวถึงพระอุมา เนื่องจากปรากฏชื่อในการ์ตูนนิทานเวตาล โดยให้คำอธิบายว่าเป็นชายาของพระศิวะ มีปางดุร้ายเรียกว่า พระทุรคากาลี และให้ความรู้ผู้อ่านเกี่ยวกับสัญลักษณ์แทนพระศิวะและพระอุมาว่า “*สัญลักษณ์ประจำพระองค์คือโยนีที่อยู่ข้างศิวลึงค์*” การให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทพเจ้าดังกล่าวช่วยให้ผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กเข้าใจและรับรู้ว่าชื่อของเทพเจ้าเหล่านี้มีความสำคัญและเป็นที่เคารพนับถือของชาวอินเดียเป็นอย่างมาก

2.1.3 คัมภีร์พระเวท

นักประวัติศาสตร์เชื่อว่าคัมภีร์พระเวทแต่งขึ้นเมื่อชาวอารยันเข้ามาอยู่ในอินเดียแล้ว แต่ชาวอารยันเองถือว่าคัมภีร์พระเวทเป็นสิ่งที่พระเจ้าประทานมาคือฤษีได้ยินมาจากพระเจ้าถือว่าเป็นศรุติ (Shruti) ซึ่งแปลว่า ได้ยินมา จึงเป็นความจริงอมตะหรือความรู้อมตะ คำว่า “*เวท*” แปลว่า ความรู้ (Knowledge) หรือความฉลาดรอบรู้[2]

ในการ์ตูนนิทานเวตาลมีการกล่าวถึงคัมภีร์พระเวท ซึ่งเป็นคัมภีร์หลักของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ที่ใช้สวดอ้อนวอนเทพเจ้า เนื้อหาในคัมภีร์พระเวทประกอบไปด้วยบทสวด เพลง สดุดีเทพเจ้า รายละเอียดเกี่ยวกับพิธีบูชายัญ ปรัชญาต่างๆ ตลอดจนเรื่องเกี่ยวกับไสยศาสตร์ แต่ละเวทมีรายละเอียด ดังนี้

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า เกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน.

[2] ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์. (2545). *ประวัติศาสตร์ภูมิปัญญาอินเดีย*. หน้า 50.

1. ฤคเวท (Rig Veda) เป็นคัมภีร์ที่ประกอบด้วยบทร้อยกรองหรือมันตระ (Mantra) จำนวนหนึ่งพันกว่าบท ส่วนใหญ่เป็นการสรรเสริญเทพเจ้าต่างๆ แต่ละองค์ ชาวอารยันเชื่อในเทพเจ้าหลายองค์ (Polytheism) แต่ในขณะเดียวกันก็มีความเชื่อในองค์ใดองค์หนึ่งเป็นพิเศษเหนือองค์อื่นๆ (Henotheism) ปรากฏอยู่ด้วย ความเชื่อว่ามีเทพองค์หนึ่งยิ่งใหญ่สูงสุดได้วิวัฒนาการไปสู่ความเชื่อในพระเจ้าองค์เดียวหรือเอกเทวนิยม (Monotheism) ซึ่งปรากฏในบทท้ายๆ ของฤคเวท

2. สามเวท (Sama Veda) คือ การรวบรวมมันตระบางบทของฤคเวทมาเรียบเรียงใหม่ เพื่อให้เหมาะแก่การสวดเป็นทำนอง คำว่าสามะ แปลว่า เพลง (Melody) ในแง่ของประวัติศาสตร์ภูมิปัญญาสามเวทจึงไม่มีอะไรแปลกใหม่ไปจากฤคเวท

3. ยชุรเวท (Yajur Veda) คือ บทสวดในการประกอบพิธียัญบูชา มีทั้งที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง แต่หลังฤคเวทประมาณ 100-200 ปี ยชุรเวทสังหิตา หรือส่วนที่เป็นมันตระและคาถามี 2 ชุด คือ ยชุรเวทดำ มีตัวเข้มให้คำอธิบาย และยชุรเวทขาว มีคำอธิบายให้รายละเอียดประกอบ ซึ่งเรียกว่า พราหมณะ (Brahmana)

4. อถรรพเวท (Atharva Veda) มีเพิ่มขึ้นภายหลัง 3 เวทแรกเป็นส่วนที่ปรากฏความเชื่อพื้นเมือง ซึ่งรวมทั้งวิธีรักษาโรคและคำสาปแช่งไว้ด้วย

พระเวททั้ง 4 นี้ ส่วนใหญ่อยู่ในรูปของสังหิตา (Samhita) คือ บทร้อยกรองหรือมันตระ นอกจากนี้ยังมีในรูปของพราหมณะ คือ ตำราเกี่ยวกับยัญพิธีที่พราหมณ์เป็นผู้ประกอบ อารัณยกะ (Aranyaka) คือ ตำราว่าด้วยการดำรงชีวิตในป่า และอุปนิษัท (Upanishad) ซึ่งว่าด้วยปรัชญาและความหมายของพิธีกรรมและความเชื่อเกี่ยวกับจักรวาล

อุปนิษัท ถือเป็นอีกส่วนหนึ่งของคัมภีร์พระเวทที่มีอิทธิพลมากต่อปรัชญาความเชื่อในอินเดียสมัยต่อมา เช่นต่อปรัชญาในคัมภีร์ภควัทคีตา (Bhagavad Gita) และปรัชญาเวทานตะ (Vedanta) ของศังกราจารย์ (Shankaracharya) ในอุปนิษัทมีทั้งความเชื่อแบบเอกเทวนิยมและแบบเอกนิยม (Monism) ที่ลึกซึ้งและเข้าใจยาก จึงไม่เป็นที่แพร่หลายมากเท่าความเชื่อแบบพหุเทวนิยมในฤคเวท[1]

การ์ตูนนิทานเวตาลกล่าวถึงคัมภีร์พระเวท 2 เรื่อง ได้แก่ นิทานเรื่องที่ 2 กล่าวถึงตัวละครชื่ออัคนิสวามินว่า “*พราหมณ์คนหนึ่งนามว่าอัคนิสวามิน เป็นผู้เจนจบคัมภีร์จตุรเวท อันได้แก่ ฤคเวท ยชุรเวท สามเวท และอาถรรพเวท*”[2] และนิทานเรื่องที่ 22 กล่าวถึงพราหมณ์ 4 พี่น้องว่า “*เรียนพระเวทจนเจนจบ*”[3] การกล่าวถึงความสามารถของตัวละครในเรื่องคัมภีร์พระเวทจึงแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่า คัมภีร์พระเวทเป็นสิ่งที่พราหมณ์ในอินเดียจะต้องศึกษาเพื่อนำไปใช้ประกอบอาชีพ คือ การประกอบพิธีกรรม หากพราหมณ์คนใดเชี่ยวชาญพระเวททั้ง 4 จะได้รับการยกย่องและเป็นที่นับถือในสังคม

คัมภีร์พระเวทเป็นตำราที่ชาวอินเดียใช้สวดสรรเสริญและประกอบพิธียัญบูชา ดังนั้นตำรานี้จึงมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของชาวอินเดีย ผู้สร้างสรรค์อธิบายความรู้เรื่องคัมภีร์พระเวทที่กล่าวถึงในนิทานทั้ง 2 เรื่องเพิ่มเติม โดยนำเสนอในรูปแบบเกร็ดความรู้ท้ายหนังสือเพื่อ

---

[1] ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์. (2545). *ประวัติศาสตร์ภูมิปัญญาอินเดีย*. หน้า 51-52.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 63.

[3] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 234.

เสริมความรู้แก่ผู้อ่าน เพราะการ์ตูนนิทานเวตาลไม่มีการอธิบายเรื่องคัมภีร์พระเวทในเนื้อหา ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 138 การนำเสนอความรู้เรื่องคัมภีร์พระเวทในรูปแบบเกร็ดความรู้[1]

การให้ความรู้ในรูปแบบเกร็ดความรู้ท้ายเล่มเพื่ออธิบายเรื่องคัมภีร์พระเวทในหมวดต่างๆ ช่วยให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจถึงความสำคัญและบทบาทหน้าที่ของคัมภีร์พระเวท ผู้ศึกษาพระเวทหรือพราหมณ์จะเป็นผู้มีความรู้และมีหน้าที่ประกอบพิธีกรรมต่างๆ ที่อยู่ในคัมภีร์พระเวท ความรู้ดังกล่าวมีผลต่อความเข้าใจเนื้อหาของนิทานเวตาลเมื่อกล่าวถึงคัมภีร์พระเวท เช่น นิทานเรื่องที่ 22 ที่ผู้สร้างสรรค์กล่าวถึงพราหมณ์ 4 พี่น้องว่า *"พวกเขาไม่ช่วยงานสิ่งใดเลยนอกจากอ่านแต่พระเวทอย่างเดียว"*[2] จากเหตุการณ์ดังกล่าวเมื่อผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กมีความรู้เกี่ยวกับคัมภีร์พระเวทตามที่อธิบายไว้ท้ายเล่มก็จะไม่สงสัยว่าการอ่านพระเวทคืออะไร

2.1.4 พระโพธิสัตว์ คือ *"ท่านผู้ที่จะได้ตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า ซึ่งกำลังบำเพ็ญบารมี 10 คือ ทาน ศีล เนกขัมมะ ปัญญา วิริยะ ขันติ สัจจะ อธิษฐาน เมตตา อุเบกขา"*[3] พระโพธิสัตว์มีทั้งที่เป็นมนุษย์และสัตว์ ดังที่ปรากฏในชาดกเรื่องต่างๆ เช่น ช้าง ม้า ลิง นก หรือแม้แต่สุนัข

โสรัจจ์ หงศ์ลดารมภ์ อธิบายว่าพระโพธิสัตว์มี 3 แบบ ได้แก่ พระโพธิสัตว์แบบพระราชา พระโพธิสัตว์แบบนายเรือ และพระโพธิสัตว์แบบคนเลี้ยงแกะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 265.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 235.

[3] พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2551). *พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์*. หน้า 278.

> พระโพธิสัตว์แบบพระราชา ได้แก่ ผู้ที่ตั้งจิตจะเข้าถึงพระนิพพานไปก่อน แล้วช่วยเหลือสรรพสัตว์ในภายหลังจากสถานะของตนเองที่เป็นเหมือนกับพระราชา ประเภทที่สอง ได้แก่ พระโพธิสัตว์แบบนายเรือ ได้แก่ผู้ที่ตั้งจิตจะเข้าถึงพระนิพพานพร้อมๆ กับสรรพสัตว์ เหมือนกับนายเรือที่พาผู้โดยสารไปถึงฝั่งพร้อมๆ กัน ส่วนประเภทที่สาม ได้แก่ พระโพธิสัตว์แบบคนเลี้ยงแกะ ซึ่งจะพาแกะไปให้รอดพ้นถึงอีกฝั่งหนึ่ง ส่วนตนเองนั้นจะไปเป็นคนสุดท้ายหลังจากที่แกะตัวสุดท้ายถึงฝั่งไปแล้ว พระโพธิสัตว์ประเภทหลังนี้เองที่เดินตามอุดมคติอันสูงสุด ได้แก่ การเห็นแก่ผู้อื่นอย่างที่ไม่เห็นแก่ตนเองเลยแม้แต่น้อย[1]

การ์ตูนนิทานเวตาล 1 เรื่องกล่าวถึงพระโพธิสัตว์ ซึ่งมีลักษณะเป็นพระโพธิสัตว์แบบคนเลี้ยงแกะที่เห็นแก่ผู้อื่นโดยไม่เห็นแก่ตัวเอง ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 16 กล่าวถึงเจ้าชายชีมูตวาหนออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคน วันหนึ่งพบนาคศังขจูฑะต้องสังเวยตนเองแก่พญาครุฑ เจ้าชายชีมูตวาหนถือว่าสิ่งนี้เป็นเรื่องของตนจึงคิดจะสละชีพแทน พร้อมตั้งจิตว่าจะขออุทิศร่างกายเพื่อช่วยเหลือผู้ที่ได้รับความทุกข์ทุกชาติ จึงออกอุบายให้นาคศังขจูฑะไปบูชาพระศิวะในวิหารก่อนสิ้นชีวิต หลังจากนั้นเจ้าชายชีมูตวาหนก็ไปนั่งแทนที่นาค เมื่อพญาครุฑมาถึงก็ตรงเข้าฉีกเนื้อเจ้าชายชีมูตวาหนกิน ดังภาพตัวอย่าง

[1] โสรัจจ์ หงศ์ลดารมภ์. (2550). *วิถีชีวิตของพระโพธิสัตว์*. หน้า 6.



ภาพประกอบ 139 พระโพธิสัตว์ชีมูตวาหนสละชีวิตให้แก่พญาครุฑแทนนาคศังขจูฑะ[1]

จากข้างต้นผู้อ่านจึงได้รับความรู้และเข้าใจเรื่องความเป็นพระโพธิสัตว์จากเรื่องราวของเจ้าชายชีมูตวาหนในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 16 ที่แสดงถึงการบำเพ็ญบารมีของพระโพธิสัตว์ซึ่งสละชีวิตเพื่อผู้อื่นอย่างเต็มใจโดยไม่ลังเล

2.1.5 ต้นกัลปพฤกษ์ พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 กล่าวถึงความหมายของกัลปพฤกษ์ว่า คือ “*ต้นไม้ที่เชื่อกันว่าให้ผลสำเร็จตามความปรารถนา; เรียกต้นไม้ที่ทำขึ้นเนื่องในการทิ้งทานในงานเมรุหลวง และมีลูกมะนาวบรรจุเงินตราห้อยอยู่ตามกิ่งต่าง ๆ ของต้นไม้นั้นว่า ต้นกัลปพฤกษ์, เรียกลูกมะนาวที่บรรจุเหรียญเงินนั้นว่า ลูกกัลปพฤกษ์*”[2] กัลปพฤกษ์จึงเป็นต้นไม้ที่เชื่อกันว่าเป็นต้นไม้วิเศษที่สามารถให้ในสิ่งที่ต้องการ ทำขึ้นเพื่อใช้สำหรับทิ้งทานแก่

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 33.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 108.

ผู้ที่มาในการออกงานเมรุหลวง เนื่องจากเชื่อว่า *"เงินนั้นมีค่าเปรียบได้ดั่งสิ่งสารพัดนึกที่ผู้ได้รับจะเนรมิตสิ่งใดที่พึงประสงค์ได้ดังใจ ประดุจดังนึกขอเอาได้จากต้นกัลปพฤกษ์ ดังนี้ในการออกงานเมรุหลวงจึงมีธรรมเนียมตั้งต้นกัลปพฤกษ์สำหรับทิ้งทานและเป็นประเพณีสืบ ต่อกันมาโดยลำดับ"*[1]

ในวรรณคดีเรื่อง**ไตรภูมิกถา**หรือ**ไตรภูมิพระร่วง** ของพญาลิไทย กล่าวถึงต้นกัลปพฤกษ์ดังความตอนหนึ่งที่ว่า

> แลในแผ่นดินอุดรกุรุทวีปนั้น มีต้นกัลปพฤกษ์ต้นหนึ่ง โดยสูงได้ 100 โยชน์ โดยกว้างได้ 100 โยชน์ โดยรอบปริมณฑลได้ 300 โยชน์ แลต้นกัลปพฤกษ์นั้นผู้ใดจะปรารถนาหาทุนทรัพย์สรรพเหตุอันใดๆ ก็ดี ย่อมได้สำเรทธิในต้นไม้นั้นทุกประการแล ถ้าแลคนผู้ใดปรารถนาจะใคร่ได้เงือนแลทองของแก้ว แลเครื่องประดับนิทั้งหลาย เป็นต้นว่า เสื้อส้อยสนิมพิมพาภรณ์ก็ดี แลผ้าผ่อนท่อนแพรพรรณสิ่งใดๆ ก็ดี แลเข้าน้ำโภชน อาหารของกินสิ่งใดก็ดี ก็ย่อมบังเกิดปรากฏขึ้นแต่ค่าคบต้นกัลปพฤกษ์นั้นก็ให้สำเรทธิความปรารถนาแก่ชนทั้งหลายนั้นแล[2]

ต้นกัลปพฤกษ์เป็นต้นไม้ที่มีขนาดใหญ่ที่เชื่อกันว่าสามารถบันดาลทุกสิ่งทั้งแก้วแหวนเงินทอง เสื้อผ้าแพรพรรณอย่างดี รวมไปถึงอาหารและน้ำ หากปรารถนาสิ่งใดแล้วขอจากต้นกัลปพฤกษ์ผู้นั้นก็จะได้ตามที่ต้องการ ความเชื่อเรื่องดังกล่าวปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 16 ความว่า *"ใจกลางมหานครทองคำมีต้นไม้ใหญ่อยู่หนึ่งต้น มีทหารยามเฝ้าอยู่แน่นหนาราวกับเป็นเจ้าหญิงน้อยในกรงทอง ราชาของพวกเขาคือพระเจ้าชีมูตเกตุผู้ทรงธรรม ทุกแว่นแคว้นต่างศิโรราบต่อพระองค์ด้วยเหตุว่า ราชตระกูลของพระองค์เป็นผู้ครอบครอง "กัลปพฤกษ์" ต้นไม้สารพัดนึกนั่นเอง เหล่าอำมาตย์ไม่เว้นแม่แต่เชื้อพระวงศ์ เฝ้าแต่วอนขอจากกัลปพฤกษ์"*[3]

การกล่าวถึงต้นกัลปพฤกษ์ในนิทานตลอดจนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องที่ *"เฝ้าวอนขอจากกัลปพฤกษ์"* แสดงให้เห็นว่าชาวอินเดียมีความคิดความเชื่อเรื่องต้นกัลปพฤกษ์ในฐานะต้นไม้ที่บันดาลสิ่งมีค่าตามที่ปรารถนา การกล่าวถึงต้นกัลปพฤกษ์ในนิทานเวตาลยังแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของกษัตริย์ผู้ปกครองเมืองนั้นที่สามารถครอบครองต้นไม้วิเศษ เมื่อผู้อ่านที่เป็นเด็กเห็นลักษณะสำคัญของต้นกัลปพฤกษ์ในเรื่องก็จะเข้าใจความสำคัญของต้นกัลปพฤกษ์ที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่องต่างๆ ต่อไป

---

[1] จุลทัศน์ พยาฆรานนท์. (2536, เมษายน-มิถุนายน). ต้นกัลปพฤกษ์. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*. 18(3): 4.

[2] พระมหาธรรมราชาที่ 1 ลิไทย. (2555). *ไตรภูมิกถาหรือไตรภูมิพระร่วง*. หน้า 91.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 12-14.

2.2 ประเพณี พิธีกรรม

ประเพณี คือ "*สิ่งที่นิยมถือประพฤติปฏิบัติสืบ ๆ กันมาจนเป็นแบบแผน ขนบธรรมเนียม หรือจารีตประเพณี*"[1] ส่วนพิธีกรรมมีความหมายว่า "*การบูชา, แบบอย่างหรือแบบแผนต่าง ๆ ที่ปฏิบัติในทางศาสนา*"[2] ประเพณีและพิธีกรรมมีส่วนในการแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญา วิถีชีวิต ความคิด และความเชื่อของคนในแต่ละท้องถิ่นและในแต่ละศาสนา

นิทานเวตาลซึ่งมีต้นกำเนิดจากอินเดียกล่าวถึงประเพณีของชาวอินเดีย และพิธีกรรมของศาสนาฮินดูไว้ในนิทานเรื่องต่าง ๆ เมื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนก็ยังคงเนื้อหาและความรู้เกี่ยวกับประเพณีและพิธีกรรมนี้ ปรากฏในนิทาน 4 เรื่อง ได้แก่ การบูชาเทพเจ้า การลอยอัฐิในแม่น้ำคงคา และพิธีแต่งงาน

2.2.1 การบูชาเทพเจ้า ผู้สร้างสรรค์เสนอความรู้เรื่องการบูชาเทพเจ้าในรูปแบบเกร็ดความรู้ประกอบการอ่านที่มีเนื้อหาสั้นๆ เพื่ออธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจพิธีกรรมการบูชาเทพเจ้าของชาวอินเดียและเข้าใจเหตุการณ์และพิธีกรรมการบูชาเทพที่ปรากฏในนิทานเรื่องต่าง ๆ โดยเฉพาะการสังเวยชีวิตของตัวละครเพื่อบูชาเทพเจ้า ดังความว่า

> ชาวอินเดียโบราณมีความเชื่อเรื่องเทพเจ้าต่าง ๆ ว่า ในธรรมชาติล้วนมีเทพเจ้าสถิตอยู่ทุกหน ทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นพระอาทิตย์ พระจันทร์ แม่น้ำ แผ่นดิน ต้นไม้ใหญ่ ดิน น้ำ ลม ไฟ ฯลฯ ซึ่งเทพเจ้าเหล่านี้มีอำนาจเหนือมนุษย์และสามารถให้คุณให้โทษแก่มนุษย์ได้ จึงพากันทำพิธีบูชายัญด้วยการฆ่าคนหรือสัตว์เพื่อเซ่นสรวงบูชาทวยเทพทั้งหลายให้ปกปักรักษาตน และช่วยบันดาลสิ่งที่ตนปรารถนา[3]

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอเกร็ดความรู้เกี่ยวกับการบูชาเทพเจ้าโดยสรุปให้เห็นความสำคัญของเทพเจ้าในฐานะผู้มีอำนาจเหนือมนุษย์ และกล่าวถึงการบูชาเทพเจ้าที่ต้องฆ่าคนหรือสัตว์เป็นเครื่องบวงสรวง การให้ความรู้ดังกล่าวเป็นการอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมการตัดคอเพื่อบูชาเทพเจ้าตามที่ปรากฏในนิทานแก่ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็ก เพื่อให้เด็กเข้าใจเหตุผลของการกระทำที่รุนแรงในการสังเวยชีวิตเพื่อบูชาเทพเจ้าว่าเป็นพิธีกรรมที่เกิดขึ้นตามความเชื่อในศาสนาฮินดู

การ์ตูนนิทานเวตาลกล่าวถึง**การบูชาพระแม่ทุรคา** จำนวน 2 เรื่อง พระแม่ทุรคาเป็นปางดุร้ายของพระแม่อุมาที่อวตารมาปราบอสูรมหิษา มีชื่อเรียกอีกอย่างว่าเจ้าแม่จัณฑี การบูชาพระแม่ทุรคาจะใช้สัตว์ เช่น ควาย แพะ แกะ เป็นต้น เป็นเครื่องสังเวย เพราะเชื่อว่าพระแม่ทุรคาชอบเลือดที่สุด

---

[1] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 709.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 835.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม* 1. หน้า เกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน.

ในคัมภีร์ปุราณะบันทึกว่า พิธีนี้เคยใช้มนุษย์ชายเป็นเครื่องสังเวย 3 คน ตามความเชื่อที่ว่า เลือดที่หยดลงมาจากร่างกายมนุษย์เป็นที่ชื่นชอบของพระแม่ที่สุด เลือดเนื้อของมนุษย์และสัตว์เหล่านั้นจะทำให้พระแม่มีความสุขได้นานถึง 500 ปี ขณะเดียวกัน ผู้ที่สละชีวิตจะได้รวมเป็นหนึ่งเดียวกับเทพเจ้าและพระแม่ ปัจจุบันยังคงใช้สัตว์เป็นเครื่องสังเวยจึงทำให้รูปเคารพของพระทุรคาเทวีชุ่มไปด้วยเลือดทั้งวัน[1]

ในนิทานเรื่องที่ 4 วีรวรเป็นองครักษ์ของพระราชาศูทรกะ เมื่อรู้ว่าพระราชาต้องสิ้นพระชนม์ และจะต้องใช้ชีวิตของบุตรชายเพื่อช่วยชีวิตพระราชา วีรวรจึงพาบุตรชายไปที่วิหารเจ้าแม่จัณฑี ซึ่งเป็นอีกชื่อหนึ่งของพระแม่ทุรคา และกล่าวแก่เจ้าแม่จัณฑีว่า *“ข้าแต่พระเทวี ขอให้การสังเวยศีรษะของลูกข้าในวันนี้ จงเป็นผลให้พระราชาศูทรกะดำรงพรชนม์ชีพยืนนานถึงร้อยปีด้วยเถิด”*[2] จากนั้นจึงใช้ดาบฟันคอบุตรชายซึ่งเต็มใจสละชีวิตของตนเพื่อสังเวยพระแม่จัณฑี ดังภาพตัวอย่าง



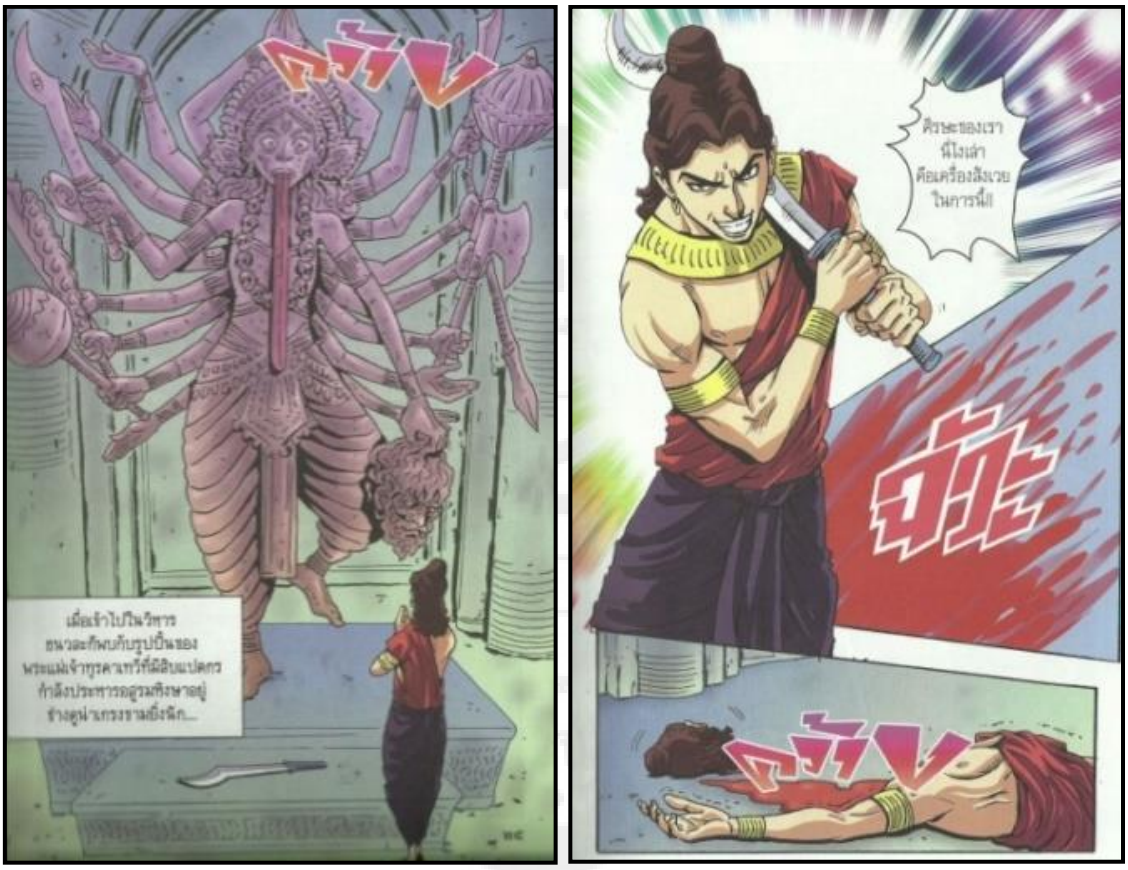
ภาพประกอบ 140 วีรวรใช้ดาบตัดคอของบุตรชายเพื่อสังเวยพระแม่จัณฑี[3]

[1] กริช ตาวัน. (2559). *พระอุมา*. หน้า 23.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 140.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 140.

นิทานเรื่องที่ 6 เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่ปรากฏพิธีบูชาพระแม่ทุรคา กล่าวถึงเหตุการณ์ตอนที่ธนวละเข้าไปสักการะพระแม่ทุรคาในวิหารและใช้ศีรษะของตนเป็นเครื่องสังเวยพระแม่ทุรคา เมื่อน้องชายของภรรยาเข้าไปเห็นก็ตกใจและหยิบมีดนั้นตัดคอตนเองเช่นกัน เมื่อนางมัทนสุนทรีเห็นสามีและน้องชายของตนเสียชีวิตก็เสียใจและพยายามผูกคอตาย ระหว่างนั้นพระแม่ทุรคาปรากฏกายและให้พรแก่นาง เพราะเห็นถึงความรักของนางมัทนสุนทรีที่มีต่อคนทั้งสอง โดยให้นางนำศีรษะไปต่อเข้ากับตัวและพระแม่ทุรคาจะทำให้ทั้งสองมีชีวิตอีกครั้ง ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 141 ธนวละตัดศีรษะเพื่อใช้เป็นเครื่องสังเวยต่อพระแม่ทุรคา[1]

นิทานทั้ง 2 เรื่องแสดงให้ผู้อ่านเห็นถึงการบูชาพระแม่ทุรคาด้วยศีรษะของมนุษย์ผ่านภาพพฤติกรรมของตัวละครที่ยินดีตัดคอเป็นเครื่องสังเวยพระแม่ทุรคา เป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับการบูชาเทพเจ้าด้วยชีวิตของมนุษย์ตามความเชื่อของศาสนาฮินดู

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 25, 27.

2.2.2 การลอยอัฐิในแม่น้ำคงคา แม่น้ำคงคาเป็นแม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ของอินเดีย และเป็น 1 ในมหานทีทั้ง 5 ซึ่งเป็นแม่น้ำสำคัญของชมพูทวีป ดังคำอธิบายที่ว่า *“แม่น้ำใหญ่ที่สำคัญ 5 สาย แห่งชมพูทวีป คือ คงคา ยมุนา อจิรวตี สรภูมิ มหี”*[1]

> คงคา แม่น้ำใหญ่สายสำคัญลำดับที่ 1 ในมหานที 5 ของชมพูทวีป และเป็นแม่น้ำศักดิ์สิทธิ์อันดับที่ 1 ในศาสนาพราหมณ์ ซึ่งศาสนิกปรารถนายิ่งที่จะได้ไปอาบน้ำล้างบาป อีกทั้งในพิธีราชาภิเษกกษัตริย์ในชมพูทวีป และกษัตริย์แห่งลังกาทวีป ก็ใช้นำศักดิ์สิทธิ์ในแม่น้ำคงคานี้ด้วย, แม่น้ำคงคามีความยาวประมาณ 2,510 กิโลเมตร ตามที่บันทึกไว้อรรถกถาว่า มีต้นกำเนิดจากสระอโนดาต ในแดนหิมพานต์ไหลไปสู่มหาสมุทร จากทิศตะวันตกไปทิศตะวันออก ผ่านเมืองสำคัญมากแห่ง เช่น สังกัสสะ ปยาคะ (เขียนอย่างสันสกฤตเป็น ประยาค ปัจจุบันคือ เมือง Allahabad เป็นที่บรรจบของแม่น้ำคงคากับยมุนา) พาราณสี อุกกาเวลา (อุกกเจลา ก็ว่า) ปาตลีบุตร (เมืองหลวงของมคธ ยุคหลังราชคฤห์) จัมปา (เมืองหลวงของแคว้นอังคะ) และในที่สุดออกทะเลที่อ่าวเบงกอล (Bay of Bengal), ปัจจุบันคนทั่วไปรู้จักในชื่อภาษาอังกฤษว่า Ganges[2]

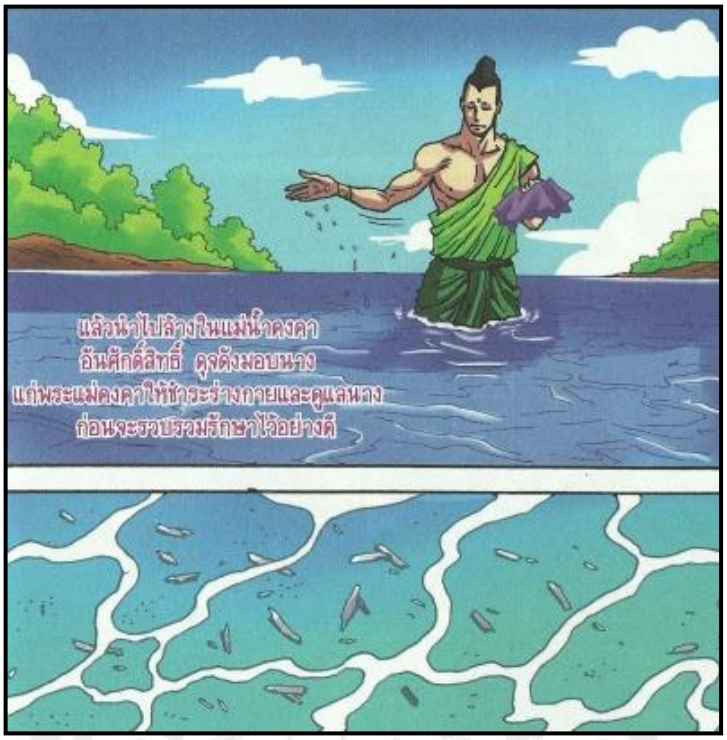
การ์ตูนนิทานเวตาลกล่าวถึงการนำอัฐิของคนตายไปลอยในแม่น้ำคงคา เพื่อชำระล้างวิญญาณและนำร่างไปยังดินแดนของพระเจ้าซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของแม่น้ำคงคาในฐานะแม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ตามความคิดของชาวอินเดีย ดังคำบรรยายที่ปรากฏในนิทานเรื่องที่ 2 ว่า *“พราหมณ์คนที่สอง รวบรวมกระดูกของนางแล้วนำไปล้างในแม่น้ำคงคาอันศักดิ์สิทธิ์ ดุจดังมอบนางแก่พระแม่คงคาให้ชำระร่างกายและดูแลนาง”*[3]

---

[1] พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2551). *พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์*. หน้า 302.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 36.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 71.



ภาพประกอบ 142 การลอยอัฐิของคนตายในแม่น้ำคงคา[1]

ชาวอินเดียนิยมนำศพไปเผาริมฝั่งแม่น้ำคงคาเพราะเชื่อว่า ผู้ที่ตายแล้วหากได้ลอยอัฐิในสายน้ำคงคาจะได้ไปสวรรค์ ส่วนผู้ที่มีชีวิตอยู่หากได้อาบน้ำในแม่น้ำคงคาก็สามารถชำระล้างบาปและมลทินได้อย่างแน่นอน[2] แม่น้ำคงคามีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของชาวอินเดีย ในวันสำคัญทางศาสนาชาวอินเดียจะไปชุมนุมที่ริมฝั่งแม่น้ำคงคาเพื่อประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น ในวันอมาวสายะ (Amavasaya) คือ วันแรกแห่งเดือนมาฆะ ถือตามจันทรคติ ชาวอินเดียจะไปอาบน้ำในแม่น้ำคงคาเพื่อชำระบาป เนื่องจากเชื่อว่าหากได้อาบน้ำจากแม่น้ำคงคาจะสามารถล้างบาปและโรคภัยได้[3]

ตามความเชื่อของชาวอินเดีย พิธีลอยบาปในแม่น้ำคงคาจึงเป็นพิธีศักดิ์สิทธิ์และมีอิทธิพลต่อความศรัทธาของชาวของชาวอินเดียอย่างยิ่ง ยังไม่มีพิธีกรรมใดของชาวฮินดูที่จะยิ่งใหญ่เท่าพิธีลอยบาปในแม่น้ำคงคา[4] ดังนั้นการนำเสนอความรู้เรื่องแม่น้ำคงคาในรูปแบบเกร็ดความรู้ประกอบการอ่านจึงช่วยให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กรับรู้ เข้าใจ และเห็นความสำคัญของพิธีล้างบาปของชาวอินเดีย ปรากฏในเกร็ดความรู้ว่า

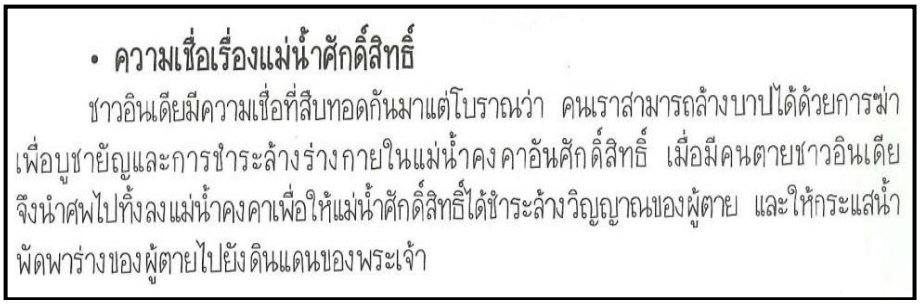
---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 71.

[2] นงลักษณ์ เทพสวัสดิ์. (2549). *มหัศจรรย์อินเดีย - แผ่นดินแห่งความหลากหลาย*. หน้า 166.

[3] สรุปจาก อรุณ เฉตตีย์. (2539). *อินเดีย : แผ่นดินถิ่นมหัศจรรย์ (India: Land of wonders)*. หน้า 36.

[4] นงลักษณ์ เทพสวัสดิ์. (2549). *มหัศจรรย์อินเดีย - แผ่นดินแห่งความหลากหลาย*. หน้า 19.


• ความเชื่อเรื่องแม่น้ำศักดิ์สิทธิ์

ชาวอินเดียมีความเชื่อที่สืบทอดกันมาแต่โบราณว่า คนเราสามารถล้างบาปได้ด้วยการฆ่าเพื่อบูชายัญและการชำระล้างร่างกายในแม่น้ำคงคาอันศักดิ์สิทธิ์ เมื่อมีคนตายชาวอินเดียจึงนำศพไปทิ้งลงแม่น้ำคงคาเพื่อให้แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ได้ชำระล้างวิญญาณของผู้ตาย และให้กระแสน้ำพัดพาร่างของผู้ตายไปยังดินแดนของพระเจ้า

ภาพประกอบ 143 การให้ความรู้เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องแม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ในรูปแบบเกร็ดความรู้[1]

การให้ความรู้เกี่ยวกับแม่น้ำคงคาแสดงให้เห็นว่า ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กจะได้รับรู้ถึงความสำคัญของแม่น้ำคงคาที่ปรากฏในเรื่อง และเข้าใจสาเหตุที่ตัวละครใช้แม่น้ำคงในการชำระบาปหรือพาคนตายไปสู่สวรรค์ซึ่งเป็นดินแดนของพระเจ้าตามความเชื่อของชาวอินเดีย

2.2.3 พิธีแต่งงาน ในประเทศอินเดียการแต่งงานถือเป็นหน้าที่ศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนา เนื่องจากสังคมอินเดียมีระบบอาศรมธรรมซึ่งชาวอินเดียจะต้องประพฤติตามทุกอาศรม ได้แก่ ช่วงพรหมจารยะ คฤหัสถะ วานปรัสถะ และสันนยาสะ ดังคำอธิบายเกี่ยวกับอาศรม 4 ว่า

> ตามลัทธิของพราหมณ์ ในยุคที่กลายเป็นฮินดูแล้วได้วางระเบียบเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของชาวฮินดูวรรณะสูง โดยเฉพาะวรรณะพราหมณ์ โดยแบ่งเป็นขั้นหรือช่วงระยะ 4 ขั้น หรือ 4 ช่วง เรียกว่า อาศรม 4 กำหนดว่า ชาวฮินดูวรรณะพราหมณ์ทุกคนจะต้องครองชีวิตให้ครบทั้ง 4 อาศรมตามลำดับ (แต่ในทางปฏิบัติ น้อยคนนักได้ปฏิบัติเช่นนั้น โดยเฉพาะปัจจุบันไม่ได้ถือกันแล้ว) คือ พรหมจารี เป็นนักเรียนศึกษาพระเวท ถือพรหมจรรย์ 2. คฤหัสถ์ เป็นผู้ครองเรือน มีภรรยาและมีบุตร 3. วานปรัสถ์ ออกอยู่ป่าเมื่อเห็นบุตรของบุตร 4. สันยาสี (เขียนเต็มเป็นสันนยาสี) เป็นผู้สละโลก มีผ้านุ่งผืนเดียวถือภาชนะขออาหารและหม้อน้ำเป็นสมบัติ จาริกภิกขาจารเรื่อยไปไม่ยุ่งเกี่ยวกับชาวโลก[2]

การแต่งงานจะอยู่ในช่วงที่ 2 ของชีวิต คือ คฤหัสถะ ในประเทศอินเดียแบ่งการแต่งงานออกเป็น 8 ประเภท คือ

> 1. พรหมะ วิวาหะ เป็นการแต่งงานที่ชาวฮินดูถือว่าประเสริฐที่สุด ถือเป็นการแต่งงานแบบพรหม บิดาได้ยกลูกสาวของตนให้แก่ชายผู้มีความประพฤติและการศึกษาดี ฝ่ายชายเองก็ยอมรับฝ่ายหญิงไว้เป็นภรรยาอย่างเต็มใจและให้เกียรติ โดยไม่เรียกสินสอดทองหมั้นใดๆ ทั้งสิ้น

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า เกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน.

[2] พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2551). *พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์*. หน้า 551.

2. ไทวะ วิวาหะ หมายถึง การแต่งงานที่บิดาของฝ่ายหญิงได้มอบบุตรสาวของตนแก่ฤษีผู้ทำพิธีบูชายัญ ในฐานะเป็น “ทักษิณา” หรือ เครื่องบูชา สมัยก่อนเรียกสิ่งของเพื่อทักษิณาว่า ไทวะ เพราะมีการมอบของขวัญให้ฤษีในพิธีบูชาที่เรียกว่าไทวะ

3. อารษะ วิวาหะ หมายถึง การแต่งงานที่ฝ่ายชายมอบโคหรือกระบือ หรือทั้ง 2 อย่างแก่บิดาฝ่ายเจ้าสาว แล้วได้แต่งงานกับลูกสาวของเขา

4. ประชาปัตยะ วิวาหะ เป็นการแต่งงานที่ฝ่ายชายและบิดาเจ้าสาวตกลงใจกันโดยมีเงื่อนไข เช่น จะประกอบธุรกิจการงานหรือทำหน้าที่ทางศาสนาบางอย่างร่วมกัน เป็นต้น

5. อสุระ วิวาหะ เป็นการแต่งงานที่ฝ่ายชายให้ทรัพย์สินเงินทองแก่ญาติฝ่ายหญิงหรือแก่เจ้าสาวเองแล้วได้แต่งงานกับหล่อน

6. คานธรวะ วิวาหะ เป็นการแต่งงานที่ฝ่ายชายและฝ่ายหญิงร่วมกันจัดขึ้นเอง จากความพึงพอใจของทั้งสองคน โดยที่พ่อแม่และญาติของทั้งสองฝ่ายไม่ได้รับทราบด้วย

7. รากษสะ วิวาหะ เป็นการแต่งงานที่ฝ่ายชายใช้กำลังบังคับ แย่งชิง และขู่เข็ญฝ่ายหญิง หลังจากที่ได้ทำร้ายพ่อแม่และญาติพี่น้องของฝ่ายหญิงแล้ว

8. ไปศาจะ วิวาหะ เป็นการแต่งงานที่ชาวฮินดูดูถูกเหยียดหยามมากที่สุด จึงเรียกว่าการแต่งงานแบบปีศาจ หมายถึง การแต่งงานที่ฝ่ายหญิงถูกล่อลวง มอมยา หรือถูกลักหลับด้วย

ประเพณีการแต่งงานของชาวฮินดูถือเป็นประเพณีศักดิ์สิทธิ์ จึงมีพิธีทางศาสนามาเกี่ยวข้องด้วยค่อนข้างละเอียด แต่ละพิธีเป็นสัญลักษณ์เตือนใจคู่สมรส ส่วนมนตร์ที่สวดในพิธีจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ความซื่อสัตย์ ความมั่นคง และความผูกพันทางจิตใจ ตลอดกาลนานของคู่สมรส[1]

การแต่งงาน 8 ประเภทดังกล่าวปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลประเภทหนึ่งคือการแต่งงานแบบ “*คานธรวะวิวาหะ*” หรือที่ในการ์ตูนนิทานเวตาลเรียกว่า “*คานธรรพวิวาห์*” ปรากฏในการบรรยายเหตุการณ์ตอนที่เจ้าชายวัชรมกุฏและนางปัทมาวดีพบกันว่า “*เมื่อสองหนุ่มสาวพบหน้าก็โผเข้ากอดกันให้สมกับที่เฝ้ารอมานานนับเดือน จากนั้นเจ้าชายจึงวิวาห์กับนางแบบ**คานธรรพวิวาห์** เฝ้าอยู่กับนางโดยไม่มีใครรู้ จนเวลาผ่านไปหลายวันหลายคืน*”[2] การแต่งงานในลักษณะนี้จึงเป็นการแต่งงานที่ผู้ใหญ่ของทั้ง 2 ฝ่าย ไม่ได้รู้เห็นหรือยินยอม ปรากฏในนิทานเรื่องที่ 1

ในนิทานเรื่องนี้พบการอธิบายศัพท์คำว่า “*คานธรรพวิวาห์ คือ การแต่งงานด้วยความพอใจทั้งฝ่ายชายและหญิงในประเทศอินเดียโบราณ*”[3] ในรูปแบบเชิงอรรถซึ่งเป็นการนำเสนอความรู้ที่มีเนื้อหาขนาดสั้นสามารถแทรกไว้ด้านล่างของหน้ากระดาษได้ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาทันที ดังภาพ

---

[1] วิทยา ศักยาภินันท์. (2549). *ศาสนาฮินดู*. หน้า 107-108.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 21.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 21.



ตกกลางคืนพระองค์จึงไปตามทางที่หญิงชราบอกไว้ ก็พบสาวใช้มองมาจากหน้าต่าง เหมือนรออยู่ก่อนแล้ว เจ้าชายจึงนั่งบนกระเช้ามีสาวใช้ชักขึ้นไปทางหน้าต่างเข้าสู่คฤหาสน์ได้สำเร็จ พุทธิศรีระที่ตามมาส่งเห็นว่าปลอดภัยแล้วจึงกลับที่พักไป

เมื่อสองหนุ่มสาวพบหน้าก็โผเข้ากอดกันให้สมกับที่เฝ้ารอมานานนับเดือน จากนั้นเจ้าชายจึงวิวาห์กับนางแบบคานธรรพวิวาห์* เฝ้าอยู่กับนางโดยไม่มีใครรู้ จนเวลาผ่านไปหลายวันหลายคืน

*คานธรรพวิวาห์ คือ การแต่งงานด้วยความพอใจทั้งฝ่ายชายและหญิง ในประเทศอินเดียโบราณ

ภาพประกอบ 144 ตัวอย่างการให้ความรู้เรื่องคำศัพท์ในรูปแบบเชิงอรรถ[1]

มีการอธิบายความรู้เกี่ยวกับลักษณะของการวิวาห์ของชาวอินเดียที่แบ่งออกเป็น 8 ประเภทในรูปแบบเกร็ดความรู้ท้ายเล่ม ซึ่งมีรายละเอียดเพิ่มเติมจากที่อธิบายเอาไว้ในเชิงอรรถ เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการแต่งงานในประเทศอินเดีย ดังภาพต่อไปนี้

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 21.



๒๖๘ เวตาล

เกร็ดความรู้

๖. การวิวาห์ ๘ ชนิด ของพราหมณ์

๑. พราหมวิวาหะ คือ การแต่งงานที่ได้หมั้นกันเรียบร้อยด้วยทรัพย์ และมีการทำพิธีถูกต้องทางศาสนา

๒. ไทววิวาหะ คือ การวิวาห์ที่พ่อแม่ยกลูกสาวให้แก่พระผู้ทำพิธีในฐานะที่ใช้เป็นของแทนค่าจ้าง

๓. อารษวิวาหะ คือ การวิวาห์ที่มีสินสอดเป็นแม่โคหรือพ่อโค

๔. ปราชาปัตยวิวาหะ คือ การวิวาห์ซึ่งฝ่ายพ่อแม่ยกลูกสาวให้เจ้าบ่าวโดยไม่เรียกร้องค่าสินสอดใด ๆ

๕. คานธรรพวิวาห์ คือ การวิวาห์โดยความพึงพอใจของทั้งฝ่ายชายและฝ่ายหญิง โดยไม่ต้องขอความยินยอมจากญาติผู้ใหญ่

๖. อาสุรวิวาหะ คือ การวิวาห์โดยการซื้อขายเหมือนสินค้า

๗. รากษสวิวาหะ คือ การวิวาห์ที่ใช้วิธีตีชิงหรือปล้นเอาโดยพละกำลัง

๘. ไปศาลวิวาหะ คือ การวิวาห์โดยวางยานอนหลับหรือมอมเมาสุราฝ่ายหญิง

การวิวาห์ที่ปรากฏในนิทานเวตาลคือ แบบ**คานธรรพวิวาห์** เช่น นิทานเรื่องที่ ๑ เจ้าชายวัชรมกุฎ และนางปัทมาวตี

ภาพประกอบ 145 การให้ความรู้เรื่องการแต่งงาน 8 ประเภทของชาวอินเดีย ในรูปแบบเกร็ดความรู้[1]

จากภาพแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้เพิ่มเติมหรือความรู้ที่อยู่นอกเหนือจากที่นำเสนอไว้ในเรื่อง กล่าวคือ ในนิทานเรื่องที่ 8 บรรยายถึงการแต่งงานเฉพาะแบบคานธรรพวิวาห์ของตัวละคร แต่นำเสนอความรู้ของการวิวาห์ทั้งหมดนอกเหนือจากคานธรรพวิวาห์ให้ผู้อ่านได้รับรู้ในรูปแบบเกร็ดความรู้ซึ่งเป็นความรู้ที่เกี่ยวข้อง เด็กจะได้รับความรู้เพิ่มเติมและเข้าใจลักษณะการวิวาห์ที่ปรากฏในนิทานด้วยข้อความที่สั้นและอธิบายเข้าใจง่าย เช่น การเปรียบเทียบลักษณะการแต่งงานแบบอสุรวิวาห์ว่าเป็นการวิวาห์โดยการซื้อขายเหมือนสินค้า เป็นต้น

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 268.

การให้ความรู้ของการ์ตูนนิทานเวตาลที่ปรากฏทั้งในเนื้อหา เชิงอรรถ และเกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน แสดงให้เห็นจุดมุ่งหมายสำคัญของผู้สร้างสรรค์ที่ทำให้การ์ตูนนิทานเวตาลเป็นสื่อสาระบันเทิง (Edutainment) กล่าวคือ ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้รับความรู้โดยไม่รู้สึกว่าถูกยัดเยียด แต่ความรู้ที่ปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราว และสร้างความเข้าใจเนื้อหานิทานเวตาลซึ่งเป็นบันเทิงคดี

3. คุณค่าในการให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน

ความสำคัญของการสร้างสรรค์การ์ตูนในฐานะเป็นวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน คือการสอดแทรกข้อคิดคติธรรมลงในเนื้อหา ซึ่งเป็นลักษณะของหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีคุณค่า "*การดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ ตื่นเต้นเร้าใจอยากอ่านอยากติดตาม ควรแทรกสุภาษิต หรือคติธรรม หรือความรู้ด้วย*"[1]

การ์ตูนนิทานเวตาลมีคุณค่าในการให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์กล่าวว่า "*คุณค่าของนิทานเวตาลคือ นอกจากจะให้รสและกลิ่นอายของวรรณกรรมจากดินแดนภารตะแล้ว ยังมีความสนุกสนานและแง่คิดที่ชี้ทางสว่างแห่งปัญญา นิทานทุกเรื่องเป็นแรงที่เพิ่มพลังผลักดันในทางสร้างสรรค์ และปลูกฝังจิตสำนึกอันดีงามแก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี*"[2] สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์กล่าวว่า "*นิทานแต่ละเรื่องนอกจากอ่านสนุกและทิ้งปริศนาไว้ให้ขบคิดแล้ว ยังให้ข้อคิดและคติเตือนใจต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ การมีสติยั้งคิด การรู้จักหน้าที่ของตน ฯลฯ ซึ่งน่าจะนำไปเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้*"[3] นิทานเวตาลจึงให้ทั้งความบันเทิงและแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่ดีและไม่ดีซึ่งจะให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านได้อย่างดี

จากการศึกษาการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนพบว่า ผู้สร้างสรรค์แทรกข้อคิด คติเตือนใจแก่ผู้อ่าน 6 ประการ ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรอบคอบ การมีสติยั้งคิด ความจงรักภักดี ความเสียสละ และการเห็นแก่ผู้อื่นมากกว่าตนเอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ความซื่อสัตย์ ซื่อสัตย์มีความหมายว่า "*ประพฤติตรงและจริงใจ, ไม่คิดคดทรยศ, ไม่คดโกงและไม่หลอกลวง*"[4] ความซื่อสัตย์เป็นพื้นฐานของความดี เป็นข้อคิดที่พบมากที่สุดในการ์ตูนนิทานเวตาลโดยสอนให้ผู้อ่านรู้ว่า คนที่มีความซื่อสัตย์ชีวิตย่อมได้พบความสุข ปรากฏในนิทานเวตาล 6 เรื่อง ตัวอย่างเช่น

---

[1] ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). *การทำหนังสือสำหรับเด็ก*. หน้า 95.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า คำนำ.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า คำนำ.

[4] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 402.

นิทานเรื่องที่ 10 นางมัทนเสนาเป็นคนรักษาวาจาสัตย์ เมื่อให้สัญญากับใครแล้วก็จะทำตามสัญญา ดังให้สัญญาแก่ธรรมทัตต์และโจรป่าว่าขอกลับไปแต่งงานก่อนแล้วจะกลับมาให้ความสุขภายหลัง

> เมื่อออกจากชายป่าได้พบกับธรรมธัตต์ นางจึงกล่าวว่ามาตามสัจจะที่ให้ไว้ และเล่าเรื่องทั้งหมดให้ฟัง ธรรมทัตต์ไตร่ตรองแล้วรู้ว่านางรักษาคำพูดอย่างแท้จริง จึงให้นางกลับไปหาสามีโดยยินยอม นางจึงเดินย้อนกลับมาหาโจรป่าอีกครั้งตามสัญญา
>
> โจรป่าซักถามว่าเกิดอะไรขึ้น นางจึงเล่าว่าเหตุใดธรรมทัตต์จึงปล่อยตัวนางมา โจรได้ฟังก็เห็นว่านางมีความซื่อสัตย์อย่างยิ่ง จึงเห็นใจนางและได้พานางไปส่งบ้านสามีอย่างปลอดภัย โดยมิได้แตะต้องนางหรือเครื่องประดับอันมีค่าเลยแม้แต่น้อย กลับยินดีที่มิได้กระทำให้นางต้องเสื่อมเสีย[1]

นิทานเรื่องนี้จบที่ชายหนุ่มและโจรป่าไม่ทำอันตรายนางมัทนเสนา เพราะชื่นชมในความซื่อสัตย์ของนาง ความซื่อสัตย์จึงเป็นคุณธรรมประเสริฐที่ให้คนพ้นภัยได้

นิทานเรื่องที่ 7 แสดงข้อคิดเรื่องความซื่อสัตย์จากเหตุการณ์ตอนที่พระราชาจัณฑสิงห์และสัตตวศีลสนทนาถึงธิดาของเจ้าเกาะลังกา ดังนี้

พระราชาจัณฑสิงห์: อันที่จริงข้าและนางหมั้นหมายกันมาตั้งแต่เด็ก เพราะพ่อของข้าและพ่อของนางเป็นสหายกัน แต่ตลอดหลายปีมานี้ข้ากรำศึกอยู่ตลอด...เกรงว่าวันใดวันหนึ่งข้าอาจจะตายในสนามรบและทำให้นางต้องรอเก้อ...จนวันที่ข้าได้ครองทั้งทวีป ข้าได้รับพระราชสาสน์แสดงความยินดีจากเจ้าเกาะลังกาในตอนท้ายมีข้อความหนึ่ง หม่อมฉันยังรอพระองค์อยู่ แม้จะกี่ปีหรือตลอดชีวิตนี้...หม่อมฉันก็จะรอ

สัตตวศีล: เป็นสตรีที่ประเสริฐนัก ซื่อสัตย์และมั่นคงหาได้ยากยิ่ง[2]

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าธิดาของเจ้าเกาะลังกาเป็นผู้หญิงที่มีความซื่อสัตย์และมีจิตใจมั่นคงในความรัก ทำให้พระราชาจัณฑสิงห์มั่นใจและเชื่อว่านางจะต้องเป็น *"ยอดหญิงที่มีใจรักภักดีต่อข้าตราบจนชีวิตข้าหาไม่แน่นอน!!"*[3] พระราชาจึงส่งสัตตวศีลไปสู่ขอนางมาเป็นพระชายา เพราะความซื่อสัตย์และมั่นคงในความรักธิดาเจ้าเกาะลังกาจึงได้ครองคู่กับชายที่รักตามปรารถนา ในทางกลับกันหากธิดาเจ้าเกาะลังกาล้มเลิกความคิดที่จะรอพระเจ้าจัณฑสิงห์ นางก็จะไม่มีวันได้ครองคู่กับชายที่รัก นิทานเรื่องนี้จึงให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านว่าการมีความซื่อสัตย์และมั่นคงทำให้ชีวิตได้พบความสุข

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 111-112.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. หน้า 76-77.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 79.

นิทานเรื่องที่ 12 ทีรฆทรรศินเป็นคนซื่อสัตย์ เมื่อได้รับมอบหมายจากพระราชายศเกตุให้ดูแลราชกิจบ้านเมืองแทนก็ตั้งใจทำงานและคอยตรวจตราไม่ให้เกิดการคดโกงขึ้น ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาที่ทีรฆทรรศินกล่าวกับเจ้ากรมสมุทรว่า

ทีรฆทรรศิน:	กรมสมุทรเบิกเงินงบประมาณเกินไปเยอะ เราจึงขอระงับการจัดงบในคราวนี้
เจ้ากรมสมุทร:	ไม่ได้นะท่านมนตรี!! ทำแบบนั้นพวกข้าก็แย่น่ะสิ!!
ทีรฆทรรศิน:	งั้นท่านก็จงทำหนังสือชี้แจงมาโดยละเอียด[1]

"ด้วยความที่เป็นคนซื่อสัตย์ในหน้าที่ เสนาบดีหลายคนจึงเริ่มไม่พอใจทีรฆทรรศิน สร้างความทุกข์ใจแก่เขาเป็นยิ่งนัก"[2] ดังนั้นเหล่าเสนาบดีจึงปล่อยข่าวว่าทีรฆทรรศินต้องการยึดครองราชบัลลังก์จากพระราชา ทีรฆทรรศินยืนยันความบริสุทธิ์ใจด้วยการออกแสวงบุญ เพื่อให้พระราชากลับมาดูแลราชการบ้านเมืองด้วยตนเอง ผู้สร้างสรรค์แสดงความซื่อสัตย์ของทีรฆทรรศินผ่านบทสนทนาของตัวละคร ดังที่ทีรฆทรรศินปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์โดยไม่รู้ว่าเป็นการขัดผลประโยชน์ของขุนนางโกง สุดท้ายแล้วคนที่ซื่อสัตย์ก็ย่อมได้รับความสุข เห็นได้จากพระราชายศเกตุที่ไม่สนใจข่าวลือเพราะรู้ว่าทีรฆทรรศินซื่อสัตย์ต่อพระองค์ดังคำบรรยายที่ว่า *"ชายผู้นี้ชื่อว่าทีรฆทรรศินเป็นมนตรีเอกที่องค์ราชาทรงไว้วางพระทัยและโปรดปรานที่สุด"*[3] เพราะถ้าหากพระราชาไม่เชื่อว่าทีรฆทรรศินเป็นคนซื่อสัตย์ก็คงไม่มอบหมายให้ดูแลราชกิจทั้งหมด

นิทานเรื่องที่ 23 กล่าวถึงเหตุการณ์ตอนที่วามศิวะถอดวิญญาณไปเข้าร่างเทวโสม บุตรชายของพราหมณ์ยัชญโสม แต่ลูกศิษย์ของวามศิวะเข้าใจผิดว่าตนเองสามารถชุบชีวิตเทวโสมให้ฟื้นจากความตายได้ *"ส่วนศิษย์โง่ของวามศิวะ หลังจากลำพองว่าตนชุบชีวิตคนได้ก็ออกแสวงหาลาภสักการะ จนเมื่อผู้คนรู้ว่าจริงเขาก็โดนประชาทัณฑ์ที่ไปหลอกลวงผู้คน"*[4] ดังภาพ

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3.* หน้า 42.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 43.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 40.

[4] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5.* หน้า 105.



ภาพประกอบ 146 ตัวอย่างของการไม่ซื่อสัตย์และหลอกลวงผู้อื่นจึงถูกชาวบ้านประชาทัณฑ์[1]

จากเหตุการณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงผลของการไม่ซื่อสัตย์และโกหกผู้อื่น ท้ายที่สุดย่อมได้รับความเดือดร้อน เห็นได้จากพฤติกรรมของลูกศิษย์ของวามศิวะที่ไม่ซื่อสัตย์และหลอกลวงผู้อื่นว่าสามารถชุบชีวิตคนตายได้ ทั้งที่ความเป็นจริงไม่มีความสามารถจึงถูกชาวบ้านประชาทัณฑ์จนต้องหนีออกจากเมือง เป็นการแสดงให้ผู้อ่านเห็นผลของการไม่ซื่อสัตย์ที่ต้องพบกับความทุกข์

3.2 ความรอบคอบ รอบคอบ หมายถึง “*ทั่ว, ถ้วนถี่, เช่น พิจารณาอย่างรอบคอบ, ระวังเหตุการณ์ข้างหน้าข้างหลังเสมอ, ไม่เผอเรอ, เช่น ดูแลให้รอบคอบ*”[2] หากบุคคลขาดความรอบคอบอาจทำให้เกิดปัญหาตามมา ดังปรากฏในนิทานเรื่องที่ 1 เป็นเรื่องของพระราชากรรโณตบล ที่หูเบาเชื่อคำพูดของผู้อื่นโดยไม่สืบหาความจริงใดๆ กล่าวคือ พระราชาเชื่อคำพูดของพุทธิศรีระซึ่งแปลงเป็นโยคีว่านางปัทมาวดีเป็นแม่มดโดยไม่ได้สืบสวนและหาความจริง พระราชาจึงขับไล่นางปัทมาวดีออกจากเมือง บิดามารดาของนางปัทมาวดีตรอมใจตายเพราะเป็นห่วงบุตรสาว ข้อคิดเกี่ยวกับการขาดความรอบคอบของพระราชาปรากฏในคำถามของเวตาลว่า

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 105.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 976.

เวตาลเล่าจบแล้วแสร้งกล่าวขึ้นว่า “โอ ราชะ ที่บิดาและมารดาของนางต้องตายนั้น ท่านเห็นว่าเป็นความผิดของใคร พุทธิศรีระ เจ้าชาย หรือนางปัทมาวดี และถ้าหากท่านรู้คำตอบ แต่ไม่กล่าวออกมาละก็ พระเศียรของท่านจะต้องแตกออกเป็นร้อยเสี่ยงเป็นแน่” พระเจ้าตริวิกรมเสนผู้ยึดมั่นในความสัตย์ เกรงคำสาปจึงกล่าวว่า “บุคคลทั้งสามที่เจ้าเอ่ยมานั้นไม่มีผู้ใดมีความผิดเลย พุทธิศรีระทำไปเพราะช่วยเจ้านายของเขา เจ้าชายและนางปัทมาวดีทำไปเพราะถูกพิษศรกามเทพ จึงทำไปเพราะความโง่เขลาด้วยความรัก พระราชกรรโณตบลต่างหากเป็นผู้ผิด”

เวตาลย้อนถามว่า “พระราชาผิดด้วยเหตุใด” พระเจ้าตริวิกรมเสนจึงอธิบายว่า “พระราชากรรโณตบลผิดเพราะขาดความรู้ในนีติศาสตร์ ไม่สืบข้อเท็จจริงให้กระจ่าง ขาดความชำนาญในการตีความ แม้เรื่องของราษฎรตนก็ไม่รู้ ซึ่งผู้จะเป็นเจ้าครองแผ่นดินนั้นย่อมต้องรอบรู้การงานทั้งปวง ไม่ควรหลงเชื่ออุบายตื้นๆ ไม่ทันไตร่ตรองให้ละเอียดก็พิพากษาโทษเสียแล้ว ควรตำหนิเป็นอย่างมาก” เวตาลพอใจในคำตอบที่ถูกต้อง แต่ก็ฉวยโอกาสนี้หัวเราะก้องฟ้าลอยหายลับไป[1]

นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านว่า ผู้เป็นใหญ่ควรใช้สติปัญญาคิดใคร่ครวญสิ่งต่างๆ อย่างรอบคอบ เพราะความคิดของผู้เป็นใหญ่สามารถให้ทั้งคุณและโทษ หากขาดความคิดที่รอบคอบอาจทำให้เกิดปัญหาร้ายแรงตามมาภายหลัง

ในนิทานเรื่องนี้ปรากฏเหตุการณ์ที่แสดงถึงความรอบคอบของตัวละคร คือ นางปัทมาวดีนำขนมฝากมาให้พุทธิศรีระ พุทธิศรีระนำไปให้สุนัขกิน เมื่อสุนัขกินอาหารไปไม่นานก็ขาดใจตาย การกระทำของพุทธิศรีระแสดงให้เห็นถึงความรอบคอบ และพิจารณาไตร่ตรองถึงสาเหตุที่นางปัทมาวดีนำขนมมาให้ดังบทบรรยายที่ว่า “*เจ้าชายกลับมาเพื่อหาสหายและเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้ฟัง พุทธิศรีระนั่งคิดก่อนโยนขนมทั้งหมดให้สุนัขกิน ขนมไม่ทันจะหมดสุนัขก็ขาดใจตาย*”[2] จากนั้นพุทธิศรีระจึงคิดและไตร่ตรองถึงสาเหตุที่นางปัทมาวดีวางยาฆ่าตนและเล่าให้เจ้าชายฟังว่า “*ที่นางหมายสังหารกระหม่อมก็เพราะนางรักเจ้าชายเป็นอย่างมาก จึงระแวงกระหม่อมที่สามารถแก้ปริศนาได้ อีกทั้งเจ้าชายก็เชื่อในตัวกระหม่อม นางคงกลัวว่าสักวันกระหม่อมจะยุให้เจ้าชายไม่ใส่ใจนางก็เป็นได้*”[3]

เหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเพราะพุทธิศรีระรอบคอบและใช้สติปัญญาไตร่ตรองถึงสาเหตุที่นางปัทมาวดีนำขนมมาให้จึงรอดชีวิต ตัวละครในนิทานจึงเป็นตัวอย่างให้ผู้อ่านเห็นถึงการกระทำที่รอบคอบและรู้จักวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ ทำให้รอดพ้นจากอันตราย

นิทานเรื่องที่ 6 กล่าวถึงธนวละและน้องชายภรรยาที่เดินทางไปเคารพพระแม่ทุรคา ระหว่างนั้นชายทั้ง 2 คนตัดคอตนเองเป็นเครื่องสังเวย นางมัทนสุนทรีภรรยาของธนวละเสียใจที่สามีและน้องชายเสียชีวิตจึงจะฆ่าตัวตาย แต่พระแม่ทุรคาพอใจในความรักที่นางมีให้ชายทั้ง 2 คน จึงให้พรโดยให้นำศีรษะของชายทั้ง 2 คนต่อเข้ากับตัวเพื่อให้มีชีวิตอีกครั้ง “*ด้วยความลนลานทำให้*

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 28-29.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 49.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 50.

นางทำผิดพลาดครั้งใหญ่ นางมัทนสุนทรีได้ต่อหัวของสามีเข้ากับร่างของน้องชาย และหัวของน้องชายเข้ากับร่างของสามีนาง"[1]

จากการกระทำของนางมัทนสุนทรีแสดงให้เห็นถึงความไม่รอบคอบและการขาดสติ จึงรีบร้อนนำศีรษะของสามีและน้องชายมาต่อกับตัว โดยไม่ดูให้ดีก่อนว่าร่างไหนเป็นของสามีและร่างไหนเป็นของน้องชาย แม้ทั้ง 2 คนจะฟื้นขึ้นมาแต่นางมัทนสุนทรีก็รู้สึกเสียใจที่ทำผิดพลาด เหตุการณ์นี้จึงให้ข้อคิดเรื่องการขาดความรอบคอบทำให้เกิดผลเสียที่ร้ายแรงผ่านพฤติกรรมของตัวละคร ตัวละครในเรื่องจึงเป็นตัวอย่างให้ผู้อ่านเห็นว่า หากทำสิ่งใดโดยไม่คิดและไตร่ตรองให้รอบคอบก็จะได้รับผลเสีย ดังเช่นนางมัทนสุนทรีที่ต้องทุกข์ใจเพราะต่อศีรษะกับตัวของสามีและน้องชายสลับกัน

นิทานเรื่องที่ 18 กล่าวถึงฤาษีผู้มีวิชามายาศาสตร์ได้สอนวิชาดังกล่าวให้แก่จันทรสวามิน ทั้งที่รู้ว่าจันทรสวามินมีจิตใจไม่มั่นคง และอาจทำให้ตนเองได้รับผลเสียจากการสอนวิชาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าฤาษีไม่พิจารณาไตร่ตรองให้ดี กลับสอนวิชาให้กับคนที่ไม่ควรสอน "*ฤาษีจึงตั้งสมาธิเพ่งรูปวิทยาให้ปรากฏในฌาน ทว่าไม่มีสิ่งใดปรากฏให้เห็น ทั้งสองจึงผิดหวังอย่างมากที่วิชาเสื่อมและรูปวิทยานั้นได้หนีหายไปแล้ว*"[2] การที่วิชาของฤาษีเสื่อมไปจึงเกิดจากตัวฤาษีเองที่ไม่คิดให้รอบคอบ

เหตุการณ์ดังกล่าวสอนให้ผู้อ่านรู้ว่า การตัดสินใจโดยไม่ไตร่ตรองและคิดให้รอบคอบทำให้เกิดความเสียหาย เมื่อผู้อ่านเห็นตัวอย่างจากพฤติกรรมของฤาษีก็จะเรียนรู้ว่าไม่ควรเอาเป็นแบบอย่าง พฤติกรรมของตัวละครในเรื่องจึงเป็นตัวอย่างที่จะทำให้ผู้อ่านได้รับข้อคิดเรื่องการขาดความรอบคอบทำให้เกิดผลเสียอย่างชัดเจน

3.3 การมีสติยั้งคิด สติ มีความหมายว่า "*ความรู้สึก, ความรู้สึกตัว, เช่น ได้สติ ฟื้นคืนสติ, ความรู้สึกผิดชอบ เช่น มีสติ ไร้สติ, ความระลึกได้ เช่น ตั้งสติ กำหนดสติ*"[3] การมีสติยั้งคิดจึงเป็นการใช้ความคิดพิจารณาสิ่งต่าง ๆ โดยคำนึงถึงความถูกต้องเหมาะสมเป็นหลัก ไม่ใช้อารมณ์ความรู้สึก รวมถึงอำนาจหน้าที่เป็นเครื่องมือเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 3 กล่าวถึงนกแก้วและนกขุนทองเจ้าปัญญาโต้เถียงกันว่าระหว่างหญิงกับชายใครเป็นฝ่ายเลวร้ายกว่ากัน โดยยกตัวอย่างเรื่องของชายและหญิงที่มีพฤติกรรมชั่วร้าย คำตอบของนิทานเรื่องนี้คือฝ่ายหญิงชั่วร้ายกว่า เพราะเป็นเพศที่อ่อนไหวและตกเป็นทาสอารมณ์ความรู้สึกได้ง่าย ดังที่นางวสุทัตตานอกใจสามี แอบไปพบชายชู้ในเวลากลางคืน ระหว่างนั้นโจรคนหนึ่งสะกดรอยตามเพราะคิดจะปล้นนาง เมื่อถึงอุทยานนอกเมืองนางเห็นชายชู้ถูกแขวนคอห้อยอยู่กับกิ่งไม้

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 36.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 200.

[3] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 1157.

เพราะถูกเข้าใจผิดว่าเป็นขโมยจึงปีนไปแกะเชือกแล้วยกศพลงมากอดจูบ ขณะนั้นเวตาลเข้าสิงศพอยู่เมื่อเห็นนางยื่นหน้ามาใกล้จึงกัดจมูก นางตกใจและร้องไห้กลับบ้าน เมื่อถึงบ้านเห็นสามีนอนหลับอยู่นางจึงแกล้งร้องและกล่าวหาว่าสามีกัดจมูก เมื่อบิดาเห็นจมูกบุตรสาวแหว่งจึงให้ลูกน้องจับตัวไปให้พระราชาสอบสวน พระราชาไม่ทันพิจารณาให้รอบคอบก็สั่งประหารชีวิต โจรจึงปรากฏตัวและเล่าเรื่องทั้งหมดให้ฟัง พระราชาสั่งให้ตรวจในปากของศพว่ามีจมูกจริงหรือไม่ เมื่อทราบความจริงพระราชาจึงลงโทษนางวสุทัตตาด้วยการตัดหูทั้ง 2 ข้างและเนรเทศนางออกจากเมือง จากนั้นก็ริบทรัพย์บิดา และแต่งตั้งให้โจรเป็นหัวหน้าตุลาการ

ข้อคิดเรื่องการมีสติยั้งคิดปรากฏในเหตุการณ์ที่นางวสุทัตตาไม่ใช้สติคิดพิจารณาผิดชอบชั่วดี ปล่อยตัวไปตามอารมณ์ความรู้สึกจนนอกใจสามีและสร้างเรื่องต่างๆจนต้องพบกับความหายนะว่า

> วันหนึ่งขณะนางพักผ่อนอยู่บนดาดฟ้าของคฤหาสน์ บังเอิญได้เห็นชายรูปงามเป็นที่สุดผู้หนึ่ง เมื่อทั้งสองสบตากันก็เกิดพิศวาสและหาโอกาสลักลอบเป็นชู้กัน นางแอบมาพบเขาทุกคืนราวกับว่าทั้งคู่ตกอยู่ในมนตร์สะกดของกามเทพ
>
> วันหนึ่งเมื่อสามีของนางกลับมา พ่อตาแม่ยายต่างต้อนรับด้วยความยินดี แต่นางกลับเฉยชาอย่างยิ่ง ในใจก็หวนให้คิดถึงแต่ชายชู้ คืนนั้นเมื่อสามีของนางเสพสุราจนเมาหลับไป นางจึงแต่งกายงดงามประดับรัตนาภรณ์มีค่าลุกลี้ลุกลนออกไปหาชายชู้[1]

นิทานเรื่องที่ 17 พระราชายโศธน หลงรักภรรยาทหารชื่อนางอุนมาทินี ซึ่งเดิมนางจะได้เป็นพระชายาของพระราชายโศธน แต่เพราะพระราชาเชื่อคำพูดของพราหมณ์ ยกนางให้ทหารตั้งแต่ยังไม่พบหน้า ภายหลังเมื่อพบนางก็ตกหลุมรัก ทหารทนเห็นพระราชาเศร้าพระทัยไม่ได้จึงขอคืนนางอุนมาทินี แต่พระราชายโศธนไม่ยอมรับ เหตุการณ์ต่อไปนี้แสดงให้เห็นถึงการมีสติยั้งคิดของพระราชายโศธนว่า

> นับแต่วันที่ราชายโศธนได้พบอุนมาทินี...พระองค์ก็ทรงเฝ้าคิดถึงนาง ได้แต่เสียดายที่ยกนางให้แก่พลธร ไม่เสวยพระกระยาหารใดๆ ไม่บรรทมพักผ่อน ไม่ทรงงานที่ราชาควรกระทำจนเสนาอำมาตย์ล้วนกังวล ราชายโศธนนอนเพ้อรำพึงรำพันถึงนาง จะยื้อแย่งมาด้วยอำนาจของราชาก็ทำได้แต่ต้องเสียซึ่งคุณธรรมที่รักษามาตลอด[2]

นิทานเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า แม้แต่พระราชาผู้เป็นใหญ่เหนือคนทั่วไป มีทั้งอำนาจบารมีสามารถได้ในสิ่งที่ต้องการทุกอย่างก็ยังมีสติยั้งคิด ไม่ทำผิดศีลธรรมโดยแย่งภรรยาผู้อื่นมาเป็นของตน พระราชาจึงเป็นผู้ที่ควรได้รับการยกย่อง

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 48-49.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 63-65.

นิทานเวตาลเรื่องที่ 22 แสดงให้เห็นว่า “*การขาดสติยั้งคิดทำให้ชีวิตพบความหายนะ*” นิทานเรื่องนี้เล่าถึงพราหมณ์ 4 พี่น้องที่สำเร็จวิชาวิเศษสามารถเสกกระดูกให้กลับมามีเนื้อหนัง มีร่างกาย และมีชีวิต ทั้ง 4 คนลองวิชากับกระดูกสิงโตและถูกสิงโตจับกินหมด ดังข้อความที่แสดงในเรื่องว่า

> ชายคนที่สี่ก็ร่ายมนตร์ชุบชีวิตสิงโตให้ฟื้นคืนชีพ สิงโตนั้นก็ยืนผงาดคำรามก้อง ฉับพลันก็อ้าปากแสยะเขี้ยวคมกางกรงเล็บกระโจนใส่สี่พี่น้องและฆ่าตายจนหมด เมื่ออิ่มท้องก็เดินเลียปากเข้าป่าไปตามธรรมชาติของสัตว์เดรัจฉานที่ไม่รู้จักว่าความกตัญญูคืออะไร
>
> เวตาลที่นั่งสบายบนบ่าพระราชาถามขึ้นว่า “โอราชะ ท่านคิดว่าชายคนที่สี่คนนั้นเป็นผู้ผิดที่สร้างสิงโตขึ้นมา” พระเจ้าตริวิกรมเสนนั้นรำพึงในใจว่าอ้ายเจ้าเล่ห์นี่หลอกล่อให้พระองค์ตอบ แต่เอาเถอะพระองค์ยินดีที่จะไปลากตัวมันกลับมาอีกครั้ง จึงเอ่ยขึ้นว่า “ชายคนที่สี่ซึ่งร่ายมนตร์ชุบชีวิตนั้นผิด เพราะเห็นแล้วว่าเป็นสัตว์ชนิดใด แต่ก็ให้ชีวิตมันเพราะจะอวดวิชาเท่านั้น ต่างจากคนอื่นที่ร่ายมนตร์ขึ้นมาโดยไม่รู้ว่าสัตว์นั้นเป็นชนิดใด จึงทำไปเพราะความโง่เขลาตามปกติเท่านั้น”[1]

นิทานเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า คนที่ขาดสติยั้งคิดย่อมพบกับความหายนะ ดังเช่นพราหมณ์ 4 พี่น้องที่แม้จะมีความรู้ดีแต่กลับขาดสติ คิดแต่จะประลองวิชาจนลืมนึกไปว่าสัตว์ที่จะเสกขึ้นมานั้นคือ สิงโต ซึ่งเป็นสัตว์ที่ดุร้าย

3.4 ความจงรักภักดี คำว่า จงรักภักดี หมายถึง “*ผูกใจรักด้วยความเคารพนับถือ หรือรู้คุณอย่างยิ่ง*”[2] ความจงรักภักดีจึงเป็นสิ่งที่บุคคลพึงกระทำต่อผู้มีพระคุณ ดังที่วีรวรจงรักภักดีต่อพระเจ้าศูทรกะ ในนิทานเรื่องที่ 4 วีรวรยอมสละชีวิตของบุตรชายเป็นเครื่องสังเวยพระแม่ทุรคาเพื่อช่วยพระเจ้าศูทรกะ เมื่อพระเจ้าศูทรกะทราบความจริงจึงแต่งตั้งให้วีรวรเป็นพระสหายและแบ่งดินแดนครึ่งหนึ่งให้วีรวรปกครอง

ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงให้ผู้อ่านเห็นถึงความจงรักภักดีและความแน่วแน่ของวีรวรที่ปรารถนาจะให้พระราชามีพระชนมายุยืนนาน โดยยอมสละชีวิตของตนและครอบครัวเพื่อบูชาเทพเจ้าให้ประทานพรแก่พระราชา ดังนี้

พระแม่ธรณี:	โอ้ วีรวรเจ้าผู้กล้าและเมตตา ขอจงช่วยเหลือเราผู้ไร้ที่พึ่งพาด้วยเถิด...เราคือแม่ธรณี ผู้มีหน้าที่คุ้มครองพระราชาศูรกะ ที่เราต้องร้องไห้..เป็นเพราะน่าเสียดายที่พระองค์จะต้องสิ้นพระชนม์เสียแล้ว นับแต่นี้ไปอีกสามวัน โดยที่เราไม่อาจจะแก้ไขอะไรได้เลย
วีรวร:	ว่าไงนะไม่น่าเป็นเช่นนั้นได้ เหตุใดพระองค์ต้องชิ้นพระชนม์ด้วยเล่า!! มีหนทางใดที่พอจะแก้ไขได้ช่วยบอกมาเถิด

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 238-239.

[2] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 297.

พระแม่ธรณี: มีอยู่ทางเดียวและผู้เดียวเท่านั้นที่จะแก้ไขชะตากรรมนี้ได้ นั่นคือเจ้าวีรวร

วีรวร: ย่อมได้! หากชีวิตของข้าสามารถพลีแทนได้ย่อมเป็นเกียรติแก่ข้าแล้ว

พระแม่ธรณี: ช้าก่อน...ผู้กล้า ผู้นั้นต้องเป็นบุตรชายของเจ้าเพื่อบูชายัญต่อเจ้าแม่จัณฑี ในวิหารข้างพระราชวัง จงทำตามคำแนะนำแล้วชีวิตพระราชาศูรกะจะปลอดภัย

วีรวร: ข้าแต่พระเทวีขอให้การสังเวยศีรษะของลูกข้าวันนี้จงเป็นผลให้พระราชาศูทรกะดำรงพระชนม์ชีพยืนนานถึงร้อยปีด้วยเถิด...ข้าพเจ้าได้สังเวยบุตรต่อองค์พระแม่เจ้าแล้ว ขอทรงช่วยให้พระราชารอดพ้นความตายด้วยเถิด...โอ พระเทวีผู้ทรงตรีศูล ขอชัยชนะอันสิทธิศักดิ์จงมีแด่พระองค์ ผู้ขับไล่ความมืดความวุ่นวายให้สิ้นไป ขอทรงมีพระเกียรติยิ่งยืนนาน ขอพระองค์ทรงพอพระทัยในการสังเวยศีรษะของข้า โปรดประทานพรให้แก่องค์ศูรทกะมีพระชนมายุยิ่งยืนนาน...เถิด[1]

ความจงรักภักดีของวีรวรที่มีต่อพระราชาทำให้ชีวิตของวีรวรมีความสุข นิทานเรื่องนี้จึงให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านว่า คนที่มีความจงรักภักดีต่อผู้มีพระคุณย่อมพบแต่สิ่งที่ดีและมีความเจริญในชีวิต

นิทานเรื่องที่ 7 สัตตวศีลเป็นทหารคนสนิทของพระราชาจัณฑสิงห์และพร้อมทำทุกอย่างเพื่อพระราชา เพราะซาบซึ้งใจที่พระราชาเห็นคุณค่าและปฏิบัติกับตนเองเป็นอย่างดี สัตตวศีลจึงอุทิศตนเพื่อพระราชาดังความว่า *"ตลอดเวลาที่ผ่านมาไม่เคยมีใครเห็นค่าในตัวเราเลย แต่จากนี้ไปเราขอฝากชีวิตและความภักดีต่อองค์ราชาจนกว่าชีวิตจะหาไม่"*[2] เขาจึงตอบแทนพระราชาด้วยการช่วยเหลือพระราชาทุกเรื่องตั้งแต่ปกป้องบ้านเมืองจากศัตรู ปราบปรามกลุ่มโจรในเมือง ตลอดจนช่วยเป็นพ่อสื่อไปสู่ขอธิดาจากเกาะลังกา ในขณะที่สัตตวศีลนั่งเรือไปเกาะลังกาเกิดคลื่นยักษ์กลางมหาสมุทร สัตตวศีลกล่าวว่า *"หากคิดขวางหนทางแห่งความสุขขององค์ราชา ข้าจะไม่ยอมให้มันเกิดขึ้นแน่นอน"*[3] จึงกระโดดลงมหาสมุทร *"ความโง่ของมนุษย์นั้นเกิดจากเหตุผลนานัปการซึ่งล้วนนำภัยมาสู่ตนเองทั้งสิ้น แต่สำหรับสัตตวศีลแล้วแม้นการกระทำนี้จะดูโง่ แต่เขาก็ทำไปด้วยใจที่ภักดีต่อองค์ราชาแม้แลกด้วยชีวิตก็ตาม"*[4]

ผู้อ่านจึงสามารถเห็นตัวอย่างของการมีความจงรักภักดีต่อผู้มีพระคุณอย่างชัดเจนจากการกระทำของตัวละคร ซึ่งถือเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ผู้อ่านที่เป็นเด็ก ทำให้เด็กได้รับข้อคิดเกี่ยวกับความจงรักภักดีต่อผู้มีพระคุณและนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติต่อไป

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1.* หน้า 136-142.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2.* หน้า 81.

[3] *แหล่งเดิม.* หน้า 88-89.

[4] *แหล่งเดิม.* หน้า 90.

3.5 ความเสียสละ เสียสละ มีความหมายว่า *"ให้โดยยินยอม, ให้ด้วยความเต็มใจ, เช่น ทหารเสียสละชีวิตเพื่อปกป้องเอกราชของชาติ พ่อแม่เสียสละทุกสิ่งทุกอย่างได้เพื่อลูก"*[1] ในการ์ตูนนิทานเวตาลแสดงให้ผู้อ่านเห็นถึงความเสียสละของตัวละครที่มีต่อผู้อื่น มีทั้งการเสียสละเพื่อคนที่รักและการเสียสละชีวิตเพื่อผู้อื่น ดังนี้

นิทานเรื่องที่ 16 เป็นเรื่องของพระโพธิสัตว์ที่เสวยพระชาติเป็นเจ้าชายชีมูตวาหน ทรงยอมสละชีวิตของตนเองเป็นเครื่องสังเวยพญาครุฑแทนนาคศังขจูฑะ ดังเนื้อความที่ว่า

> เมื่อเข้าไปใกล้ๆ ก็ได้ยินเสียงหญิงชราว่า "ศังขจูฑะลูกแม่ เจ้าเป็นความหวังของตระกูลเรา ทำไมคนซื่อบริสุทธิ์เช่นเจ้าจึงเคราะห์ร้ายอย่างนี้เล่า แม่และพ่อจะทนได้อย่างไรหากสูญเสียเจ้าไป"
>
> ฝ่ายหนุ่มน้อยก็กล่าวว่า "แม่จำรีบกลับบ้านเถิด อีกไม่ช้าครุฑก็จะมาแล้ว" หญิงชราจึงยิ่งร้องไห้โฮหนักขึ้น ขณะนั้นชีมูตวาหนก็รีบเข้าไปหาหญิงชราและบอกว่า "แม่เฒ่าเอ๋ย ข้าเป็นวิทยาธรจะมาช่วยลูกท่านให้พ้นภัย โดยจะพลีร่างให้แก่ครุฑเอง แม่จงพาลูกชายกลับบ้านไปเถิด"...
>
> ฉับพลันพญาครุฑก็บินโฉบเอาร่างของชีมูตวาหนพาบินไปสู่ยอดเขามลยคีรี และฉีกร่างเจ้าชายจนเนื้อหลุดเป็นชิ้นๆ แต่เจ้าชายก็สามารถตั้งจิตอธิษฐานว่า "ข้าขออุทิศร่างและชีวิตเพื่อให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ และแม้นข้าจะตายแล้วเกิดอีกกี่ครั้ง ก็ขอให้ข้าได้ช่วยเหลือผู้อื่นให้พ้นทุกข์ในทุกๆ ชาติด้วยเทอญ" ฉับพลันก็ปรากฏฝนบุปผชาติโปรยปรายด้วยฤทธิ์เทพอนุโมทนา[2]

นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านว่า คนที่จะได้เป็นใหญ่ย่อมสามารถสละในสิ่งที่คนทั่วไปไม่สามารถทำได้ ดังเช่นเจ้าชายชีมูตวาหนที่ยอมสละชีวิตเพื่อผู้อื่น การกระทำดังกล่าวจึงเป็นการกระทำที่แสดงให้เห็นถึงบารมีและความยิ่งใหญ่ของพระโพธิสัตว์อย่างแท้จริง

นิทานเรื่องที่ 21 มณิวรรมัน คือตัวอย่างของคนที่ยอมสละความสุขส่วนตนเพื่อความสุขของหญิงที่รัก ด้วยความรักที่มีต่อภรรยาและอยากเห็นนางมีความสุข มณิวรรมันจึงยอมปล่อยภรรยาให้ไปอยู่กับชายคนรักโดยยอมเสียใจเอง ผู้สร้างสรรค์กล่าวถึงความรักและความเสียสละที่มณิวรรมันมีต่อนางอนงคมัญชรีว่า *"นับแต่นั้นมามณิวรรมันจึงอาศัยอยู่ในบ้านของอรรถทัตต์...แต่นางอนงคมัญชรีไม่ชอบมณิวรรมันจึงกลั่นแกล้งสามีต่างๆ นานา มณิวรรมันแม้โดนรังแกก็ไม่เคยโกรธอนงคมัญชรีเลย เขายังคงรักและเทิดทูนภรรยาดุจแก้วตาดวงใจ"*[3]

การเสียสละเพื่อผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการเสียสละความสุขส่วนตน จนถึงการเสียสละที่ยิ่งใหญ่คือการสละชีวิต จึงเป็นการกระทำที่ประเสริฐและควรได้รับการยกย่อง ผลของการทำความดีแสดงให้ผู้อ่านเห็นผ่านตัวละครในการ์ตูนนิทานเวตาลว่า การทำดีย่อมได้รับสิ่งที่ดีตอบแทน

---

[1] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 1262.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 178-179.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 14-15.

3.6 การเห็นแก่ผู้อื่นมากกว่าตนเอง คือ การไม่เห็นแก่ตัว คิดถึงความสุขของผู้อื่นก่อนตนเอง โดยเฉพาะผู้เป็นใหญ่ที่ต้องดูแลคนเป็นจำนวนมากควรต้องมีคุณธรรมข้อนี้ ไม่เช่นนั้นจะเป็นคนเห็นแก่ตัวที่นึกถึงแต่เรื่องของตนเองเท่านั้น ดังเช่น นิทานเรื่องที่ 20 พระราชาจันทราวโลกให้สัญญากับอสูรว่าจะนำพราหมณ์เด็กอายุ 7 ขวบมาเป็นเครื่องสังเวยเพื่อรักษาชีวิตของตน ดังบทสนทนาต่อไปนี้

พระราชาจันทราวโลก: ข้าจะส่งมนุษย์ผู้มีเนื้ออันหอมหวานมากำนัลแด่ท่าน เพื่อที่ท่านจะได้หายโกรธข้ากับเมีย

อสูร: เป็นข้อเสนอที่น่าสนใจ ข้าก็เบื่อเนื้อพวกผู้ใหญ่โสโครกอย่างเจ้าเต็มที เช่นนั้นหลังจากนี้ 7 วัน เจ้าต้องนำเด็กพราหมณ์อายุไม่เกิน 7 ขวบ ฉลาด ตระกูลดี ตัวเด็กและพ่อแม่ต้องยินยอม ไม่มีการบังคับมาให้ข้า หากว่าไม่ได้ตามนี้ข้าจะตามหาเจ้าและจัดการเจ้าซะ จนเจ้าต้องเสียใจที่กล้าโกหกข้า!![1]

การกระทำของพระราชาจันทราวโลกแสดงถึงความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ที่รักชีวิตตัวเองมากกว่าสิ่งใด พระราชาจันทราวโลกจึงเป็นกษัตริย์ที่ไร้คุณธรรม เพราะไม่เพียงแต่จะไม่ปกป้องดูแลราษฎรให้อยู่ดีมีสุขเท่านั้น แต่ยังใช้ชีวิตของราษฎรเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยชีวิตตนเอง

นิทานเรื่องที่ 16 กล่าวถึงเหตุการณ์ตอนที่นาคศังขจูฑะพบเจ้าชายชีมูตวาหนและเล่าถึงสาเหตุที่ต้องมาสังเวยชีวิตให้แก่พญาครุฑ ดังความว่า

> ในอดีตนางกัทรูมารดาของพวกนาคมีชัยชนะในพนันกับนางวินตามารดาของครุฑด้วยกลโกง นางวินตาจึงตกเป็นทาสของนางกัทรูได้รับความลำบากมาช้านาน ต่อมานางวินตาคลอดลูกเป็นครุฑ พญาปักษาที่มีพลังมหาศาล ครุฑนั้นเคียดแค้นพวกนาคมากจึงเที่ยวจับนาคในเมืองบาดาลกินเป็นอาหารอย่างโหดเหี้ยม พญาวาสุกิราชาแห่งนาคกลัวว่าจะสิ้นเผ่าพันธุ์จึงสัญญากับครุฑว่าจะส่งนาคให้กินวันละตัวที่ชายหาดนี้ทุกวัน กองกระดูกเหล่านี้จึงเป็นของนาคที่ถูกครุฑจับกินจนถึงทุกวันนี้
>
> ชีมูตวาหนได้ฟังก็แสนเศร้าใจที่พญาวาสุกิมีหัวตั้งพันปากตั้งพัน แต่กลับกลัวหัวหดไม่อาสาให้ครุฑกินตนเองก่อน ทำหูทวนลมต่อเสียงคร่ำครวญของบริวารที่เศร้าระทมต้องพรากจากแม่ลูก[2]

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอพฤติกรรมของตัวละครที่เห็นแก่ตัว ดังเช่นพญาวาสุกิผู้เป็นใหญ่แทนที่จะสละชีวิตตนเองให้แก่ครุฑกลับส่งลูกหลานไปตายแทน พญาวาสุกิจึงเป็นตัวอย่างของผู้ปกครองที่ไร้คุณธรรมและนำความทุกข์มาสู่ผู้อื่น

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. หน้า 147-148.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 176-177.

นิทานทั้ง 2 เรื่องจึงสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของผู้ปกครองที่ไร้คุณธรรม เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว และสร้างความเดือดร้อนให้แก่คนส่วนใหญ่ การนำเสนอเนื้อหาของตัวละครในลักษณะดังกล่าวมีผลให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนเห็นถึงผลเสียของความเห็นแก่ตัว

การ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นการ์ตูนที่ให้ข้อคิด คำสอน และคติเตือนใจแก่ผู้อ่าน โดยแสดงผ่านพฤติกรรมที่ดีของตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนนำไปปฏิบัติ เช่น การเสียสละ ความซื่อสัตย์ เป็นต้น และแสดงผลจากการกระทำของตัวละครที่ประพฤติตนไม่ดีหรือขาดคุณธรรมว่าจะได้รับความทุกข์จากการกระทำนั้น เช่น ตัวละครถูกชาวบ้านรุมประชาทัณฑ์เนื่องจากไม่ซื่อสัตย์และหลอกลวงผู้อื่น เป็นต้น การให้ข้อคิดเตือนใจในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงนับว่ามีคุณค่าในฐานะสื่อที่ช่วยขัดเกลาเยาวชนนอกเหนือจากการให้ความบันเทิง

4. คุณค่าในการถ่ายทอดวรรณคดี

การถ่ายทอด หมายถึง “*นำเรื่องที่รู้ไปเล่าต่อ*”[1] การถ่ายทอดวรรณคดีจึงหมายถึง การนำงานประพันธ์ที่มีคุณค่าจากอดีตมาเล่าหรือนำเสนอด้วยรูปแบบและวิธีต่าง ๆ เช่น การนำวรรณคดีมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน การนำวรรณคดีมานำเสนอในรูปแบบเพลง เป็นต้น ทำให้ผู้อ่านทั้งเด็กและผู้ใหญ่ได้รับรู้วรรณคดีในระยะเวลาอันสั้น

การ์ตูนเป็นรูปแบบหนึ่งของวรรณกรรมสำหรับเด็กที่ใช้ภาพเล่าเรื่องมากกว่าตัวหนังสือ เหมาะกับเด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่คล่อง แต่เด็กโตหรือผู้ใหญ่ก็ชอบอ่านหนังสือประเภทนี้เช่นกัน เพราะมีภาพสวย ๆ ให้ดู[2] เนื่องด้วยการ์ตูนมีรูปลักษณ์ที่น่าสนใจและอ่านง่ายจึงมีการนำวรรณคดีหลายเรื่อง เช่น **สามก๊ก รามเกียรติ์** เป็นต้น รวมถึง**นิทานเวตาล**มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนเพื่อให้เข้าถึงผู้อ่านได้ง่ายขึ้น

การนำเนื้อหาจากวรรณคดีมาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนมีวิธีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่หลากหลายนอกเหนือไปจากการเล่าเรื่องตามต้นฉบับเดิม อาจมีการดัดแปลงเพื่อใส่รายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ลงในการ์ตูน เพื่อให้เนื้อเรื่องสนุกสนาน อาจนำวรรณคดีมาตีความใหม่โดยกล่าวถึงเพียงชื่อตัวละคร หรือนำตัวละครจากวรรณคดีมานำเสนอในลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครในวรรณคดีต้นฉบับ ทั้งหมดนี้ทำให้ผู้อ่านสนใจและต้องการติดตามอ่านวรรณคดีต้นฉบับต่อไป

จากการศึกษาการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนพบว่า ผู้สร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายในการถ่ายทอดวรรณคดีเรื่องนิทานเวตาลแก่ผู้อ่าน 2 ลักษณะ คือ การคงอนุภาคเด่นของนิทานเวตาลและการถ่ายทอดบทร้อยกรอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

---

[1] ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 530.

[2] รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2549). การสืบทอดวรรณคดีมรดกสู่วรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยของไทย. ใน *สุนทรียรสแห่งวรรณคดี*. หน้า 59.

4.1 การคงอนุภาคเด่นของนิทานเวตาล

คำว่า อนุภาค (Motif) ที่ใช้เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านเป็นคำที่มีความหมายพิเศษ Stith Thompson อธิบายความหมายของ Motif ว่า “A motif is the smallest element in a tale having a power to persist.” อาจให้ความหมายเป็นภาษาไทยว่าหมายถึง องค์ประกอบเล็กๆ ในนิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งมีลักษณะเด่นเป็นพิเศษ ซึ่งทำให้เกิดการจดจำและเล่าสืบทอดกันต่อ

อนุภาคจึงมักเป็นสิ่งที่แปลกและสะดุดตา องค์ประกอบที่จัดเป็นอนุภาคแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ ตัวละคร วัตถุหรือสิ่งของ และเหตุการณ์หรือพฤติกรรม

ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครที่มีคุณสมบัติหรือลักษณะแปลกหรือพิเศษในด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ฐานะ รูปร่าง นิสัยใจคอ มีความสามารถพิเศษ เป็นต้น ตัวละครที่จัดเป็นอนุภาคอาจเป็นคน สัตว์ อมนุษย์ ต้นไม้ที่มีลักษณะพิเศษ เช่น แม่มด ยักษ์ นางฟ้า กินรี แม่เลี้ยงใจร้าย คนหลังค่อม เด็กอยู่ในหอยสังข์ แมวพูดได้ มังกร พญานาค เป็นต้น

วัตถุสิ่งของ ได้แก่ วัตถุสิ่งของซึ่งมีลักษณะพิเศษหรือแปลกผิดธรรมดา เช่น ตะเกียงวิเศษ ดาบวิเศษ พรมวิเศษ บ้านทำด้วยขนม ต้นโพธิ์ทอง แอบเปิ้ลทอง รวมทั้งประเพณีหรือความเชื่อที่แปลกๆ เช่น การเลือกคู่ด้วยการเสี่ยงพวงมาลัย การฆ่าลูกบวงสรวงเทพเจ้า เป็นต้น

เหตุการณ์หรือพฤติกรรม ได้แก่ เหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่มีลักษณะเด่นหรือพิเศษ เช่น การแปลงร่าง การสาปคนทั้งเมืองให้หลับพร้อมกัน น้ำท่วมโลก นกประหลาดจับคนกินทั้งเมือง พ่อแม่นำลูกไปทิ้งในป่า เป็นต้น

องค์ประกอบที่ถือว่าเป็นอนุภาคจึงควรเป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเด่น ไม่ใช่เรื่องธรรมดาสามัญ เช่น ตัวละครที่เป็นพ่อแม่ เด็กผู้หญิง เด็กผู้ชาย คนแก่ แมว สุนัข ไม่ถือว่าเป็นอนุภาค เพราะไม่ได้มีลักษณะเด่น เป็นตัวละครที่พบเห็นได้ทั่วไป แต่แม่เลี้ยงใจร้าย เด็กผู้หญิงที่ผิวขาวเหมือนหิมะ แมวหรือสุนัขพูดได้ เป็นอนุภาค อาจกล่าวได้ว่าเหตุการณ์ธรรมดาสามัญของชีวิตไม่ถือว่าเป็นอนุภาค[1]

อนุภาคเป็นลักษณะเด่นของเรื่องที่ผู้อ่านจดจำ ได้แก่ ลักษณะเด่นของตัวละคร ลักษณะเด่นของวัตถุสิ่งของ และลักษณะเด่นของเหตุการณ์หรือพฤติกรรม การนำเสนอนิทานเวตาลในรูปแบบการ์ตูนได้คงอนุภาคของนิทานเวตาลไว้ ได้แก่ การคงอนุภาคตัวละครสำคัญและการคงอนุภาคเหตุการณ์สำคัญซึ่งมีความโดดเด่นและเป็นที่จดจำของผู้อ่าน ตลอดจนมีความสำคัญต่อการนำเสนอเนื้อหาของนิทานเวตาล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.1 การคงอนุภาคตัวละครสำคัญ คือสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะหรือพฤติกรรมเฉพาะของตัวละครสำคัญในการ์ตูนนิทานเวตาล การคงลักษณะและคุณสมบัติเด่นของตัวละครดังกล่าวทำให้ผู้อ่านจดจำและเห็นบทบาทของตัวละคร ได้แก่ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน และโยคีศานติศีล ได้เป็นอย่างดี

---

[1] ประคอง นิมมานเหมินทร์. (2543). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. หน้า 38-39.

จากการศึกษาการคงอนุภาคของตัวละครสำคัญของการ์ตูนทั้ง 2 สำนักพิมพ์พบว่า ผู้สร้างสรรค์ถ่ายทอดลักษณะและพฤติกรรมเด่นของตัวละครด้วยภาพและข้อความบรรยายประกอบภาพ ตลอดจนบทสนทนาของตัวละครจากนิทานเวตาล 2 สำนวน ได้แก่ **เวตาลปัญจวิงศติ** และ **นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.1.1 เวตาล เป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง มีลักษณะสำคัญคือเป็นอมนุษย์ที่น่าเกลียด เป็นศพ ตัวผอม มีหางเหมือนแพะ ห้อยหัวอยู่บนต้นไม้ และมีลักษณะพิเศษแตกต่างจากอมนุษย์ทั่วไปคือ เป็นอมนุษย์ที่มีสติปัญญาเฉลียวฉลาด ใช้ปัญญาต่อสู้กับพระเจ้าตริวิกรมเสนเพื่อให้ตนรอดพ้นจากการถูกจับตัว ซึ่งต่างจากอมนุษย์ทั่วไปที่ใช้กำลังหรือเวทมนต์เพื่อเอาชนะมนุษย์ เมื่อถูกจับตัวเวตาลใช้ความเฉลียวฉลาดสร้างเงื่อนไขกับพระเจ้าตริวิกรมเสนว่าหากพระองค์พูดเวตาลจะลอยกลับต้นอโศกทันที ตลอดจนใช้ปัญญาเล่านิทานให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟังเพื่อล่อหลอกให้พูดและตอบคำถามจากนิทาน

อนุภาคของตัวละครเวตาลซึ่งเป็นที่จดจำของผู้อ่านคือ เวตาลใช้อุบายล่อหลอกให้เพราะเจ้าตริวิกรมเสนพูด เพื่อตนจะได้กลับไปยังต้นอโศกที่สุสานตามเดิม แต่สุดท้ายเวตาลก็ไม่สามารถกลับไปยังต้นอโศกได้ อนุภาคดังกล่าวสัมพันธ์กับอนุภาคของตัวละครที่เป็นภูตผีปีศาจ หรือ Ghosts ในเรื่องราวปรัมปราตามที่ สติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) รวบรวมจากนิทานพื้นบ้านทั่วโลก โดยพบอนุภาคของผีในนิทานว่า มีการหลอกลวงและไม่สามารถกลับไปยังหลุมฝังศพได้ (Deceived, Cannot Return to Grave)[1]

เวตาลปัญจวิงศติแสดงคำพูดที่สื่อถึงความเจ้าเล่ห์ของเวตาลที่เกิดจากการใช้สติปัญญาเพื่อหาวิธีให้รอดพ้นจากการถูกจับตัว โดยการพูดหว่านล้อมพระเจ้าตริวิกรมเสนให้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบว่า “*ถ้าพระองค์รู้แล้วไม่ยอมพูดก็จงรู้ไว้เถิดว่า ศีรษะของพระองค์จะต้องแยกเป็นเสี่ยงๆ เชียวนะพระเจ้าข้า*”[2] ส่วน**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. กล่าวถึงความพยายามของเวตาลที่ต้องการลวงให้พระเจ้าตริวิกรมเสนพูดหลังจากฟังนิทานว่า “*พระองค์ทรงนิ่งฟังมาช้านานยังมิได้ตรัสอะไรเลย ที่ทรงนิ่งฟังเช่นนี้ก็คงจะเป็นด้วยเพลินเรื่องที่ข้าพเจ้าเล่า แต่เมื่อข้าพเจ้าเล่ามาจบเช่นนี้แล้ว ถ้าพระองค์ไม่อธิบายปัญหาที่ข้าพเจ้าจะถามเดี๋ยวนี้ พระองค์คงจะตกนรกเป็นแน่*”[3] และ “*ข้าพเจ้าจะกลับไปที่ต้นอโศกเดี๋ยวนี้ ข้าพเจ้าจะกลับไปอโศกเดี๋ยวนี้*”[4] ในตอนท้ายของ**เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ไม่พูดสิ่งใดกับเวตาล เวตาลจึงหยุดเล่านิทานและถามปัญหา ดังคำพูดของเวตาลที่ว่า “*ข้าจะไม่ถามพระองค์อีกแล้ว*”[5] แสดงให้เห็นถึงชัยชนะของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่สามารถเอาชนะเวตาลได้สำเร็จโดยการไม่พูดสิ่งใด

---

[1] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 328.

[2] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 62.

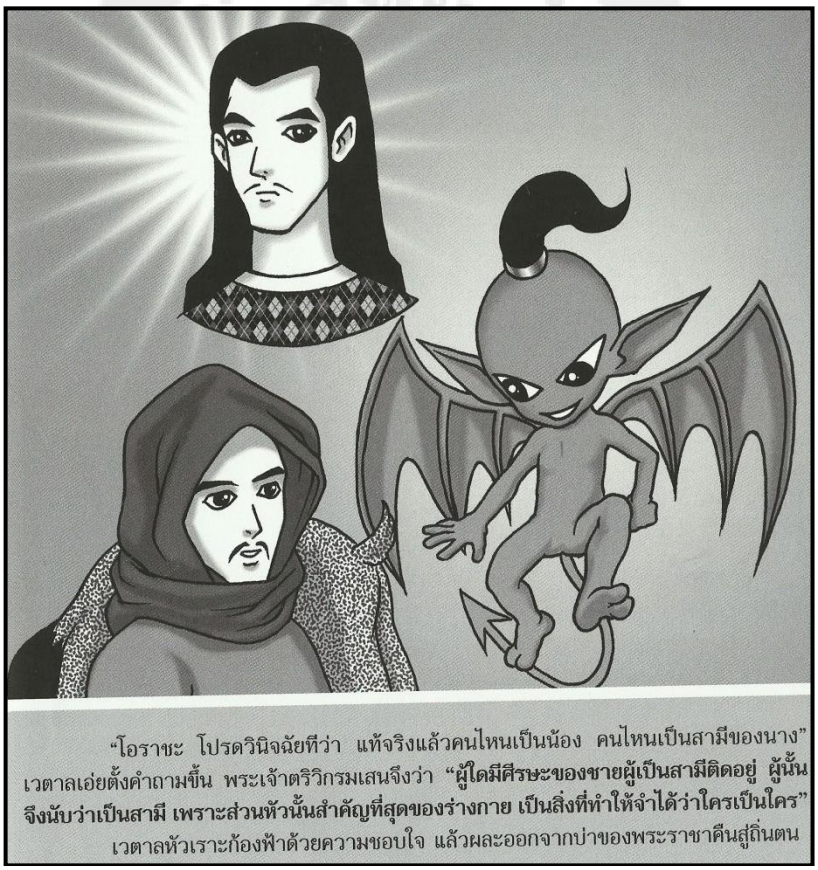
[3] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 58-59.

[4] *แหล่งเดิม*. หน้า 59-60.

[5] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 238.

ในการ์ตูนทั้ง 2 สำนวนยังคงรักษาลักษณะสำคัญของเวตาลคือ การล่อลวงให้พระเจ้าตริวิกรมเสนพูด และท้ายที่สุดเวตาลก็ไม่สามารถกลับไปยังต้นอโศกได้เพราะพระเจ้าตริวิกรมเสนไม่ตอบสิ่งใด โดยผู้สร้างสรรค์นำเสนอเป็นภาพ ข้อความบรรยายประกอบภาพ และบทสนทนา ดังนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์แสดงให้ผู้อ่านเห็นถึงสติปัญญาและความเฉลียวฉลาดของเวตาลด้วยการแสดงพฤติกรรมการหัวเราะเสียงดังเมื่อพระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถาม เพื่อสื่อถึงอาการดีใจที่สามารถใช้ปัญญาล่อหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนพูดและตอบคำถามสำเร็จ แสดงถึงชัยชนะและความเหนือกว่าของเวตาลที่มีต่อพระเจ้าตริวิกรมเสน โดยบรรยายพฤติกรรมดังกล่าวไว้ว่า *“เวตาลหัวเราะก้องฟ้าด้วยความชอบใจ แล้วผละออกจากบ่าของพระราชาคืนสู่ถิ่นตน”*[1] และนำเสนอภาพเวตาลมีใบหน้ายิ้มแย้ม หางตาชี้ขึ้นเพื่อแสดงความเจ้าเล่ห์ และลอยเหนือพระเจ้าตริวิกรมเสนที่สื่อถึงการได้กลับต้นอโศกเมื่อพระเจ้าตริวิกรมเสนพูด ดังภาพต่อไปนี้

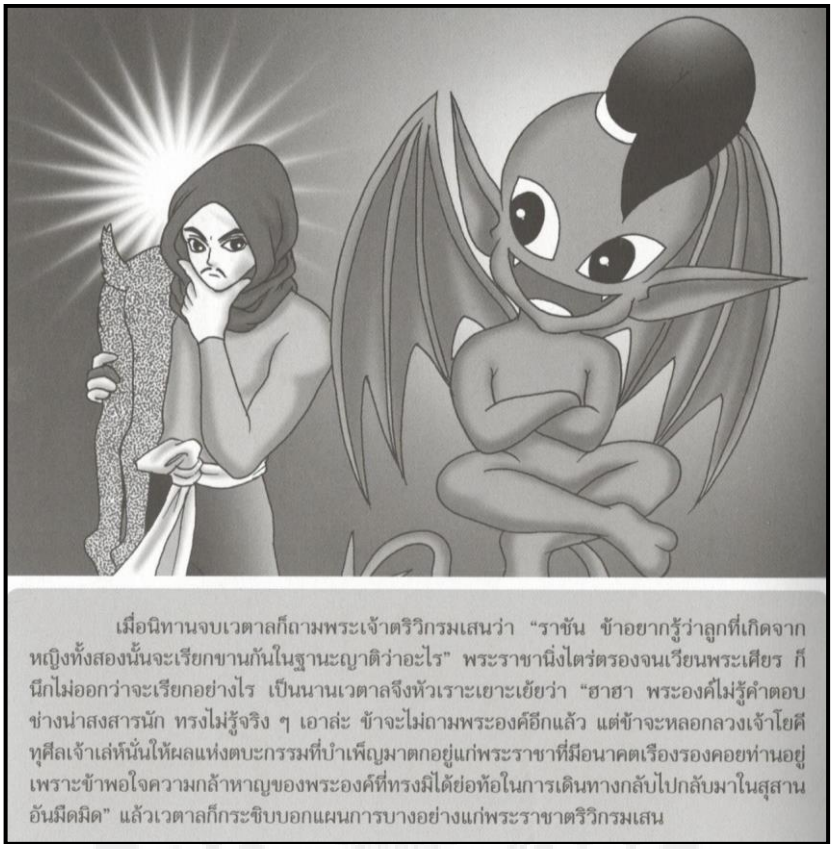


ภาพประกอบ 147 ภาพเวตาลที่มีสีหน้าแสดงถึงความเจ้าเล่ห์ของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์[2]

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 81.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 81.

ตอนท้ายของเรื่องมีการแสดงภาพเหตุการณ์ที่พระเจ้าตริวิกรมเสนครุ่นคิดหาคำตอบแต่ไม่ตอบคำถามทำให้เวตาลกล่าวข้อความเพื่อแสดงการยอมแพ้ว่า *“พระองค์ไม่รู้คำตอบช่างน่าสงสารนัก ทรงไม่รู้จริง ๆ เอาล่ะ ข้าจะไม่ถามพระองค์อีกแล้ว”*[1] ดังภาพ



ภาพประกอบ 148 ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ครุ่นคิดหาคำตอบแต่ไม่ได้ตอบคำถาม[2]

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอภาพของเวตาลที่มีสีหน้าและแววตาสื่อถึงความเจ้าเล่ห์ และใช้บทสนทนาที่แสดงความเฉลียวฉลาดของเวตาลที่ชี้ชวนให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟังนิทานโดยอ้างว่าการเล่านิทานคือรางวัลตอบแทนความพยายามของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ตามจับตนว่า *“โอ้...ราชา ข้าน่ะรักพระองค์เสียเหลือเกิน เพราะอะไรรู้มั้ย ก็พระองค์น่ะดื้อรั้น ไม่ยอมจำนนต่ออะไรง่าย ๆ นะสิ เพื่อตอบแทนความมุมานะของพระองค์ข้าจะเล่านิทานแสนสนุกให้ฟังโปรดสดับเถิด”*[3] เพื่อจะได้กลับต้นอโศกตามเงื่อนไขที่ตกลงกันไว้ ดังภาพต่อไปนี้

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 252.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 252.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 37.



ภาพประกอบ 149 ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงถึงความเฉลียวฉลาดของเวตาล[1]

ผู้สร้างสรรค์แสดงอนุภาคตัวละครสำคัญคือ เวตาลที่ถูกจับตัวได้หลังจากพยายามใช้อุบายล่อหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถามแต่พระองค์ก็ไม่พูดสิ่งใด โดยนำเสนอผ่านบทสนทนาของเวตาลที่สื่อถึงการเล่านิทานและการตามจับตัวเวตาลที่สิ้นสุดลงว่า *“เมื่อพระองค์นิ่งฟังจนจบแล้ว ข้าก็คิดว่าได้เวลาที่ค่ำคืนอันยาวนานนี้...จะจบลงสักที”*[2] ในภาพเหตุการณ์ที่พระเจ้าตริวิกรมเสนออกเดินทางพร้อมด้วยพระราชบุตรธรรมธวัชโดยมีเวตาลนั่งอยู่บนบ่า ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 37.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 142.



ภาพประกอบ 150 เวตาลพูดล่อหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถาม[1]

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนคงอนุภาคสำคัญของเวตาลด้วยการใช้ภาพและข้อความถ่ายทอดลักษณะเด่นของตัวละคร คือ อมนุษย์ที่มีสติปัญญาเฉลียวฉลาดพยายามล่อลวงให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบปริศนาจากนิทาน แต่ท้ายที่สุดเวตาลก็ไม่สามารถเอาชนะพระเจ้าตริวิกรมเสนได้และถูกจับตัวไปซึ่งเป็นการนำเสนออนุภาคของเวตาลตรงตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. การใช้ภาพและข้อความดังกล่าวจึงเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาวรรณคดีด้วยการรักษาอนุภาคสำคัญของตัวละครไว้

4.1.1.2 พระเจ้าตริวิกรมเสน ลักษณะสำคัญของตัวละครพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ปรากฏใน**เวตาลปัญจวิงศติ**คือ เป็นวีรบุรุษที่กล้าหาญและใช้ปัญญาแก้ไขปัญหาและอุปสรรค ดังที่**เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงคุณสมบัติของพระเจ้าตริวิกรมเสนซึ่งเป็นกษัตริย์ที่มีความกล้าหาญและมี

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 142.

ความพยายามในการจับตัวเวตาลว่า *"พระราชาตริวิกรมเสนเสด็จกลับไปยังต้นอโศกอีกครั้งหนึ่ง และคว้าตัวเวตาลซึ่งสิงอยู่ในศพโดยปราศจากความหวาดกลัวถึงแม้มันจะกรีดเสียงร้องโหยหวนเพียงใดก็ตาม เมื่อจับมันได้แล้วก็ตวัดร่างมันขึ้นพาดบ่า เสด็จไปตามทางเดินอย่างเงียบ ๆ"*[1] ผู้ประพันธ์กล่าวถึงลักษณะของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่มีสติปัญญาเฉลียวฉลาดและสามารถตอบคำถามของเวตาลได้ แม้การตอบคำถามจะทำให้เวตาลลอยกลับไปต้นอโศกและต้องตามไปจับตัวเวตาลใหม่ก็ตาม แสดงให้เห็นว่าพระเจ้าตริวิกรมเสนต้องการเอาชนะเวตาลด้วยความสามารถทางสติปัญญา ดังที่พระเจ้าตริวิกรมเสนกล่าวถึงการมีสติปัญญาเหนือกว่าเวตาลว่า *"โอ เวตาล เจ้าก็เป็นผู้ชำนิชำนาญในมายาศาสตร์ทั้งปวง เรื่องนี้ยากเย็นอะไร"*[2] และกล่าวถึงการใช้ปัญญาหลอกให้โยคีศานติศีลทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์ให้ดูเป็นตัวอย่างเพื่อจะได้สังหารโยคีว่า *"ข้าแต่ท่านสาธุการ ข้าไม่รู้จักการทำอัษฎางคประดิษฐ์ ขอท่านจงทำให้ดูก่อนเพื่อข้าจะได้ทำอย่างถูกต้อง"*[3]

ส่วน**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. กล่าวถึงความกล้าหาญของพระวิกรมาทิตย์หรือพระเจ้าตริวิกรมเสนที่เดินทางไปยังต้นอโศกในป่าช้าซึ่งมีภูตผีปีศาจมาหลอกหลอนพระองค์แต่พระองค์ก็มิได้เกรงกลัวแม้แต่น้อย ดังความว่า

> ในเวลานี้ศานติศีลกำลังตั้งพิธีจะทำร้ายพระองค์แลพระราชวงศ์ของพระองค์ จำเป็นพระราชาต้องคิดอุบายป้องกันมิให้โยคีกระทำการเป็นภัยแก่พระองค์ได้ ทรงพระดำริเช่นนี้พลางดำเนินไป ได้ยินเสียงดนตรีของโยคีและเสียงภูตผีปีศาจต่างๆ เต้นรำทำเพลงอื้ออึงไปในป่าช้า ทางที่เดินนั้นมืดถึงแก่จะเดินให้ตรงมิได้ ทั้งมีภูตตามล้อหลอกให้ตกใจ บ้างก็แกล้งขวางจะให้สะดุดล้ม บ้างก็เป็นงูมาพันพระชงฆ์ บ้างก็ทำแสงวูบวาบข้างๆ ทางเดิน บ้างก็ทำเสียงดังลั่นใกล้ๆ พระองค์ แม้คนที่กล้าก็น่าหวาดเสียวไม่อาจดำเนินไปได้ แต่พระราชากับพระราชบุตรก็มิได้ถอย พากันทรงดำเนินไปจนถึงป่าช้าซึ่งโยคีทูลนั้น สักครู่หนึ่งเห็นต้นอโศกต้นใหญ่ลุกเป็นไฟแดงไปทั้งต้น พระราชาไม่ทรงย่อท้อก็เดินตรงเข้าไป[4]

นอกจากนี้**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ได้กล่าวถึงเหตุการณ์ที่พระวิกรมาทิตย์สังหารโยคีศานติศีลโดยลวงให้ทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์ให้ดู จากนั้นก็ใช้ดาบฟันศีรษะโยคี ดังข้อความว่า *"ครั้นโยคีก้มตัวลงกระทำอัษฎางคประณต พระวิกรมาทิตย์ก็ชักพระแสงดาบออกฟาดถูกศีรษะโยคีขาดกระเด็นไป"*[5]

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 45.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 28.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 241.

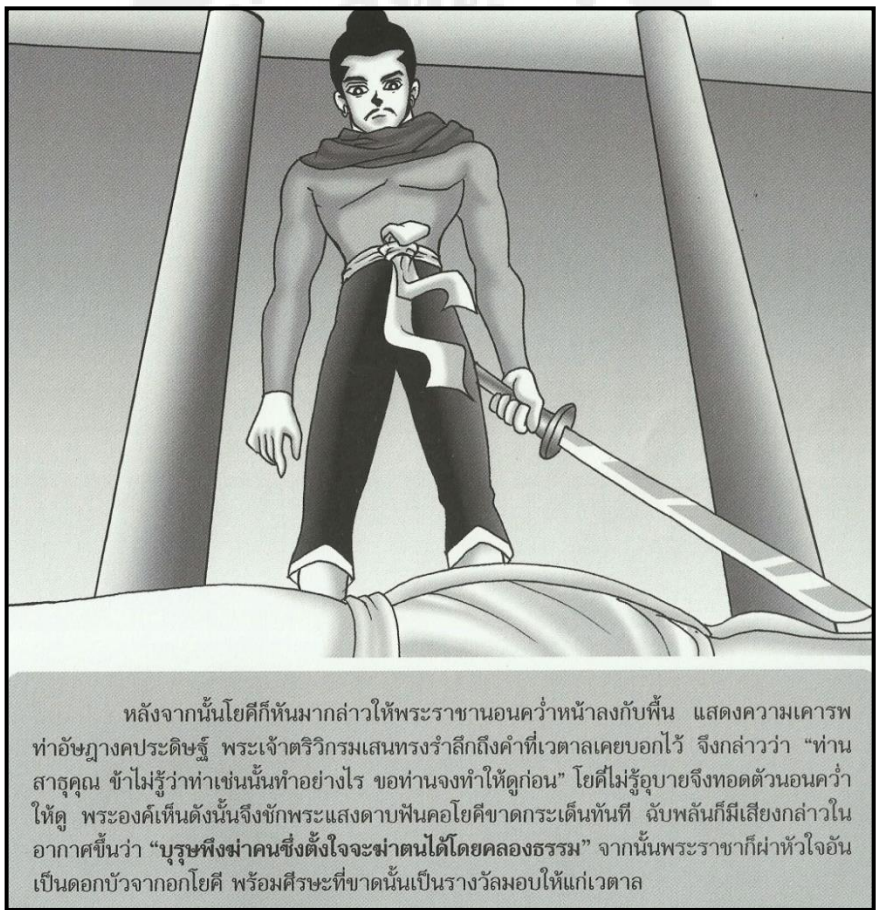
[4] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 23.

[5] *แหล่งเดิม*. หน้า 268.

อนุภาคของวีรบุรุษ หรือ Hero[1] ในนิทานพื้นบ้านตามที่สติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) กล่าวไว้คือ การฆ่าแม่มดหรือผู้มีเวทมนตร์ (Kills Witch) และฆ่าผู้ที่ทำให้เกิดความหายนะ (Kills Trouble-making Strong Men) อนุภาคดังกล่าวมีลักษณะตรงกับพระเจ้าตริวิกรมเสนซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องคือ การสังหารคนชั่วอย่างโยคีศานติศีล

เมื่อเป็นการ์ตูนผู้สร้างสรรค์คงอนุภาคสำคัญของตัวละครคือ *"วีรบุรุษที่กำจัดสิ่งชั่วร้ายดังเช่นโยคีศานติศีล"* โดยถ่ายทอดเนื้อหาเป็นภาพและข้อความบรรยายประกอบ ดังนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเสนอลักษณะสำคัญของพระเจ้าตริวิกรมเสนคือเป็นกษัตริย์ที่มีสติปัญญาฉลาด โดยใช้ข้อความแสดงคำตอบและการอธิบายเหตุผลอย่างชัดเจนในนิทานทุกเรื่องเพื่อสื่อให้ผู้อ่านเห็นคุณสมบัติสำคัญ และนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่พระเจ้าตริวิกรมเสนยืนถือดาบเหนือร่างโยคีที่นอนคว่ำหน้าอยู่บนพื้นเพื่อสังหารโยคี สื่อถึงชัยชนะของวีรบุรุษในการปราบปรามความชั่วร้าย ดังภาพ



หลังจากนั้นโยคีก็หันมากล่าวให้พระราชานอนคว่ำหน้าลงกับพื้น แสดงความเคารพท่าอัษฎางคประดิษฐ์ พระเจ้าตริวิกรมเสนทรงรำลึกถึงคำที่เวตาลเคยบอกไว้ จึงกล่าวว่า "ท่านสาธุคุณ ข้าไม่รู้ว่าท่าเช่นนั้นทำอย่างไร ขอท่านจงทำให้ดูก่อน" โยคีไม่รู้อุบายจึงทอดตัวนอนคว่ำให้ดู พระองค์เห็นดังนั้นจึงชักพระแสงดาบฟันคอโยคีขาดกระเด็นทันที ฉับพลันก็มีเสียงกล่าวในอากาศขึ้นว่า **"บุรุษพึงฆ่าคนซึ่งตั้งใจจะฆ่าตนได้โดยคลองธรรม"** จากนั้นพระราชาก็ผ่าหัวใจอันเป็นดอกบัวจากอกโยคี พร้อมศีรษะที่ขาดนั้นเป็นรางวัลมอบให้แก่เวตาล

ภาพประกอบ 151 ภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนสังหารโยคีศานติศีล[2]

---

[1] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 381.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 255.

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์บรรยายลักษณะสำคัญของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่แสดงถึงคุณสมบัติของวีรบุรุษตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**ว่า *"พระเจ้าตริวิกรมเสน จอมราชันผู้กล้าหาญ ฉลาดปราดเปรื่อง มีขัตติยมานะ และความอดทนสูง ต้องการค้นหาความจริงเกี่ยวกับโยคีลึกลับ และปริศนาที่เวตาลเล่ามา"*[1] ซึ่งคุณสมบัติสำคัญที่การ์ตูนถ่ายทอดให้เห็นชัดเจนคือความฉลาด เห็นได้จากการตอบคำถามในนิทานแต่ละเรื่องที่สื่อให้เห็นถึงการเอาชนะเวตาลด้วยปัญญา แม้ว่าการตอบคำถามจะทำให้เวตาลลอยกลับไปที่ต้นอโศก *"เจ้าหลอกล่อเราด้วยอุบายจนเราเผลอคุยกับเจ้าหลายครั้ง แต่ครั้งนี้เราทนไม่ได้กับความโง่เง่าในตัวเจ้านัก"*[2] นอกจากนี้ได้นำเสนอภาพของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่มีร่างกายแข็งแรงและสง่างาม อยู่ในท่าปีนต้นอโศกเพื่อไปจับเวตาลด้วยสีหน้าท่าทางที่มุ่งมั่นและเด็ดเดี่ยวสื่อถึงความกล้าหาญ ในมือถือดาบแสดงถึงความสามารถในการสู้รบ และการแบกเวตาลไว้บนบ่าสื่อถึงความพยายามและความอดทนของตัวละครในการตามจับเวตาลซึ่งเป็นภารกิจสำคัญในเรื่อง ดังภาพต่อไปนี้



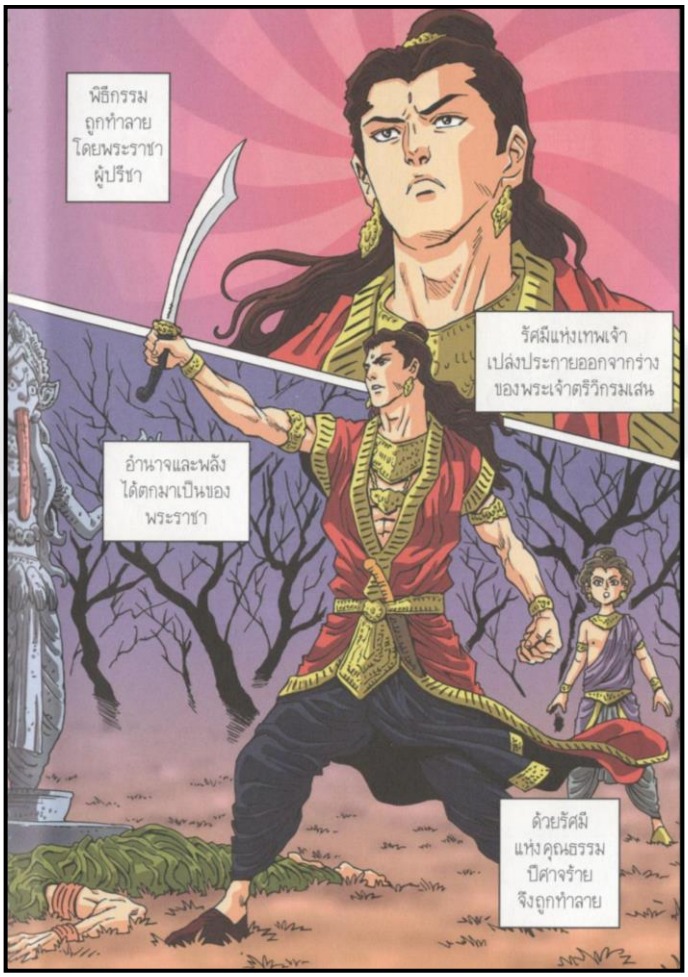
ภาพประกอบ 152 ภาพที่แสดงถึงความสง่างามของพระเจ้าตริวิกรมเสน[3]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า แนะนำตัวละคร.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม* 2. หน้า 154.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 10.

ในนิทานเรื่องที่ 25 ของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ นำเสนอเหตุการณ์ที่พระเจ้าตริวิกรมเสนสังหารโยคีศานติศีลได้สำเร็จ โดยแสดงภาพเหล่าภูตผีปีศาจมากินเลือดโยคีศานติศีลหลังจากถูกตัดคอ และพระเจ้าตริวิกรมเสนยืนชูดาบเหนือศพของโยคีศานติศีล พร้อมคำบรรยายประกอบภาพว่า *“บัดนี้พระราชาตริวิกรมเสนได้สังหารศัตรูร้ายของพระองค์ไปแล้ว เหล่าภูตผีปีศาจที่รอคอยพิธีต่างร้องโหยหวนเพราะเสียดายที่อดกินเลือดของพระราชา แต่กลับต้องมากินเลือดของโยคีชั่วแทน พิธีกรรมถูกทำลายโดยพระราชาผู้ปรีชา รัศมีแห่งเทพเจ้าเปล่งประกายออกจากร่างของพระเจ้าตริวิกรมเสน อำนาจและพลังได้ตกมาเป็นของพระราชาด้วยรัศมีแห่งคุณธรรมปีศาจร้ายจึงถูกทำลาย”*[1] ดังภาพ



ภาพประกอบ 153 ภาพของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่แสดงถึงความเป็นวีรบุรุษ[2]

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 166-167.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 167.

การ์ตูนทั้ง 2 สำนวนถ่ายทอดอนุภาคสำคัญของพระเจ้าตริวิกรมเสนจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ด้วยการนำเสนอภาพที่สื่อถึงบุคลิกภาพและพฤติกรรมของพระเจ้าตริวิกรมเสนอย่างชัดเจน ผู้อ่านจึงรับรู้ถึงความมีปัญญาของพระเจ้าตริวิกรมเสนจากการตอบคำถามและการให้เหตุผลประกอบคำตอบ และเห็นภาพที่สื่อถึงกษัตริย์ผู้เป็นวีรบุรุษที่สามารถกำจัดโยคีศานติศีลที่ชั่วร้ายได้

4.1.1.3 โยคีศานติศีล ความโดดเด่นของตัวละครโยคีศานติศีลที่ปรากฏใน**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. คือ เป็นผู้ทรงศีลที่ชั่วร้าย ปราศจากคุณธรรม ต่างจากโยคีทั่วไปที่เป็นผู้ทรงศีลและประพฤติดี โยคีศานติศีลในนิทานเวตาลเป็นคนเจ้าเล่ห์ หลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนจับตัวเวตาลมาให้เพื่อทำพิธีบูชายัญ แต่ความจริงต้องการใช้เวตาลและชีวิตของพระเจ้าตริวิกรมเสนประกอบพิธีเพื่อความยิ่งใหญ่ของตน ดังข้อความที่ว่า

> เจ้าโยคีชาติชั่วนั่นจะเรียกข้าเข้าไปในศพนั้น และจะยกย่องให้เกียรติข้าในฐานะเครื่องบูชายัญอันเป็นที่ปรารถนาอย่างสูงสุด และเพื่อจะเอาพระองค์เป็นเครื่องสังเวยในฐานะมนุษยเมธ (การบูชายัญด้วยมนุษย์) มันจะกล่าวแก่พระองค์ว่า “โอ ราชัน จงทอดพระองค์ลงนอนบนพื้นดินแบบอัษฎางคประดิษฐ์ คือมีส่วนต่างๆ แปดอย่างแตะพื้นปฐถิวี”[1]

นอกจากนี้**เวตาลปัญจวิงศติ**นำเสนอความชั่วร้ายของโยคีศานติศีลเป็นบทสนทนาความว่า “*เจ้าจงนอนคว่ำหน้าลงบนพื้น แสดงการเคารพด้วยอัษฎางคประดิษฐ์ต่อจอมราชันแห่งมหาเวท*”[2] ข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความชั่วร้ายของโยคีที่วางแผนจะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนโดยหลอกให้ทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์เคารพเทวรูป

ส่วน**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. กล่าวถึงความชั่วร้ายของโยคีศานติศีลที่ฆ่าบุตรของตนเองและต้องการสังหารพระบิดาของพระวิกรมาทิตย์ แต่พระบิดาสิ้นพระชนม์โยคีจึงสังหารพระวิกรมาทิตย์แทน ดังข้อความว่า “*ครั้นโยคีกลับไปถึงป่าก็ฆ่าบุตรของตนเสีย แล้วเริ่มทำตบะใหม่มาดหมายจะแก้แค้นพระราชบิดาแห่งพระองค์ บัดนี้พระราชบิดาก็สิ้นพระชนม์ไปแล้ว โยคีตั้งหน้าจะทำร้ายพระองค์ต่อไป หวังจะเอาเลือดพระราชาและพระราชบุตรเป็นเครื่องบูชานางทุรคา เพื่อได้รับความเป็นใหญ่ในโลกเป็นรางวัล*”[3]

ตัวละครที่เป็นโยคีหรือนักพรตที่มีลักษณะเป็นตัวร้ายปรากฏเป็นอนุภาคในนิทานพื้นบ้านเรื่องต่างๆ ทั่วโลก ดังที่สติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) กล่าวถึง โยคี หรือ Yogi[4] ในนิทานพื้นบ้านว่ามีอนุภาคที่โจรปลอมตัวเป็นโยคี (Thief Disguised as Yogi) ซึ่งใกล้เคียงกับ

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 238.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 241.

[3] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 15.

[4] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 381.

อนุภาคของตัวละครโยคีศานติศีลในนิทานเวตาลที่มีพฤติกรรมและความคิดชั่วร้ายเหมือนโจร นอกจากนี้โยคียังมีลักษณะเป็นตัวละครที่ชั่วร้าย หรือ Evil สอดคล้องกับอนุภาคเกี่ยวกับ Evil ที่สติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) อธิบายว่า นักพรตซึ่งใช้วิชาอาคมในทางที่ผิด (Ascetic Misuses Magic)[1] กล่าวคือ โยคีศานติศีลใช้ภาพลักษณ์ของผู้ทรงศีลล่อหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนนำเวตาลมาให้ โดยจะใช้เวตาลและพระเจ้าตริวิกรมเสนเป็นเครื่องบูชายัญเพื่อความยิ่งใหญ่ของตนเอง

เมื่อตัวละครโยคีศานติศีลปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาล ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดลักษณะและพฤติกรรมที่สื่อถึงความชั่วร้ายของโยคีศานติศีลตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ดังนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ใช้บทสนทนาของเวตาลถ่ายทอดพฤติกรรมชั่วร้ายของโยคีศานติศีลที่วางแผนจะสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ให้ผู้อ่านทราบว่า “*เจ้าโยคีชั่วนั่นจะเรียกข้าเข้าไปในศพและยกย่องข้าในฐานะเครื่องบูชายัญสูงสุด และมันจะใช้ท่านเป็นเครื่องสังเวยมนุษย์ โดยมันจะกล่าวว่าขอให้พระองค์จงนอนลงบนพื้นแบบอัษฎางคประดิษฐ์*”[2]

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์บรรยายลักษณะตัวละครโยคีศานติศีลไว้ว่า “*โยคีศานติศีล โยคีผู้ลึกลับน่าเกรงขาม ล่อลวงพระราชาให้ช่วยตนจับเวตาลเพื่อประกอบพิธีกรรมบางอย่าง แต่แท้จริงแล้วมีแผนร้ายแอบแฝงอยู่*”[3] และภาพเหตุการณ์ที่โยคีจะลอบสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสนหลังจากที่นำตัวเวตาลมาให้ โดยออกอุบายให้เคารพเทวรูปด้วยท่าอัษฎางคประดิษฐ์ว่า “*จากนั้นก็มาถวายอัษฎางคประดิษฐ์ต่อหน้ารูปเทวีทุรคากาลี และเมื่อนั้นพิธีอันสำคัญก็จะเสร็จสมบูรณ์*”[4] แต่อุบายของโยคีไม่สำเร็จ เพราะเวตาลบอกแผนการทั้งหมดให้พระเจ้าตริวิกรมเสนรับรู้ก่อนแล้ว ดังภาพต่อไปนี้

---

[1] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 259.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 253.

[3] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า แนะนำตัวละคร.

[4] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 158.



ภาพประกอบ 154 โยคีศานติศีลหลอกให้พระเจ้าตริวิกรมเสนทำท่าอัษฎางคประดิษฐ์[1]

บทสนทนาดังกล่าวจึงเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. เพื่อแสดงลักษณะสำคัญของโยคีศานติศีลที่เป็นโยคีทุศีลและใช้อุบายเพื่อสังหารพระเจ้าตริวิกรมเสน

การคงอนุภาคตัวละครสำคัญ ได้แก่ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน และโยคีศานติศีล ตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์มุ่งที่จะถ่ายทอดเนื้อหาที่มีคุณค่าให้แก่ผู้อ่านโดยใช้ภาพ ข้อความบรรยายประกอบภาพ และข้อความสนทนาของตัวละคร นับเป็นการนำเสนอนิทานเวตาลในรูปแบบที่น่าสนใจโดยเฉพาะต่อกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนที่จะรับรู้เรื่องราวของวรรณคดีผ่านภาพและข้อความที่เข้าใจง่ายทำให้เกิดการรับรู้เรื่องราวนิทานเวตาลอย่างแพร่หลายต่อไป

4.1.2 การคงอนุภาคเหตุการณ์สำคัญ คือการนำเสนอเหตุการณ์ที่มีความสำคัญและเป็นที่จดจำของผู้อ่าน จนเป็นเอกลักษณ์ของนิทานเวตาลที่ผู้คนทั่วไปรับรู้จาก**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มี 3 เหตุการณ์สำคัญ ได้แก่ การตามจับตัวเวตาลจากต้นอโศก การเล่านิทานของเวตาล และการถามตอบปัญหา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 158, 162.

4.1.2.1 การตามจับตัวเวตาล เหตุการณ์ที่พระเจ้าตริวิกรมเสนเดินทางไปสุสานเพื่อจับเวตาลเป็นอนุภาคที่ทำให้ผู้อ่านจดจำและเห็นลักษณะเด่นของนิทานเวตาล ตลอดทั้งเรื่องมีการกล่าวถึงเหตุการณ์การจับตัวเวตาลทั้งหมด 25 ครั้ง อนุภาคการจับตัวหรือ Catching[1] ในนิทานพื้นบ้านที่ปรากฏอยู่ทั่วโลกมีการกล่าวถึง การจับตัวปีศาจ (The Devil) ตรงกับอนุภาคของนิทานเวตาลที่กล่าวถึงการตามจับตัวเวตาลซึ่งเป็นภูตผีปีศาจ

นิทานเรื่องย่อยใน**เวตาลปัญจวิงศติ**เปิดเรื่องด้วยการกล่าวถึงพระเจ้าตริวิกรมเสนตามจับตัวเวตาลจากสุสาน ตัวอย่างเช่น

นิทานเรื่องที่ 2 กล่าวถึงเหตุการณ์ที่พระเจ้าตริวิกรมเสนจับตัวเวตาลซึ่งนอนอยู่บนพื้นดินในสุสานว่า

> พระราชาตริวิกรมเสนเสด็จกลับไปที่ต้นอโศกอีกครั้งหนึ่งเพื่อจับตัวเวตาล เมื่อเสด็จไปถึงที่นั้นก็ทรงสอดส่ายพระเนตรดูโดยรอบในความมืดอันมีแสงไฟเรืองๆ จากจิตกาธานส่องมา ในที่สุดก็พบศพนั้นนอนหงายอยู่บนพื้นดินกำลังกรนอยู่ จึงเข้าไปจับศพนั้นซึ่งมีเวตาลสิงอยู่ตวัดขึ้นบนบ่า[2]

นิทานเรื่องที่ 5 เปิดเรื่องด้วยการกล่าวถึงเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศกในสุสานของพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า “*พระเจ้าตริวิกรมเสนเสด็จกลับไปที่ต้นอโศก แลเห็นซากศพที่เวตาลเข้าสิงห้อยอยู่บนกิ่งไม้จึงขึ้นไปลากตัวลงมา*”[3]

นิทานเรื่องที่ 23 กล่าวถึงการจับตัวเวตาลจากต้นอโศก โดยเวตาลแปลงกายเพื่อไม่ให้พระเจ้าตริวิกรมเสนจับตัวได้ว่า “*ครั้งแล้ว พระราชาตริวิกรมเสนก็เสด็จกลับไปทางเดิม ถึงต้นอโศกก็ดึงตัวเวตาลกลับลงมา แม้มันจะแปลงตัวร้อยอย่างพันอย่างเพื่อตบตาพระองค์ แต่ในที่สุดก็ยอมแพ้ พระราชาจับมันพาดพระอังสาแล้วเสด็จไปตามทาง*”[4]

นิทานเวตาลของ น.ม.ส. กล่าวถึงเหตุการณ์การจับตัวเวตาลในนิทานเรื่องย่อยดังตัวอย่างต่อไปนี้

---

[1] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 123.

[2] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 30.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 58.

[4] *แหล่งเดิม*. หน้า 227.

นิทานเรื่องที่ 2 กล่าวถึงพระวิกรมาทิตย์ตามจับเวตาลจากต้นอโศกว่า *"ฝ่ายวิกรมาทิตย์ครั้นเวตาลหลุดลอยไปแล้วก็ยืนตะลึงนิ่งอยู่ครู่หนึ่งจึงหันพระพักตร์พาพระราชบุตรดำเนินไปยังต้นอโศก ครั้นถึงก็ปีนไปปลดเวตาลลงมาบรรจุลงย่ามแบกดำเนินกลับมา"*[1]

นิทานเรื่องที่ 4 เปิดเรื่องด้วยการกล่าวถึงพระวิกรมาทิตย์ที่เดินทางไปถึงต้นอโศกและจับตัวเวตาลว่า *"พระวิกรมาทิตย์เสด็จไปถึงต้นอโศก ทรงปีนขึ้นไปปลดเวตาลลงมาบรรจุย่าม"*[2]

นิทานเรื่องที่ 6 แสดงเหตุการณ์ที่พระวิกรมาทิตย์กลับไปต้นอโศกเพื่อจับตัวเวตาลอีกครั้งว่า *"ครั้นพระวิกรมาทิตย์เสด็จกลับถึงต้นอโศก ทรงปีนขึ้นไปปลดเวตาลลงมามัดลงย่ามตามเคย"*[3]

เมื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนผู้สร้างสรรค์ทั้ง 2 สำนักพิมพ์คงอนุภาคเหตุการณ์ดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์กล่าวถึงการจับตัวเวตาลของพระเจ้าตริวิกรมเสนซึ่งเป็นอนุภาคเหตุการณ์สำคัญตรงตามเนื้อหาของ**เวตาลปัญจวิงศติ**ทั้ง 25 เรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 2 เปิดเรื่องด้วยข้อความว่า *"พระเจ้าตริวิกรมเสนกลับไปจับตัวเวตาลมาอีก คราวนี้พบศพนอนหงายกลางพื้นดินกำลังกรนอยู่จึงจับตวัดพาดพระอังสา"*[4] โดยใช้คำว่า *"กลับไปจับตัวเวตาลมาอีก"* เพื่อเน้นให้เห็นถึงอนุภาคการจับตัวเวตาลที่กระทำซ้ำอีกครั้ง

นิทานเรื่องที่ 5 เริ่มต้นด้วยบทบรรยายที่ว่า *"พระเจ้าตริวิกรมเสนเสด็จกลับไปลากตัวเวตาลลงมาจากต้นอโศกอีก และมุ่งหน้าไปตามเส้นทางเดิม"*[5] จากข้อความ *"ลงมาจากต้นอโศกอีก"* และ *"มุ่งหน้าสู่เส้นทางเดิม"* ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงการกระทำของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ซ้ำเดิม คือการกลับไปจับตัวจากสถานที่เดิม

นิทานเรื่องที่ 23 กล่าวถึงการกลับไปจับตัวเวตาลของพระเจ้าตริวิกรมเสนเพื่อเปิดเรื่องเช่นเดียวกับ**เวตาลปัญจวิงศติ**ที่กล่าวถึงการแปลงกายของเวตาลเพื่อไม่ให้พระเจ้าตริวิกรมเสนจับตัวได้ว่า *"คราวนี้เวตาลใช้เวทมนตร์แปลงกายเป็นตัวตั้งร้อยตั้งพันตัวเพื่อตบตา*

---

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 63.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 121.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 161.

[4] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 30.

[5] *แหล่งเดิม*. หน้า 67.

พระเจ้าตริวิกรมเสน แต่ในที่สุดพระองค์ก็สามารถจับตัวเวตาลได้สำเร็จ”[1] ผู้สร้างสรรค์กล่าวย้ำถึงการจับตัวเวตาลอีกครั้งให้ผู้อ่านได้รับรู้ด้วยข้อความที่ว่า “*คราวนี้*” เพื่อแสดงว่าเคยเกิดเหตุการณ์การจับตัวเวตาลมาก่อนหน้านี้แล้ว ทั้งยังช่วยให้ผู้อ่านเห็นลักษณะเด่นของเหตุการณ์การจับตัวเวตาลที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ตลอดการนำเสนอนิทานทั้ง 25 เรื่อง

ส่วนสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์มีการนำเสนอเหตุการณ์พระเจ้าตริวิกรมเสนจับตัวเวตาลจากต้นอโศกทุกเรื่องเหมือน**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ซึ่งต่างจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**ที่บางเรื่องเวตาลนอนอยู่บนพื้นดิน การนำเสนอภาพเวตาลอยู่บนต้นอโศกจึงสอดคล้องกับข้อความแนะนำตัวละครเวตาลของผู้สร้างสรรค์ที่ว่า “*เวตาล เจ้าแห่งภูตผี ข้ารับใช้ของพระศิวะเป็นที่เกรงกลัวของผีร้าย ชอบห้อยโหนอยู่ตามต้นไม้ใหญ่ในป่าช้า*”[2] การนำเสนอภาพเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศกมีลักษณะดังต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 2 แสดงภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนวิ่งไปที่สุสาน เมื่อถึงต้นไม้ใหญ่ซึ่งหมายถึงต้นอโศกพระองค์ก็ร้องเรียกเวตาลที่อยู่ในท่าทางใช้ขาเกี่ยวกิ่งไม้และห้อยหัวลงพื้นดินดังภาพ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 114.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 4.



ภาพประกอบ 155 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศก[1]

จากภาพแสดงให้ผู้อ่านเห็นการเดินทางไปจับตัวเวตาลจากต้นอโศกในสุสานและเน้นให้ผู้อ่านเห็นว่าการตามจับตัวครั้งนี้ไม่ได้เกิดขึ้นครั้งแรกโดยใช้บทสนทนาของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ว่า “*คราวนี้ข้าไม่พลาดอีกหรอก*” เพื่อแสดงว่าเป็นการจับตัวเวตาลซ้ำอีกครั้งหนึ่ง

นิทานเรื่องที่ 5 นำเสนอภาพบรรยากาศสุสานในเวลากลางคืน มองเห็นเงาดำของกิ่งอโศกที่มีร่างของเวตาลห้อยหัวอยู่ และภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนจับเวตาลพาดไว้บนบ่าและออกเดินทางพร้อมด้วยพระราชบุตรธรรมธวัช โดยมีคำบรรยายประกอบภาพว่า “*เมื่อพระราชาตริวิกรมเสนกลับมาที่ต้นอโศกและนำร่างของเวตาลกลับลงมาอีกครั้ง เจ้าเวตาลก็เริ่มพูดไม่หยุดเหมือนเดิม*”[2] ดังภาพ

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 61.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 155.



ภาพประกอบ 156 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศก[1]

จากข้อความบรรยายประกอบภาพแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่า การจับตัวเวตาลเกิดซ้ำอีกครั้ง โดยผู้สร้างสรรค์กล่าวถึงพฤติกรรมของเวตาลที่ *“พูดไม่หยุดเหมือนเดิม”* เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้ถึงการจับตัวและการเผชิญหน้ากันอีกครั้งระหว่างเวตาลและพระเจ้าตริวิกรมเสน

นิทานเรื่องที่ 23 ไม่มีการกล่าวถึงการแปลงกายของเวตาลเพื่อลวงพระเจ้าตริวิกรมเสนตาม**เวตาลปัญจวิงศติ** แต่ผู้สร้างสรรค์ยังคงกล่าวถึงการจับตัวเวตาลจากต้นอโศกตามเดิม ดังภาพ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 155.



ภาพประกอบ 157 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศก[1]

จากภาพผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพพระเจ้าตริวิกรมเสนและพระราชบุตรธรรมธวัชยืนอยู่ใต้ต้นอโศก ทั้งสองมองขึ้นไปบนต้นไม้ที่มีเวตาลห้อยหัวอยู่พร้อมพูดเชิญชวนให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟังนิทาน และนำเสนอภาพเวตาลนั่งอยู่บนบ่าของพระเจ้าตริวิกรมเสนเพื่อสื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าพระองค์จับเวตาลลงมาจากต้นอโศก ภาพดังกล่าวจึงเป็นการแสดงเหตุการณ์การจับตัวเวตาลจากต้นอโศกอีกครั้ง

การนำเสนอเหตุการณ์การจับตัวเวตาลของพระเจ้าตริวิกรมเสนในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน เป็นการถ่ายทอดอนุภาคเหตุการณ์สำคัญจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ให้ผู้อ่านได้รับรู้ด้วยข้อความและภาพที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 76.

4.1.2.2 การเล่านิทานของเวตาล สติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) กล่าวถึงอนุภาคของเรื่องเล่าหรือ Tale[1] ที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านหรือนิทานปรัมปราว่า การจบเรื่องเล่าด้วยการถามเพื่อหาคำตอบ (Ending with Question to be Solved) และการเล่าเรื่องเพื่อเป็นการลงโทษ (Telling Tale Punished) อนุภาคเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในนิทานดังกล่าวมีความใกล้เคียงกับการเล่านิทานของเวตาลเพื่อใช้เป็นอุบายให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถามเพื่อกลับไปยังต้นอโศก ทั้งยังเป็นการลงโทษพระเจ้าตริวิกรมเสนให้ไปตามจับตัวเวตาลอีกครั้งหากไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขคือห้ามพูดสิ่งใดกับเวตาลทั้งสิ้น ดังข้อความใน**เวตาลปัญจวิงศติ**ว่า "*โอ ราชัน ข้าจะเล่านิทานสนุก ๆ ให้ฟังสักเรื่องหนึ่งระหว่างทางจะได้ไม่เบื่อ โปรดทรงสดับเถิด และเมื่อฟังแล้วอย่าได้ตรัสอะไรเลย*"[2] แต่เมื่อพระเจ้าตริวิกรมเสนไม่สามารถปฏิบัติตามเงื่อนไขได้เวตาลจึงเล่านิทานเรื่องต่อไปหลังถูกจับตัวมาอีกครั้ง

ส่วน**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. แสดงคำพูดของเวตาลที่กล่าวถึงเงื่อนไขห้ามไม่ให้พระวิกรมาทิตย์พูดหลังฟังนิทานและปริศนาของเวตาลว่า

> คือข้าพเจ้าเป็นคนช่างพูด และทางเดินตั้งแต่ที่นี้ไปถึงป่าช้าซึ่งเพื่อนของพระองค์นั่งทำดนตรีอยู่นั้น กินเวลาชั่วโมงเศษ ในเวลาเดินทางนั้นข้าพเจ้าจะเล่านิทานเล่น เพราะปราชญ์ผู้มีความรู้ย่อมใช้เวลาของตนในเรื่องหนังสือ มิใช่ใช้เวลาในการนอนแลการขี้เกียจอย่างคนโง่ ในเวลาเล่านิทานนั้น ข้าพเจ้าจะตั้งปัญหาถามพระองค์ แลพระองค์ต้องสัญญาข้อนี้เสียก่อน ข้าพเจ้าจึงจะยอมไปด้วย คือเมื่อข้าพเจ้าตั้งปัญหาถ้าพระองค์ตอบจะเป็นด้วยกรรมในปางก่อนบันดาลให้ตอบ หรือด้วยแพ้ความฉลาดของข้าพเจ้า เพราะข้าพเจ้าล่อให้ทรงแสดงความเย่อหยิ่งว่ามีความรู้ก็ตาม ถ้าตรัสตอบปัญหาข้าพเจ้าเมื่อใด ข้าพเจ้าจะกลับไปที่อยู่ของข้าพเจ้า ต่อเมื่อพระองค์ไม่ตอบปัญหาเพราะได้สติหรือด้วยความโง่เขลาของพระองค์ก็ตาม ข้าพเจ้าจึงจะยอมไปด้วย[3]

เมื่อนำเหตุการณ์การสร้างเงื่อนไขของเวตาลมาเสนอในรูปแบบการ์ตูน ผู้สร้างสรรค์จึงถ่ายทอดเนื้อหาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. เป็นบทสนทนาของเวตาล ดังนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์แสดงข้อความสนทนาของเวตาลที่จะเริ่มเล่านิทานให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟังว่า "*โอ...ราชัน ข้าเป็นคนช่างพูด ระหว่างที่เดินทางนี้ ข้าจะเล่านิทานให้ฟังสักเรื่องหนึ่ง จะได้ไม่น่าเบื่อ แต่พระองค์ต้องสัญญาเสียก่อนว่าหากพระองค์ตรัสตอบคำถามของข้า ซึ่งจะเป็นกรรมเก่าบันดาลหรือแพ้ความฉลาดของข้าก็ตาม ข้าจะกลับไปอยู่ที่ต้นอโศกดังเดิม*"[4]

---

[1] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 779.

[2] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 16.

[3] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 26-27.

[4] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 13.

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอบทสนทนาของเวตาลที่กล่าวเชิญชวนให้พระเจ้าตริวิกรมเสนฟังนิทานที่ตนจะเล่าพร้อมบอกเงื่อนไขว่าต้องไม่พูดสิ่งใด *"ข้าจะเล่านิทานสนุก ๆ ให้พระองค์ฟังระหว่างทาง เชิญพระองค์ฟังเถิด และเมื่อฟังแล้วอย่าได้ตรัสอะไรเลยไม่อย่างนั้นข้าจะลอยกลับไปสิงสู่ยังต้นอโศกที่เดิมอีกครั้ง"*[1]

เมื่อสร้างเงื่อนไขแล้วเวตาลก็พยายามหลอกล่อให้พระเจ้าตริวิกรมเสนพูดด้วยการถามคำถามเพื่อทดสอบสติปัญญาของพระเจ้าตริวิกรมเสน เวตาลรู้ดีว่าพระเจ้าตริวิกรมเสนไม่สามารถทำตามเงื่อนไขได้เนื่องจากมีความมั่นใจและทะนงตนว่ามีปัญญาและความสามารถเหนือกว่าอมนุษย์อย่างเวตาล ดังนั้นแม้พระเจ้าตริวิกรมเสนจะรู้ว่าหากตอบคำถามแล้วจะทำให้เวตาลบินกลับไปที่ต้นอโศกและต้องเดินทางไปจับตัวเวตาลอีก พระเจ้าตริวิกรมเสนก็ยังตอบเพราะต้องการแสดงให้เวตาลเห็นว่าตนเองเป็นกษัตริย์ที่มีสติปัญญาฉลาดและสามารถตอบคำถามของเวตาลได้ทุกเรื่อง

การสร้างเงื่อนไขพิเศษโดยห้ามไม่ให้พระเจ้าตริวิกรมเสนพูดสิ่งใดระหว่างที่เล่านิทานจึงเป็นเงื่อนไขที่เอาไว้ใช้กับคนที่ทะนงตนว่ามีปัญญาดังเช่นพระเจ้าตริวิกรมเสน และไม่ยอมพ่ายแพ้เวตาลที่เป็นอมนุษย์ผู้ต่ำต้อยกว่าตนเอง พระเจ้าตริวิกรมเสนจึงต้องเดินทางไปจับเวตาลที่ต้นอโศกครั้งแล้วครั้งเล่าทำให้เวตาลต้องเล่านิทานเป็นจำนวนถึง 25 เรื่อง

เมื่อพิจารณาการรับรู้และจดจำนิทานเรื่องย่อยทั้งหมดของเวตาลพบว่า คนไทยรับรู้และจดจำนิทานเรื่องย่อยของเวตาลได้จากเนื้อหาในแบบเรียนภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของกระทรวงศึกษาธิการที่กำหนดให้ใช้เป็นบทเรียนของนักเรียนทั่วประเทศคือ นำนิทานเรื่องที่ 10 จาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ที่กล่าวถึงกษัตริย์และโอรสพบรอยเท้าเล็กรอยเท้าใหญ่ในป่า มาเป็นบทเรียนในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน วรรณคดีวิจักษ์ มัธยมศึกษาปีที่ 4 และจดจำนิทานเวตาลได้จากสื่อละครโทรทัศน์เรื่องสะใภ้จ้าวที่นำนิทานเรื่องที่ 1 แทรกไว้เนื้อหา โดยนิทานทั้ง 2 เรื่องมีอนุภาคเหตุการณ์สำคัญ ดังนี้

4.1.2.2.1 นิทานที่กล่าวถึงนางปัทมาวดีใช้ดอกบัวแสดงปริศนา ใน**เวตาลปัญจวิงศติ**กล่าวถึงเหตุการณ์ที่นางปัทมาวดีแสดงปริศนาบอกความนัยเกี่ยวกับตนเองแก่เจ้าชายวัชรมกุฎด้วยการใช้ดอกบัวเป็นสื่อ เพื่อให้เจ้าชายวัชรมกุฎตามไปพบตน ดังนี้

> นางเด็ดดอกบัวออกมาจากมาลาที่สวมศีรษะนางดอกหนึ่งเอาทัดหูไว้ นิ่งอยู่ครู่หนึ่งแล้วเอาดอกบัวออกจากหู บิดให้เป็นรูปเครื่องประดับอย่างหนึ่งเรียกว่าทันตบัตร จากนั้นนางหยิบดอกบัวอีกดอกหนึ่งขึ้นวางบนศีรษะและเอามือปิดอุระไว้ตรงหัวใจนาง เจ้าชายมองดูอากัปกิริยาของนางอย่างไม่เข้าใจ แต่สหายผู้เป็นบุตรมนตรีเข้าใจโดยตลอด[2]

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 24.

[2] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 18.

การแสดงปริศนาด้วยดอกบัวของนางปัทมาวดีเป็นอนุภาคเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้เจ้าชายวัชรมกุฎและผู้อ่านต้องการทราบคำตอบของการใช้ดอกบัวเป็นสื่อ เหตุการณ์นี้จึงสร้างการรับรู้และจดจำให้แก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ตัวละครพุทธิศรีระซึ่งเป็นสหายของเจ้าชายวัชรมกุฎได้ไขปริศนาของนางปัทมาวดีว่า

> เมื่อนางเอาดอกบัวทัดที่หู นางหมายจะบอกพระองค์ว่า “ฉันอยู่ในแว่นแคว้นของพระราชานามกรรณโณตบล เมื่อนางบิดกลับบัวเป็นอาภรณ์ทันตบัตร นางหมายความว่า “จงรู้เถิดว่าฉันเป็นลูกของทันตแพทย์ที่เมืองนั้น” การที่นางหยิบดอกบัวขึ้นชูบนศีรษะว่านางชื่อปัทมาวดี และการที่นางเอามือทาบหทัยประเทศหมายความว่า พระองค์สถิตอยู่ในหัวใจของนางแล้วนั่นเอง[1]

นิทานเวตาลของ น.ม.ส. กล่าวถึงเหตุการณ์ที่นางปัทมาวดีแสดงปริศนาแก่พระวัชรมุกุฎด้วยดอกบัวเพื่อบอกความนัยเกี่ยวกับตน *“นางก็ทรงยิ้มแล้วเสด็จลงไปที่ขอบสระ เก็บดอกบัวดอกหนึ่งชูขึ้นไหว้ฟ้า แล้วเอาเสียบเกศา แล้วทัดที่กรรณ แล้วกัดด้วยทนต์ แล้วเหยียบทิ้งด้วยบาท แล้วกลับหยิบขึ้นปักที่อุระ”*[2] และพุทธิศริระได้แปลความนัยทั้งหมดให้พระวัชรมุกุฎฟังว่า

> “เมื่อนางยกดอกบัวขึ้นทัดหูนั้นเป็นที่หมายให้ทราบว่านางเป็นชาวเมืองกรรณาฏกะ แลเมื่อนางกัดดอกบัวด้วยทนต์นั้น นางทำสัญญาให้ทรงทราบว่านางเป็นราชธิดาท้าวทันตวัต พระองค์ย่อมทราบว่าท้าวทันตวัตนี้เป็นอริใหญ่ของพระราชบิดาแห่งพระองค์ ไม่มีท่าทางจะปรองดองกันได้เป็นอันขาด” พระราชบุตรได้ยินดังนั้นก็ครางด้วยความเศร้าพระหฤทัย พุทธิศริระกล่าวต่อไปว่า “เมื่อนางเหยียบดอกบัวนั้นนางให้เครื่องหมายว่านางชื่อปัทมาวดี แลเมื่อนางเอาดอกบัวปักที่อุระนั้นเป็นที่หมายว่าพระองค์สิงอยู่ในหฤทัยแห่งนาง”[3]

การแสดงปริศนาของนางปัทมาวดีทำให้เจ้าชายวัชรมกุฎออกติดตามนางจนพบและได้ลักลอบมีความสัมพันธ์กัน เหตุการณ์ดังกล่าวจึงมีลักษณะใกล้เคียงกับอนุภาคการใช้ปริศนา หรือ Riddles[4] ในนิทานพื้นบ้านที่ว่า ปริศนาทำให้สามีพบชายชู้ของภรรยา (Husband Discovers Wife’s Adultery by Riddles) แต่อนุภาคของนิทานเรื่องดังกล่าวเป็นการใช้ปริศนาเพื่อทำให้เกิดความสัมพันธ์เชิงชู้สาว

เมื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนพบว่า ทั้ง 2 สำนักพิมพ์นำเสนอเหตุการณ์สำคัญดังกล่าวด้วยข้อความและภาพอย่างชัดเจน ดังนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์บรรยายเหตุการณ์ที่นางปัทมาวดีใช้ดอกบัวเป็นสื่อแสดงปริศนาเช่นเดียวกับ**เวตาลปัญจวิงศติ**ว่า *“ขณะนั้นนางเหลียวมาเห็นเจ้าชายเข้าก็เมินหน้าหนี*

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 19.

[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 31.

[3] *แหล่งเดิม*. หน้า 36-37.

[4] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 649.

ด้วยความอาย แต่มีทีท่าแสดงความนัยโดยเด็ดดอกบัวจากมาลาสวมศีรษะมาทัดหูไว้ครู่หนึ่ง แล้วนำมาบิดเป็นรูปทันตบัตรหรือแผ่นฟันซึ่งเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่ง จากนั้นหยิบดอกบัวอีกดอกวางบนศีรษะและเอามือทาบอกปิดหัวใจไว้"[1]

ส่วนสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอเหตุการณ์สำคัญดังกล่าวด้วยภาพและข้อความประกอบอย่างชัดเจนตรงตามเนื้อหาใน**เวตาลปัญจวิงศติ** ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 158 ภาพเหตุการณ์ที่นางปัทมาวดีใช้ดอกบัวแสดงปริศนาในการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์[2]

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพนางปัทมาวดีนำดอกบัวทัดหูเพื่อบอกว่าตนมาจากแคว้นของพระราชากรรโณตบล ภาพการพับกลีบดอกบัวเป็นรูปทันตบัตรเพื่อสื่อว่าตนเป็นบุตรีของ

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 15.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 30.

ทันตแพทย์ ภาพวางดอกบัวไว้เหนือศีรษะเพื่อสื่อว่านางชื่อปัทมาวดี และภาพที่นำมือมาทาบอกเพื่อแสดงว่านางรักเจ้าชายวัชรมกุฎ

การนำเสนอเหตุการณ์ด้วยภาพและข้อความในการ์ตูนนิทานเวตาลทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้และจดจำการแสดงปริศนาของนางปัทมาวดีเพื่อบอกความนัยแก่เจ้าชายวัชรมกุฎได้เป็นอย่างดี เพราะเห็นภาพอากัปกิริยาของตัวละครที่นำดอกบัวมาแสดงในลักษณะต่าง ๆ อย่างชัดเจน

ในละครโทรทัศน์เรื่องสะใภ้จ้าวกล่าวถึงเหตุการณ์ตอนนางปัทมาวดีใช้ดอกบัวแสดงปริศนาแก่ชายหนุ่มแทรกในเหตุการณ์ตอนที่ตัวละครชื่อ “*ศรีจิตรา*” ต้องการบอกความในใจกับ “*คุณชายเล็ก*” โดยใช้นิทานเวตาลเป็นสื่อ ดังความว่า

> ศรีจิตรารวบรวมความกล้าใช้เสน่ห์ทั้งหมดที่มีเชื้อเชิญให้คุณชายเล็กอยู่ฟังนิทานเวตาล เรื่องราวของราชบุตรนามว่าวัชรมุกุฎที่ดันไปตกหลุมรักหญิงสาวคนหนึ่งระหว่างเดินชมสระบัวพร้อมกับสหายเจ้าปัญญาชื่อพุทธิศริระ
>
> หญิงสาวงามปริศนาคนนั้นไม่ได้เอ่ยวาจาใดๆ กับราชบุตรเลย แต่กลับแสดงท่าทางบางอย่างเริ่มจากการเก็บดอกบัวมาประนมไว้แล้วชูขึ้นไหว้ฟ้า ต่อจากนั้นก็ลดมือเอาดอกบัวนั้นทัดหู ดึงออกแล้วใช้ฟันกัด ทิ้งลงกับพื้นแล้วใช้เท้าเหยียบ ก่อนจะหยิบขึ้นมาอีกครั้งแล้ววางแบบกลางอก ระหว่างที่เล่าศรีจิตราก็ทำท่าประกอบด้วยจนคุณชายเล็กถึงกับเคลิ้ม หลงเพริศไปกับเสน่ห์แสนหวานของนักเล่านิทานสาวศรีจิตราส่งยิ้มหวานตบท้ายก่อนจะหน้าเจื่อนเมื่อเขาถามว่าสิ่งที่สาวงามคนนั้นทำแปลว่าอะไร
>
> “พระราชบุตรไม่ฉลาดนัก ไม่เข้าใจความ เจ้าชายจึงเล่าให้พระสหายฟังถึงปริศนาที่นางทำ พุทธิศริระคิดนิดเดียวก่อนจะทูลว่า เมื่อนางยกดอกบัวไหว้ฟ้า คือนางขอบคุณทวยเทพที่ให้ได้พบพระองค์ เมื่อทัดหูเพื่อบอกว่านางเป็นชาวเมืองกรรณาฏกะ เมื่อนางขบดอกบัวด้วยทนต์แสดงว่านางเป็นธิดาท้าวทันตวัต เมื่อนางเหยียบดอกบัวเพื่อแสดงว่านางคือเจ้าหญิงปัทมาวดี และที่นางเอาดอกบัวแนบอุระแปลว่าบัดนี้... พระองค์สถิตในใจนาง”
>
> เล่าจบก็สบตาเขานิ่ง มาลากับวรรณาที่นั่งฟังอยู่ด้วยอดไม่ได้โพล่งขึ้น
>
> “ผู้หญิงอะไรเปรี้ยวจริง บอกรักผู้ชายก่อน”
>
> แต่คุณชายเล็กก็ยังไม่รู้เรื่องจนแล้วจนรอด “เฮ้อ...ผู้หญิงนี่มีวิธีบอกรักพิสดารจังนะครับ”
>
> ศรีจิตราถึงกับถอนใจเฮือกใหญ่ สวนกลับปลงๆ “ก็บอกถึงขนาดนี้เจ้าชายก็ยังไม่รู้เรื่องนี่คะ”[1]

4.1.2.2.2 นิทานที่กล่าวถึงการเลือกคู่จากรอยเท้าเล็กรอยเท้าใหญ่ในป่า

เวตาลปัญวิงศติและ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. กล่าวถึงเหตุการณ์สำคัญของนิทานเรื่องนี้คือ พรานชื่อจัณฑสิงห์และบุตรชายสิงหปรากรม พบรอยเท้าอันสวยงามในป่าและตกลงจะตามรอยเท้านั้นไป โดยจัณฑสิงห์กล่าวว่า “*เราจะติดตามรอยเท้าอันสวยงามเหล่านี้ไป และถ้าเราได้พบหญิงทั้งสองผู้เป็นเจ้าของรอยเท้าจริงๆ พ่อจะให้เจ้าเลือกนางในสองคนนั้นตามใจเจ้า*”[2] บุตรชายตอบกลับว่า “*ข้า*

---

[1] วิสุทธิชัย บุณยะกาญจน. (2560). *สะใภ้จ้าว*. (ออนไลน์).

[2] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 235.

จะเลือกผู้หญิงเจ้าของรอยเท้าเล็กมาเป็นเมีย เพราะข้ารู้ว่าในจำนวนรอยเท้าทั้งใหญ่ทั้งเล็กที่เราเห็นนี้ รอยเท้าเล็กต้องเป็นเด็กสาวแน่ๆ ข้าจะเอาคนนี้ ส่วนอีกแบบหนึ่งเป็นรอยเท้าใหญ่ คงจะมีอายุมากกว่า ข้าคิดว่าเหมาะสมแก่พ่อแล้ว"[1] แต่เมื่อทั้งสองพบเจ้าของรอยเท้าซึ่งเป็นมารดากับบุตรสาว กลับพบว่าเจ้าของรอยเท้าใหญ่คือบุตรสาว ส่วนเจ้าของรอยเท้าเล็กคือมารดา ทำให้พ่อแต่งงานกับบุตรสาว ส่วนแม่แต่งงานกับบุตรชายของพราน

นิทานเวตาลของ น.ม.ส. กล่าวถึงเหตุการณ์สำคัญของเรื่องนี้ว่า พระราชาจันทรเสนและพระราชบุตรไปพบรอยเท้าของหญิง 2 คนในป่า โดยพระราชาจะติดตามรอยเท้านี้ไป หากพบว่าเป็นหญิงงามจะนำมาเป็นชายา เมื่อพระราชาบอกให้พระราชบุตรเลือกหญิงจากรอยเท้า พระราชบุตรจึงกล่าวว่า *"ข้าพเจ้าจะเลือกนางเท้าเล็กเป็นภริยาของข้าพเจ้า เพราะคงจะเป็นสาวน้อย ตามขนาดแห่งเท้า สาวนางเท้าเขื่องนั้นคงจะเป็นสาวใหญ่ ขอพระองค์จงรับไปไว้เป็นราชชายา"*[2] เมื่อทั้ง 2 คนพบเจ้าของรอยเท้า พระราชาและพระราชบุตรก็ทำตามสัญญาที่ตกลงไว้ แต่รอยเท้าเล็กกลับเป็นของมารดาและรอยเท้าใหญ่เป็นของบุตรสาว พระราชาจึงครองคู่กับบุตรสาว ส่วนพระราชบุตรครองคู่กับผู้เป็นมารดา

ความโดดเด่นของเหตุการณ์สำคัญดังกล่าวจึงเป็นการติดตามและตัดสินใจเลือกสตรีจากการเห็นรอยเท้าที่พบในป่าของพรานจัณฑสิงห์และบุตรชายใน**เวตาลปัญจวิงศติ** และการติดตามรอยเท้าและเลือกเจ้าของรอยเท้าเป็นคู่ครองของพระราชาจันทรเสนและพระราชบุตร ใน**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มีความใกล้เคียงกับอนุภาคเกี่ยวกับรอยเท้า หรือ Footprint[3] ในนิทานพื้นบ้านทั่วโลกคือ การตรวจสอบจากรอยเท้า (Detection By Footprint) โดยนิทานเวตาลใช้ขนาดของรอยเท้าเป็นสิ่งแทนตัวมารดาและบุตรสาว

เมื่อผู้สร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนักพิมพ์นำเหตุการณ์สำคัญดังกล่าวมาเสนอในรูปแบบการ์ตูน ผู้สร้างสรรค์ได้นำเนื้อหาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มานำเสนอ ดังนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเสนอเหตุการณ์และชื่อตัวละครเช่นเดียวกับ**เวตาลปัญจวิงศติ**คือ กล่าวถึงพรานพ่อลูกพบรอยเท้าเล็กใหญ่ในป่าและตกลงกันว่าจะติดตามรอยเท้าไป โดยทั้ง 2 คนพิจารณารอยเท้าและตัดสินใจว่าจะเลือกมาเป็นคู่ครอง ดังข้อความที่ว่า

> พรานชื่อจัณฑสิงห์ ขี่ม้าพาบุตรชายชื่อสิงหปรากรม ออกล่าสัตว์เพื่อทำอาหารเช่นทุกวัน ทั้งสองแลเห็นรอยเท้าที่สวยงามของผู้หญิง ผู้เป็นพ่อจึงกล่าวว่า "เราจะติดตามรอยเท้าเหล่านี้ไป ถ้าพบหญิงงามทั้งสองนี้พ่อให้เจ้าเลือกนางได้ตามใจชอบ" ฝ่ายลูกชายตอบว่า "ข้าขอเลือกรอยเท้าเล็กมาเป็นเมีย เพราะ

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 235.

[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 258.

[3] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 306.

รอยเท้าใหญ่ต้องมีอายุมากเหมาะกับพ่อมากกว่า เพราะแม่เพิ่งตายไป บ้านเรือนจะขาดแม่ไม่ได้" พ่อได้ฟังจึงตกลงตามคำลูกแล้วพากันออกติดตามรอยเท้านั้นไป[1]

ข้อความบรรยายของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์การเลือกคู่ครองจากรอยเท้าเล็กใหญ่ซึ่งมีความโดดเด่นและเป็นที่จดจำ เพราะการตัดสินจากรอยเท้าของพ่อลูกนั้นผิดไปจากความเป็นจริงคือ รอยเท้าเล็กเป็นของมารดาที่มีอายุมากกว่าบุตรสาวซึ่งมีรอยเท้าใหญ่

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอเหตุการณ์การพบรอยเท้าเล็กใหญ่ในป่าเช่นเดียวกับ**เวตาลปัญจวิงศติ** แต่มีการปรับรายละเอียดตัวละครจากพรานจัณฑสิงห์ เป็นพระราชาจัณฑสิงห์ และบุตรชายของพรานชื่อสิงหปรากรม เป็นพระโอรสสิงหปรากรม ทั้ง 2 คน ปลอมตัวเป็นพรานและมาพบรอยเท้าในป่า ทั้งสองตกลงเลือกคู่ครองจากการพิจารณารอยเท้าที่พบ พระโอรสเลือกเจ้าของรอยเท้าเล็ก ส่วนเจ้าของรอยเท้าใหญ่ให้เป็นคู่ครองของพระบิดา ดังข้อความที่ว่า *"ข้าขอเจ้าของรอยเท้าเล็กๆ ดูน่ารักนะ ส่วนรอยเท้าใหญ่ก็ให้ท่านพ่อ"*[2] เมื่อทั้งสองติดตามรอยเท้าไปและพบเจ้าของรอยเท้าก็เกิดความพึงพอใจและครองคู่ตามที่ตกลงกันไว้

เหตุการณ์การเลือกคู่จากรอยเท้าที่พบในป่านับเป็นอนุภาคเหตุการณ์สำคัญที่ช่วยให้ผู้อ่านสามารถจดจำได้ว่านิทานเรื่องย่อยนี้มาจากนิทานเวตาลที่ต้องการหาคำตอบว่าหลังจากบุคคลทั้ง 4 ครองคู่และมีบุตรหลานแล้วจะมีการลำดับญาติกันอย่างไร ทำให้ผู้อ่านต้องไตร่ตรองหาคำตอบเพราะพระเจ้าตริวิกรมเสนไม่ตอบคำถามในข้อนี้

4.1.2.3 การถามตอบปัญหา สติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) กล่าวถึงอนุภาคของการถามตอบ หรือ Questions[3] ที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านว่า เป็นลักษณะการเล่าเรื่องที่ให้ผู้ฟังหาคำตอบเกี่ยวกับคำถามนั้นๆ (Manner of Telling Tale Forces Hearer to Ask Particular Question) การหาคำตอบจากข้อคำถามเป็นเครื่องทดสอบ (Finding Answer to Certain Question as Test) และการจบเรื่องด้วยคำถาม (Tales Ending With a Question) อนุภาคเกี่ยวกับการถามตอบดังกล่าวสัมพันธ์กับเหตุการณ์การถามคำถามของเวตาล กล่าวคือ นิทานเรื่องย่อยของ**เวตาลปัญจวิงศติ**จบเรื่องด้วยการถามคำถามซึ่งเป็นเครื่องทดสอบสติปัญญาและเป็นการรักษาเงื่อนไขของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่ตกลงกับเวตาลว่า หากพระองค์พูดเวตาลจะกลับไปยังต้นอโศกตามเดิม นอกจากนี้คำถามของเวตาลยังมีส่วนทำให้ผู้อ่านได้คิดหาคำตอบและใช้ปัญญาไตร่ตรองหาคำตอบไปพร้อมกับตัวละครด้วย

---

[1] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 249.

[2] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. หน้า 124.

[3] Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. p. 624.

จากการศึกษาพบว่า การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนคงอนุภาคเกี่ยวกับการถามตอบตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**ทั้ง 25 เรื่อง โดยคำถามจะมาจากเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่องของเวตาล เช่น การเลือกบุคคลที่เหมาะสมจะเป็นคู่ครอง บุคคลใดมีความกล้าหาญมากที่สุด และหญิงกับชายใครชั่วร้ายกว่ากัน เป็นต้น

การถามตอบใน**เวตาลปัญจวิงศติ**ปรากฏอยู่ส่วนท้ายของนิทานแต่ละเรื่อง โดยคำถามเกิดจากเนื้อหาของนิทานที่เวตาลเล่าจบไป ผู้แต่งจะใช้ข้อความที่แสดงการเริ่มคำถามของเวตาลเพื่อให้ผู้อ่านทราบและเน้นลักษณะสำคัญของนิทานเวตาลที่มีการเล่านิทานและถามคำถามว่า "*เมื่อเวตาลเล่านิทานจบลง ก็ทูลถามพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า*" หรือใช้ข้อความที่มีลักษณะใกล้เคียงกันแล้วต่อด้วยข้อคำถาม เช่น

"*เมื่อนิทานเล่าจบลงก็ถามพระราชาว่า*"[1]

"*ฝ่ายเวตาลผู้นั่งอยู่บนอังสาของพระเจ้าตริวิกรมเสนเล่านิทานของตนจบลงแล้ว ก็ทูลถามปัญหาต่อพระราชา โดยคุกคามให้พระองค์ตระหนักในคำสาปอย่างที่เคยขู่มาแล้วทุกครั้งว่า*"[2]

เมื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนทั้ง 2 สำนักพิมพ์คงเหตุการณ์การถามคำถามของเวตาลและการตอบคำถามของพระเจ้าตริวิกรมเสนเช่นเดียวกับ**เวตาลปัญจวิงศติ**ทุกเรื่อง โดยแสดงข้อความเพื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าเป็นการเริ่มต้นคำถามในลักษณะต่างๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ใช้บทสนทนาของเวตาลเพื่อแสดงคำถามเมื่อเล่านิทานจบด้วยข้อความเชิงขอร้องให้พระเจ้าตริวิกรมเสนช่วยหาคำตอบ เช่น

"*โอราชะ โปรดวินิจฉัยทีว่า*"[3]

"*มหาราช ช่วยบอกข้าหน่อย*"[4]

"*โปรดตัดสินทีว่า*"[5]

นอกจากนี้มีการใช้ข้อความบรรยายเหตุการณ์ที่เน้นให้ผู้อ่านเห็นถึงการถามตอบของนิทานเวตาล โดยแสดงข้อความที่บอกให้ผู้อ่านทราบโดยตรงว่าเหตุการณ์ต่อไปนี้เป็นการถามคำถามของเวตาลหลังจากที่เล่านิทานจบ เช่น

"*เมื่อนิทานจบลงเวตาลจึงเอ่ยถามพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า*"[6]

"*หลังจากจบเรื่องอันทรงคุณค่าและมีคติดีงามเรื่องนี้แล้ว เวตาลก็ตั้งคำถามว่า*"[7]

"*เมื่อนิทานจบเวตาลก็ถามพระเจ้าตริวิกรมเสนว่า*"[8]

---

[1] ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. หน้า 98.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 134.

[3] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 81.

[4] *แหล่งเดิม*. หน้า 106.

[5] *แหล่งเดิม*. หน้า 191.

[6] *แหล่งเดิม*. หน้า 154.

[7] *แหล่งเดิม*. หน้า 185.

[8] *แหล่งเดิม*. หน้า 252.

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ใช้ภาพและข้อความเพื่อแสดงเหตุการณ์การถามตอบคำถามระหว่างเวตาลกับพระเจ้าตริวิกรมเสนซึ่งเป็นอนุภาคเหตุการณ์สำคัญของนิทานเวตาลอย่างชัดเจน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

นิทานเรื่องที่ 4 นำเสนอภาพการสนทนาของเวตาลขณะถูกจับอยู่บนบ่าของพระเจ้าตริวิกรมเสน พร้อมข้อความสนทนาที่ทำให้ผู้อ่านรู้ว่าการเล่านิทานของเวตาลจบแล้วและเวตาลจะได้ถามคำถาม ดังภาพ



ภาพประกอบ 159 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์ตอนเวตาลถามคำถามพระเจ้าตริวิกรมเสน[1]

ผู้สร้างสรรค์แสดงข้อความสนทนาของเวตาลที่บอกพระเจ้าตริวิกรมเสนว่าตนเล่านิทานจบแล้วว่า “*จบแล้วพ่ะย่ะค่ะ*” และข้อความที่แสดงคำถามจากนิทานว่า “*พระองค์ว่านิทานเรื่อง*

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้า 150.

นี้ในบรรดาบุคคลทั้งหมด ใครหนอน่าจะเป็นผู้ที่มีความกล้าหาญมากที่สุด” เพื่อให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญของเหตุการณ์การถามตอบที่เกิดขึ้นหลังจากเวตาลเล่านิทานจบ

นิทานเรื่องที่ 11 แสดงภาพเหตุการณ์หลังจากเวตาลเล่านิทานจบและถามคำถามพระเจ้าตริวิกรมเสน ดังภาพ



ภาพประกอบ 160 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์ตอนเวตาลถามคำถามพระเจ้าตริวิกรมเสน[1]

ผู้สร้างสรรค์แสดงภาพเวตาลนั่งอยู่บนบ่าของพระเจ้าตริวิกรมเสนและพูดว่า “*เป็นไงสนุกมั้ยพระเจ้าค่ะ*” เพื่อแสดงว่าการเล่านิทานจบลงแล้ว และข้อความที่แสดงการถามคำถามจากนิทานว่า “*ไหนทรงเฉลยให้ข้าฟังซิว่าเรื่องนี้ชายาองค์ใดบอบบางต่อการกระทบที่สุด*” ภาพและ

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 30.

ข้อความดังกล่าวแสดงให้ผู้อ่านเห็นเหตุการณ์การถามตอบท้ายนิทานซึ่งเป็นอนุภาค เหตุการณ์สำคัญของเรื่อง

นิทานเรื่องที่ 13 นำเสนอภาพเวตาลนั่งอยู่บนบ่าของพระเจ้าตริวิกรมเสน พร้อมพูดว่า “*จบแล้วต่อไปเป็นคำถาม*” เพื่อแสดงให้ผู้อ่านเห็นเหตุการณ์หลังจากเวตาลเล่านิทานจบและถามคำถามพระเจ้าตริวิกรมเสน ดังภาพ



ภาพประกอบ 161 ตัวอย่างภาพเหตุการณ์ตอนเวตาลถามคำถามพระเจ้าตริวิกรมเสน[1]

การใช้บทสนทนาและข้อความบรรยายที่แสดงถึงเหตุการณ์การถามคำถามของเวตาลหลังจากเล่านิทานจบ เป็นการเน้นอนุภาคเหตุการณ์สำคัญของนิทานเวตาลที่มีการถามตอบแก่ผู้อ่านอย่างชัดเจน

การคงอนุภาคสำคัญของนิทานเวตาลทั้งอนุภาคตัวละครสำคัญ ได้แก่ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน และโยคีศานติศีล โดยการนำเสนอด้วยภาพและข้อความบรรยายประกอบที่ถ่ายทอดตามเนื้อหา**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะและพฤติกรรมอันเด่นชัดของตัวละครที่มีผลต่อการดำเนินเนื้อหา เช่น พระเจ้าตริวิกรมเสนที่เป็นวีรบุรุษผู้กำจัดสิ่งชั่วร้ายคือโยคีศานติศีล เป็นต้น ตลอดจนการนำเสนออนุภาคเหตุการณ์สำคัญตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ด้วยการถ่ายทอดเหตุการณ์การตามจับตัวเวตาลจากต้นอโศก การเล่านิทานของเวตาล และการถามตอบปัญหา โดยผู้สร้างสรรค์ถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญของนิทานเวตาลให้ผู้อ่านรับรู้ผ่านภาพและข้อความที่เข้าใจง่าย ทำให้เกิดการเผยแพร่และถ่ายทอดวรรณคดีให้เป็นที่รู้จักต่อไป

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 126.

4.2 การถ่ายทอดบทร้อยกรอง

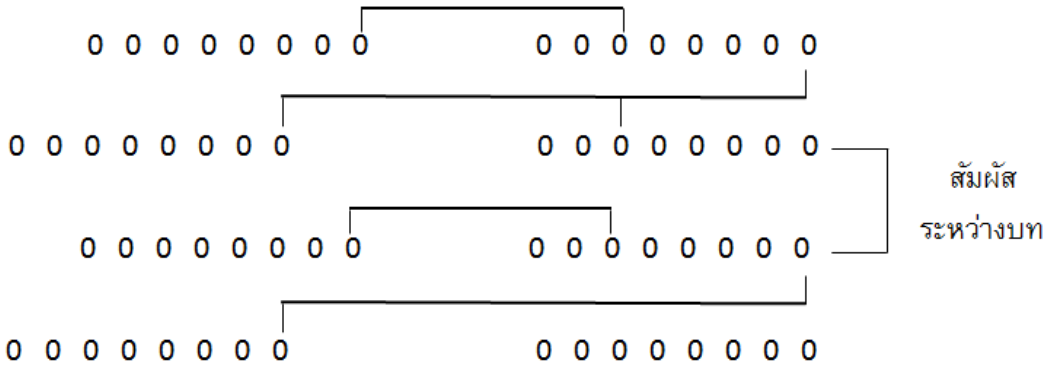
บทร้อยกรองมีความสำคัญต่อการแต่งแบบเรียนของไทยมาแต่อดีต เช่น **จินดามณี** ในสมัยอยุธยา **ประถม ก กา ปฐมมาลา** ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น เป็นต้น ที่ใช้บทร้อยกรองอธิบายเนื้อหาในแบบเรียน การใช้บทร้อยกรองในแบบเรียนมีผลต่อการรับรู้ของผู้เรียนช่วยให้จดจำเนื้อหาง่ายขึ้น ทั้งยังได้เรียนรู้คำประพันธ์ประเภทต่าง ๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแบบเรียนอีกด้วย ดังคำอธิบายของนิยะดา เหล่าสุนทร เกี่ยวกับการใช้บทร้อยกรองแต่งแบบเรียน**ปฐมมาลา**เพื่อช่วยให้ผู้อ่านจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น *"รูปแบบการเขียนเป็นบทร้อยกรองทั้งหมด ประกอบด้วยคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี ฉบัง สุรางคนางค์ วสันตดิลกฉันท์ และโคลงสี่สุภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นกวีที่มีความรู้ ความสามารถยิ่งของผู้เขียนที่สามารถนำความรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในภาษาไทยมาแต่งเป็นบทประพันธ์ที่ไพเราะ คล้องจอง และยังเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนในการศึกษา อ่าน และจดจำที่สะดวกและง่ายขึ้น"*[1]

จากความสำคัญของบทร้อยกรองที่ส่งผลต่อการจดจำเนื้อหาและฉันทลักษณ์ของผู้อ่าน การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ จึงนำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ซึ่งเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในสังคม และได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่าทางวรรณศิลป์มาถ่ายทอดเป็นคำพูดของตัวละครโดยกล่าวว่าเป็นคำพูดของกวีโบราณ ภาษิตโบราณ และเนื้อเพลง เพื่อให้เด็กจดจำบทร้อยกรอง บทประพันธ์ที่ปรากฏในนิทานเวตาล ได้แก่ กลอนแปด ร่าย ฉันท์ กาพย์ยานี และโคลงสี่สุภาพ ทั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าการวางรูปแบบคำประพันธ์ในการ์ตูนนิทานเวตาลต่างจากต้นฉบับ เนื่องจากพื้นที่กรอบข้อความมีจำกัดจึงนำเสนอบทร้อยกรองโดยใช้จำนวนบรรทัดน้อยที่สุด เช่น โคลง 1 บทนำมาวางรูปแบบใหม่และนำเสนอเพียง 2 บรรทัด เป็นต้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

กลอนแปดหรือกลอนสุภาพ เป็นคำประพันธ์ที่นิยมแต่งมากที่สุด กลอนแปด 1 บทมี 2 บาทหรือ 4 วรรค แต่ละวรรคมี 8 คำ สัมผัสบังคับของกลอนแปดคือ คำสุดท้ายในวรรค 1 จะสัมผัสกับคำที่ 3 หรือ 5 ของวรรค 2 คำสุดท้ายในวรรค 2 สัมผัสกับคำสุดท้ายในวรรค 3 คำสุดท้ายในวรรค 3 จะสัมผัสกับคำที่ 3 หรือ 5 ในวรรค 4 และคำสุดท้ายในวรรค 4 จะส่งสัมผัสไปยังคำสุดท้ายในวรรค 2 ของบทต่อไป ดังแผนผังคำประพันธ์ต่อไปนี้

[1] นิยะดา เหล่าสุนทร. (2543). *การประชุมเชิงวิชาการเรื่องภูมิปัญญาของคนไทย : ศึกษาจากแบบเรียนภาษาไทยและตำราพิไชยสงคราม*. หน้า 57.

แผนผังกลอนแปด



กลอนแปดปรากฏเป็นคำกล่าวของตัวละครในนิทาน 2 เรื่อง ดังนี้

นิทานเรื่องที่ 2 นำกลอนแปดมาใช้ตอนที่พราหมณ์กล่าวถึงสิ่งที่ไม่ควรไว้ใจ คือ ทะเล สัตว์ร้าย ผู้มีอาวุธ สตรี และกษัตริย์ เพราะสิ่งเหล่านี้มีอำนาจและสามารถทำร้ายบุคคลได้ตลอดเวลา โดยผู้วิจัยคงรูปแบบในการเขียนคำประพันธ์ตามต้นฉบับ ดังนี้

◉ ใครจะไว้ใจอะไรตามใจเถิด
แต่อย่าเกิดไว้ใจในสิ่งห้า
หนึ่ง อย่าไว้ใจทะเลทุกเวลา
สอง สัตว์เขี้ยวเล็บงาอย่าวางใจ
สาม ผู้ถืออาวุธสุดจักร้าย
สี่ ผู้หญิงทั้งหลายอย่ากรายใกล้
ห้า มหากษัตริย์ทรงฉัตรชัย
ถ้าแม้นใครประมาทอาจตายเอยฯ[1]

นิทานเรื่องที่ 12 ปรากฏการใช้กลอนแปดเป็นเพลงพิณเมื่อนางบาดาลร่ายพิณและกล่าวบทประพันธ์ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักธรรมที่ว่าทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว มีการอุปมาผลจากการกระทำของมนุษย์กับการปลูกพืชว่า หว่านพืชเช่นใดย่อมได้ผลเช่นนั้น ซึ่งผู้วิจัยคงรูปแบบการเขียนคำประพันธ์ตามต้นฉบับ ดังนี้

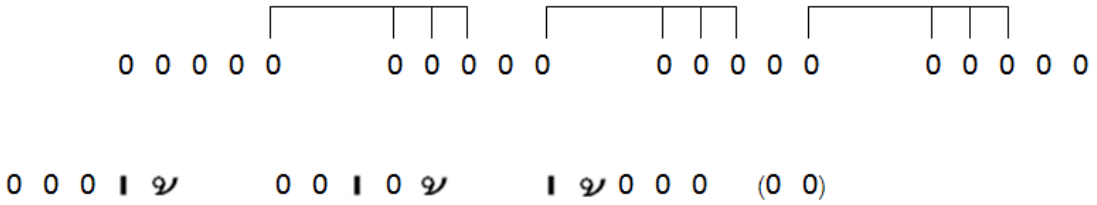
[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 166-167.

◉ อันปวงกรรมทำไว้แต่ปางหลัง
เป็นพืชยังปางนี้ให้มีผล
หว่านพืชดีผลดีมีแก่ตน
หว่านพืชชั่วกลั้วผลที่ขันแค้น
อันความจริงข้อนี้มีมาแล้ว
ไม่คลาดแคล้วเป็นอื่นทุกหมื่นแสน
จะเปลี่ยนชั่วให้ดีมีมาแทน
ถึงแม้นแมนแม่นไม่เปลี่ยนได้เอยฯ[1]

การนำกลอนแปดที่เป็นเนื้อเพลงซึ่งมีจังหวะ ท่วงทำนอง รวมถึงมีสัมผัสคล้องจองคล้ายกับบทร้อยกรองมาแทรกในการ์ตูนช่วยสร้างความกลมกลืนให้กับเนื้อหา ทำให้เด็กรู้สึกว่าเนื้อเพลงในรูปแบบกลอนแปดเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่อง ถือเป็นการถ่ายทอดคำประพันธ์ไปสู่เด็กโดยที่เด็กไม่รู้สึกว่าถูดยัดเยียดให้เรียนรู้คำประพันธ์

ร่าย เป็นคำประพันธ์ที่มีลักษณะคล้ายร้อยแก้ว ไม่กำหนดจำนวนบท สามารถแต่งยาวเท่าไรก็ได้จนกว่าจะหมดเนื้อความ แต่จะต้องมีคำคล้องจองหรือส่งสัมผัสระหว่างวรรคต่อกันไปเรื่อยๆ ไม่มีสัมผัสท้ายวรรค ยกเว้นตอนจบที่ลงท้ายด้วยคำว่า “*แล*” ดังแผนผังคำประพันธ์ต่อไปนี้

แผนผังร่ายสุภาพ



ร่ายจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ตอนนี้ใช้ในการ์ตูนนิทานเวตาลเรื่องที่ 2 เพื่อให้ตัวละครกล่าวถึงลักษณะหญิงไม่ดีว่า

◉ หญิงใด (1) อยู่ในเหย้าแห่งพ่อก็จริงอยู่แหล่ แต่มิฟังบังคับ (2) มิกำซับใจตัวมัวแต่เที่ยวรื่นเริงเชิงสนุกทุกเบื้อง (3) ปลดเปลื้องผ้าคลุมต่อหน้าชาย (4) หลับราวตายมิวายง่วง (5) ดื่มเหล้าล่วงลำคอ (6) พอใจอยู่ห่างจากสามี สตรีนั้นปราศจากธรรมนำจิตชอบ ประกอบด้วยใจบาปหยาบยิ่ง จริงแลฯ[2]

---

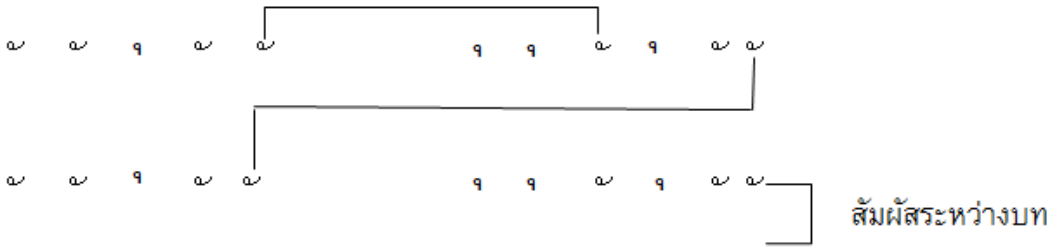
[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 223.

[2] *แหล่งเดิม*. หน้า 166.

การ์ตูนนิทานเวตาลนำคำประพันธ์ประเภทฉันท์จาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มาแทรกในการ์ตูนปรากฏ 2 ชนิด ได้แก่ อินทรวิเชียรฉันท์และมาณวกฉันท์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

อินทรวิเชียรฉันท์ *"ฉันท์มีลิลาศรุ่งเรืองงามดั่งพระแสงแก้ววิเชียร"*[1] มีการกำหนดคำครุลหุหรือคำหนักคำเบาในแต่ละวรรค ฉันท์ 1 บทมี 2 บาทหรือ 4 วรรค วรรคแรกมี 5 พยางค์ วรรคหลังมี 6 พยางค์ รวมกันเป็น 11 พยางค์ แต่ละวรรคจะส่งสัมผัสกันโดยคำสุดท้ายของวรรค 1 สัมผัสกับคำที่ 3 ของวรรค 2 คำสุดท้ายของวรรค 2 สัมผัสกับคำสุดท้ายในวรรค 3 และคำสุดท้ายในวรรค 4 สัมผัสกับคำสุดท้ายในวรรค 2 ของบทต่อไป ดังแผนผังคำประพันธ์ต่อไปนี้

แผนผังอินทรวิเชียรฉันท์ 11



นิทานเรื่องที่ 1 นำบทพระนิพนธ์อินทรวิเชียรฉันท์ของ น.ม.ส. มากล่าวถึงความทุกข์ทรมานของเจ้าชายวัชรมกุฎที่หลงรักนางปัทมาวดี ว่า

◉ ยามยลพิมลโฉม อุระโหมพระเพลิงพลาง
ร้อนรักตระหนักกลาง จิตข้าศิขาดูร
◉ นางกลับและลับเนตร ก็เทวศทวีคูณ
เร่าร้อนบ่ผ่อนภูล พิษรักประจักษ์แด
◉ คิดไปก็ใจหาย เพราะกระต่ายจะหมายแข
เวียนหวังระวังแล ศศิไซร้บ่ไยดี[2]

อินทรวิเชียรฉันท์นิยมแต่งเป็นบทชมหรือบทคร่ำครวญ การนำอินทรวิเชียรฉันท์มาแทรกในเหตุการณ์ที่เจ้าชายวัชรมกุฎคร่ำครวญถึงนางปัทมาวดีจึงสอดคล้องกัน

การนำเสนอคำประพันธ์ประเภทฉันท์ซึ่งมีลักษณะเด่นในการให้จังหวะของคำประพันธ์ตามเสียงหนักและเบาของพยางค์ในแต่ละวรรค มีความสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้อ่านจะต้องมีความรู้

---

[1] ราชบัณฑิตยสถาน. (2550). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย ภาคฉันทลักษณ์*. หน้า 493.

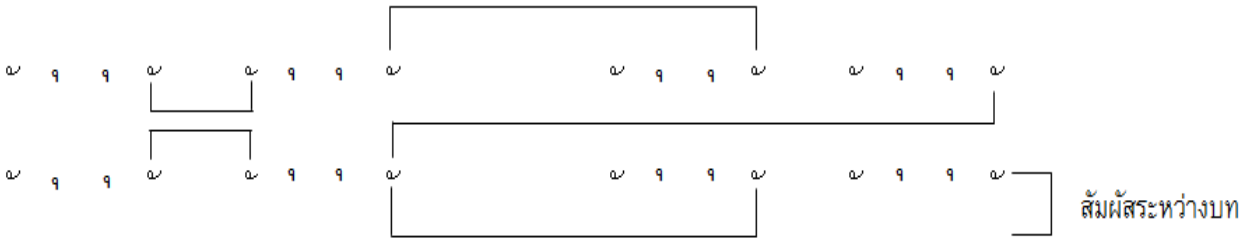
[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 40-41.

ความเข้าใจลักษณะฉันทลักษณ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งคำหนักคำเบา เพราะมีผลต่อการอ่านออกเสียง โดยอินทรวิเชียรฉันท์ที่ยกมาแทรกในการ์ตูนอ่านออกเสียง ดังนี้

ยาม-ยน-พิ-มน-โฉม อุ-ระ-โหม-พระ-เพลิง-พลาง
ร้อน-รัก-ตระ-หนัก-กลาง จิ-ตะ-ข้า-สิ-ขา-ดูน
นาง-กลับ-และ-ลับ-เนด ก็-ทะ-เวด-ทะ-วี-คูน
เร่า-ร้อน-เบาะ-ผ่อน-พูน พิ-สะ-รัก-ประ-จัก-แด
คิด-ไป-ก็-ใจ-หาย เพราะ-กระ-ต่าย-จะ-หมาย-แข
เวียน-หวัง-ระ-วัง-แล สะ-สิ-ไซ้-เบาะ-ไย-ดี

มาณวกฉันท์ เป็น *"ฉันท์มีลีลาศเสียงอันไพเราะงามดังมาณพหนุ่มน้อย"*[1] มีการกำหนดคำครุ ลหุ หรือคำหนัก คำเบา ในแต่ละวรรค คือ 1 วรรคมี 4 คำ คำแรกเป็นคำครุ คำที่ 2 เป็นคำลหุ คำที่ 3 เป็นคำลหุ และคำที่ 4 เป็นคำครุ มีสัมผัสระหว่างวรรคและระหว่างบท คำสุดท้ายของวรรค 1 สัมผัสกับคำแรกของวรรค 2 คำสุดท้ายของวรรค 2 สัมผัสกับคำสุดท้ายในวรรค 3 และคำสุดท้ายในวรรค 4 สัมผัสกับคำสุดท้ายในวรรค 2 ของบทต่อไป ดังแผนผังคำประพันธ์

แผนผังมาณวกฉันท์



ในนิทานเรื่องที่ 6 กล่าวถึงคำพูดของพระอินทร์ว่าควรแสวงหาความสุขจากการท่องไปในป่าและการบำเพ็ญจิตภาวนา ดังคำฉันท์ต่อไปนี้

◉ จงจรเที่ยว เทียวบทไป
ตั้งจิตใน ไพรพนพง
◉ ดูทินกร จรจิรยง
แสนสุขทรง ทุกขะบ่มีฯ[2]

[1] ราชบัณฑิตยสถาน. (2550). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย ภาคฉันทลักษณ์*. หน้า 375.

[2] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 169.

มาณวกฉันท์ตอนนี้ไพเราะงดงาม มีท่วงทำนองที่เป็นจังหวะ ก่อให้เกิดความรู้สึกรื่นเริง สอดคล้องกับเหตุการณ์ในเรื่องที่กล่าวถึงพราหมณ์หนุ่มที่ออกเดินทางท่องเที่ยวในป่าเพื่อแสวงหาความสุข

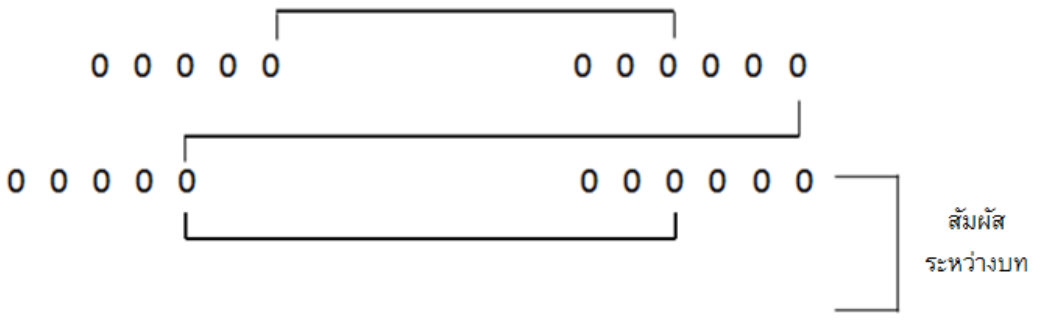
การนำบทร้อยกรองประเภทฉันท์มาแทรกในการ์ตูนทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านและรับรู้ถึงจังหวะของเสียงที่เกิดจากคำครุลหุตามฉันทลักษณ์ และเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้การอ่านออกเสียงคำประพันธ์ประเภทฉันท์ตามข้อกำหนดที่ต้องอ่านว่า

จง-จะ-ระ-เที่ยว เทียว-บะ-ทะ-ไป
ตั้ง-จิ-ตะ-ใน ไพร-พะ-นะ-พง
ดู-ทิ-นะ-กอน จอน-จิ-ระ-ยง
แสน-สุ-ขะ-ซง ทุก-ขะ-เบาะ-มี

พ่อแม่หรือผู้ปกครองจึงสามารถอ่านการ์ตูนนิทานเวตาลไปพร้อมกับเด็ก จึงกล่าวได้ว่าการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ถือเป็นสื่อที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูกได้เป็นอย่างดี

กาพย์ยานี 11 เป็นคำประพันธ์ที่มักนิยมแต่งเกี่ยวกับตอนที่เป็นพรรณนาโวหาร การชมสิ่งต่างๆ รวมถึงตอนที่โศกเศร้าคร่ำครวญ มีลักษณะคำประพันธ์คือ วรรคหน้ามี 5 คำ วรรคหลังมี 6 คำ รวม 2 วรรคเป็น 1 บาทและ 2 บาทถือเป็น 1 บท แต่ละวรรคมีสัมผัสบังคับคือ คำสุดท้ายในวรรค 1 สัมผัสกับคำที่ 3 ในวรรค 2 คำสุดท้ายในวรรค 2 สัมผัสกับคำสุดท้ายในวรรค 3 คำสุดท้ายในวรรค 3 สัมผัสกับคำที่ 3 ในวรรค 4 และคำสุดท้ายในวรรค 4 ส่งสัมผัสไปยังคำสุดท้ายในวรรค 2 ของบทต่อไป ดังแผนผังคำประพันธ์ต่อไปนี้

แผนผังกาพย์ยานี 11



นิทานเวตาลเรื่องที่ 3 ใช้กาพย์ยานี 11 จำนวน 2 บท เพื่อแสดงว่าเป็นบทกวีโบราณ แสดงถึงคุณสมบัติของภรรยาที่ดีคือต้องเชื่อฟังและอ่อนน้อมต่อสามี ดังนี้

⊙ นางใดฟังสามี เชื่อถือดีด้วยวาจา
อีกทั้งกิริยา โอนอ่อนรับเพราะนับถือ
⊙ นางนั้นได้ชื่อว่า ภริยาที่ดีคือ
เกียรติเฟื่องเลื่องบรรลือ ได้ชื่อว่าชายาจริงฯ[1]

ในการ์ตูนนิทานเวตาลนำกาพย์ยานี 11 ตอนนี้มาวางรูปแบบใหม่ต่างจากแผนผังคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี 11 ทั่วไป เพื่อให้สามารถนำเสนอภาพและเนื้อหาได้ภายใน 1 หน้ากระดาษ ดังนี้

นางใดฟังสามี เชื่อถือดีด้วยวาจา อีกทั้งกิริยา โอนอ่อนรับเพราะนับถือ
นางนั้นได้ชื่อว่า ภริยาที่ดีคือ เกียรติ์เฟื่องเลื่องบรรลือ ได้ชื่อว่าชายาจริงฯ[2]

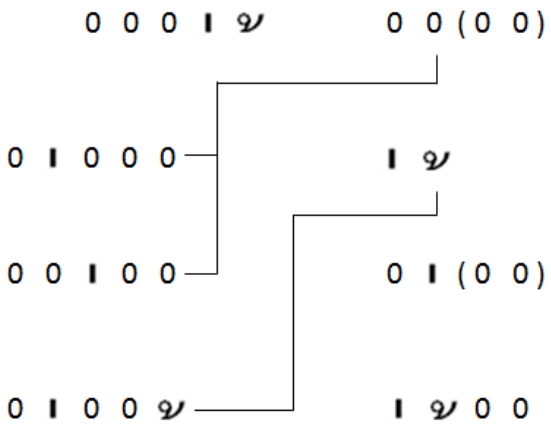
การนำกาพย์ยานี 11 จำนวน 1 บท เขียนไว้ใน 1 บรรทัด อาจทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กเข้าใจและจดจำฉันทลักษณ์ที่ไม่ถูกต้องได้เพราะคิดว่าเป็นกลอนสุภาพ พ่อแม่หรือผู้ปกครองจึงสามารถอ่านการ์ตูนนิทานไปพร้อมกับเด็กเพื่ออธิบายและอ่านออกเสียงคำประพันธ์ให้เด็กฟัง เพื่อสร้างจังหวะที่ถูกต้อง ทำให้เด็กคุ้นหู และจดจำได้ การนำกาพย์ยานีมาแทรกในเนื้อหาจึงทำให้เด็กได้เรียนรู้คำประพันธ์ผ่านการ์ตูนที่เป็นสื่อบันเทิง

โคลงสี่สุภาพ เป็นคำประพันธ์ที่ไพเราะและเป็นที่นิยมแต่งกันมาก เพราะมีรูปแบบและฉันทลักษณ์ที่เข้าใจง่าย ลักษณะของโคลงสี่สุภาพจะกำหนดตำแหน่งคำเอกหรือคำที่มีรูปวรรณยุกต์เอก 7 ที่ และคำโทคือคำที่มีรูปวรรรยุกต์โท 4 ที่ โคลง 1 บทมี 4 บรรทัดหรือ 4 บาท บาทหนึ่งมี 2 วรรค วรรคหน้ามี 5 คำ ส่วนวรรคหลังของบาทที่ 1 บาทที่ 2 และบาทที่ 3 มีวรรคละ 2 คำ และวรรคหลังของบาทที่ 4 มี 4 คำ มีสัมผัสบังคับดังแผนผังคำประพันธ์ต่อไปนี้

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 113.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 60.

แผนผังโคลงสี่สุภาพ



โคลงสี่สุภาพบทนี้ปรากฏใน**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. เรื่องที่ 6 เป็นภาษิตโบราณที่พราหมณ์ยกมากล่าวเพื่อแสดงความรู้ เนื้อหาในโคลงกล่าวถึงการพิจารณานิสัยหรือน้ำใจของคนให้ดูตอนที่ตกทุกข์ได้ยากหรือตอนที่เกิดเหตุการณ์คับขัน เพราะจะได้เห็นพฤติกรรมที่แท้จริงของบุคคลนั้น ดังนี้

◉ ชายหาญเห็นได้เมื่อ สงคราม นั้นเนอ
ความซื่อส่อถนัดยาม ส่งหนี้
เห็นมิตรคิดเห็นความ จริงเมื่อ ทุกข์แล
เมียสัตย์ชัดชื่อชี้ เมื่อไข้ไร้สินฯ[1]

การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ นำโคลงสี่สุภาพมาแทรกไว้ในนิทานเรื่องที่ 2 โดยวางรูปแบบใหม่แบ่งเป็น 4 วรรค วรรละ 7-11 คำ เพื่อนำเสนอเนื้อหาให้อยู่ภายในหน้ากระดาษ ดังนี้

ชายหาญเห็นได้เมื่อ สงคราม นั้นเนอ ความซื่อส่อถนัดยาม ส่งหนี้
เห็นมิตรคิดเห็นความ จริงเมื่อ ทุกข์แล เมียสัตย์ชัดชื่อชี้ เมื่อไข้ไร้สินฯ[2]

การวางรูปแบบโคลงสี่สุภาพที่มีลักษณะเหมือนกลอนแปด อาจส่งผลให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กเกิดความสงสัยว่าเหตุใดคำประพันธ์นี้จึงไม่มีสัมผัสระหว่างวรรค เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาดังกล่าว พ่อแม่หรือผู้ปกครองจึงอาจช่วยอ่านการ์ตูนพร้อมกับเด็ก เพื่ออ่านออกเสียงโคลงสี่สุภาพให้เด็กฟัง ทำให้เด็กคุ้นชินและจดจำเสียงที่ถูกต้องตามฉันทลักษณ์

---

[1] พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. หน้า 166.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. หน้า 31.

การนำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มาแทรกไว้ในข้อความบรรยายประกอบภาพที่เป็นร้อยแก้วแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ต้องการเน้นหรือแสดงความโดดเด่นของข้อความซึ่งเป็นคำกล่าวของตัวละครที่มีเนื้อหาเพื่อแสดงข้อคิดหรือตัวละครอ้างว่าเป็นภาษิตโบราณ โดยคำประพันธ์ประเภทร้อยกรองมีลักษณะที่แตกต่างจากร้อยแก้วคือ มีการกำหนดสัมผัสคำคล้องจอง มีคำหนักคำเบา มีตำแหน่งคำเอกคำโท และมีการใช้ความเปรียบเพื่อสื่อความหมาย ลักษณะดังกล่าวจึงทำให้ภาษาในบทร้อยกรองมีความงดงาม มีเสียงที่ไพเราะ และสื่อความหมายได้ชัดเจน

นอกจากการนำบทร้อยกรองมาแทรกในการ์ตูนเพื่อให้ผู้อ่านเห็นความแตกต่างและรับรู้ถึงความงามทางภาษาแล้ว บทร้อยกรองยังมีความสำคัญในการสร้างความคุ้นเคยเกี่ยวกับการอ่านออกเสียงให้แก่เด็ก กล่าวคือ มีจังหวะและท่วงทำนองการอ่านตามฉันทลักษณ์ เช่น การอ่านคำหนักคำเบาในอินทรวิเชียรฉันท์ การแบ่งจำนวนคำในการอ่านกลอนสุภาพ เป็นต้น บทร้อยกรองในการ์ตูนนิทานเวตาลสามารถเป็นแบบฝึกอ่านสำหรับเด็กในลักษณะบทอาขยานที่เด็กสามารถจดจำจากเสียงสัมผัสคล้องจองของข้อความตลอดจนได้รับข้อคิดจากบทอ่าน การนำบทร้อยกรองมานำเสนอในการ์ตูนจึงทำให้ผู้อ่านได้รู้จักและคุ้นชินกับบทร้อยกรองที่นำมาจากวรรณคดีเรื่อง **นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดวรรณคดีนิทานเวตาลให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

การนำวรรณคดีมาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนทั้งในลักษณะการนำวรรณคดีมาแปรรูป การนำวรรณคดีมาเล่าและตีความใหม่ รวมไปถึงการนำตัวละครจากวรรณคดีมาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนเรื่องใหม่ ถือเป็นอีกทางหนึ่งที่ช่วยถ่ายทอดวรรณคดีมาสู่ผู้อ่านตั้งแต่เด็กเล็ก เด็กโต จนกระทั่งผู้ใหญ่ ในขณะเดียวกันหลายคนอาจมองว่าการถ่ายทอดวรรณคดีลักษณะเช่นนี้อาจส่งผลต่อการรับรู้เรื่องวรรณคดีของผู้อ่าน กล่าวคือ ผู้อ่านบางคนไม่เคยรู้จักหรืออ่านวรรณคดีต้นฉบับมาก่อน ดังนั้นอาจทำให้ผู้อ่านรับรู้วรรณคดีแบบผิดๆ ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ ได้แสดงทัศนะต่อการนำวรรณคดีมาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนว่า

> การสืบทอดวรรณคดีเก่ามาสู่วรรณกรรมร่วมสมัย...จะสามารถรักษาสุนทรียภาพของวรรณคดีไว้ได้หรือไม่มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับคุณภาพ จุดมุ่งหมาย ตลอดจนความรับผิดชอบของนักเขียนผู้สร้างงานใหม่แต่ละชิ้น การสืบทอดวรรณคดีมรดกสู่วรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัย อาจเป็นการส่งเสริมความรู้เรื่องวรรณคดีไทยแก่เยาวชนคนรุ่นใหม่ และอาจเป็นการทำลายมรดกทางวรรณศิลป์ได้ทั้งสองอย่าง จึงจะต้องมีการประเมินคุณค่าต่อไป[1]

การสร้างสรรค์วรรณคดีเป็นการ์ตูนจึงอาจเป็นการถ่ายทอดวรรณคดี หรือทำลายมรดกทางวรรณศิลป์ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละบุคคลว่าจะมองในมุมใด อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนนิทานเวตาลสามารถถ่ายทอด

---

[1] รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2549). การสืบทอดวรรณคดีมรดกสู่วรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยของไทย. ใน *สุนทรียรสแห่งวรรณคดี*. หน้า 66-67.

เรื่องราวของ**เวตาลปัญจวิงศติ**ออกมาได้อย่างครบถ้วน ช่วยให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเยาวชนได้รับรู้เรื่องราวของนิทานเวตาลครบทั้ง 25 เรื่อง และด้วยรูปลักษณ์ของการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม อ่านง่าย จึงช่วยดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจและอยากอ่านนิทานเวตาลมากขึ้น ดังนั้นการ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นการสร้างสรรค์วรรณคดีอีกรูปแบบหนึ่งที่ช่วยถ่ายทอดวรรณคดีให้คงอยู่และเป็นที่รู้จักของผู้อ่านต่อไป

จากการศึกษาคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล 4 ด้าน ได้แก่ คุณค่าในการสร้างความบันเทิง คุณค่าในการให้ความรู้ คุณค่าในการให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน และคุณค่าในการถ่ายทอดวรรณคดีพบว่า การ์ตูนนิทานเวตาลสร้างความบันเทิงด้วยการนำเสนอเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ปมขัดแย้งที่กระทบอารมณ์ และสุขนาฏกรรมที่ประทับใจผู้อ่าน ทั้งยังนำเสนอเนื้อหาและภาพที่สร้างอารมณ์ขันโดยใช้ภาษาที่ไม่เข้ากับบริบทและนำเสนอภาพของตัวละครที่มีลักษณะท่าทางผิดไปจากธรรมชาติ นอกจากความบันเทิงผู้สร้างสรรค์ยังคำนึงถึงการให้ความรู้ที่ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนจะได้รับจากเนื้อหา เชิงอรรถ และเกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน และสอดแทรกคุณธรรมข้อคิดเตือนใจให้ผู้อ่านได้รับรู้และเห็นถึงผลจากการกระทำของตัวละคร เพื่อเน้นย้ำความสำคัญของคุณธรรมด้านต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ การมีสติยั้งคิด ความจงรักภักดี เป็นต้น การ์ตูนนิทานเวตาลจึงเป็นสาระบันเทิง (Edutainment) ที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิงโดยใช้เนื้อหาวรรณคดีมาสร้างสรรค์ ส่งผลให้เกิดคุณค่าในการถ่ายทอดวรรณคดีด้วยการนำเสนออนุภาคที่สำคัญของเรื่อง ได้แก่ อนุภาคตัวละครและเหตุการณ์สำคัญ และใช้บทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ซึ่งได้รับการยกย่องว่าแต่งดีมาสอดแทรกในเนื้อหาบรรยายประกอบภาพ เพื่อให้ผู้อ่านได้รู้จักและเห็นความงามทางวรรณศิลป์ ทั้งยังช่วยให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กเกิดความคุ้นเคยกับเสียงอ่านบทร้อยกรองที่มีข้อกำหนดตามฉันทลักษณ์ ทำให้เด็กสามารถจดจำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ได้ นับเป็นการเผยแพร่วรรณคดีเรื่องนิทานเวตาลให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง **การ์ตูนนิทานเวตาล : การสร้างสรรค์และคุณค่า** มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการสร้างสรรค์และคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล ทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ตลอดจนเห็นคุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล จำนวน 2 สำนวน คือ **เวตาล (ฉบับการ์ตูน)** สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ จำนวน 1 เล่ม พิมพ์ครั้งที่ 17 พ.ศ. 2558 และ**นิทานเวตาล** สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ จำนวน 5 เล่ม ได้แก่ นิทานเวตาล เล่ม 1 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2557 นิทานเวตาล เล่ม 2 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2557 นิทานเวตาล เล่ม 3 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2558 นิทานเวตาล เล่ม 4 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2558 และนิทานเวตาล เล่ม 5 พิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2558 สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาล

การ์ตูนนิทานเวตาลสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ใช้เนื้อหาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ซึ่งเป็นที่รู้จักในสังคมไทยมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่นำเสนอเรื่องราวด้วยการใช้ภาพและภาษาเพื่อสื่อสารกับผู้อ่าน องค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือการ์ตูนตั้งแต่หน้าแรกถึงหน้าสุดท้ายมีผลต่อการรับรู้เรื่องราวและสร้างความเข้าใจในเนื้อหาแก่ผู้อ่าน จากการศึกษาการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน ผู้วิจัยพบการสร้างสรรค์องค์ประกอบของการ์ตูนนิทานเวตาล ดังนี้

1.1 การจัดทำรูปเล่ม รูปเล่มของการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน มีองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ ปกหน้า ปกหลัง ขนาดเล่ม และการลำดับเรื่อง ดังนี้

ปกหน้า การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ ออกแบบปกหน้าเป็นภาพ 4 สี จำนวน 1 เล่ม บนปกมีภาพขนาดใหญ่ของตัวละครสำคัญ คือ เวตาลและพระเจ้าตริวิกรมเสน และมีภาพตัวละครจากนิทานบางเรื่อง ได้แก่ ครุฑ อสูร และเจ้าหญิง ซึ่งมีขนาดเล็กกว่าภาพของเวตาลและพระเจ้าตริวิกรมเสนอยู่บนปก ภาพตัวละครที่หลากหลายทั้งมนุษย์และอมนุษย์มีส่วนสำคัญในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน โดยสื่อให้เห็นถึงความเป็นเทพนิยายหรือเรื่องที่แต่งขึ้นจากจินตนาการ ใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่สีขาวเขียนว่า “*เวตาล*” ซึ่งเป็นชื่อตัวละครสำคัญที่เล่านิทานทั้ง 25 เรื่องและเป็นชื่อของหนังสือการ์ตูน คำว่า “*เวตาล*” มีขนาดสั้นและจดจำง่าย คนไทยรู้จักเป็นอย่างดี มีอักษรขนาดเล็กสีเหลืองเขียนว่า “*ฉบับการ์ตูน*” อยู่บนพื้นสีส้ม โดยอักษรสีขาวบนพื้นสีส้มสร้างความโดดเด่นให้แก่ชื่อเรื่อง

การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ มีจำนวน 5 เล่ม ปกหน้ามีตัวหนังสือขนาดใหญ่สีขาวเขียนว่า “*นิทานเวตาล*” ใช้เป็นชื่อหนังสือการ์ตูน คำว่า “*นิทานเวตาล*” อธิบายให้

ผู้อ่านทราบอย่างชัดเจนว่าหนังสือการ์ตูนเล่มนี้เสนอเนื้อหานิทานของเวตาล มีตัวเลขไทยสีขาวอยู่ในวงกลมสีแดงบอกลำดับเล่ม ซึ่งเล่มที่ 5 มีคำว่า "*เล่มจบ*" อยู่เหนือตัวเลข ภาพปกเล่มที่ 1 ถึงเล่ม 4 เป็นภาพตัวละครสำคัญ 3 ตัว คือ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน และพระราชบุตรธรรมธวัช เพื่อสื่อถึงเหตุการณ์การตามจับตัวเวตาลของพระเจ้าตริวิกรมเสนที่มีพระราชบุตรธรรมธวัชติดตามไปด้วย และสื่อถึงการเล่านิทานของเวตาลเพื่อใช้เป็นอุบายให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถาม เล่มที่ 5 มีภาพตัวละครปรากฏจำนวน 4 ตัว คือ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน พระราชบุตรธรรมธวัช และโยคีศานติศีล การกล่าวถึงโยคีศานติศีลในเล่มนี้เพราะพระเจ้าตริวิกรมเสนและพระราชบุตรธรรมธวัชนำตัวเวตาลมาให้โยคีศานติศีล และพระเจ้าตริวิกรมเสนรู้อุบายของโยคีจึงสังหารโยคีตามคำแนะนำของเวตาล ในเล่มที่ 5 จึงเป็นบทสรุปของโยคีศานติศีลและเรื่องราวของนิทานเวตาล

ส่วนล่างของปกทั้ง 5 เล่ม มีคำโปรยเป็นตัวหนังสือสีขาวเขียนว่า "*ตำนานปีศาจเจ้าเล่ห์ผู้ล่อหลอกพระราชาด้วยนิทานแฝงปริศนา*"[1] เพื่อดึงดูดความสนใจผู้อ่านให้เห็นลักษณะตัวละครสำคัญคือเวตาลที่ใช้อุบายให้พระเจ้าตริวิกรมเสนตอบคำถามจากนิทานของตน โดยสีพื้นหลังของปกแต่ละเล่มแตกต่างกันคือ เล่ม 1 สีน้ำเงิน เล่ม 2 สีม่วง เล่ม 3 สีฟ้า เล่ม 4 สีชมพู และเล่ม 5 สีส้ม การใช้สีพื้นหลังของปกในลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านเห็นลักษณะความแตกต่างของแต่ละเล่มอย่างชัดเจน

ปกหลัง การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนักพิมพ์มีองค์ประกอบที่เหมือนกัน 2 ส่วน ได้แก่ ภาพและคำโปรย สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์จัดองค์ประกอบปกหลัง โดยมีคำโปรยแสดงข้อความที่กล่าวถึงความเป็นมาและคุณค่าของนิทานเวตาลในกรอบข้อความรูปวงกลมว่า "*วรรณกรรมโบราณจากแดนภารตะที่เล่าขานสืบต่อกันมานานกว่า 2,500 ปี ปีศาจแสนเจ้าเล่ห์ช่างเจรจาจะเป็นผู้ถ่ายทอดนิทานซ้อนนิทาน สร้างเสริมปัญญา สอดแทรกคุณธรรม และทิ้งคำถามให้ขบคิดพิจารณามาร่วมไขปริศนาที่จะกระตุ้นคุณธรรมในใจของทุกคนไปพร้อมกัน*"[2] โดยรอบกรอบข้อความมีภาพตัวละครและเหตุการณ์จากนิทานบางเรื่องเพื่อดึงดูดความสนใจผู้อ่าน ความเป็นมาและคุณค่าของนิทานเวตาลที่ปกหลังมีส่วนทำให้ผู้อ่านติดตามอ่านเนื้อหาและรายละเอียดในเล่ม

ปกหลังของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ทั้ง 5 เล่ม นำเสนอเรื่องย่อในกรอบสี่เหลี่ยมทำให้เข้าใจเนื้อหาและต้องการติดตามเล่มต่อไป ภาพปกหลังของแต่ละเล่มมีความแตกต่างกันคือ เล่มที่ 1 เป็นภาพท้องฟ้าในเวลากลางคืนและมีดวงจันทร์เต็มดวง สื่อถึงเหตุการณ์การจับตัวเวตาลและการเล่านิทานของเวตาลเกิดขึ้นในเวลากลางคืน เล่มที่ 2 เป็นภาพสุสานซึ่งเป็นที่อยู่ของเวตาล ส่วนเล่มที่ 3 ถึงเล่ม 5 เป็นภาพเวตาล ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญและเป็นผู้เล่านิทานทั้ง 25 เรื่อง การใช้ภาพและคำโปรยจึงทำให้การ์ตูนน่าสนใจ ผู้อ่านสนใจและต้องการติดตามอ่านเนื้อหาภายในเล่ม

ขนาดเล่ม การ์ตูนทั้ง 2 สำนักพิมพ์นำเสนอเนื้อหานิทานเวตาลสัมพันธ์กับขนาดเล่ม กล่าวคือ สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ มีขนาดเล่มกว้าง 7.5 นิ้ว ยาว 8 นิ้ว และนำเสนอนิทานเวตาล 25 เรื่องจบภายใน 1 เล่ม ส่วนสำนักพิมพ์อมรินทร์มีขนาดเล่มเท่ากับ Pocket Book หรือกระดาษ A5

---

[1] พีระ ธรนิตยกุล และวัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. หน้าปก.

[2] ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เล่มเดิม*. ปกหลัง.

ซึ่งขนาดเล็กกว่า มีจำนวน 5 เล่ม แต่ละเล่มนำเสนอนิทาน 5 เรื่อง ผู้อ่านจะสามารถอ่านการ์ตูนนิทานเวตาลของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ทั้ง 25 เรื่องได้อย่างต่อเนื่องภายใน 1 เล่ม แต่ต้องอ่านการ์ตูนของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ 5 เล่ม ลักษณะดังกล่าวจึงทำให้หนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์มีขนาดใหญ่และหนากว่าของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

ลำดับการนำเสนอ การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน นำเสนอเนื้อหา 3 ส่วน คือ ส่วนต้นเล่ม ส่วนเนื้อเรื่อง และส่วนท้ายเล่ม สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์แนะนำตัวละครและเกร็ดความรู้เกี่ยวกับเวตาลในส่วนต้นเล่ม ส่วนเนื้อเรื่องเป็นการนำเสนอนิทานเวตาลทั้ง 25 เรื่อง และส่วนท้ายเล่มเป็นการเสนอเกร็ดความรู้และบรรณานุกรม การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์แนะนำตัวละครในส่วนต้นเล่ม ส่วนเนื้อเรื่องของการ์ตูนแต่ละเล่มแบ่งออกเป็น เล่ม 1 นำเสนอนิทานเวตาลเรื่องที่ 1 ถึง 5 เล่ม 2 นำเสนอนิทานเวตาลเรื่องที่ 6 ถึง 10 เล่ม 3 นำเสนอนิทานเวตาลเรื่องที่ 11 ถึง 15 เล่ม 4 นำเสนอนิทานเวตาลเรื่องที่ 16 ถึง 20 และเล่ม 5 นำเสนอนิทานเวตาลเรื่องที่ 21 ถึง 25 โดยแต่ละเรื่องจะมีหน้าบอกลำดับเรื่องคั่นไว้ก่อนนำเสนอเนื้อหา และส่วนท้ายเล่มนำเสนอเกร็ดความรู้ ได้แก่ ที่มาของนิทานเวตาล สรุปเรื่องย่อและข้อคิด และเกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน การลำดับการนำเสนอของทั้ง 2 สำนวน เป็นการแบ่งสัดส่วนของหนังสือเพื่อทำให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กสามารถสืบค้นหรือศึกษาข้อมูลประกอบการอ่านได้สะดวก ผู้อ่านสามารถอ่านนิทานเรื่องย่อยทั้ง 25 เรื่อง เรื่องใดก่อนหลังก็ได้เพราะนิทานเวตาลมีบทสรุปและการถามตอบปัญหาที่จบสมบูรณ์ในแต่ละเรื่อง

1.2 การนำเสนอเนื้อเรื่อง การ์ตูนนิทานเวตาลเป็นการนำเนื้อหาวรรณคดีมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูน โดยนำเนื้อหาสำคัญมาสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ และปรับเนื้อหาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**เพื่อให้เหมาะสมกับการนำเสนอที่เป็นการ์ตูน ดังนี้

การนำเนื้อหาสำคัญมาสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ คือ การนำเนื้อหา**เวตาลปัญจวิงศติ**มาถ่ายทอดในรูปแบบใหม่โดยยังคงรักษาเนื้อหาสำคัญอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเรื่องไว้ โดยนำเหตุการณ์สำคัญของนิทาน 25 เรื่องมานำเสนอเป็นภาพและใช้ข้อความบรรยายประกอบ เพราะเหตุการณ์เป็นส่วนสำคัญของการดำเนินเรื่องและมีผลต่อคำถามและคำตอบของนิทานแต่ละเรื่อง ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและรับรู้เหตุการณ์ของเรื่องได้ชัดเจน สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์เสนอภาพเหตุการณ์เพียงบางส่วนและหลีกเลี่ยงภาพเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงชัดเจน แต่จะใช้บทบรรยายเล่าถึงเหตุการณ์สำคัญทั้งหมดเพื่อลดความน่ากลัว ส่วนสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอภาพเหตุการณ์อย่างละเอียดและต่อเนื่องจึงทำให้ผู้อ่านเห็นภาพเหตุการณ์สำคัญที่มีความรุนแรงอย่างชัดเจน ให้ความสำคัญในการสื่อสารด้วยภาพที่ใช้บทบรรยายและบทสนทนาของตัวละครประกอบเพียงเล็กน้อย

การปรับเนื้อหา เวตาลปัญจวิงศติเป็นหนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับอ่านจึงมีการพรรณนาเหมาะกับผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ เมื่อนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนจึงปรับเนื้อหาส่วนที่เป็นการพรรณนาให้สั้นและกระชับโดยใช้ภาพ เพื่อให้เหมาะกับรูปแบบการ์ตูนและผู้อ่านที่เป็นเด็ก โดย**การปรับเนื้อหาที่เป็นบทสนทนา**ให้สั้นลงและใช้การสรุปความแล้วบรรยายเหตุการณ์ ทำให้การ์ตูนนิทานเวตาลมีเนื้อหากระชับและดำเนินเรื่องได้รวดเร็ว ช่วยให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กรับรู้เรื่องราวได้ง่ายขึ้น **การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาฉากเป็นภาพประกอบ** เพื่อให้เหมาะกับการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนที่ใช้ภาพในการเล่าเรื่อง ช่วยให้เนื้อหานิทานเวตาลมีขนาดสั้นและดำเนินเรื่องได้รวดเร็ว เหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเด็กเพราะรับรู้และเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและชัดเจนกว่าการนำเสนอเรื่องราวด้วยตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว และ**การปรับเนื้อหาที่เป็นบทพรรณนาตัวละครเป็นภาพ** เป็นการนำเสนอความชัดเจนเกี่ยวกับลักษณะของตัวละครด้วยภาพ และกล่าวถึงคุณสมบัติของตัวละครซึ่งเป็นนามธรรมด้วยบทบรรยาย เช่น ความงาม ความกล้าหาญ การมีคุณธรรม เป็นต้น บทบรรยายภาพในการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวนจะมีเนื้อหาที่กระชับกว่าบทพรรณนาตัวละครใน**เวตาลปัญจวิงศติ** ทำให้เนื้อเรื่องกระชับและดำเนินเรื่องได้รวดเร็ว

2. ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล

การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน นำเนื้อหามาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ** มีลักษณะเด่นในการสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนแตกต่างกัน สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำเสนอภาพตัวละครและฉากเป็นภาพการ์ตูน ไม่มีความซับซ้อนในการวางกรอบภาพและกรอบข้อความบรรยาย เด็กสามารถรับรู้เรื่องจากการนำเสนอที่ตรงไปตรงมาได้ดีกว่าการรับรู้ภาพและเนื้อหาที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์การเล่าเรื่องประกอบภาพในแต่ละหน้าจึงมีลักษณะเหมือนหนังสือนิทานสำหรับเด็ก กล่าวคือ ใน 1 หน้าจะมีภาพขนาดใหญ่ 1 ภาพ และมีข้อความบรรยายใต้ภาพ ส่วนสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์นำเสนอภาพตัวละครมีลักษณะเหมือนมนุษย์ ให้รายละเอียดภาพฉากที่ชัดเจน ทำให้การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่รุนแรงซึ่งเป็นส่วนสำคัญของเรื่องและคำถามของเวตาลมีความชัดเจน เช่น การตัดคอเพื่อบูชายัญ การโยนเด็กเข้ากองไฟเพื่อแสดงให้เห็นเหตุการณ์การใช้คาถาชุบชีวิต เป็นต้น การ์ตูนของสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์จึงมีลักษณะที่เหมาะกับผู้อ่านทุกวัยไม่จำกัดเฉพาะเด็ก

จากการศึกษาวิเคราะห์การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์พบว่า ทั้ง 2 สำนักพิมพ์มีลักษณะเด่นในประเด็นต่างๆ ดังนี้

2.1 ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์

ผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนของสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์มี**รูปเล่มเหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก** คือ นำเสนอเนื้อหานิทานเวตาลทั้ง 25 เรื่องจบภายใน 1 เล่ม ขนาดเล่มพกพาได้สะดวก ภาพปกดึงดูดความสนใจผู้อ่านที่เป็นเด็กโดยแสดงภาพของตัวละครต่างๆ เพื่อสื่อถึงเนื้อหานิทานที่มีเรื่องราวหลากหลาย **รูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย** มีลักษณะเป็นตัวพิมพ์คล้ายเขียนด้วยลายมือ ใช้อักษร

ตัวหนาขนาดใหญ่เพื่อเน้นให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นการเริ่มนิทานเรื่องใหม่และเป็นคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสนเพื่อเน้นว่าเป็นส่วนสำคัญ อักษรตัวหนาที่เน้นคำตอบของพระเจ้าตริวิกรมเสนยังช่วยให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญของเหตุผลประกอบคำตอบ ทำให้เกิดความกระจ่างและกระตุ้นสติปัญญาของผู้อ่านให้คิดไตร่ตรองเหตุผลของคำตอบ **การนำเสนอภาพและข้อความประกอบไม่ซับซ้อน** ภาพตัวละครมีลักษณะเป็นภาพการ์ตูน กรอบภาพมีขนาดใหญ่ นำเสนอภาพตัวละครและฉากที่เข้าใจง่ายเหมาะกับเด็กเล็ก มีการแยกส่วนของภาพและข้อความประกอบออกจากกันชัดเจน คือ ใน 1 หน้า จะมีภาพขนาดใหญ่ 1 ภาพ และมีข้อความบรรยายเรื่องราวประกอบใต้ภาพ ลักษณะเด่นประการสุดท้ายคือ **การแทรกบทร้อยกรอง** สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์นำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ซึ่งได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่าทางวรรณศิลป์และเป็นหนังสือดี 100 เล่มที่คนไทยควรอ่าน มาแทรกในเนื้อหาเพื่อใช้เป็นคำพูดของกวีโบราณ ภาษิตโบราณ และเนื้อเพลง การใช้บทร้อยกรองที่มีคำสัมผัสคล้องจองและมีเสียงเป็นจังหวะทำให้เด็กเพลิดเพลิน คุ้นชินกับเสียง และจดจำบทร้อยกรองได้โดยไม่รู้สึกว่าถูกบังคับให้เรียนรู้คำประพันธ์ อย่างไรก็ตามคำประพันธ์บางประเภท เช่น ฉันท์ ซึ่งมีเสียงครุ ลหุ ที่ปรากฏในการ์ตูนอาจยากเกินไป เด็กไม่สามารถอ่านได้เอง พ่อแม่หรือผู้ปกครองจึงต้องช่วยอ่านให้เด็กฟังพร้อมอธิบายความหมายให้เด็กเข้าใจ ดังนั้นการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ จึงอาจเป็นสื่อที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างคนในครอบครัวได้

การนำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มานำเสนอในรูปแบบการ์ตูนทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ศิลปะการประพันธ์ประเภทบทร้อยกรอง และเผยแพร่นิทานเวตาลสำนวนที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีให้เป็นที่รู้จัก การสร้างสรรค์ดังกล่าวจึงนับเป็นกลวิธีในการสืบทอดวรรณคดีอย่างหนึ่ง

2.2 ลักษณะเด่นของการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์

สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์มีแนวคิดในการผลิตหนังสือที่เหมาะกับผู้อ่านทุกเพศทุกวัย การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ จึงมีลักษณะเด่นด้าน**การใช้ภาษาภาพและภาษาเสียง** เพื่อสื่อสารเรื่องราวนิทานเวตาลด้วยรูปแบบการ์ตูน **การใช้ภาษาภาพ** แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ **ภาพที่แสดงรายละเอียดของตัวละครและฉาก** นำเสนอเน้นรายละเอียดของตัวละครและฉากแบบเต็มหน้ากระดาษ เพราะมีผลต่อการดำเนินเรื่องและการตอบคำถามท้ายนิทานของพระเจ้าตริวิกรมเสน **ภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง** เพื่อให้การ์ตูนซึ่งเป็นภาพนิ่งมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยนำเสนอภาพเป็นกรอบขนาดต่างๆ ตั้งแต่ 2 กรอบถึง 6 กรอบ การทำ 2 กรอบ เพื่อให้ผู้อ่านเห็นลักษณะของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่เด่นชัดและเป็นภาพเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน การทำ 3 กรอบ แสดงเหตุการณ์และพฤติกรรมต่อเนื่องของตัวละครในมุมมองต่างๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์กัน การทำ 4 กรอบ ทำให้ดำเนินเรื่องราวได้รวดเร็วเพราะภาพเหตุการณ์จะต่อเนื่องและเปลี่ยนไปกล่าวถึงเหตุการณ์ใหม่ภายใน 1 หน้ากระดาษ การทำ 5 กรอบเพื่อนำเสนอภาพตัวละครและสิ่งของในระยะใกล้โดยไม่เน้น

รายละเอียดของฉาก เพื่อแสดงความสำคัญของตัวละครและสิ่งของ และการทำ 6 กรอบ ซึ่งมีจำนวนกรอบมากที่สุด ใช้เพื่อแสดงมุมมองของภาพที่หลากหลายของเหตุการณ์ 1 เหตุการณ์ รวมทั้งแสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องและการเคลื่อนไหวของตัวละครและเหตุการณ์อย่างละเอียด ทำให้การดำเนินเรื่องกระชับและรวดเร็วภายใน 1 หน้ากระดาษ และ**การใช้กรอบข้อความ** มี 2 แบบ กรอบสี่เหลี่ยมจะใช้กับข้อความที่เป็นบทบรรยาย เพื่อบอกสถานที่ บอกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง และบอกพฤติกรรมของตัวละคร กรอบวงกลมมีลักษณะเป็นบอลลูนคำพูดใช้กับข้อความที่เป็นบทสนทนาของตัวละคร 2 ลักษณะ ลักษณะแรก เป็นบอลลูนคำพูดทั่วไปเป็นรูปวงรี ส่วนล่างมีรูปกรวยปลายแหลมชี้ไปทางภาพตัวละคร เพื่อแสดงให้รู้ว่าเป็นบทสนทนาของตัวละคร ลักษณะที่ 2 คือบอลลูนคำพูดเสียงดังหรือตะโกน เป็นเส้นหยักปลายแหลมล้อมรอบข้อความเพื่อแสดงอารมณ์ เช่น โกรธ เสียใจ เป็นต้น ที่มีผลต่อน้ำเสียงของตัวละคร **การใช้ภาษาเสียง** ช่วยแสดงบรรยากาศของเหตุการณ์และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครนอกเหนือจากภาพการ์ตูน คำแทนเสียงที่ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลมีทั้งคำที่มีความหมายในพจนานุกรม เช่น *“กว้าง”* แสดงถึงความกว้างใหญ่ของสถานที่และความยิ่งใหญ่ของวัตถุ สื่ออารมณ์ความรู้สึกเหมือนลอยคว้างในที่ที่ยิ่งใหญ่ไร้จุดสิ้นสุด ประกอบภาพฉากมหาสุมทรเมืองใต้บาดาล เป็นต้น คำที่ไม่มีความหมายตรงตามพจนานุกรม เช่น *“ฟ้าว”* ใช้เป็นเสียงประกอบภาพการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ตื่นเต้น ตกใจ และหวาดเสียวของตัวละคร เป็นต้น ลักษณะเด่นอีกประการคือ **การนำเสนอภาพที่ชัดเจน** โดยเฉพาะภาพตัวละครที่มีลักษณะและองค์ประกอบเหมือนมนุษย์ คือมีรายละเอียดกล้ามเนื้อและมีสัดส่วนเหมือนมนุษย์ แสดงสีหน้าที่สื่อถึงอารมณ์ เช่น อารมณ์ดีใจ เสียใจ ตกใจ หวาดกลัว โกรธ เป็นต้น ทำให้การนำเสนอภาพเหตุการณ์ที่รุนแรงในเรื่องมีความชัดเจนและน่าหวาดกลัว เช่น ภาพเด็กที่ถูกเผาไฟทั้งเป็น ภาพการตัดคอเพื่อบูชายัญ เป็นต้น การนำเสนอเนื้อหาและภาพความรุนแรงดังกล่าวเป็นส่วนที่ไม่สามารถตัดออกได้ เพราะเป็นส่วนสำคัญที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องและคำถามและคำตอบท้ายเรื่องของนิทานเวตาล

3. คุณค่าของการ์ตูนนิทานเวตาล

การ์ตูนนิทานเวตาลเป็นสื่อสาระบันเทิง (Edutainment) ที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิงแก่ผู้อ่าน โดยนำเนื้อหาวรรณคดีมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน ได้แก่ การ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์ และการ์ตูนนิทานเวตาล สำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ โดยผู้วิจัยพบคุณค่า 4 ด้าน ดังนี้

3.1 คุณค่าในการสร้างความบันเทิง ลักษณะสำคัญของการ์ตูนคือการให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่าน เพราะการ์ตูนนำเสนอภาพที่มุ่งเน้นความสนุกสนาน ความขบขัน หรือล้อเลียน จากการศึกษาการ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนักพิมพ์พบว่า มีการสร้างความบันเทิงจากเนื้อหาและการสร้างอารมณ์ขัน **การสร้างความบันเทิงจากเนื้อหา** เป็นการนำเสนอเนื้อหาโดยใช้เหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้น ปมขัดแย้งที่กระทบอารมณ์ และสุขนาฏกรรมที่สร้างความประทับใจ เพื่อให้

ผู้อ่านเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์และตัวละคร ดังนี้ **เหตุการณ์ที่สร้างความตื่นเต้น** เช่น ภาพสิ่งแวดล้อมและฉากที่เป็นอันตรายต่อตัวละคร ภาพและข้อความที่แสดงถึงพฤติกรรมของตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์อันตราย เป็นต้น ผู้อ่านสามารถรับรู้และมองเห็นชะตาชีวิตของตัวละครที่เผชิญกับเรื่องราวต่างๆ จึงเกิดความรู้สึกร่วมและต้องการติดตามว่าตัวละครเหล่านั้นจะผ่านพ้นสถานการณ์ที่เลวร้ายได้หรือไม่ ความรู้สึกเหล่านั้นจึงทำให้เกิดความบันเทิงจากการอ่านการ์ตูนนิทานเวตาล **ปมขัดแย้งที่กระทบอารมณ์** คือการนำเสนอเหตุการณ์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากตัวละครด้วยกัน ความขัดแย้งที่เกิดจากโชคชะตาและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนความขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครเอง เช่น ตัวละครพราหมณ์เด็กตัดสินใจที่จะให้นำตนเองไปสังเวยแก่อสูร และส่งเสียงหัวเราะเมื่อจะถูกประหารที่แสดงให้เห็นปมขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากตัวละครเอง เป็นต้น ปมขัดแย้งในการ์ตูนนิทานเวตาลจึงมีความสำคัญต่อการดำเนินเหตุการณ์ภายในเรื่องและนำมาเป็นคำถามและเหตุผลประกอบคำตอบของปริศนาเวตาล และ**สุขนาฏกรรมที่สร้างความประทับใจ** เป็นการกล่าวถึงความสุขของตัวละคร เมื่อผู้อ่านได้รับรู้เรื่องราวของตัวละครในนิทานเวตาลตั้งแต่ต้นจนจบ และพบว่าตัวละครได้พบความสุขจะเกิดความรู้สึกประทับใจซึ่งเป็นความบันเทิงที่ได้รับจากการอ่านการ์ตูนนิทานเวตาล การสร้างความบันเทิงทั้ง 3 ลักษณะทำให้ผู้อ่านได้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องและเกิดความรู้สึกร่วมกับตัวละครและเหตุการณ์อย่างชัดเจน เพราะการสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนเป็นการสื่อสารเรื่องราวด้วยภาพและข้อความ ภาพเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ภาพพฤติกรรมของตัวละครที่ก่อให้เกิดปมขัดแย้ง และภาพความสุขสมหวังของตัวละคร ที่นำเสนอประกอบกับข้อความบรรยายจึงสามารถสื่อสารความรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้อ่านได้เป็นอย่างดี คุณค่าในการสร้างความบันเทิงอีกประการคือ**การสร้างอารมณ์ขัน** การ์ตูนนิทานเวตาลสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านด้วยการใช้ภาษาและลักษณะท่าทางของตัวละคร ดังนี้ **การสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา** โดยใช้ข้อความไม่เข้ากับบริบท เช่น ใช้คำว่า “*บอล (Ball)*” และ “*แฟน (Fan)*” ซึ่งเป็นคำทับศัพท์จากภาษาอังกฤษมากล่าวในบทสนทนาของตัวละคร เป็นการแสดงให้เห็นถึงการใช้ภาษาที่ไม่เข้ากับบริบทของเรื่องที่เกิดขึ้นสมัยอินเดียโบราณ และการใช้ข้อความเชิงประชดประชันของตัวละครต่อเหตุการณ์หรือบุคคลเพื่อสร้างอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน เช่น นิทานเรื่องที่ 14 นำเสนอเหตุการณ์ตอนที่โจรป่าถูกทหารใช้เท้าถีบไปที่ใบหน้าอย่างเต็มแรงจนล้มลงพื้น แต่โจรป่ากลับพูดขึ้นว่า “*อ๊ะ! สาวที่ไหนหอมแก้ม*”[1] ข้อความนี้แสดงถึงการประชดชันว่าตนไม่ได้รู้สึกเจ็บปวด แต่ภาพของโจรป่าที่ล้มลงกับพื้นทำให้ผู้อ่านทราบว่าตัวละครพูดเพื่อยั่วล้อและเสียดสีบรรดาทหารเท่านั้น การใช้ข้อความดังกล่าวจึงสามารถสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน และ**การสร้างอารมณ์ขันจากลักษณะท่าทาง** เป็นการนำเสนอภาพตัวละครที่มีลักษณะท่าทางที่ผิดจากความคาดหมายของผู้อ่าน เช่น ภาพโยคีที่ควรมีอากัปกิริยาสำรวมแต่กลับแสดงท่าทางที่ไม่สำรวม และภาพความผิดปกติของตัวละครที่ครอบครัวนำมาให้หญิงงามเลือกเป็นคู่ครอง มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านได้

[1] พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. หน้า 145.

3.2 คุณค่าในการให้ความรู้ การที่ผู้สร้างสรรค์คงเนื้อหาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**ซึ่งมีต้นกำเนิดจากอินเดียมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน ทำให้ปรากฏความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอินเดียซึ่งมี 2 ประการ คือ คติความเชื่อและศาสนา และประเพณี พิธีกรรม ด้าน**คติความเชื่อและศาสนา** พบว่า มีการอธิบายความคิดและความเชื่อที่มาจากศาสนาฮินดูให้ผู้อ่านได้ทราบ ได้แก่ ระบบวรรณะ เทพเจ้า คัมภีร์พระเวท พระโพธิสัตว์ และความเชื่อเรื่องต้นกัลปพฤกษ์ ส่วนด้าน**ประเพณี พิธีกรรม** พบว่า การ์ตูนนิทานเวตาลกล่าวถึงประเพณีของชาวอินเดียและพิธีกรรมในศาสนาฮินดูไว้ในนิทานเรื่องต่างๆ ได้แก่ การบูชาเทพเจ้า การลอยอัฐิในแม่น้ำคงคา และพิธีแต่งงาน ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมและวิถีวิตของชาวอินเดีย การให้ความรู้ของการ์ตูนนิทานเวตาลดังกล่าวปรากฏทั้งในเนื้อหา เชิงอรรถ และเกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน มีลักษณะเป็นเนื้อหาสั้นๆ เหมาะกับผู้อ่านที่เป็นเด็ก เพื่อให้เด็กเข้าใจเนื้อหามากขึ้น การให้ความรู้ดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายสำคัญของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการทำให้การ์ตูนนิทานเวตาลเป็นสื่อสาระบันเทิง (Edutainment)

3.3 คุณค่าในการข้อคิดแก่ผู้อ่าน การสอดแทรกข้อคิดและคติเตือนใจในเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นวรรณกรรมสำหรับเด็กมีความสำคัญมาก เนื่องจากสื่อมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังและพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของเด็กและเยาวชน การ์ตูนนิทานเวตาลคำนึงถึงความสำคัญดังกล่าวจึงสอดแทรกข้อคิดและคติเตือนใจที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมแก่ผู้อ่าน โดยนำเสนอผ่านพฤติกรรม บทสนทนา และการกระทำของตัวละคร มีทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรอบคอบ การมีสติยั้งคิด ความจงรักภักดี ความเสียสละ และการเห็นแก่ผู้อื่นมากกว่าตนเอง การนำเสนอข้อคิดผ่านสื่อที่ให้ความบันเทิงอย่างการ์ตูนจึงช่วยลดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมโดยใช้ตัวละครในการ์ตูนเป็นแบบอย่างแสดงให้เห็น จึงนับได้ว่าการ์ตูนนิทานเวตาลมีคุณค่าในฐานะสื่อที่ช่วยขัดเกลาสังคมนอกเหนือจากการให้ความบันเทิง

3.4 คุณค่าในการถ่ายทอดวรรณคดี การ์ตูนนิทานเวตาลมีจุดมุ่งหมายในการถ่ายทอดนิทานเวตาลให้เป็นที่รู้จักของผู้อ่าน 2 ลักษณะ ได้แก่ การคงอนุภาคเด่นของนิทานเวตาลและการถ่ายทอดบทร้อยกรอง ด้าน**การคงอนุภาคเด่นของนิทานเวตาล**พบว่า การ์ตูนนิทานเวตาลทั้ง 2 สำนวน**คงอนุภาคตัวละครสำคัญ** ได้แก่ เวตาล พระเจ้าตริวิกรมเสน และโยคีศานติศีล ตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. โดยใช้ภาพ ข้อความบรรยายประกอบภาพ และข้อความสนทนาของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนเกิดการรับรู้เรื่องนิทานเวตาลอย่างแพร่หลาย นอกจากนี้**การคงอนุภาคเหตุการณ์สำคัญ**ตาม**เวตาลปัญจวิงศติ**ด้วยการกล่าวถึงการตามจับตัวเวตาลจากต้นโศก การเล่านิทานของเวตาล และการถามตอบปัญหา นับเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาสำคัญของนิทานเวตาลให้ผู้อ่านรับรู้ผ่านสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนที่เล่าเรื่องด้วยภาพและข้อความที่เข้าใจง่าย ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้เรื่องราวทางวรรณคดีได้อย่างดี ด้าน**การถ่ายทอดบทร้อยกรอง** การ์ตูนนิทานเวตาลนำบทร้อยกรองจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. มาแทรกในเนื้อหา เพื่อเน้น

ข้อความที่มีเนื้อหาแสดงข้อคิดและคำกล่าวของตัวละครที่อ้างว่าเป็นภาษิตโบราณ การแทรกบทร้อยกรองในการ์ตูนทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กเห็นความแตกต่างและรับรู้ถึงความงามทางภาษา เพราะบทร้อยกรองมีจังหวะและท่วงทำนองการอ่านตามฉันทลักษณ์ เช่น การอ่านคำหนักคำเบาในอินทรวิเชียรฉันท์ จึงมีเสียงไพเราะและมีคำสัมผัสคล้องจองทำให้เด็กเพลิดเพลิน การนำบทร้อยกรองมาแทรกในการ์ตูนจึงทำให้ผู้อ่านได้รู้จักและคุ้นชินกับบทร้อยกรองที่นำมาจากวรรณคดีเรื่อง**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส.

การสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลของทั้ง 2 สำนักพิมพ์จึงเป็นส่วนหนึ่งของการสืบทอดวรรณคดีให้ดำรงอยู่และเผยแพร่วรรณคดีในรูปแบบที่น่าสนใจ เหมาะแก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน เพื่อให้วรรณคดีเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ทั้งมีส่วนในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมและเสริมสร้างความรู้ให้แก่ผู้อ่านนอกเหนือจากการให้ความบันเทิงซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของหนังสือการ์ตูน

อภิปรายผล

การนำวรรณคดีมาแปรรูปหรือนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ นับว่ามีผลต่อการขยายกลุ่มผู้รับรู้วรรณคดี ผู้อ่านหรือผู้รับสารต้องเข้าใจความแตกต่างของสื่อที่เป็นการแปรรูปว่าอาจมีความคลาดเคลื่อนหรือเปลี่ยนแปลงไปจากวรรณคดีต้นฉบับอันเป็นผลมาจากประเภทของสื่อ บริบทและสภาพสังคมวัฒนธรรมของผู้สร้างสรรค์และผู้รับสาร แต่สิ่งสำคัญที่ปรากฏอย่างชัดเจนในการแปรรูปวรรณคดีคือ การให้ความสำคัญกับการเผยแพร่และการรักษาวรรณคดีให้คงอยู่

การ์ตูนนิทานเวตาลนำเนื้อหามาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ซึ่งเป็นวรรณคดีสำหรับอ่าน มีความงดงามในเชิงวรรณศิลป์ เปลี่ยนมานำเสนอด้วยภาพและภาษาที่เข้าใจง่าย โดยปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอจากการพรรณนาเปรียบเทียบและการใช้ศิลปะการประพันธ์ที่สร้างจินตภาพแก่ผู้อ่านมาเป็นการสื่อสารด้วยภาพและข้อความที่สั้น กระชับ และสื่อความหมายตรงไปตรงมา เพื่อให้เหมาะกับการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนที่ต้องดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็วและเข้าใจง่าย การเปลี่ยนแปลงรูปแบบสื่อจึงทำให้เกิดการลดทอนเนื้อหาของนิทานเวตาลที่นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนซึ่งมีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ ให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวตลอดจนความรู้ของนิทานเวตาลเป็นสำคัญ เมื่อนำมาแปรรูปเป็นนิทานการ์ตูนจึงมีการลดทอนความเป็นนิทานซึ่งมีเนื้อหาและรายละเอียดที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายด้วยการลดทอนรายละเอียดของบทพรรณนาฉาก เหตุการณ์ และตัวละคร มาเป็นภาพการ์ตูน ตลอดจนนำรายละเอียดที่สำคัญไปนำเสนอในรูปแบบเชิงอรรถและเกร็ดความรู้ประกอบการอ่าน แต่ยังคงคุณค่าในการสร้างความบันเทิงและให้ข้อคิดคติเตือนใจผู้อ่านซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของนิทาน แม้การ์ตูนนิทานเวตาลจะถ่ายทอดเรื่องราวเข้าใจง่ายแต่การนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพอาจจำกัดจินตภาพของผู้อ่าน กล่าวคือ ผู้อ่านจะรับรู้ภาพต่าง ๆ ตามที่ผู้สร้างสรรค์นำเสนอ เช่น ลักษณะของเวตาล ความงดงามของเมือง เป็นต้น ต่างจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**และ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ที่ใช้กลวิธีทางวรรณศิลป์ถ่ายทอดเรื่องราวและทำให้ผู้อ่านจินตนาการอย่างอิสระตามประสบการณ์และการรับรู้ของ

ผู้อ่านแต่ละคน การอ่านนิทานเวตาลจากต้นฉบับดั้งเดิมจึงให้อรรถรสและคุณค่าทางวรรณศิลป์แก่ผู้อ่านมากกว่าการ์ตูน

ลักษณะสำคัญประการหนึ่งที่ยังคงปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลคือการใช้คำราชาศัพท์ เพราะนิทานเวตาลมีเนื้อหากล่าวถึงตัวละครที่เป็นกษัตริย์โดยเฉพาะตัวละครเอกของเรื่องคือพระเจ้าตริวิกรมเสน ดังนั้นจึงมีคำราชาศัพท์ปรากฏตลอดเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ยังคงรักษาการใช้คำราชาศัพท์ในข้อความบรรยายประกอบภาพและบทสนทนาของตัวละคร เพื่อให้เด็กรับรู้การใช้ภาษาที่เหมาะสมกับตัวละครที่เป็นกษัตริย์ อย่างไรก็ตาม คำราชาศัพท์ในเรื่องส่วนใหญ่เป็นคำที่เข้าใจง่าย ใช้คำสามัญที่มีความหมายเหมือนหรือคล้ายกับคำราชาศัพท์มาประกอบไว้ด้วยกัน เช่น เสด็จไป ตรัสถาม เป็นต้น มีการใช้คำว่า “*ทรง*” นำหน้าคำสามัญเพื่อใช้เป็นคำราชาศัพท์ เช่น ทรงปกครอง ทรงทราบ เป็นต้น เพื่อให้เหมาะกับการรับรู้ของเด็ก การใช้คำราชาศัพท์ในการ์ตูนนิทานเวตาลแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมการใช้ภาษา คำราชาศัพท์จึงมีความสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงการใช้ระดับภาษาที่เหมาะสมกับบุคคล ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และเข้าใจการใช้คำราชาศัพท์ในเบื้องต้น

ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาลสำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์และสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์ ระบุว่านำเนื้อหาจาก**เวตาลปัญจวิงศติ**ที่นำเสนอนิทานครบ 25 เรื่องมาเป็นต้นเค้าในการสร้างสรรค์การ์ตูนนิทานเวตาล ปรากฏในคำนำของสำนักพิมพ์ที่บอกว่านำ**เวตาลปัญจวิงศติ**มาสร้างสรรค์การ์ตูน ตลอดจนจำนวนเรื่องของนิทานที่มี 25 เรื่อง แต่เมื่อพิจารณาโดยละเอียดพบว่ามีตัวละครในนิทานบางเรื่องและบทร้อยกรองที่ปรากฏในการ์ตูนนิทานเวตาลมีที่มาจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. ซึ่งรู้จักแพร่หลายในสังคมไทย **นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. เป็นที่จดจำของผู้อ่านในสังคมไทยมาเป็นเวลานานก่อน**เวตาลปัญจวิงศติ** ของศักดิ์ศรี แย้มนัดดา ที่สำคัญคือ**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. เป็นแบบเรียนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้นักเรียนทุกคนในประเทศไทยเรียน นับเป็นส่วนสำคัญต่อการรับรู้และจดจำนิทานเวตาลของคนไทย **นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส. จึงมีอิทธิพลและส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์นำเนื้อหาตลอดจนบทร้อยกรองมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูนเพื่อให้ผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กรับรู้และคุ้นเคยกับนิทานเวตาลยิ่งขึ้น จึงอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนนิทานเวตาลได้รับอิทธิพลจาก**นิทานเวตาล**ของ น.ม.ส.

การนำวรรณคดีมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ตูนจึงเป็นการรักษาวรรณคดีให้คงอยู่และเผยแพร่วรรณคดีให้เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน เมื่อเด็กรับรู้และเข้าใจเรื่องราวจากวรรณคดีแล้วย่อมส่งผลให้เกิดความสนใจและต้องการติดตามอ่านวรรณคดีต้นฉบับต่อไป ในทำนองเดียวกันเด็กที่อ่านวรรณคดีในรูปแบบการ์ตูนแล้วเกิดความเข้าใจก็จะสามารถอ่านวรรณคดีต้นฉบับได้เข้าใจรวดเร็วขึ้น การสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบการ์ตูนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างแรงบันดาลใจในการศึกษาวรรณคดีของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา **การ์ตูนนิทานเวตาล : การสร้างสรรค์และคุณค่า** ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการศึกษาวิเคราะห์การสร้างสรรค์และคุณค่าของการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ที่นำเนื้อหาวรรณคดีมาเสนอ เพื่อให้เห็นการสร้างสรรค์วรรณคดีในรูปแบบการ์ตูน ตลอดจนคุณค่าที่มีต่อผู้อ่านและสังคม

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กรรณิกา ศรีเจริญ. (2525). *วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (บรรณารักษศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

กริช ตาวัน. (2559). *พระอุมา*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

กรุณา กุศลาสัย; และ เรืองอุไร กุศลาสัย. (2537). *ภารตวิทยา*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ศยาม.

กรุณา กุศลาสัย; และ เรืองอุไร กุศลาสัย. (2543). *วัฒนธรรมสัมพันธ์ : ไทย-อินเดีย*. กรุงเทพฯ: ศยาม.

กอบกุล อิงคุทานนท์. (2545). *ศัพท์วรรณกรรม*. กรุงเทพฯ: รักอักษร.

กาญจนา วิชญาปกรณ์. (2549, พฤษภาคม-สิงหาคม). กลวิธีการนำเสนอวีรรสในนิทานเวตาล. *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 3(3): 97-105.

กิ่งแก้ว อัตถากร. (2514). *วรรณกรรมจากบ้านใน*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์. (2558, มกราคม-มิถุนายน). การดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครของวรรณคดีฉบับการ์ตูน : ผลกระทบต่อคุณค่าด้านความงามของวรรณคดีแบบฉบับและบทบาทของครูผู้สอนวรรณคดี. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา*. 7(13): 226-237.

กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2555). *วรรณคดีวิจารณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เกริก ยุ้นพันธ์. (2538). *การเล่านิทาน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). *การออกแบบและเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

เกษมา จงสูงเนิน. (2533). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการใช้กับไม่ใช้หนังสือการ์ตูนประกอบบทเรียน ในการสอนตามคู่มือครูของ สสวท.*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ไกรรงค์ หมื่นเดช. (2535, มิถุนายน). เขียนหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กอย่างไรให้มีคุณภาพ. *วารสารศึกษาศาสตร์*. 8(19): 42-51.

ข้อมูลสำนักพิมพ์อมรินทร์คอมมิกส์. (2560). สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2560, จาก http://www.amarinpocketbook.com/Publisher_Info.aspx?PID=12

จักรกฤษ ดวงพัตรา. (2558). *การแปรรูปวรรณกรรม เล่ม 3: วรรณกรรมแปรรูปและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

บรรณานุกรม (ต่อ)

จุลทัศน์ พยาฆรานนท์. (2536, เมษายน-มิถุนายน). ต้นกัลปพฤกษ์. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*. 18(3): 4-12.

เจตนา นาควัชระ. (2542). *ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศยาม.

เจ้าพระยาพระคลัง (หน). (2515). *วรรณคดีเจ้าพระยาพระคลัง (หน)*. กรุงเทพฯ: คลังวิทยา.

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). *การทำหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาคาร.

ฉัฐรภรณ์ ยศสุนทร. (2554). *การดัดแปลงในวรรณกรรมการ์ตูนเรื่องพระลอ*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

ชลลดา ชะบางบอน. (2558). *เวตาล (ฉบับการ์ตูน)*. พิมพ์ครั้งที่ 7. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.

ชาญวิทย์ ทัดแก้ว. (2542, กันยายน). ทัศนะของพระพุทธเจ้าต่อระบบวรรณะ. *วารสารอักษรศาสตร์*. 28(ฉบับพิเศษ): 109-119.

โชษิตา มณีใส. (2552, ตุลาคม-ธันวาคม). กวีวัจนะในนิทานเวตาล พระนิพนธ์ของ น.ม.ส.. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*. 34(4): 810-824.

ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์; และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2552). *การ์ตูน : มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.

ทองแถม นาถจำนง. (2548). *เวตาลเป็นใคร : คำตอบจากเวตาลปกรณัม*. กรุงเทพฯ: แม่โพสพ.

ธงชัย แซ่เจี่ย. (2552, กรกฎาคม). นัยในการแปลนิทานเวตาลของ น.ม.ส.. *จุลสารลายไทย ฉบับพิเศษ วันภาษาไทยแห่งชาติ 29 กรกฎาคม 2552*. หน้า 37-63.

ธเนศ เวศร์ภาดา. (2534). การตัดต่อเสริมแต่งให้รุ่มรวยเสน่ห์ในนิทานเวตาล. ใน *ดินสอขอเขียน*. หน้า 201-216. กรุงเทพฯ: ปาปิรัส.

นงลักษณ์ เทพสวัสดิ์. (2549). *มหัศจรรย์อินเดีย - แผ่นดินแห่งความหลากหลาย*. กรุงเทพฯ: คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นเรนทรา จาดฮาฟ. (2558). *จัณฑาล*. แปลโดย วีระยุทธ เลิศพูนผล. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สันสกฤต.

นิตยา วรรณกิตร์. (2559). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. นนทบุรี: อินทนิล.

นิธิอร พรอำไพสกุล. (2557). *เวสสันดรชาดก : การสร้างสรรค์ “สื่อ” ศิลปวัฒนธรรมและบทบาทในสังคมไทยร่วมสมัย*. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

นิยะดา เหล่าสุนทร. (2543). *การประชุมเชิงวิชาการเรื่องภูมิปัญญาของคนไทย : ศึกษาจากแบบเรียนภาษาไทยและตำราพิไชยสงคราม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน.

บรรณานุกรม (ต่อ)

นิยะดา เหล่าสุนทร. (2545). นิทานเวตาล : ความสัมพันธ์ระหว่าง 4 สำนวน. ใน *พินิจวรรณลักษณ์*. หน้า 143-163. กรุงเทพฯ: ลายคำ.

บุษดี อรสิริวรรณ. (2551). *กลวิธีการดัดแปลงวรรณกรรมสามก๊กเป็นการ์ตูนสามก๊ก ฉบับบรรลือสาส์น*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ปรมินท์ จารุวร. (2543, ธันวาคม). องค์ประกอบของนิทานซ้อนนิทานในนิทานเวตาล. *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย*. 17: 38-62.

ประคอง นิมมานเหมินทร์. (2528). นิทานพื้นบ้าน. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาไทย 8*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ประคอง นิมมานเหมินทร์. (2543). *นิทานพื้นบ้านศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประชุมปกรณัม ภาคที่ 1-5. (2541). กรุงเทพฯ: ด่านสุธาการพิมพ์.

ปริศนาของเวตาล. (2559). สืบค้นเมื่อ 30 ธันวาคม 2559, จาก http://เพลง.meemodel.com/%E0%B9%80%E0%B8%99%E0%B8%B7%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B8%87/%E0%B9%80%E0%B8%A7%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B8%A5_%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%84%E0%B8%A3%20%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%A7%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B8%A5

ปาริชาต สถาปิตานนท์ สโรบล. (2543). เอดูเทนเมนต์ : สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม. ใน *มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่*. หน้า 274-362. กรุเทพฯ: นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เปรม สวนสมุทร. (2547). *ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณี ในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2551). *พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์*. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระมหาธรรมราชาที่ 1 ลิไทย. (2555). *ไตรภูมิกถาหรือไตรภูมิพระร่วง*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของ สกสค.

พระยาอนุมานราชธน. (2499). *กถาสริตสาคร : กถาบิฐและกถามุข*. พระนคร: แพร่พิทยา.

พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. (2554). *นิทานเวตาล*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

พริมรตา จันทรโชติกุล. (2553). *หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์คอมมิกส์ อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2557). *นิทานเวตาล เล่ม 2*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์คอมมิกส์ อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 3*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์คอมมิกส์ อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 4*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์คอมมิกส์ อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

พีระ ธรนิตยกุล; และ วัฒนา ปัชชบุตร. (2558). *นิทานเวตาล เล่ม 5*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์คอมมิกส์ อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ไพเราะ เรืองศิริ. (2524). *ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกของประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ภัสร์ธีรา ฉลองเดช. (2548). *วิเคราะห์สวรรณคดีที่ปรากฏในนิทานเวตาล ฉบับพระนิพนธ์กรมหมื่นพิทยาลงกรณ ตามทฤษฎีรสวรรณคดีสันสกฤต*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาไทย). สงขลา: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ. ถ่ายเอกสาร.

ยุพร แสงทักษิณ. (2519). อลังการในพระนิพนธ์ของพระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ. ใน *ชุดชีวิตและงาน น.ม.ส.*. บรรณาธิการโดย สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร์. หน้า 145-225. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิฆเณศ.

ยุพร แสงทักษิณ. (2556). *นิทานเวตาล เล่ม 1 (วรรณคดีการ์ตูนฉบับคลาสิก)*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.

รอน แรมทาง. (2547, กุมภาพันธ์). หมีแพนด้าจากตำนานถึงการเมือง. *สารคดี*. 19(228): 52-77.

รักชนก อยู่ใจเย็น. (2547). *การศึกษาเปรียบเทียบท่วงทำนองการแต่งนิทานเวตาลฉบับของ น.ม.ส. กับฉบับของ ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา*. ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

รัถพร ซังธาดา. (2531). *หนังสือสำหรับเด็ก*. เอกสารบรรณารักษ์ศาสตร์ ลำดับที่ 71. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2550). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย ภาคฉันทลักษณ์*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2552). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2548, ตุลาคม-ธันวาคม). การสืบทอดวรรณคดีมรดกในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยของไทย. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*. 30(4): 1078-1090.

รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2549). การสืบทอดวรรณคดีมรดกสู่วรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยของไทย. ใน *สุนทรียรสแห่งวรรณคดี*. หน้า 39-68. กรุงเทพฯ: ณ เพชร สำนักพิมพ์.

วรรณี ศิริสุนทร. (2532). *การเล่านิทาน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน.

วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2549). *การสื่อความหมายใน "การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่"*. กรุงเทพฯ: มติชน.

วัชราภรณ์ ดิษฐูป้าน. (2545). *แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง : ความแพร่หลายและการแตกเรื่อง*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

วารี ตัณฑุลากร. (2520). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลิลิตเพชรมงกุฎของเจ้าพระยาพระคลัง (หน)*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

วิทย์ เที่ยงบูรณธรรม. (2541). *พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย Se-Ed Modern English-Thai Dictionary (Complete&Update) Super-Mini Edition*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

วิทยา ศักยาภินันท์. (2549). *ศาสนาฮินดู*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วินิตา ดิถียนต์. (2557). *วรรณศิลป์ในจิตวิญญาณไทย*. เอกสารประกอบปาฐกถาศิลป์ พีระศรี ครั้งที่ 19 ประจำปี 2557. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

วิริยะ สิริสิงห. (2551). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยานุสาส์น.

วิสุทธิชัย บุณยะกาญจน. (2560). *สะใภ้จ้าว*. สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2560, จาก http://www.thairath.co.th/ent/novel/sapaijao/ch 13

ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์. (2545). *ประวัติศาสตร์ภูมิปัญญาอินเดีย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *เจาะใจการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.

ศักดา วิมลจันทร์. (2549). *คิดแก๊กให้ก๊าก*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.

ศักดา วิมลจันทร์. (2551). *การ์ตูนิสต์สะกิดศิลป์*. กรุงเทพฯ: พื้นฐาน.

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2533). *คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.

ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2519). น.ม.ส. กับวรรณคดีสันสกฤต. ใน *ชุดชีวิตและงาน น.ม.ส.*. บรรณาธิการโดย สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร. หน้า 136-142. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิฆเณศ.

ศักดิ์ศรี แย้มนัดดา. (2556). *เวตาลปัญจวิงศติ*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: ชนนิยม.

ศิราพร ฐิตะฐาน. (2522). *รามเกียรติ์ : ศึกษาในแง่การแพร่กระจายของนิทาน*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ศิราพร ฐิตะฐาน. (2523). *ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.

ศิราพร ณ ถลาง. (2557). *ไวยากรณ์ของนิทาน : การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริพร ภักดีผาสุข. (2558). การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สาระบันเทิง) ภาษาไทย. ใน *เรื่องเล่าพื้นบ้านไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง*. บรรณาธิการโดย ศิราพร ณ ถลาง. หน้า 157-215. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

ศิริลักษณ์ คล้อยแสงเงิน. (2548). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์วรรณกรรมนิทานเวตาลฉบับภาษาไทย 4 สำนวน*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ไทยศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.

สกายบุ๊กส์ “แปลงตำรามาเป็นการ์ตูน”. (2560). สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2560, จาก http://positioningmag.com/7971

สถาบันภาษาไทย. (2541). *คู่มือการเขียนเรื่องบันเทิงคดีและสารคดีสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: กรม.

สนั่น มีขันหมาก. (2537). *วิชาประถม 625 วิจารณ์วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. เอกสารประกอบการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมเกียรติ รักษ์มณี. (2542). สุนทรียรสในพระนิพนธ์เรื่องนิทานเวตาล. ใน *ชุดความรู้ภาษาไทย อันดับที่ 20 น.ม.ส. อัจฉริยกวีศรีรัตนโกสินทร์*. บรรณาธิการโดย ปราณี ปราบริปู และลัตติยา อมรสมานกุล. หน้า 43-63. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.

บรรณานุกรม (ต่อ)

สมศักดิ์ ปริปุรณะ. (2542). นิทาน : ความสำคัญและประโยชน์ของนิทาน. *วารสารวิชาการสถาบันราชภัฏบ้านจอมบึง*. (2): 47-64.

สังเขต นาคไพจิตร. (2527). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนจากการ์ตูนสีกับการ์ตูนขาวดำ*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. (2551). โครงการวิจัย *ทัศนคติและพฤติกรรมการอ่านของคนไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.

สุดารัตน์ มาศวรรณา. (2552, กันยายน-ธันวาคม). การ์ตูนนิทานไทย : การปรับเปลี่ยนและความสัมพันธ์กับสังคม. *อีสานศึกษา ความหลากหลายทางวัฒนธรรม*. 6(15): 95-100.

สุริยา รัตนกุล. (2556). *อารยธรรมตะวันออก : อารยธรรมอินเดีย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหิดล.

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2538). *นิทานพื้นบ้านเปรียบเทียบ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2548). *นิทานพื้นบ้าน (The Folktale)*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

โสรัจจ์ หงศ์ลดารมภ์. (2550). *วิถีชีวิตของพระโพธิสัตว์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หทัย ตันหยง. (2525). การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒพิษณุโลก.

หทัย ตันหยง. (2529). *การสร้างสรรค์วรรณกรรมและหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

อรุณ เฉตตีย์. (2539). *อินเดีย : แผ่นดินถิ่นมหัศจรรย์ (India: Land of wonders)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อาทิตย์ ดรุนัยธร. (2558, มกราคม-มิถุนายน). การสร้างสีสันใหม่ : กลวิธีการสืบสรรค์รามเกียรติ์ในรูปแบบการ์ตูนร่วมสมัย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*. 6(1): 91-111.

เอนก รัตน์ปิยะภาภรณ์. (2534). *การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.

Stith Thompson. (1958). *Motif-Index of Folk-Literature*. Bloomington: Indiana University Press.

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวชญาตี เงารังษี
วันเดือนปีเกิด	22 ตุลาคม 2532
สถานที่เกิด	พิษณุโลก
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	245/74 ถ.บรมไตรโลกนารถ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2551	มัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี
พ.ศ. 2557	การศึกษาบัณฑิต (ภาษาไทย) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2560	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาไทย) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ