

สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle: การผสมผสานวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น



ปริญญานิพนธ์
ของ
นนท์กมล ลิ้มชนะกุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

มกราคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle: การผสมผสานวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น



บทคัดย่อ
ของ
นนท์กมล ลิ้มชนะกุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

มกราคม 2561

นนท์กมล ลิ้มระกุล. (2561). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle: การผสมผสานวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น*. ปรินญาณิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.นิธอร พรอำไพสกุล.

ปรินญาณิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาปัจจัยในการสร้างการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ที่นำเนื้อหาจากวรรณคดีไทย และวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานวรรณคดีไทยในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ที่อยู่ในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพได้รับการคัดเลือกให้มาสร้างในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านผู้ผลิต ได้แก่ ภาณุ ลีลีสาย ผู้สร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ และสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ 2) ปัจจัยด้านเนื้อหา ได้แก่ เนื้อหาเรื่องการต่อสู้ (Action) และเนื้อหาเรื่องความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นตัวแปรสำคัญในการกำหนดให้การ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ที่อยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพพบว่ามี 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) การผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าการ์ตูนสิงห์ไกรภพใช้เพียงรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นเท่านั้น ไม่ปรากฏการใช้รูปแบบวรรณคดีไทย ได้แก่ ลักษณะรูปเล่ม การจัดหน้ากระดาษ บทสนทนา และการลำดับภาพ 2) การผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีทั้งลักษณะของวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ ภูมิหลังของตัวละครส่วนใหญ่มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ รูปลักษณะของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพอยู่ในรูปแบบของการนำลักษณะนิสัยตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมาเพิ่มรายละเอียดให้ชัดเจนขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น และบทบาทของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ผู้เขียนนำบทบาทเดิมของตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพผสมผสานกับความร่วมสมัยของการ์ตูนญี่ปุ่น 3) การผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าแนวคิดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีทั้งลักษณะของวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ แนวคิดเรื่องการผจญภัยของพระเอก แนวคิดเรื่อง “ความร่วมมือ” และ “การปกป้องโลก” และแนวคิดเรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ 4) การผสมผสานฉากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่าฉากในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีลักษณะที่เป็นความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าวรรณคดีไทยฉากเมือง ฉากสวรรค์ และฉากอวกาศ ล้วนเป็นรูปแบบของฉากร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น ลักษณะการผสมผสานดังที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นการผสมผสานระหว่างวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม การผสมผสานวรรณคดีไทยเรื่องสิงห์ไกรภพในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นจึงทำให้เกิดการสื่อสารวรรณคดีไทยในรูปแบบข้ามวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์วรรณคดีไทยในยุคโลกาภิวัตน์

SINGHAKRAIPHOP LION HEART CHRONICLE: THE HYBRIDIZATION
OF THAI LITERATURE AND JAPANESE MANGA



AN ABSTRACT
BY
NONKAMON LIMTANAKUL

Presented in partial fulfillment of requirement for the
Master of Arts degree in Thai
at Srinakharinwirot University
January 2018

Nonkamon Limtanakul. (2017). *Singhakraiphob Lion Heart Chronicle: the Hybridization of Thai Literature and Japanese Manga*. Master of Arts Program in Thai, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University. Advisory Committee: Dr. Niton Pornumpaisakul.

This thesis aims to examine the factors in the creation of a comic, *Singhakraiphob Lion Heart Chronicle*, which was based on Thai literature, and to analyze the integration of Thai Literature and Thai comic books *Singhakraiphob Lion Heart Chronicle* in the Japanese Manga format.

The findings indicated that the important factors that *Singhakraiphob* or the Tale in Verse was selected for creation of the Japanese Manga format included the following: 1) the creation factor which referred to Phanu Leeluesai, the creator of *Singhakraiphob* and Inter Comics Publishing, the publisher of *Singhakraiphob* comic; 2) content factors which represent the action and fantasy genre. These factors were the main variables to set the direction of creating *Singhakraiphob* in the comic format. Moreover, the action and fantasy genres are used in Japanese Manga. The cultural integration in *Singhakraiphob* comic can be divided into four categories which included 1) the integration of the reading formats of Thai literature and Japanese Manga; The study found that *Singhakraiphob* comic only used the Japanese manga style and there were no indications of Thai literature in terms of the book format, such as page set up, conversation format and story boards, 2) the integration of the character format Thai literature and Japanese Manga. It was found that the characters in *Singhakraiphob* in both combined Thai literature and Japanese Manga, for example, with the backgrounds of the characters were from *Singhakraiphob*, the appearance of characters in the *Singhakraiphob* comic was in the Japanese Manga format and the habitual actions of the characters in *Singhakraiphob* comic were designed by adding more small details into the characters in *Singhakraiphob* in line with the characteristics of Japanese Manga characters. As for the role of comic characters in *Singhakraiphob*, the writer integrated the original roles of the characters in *Singhakraiphob* with the contemporary of Japanese Manga; 3) integration of between Thai literature and Japanese Manga, it was found that *Singhakraiphob* comic had a mixture of Thai literature and Japanese manga, as could be seen in the adventures of the main characters, the concepts of teamwork and world protection, and the idea of non-discrimination; 4) integration of settings in Thai literature and contemporary Japanese manga. The study found that the settings in *Singhakraiphob* revealed more about Japanese contemporary society than Thai literature and Thai contemporary society. The scenery of the city, heaven and space were the setting for Japanese contemporary comics. All of the above presented on integration of Thai literature and Japanese Manga or cross-cultural integration. The unification of *Singhakraiphob* from traditional Thai literature with the Japanese Manga format created Thai literature communication in a hybrid model which represented Thai literature creation in an era of globalization.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle: การผสมผสานวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

ของ

นนท์กมล ลิ้มชนะกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หน้า ๑

บัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

วันที่ 24 เดือน มกราคม พ.ศ. 2561

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

นาง พงษ์ไพฑูริ

ที่ปรึกษา

ผู้สอบ

ประธาน

(อาจารย์ ดร.นิธอร พรอำไพสกุล)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุภัค มหาวรากร)

นาง พงษ์ไพฑูริ

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.นิธอร พรอำไพสกุล)

นาง พงษ์ไพฑูริ

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ กอบบุญ)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความรู้ของอาจารย์ ดร.นิธอร พรอำไพสกุล ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ที่กรุณาใช้เวลาอันมีค่าอ่านและตรวจแก้ไขปริญญานิพนธ์ฉบับนี้นับครั้งไม่ถ้วน อาจารย์คือผู้ที่สอนผู้วิจัยทั้งด้านวิชาการและการใช้ชีวิต เป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยเสมอ อีกทั้งเป็นต้นแบบที่ดีในการทำงาน ผู้วิจัยซาบซึ้งในความรัก และความเมตตาของอาจารย์เป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร ประธานกรรมการสอบ และประธานกรรมการบริหารหลักสูตร ที่สละกำลังกาย กำลังใจ และเวลาอันมีค่าทำงานหนักเพื่อลูกศิษย์ อาจารย์คือผู้ที่ช่วยฝึกฝนและมอบโอกาสในการทำงานให้ผู้วิจัย ให้คำแนะนำและสั่งสอนผู้วิจัยเสมอมา

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญ ที่ให้เกียรติเป็น คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ อาจารย์ให้คำแนะนำในการรายงานความก้าวหน้า และในการสอบปากเปล่า ทำให้งานวิจัยฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่านที่ให้ความรู้ด้านภาษาและวรรณคดีแก่ผู้วิจัย รวมถึงการให้คำแนะนำเกี่ยวกับปริญญานิพนธ์เล่มนี้ในการรายงานความก้าวหน้าทุกครั้ง

ขอขอบคุณ คุณภาณุ ลีลีสาย ผู้เขียนการ์ตูนสิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle และ คุณธนธร ปรีดาร์ตน์ บรรณาธิการบริหารการ์ตูนไทยสตูดิโอ สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ผู้ดูแล การผลิตการ์ตูนสิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle ที่กรุณาให้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ และให้ข้อมูลที่เป็น ประโยชน์ในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณ ณัฐปภัสร ชาญนนทวัฒน์ เพื่อนที่เข้าใจ และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยในการเรียน ปริญญาโท ตลอดจนการทำปริญญานิพนธ์ ขอขอบคุณ โบ ขวัญ นิด ก้อง แพร นุ่น บัด กุก สำหรับมิตรภาพที่มีตั้งแต่เรียนปริญญาตรี คอยรับฟัง ให้กำลังใจ อยู่เคียงข้างผู้วิจัยเสมอ ขอขอบคุณ บอส น้องชายที่นาร์กผู้เป็นกำลังใจพี่สาวคนนี้เสมอ และขอขอบคุณรุ่นพี่ รุ่นน้องปริญญาโททุกท่านที่คอยช่วยเหลือกันเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบให้แก่ปะป๊า และแม่ ผู้เป็นที่รักของลูก เป็นแรงบันดาลใจให้ลูกใช้ชีวิตอย่างมีสติ มีจิตใจที่เข้มแข็งเพื่อผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆ ขอกราบขอบพระคุณที่เลี้ยงดูลูกด้วยความรัก และความอบอุ่น เป็นกำลังใจในยามที่ท้อแท้ เข้าใจลูกในทุกๆ เรื่อง ตลอดจนให้การสนับสนุนทางด้านการศึกษามาโดยตลอด

นนท์กมล ลิ้มชนะกุล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	8
ความสำคัญของการวิจัย.....	9
ขอบเขตของการวิจัย.....	9
นิยามคำศัพท์เฉพาะ.....	12
วิธีดำเนินการวิจัย.....	13
2 การศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องสิงห์ไกรภพกับแนวคิดการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม.....	14
ภูมิหลังนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพ.....	14
ความเป็นมาของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ.....	14
เนื้อเรื่องย่อนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ.....	16
แนวคิดของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ.....	18
ความเป็นมาและความสำคัญของการดุนญี่ปุ่น.....	19
ความหมายของการดุน.....	19
ความเป็นมาของการดุน.....	20
การดุนในประเทศไทย.....	21
การดุนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น.....	24
ความหมายและความเป็นมาของการดุนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น.....	25
ประเภทของการดุนญี่ปุ่น.....	27
การดุนญี่ปุ่นในประเทศไทย.....	28
การตีพิมพ์หนังสือการดุนญี่ปุ่นในประเทศไทย.....	28
การดุนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย.....	31
การวาดการดุนญี่ปุ่นโดยนักเขียนการดุนไทย.....	38
การผสมผสานข้ามวัฒนธรรมในการดุนสิงห์ไกรภพ.....	40
การศึกษาวรรณคดีในสาขามานุษยวิทยา.....	40
ความเป็นมาของการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม.....	42
รูปแบบและลักษณะการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม.....	45

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 ปัจจัยในการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	48
ปัจจัยด้านผู้ผลิต	48
ภาณุ ลีลีสาย: ผู้สร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	48
ปัจจัยด้านภูมิหลัง	49
ความสนใจ	51
ความสนใจเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น	51
ความสนใจเรื่องการ์ตูนเกม	53
สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์: ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	54
นโยบายสำนักพิมพ์	55
การผลิตการ์ตูนไทย	56
จุดกำเนิดการ์ตูนไทยสตูดิโอ	57
การสร้างนักเขียนในแผนกการ์ตูนไทยสตูดิโอ	57
ผลงานของการ์ตูนไทยสตูดิโอ	59
ความเป็นไทยในการ์ตูนญี่ปุ่น	60
การเผยแพร่ผลงานหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	61
การเลือกเรื่องจากวรรณคดีมาสร้างเป็นการ์ตูน	62
จำนวนการผลิตและกระแสตอบรับจากผู้อ่านสิงห์ไกรภพ	63
ปัจจัยด้านเนื้อหา	65
เนื้อหาเรื่องการต่อสู้	66
การต่อสู้แบบตัวต่อตัว	67
การทำสงคราม	69
เนื้อหาเรื่องความเป็นแฟนตาซี	76
ตัวละครแฟนตาซี	76
ของวิเศษแฟนตาซี	79
ต้นสรรพยา	79
ดาบเพชรเจ็ดสี	81

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4	ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ84
การผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น	84
รูปแบบการอ่านวรรณคดีไทย	85
การอ่านกลอน	85
การสลับเหตุการณ์	87
การใช้บทสนทนา	87
รูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น	89
การใช้รูปเล่มแบบการ์ตูนญี่ปุ่น	89
การใช้ตัวละครสำคัญเป็นแบบปก	90
การใช้คำว่า “โคลง” เป็นชื่อตอน	92
การจัดหน้ากระดาษแบบการ์ตูนญี่ปุ่น	93
การแบ่งกรอบ	93
การใช้มุมมองแบบภาพยนตร์	96
การใช้สกรีนโทนเพื่อเพิ่มแสงและเงา	97
การใช้บทสนทนาแบบการ์ตูนญี่ปุ่น	98
บทสนทนาที่แสดงน้ำเสียงของตัวละคร	99
บทสนทนาที่แสดงความคิดของตัวละคร	101
การลำดับภาพแบบการ์ตูนญี่ปุ่น	102
การผสมผสานรูปแบบในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น	103
การผสมผสานด้านตัวละครในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น	104
ลักษณะตัวละครในวรรณคดีไทย	105
ภูมิหลังของตัวละคร	105
สิงห์ไกรภพ: ผู้มีบุญที่พลัดพรากจากครอบครัว	105
สร้อยสุดา: หญิงสาวผู้เกิดจากดอกไม้	106
เทพจินดา: ผู้ได้รับคำสั่งให้ออกตามหาผู้มีบุญบารมี	108
ท้าวจตุพักตร: กษัตริย์เมืองยักษ์	109
พระอินทร์: เทวดาผู้ช่วยเหลือพระโพธิสัตว์	110
โหระ: โหระประจำราชสำนัก	112
หุ่นพยนต์: หุ่นที่เกิดจากการปลุกเสกด้วยคาถาอาคม	113

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

4 (ต่อ)

หน้า

รูปลักษณะของตัวละคร	114
สิงห์ไกรภพ: ชายหนุ่มรูปโฉมงดงาม	114
สร้อยสุดา: หญิงสาวงดงามมีเสน่ห์	114
เทพจินดา: พราหมณ์หนุ่ม	115
ท้าวจตุพัคตร: ยักษ์ที่มีสี่หน้าแปดมือ	116
พระอินทร์: เทวดาที่มีผิวกายสีเขียว	117
โหร: โหรที่มาพร้อมกระดานชนวน	117
หุ่นพยนต์: หุ่นที่ปั้นจากดินทราย	118
ลักษณะนิสัยของตัวละคร	118
สิงห์ไกรภพ: เกล็ดคนพูดปด	118
สร้อยสุดา: ฉลาด มีไหวพริบ	119
เทพจินดา: ใจเย็น มีเหตุผล	119
ท้าวจตุพัคตร: เจ้าคิดเจ้าแค้น โมโหง่าย	120
พระอินทร์: กล้าหาญ เมตตา	120
โหร: จงรักภักดี	121
บทบาทของตัวละคร	122
สิงห์ไกรภพ: พระเอกผู้มีบุญบารมี	122
สร้อยสุดา: นางเอกที่รักและซื่อสัตย์ต่อพระเอก	124
เทพจินดา: เด็กหนุ่มที่ออกตามหาผู้มีบุญ	125
ท้าวจตุพัคตร: ศัตรูของสิงห์ไกรภพ	126
พระอินทร์: ผู้รับคำสั่งจากพระตรีมูรติ	127
โหร: โหรหลวงประจำราชสำนัก	129
หุ่นพยนต์: หุ่นลงอาคมที่ช่วยในการต่อสู้	132
ลักษณะตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น	132
ภูมิหลังของตัวละคร	132
สิงห์ไกรภพ: จูติเทพที่ลงมาเกิดบนโลกมนุษย์	132
สร้อยสุดา: จูติเทพองค์ที่สอง	133
เทพจินดา: นักเวทสายนักบุญ	134
ท้าวจตุพัคตร: กษัตริย์ที่แสนดี	135

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

4 (ต่อ)

หน้า

พระอินทร์: เทพที่มีอำนาจ	136
ศาสตรา: ผู้ใช้เวทย์ ผู้พยากรณ์	138
โกเลม: ข้าราชการของชาวยิว	139
รูปลักษณะของตัวละคร	139
สิงห์ไกรภพ: ชายหนุ่มรูปร่างผอมบาง ผมดั่ง	140
สร้อยสุดา: หญิงสาวที่มีสองร่าง	142
เทพจินดา: หนุ่มรูปงามผมยาวสีขาว	144
ท้าวจตุพัตร์: ยักษ์ในร่างมนุษย์	145
พระอินทร์: เทวดารูปงามผมยาว	146
ศาสตรา: หนุ่มผมสั้นสวมแว่น	147
โกเลม: สัตว์ประหลาดที่มีร่างกายเป็นหิน	148
ลักษณะนิสัยของตัวละคร	149
สิงห์ไกรภพ: กล้าหาญ มีน้ำใจ	149
สร้อยสุดา: มีสติ รู้จักเอาตัวรอด	153
เทพจินดา: มีความรับผิดชอบ	157
ท้าวจตุพัตร์: ใจเย็น ฉลาด มีไหวพริบ	158
พระอินทร์: มีไหวพริบ	163
ศาสตรา: จงรักภักดี นิสัยดี มีเมตตา	164
บทบาทของตัวละคร	165
สิงห์ไกรภพ: จุติเทพที่เกิดมาเพื่อปกป้องโลกมนุษย์	165
สร้อยสุดา: นางเอกที่สามารถถอดกระแสดิจกลายเป็น 2 ร่าง	166
เทพจินดา: ผู้ช่วยเหลือพระเอก	169
ท้าวจตุพัตร์: ตัวร้ายที่สามารถแปลงร่างเป็นยักษ์แอนเซียนด์	174
พระอินทร์: เทพผู้ช่วยเหลือพระเอก	177
ศาสตรา: โหระหลงและนักร้องเพลงร็อก	177
โกเลม: กองทัพปีศาจที่สร้างจากทราย	178
การผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น	179

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
การผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น	180
แนวคิดในวรรณคดีไทย	180
แนวคิดเรื่องการผจญภัยของพระเอก	180
แนวคิดเรื่องความรัก	181
แนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่น	182
แนวคิดเรื่อง “ความร่วมมือ” และ “การปกป้องโลก”	182
แนวคิดเรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์	184
การผสมผสานด้านแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น	186
การผสมผสานฉากในวรรณคดีไทยกับความร่วมมือในการ์ตูนญี่ปุ่น	187
ฉากในวรรณคดีไทย	187
ฉากเมือง	188
ฉากเมืองโกญจา	188
ฉากเมืองมารัน	189
ฉากสวรรค์	190
ฉากความร่วมมือในการ์ตูนญี่ปุ่น	191
ฉากเมือง	191
ฉากเมืองโกญจา	191
ฉากเมืองมารัน	193
ฉากสวรรค์	194
ฉากอวกาศ	195
การผสมผสานด้านฉากในวรรณคดีไทยกับความร่วมมือในการ์ตูนญี่ปุ่น	196
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	198
บรรณานุกรม	208
ประวัติย่อผู้วิจัย	216

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัชกาลที่ 3.....	1
2 ภาพล้อผีพระหัตถ์ในรัชกาลที่ 6.....	1
3 นิยายภาพ เรื่องสังข์ทอง โดย สวัสดิ์ จุฑะรพ.....	2
4 ภาพจิตร เรื่องเงาะป่า โดย เหม เวชกร.....	2
5 การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำโครงเรื่องมาจากวรรณคดีไทย	3
6 การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องสิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle	3
7 พินธุมารตั้งชื่อสิงห์ไกรภพ.....	6
8 เทพจินดาพบสิงห์ไกรภพ	6
9 ตัวละครขุนหมื่น.....	22
10 เรื่องราชาธิราช ของ เหม เวชกร.....	23
11 การ์ตูนในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น	24
12 การ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ).....	25
13 การ์ตูนตะวันตก (คอมมิคส์)	25
14 ลักษณะเด่นของการ์ตูนญี่ปุ่น.....	27
15 การ์ตูนเรื่องคำสาปฟาโรห์.....	29
16 การ์ตูนเรื่องวันพีซ.....	31
17 การ์ตูนเรื่องเจ้าหนูปรมาณู	32
18 การ์ตูนเรื่องยอดนักสืบจิ๋วโคนัน.....	32
19 การ์ตูนเรื่องซากระ มือปราบไฟทาร์ต.....	33
20 การ์ตูนเรื่องฮันเตอร์ × ฮันเตอร์.....	33
21 การ์ตูนเรื่องเดธโน้ต	34
22 การ์ตูนเรื่องเทพมรณะ	34
23 การ์ตูนเรื่องผ่ากฏอลเวง.....	35
24 การ์ตูนเรื่องผจญภัยเหนือโลก.....	35
25 การ์ตูนเรื่องแฟรี่เทล ศักดิ์จอมเวทอภินิหาร.....	36
26 การ์ตูนเรื่องครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น!.....	36
27 การ์ตูนเรื่องยอดมนุษย์อุลตร้าแมน	37
28 การ์ตูนเรื่องโมบิลสูทกันดั้มดับเบิลโอ	37
29 การ์ตูนเรื่องบีที นักล่าสูร.....	38

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
30 การ์ตูนเรื่องอภัยมณีซาเก้า	39
31 การ์ตูนของภาณุ ลีลือสายในแอปพลิเคชันอุคบี คอมมิก	50
32 หนังสือการ์ตูนไทยรายเดือนไทคอมิก	52
33 การ์ตูนเกี่ยวกับการ์ดเกมเรื่องเกมกลคนอัจฉริยะ	53
34 โกลेमในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	54
35 โกลेमในการ์ดเมจิกเดอะแกลเซอร์	54
36 การ์ตูนลิขสิทธิ์ในรูปแบบ e-book จากสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์	56
37 การ์ตูนที่สร้างจากภาพยนตร์และละครของ GTH	59
38 การ์ตูนที่วาดและแต่งเรื่องโดยคนไทย	59
39 การ์ตูนที่นำโครงเรื่องและเนื้อหามาจากวรรณคดี	59
40 การละเล่นไทยที่ปรากฏในการ์ตูนไทยรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น	60
41 ความเป็นไทยที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	61
42 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้อ่านการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	64
43 สิงห์ไกรภพรวมพลังกับเทพจินดาในการต่อสู้กับท้าวจตุพัตร์	68
44 การต่อสู้โดยปล่อยพลังจากฝ่ามือในการ์ตูนญี่ปุ่น	68
45 การต่อสู้ระหว่างโจรสลัดและเหล่าทหารของเมืองโกญจา	70
46 ตัวละครสุริยะในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	72
47 สุริยะยกทัพเพื่อชิงเมืองโกญจาคืนจากกองคาประลัย	72
48 ท้าวจตุพัตร์และกองทัพยักษ์	74
49 พลังกำลังเหนือมนุษย์ของสิงห์ไกรภพ	77
50 ซากุระผู้ใช้เวทมนตร์ผ่านคทาวิเศษ	78
51 นัตซีผู้ใช้เวทมนตร์ผ่านร่างกาย	78
52 สิงห์ไกรภพใช้ดาบเพชรเจ็ดสีเสกกองทัพโกลेम	78
53 รูปลักษณ์ของต้นสรพยา	80
54 ลิงลมในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	81
55 ตัวละครครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ในการ์ตูนญี่ปุ่น	81
56 ดาบเพชรเจ็ดสี อาวุธของสิงห์ไกรภพ	82
57 จันท์ลักษณะกลอนแปด	86
58 ลักษณะรูปลักษณ์การ์ตูนญี่ปุ่น	90

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
59 หน้าปกหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	91
60 การตั้งชื่อตอนในการ์ตูนยอดนักสืบจิ๋วโคนัน	92
61 การตั้งชื่อตอนในการ์ตูนเดธโน้ต	92
62 การตั้งชื่อตอนในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	93
63 พิณธมาศตั้งชื่อให้สิงห์ไกรภพ	95
64 ภาพมุมต่ำ	96
65 ภาพมุมข้ามไหล่	96
66 ตัวเสียงในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	97
67 การใช้สกรีนโทนในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	98
68 บทสนทนาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	98
69 บอลลูกคำพูดเสียงปกติ	100
70 บอลลูกคำพูดเสียงร่าเริง	100
71 บอลลูกคำพูดเสียงตะโกน	100
72 บอลลูกคำพูดเสียงตื้นглัว	100
73 บอลลูกความคิดรูปแบบวงกลม	101
74 บอลลูกความคิดรูปแบบกรอบแฟลช	101
75 การระบุคำบอกเวลาในการย้อนอดีต	102
76 การย้อนอดีตโดยตัวละคร	103
77 สร้อยสุดาเกิดมาจากดอกไม้	107
78 เทพจินดาได้รับคำสั่งให้ออกตามหาจุติเทพ	108
79 วชิราวุธ	111
80 ยักษ์จักรวรรดิ	116
81 พระอินทร์ในวรรณคดีไทย	117
82 ศาสดราในบทบาทโทร	117
83 คำทำนายชีวิตของสิงห์ไกรภพ	123
84 ลักษณะของผู้ยิ่งใหญ่โดยดูจากโหงวเฮ้ง	124
85 สร้อยสุดามีหน้าที่สนับสนุนสิงห์ไกรภพ	125
86 อวตารเป่าหุท้าวจัดผู้พักรู้	127
87 พระอินทร์รับคำสั่งจากตรีมูรติ	128

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
88 พระอินทร์ช่วยเหลือบิดามารดาของสิงห์ไกรภพ	129
89 โหราทำนายเรื่องการสู้รบ	130
90 ศาสตร์ทำนายความฝันนางจันทร์	131
91 สิงห์ไกรภพคือจุดเทพที่ต้องปกป้องโลก	133
92 สร้อยสุดา คือจุดเทพองค์ที่ 2	134
93 นักบุญเทพจินดา	135
94 ท้าวจตุพักตร์เป็นกษัตริย์ที่ดี	136
95 เอรಾವณพาหนะที่สำคัญของพระอินทร์	137
96 เอรಾವณมีความสามารถและพลังกำลังในการต่อสู้	137
97 วัชระในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	138
98 ศาสตร์เป็นทั้งโหราและผู้ใช้เวทย์ในการต่อสู้	139
99 ตัวละครสิงห์ไกรภพ	140
100 ตัวละครอุเอะกิ โคะสุเกะ	140
101 ลักษณะดวงตาของตัวละครชาย	141
102 ลักษณะดวงตาของตัวละครหญิง	141
103 ตัวละครมังกี้ ดี ลูฟี่	141
104 ตัวละครฮารุ กลอรี่	141
105 ร่างแอสทริลของสร้อยสุดา	142
106 ร่างมนุษย์ของสร้อยสุดา	142
107 การถอดกระแสดิจิตในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องเทพมรณะ	143
108 เปรียบเทียบสร้อยสุดาทั้ง 2 ร่าง	143
109 เทพจินดาตอนเด็ก	144
110 เทพจินดาตอนโต	144
111 ตัวละครยูเอะ	144
112 ตัวละครสควอโล่	144
113 ท้าวจตุพักตร์	145
114 ร่างยักษ์แอนเซียนต์ของท้าวจตุพักตร์	146
115 ขนาดของร่างยักษ์แอนเซียนต์	146
116 ยอดมนุษย์อุลตร้าแมน	146

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
117 พระอินทร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	147
118 ศาสดาในบทบาทนักร้องเพลงร็อก	148
119 โกลेमในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ	148
120 โกลेमในการ์ตูนเรื่องมอนสเตอร์ฟาร์ม	148
121 สิงห์ไกรภพต่อสู้กับศัตรูที่มีจำนวนมาก	150
122 สิงห์ไกรภพต่อสู้กับศัตรูที่แข็งแกร่งกว่าตน	150
123 ความมีน้ำใจของสิงห์ไกรภพ	151
124 สิงห์ไกรภพเกลียดนิสัยของมนุษย์	152
125 สิงห์ไกรภพตัดขาดกับเทพจินดา	152
126 สร้อยสุดาร์จู้กการวางแผน	153
127 พระอินทร์ลงมาหาสร้อยสุดาที่โลกมนุษย์	154
128 ความคิดเห็นของสร้อยสุดามีอิทธิพลต่อการต่อสู้	155
129 สร้อยสุดาใช้ไหวพริบในการต่อสู้	156
130 เทพจินดายอมรับผิด	157
131 เทพจินดาสอนสิงห์ไกรภพ	158
132 ท้าวจตุพักตร์ในอดีตเป็นคนใจเย็น	159
133 ท้าวจตุพักตร์มีไหวพริบ ช่างสังเกต	160
134 อวตารใช้ความรักลูกของท้าวจตุพักตร์มาเป็นเครื่องมือ	162
135 ท้าวจตุพักตร์ต้องการสร้างอาณาจักรในฝัน	162
136 ไหวพริบของพระอินทร์ในการต่อสู้	163
137 ลักษณะนิสัยของศาสดา	164
138 ศาสดาร้องไห้เมื่อเห็นว่าท้าวอินธุมาศปลอดภัย	165
139 บทบาทเทพที่จุติมาเพื่อปกป้องโลก	166
140 สร้อยสุดา คือ จูติเทพองค์ที่สอง	167
141 สร้อยสุดามีหน้าที่ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพ	168
142 สร้อยสุดาส่งพลังไปให้สิงห์ไกรภพในการต่อสู้	168
143 เทพจินดาต่อสู้เพื่อช่วยสิงห์ไกรภพ	170
144 เทพจินดาช่วยชีวิตสิงห์ไกรภพ	170
145 เทพจินดาสาบานในอดีตชาติ	171

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

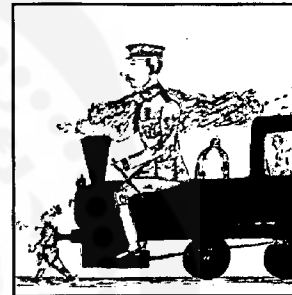
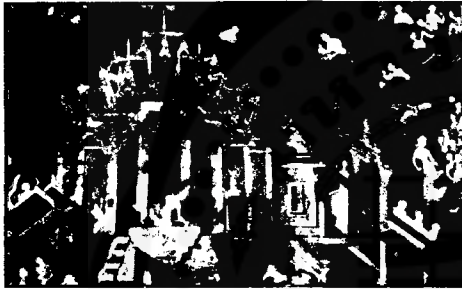
ภาพประกอบ	หน้า
146 เทพจินดาเสี่ยงชีวิตเพื่อปกป้องสิงห์ไกรภพ	172
147 เทพจินดาช่วยสิงห์ไกรภพวางแผน	173
148 เทพจินดาสะสางชีวิตได้เพื่อปกป้องสิงห์ไกรภพ	174
149 ท้าวจตุพัตร์ทำทุกอย่างเพื่อประชาชน	175
150 ท้าวจตุพัตร์เหยียดหยามมนุษย์ และเชิดชูยักษ์	176
151 พระอินทร์ต่อสู้กับอวตาร	177
152 อาเซอร์นักร้องเพลงร็อกที่มีชื่อเสียง	178
153 สิงห์ไกรภพเกิดมาเพื่อปกป้องโลก	183
154 สิงห์ไกรภพเกลียดมนุษย์	184
155 เทพจินดาสอนสิงห์ไกรภพว่าไม่ควรตัดสินคนจากเผ่าพันธุ์	185
156 ท้าวจตุพัตร์ต้องการให้ทุกเผ่าพันธุ์อยู่ร่วมกันได้	185
157 เมืองมาร์นมีอาณาเขตติดกับทะเล	190
158 เมืองโกญจามีอาณาเขตติดกับทะเล	191
159 เมืองโกญจา	192
160 ปราสาทในเรื่องวันพีซ	192
161 ปราสาทในเรื่องลูปเ๋งที่ 3	192
162 น้ำตกภายในเมืองโกญจา	193
163 เกาะวอเตอร์เซเวนในเรื่องวันพีซ	193
164 เมืองมาร์น	193
165 สถาปัตยกรรมในเรื่องบีท นักล่าอสูร	194
166 ฉากสวรรค์ชั้นดุสิต	194
167 สถาปัตยกรรมสวรรค์ชั้นดุสิต	195
168 สถาปัตยกรรมจากเรื่องฮันเตอร์*ฮันเตอร์	195
169 เทคโนโลยีฮอโลแกรมสวรรค์ชั้นดุสิต	195
170 เทคโนโลยีฮอโลแกรมในการ์ตูนญี่ปุ่น	195
171 ฉากอวกาศ	196
172 ฉากอวกาศจากเรื่องวีรบุรุษผู้กล้า	196
173 ฉากอวกาศจากเรื่องเจ้าหนูปรมาณู	196

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเขียนการ์ตูนในประเทศไทยมีพัฒนาการมาอย่างยาวนาน “มักจะแฝงอยู่ตามภาพฝาผนังต่าง ๆ ตั้งแต่รัชสมัยรัชกาลที่ 3 และรัชกาลที่ 4” จุดเริ่มต้นจะเป็นการเขียนรูปแบบของภาพจิตรกรรมฝาผนัง และลายเส้นแบบภาพล้อ ต่อมาได้พัฒนาด้านรูปแบบและเนื้อหาโดยนำเนื้อหาวรรณคดีไทยมาวาดในรูปแบบการ์ตูน รวมถึงการดัดแปลงเนื้อหาจากการ์ตูนตะวันตกให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของไทย



ภาพประกอบ 1 ภาพจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัชกาลที่ 3² ภาพประกอบ 2 ภาพล้อผีพระหัตถ์ในรัชกาลที่ 6³

การนำวรรณคดีไทยมาเขียนในรูปแบบของการ์ตูนนั้นมีมาตั้งแต่ พ.ศ. 2475 เป็นปีที่ประเทศไทยเปลี่ยนแปลงการปกครอง ทำให้นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพในการเสนอความคิดเห็นมากขึ้น จึงมีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ เช่น สวัสดิ์ จุฑะรพ ผู้บุกเบิกการ์ตูนเรื่องยาวในเมืองไทย ได้นำวรรณคดีไทยที่มีเนื้อเรื่อง “จักรๆ วงศ์ๆ” เช่น สังข์ทอง สังข์ศิลป์ชัย พระอภัยมณี ฯลฯ มาเขียนเป็นการ์ตูน ดังที่ สังเขต นาคไพจิตร ได้กล่าวถึงยุคบุกเบิกของการ์ตูนไว้ว่า

ในรัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนเริ่มซบเซาเพราะความตกต่ำทางเศรษฐกิจของประเทศ จนกระทั่งเกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ. 2475 วงการการ์ตูนก็เริ่มคึกคักขึ้นอีกครั้งหนึ่ง มีเสรีภาพในการแสดงออกอย่างเต็มที่ นักเขียนที่มีชื่อเสียงในยุคนี้คือ สวัสดิ์ จุฑะรพ วาดการ์ตูนได้สวยและมีฝีปากคมคำพูดของตัวละครไม่ว่าจะเป็นร้อยแก้วหรือกาพย์กลอน เป็นคนให้เอง เป็นนักวาดการ์ตูนที่ยิ่งใหญ่คนหนึ่ง ได้สร้างตัวการ์ตูนเอกขึ้นมาชื่อ ขุนหมื่น⁴

¹ สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. หน้า 27.

² ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร จากเรื่องมหาปทุมชาดก ฉากพระราชเทวีให้เชิญปทุมกุมารมาสู่พระบรมมหาราชวัง ลายเส้นมีความงดงามอ่อนช้อยแบบไทย, ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย.

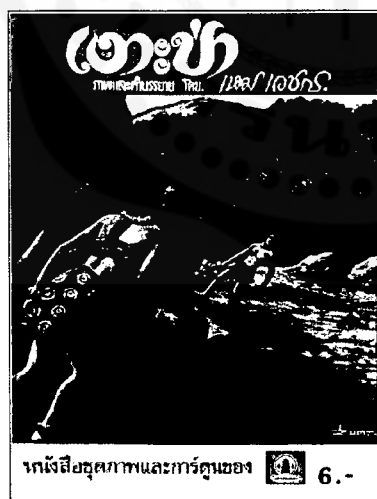
³ วรชาติ มีชูบท. (2555). ภาพล้อผีพระหัตถ์ในรัชกาลที่ 6. หน้า 302.

⁴ สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. หน้า 27.

นอกจากนี้ก็มีนักเขียนการ์ตูนคนอื่นที่นำวรรณคดีไทยมาเขียนเป็นการ์ตูนอีกหลายเรื่อง เช่น ไกรทอง แก้วหน้าม้า ของ ประยูร จรรย์วณิช ราชธิดาของ เงาะป่า ของ เหม เวชกร เป็นต้น ซึ่งได้เขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์รายวัน รูปแบบของการ์ตูนในสมัยนั้นมีทั้งแบบนิยายภาพที่จัดวางภาพแบ่งเป็นช่องบทสนทนาของตัวละครอยู่ในกรอบคำพูด และภาพวิจิตรที่มีลักษณะการวาดภาพที่สมจริงลงในกรอบสี่เหลี่ยมขนาดเท่าๆ กัน มีคำบรรยายใต้ภาพ “ดำเนินเรื่องด้วยกลอนลิเก ซึ่งมีเสน่ห์และแสดงความเป็นไทยอย่างชัดเจน”¹



ภาพประกอบ 3 นิยายภาพ เรื่องสังข์ทอง โดย สวัสดิ์ จุฑะรพ²



ภาพประกอบ 4 ภาพวิจิตร เรื่องเงาะป่า โดย เหม เวชกร³

¹ จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). ตำนานการ์ตูน. หน้า 42.

² สวัสดิ์ จุฑะรพ. (2530). สังข์ทอง. หน้า 37.

³ เหม เวชกร. (2525). เงาะป่า. หน้า 26.

ต่อมาได้แปลและตีพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย และได้รับความนิยมสูงจึงเกิดนักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ที่เกิดโตมากับการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น จึงได้ซึมซับรูปแบบและวิธีการนำเสนอของการ์ตูนญี่ปุ่น ดังที่ ตปากร พุทธเกส ได้กล่าวถึงที่มาของนักเขียนชาวไทยที่วาดการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ว่า

วงการหนังสือการ์ตูนไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงในปีพ.ศ.2535 เมื่อสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ซึ่งส่วนใหญ่จะจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนที่เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นหันมาออกหนังสือการ์ตูนไทยรายเดือนเรื่องยาวชื่อ **ไทคอมมิก** ประมาณ 4-5 เรื่อง ลงต่อเนื่องเป็นประจำทุกเดือน โดยการ์ตูนที่ตีพิมพ์ลงใน **ไทคอมมิก** นี้เป็นการ์ตูนที่มีลายเส้นต่างไปจากการ์ตูนไทยในอดีต คือ มีลายเส้นการวาดภาพเป็นการ์ตูนช่องที่มีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้หลังจากนั้นการ์ตูนไทยในลักษณะนี้เริ่มแพร่หลาย และมีนักเขียนการ์ตูนไทยใหม่ๆ เกิดขึ้นจำนวนมาก¹

นักเขียนการ์ตูนไทยในปัจจุบันที่เขียนการ์ตูนญี่ปุ่น หลายคนใช้โครงเรื่องและเนื้อหาวรรณคดีไทย เช่น เรื่องอภัยมณีซำก้า ขุนแผน ขุนช้าง นางพิม หนูแหม่น ไกรทอง นิทานเวตาล และสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** เป็นต้น จะเห็นได้ว่าโครงเรื่องและเนื้อหาวรรณคดีไทยมีอิทธิพลต่อการสร้างผลงานด้านการ์ตูนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน



ภาพประกอบ 5 การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำโครงเรื่องมาจากวรรณคดีไทย²



ภาพประกอบ 6 การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle**³

¹ กาญจนา แก้วเทพ. (2555). *สื่อที่ใช้ของใครที่ชอบ: การ์ตูน ไตรทัศน์ท้องถิ่น แพนคลับ*. หน้า 52.

² มนตรี คุ่มเรือน. (2557). *ขุนแผน ขุนช้าง นางพิม เล่ม 2*. หน้า 60.

³ ภาณุ ลีลือสาย. (2555). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 13*. หน้า 63.

การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนารูปแบบการวาดจนมีลักษณะเฉพาะตัวเรียกว่า “มังงะ” (漫画) หมายถึงการวาดการ์ตูนญี่ปุ่น โดยให้ความสำคัญกับลายเส้น แสงและเงา การจัดช่องของภาพมีลักษณะไม่ตายตัว และมุมมองของภาพมักจะเป็นมุมมองแบบการถ่ายภาพยนตร์ ดังที่ เปรม สอนสมุทร กล่าวถึงลักษณะของการการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ว่า

ลักษณะของมังงะส่วนใหญ่จะเน้นเส้นมากกว่ารูปทรง มีการใช้ screen tone เพื่อสร้างแสงและเงาให้กับภาพ การจัดช่องภาพจะไม่ตายตัวเหมือนการ์ตูนสี่ช่องหรือการ์ตูนช่องในหนังสือพิมพ์ใช้ มุมมองแบบภาพยนตร์ในการนำเสนอ เช่นการใช้มุมมองภาพถ่ายระยะใกล้ (close-up) หรือ การถ่ายภาพช็อตกวาด (pan shot) ตัวละครมังงะจะมีขนาดที่ใหญ่เกินความเป็นจริง¹

นอกเหนือจากลักษณะรูปแบบการวาดของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแล้ว สิ่งสำคัญของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ทำให้คนทั่วไปทั้งในและนอกประเทศญี่ปุ่นนิยมคือการให้ความสำคัญกับ ตัวละคร การ์ตูนญี่ปุ่นสร้างลักษณะนิสัยและความสามารถของตัวละครให้มีลักษณะเด่น และส่งผล ต่อการดำเนินเรื่อง กล่าวคือ “สำหรับการ์ตูนแบบมังงะแล้ว ตัวละครไม่ได้ถูกบังคับให้อยู่ในโครงเรื่อง แต่เรื่องเติบโตจากตัวละคร จึงอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนมังงะนั้นตัวละครเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อ การกำหนดตัวเรื่อง หรือการพัฒนาโครงเรื่อง”²

สิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** เป็นการ์ตูน “แอคชั่นแฟนตาซี”³ ของภาณุ ลีลีสาย ได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณคดีไทยเรื่องสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่ จัดจำหน่ายโดยสำนักพิมพ์ สยามอินเตอร์คอมิกส์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบริษัทสยามอินเตอร์มัลติมีเดียจำกัด (มหาชน) ผู้ผลิตและ จำหน่ายหนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งส่งเสริมนักเขียนการ์ตูนไทยให้เขียนผลงานที่มี รูปแบบเหมือนหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นออกสู่ตลาดให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในชื่อ “ทีมการ์ตูน ไทยสตูดิโอ” การนำเสนอสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** จึงอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยยังคงรักษาเค้าโครงเรื่องที่เป็นวรรณคดีไทยเอาไว้ การนำเสนอในรูปแบบนี้ทำให้เห็นส่วนผสม ระหว่างเนื้อหาของวรรณคดีไทยกับรูปแบบการนำเสนอแบบญี่ปุ่น หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** จึงมีลักษณะการวาดที่แตกต่างไปจากการ์ตูนไทยในอดีต

หนังสือการ์ตูนเรื่อง สิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** นำโครงเรื่องและเนื้อหามาจาก วรรณคดีไทยเรื่องสิงห์ไกรภพ ซึ่งเป็นนิทานคำกลอนของสุนทรภู่ วรรณคดีเรื่องนี้เริ่มแต่งในสมัย ปลายรัชกาลที่ 2 สุนทรภู่แต่งเพื่อถวายเจ้าฟ้าอาภรณ์ และแต่งต่อเมื่อไปบวช ณ วัดเทพธิดาราม ในสมัยรัชกาลที่ 3 เพื่อถวายกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ ดังที่ ธนิต อยู่โพธิ์ ได้เสนอความเห็นไว้ใน เชิงอรรถประกอบพระนิพนธ์ ชีวิตและผลงานของสุนทรภู่ ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ

¹ เปรม สอนสมุทร. (2547). ผู้เสพกับการดัดแปลง เนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปี พ.ศ. 2545-2546. หน้า 46.

² แหล่งเดิม. หน้า 46.

³ แอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) คือ เรื่องราวการต่อสู้โดยใช้ความแข็งแรงหรือศิลปะการต่อสู้ในโลกของจินตนาการ ตัวละครเอกหรือผู้ร้ายมักเป็นผู้มีความสามารถเหนือมนุษย์ ตัวละครต้องต่อสู้กับความชั่วร้ายหรือภัยคุกคามต่าง ๆ

กรมพระยาดำรงราชานุภาพว่า “สุนทรภู่จะแต่งเรื่องสิงห์ไกรภพตอนต้นๆ (ถวายเป็น 9 เล่มสมุดไทย) ขึ้นก่อนนี้ และแต่งถวายเจ้าฟ้าอาภรณ์ ขณะถวายพระอักษร ตอนปลายรัชกาลที่ 2”¹ สิงห์ไกรภพ เป็นนิทานคำกลอนของสุนทรภู่ที่มีความสนุกสนานจึงได้รับความนิยม เนื้อเรื่องกระชับและ สอดแทรกข้อคิดไว้หลายตอน วรรณคดีเรื่องนี้จึงเป็นนิทานคำกลอนที่เหมาะสมกับผู้อ่านทุกวัย ตั้งแต่ อดีตจนถึงปัจจุบัน สิงห์ไกรภพจึงเป็นวรรณคดีไทยที่มีคุณค่าเรื่องหนึ่ง

สุนทรภู่แต่งสิงห์ไกรภพเพื่อประชันกับเรื่องไกรทอง พระราชนิพนธ์ ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ดังที่ ชลธิรา สัตยาวัฒนา ให้ความเห็นว่า “การที่สุนทรภู่แต่งเรื่อง สิงห์ไกรภพประชันกับเรื่องไกรทอง แสดงว่าสิงห์ไกรภพคงจะมีคุณค่าบางประการแฝงอยู่ ตามความเห็นของผู้เขียน วรรณคดีเรื่องนี้มีคุณค่าในแง่ที่สุนทรภู่สามารถสอดแทรกสัญลักษณ์ได้ อย่างแนบเนียนคมคาย สมควรได้รับการยกย่อง”² นอกจากนี้เรื่องสิงห์ไกรภพยังแทรกคุณค่าหลาย ด้าน เช่น คุณค่าด้านวรรณศิลป์ คุณค่าด้านจริยธรรม และคุณค่าด้านความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม ดังที่ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ กล่าวว่า “ด้วยเหตุที่ท่านสุนทรภู่มีประสบการณ์ในเรื่องต่างๆ อย่างกว้างขวาง ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นพหูสูตร ท่านจึงสอดแทรกความรู้ในเรื่องต่างๆ ไว้ในที่ที่เหมาะสม ช่วยให้ผู้อ่าน มีความรู้ไปด้วยในขณะที่เพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่อง”³ ด้วยเหตุนี้สิงห์ไกรภพจึงเป็นวรรณคดี ที่มีคุณค่า และผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย เหมาะที่จะอ่านเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

สิงห์ไกรภพเป็นวรรณคดีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นซึ่งเป็นยุคที่ประชาชนรู้หนังสือ มากขึ้น ผู้เสพวรรณคดีจึงขยายจากเดิมที่มีแค่ชนชั้นสูงมาสู่กลุ่มชาวบ้าน ซึ่งจัดเป็นกลุ่ม “ชนชั้นกระฎุมพี” ที่มีจำนวนมากในสังคมไทย ดังที่ นิธิ เอียวศรีวงศ์ กล่าวว่า “งานของสุนทรภู่เป็น วรรณกรรมเพื่อการอ่าน สอดคล้องกับยุคสมัยที่มีผู้อ่านออกเขียนได้มากขึ้น มีคนที่มีเวลาว่างเพราะ มีฐานะดีพอจะหาความเพลิดเพลินจากการอ่านได้มากขึ้น อันเป็น “ตลาด” ของผลิตภัณฑ์ของ สุนทรภู่”⁴ นิทานคำกลอนของสุนทรภู่เป็นวรรณกรรมที่เขียนเพื่อการอ่าน “จุดมุ่งหมายของสุนทรภู่ คือตอบสนองความต้องการของผู้อ่านที่ชื่นชอบความสนุกเพลิดเพลินอย่างง่าย ๆ ผู้ใหญ่อยากอ่าน หรือฟังเด็กอ่านกวีนิพนธ์ที่ให้ความสนุกด้วยสำนวนที่รื่นหู ไพเราะ ในขณะเดียวกันได้อรรถาธิบายความทันทิ โดยไม่ต้องตั้งอกตั้งใจฟังไปทุกคำ”⁵ ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นสุนทรภู่แต่งวรรณคดี “ขาย” ให้ชาวบ้านอ่านเพื่อความบันเทิง ในยุคปัจจุบันสำนักพิมพ์เป็นผู้ดูแลการผลิตวรรณกรรม หลายสำนักพิมพ์ยังคงนำงานเขียนของสุนทรภู่มาพิมพ์ใหม่ หรือผลิตซ้ำในสื่อรูปแบบต่างๆ สิ่งนี้เป็นการแสดงให้เห็นว่า “ตลาดของสุนทรภู่” ไม่ได้หายไป ความสนุกของวรรณกรรมที่สร้างจาก จินตนาการของสุนทรภู่สามารถ “ขายได้” ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ดังเช่น การดัดแปลงสิงห์ไกรภพ

¹ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2543). *ชีวิตและผลงานของสุนทรภู่*. หน้า 14.

² ชลธิรา สัตยาวัฒนา. (2550). *วิจารณ์หรือวิจารณ์. ตำนานวรรณคดีวิจารณ์แนววิพากษ์และสืบสาน*. หน้า 90.

³ ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2537). *สุนทรภู่รอบรู้วัฒนธรรม*. หน้า 79.

⁴ นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2545). *เศรษฐกิจ-การเมือง เรื่องสุนทรภู่มหากวีกระฎุมพี*. หน้า 15.

⁵ แหล่งเดิม. หน้า 16-17.

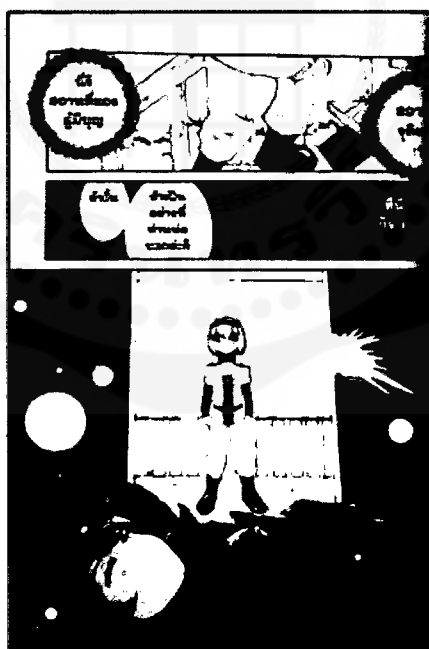
Lion Heart Chronicle ที่นำโครงเรื่องและเนื้อหามาจากตำนานคำกลอนสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่มาเขียนให้อยู่ในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นสื่อวรรณกรรมรูปแบบใหม่ที่มีความนิยม

การสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ที่นำโครงเรื่องและเนื้อหาจากวรรณคดีเรื่องสิงห์ไกรภพมาผสมผสานกับรูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น แสดงให้เห็นลักษณะการผสมผสานระหว่างวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 7 ฟินธูมารตั้งชื่อสิงห์ไกรภพ¹

“นี่สถานที่ของผู้มีบุญ สถานจุติเทพ! ถ้าฉัน...ถ้าเป็นอย่างที่ท่านพอบอกล่ะก็ ที่นี่ก็จะมี...”
เทพจินดาคิดขณะที่กำลังเข้าไปยังกระท่อมชายป่า ซึ่งเป็นที่อยู่ของสิงห์ไกรภพ



ภาพประกอบ 8 เทพจินดาพบสิงห์ไกรภพ²

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ *Lion Heart Chronicle* เล่ม 3. หน้า 149.

² ภาณุ ลีลีสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ *Lion Heart Chronicle* เล่ม 2. หน้า 104.

จากภาพข้างต้นแสดงให้เห็นส่วนผสมระหว่างเนื้อหาของไทยกับรูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่น โดยการแบ่งช่องของการ์ตูนที่มีลักษณะไม่ตายตัว ขนาดของกรอบแต่ละกรอบไม่เท่ากัน ลักษณะการวาดตัวละครจะมีดวงตาที่โต เหมือนกับตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น

เนื้อหาจากภาพการ์ตูนญี่ปุ่นข้างต้น เป็นตอนที่เทพจินดาออกตามหาจุติเทพที่มีลักษณะของผู้มีบุญ จนไปพบเพิงไม้เก่าๆ แต่สัมผัสได้ถึงวิญญาณบริสุทธิ์จึงเดินขึ้นไปข้างบน และได้พบสิงห์ไกรภพที่นอนอยู่ลำพัง พินธุมารตั้งชื่อให้สิงห์ไกรภพโดยดูจาก “โหงวเฮ้ง” ว่าต้องเติบโตเป็นผู้ยิ่งใหญ่ในอนาคต ผู้เขียนสร้างตัวละครสิงห์ไกรภพให้มีลักษณะของผู้มีบุญเป็นเทวดาลงมาเกิด ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาในวรรณคดี การสร้างลักษณะของผู้มีบุญในตัวละครสิงห์ไกรภพปรากฏในต้นฉบับนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ โดยกล่าวถึงสิงห์ไกรภพว่าเป็นตัวละครเอกที่เกิดจากกษัตริย์แห่งเมืองโกญจากับพระมเหสี มีการกล่าวโดยตรงว่าสิงห์ไกรภพ คือ “ผู้มีบุญ” ดังปรากฏในตอนแรกที่เทพจินดาได้รับคำสั่งให้ออกตามหา “ผู้มีบุญจุลจักรออกจากครรรค์ จงสำคัญหรือดีตามตำรา”¹ ดังนี้

ผู้มีบุญจุลจักรอยู่หน้าแล้ว
มามองเมียงฟังเสียงพระกุมาร
ไม่พบคนขึ้นบนเคหาห้อง
เข้านั่งขัดแล้วพิศเพ่งพักตร์
แลเห็นวงขำมรงค์เรืองจำรัส
ชะรอยจอมจักรพรรดิขัตติยา
แล้วดูบาทโถมงามตามประสงค์
พราหมณ์บังคมก้มกราบกับบาทพลัน
จากกระโจมด้อมหนีสองกระษัตริย์
คอยประคองมิให้ร้องขึ้นกลางดง

เสียงแจ้วแจ้วหวั่นไหวในไพรสาณค์
ถึงสถานที่ทับกลับชะงัก
เห็นผ้าทองผูกอยู่รั้งระจักษ์
นรลักษณ์ผุดผ่องต้องตำรา
ผูกพระหัตถ์โถมฉายทั้งซ้ายขวา
เสียพารายากไรในไพรวัน
เป็นลายกงจักรพรรดิกระหวัดผัน
แล้วรับขวัญโอบอุ้มกุมารลง
ละเลาะลัดไปในไพรระหง
ตัดทางตรงลัดมิถิลามา²

เหตุผลที่ตัวละครสิงห์ไกรภพมีลักษณะเป็นผู้มีบุญ เนื่องจากผู้เขียนสืบทอดขนบในวรรณคดีไทยที่ว่า ผู้ที่จะขึ้นเป็นกษัตริย์หรือเชื้อพระวงศ์ได้ต้องเป็นผู้ที่มีบุญบารมี โดยดูจากใบหน้าว่ามี “นรลักษณ์ผุดผ่องต้องตำรา” เหมือนดังในรูปที่พินธุมารเห็นว่าสิงห์ไกรภพจะเป็นใหญ่ในอนาคต โดยดูจากจาก “โหงวเฮ้ง” นอกจากนั้นยังดูจากฝ่าเท้าว่าเป็นลายกงจักร เหมือนดังลายพื้นพระบาทของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าในพระสูตรตันตปิฎก³ ที่กล่าวถึงพระมหาบุรุษผู้สมบูรณ์ด้วยมหาบุริสลักษณะ ซึ่งแสดงถึงผู้ที่มีบุญบารมี การสร้างตัวละครพระเอกให้มีลักษณะที่เป็นอุดมคตินั้น นอกจากจะเป็นขนบของไทยแล้ว ยังสอดคล้องกับพระเอกในอุดมคติของวัฒนธรรมอื่นๆ เช่น

¹ พ.ณ. ประมวลวิจารณ์. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 22.

² แหล่งเดิม. หน้า 24.

³ กรมการศาสนา. (2514). พระไตรปิฎกภาษาไทยฉบับหลวง เล่มที่ 11 พระสูตรตันตปิฎก เล่ม 3 ที่มณีกาย ปาฎิกวรรค.

ในวัฒนธรรมของกรีก-โรมันตามแนวคิดของลอร์ด แร็กแลน (Lord Raglan) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติบางประการของวีรบุรุษว่า “จะต้องมีเชื้อสายกษัตริย์ ได้ประกอบวีรกรรม และได้แต่งงานกับเจ้าหญิง”¹ จึงเห็นได้ว่าการสร้างลักษณะ “ผู้มีบุญ” ของสิงห์ไกรภพในการ์ตูนแม้จะตัดรายละเอียดบางส่วนแต่ยังคงชนบสำคัญของวรรณคดีไทย อันแสดงให้เห็นเงื่อนไขของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่มีทั้งส่วนที่ปรับเปลี่ยน และส่วนที่ต้องเก็บรักษา เจ้าของวัฒนธรรมสามารถปรับประยุกต์ได้โดยส่วนที่เป็น “แก่นแท้” หรือ “คุณค่า” ของวัฒนธรรมไม่สูญหาย

การรักษาวรรณคดีไทยให้คงอยู่และเป็นที่รู้จักของคนในปัจจุบัน ภายใต้บริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้ต้องปรับรูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้อ่าน เนื่องจากวัฒนธรรมของแต่ละสมัยมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการที่จะรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมให้คงอยู่ จึงต้องรู้จักปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับคนในแต่ละยุคสมัย ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ ได้กล่าวไว้ว่า

วัฒนธรรมทุกสายพันธุ์จะมีลักษณะเป็นแบบพันทางทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้วไม่เคยมีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียว แต่ทุกวัฒนธรรมจะมีความหลากหลายและแตกต่าง ที่สำคัญไม่เคยปรากฏว่ามีวัฒนธรรมใดๆ ที่สมบูรณ์ในตัว หากแต่ทุกวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงอย่างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นๆ ตลอดเวลา²

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ได้นำโครงเรื่องและเนื้อหาจากวรรณคดีไทยเรื่องสิงห์ไกรภพ มานำเสนอในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นที่เรียกว่า “มังงะ” หนังสือการ์ตูนเรื่องนี้จึงปรากฏลักษณะที่ยังคงรักษาความเป็นไทยผสมผสานกับรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาลักษณะการผสมผสานวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นของ สิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** เพื่อให้เห็นลักษณะการรับการผสมผสานหนังสือการ์ตูนชุดนี้ อันนำไปสู่คำตอบในการแสดงเหตุผลว่าเหตุใดผู้อ่านยุคปัจจุบันนิยมอ่านวรรณคดีไทยในสื่อรูปแบบใหม่

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยในการสร้างหนังสือการ์ตูนเรื่องสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle**
2. เพื่อศึกษาลักษณะการผสมผสานวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle**

¹ กิ่งแก้ว อัดถากร. (2519). คติชนวิทยา. หน้า 143.

² กาญจนา แก้วเทพ. (2545). เมื่อสื่อส่องและสร้างวัฒนธรรม. หน้า 355.

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษานี้ทำให้เห็นลักษณะการผสมผสานระหว่างวรรณคดีไทยกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อให้เข้าใจความนิยมของผู้เสพการ์ตูนวรรณคดีไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีปัจจัยในการสร้าง และการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมในหนังสือการ์ตูนเรื่องสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ที่ส่งผลให้ผู้อ่านยุคปัจจุบันสามารถเข้าถึงวรรณคดีไทยในสื่อรูปแบบใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ วาดภาพและแต่งเรื่องโดยภาณุ ลีลีสาย จำนวน 13 เล่ม แบ่งออกเป็น 100 ตอน ดังนี้

เล่มที่	ชื่อตอน
เล่ม 1	โคลงที่ 1: CHOSEN NAME [ชื่อนั้นคือสิงห์ไกรภพ] โคลงที่ 2: FLAME OF OCEAN [เพลิงที่ทะเลหลวง] โคลงที่ 3: ปะทะ โคลงที่ 4: สิ่งที่เหลือไว้: ชื่อที่หายไป โคลงที่ 5: ความสงบ โคลงที่ 6: พลบค่ำ โคลงที่ 7: เหตุผลที่ไร้ชื่อตนในตำนาน
เล่ม 2	โคลงที่ 8: เสี้ยววินาทีที่ถูกแก้ไข โคลงที่ 9: ทางสู่นาคต โคลงที่ 10: ผู้มาเยือนเวียงปุกฟ้า โคลงที่ 11: ผู้ต่อต้านแห่งเวียงปุกฟ้า โคลงที่ 12: ผู้กอบกู้แห่งเวียงปุกฟ้า โคลงที่ 13: ที่อยู่ของยักษ์ โคลงที่ 14: ใจของยักษ์

เล่มที่	ชื่อตอน
เล่ม 3	โคลงที่ 15: ตีฆของยักษ์ (1) FIRST STRIKE โคลงที่ 16: ตีฆของยักษ์ (2) FIELD OF FLAME โคลงที่ 17: ตีฆของยักษ์ (3) TIDE OF WAR โคลงที่ 18: ตีฆของยักษ์ (4) INFECT โคลงที่ 19: ตีฆของยักษ์ (5) REASON OF PEACH โคลงที่ 20: เรื่องราวที่เริ่มขึ้น โคลงที่ 21: พ่อ โคลงที่ 22: ความหมายที่ใกล้เคียง
เล่ม 4	โคลงที่ 23: เรื่องเริ่มต้นที่สิงห์ไกรภพ โคลงที่ 24: WILD BREAKER โคลงที่ 25: เสียงสองฟาก โคลงที่ 26: อาจารย์ศาสตราภักดิ์อาเซอร์ โคลงที่ 27: เด็กสาว โคลงที่ 28: ต้นไม้ 4 วิญญาณ โคลงที่ 29: ฝันร้าย โคลงที่ 30: อรุณรุ่ง
เล่ม 5	โคลงที่ 31: สายสัมพันธ์ โคลงที่ 32: เปลี่ยนไป โคลงที่ 33: อวตาร โคลงที่ 34: อวตาร 2 ตน โคลงที่ 35: อวตาร 3 ตน โคลงที่ 36: อดีตที่เคลื่อนไหว โคลงที่ 37: ผู้คนที่เคลื่อนไหว
เล่ม 6	โคลงที่ 38: ผู้ก่อสงคราม โคลงที่ 39: เมืองจอมเวทย์ โคลงที่ 40: วันเริ่มต้น โคลงที่ 41: ล่อลวง โคลงที่ 42: กบดัก โคลงที่ 43: โกหก โคลงที่ 44: เวลา โคลงที่ 45: ปลดผนึก

เล่มที่	ชื่อตอน
เล่ม 7	โคลงที่ 46: ความทรงจำแรก โคลงที่ 47: ความทรงจำที่สอง โคลงที่ 48: ความทรงจำสุดท้าย โคลงที่ 49: ออกเดินทาง โคลงที่ 50: มือสังหาร โคลงที่ 51: ตัวตน โคลงที่ 52: เทียร่า โคลงที่ 53: ราชาบพรานชัย (ครั้งแรก)
เล่ม 8	โคลงที่ 54: ชื่อเรียก โคลงที่ 55: จุติเทพ โคลงที่ 56: พบกันอีกครั้ง โคลงที่ 57: ควบคุม โคลงที่ 58: หลบหนี โคลงที่ 58: เพลงที่มารัน โคลงที่ 60: FIST TO FIST
เล่ม 9	โคลงที่ 61: วิธี โคลงที่ 62: เฝื่อนหน้า โคลงที่ 63: คำถามและเรื่องราว โคลงที่ 64: ภารกิจ โคลงที่ 65: บนกับล่าง โคลงที่ 66: ไม่อยากจากไป โคลงที่ 67: ราชันย์นักสู้ โคลงที่ 68: คำตอบของคำถาม
เล่ม 10	โคลงที่ 69: ละเมิด โคลงที่ 70: เสียงกึกก้อง โคลงที่ 71: เหล่าผู้ตามหา โคลงที่ 72: ราชาบพรานชัย (ครั้งถัดมา) โคลงที่ 73: ไม่พลาดอีกแล้ว โคลงที่ 74: เหตุผล โคลงที่ 75: มนุษย์ โคลงที่ 76: ไม่เคยมีปีศาจ

เล่มที่	ชื่อตอน
เล่ม 11	โคลงที่ 77: เอลเดอร์แห่งความว่างเปล่า โคลงที่ 78: หนึ่งกลางสายลม หนึ่งกลางผู้คน โคลงที่ 79: สองที่ สีคน โคลงที่ 80: ไตรลักษณ์ โคลงที่ 81: พระเจ้าคือศัตรู โคลงที่ 82: ข้อความที่ฝากไว้ โคลงที่ 83: เจ้าสาวและคมดาบ โคลงที่ 84: เหตุผลที่ต้องสู้
เล่ม 12	โคลงที่ 85: พลังงาน โคลงที่ 86: ความชั่วร้ายทั้งหมด โคลงที่ 87: ราชันย์ประกาศกอง โคลงที่ 88: ยักษ์ทั้งหมด โคลงที่ 89: เวทย์แรก โคลงที่ 90: ศีกรอบด้าน โคลงที่ 91: ฟ้ามืด โคลงที่ 92: ทุกคน
เล่ม 13	โคลงที่ 93: บทเพลงแห่งความสิ้นหวัง โคลงที่ 94: ครึ่งชีวิตที่เหลืออยู่ โคลงที่ 95: ลาก่อน โคลงที่ 96: แสงและความมืด โคลงที่ 97: อ้อมกอด โคลงที่ 98: 3 ต่อ 3 โคลงที่ 99: ราชาบราชนันท์ (ครั้งสุดท้าย) โคลงสุดท้าย: รุ่งอรุณของทุกคน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การ์ตูนสิงห์ไกรภพ หมายถึง หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ที่มีการวาดภาพและแต่งเรื่องโดยภาณุ ลีลีสาย ซึ่งนำโครงเรื่องและเนื้อหามาจากนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่

การผสมผสาน หมายถึง การสร้างการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** โดยนำเนื้อหาวรรณคดีไทยเรื่องสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่มารวมกับรูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่นมารวมกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้วิธีวิจัยเอกสาร เสนอผลการศึกษาแบบพรรณนาวิเคราะห์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพ
2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน และสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ
3. ศึกษา นิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพ และหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ
4. วิเคราะห์ปัจจัยในการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ
5. วิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ
6. เสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าแบบพรรณนาวิเคราะห์



บทที่ 2

การศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องสิงห์ไกรภพ กับแนวคิดการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ส่วนพื้นฐานองค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิหลังนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพ ความเป็นมาและความสำคัญของการ์ตูนญี่ปุ่น แนวคิดเรื่องการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ สิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle: การผสมผสานวรรณคดีไทยกับรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น** โดยนำเสนอด้วยหัวข้อต่อไปนี้

1. ภูมิหลังของนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพ
2. ความเป็นมาและความสำคัญของการ์ตูนญี่ปุ่น
3. การผสมผสานข้ามวัฒนธรรมในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

1. ภูมิหลังของนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพ

สิงห์ไกรภพเป็นนิทานคำกลอนของสุนทรภู่ซึ่งเป็นกวีที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย จึงมีผู้สนใจศึกษาประวัติความเป็นมาของสิงห์ไกรภพ และมีงานวิจัยเรื่องสิงห์ไกรภพหลายเรื่อง ผู้วิจัยได้เรียบเรียงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพ ได้แก่ ความเป็นมาของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ โครงเรื่องนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ และแนวคิดของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ดังนี้

1.1 ความเป็นมาของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ

จันทร์ ขำวิไล¹ สันนิษฐานว่า สุนทรภู่เริ่มแต่งเรื่องสิงห์ไกรภพตั้งแต่ไปอยู่เพชรบุรีครั้งแรก และมาแต่งต่อเพิ่มเติมในกรุงเทพฯ ซึ่งคงจะแต่งถวายกรมหลวงพิทักษ์มนตรี ก่อนเข้ารับราชการระหว่าง พ.ศ.2355 - พ.ศ.2363 และกล่าวว่าเรื่องสิงห์ไกรภพนี้เป็นเรื่องหนึ่งที่พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยทรงเห็นความสามารถของสุนทรภู่

ธนิต อยู่โพธิ์ เขียนอธิบายไว้ในเชิงอรรถประกอบพระนิพนธ์ ประวัติสุนทรภู่ ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพว่า สุนทรภู่จะแต่งเรื่องสิงห์ไกรภพตอนต้น (ถวายเป็น 9 เล่มสมุดไทย) ขึ้นก่อนนี้ และแต่งถวายเจ้าฟ้าอาภรณ์ขณะถวายพระอักษร ตอนปลายรัชกาลที่ 2 และเสนอความเห็นที่ “เมื่อพิจารณาสำนวนกลอนในเรื่องสิงห์ไกรภพตอนต้นๆ กับในเรื่องพระอภัยมณีจะเห็นได้ว่า เรื่องสิงห์ไกรภพนั้นสำนวนโวหารการประพันธ์ตอนต้นๆ

¹ จันทร์ ขำวิไล. (2499). ประชุมนิราศสุนทรภู่. หน้า 25.

เป็นการเริ่มลงมือไว้ อันทำให้โวหารการประพันธ์ในเรื่องพระอภัยมณีเพราะพริ้งขึ้นมาก”¹ ตอนปลายรัชกาลที่ 3 เมื่อสุนทรภู่สึกมาอยู่ในพระอุปการะของกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ สุนทรภู่ได้นำเรื่องสิงห์ไกรภพซึ่งแต่งค้างไว้แต่ครั้งรัชกาลที่ 2 มาแต่งต่อถวายกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพแต่แต่งค้างเพียง 15 เล่มสมุดไทย สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาตำราจรรยาภาพทรงสันนิษฐานว่า “ชะรอยสุนทรภู่จะหยุดแต่งเรื่องสิงห์ไกรภพเมื่อกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพสิ้นพระชนม์ใน พ.ศ. 2388”²

จากข้อสันนิษฐานข้างต้นพบว่า สุนทรภู่เป็นกวีประจำราชสำนักที่พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยโปรดและไว้วางพระทัยให้เป็นพระอาจารย์ถวายพระอักษรเจ้าฟ้าอาภรณ์ พระราชโอรสของพระองค์ สุนทรภู่จึงแต่งสิงห์ไกรภพเพื่อถวายเจ้าฟ้าอาภรณ์เมื่อถวายพระอักษร และแต่งต่อเพื่อถวายกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ เหตุที่สุนทรภู่แต่งสิงห์ไกรภพเพื่อถวายนั้น เป็นเพราะ “สุนทรภู่สร้างสรรค์วรรณกรรมเพื่อการค้า สุนทรภู่จึงต้องแต่งตามความต้องการของลูกค้า หรือผู้ที่ชอบเลี้ยงอุปการะ ดังปรากฏหลักฐานอยู่ในประวัติของกวีผู้นี้ รสนิยมในการอ่านของผู้่านจึงมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์วรรณกรรมของสุนทรภู่อีกประการหนึ่ง”³ แต่ทั้งนี้สุนทรภู่ก็แต่งเรื่องสิงห์ไกรภพไม่จบ ค้างไว้เพียง 15 เล่มสมุดไทย

สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงตั้งข้อสังเกตอธิบายว่า ตัวละครสิงห์ไกรภพหมายถึงเจ้าฟ้าอาภรณ์ ผู้ที่สุนทรภู่แต่งเรื่องสิงห์ไกรภพถวายเป็นท่านแรก พระอภัยมณีหมายถึงสมเด็จพระเจ้าฟ้ามหามาลา กรมพระยาบำราบปรปักษ์ และศรีสุวรรณหมายถึงเจ้าฟ้าปิ๋ว จากการวิเคราะห์บทกลอนใน รำพันพิลาป ความว่า

จะสักหลาพระอธิษฐาน	โดยกันดารเดือดร้อนสุดฝอนผ่น
พอพวกพระอภัยมณีศรีสุวรรณ	เธอช่วยกันแก้ร้อนค่อยหย่อนเย็น
อยู่มาพระสิงห์ไกรภพโลก	เห็นเศร้าโศกแสนแค้นสุดแสนเข็ญ
ทุกคำคั้นผืนหน้าน้ำตากระเด็น	พระโปรดเป็นที่พึงเหมือนหนึ่งนิก

จากเอกสารข้างต้น สามารถสันนิษฐานได้ว่านิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพแต่งในช่วง พ.ศ. 2355 - พ.ศ. 2388 มีความยาว 15 เล่มสมุดไทย จุดประสงค์ของการแต่งเพื่อถวายเจ้าฟ้าอาภรณ์ และกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ อีกทั้งสุนทรภู่ยังกำหนดให้ตัวละครสิงห์ไกรภพหมายถึงเจ้าฟ้าอาภรณ์อีกด้วย

¹ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2543). *ชีวิตและผลงานของสุนทรภู่*. หน้า 14

² แหล่งเดิม. หน้า 33.

³ สุนีย์ แจ่งใจธรรม. (2516). *บุคคลและเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์วรรณกรรมของสุนทรภู่*. หน้า 52.

⁴ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2543). *ชีวิตและผลงานของสุนทรภู่*. หน้า 273.

1.2 เนื้อเรื่องย่อนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ

นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพเป็นวรรณคดีไทย “จักร ๆ วงศ์ ๆ” ที่มีชื่อเสียงเรื่องหนึ่งของสุนทรภู่ “เรื่องสิงห์ไกรภพนั้นเป็นวรรณคดีเกี่ยวกับจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องหนึ่งของไทยที่น่าจะนำมาเล่าเรื่องให้ลูกหลานคนไทยและผู้สนใจในวรรณคดีของชาติได้อ่านให้จบเรื่องเพราะนอกจากจะมีเนื้อเรื่องที่ตื่นเต้นสนุกสนานแล้ว ยังแฝงไปด้วยข้อคิดและคติธรรมที่ผู้อื่นสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้ นอกจากนี้ผู้อ่านจะเห็นพฤติกรรมของตัวละครไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือยักษ์ย่อมมีความรัก โลภ โกรธ หลง หึง หลวง พยาบาท ตามวิสัยของปุถุชนและสุดท้ายก็หนีกฎแห่งกรรมไปไม่พ้น”¹ เนื้อเรื่องย่อของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีดังนี้

ท้าวอินธุมาศเป็นกษัตริย์ที่ปกครองเมืองโกญจาให้สงบสุขมาเป็นเวลานาน ท้าวอินธุมาศมีพระมเหสีพระนามว่านางจันทร ทั้งคู่ยังไม่มีพระโอรสพระธิดา วันหนึ่งเหล่าทหารได้แจ้งข่าวว่าจะมีโจรมาบุกรุกเมืองโกญจา ท้าวอินธุมาศจึงสั่งให้ทหารไปต่อสู้เพื่อปกป้องเมืองไว้ การต่อสู้ครั้งนี้เหล่าทหารของเมืองโกญจาได้รับชัยชนะ สามารถปราบกองโจรได้หมดจนกระทั่งเหลือเพียงลูกของมหาโจร จึงพาไปถวายให้กับท้าวอินธุมาศ ท้าวอินธุมาศเห็นเด็กก็รู้สึกเอ็นดูจึงรับเลี้ยงเป็นโอรสบุญธรรม และพระราชทานชื่อว่าคงคาประลัย

วันหนึ่งนางจันทรทรงครรภ์ โหรทำนายว่าจะประสูติพระโอรสที่มีบุญญาธิการมาก แต่จะมีผู้รู้เวทมนตร์มาลักพาตัวไป และจะได้กลับมาครองบัลลังก์เมืองโกญจาในภายหลัง ส่วนดวงชะตาของท้าวอินธุมาศและนางจันทรจะต้องพลัดพรากจากเมืองเพราะคนที่รักก่อกบฏ และจะได้กลับมาปกครองบ้านเมืองดังเดิม ฝ่ายคงคาประลัยที่รู้เรื่องราวท้าวอินธุมาศกำลังจะมีทายาทที่แท้จริงก็กลัวว่าตัวเองจะหมดความสำคัญ จึงซ่องสุมทหารแล้วก่อการกบฏ ท้าวอินธุมาศและนางจันทรเห็นว่าลูกที่ตนรักก่อกบฏก็เสียใจจนสลบไป พระอินทร์ทราบเหตุการณ์จึงเสด็จมาอุ้มทั้งสองพระองค์ไปวางไว้ใกล้หมู่บ้านพรานเนื้อ ณ ชายแดนเมืองโกญจา ทั้งสองพระองค์ได้อาศัยอยู่กับพรานเพิกจนกระทั่งพระนางจันทรประสูติพระโอรส พราหมณ์วิรุณฉายแห่งเมืองมิลลามีลูกชายชื่อเทพจินดา วิรุณฉายรู้ว่านางจันทรคลอดโอรสเป็นผู้มีบุญมาเกิด จึงให้เทพจินดาออกตามหา และลักพาตัวพระโอรสไปต่อมาเหล่าเสนาของท้าวอินธุมาศยกทัพมาตีเมืองคืนได้สำเร็จจึงออกติดตามหาท้าวอินธุมาศจนพบ และเชิญเสด็จกลับไปปกครองบ้านเมืองตามเดิม

ทางฝ่ายเทพจินดาที่พาพระโอรสเดินทางเข้าป่าก็ได้พบกับยักษ์พินทุมาร พินทุมารเห็นเด็กทั้ง 2 ก็เกิดความเอ็นดูจึงพาไปเลี้ยงไว้ในถ้ำ และขอน้ำนมนางสิงหรานามว่าไกรสรมาให้พระโอรสดื่ม อีกทั้งตั้งชื่อพระโอรสว่า “สิงห์ไกรภพ” เมื่อสิงห์ไกรภพโตขึ้นได้รู้ความจริงว่าพินทุมารไม่ใช่พ่อของตน จึงชวนเทพจินดาออกตามหาพ่อที่แท้จริง สิงห์ไกรภพนำไปไม้จากต้นสรพยาติดตัวไปด้วย ไปจากต้นสรพยาเป็นใบไม้วิเศษ เมื่อกินใบสีแดงจะกลายร่างเป็นนาค ใบสีเขียวจะกลายร่างเป็นนกแก้ว ใบสีขาวจะกลายร่างเป็นลิงลม และใบสีเหลืองกินแล้วเนื้อจะเป็นทองธรรมชาติ

¹ วิเชียร เกษประทุม. (2550). เล่าเรื่องสิงห์ไกรภพ. หน้า 3.

สิงห์ไกรภพและเทพจินดาकिनไปที่แปลงร่างเป็นนกบินหนีไปยังเมืองมิดิลา พินทุมารเศร้าเสียใจจนสิ้นใจตาย

ณ เมืองมิดิลา สิงห์ไกรภพรู้ความจริงว่าเทพจินดาไม่ใช่พี่ชายแท้ๆ ของตน จึงแปลงเป็นนกหนีไปตามหาบิดามารดาตามลำพัง เทพจินดารู้เรื่องก็เสียใจรีบไปเข้าเฝ้าท้าวอินธุมาศเพื่อแจ้งข่าวสิงห์ไกรภพ พร้อมทั้งอาสาออกตามหาสิงห์ไกรภพ และพาตัวสิงห์ไกรภพกลับเมืองโกญจา

สิงห์ไกรภพที่แปลงร่างเป็นนกบินไปเข้าเขตเมืองมารัน เมืองของยักษ์ที่ปกครองโดยท้าวจตุพักตร์ สิงห์ไกรภพได้พบกับสร้อยสุดาพระธิดาของท้าวจตุพักตร์ก็หลงรัก สิงห์ไกรภพลอบเข้าหาสร้อยสุดาจนกระทั่งสร้อยสุดาตั้งครรภ์จึงลักลอบพาหนีไป เมื่อท้าวจตุพักตร์ทราบก็ยกไพร่พลติดตามและต่อสู้กับสิงห์ไกรภพจนชิงตัวนางสร้อยสุดากลับไปได้ สิงห์ไกรภพต่อสู้กับพลทหารของท้าวจตุพักตร์จนร่างกายเหนื่อยล้า เทพจินดาตามมาพบจึงบอกให้ให้สิงห์ไกรภพกลับเมืองโกญจาก่อน แล้วจึงค่อยหาวิธีอื่นเพื่อให้ได้สร้อยสุดากลับคืนมา สิงห์ไกรภพยอมเดินทางกลับถึงเมืองโกญจา ท้าวอินธุมาศจึงแต่งตั้งให้สิงห์ไกรภพขึ้นเป็นกษัตริย์เมืองโกญจา และแต่งตั้งเทพจินดาเป็นอุปราช

เวลาผ่านไปสร้อยสุดาให้กำเนิดรามวงศ์ ทางด้านสิงห์ไกรภพยังคงคร่ำครวญถึงสร้อยสุดา เทพจินดาจึงอาสาถือสารไปขอสร้อยสุดาจากท้าวจตุพักตร์ แต่ท้าวจตุพักตร์ยังโกรธแค้น สิงห์ไกรภพอยู่จึงไม่ยอมยกให้ และประกาศสงครามกับเมืองโกญจา เมื่อถึงวันที่ท้าวจตุพักตร์ยกทัพมาตีเมืองโกญจา สิงห์ไกรภพสังหารท้าวจตุพักตร์ในขณะต่อสู้และเอาชนะสงครามครั้งนี้ สิงห์ไกรภพนำร่างของท้าวจตุพักตร์กลับไปยังเมืองมารันเพื่อประกอบพิธีอย่างสมพระเกียรติ และพาสร้อยสุดากลับไปยังเมืองโกญจา

นิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพเป็นเรื่องที่สนุกสนาน และแทรกข้อคิดไว้หลายช่วง ปัจจุบันจึงมีผู้นำเรื่องสิงห์ไกรภพ มาผลิตซ้ำเป็นสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ดังในงานวิจัยของพัชรินทร์ มหิทธิกร¹ ศึกษาเรื่อง สิงห์ไกรภพ: การศึกษาการดัดแปลงนิทานคำกลอนเป็นบทละครเวทีสมัยใหม่ โดยศึกษาการนำนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่มาดัดแปลงเป็นบทละครเวทีเรื่องสิงห์ไกรภพของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรและบทละครเวทีเรื่องสิงห์ไกรภพของภัทราวดีเรียเตอร์ ผลการศึกษาพบว่าสิงห์ไกรภพเป็นนิทานคำกลอนเรื่องยาว แต่การแสดงละครเวทีมีข้อจำกัดเรื่องเวลา ดังนั้นผู้เขียนบทจึงมีการตัดทอนส่วนที่ไม่จำเป็นออกไป และเพิ่มเติมบทเพื่อความเหมาะสม ดังจะเห็นได้จากบทละครเวทีเรื่องสิงห์ไกรภพทั้งของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และภัทราวดีเรียเตอร์ จะไม่แสดงเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบเหมือนต้นฉบับ แต่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหา การสร้างตัวละคร จากการใช้สัญลักษณ์ และภาษา

¹ พัชรินทร์ มหิทธิกร. (2551). สิงห์ไกรภพ: การศึกษาการดัดแปลงนิทานคำกลอนเป็นบทละครเวทีสมัยใหม่. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (วรรณคดีไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

1.3 แนวคิดของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ

แนวคิด (theme) หมายถึงความคิดหลักของเรื่องหรือสารที่แสดงไว้ในกาประพันธ์ แก่นเรื่องจะเป็นความคิดเชิงนามธรรมที่แสดงผ่านภาพลักษณ์ พฤติกรรมตัวละครและสัญลักษณ์ที่ผู้อ่านต้องตีความเอง¹ นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพให้ความสำคัญกับตัวละครเอกชาย เนื่องจากแนวคิดหลักของเรื่องคือการผจญภัยของตัวละครเอก ดำเนินเรื่องโดยเน้นตัวละครสิงห์ไกรภพ จะเห็นว่าสิงห์ไกรภพต้องต่อสู้เพื่อพิสูจน์ตนเอง การต่อสู้ของสิงห์ไกรภพมักจะอยู่ในรูปแบบของการต่อสู้เพียงลำพัง

นอกเหนือจากแนวคิดเรื่องการต่อสู้ผจญภัยแล้ว นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพยังแทรกแนวคิดเรื่องความรักระหว่างพระเอกกับนางเอก เนื้อหาภายในเรื่องปรากฏการต่อสู้และการทำสงครามโดยมีสาเหตุของการต่อสู้คือท้าวจตุพัตร์ต่อต้านการคบหากันของสิงห์ไกรภพกับสร้อยสุดา ความรักของทั้งคู่จึงมีอุปสรรค แต่ก็ผ่านพ้นอุปสรรคมาได้เพราะความมั่นคงในความรัก แนวคิดเรื่องความรักที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมักเป็นความรักเชิงชู้สาว เนื่องจากสิงห์ไกรภพไม่ได้ผูกพันกับคนในครอบครัว เมื่อครั้งที่สิงห์ไกรภพต้องอยู่ห่างจากสร้อยสุดาก็ทุกข์ใจในความรักที่ไม่สมหวัง แต่ในขณะที่เดียวกันสิงห์ไกรภพตัดสินใจหนีจากพ่อที่เลี้ยงดูตนมาจนทำให้พ่อเสียใจจนขาดใจตายได้ ทำให้มีผู้ศึกษานิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่ในแง่มุมที่หลากหลาย เช่น การศึกษาด้านจิตวิเคราะห์ การศึกษาพฤติกรรมของตัวละคร ดังนี้

ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต² ได้เขียนเกี่ยวกับประวัติของเรื่องสิงห์ไกรภพว่ามีความยาวรองลงมาจากเรื่องพระอภัยมณี โดยมีความยาว 15 เล่มสมุดไทย แต่งไม่จบ ซึ่งบางคนกล่าวว่า สุนทรภู่แต่งเรื่องนี้เพื่อประชันกับเรื่องไกรทองพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2 มีการวิจารณ์เชิงจิตวิทยา และมานุษยวิทยา เกี่ยวกับภาพพจน์ สัญลักษณ์และแก่นเรื่องในเรื่องสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่ว่าสุนทรภู่สร้างภาพพจน์ให้คงคาประลัยและสิงห์ไกรภพมีปมอีดิพัส (Oedipus complex) ตามหลักจิตวิทยาสอดคล้องกับสัญลักษณ์ไว้อย่างน่าสนใจ มีแก่นเรื่องเป็นหลักแบบฉบับของมนุษยชาติ และมีการประกอบสัญลักษณ์ขึ้นมาเพื่ออธิบายและวิเคราะห์หลักแบบฉบับนั้น

การศึกษาสิงห์ไกรภพในเรื่องปมอีดิพัสนั้น ชลธิรา สัตยาวัฒนา³ ได้ศึกษาเรื่อง การนำวรรณคดีวิจารณ์แผนใหม่แบบตะวันตกมาใช้กับวรรณคดีไทย ใช้ข้อมูลทฤษฎีและตัวอย่างของการวิจารณ์แผนใหม่แบบตะวันตกมาใช้กับวรรณคดีไทย โดยนำเรื่องสิงห์ไกรภพมาใช้ในการวิจารณ์วรรณคดีในแง่หลักแบบฉบับ ในข้อบทวิจารณ์ว่า “ปมอีดิพัสในวรรณคดีไทยบางเรื่อง” ซึ่งสุนทรภู่ชี้ให้เห็นอย่างเด่นชัดว่าทั้งคงคาประลัยและสิงห์ไกรภพทำให้พ่อต้องเสียใจเป็นพฤติกรรมที่ซ้ำกัน และแทรกสัญลักษณ์ได้อย่างแนบเนียน สมควรแก่การยกย่อง

¹ ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย. หน้า 436.

² ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต. (2529). ชีวิตประวัติและผลงานของสุนทรภู่. กรุงเทพฯ: เจริญผล.

³ ชลธิรา สัตยาวัฒนา. (2513). การนำวรรณคดีวิจารณ์แผนใหม่แบบตะวันตกมาใช้กับวรรณคดีไทย. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จากงานวิจัยที่ศึกษาสิ่งหกรภพในแง่ของพฤติกรรมของตัวละครที่กล่าวมาข้างต้นนั้น แสดงให้เห็นว่าสุนทรภู่สร้างตัวละครในเรื่องสิ่งหกรภพให้มีความน่าสนใจ และมีมิติพฤติกรรมตัวละครที่หลากหลายทั้งด้านที่ดีและไม่ดี เช่นเดียวกับงานวิจัยของ วราภรณ์ เตชะสุวรรณ¹ ที่ศึกษา พฤติกรรมการปรับตัวของตัวละครที่มีสภาพครอบครัวแตกแยกในนิทานคำกลอน สุนทรภู่ โดยใช้หลักเกณฑ์ทางจิตวิทยาเกี่ยวกับพฤติกรรมปรับตัว ได้แก่ ปฏิกริยาก้าวร้าว ปฏิกริยาแบบประนีประนอม และปฏิกริยาถดถอยหรือหนี วิเคราะห์ตัวละครในสิ่งหกรภพที่มาจาก ครอบครัวแตกแยก ได้แก่ สิ่งหกรภพ คงคาประลัย พรหมณ์เทพจินดา และรามวงศ์ ผลการศึกษา พบว่าตัวละครที่มีสภาพครอบครัวแตกแยกในเรื่องสิ่งหกรภพ เมื่อเกิดภาวะคับข้องใจจะใช้ พฤติกรรมการปรับตัวแบบต่างๆ กล่าวได้ว่าลักษณะครอบครัวที่มีปัญหาส่งผลกระทบต่อบุคลทั้งด้าน ร่างกายและจิตใจ

2. ความเป็นมาและความสำคัญของการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่น เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีความนิยมทั้งในและนอกประเทศ เป็นศิลปะที่มีความเป็นมา และพัฒนาการเป็นระยะเวลานาน จนมี “เอกลักษณ์” เฉพาะตัวที่ กลาย มาเป็นวัฒนธรรมหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น และได้แพร่กระจายไปยังประเทศต่างๆ การศึกษา ความเป็นมาและความสำคัญของการ์ตูนจะทำให้เห็นถึงภาพรวมและลักษณะของการ์ตูน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของงานวิจัย โดยผู้วิจัยเลือกศึกษา ความเป็นมาและความสำคัญของการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ ความหมายของการ์ตูน และความเป็นมาของ การ์ตูน ดังนี้

2.1 ความหมายของการ์ตูน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายของ การ์ตูน ไว้ว่า

การ์ตูน น. ภาพล้อ, ภาพตลก, บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ดูขบขัน, หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่องๆ มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย.²

การ์ตูนมีความหมายดั้งเดิมมาจากภาษาละติน และพัฒนาความหมายตามแต่ละยุคสมัย ดังที่ สังเขต นาคไพจิตร นิยามของการ์ตูนไว้ ดังนี้

¹ วราภรณ์ เตชะสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการปรับตัวของตัวละครที่มีสภาพครอบครัวแตกแยกในนิทาน คำกลอนสุนทรภู่. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

² ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 118.

การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำในภาษาละตินว่า Charta ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้า幔หรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบน กระดาษและโมเสก (Mosaic)

การ์ตูน ในภาษาอังกฤษ มีใช้สองคำคือ Cartoon และ Comics ซึ่งให้คำนิยามไว้ต่างกัน ดังนี้ คำว่า Cartoon มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า Cartoon หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง เพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อทางการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้ ชัดเจนโดยง่าย และมีคำบรรยายสั้นๆ ส่วน Comics หมายถึง ภาพขบขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ มีถ้อยคำ บรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องขบขันเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็น เรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ ภาพขบขันส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพขบขันลักษณะนี้ว่า Comics strips และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เย็บเล่มเรียกว่า Comics books หรือ Funnies¹

ซึ่งสอดคล้องกับที่ศักดิ์ชัย เกียรติจินาพันธ์ ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า “การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดเชิงตลก ขบขัน ซึ่งมักมีคำบรรยายประกอบ หรือ อาจหมายถึงภาพร่างก่อน การขึ้นงานปั้น หมายถึง ภาพต่อเนื่องที่เกิดจากการประกอบภาพวาดจำนวนมาก ตลอดจน หมายถึง ภาพวาดเพื่อความสนุกสนานที่ปรากฏในช่องขนาดเล็ก”²

การ์ตูนจึงหมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึก ผ่านรูปภาพ

2.2 ความเป็นมาของการ์ตูน

การ์ตูนมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน โดยจุดกำเนิดเกิดจากการเขียนภาพตามฝาผนัง และมีพัฒนาการเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ดังที่ สังเขต นาคไพจิตร กล่าวถึงความเป็นมาของการ์ตูน ไว้ดังนี้

การ์ตูนได้มีขึ้นครั้งแรกราวคริสต์ศตวรรษที่ 16 จากการค้นคว้าของนักโบราณคดีได้พบภาพเขียน การ์ตูนตามฝาผนัง กำแพง หรือสิ่งก่อสร้างต่างๆ ผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นนักเขียนการ์ตูนคนแรกที่เขียนการ์ตูน ล้อเลียนข้อบกพร่องของคนหรือสังคม คือ Renaissance การเขียนภาพล้อเลียนคนหรือสังคมในครั้งแรก เกิดจากการประท้วงหรือต่อต้านผู้เป็นเจ้านายก่อน ต่อมาแสดงออกในรูปลักษณะ มีการวาดภาพล้อเลียน บุคคลที่เห็นว่าไม่ดี เช่น การเขียนภาพล้อเลียนบุคคลในทางการเมือง ซึ่งในปัจจุบันนี้เรียกว่า “ภาพล้อ การเมือง” หนังสือเกี่ยวกับความหมายขบขันเล่มแรกคือ **PUNCH** หนังสือรายสัปดาห์ของอังกฤษ ตั้งแต่ ปี 1841 ขณะที่ทำสิ่งก่อสร้างรัฐสภาเวสต์มินสเตอร์ เจ้าชายอัลเบิร์ตและกลุ่มศิลปินของพระองค์ได้ พยายามฟื้นฟูการวาดรูปชนิด “ปูนเปียก” เพื่อนำมาตกแต่งรัฐสภา³

¹ สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. หน้า 5.

² ศักดิ์ชัย เกียรติจินาพันธ์. (2533). คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง. หน้า 7.

³ สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. หน้า 7-8.

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า การ์ตูนในยุคสมัยแรกนั้นถูกวาดขึ้นด้วยจุดประสงค์คือการเป็นภาพล้อการเมืองในทางขบขัน ดังนั้นการ์ตูนจึงเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ใช้สร้างความบันเทิงมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

2.3 การ์ตูนในประเทศไทย

การเขียนการ์ตูนในประเทศไทยมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน เริ่มตั้งแต่ภาพเขียนตามฝาผนังต่างๆ ก็ถือว่าเป็นภาพการ์ตูน ดังที่ สังเกต นาคไพจิตร ได้กล่าวถึงความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทย ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 ถึงช่วงการเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองในปี พ.ศ.2475 ดังนี้

การ์ตูนในประเทศไทยมีมานานแล้ว คือมักจะแฝงอยู่ตามภาพจิตรศิลป์ ภาพฝาผนังต่างๆ ตั้งแต่รัชสมัยรัชกาลที่ 3 และรัชกาลที่ 4 ในสมัยนั้นจิตรกรเอกที่มีฝีมือในการวาดภาพได้จิตรสวยามมากคือ “ขรรค์วงษ์” ภาพของขรรค์วงษ์มีลักษณะเป็นภาพแบบสมจริง และทุกครั้งที่ขรรค์วงษ์วาดภาพ ไม่ว่าภาพฝาผนังหรือภาพจิตรกรรม ขรรค์วงษ์จะสอดแทรกอารมณ์ขันด้วยการเขียนภาพ หรือสิ่งล้อเลียนต่างๆ ไว้ด้วยเสมอ ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของภาพการ์ตูนนั่นเอง

ต่อจากสมัยของขรรค์วงษ์ในรัชกาลที่ 5 มีนักวาดภาพอยู่บ้าง แต่ไม่มีชื่อเสียงโด่งดังมากนัก จนกระทั่งรัชสมัยของรัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพมาก ทรงวาดภาพล้ออำมาตย์คนสนิท และทรงวาดภาพตลกเตือนข้าราชการบริหารที่ประพฤติตนไม่ดี ฉอราฐ์รังหลว ซึ่งภาพล้อของพระองค์ได้ตีพิมพ์ในหนังสือดุสิตสมิตในสมัยนั้น

รัชกาลที่ 6 ทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนมาก ทำให้การวาดภาพล้อเลียนหรือการ์ตูนเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง และมีนักเขียนภาพล้อเลียนที่มีฝีมือดีจนเป็นที่รู้จักของคนในยุคนั้น และยุคต่อๆ มา คือ “เปล่ง ไตรปิ่น” เขาได้ไปศึกษาวิชาศิลปะในยุโรป ออสเตรีย และใช้ชีวิตเป็นจิตรกรอยู่ต่างประเทศเสียนาน เขาได้วาดภาพล้อเลียนหรือการ์ตูนการเมืองลงในหนังสือพิมพ์เดลิเมล์รายวัน ของหลุยส์ คีร์วิต ชื่อเสียงของเปล่ง ไตรปิ่น โด่งดังมากถึงกับได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์จากรัชกาลที่ 6 เป็น “ขุนปฏิบัติพิมพ์ลิขิต”

ในรัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนเริ่มซบเซาเพราะความตกต่ำทางเศรษฐกิจของประเทศจนกระทั่งเกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ.2475 วงการการ์ตูนก็เริ่มตึกคักขึ้นอีกครั้งหนึ่งมีเสรีภาพในการแสดงออกอย่างเต็มที่ และในบางครั้งก็เกินขอบเขต ดังนั้น คณะผู้เปลี่ยนแปลงการปกครอง หรือ “คณะราษฎร” จึงต้องออกกฎหมายควบคุม¹

ผู้ที่กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของการ์ตูนที่สอดคล้องกับข้อมูลข้างต้นคือจุลศักดิ์ อมรเวช อีกทั้งได้เสริมในส่วนของความเป็นมาของชื่อการ์ตูนไว้ว่า “ในช่วงปี พ.ศ. 2460 โดยประมาณ วงการการ์ตูนเริ่มจุดประกายขึ้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

¹ สังเกต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. หน้า 27.

รัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัย เป็นอย่างมากในเรื่องศิลปะการเขียนภาพล้อ และโปรดเกล้าฯ พระราชทานคำว่า *cartoon* เป็นภาษาไทยว่า *ภาพล้อ*¹

หลังจากสมัยรัชกาลที่ 7 ที่วงการการ์ตูนซบเซาลงเนื่องจากพิษเศรษฐกิจ จนถึง พ.ศ. 2475 ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ทำให้นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพในการเสนอความคิดเห็นมากขึ้น จึงมีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงเกิดขึ้นในยุคนี้หลายคน เช่น สวัสดิ์ จุฑะรพ ผู้บุกเบิกการ์ตูนเรื่องยาวในเมืองไทย มีทั้งเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ เรื่องชาดก เรื่องแต่งเอง เช่น พระสมุทพร สังข์ทอง ไกรทอง สังข์ศิลป์ชัย พระอภัยมณี ชูชก เมืองแม่หม้าย ฯลฯ และเจ้าของตัวการ์ตูน "ขุนหมื่น" ซึ่งดัดแปลงมาจากป๊อบอาย (Popeye) และมิกกี้ เมาส์ (Mickey Mouse) โดยเป็นตัวละครแทรกอยู่ ในการ์ตูนจักรๆ วงศ์ๆ เรื่องต่างๆ ดังที่ สังเกต นาคไพจิตร ได้กล่าวไว้ว่า "สวัสดิ์ จุฑะรพ วาดการ์ตูนได้สวย และมีฝีปากคมคำพูดของตัวละครไม่ว่าจะเป็นร้อยแก้วหรือกาพย์กลอน ได้สร้างการ์ตูนตัวเอกขึ้นมาชื่ออย่าง "ขุนหมื่น" เป็นนักวาดการ์ตูนที่ยิ่งใหญ่คนหนึ่งถัดจากเปล่ง ไตรปิ่น สวัสดิ์ จุฑะรพ ถึงแก่กรรมด้วยโรคไตเมื่อ พ.ศ. 2491"²



ภาพประกอบ 9 ตัวละครขุนหมื่น³

ยุคทองของการ์ตูนไทยเกิดในช่วงสิ้นสงครามโลกครั้งที่ 2 เนื่องจากการ์ตูนไทยซบเซาลงมากจากภัยสงครามเช่นเดียวกับวงการวรรณกรรม เมื่อสงครามสิ้นสุด วงการการ์ตูนไทยจึงฟื้นตัวขึ้นมาอีกครั้ง ในยุคนี้ปรากฏนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียง เช่น ประยูร จรรย์วณิช นักเขียนการ์ตูนที่ได้รับฉายาว่า "ราชาการ์ตูนไทย" ซึ่งได้วาดทั้งการ์ตูนตลกและการ์ตูนล้อเลียนการเมือง ดังที่ ตปากร พุททเกส ได้กล่าวถึงประยูร จรรย์วณิช ว่า

ในปี พ.ศ. 2489 ประยูร จรรย์วณิช ผู้ได้รับการยกย่องให้เป็น "ราชาการ์ตูนเมืองไทย" มีงานเขียนการ์ตูนล้อเลียนการเมืองลงในหนังสือพิมพ์และประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จนได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดการ์ตูนล้อเลียนการเมืองจากประเทศอังกฤษ และยังได้รับรางวัลแมกไซไซที่ประเทศฟิลิปปินส์⁴

¹ จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). *ตำนานการ์ตูน*. หน้า 28.

² สังเกต นาคไพจิตร. (2530). *การ์ตูน*. หน้า 29.

³ จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). *ตำนานการ์ตูน*. หน้า 114.

⁴ ตปากร พุททเกส. (2555). *สื่อที่ใช้ของใครที่ขอบ: การ์ตูน ไตรทัศน์ท้องถิ่น แพนด้า*. หน้า 49.

การ์ตูนไทยที่ยังคงได้รับความนิยมในช่วงที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีบทบาท คือ **ขายหัวเราะ** **มหาสนุก** **ไอ้ตัวเล็ก** **หนูหีนฮินเตอร์** และหนังสือการ์ตูนอื่นๆ ในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น



ภาพประกอบ 11 การ์ตูนในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น

แนวการ์ตูนในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น จะเป็นการ์ตูนประเภทการ์ตูนแก๊กและการ์ตูนเรื่องสั้นจบในตอนเป็นส่วนใหญ่ ดังที่ จุลศักดิ์ อมรเวช ได้กล่าวถึงการ์ตูนภายใต้สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ดังนี้

บันลือสาส์นจะมีระบบการทำงานของตัวเองในด้านการพิมพ์การ์ตูน ตลอดระยะเวลาอันยาวนาน สำนักพิมพ์ไม่เคยทอดทิ้งการ์ตูน อาจเป็นเพราะนอกจากจะเป็นสินค้าที่ขายได้แล้ว หนังสือการ์ตูนยังเป็นจุดกำเนิดกิจการของเขากอีกด้วย ถึงแม้ทุกวันนี้จะขยายกิจการใหญ่โต มีนิตยสารชั้นนำหลายเล่มอยู่ในมือ มีโรงพิมพ์ระดับคุณภาพเป็นของตนเอง แต่หนังสือการ์ตูนก็ยังเป็นหน่วยงานหนึ่งที่ได้รับการดูแลอย่างใส่ใจเสมอมา มีการพลิกแพลงรูปแบบและสร้างนักเขียนการ์ตูนขึ้นมาตลอดเวลา¹

จากประวัติความเป็นมาของการ์ตูนข้างต้น จะเห็นได้ว่าเริ่มแรกนั้นลายเส้นของภาพการ์ตูนมีมาในลักษณะที่สมจริงในรูปแบบของภาพจิตรกรรมฝาผนัง และลายเส้นในลักษณะของภาพล้อ ต่อมาได้มีพัฒนาการด้านรูปแบบและเนื้อหาโดยการนำวรรณคดีมาวาดเป็นการ์ตูน รวมถึงการดัดแปลงเนื้อหาจากการ์ตูนตะวันตกให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของไทย

2.4 การ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น

หนังสือการ์ตูน **สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle** นำเสนอเรื่องสิงห์ไกรภพในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยต้องเข้าใจถึงความหมายและความเป็นมาของการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยจึงศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์รูปแบบของการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ได้แก่ ความหมายและความเป็นมาของการ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น และประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

¹ จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). *ตำนานการ์ตูน*. หน้า 587.

2.4.1 ความหมายและความเป็นมาของการ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่น

การ์ตูนภาพลายเส้นแบบญี่ปุ่นมีชื่อเฉพาะเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า “มังงะ” (Manga) หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีรูปแบบและเทคนิคการเขียนการ์ตูนแบบญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นจะเรียกหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นว่า “มังงะ” แต่จะเรียกการ์ตูนที่มีรูปแบบจากทางตะวันตกว่าคอมมิกส์ (Comics) ดังการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ (Super Hero) ของตะวันตกจัดอยู่ในรูปแบบของคอมมิกส์ เช่น เรื่อง ซูเปอร์แมน (Superman) ผลงานของ ดีซีคอมิกส์ (DC Comics) สำนักพิมพ์ของอเมริกา จะเห็นได้ว่ารูปแบบของ “มังงะ” นั้นมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังที่ ขนิษฐา เพ็ชรรัตน์ กล่าวถึงความหมายของมังงะไว้ว่า

การ์ตูนญี่ปุ่น หรือมังงะ (Manga) ในภาษาญี่ปุ่น หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่นำมาจากประเทศญี่ปุ่น เนื้อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีลักษณะเฉพาะตัว และมีเนื้อเรื่องแตกต่างกัน ตัวการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีลักษณะเหมือนทางตะวันตก ภาพของคนและสัตว์ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นมีสัดส่วนผิดเพี้ยนไปจากความจริง เช่น มีทรวงอกที่ขนาดเล็กหรือใหญ่กว่าปกติ มีดวงตาที่ใหญ่กว่าปกติ¹



ภาพประกอบ 12 การ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ)



ภาพประกอบ 13 การ์ตูนตะวันตก (คอมมิกส์)

การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเกิดจากการผสมผสานศิลปะการวาดภาพอุกิโยเอะ²เข้ากับจิตรกรรมตะวันตก และมีพัฒนาการเรื่อยมาดังที่ มนัสนันท์ มั่นแดง กองบรรณาธิการบงกช คอมมิก ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับความเป็นมาของการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ ไว้ว่า

¹ ขนิษฐา เพ็ชรรัตน์. (2556). กลวิธีและผลกระทบของการแพร่กระจายวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่อเยาวชนไทย กรณีศึกษา: หนังสือการ์ตูนเรื่องวันพีซ. หน้า 20-21.

² อุกิโยเอะ หรือ “ภาพวาดบนเท็งเร็งมยทางโลก” มีลักษณะเป็นภาพพิมพ์แกะไม้ของญี่ปุ่น มักเป็นภาพภูมิทัศน์ เรื่องราวจากประวัติศาสตร์ ภาพจากบทละคร ภาพจากบริเวณแหล่งสำราญ เช่น ภาพเกอิชา ภาพนักแสดงละครคาบูกิ เป็นต้น

พัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มพัฒนาให้ทันสมัย และเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เป็นการนำภาพเขียนแบบญี่ปุ่น ที่เน้นความคิดและอารมณ์ มากกว่าลายเส้นและรูปร่างที่เรียกว่า “อุกิโยเอะ” กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นมาจากการค้าขายระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ จึงมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ ทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง ซึ่งเป็นส่วนที่ภาพอุกิโยเอะไม่มีนั้นมารวมกันเป็นมังงะ หรือ การ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคแรกๆ จะมีรูปแบบคล้ายนิยายภาพ หลังจากนั้นเท็ตซึกะ โอซามุ ผู้ที่ได้รับยกย่องว่าเป็น “ราชาแห่งการ์ตูนญี่ปุ่น” ก็เป็นผู้ที่พัฒนาการ์ตูนญี่ปุ่นโดยการใส่กรอบให้กับภาพวาด และใส่คำบรรยาย บทสนทนาลงไปให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากขึ้น¹

ลักษณะของการวาดการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีลักษณะเฉพาะตัว ได้แก่ การใช้สกรีนโทน (screen tone) เพื่อสร้างแสงเงาให้กับภาพ ให้ภาพดูสมจริงมากขึ้น การแบ่งกรอบของภาพไม่ตายตัว มีทั้งกรอบตรง กรอบเฉียง หน้าเต็ม หน้าคู่ เป็นต้น ดังที่ เปรม สวนสมุทร ได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ ดังนี้

ลักษณะของมังงะ ส่วนใหญ่จะเน้นเส้นมากกว่ารูปทรง และการให้แสงเงา การจัดช่องภาพจะไม่ตายตัวเหมือนการ์ตูนสี่ช่องหรือการ์ตูนช่องในหนังสือพิมพ์ ใช้มุมมองแบบภาพยนตร์ในการนำเสนอ เช่น การใช้มุมมองภาพถ่ายระยะใกล้ (close-up) หรือ การถ่ายภาพช็อตกวาด (pan shot) ตัวละครมังงะจะมีหน้าตาที่ใหญ่เกินความเป็นจริง จุดเด่นประการสำคัญของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ทำให้เป็นที่ติดใจของคนทั่วไปทั้งในและนอกประเทศญี่ปุ่นคือ การเน้นความสำคัญกับตัวละคร สำหรับการ์ตูนแบบมังงะแล้ว ตัวละครไม่ได้ถูกบังคับให้อยู่ในโครงเรื่อง แต่เรื่องเติบโตจากตัวละคร จึงอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนมังงะนั้นตัวละครเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการกำหนดตัวเรื่อง หรือการพัฒนาโครงเรื่อง²

นอกเหนือจากลักษณะของการวาดภาพที่มีเอกลักษณ์แล้ว โครงเรื่องก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยม ดังที่ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ ได้กล่าวไว้ว่า

อีกสิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของมังงะคือ โครงเรื่อง กล่าวคือ โครงเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะยาว และเขียนมาราธอนข้ามปีหรือบางเรื่องหลายปีกว่าจะจบหรือไม่ยอมจบ นอกจากนี้ยังมีเรื่องตลาดที่ต้องผ่านนิตยสารก่อนรวมเล่ม และการแบ่งกลุ่มเป้าหมายที่เข้มแข็ง อีกทั้งประเด็นที่แตกต่างคือ การดำเนินเรื่อง การ์ตูนตะวันตกมักจะมีโครงเรื่อง (theme) ที่ชัดเจนว่าจะเล่าเรื่องอะไร แล้วดำเนินเรื่องตามที่กำหนดไว้อย่างแม่นยำ อาจมีโครงเรื่องรอง (subplot) บ้างแต่ก็ไม่มากนัก และอยู่ในประเด็นของโครงเรื่องหลัก สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นแล้วแม้ว่าอาจจะมีโครงเรื่องเช่นกัน แต่มักถูกกลืนไปในตอนกลางเรื่อง อีกทั้งมีโครงเรื่องรองมากมาย บางเรื่องไม่เกี่ยวอะไรกับโครงเรื่องหลักเลย³

¹ มนัสนันท์ มั่นแดง. (2558, 3 ตุลาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่ร้านอาหารสีฟ้า.

² เปรม สวนสมุทร. (2547). ผู้เสกกับการดัดแปลง เนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปี พ.ศ. 2545-2546. หน้า 46.

³ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2546). ตามหาการ์ตูน. หน้า 31.

จากการศึกษาข้างต้นพบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมีรูปแบบที่แตกต่างจากการ์ตูนตะวันตก มีพัฒนาการและได้สร้างรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น การลง screen tone การแบ่งกรอบภาพที่ไม่ตายตัว การใช้ลูกเล่นแบบภาพจำลองเสมือนจริง เป็นต้น ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ ดังภาพ



ภาพประกอบ 14 ลักษณะเด่นของการ์ตูนญี่ปุ่น¹

การ์ตูนญี่ปุ่นมีความสำคัญต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่น และเป็นที่ยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็นจิตรศิลป์และวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นหลายคนได้พัฒนาการวาดและการเขียนเนื้อหาเพื่อให้ผู้อ่านชื่นชอบ และเผยแพร่การ์ตูนญี่ปุ่นสู่ความเป็นสากลได้

2.4.2 ประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภท งานวิจัยนี้แบ่งประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นตามลักษณะของผู้อ่าน ได้แก่ เพศ และ อายุ ตามที่กมลรัตน์ เสราติ ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ 5 ประเภท ได้แก่ โชเน็น โชโจ เซย์เน็น โจเซย์ และโคโดโมะ ดังนี้

1. โชเน็น (Shonen) หมายถึงการ์ตูนเด็กผู้ชาย (เด็กโต) มีกลุ่มเป้าหมายที่เด็กผู้ชายอายุระหว่าง 10-18 ปี มักจะเป็นการ์ตูนแนวกีฬาหรือต่อสู้
2. โชโจ (Shojo) เป็นการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิงวัยรุ่น 10-18 ปี การ์ตูนประเภทนี้มักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักเป็นหลัก อาจจะมีประเด็นอื่นบ้าง เช่น แฟนตาซีเวทย์มนต์ ประวัติศาสตร์ หรือภูตผีวิญญาณ เป็นต้น

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 86.

3. เซย์เน็น (Seinen) การ์ตูนประเภทนี้มีกลุ่มเป้าหมายคือผู้ชายซึ่งก็คล้ายกับโชเน็น แต่เป็นสำหรับผู้ชายวัย 18-30 ปี หรือมากกว่านั้น จัดได้ว่าเป็นการ์ตูนสำหรับผู้วัยทำงานและนักธุรกิจ
4. โจเซย์ (Jousei) หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่จับกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้หญิงอายุระหว่าง 18-30 ปี หรือมากกว่านั้น เนื้อหาจะเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้หญิงญี่ปุ่น ชีวิตการเรียนในระดับอุดมศึกษา และความรักที่เป็นผู้ใหญ่มากกว่าหนังสือการ์ตูนแนวโชโจ
5. โคโดโมะ (Kodomo) โคโดโมะในภาษาญี่ปุ่น แปลว่า เด็ก สำหรับการจัดประเภทของการ์ตูนก็คือการ์ตูนสำหรับเด็ก สร้างขึ้นมาเพื่อให้ความบันเทิง หรือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้¹

การแบ่งประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นข้างต้นนั้น แบ่งตามเพศ และ ช่วงอายุ ตามความนิยมของผู้อ่าน แต่ในปัจจุบันผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นหลายคน อ่านข้ามประเภท เช่น ผู้อ่านที่เป็นผู้หญิงที่สนใจอ่านแนวโชเน็นซึ่งเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กผู้ชาย ดังนั้นการแบ่งประเภทที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นเหมือนการแบ่งตามหมวดหมู่การสร้างการ์ตูนว่าเหมาะกับเพศใด ช่วงวัยใดเพียงเท่านั้น ไม่ได้มีสูตรสำเร็จ หรือเกณฑ์การแบ่งประเภทการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตายตัว

2.5 การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย เริ่มจาก “การตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย” ทำให้เกิด “การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย” หลายเรื่องในยุคถัดมานักเขียนการ์ตูนไทยได้รับอิทธิพลการวาดภาพจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่เคยอ่านจึงทำให้เกิด “การวาดการ์ตูนญี่ปุ่นโดยนักเขียนการ์ตูนไทย” ผู้วิจัยศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยโดยแบ่งเป็น 3 ประการ ได้แก่ การตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย และการวาดการ์ตูนญี่ปุ่นโดยนักเขียนการ์ตูนไทย ดังนี้

2.5.1 การตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

การตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยนั้นเข้ามาหลังจากภาพยนตร์การ์ตูน และมีแนวเรื่องที่หลากหลาย เช่น แนวเรื่องวิทยาศาสตร์ แนวเรื่องความรักในวัยเรียน แนวเรื่องสัตว์ประหลาด เป็นต้น ดังที่ จุลศักดิ์ อมรเวช กล่าวถึงการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทย ไว้ว่า

ในช่วง พ.ศ. 2510-2520 การ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยเริ่มแตกแขนงจากการ์ตูนทีวี คือเริ่มมีการนำหนังสือการ์ตูนที่กำลังฮิตในญี่ปุ่นมาแปล โดยไม่จำเป็นต้องอิงกับหนังสือทางทีวี เป็นการ์ตูนที่ขึ้นปกด้วยตัวเองจากหนังสือที่กำลังฮิตในช่วงเวลานั้น เช่น หน้ากากเสือ และไอ้มดแดง เป็นต้น

¹ กมลรัตน์ เสวติ. (2551). ความเป็นไทยที่ถูกถ่ายทอดผ่านงานการ์ตูนญี่ปุ่น. หน้า 14-15.

สำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยในยุคแรกๆ นอกเหนือจากแนวจักรๆ วงศ์ๆ ที่ทำเป็นหนังสือวีซีดี เช่น **ซาซูกะยอดนิหจา** แล้วก็แนวเรื่องรักๆ ใคร่ๆ ในสถาบันศึกษากับแนวเรื่องแบบสาวรุ่น ที่นักเขียนการ์ตูนไทยเรียก “การ์ตูนดาโต” นั้นเอง

การ์ตูนแนวเรื่องสาวรุ่นนั้น ดำเนินเรื่องแบบ “โรแมนติก” ระหว่างนางเอกวัยซบผาะกับพระเอกหนุ่มรูปงาม ลีลาการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้ มีสไตล์การวาดที่นุ่มนวลกว่าการ์ตูนทั่วไป ว่ากันว่าคนเขียนการ์ตูนแนวนี้มักเป็นผู้หญิง สำหรับเรื่องราวก็เหมือนอ่านนิยายรักน้ำเน่าของไทย ส่วนภาพก็จะเต็มไปด้วยดวงดาวประกายแสง ฟองสบู่ สายลมพัดใบไม้ปลิวละล่อง นางเอกมักมีดวงตาโตขนาดลูกขึ้นปิงปอง จมูกโต พระเอกต้องมีจมูกโด่งแหลมและมีผมสีทอง ฉากของท้องเรื่องมักเป็นเหตุการณ์ในต่างประเทศ

การ์ตูนญี่ปุ่นที่ทำยอดขายแหวกตลาดขึ้นมาได้อย่างแปลกใจคือเรื่อง **คำสาปฟาโรห์** ที่ขายดีตั้งแต่ยุคนั้นทั้งที่เป็นเรื่องยาวหลายเล่มจบ แตกแต่ละเล่มยังหนาปึกหลายร้อยหน้า แสดงว่าสาวรุ่นไทยติดการ์ตูนญี่ปุ่นมาตั้งแต่ยุค พ.ศ. สิบกว่าๆ นั้นแล้ว¹



ภาพประกอบ 15 การ์ตูนเรื่องคำสาปฟาโรห์

จากข้างต้นจะเห็นว่าจุดเริ่มต้นของการวาดการ์ตูนญี่ปุ่นของนักเขียนการ์ตูนไทย เริ่มจากการแปลและตีพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งสอดคล้องกับที่ ตปากร พุทธเกส ได้กล่าวถึงการตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยว่าเริ่มจากการตีพิมพ์โดยไม่เสียค่าลิขสิทธิ์ การแข่งขันกันนำเข้าการ์ตูนญี่ปุ่น มาถึงการสร้างพื้นที่ใหม่ให้นักเขียนการ์ตูนคนไทยได้วาดการ์ตูนในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นดังนี้

ช่วงปีพ.ศ.2537 เป็นต้นมา เป็นสมัยของ “การ์ตูนลิขสิทธิ์” จากต่างประเทศเข้ามายึดครองตลาดหนังสือการ์ตูนไทย ในขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมสูง ทางด้านสำนักพิมพ์ต่างๆ ก็เริ่มหันมาแปลการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น ซึ่งไม่มีกฎหมายลิขสิทธิ์มาดูแล ทำให้สำนักพิมพ์ในประเทศไทยไม่ต้องลงทุนจ้างนักเขียนการ์ตูน เพียงแต่นำหนังสือมาแปลเท่านั้น ประกอบกับธุรกิจการ์ตูนนี้ยังสามารถนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ เทปเพลง และมีการนำตัวละครการ์ตูนไปทำเป็นสินค้า เช่น เสื้อผ้า สมุด เครื่องเขียน ของที่ระลึก และผลิตภัณฑ์อื่นๆ ซึ่งเป็นส่วนสนับสนุนให้เกิดกระแสความนิยมการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น

¹ จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). *ตำนานการ์ตูน*. หน้า 511-515.

ต่อมาเมื่อพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์เริ่มมีผลบังคับใช้เดือนมีนาคม พ.ศ.2537 ทำให้สำนักพิมพ์ที่แต่เดิมเคยนำการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลและจำหน่าย จะต้องเสียค่าลิขสิทธิ์ให้กับทางญี่ปุ่น ทำให้เกิดการแข่งขันกันนำเข้าการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น แต่ก็มิได้ทำให้ยอดขายการ์ตูนที่สร้างขึ้นตามมาเช่นกัน การเกิดขึ้นของการ์ตูนลิขสิทธิ์นี้เป็นแรงผลักดันให้ธุรกิจหนังสือการ์ตูนไทย สำนักพิมพ์ไทยผลิตหนังสือการ์ตูนที่มีคุณภาพมากขึ้น ซึ่งส่งผลดีกับนักเขียนไทยที่จะได้มีการพัฒนาเผยแพร่ผลงานและพัฒนาการ์ตูนไทยเข้าสู่ระดับสากลเพื่อรองรับตลาดต่างประเทศในอนาคต

วงการหนังสือการ์ตูนไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงในปีพ.ศ.2535 เมื่อสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจซึ่งส่วนใหญ่จะจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนที่เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นหันมาออกหนังสือการ์ตูนไทยรายเดือนเรื่องยาว ชื่อ **ไทคอมมิด** ประมาณ 4-5 เรื่อง ลงต่อเนื่องเป็นประจำทุกเดือน โดยการ์ตูนที่ตีพิมพ์ลงใน **ไทคอมมิด** นี้ เป็นการ์ตูนที่มีลายเส้นต่างไปจากการ์ตูนไทยในอดีต คือ มีลายเส้นการวาดภาพเป็นการ์ตูนช่องที่มีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้หลังจากนั้นการ์ตูนไทยในลักษณะนี้เริ่มแพร่หลายและมีนักเขียนการ์ตูนไทยใหม่ๆ เกิดขึ้นจำนวนมาก¹

นักเขียนการ์ตูนที่เติบโตมากับการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น จึงได้รับอิทธิพลการวาดภาพมาจากญี่ปุ่น ทั้งในด้านของ ลายเส้น รูปทรง การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ฯลฯ ทางสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ จึงได้สร้างหนังสือการ์ตูน **ไทคอมมิด** ขึ้นมาเพื่อให้นักเขียนคนไทยได้แสดงผลงานการวาดการ์ตูนในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

ในปี พ.ศ.2535 สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ทำหนังสือการ์ตูน **ไทคอมมิด (THAI COMIC)** แม้จะมีประสบการณ์ในการพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาก่อน แต่ยังเปิดโอกาสให้นักวาดการ์ตูนชาวไทย ได้ลองฝีมือท่ามกลางกระแสความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ผู้วาดเรื่อง **โครงการมรณะ**, ชานาญ จุฬา จตุรศิริรัตน์ ผู้วาดเรื่อง **Money: Heal The World Adventure** หรือ สำราญ จารุกุลวนิช ผู้วาดเรื่อง **อัคคี** เป็นต้น ขณะเดียวกันสำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหลายแห่งก็เริ่มที่จะเผยแพร่การ์ตูนไทย เช่น **เอ คอมมิด** หรือในเครือหนังสือพิมพ์เดอะเนชั่น จากนั้นใน ปี พ.ศ. 2540 เริ่มเป็นยุคเริ่มต้นของกลุ่มการ์ตูนอิสระมากขึ้น ที่มักจะทำการ์ตูนเหมือนงานอดิเรก มากกว่าจะเขียนสร้างรายได้ และในปีนี้เอง ที่ได้มีการก่อตั้ง **สมาคมการ์ตูนไทย** ขึ้นโดยมี อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง เป็นนายกสมาคมฯ คนแรก²

การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีบทบาทในวงการการ์ตูนไทยมากทั้งในแง่ของกลุ่มผู้อ่านที่ขยายวงกว้างขึ้น รวมถึงกลุ่มนักเขียนที่ได้รับอิทธิพลจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และเกิดความชื่นชอบจึงผลิตผลงานโดยใช้การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแรงบันดาลใจ

¹ ดาภากร พุทธเกส. (2555). *สื่อที่ใช้ ของใครที่ขอบ: การ์ตูน ไตรทัศน์ท้องถิ่น แผ่นศิลป์*. หน้า 51-52.

² เขียว ไทยรัฐ. (2557, 4 พฤศจิกายน). สัมภาษณ์โดย ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์ (อ้างอิงจากทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์. (2557). *การ์ตูนไทยไปถึงไหนแล้ว? EP.1 ครั้งแรกๆ ของการ์ตูนไทย!*. (Online).

2.5.2 การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย

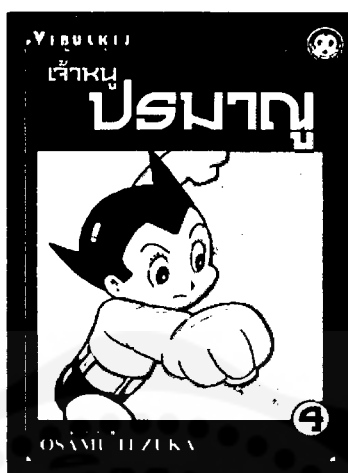
ในยุคที่ลิขสิทธิ์การแปลการ์ตูนญี่ปุ่นเข้าสู่ประเทศไทย ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยหลายเรื่องได้รับความนิยม หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่นจะสร้างเป็นการ์ตูนอนิเมชัน หรือที่เรียกว่า “อะนิเมะ” (Anime) รวมถึงการผลิตสินค้า ของสะสมเกี่ยวกับการ์ตูน เช่น ฟิกเกอร์ (Figure) เสื้อลายการ์ตูน เป็นต้น งานวิจัยเล่มนี้ปรากฏการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยหลายเรื่อง ได้แก่ วันพีซ (One Piece) ฮันเตอร์ × ฮันเตอร์ (Hunter × Hunter) บีท นักล่าอสูร (Beet) เดธโน้ต (Death Note) ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน (Detective Conan) เทพมรณะ (Bleach) ผ่ากฎอวกาศ (The Law of Ueki Plus) ซากุระมือปราบไฟทาร์ต (Cardcaptor Sakura) ตี๊กจอมเวทอภินิหาร (Fairy Tail) ผจญภัยเหนือโลก (Rave) ครูพิเศษจอมป่วนรีบอห์น (REBORN!) ยอดมนุษย์อุลตร้าแมน (Ultraman) โมบิลสูทกันดั้มดับเบิลโอ (Mobile Suit Gundam OO) เจ้าหนูปรมาณู (Astroboy) ดังนี้



ภาพประกอบ 16 การ์ตูนเรื่องวันพีซ

วันพีซ (One Piece) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นเขียนโดย เอิชิโร โอะดะ เป็นเรื่องราวของการตามหา “วันพีซ” โดยผู้ที่ได้ครอบครองจะได้เป็นเจ้าแห่งโจรสลัด การ์ตูนเรื่องวันพีซเริ่มตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็นจัมป์ของสำนักพิมพ์ ชูเอฉะ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 วันพีซได้รับความนิยมมาก มีการดัดแปลงเป็นอะนิเมะ นวนิยาย รวมไปถึงเกม อีกหลายภาคด้วยกัน และเป็นการ์ตูนที่ได้รับการตีพิมพ์มากที่สุดในโลก โดยตีพิมพ์ไปมากกว่า 320 ล้านเล่มทั่วโลกในระหว่างปี พ.ศ. 2540 - 2557 ในประเทศไทย สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ได้ลิขสิทธิ์เรื่อง วันพีซและเริ่มตีพิมพ์เผยแพร่โดยลงในนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ซี-คิดส์ (C-kids) หลังจากนั้น สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ซื้อลิขสิทธิ์แปลเป็นภาษาไทย ปัจจุบันตีพิมพ์เผยแพร่ถึงเล่มที่ 86 (ธันวาคม 2560) นอกจากนี้อะนิเมะ “วันพีซ” เคยฉายผ่านหลายช่องโทรทัศน์ ได้แก่ รายการการ์ตูนคลับ

แซนแนล รายการการ์ตูน 24 ชั่วโมงของเครือข่ายดาวเทียม หรือช่องออกอากาศทางฟรีทีวี ได้แก่ ไอทีวี ทีไอทีวี โมเดิร์นไนน์ทีวี และช่อง 3



ภาพประกอบ 17 การ์ตูนเรื่องเจ้าหนูปรมาณู

เจ้าหนูปรมาณู (Astroboy) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตีพิมพ์ครั้งแรกตั้งแต่ พ.ศ. 2495 วาดโดย เท็ตซึกะ โอซามุ และถูกสร้างเป็นอะนิเมะฉายทางโทรทัศน์ญี่ปุ่น ระหว่าง พ.ศ. 2506 - พ.ศ. 2509 ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง ถูกนำไปฉายในสหรัฐอเมริกา 2 ครั้ง เรื่องราวของ Astro Boy เกิดขึ้นในโลกแห่งอนาคต นักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะได้สร้างหุ่นยนต์เด็กที่มีพลังมหาศาล การเดินทางของ เจ้าหนูปรมาณูเต็มไปด้วยการต่อสู้ระหว่างหุ่นยนต์เขาจึงกลับมาเพื่อปกป้องโลกจากเหล่าร้าย



ภาพประกอบ 18 การ์ตูนเรื่องยอดนักสืบจิ๋วโคนัน

ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน (Detective Conan) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องยาวแนวสืบสวนสอบสวน แต่งโดย อาโอยามา โกโช ตีพิมพ์ในนิตยสารรายสัปดาห์โชเน็นซันเดย์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2537

และได้รับการตีพิมพ์อีกหลายภาษาด้วยกัน เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาอินโดนีเซีย ภาษาฝรั่งเศส ภาษาเยอรมัน ภาษาเวียดนาม และภาษาไทย เป็นต้น นอกจากยอดนักสืบจิ๋วโคนัน จะได้รับตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนแล้ว ยังได้มีการนำมาดัดแปลงทำเป็นการ์ตูนซีรีส์โทรทัศน์ อีกทั้งยังมีการจัดทำซีรีส์คนแสดงอีกด้วย



ภาพประกอบ 19 การ์ตูนเรื่องซาคุระ มือปราบไฟทาโร่ต์

ซาคุระ มือปราบไฟทาโร่ต์ (Cardcaptor Sakura) ผลงานของกลุ่มนักเขียนแคลมป์ (Clamp) การ์ตูนเรื่องนี้จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์โคดันฉะ ความยาวทั้งหมด 12 เล่มจบ และถูกสร้างเป็นการ์ตูนอะนิเมะอีก 70 ตอน ซาคุระ มือปราบไฟทาโร่ต์มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้หญิงที่ตามหาการ์ดที่หายไปโดยการใช้พลังเวทมนตร์เข้าต่อสู้กับการ์ดก่อนที่จะทำการเปลี่ยนให้การ์ดกลับคืนสู่สภาพเดิม



ภาพประกอบ 20 การ์ตูนเรื่องฮันเตอร์ × ฮันเตอร์

ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์ (Hunter x Hunter) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นของสำนักพิมพ์ชูเอฉะ ผู้แต่งและวาดภาพประกอบคือ โยชิฮิโร โตกาชิ **ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์** ได้รับความนิยมมากและนำไปสร้างเป็นอะนิเมะ เนื้อเรื่องของ**ฮันเตอร์ x ฮันเตอร์**มุ่งเน้นไปที่เรื่องราวของเด็กชายอายุ 12 ปี ที่ออกผจญภัยเพื่อสืบหาพ่อซึ่งเป็นฮันเตอร์มืออาชีพ และเข้าต่อสู้เพื่อจะเป็นฮันเตอร์ให้ได้



ภาพประกอบ 21 การ์ตูนเรื่องเดธโน้ต

เดธโน้ต (Death Note) แต่งเนื้อเรื่องโดยสึงุมิ โอบะ และวาดภาพโดยทาเคชิ โอบาตะ ในประเทศญี่ปุ่น เดธโน้ตลงตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็นจัมป์รายสัปดาห์ของสำนักพิมพ์ชูเอฉะ และตีพิมพ์รวมเล่มออกจำหน่ายทั้งหมด 12 เล่ม ส่วนในประเทศไทยผู้ได้รับลิขสิทธิ์ในการตีพิมพ์คือ เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ โดยลงตีพิมพ์เป็นรายสัปดาห์ในนิตยสารบูม (BOOM) มีการนำเรื่องเดธโน้ตมาทำเป็นภาพยนตร์ฉบับคนแสดง ซึ่งมี 2 รูปแบบคือ สร้างโดยผู้กำกับชาวญี่ปุ่น และสร้างโดยผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีชื่อเสียงคือ “วอร์เนอร์ บราเธอร์ส” นอกจากนี้เดธโน้ตยังได้ถูกทำเป็นวิดีโอเกมของเครื่องนินเทนโดดีเอส ในชื่อ Death Note: Kira Game อีกด้วย



ภาพประกอบ 22 การ์ตูนเรื่องเทพมรณะ

เทพมรณะ (Bleach) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นแต่งโดยคุโเบะ ไทเทะ ตีพิมพ์ลงนิตยสารโชเน็นจัมป์รายสัปดาห์ในประเทศไทยญี่ปุ่น ระหว่างเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2544 ถึงเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2559 ส่วนในประเทศไทยนั้นถูกตีพิมพ์ในนิตยสารบูม (BOOM) โดยมีสำนักพิมพ์เนชั่น

เอ็ดดูเทนเมนท์เป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ และจัดจำหน่ายในรูปแบบวีซีดีและดีวีดีโดยบริษัทโรส มีเดีย แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ เทพมรณะมีเนื้อหาเกี่ยวกับนักเรียนมัธยมปลายผู้มีความสามารถมองเห็น วิญญาณ และต้องทำหน้าที่เป็นยมทูตโดยการถอดกระแสดิจิต



ภาพประกอบ 23 การ์ตูนเรื่องฝ่ากฎอสูร

ฝ่ากฎอสูร (Law of Ueki) เขียนโดย สึบาสะ ฟุคุจิ ได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสารโชเน็น ชันเดย์ของสำนักพิมพ์โชงะกุกัง ในประเทศญี่ปุ่น มีความยาวทั้งหมดจำนวน 16 เล่มจบ โดย สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เป็นผู้ได้ลิขสิทธิ์แปลและตีพิมพ์เป็นภาคภาษาไทย **ฝ่ากฎอสูร** ได้รับการสร้างเป็นอนิเมะออกอากาศทางสถานีทีวีโตเกียว จำนวนตอนทั้งหมด 51 ตอน สำหรับในประเทศไทยบริษัทโรสมีเดียได้รับลิขสิทธิ์ผลิตเป็นวีซีดีและดีวีดี และออกฉายในรายการโมเดิร์นไนน์ การ์ตูน ทางโมเดิร์นไนน์ทีวีโดยใช้ชื่อภาษาไทยว่าอูเอคิ ฝ่ามิติอสูร



ภาพประกอบ 24 การ์ตูนเรื่องผจญภัยเหนือโลก

ผจญภัยเหนือโลก (RAVE) เขียนโดยฮิโระ มาชิม่า ตีพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นโดยสำนักพิมพ์ โคดันฉะ ฉบับที่เผยแพร่ในสหรัฐอเมริกาใช้ชื่อว่า **Rave Master** และสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจเป็นผู้ซื้อ ลิขสิทธิ์มาแปลเป็นภาษาไทย เนื้อหาของผจญภัยเหนือโลก กล่าวถึงการผจญภัยของตัวละครเอกที่ต้องต่อสู้กับองค์กรเดมอนการ์ด การต่อสู้ในเรื่องผจญภัยเหนือโลกประกอบไปด้วยอาวุธวิเศษ และ ตัวละครที่มีความสามารถพิเศษ



ภาพประกอบ 25 การ์ตูนเรื่องแฟรี่เทล ศึกจอมเวทอภินิหาร

แฟรี่เทล ศึกจอมเวทอภินิหาร (Fairy Tail) เป็นการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) วาดโดยฮิโร มาซึมา นักเขียนที่มีชื่อเสียงจากผลงานเรื่อง **ผจญภัยเหนือโลก** ผู้ผลิตคือสำนักพิมพ์โคดันชะ ในประเทศไทยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจเป็นผู้ซื้อลิขสิทธิ์มาแปล **แฟรี่เทล ศึกจอมเวทอภินิหาร** เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ และการผจญภัยของเหล่าผู้ใช้เวทมนตร์ที่รวมตัวเป็นสมาคมนักเวท ตัวละครเอกใช้เวทมนตร์ที่เกี่ยวกับไฟในการต่อสู้



ภาพประกอบ 26 การ์ตูนเรื่องครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น!

ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น! (REBORN!) ผู้แต่งคือ อะกิระ อะมะโนะ เริ่มตีพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นโดยลงในนิตยสารรายสัปดาห์โชเน็นจัมป์ และฉบับรวมเล่มโดยสำนักพิมพ์ชูเอฉะติดหนึ่งในอันดับหนังสือการ์ตูนที่ขายดีที่สุดในประเทศญี่ปุ่น **ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น!** เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ดำเนินเรื่องจบแล้ว ในประเทศไทยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ได้ทำการซื้อลิขสิทธิ์ ตีพิมพ์ลงในนิตยสารการ์ตูนซีคิเดส์ (**C-Kids**) รายสัปดาห์ และ ฉบับรวมเล่ม 36 เล่มจบ โครงเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของพระเอกที่เป็นเพียงเด็กนักเรียนธรรมดาจนกระทั่ง **"รีบอร์น"** นักฆ่าของกลุ่มมาเฟียแห่งอิตาลีมาเป็นครูฝึกฝนให้พระเอกได้ขึ้นเป็นหัวหน้ากลุ่มมาเฟีย รุ่นที่ 10



ภาพประกอบ 27 การ์ตูนเรื่องยอดมนุษย์อุลตราแมน

ยอดมนุษย์อุลตราแมน (Ultraman) รูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นเขียนโดย มาโมรุ อูจียามะ เป็นการ์ตูนที่ถูกสร้างเป็นทีวีซีรีส์ “อุลตราซีรีส์” โดยมีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ของตัวละครเอกที่สังกัดอยู่ในองค์กรตำรวจวิทยาศาสตร์สากล สามารถแปลงร่างเป็นยอดมนุษย์อุลตราแมนที่มีเวลาในการปราบสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์จากนอกโลก 3 นาที



ภาพประกอบ 28 การ์ตูนเรื่องโมบิลสูทกันดั้มดับเบิลโอ

โมบิลสูทกันดั้มดับเบิลโอ (Mobile Suit Gundam OO) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น 1 ในซีรีส์ “กันดั้ม” (Gundam) มีเนื้อหาเกี่ยวกับหุ่นยนต์ต่อสู้ขนาดยักษ์ใหญ่สร้างโดยบริษัทซันไรส์ (Sunrise company) กันดั้มนับเป็นอะนิเมะซีรีส์ที่จัดอยู่ในกลุ่มการ์ตูนหุ่นยนต์แนวเรียลโรบ็อต (Real Robot) มีการสร้างภาคต่อและภาคใหม่มาจนถึงปัจจุบัน และในบางตอนของกันดั้มหลายๆ ซีรีส์ ซันไรส์ได้สร้างใหม่หรือสร้างเพิ่มเติมแบบขยายความจากเนื้อเรื่องเดิมในรูปแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ เนื้อเรื่องของกันดั้มยังมีการเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนและนิยาย ซึ่งมีทั้งเนื้อเรื่องซึ่งเป็นการดัดแปลง ตัดทอน หรือขยายความจากเนื้อเรื่องในอะนิเมะซีรีส์ กับเรื่องที่เป็นภาคประกอบของเรื่องหลัก ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนมีตีพิมพ์ในประเทศไทยโดยสำนักพิมพ์หลายแห่ง เช่น บงกชพัблиชชิ่ง และสยามอินเตอร์คอมิกส์



ภาพประกอบ 29 การ์ตูนเรื่องบีท นักล่าอสูร

บีท นักล่าอสูร (Beet the vandel bustel) เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่แต่งเรื่องโดย ริกุ ชันโจ และวาดภาพโดย โคจิ อินาตะ ลิขสิทธิ์ภายใต้สำนักพิมพ์ ชูเอฉะ บีท นักล่าอสูรเป็นเรื่องของ บีท เด็กหนุ่มนักล่าอสูรที่มีความคิดที่จะกวาดล้างปีศาจที่รุกรานโลกมนุษย์ การ์ตูนเรื่องนี้ทำเป็นอะนิเมะจำนวน 2 ภาค สำหรับประเทศไทย เรื่อง บีท นักล่าอสูรอยู่ภายใต้ลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ และเคยตีพิมพ์ผ่านนิตยสารรายสัปดาห์ซี-คิดส์ (C-kids)

2.5.3 การวาดการ์ตูนญี่ปุ่นโดยนักเขียนการ์ตูนไทย

ปัจจุบันนักเขียนการ์ตูนไทยมีความสามารถมากยิ่งขึ้น ประกอบกับเทคโนโลยีที่ดีขึ้น จึงสามารถนำเทคนิคต่าง ๆ จากต่างประเทศมาประยุกต์ใช้ รวมไปถึงมีความคิดสร้างสรรค์ เห็นได้จากผลงานของนักเขียนการ์ตูนไทยก็ยิ่งเป็นที่ยอมรับและโด่งดังในต่างประเทศด้วยเช่นกัน

บรรณาธิการบริหารการ์ตูนไทยสตูดิโอ กล่าวเกี่ยวกับสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ สำนักพิมพ์ที่เป็นผู้ผลิต **สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle** ว่า

สยามอินเตอร์คอมิกส์ ดำเนินธุรกิจด้านการ์ตูนมานาน ได้ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลเป็นธุรกิจหลัก แต่ก็อยากสนับสนุนผลงานนักวาดชาวไทยด้วย ผลงานใหม่ๆ ที่ทำออกมาแล้วประสบความสำเร็จ คือเรื่อง **Executional** ถือว่าประสบความสำเร็จมาก หากมีเล่มไหนที่พอจะขายได้ มันจะทำให้มีแรงสู้ต่อเรื่อยๆ เรื่องต่อมาก็เป็น **Holiday Howl, Ogre King** ก็มีเสียงตอบรับดีแม้ว่าจะยังไม่เท่า **Executional**¹

นอกจากนั้น การ์ตูนไทยสตูดิโอได้สร้างนิตยสารสำหรับลงผลงานของนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ คือ **Debut** เพื่อผลักดันจากการทำงานแบบมือสมัครเล่นให้เป็นมืออาชีพ กล่าวคือผลักดันให้นักเขียนได้ทำงานรวมเล่มและออกสู่ตลาด

¹ ธเนตร ปรีดาร์ตน์. (2557, 6 พฤศจิกายน). สัมภาษณ์โดย ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์ (อ้างอิงจากทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์. (2557). *การ์ตูนไทยไปถึงไหนแล้ว? EP.3 เปิดมุมมองหัวเรือใหญ่ธุรกิจการ์ตูนไทย*. (Online).

การ์ตูนญี่ปุ่นที่เกิดจากนักเขียนคนไทยได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ไม่เพียงแต่เฉพาะกับคนในประเทศ แต่ยังมีการซื้อขายลิขสิทธิ์การ์ตูนให้นำไปแปลเป็นภาษาต่างประเทศ ดังที่ มั่นสนันท์ มั่นแดง กองบรรณาธิการบงกช คอมมิก ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นที่วาดโดยนักเขียนคนไทยว่าได้รับความนิยมจากต่างชาติ มีการซื้อลิขสิทธิ์ไปหลายเรื่อง ดังนี้

การ์ตูนญี่ปุ่นที่ผลิตโดยคนไทย นอกจากคนไทยจะให้ความสนใจมากขึ้นแล้ว ต่างประเทศยังซื้อลิขสิทธิ์เพื่อนำไปแปลและจำหน่ายยังประเทศนั้นๆ อีกด้วย เช่น **อภัยมณีซาก้า** ของสุพจน์ อนวัชชกร สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด (NED) ซึ่งมีบริษัทของฝรั่งเศสมาซื้อลิขสิทธิ์ไป และผลงานของ มนต์รี คุ่มเรือน เรื่อง **Mind Snapper Dragon** ของการ์ตูนไทยสตูดิโอ ซึ่งฝรั่งเศสได้ซื้อลิขสิทธิ์และตีพิมพ์แล้ว¹



ภาพประกอบ 30 การ์ตูนเรื่องอภัยมณีซาก้า

ความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นจากนักเขียนไทยนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับลายเส้นของภาพวาดเพียงอย่างเดียว สิ่งสำคัญคือ เนื้อเรื่องที่สนุกและน่าติดตาม ดังที่ วงศ์สิริ สังขาสี มียาจิ บรรณาธิการบริหาร บริษัทเนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด อธิบายว่า

เนื้อหาที่ไม่ใช่แค่คนไทยอ่านแล้วน่าสนใจ แต่รวมไปถึงคนต่างชาติอ่านแล้วน่าสนใจด้วย มันถึงจะสามารถโกอินเตอร์ได้ ส่วนตัวคิดว่าเนื้อหาเป็นหลัก เด็กสมัยนี้เปิดกว้างมากขึ้น ไม่ติดว่าการ์ตูนเรื่องนี้เป็นของญี่ปุ่นหรือคนไทย ถ้าหากเนื้อเรื่องดี น่าสนใจอ่านแล้วสนุก เขาก็จะซื้ออ่าน สถานการณ์ปัจจุบันการ์ตูนไทยยังขายดีอยู่ ช่วงนี้จะเห็นว่ามีนักเขียนไทยจะมีแผนๆ ติดตามเยอะ²

นักเขียนการ์ตูนคนไทยที่วาดการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ใช้ชีวิตอยู่ในบริบทของสังคมไทย ดังนั้นผลงานจึงยังคงมีความเป็นไทยแฝงอยู่ เพียงแต่รูปแบบการนำเสนอเป็นแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ดังที่ ธเนตร ปรีดาร์ตน์ บรรณาธิการบริหารการ์ตูนไทยสตูดิโอ อธิบายว่า

¹ มั่นสนันท์ มั่นแดง. (2558, 3 ตุลาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่ร้านอาหารสีฟ้า.

² วงศ์สิริ สังขาสี มียาจิ. (2557, 6 พฤศจิกายน). สัมภาษณ์โดย ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์ (อ้างอิงจากทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์. (2557). การ์ตูนไทยไปถึงไหนแล้ว? EP.3 เปิดมุมมองหัวเรือใหญ่ธุรกิจการ์ตูนไทย. (Online).

อิทธิพลเรื่องลายเส้นเรามองข้ามเรื่องนี้ไปนานแล้ว ไม่ได้สนใจว่าลายเส้นจะเป็นแบบไหน แนวไหนมันเป็นเรื่องของแรงบันดาลใจมากกว่า อย่างที่บอกว่า ถ้าเป็นนักวาดรุ่นเก่าเขาก็จะได้มาจากของฝรั่ง แต่พอเราเติบโตมา การ์ตูนญี่ปุ่นมันเข้ามา เราชอบแบบนั้นเราก็ฝึกวาดแบบนั้น มันเป็นเรื่องของแรงบันดาลใจ ความชอบ สำหรับในส่วนของบทบาทเรื่องราวยังเป็นของไทยอยู่ มีรถไฟ มีทางด่วน มีเด็กแว้น วัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องมันต้องเป็นบ้านเรา เวลาต่างชาติไปเปิดดูเขาก็จะรู้ว่านี่มันไทยแลนด์ อันหลังต่างหากที่สำคัญ¹

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีบทบาทต่อการผลิตผลงานของนักเขียนการ์ตูนคนไทย จากที่เคยเขียนเป็นภาพล้อก็มีพัฒนาการเป็นเขียนการ์ตูนเรื่องยาว และใช้รูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ประกอบกับการเขียนเนื้อเรื่องที่สนุกและชวนติดตาม ทำให้มีผู้นิยมอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นที่คนไทยเขียนเพิ่มมากขึ้น

3. การผสมผสานข้ามวัฒนธรรมในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

งานวิจัยเรื่อง สิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle: การผสมผสานวรรณคดีไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น** ผู้วิจัยใช้แนวคิดการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมมาวิเคราะห์การ์ตูนเรื่อง สิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ซึ่งเป็นผลผลิตข้ามวัฒนธรรมที่นำเนื้อหาจากนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพ มาวาดเป็นการ์ตูน โดยใช้รูปแบบการวางภาพและข้อความแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

3.1 การศึกษาวัฒนธรรมในสาขามานุษยวิทยา

ทฤษฎีการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมศึกษา การศึกษาทฤษฎีการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมจึงจำเป็นต้องรู้พื้นฐานของการศึกษาวัฒนธรรมก่อน และเนื่องจากวัฒนธรรมศึกษาเป็นเรื่องที่มีรายละเอียดอยู่มาก ประกอบกับงานวิจัยทางวรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของสาขามานุษยศาสตร์ ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาวัฒนธรรมเฉพาะแ่งมุมของมานุษยวิทยา ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายของวัฒนธรรม ไว้ว่า

วัฒนธรรม น. สิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย, วิถีชีวิตของหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมชาวเขา.²

¹ ธเนตร ปรีดารัตน์. (2557, 6 พฤศจิกายน). สัมภาษณ์โดย ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์ (อ้างอิงจากทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์. (2557). *การ์ตูนไทยไปถึงไหนแล้ว? EP.3 เปิดมุมมองหัวเรือใหญ่ธุรกิจการ์ตูนไทย*. (Online).

² ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. หน้า 1103.

การให้คำนิยามวัฒนธรรมของพจนานุกรมนั้น ได้ให้ความหมายของวัฒนธรรมไว้โดยกว้าง ผู้วิจัยจึงขอยกการให้คำนิยามคำว่า “วัฒนธรรม” ของตรีศิลป์ บุญขจร ที่อธิบายความหมายของวัฒนธรรมในกระบวนการทัศน์วัฒนธรรมศึกษากับการวิจัยทางวรรณคดี ไว้ว่า

กระบวนการทัศน์วัฒนธรรมศึกษาที่รื้อสร้างนิยามคำว่าวัฒนธรรมรวมทั้งวรรณคดีว่ามีใช้เป็นสิ่งสูงส่ง มีคุณค่าและสะท้อนความดีงามของมนุษย์หรือเป็นตัวแทนของอารยธรรมมนุษย์เท่านั้น แต่ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมว่าเป็น รูปแบบของการแสดงออกหรือการสะท้อนความหมายที่หลั่งไหลออกมาจากประสบการณ์ต่าง ๆ ของผู้คน วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตและระบบความสัมพันธ์ทางสังคมที่เชื่อมโยงร้อยรัดผู้คนชนชั้นต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ภายใต้บริบทความสัมพันธ์เชิงอำนาจและเงื่อนไขทางประวัติศาสตร์เฉพาะหนึ่งๆ¹

นอกจากคำนิยามข้างต้นแล้วกาญจนา แก้วเทพ ได้อธิบายคุณลักษณะที่สำคัญของวัฒนธรรมในความหมายด้านมานุษยวิทยาว่า ประกอบด้วย 3 คุณลักษณะ ได้แก่ วัฒนธรรมเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวการอยู่ร่วมกันของคนในสังคม เป็นมรดกของคนในสังคม และต้องมีลักษณะที่มีการปรับเปลี่ยนไปตามแต่ละยุคสมัย

1. วัฒนธรรมเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวการอยู่ร่วมกันของคนในสังคม ซึ่งอาจจะปรากฏเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมแบบต่าง ๆ เช่น ระบบความเชื่อธรรมเนียมปฏิบัติ วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ ระบบภูมิปัญญา กฎระเบียบ ฯลฯ

2. ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ถือเป็นมรดกของคนในสังคมนั้นๆ จะต้องมีการกระบวนการถ่ายทอดและสืบทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง ซึ่งในแต่ละสังคมจะมีการบวนการสำรวจและเก็บรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป

3. คุณลักษณะที่สำคัญของวัฒนธรรมคือ ต้องมีการดัดแปลง (Adaptive) ทั้งนี้เนื่องจากวัฒนธรรมแต่ละอย่างถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาในบริบทของยุคสมัยหนึ่งๆ ดังนั้น เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมก็จำเป็นต้องปรับตัวเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทใหม่จึงจะสามารถยืดอายุต่อไปได้ แต่หากเกินขีดความสามารถที่จะปรับตัวได้วัฒนธรรมนั้นจะสูญหายไป²

จากการศึกษาวัฒนธรรมที่กล่าวไปข้างต้น จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะที่สำคัญประการหนึ่งของวัฒนธรรมคือ “การเปลี่ยนแปลง” หรือ “การปรับตัว” คุณลักษณะนี้เป็นเครื่องชี้วัดความยืดหยุ่นของวัฒนธรรมว่า วัฒนธรรมที่มีการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงอย่างเหมาะสมนั้นจะสามารถดำรงอยู่ได้ในปัจจุบันและมีแนวโน้มที่จะสืบทอดต่อไปในอนาคต

¹ ตรีศิลป์ บุญขจร. (2553). ด้วยแสงแห่งวรรณคดีเปรียบเทียบ. หน้า 216.

² กาญจนา แก้วเทพ. (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. หน้า 22-23.

3.2 ความเป็นมาของการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม

การศึกษาการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม และกลุ่มจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งลักษณะของแนวคิดจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรมเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เกิดทฤษฎีการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม ดังที่ทฤษฎีพฐ กฤษสุนทร ได้กล่าวถึงความเป็นมาของการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม ดังนี้

ทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรม (Cultural imperialism) ที่ถือกำเนิดขึ้นมาและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในช่วงปี ค.ศ. 1960-1970 มีความเชื่อว่า หากประเทศมหาอำนาจสามารถยึดพื้นที่ทางวัฒนธรรมและการสื่อสารของผู้คนในโลกที่สามได้แล้ว ประเทศเหล่านั้นก็จะสามารถกุมอำนาจทางเศรษฐกิจและการเมืองของประเทศเหล่านั้นได้ในที่สุด¹

ทฤษฎีจักรวรรดินิยมเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับประเทศมหาอำนาจและประเทศโลกที่สาม ในแง่ของความไม่เท่าเทียมด้านข้อมูลข่าวสาร เป็นการเพิ่มอำนาจประเทศจักรวรรดินิยมในการครอบงำทางวัฒนธรรมที่นำเอาวัฒนธรรมใหม่เข้าไปแทนที่ โดยไม่ได้คำนึงถึงพื้นฐานดั้งเดิมของวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การสร้างลัทธิอเมริกันนิยม (Americanization) ลัทธิเชิดชูความเป็นญี่ปุ่น (Japanization) เป็นต้น ดังที่เดนิส แม็คควอล (Mcquail Denis) สรุปคุณลักษณะของพฤติกรรมสื่อสารโลกาภิวัตน์ภายใต้แนวคิดทฤษฎีจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรม ดังนี้

ด้วยระบบจักรวรรดินิยม สื่อข้ามชาติจะทำหน้าที่แพร่ขยายกระบวนการพึ่งพิงทางเศรษฐกิจมากกว่าส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ลักษณะการไหลของข่าวสารที่ไม่เท่าเทียมกันผ่านกลไกสื่อมวลชนข้ามชาติ จะทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นสูญเสียศักยภาพการดำรงอยู่ และในท้ายที่สุดก็จะค่อยๆ สูญสลายไป ความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมในการไหลของข้อมูลข่าวสารเพิ่มอำนาจให้ประเทศจักรวรรดิในการครอบงำประเทศโลกที่สาม และถ่างช่องว่างของกลุ่มประเทศทั้งสองให้กว้างขึ้น และการไหลของสื่อข้ามชาติได้นำไปสู่กระบวนการสร้างวัฒนธรรมหนึ่งเดียวหรือมีมาตรฐานเดียวกัน (Cultural homogenization/synchronization) ซึ่งเป็นรูปแบบของการครอบงำทางวัฒนธรรมที่ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับประสบการณ์ดั้งเดิมของคนในสังคมท้องถิ่น เช่น ด้วยการทำงานของสื่อข้ามชาติ ทำให้โลกที่สามมีประสบการณ์ใหม่ของการสร้างลัทธิอเมริกันนิยม (Americanization) ลัทธิเชิดชูความเป็นญี่ปุ่น (Japanization) เป็นต้น²

ถึงแม้ว่าทฤษฎีจักรวรรดินิยมจะสามารถแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้ แต่ทฤษฎีนี้ก็ยังมีข้อจำกัดหลายประการด้วยกัน เช่น แนวทางในการศึกษาความสัมพันธ์ของแต่ละวัฒนธรรมเป็นไปในทางของ “การครอบงำ” และ “การต่อต้าน” วัฒนธรรม

¹ ทฤษฎีพฐ กฤษสุนทร. (2554). สื่อพื้นบ้านศึกษาในสายตานักเศรษฐศาสตร์. หน้า 410-411.

² วรชัย วานิชวัฒนากุล. (2548). การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่. หน้า 19-20. (อ้างอิงจาก Mcquail Denis. (2000). McQuail's mass communication theory. p. 93.)

โลก และยึดถือว่าวัฒนธรรมโลกเป็นสิ่งที่ จะเข้ามาทำลายความดั้งเดิมของวัฒนธรรมท้องถิ่น “ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมโลกและท้องถิ่นไม่จำเป็นต้องปรากฏออกมาในลักษณะของการครอบงำเสมอไป บางครั้งกระบวนการทางวัฒนธรรมระหว่างสองกลุ่มนี้อาจแสดงออกมาในรูปแบบของการผสมผสาน (Articulation)”¹ เนื่องจากแต่ละวัฒนธรรมมีทั้งข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันไป ไม่อาจตัดสินได้ว่าวัฒนธรรมโลกหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นดีกว่ากัน ดังที่ ทิพย์พฐ์ กฤษสุนทร ได้กล่าวไว้

ทฤษฎีจักรวรรดินิยมมีจุดยืนที่ค่อนข้างมองโลกในแง่ร้าย เพราะฉะนั้นนักทฤษฎีกลุ่มนี้จึงมักเชื่อว่า วัฒนธรรมโลกเป็นสิ่งไม่ดี และวัฒนธรรมท้องถิ่นคือสิ่งที่ถูกต้องสวยงาม แต่ทว่าในความเป็นจริงแล้ว บางครั้งวัฒนธรรมโลกก็ไม่เลวร้ายเสมอไป เช่นเดียวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นก็ไม่จำเป็นต้องดั้งเดิมเสมอไป ดังนั้นการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นโลกและความเป็นท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องดูเป็นกรณีๆ ไป อาทิ วัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างความเชื่อเรื่องกรรมของคนไทย อาจมีทั้งแง่ดีในฐานะของกลไกบรรเทาความทุกข์ให้กับผู้คน แต่ก็ยังมีอีกด้านที่ทำให้คนในสังคมไทยค่อนข้างเฉื่อยชา ไม่กระตือรือร้น และปล่อยชีวิตให้ไปสู่แต่บุญแต่กรรม²

นอกเหนือจากทฤษฎีจักรวรรดินิยมที่มุ่งเน้นไปในแนวทางของการครอบงำทางวัฒนธรรม ยังมีนักวิชาการอีกส่วนที่มีแนวคิดแตกต่างกันที่มองว่าผลลัพธ์ของโลกาภิวัตน์ไม่ใช่เพื่อนำไปสู่ความเป็นหนึ่งเดียว แต่คือสภาพความแตกต่างหลากหลาย ดังที่ ศิริพร ภักดีผาสุก ได้กล่าวว่า

นักวิชาการอีกส่วนหนึ่งมองโลกาภิวัตน์ในฐานะกลไกการสร้าง ความแปลกใหม่และความแตกต่างหลากหลาย (heterogeneity) กล่าวคือ การไหลบ่าของกระแสโลกาภิวัตน์ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของกลุ่มประชากร สื่อ เทคโนโลยี ทุน แนวคิดอุดมการณ์ มีอาจจะลบความเป็นท้องถิ่นให้หมดสิ้นไปได้ ความเชื่อมโยงระหว่างกระแสโลกและกระแสท้องถิ่นนำไปสู่จินตนาการความรับรู้ใหม่ๆ เกี่ยวกับโลกยุคปัจจุบัน ยิ่งไปกว่านั้น ปฏิบัติการที่เกิดจากวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ที่มาจากโลกภายนอก ปฏิบัติการดังกล่าวนำไปสู่ลักษณะผสมทางวัฒนธรรม (cultural hybridity)³

จากเหตุผลเหล่านี้จึงเป็นที่มาของ “ทฤษฎีการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม (Cultural hybridization)” ได้ตอบโต้แนวคิดจักรวรรดินิยมสื่อและวัฒนธรรมว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไม่จำเป็นต้องออกมาในลักษณะการครอบงำเสมอไป หากแต่ควรพิจารณามิติทางวัฒนธรรม

¹ ทิพย์พฐ์ กฤษสุนทร. (2554). สื่อพื้นบ้านศึกษาในสายตานักศึกษาศาสตร์. หน้า 412.

² แหล่งเดิม. หน้า 412.

³ ศิริพร ภักดีผาสุก. (2548). ปริศนาคำทาย: ภูมิปัญญาทางภาษาและการผสมผสานทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์. ใน เพลงดนตรี ปริศนา คำทอ: ภูมิปัญญาทางด้านการละเล่นและการช่าง. หน้า 32.

ข้ามพรมแดนเหล่านั้นในแง่ของการต่อสู้หรือต่อรองกันมากกว่า ทฤษฎีการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม จึงเป็นไปในทิศทางของการพบปะ และผสมผสานวัฒนธรรมโลกกับท้องถิ่น

การสร้างผลงานทางวรรณกรรมขึ้นมาโดยดัดแปลงจากสำนวนเดิม นั้น มีกรอบแนวคิดในการวิจัยที่หลากหลาย แนวคิดเรื่องการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม เป็นแนวคิดหนึ่งที่สามารถนำมาใช้วิเคราะห์วรรณกรรมรูปแบบใหม่ได้เช่นกัน ดังในงานวิจัยของ วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล ที่ศึกษาเรื่อง การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ โดยศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหาตัวบท และการวิเคราะห์ผู้รับสาร เพื่อหาเส้นทางการปรับตัวระหว่างสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนกับสารประเภทวรรณคดีและนิทานพื้นบ้าน ได้แก่การ์ตูนเรื่องหนูแมน และไกรทอง ของสำนักพิมพ์ บุรพัฒน์ คอมมิคส์ โดยใช้แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม แนวคิดเรื่องผู้รับสาร แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง และทฤษฎีการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ผลการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้อภิปรายในแง่มุมมองของความเหมือนและความแตกต่าง ซึ่งบทสรุปที่เกี่ยวกับการเลือกใช้ทฤษฎีการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมพบว่า การผลิตการ์ตูนผ่านกระบวนการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม ทำให้การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่มีส่วนผสมระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากลควบคู่กันไป โดยแบ่งลักษณะของการผสมผสานได้เป็น 3 รูปแบบ คือ การผสมผสานกลมกลืนกันอย่างลงตัวระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับหนังสือการ์ตูน การผสมผสานกันโดยมีการปรับประสานต่อระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับหนังสือการ์ตูน และการผสมผสานกันอย่างขัดแย้งไม่ลงตัวระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับหนังสือการ์ตูน¹

งานวิจัยอีกเรื่องหนึ่งเกี่ยวกับการนำแนวคิดการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมมาใช้วิเคราะห์การ์ตูน ได้แก่งานวิจัยเรื่อง มิติความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนไทย ของ จารุณี สุขชัย โดยมุ่งศึกษาลักษณะการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยจากอดีตจนถึงปัจจุบัน พบว่าการปรับตัวของการ์ตูนแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้ ช่วงยุคแรกของการ์ตูนไทย มีลักษณะการปรับตัวโดยผู้เขียนจะนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้านไทยมาผสมกับโครงเรื่องจากการ์ตูนอเมริกัน ช่วงที่ 2 ยุคการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย การปรับตัวในยุคนี้อยู่ในรูปแบบการนำการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลกันอย่างแพร่หลาย แต่รูปแบบของการ์ตูนยังคงลักษณะความเป็นไทยด้านการจัดหน้า และช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน มีการปรับตัวโดยยังคงความเป็นไทย เมื่อผู้เขียนและผู้วาดภาพยังคงนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน นิทานจักรๆ วงศ์ๆ เรื่องประวัติศาสตร์มาเขียนเป็นเนื้อหาของการ์ตูน โดยผ่านกระบวนการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม (Cultural hybridization) แต่เสนอในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ภาพลายเส้นมีความเป็นสากล (Globalization)²

¹ วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2548). การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่. วิทยานิพนธ์ ว.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

² จารุณี สุขชัย. (2550). มิติความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนไทย. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์พัฒนาการ). กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

งานวิจัยที่นำแนวคิดการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมมาใช้อย่างเด่นชัดในการวิเคราะห์ตัวละครได้แก่งานวิจัยเรื่อง พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย: การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม ของ กฤตยา ณ หนองคาย โดยมุ่งศึกษา ลักษณะตัวละครพระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทยและลักษณะการผสมผสานวัฒนธรรมที่ปรากฏผ่านลักษณะตัวละครพระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย ตั้งแต่พ.ศ. 2500 ถึงพ.ศ. 2553 ผลการวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานวัฒนธรรม พบว่าการผสมผสานวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมต่างชาติมี 3 ลักษณะ คือ ผ่านรูปลักษณ์และการแต่งกาย ผ่านพฤติกรรมและบทบาทของตัวละคร และผ่านความสามารถและคุณสมบัติพิเศษ อีกทั้งมีกลวิธีการผสมผสานวัฒนธรรม 4 กลวิธี ได้แก่ การรับลักษณะตัวละครจากต่างประเทศมาส่วนใหญ่ การรับลักษณะตัวละครจากต่างประเทศบางส่วนและเพิ่มลักษณะตัวละครแบบไทย การรับแนวคิดจากต่างประเทศแต่สร้างตัวละครแบบไทย และการปรับตัวละครแบบไทยให้มีลักษณะสากลเพื่อนำเสนอสู่เวทีต่างประเทศ¹

3.3 รูปแบบและลักษณะการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม

นักวิชาการตะวันตกคนหนึ่งให้ความสนใจเรื่อง “การต่อสู้ทางวัฒนธรรม” นี้ ได้แก่ Homi Bhabha นักทฤษฎีสาย Post-colonialism ที่ได้ตั้งข้อสังเกตเอาไว้ว่า

วัฒนธรรมทุกสายพันธุ์จะมีลักษณะเป็นแบบ “พันทาง” หรือ “ลูกผสม” (hybrid) ทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้ว ไม่เคยมีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียว แต่ทุกวัฒนธรรมจะมีความหลากหลาย (Diverse) และแตกต่าง (Different) ที่สำคัญไม่เคยปรากฏว่ามีวัฒนธรรมใด ๆ ที่สมบูรณ์ในตัว หากแต่ทุกวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงอย่างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นๆ ตลอดเวลา²

จากข้อสังเกตลักษณะของวัฒนธรรมข้างต้น จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมมีลักษณะไม่หยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลง หรือปรับตัวอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สอดคล้องกับคนในแต่ละยุคสมัย การปรับตัวทางวัฒนธรรมอาจเกิดจากการผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมกับวัฒนธรรมอื่น ซึ่งสอดคล้องกับที่ วรรชัย วานิชวัฒนากุล ได้กล่าวถึงลักษณะของการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม ดังนี้

หลักการสำคัญของแนวคิดนี้มีสองประการ คือ ประการแรก วัฒนธรรมทั้งหลายในโลกจะยังยืนอยู่ได้ก็ด้วยลักษณะของความเป็นพลวัต (Dynamic) และการปรับเปลี่ยนตลอดเวลา และประการที่สอง เส้นทางการพบกันระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่เคยเป็นไปในทิศทางเดียว หรือไม่ใช่จะมีเพียงลักษณะการครอบงำความเป็นโลกเข้าสู่ท้องถิ่นเท่านั้น ทว่าปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวน่าจะเป็นแบบ

¹ กฤตยา ณ หนองคาย. (2556). พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย: การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม. วิทยานิพนธ์ อ.ด. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

² วรรชัย วานิชวัฒนากุล. (2548). การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่. หน้า 21. (อ้างอิงจาก Homi, Bhabha. (1990). Nation and Narration. p. 133.)

สองทาง หรือเป็นแบบ “ซึ่งกันและกัน” สัมพันธภาพแห่งวัฒนธรรมจะสามารถก่อรูปลักษณะได้หลายรูปแบบ เช่น การผสมผสาน (Articulation) การแลกเปลี่ยน (Exchange) การขัดแย้ง (Conflict) การเลือกบางเสียบบางส่วน (co-optation) และการต่อรอง (Negotiation) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมจึงอยู่บนพื้นฐานของ “การผสมข้ามสายพันธุ์” และเป็นพื้นที่ใหม่ของการต่อรองทางความหมายและการแสดงตัวตน (A new site of negotiation of meaning and representation)¹

ด้านรูปแบบของการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมนั้น มิตรราภรณ์ อยู่สถาพร ได้ศึกษาลักษณะการซึมซับและดัดแปลงวัฒนธรรมจีนในฮ่องกงเมื่อต้องเผชิญหน้ากับการตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษมาเป็นเวลากว่า 150 ปี โดยสารคดีให้เห็นว่า การผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลกหรือตะวันตกกับความเป็นท้องถิ่นหรือจีน ทั้งในมิติด้านเนื้อหาและรูปแบบ ได้ก่อร่างวัฒนธรรมขึ้นมา 4 แบบด้วยกัน ได้แก่ รูปแบบนกแก้ว รูปแบบอะมีบา รูปแบบปะการัง และรูปแบบผีเสื้อ ดังนี้

รูปแบบนกแก้ว (parrot pattern) เป็นการรับเนื้อหาและรูปแบบจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาโดยตรง ไม่มีการปรับเปลี่ยนใดๆ เหมือนกับนกแก้วที่เลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ ในงานวิจัยของมิตรราภรณ์ อยู่สถาพร เปรียบรูปแบบนกแก้วในการศึกษารายการโทรทัศน์ฮ่องกงก็คือ “การนำเอารายการต่างๆ ที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศมาใส่ในผังรายการโทรทัศน์ โดยไม่มีการปรับเปลี่ยนใดๆ ซึ่งมักปรากฏในช่องสถานีภาคภาษาอังกฤษมากกว่าสถานีท้องถิ่นของฮ่องกง”² ในกรณีของไทยอาจหมายถึงหลายๆ รายการทางเคเบิลทีวี เช่น ซีรีส์เกาหลีที่ฉายในช่องเคเบิลโดยไม่มีบรรยายไทย หรือการซื้อลิขสิทธิ์หนังสือจากต่างประเทศมาตีพิมพ์โดยไม่มีการแปล เป็นต้น

รูปแบบอะมีบา (amoeba pattern) คือ การรับเอารูปแบบจากวัฒนธรรมอื่นมาผสมกับเนื้อหาแบบดั้งเดิม เพื่อให้สอดคล้องกับรสนิยมของคนในท้องถิ่น เปรียบได้กับตัวอะมีบาที่ยังคงเนื้อในเอาไว้ แต่มีการเปลี่ยนรูปร่างอยู่ตลอดเวลาในกรณีของไทยได้แก่ “การนำเข้ารายการ Who Wants to Be A Millionaire แต่ใช้รูปแบบเป็น “แบบไทยๆ” เช่น ใช้พิธีกรและแขกรับเชิญเป็นคนไทย คำถามที่ใช้ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องของไทย และใช้ชื่อรายการเป็นไทยว่า “เกมเศรษฐี” เป็นต้น โดยสรุปแล้วรูปแบบอะมีบา จึงหมายถึง การคงเนื้อหาแบบตะวันตก (global content) ไว้ แต่ที่เปลี่ยนไปคือ รูปแบบที่เป็นท้องถิ่น (local form)”³

รูปแบบปะการัง (coral pattern) คือ การรับเอาวัฒนธรรมอื่นเข้ามาสู่วัฒนธรรมดั้งเดิม ด้านรูปแบบภายนอกยังคงเป็นแบบเดิม แต่เนื้อหาข้างในมีการปรับเปลี่ยนโดยรับจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามา ให้ผสมกลมกลืนกันจนเหมือนกลายเป็นวัฒนธรรมของตน เหมือนกับปะการังที่มีการคงรูปเดิมไว้เสมอแม้ว่าจะไม่มีชีวิตแล้ว “เมื่อเอามาพิจารณาสื่อโทรทัศน์ กล่าวได้ว่าเป็นการนำเสนอเอาบางรายการเข้ามาเฉพาะรูปแบบ แต่ทว่าได้เปลี่ยนเนื้อหาไปแล้ว กรณีของฮ่องกง ได้แก่ การนำเข้า

¹ วัชรญา วาณิชวัฒนากุล. (2548). การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่. หน้า 21-22

² มิตรราภรณ์ อยู่สถาพร. (2541). การซึมซับและดัดแปลงสื่อวัฒนธรรมต่างชาติให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิม: กรณีศึกษาประเทศฮ่องกง. ใน *โลกของสื่อ ชุม วัฒนธรรม: สื่อสารเพื่อสานสร้าง*. หน้า 101.

³ แหล่งเดิม. หน้า 101.

เพลงตะวันตกมาใส่เนื้อร้องภาษาจีนจนฟังดูเหมือนเพลงจีนเอง ในกรณีของเพลงไทยสากลก็เข้าข่ายลักษณะนี้เช่นกัน¹

รูปแบบผีเสื้อ (butterfly pattern) คือ การปรับเปลี่ยนอย่างมีพัฒนาการ กล่าวคือการเลือกนำวัฒนธรรมอื่นเข้ามาบางส่วน และมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรมดั้งเดิมของตน เหมือนผีเสื้อที่มีพัฒนาการมาจากดักแด้ ซึ่งกระบวนการนี้ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร ดังตัวอย่าง “ภาพยนตร์ฮ่องกงได้รับเอาโครงเรื่องแบบ **James Bond** เข้ามา โดยคงรูปแบบการนำเสนอเพื่อให้กระชับแบบตะวันตก แต่ตัดแต่งรูปแบบที่ไม่เข้ากับวัฒนธรรมเอเชียออกไป ในขั้นถัดมาก็ได้เจาะลึกเข้าไปสู่การปรับเปลี่ยนเนื้อหาเน้นเรื่องคุณธรรม น้ำใจ มิตรแท้ จนกระทั่งเราแทบจะดูไม่ออกว่าภาพยนตร์ฮ่องกงปัจจุบันได้ผ่านการหยิบยืมรูปแบบและเนื้อหามาจากวัฒนธรรมตะวันตก”²

รูปแบบการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** อยู่ในแบบปะการัง (coral pattern) กล่าวคือ ผู้เขียนได้นำรูปแบบการวาดภาพแบบการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้ แต่เนื้อหาเป็นเรื่องวรรณคดีไทย เมื่อพิจารณาโดยมองผ่านกรอบแนวคิดนี้จะพบว่า การ์ตูนสิงห์ไกรภพอาจจะไม่ได้ถูกรอบรับจากวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่น แต่เป็นผลผลิตที่เกิดจากการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม ซึ่งนักเขียนการ์ตูนไทยได้รับอิทธิพลจากการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น จึงนำเอารูปแบบการวาดภาพที่เป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่นมาปรับใช้ในงานเขียนของตนเอง ประสบการณ์ที่ได้รับผ่านทางสื่อต่างๆ ผสมเข้ากับวรรณคดีไทย จึงเป็นการนำ “ความเป็นไทย” ผสมผสานกับ “รูปแบบ” ของการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องสิงห์ไกรภพกับแนวคิดการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมเห็นได้ว่าสิงห์ไกรภพเป็นวรรณคดีไทยที่มีผู้กล่าวถึงและให้ความสนใจมาโดยตลอด จึงทำให้เกิดการสร้างเรื่องสิงห์ไกรภพเป็นสื่อประเภทต่างๆ รวมถึงสื่อ “หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงสนใจวิเคราะห์การ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ตามแนวคิดการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม เพื่อให้เห็นถึงลักษณะร่วมและความแตกต่างทางวัฒนธรรม รวมถึงการแสดงให้เห็นว่าแม้จะเปลี่ยนรูปแบบ การนำเสนอ แต่แก่นแท้และคุณค่าของวรรณคดีไทยยังคงอยู่ในทุกยุคสมัย

¹ มิตรราภรณ์ อยู่สถาพร. (2541). การซึมซับและดัดแปลงสื่อวัฒนธรรมต่างชาติให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิม: กรณีศึกษาประเทศฮ่องกง. ใน *โลกของสื่อ ชุต วัฒนธรรม: สื่อสารเพื่อสานสร้าง*. หน้า 101.

² แหล่งเดิม. หน้า 101.

บทที่ 3

ปัจจัยในการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

การสร้างสรรค์สื่อการ์ตูนที่นำโครงเรื่องและเนื้อหาจากวรรณกรรมหรือวรรณคดีไทยมีเหตุผลปัจจัยหลายประการ เช่น เหตุผลเชิงธุรกิจ เหตุผลเชิงการตลาดที่ต้องการให้คนรุ่นใหม่รับรู้วรรณคดีไทยผ่านสื่อชนิดใหม่ที่เข้าใจได้ง่าย เป็นต้น วรรณกรรมทุกเรื่องที่ได้รับการผลิตใหม่เป็นการ์ตูนต้องมีการบวนการคัดเลือกหรือคัดสรรอย่างมีเหตุผล

จากการศึกษาปัจจัยสำคัญที่ทำให้นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพได้รับการสร้างสรรค์ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นผู้วิจัยพบว่ามีปัจจัย 2 ประการ ได้แก่ ปัจจัยด้านผู้ผลิต และปัจจัยด้านเนื้อหา

1. ปัจจัยด้านผู้ผลิต

การศึกษาปัจจัยด้านผู้ผลิตเพื่อให้เข้าใจอิทธิพลที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เขียน เช่น ลักษณะนิสัย ชีวิตความเป็นอยู่ สภาพสังคม เป็นต้น โดยศึกษาถึงภูมิหลังของผู้เขียน และสำนักพิมพ์เพื่อเป็นส่วนช่วยในการวิเคราะห์ปัจจัยในการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ดังที่ สุภาภรณ์ จันทวานิช ได้กล่าวถึงความจำเป็นในการศึกษาภูมิหลังของผู้เขียน ดังนี้

การศึกษาภูมิหลังของนักเขียน ถ้ามีข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งกำเนิดของนักเขียนย้อนไปเป็นเวลานานก็จะเปรียบเทียบได้ดีขึ้น การวิเคราะห์อาจพิจารณาอิทธิพลของสถาบันหรือองค์กรสังคมที่มีบทบาทต่อการเกิดนักเขียนขึ้นได้ เช่น วัด สถานศึกษา ราชสำนัก เพื่อให้การตีความหมายมีเหตุผล¹

ปัจจัยด้านผู้ผลิตเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน การศึกษาปัจจัยด้านผู้ผลิตในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยด้านผู้ผลิตมี 2 ประการ ได้แก่ ภาณุ ลีลีสาย: ผู้สร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ และสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์: ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ดังนี้

1.1 ภาณุ ลีลีสาย: ผู้สร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพวาดและแต่งเรื่องโดยภาณุ ลีลีสาย นักเขียนการ์ตูนที่ชื่นชอบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่วัยเด็ก จึงได้รับแรงบันดาลใจในการวาดการ์ตูนให้อยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ภาณุ ลีลีสายสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพโดยนำโครงเรื่องและเนื้อหาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ซึ่งถือว่าเป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อหาของไทยกับรูปแบบการนำเสนอของญี่ปุ่น การศึกษาผู้สร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยศึกษาตาม

¹ สุภาภรณ์ จันทวานิช. (2525). *สังคมวิทยาวรรณคดี*. หน้า 28.

แนวทางการศึกษาแบบ “องค์ภาพรวม” หรือ “ทุกแง่มุม” (Holistic Approach) ซึ่งเป็นการศึกษาทางมานุษยวิทยาที่แสดงให้เห็นถึงประสบการณ์มนุษย์ กิจกรรมในชีวิตซึ่งส่งผลให้เกิดความเข้าใจชีวิตดังที่ งามพิศ สัตย์สรวง กล่าวถึงวิธีการศึกษาทางมานุษยวิทยา ดังนี้

นักมานุษยวิทยาใช้แนวทาง “องค์ภาพรวม” หรือ “ทุกแง่มุม” (Holistic Approach) เพื่อศึกษาประสบการณ์ของมนุษย์ พวกเขาจึงสนใจกิจกรรมทุกด้านของมนุษย์ เช่น ศึกษาชีวิตประจำวันและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเป็นประจำทุกปี ศึกษาถึงวิธีการต่างๆ ที่มารดาเลี้ยงดูทารก การที่บิดามารดาอบรมเลี้ยงดูลูกๆ ของเขา นักมานุษยวิทยาสนใจเรื่องปัจจัยทางวัฒนธรรมที่มีผลกระทบต่อลักษณะทางกายภาพของมนุษย์ สนใจเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศและการแต่งงาน การให้กำเนิดทารกและความตาย สนใจนิทานชาวบ้านและนิยายปรัมปรา การสนทนาประจำวัน พิธีกรรมต่างๆ และแม้แต่การทักทายกันโดยทั่วไป นักมานุษยวิทยาถือว่าพฤติกรรมทุกด้านของมนุษย์มีความสำคัญ เพราะมันเป็นส่วนหนึ่งที่จะใช้ทำความเข้าใจชีวิตของมนุษยชาติทั่วโลกได้¹

การศึกษาองค์ภาพรวมในทุกแง่มุมจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้อยู่ในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพจากภาณู ลีลอสายได้ 2 ประการ คือ ปัจจัยด้านภูมิหลัง และความสนใจ ดังนี้

1.1.1 ปัจจัยด้านภูมิหลัง

การศึกษาภูมิหลังของนักเขียนช่วยให้สามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างผลงาน โดยในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะศึกษาภูมิหลังของภาณู ลีลอสาย ผู้เขียนหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพด้านครอบครัว ด้านการศึกษา และด้านอาชีพที่ส่งผลต่อการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพจากการศึกษาประวัติของภาณู ลีลอสาย โดยการสัมภาษณ์ พบว่าผู้เขียนมีความสามารถด้านศิลปะและการวาดรูปเหมือนบิดาที่รับราชการเป็นอาจารย์สอนศิลปะที่มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต หลังจากบิดาเกษียณอายุราชการได้ไม่นานก็เสียชีวิต ปัจจุบันผู้เขียนอาศัยอยู่กับมารดาและน้องสาว น้องสาวของภาณู ลีลอสายชื่นชอบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีลูกพี่ลูกน้องที่เป็นผู้แนะนำให้รู้จักการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย

ผมมีน้องสาว 1 คน อายุห่างกัน 3 ปี น้องสาวชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเหมือนกัน อ่านได้ทุกแนว และก็มีลูกพี่ลูกน้องที่ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้ผมได้รู้จักกับการ์ตูนญี่ปุ่น ตอนเด็กผมไปเล่นที่บ้านเขา แล้วเขาให้ลองอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเลยอ่านดู การ์ตูนเรื่องแรกที่อ่านเป็นการ์ตูนแนวกีฬา จากนั้นก็ชอบการ์ตูนญี่ปุ่นจนถึงตอนนี้²

ด้านการศึกษาภาณู ลีลอสายจบชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนภูเก็ติวิทยาลัย ในสมัยนั้นผู้เขียนสนใจเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว จึงมีการรวมกลุ่มกับเพื่อนๆ ตั้งชมรมวาดการ์ตูน

¹ งามพิศ สัตย์สรวง. (2543). *หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม*. หน้า 1.

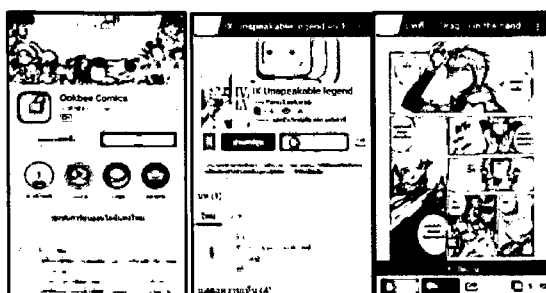
² ภาณู ลีลอสาย. (2559, 26 พฤษภาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มธนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

ขึ้นมา ประกอบกับเป็นคนชอบวาดรูปและสนใจด้านศิลปะ “มีการวาดภาพประกวดและได้รับรางวัลอยู่หลายครั้ง เช่น วาดภาพในโครงการต่อต้านยาเสพติด เคยมีการประกวดวาดภาพเกี่ยวกับเทคโนโลยีในวันวิทยาศาสตร์ได้รับรางวัลระดับภาคใต้” ถือได้ว่าภาณุ ลีลีสาย สนใจด้าน การวาดภาพมาตั้งแต่วัยเด็ก ในสมัยมัธยมปลายย้ายไปเรียนที่วิทยาลัยเทคนิคภูเก็ต และจบจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา ในขณะที่เรียนนั้นไม่เคยเรียนพิเศษด้านศิลปะเลย แต่ใช้เวลาว่างในการฝึกวาดรูปด้วยตัวเอง

สมัยก่อนยังไม่มีอินเทอร์เน็ต เราจะเสฟสื่อจากสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก สื่อสิ่งพิมพ์ที่สอนวาดการ์ตูนก็มีน้อยมากต้องอาศัยครูพักลักจำเอา เขียนไปได้สักพักก็เริ่มมีอินเทอร์เน็ตเข้ามาจึงเริ่มเล่นเว็บบอร์ด (webboard) หาเพื่อน สมัยเว็บบอร์ด (webboard) เข้ามาผมก็เริ่มเขียนไปได้สักพักแล้ว รูปแบบการวาดการ์ตูนแบบแรกที่เราวาดการ์ตูนก็เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นเลย²

แม้ว่าภาณุ ลีลีสาย จะไม่ได้ศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์หรือเรียนเกี่ยวกับการวาดการ์ตูนโดยตรง แต่ก็ใช้เวลาว่างในการวาดและทำหนังสือการ์ตูนขายด้วยตัวเอง หรือที่เรียกว่าโดจิน (Doujin) คือ หนังสือทำมือที่สร้างและจำหน่ายโดยนักเขียนที่นำตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่ชื่นชอบมาเขียนเนื้อเรื่องใหม่หรือสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่โดยไม่ผ่านลิขสิทธิ์สำนักพิมพ์ ทุกครั้งที่มีการนิทรรศการเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นก็จะเข้าร่วมเสมอ ช่วงแรกเข้าร่วมในฐานะของลูกค้าหรือผู้ร่วมงาน ภายหลังเข้าร่วมเพื่อขายการ์ตูนโดจินของตัวเอง ถือได้ว่าผู้เขียนสนใจกิจกรรมที่เกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่เด็กจนโต

เมื่อสำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ภาณุ ลีลีสายก็มีเป้าหมายอย่างชัดเจนว่าอาชีพที่อยากทำคือนักวาดการ์ตูน จึงไม่ไปสมัครงานที่ไหน แต่มุ่งมั่นที่จะวาดการ์ตูนและส่งผลงานให้สำนักพิมพ์เพื่อให้ผลงานการ์ตูนของตัวเองนั้นได้รับการตีพิมพ์ ดังนั้นอาชีพหลัก คือ การวาดการ์ตูน สังกัดที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์อยู่หลายปี ปัจจุบันเป็นนักเขียนอิสระและเขียนการ์ตูนส่งให้แพลตฟอร์มการ์ตูนออนไลน์ ผู้อ่านสามารถอ่านการ์ตูนได้จากแอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือ เช่น คอมมิโค (Comico) อูคบี คอมมิค (Ookbee Comics) เป็นต้น



ภาพประกอบ 31 การ์ตูนของภาณุ ลีลีสายในแอปพลิเคชันอูคบี คอมมิค

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2559, 26 พฤษภาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

² ภาณุ ลีลีสาย. (2559, 14 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

นอกจากจะวาดการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวส่งให้กับทางแอปพลิเคชันแล้ว รายได้ส่วนใหญ่ของภาณุ ลีลีสาย ยังมาจากการวาดการ์ตูนขายทั้งในประเทศและต่างประเทศ เป็นคอมมิชชั่น (commission) กล่าวคือ การรับจ้างวาดภาพการ์ตูนทั้งภาพเดี่ยว และการ์ตูนเป็นเรื่อง โดยการวาดตามคำสั่งของลูกค้า นอกจากนี้ภาณุ ลีลีสาย ยังมีอาชีพเสริมคือการเปิดร้านการ์ดเกมอีกด้วย

จากการศึกษาภูมิหลังข้างต้นนี้พบว่าภาณุ ลีลีสายมีความสามารถในการวาดภาพตั้งแต่เด็ก เพราะมีบิดาเป็นอาจารย์สอนศิลปะ และยังได้ฝึกวาดภาพการ์ตูนจนสามารถนำมาประกอบอาชีพ ถือว่าได้ทำงานที่ตนเองรัก อีกทั้งคนรอบข้างทั้งครอบครัวและเพื่อนมีความเกี่ยวข้องกับการ์ตูน ผู้เขียนการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** จึงได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนญี่ปุ่น และการวาดภาพ ส่งผลต่อการเลือกประกอบอาชีพเป็นนักเขียนการ์ตูน และได้เขียนการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ให้กับสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น

1.1.2 ความสนใจ

ความสนใจเกิดจากการที่เกิดความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้น การวิเคราะห์ผู้สร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ จึงต้องศึกษาความสนใจของนักเขียน เพื่อให้ทราบปัจจัยในการสร้างสิงห์ไกรภพให้อยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยพบว่าความสนใจที่ส่งผลต่อการสร้างการ์ตูนสิงห์ไกรภพของภาณุ ลีลีสายมี 2 ประการ ได้แก่ ความสนใจเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น และความสนใจเรื่องการ์ดเกม ดังนี้

1.1.2.1 ความสนใจเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยเป็นระยะเวลานาน ตั้งแต่ช่วงโทรทัศน์เป็นปัจจัยหนึ่งในบ้าน ก็ได้เกิดการฉายการ์ตูนญี่ปุ่นจำพวกการ์ตูนฮีโร่ ยอดมนุษย์ จึงทำให้ผู้ที่เติบโตมากับการดูการ์ตูนญี่ปุ่นเกิดความสนใจที่จะหาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยมาอ่าน กลุ่มคนเหล่านี้เมื่อโตขึ้นและมีโอกาสได้สร้างสรรค์ผลงานด้านการ์ตูนของตนเอง รูปแบบของการ์ตูนที่สร้างมาจึงมีความคล้ายคลึงกับการ์ตูนญี่ปุ่น ดังผู้เขียนหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ที่ชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่นมาเป็นระยะเวลานานและได้นำการ์ตูนญี่ปุ่นมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน

ภาณุ ลีลีสายผู้เป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ รู้จักการ์ตูนญี่ปุ่นจากการอ่าน และรับชมทางโทรทัศน์ จึงเกิดความสนใจและเริ่มอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่เด็ก โดยอ่านจากของพี่ชายก่อน เมื่อโตขึ้นจึงเริ่มซื้อและสะสมการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยตนเอง ส่วนของการ์ตูนไทยนั้นผู้เขียนสนใจเฉพาะการ์ตูนไทยที่อยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเช่นกัน จึงอาจกล่าวได้ว่าภาณุ ลีลีสาย ได้รับอิทธิพลจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้รูปแบบการวาดการ์ตูนเหมือนการ์ตูนของญี่ปุ่น

ผมเริ่มอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่จำความได้ อ่านของลูกพี่ลูกน้อง ส่วนการ์ตูนไทยที่อ่านก็เป็นการ์ตูนของ **ไทคอมิค (Thai Comic)** เคยลองอ่านการ์ตูนไทยประเภทเล่มละบาท และขายหัวเราะ แต่ก็ไม่รู้สึกรว่าชอบหรือเป็นแรงบันดาลใจให้อยากวาดเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น เริ่มแรกอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นแนวบู๊ เรื่องที่ชอบอ่านคือเรื่อง **ดรากอนบอล (Dragonball)** แต่มาตอนหลังก็อ่านได้ทุกแนว¹

การ์ตูนไทยที่ผู้เขียนสนใจคือการ์ตูนจาก **ไทคอมิค (Thai Comic)** ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ สำนักพิมพ์ที่ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นมาแปล และจัดจำหน่าย เช่นเดียวกับสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ในปี พ.ศ.2535 ทางสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจได้สร้างหนังสือการ์ตูนไทยรายเดือนเรื่องยาว ชื่อ **ไทคอมิค (Thai Comic)** ลงต่อเนื่องเป็นประจำทุกเดือน **ไทคอมิค (Thai Comic)** จึงถือได้ว่าเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพสนใจที่จะฝึกวาดการ์ตูน ภาณุ ลีลีสาย ผู้วาดการ์ตูนสิงห์ไกรภพก็ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก **ไทคอมิค (Thai Comic)** และการ์ตูนญี่ปุ่นที่อ่านตั้งแต่เด็ก



ภาพประกอบ 32 หนังสือการ์ตูนไทยรายเดือนไทคอมิค

ความสนใจในการ์ตูนญี่ปุ่นของผู้เขียนที่มีมาตั้งแต่เด็กนั้น เป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่ทำให้เริ่มฝึกวาดการ์ตูน ในสมัยก่อนไม่มีสื่อที่ช่วยสอนวาดการ์ตูนญี่ปุ่นมากนัก ทำให้ผู้เขียนต้องเรียนรู้การวาดด้วยตนเอง หรือศึกษาจากหนังสือหรือนิตยสารเกี่ยวกับการ์ตูน การวาดการ์ตูนญี่ปุ่นในสมัยนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย แต่เพราะความชอบในการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ผู้เขียนฝึกฝนจนสามารถสร้างผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ลงใน **ซีคิตส์ (C-kids)**² ซึ่งถือว่าเป็นก้าวแรกที่สำคัญของการเข้าสู่วงการการ์ตูนญี่ปุ่นของไทย ดังที่ภาณุ ลีลีสาย ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการฝึกวาดการ์ตูน ดังนี้

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2559, 14 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลัมธนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

² ซีคิตส์ (C-Kids) คือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นรายสัปดาห์ของประเทศญี่ปุ่น บริษัทสยามอินเตอร์คอมิกส์ได้ซื้อลิขสิทธิ์นำมาแปลเป็นฉบับภาษาไทย ภายในเล่มมีการ์ตูนของญี่ปุ่น และผลงานการ์ตูนของคนไทย ซึ่งการ์ตูนภายในเล่มอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น

สมัยก่อนยังไม่มีอินเทอร์เน็ต เราจะเสฟสื่อจากสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก สื่อสิ่งพิมพ์ที่สอนวาดการ์ตูนก็มีน้อยมากต้องอาศัยครูพักลักจำเอา เขียนไปได้สักพักก็เริ่มมีอินเทอร์เน็ตเข้ามาจึงเริ่มเล่นเว็บบอร์ด (webboard) หาเพื่อน เริ่มเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่อายุประมาณ 9-10 ปี โดยเริ่มจากการเขียนให้เพื่อนๆ อ่านเล่น เริ่มมาเขียนจริงจังส่งเข้าประกวดตอนอายุ 16 ปี ตอนนั้นเขียนเรื่อง **Ark** และได้ตีพิมพ์ลงใน **ซีคิดส์ (C-Kids)**¹

นักเขียนการ์ตูนที่เป็นแรงบันดาลใจแก่ภาณุ ลีลีสาย คือนักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นชื่อฮาเซกาวา ยูอิจิ (Hasegawa Yuichi) ผู้เขียนการ์ตูนแอคชันแฟนตาซี (Action-Fantasy) ที่มีชื่อเสียงหลายเรื่อง เช่น **ครอสบอน กันดั้ม (Crossbone Gundam)** **โครโนอายส์ (Chrono eyes)** และ **แมพ ผจญภัยฝ่าจักรวาล (Maps)** เป็นต้น โดยเฉพาะเรื่อง **Maps** เป็นการ์ตูนที่ภาณุ ลีลีสายชื่นชอบมากที่สุด ความชื่นชอบนี้มีอิทธิพลต่อการวาดการ์ตูนเรื่องสิงห์ไกรภพในด้านของรูปแบบการวาด เช่น ฉาก เครื่องแต่งกาย ที่มีรูปแบบไปทางแฟนตาซี

1.1.2.2 ความสนใจเรื่องการ์ดเกม

การ์ดเกม (collectible card game) คือเกมประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้การ์ดแทนตัวละครต่างๆ ผู้เล่นต่อสู้กันด้วยการ์ดเหล่านั้น โดยการ์ดแต่ละใบมีความสามารถที่แตกต่างกัน ผู้เล่นสร้างชุดการ์ดของตนเอง แล้วนำไปต่อสู้กับชุดการ์ดของผู้เล่นคนอื่นๆ ภาณุ ลีลีสายได้สะสมการ์ดเกมและเล่นเป็นงานอดิเรก จนสามารถเปิดร้านการ์ดเกมเป็นอาชีพเสริม

ที่บ้านมีพื้นที่เลยเปิดร้านการ์ดเล็กๆ เพราะเล่นการ์ดเกมเป็นงานอดิเรกอยู่แล้ว และมีเพื่อนๆ ที่ชอบเล่นเหมือนกัน เขาไม่มีร้านไปเล่น เลยเปิดให้เขาเล่น ที่ภูเก็ตไม่มีร้านการ์ดเกมเลย ลูกค้าก็จะมีกลุ่มเพื่อนๆ ผม คนที่เล่นการ์ดเกมมีอายุตั้งแต่เด็กถึงผู้ใหญ่ ความสนุกของการ์ดเกมคือได้ฝึกสมองฝึกการวางแผน²

นอกเหนือจากความสนใจเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว ภาณุ ลีลีสาย ยังมีความสนใจใน “การ์ดเกม” เป็นพิเศษ โดยเริ่มจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องเกมกลคนอัจฉริยะ (Yu-Gi-Oh!) การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้โดยใช้การ์ดเกม ทำให้เกิดความสนใจและศึกษาเรื่องของการ์ดเกมเพิ่มเติม จึงทราบว่าการ์ตูนเรื่องเกมกลคนอัจฉริยะได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ดเกมเมจิกเดอะแกathering (Magic: The Gathering)

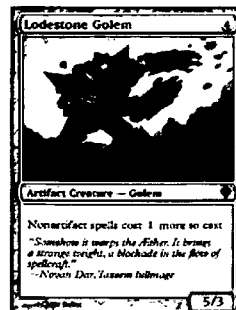


ภาพประกอบ 33 การ์ตูนเกี่ยวกับการ์ดเกมเรื่องเกมกลคนอัจฉริยะ

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2559, 14 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

² ภาณุ ลีลีสาย. (2559, 26 พฤษภาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

การ์ดเกมจึงเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ โดยเฉพาะเรื่องความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) เช่น โกลেমที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูน มาจากการ์ดเกม ดังนี้



ภาพประกอบ 34 โกลेमในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ¹ ภาพประกอบ 35 โกลेमในการ์ดเมจิกเดอะแกแธริง

ความชื่นชอบในการ์ดเกมจากการเล่นเป็นงานอดิเรกทำให้ภาณุ ลีลีสายเปิดร้านการ์ดเกมเป็นอาชีพเสริมที่จังหวัดภูเก็ต จึงถือได้ว่าภาณุ ลีลีสายใกล้ชิดกับสิ่งที่ชอบ มีความคุ้นเคยกับการ์ดเกม ทำให้ซึมซับเรื่องของการ์ดเกมทั้งด้านตัวละคร รูปแบบการต่อสู้ สิ่งเหล่านี้จึงปรากฏในผลงานการวาดการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้รับอิทธิพลจากการวาดการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่วัยเด็ก ทำให้เกิดการซึมซับและเข้าใจรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นอย่างดี เมื่อมีโอกาสได้สร้างผลงานด้านการ์ตูนของตนเองจึงเลือกเขียนตามแบบการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากนั้นผู้เขียนยังมีความสนใจเพิ่มเติมในเรื่องการ์ดเกมที่ถือว่ามีอิทธิพลอย่างมาก จึงอาจกล่าวได้ว่าความสนใจและประสบการณ์ที่สั่งสมเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นส่งผลต่อการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

1.2 สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์: ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

ผู้ผลิตต้องคำนึงถึงตลาดเสมอในการสร้างผลงานว่าผลงานที่ผลิตออกมาจะได้รับการยอมรับและขายได้หรือไม่ การผลิตหนังสือจึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้เขียนเพียงอย่างเดียว สำนักพิมพ์เป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดแนวโน้มและความเป็นไปของหนังสือเล่มนั้นๆ ดังที่ สุภางค์ จันทวานิช ได้กล่าวถึงความสำคัญของสำนักพิมพ์ ดังนี้

เราอาจเปรียบสำนักพิมพ์เหมือนกับหมอต๋ายที่ทำคลอด เพราะการตีพิมพ์งานคือการเกิดของงานนั่นเอง งานชิ้นหนึ่งซึ่งเดิมแฝงอยู่ในตัวนักเขียนได้ถูกดึงออกมาเป็นชีวิต ชีวิตหนึ่ง ถ้าขาดสำนักพิมพ์งานนั้นก็จะไม่ปรากฏให้โลกรู้จัก บทบาทของสำนักพิมพ์มีมากมาย นอกจากจะเป็นผู้ทำคลอดแล้ว ยังเป็นผู้ให้คำปรึกษา ก่อนคลอด ผู้ตัดสินว่าควรเลี้ยงเด็กให้รอดหรือควรทำแท้ง ผู้ดูแลความสะอาดและอนามัย นักการศึกษา ช่างตัดเสื้อ ผู้ปฐมนิเทศ และแม้แต่เป็นพ่อค้าหาส ศัพท์ภาษาโรมันที่ว่า *edere* ซึ่งใกล้เคียงกับคำว่า *editor* แปลว่า ทำให้เกิด ทำให้ปรากฏแก่โลก²

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2555). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 12*. หน้า 82.

² สุภางค์ จันทวานิช. (2525). *สังคมวิทยาวรรณคดี*. หน้า 34.

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพจัดพิมพ์ขึ้นโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ เป็นส่วนหนึ่งของบริษัท สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย จำกัด (มหาชน) ที่ผลิตสื่อการอ่านประเภทกีฬา เพลง ภาพยนตร์ รวมถึงการ์ตูน บริษัทจึงได้จัดตั้งสำนักพิมพ์ที่ผลิตเฉพาะการ์ตูนโดยใช้ชื่อว่า “สยามอินเตอร์คอมิกส์” สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์เป็นสำนักพิมพ์ที่ซื้อลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่น มาแปลและจัดจำหน่าย มีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมหลายเรื่อง เช่น **ดราโกบอล (Dragonball)** **วันพีซ (One Piece)** **กินทามา (Gintama)** เป็นต้น ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ โดยแบ่งได้ 3 ประการ คือ นโยบายสำนักพิมพ์ การผลิตการ์ตูนไทย และการเผยแพร่ผลงานหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ดังนี้

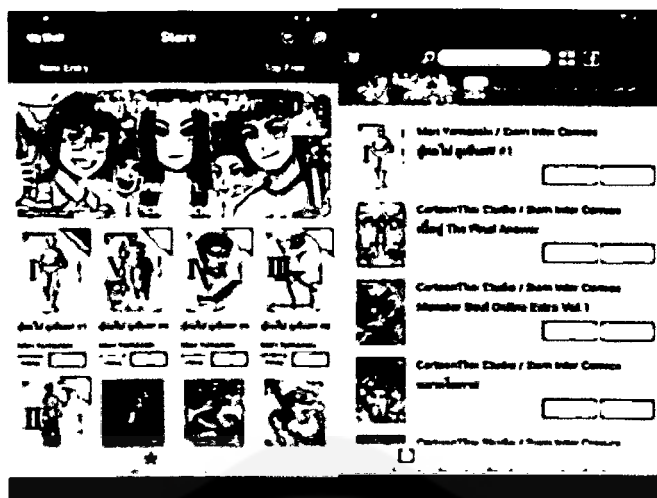
1.2.1 นโยบายสำนักพิมพ์

จากการสัมภาษณ์ ฐนธร ปรีดาร์ตน์¹ บรรณาธิการบริหารการ์ตูนไทยสตูดิโอเกี่ยวกับนโยบายของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ผู้วิจัยพบว่าการก่อตั้งสำนักพิมพ์เริ่มแรกเป็นส่วนหนึ่งของบริษัท สยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด (มหาชน) ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทกีฬา เช่น **สตาร์ ซอคเกอร์ (Star Soccer)** หนังสือพิมพ์สยามกีฬารายวัน จากนั้นบริษัทได้ขยายตัวทำสื่อด้านภาพยนตร์ ดนตรี และการ์ตูน ในสมัยนั้นการพิมพ์และแปลการ์ตูนจากญี่ปุ่นใครจะพิมพ์ก็พิมพ์ได้ จนในปี พ.ศ.2533 ปีที่กฎหมายลิขสิทธิ์เข้ามาในประเทศไทย บริษัท สยามสปอร์ต ได้ก่อตั้งบริษัท สยามคอมิกส์ จำกัด

บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2533 เดิมใช้ชื่อว่า บริษัท สยามคอมิกส์ จำกัด ต่อมาในปี พ.ศ. 2536 เปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด เริ่มต้นธุรกิจโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตและจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่น ผ่านการเจรจาธุรกิจอย่างถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ

บริษัท สยามอินเตอร์คอมิกส์ จำกัด เป็นผู้ถือครองลิขสิทธิ์ในประเทศไทย ในการผลิตและจัดจำหน่ายการ์ตูนจากสำนักพิมพ์ต่างๆ เป็นจำนวนมากจากประเทศญี่ปุ่น และการตีพิมพ์ผลงานของนักเขียนชาวไทย ภายใต้ชื่อของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ การนำเสนอการ์ตูนแบ่งเป็นสองรูปแบบหลักคือ ตีพิมพ์เป็นตอนๆ มีหลายเรื่องในเล่มเดียวกัน ผ่านทางนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ ซึ่งใช้ชื่อว่า **ซีคิตส์ (C-Kids)** และตีพิมพ์หลายตอนเรียงกันเพียงเรื่องเดียวในหนึ่งเล่ม โดยใช้ชื่อการ์ตูนเรื่องนั้นๆ ระบุไว้บนหน้าปก สินค้าประเภทสิ่งพิมพ์ของบริษัทได้รับความนิยมจากผู้อ่านอย่างต่อเนื่องและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ปัจจุบันยังขยายไปสู่ธุรกิจหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

¹ ฐนธร ปรีดาร์ตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์



ภาพประกอบ 36 การ์ตูนลิขสิทธิ์ในรูปแบบ e-book จากสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

ชเนตร ปรีดาร์ตน์ กล่าวถึงการร่วมงานระหว่างสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์กับทางสำนักพิมพ์ที่ประเทศญี่ปุ่นว่าอยู่ในรูปแบบของคู่ค้า “ทุกปีจะมีการส่งพนักงานไปศึกษาดูงานที่ประเทศญี่ปุ่น ดูการ์ตูนลิขสิทธิ์เรื่องใหม่ๆ เพื่อขอซื้อ และพาไปสัมผัสวัฒนธรรมญี่ปุ่น” ทำให้รูปแบบการผลิตงานของสำนักพิมพ์มีการผสมผสานระหว่างความเป็นไทยและญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่อง

สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ให้ความสำคัญและโอกาสแก่นักเขียนคนไทย จึงได้สร้าง “การ์ตูนไทยสตูดิโอ” เพื่อเผยแพร่ผลงานการวาดการ์ตูนของนักเขียนคนไทย หน้าที่หลักของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์คือการซื้อลิขสิทธิ์ แปล และจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนจากญี่ปุ่น ดังนั้นสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดทิศทางของหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้มีรูปแบบเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น

1.2.2 การผลิตการ์ตูนไทย

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ เป็นการ์ตูนที่วาดและแต่งเรื่องโดยคนไทย แต่จัดจำหน่ายบนแผงหนังสือรวมกับการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลมาจากประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากสำนักพิมพ์ที่ผลิตการ์ตูนสิงห์ไกรภพ เป็นสำนักพิมพ์ที่ซื้อลิขสิทธิ์ แปล และจัดจำหน่ายการ์ตูนญี่ปุ่นรายใหญ่รายหนึ่งของประเทศไทย “ทางสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์มีการก่อตั้งแผนกการ์ตูนไทยสตูดิโอขึ้นเพื่อผลิตผลงานการ์ตูนญี่ปุ่นจากนักวาดคนไทยโดยเฉพาะ”² ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์การศึกษาการผลิตการ์ตูนไทยเป็น 4 ประการ ได้แก่ จุดกำเนิดการ์ตูนไทยสตูดิโอ การสร้างนักเขียนในแผนกการ์ตูนไทยสตูดิโอ ผลงานของการ์ตูนไทยสตูดิโอ และความเป็นไทยในการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

¹ ชเนตร ปรีดาร์ตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

² แหล่งเดิม.

1.2.2.1 จุดกำเนิดการ์ตูนไทยสตูดิโอ

ในสมัยก่อนคนไทยอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นแบบยังไม่มีลิขสิทธิ์ ใครจะแปลก็แปลได้ จนกระทั่งยุคสมัยที่ลิขสิทธิ์เข้ามา มีหลายสำนักพิมพ์ต้องการซื้อลิขสิทธิ์การแปลการ์ตูนญี่ปุ่นอย่าง ถูกกฎหมาย ทางสำนักพิมพ์ของญี่ปุ่นได้ยื่นข้อเสนอให้ทางสำนักพิมพ์ของไทยที่ต้องการ จะแปลว่าต้องสร้างนักเขียนการ์ตูนคนไทยขึ้น เพื่อป้องกัน “การกลืนกินทางวัฒนธรรม” ดังที่ ธเนตร ปรีดารัตน์ บรรณาธิการบริหารการ์ตูนไทยสตูดิโอ กล่าวว่า

ในสมัยก่อนการ์ตูนยังไม่มีลิขสิทธิ์ พอยุคที่ลิขสิทธิ์เข้ามาเราได้ไปขอลิขสิทธิ์จากทางญี่ปุ่น ทุก สำนักพิมพ์ที่ขอลิขสิทธิ์ที่ญี่ปุ่น ทางสำนักพิมพ์ชูเอฉะ (Shueisha)¹ ของญี่ปุ่นจะมีข้อตกลงว่าคุณจะต้องมี แผนกการ์ตูนไทยของคุณเอง หรือคุณจะต้องตีพิมพ์ผลงานของนักวาดชาวไทย เพื่อป้องกันการกลืนกิน ทางวัฒนธรรม ภายหลังตลาดการ์ตูนของบ้านเราค่อนข้างอยู่ตัวแล้ว สำนักพิมพ์ใหม่ๆ ก็ไม่มีแผนก การ์ตูนไทย สำนักพิมพ์ที่มีแผนกการ์ตูนไทยมีแค่ของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ สำนักพิมพ์วิบูลย์ กิจ สำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ และสำนักพิมพ์บุรพัฒน์ คอมิกส์²

การ์ตูนไทยสตูดิโอเกิดจากการรวมตัวกันของผู้ที่ชื่นชอบในการวาดการ์ตูน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูนในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น จึงได้ร่วมงานกับทางสำนักพิมพ์ สยามอินเตอร์คอมิกส์ในช่วงที่ลิขสิทธิ์การ์ตูนกำลังเข้ามามีบทบาทในประเทศไทย โดยในเบื้องต้น มี หน้าที่รับผิดชอบวาดการ์ตูนลงตีพิมพ์ในนิตยสารซีคิตส์ (C-kids)

ชื่อการ์ตูนไทยสตูดิโอ (Cartoonthai Studio) ได้มาจากการทำงานร่วมกันในแผนก การ์ตูนไทย จึงนำชื่อแผนกมาตั้ง กลายเป็น Cartoon Thai Studio และได้ ธเนตร ปรีดารัตน์ เป็นบรรณาธิการบริหารดูแลผลงานที่จะลงตีพิมพ์ในซีคิตส์ (C-kids) ผ่านคอลัมน์ “ถนนสู่นักเขียนดาวรุ่ง” ซึ่งเป็นโครงการที่ทำให้สำนักพิมพ์ได้พบกับนักวาดการ์ตูนฝีมือดีรุ่นใหม่ หลายคน

1.2.2.2 การสร้างนักเขียนในแผนกการ์ตูนไทยสตูดิโอ

สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ได้สร้างแผนก “การ์ตูนไทยสตูดิโอ” เพื่อให้ นักเขียนคนไทยได้ผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น นักเขียนการ์ตูนที่ตีพิมพ์ผลงานในการ์ตูนไทยสตูดิโอนั้น มาจากกลุ่มนักเขียนที่เคยสร้างผลงาน และมีชื่อในวงการการ์ตูนมาก่อน เริ่มแรกที่ก่อตั้งแผนก การ์ตูนไทยสตูดิโอจะมีนักเขียนที่เขียนการ์ตูนลงให้กับทางซีคิตส์ (C-Kids) ซึ่งนักเขียนกลุ่มนี้เป็น พนักงานประจำของสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ปัจจุบันนักเขียนกลุ่มนี้ไม่ได้สร้างผลงานแล้ว เนื่องจากทำงานด้านกองบรรณาธิการ จึงเปลี่ยนมาใช้วิธีการคัดเลือกผลงานการ์ตูนจากนักเขียนที่ เข้าร่วมในโครงการนักเขียนดาวรุ่ง และติดต่อให้มาเขียนการ์ตูนให้กับทางสำนักพิมพ์ รวมถึง

¹ สำนักพิมพ์ชูเอฉะ โซเนน จัมป์ (Shueisha Inc.) คือสำนักพิมพ์หนังสือการ์ตูนและนิตยสารชื่อดังของญี่ปุ่น ที่ผลิตผลงานด้านการ์ตูนที่มีชื่อเสียง เช่น ดรากอนบอล (Dragon Ball) วันพีซ (One Piece) นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ (Naruto)

² ธเนตร ปรีดารัตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

นักเขียนรุ่นใหม่ ทางสำนักพิมพ์ได้เปิดโอกาสให้นักเขียนรุ่นใหม่ได้สร้างผลงาน ผ่านการจัด “โครงการเดบิวส์” เพื่อรองรับผลงานจากนักเขียนรุ่นใหม่ได้เป็นนักเขียนมืออาชีพ โดยการให้นักเขียนรุ่นใหม่เข้ามาเรียนรู้กระบวนการทำงานด้านต่างๆ และคัดเลือกผลงานมาตีพิมพ์ ดังที่ ธเนตร ปรีดาร์ตน์ บรรณาธิการบริหารการ์ตูนไทยสตูดิโอ ได้กล่าวถึงวิธีการเลือกนักเขียนการ์ตูนคนไทย ดังนี้

ครั้งแรกที่ก่อตั้งแผนก ผมใช้วิธีดูงานจากน้องๆ ที่ส่งเข้ามาในโครงการนักเขียนดาวรุ่ง ใครที่น่าสนใจก็ติดต่อให้มาร่วมงาน ปัจจุบันเป็นรุ่นที่ 2 เพราะรุ่นแรกมีงานในซีคิตส์ (C-Kids) ทางบริษัทจ้างมาเป็นหนึ่งแผนกเลย แล้วคุณทำงานเขียนการ์ตูนไทยลงซีคิตส์ (C-Kids) ลงนิตยสารของบริษัท มีนักเขียนเป็นพนักงานด้วย น่าจะเป็นบริษัทเดียวที่ทำแบบนี้ เพราะที่อื่นเขาใช้เป็นฟรีแลนซ์ ปัจจุบันนักเขียนกลุ่มนี้ไม่ค่อยได้สร้างผลงานแล้ว เนื่องจากต้องเข้ามาช่วยงานกองบรรณาธิการ และงานของกองบรรณาธิการก็เยอะขึ้นมาก ไม่ใช่มีแต่การ์ตูนเพียงอย่างเดียว¹

การทำงานของนักเขียนการ์ตูนชาวไทยกับนักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่น มีความแตกต่างกัน การทำงานของนักเขียนคนไทยจะเน้นการผลิตด้วยตนเอง ทั้งการวาดภาพร่างโครง ใส่รายละเอียดของภาพ ดิตสกรีนโทน แต่งเรื่อง แต่นักวาดชาวญี่ปุ่นจะมีผู้ช่วยในการใส่รายละเอียดของภาพ ดิตสกรีนโทน วาดตัวละครประกอบ ฯลฯ ซึ่งรูปแบบการทำงานส่งผลต่อจำนวนการผลิต และความนิยมของผู้อ่าน ดังที่ ธเนตร ปรีดาร์ตน์ กล่าวไว้ว่า

รูปแบบการทำงานของนักวาดคนไทยคือทำงานคนเดียว เนื่องจากค่าแรงค่อนข้างน้อย ไม่พอที่จะจ้างให้มีผู้ช่วย ใน 1 เดือนคุณต้องวาดอย่างน้อย 40 หน้า การ์ตูนเล่มหนึ่งเกือบ 200 หน้า แล้วคุณต้องวาด 40 หน้าต่อเดือน เราต้องใช้เวลา 4 เดือนกว่าจะออกได้ 1 เล่ม เราไม่มีนิตยสารรายสัปดาห์เหมือนที่ญี่ปุ่น เลยต้องรอถึง 4 เดือนคุณถึงจะได้อ่าน 1 เล่ม เลยเกียติยาก นอกจากมันจะสนุกจริงๆ เหมือนมหาสงครามออนไลน์กลุ่มจักรวาล (EXEcutional) ที่มีชื่อเสียงไปแล้ว²

ระยะเวลาในการผลิตการ์ตูนนั้นเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อจำนวนการผลิต การ์ตูนไทยจึงมีปริมาณไม่มากเมื่อเทียบกับประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังส่งผลต่อกระแสบริบทของผู้่านอีกด้วย เพราะถ้าระยะเวลาที่การ์ตูนวางแผงในแต่ละเล่มเว้นช่วงห่างกันมากคนก็ติดตามน้อย แต่ก็เพราะมีข้อจำกัดต่างๆ ทั้งค่าแรง รูปแบบการทำงานจึงทำให้การ์ตูนไทยยังไม่สามารถพัฒนาไปเท่าการ์ตูนญี่ปุ่นได้ นักเขียนที่ยึดอาชีพเขียนการ์ตูนเพียงอย่างเดียวจึงมีน้อย

¹ ธเนตร ปรีดาร์ตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

² แหล่งเดิม.

1.2.2.3 ผลงานของการ์ตูนไทยสตูดิโอ

การ์ตูนไทยสตูดิโอ คือกองบรรณาธิการที่ผลิตการ์ตูนญี่ปุ่นโดยผู้วาดคนไทย เป็นที่รู้จักเมื่อวาดการ์ตูนเรื่อง **แฟนฉัน** ให้กับ GTH ในปี พ.ศ.2546 จากนั้นก็ได้ผลิตหนังสือการ์ตูนที่ GTH สร้างเป็นภาพยนตร์ หรือ ละครชุดอีกหลายเรื่อง เช่น **เหี้ยวคู่ประตูปัดไป รถไฟฟ้ามาหานะเธอ พี่มาก...พระโขนง** เป็นต้น นอกจากนี้การ์ตูนไทยสตูดิโอได้ผลิตการ์ตูนออกมาหลายเรื่อง เช่น **อหังการราชันย์ยักษ์ (OGRE KING)** **มหาสงครามออนไลน์กล่มจักรวาล (executional)** รวมถึงเรื่องที่มีเค้าโครงจากวรรณคดีไทย เช่นเรื่อง **เวตาล โกมินทร์** และสิ่งทไรภพ **The Lion Heart Chronicle** ที่รูปแบบการวาดมีลักษณะเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น

การที่แผนกการ์ตูนไทยสตูดิโอสร้างการ์ตูนจากภาพยนตร์ GTH ทำให้การ์ตูนไทยสตูดิโอมีชื่อเสียง และออกผลงานอย่างต่อเนื่องและหลากหลายมากขึ้น เพราะคนจะรู้จักภาพยนตร์ของ GTH และเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนตามภาพยนตร์เรื่องที่สนใจ จึงถือได้ว่าการผลิตการ์ตูนจากภาพยนตร์ของ GTH นั้นเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนทั่วไปรู้จักการ์ตูนไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นเพิ่มมากขึ้น



ภาพประกอบ 37 การ์ตูนที่สร้างจากภาพยนตร์และละครของ GTH



ภาพประกอบ 38 การ์ตูนที่วาดและแต่งเรื่องโดยคนไทย¹



ภาพประกอบ 39 การ์ตูนที่นำโครงเรื่องและเนื้อหามาจากวรรณคดี²

¹ การ์ตูนเรื่องอหังการราชันย์ยักษ์ (OGRE KING) วาดภาพโดยมนตรี คุ่มเรือน แต่งเรื่องโดยอรุณทิพา วชิรพรพงศา

² การ์ตูนเรื่องโกมินทร์ การ์ตูนที่นำโครงเรื่องและเนื้อหามาจากวรรณคดีไทย วาดและแต่งเรื่องโดยประจักษ์ จันเพชร

1.2.2.4 ความเป็นไทยในการ์ตูนญี่ปุ่น

เส้นทางการ์ตูนญี่ปุ่นของไทยมีปัญหาและอุปสรรคมาก ในยุคหนึ่งเคยมีกระแสต่อต้านการ์ตูนไทยที่รุนแรง เนื่องจากกลุ่มผู้อ่านไม่ยอมรับว่าการ์ตูนไทยคือการ์ตูนญี่ปุ่น แต่เป็นการเลียนแบบญี่ปุ่น เมื่ออ่านก็จะเกิดอคติต่อการ์ตูนไทย

คนที่อ่านการ์ตูนไทยได้นี้ต้องใช้พลังอย่างมาก เพราะถือว่า นี่คือการ์ตูนไทยนะ เคยมีปรากฏการณ์ที่ชื่อ **ซีคิดส์ (C-kids)** ไปแล้วฉีกส่วนของการ์ตูนไทยทิ้ง แต่ช่วงหลังเราสามารถแบ่งจากกลุ่มคนที่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นได้ โดยที่เขาก็อ่านของเราได้โดยที่ไม่เคอะเขิน การเปลี่ยนแปลงใช้เวลานานเกือบ 10 ปี ถ้าเราทำเรื่องที่ชอบได้เขาก็ก็นยอมรับ เช่นเรื่อง **อหังการราชันย์ยักษ์ (Ogre King)** ที่ใส่วัฒนธรรมไทยเข้าไปเต็มที่¹

กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นยังคงยึดติดกับความเป็นญี่ปุ่น แม้ว่าการ์ตูนไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นสมัยก่อนไม่ค่อยได้ใส่วัฒนธรรมไทยลงไปและมีความคล้ายคลึงกับการ์ตูนญี่ปุ่นมาก แต่คนไทยก็ยังไม่ยอมรับเพราะถือว่าเป็น “ของเลียนแบบ” แต่การ์ตูนไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นปัจจุบันใส่วัฒนธรรมไทย ใส่ความเป็นไทยลงไป เช่น ชุดไทย การละเล่นไทย สถาปัตยกรรมไทย เป็นต้น คนกลับให้การยอมรับมากขึ้นเพราะผู้อ่านในปัจจุบันให้ความสนใจไปยังตัวบท ถ้าบทสนุกคนก็ติดตาม



ภาพประกอบ 40 การละเล่นไทยที่ปรากฏในการ์ตูนไทยรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น²

ธเนตร ปรีดาร์ตน์ ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบของการ์ตูนไทยสตูดิโอว่าทางการ์ตูนไทยสตูดิโอ แม้จะได้รับรูปแบบการวาดการ์ตูนมาจากญี่ปุ่น แต่ยังคงมีนโยบายให้นักเขียนวาดโดยใส่ความเป็นไทยลงไป เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ของไทย เนื่องจากสมัยก่อนนักเขียนการ์ตูนยึดวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นหลัก ทางสำนักพิมพ์จึงปรับให้นักเขียนลดทอนส่วนของวัฒนธรรมญี่ปุ่นและใส่ความเป็นไทยเพิ่มมากขึ้น ดังนี้—

¹ ธเนตร ปรีดาร์ตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

² มนตรี คุ้มเรือน. (2557). *ขุนแผน ขุนช้าง นางพิม เล่ม 2*. หน้า 106.

สมัยก่อนนักเขียนจะใส่วัฒนธรรมอื่นไว้มาก เช่น กินข้าวด้วยตะเกียบ ใส่รองเท้าเกียะ คือเขาไม่ได้แคลอก แต่เขานำวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเข้ามาอยู่ในการ์ตูนตัวเองด้วย เหมือนเอาตัวการ์ตูนญี่ปุ่นมาใส่ชุดไทย ช่วงหลังๆ เริ่มมีน้อยลง เนื่องจากการแสดงความคิดเห็นจากทางสำนักพิมพ์และผู้อ่าน จนทำให้เรื่องการ์ตูนวัฒนธรรมญี่ปุ่นค่อยๆ เลือนหายไป ขอแค่วัฒนธรรมที่อยู่ในเรื่องเป็นวัฒนธรรมไทย เพราะว่าสิ่งที่จะสามารถบ่งบอกได้ว่าการ์ตูนเล่มนี้มาจากไหน คือวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในเล่ม ตัวละคร สถานที่ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนเรื่องนั้นๆ ด้วย¹

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ แม้จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้และความเป็นแพนตาซี แต่ปรากฏวัฒนธรรมการไหว้ของไทย ดังในตอนที่ “มิเรียวา” พญานาคที่อาศัยอยู่ในถ้ำพูดถึงวัฒนธรรมการไหว้ว่าอยากให้สืบทอดการไหว้ต่อไปในอนาคต “แต่ข้าก็ชอบวิธีเคารพของพวกเขา มนุษย์อยู่เหมือนกัน อย่าให้การไหว้ของเจ้าสาบสูญไปในอนาคตละ...” ดังนี้



ภาพประกอบ 41 ความเป็นไทยที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ²

การผลิตการ์ตูนญี่ปุ่นของไทยนั้นแม้จะมีรูปแบบ ลายเส้นที่เหมือนกับของญี่ปุ่น แต่สิ่งที่ชี้ว่าหนังสือการ์ตูนเล่มนี้มาจากประเทศไทย คือการใส่เรื่องราวของประเศศนั้นๆ ลงไป เช่น การไหว้ที่ถือว่าเป็นมารยาทที่เป็นวัฒนธรรมของไทย การใส่ความเป็นไทยลงไปในการ์ตูนจึงถือว่าการสร้างเอกลักษณ์ให้กับการ์ตูนเรื่องนั้นๆ อีกด้วย

1.2.3 การเผยแพร่ผลงานหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

จากการสัมภาษณ์ธนธร ปรีดาร์ตน์ บรรณาธิการผู้ดูแลการผลิตหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ผู้วิจัยพบว่าการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีที่มาจากการที่กองบรรณาธิการเป็นผู้กำหนดโจทย์ขึ้นมาว่าต้องการสร้างการ์ตูนที่นำโครงเรื่องและเนื้อหาจากวรรณคดีไทย และมีรูปแบบที่เหมาะสมกับความถนัดของนักเขียน ในระหว่างการสร้างผลงาน นักเขียนจำเป็นต้องเข้ามาปรึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกองบรรณาธิการเพื่อตกลงด้านรูปแบบและเนื้อหา จากนั้นวางแผน การตลาด และเผยแพร่ผลงานออกสู่ตลาด ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาการเผยแพร่ผลงานหนังสือ

¹ ธนธร ปรีดาร์ตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

² ภาณุ ลีลีสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 56.

การ์ตูน สิงห์ไกรภพออกเป็น 2 ประการ ได้แก่ การเลือกเรื่องจากวรรณคดีมาสร้างเป็นการ์ตูน และ จำนวนการผลิตและกระแสตอบรับจากผู้อ่านสิงห์ไกรภพ ดังนี้

1.2.3.1 การเลือกเรื่องจากวรรณคดีมาสร้างเป็นการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นวรรณคดีไทยที่ทางกองบรรณาธิการเป็นผู้กำหนด ใจทย์ให้กับนักเขียนว่าให้ไปอ่านนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพแล้วตีความ นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่จะไม่ค่อยรู้จักวรรณคดีไทยมากนัก การผลิตการ์ตูนที่มาจากวรรณคดีไทยจึงขึ้นอยู่กับกองบรรณาธิการกำหนดเรื่องให้กับนักเขียนไปศึกษาและสร้างการ์ตูนขึ้นมาใหม่

นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่เป็นวรรณกรรมที่เขียนเพื่อการอ่าน ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นสุนทรภู่แต่งสิงห์ไกรภพเพื่อ “ขาย” ให้ชาวบ้านอ่าน “งานของสุนทรภู่เป็นวรรณกรรมเพื่อการอ่าน สอดคล้องกับยุคสมัยที่มีผู้อ่านออกเขียนได้มากขึ้น มีคนที่มีความรู้ เพราะมีฐานะดีพอจะหาความเพลิดเพลินจากการอ่านได้มากขึ้น อันเป็น “ตลาด” ของผลิตภัณฑ์ของสุนทรภู่” นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพเป็นวรรณคดีที่ขายได้ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ผู้ผลิตเลือกเรื่องจากวรรณคดีมาสร้างเป็นการ์ตูนเพราะง่ายต่อการคิดเนื้อเรื่องใหม่ “การนำเรื่องจากวรรณคดีไทยมาเขียนง่ายกว่าการคิดเนื้อเรื่องใหม่เองทั้งหมด และชื่อของวรรณคดีก็สะดุดผู้อ่าน อย่างแรกคือผู้อ่านเขารู้จักชื่อของวรรณคดีอยู่แล้ว แต่นี่คือการนำเสนอแบบมุมมองใหม่ ดีความใหม่ ในรูปแบบของการ์ตูน”² การผลิตการ์ตูนสิงห์ไกรภพในปัจจุบันแสดงให้เห็นว่า “ตลาดของสุนทรภู่” ไม่ได้หายไป ความสนุกของวรรณกรรมที่สร้างจากจินตนาการของสุนทรภู่อยังขายได้ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพของสุนทรภู่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป เนื่องจากสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 นำมาทำเป็นละครโทรทัศน์ในปีพ.ศ. 2540 ได้รับความนิยมจนมีการผลิตซ้ำอีกครั้งในปี พ.ศ. 2547 แม้ว่านิทานคำกลอนของสุนทรภู่จะมีหลายเรื่องด้วยกัน แต่เรื่องที่มีชื่อเสียงที่สุดคือพระอภัยมณี ส่วนเรื่องสิงห์ไกรภพนั้นคนทั่วไปรู้จักหรือเคยได้ยินชื่อ เพราะถูกสร้างเป็นละครโทรทัศน์ จึงถือได้ว่าชื่อเสียงของวรรณคดีนั้นส่งผลต่อการเลือกเรื่องเพื่อนำมาสร้างเป็นการ์ตูน เพราะคนทั่วไปจะรู้จักชื่อหรืออาจเคยได้ยินชื่อเรื่องแล้วเกิดความสนใจกองบรรณาธิการเองก็รู้จักสิงห์ไกรภพผ่านละครโทรทัศน์เช่นกัน ดังนี้

รู้จักเรื่องสิงห์ไกรภพจากละครโทรทัศน์ และคิดว่ามันคือนิยายแฟนตาซีเรื่องหนึ่งที่มีพระราชามียักษ์ในแบบวัฒนธรรมของเรา ซึ่งถ้าเราลองไปดูของต่างประเทศก็จะมีคล้าย ๆ กันจุดประสงค์แรกคือต้องการสร้างการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี และไปผูกกับวรรณคดีสักเรื่องที่โครงเรื่องเหมาะในเชิงการ์ตูนไทยแบบแอคชั่น ผจญภัย ทางกองบรรณาธิการจึงเลือกเรื่องสิงห์ไกรภพ และให้ใจทย์กับนักเขียนให้ไปอ่านเรื่องนี้³

¹ นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2545). เศรษฐกิจการเมือง เรื่องสุนทรภู่ มหากวีระกุ่มพี. หน้า 15.

² ธเนตร ปรีดารัตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

³ แหล่งเดิม.

การเลือกวรรณคดีมาสร้างเป็นการ์ตูนนั้น นอกจากชื่อเสียงของวรรณคดีแล้วยังมีองค์ประกอบด้านอื่นๆ เช่น รูปแบบของวรรณคดีว่าหากนำมาสร้างเป็นการ์ตูนจะจัดอยู่ในการ์ตูนประเภทใด แล้วบทตั้งเดิมของวรรณคดีนั้นเอื้อต่อการสร้างการ์ตูนตามแนวที่ผู้เขียนถนัดหรือไม่ เช่น ภาณุ ลีลีสาย ถนัดการวาดการ์ตูนรูปแบบแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) จึงเลือกนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ การผจญภัย และเนื้อหาของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพก็ไม่ยาวจนเกินไป ดังที่ ธเนตร ปรีดารัตน์ กล่าวถึงการเลือกนิทานคำกลอนเรื่องสิงห์ไกรภพมาสร้างเป็นการ์ตูน ดังนี้

เรามองว่ามันจะสามารถออกมาในรูปแบบของการ์ตูนแอคชั่นได้หรือเปล่า ผจญภัยได้หรือเปล่า มีความเป็นแฟนตาซีไหม สามารถใส่ลูกเล่นให้มันดูน่าสนใจ อันนี้คือโจทย์ เราวางโจทย์แบบนี้ไว้ก่อนแล้วค่อยไปดูว่ามีเรื่องอะไรน่าสนใจ ตอนนั้นเลือกเรื่องนี้เป็นลำดับที่ 2 ต่อจากพระอภัยมณี แต่ตอนนั้นมีคนวาดอภัยมณีซ้ำไปแล้ว องค์ประกอบของเรื่องสิงห์ไกรภพก็เหมาะสมแล้วอย่างรามเกียรติ์ก็มีขนาดใหญ่เกินไป คงวาดไม่จบ¹

การสร้างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของไทยนั้นมีหลายวิธีทั้งการวาดขึ้นโดยแต่งเรื่องใหม่ การวาดจากภาพยนตร์ และการวาดโดยนำเค้าโครงมาจากวรรณคดี เหตุผลที่ทางสำนักพิมพ์ต้องการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำโครงเรื่องมาและเนื้อหาจากวรรณคดีไทย เพราะ “วรรณคดีเป็นเรื่องที่เคยสัมผัสตอนเด็ก จึงอยากนำมาใส่ในการ์ตูน เพื่อให้มันยังคงอยู่ คนรุ่นหลังก็จะได้รู้จักวรรณคดีเรื่องนี้”² การนำนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมาผลิตซ้ำเป็นหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ จึงเป็นการช่วยอนุรักษ์วรรณคดีให้คนรุ่นหลังที่ห่างไกลจากวรรณคดีแต่ชอบอ่านการ์ตูนได้รู้จักวรรณคดีไทยเพิ่มเติม

1.2.3.2 จำนวนการผลิตและกระแสตอบรับจากผู้อ่านสิงห์ไกรภพ

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพจัดพิมพ์เพียงรอบเดียว ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 ถึง พ.ศ. 2555 จำนวน 5,000 เล่ม เนื่องจากกระแสตอบรับจากผู้อ่านยังไม่ถึงขั้นที่สามารถพิมพ์ซ้ำได้ ประกอบกับขั้นตอนการผลิตที่มีข้อจำกัดด้านเงินทุน เวลา ดังที่ ธเนตร ปรีดารัตน์ ได้กล่าวถึงการผลิตการ์ตูน ดังนี้

การ์ตูน 1 เล่ม ถ้าเราพิมพ์แล้วขายหมดมันก็แค่เท่าทุน มันต้องมากกว่านี้ ถ้าเขาบอกว่าให้เริ่มที่ 3,000 เล่ม คือขาดทุนตั้งแต่อยู่บนแท่นเลย การพิมพ์การ์ตูนใช้ทุนสูงมาก คุณภาพกระดาษทางบริษัทเป็นผู้กำหนด เราไม่ค่อยได้เปลี่ยนแปลงอะไร สยามอินเตอร์คอมิกส์เป็นบริษัทใหญ่ เรามีการ์ตูนออกค่อนข้างเยอะ ของการ์ตูนไทยสตูดิโอเองก็ประมาณ 4-8 ปกต่อเดือน บางเดือนอาจจะถึง 9-10 ปก แต่ก็ไม่ใช่ตลอด เช่นช่วงปลายปี พ.ศ. 2558 เราก็ออกผลงานได้น้อย มันมีผลกระทบมาจากที่ยอดขายตกลง ของเราพิมพ์

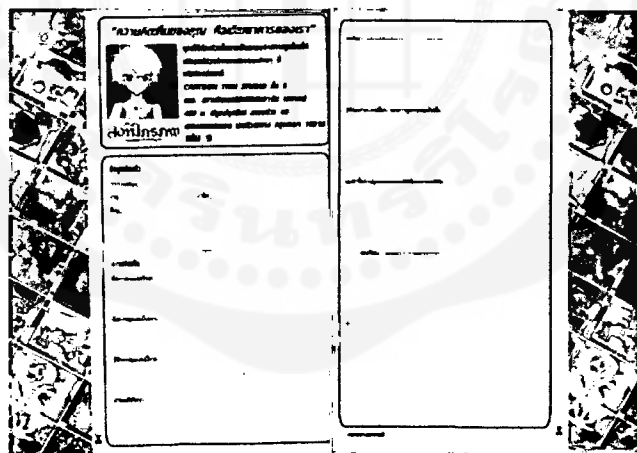
¹ ธเนตร ปรีดารัตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

² แหล่งเดิม.

น้อยอยู่แล้ว ทางบริษัทอาจมีการชะลอการผลิตไปก่อน ทุกเรื่องมีผลกระทบหมด วงการสิ่งพิมพ์อย่าง นิตยสารหลายฉบับที่มีชื่อเสียงยังต้องปิดตัว การชะลอการผลิตส่งผลกระทบ เช่นบางเรื่องที่ยอดขาย ไม่ค่อยดีอยู่แล้ว พอชะลอการผลิตคนซื้อก็ไม่ค่อยเห็น การทำธุรกิจของบริษัทมันเป็นขนาดใหญ่ กว่าเงิน จะคืนมาที่บริษัทเร็วที่สุดคือ 3 เดือน ผลงานชิ้นหนึ่งคนวาดใช้เวลาวาด 4 เดือน กว่าจะรอเงินอีก 3 เดือน กินเวลาไป 7 เดือน จะครบปีแล้ว บริษัทที่ทำสิ่งพิมพ์ค่อนข้างจะเสียเปรียบ¹

การ์ตูนที่นำโครงเรื่องและเนื้อหามาจากวรรณคดีเรื่องที่มีชื่อเสียงที่สุดคือ **อภัยมณีซาก้า** เนื่องจากวรรณคดีเรื่อง**พระอภัยมณี**นั้นมีความเป็น “**ประชานิยม**” คนส่วนใหญ่รู้จัก จากตำราเรียน สื่อชนิดต่างๆนำมาผลิตซ้ำ ชื่อเสียงของวรรณคดีส่งผลต่อการขายการ์ตูน เช่นเดียวกัน “**สิงห์ไกรภพ**กระแสบรรพ์ไม่ได้สูงมาก คิดว่ากระแสบรรพ์เป็นเรื่องของชื่อเสียง วรรณคดีมากกว่า หากชื่อวรรณคดีเป็นที่รู้จักอย่าง**พระอภัยมณี**ที่มาทำเป็น**อภัยมณีซาก้า** คนก็ รู้จักกันเยอะ **อภัยมณีซาก้า**เป็นเบอร์ 1 อยู่แล้ว”²

ทางสำนักพิมพ์สามารถทราบกระแสบรรพ์จากผู้อ่านได้จากหลายทาง เช่น การศึกษาจากยอดจำหน่าย ซึ่งวิธีนี้ทำให้ไม่สามารถได้ข้อมูลในเชิงลึกมากนักเนื่องจากเป็นหน้าที่ ของฝ่ายการตลาด ทางแผนกจึงหันมาใช้วิธีการสอบถามจากผู้อ่านโดยตรงว่าผู้อ่านมีความคิดเห็น กับการ์ตูนเล่มนี้อย่างไร แล้วให้ส่งมาทางอีเมล (e-mail) หรือทางช่องทางอื่นๆ เช่น ทำแบบสอบถามในท้ายเล่มของหนังสือการ์ตูนแล้วส่งไปรษณีย์กลับมาให้ทางบริษัท



ภาพประกอบ 42 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้อ่านการ์ตูนสิงห์ไกรภพ³

¹ ชนตรี ปรีดาร์ตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

² แหล่งเดิม.

³ ภาณุ ลีลีสาย. (2553). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle* เล่ม 9. หน้า 183-184.

จากการสร้างแบบสอบถามไว้ที่ท้ายเล่มของการ์ตูน ทำให้มีผู้อ่านบางคนติดต่อมายังสำนักพิมพ์เพื่อแสดงความคิดเห็น ทั้งเสนอแนะ และติชม ทำให้ทางสำนักพิมพ์ได้ปรับปรุงการผลิตหนังสือการ์ตูนให้ดียิ่งขึ้น

นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีเนื้อหาสนุกสนาน เหมาะแก่การผลิตซ้ำในทุกยุคสมัย เรื่องราวที่สนุกสนาน มีการผจญภัย การต่อสู้ และสิ่งของวิเศษนี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ภาณุ ลีลีสายเลือกสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ที่มีลักษณะของ Action-Fantasy ตามความสนใจที่ได้รับอิทธิพลมาจากเกมการ์ด และยังได้การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแรงบันดาลใจด้านรูปแบบในการสร้างผลงาน ประกอบกับสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์เป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดรูปแบบของหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้อยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนั้นปัจจัยด้านผู้ผลิตจึงส่งผลต่อการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้มีลักษณะผสมผสานระหว่างวรรณคดีไทยกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

2 ปัจจัยด้านเนื้อหา

นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพเป็นเรื่องราวของตัวเอกที่มีฤทธิ์กนิหาร มีพลังกำลังเหนือปุถุชน เนื่องจากได้กินมนางสิงห์ราแต่เด็ก นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีความโดดเด่นในเรื่องของการต่อสู้และการออกผจญภัย ภายในเรื่องปรากฏการต่อสู้หลายรูปแบบ ทั้งการต่อสู้แบบตัวต่อตัว การต่อสู้โดยใช้อาวุธวิเศษ และการต่อสู้โดยการทำสงคราม เป็นต้น นอกจากนั้นยังปรากฏตัวละครอมมนุษย์ เช่น พญานาค กินรี รวมถึงเรื่องทางจินตนาการ เช่น ดันไม้วิเศษที่เมื่อกินใบจะสามารถแปลงร่างได้ เป็นต้น นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพจึงถือได้ว่าเป็นเรื่องที่มีลักษณะแบบแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) เรื่องหนึ่งในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ลักษณะโดดเด่นของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ทำให้ผู้เขียนหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ซึ่งสนใจเรื่องแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) เลือกเรื่องนี้มาเขียน ดังที่ ภาณุ ลีลีสาย กล่าวถึงการวาดการ์ตูนแอคชั่น (Action) ที่นำโครงเรื่องมาจากวรรณคดี ดังนี้

ตอนเด็กๆ อยากรับวรรณคดีไทยมาสร้างเป็นการ์ตูน ลองคิดว่าถ้า**รามเกียรติ์**มาสร้างเป็นการ์ตูนจะเป็นอย่างไร เราเน้นการวาด Action มาตั้งแต่ไหนแต่ไร ตอนนั้นจึงไม่ได้สนใจอิเหนาหรือเงาะป่า แต่สนใจวรรณคดีที่คิดว่าจะนำมาวาดเป็นการ์ตูน Action ได้อย่าง**รามเกียรติ์** แต่เนื้อเรื่องของ**รามเกียรติ์**ก็ยาวเกินไป โจทย์แรกที่คิดไว้คือต้องเป็นการ์ตูน Fantasy และควรเป็น Fantasy แบบ Action ด้วย จึงคิดว่าถ้า**นำ สิงห์ไกรภพ**มาวาดเป็นการ์ตูนน่าจะสนุก เพราะมีความเป็น Action-Fantasy ที่โดดเด่น¹

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2559, 14 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลัมธนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

เหตุผลหลักที่ผู้เขียนเลือกนิทานคำกลอน **สิงห์ไกรภพ** มาสร้างเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น เนื่องจาก **สิงห์ไกรภพ** เป็นวรรณคดีที่ประกอบด้วยเรื่องราวของการต่อสู้ และของวิเศษ ซึ่งสอดคล้องกับความถนัดของผู้เขียนที่สนใจด้านความเป็นแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ผู้วิจัยได้ศึกษาปัจจัยด้านเนื้อหาที่ส่งผลต่อการสร้างการ์ตูน **สิงห์ไกรภพ** พบว่ามี 2 ด้าน ได้แก่ เนื้อหาเรื่องของการต่อสู้ และเนื้อหาเรื่องความเป็นแฟนตาซี

2.1 เนื้อหาเรื่องของการต่อสู้

การต่อสู้เป็นการพิสูจน์เพื่อวัดคุณสมบัติของตัวละคร เนื่องจากตัวละครเอกที่จะได้รับการยอมรับว่าเก่ง หรือดีนั้นต้องเผชิญกับอุปสรรคต่างๆ ดังที่ ธิษณ์ชัยญา อภิรัตน์พันธุ์ กล่าวไว้ว่า “ตัวละครเอกทุกเรื่องเป็นคนดี และจะถูกทดสอบความดีด้วยสถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นไปตามชะตากรรม เพื่อเป็นการพิสูจน์ถึงการตั้งมั่นในการทำความดี”¹ การต่อสู้จึงถือว่าเป็นอุปสรรคหนึ่งที่ทำให้การดำเนินเรื่องมีความสนุก ตื่นเต้น ทำลาย ในการ์ตูน **สิงห์ไกรภพ** ปรากฏการต่อสู้หลายครั้ง ทั้งการต่อสู้แบบตัวต่อตัว และการทำศึกสงคราม เนื้อหาเรื่องของการต่อสู้จึงถือว่าเป็นลักษณะเด่นของการ์ตูน **สิงห์ไกรภพ** ที่จัดว่าเป็นการ์ตูนแนวแอคชั่น (action) พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมภาษาไทยให้ความหมายของ action ไว้ว่า

action การดำเนินเรื่อง การดำเนินเหตุการณ์ที่ประกอบกันขึ้นเป็นโครงเรื่อง ในบางกรณีการดำเนินเรื่องก็เกิดขึ้นได้โดยไม่จำเป็นต้องมีการแสดงท่าทางหรือใช้คำพูดใดๆ ของตัวละคร ส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องคือการเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครหรือโครงเรื่อง²

การให้ความหมายของ action ยังไม่ครอบคลุมประเด็นที่ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ในหัวข้อนี้ เนื่องจากคำว่า action ในปัจจุบันคนมักใช้กับเนื้อหาของภาพยนตร์ ละคร นิยาย การ์ตูน เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาความหมายของ action เพิ่มเติมจากพจนานุกรมศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ที่ให้ความหมายของ action film ไว้ว่า

action film; action movie ภาพยนตร์โลดโผน : ภาพยนตร์ที่มีบทปล้ำปลึงผลาญ โลดโผนเป็นหลัก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ควาบอย หรือภาพยนตร์พวกลุยๆ³

จากความหมายข้างต้นทำให้ทราบว่าแอคชั่น (Action) คือ การดำเนินเรื่องที่เกี่ยวกับการต่อสู้ การเอาชนะกันด้วยพลังกำลัง อาวุธ หรือสติปัญญา ในหนังสือการ์ตูน **สิงห์ไกรภพ** ปรากฏการต่อสู้กันอยู่หลายครั้ง ทั้งนี้ในการต่อสู้แต่ละครั้งมีเหตุผลที่ต้องสู้ เช่น ต้องการปกป้องบ้านเมือง

¹ ธิษณ์ชัยญา อภิรัตน์พันธุ์. (2553). ละครจักรๆ วงศ์ๆ กับบทบาทด้านวัฒนธรรมไทยที่มีต่อเด็กในเขตปริมณฑล กรุงเทพมหานคร. หน้า 28.

² ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย. หน้า 6.

³ ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. หน้า 6.

ต้องการชิงตัวบุตรสาวคืน ต้องการยึดอำนาจเพื่อขึ้นเป็นผู้ปกครองเมือง เป็นต้น การตุนสิงห์ไกรภพปรากฏการต่อสู้ 2 รูปแบบ ได้แก่การต่อสู้แบบตัวต่อตัว และการทำศึกสงคราม ดังนี้

2.1.1 การต่อสู้แบบตัวต่อตัว

การต่อสู้ครั้งใหญ่ในการตุนสิงห์ไกรภพคือการต่อสู้ระหว่างตัวสิงห์ไกรภพและอวตารอวตารใช้วิธีการควบคุมจิตใจตัวละครต่างๆ เพื่อกำจัดสิงห์ไกรภพ แต่มีตัวละครสนับสนุนคือ “ท้าวจตุพัตร์”¹ ที่อวตารไม่สามารถควบคุมจิตใจได้ เนื่องจากท้าวจตุพัตร์เป็นผู้มีพลังป้องกันเวทมนต์ของมนุษย์และพลังป้องกันการควบคุมของอวตาร อวตารจึงหันมาใช้วิธีการใส่ร้ายสิงห์ไกรภพให้ท้าวจตุพัตร์โกรธแค้น และต้องการกำจัดสิงห์ไกรภพด้วยตนเอง

การต่อสู้แบบตัวต่อตัวในการตุนสิงห์ไกรภพเป็นการต่อสู้ที่พบมากที่สุด สิงห์ไกรภพต่อสู้กับท้าวจตุพัตร์และเหล่าทหารยักษ์หลายต่อหลายครั้ง ซึ่งการต่อสู้ของการตุนสิงห์ไกรภพนั้นได้รับอิทธิพลมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ที่มีเหตุการณ์การต่อสู้ เช่น การต่อสู้ระหว่างสิงห์ไกรภพกับเหล่าทหารของท้าวจตุพัตร์ การต่อสู้ที่แสดงถึงพลังกำลังของสิงห์ไกรภพที่สามารถสู้กับยักษ์จำนวนมาก หักแขนขาของยักษ์ และถอนต้นตาลได้ด้วยมือเปล่า ดังความว่า

พวกนายกองร้องว่าเหวมนุษย์	ลักพระบุตรไว้ในไพรสนธ์
ไม่เกรงศักดิ์ยักษ์ร้ายจะวายชนม์	พลางขับพลแซกซ้อนเข้ารอนราญ
พระบรรบริชย์ยักษ์หักแขนขา	ชิงศาสตราเร็วรวดเร็วหวดประหาร
เที่ยวลุยไล่ไพรพลไม่ทันทาน	ถอนต้นตาลดีดายลงกายกัน
ที่เหลือดายพรายพลัดกระจัดหนี	พระตามดีแตกไปในไพรสนธ์
จนโพล่เพล้เวลาจวนสายอันห์	เห็นกุมภันต์กลับหลังประดิ่งมา
เสียงครีกรึ้นหมื่นแสนแน่นอากาศ	ดูเกลื่อนกลาดตามติดทุกทิศา
ชวนโถมงามทราชมเหยเสวยยา	เป็นนกแก้วแล้วก็พากันบินไป ²

การต่อสู้ที่สำคัญที่สุดในการตุนสิงห์ไกรภพ คือการต่อสู้ครั้งสุดท้ายระหว่างสิงห์ไกรภพและอวตารที่อาศัยอยู่ในร่างของท้าวจตุพัตร์ การต่อสู้ครั้งนี้สิงห์ไกรภพต่อสู้ด้วยดาบเพชรเจ็ดสี และเนื่องจากเป็นการตุนแอคชั่น ผู้เขียนให้ความสำคัญกับฉากต่อสู้จึงใส่รายละเอียดในการสู้ลงไปมาก ทำให้เนื้อหาของตอนต่อสู้ยืดยาว จากในช่วงแรกที่สิงห์ไกรภพใช้ดาบเพชรเจ็ดสีในการต่อสู้ สิงห์ไกรภพได้เปลี่ยนมาสู้ด้วยพลังกำลังของตน แต่ด้วยพลังที่ตนมีไม่เพียงพอที่จะสังหารท้าวจตุพัตร์ จึงได้รวมพลังกับเทพจินดาในการต่อสู้ และสามารถเอาชนะท้าวจตุพัตร์ได้ ดังนี้

¹ ชื่อของ “ท้าวจตุพัตร์” ในการตุนสิงห์ไกรภพจะแตกต่างจาก “ท้าวจตุพัตร์” ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ

² พ.น. ประมวลumarค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 75.



ภาพประกอบ 43 สิงห์ไกรภพรวมพลังกับเทพจินดาในการต่อสู้กับท้าวจตุพัตร์¹

เนื่องจากผู้เขียนการ์ตูนสิงห์ไกรภพอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่วัยเด็ก และชื่นชอบการ์ตูน Action-Fantasy เป็นพิเศษ ทำให้ซึมซับรูปแบบการวาดจากการ์ตูนญี่ปุ่น จึงส่งผลต่อการสร้างการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ดังที่ปรากฏในการสู้ของสิงห์ไกรภพจากภาพตอนต้นที่สิงห์ไกรภพปล่อยพลังออกจากฝ่ามือเพื่อทำร้ายคู่ต่อสู้นั้น สามารถพบได้จากการ์ตูนญี่ปุ่นแนว Action-Fantasy หลายเรื่อง ที่ตัวละครสามารถปล่อยพลังออกจากฝ่ามือ แทนการชกหรือต่อยโดยตรง อีกทั้งการต่อสู้ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพผู้เขียนได้ใส่รายละเอียดของการต่อสู้ไว้มาก ทั้งท่าทางในการต่อสู้ การใช้อาวุธ และความนึกคิดของตัวละครขณะต่อสู้ เป็นต้น



ภาพประกอบ 44 การต่อสู้โดยปล่อยพลังจากฝ่ามือในการ์ตูนญี่ปุ่น²

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 13. หน้า 167.

² เออิจิโร โอตะ. (2549). วันพีซ เล่ม 43. หน้า 181.

การต่อสู้ระหว่างสิงห์ไกรภพและท้าวจตุพัตร์ในการสู้รบได้รับการถ่ายทอดมาจากฉากการต่อสู้ในนิทานคำกลอน แสดงถึงความกล้าหาญของสิงห์ไกรภพที่สู้กับท้าวจตุพัตร์และสามารถเอาชนะได้ในที่สุด โดยสิงห์ไกรภพเข้าต่อสู้กับท้าวจตุพัตร์โดยใช้พระขรรค์ฟาดฟัน ดังความว่า

พระสิงห์ไกรภพเข้ารับ	กระโจนจับจตุพัตร์ด้วยหักหาญ
ท้าวแปดกรรอนรณประจัญบาน	นกทะยานเหยียบข้างไม่ห่างกัน
ทั้งปากจิกปีกตีขี้เล็บ	กฤษณเจ็บชวนเซซบเหิน
ยักษ์ขยับรับพลาดพระฟาดฟัน	ถูกกุมภกัณฑ์ขาดกลางทั้งข้างพลาย
เป็นสองซีกฉีกดินสิ้นชีวิต	ดับดวงจิตไปสวรรค์เหมือนมันหมาย
พวกลพลไพร่ทั้งไพร่นาย	เห็นเจ้าตายต่างร่ำกับกราบกรานฯ ¹

จึงกล่าวได้ว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดเนื้อหาเกี่ยวกับการต้อนั้นมาจากการผสมผสานระหว่างโครงเรื่องของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ และเนื้อหาการต่อสู้ของการสู้รบที่มาจากประสบการณ์ของผู้เขียนที่ชื่นชอบการสู้รบแนวแอคชั่นแฟนตาซี การสร้างเนื้อหาในการต้อนั้นได้ลดทอนรูปแบบการต่อสู้แบบไทยที่สู้รบโดยใช้อาวุธ โดยใช้รูปแบบการต่อสู้ตัวต่อตัวแบบการต้อนญี่ปุ่นแทน

2.1.2 การทำสงคราม

การต้อนสิงห์ไกรภพปรากฏการทำสงครามครั้งใหญ่อยู่ 2 ครั้ง ได้แก่ การทำสงครามชิงเมืองคันทะหว่างกองทัพทหารของท้าวอินธุมาศกับคงคาประลัย และการทำสงครามระหว่างกองทัพของสิงห์ไกรภพกับท้าวจตุพัตร์ เนื้อหาภายในเรื่องช่วงสงครามค่อนข้างยาว เนื่องจากผู้เขียนสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ ทำให้ระหว่างที่เกิดสงครามมีการเขียนถึงการต่อสู้ของตัวละครหลายคู่ที่มีทักษะ หรือความสามารถใกล้เคียงกัน ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้ไม่ได้ปรากฏในนิทานคำกลอนแต่พบได้ในการต้อนญี่ปุ่นแนวแอคชั่น ฉากต่อสู้สำคัญในการต้อนสิงห์ไกรภพมักใช้วิธีการเล่าเรื่องการต่อสู้ของหลายคู่สลับไปมา โดยจับคู่ตัวละครที่ต่อสู้กันตามระดับของฝีมือ หรือวิธีการต่อสู้ เช่น ผู้ที่ใช้เวทย์มนต์ก็จะสู้กันเอง หรือผู้ที่ใช้ดาบเป็นอาวุธเมื่อมาสู้กับนักดาบด้วยกัน ทำให้เห็นถึงระดับของฝีมือแต่ละคน ทำให้ผู้อ่านร่วมลุ้นไปกับตัวละครที่ผลัดกันได้เปรียบเสียเปรียบ การต่อสู้ที่ประกอบด้วยคนจำนวนมากถือได้ว่าเป็นการทำสงคราม ดังที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของสงคราม ไว้ว่า

สงคราม [-คราม] น. การรบใหญ่ที่มีคนจำนวนมากต่อสู้ฆ่าฟันกัน, โดยปริยายหมายถึงอาการที่คล้ายคลึงเช่นนั้น เช่น สงครามชีวิต สงครามปาก.²

¹ พ.ณ. ประมวลumarค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 114-115.

² ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 1154-1155.

เขม้นม่งหมายแม่นเขาแล่นไป
 ให้นายท้ายหมายเมียงค้อยเลียงลัด
 ต่างขยับจับเครื่องสาตราพลาง
 กองตระเวนเจนแจ้งว่าโจรยับ
 เห็นจวนทันลั่นปืนสัญญาณปึง
 ทั้งห้าร้อยลอยล้อมอยู่พร้อมพรัง
 ฝ่ายโจรเห็นนาวาชาวธานี
 ลมกระโชกโบกกลับมาตามคลื่น
 ชาวด่านแล่นไล่ชิดเข้าติดพัน
 พอลมหวนป่วนปั่นไม่ทันกลับ
 ไปสะบัดปัดเรือหางเสือโก่ง
 ประจวบยืนยิงตามช่องกราบ
 พวกชาวเมืองเยื้องปืนเสียงกรืนตึง
 หางเสือขาดฟาดแรงตะแคงคว่ำ
 พวกโจรล่มจมจนในวนวัง
 พวกโจรห้าร้อยขึ้นลอยน้ำ
 มิใช่โจรโยนพวยไปช่วยกัน
 ที่คลื่นซัดน้ำถูกจมูกปาก
 ในลำเรือเหลืออยู่แต่กุมาร

ดูไรโรเลียบน้ำมาท่ามกลาง
 แล่นสกดผ้าคลื่นมาผางผาง
 ยืนสลังซึ่มมือออกอื้ออึง
 ทำกลอกกลับล่อไล่มิให้ถึง
 เสียงตุมตึงตังตามกันสามที
 คอยระวังล้อมไว้มิให้หนี
 จะหลบลี้หนีไปก็ไม่ทัน
 ประจวบหันท้ายค้อยหมายมั่น
 ละลอกปั่นปัดหนานาวาโคลง
 ประทะทับตึกข้างเสียงผางโผง
 เสากระโดงกองตระเวนกระเด็นตึง
 ประกายวาววูบว้างเสียงผางผิง
 เรือทะเล้งท้ายปัดพัดตึงบึง
 ตะเวนซำยั้งมาทั้งหน้าหลัง
 สำเภาพังพลัดพรายกระจายกัน
 ชาวด่านซัดเช่นฆ่าให้อาสัญ
 ที่รับทันรอดตายไม่วายปราณ
 ประมาณมากฝูงปลาเป็นอาหาร
 กอดกระดานร้องไห้ในสายชล¹

ในนิทานคำกลอนสิ่งทไกรภพตอนต้นก่อนที่สิ่งทไกรภพจะเกิดนั้น ท้าวอินธุมาศ
 ผู้เป็นบิดาได้รับคงคาประลัย ลูกของโจรที่เคยเข้าปล้นเมืองมาเลี้ยงดู เมื่อคงคาประลัยโตขึ้นกลับ
 ก่อกบฏยึดครองเมืองโกญจา ท้าวอินธุมาศและพระมเหสีลี้ภัยไปอยู่ในป่านอกเมืองเป็นเวลา
 หลายเดือน และกลับคืนสู่เมืองได้เพราะเหล่าเสนาอำมาตย์ช่วยกันปราบคงคาประลัย ดังนี้

ฝ่ายเสนาข้าทูลละอองบาท
 เที้ยวตั้งกองซุ่มอยู่มากมาย
 ทั้งพวกไพร่ได้ประมาณสักสองแสน
 ต่างคิดถึงเจ้านายไม่วายวัน

ขององค์ท้าวอินธุมาศที่สูญหาย
 บรรดานายที่มาพบสมทบกัน
 อยู่ปลายแดนกรุงไกรในไพร่สณฑ์
 ปรึกษากันว่าจะรบเอาเมืองคืน²

เนื้อหาช่วงแรกของเรื่องเกี่ยวกับการปราบกลุ่มกบฏของคงคาประลัยนั้นไม่มี
 ตัวละครเอก แต่เป็นกลุ่มเสนาที่ช่วยกันปราบคงคาประลัย ตรงส่วนนี้ผู้เขียนการ์ตูนมีความเห็น
 ว่าไม่สมเหตุสมผลที่จะให้เรื่องเกี่ยวกับสงครามที่ถือว่าเป็นการต่อสู้ครั้งสำคัญดำเนินไปโดย

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 3-5.

² แหล่งเดิม. หน้า 30.

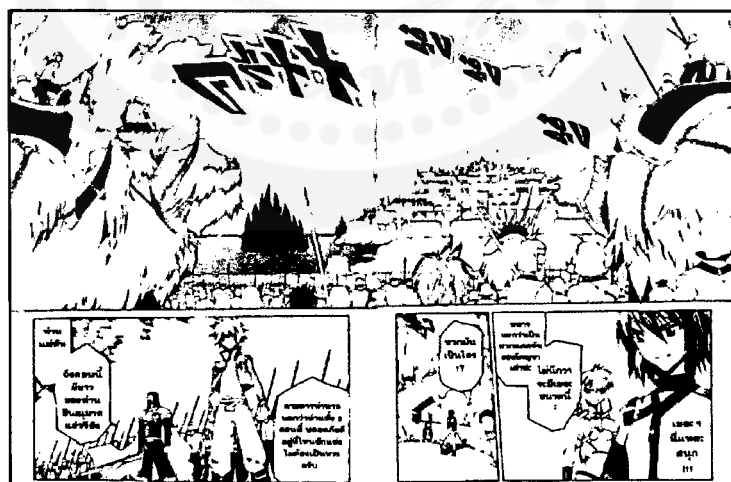
ปราศจากตัวเอก จึงได้สร้างตัวละคร “สุริยะ” ขึ้นมา เพื่อกำจัดกลุ่มโจรของคองคาประลัย ดังที่ ธเนตร ปรีดาร์ตน์ กล่าวถึงเรื่องการสร้างตัวละครใหม่ขึ้นมาเพื่อดำเนินเรื่องในช่วงแรก ดังนี้

คุณภาณุได้อ่านนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ และพบว่ามีส่วนตอนที่กลับมาคุยกับกองบรรณาธิการ ถึงสิ่งที่ไม่สมเหตุสมผล เช่นฉากอศรรยระหว่างสิงห์ไกรภพกับสร้อยสุดา หรือตอนเริ่มแรกที่เขาเพิ่ม ตัวละครชื่อสุริยะเข้าไป เพื่อที่จะให้เป็นตัวเล่าเรื่องช่วงต้น ในขณะที่สิงห์ไกรภพยังไม่เกิด¹



ภาพประกอบ 46 ตัวละครสุริยะในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ²

สำหรับการ์ตูนแอคชั่นแล้ว การทำสงครามถือว่าการต่อสู้ที่ยิ่งใหญ่ ดังนั้นการดำเนินเรื่องโดยปราศจากตัวละครหลัก ถือว่าเป็นการลดทอนความสำคัญของเนื้อหา ผู้เขียนการ์ตูนจึงเพิ่มตัวละครสุริยะเข้าไปในการเป็นผู้นำทัพเพื่อไปสู่กับทัพของคองคาประลัย



ภาพประกอบ 47 สุริยะยกทัพเพื่อชิงเมืองโกญจาคืนจากคองคาประลัย³

¹ ธเนตร ปรีดาร์ตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์

² ภาณุ ลีลอสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 148.

³ แหล่งเดิม. หน้า 176-177.

การยกทัพเข้าเมืองโกญจาเพื่อชิงบัลลังก์คืนให้แก่ท้าวอินธุมาศในนิทานคำกลอน **สิงห์ไกรภพ**จบลงอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเหล่าทหารของคงคาประลัยเกิดความกลัว จึงไม่คิดต่อสู้ ทำให้เหล่าเสนาที่บุกมาชิงเมืองคืนสามารถจับตัวคงคาประลัยและประหารได้โดยง่าย ดังความว่า

ฝ่ายเสนาข้าทูลละอองบาท	ขององค์ท้าวอินธุมาศที่สูญหาย
เที่ยวตั้งกองช่องชุมอยู่มากมาย	บรรดานายที่มาพบสมทบกัน
ทั้งพวกไพร่ได้ประมาณสักสองแสน	อยู่ปลายแดนกรุงไกรในไพร่สันต์
ต่างคิดถึงเจ้านายไม่วายวัน	ปรึกษากันว่าจะรบเอาเมืองคืน
ก็ยินยอมพร้อมใจทั้งนายไพร่	ใครมิได้แก่งแย่งจะแข็งขึ้น
จึงรวบรวมศัสตราบรรดาปืน	ได้สักหมื่นหนึ่งถ้วนล้นคาบชูด
กับดาบหอกกันหยั่นก็ครันครบ	เข้าสมทบเกณฑ์ทัพจะสับประยุทธ์
ครั้นพร้อมพร้อมโยธาถืออาวุธ	ก็รีบรุดตรงมายังธานี
พวกกองหน้ามาถึงร้องประกาศ	ว่าทัพท้าวอินธุมาศเจ้ากรุงศรี
ประชากรราษฎร์รู้สิ้นก็ยินดี	ชาวบุรีวังเข้ากับกองทัพ
ข้างฝ่ายพวกโจรคงคาประลัย	ครั้นแจ้งใจว่าเขามาโจมตี
เห็นคนมากยากที่จะรบรับ	ก็หลีกหลบหลบตัวด้วยกลัวตาย
พอทัพมาถึงหน้าราชฐาน	นายทหารเปิดให้เหมือนใจหมาย
ไม่มีความยากแค้นแสนสบาย	เหมือนลอยชายลุยเข้าในเวียงชัย
ขึ้นจับคงคาประลัยในปราสาท	กับอำมาตย์ที่มั่นตั้งขึ้นใหม่ใหม่
เอาฟาดฟันบันไดระณะเสียไป	หวังมิให้ดูเยี่ยงเอาอย่างกัน ¹

การสร้างเนื้อหาในการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ**ไม่สามารถสร้างให้สงครามครั้งยิ่งใหญ่จบลงง่าย ๆ เพียงแค่ความกลัวของเหล่าทหารเหมือนดังในนิทานคำกลอน**สิงห์ไกรภพ** ผู้เขียนใส่รายละเอียดของการต่อสู้ตามแบบฉบับของการ์ตูนญี่ปุ่นที่จับคู่ตัวละครที่ฝีมือพอ ๆ กันมาต่อสู้ และผู้นำทัพทั้ง 2 ฝ่ายต้องได้สู้กันอย่างสมศักดิ์ศรี แสดงให้เห็นความยากลำบากของฝ่ายธรรมะในการเอาชนะฝ่ายอธรรม

จุดเริ่มต้นของสงครามครั้งที่ 2 คือท้าวจตุพัคตร์โกรธแค้นที่**สิงห์ไกรภพ**พานางสร้อยสุตาธิดาของตนหนีไป ดังในตัวอย่างที่ท้าวจตุพัคตร์รวบรวมทหารเพื่อนบุกไปชิงสร้อยสุตา ดังนี้

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). *นิทานคำกลอนสุนทรภู่*. หน้า 30-31.



ภาพประกอบ 48 ท้าวจตุพัคตร์และกองทัพยักษ์¹

จากภาพคือท้าวจตุพัคตร์และเหล่าทหารที่พร้อมไปด้วยอาวุธ กำลังมุ่งหน้าไปชิงตัวสร้อยสุตา เนื้อหาในตอนนี สอดคล้องกับเนื้อหาที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพที่ท้าวจตุพัคตร์โกรธแค้นสิงห์ไกรภพจึงรวบรวมเหล่าทหารที่หน้าพระลาน มีการตีกลองศึก ดังนี้

พนาสุรฟังทูลกระที่บแน่น
ตามไปจับสับฟันเสียวันนี้
พวกกรากโสรโกฏิแสนถือแหลนหลาว
ต่างแบกxonค้อนกำซาบหอกดาบปืน

ภูแสนแค้นมันพาธิดาหนี
แล้วท้าวตีกลองศึกเสียงครึกครื้น
แก่งทวนง้าวอ้วนลำดำทะมึน
มาเพียบพื้นพาราหน้าพระลาน²

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่าจากการออกรบที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพกับการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีความแตกต่างกัน สุนทรภู่บรรยายบรรยากาศในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพไว้โดยละเอียด มีการกล่าวถึงการตีกลองศึก เหล่าทหารที่พร้อมด้วยอาวุธ รายละเอียดเหล่านี้ได้ถูกลดทอนลงเมื่อมาอยู่ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ จากภาพประกอบ 48 จะเห็นแค่คำว่า “ครื้น” ผู้เขียนใช้คำว่า “ครื้น” และเพิ่มอักษร “น” เพื่อแสดงว่าเป็นเสียงลากยาว และมีน้ำหนัก เสียง “ครื้นน” ที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพแสดงถึงความอึกทึกครึกโครม ซึ่งอาจรวมถึงเสียงของการตีกลอง เสียงการขยับอาวุธของกลุ่มคนจำนวนมาก จึงกล่าวได้ว่าเมื่อเปลี่ยนรูปแบบของสื่อจากนิทานคำกลอนมาเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นรายละเอียดของเรื่องได้ถูกลดทอนให้เหมาะสมกับรูปแบบของสื่อการ์ตูน

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ *Lion Heart Chronicle* เล่ม 9. หน้า 179.

² พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 74.

การออกรบในวรรณคดีนั้นมีขนบธรรมเนียมเรื่องการแต่งองค์ทรงเครื่อง โดยเฉพาะการแต่งกายออกศึกของแม่ทัพที่นับได้ว่าเป็นประเพณีอย่างหนึ่งตามตำราพิชัยสงคราม ดังที่นิยะดา เหล่าสุนทร ได้กล่าวถึงความสำคัญของการแต่งกายยามออกรบไว้ ดังนี้

ตำราพิชัยสงครามกล่าวถึงสวัสดิรักษาซึ่งเป็นข้อกำหนดในสิ่งที่พึงกระทำและไม่พึงกระทำเมื่อยามออกสงครามไว้หลายประการ ทั้งนี้ด้วยเชื่อว่ากิริยาท่าทางและการประกอบกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์ล้วนผูกพันอยู่กับมงคลและอัปมงคล จึงเกิดเป็นแนวทางในการปฏิบัติสืบมา ในบรรดาสวัสดิรักษาตามตำราพิชัยสงครามซึ่งมีอยู่หลายประการนั้น การแต่งกายเมื่อยามออกรบนับเป็นสิ่งที่สำคัญมากประการหนึ่ง¹

ธรรมเนียมการแต่งองค์ทรงเครื่องไม่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ผู้เขียนได้เปลี่ยนเครื่องแต่งกายของตัวละครให้อยู่ในรูปแบบของแฟนตาซี (Fantasy) ทั้งหมด การแต่งองค์ทรงเครื่องเป็นขนบในวรรณคดีไทย นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีการกล่าวถึงการแต่งตัวของท้าวจตุพักตร ผู้ซึ่งเป็นแม่ทัพของเมืองมารัน ว่าประกอบด้วยเครื่องต้นของกษัตริย์เช่น ห้อยหน้า แหวน มงกุฎ เป็นต้น ดังความว่า

ปางองค์ท้าวเจ้าบุรินทร์ปิ่นกระษัตริย์	สรองสหัสธาราดังห้าฝน
นำหอมฟุ้งประพวงประสุคนธ์	ทรงเครื่องต้นแต่งองค์อลงการ
ภูษาโถมโจงกระหวัดเข็มขัดคาด	ห้อยหน้าพาดแพรพรายทั้งซ้ายขวา
ฉลององค์ทรงเกราะเกล็ดนาคา	อัดอุราน้ำหลังลายมังกร
ทองพระกรตรึงเดริจเพชรสุหรั่ง	ข้ามรงคันพรัตน์ประภัสสร
มงกุฎแก้วแพรพวงกระจ่างจรัส	ทั้งแปดกรกุมศาสตรามาเกยชัย ²

การตั้งกองทัพในการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้ลดทอนขนบการทำศึกบางอย่างของไทย เช่นการตีกลองสะบัดชัยเพื่อเป็นสัญญาณว่าพร้อมออกไปโจมตีศัตรู การแต่งองค์ของกษัตริย์ยามออกศึกดังที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ การสร้างเนื้อหาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่มีการลดทอนรายละเอียดเรื่องประเพณีในการออกศึกนี้ยังถือได้ว่าเป็นการแปรสภาพจากวัฒนธรรมชั้นสูงมาเป็นวัฒนธรรมประชานิยมอีกด้วย

การ์ตูนสิงห์ไกรภพได้รับการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ที่ถือว่าเป็นวรรณคดีแนวแอคชั่น (Action) ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ส่วนรูปแบบการต่อสู้ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแอคชั่น (Action) ผู้เขียนได้สร้างตัวละครและเพิ่มรายละเอียดของเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวเรื่องที่เป็นแนวแอคชั่น จึงอาจกล่าว

¹ นิยะดา เหล่าสุนทร. (2543). ภูมิปัญญาของคนไทย: ศึกษาจากแบบเรียนภาษาไทยและตำราพิชัยสงคราม. หน้า 368-369.

² พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 111.

ได้ว่าปัจจัยในการสร้างเนื้อหาเกี่ยวกับการตอสูนั้นมีพื้นฐานมาจากโครงเรื่องของนิทานคำกลอน
 สิงห์ไกรภพผสมผสานกับรูปแบบการตอสูในการตอสูญี่ปุ่นที่เกิดจากประสบการณ์การอ่านการ์ตูน
 ญี่ปุ่น และความชื่นชอบแนวเรื่องการตอสูผจญภัยของผู้เขียน

2.2 เนื้อหาเรื่องความเป็นแฟนตาซี

การ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏเนื้อหาเรื่องความเป็นแฟนตาซีอยู่หลายแห่ง เนื่องจากผู้เขียน
 การ์ตูนสิงห์ไกรภพมีความถนัดในด้านการเขียนเรื่องแบบ Action-Fantasy ประกอบกับในนิทาน
 คำกลอนสิงห์ไกรภพมีตัวละครมนุษย์และสิ่งของวิเศษหลายชนิด จึงทำให้ภาณุ ลีลีสายได้
 สืบทอดความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) จากในนิทานคำกลอน และสร้างสรรค์ตัวละครวิเศษ และ
 สิ่งของวิเศษบางส่วนเพิ่มเติม คำว่าแฟนตาซี (Fantasy) ตามพจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม
 อังกฤษ-ไทย ให้ความหมายไว้ว่า

Fantasy จินตนิมิต การใช้โลกที่ไม่มีอยู่จริงหรือโลกที่ไม่จริง เช่น แดนสวรรค์ เป็นฉากใน
 งานเขียน หรือการใช้ตัวละครที่เหลือเชื่อและไม่จริงในเรื่อง เช่นใน The Blue Bird ของเคาน์มอร์ริซ
 เมเตอร์ลิงก์ หรือการใช้หลักทางวิทยาศาสตร์ที่ยังไม่มีผู้ใดค้นพบหรือที่ตรงข้ามกับประสบการณ์ปัจจุบัน
 เช่น ในบันทึงคดีแนววิทยาศาสตร์หรือบันทึงคดีแนวยูโทเปีย ตัวอย่างงานวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงซึ่งใช้
 จินตนิมิต ได้แก่ นวนิยายของเจมส์ บรานซ์ แคเบลล์ ใช้อาณาจักรปริมปราชื่อ Poictesme เป็นฉาก
 พี่น้องตระกูลบรอนเตก็ได้สร้างสรรค์โลกของจินตนิมิตขึ้นให้ชื่อว่า Gondal ทั้งยังได้กล่าวถึงภูมิศาสตร์
 ประวัติศาสตร์ ตลอดจนหนังสือพิมพ์ที่ออกจำหน่ายในโลกสมมุตินี้ไว้ด้วย เรื่อง Islandia
 ของออสติน แอปเพน ไรต์ (Austin Tappan Wright) เป็นบันทึงคดีที่ยิ่งใหญ่เกี่ยวกับโลกจินตนาการ
 นวนิยาย 3 เล่มที่มีชื่อเรียกรวมกันว่า The Lord of the Rings (ค.ศ. 1954-1955) ของเจ.อาร์.อาร์.ทอลคีน
 เป็นข้อพิสูจน์ในปัจจุบันนี้ว่าผู้อ่านยังนิยมเรื่องที่ใช้จินตนิมิตอยู่¹

จากความหมายข้างต้นทำให้ทราบว่าแฟนตาซี (Fantasy) หรือจินตนิมิต คือเรื่องราวที่
 เกิดขึ้นในโลกแห่งจินตนาการของผู้เขียน เรื่องราวมีลักษณะที่เหนือจริง ผู้วิจัยพบว่าความเป็น
 แฟนตาซีในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ปรากฏผ่านเนื้อหาสำคัญ 2 ประการ คือ ตัวละครแฟนตาซี และของ
 วิเศษแฟนตาซี ดังนี้

2.2.1 ตัวละครแฟนตาซี

ความเป็นแฟนตาซีในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเกิดจากจินตนาการของผู้เขียนที่สั่งสม
 มาจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และได้รับการถ่ายทอดมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพอยู่หลายแห่ง
 โดยเฉพาะด้านตัวละครสิงห์ไกรภพ ที่มีผลกำลังเหนือมนุษย์เนื่องจากได้กินนมนางสิงห์
 ก็ได้สืบทอดมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เพราะเป็นลักษณะเด่นของตัวละครหลัก

¹ ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย. หน้า 177.

และเป็นที่มาของชื่อสิ่งทไกรภพอีกด้วย เช่น สิ่งทไกรภพสามารถทำให้พื้นดินพังทลายโดยการเตะเพียงแต่ครั้งเดียว ดังภาพ



ภาพประกอบ 49 พละกำลังเหนือมนุษย์ของสิ่งทไกรภพ¹

นิทานคำกลอนสิ่งทไกรภพปรากฏความเป็นแฟนตาซีในตัวละครสิ่งทไกรภพด้าน พละกำลังเหนือมนุษย์ เพราะสิ่งทไกรภพกินนมนางสิงหราชตั้งแต่วัยเด็ก เมื่อโตขึ้นก็มีพละกำลังสามารถทำลายศิลาปิดปากถ้ำได้ ดังความว่า

เห็นพี่น้องนั่งเล่นอยู่บนแท่น
แล้วโลบลูบจูบจอมถนอมพักตร์
ค่อยกล่อมเกลี้ยงเลี้ยงไว้ในไพรสาณฑ์
มีกำลังดังหนึ่งสิงหราช

ให้สุดแสนพิศवासุมไสติก
ให้ลูกรักกินนมนางสิงหราช
จนกุมารเติบโตใหญ่ในคุหา
ผลึกศิลาปิดปากถ้ำนั้นทำลาย²

นอกเหนือจากพละกำลังแล้ว สิ่งหนึ่งที่มีความเป็นแฟนตาซีคือความสามารถในการใช้เวทมนตร์ของสิ่งทไกรภพ เวทมนตร์ถือเป็นสิ่งพื้นฐานของเรื่องที่มีเนื้อหาแฟนตาซี แต่รูปแบบการใช้เวทมนตร์ในนวนิยาย การ์ตูน หรือภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีความแตกต่างกัน ในบางเรื่องตัวละครมนุษย์สามารถใช้เวทมนตร์จากอาวุธวิเศษ เช่น คิโนโมโตะ ซากุระ ในเรื่อง ซากุระ มือปราบไพ่ทาโรต์ (Card Captor Sakura) ใช้เวทมนตร์จากคทาและอาศัยพลังของการ์ด หรือตัวละครที่มีเวทมนตร์จากพรสวรรค์ที่ได้รับมาตั้งแต่เกิด เช่น ตัวละครนัตสึ ดรากูนีล ในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องแฟรี่เทล ศึกจอมเวทอภินิหาร (Fairy Tail) ที่มีสามารถด้านการใช้เวทปราบมังกร (Dragon Slayer Magic) พ่นไฟออกจากร่างกายเพื่อทำร้ายคู่ต่อสู้

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2551). สิ่งทไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 24-25.

² พ.ณ. ประมวลวิจารณ์. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 29.



ภาพประกอบ 50 ซากุระผู้ใช้เวทมนตร์ผ่านทิวทัศน์



ภาพประกอบ 51 นัตซึผู้ใช้เวทมนตร์ผ่านร่างกาย

ตัวละครสิงห์ไกรภพในการ์ตูนสามารถใช้เวทมนตร์โดยอาศัยอาวุธคือดาบเพชรเจ็ดสี ซึ่งก่อนที่จะสิงห์ไกรภพจะพบดาบเพชรเจ็ดสีนั้นเป็นเพียงมนุษย์ที่มีพลังกำลังเหนือมนุษย์เพียงอย่างเดียว ต่อมาเมื่อได้ครอบครองดาบเพชรเจ็ดสี สิงห์ไกรภพสามารถเสกกองทัพโกเลมมาสู้รบได้ ดังภาพ

ภาพประกอบ 52 สิงห์ไกรภพใช้ดาบเพชรเจ็ดสีเสกกองทัพโกเลม¹

เนื้อหาการใช้เวทมนตร์เสกโกเลมนั้นสอดคล้องกับนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ในตอนที่สิงห์ไกรภพได้เรียนวิชามาจากโยคี ทำให้สามารถใช้เวทมนตร์ จึงสร้างกองทัพพยนต์² ด้วยทรายเสกลงอาคม ดังความว่า

จึงทูลว่าอย่าทรงปรารภร้อน
แล้วอย่าองค์สร้างชลสุคนธา

จะราญรอนสังหารผลาญยักษ์
ออกนั้งหน้าแท่นรัตนชีชवाल

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 12. หน้า 81-82.

² พยนต์ [พะย่น] น. สิ่งที่ถูกทรงวิทยาคมปลุกเสกให้มีชีวิตขึ้น เช่น หุ่นพยนต์. อ้างอิงจาก ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 804.

เห็นเส้นพี่เลี้ยงพร้อมเพรียงหน้า
ให้อาหารรายรอบขอบปราการ
บรรดาทรายเป็นเช่นมนุษย์
อันพวกเหล่าชาวบูรีก็ดีใจ

.....
อยู่กำกับทัพพยนต์บนเสมา
แล้วพระองค์ทรงยงต์พลกระดาก
เป็นวิหคอินทรีมีกำลัง
ต่างแกว่งกลอกหอกดาบดูวับ

จึงตรัสสั่งเสวกาปรีชาหาญ
แล้วโหมอ่านอาคมเป่าลมไป
ถืออาวุธหอกปืนยืนไสว
เห็นจะไม่แพ้ภัยด้วยศักดา

.....
รายรักษาบ้อมปราการทวารบึง
เสกด้วยศาสตรไสยเวทวิเศษขลัง
ให้พร้อมทั้งโยธาทหาร
ทั้งหน้าหลังคงคับสลบสลด¹

โกเลมเป็นสัตว์ในเทพนิยายที่ปรากฏในเกมแนวแฟนตาซี (Fantasy) การที่ผู้เขียนนำโกเลมมาใช้ในการ์ตูนสิ่งมหัศจรรย์ เนื่องจากรูปแบบของโกเลมมีความใกล้เคียงกับที่มาของ “พยนต์” ในนิทานคำกลอนสิ่งมหัศจรรย์ที่เกิดจากทราย โกเลมเป็นข้ารับใช้ของชาวยิวโดยการนำมูลดินมาปั้นให้มีส่วนประกอบของศีรษะ แขน ขา และเขียนอักขระ การสร้างเนื้อหาความเป็นแฟนตาซีที่ปรากฏในตัวละครจึงเกิดจากการผสมผสานเนื้อหาจากโครงเรื่องเดิมที่มาจากนิทานคำกลอนสิ่งมหัศจรรย์ และความเป็นแฟนตาซีในยุคปัจจุบันที่ผู้อ่านการ์ตูนแนวแฟนตาซี (Fantasy) ค้นเคย

2.2.2 ของวิเศษแฟนตาซี

สิ่งของวิเศษในการ์ตูนเรื่องสิ่งมหัศจรรย์ แสดงให้เห็นความเป็นแฟนตาซีที่ชัดเจน โดยผ่านคุณสมบัติพิเศษของสิ่งของนั้นๆ การสร้างสิ่งของวิเศษในเรื่องผู้เขียนต้องกำหนดขอบเขตความสามารถของสิ่งของ และวิธีการครอบครองให้ชัดเจน สิ่งของวิเศษในการ์ตูนสิ่งมหัศจรรย์ สืบทอดต้นแบบมาจากนิทานคำกลอนสิ่งมหัศจรรย์ โดยผู้เขียนจะสร้างลักษณะบางอย่างของสิ่งของวิเศษขึ้นมาใหม่ 2 ชนิด ได้แก่ ดันสรรพยา และดาบเพชรเจ็ดสี ดังนี้

2.2.2.1 ดันสรรพยา

การ์ตูนสิ่งมหัศจรรย์สืบทอด “ดันสรรพยา” จากนิทานคำกลอนสิ่งมหัศจรรย์ ซึ่งดันสรรพยาถือว่าเป็นลักษณะเด่นของเรื่อง ดันสรรพยามีรูปลักษณ์เป็นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่ 4 ต้นที่ลำต้นขดรวมกันเหมือนเป็นต้นเดียวกัน และส่วนปลายของลำต้นแยกออกเป็น 4 ต้นที่ออกไปไม่มีสีแตกต่างกัน ดังภาพ

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 113.



ภาพประกอบ 53 รูปลักษณ์ของต้นสรรพยา¹

คุณสมบัติของต้นสรรพยามีลักษณะของความเป็นแฟนตาซีที่ชัดเจน กล่าวคือ ต้นสรรพยา คือต้นไม้วิเศษเมื่อกินใบไม้สีเขียวทางทิศตะวันออกจะสามารถแปลงร่างเป็นนกแก้ว ใบไม้สีเหลืองทางทิศใต้ทำให้เนื้อเป็นทอง ใบไม้สีขาวทางทิศตะวันตกส่งผลให้สามารถแปลงร่างเป็นลิงลม ใบไม้สีแดงทางทิศเหนือทำให้กลายเป็นพญานาค และสามารถกลับสู่ร่างมนุษย์ได้โดยกิน น้ำมวกผา ดังเนื้อหาในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ความว่า

เป็นเชิงชั้นหลั่นลดแลวิไล
ทุกกิ่งใบนั้นมีสีต่างต่าง
ข้างทิศใต้ใบเหลืองสิ้นทั้งนั้น
ทิศอุดรกิ่งแดงดั่งแสงชาด

.....
เจ้าพราหมณ์ไปเก็บใบขาวนั้นมา
เป็นลิงลมโลดโล่กันเ็นถ้ำ
เอาใบเขียวเคี้ยวตามรูปก็กลายเป็น
เอาน้ำกลืนคั้นเป็นมนุษย์ได้
แล้วเอาใบไม้เหลืองมากินลอง
เจ้ากินน้ำสิ้นสี่เสมอเก่า

มีต้นไม้หนึ่งงามอร่ามครัน
ที่กิ่งข้างตะวันออกเขียวขบขัน
กิ่งตะวันตกขาวราวสำลี
แลประหลาดสีอย่างล้วนต่างสี

.....
แล้วเคี้ยวกินตรงหน้าพระน้องชาย
แล้วกินน้ำรูปนั้นจึงพลันหาย
เป็นนกแก้วแพรวพรายบินลำพอง
เจ้าชอบใจสรรพลสันต์กันทั้งสอง
เนื้อเป็นทองธรรมชาติสะอาดตา
ทั้งสองเจ้าแจ้งกลตันพฤกษา²

ต้นสรรพยาที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีสรรพคุณคล้ายคลึงกับในนิทาน คำกลอนสิงห์ไกรภพ ผู้เขียนได้เพิ่มความเป็นแฟนตาซีโดยทำให้รูปลักษณ์ของตัวละครที่กินใบไม้ จากต้นสรรพยาสามารถแปลงเป็นเครื่องมนุษย์ครั้งสัตว์ ตัวละครที่กินใบไม้วิเศษจากต้นสรรพยาถูก

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 123.

² พ.ณ. ประมวญมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 37-39.

สร้างขึ้นมามีลักษณะของตัวละครในแบบฉบับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มักสร้างตัวละครครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ให้มีร่างกายเหมือนมนุษย์ เช่น สิงหล ที่มีการสร้างให้มีร่างกายและกล้ามเนื้อเหมือนกับมนุษย์ แต่มีขนปกคลุมร่างกายและใบหน้าเหมือนลิง ดังภาพ



ภาพประกอบ 54 สิงหลในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ¹ ภาพประกอบ 55 ตัวละครครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ในการ์ตูนญี่ปุ่น²

2.2.2.2 ดาบเพชรเจ็ดสี

ดาบเพชรเจ็ดสีเป็นอาวุธวิเศษที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ เป็นอาวุธที่เดิมในฉบับนิทานคำกลอนคือ “พระขรรค์”³ ที่ได้มาจากวิทยากร ทำให้ผู้ใช้สามารถเหาะในอากาศโดยไม่ต้องแปลงร่างเป็นนกเหมือนดังเวลาบินไปไม้สี่เขียวของต้นสรรพยา ดังความว่า

พระขรรค์นี้พี่จะถือให้ลือฤทธิ์
พาเหาะได้ไม่แปลงจำแลงองค์

กายสิทธิ์สุดคมสมประสงค์
ชวนอนงค์นงน้อยลงศาสตรา⁴

นอกจากคุณสมบัติที่ทำให้ผู้ครอบครองสามารถเหาะได้ พระขรรค์ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพยังทำให้เกิดเปลวไฟเผาไหม้ผู้ที่ถูกคมของพระขรรค์ฟาดฟัน ดังความว่า

อำมาตย์ยักษ์ขับยักษ์เข้าพริ้วพร้อม
พระหนอนาถฟาดฟันพระขรรค์ชัย
ถูกเนื้อตัวหัวขาดเกลื่อนกลาดกลุ่ม
พระหวดหันผันผืนโจนประจัญ

ต่างหุ้มห้อมโหล่นเสียงหวั่นไหว
เป็นเปลวไฟไหม้मारไม่ทานทน
ที่เหลือรุมรบรับกันสับสน
สังหารพลยักษ์ตายลงกายกัน⁵

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 118.

² เออิจิโร โอตะ. (2559). วันพีซ เล่ม 81. หน้า 186.

³ ขรรค์ [ขัน] น. ศาสดาราชชนิดหนึ่ง มีคม 2 ข้าง ที่กลางใบมีดทั้งด้านหน้าและหลังเป็นสันเล็กคล้ายคมรูปหอก
ด้ามสั้น. อ้างอิงจาก ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 173.

⁴ พ.น. ประมวลุมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 79.

⁵ แหล่งเดิม. หน้า 155.

ลักษณะของ “ดาบเพชรเจ็ดสี” เป็นอาวุธวิเศษที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ที่ผู้เขียนเพิ่มความเป็นแฟนตาซีเข้าไปในด้ามจับให้มีลักษณะแตกต่างจากดาบทั่วไป ตรงกลางด้ามจับมีรูปร่างเหมือนพระขรรค์ที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ “ดาบเพชรเจ็ดสี” ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงเป็นของวิเศษที่เกิดจากการผสมผสานระหว่าง “พระขรรค์” ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ กับ “ดาบ” แบบใหม่เพื่อให้แตกต่างจาก “พระขรรค์” เดิม ดังภาพ



ภาพประกอบ 56 ดาบเพชรเจ็ดสี อาวุธของสิงห์ไกรภพ¹

คุณสมบัติของดาบเพชรเจ็ดสีแตกต่างจากพระขรรค์ค่อนข้างมาก ผู้เขียนการ์ตูนใส่ความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) โดยให้รายละเอียดในดาบเพชรเจ็ดสี การสร้างที่มาของดาบว่ามาจากผลึกเพชรเจ็ดสีที่มีอำนาจเปลี่ยนรูปไปตามความต้องการของผู้ใช้ “ระดับความแข็ง ระดับความคม ระดับแอสทริล สิ่งนี้มีสูงสุดทุกด้าน การแปรรูปร่างทำให้มันกลายเป็นอาวุธได้ไร้ที่สิ้นสุด เมื่อนำไปทำลูกศรมันสามารถยิงทะลุภูเขาได้ถึง 7 ลูก เมื่อนำไปทำดาบ การฟันแต่ละครั้งจะสร้างสุญญากาศได้รอบตัว และเกิดลมพายุหมุน เมื่อนำไปทำไม้เท้า มันทวีระดับเวทย์ขึ้นถึง 10 เท่า”² นอกจากอานุภาพของดาบแล้ว ผู้เขียนสร้างลักษณะความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) เพิ่มเติมโดยการให้อาวตารตนหนึ่งเข้าไปสิงสถิตอยู่ในดาบ และมีส่วนช่วยสิงห์ไกรภพในการต่อสู้อีกด้วย

สิ่งของวิเศษที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ แม้ว่าจะได้รับการสืบทอดมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ แต่ผู้เขียนสร้างลักษณะสิ่งของวิเศษที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพบางอย่างเพิ่มเติม เช่น เพิ่มความสามารถให้กับอาวุธ การแปรรูปร่างสิ่งของและตัวละครให้มีความเป็นแฟนตาซีมากขึ้น ผู้เขียนจำเป็นต้องปรับเนื้อหาให้เข้ากับรูปแบบของสื่อ การตีความใหม่ในการนำเสนอทำให้เนื้อเรื่องของการ์ตูนสิงห์ไกรภพน่าสนใจและเหมาะกับกลุ่มผู้อ่านที่ชื่นชอบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมากยิ่งขึ้น

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 10. หน้า 72.

² ภาณุ ลีลอสาย. (2552). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 6. หน้า 7.

ความเป็นแอคชั่น-แฟนตาซี (Action-Fantasy) ที่ปรากฏในการ์ตูน
 สิงห์ไกรภพนั้นเกิดจากจินตนาการของผู้เขียนการ์ตูนที่รับรู้จากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นตั้งแต่วัยเด็ก
 และเนื้อหาส่วนใหญ่ที่ถูกดัดแปลงมีพื้นฐานมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ซึ่งเกิดจาก
 จินตนาการและความสามารถของสุนทรภู่ที่สร้างนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ให้มีลักษณะความเป็น
 แฟนตาซี (Fantasy) มีเรื่องราวการต่อสู้ และสิ่งของวิเศษที่เหนือจริง จึงอาจกล่าวได้ว่าปัจจัยใน
 การสร้างการ์ตูนสิงห์ไกรภพด้านเนื้อหานั้นเกิดจากการผสมผสานระหว่างโครงเรื่องของนิทาน
 คำกลอนสิงห์ไกรภพกับจินตนาการของผู้เขียนด้านความเป็นแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy)
 ที่ได้จากประสบการณ์การอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น



บทที่ 4

ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นผลผลิตที่เกิดจากการผสมผสานทางวัฒนธรรม กล่าวคือ เป็นการผสมผสานเนื้อหาวรรณคดีไทยกับรูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่น การผสมผสานทางวัฒนธรรมทำให้เกิดวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ โดยยังรักษาลักษณะเด่นของวัฒนธรรมเดิมไว้อยู่ ดังที่ ศิริพร ภักดีผาสุก กล่าวว่า

การผสมผสานวัฒนธรรม หมายถึงปรากฏการณ์ที่รูปแบบหรือองค์ประกอบในวัฒนธรรมหนึ่ง แยกออกจากวิถีปฏิบัติเดิม และรวมตัวกับรูปแบบหรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมใหม่ในวิถีปฏิบัติใหม่ (โรว์ และ เชลลิง Rowe and Schelling, 1991: 231) แซมเปอร์ (Samper, 2002: 29) อธิบายว่า การผสมผสานวัฒนธรรมคือกระบวนการที่การแสดงออกทางศิลปวัฒนธรรมสองรูปแบบดำรงอยู่ร่วมกัน และยังคงลักษณะเด่นของแต่ละรูปแบบไว้ แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างรูปแบบใหม่ขึ้นมา การผสมผสานวัฒนธรรมเป็นผลที่เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมหลายอย่าง อาทิ อิทธิพลของการล่าอาณานิคม การติดต่อแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม และโลกาภิวัตน์¹

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม 4 ประการ ได้แก่ การผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น การผสมผสานตัวละครในวรรณคดีกับตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น การผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับแนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่น และการผสมผสานฉากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

1. การผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายของรูปแบบไว้ว่า “รูปแบบ น. รูปที่กำหนดขึ้นเป็นหลักหรือเป็นแนวซึ่งเป็นที่ยอมรับ เช่น รูปแบบรอยกรอง” รูปแบบของการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้รับการผสมผสานมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ “มังงะ” เป็นรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การ์ตูนญี่ปุ่นทุกสำนักพิมพ์ในประเทศญี่ปุ่นจะมีรูปแบบที่ใกล้เคียงกัน เช่น ขนาดของหนังสือจะมีขนาดใกล้เคียงกัน มีการจัดวางบทสนทนาในบอลลูนคำพูด เป็นต้น ซึ่งรูปแบบการอ่านการ์ตูนสิงห์ไกรภพจะแตกต่างจากรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยอย่างมาก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์การผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ รูปแบบการอ่านวรรณคดีไทย รูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และการผสมผสานรูปแบบในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

¹ ศิริพร ภักดีผาสุก. (2558). การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือบันเทิงแนว Edutainment (สาระบันเทิง) ภาษาไทย. ใน เรื่องเล่าพื้นบ้านไทย ในโลกที่เปลี่ยนแปลง. หน้า 161.

² ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 1011.

1.1 รูปแบบการอ่านวรรณคดีไทย

วรรณคดีมีรูปแบบบังคับสัมผัสตามฉันทลักษณ์แต่ละประเภท นิทานคำกลอนสิ่งไหนก็ภาพ แต่งด้วยฉันทลักษณ์กลอน ผู้วิจัยวิเคราะห์รูปแบบการอ่านวรรณคดีไทย โดยแบ่งเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ การอ่านกลอน การสลับเหตุการณ์ และการใช้บทสนทนา ดังนี้

1.1.1 การอ่านกลอน

นิทานคำกลอนสิ่งไหนก็ภาพมีรูปแบบคำประพันธ์เป็น “กลอนกลบทมธุรสวาที” หรือ กลอนแปด สุกัญญา สุจนายา กล่าวถึงรูปแบบคำประพันธ์ของนิทานคำกลอนไว้ว่า

วรรณคดีนิทานที่เป็นคำกลอนได้รับความนิยมสูงสุดด้วยอิทธิพลของกลอนสุนทรภู่ ทำให้กลอนแปดที่เพิ่มสัมผัสในแบบ “กลอนกลบทมธุรสวาที” เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางจนเรียกกันว่าเป็น “กลอนตลาด” และเป็นแบบฉบับของการแต่งกลอนแปดในสมัยหลัง นิทานคำกลอนทั่วไปมีรูปแบบไม่เคร่งครัด ขึ้นต้นกลอนที่วรรครับโดยกล่าวเข้าเรื่องทันที เน้นการบรรยายโวหาร และบทสนทนาของตัวละครในเรื่อง¹

นิทานคำกลอนสิ่งไหนก็ภาพเป็นผลงานของสุนทรภู่ กวีที่ได้รับการยกย่องจากองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (Unesco) ให้เป็นบุคคลสำคัญของโลกทางด้านวรรณกรรม ความสามารถด้านกวีของสุนทรภู่เป็นที่ประจักษ์ของคนในทุกยุคสมัย สุนทรภู่มีความสามารถในการแต่งกาพย์ โคลง และกลอน ผลงานที่มีชื่อเสียงส่วนมากคือการประพันธ์ด้านกลอน จนได้รับการยกย่องว่าเป็น “เอตทัคคะในทางกลอนแปด หรือกลอนสุภาพอย่างไม่มีใครเทียบในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น”² ลักษณะคำประพันธ์ในนิทานคำกลอนสิ่งไหนก็ภาพมีลักษณะเป็นกลอนแปด

กลอนสุนทรภู่มักจะรักษาจำนวนคำในวรรคให้มีวรรคละ 8 คำ นอกจากกรณีที่ต้องการจะให้สัมผัสในหรือต้องการใช้คำที่มี 2 พยางค์ จึงจะยืดออกไปเป็น 9 คำ ในวรรคหนึ่งหากแยกเป็น 3 จังหวะ ก็จะได้เป็น 3 / 2 / 3 ในกลุ่มคำหนึ่งอันเป็นจังหวะย่อยจะเชื่อมสัมผัสกันอย่างที่เรียกว่าสัมผัสใน โดยมากจะมี 2 คู่คือคำที่ 3 กับ 4 และคำที่ 5 กับ 6 หรือ 7 นอกจากนั้นความไม่อ่านยวหรือหาสัมผัสได้เพียงคู่เดียวก็มักให้มีสัมผัสในคู่หลังมากกว่าคู่หน้า นอกจากนี้ในวรรคที่ 1 กับวรรคที่ 3 นิยมให้เป็นสัมผัสสระทั้ง 2 คู่ ส่วนวรรคที่ 2 และวรรคที่ 4 นั้น คู่แรกนิยมเป็นสัมผัสพยัญชนะ ส่วนคู่หลังเป็นสัมผัสสระ ในกรณีที่มาสัมผัสได้ไม่ครบก็จะเว้นสัมผัสในคู่หน้าที่เป็นสัมผัสพยัญชนะ เหลือเป็นสัมผัสในที่ เป็นสัมผัสสระ³

¹ สุกัญญา สุจนายา. (2557). วรรณคดีนิทานไทย. หน้า 174.

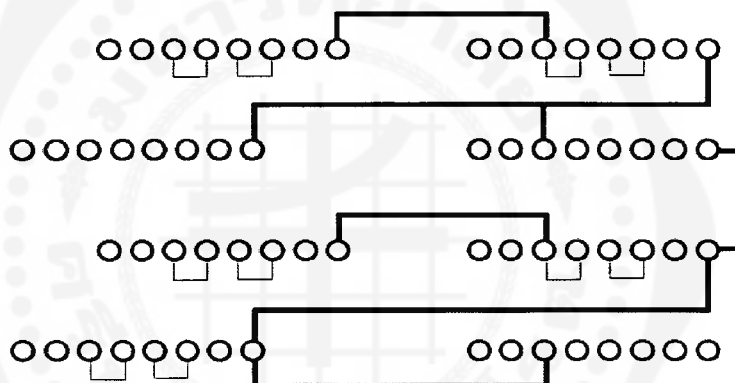
² สุนีย์ แจ่งใจธรรม. (2516). บุคคลและเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์วรรณกรรมของสุนทรภู่. หน้า 175.

³ ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. (2529). ชีวิตประวัติและผลงานของสุนทรภู่. หน้า 74.

รูปแบบฉันทลักษณ์ของกลอนสุนทรภู่ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นลักษณะคำประพันธ์ที่สุนทรภู่ใช้แต่งนิทานคำกลอนสิ่งไหนภาพ ซึ่งบทหนึ่งประกอบด้วย 2 บาท บาทละ 2 วรรค วรรคละ 8 คำ มีสัมผัสนอกระหว่างคำสุดท้ายของวรรคหน้ากับคำที่ 3 ของวรรคหลังของทุกบาท และมีสัมผัสระหว่างบาทคือคำสุดท้ายของวรรคที่ 2 สัมผัสกับคำสุดท้ายวรรคที่ 3 และมีสัมผัสระหว่างบทที่คำสุดท้ายของบทแรกสัมผัสกับคำสุดท้ายวรรคที่ 2 ของบทถัดไป ดังตัวอย่างกลอนในนิทานคำกลอนสิ่งไหนภาพ ความว่า

จะกล่าวกลับจับใจใจกำแหง
ฝ่ายข้าเฝ้าสาวสรรค์ก้านนาง
ก็พลัดพรายรายอยู่กับพวงพ้อง
ที่โนวังยังแต่แก่ชรา

ฟังกำแพงเข้าได้เมื่อสร่างสว่าง
หนือออกทางทักษิณทวาร
เที่ยวซุ่มซ่อนตามญาดิวศา
กับบรรดาเตี้ยค่อมคนพิการ¹



ภาพประกอบ 57 ฉันทลักษณ์กลอนแปด

นิทานคำกลอนสิ่งไหนภาพจึงมีรูปแบบการอ่านแบบคำประพันธ์ประเภทกลอน นอกจากนี้ยังมีการลำดับเหตุการณ์ของเรื่องตามช่วงเวลา โดยเน้นการเขียนแบบนิทานเพื่อให้คนทั่วไปอ่านสนุก และไม่สับสนกับเนื้อเรื่อง นิทานคำกลอนสิ่งไหนภาพดำเนินเรื่องด้วยการพรรณนาถึงเรื่องราวต่างๆ ดังที่ สุกัญญา สุจนายา กล่าวถึงการเดินเรื่องของนิทานคำกลอนว่า

กวีไทยนิยมเดินเรื่องด้วยท่วงทำนองการพรรณนาหรือลีลา 4 แบบ คือเสาวรจณี – ทำนองชมความงามของสิ่งต่างๆ นารีปราโมทย์ – ทำนองเล่าโลมเกี้ยวพาราสี พิโรธวาที – ทำนองดัดพ้อ ตำว่ากระแนะกระแหน และสัลลาปังคพิสัย – ทำนองคร่ำครวญชวนให้²

¹ พ.ณ. ประมวลวิจารณ์. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 13.

² สุกัญญา สุจนายา. (2557). วรรณคดีนิทานไทย. หน้า 189.

1.1.2 การสลับเหตุการณ์

จากการศึกษารูปแบบการอ่านนิทานคำกลอนสิ่งหกรภพผู้วิจัยพบว่าการสลับเหตุการณ์ภายในเรื่องไปมา โดยการเปลี่ยนฉากหรือเหตุการณ์ภายในเรื่อง “การสลับเหตุการณ์ เป็นการเล่าเรื่องโดยเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของการลำดับเนื้อความ เช่น การสลับลำดับเหตุการณ์ในเรื่องและการสลับบทบาทตัวละคร” นิทานคำกลอนสิ่งหกรภพมีรูปแบบการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องเหมือนดังนิทานทั่วไปเนื่องจาก “การเล่านิทานเป็นเรื่องของการถ่ายทอดความทรงจำและความจำเป็นสิ่งไม่แน่นอนไม่ตายตัวเหมือนบันทึกลายลักษณ์ ความสับสนในเรื่องลำดับเหตุการณ์จึงย่อมเกิดขึ้นได้ บางครั้งในแต่ละตอนก็เป็นอิสระต่อกัน หากสลับเอาเหตุการณ์ ข. มาไว้ก่อนเหตุการณ์ ก. ก็อาจไม่มีผลกระทบกระเทือนความเป็นไปของเรื่อง ดังนั้นบางสำนวนจึงเรียงลำดับเหตุการณ์ เหตุการณ์ ก. ไว้ก่อนเหตุการณ์ ข. แต่บางสำนวนก็เรียงไว้กลับกัน”²

การลำดับเหตุการณ์ในนิทานคำกลอนสิ่งหกรภพ ไม่มีการเล่าเรื่องย้อนอดีต แต่มีการสลับฉากและเหตุการณ์ เมื่อจบบทกลอนแล้วจะมีการขึ้นบทใหม่ที่กล่าวถึงตัวละครอื่น สุนทรภู่เลือกใช้คำที่มีการบ่งบอกถึงเหตุการณ์อื่น เช่น “จะกล่าวถึงท้าวไทในกระท่อม ค่อยถนอมเลี้ยงองค์โอรสา”³ สุนทรภู่ใช้คำว่า “จะกล่าวถึง” หรือคำว่า “ฝ่าย” เมื่อมีการเปลี่ยนฉากไปยังเหตุการณ์อื่น เช่น “ฝ่ายพระนุชบุตรศรีสวัสดิ์ ถึงปราศรัยชื่นชมด้วยสมหวัง”⁴ เป็นต้น ดังนั้นการดำเนินเรื่องในนิทานคำกลอนสิ่งหกรภพจึงเน้นเรียงตามลำดับเวลา

1.1.3 การใช้บทสนทนา

บทสนทนาคือคำพูดของตัวละครที่ใช้พูดโต้ตอบกัน ดังที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายของ สนทนา ไว้ว่า

สนทนา [สนทะ-] ก. คุยกัน, ปรีกษาหารือกัน, พูดจาโต้ตอบกัน, เช่น สนทนาปัญหาบ้านเมือง สนทนาสารทุกข์สุกดิบ. ว. ที่คุยกัน, ที่ปรีกษาหารือกัน, ที่พูดจาโต้ตอบกัน, เช่น บทสนทนาในนวนิยาย บทสนทนาภาษาอังกฤษ.⁵

บทสนทนาในนิทานคำกลอนสิ่งหกรภพนำเสนอเนื้อหาของบทสนทนาผ่านตัวอักษร ไม่ใช่ภาพดังในการ์ตูนสิ่งหกรภพจึงต้องบรรยายให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพ ในการสนทนาของตัวละครจะแทรกการบรรยายท่าทาง ความรู้สึกของตัวละครควบคู่ไปด้วย บทสนทนาในนิทาน

¹ จีรภัทร อาदनารี. (2551). การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องในวรรณกรรมร้อยกรองเรื่องพระมโหสถสมัยรัตนโกสินทร์. หน้า 119.

² ศิราพร ฐิตะฐาน. (2523). ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน. หน้า 64-65.

³ พ.ณ. ประมวลถนอม. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 23.

⁴ แหล่งเดิม. หน้า 61.

⁵ ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 1160-1161.

คำกลอนสิงห์ไกรภพจึงเป็นส่วนที่ทำให้ผู้อ่านเห็นลักษณะนิสัยบางประการของตัวละคร ดังตัวอย่าง บทสนทนาระหว่างท้าวจตุพัตร์กับสิงห์ไกรภพ ตอนที่ท้าวจตุพัตร์จับตัวสิงห์ไกรภพได้ขณะที่ สิงห์ไกรภพพานางสร้อยสุดาหนี ท้าวจตุพัตร์จึงตำหนิว่าสิงห์ไกรภพเป็นคนไม่ดีที่เข้ามาหลอกลวง ตนและล่อลวงสร้อยสุดา สิงห์ไกรภพตอบกลับอย่างเจ้าเล่ห์ว่าไม่ได้หลอกลวงแต่ไม่ได้บอกว่าตน ปลอมตัวเป็นนกแก้วทำให้ท้าวจตุพัตร์เข้าใจผิด สุนทรภู่บรรยายว่าคำพูดของท้าวจตุพัตร์เป็น การ “ขู่” แต่ในขณะที่เดียวกับสิงห์ไกรภพกลับพูดอย่าง “อ่อนหวาน” ความว่า

พญายักษ์รักบุตรหยดยืนช้าง	ร้องบอกนางพ่อไม่ฆ่าให้อาสน์
ปู่ลูกเขยเหวอ้ายใจฉกรรจ์	อย่าหมายมันว่าจะรอดตลอดไป
กำเริบถพิศิตอ่านการโกหก	แปลงเป็นนกให้องค์รักหลงไหล
ทำเสน่ห์เล่ห์กลให้ตลใจ	นางจึงได้ตามมาจากธานี
ทำดูถูกลูกกูไม่สุขอ	คิดลวงล่อลอบรักแล้วลักหนี
เป็นเผ่าพงศ์วงศ์ไหนไพร่ผู้ดี	ทำท่วงทีถือตัวไม่กลัวใคร
ยังยืนชิงมึงจะสู้กับกูหรือ	หรือตั้งถือว่าไม่ผิดคิดใน
มีอ่อนน้อมยอมอิงจะชิงชัย	หรือกระไรเร่งว่าอย่าช้าการ
พระสิงห์ไกรภพท่านบ่นอบ	แล้วตรัสตอบตามสุนทรด้วยอ่อนหวาน
ข้าเที่ยวเล่นตามประสาพระยามาร	จับประทานให้เป็นสิทธิพระธิดา
จึงได้อยู่สุขสมภิรมย์รัก	มิใช่จักจู่มาสู่หา
จนโฉมยงทรงครรภ์พร้อมวิญญา	จึงจะพาไปอยู่พระบุรี
อันตัวเราเหล่ากอนหอกระษัตริย์	ผ่านสมบัติบำรุงซึ่งกรุงศรี
มิให้อายหมายว่าถึงธานี	จึงจะมีสารตราบรรณาการ
มาสุขอต่อองค์พระทรงยศ	ให้ปรากฏตราบกาลปาวสาน
อย่าเคืองขัดตัดประโยชน์จงโปรดปราน	เห็นกับหลานท้าวไททีในครม
ทั้งข้าน้อยพลอยได้ไปเป็นเขย	ไม่ละเลยลืมนพระคุณอย่าหุนหัน
พระบิดทรงจึ่งโปรดซึ่งโทษทัณฑ์	ให้พาขวัญน้อยไปธานี
จะแต่งงานการวิวาห์มาถวาย	มิให้อายหวังประณตบาศรี
ได้สืบวงศ์พงศ์กระษัตริย์สวัสดิ์	เหมือนปรานีศรีสวัสดิ์กับนัดดา
อสุรินทร์ยืนคำว่าการมเอย	เจ้าลูกเขยฆ่ายักษ์เสียนักหนา
มึงรบสู้กูไม่ขอเป็นพ่อตา	ถึงธิดาจะเป็นหม้ายไม่อายคน
ใครสุขอพ่อจะแต่งไม่แก้งว่า	เห็นแก่หน้าลูกรักเป็นนักฆาต
อ้ายมนุชย์สุดแค้นด้วยแสนกล	อย่าแปดปนเป็นมิตรพ้องบิดา ฯ ¹

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่าน้ำเสียงของท้าวจตุพัตร์กับสิงห์ไกรภพแตกต่างกัน ท้าวจตุพัตร์ขู่ด้วยโทสะ แต่สิงห์ไกรภพกลับตอบกลับด้วยน้ำเสียงปกติแต่แฝงด้วยการยั่วโทสะ การกำหนดท่าทางของตัวละครกับบทสนทนาเช่นนี้ทำให้อ่านจินตนาการน้ำเสียงของตัวละครได้

¹ พ.ณ. ประมวลมรดก. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 80-81.

บทสนทนาในนิทานคำกลอนจึงแสดงน้ำเสียงและความรู้สึกของตัวละครผ่านการใช้คำ ดังตัวอย่าง บทสนทนานางสนมกับองค์ประลัย ในเหตุการณ์ที่องค์ประลัยก่อกบฏทำให้นางสนมต่าง คับแค้นใจที่เห็นว่าองค์ประลัยออกตัญญูต่อท้าวอินธุมาศที่เก็บตนมาเลี้ยงตั้งแต่เด็กจึงต่อว่าด้วย คำพูดที่รุนแรง ความว่า

ฝ่ายสนมกรมนางที่นั่งแน่น	ให้แสนแค้นเพียงเลือดนัยน์ตาไหล
ต่างลุกขึ้นยืนหน้าพลับพลาย	แล้วร้องไห้ว่าด่าประจาน
อ้ายลูกโจรดีเรือเชื้อสลัด	อวดสมบัติช่างไม่อายกับเดียรรณาน
น้ำปลาร้าน้ำเกลือท่านเจือจาน	มึงกล้าหาญขึ้นเพราะใครมึงไม่อาย
ช่างไม่คิดถึงพระคุณทูลกระหม่อม	ช่วยชุบย้อมเลี้ยงไว้ให้สืบสาย
เขาจับมาผ้านุ่งไม่ติดกาย	เป็นเจ้านายเพราะใครอ้ายเนรคุณฯ
โจรหมิพินค่านางสาวใช้	ยิ่งแค้นใจกตพินอยู่หันหัน
อุหม่หญิงแพศยาอิทารุณ	จะเป็นจุนลงทั้งเขตนิเวศน์วัง
จึงขับไพร่ไสช้างเข้าเสียดเสย	สองงาเงยวงฟาดอยู่ผิงผิง
ระดมปืนครืนครืนสนั่นดัง	พลับพลางจักรวรรดิในบัดใจ ¹

จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าบทสนทนาในนิทานคำกลอนแสดงน้ำเสียงและความรู้สึกของ ตัวละครผ่านการใช้คำ องค์ประลัยใช้คำว่า “อุหม่” ซึ่งเป็นศัพท์ที่แสดงว่าตัวละครกำลังโกรธ และ นางสนมใช้คำเรียกแทนตัวองค์ประลัยว่า “มึง” และ “อ้าย” ทั้ง “อ้ายลูกโจร” “อ้ายเนรคุณ” ที่เป็น คำพหูพจน์ที่รุนแรง แสดงให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร

1.2 รูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

รูปแบบการอ่านการ์ตูนสิ่งพิมพ์ในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ การใช้รูปแบบแบบ การ์ตูนญี่ปุ่นในการ์ตูนสิ่งพิมพ์ ทำให้ผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นคุ้นชินกับรูปแบบ และสามารถยอมรับ การ์ตูนไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นได้มากขึ้น รูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นในการ์ตูนสิ่งพิมพ์มี 6 ประการ ได้แก่ การใช้ขนาดรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น การใช้ตัวละครสำคัญเป็นแบบปก การใช้คำว่า “โคลง” เป็นชื่อตอน การจัดหน้ากระดาษแบบการ์ตูนญี่ปุ่น การใช้บทสนทนาแบบ การ์ตูนญี่ปุ่น และการลำดับเหตุการณ์แบบการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

1.2.1 การใช้ขนาดรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

หนังสือการ์ตูนสิ่งพิมพ์มีขนาดรูปแบบของกระดาษสูง 18 เซนติเมตร กว้าง 12.5 เซนติเมตร ซึ่งมีขนาดใกล้เคียงกับขนาดของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น “ขนาด B6 เป็นขนาดของหนังสือ

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่ หน้า 12.

การ์ตูน พ็อคเก็ตบุ๊คในญี่ปุ่น”¹ หนังสือการ์ตูนสิ่งหกรภพตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ที่ผลิตและจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่น สำนักพิมพ์กำหนดคุณสมบัติและลักษณะของรูปเล่มการ์ตูนแปลงจากประเทศญี่ปุ่นและการ์ตูนญี่ปุ่นที่นักเขียนคนไทยเป็นคนวาดการ์ตูนสิ่งหกรภพจึงมีขนาดของรูปเล่มแบบการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นขนาดที่เหมาะสมกับการถืออ่าน มีน้ำหนักเบาจึงเปิดอ่านมือเดียวได้



ภาพประกอบ 58 ลักษณะรูปเล่มการ์ตูนญี่ปุ่น

ลำดับการอ่านการ์ตูนสิ่งหกรภพยังคงลักษณะลำดับการอ่านของไทย “ลำดับการอ่านนั้นต่างกันไปตามวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ อ่านจากซ้ายไปขวา และ อ่านจากขวามาซ้าย”² วัฒนธรรมการอ่านหนังสือของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา ซึ่งแตกต่างจากวัฒนธรรมการอ่านของคนญี่ปุ่นที่จะเริ่มอ่านจากด้านขวาไปด้านซ้าย ในช่วงแรกที่มีการแปลงการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย สำนักพิมพ์จะลำดับการอ่านตามวัฒนธรรมของไทยคือจากด้านซ้ายไปด้านขวา แต่พบปัญหาคือภาพการ์ตูนจะมีการกลับภาพ ทำให้เสียอรรถรสในการอ่าน ปัจจุบันการแปลงการ์ตูนญี่ปุ่นใช้วิธีการลำดับการอ่านจากขวาไปซ้ายตามการ์ตูนญี่ปุ่น แต่การ์ตูนสิ่งหกรภพนั้นใช้วิธีการอ่านจากซ้ายไปขวาเนื่องจากสร้างขึ้นตามวัฒนธรรมการอ่านหนังสือของคนไทย

1.2.2 การใช้ตัวละครสำคัญเป็นแบบปก

รูปภาพหน้าปกในการ์ตูนสิ่งหกรภพทั้ง 13 เล่ม แบ่งเป็นหน้าปกที่ใช้ภาพตัวละครเดี่ยว 12 เล่ม และใช้ภาพหมู่ 1 เล่ม การใช้ภาพตัวละครเดี่ยวทำให้ผู้เขียนสามารถใส่รายละเอียดของตัวละครที่เป็นภาพสีให้ผู้อ่านเห็นอย่างชัดเจน เพราะภายในเล่มนั้นตีพิมพ์เป็นฉบับขาว-ดำทั้งหมด ผู้อ่านจึงสามารถรับรู้ถึงรูปลักษณ์ของตัวละครได้อย่างเด่นชัดจากหน้าปก และส่วนที่นอกเหนือจากรูปภาพนั้น ผู้ผลิตใช้กรอบและสีพื้นของปกหลังเป็นสีส้มทั้ง 13 เล่ม เพื่อแสดงถึงความเหมือนกันของหนังสือการ์ตูนชุดนี้

¹ อิศารุ ฮายาชิ. (2550). *สุดยอดบทเรียนการวาดการ์ตูนเรื่อง เล่ม 1 พื้นฐานการวาดการ์ตูน*. แปลโดย ธิติรัตน์ แซ่ตั้ง. หน้า 50.

² ชี•ชี คลับ. (2558). *Manga Bible 1 ครบทุกพื้นฐาน การหัดวาดการ์ตูน*. แปลโดย นิชา. หน้า 326.



ภาพประกอบ 59 หน้าปกหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

หน้าปกของการ์ตูนสิงห์ไกรภพทุกเล่มใช้ตัวละครที่โดดเด่นเกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาภายในเล่ม “ภาพปกเป็นหน้าแรกที่คนอ่านจะเห็น จึงต้องพิถีพิถันในการวาดให้สวยงามและสะดุดตาที่สุด ภาพปกที่ดีควรบอกเรื่องราวของเรื่องได้ด้วย” การเลือกตัวละครลงบนหน้าปก จะใช้ตัวละครหลัก หรือตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในเล่ม เช่น ภาพหน้าปกของเล่ม 8 ที่ใช้ตัวละครประกอบ คือ การิน ข้าหลวงที่เป็นเพื่อนเล่นกับสร้อยสุดามาตั้งแต่เด็ก การินเป็นตัวละครประกอบที่มีบทบาทเพียง 2 เล่ม แต่สามารถขึ้นหน้าปกได้เนื่องจากในเล่มมีเหตุการณ์สะเทือนใจ คือการินถูกอวาตารควบคุมจิตใจจึงพยายามฆ่าสร้อยสุดา ทั้งที่การินแอบรักสร้อยสุดามาตั้งแต่เด็ก และปกป้องสร้อยสุดาจากภัยอันตรายทุกอย่าง กลับต้องมาทำร้ายสร้อยสุดาด้วยตนเอง สิงห์ไกรภพไม่มีทางเลือกจึงจำเป็นต้องฆ่าการินเพื่อปกป้องสร้อยสุดา

หน้าปกของการ์ตูนสิงห์ไกรภพนั้นปรากฏคำโปรย ในเล่มที่ 1-5 มีข้อความว่า “ผลงานการ์ตูนแฟนตาซีผจญภัย โดยแรงบันดาลใจจากวรรณคดีเรื่อง ‘สิงห์ไกรภพ’ ของบรมครูกวีเอกสุนทรภู่” และตั้งแต่เล่ม 2-12 มีข้อความที่คล้ายกันที่ปกหลังคือ “จากวรรณคดีเรื่อง ‘สิงห์ไกรภพ’ ของบรมครูกวีเอก ‘สุนทรภู่’ สู่การเล่าเรื่องในแบบการ์ตูนแนวแอคชั่น-แฟนตาซี จากลายเส้นของภาณุ ลีลีสาย ผู้วาด Wordless: The Death” จากข้อความนี้แสดงให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพชี้แจงตั้งแต่แรกว่านำเนื้อเรื่องมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ปรากฏข้อความยกย่องสุนทรภู่ว่า “บรมครูกวีเอกสุนทรภู่” เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้แต่งดั้งเดิมคือบุคคลที่มีชื่อเสียงและได้รับการยกย่อง ทำให้ผู้อ่านเกิดความเชื่อมั่นว่าเนื้อหาที่สุนทรภู่แต่งสนุกและกล่าวถึงภาณุ ลีลีสายว่าเคยมีผลงานการ์ตูนชุดแนวแฟนตาซีเรื่อง เว็ด (Word) ที่ภายหลังได้รับการตีพิมพ์จากทางการ์ตูนไทยสตูดิโอในชื่อ เว็ดเลส: เดอะเดธ (Wordless: The Death) ผู้อ่านจึงรู้ว่าการ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นผลงานของนักเขียนการ์ตูนที่เคยสร้างผลงานการ์ตูนหลายเรื่องแล้ว ไม่ใช่ นักเขียนการ์ตูนใหม่

¹ อิศารุ ฮายาชิ. (2549). คู่มือการวาดการ์ตูน: การวาดการ์ตูนผู้หญิง. แปลโดย ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง. หน้า 127.

ลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีลักษณะที่เหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่น ทั้งขนาดของรูปเล่ม รูปแบบของหน้าปก แต่ก็มีการบ่งบอกถึงความเป็นวรรณคดีไทยจากคำโปรยที่ปกหน้า และปกหลัง รูปเล่มของการ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงแสดงลักษณะการผสมผสานวัฒนธรรมจากวรรณคดีไทยกับรูปแบบการนำเสนอจากการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างชัดเจน

1.2.3 การใช้คำว่า “โคลง” เป็นชื่อตอน

การ์ตูนสิงห์ไกรภพแบ่งเป็น 13 เล่ม มีจำนวนทั้งหมด 100 ตอน แต่ละเล่มประกอบด้วย 7-8 ตอนย่อย โดยนำลักษณะของการแบ่งตอนมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งแบ่งตอนภายในเล่ม เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนมากแบ่งเป็นตอนเพื่อตีพิมพ์ลงในนิตยสารก่อนตีพิมพ์รวมเล่ม การตั้งชื่อตอนในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะใช้คำเดียวจนจบเรื่อง การ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่องจะใช้คำที่มีความหมายว่า “ตอนที่” “Page” และ “Chapter” เป็นต้น แต่ก็มีบางเรื่องที่เกิดคำเฉพาะของตนขึ้นมา เช่น เรื่องยอดนักสืบจิ๋วโคนัน (DETECTIVE CONAN) ใช้ชื่อตอนในแต่ละตอนว่า “FILE” หมายถึงแฟ้มคดี การตั้งชื่อดังกล่าวเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของเรื่องยอดนักสืบจิ๋วโคนันเพราะตัวละครเอกเป็นนักสืบ

#61	
FILE. 1 เล็บสีม่วง	3
FILE. 2 เคลือบยาในปริศนา	19
FILE. 3 บ๊องแกมปรมาจารย์	35
FILE. 4 Zero	51
FILE. 5 เฒ่า	67
FILE. 6 ดับเพลิง	83
FILE. 7 เปรี้ยว เปรี้ยว	99
FILE. 8 เครื่องบินกระดาษ	115
FILE. 9 เมสซี	131
FILE. 10 rescue	147
FILE. 11 กำลายหลักฐาน	163

page 1 เบื่อหน่าย	5
page 2 L	58
page 3 ทรชนดริว	83
page 4 ระเบิดไฟฟ้า	111
page 5 ดวงตา	131
page 6 ตัวตลก	151
page 7 ฟ้าทนาย	175
DEATH NOTE	
เบื่อหน่าย	

ภาพประกอบ 60 การตั้งชื่อตอนในการ์ตูนยอดนักสืบจิ๋วโคนัน¹ ภาพประกอบ 61 การตั้งชื่อตอนในการ์ตูนเดธโน้ต²

การตั้งชื่อเนื้อหาแต่ละตอนมักจะเป็นคำสั้นๆ ที่ผู้อ่านอาจไม่เข้าใจทันที ต้องเปิดเนื้อหาอ่านถึงจะรู้ว่าเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร เช่นในการ์ตูนเรื่องเดธโน้ต (DEATH NOTE) ที่ผู้เขียนตั้งชื่อตอนด้วยคำสั้นๆ ไม่ได้สื่อความหมายที่ชัดเจน การ์ตูนสิงห์ไกรภพก็ใช้รูปแบบการตั้งชื่อตอนแบบนี้เช่นกัน

¹ อาโอยาม่า โกโซ. (2551). ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน เล่ม 61. แปลโดย เพลินพิศ. หน้า 2.

² ทาคาชิ โอบาตะ. (2549). เดธโน้ต เล่ม 1. หน้า 4.

การตั้งชื่อตอนในกราฟิกว่า “โคลง” หมายถึง “คำประพันธ์ประเภทหนึ่ง มีจำนวนคำในวรรคสัมผัส และบังคับเอกโทตามตำราฉันทลักษณ์”¹ ภาณุ ลีลีสายกล่าวถึงเหตุผลที่ใช้คำว่าโคลงตั้งชื่อตอนเพราะ “จะได้เหมือนกับเรารอ่านกลอนของสุนทรภู่ไปด้วย” ดังนั้นการใช้คำว่าโคลงเพื่อแสดงลักษณะการผสมผสานวรรณคดีไทยเข้ามา ให้ผู้อ่านรับรู้และ “คุ้น” กับงานวรรณคดีที่มีภายในเล่ม และยังเป็นการแสดงออกถึงความเป็นไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

โคลงที่ ๖๑ : วิชา
โคลงที่ ๖๒ : พยัญญา
โคลงที่ ๖๓ : คำถามและเรื่องราว
โคลงที่ ๖๔ : การถือ
โคลงที่ ๖๕ : บทกวี
โคลงที่ ๖๖ : โผยจากทอไป
โคลงที่ ๖๗ : ราชันย์มิกสุ
โคลงที่ ๖๘ : คำตอบของคำถาม

ภาพประกอบ 62 การตั้งชื่อตอนในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ³

จากภาพจะเห็นว่าการตั้งชื่อตอนในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีลักษณะเป็นวลีที่ไม่ได้อธิบายความหมายของเนื้อหาเหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นๆ ซึ่งลักษณะการตั้งชื่อตอนแบบนี้เป็นการเชิญชวนให้ผู้อ่านต้องการรู้ความหมายของชื่อตอน และมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา

1.2.4 การจัดหน้ากระดาษแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีรูปแบบการจัดวางเนื้อหาที่แตกต่างจากหนังสือการ์ตูนของไทยรูปแบบอื่น กล่าวคือ ในแต่ละหน้ามีรูปแบบการจัดวางเนื้อหาเป็นช่อง ขนาดและรูปแบบของช่องจะไม่ตายตัว รูปภาพการ์ตูนมีหลายมิติเหมือนการถ่ายทำภาพยนตร์ และเล่นแสงและเงาภาพรูปแบบการจัดวางเนื้อหาแบบนี้เหมือนกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลักษณะเฉพาะตัวเรียกว่า “มังงะ” ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการจัดหน้ากระดาษออกเป็น 3 แบบ คือ การแบ่งกรอบ การใช้มุมมองแบบภาพยนตร์ และการใช้สกรีนโทนเพื่อเพิ่มแสงและเงา ดังนี้

1.2.4.1 การแบ่งกรอบ

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีรูปแบบการจัดหน้ากระดาษตามการ์ตูนญี่ปุ่น กล่าวคือ มีการแบ่งกรอบหรือช่องของการ์ตูน รูปแบบของกรอบไม่ตายตัว นำเสนอรูปแบบการวาดภาพที่คล้ายกับภาพยนตร์ คือมีฉาก มีมุมมองแบบภาพยนตร์ “การวาดการ์ตูนจำเป็นต้องแบ่งช่อง

¹ ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 282.

² ภาณุ ลีลีสาย. (2560, 17 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

³ ภาณุ ลีลีสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 9. หน้า 4.

เพราะการ์ตูนประกอบขึ้นจากฉากต่าง ๆ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ แต่ช่องของการ์ตูนเปลี่ยนไปอย่างฉากภาพยนตร์ไม่ได้¹

การแบ่งกรอบในหนังสือการ์ตูนสิ่งหกรภพใน ๖ หน้าจะมีการแบ่งกรอบไม่เกิน 6 ช่อง เนื่องจาก “มาตรฐานการแบ่งกรอบของการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไปหน้าหนึ่งแบ่งไม่เกิน 5-6 กรอบจะดูสบายตาที่สุด โดยทั่วไปแล้วเนื้อเรื่องที่ต้องอธิบายเรื่องราวจะใช้จำนวนกรอบต่อหน้ามากกว่าเนื้อเรื่องที่เป็นฉากแอคชั่น”² การ์ตูนสิ่งหกรภพเป็นการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซีมีบทบรรยายไม่มาก ด้วยรูปแบบของภาพเป็นภาพการต่อสู้ ทำให้ต้องใช้พื้นที่ในการวาด ดังนั้น ความถี่ในการแบ่งช่องจึงไม่มากแต่ละหน้าไม่เกิน 6 ช่อง รูปและเนื้อหาไม่เบียดในหน้ากระดาษมากเกินไปทำให้อ่านง่าย

การแบ่งกรอบมีความสำคัญมากในการดำเนินเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นมีช่องไฟระหว่างกรอบ การแบ่งกรอบเพื่อให้ผู้อ่านดูง่าย สบายตา “คนส่วนใหญ่อ่านการ์ตูนโดยใช้สัญชาตญาณมากกว่าจะคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล เป็นหน้าที่ของนักเขียนที่จะเลือกว่ากรอบไหนสำคัญและควรจะเน้นขึ้นมา”³ การแบ่งกรอบในการ์ตูนสิ่งหกรภพมีทั้งในหน้าเดียวและหน้าคู่ การแบ่งกรอบในหน้าเดียวจะเป็นการดำเนินเรื่องทั่วไป พบจำนวนมากกว่าการแบ่งกรอบแบบหน้าคู่ที่มักใช้ในฉากที่ต้องการแสดงความสำคัญหรือเน้นอารมณ์ของผู้อ่านเป็นพิเศษ

เกณฑ์ในการแบ่งกรอบแม้จะไม่ตายตัว แต่ผู้เขียนจะมีวิธีการนำเสนอกรอบที่สำคัญโดยให้กรอบนั้นมีขนาดใหญ่กว่ากรอบอื่น ดังที่ คาซึยะ ยามางามิ ได้กล่าวว่า

ในทุกๆ หน้าจะต้องมีกรอบหนึ่งที่เด่นขึ้นมากกว่ากรอบอื่น การจัดกรอบที่เน้นกรอบใดกรอบหนึ่งขึ้นมาพบได้บ่อยในการ์ตูนแอคชั่น แต่การ์ตูนแนวอื่นก็มีเช่นกัน ในแต่ละหน้าควรมีกรอบที่เป็น “ไคลแมกซ์” (Climax) หรือส่วนที่สำคัญที่สุดของหน้าอยู่ด้วย และมักจะใช้เป็นกรอบที่ใหญ่สุดของหน้าด้วยเช่นกัน การจัดกรอบให้มีขนาดและรูปทรงที่หลากหลายเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อไม่ให้ผู้อ่านรู้สึกจำเจกับภาพ⁴

กรอบที่สำคัญของเรื่องเป็นกรอบที่ใหญ่กว่ากรอบอื่นๆ เพื่อใช้ดึงดูดสายตาผู้อ่านหรือถ้าเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญมาก ผู้เขียนอาจให้ภาพนั้นเต็มหน้ากระดาษ เช่น ตัวอย่างในการ์ตูนสิ่งหกรภพตอนยักษ์พิณธุมาศ ตั้งชื่อให้ตัวละครเอกว่า “สิ่งหกรภพ” เพราะได้ดัดแปลงมาจากนางสิงหรา ดังนี้

¹ ซี.ซี. คลับ. (2558). *Manga Bible 1 ครบทุกพื้นฐาน การหัดวาดการ์ตูน*. แปลโดย นิชา. หน้า 326.

² คาซึยะ ยามางามิ. (2555). *รวมพื้นฐานการเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น*. แปลโดย ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง. หน้า 95.

³ แหล่งเดิม. หน้า 97.

⁴ แหล่งเดิม. หน้า 96.

1.2.4.2 การใช้มุมมองแบบภาพยนตร์

การใช้มุมมองแบบภาพยนตร์ในการ์ตูนสิ่งทหไกรภพเป็นรูปแบบการตูนญี่ปุ่น มุมมองแบบภาพยนตร์ คือการวางตำแหน่งภาพ และขนาดภาพเหมือนกับมุมกล้องในการถ่ายภาพยนตร์ การจัดมุมภาพมีผลต่อความคิดความรู้สึกของผู้อ่าน ในการ์ตูนสิ่งทหไกรภพปรากฏการใช้มุมมองภาพแบบภาพมองตรงมากที่สุด ภาพมองตรงคือการวาดภาพเหมือนกับการตั้งกล้องระดับสายตา มีการสื่อความหมายถึงความเรียบง่าย ใช้กับภาพทั่วไป นอกจากนี้ยังมีการใช้มุมมองแบบภาพยนตร์อื่น เช่น มุมสูง มุมต่ำ มุมข้ามไหล่ ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 64 ภาพมุมต่ำ¹



ภาพประกอบ 65 ภาพมุมข้ามไหล่²

ตัวอย่างข้างต้นจากการ์ตูนสิ่งทหไกรภพ เป็นการใช่มุมภาพที่แตกต่างกันคือ ภาพมุมต่ำ และภาพมุมข้ามไหล่ ภาพประกอบ 64 คือภาพมุมต่ำ เป็นการนำเสนอภาพเหมือน การตั้งกล้องในระดับต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร สื่อความหมายถึงพลังอำนาจ และความเข้มแข็ง เหมือนดังในตัวอย่างที่ตัวละครกำลังร้ายเวทย์มนต์เพื่อโจมตีสิ่งทหไกรภพ ส่วนภาพประกอบ 65 ภาพมุมข้ามไหล่ คือ การวาดเหมือนการตั้งกล้องถ่ายเฉียงผ่านไหล่ของคู่สนทนาให้รู้ว่ามีสนทนากัน ทำให้ภาพมีมิติและความลึก

ในภาพยนตร์นอกจากบทสนทนาแล้ว ผู้ชมจะได้ยินเสียงประกอบต่างๆ เช่น เสียงสัตว์ เสียงฟ้าร้อง เสียงระเบิด เป็นต้น แต่ในสื่อสิ่งพิมพ์ไม่สามารถมีเสียงจริงได้ ในการ์ตูนญี่ปุ่นจึงพยายามใช้วิธีการนำเสนอให้คล้ายคลึงกับภาพยนตร์มากที่สุด ดังนั้นจึงมีการใส่ “ตัวเสียง” ลงไปในการ์ตูน ตำแหน่งของตัวเสียงนั้นจะกลืนไปกับฉาก ทำให้ผู้อ่านนึกเสียงประกอบภาพในช่องที่กำลังอ่านได้ ดังที่ อิศารุ ฮายาชิ อธิบายถึงตัวเสียงไว้ว่า “ตัวอักษรที่แสดงถึงเสียงประกอบหรือบรรยากาศในสถานการณ์นั้นเรียกว่า “ตัวเสียง” ซึ่งเราสามารถออกแบบตัวเสียงได้อย่างอิสระ โดยดัดแปลงความหนา ขนาด มุม ของตัวอักษรเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ในเรื่อง”³ ตัวเสียงที่ปรากฏ

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิ่งทหไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 132.

² แหล่งเดิม. หน้า 107.

³ อิศารุ ฮายาชิ. (2550). สูดยอบทเรียนการวาดการ์ตูนเรื่อง เล่ม 1 พื้นฐานการวาดการ์ตูน. แปลโดย ธิติรัตน์ แซ่ตั้ง. หน้า 68.

ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ส่วนมากจะเป็นเสียงที่เกิดจากการต่อสู้ เช่น เสียง “ตูม” จากระเบิด เสียง “กิ้ง” จากการสั่นสะเทือน เป็นต้น ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 66 ตัวเสียงในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ¹

วัตถุประสงค์ของการใส่ตัวเสียงเพื่อแสดงเสียงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ตอนนั้น เช่น เสียงตูม และ เสียงเปรี้ยง จากตัวอย่างข้างต้นที่เกิดจากการปะทะทางกายภาพ “ตัวเสียงมีบทบาทสำคัญในการแสดงเสียงประกอบในสถานการณ์ต่างๆ ตัวเสียงนั้นนอกจากจะแสดงเสียงตามที่เขียนไว้แล้ว ตัวเสียงยังใช้ในการแสดงบรรยากาศ และช่วยเน้นความรุนแรงให้กับภาพได้อีกด้วย”² ตัวเสียงจึงเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่สร้างขึ้นตามรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ของเนื้อหาได้ครบทุกด้านเหมือนในภาพยนตร์

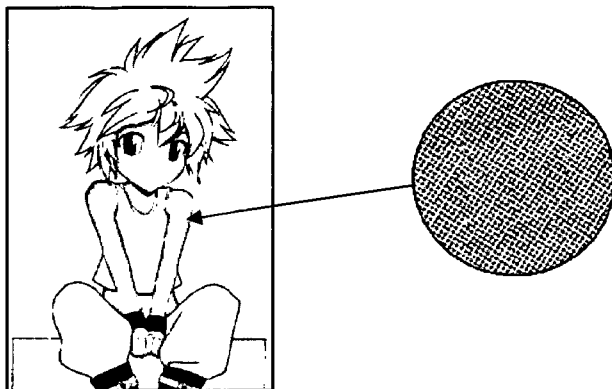
1.2.4.3 การใช้สกรีนโทนเพื่อเพิ่มแสงและเงา

ภาพเนื้อหาภายในเล่มของการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้รับการตีพิมพ์เป็นสีขาว-ดำ ซึ่งสีขาว-ดำจะสื่อถึงบรรยากาศของเรื่อง และความสมจริงของภาพได้น้อยกว่าภาพสี จึงมีการสร้างแผ่นสกรีนโทนขึ้นมา “สกรีนโทน คือ แผ่นใสคล้ายสติ๊กเกอร์ที่พิมพ์ลายต่างๆ บนผิวหน้า การนำแผ่นสกรีนโทนมาติดลงบนต้นฉบับเพื่อให้ภาพมีน้ำหนักอื่น นอกจากสีขาวและสีดำอย่างเดียว”³ สกรีนโทนมีลักษณะเป็นลวดลายต่างๆ เช่น ลายพื้นไม้ ลายท้องฟ้า เป็นต้น สกรีนโทนที่ใช้ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพส่วนมากคือสกรีนโทนที่ใช้สำหรับทำเงา หรือสีเสื้อผ้า และสีผิว ดังตัวอย่าง

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 9. หน้า 53.

² อิศารุ ฮายาชิ. (2550). สูดยอดบทเรียนการวาดการ์ตูนเรื่อง เล่ม 2 พื้นฐานการวาดตัวละคร และการใช้อุปกรณ์ต่างๆ. แปลโดย ธิติรัตน์ แซ่ตั้ง. หน้า 18.

³ อิศารุ ฮายาชิ. (2550). สูดยอดบทเรียนการวาดการ์ตูนเรื่อง เล่ม 1 พื้นฐานการวาดการ์ตูน. แปลโดย ธิติรัตน์ แซ่ตั้ง. หน้า 75.



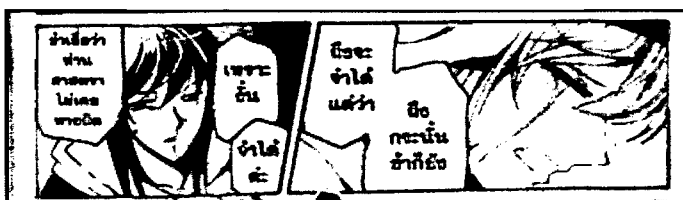
ภาพประกอบ 67 การใช้สกรีนโทนในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ¹

จากตัวอย่างภาพข้างต้นจะเห็นว่าการใช้สกรีนโทนเพื่อให้เห็นว่าตัวละครมีผิวคล้ำ โดยใช้สกรีนโทนลายจุด ที่มักใช้ติดในบริเวณที่ต้องการให้เป็นสีเทา เช่น สีผิว สีผม สีเสื้อผ้า เป็นต้น สกรีนโทนลายจุดมีหลายประเภท โดยแบ่งตามความละเอียดของเม็ดสกรีน และความหนาแน่นของจุด วัตถุประสงค์ของการใช้ก็จะแตกต่างกัน

การใช้สกรีนโทนจึงทำให้การ์ตูนสิงห์ไกรภพมีแสงและเงาเหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่น แสงและเงาคือกุญแจสำคัญในการสร้างภาพสามมิติในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้ภาพมีความลึกและความสมจริงมากยิ่งขึ้น ในโลกความเป็นจริงวัตถุทุกขนาดจะต้องมีเงา แต่การให้แสงและเงาในการ์ตูนญี่ปุ่นไม่จำเป็นต้องวาดเงาในทุกรายละเอียด วาดแค่ในวัตถุบางชิ้นที่มีลักษณะเด่นก็เพียงพอที่จะสื่อความสมจริงให้กับภาพ

1.2.5 การใช้บทสนทนาแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

บทสนทนาเป็นรูปแบบการนำเสนอที่โดดเด่นที่สุดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ การ์ตูนสิงห์ไกรภพใช้บทสนทนาแสดงความรู้สึก และนำเสียงของตัวละครโดยให้บทสนทนาอยู่ใน “บอลลูน” คำพูดที่มีรูปลักษณะแตกต่างกัน รูปแบบบทสนทนาในบอลลูนคำพูดเป็นวิธีการจัดวางตัวอักษรของการ์ตูนญี่ปุ่น “บอลลูน” คำพูดที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีรูปแบบเหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไป



ภาพประกอบ 68 บทสนทนาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ²

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2554). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 11. หน้า 24.

² ภาณุ ลีลีสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 133.

จากตัวอย่างบทสนทนาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพข้างต้น มาจากตอนที่ท้าวอินธุมาศ และนางจันทร์ กลับมาจากป่าแต่ไม่พบสิงห์ไกรภพที่บ้าน จึงโศกเศร้าเสียใจคิดว่าลูกถูกลักพาตัวไปแล้ว แต่ท้าวอินธุมาศนึกถึงคำที่ศาสตราเคยกทำนายไว้ จึงพูดปลอบนางจันทร์ว่าท่านศาสตราทำนายไว้ว่าพระโอรสจะต้องจากบ้านเมืองไปช่วงเวลาหนึ่ง และจะกลับมาครองบัลลังก์อีกครั้ง ซึ่งบทสนทนาที่ท้าวอินธุมาศปลอบนางจันทร์นี้ตรงกับนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพที่ท้าวอินธุมาศพูดปลอบใจนางจันทร์ ความว่า

ทั้งสองท้าวครวโศกถึงลูกแก้ว	สลบแล้วค่อยฟื้นขึ้นโหยหา
แล้วคิดได้ในคำของโหรา	ทายชะตาถูกรักแต่ตั้งครรภ์
พระโถมเล่ายาวมิ่งจริงจริงแม่	เห็นเที่ยงแท้โหรทายทำนายฝัน
ว่าจากไปแล้วจะได้ไปพบกัน	จงกลืนกลืนโศกเศร้าให้เบาบาง
เมื่อวันคลอดยอดรักแผ่นดินไหว	ไม่เป็นไรดอกนะน้องอย่างหมองหมาง
ต่างมันจิตคิดหักพระทัยพลาง	ค่อยเลื่อมสร้างโศกาที่อาวรณ์ ฯ ¹

ตัวอย่างการผสมผสานวัฒนธรรมวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากคำประพันธ์ในวรรณคดีเป็นบทสนทนาในการ์ตูนไม่ทำให้ ตัวบทเสียเนื้อความ ยังคงสื่ออารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้ตามนิทานคำกลอน การเปลี่ยนรูปแบบมาเป็นการ์ตูน ทำให้ข้อความที่สนทนามีความราบรื่นใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย การ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏการใช้บทสนทนาแบบการ์ตูนญี่ปุ่น 2 รูปแบบ ได้แก่ บทสนทนาที่แสดง น้ำเสียงของตัวละคร และบทสนทนาที่แสดงความคิดของตัวละคร ดังนี้

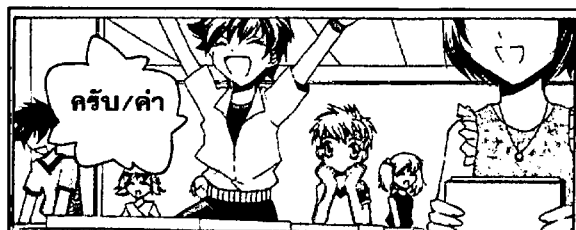
1.2.5.1 บทสนทนาที่แสดงน้ำเสียงของตัวละคร

การ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นการ์ตูนที่ใช้รูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่นที่ ประกอบด้วยบทสนทนาเป็นส่วนใหญ่ บทสนทนาช่วยสะท้อนอารมณ์และน้ำเสียงของตัวละคร “บอลลูนคำพูดเป็นปัจจัยหลักที่ขาดไม่ได้ของการ์ตูน ไม่ใช่แค่เส้นที่ลากล้อมบทพูดเท่านั้น แต่ยังมี ประโยชน์อีกมาก ทำให้การ์ตูนที่เป็นภาพนิ่งมีเสียงดังเบา มีอารมณ์ มีความรู้สึก”² จึงอาจกล่าวได้ว่า รูปทรงของบอลลูนคำพูดช่วยสร้างอารมณ์ให้ผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ตัวละคร แสดงออกมากขึ้น

บทสนทนาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพต่างจากงานเขียนประเภทร้อยแก้วหรือร้อยกรอง เพราะใช้กลวิธีแบบการ์ตูนญี่ปุ่นในการนำเสนอ น้ำเสียงของตัวละครผ่านรูปทรงของบอลลูนคำพูด ดังนั้น บอลลูนคำพูดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงมีรูปลักษณะที่แตกต่างกันตามวัตถุประสงค์ของ การใช้งาน ได้แก่ บอลลูนคำพูดเสียงปกติ บอลลูนคำพูดเสียงร่ำเรง บอลลูนคำพูดเสียงตะโกน บอลลูนคำพูดเสียงตื้นก๊ว ดังนี้

¹ พ.ณ. ประมวลumarค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 25.

² ซี.ซี คลับ. (2558). Manga Bible 1 ครบทุกพื้นฐาน การหัดวาดการ์ตูน. แปลโดย นิชา. หน้า 334.

ภาพประกอบ 69 บอลลุนคำพูดเสียงปกติ¹ภาพประกอบ 70 บอลลุนคำพูดเสียงร่าเริง²ภาพประกอบ 71 บอลลุนคำพูดเสียงตะโกน³ภาพประกอบ 72 บอลลุนคำพูดเสียงตื่นกลัว⁴

บอลลุนคำพูดเสียงปกติ ใช้เมื่อตัวละครพูดคุยกันด้วยน้ำเสียงธรรมดา ราบเรียบ ไม่แสดงอารมณ์ของผู้พูดมากนัก รูปร่างของบอลลุนประกอบด้วยส่วนหลักที่เป็นเส้นรูปวงรี และส่วนหางที่จะชี้ไปยังผู้พูด ดังภาพประกอบ 69

บอลลุนคำพูดเสียงร่าเริง มีลักษณะรอยหยักคล้ายรูปก้อนเมฆ แต่ส่วนที่เป็นรอยหยักจะไม่สม่ำเสมอ มักจะใช้ในการแสดงน้ำเสียงดีใจหรือประหลาดใจ และใช้แสดงอารมณ์ของตัวละครว่าผู้พูดกำลังอารมณ์ดี ดังภาพประกอบ 70

บอลลุนคำพูดเสียงตะโกน หรือเรียกว่าช่องตะโกน เส้นกรอบของช่องตะโกนจะคมชัด ไม่มีหางชี้ไปยังผู้พูดตายตัว มีลักษณะเป็นเส้นแหลม ช่องคำพูดแบบนี้มักจะใช้ตอนที่ตัวละครกำลังตะโกน หรือตะโกน บทสนทนาของตัวละครที่กำลังตะโกนเรียกชื่อสิ่งใดภาพ แสดงถึงความมุ่งมั่น และความรุนแรงของภาพ ดังภาพประกอบ 71

บอลลุนคำพูดเสียงตื่นกลัว เส้นกรอบของบอลลุนคำพูดมีลักษณะเป็นเส้นหยักเล็กน้อย ไม่มั่นคง แสดงถึงน้ำเสียงที่กระวนกระวายตื่นกลัว สั่นไหว ดังภาพประกอบ 72

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 9. หน้า 63.

² ภาณุ ลีลีสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 75.

³ ภาณุ ลีลีสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 12. หน้า 81.

⁴ ภาณุ ลีลีสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 9. หน้า 37.

1.2.5.2 บทสนทนาที่แสดงความคิดของตัวละคร

การแสดงความคิดของตัวละครในการ์ตูนสิ่งพิมพ์ แตกต่างจากในนิทานคำกลอนสิ่งพิมพ์ เนื่องจากในนิทานคำกลอนไม่ระบุว่าตัวละครกำลังคิดสิ่งใด ความคิดของตัวละครจะสื่อผ่านการกระทำและคำพูดของตัวละครเสมอ หรืออาจมีการระบุอารมณ์ของตัวละคร เช่น น้อยใจ โกรธแต่ไม่ระบุเป็นคำพูดที่ชัดเจน แต่การแสดงความคิดในการ์ตูนสิ่งพิมพ์ใช้บอลลูนคำพูดแสดงน้ำเสียงของตัวละคร เพียงแต่รูปทรงของบอลลูนแสดงให้เห็นผู้อ่านรู้ว่าบอลลูนในลักษณะนี้ใช้สำหรับคำพูดในใจตัวละคร บทสนทนาที่แสดงความคิดของตัวละครในการ์ตูนสิ่งพิมพ์ปรากฏ 2 รูปแบบ คือ บอลลูนความคิดรูปแบบวงกลม และบอลลูนความคิดรูปแบบกรอบแฟลช ดังนี้



ภาพประกอบ 73 บอลลูนความคิดรูปแบบวงกลม¹

บอลลูนความคิดรูปแบบวงกลม มีลักษณะคล้ายบอลลูนคำพูดปกติ แต่มีความแตกต่างตรงส่วนหางที่มีลักษณะเป็นวงกลมต่อกัน แสดงว่าตัวละครกำลังคิดบางอย่างในใจซึ่งความคิดนี้เป็นความคิดที่ปกติ ราบเรียบ ไม่ได้แสดงอารมณ์ของตัวละครมากนัก ดังภาพประกอบ 73



ภาพประกอบ 74 บอลลูนความคิดรูปแบบกรอบแฟลช²

บอลลูนความคิดรูปแบบกรอบแฟลช ใช้ในการแสดงอารมณ์ที่รุนแรง นักเขียนการ์ตูนของญี่ปุ่นจะเรียกชองแบบนี้ว่า “อุนิ” แปลว่า หอยเม่น เพราะมีรูปร่างคล้ายกับเปลือกหอยเม่น ชองคำพูดจะไม่ได้ใช้เส้นวงให้เห็นอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นความรู้สึกที่มีพลังและแสดงอารมณ์ของตัวละครมากกว่าบอลลูนความคิดแบบปกติตัวละครจะมีอารมณ์เคร่งขรึมขมวดคิ้วแสดงการครุ่นคิด ดังภาพประกอบ 74

¹ ภาณุ ลีลิสาย. (2554). สิ่งพิมพ์การ์ตูน Lion Heart Chronicle เล่ม 11. หน้า 25.

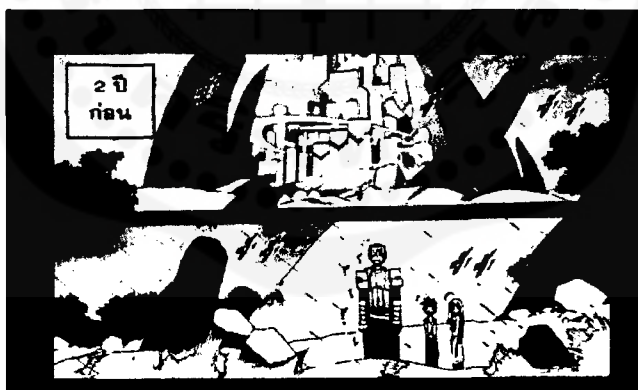
² แหล่งเดิม. หน้า 11.

ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพจะใช้รูปแบบบทสนทนาสลับกับบทบรรยายตามลักษณะของกลอนแปดในนิทานคำกลอน ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่ใช้ภาพสื่อความหมาย ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละครในภาพสนทนากันเสมอ และวิธีการใช้บทสนทนามีลักษณะเหมือนในการ์ตูนญี่ปุ่น คือการใช้บอลลูนคำพูดที่มีรูปทรงแตกต่างกันเพื่อสื่ออารมณ์และความคิดของตัวละครได้หลากหลาย บทสนทนามักจะเป็นประโยคสั้นๆ ใน 1 หน้าผู้เขียนจะไม่ใส่ข้อความมากจนเกินไป เพราะจะทำให้ผู้อ่านเบื่อหน่ายเนื่องจากรูปแบบของสื่อเป็นการ์ตูนไม่ใช่นิยาย ผู้อ่านจึงต้องการให้รูปสื่อเนื้อหามากกว่าตัวอักษร

1.2.6 การลำดับภาพแบบการ์ตูนญี่ปุ่น

การดำเนินเรื่องในการ์ตูนสิงห์ไกรภพแตกต่างจากในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เนื่องจากรูปแบบของสื่อคือหนังสือการ์ตูนที่เน้นการเล่าเรื่องโดยการใช้ภาพและบทสนทนาเป็นหลัก ทำให้การ์ตูนสิงห์ไกรภพมีกลวิธีการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่น การแต่งเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไป ผู้เขียนสามารถลำดับภาพได้เหมือนกับภาพยนตร์

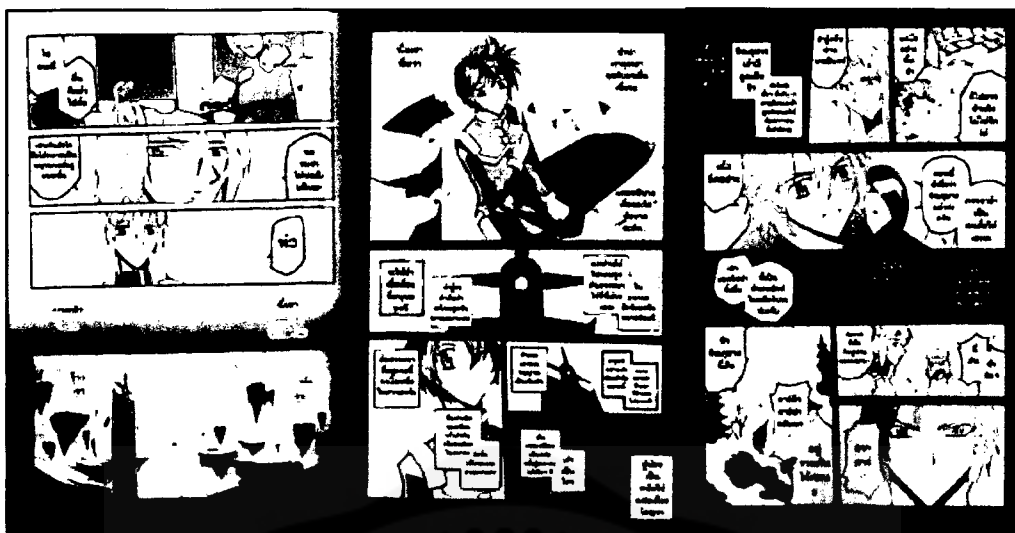
การเล่าเรื่องผ่านการลำดับเหตุการณ์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีการวางโครงเรื่องให้มีการย้อนอดีต ผู้เขียนใช้รูปแบบการนำเสนอเรื่องให้ผู้อ่านรู้ว่ากำลังย้อนอดีตโดยผ่านคำพูดและการกระทำของตัวละคร โดยหน้ากระดาษที่เป็นการแทรกการย้อนอดีต ขอบกระดาษจะมีการถมดำเพื่อแสดงถึงการกล่าวถึงอดีตเป็นลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่น หากผู้เขียนจงใจระบุช่วงเวลาจะมีการใส่ข้อความลงไป เช่น 3 วันก่อน 2 ปีก่อน ดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 75 การระบุค่าบอกเวลาในการย้อนอดีต¹

จากตัวอย่างข้างต้นการลำดับภาพย้อนอดีตในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ปรากฏกลวิธีแทรกการกล่าวถึงเรื่องราวในอดีต ที่ผู้เขียนตั้งใจนำไปสู่การย้อนอดีต มีการระบุช่วงเวลาด้วยคำบอกเวลา “2 ปีก่อน” เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง ขอบกระดาษจะมีการถมดำ เพื่อแสดงให้ผู้อ่านรู้ว่าเนื้อหาในหน้านั้นเป็นเนื้อหาในอดีต ไม่ได้อยู่ในช่วงเวลาปัจจุบัน

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 103.



ภาพประกอบ 76 การย้อนอดีตโดยตัวละคร¹

จากตัวอย่างพบว่า เนื้อหาในตอนต้นที่เป็นปัจจุบันขอบกระดาษยังมีลักษณะปกติ คือ เป็นสีขาว และค่อยๆ ไล่สีให้ทีบลงเรื่อยๆ จนกระทั่งกลายเป็นสีดำ เพื่อแสดงว่าเนื้อหาของการ์ตูน 3 กรอบด้านบนนั้นตัวละครยังอยู่ในเหตุการณ์ปัจจุบัน แต่เมื่อถึงกรอบที่ 4 ที่ล้อมรอบด้วยขอบกระดาษสีดำคือการเล่าถึงเหตุการณ์ในอดีต โดยสังเกตได้จากความนึกคิดของตัวละครที่ไม่มีกรอบล้อมรอบ นั่นคือความนึกคิด ณ ปัจจุบัน ที่กล่าวว่า “ปวดหัวจัง นี่เราตื่นอยู่รีเปล่านะ รึว่าเรากำลังฝัน นั่นเรานี้หว่า บ้านา เราถูกเข้าคุ้ยกับคนอื่นเนี่ยนะ แถมอธิบายเรื่องอะไร พังยากชะมัด” เป็นการแสดงให้เห็นถึงความสับสนในความคิดของตัวละคร

การ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงได้รับการผสมผสานวัฒนธรรมไทยกับญี่ปุ่น โดยผสมผสานเนื้อหาของการ์ตูนที่นำเรื่องราวมาจากวรรณคดีไทยกับรูปแบบการนำเสนอเรื่องแบบการ์ตูนญี่ปุ่น โดยวิธีการนำเสนอผ่านการใช้รูปแบบแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ทั้งขนาดรูปแบบแบบการ์ตูนญี่ปุ่น การใช้ตัวละครสำคัญเป็นแบบปก การใช้คำว่า “โคลง” เป็นชื่อตอน และการจัดหน้ากระดาษแบบการ์ตูนญี่ปุ่น การใช้บทสนทนาแบบการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นบทสนทนาที่นำเสนอความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ทั้งการแสดงอารมณ์ และการแสดงความคิดรวมถึงการลำดับเหตุการณ์แบบการ์ตูนญี่ปุ่น

1.3 การผสมผสานรูปแบบในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการศึกษาลักษณะการผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนสิงห์ไกรภพใช้เพียงรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นเท่านั้น ไม่ปรากฏการใช้รูปแบบวรรณคดีไทย การใช้รูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นพบทั้งลักษณะรูปแบบ การจัดหน้ากระดาษ และบทสนทนา ดังนี้

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 162-164.

ลักษณะรูปลักษณ์ของการ์ตูนสิ่งหิกรภพมีขนาดเท่ากับการ์ตูนญี่ปุ่นที่พอเหมาะกับการถืออ่าน หน้าหนักเบาสามารถเปิดอ่านมือเดียวได้ หน้าปกของหนังสือใช้รูปภาพของตัวละครสำคัญภายในเล่ม การจัดหน้ากระดาษอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีการแบ่งกรอบซึ่งไม่มีกฎตายตัว เรื่องรูปแบบ การจัดเรียง และขนาดของกรอบ มีการใช้มุมมองภาพแบบภาพยนตร์ และการใช้สกรีนโทนเพื่อเพิ่มแสงและเงาให้กับภาพ

บทสนทนาเป็นสิ่งที่ปรากฏทั้งในนิทานคำกลอนและในการ์ตูน แต่ผู้เขียนเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอบทสนทนาแบบการ์ตูนญี่ปุ่นที่แสดงความคิดและน้ำเสียงของตัวละครผ่านกรอบบอลลูน คำพูดรูปลักษณะต่าง ๆ ผู้เขียนไม่ได้เลือกสรรคำที่แสดงอารมณ์ของผู้พูดเท่ากับในนิทานคำกลอน ดังในเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังพูดด้วยความโกรธ ในนิทานคำกลอนมักจะมีความที่แสดงอารมณ์โกรธของผู้พูด เช่นคำว่า อุเหม่ เหวย เป็นต้น แต่ในการ์ตูนสิ่งหิกรภพแสดงความรู้สึกผ่านภาพสีหน้า และท่าทางของตัวละคร แสดงน้ำเสียงผ่านกรอบบอลลูนคำพูดในบทสนทนา

รูปแบบการอ่านที่พบในการ์ตูนสิ่งหิกรภพทั้งหมดคือรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้เขียนใช้รูปแบบการนำเสนอตามลักษณะการนำเสนอของการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไป ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบการอ่านนิทานคำกลอนที่เป็นคำประพันธ์ประเภทกลอนที่นำเสนอผ่านตัวอักษร สื่อรูปแบบการ์ตูนเน้นการนำเสนอด้วยรูปภาพ การนำเสนอผ่านรูปภาพในการ์ตูนสิ่งหิกรภพทำให้สามารถแสดงมุมมองการนำเสนอที่ใกล้เคียงกับภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ของเรื่องได้ครบทุกด้านทั้งมุมมอง ตัวเสียง บทสนทนา

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูนสิ่งหิกรภพมีรูปแบบการอ่านแบบการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าวรรณคดีไทย เพราะการ์ตูนสิ่งหิกรภพผลิตขึ้นเพื่อขายกลุ่มผู้อ่านที่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และคุ้นชินกับรูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่น กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนมักจะเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนโดยสังเกตจากขนาดรูปลักษณ์ รูปแบบหน้าปกว่าเป็นรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นหรือไม่ เนื่องจากการ์ตูนที่วางขายมักจะอยู่ในบรรจุภัณฑ์ห่อพลาสติกที่ทำไม่เห็นเนื้อหาข้างในเล่ม ดังนั้นผู้ผลิตจึงต้องทำรูปลักษณ์แบบการ์ตูนญี่ปุ่น

2 การผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น

ตัวละครมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง ผู้แต่งสร้างพฤติกรรมและลักษณะนิสัยของตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านเห็นแนวคิดสำคัญของเรื่อง โดยสร้างตัวละครที่มีชีวิตจิตใจ พฤติกรรมของตัวละครยังส่งผลต่อความสนุกสนานในการดำเนินเรื่อง

ตัวละคร คือ ผู้มีบทบาทในเรื่อง อาจเป็นคนหรือเทียบเท่าคนก็ได้ ในศิลปะการแต่งตัวละครในเรื่องมีความสัมพันธ์กับผู้แต่งอย่างยิ่ง คือผู้แต่งเป็น “ผู้สร้าง” ตัวละครในเรื่องขึ้นโดยกำหนดชื่อ รูปร่าง หน้าตา เพศ วัย กำหนดนิสัยใจคอ บุคลิกภาพ และกำหนดบทบาทตลอดจนโชคชะตาของตัวละครนั้นๆ จึงเท่ากับผู้แต่งทำให้ตัวละครมีตัวตน มีชีวิตอย่างแท้จริง การสร้างตัวละครให้มีชีวิตชีวาเป็นกลวิธีช่วยให้ผู้อ่านสนใจในตัวละคร และสิ่งที่ช่วยให้ตัวละครมีลักษณะที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือลักษณะที่

ตัวละครนั้นต่างไปจากตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง ผู้อ่านจะสนใจ ในความแปลกของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็น ความแปลกทางด้านร่างกาย จิตใจ หรือพฤติกรรม ดังนั้นในการสร้างตัวละครผู้แต่งมักจะคำนึงถึงลักษณะ ดังกล่าวนี้¹

การตูนสิงห์ไกรภพประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทการดำเนินเรื่องหลากหลาย ทั้งตัวละครมนุษย์ ยักษ์ ผู้มีเวทมนตร์ เป็นต้น ลักษณะของตัวละครได้มาจากการผสมผสานระหว่าง เนื้อหาวรรณคดีไทยกับรูปแบบการตูนญี่ปุ่น ผู้แต่งนำตัวละครสำคัญในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ มาสร้างสรรค์ในรูปแบบการตูนญี่ปุ่น โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับสื่อประเภท หนังสือการ์ตูนแนวต่อสู้ ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาการผสมผสานด้านตัวละครในการตูนสิงห์ไกรภพ ออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ลักษณะตัวละครในวรรณคดีไทย ลักษณะตัวละครในการตูนญี่ปุ่น และการผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการตูนญี่ปุ่น ดังนี้

2.1 ลักษณะตัวละครในวรรณคดีไทย

ตัวละครในการตูนสิงห์ไกรภพเกิดจากการผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการตูน ญี่ปุ่น ตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีความพิเศษและโดดเด่น ในด้านภูมิหลัง รูปลักษณ์ ลักษณะนิสัย และบทบาท มีจำนวน 7 ตัว ได้แก่ สิงห์ไกรภพ สร้อยสุตา เทพจินดา ท้าวจตุพัทธร พระอินทร์ ไท และหุ่นพยนต์ ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในวรรณคดีไทย 4 ด้าน คือ ภูมิหลังของตัวละคร รูปลักษณ์ของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร และบทบาทของตัวละคร ดังนี้

2.1.1 ภูมิหลังของตัวละคร

การสร้างภูมิหลังของตัวละครทำให้เห็นความแตกต่างของตัวละครและเนื้อเรื่อง มีความสมจริงมากขึ้น ชาตिकाเนตที่แตกต่างกันส่งผลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร อีกทั้งการศึกษาภูมิหลังตัวละครทำให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครมากขึ้น

2.1.1.1 สิงห์ไกรภพ: ผู้มีบุญที่พลัดพรากจากครอบครัว

สิงห์ไกรภพเป็นตัวละครเอกของการตูนสิงห์ไกรภพ ตัวละครเอกคือตัวละครหลัก ที่มีความสำคัญทำหน้าที่เป็นผู้สื่อแนวคิดของเรื่อง สายทิพย์ นุกุลกิจ กล่าวว่า “ตัวละครเอก คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งหมด”² ตัวละครเอกในการตูนสิงห์ไกรภพมีเพียงตัวเดียวคือสิงห์ไกรภพ เนื่องจากสิงห์ไกรภพ เป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดในเรื่อง เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องทั้งหมด

¹ กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2529). วรรณคดีวิจารณ์. หน้า 111-112.

² สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2534). วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. หน้า 121.

ภูมิหลังตัวละครสิงห์ไกรภพมีลักษณะดังนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ กล่าวคือ ผู้เขียนใช้ชื่อตัวละคร “สิงห์ไกรภพ” ตามในนิทานคำกลอน การคงชื่อตัวละครเอกตามสำนวนต้นฉบับปรากฏในการ์ตูนที่สร้างจากวรรณคดีไทยหลายเรื่อง เช่น การ์ตูนเรื่อง อภัยมณีซาก้า ที่สร้างมาจากนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณียังคงชื่อตัวละครเอกว่า “พระอภัยมณี” หรือการ์ตูนเรื่องขุนแผน ขุนช้าง นางพิม ที่สร้างมาจากวรรณคดีไทยเรื่องขุนช้างขุนแผน ก็ยังคงชื่อตัวละครเอกว่า “ขุนแผน” และ “ขุนช้าง” เป็นต้น

สิงห์ไกรภพเป็นบุตรของท้าวอินธุมาศกับนางจันทร์ กษัตริย์ผู้ปกครองเมืองโกฏูจา เมื่อแรกเกิดสิงห์ไกรภพถูกเทพจินดาลักพาตัว ทำให้พลัดพรากจากบิดามารดาตั้งแต่เด็ก ยักษ์พิณธูมาศรับสิงห์ไกรภพมาเลี้ยงดูและสอนวิชาต่างๆ ให้ พิณธูมาศตั้งชื่อว่าสิงห์ไกรภพเพราะกินนมนางสิงหราชทำให้มีพลังกำลังเหนือมนุษย์ทั่วไป ภูมิหลังในวัยเด็กของสิงห์ไกรภพพลัดพรากจากครอบครัว มียักษ์เป็นผู้เลี้ยงดูได้รับการผสมผสานมาจากชนบของวรรณคดีไทยที่ตัวละครเอกชายในวรรณคดีไทยหลายเรื่องพลัดพรากจากครอบครัวซึ่งเป็นภูมิหลังของตัวละครเอกในนิทาน “จักรๆ วงศ์ๆ”

2.1.1.2 สร้อยสุดา: หญิงสาวผู้เกิดจากดอกไม้

สร้อยสุดาเป็นตัวละครหญิงที่โดดเด่นที่สุดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ จึงได้รับบทเป็นนางเอกคู่กับสิงห์ไกรภพที่เป็นพระเอก การ์ตูนสิงห์ไกรภพดัดแปลงตัวละครสร้อยสุดาให้เหมาะสมกับรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ให้เป็นตัวละครที่สนับสนุนพระเอก ตัวละครสนับสนุน คือ ตัวละครที่มีส่วนช่วยให้เนื้อเรื่องดำเนินไป แต่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องไม่เท่าตัวละครเอก ดังที่ วิรลพัชร จรัสเพชร กล่าวถึงตัวละครสนับสนุน ความว่า

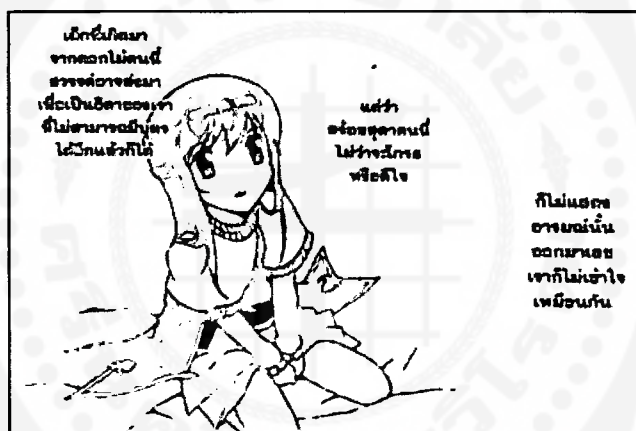
ตัวละครสนับสนุน หมายถึง ตัวละครในเรื่องที่มีส่วนช่วยให้เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องดำเนินไปด้วยดี โดยจะต้องมีการกระทำต่อเนื่องหรือเกี่ยวข้องกับตัวละครเอก ตัวละครสนับสนุนจะเป็นตัวละครที่มีบทบาทไม่เด่นเท่าตัวละครเอก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้ตัวละครเอกสมประสงค์ หรืออาจมีบทบาทในโครงเรื่องรองคู่ขนานไปกับตัวละครเอกเลยก็ได้ ตัวละครสนับสนุนเป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกเคลื่อนไปสู่จุดหมายปลายทาง¹

ตัวละครสร้อยสุดาเป็นนางเอกของการ์ตูนเรื่องสิงห์ไกรภพ โดยยังคงใช้ชื่อ “สร้อยสุดา” ตามในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ สร้อยสุดาเป็นตัวละครหญิงที่โดดเด่นที่สุดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง กล่าวคือ สร้อยสุดาเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้เกิดสงครามภายในเรื่อง ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ กล่าวถึงความสำคัญของตัวละครหญิง ดังนี้

¹ วิรลพัชร จรัสเพชร. (2555). กลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายของ “กึ่งฉัตร”. หน้า 41.

แม้ว่าวรรณคดีนิทานบางเรื่องจะไม่มีโครงเรื่องหรือแก่นเรื่องที่เน้นตัวละครหญิงโดยตรง แต่ตัวละครหญิงก็เป็นส่วนประกอบสำคัญส่วนหนึ่งที่ก่อสร้างขึ้นเพื่อให้เนื้อเรื่องสอดร้อยเข้าด้วยกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล และทำให้ผู้แต่งนำเสนอสารได้ชัดเจนขึ้น เมื่อพิจารณาแก่นเรื่องของวรรณคดีนิทานทั่วไป จะพบว่า แก่นเรื่องสำคัญอย่างหนึ่งคือความทุกข์จากความรัก อาจเป็นเรื่องที่แสดงความรุ่มร้อนของความรัก เช่น ลิลิตพระลอ เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน หรือการพลัดพรากจาก คนรัก เช่น อิเหนา รามเกียรติ์ จะเห็นได้ว่าตัวละครหญิงมีบทบาทที่ก่อให้เกิดความทุกข์นั้น

สร้อยสุดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีภูมิหลังเหมือนตัวละครสร้อยสุดาในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ กล่าวคือ สร้อยสุดาเป็น “อุปปาดิเกะ”¹ ที่เกิดมาจากดอกไม้ ท้าวจตุพัตร์และนางมณฑาดีผู้ปกครองเมืองมารันรับเลี้ยงเป็นบุตร ท้าวจตุพัตร์เลี้ยงดูสร้อยสุดาด้วยความทะนุถนอม สร้างปราสาทเพชรล้อมไว้ 7 ชั้น และให้ทหารคอยดูแลปกป้อง สร้อยสุดาไม่ได้รับภัยอันตราย



ภาพประกอบ 77 สร้อยสุดาเกิดมาจากดอกไม้

การสร้างตัวละครสร้อยสุดาในการ์ตูนให้เกิดมาจากดอกไม้ และได้รับการเลี้ยงดูจากษัตริย์เมืองยักษ์ มีที่มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพที่กล่าวถึงท้าวจตุพัตร์ผู้ปกครองเมืองมารัน มีพระมเหสีคือนางมณฑาดี แต่ไม่มีพระโอรสธิดา จึงนำเด็กผู้หญิงที่เกิดจากดอกไม้มาเลี้ยง และตั้งชื่อให้ว่าสร้อยสุดา ดังความว่า

อันโอรสบุตรหามีไม่
เลี้ยงเป็นบุตรสุดสวาทดังดวงตา
ถนอมไว้ในเขตนิเวศน์สถาน
ให้ล้อมปราสาทเพชรไว้เจ็ดชั้น

ท้าวเธอได้นางเกิดในบุปผา
ให้ชื่อนางสร้อยสุดาวิลาวัณย์
จัดทหารล้อมกำแพงแข็งขยัน
ช่วยป้องกันพระธิดายุพาพาลฯ

¹ อุปปาดิเกะ น. ผู้เกิดผุดขึ้นโดยไม่ต้องอาศัยพ่อแม่ อาศัยอดีตกรรม ได้แก่เทวดา พรหม สัตว์นรก เปรต อสุรกาย , ให้ความหมายโดยราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 1427.

² ภานุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 106.

ฝ่ายโฉมยงองค์สร้อยสุดาสมร
สถิตเหนือแท่นรัตนัชชาวล
สู่แสงยมเจียมองค์ดำรงศักดิ์
ละเลิงหลงทรงเล่นตุ๊กตา

อยู่ถาวรในปราสาทราชฐาน
แสนสำราญราศีไม่มีขาด
จนงงลักษณะได้สืบสืพระชันษา
กับบรรดาสาวสวรรค์ก้านัลใน¹

2.1.1.3 เทพจินดา: ผู้ได้รับคำสั่งให้ออกตามหาผู้มีบุญบารมี

เทพจินดาเป็นตัวละครสนับสนุนในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ดำเนินภูมิหลังตัวละครตั้งในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ คือ เป็นบุตรของพราหมณ์วีรุณฉายผู้มีความรู้เรื่อง “ไตรเพท”² และได้รับคำสั่งให้ออกตามหาผู้มีบุญบารมี เทพจินดาเชื่อฟังพ่อของตนจึงทำตามคำสั่งจนกระทั่งไปพบสิงห์ไกรภพจึงได้ลักพาตัวสิงห์ไกรภพไปจากพ่อแม่ และสวมรอยเป็นพี่ชายของสิงห์ไกรภพในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเพิ่มเหตุผลที่เทพจินดาต้องลักพาตัวสิงห์ไกรภพว่าเป็นเพราะชะตาชีวิตของเทพจินดา และสิงห์ไกรภพคือผู้ที่จะมาปกป้องโลกในอนาคต ดังตัวอย่าง

“ภารกิจของเจ้าถูกกำหนดตั้งแต่ก่อนเจ้ากำเนิด นิมิตกาพรวิโชคคือสัญญาณ!!! เทพองค์สุดท้ายของโลกจะจุติลงมายังทิศตะวันตกเฉียงใต้ จงไป!! ชะตาลิขิตให้เจ้าทั้งสอง...ปกป้องโลกใบนี้ในอนาคต”



ภาพประกอบ 78 เทพจินดาได้รับคำสั่งให้ออกตามหาจุติเทพ³

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 53.

² ไตรเพท น. ชื่อคัมภีร์ศาสนาพราหมณ์ในสมัยพระเวท มี 3 คัมภีร์ คือ ฤคเวท ยชุรเวท สามเวท , ให้ความหมายโดยราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 521.

³ ภาณุ ลีลอสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 50.

ตัวละครเทพจินดาที่ปรากฏในวรรณคดีดั้งเดิมเป็นพราหมณ์แห่งเมืองมิลิลา “พราหมณ์” เป็นคำที่คนคุ้นเคยทั้งจากในวรรณคดี พุทธประวัติ และชีวิตประจำวัน เป็นต้น เช่น วิเชียร โมรา สานนท์ พราหมณ์ทั้งสามในเรื่องพระอภัยมณี เป็นต้น พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของ พราหมณ์ ไว้ว่า “คนในวรรณะที่ 1 แห่งสังคมฮินดู ซึ่งมี 4 วรรณะ ได้แก่ พราหมณ์ กษัตริย์ แพศย์ และศูทร, ผู้ที่ถือเพศไวัณม นุ่งขาวห่มขาว เช่น พราหมณ์ ปุโรหิต พราหมณ์พฤตยาศ”¹ พราหมณ์ที่ปรากฏในปัจจุบันมีหน้าที่ในการประกอบพระราชพิธีต่างๆ ดังที่ บารมี รังสิพราหมณกุล กล่าวว่า

ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์เมื่อพระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหจักรบรมนาถ พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้ทรงสถาปนากรุงเทพฯ ขึ้นเป็นเมืองหลวงในปี พ.ศ. 2325 จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างเสาชิงช้าและเทวสถานขึ้นที่ใจกลางพระนคร แต่ต่อมาได้ย้ายเสาชิงช้ามา ณ ที่ตั้งปัจจุบันบริเวณหน้าวัดสุทัศน์ฯ และมีการประกอบพิธีพราหมณ์ทั้งในการพิธีส่วนพระองค์ พระราชพิธี และรัฐพิธีต่างๆ มาอย่างต่อเนื่อง อาทิ พระราชพิธีลงพระอู่ พระราชพิธีจารึกพระนามในพระสุพรรณบัฏ พระราชพิธีโสกันต์ พระราชพิธีปราบดาภิเษก พระราชพิธีโสกันต์ พระราชพิธีปราบดาภิเษก พระราชพิธีถือน้ำพระพิพัฒน์สัตยา พระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ พระราชพิธีตรียัมปวาย-ตรีปวาย ฯลฯ²

2.1.1.4 ท้าวจตุพักตร: กษัตริย์เมืองยักษ

ท้าวจตุพักตรเป็นตัวละครสนับสนุนที่รับบทเป็นผู้ร้ายของการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ท้าวจตุพักตรเป็นศัตรูของสิงห์ไกรภพ เนื่องจากโกรธแค้นที่สิงห์ไกรภพลักพาตัวสร้อยสุดาลูกสาวของตนหนีไป ตัวละครท้าวจตุพักตรได้รับการผสมผสานด้านภูมิหลังจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ กล่าวคือ ยังคงใช้ชื่อว่า “ท้าวจตุพักตร” เพียงแต่เพิ่มการันต์ที่คำว่าพักตร เนื่องจากในนิทานคำกลอนสะกดว่า “ท้าวจตุพักตร” ท้าวจตุพักตรได้รับสร้อยสุดาเด็กสาวที่เกิดจากดอกไม้ม้าเลี้ยงไว้และรักเหมือนลูกแท้ๆ ท้าวจตุพักตรเป็นกษัตริย์ที่ปกครองเมืองมารัน เมืองของยักษ และมีพระมเหสีชื่อนางมณฑาดี

ตัวละครท้าวจตุพักตรเป็นตัวละครที่ผู้อ่านวรรณคดีจะสามารถทราบได้ทันทีว่าเป็น “ยักษ” เนื่องจากชื่อเหมือนกับ “จตุรพักตร” ยักษที่ปรากฏในวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ “จตุรพักตรเป็นผู้ครองกรุงลงกาองค์แรก มีมเหสีชื่อนางมลิลา โอรสเป็นยักษสี่มือ ชื่อลัสเตียน อาวุธคือตรีศูล คทา และฉัตรแก้ว มีบุษบกแก้วเป็นอาภาศยานวิเศษ ท้าวจตุรพักตรนี้เป็นน้องท้าวบาลีวงศ์พรหมหรือท้าวบาลีวราช ดังนั้นในรามเกียรติ์ทศกัณฐ์จึงถือว่าตนเป็นวงศ์พรหม”³ การ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงยังคงการตั้งชื่อท้าวจตุรพักตรตามยักษที่ปรากฏในวรรณคดีไทย

¹ ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 814.

² บารมี รังสิพราหมณกุล. (2535). ศาสนาพราหมณ์ในสังคมไทยปัจจุบัน. ใน วารสารห้องสมุด. หน้า 2.

³ นาเคประทีป. (2551). สมญาภิธานรามเกียรติ์ และ ชีวิตและงานของ“นาเคประทีป”. หน้า 30-31.

2.1.1.5 พระอินทร์: เทวดาผู้ช่วยเหลือพระโพธิสัตว์

พระอินทร์เป็นตัวละครสนับสนุนที่ปรากฏในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง มีชื่อเรียกที่หลากหลาย เช่น อินทรา อัมรินทร์ สหัสไนน์ โกสิย์ เทวปติ สุรปติ มเหธร สวรรคปติ เมฆาหวา วฤตระหา สักกระ วัชร และवासะ เป็นต้น พระอินทร์มีความสามารถในการแปลงกายเห็นได้จากในวรรณคดีหลายเรื่องที่พระอินทร์มักแปลงกายลงมาช่วยเหลือตัวละครเอกเพื่อพระวงศ์ที่จุติมาจากสวรรค์ชั้นดุสิต เปรียบเหมือนพระอินทร์คือผู้ช่วยเหลือพระโพธิสัตว์ เช่น เรื่องพระเวสสันดรที่พระอินทร์แปลงกายลงมาเป็นพราหมณ์แก่เพื่อขอนางมัทรีจากพระเวสสันดร เป็นต้น พระอินทร์จึงเป็นเทวดาที่ผู้อ่านวรรณคดีคุ้นเคย ดังที่ ศักดิ์ศรี แยมันดดา กล่าวว่า

พระอินทร์เป็นเทวดาซึ่งเป็นที่รู้จักแพร่หลายที่สุด ในวรรณคดีไทยมีการกล่าวถึงพระอินทร์ในนามและฉายาต่าง ๆ อยู่เสมอ พระอินทร์จะเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือแก่มนุษย์ที่อยู่ในความทุกข์ในวรรณคดี สันสกฤตและบาลีนั้นกล่าวถึงพระอินทร์แตกต่างกัน ในวรรณคดีสันสกฤตพระอินทร์เป็นเทพที่มีความดีและความชั่วเหมือนปุถุชน ทั้งยังได้พ่ายแพ้สูญเสียแดนสวรรค์แก่พวกอสูร ส่วนในวรรณคดีบาลีนั้นพระอินทร์เป็นผู้เลื่อมใสในพระพุทธศาสนาอย่างแรงกล้า ตำแหน่งของพระอินทร์จะมีการผลัดเปลี่ยนเวียนกันเหมือนมนุษย์ในโลก แม้พระพุทธเจ้าและพระอรหันตสาวกก็ได้เคยเกิดเป็นพระอินทร์มาก่อนในอดีตชาติ¹

พระอินทร์มีพาหนะ 3 อย่าง ได้แก่ ช้าง ม้าขาว และรถ พาหนะที่สำคัญและโดดเด่นที่สุดของพระอินทร์คือเอราวัณ เอราวัณเป็นช้างที่มีรูปลักษณะมหัศจรรย์ กล่าวคือเป็นช้างเผือกขนาดใหญ่ที่มี 33 เศียร มีสระโบกขรณี กอบัว ดอกบัว กลีบบัว นางฟ้า และบริวารของนางฟ้า จำนวนมากบนงาช้าง ดังที่ ประจักษ์ ประภาพิตยากร กล่าวถึงเอราวัณ ในเทวดานุกรม ความว่า

โดยทั่วไปพาหนะของพระอินทร์คือ ช้างเอราวัณ หรือไวยราวัณ ไวยราวัณ ไวยราพต ไวยราวัต ซึ่งไม่ใช่สัตว์เดรัจฉานหรอก แต่เป็นเทพชื่อไวยราวัณเทพบุตร เมื่อพระอินทร์จะเสด็จไปไหนก็นิยมนั่งเป็นช้างเผือกให้ประทับไป ในรามเกียรติ์ก็นำมาแต่งไว้ในบทพากย์เอราวัณของรัชกาลที่ 2 ตอนอินทรชิตแปลงเป็นพระอินทร์ ดังนี้

อินทรชิตบิดเบือนกายิน	เหมือนองค์อมรินทร์
ทรงคชเอราวัณ	
ช้างนิมิตฤทธิ์แรงแข็งขัน	เผือกผ่องผิวพรรณ
สีสังข์สะอาดโอฬาร	
สามสิบสามเศียรโสภา	เศียรหนึ่งเจ็ดงา
ดังเพชรรัตนรูจี	
งาหนึ่งเจ็ดโบกขรณี	สระหนึ่งย่อมมี

¹ ศักดิ์ศรี แยมันดดา. (2545). วิทยารัตนากร: รวมบทความวิชาการอักษรศาสตร์ ของศาสตราจารย์ศักดิ์ศรี แยมันดดา. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. หน้า 152.

เจ็ดกออุบลบันดาล	
กอนหนึ่งเจ็ดดอกดวงมัลย์	ดอกหนึ่งเบ่งบาน
มีกลีบได้เจ็ดกลีบผกา	
กลีบหนึ่งมีเทพธิดา	เจ็ดองค์โสภา
แน่นน้อยลำพานงพาล	
นางหนึ่งยอมมีบิรวาร	อีกเจ็ดเยาวมัลย์
ล้วนรูปนิมิตมายา	
จันระบำร่ายสายหา	ชำเลื่องหางตา
ทำที่ดังเทพอัปสร	
มีวิมานแก้วงามบรร	ทุกเทศกฤษ
ดั่งเวชยันต์อมรินทร์ ¹	

พระอินทร์เป็นเทวดาที่มีอาวุธหลายชนิด เช่น ศร ขอ วัชระ เป็นต้น แต่อาวุธที่ทรงโปรดมากที่สุดคือวัชระ วัชระเป็นอาวุธที่มีปลายแหลม มีเงี่ยงแหลมงุ้มเห็นได้จากพระราชลัญจกรพระวชิระ พระบรมราชสัญลักษณ์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ที่มีวัชระวางอยู่บนพาน และมีรัศมีรอบ พระอินทร์ใช้วัชระในการต่อสู้ โดยวัชระสามารถปล่อยสายฟ้าได้ดังที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ตรัสดังนี้

หัตถ์ขวาถือวัชระ ซึ่งเป็นของโปรดกว่าอย่างอื่น แต่นอกจากนั้นยังมีอาวุธอย่างอื่นอีกคือ ศร ขอ ร้างแห สำหรับใช้ตลบศัตรู โปรดเสวยน้ำโสม ซึ่งทำให้มีความกล้าหาญในการสงคราม เป็นเจ้าเป็นใหญ่แห่งอากาศ เป็นผู้กำกับฤดูกาลและให้ฝน พระอินทร์นั้นใช้วัชระ (คือสายฟ้า) รบกับพญาดูรายูเป็นนิตย์²



ภาพประกอบ 79 วชิราวุธ

¹ ประจักษ์ ประภาพิตยากร. (2529). *เทวดานุกรม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. หน้า 187-188.

² มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. (2547). *เทพเจ้าและสิ่งน่ารู้*. หน้า 90.

ภูมิหลังของพระอินทร์ที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพคือที่ประทับของพระอินทร์มีแท่นทิพย์ที่อ่อนนุ่ม แต่เมื่อมีเหตุร้ายเกิดขึ้นกับผู้มีบุญบารมีแท่นทิพย์ของพระอินทร์จะสั่นไหว ดังเหตุการณ์ที่ท้าวอินธุมาศกับนางจันทรกำลังเดือดร้อนเพราะหลบหนีการตามล่าของกองคาประลัย พระอินทร์ที่สถิตอยู่บนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์เกิดพระแท่นสั่นไหว ทำให้พระอินทร์รู้ว่าเกิดเหตุร้ายในโลกมนุษย์ จึงลงมาช่วย ความว่า

พอร้อนถึงดาวดึงส์แดนดุสิต
จึงเยี่ยมบุญชรั้นวิมานชัย
เธอเลี้ยงลูกโจรร้ายจะวายชีพ
ถึงแท่นทองอุ้มสองกระษัตรา

แท่นสถิตเทวราชก็หวาดไหว
เห็นสองไทจอมกรุงแก้วโกญจา
พระอินทร์รีบจากดาวดึงส์
ระเห็จมาห้องหิมวันต์พลัน¹

2.1.1.6 โหร: โหรประจำราชสำนัก

ตัวละครสาตราในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ เป็นตัวละครที่ผู้เขียนสร้างขึ้นมาจากบทของโหรหลวงในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ตัวละครโหรประจำราชสำนักในเมืองโกญจา ทำหน้าที่ทำนายดวงชะตาให้กับกษัตริย์ และเชื้อพระวงศ์ ความเป็นไปของบ้านเมือง ดังตอนที่นางจันทรฝันว่ามีพระอาทิตย์ตกลงมาลงแท่นบรรทม นางกลืนพระอาทิตย์นั้นไว้ในอก แต่มีพิพยาจรตนหนึ่งมาชิงดวงอาทิตย์หนีไปในท้องฟ้า ทำให้เกิดแสงสว่างไปทั่วโลก โหรจึงทำนายว่านางจันทรตั้งครรภ์เป็นพระโอรสที่มีความเก่งกล้าสามารถ แต่จะพลัดพรากจากบ้านเมือง และจากนี้อีก 3 เดือน จะมีศัตรูที่พระองค์รักคิดก่อกบฏ ถ้าหากว่าตนทำนายผิดไปขอให้ประหารชีวิตตนเสีย ความว่า

พระแสงลงแจ้งเรื่องสุบินนิมิต
ก็รู้ว่กาลปักข์ประจักษ์วัน
ชะตาฟ้องสองกระษัตริย์ประหัดสะ
ประจักษ์จิตคิดคุณแล้วทูลความ
แม้้นโถมยงทรงครุฑพระโอรส
พระเคราะห์ต้องสององค์พระทรงชัย
จะพลัดพรากจากเศวตฉัตรแก้ว
ด้วยนิมิตนั้นมาติดดวงชะตา
จะมีผู้รู้ไสยศาสตร์เวท
ต่อนานไปจึงจะได้มาพบกัน
อีกสามเดือนเหมือนข้าโหรคาด
ถ้าแม่นผิดคำข้าโหรจารย์

ตาโหรคิดทูลตามเนื้อความผัน
พุกกับจันทร์สุศุกร์องค์การตาม
สุรินทะทับแซกเป็นเสี้ยนหนาม
ต้องในยามสังหารณสุรลัย
จะยั้งศเพียงพื้นแผ่นดินไหว
ราหูให้โทษถอยพระเดชา
แต่คลาดแคล้วราชภัยไม่สังขาร
หนึ่งลูกยาเมื่อจะคลอดออกจากครรภ์
มาพรากไปจากประเทศเหมือนความผัน
คินถวัลยราชเรื่องปรีชาชาญ
อรินทรราชคบบักรจะหักหาญ
จงประหารเสียให้กายข้าวายวางฯ²

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 13.

² แหล่งเดิม. หน้า 8-9.

ตำแหน่งโหราประจำราชสำนักเป็นตำแหน่งที่มีมาเป็นระยะเวลานานปัจจุบัน โหราหลวงประจำราชสำนัก สังกัดฝ่ายโหราพราหมณ์ กองพระราชพิธี ดังที่ราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายของโหราว่า “โหราเป็นข้าในราชสำนัก มีหน้าที่ทำนายดวงชะตาของบ้านเมือง ของกษัตริย์ หรือเชื้อพระวงศ์ หรือหาฤกษ์ยามในการพระราชพิธีและพิธีมงคล โดยอาศัยวิชาโหราศาสตร์ซึ่งต้องใช้วิธีคำนวณการเคลื่อนที่ของดวงดาว ปัจจุบันมักเรียกว่า โหราหลวง สังกัดฝ่ายโหราพราหมณ์ กองพระราชพิธี สำนักพระราชวัง”¹

2.1.1.7 หุ่นพยนต์: หุ่นที่เกิดจากการปลุกเสกด้วยคาถาอาคม

ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพปรากฏหุ่นมนุษย์ที่มีลักษณะและบทบาทเหมือนโกเลมคือ “หุ่นพยนต์” หุ่นที่เกิดจากการปลุกเสกด้วยคาถาอาคม ดังที่ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายของพยนต์ว่า “พยนต์ [พะย่น] น. สิ่งที่ถูกทรงวิชาอาคมปลุกเสกให้มีชีวิตขึ้น เช่น หุ่นพยนต์.”² ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพหุ่นพยนต์เกิดจากทรายนองอาคมที่สิงห์ไกรภพเสกขึ้นมาเพื่อให้ช่วยป้องกันด่านประตูหน้า ดังความว่า

จึงทูลว่าอย่าทรงปรารภร้อน	จะราญรอนสังหารผลาญยักษ์
แล้วอ้างอค์สรงชลสุคนธา	ออกนั่งหน้าแท่นรัตนัชชาวล
เห็นเสนีพี่เลี้ยงพร้อมเพรียงหน้า	จึงตรัสสั่งเสวกาปริชาหาญ
ให้เอาทรายรายรอบขอบปราการ	แล้วโหมอ่านอาคมเป่าลมไป
บรรดาทรายกลายเป็นเช่นมนุษย์	ถืออาวุธหอกปืนยี่นไสว
อันพวกเหล่าชาวนูรีก็ดีใจ	เห็นจะไม่แพ้ภัยด้วยศักดา
.....	
อยู่กำกับทัพพยนต์บนเสมา	รายรักษาป้อมปราการทวารบัง
แล้วพระองค์ทรงยนต์พลกระดาด	เสกด้วยศาสตรไสยเวทวิเศษขลัง
เป็นวิหกกินทรีมีกำลัง	ให้พร้อมทั้งโยธาพลการ
ต่างแกว่งกลอกหอกดาบดูวาวับ	ทั้งหน้าหลังคั่งคับสลบสลอน ³

หุ่นพยนต์ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีหน้าที่ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพในการสู้รบ โดยหุ่นพยนต์ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมี 2 ชนิด ได้แก่ หุ่นพยนต์ที่สร้างจากทรายที่อยู่ล้อมรอบขอบกำแพงเมืองมาลงอาคมกลายเป็นกองทัพทหาร และหุ่นพยนต์ที่สร้างจากกระดาดลงคาถาอาคมเพื่อให้กระดาดกลายเป็นนกอินทรีเพื่อเป็นยานพาหนะที่แข็งแกร่ง หุ่นพยนต์จึงเป็นตัวละครมนุษย์ที่เป็นผู้ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพด้านการสู้รบ

¹ บทวิทยุรายการ “รู้ รัก ภาษาไทย” ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2553 เวลา 7.00-7.30 น.

² ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 804.

³ พ.ณ. ประมวลumarค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 113.

2.1.2 รูปลักษณ์ของตัวละคร

รูปลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ได้รับคติความคิดจากวรรณคดีไทยเรื่อง “ลักษณะอุดมคติ” รูปลักษณ์เป็นส่วนสำคัญของตัวละครในวรรณคดี ทำให้ผู้อ่านจินตนาการและ “จำ” ตัวละครได้จากลักษณะโดดเด่นภายนอก

2.1.2.1 สิงห์ไกรภพ: ชายหนุ่มรูปโฉมงดงาม

สิงห์ไกรภพในการ์ตูนมีรูปร่างหน้าตางดงามตามลักษณะอุดมคติของตัวเอกในวรรณคดีไทย ซึ่งตรงตามนิทานคำกลอนที่สร้างให้สิงห์ไกรภพมี “รูปโฉมงดงาม” อันเป็นลักษณะอุดมคติของวรรณคดีไทย ปัทมา ทัชประเสริฐกุล กล่าวถึงพระเอกตามลักษณะอุดมคติของวรรณคดีไทยว่า “ในวรรณคดีนิทานจะไม่เน้นรายละเอียดเรื่องชาติกำเนิด แต่จะให้ความสำคัญกับรูปโฉมอันงดงาม ทั้งนี้เพราะแบบฉบับของพระเอกในวรรณคดีนิทานที่ต้องมีรูปร่างและบุคลิกลักษณะที่สง่างามและชวนให้หลงใหล ทำให้ผู้อ่านวรรณคดีรู้สึกประทับใจในความงามของพระเอก”

ในนิทานคำกลอนสร้างให้สิงห์ไกรภพมีรูปโฉมงดงาม เห็นได้จากตอนที่สิงห์ไกรภพไปยังเมืองกาลวาศเมืองของยักษ์ นางสนมกำนัลยักษ์เมื่อรู้ว่าต้องไปเข้าเฝ้าเจ้านายคนใหม่ไม่เต็มใจแต่เมื่อได้พบสิงห์ไกรภพซึ่งมีรูปโฉมงดงามก็ต่างหลงใหลจนลืมท้าวเทพท้าวสุริยวงศ์ว่า

ฝ่ายนารีที่เป็นเวรพวงเกณฑ์ห้าม	บ้างคิดความชั่วร้ายให้อายเหนียม
จะเฝ้าแทนแสนบัดสีกระดัดกระเดียม	เคยรู้เหลี่ยมเล่ห์บ้างแต่อย่างยักษ์
จะต้องเฝ้าเจ้านายฝ่ายมนุษย์	เห็นยากสุดแสนยากลำบากนัก
ฉวยผิดพลั้งหลังลายละอายนัก	ไม่รู้จักตั้งลี้กนี้กราบถวาย
ต่างจำใจไปเฝ้าให้เศร้าสร้อย	ทั้งใหญ่ย่อยแนบปราสาทราชฐาน
พวกท้าวนางต่างประณตบหมาลัย	ถวายบาญชีสนมกรมใน
สาวสุรางค์ต่างชะม้อยคอยชะม้าย	เห็นเจ้านายนวลละอองผุดผ่องใส
สำอางองค์ทรงโฉมประโลมใจ	ตะลึงตะไลหลงใหลอยู่พริ้มพราย
ต่างลี้มยักษ์รักองค์พระทรงยศ	น้อมประณตรับพักตรสมัศรมาย
พอเนตรสบหลบเลียงทำเอียงอาย	ชะม้อยชะม้ายเหมือนจะชวนให้เวียนยี่๔

2.1.2.2 สร้อยสุตา: หญิงสาวงดงามมีเสน่ห์

ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพสุนทรภู่สร้างให้สร้อยสุตาเป็นหญิงสาววัยรุ่นที่งดงาม รูปร่างดี ผิวพรรณนวลผ่อง อ่อนหวาน สมเป็นกุลสตรี น่ารัก และมีเสน่ห์ ความงามของ

¹ ปัทมา ทัชประเสริฐกุล. (2547). ภาพลักษณ์พระมหากษัตริย์ไทยในวรรณคดีสมัยอยุธยา. หน้า 5.

² พ.ณ. ประมาญมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 197.

สร้อยสุดาในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เห็นได้จากตอนที่สิงห์ไกรภพเจอสร้อยสุดาครั้งแรกก็ ตกตะลึงกับความงามทั้งรูปร่าง ผิวพรรณ กิริยาท่าทางที่อ่อนหวาน ดังความว่า

พลางเขม้นเห็นสร้อยสุดาสมร	ลอออ่อนเอาจองค์ทรงสัณฐาน
พึงแรกรู้รูปโฉมประโลมลาญ	เยาวมลายน์นั่งเลือกมัลการอง
ดังดวงจันทร์วันเพ็ญเปล่งจรัส	เป็นนวลผัดผิวฉวีไม่มีหมอง
พระเต้าตั้งดังดอกประทุมทอง	ดูขาวผ่องครัดเคร่งเต่งอร่า
เนตรขนงวงพักตร์ประไพพริ้ม	เป็นยักยัมนำรักนั้นนั้กหนา
จะแลไหนก็วิไลละลานตา	เสน่หารัญจวนบั้นป่วนใจ ¹

2.1.2.3 เทพจินดา: พราหมณ์หนุ่ม

เทพจินดาเป็นพราหมณ์ที่มีความรู้เรื่องเวทมนตร์คาถาเพราะได้เรียนมาจาก วิรุณฉายบิดาผู้รอบรู้ในคัมภีร์ศาสนาพราหมณ์อย่างแตกฉาน รูปลักษณ์ของเทพจินดาในนิทาน คำกลอนบอกเพียงว่าเป็นพราหมณ์หนุ่มจากเมืองมิลิลา ซึ่งรูปลักษณ์ของพราหมณ์ในวรรณคดีไทย มักจะนุ่งห่มชุดสีขาว ไว้ผมยาวแต่มัดมวยผมไว้ ดังที่สุนทรภู่บรรยายการแต่งกายของพราหมณ์ใน นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพว่าเทพจินดานำผ้าขาวมาจีบนุ่งเป็นกระโจม สวมสังวาล และมวยผม ความว่า

จีบกระโจมโหมพัสตรดูผุดผ่อง	สอดเสื่อกรองใส่กระดุมดูเจิดฉาย
เข็มขัดคาดเจียรระบาตสุวรรณพราย	ใส่แหวนรายนิ้วหัตถ์จัดประจง
กระหมวดมวยสวยสง่าแล้วใส่ช้อง	กรรเจียกทองวงนลาตดังราชหงส์
สวมสังวาลเพชรรัตน์กระหวัดวง	จัดประจงเข็มพัศตรพรวนราย ²

นอกจากนั้นในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพยังปรากฏจากที่เทพจินดาได้รับการ แต่งตั้งเป็นอุปราช ในพิธีมีการแต่งองค์ทรงเครื่องแบบไทย มีชฎา เครื่องทรงของกษัตริย์ ดังความว่า

เจ้าจินดาอย่างองค์ทรงสังข์กลด	พวกพราหมณ์ร่ายเวทวิเศษขยัน
แล้วทรงเครื่องเรื่องระยับจับผิวพรรณ	แก้วกุดันดังดาวแพรวพราย
สวมชฎามาลย์ดอกไม้ทัด	อร่ามเรืองเครื่องกระษัตริย์จรัสฉาย
ขัดพระขรรค์กัลเม็ดเพชรแพรวพราย	มาถวายบังคมองค์พระทรงยศ ³

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่ หน้า 57-58.

² แหล่งเดิม. หน้า 23.

³ แหล่งเดิม. หน้า 93.

2.1.2.4 ท้าวจัดพักตร์: ยักษ์ที่มีสี่หน้าแปดมือ

รูปลักษณะของท้าวจัดพักตร์ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เดิมเป็นยักษ์ที่มี 4 หน้า และมี 8 มือ เหมือนดังยักษ์ที่ปรากฏในวรรณคดีไทย ท้าวจัดพักตร์ในการ์ตูนเป็นยักษ์เหมือนในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ดังที่กล่าวในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพว่า

อันองค์เจ้าบุรุษี่สี่พักตร์

สิทธิศักดิ์ทรงมนต์ดลคาถา

เมื่อรบกันพันฟาดด้วยศาสตรา

ถูกกายาย่อยยับแล้วกลับดี¹

ทองพระกรตรึงตรีจเพชรสุหรั่ง

ข้ามรงค์นพรัตน์ประภัสสร

มงกุฎแก้วแพรพร่างกระจ่างจรัส

ทั้งแปดกรกุมศาสตรามาเกยชัย²

ผู้เขียนได้สร้างให้ท้าวจัดพักตร์มีรูปลักษณะเหมือนมนุษย์ทั่วไป มีกล้ามเนื้อที่แสดงถึงความแข็งแรง ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้แตกต่างจากภาพลักษณะของยักษ์ในสังคมไทยตามที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของ ยักษ์ ไว้ว่า

“ยักษ์ น. อมนุษย์พวกหนึ่ง ถือกันว่ามีรูปร่างใหญ่โต นากลัว มีเขี้ยววงอก ใจดำอำมหิต ชอบกินมนุษย์ กินสัตว์ โดยมากมีฤทธิ์เหาะได้จำแลงตัวได้”³



ภาพประกอบ 80 ยักษ์จักรวรรดิ

จากภาพของรูปปั้นยักษ์จักรวรรดิที่วัดพระศรีรัตนศาสดารามแสดงให้เห็นถึงรูปลักษณะของยักษ์แบบไทยที่มีรูปร่างใหญ่โต มีเขี้ยว ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับท้าวจัดพักตร์ในนิทานคำกลอนที่มีรูปลักษณะเป็นยักษ์

¹ พ.ณ. ประมวลumarค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 86.

² แหล่งเดิม. หน้า 111.

³ ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 943.

2.1.2.5 พระอินทร์: เทวดาที่มีผิวกายสีเขียว

รูปลักษณะของพระอินทร์ในวรรณคดีไทยเป็นรูปลักษณะที่พบเห็นได้จากภาพจิตรกรรมหรือรูปปั้นทั่วไปคือเทวดาที่มีร่างกายสีเขียว แต่ตามตำราทั่วไปนั้นจะพรรณาลักษณะของพระอินทร์ว่ามีผิวสีแดงหรือ สีทองบ้าง ดังที่ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ตรัสถึงพระอินทร์ว่า “นัยๆ ว่า ผิวเป็นสีแดงหรือทอง (เหตุไฉนมาถึงเราจึงกลายเป็นสีเขียวไปก็หาทราบชัดไม่ แต่ข้าพเจ้าได้พยายามตรวจค้นดูเห็นรูปที่เขียนมาจากอินเดียก็ทาเขียว เพราะฉะนั้น ไม่ใช่มาเปลี่ยนสีในเมืองเรา คงเปลี่ยนมาแต่ถิ่นเดิมเอง ว.ป.ร.)”



ภาพประกอบ 81 พระอินทร์ในวรรณคดีไทย

จากภาพแสดงให้เห็นรูปลักษณะของพระอินทร์ในวรรณคดีไทยว่าเป็นเทวดาที่มีรูปร่างงดงาม มีร่างกายสีเขียว ในมือถือวัชระ ซึ่งเป็นรูปลักษณะของพระอินทร์ที่คนทั่วไปคุ้นเคย

2.1.2.6 โหร: โหรที่มาพร้อมกระดานชนวน

รูปลักษณะของศาสตร์คือรูปลักษณะของโหรที่ปรากฏในวรรณคดีไทย ความเป็นไทยที่ปรากฏในตัวละครศาสตร์คืออุปกรณ์การทำงาน ได้แก่ “กระดานชนวน” ที่เป็นเหมือนสัญลักษณ์ของผู้ทำนาย ในการดูนงูสิงโหรภาพปรากฏสิ่งของที่มีในสมัยปัจจุบันหลายชิ้น เช่น ไมโครโฟน กีตาร์ กลองชุด เป็นต้น แต่ผู้เขียนยังคงสร้างให้ศาสตร์ใช้กระดานชนวนในการทำนาย เพื่อเป็นการรักษาเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยไว้



ภาพประกอบ 82 ศาสตร์ในบทบาทโหร²

¹ มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว. (2547). เทพเจ้าและสิ่งน่ารู้. หน้า 88.

² ภาณุ ลีลอสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 133.

2.1.2.7 หุ่นพยนต์: หุ่นที่ปั้นจากดินทราย

รูปลักษณะของโกเลมที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพคือหุ่นพยนต์ที่ปรากฏในตอนการทำสงครามระหว่างเมืองโกญจากับเมืองมารัน รูปลักษณะของหุ่นพยนต์คือมนุษย์ที่เกิดจากการนำวัสดุจากธรรมชาติมาปั้นหรือสานให้เป็นรูปร่าง จากภายในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพปรากฏรูปลักษณะของหุ่นพยนต์ 2 รูปแบบ

รูปลักษณะของหุ่นพยนต์รูปแบบแรกคือกองทัพทหารที่พร้อมด้วยอาวุธทั้งหอกและปืน หุ่นพยนต์รูปแบบนี้เกิดจากการที่สิงห์ไกรภพนำทรายที่อยู่บริเวณกำแพงปราสาทมาเสกคาถาลงไป ดังความว่า “ให้เอาทรายรายรอบขอบปราการ แล้วโอมอ่านอาคมเป่าลมไป บรรดาทรายกลายเป็นเช่นมนุษย์ ถืออาวุธหอกปืนยืนไสว”¹

รูปลักษณะที่ 2 ของหุ่นพยนต์คือนกอินทรีที่ทำจากกระดาษ สิงห์ไกรภพนำกระดาษมาเสกคาถาอาคมให้กลายเป็นนก สามารถบินบนท้องฟ้าได้ อีกทั้งยังเป็นพาหนะของสิงห์ไกรภพ ดังความว่า “แล้วพระองค์ทรงย่นต์พลกระดาษ เสกด้วยศาสตราไสยเวทวิเศษขลัง เป็นวิหคอินทรีมีกำลัง ให้พร้อมทั้งโยธาพลากร”² หุ่นพยนต์ในวรรณคดีจึงเป็นหุ่นที่ผู้มีวิชาอาคมปลุกเสกขึ้นมา มีรูปร่างเป็นหุ่นจำลองของคน สัตว์ หรือตามแต่เจตนาของผู้ปั้นว่าอยากได้รูปร่างแบบไหนให้ปั้นออกมาแบบนั้น

2.1.3 ลักษณะนิสัยของตัวละคร

ลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้รับการผสมผสานมากจากวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น เนื่องจากตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพไม่ใช่ตัวละครในอุดมคติ แต่เป็นตัวละครที่มีความสมจริง มีความคิด อารมณ์เหมือนมนุษย์ปุถุชนทั่วไป การศึกษาลักษณะนิสัยของตัวละครทำให้เห็น “ทัศนคติต่อสิ่งต่างๆ เช่น การตัดสินใจ อุปนิสัย ความจำ ความคิด เป็นต้น”³

2.1.3.1 สิงห์ไกรภพ: เกลียดคนพูดปิด

ลักษณะนิสัยของสิงห์ไกรภพในวรรณคดีไทยคือเกลียดคนพูดปิด เห็นได้จากเหตุการณ์ที่เทพจินดาโกหกสิงห์ไกรภพเรื่องที่ทั้งคู่ไม่ได้เป็นพี่น้องกันจริงๆ เหมือนดังในนิทานคำกลอนในตอนที่สิงห์ไกรภพรู้ความจริงว่าเทพจินดาโกหกตน จึงโกรธเทพจินดาถึงกับไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้อีก ดังความว่า

เมื่อครั้งอยู่คูหาพนาสน์
เพราะพรหมณ์ว่าร้ายกาชยาตกแล้ว
โอ้มีรู้อื่นสิ้นทั้งนั้น
แสนสงสารมารดากับบิดา

ฟังกุมภันท์เพียงพอบังเกิดหัว
คิดว่าพี่ของตัวจึงตามมา
ก็หมายมั่นเหมือนญาติวงศ์
มรณาหรือยังอยู่มีรู้ความ

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 113.

² แหล่งเดิม. หน้า 113.

³ อัจฉรา สุขารมณ. (2524). จิตวิทยาเบื้องต้น. หน้า 90.

แม้ใครช่วยชี้แจงตำแหน่งให้
น้อยหรือช่างชั่วช้าจินดาพราหมณ์
เช่นนี้อยู่ดูหน้ากันไม่ได้
เมื่อพบพานมารดรบิดาตน

ลูกจะไปตามติดไม่คิดขาม
จนวอนถามแล้วไม่แจ้งแห่งยุบล
จำจะไปเสาะแสวงทุกแห่งหน
ท่านยากจนจะได้ทดแทนพระคุณ¹

2.1.3.2 สร้อยสุตา: ฉลาด มีไหวพริบ

สร้อยสุตาเป็นนางเอกที่มีรูปร่างบอบบางแต่ไม่ใช่คนอ่อนแอ สร้อยสุตาในการ์ตูนเป็นผู้หญิง ฉลาด มีไหวพริบ รู้จักการเอาตัวรอด ซึ่งคุณลักษณะนี้ได้รับการผสมผสานมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เมื่อครั้งที่สร้อยสุตาและสิงห์ไกรภพกำลังหลบหนีจากทหารของท้าวจตุพัคค์ ได้พบกับพิทยาธร อนุษย์ผู้ครอบครองพระขรรค์เพชร พิทยาธรเห็นว่าสร้อยสุตาเป็นหญิงสาวสวย และคิดว่าสิงห์ไกรภพคงเป็นสามีของนาง จึงคิดจะฆ่าสิงห์ไกรภพและลักพาตัวสร้อยสุตา พิทยาธรได้เป่ายาสะกดให้สิงห์ไกรภพหลับไป สร้อยสุตาเกิดความกลัวพิทยาธร แต่ก็ยังมีสติคิดหาทางออกว่าถ้าหากตนพูดความจริงเรื่องสิงห์ไกรภพเป็นสามีจะทำให้สิงห์ไกรภพถูกฆ่า จึงคิดอุบายบอกว่าสิงห์ไกรภพเป็นเพียงพี่ชาย จากนั้นสร้อยสุตาได้วางแผนให้พิทยาธรรวบรวมพระขรรค์กับตรีเพชรไว้เมื่อพิทยาธรประมาท สร้อยสุตาจึงใช้พระขรรค์เพชรฟันคอพิทยาธรจนสิ้นใจ ดังความว่า

เจ้าพราหมณ์นี้พี่ชายมิใช่ผัว
ลูกไม่ขึ้นมีนเมื่อเหินหนีออกมา
ท่านผู้เดียวเที่ยวมาเมื่ออาวธ
แม้ทรงศีลจินดาจงปราณี
พระยาธรหอนรู้เท่าผู้หญิง

เสียเมืองตัวมาในไพรพฤกษา
จึงอุตส่าห์ปรนนิบัตินั่งพัดวี
ยักษ์มนุษย์นาคหรือเป็นฤาษี
ช่วยให้พี่พราหมณ์พื้นจะชื่นชม
หมายความว่าจริงจะคิดสนิทสนม²

2.1.3.3 เทพจินดา: ใจเย็น มีเหตุผล

ลักษณะนิสัยที่โดดเด่นของตัวละครเทพจินดาคือความใจเย็นมีเหตุผล เหตุผลที่สร้างให้ตัวละครเทพจินดาเป็นคนใจเย็นเพราะต้องอยู่เคียงข้างสิงห์ไกรภพที่มีอารมณ์ร้อน เทพจินดาจึงต้องใช้ความใจเย็น และเหตุผลเข้าหาสิงห์ไกรภพ เห็นได้จากตอนที่สิงห์ไกรภพใจร้อนจะออกตามหาสร้อยสุตาในขณะที่ตนบาดเจ็บ เทพจินดาจึงเกลี้ยกล่อมให้สิงห์ไกรภพด้วยเหตุผลว่าให้ใจเย็น อย่าวุ่นวาย ดังความว่า

นิจจาเอ๋ยเคยเหมือนเพื่อนชีวิต
จะกลับไปให้เห็นหน้าพางาม
พ่อหิวโหยโรยกำลังจะพลั้งพลาด
พี่หมายมาดคาดจิตบริสุทธิ์

เคยตามติดเคียงข้างกลางสนาม
เจ้าพราหมณ์ห้ามปรามน้องประคององค์
ไม่แคล้วคลาดทรมองสวนนวลหงส์
เคยรักองค์พระธิดาไม่ฆ่าฟัน

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 51.

² แหล่งเดิม. หน้า 77.

คงตามติดคิดผลาญสังหารยักษ์
 ปล่อยให้หนึ่งร้องแล้วจรัส

พ่อสอนพักเรี่ยวแรงให้แข็งขัน
 เทียวเก็บพรรณผลไม้มาให้หนึ่ง¹

2.1.3.4 ท้าวจัดพัศตร: เจ้าคิดเจ้าแค้น โมโหร้าย

ลักษณะนิสัยของท้าวจัดพัศตรในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพคือเป็นคนเจ้าคิดเจ้าแค้น โมโหร้าย เห็นได้จากตอนที่เทพจินดานำสาสน์มาสู่ขอสร้อยสุตาให้สิงห์ไกรภพ แต่ท้าวจัดพัศตรก็ไม่ยอมรับฟังเหตุผล เลือกที่จะทำสงครามเพียงอย่างเดียว ดังความว่า

นี่ลอบเล่นแซ่ซู้ทำดูถูก	แล้วลักลูกกูไปจนไผ่ผอม
ครั้นตามพบรบนไม่อ่อนน้อม	กูไม่ยอมยังไม่หายไม่คลายแค้น
มึงบอกท้าวเจ้าเมืองโกญจว่า	แมนโยธาที่มันตายไปหลายแสน
ให้คืนเป็นมาได้ไม่ขาดแคลน	จะหายแค้นคบอ้ายใจบัดซบ
ไม่คืนเป็นแซ่ซู้แล้วยานึก	จะทำศึกสู้ก็ไม่หลีกหลบ
มึงบอกท้าวเจ้านครอยารอนรบ	ส่งสิงห์ไกรภพมาเมืองमार
ลักลูกกูผู้ร้ายไม่หายโกรธ	จะทำโทษตามอำนาจที่อาจหาญ
ว่าดีดีมีสงทั้งวงศ์วาร	จะพลอยผลาญเสียให้ม้วยไปด้วยกัน ²

2.1.3.5 พระอินทร์: กล้าหาญ เมตตา

ลักษณะนิสัยของพระอินทร์ในวรรณคดีคือนักรบผู้กล้าหาญ “พระอินทร์ทรงเป็นนักรบที่กล้าหาญถึงขนาดได้รับสมญาว่าผู้กล้าหาญ (ศุระ) อันจะเห็นได้จากการที่โปรดปรานการรบอย่างยิ่ง แม้แต่ทันทีที่พระองค์ประสูติก็ยังทรงเอาชนะตวัชฎาได้ และการต่อสู้ก็เป็นเรื่องที่น่ากลัว แม้แต่สวรรค์และโลกก็ยังตกใจเมื่อพระอินทร์ฟาดวฤตระด้วยวัชระ และแม้ตัวผู้สร้างวัชระเองก็ยังตัวสั่นเมื่อพระอินทร์กริ้ว แต่ก็มักจะมีการสวดอ้อนวอนขอให้พระอินทร์ทำสงครามเสมอ³ ความกล้าหาญของพระอินทร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเห็นได้จากเหตุการณ์ที่พระอินทร์ต่อสู้กับอวตารที่มีพลังกำลังเหนือมนุษย์อย่างกล้าหาญ

นอกเหนือจากความกล้าหาญ ลักษณะนิสัยของพระอินทร์ในวรรณคดียังปรากฏความเมตตา เห็นได้จากเหตุการณ์ที่พระอินทร์พยายามช่วยเหลือมนุษย์อยู่หลายครั้ง “พระอินทร์เป็นเทพผู้มีเมตตากรุณา ดังปรากฏข้อความในคัมภีร์ฤคเวทหลายตอนที่แสดงอุปนิสัยของพระองค์ ในข้อนี้ โดยทั่ว ๆ ไปแล้วมักกล่าวกันว่าพระองค์เป็นผู้ช่วยเหลือผู้มีความเมตตากรุณา ไม่มีผู้ใดจะแสดงความกรุณาต่อเรานอกจากพระองค์ พระองค์เป็นผู้เกื้อหนุนมนุษย์ ผู้ช่วยเหลือ และผู้คุ้มครองชน”⁴ พระอินทร์มีบทบาทเป็นเทพผู้ช่วยเหลือในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ การกระทำของพระอินทร์คือ

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 85.

² แหล่งเดิม. หน้า 105.

³ เกื้อพันธุ์ นาคบุปผา. (2520). พระอินทร์ในวรรณคดีสันสกฤต บาลี และวรรณคดีไทย. หน้า 80.

⁴ แหล่งเดิม. หน้า 81.

การช่วยสนับสนุนสิ่งไหนที่เกรงกลัวที่มีเป้าหมายที่จะปกป้องโลก จึงกล่าวได้ว่าพระอินทร์เป็นผู้ที่มีความมุ่งหมายที่จะปกป้องโลกมนุษย์เช่นเดียวกัน แม้ว่าตนจะเป็นเทวดา ไม่ใช่มนุษย์ และหากโลกมนุษย์แตกสลายจะไม่เกี่ยวกับตน แต่พระอินทร์ก็มีความเมตตาต่อมนุษย์ ร่วมปกป้องโลกจากภัยอันตรายต่างๆ

ความเมตตาของพระอินทร์ปรากฏในนิทานคำกลอนสิ่งไหนที่เกรงกลัวตอนที่คงคาประลัยกอบกฏ ท้าวอินธุมาศกับนางจันทรหลบหนีจากคงคาประลัย เมื่อคิดว่าตนหนีไม่พ้นแล้วจึงตั้งจิตอธิษฐานขอให้เทวดาลงมาช่วย เมื่อผู้มีบุญต้องการความช่วยเหลือแทนทิพย์ของพระอินทร์จะแข็งเหมือนหินทำให้พระอินทร์รับลงมาจากรัศมีชั้นดุสิต และช่วยพาท้าวอินธุมาศกับนางจันทรไปยังสถานที่ปลอดภัยที่ห่างไกลจากพระราชวัง ความว่า

สองกระษัตริย์ชบสักรการแสงสะอื้น	แล้วแข็งขึ้นตั้งสัตย์อธิษฐาน
ขอเทวัญทั้งอันนัตถักราว	เป็นประธานทั้งอัมรินทร์
ซึ่งสัจจที่ตั้งเมตตาจิต	มิได้คิดแสวงเสกอุเบกษา
ด้วยเลียงคงคาประลัยจนใหญ่มา	ทั้งเวลากินนอนไม่ร่อนรน
มันกลับขวิดคิดร้ายทำลายล้าง	ข้าผู้สร้างสืบสายฝ่ายกุศล
เสียชีวิตก็เพราะคิดเมตตาคน	ทั้งสาธุคงเห็นเป็นพยาน
แล้วอ่อนน้อมลงเรียงศิโรเพศ	น้ำพระเนตรไหลลงน่าสงสาร
สะอื้นออดกัลลัสมฤตดิตร	สองภูบาลนั่งชบสลับไป
พอร้อนถึงดาวดึงส์แดนดุสิต	แทนสภิตเทวราชก็หวาดไหว
จึงเยี่ยมบุญชรั้นวิมานชัย	เห็นสองไทจอมกรุงแก้วโกญจา
เธอเลียงลูกโจรร้ายจะวายชีพ	พระอินทร์รับจากดาวดึงส์
ถึงแทนทองอุ้มสองกระษัตรา	ระเห็จมาห้องหิมวันต์พลัน
จึงวางที่ไทรทองรโหฐาน	ริมชายบ้านพรานเนื้อในไพรสณฑ์
ไกลกรุงแก้วโกญจาสิบห้าวัน	ขึ้นสู่ชั้นอัมพรเหมือนก่อนปางฯ ¹

2.1.3.6 โหร: จงรักภักดี

ความจงรักภักดีของโหรสะท้อนผ่านหน้าที่การทํานายให้กับกษัตริย์และบ้านเมืองด้วยความซื่อตรง เห็นได้จากเหตุการณ์ที่ท้าวอินธุมาศต้องการเก็บคงคาประลัยมาเลี้ยงไว้เป็นบุตรบุญธรรม แต่โหรไม่เห็นด้วยเพราะคงคาประลัยเป็นลูกของโจร เลยทุลทัตตานท้าวอินธุมาศตามตรงว่าไม่ควรนำลูกโจรมาเลี้ยง ขึ้นชื่อว่ามีเลือดเนื้อเชื้อไขเป็นโจรย่อมมีจิตใจโหดเหี้ยมไม่รู้จักบุญคุณเหมือนเลี้ยงเสือไว้ในบ้าน ความว่า

ตรัสให้เปลื้องเครื่องจำที่ท่าโทษ	เอื้อนพระโอษฐ์ตรัสหาเรียกมาไกล
แล้วท้าวตรัสปรึกษาเสนาใน	เด็กนี้ได้ลักขณาปรีชาชาญ

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 13.

มิควรเราเอาโทษด้วยเด็กนั้
เราจะช่วยรักษาพยาบาล
ฝ่ายซีพราหมณ์โหราเสนา
ได้ฟังตรัสพูดหัดพระองค์ไป
อันน้ำเนื้อเชื้อใจประทุษจริต
อุเบกษาทารุณในคุณคน

ไม่รู้จักเตียงสนามาสงสาร
เลี้ยงกุมารเป็นบุตรบุญธรรมไป ฯ
พร้อมสะพรั่งในพระโรงจรัสไช
ไม่ต้องในธรรมดาทั้งสากล
ทมิฬจิตไม่รู้จักในมรรคผล
ทรชนเช่นชาติพิศุขมา'

2.1.4 บทบาทของตัวละคร

ตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีบทบาทที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยวิเคราะห์การผสมผสาน บทบาทของตัวละครในวรรณคดีไทย โดยแบ่งเป็น 7 ประการ ได้แก่ สิงห์ไกรภพ: พระเอกผู้มีบุญ บารมี สร้อยสุตา: นางเอกที่รักและซื่อสัตย์ต่อพระเอก เทพจินดา: เด็กหนุ่มที่ออกตามหาผู้มีบุญ ท้าวจตุพัตร์: ศัตรูของสิงห์ไกรภพ พระอินทร์: ผู้รับคำสั่งจากพระตรีมูรติ ศาสตรา: โทรรหลวง ประจำราชสำนัก หุ่นพยนต์: หุ่นลงอาคมที่ช่วยในการต่อสู้ ดังนี้

2.1.4.1 สิงห์ไกรภพ: พระเอกผู้มีบุญบารมี

สิงห์ไกรภพเป็นตัวละครเอกในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ให้มีคุณลักษณะตามขนบของ พระเอกในวรรณคดี คือ เป็นกษัตริย์ผู้สูงส่ง มีความสามารถด้านการต่อสู้ มีคุณธรรมรักความถูกต้อง ดังที่ รัช ปุณโณทก กล่าวถึงตัวละครเอกฝ่ายชายในวรรณคดีไทย ดังนี้

ตัวละครเอกฝ่ายชายในวรรณกรรมไทยมักจะเป็นกษัตริย์หรือบุคลชั้นสูง สาเหตุที่เป็นเช่นนี้ เพราะเราได้เค้าเรื่องมาจากวรรณคดีอื่นๆ ซึ่งเป็นเรื่องราวของชนชั้นสูง บุคลิกลักษณะโดยทั่วไปของ ตัวละครเอกฝ่ายชาย คือ เป็นผู้มีบุญญาธิการความนุญช้ทั่วไป มีศิลปศาสตร์ มีของวิเศษที่ได้มาด้วย บุญญาบารมี มีคุณธรรม มีรูปร่างตามแบบฉบับของพระเอกในวรรณคดีไทย²

สิงห์ไกรภพเป็นตัวละครเอกที่มีบุญญาธิการลงมาเป็นโอรสของกษัตริย์ เมืองโกญจา และมีหน้าที่ปกป้องโลกมนุษย์จากฝ่ายอธรรม ตัวละครสิงห์ไกรภพในรูปแบบการ์ตูน ญี่ปุ่นมีลักษณะของ “ผู้มีบุญ” ตามขนบของวรรณคดีไทย ตัวเอกเกิดจากการสั่งสมความดีบุญบารมี จากชาติภพก่อนที่ส่งผลให้ชาติปัจจุบันเกิดเป็นบุตรของกษัตริย์เป็นผู้ยิ่งใหญ่ ดังที่ ศิราพร จิตะฐาน ณ ถลาง กล่าวไว้ว่า

ความคิดเรื่องผู้มีบุญ หรือมีบุญญาธิการสะท้อนให้เห็นในนิทานจักรๆ วงศ์ๆ เช่นในประเด็นที่ พระเอกมักเกิดมาจากของวิเศษ หรือพระเอกมักมีของวิเศษประจำตัว ที่น่าสังเกตคือ ในนิทานไทยเฉพาะ พระเอกหรือตัวละครเอกเท่านั้นที่มีของวิเศษ ไม่ใช่ทุกคนจะมีได้ ดังนั้นจะพบว่า พระรามเท่านั้นที่

¹ พ.ณ. ประมวลุมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 6.

² รัช ปุณโณทก. (2533). วรรณกรรมท้องถิ่น. หน้า 222.

ยกศรได้ หรือโดยทั่วๆ ไปจะพบว่า เพราะพระเอกเป็นผู้มีบุญ พระอินทร์จึงต้องคอยช่วยเหลือ ไม่ต้องตกทุกข์ได้ยาก¹

ลักษณะของผู้มีบุญที่ปรากฏในตัวละครสิงห์ไกรภพครั้งแรกคือในนิมิตแรกเกิดซึ่งเป็นเหมือนคำทำนายให้ผู้อ่านรู้ว่าตัวละครเอกเป็น “ผู้มีบุญ” ดังที่ สุภัก มหาวรรการ กล่าวว่า “ในวรรณคดีไทยเมื่อพระเอกหรือนางเอกจะเกิด ต้องมีนิมิตเพื่อแสดงบารมีของตัวเอง”² ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏนิมิตแรกเกิด ดังที่ นางจันทร์ฝันว่ามีดวงอาทิตย์ตกลงมากลางแท่นบรรทมตนได้กลิ่นพระอาทิตย์ตรงนั้นไว้ จากนั้นมีวิทยากรคนหนึ่งมาชิงดวงอาทิตย์ออกจากห้อง และพาหนีไป ศาสตราจึงทำนายความฝันว่าจะมีโอรสที่เก่งกล้า แต่จะมีผู้รู้เวทมนตร์มาพรากโอรสไป และได้กลับมาพบกันอีกในภายหลัง ความว่า

ศาสตราได้ฟังนางจันทร์เล่าความฝันว่าตนกลิ่นดวงอาทิตย์ จากนั้นมีวิทยากรคนหนึ่งชิงดวงอาทิตย์ออกจากห้อง และหนีไปบนท้องฟ้า ทำให้เกิดความสว่างไปทั่วโลก ศาสตราได้ทำนายความฝันกล่าวทูลกับท้าวอินธุมาสและนางจันทร์

“เป็นฝันพยากรณ์ที่ชัดเจนและค่อนข้างแน่นอนมากพะย่ะค่ะ”

“ค่อนข้างแน่นอน? หมายความว่าอย่างไรนะท่านศาสตรา?” ท้าวอินธุมาสถาม

“พระนางจันทร์จักประสูติโอรสที่เก่งกล้าสามารถ ทว่า...จะมีผู้รู้เวทมนตร์มาพรากโอรสไปเป็นช่วงเวลาหนึ่ง...หลังจากนั้นพระราชบุตรจึงได้คืนบัลลังก์อย่างภาคภูมิใจพะย่ะค่ะ”



ภาพประกอบ 83 คำทำนายชีวิตของสิงห์ไกรภพ³

นิมิตแรกเกิดแสดงให้เห็นถึงความเป็นผู้มีบุญของสิงห์ไกรภพผ่านสัญลักษณ์ดวงอาทิตย์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นว่านางจันทร์จะได้ลูกเป็นผู้ชายที่มีอำนาจ ดังที่

¹ ศิราพร ฐิตะฐาน ณ ถลาง. (2539). ในท้องถิ่นมีนิทานและการละเล่น. การศึกษาคติชนในบริบททางสังคมไทย. หน้า 218.

² สุภัก มหาวรรการ. (2540). การสร้างอารมณ์สะท้อนใจในบทละครเรื่องอิเหนา พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2. หน้า 12.

³ ภาณุ ลีลอสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 133.

ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต กล่าวถึงสัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่องของความฝัน ความว่า “สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นภาพดวงดาวต่างๆ เช่น ดวงอาทิตย์ หมายถึงชายที่มีอำนาจ”

การ์ตูนสิงห์ไกรภพแสดงลักษณะของ “ผู้มีบุญ” ปรากฏในตอนที่ 1 ชื่อตอน CHOSEN NAME [ชื่อนั้นคือสิงห์ไกรภพ] เปิดเรื่องโดยให้เทพองค์หนึ่งสถิตที่สวรรค์ชั้นดุสิต “เทพองค์นี้จะจุติไปเพื่อทำภารกิจใหญ่หลวง เรื่องราวของเขาคือต้องถูกกล่าวขาน ตำนานนั้นจะถูกบอกเล่าข้ามผ่านเวลาไปตราบนานเท่านาน”² เทพองค์ที่ลงมาจุติในโลกมนุษย์คือ สิงห์ไกรภพ มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า “จตุเทพ”

ความเป็นจตุเทพของสิงห์ไกรภพแสดงออกมาผ่านลักษณะภายนอกคือลักษณะของผู้มีบุญบารมี ซึ่งเป็นลักษณะของพระเอกที่จะขึ้นเป็นกษัตริย์ พิณรุมาศเห็นว่าสิงห์ไกรภพมีลักษณะแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไป โดยดูจาก “โหงวเฮ้ง” ว่าเด็กคนนี้เป็นผู้ที่ยิ่งใหญ่ ในอนาคตดังภาพ



ภาพประกอบ 84 ลักษณะของผู้ยิ่งใหญ่โดยดูจากโหงวเฮ้ง³

ลักษณะการสร้างตัวละครสิงห์ไกรภพในการ์ตูนให้เป็นจตุเทพได้รับมาจากการสร้างตัวละครสิงห์ไกรภพให้มีลักษณะของผู้มีบุญ เหตุผลที่สิงห์ไกรภพในการ์ตูนมีลักษณะเป็นผู้มีบุญ เนื่องจากผู้เขียน “เลือน” ผิดซ้ำลักษณะสำคัญของพระเอกในวรรณคดีไทย เพื่อสืบทอดขนบของไทยที่ว่าผู้ที่จะขึ้นเป็นกษัตริย์หรือเชื้อพระวงศ์ได้นั้น ต้องเป็นผู้ที่มีบุญบารมี

2.1.4.2 สร้อยสุตา: นางเอกที่รักและซื่อสัตย์ต่อพระเอก

บทบาทของตัวละครสร้อยสุตาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพคือนางเอกที่มีความรักต่อพระเอกและได้ใช้ชีวิตคู่ร่วมกัน สร้อยสุตาในนิทานคำกลอนคือนางเอกที่ยึดมั่นในความรัก แต่การ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นการ์ตูนแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) จึงมีการลดทอนเรื่องของความรักลงไป

¹ ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต. (2549). ความฝันกับเหตุร้ายในวรรณคดีไทย. ใน วารสารราชบัณฑิตยสถาน. หน้า 816.

² ภาณุ ลีลีสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 5.

³ ภาณุ ลีลีสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 3. หน้า 149.

ตัวละครนางเอกจึงถูกปรับบทบาทจากนางเอกที่บูชาความรักและซื่อสัตย์ต่อพระเอก ให้เป็นผู้ช่วยเหลือพระเอกเพื่อให้สอดคล้องกับแนวเรื่องที่เป็นการ์ตูนต่อสู้

แม้ว่าการ์ตูนสิงห์ไกรภพจะมีการลดทอนเรื่องความรักลง แต่ก็ไม่ใช่ทิ้งความสัมพันธ์ระหว่างพระเอก และนางเอก เพียงแต่ความสัมพันธ์ของทั้งสองต้องอยู่บนพื้นฐานของเหตุและผล ดังจะเห็นได้จากตอนที่สิงห์ไกรภพรู้ความจริงเรื่องชาติกำเนิดของตน ทำให้เสียใจมากที่ถูกเทพจินดาโกหกหลอกลวง สิงห์ไกรภพจึงแตกหักกับเทพจินดา และออกเดินทางคนเดียว ช่วงเวลานั้นสิงห์ไกรภพรู้สึกโดดเดี่ยว และคิดว่าตนไม่เหลือใคร จนกระทั่งได้มาพบกับสร้อยสุดาในร่างมนุษย์เป็นครั้งแรก ทำให้สิงห์ไกรภพมีความหวังที่ยังมีคนอยู่เคียงข้าง จึงเข้าไปกอดสร้อยสุดาด้วยความดีนัตน สร้อยสุดาได้ปลอมสิงห์ไกรภพและกล่าวว่าจะอยู่เคียงข้างสิงห์ไกรภพตลอดไป เพราะว่าตนมีหน้าที่สนับสนุนสิงห์ไกรภพอย่างสุดความสามารถ ดังภาพ

สิงห์ไกรภพที่กำลังเศร้าเมื่อได้พบกับสร้อยสุดาก็ร้องไห้และโผเข้ากอดสร้อยสุดา

"ตะ...เดี่ยวสิ สิงห์ไกรภพ ฉัน ฉัน"

"ฉันนี้กลัวจะเสียเธอไปอีกคนแล้ว" สิงห์ไกรภพสะอื้น สร้อยสุดาจึงปลอมสิงห์ไกรภพ

"ไม่เป็นไร ฉันอยู่ที่นี่ ไม่เป็นไรสิงห์ไกรภพ ฉันยังอยู่ที่นี่และจะอยู่กับเธอตลอดไป นั่นก็เพราะว่าหน้าที่ของฉันคือสนับสนุนเธออย่างสุดความสามารถไงล่ะ!"



ภาพประกอบ 85 สร้อยสุดามีหน้าที่สนับสนุนสิงห์ไกรภพ¹

2.1.4.3 เทพจินดา: เด็กหนุ่มที่ออกตามหาผู้มีบุญ

เทพจินดาเป็นตัวละครสนับสนุนที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องอย่างมาก เริ่มจากบทบาทแรกในวัยเด็กที่ได้รับคำสั่งจากบิดาให้ออกตามหาผู้มีบุญ หลังจากที่บิดาเสียชีวิต เทพจินดา ก็ออกตามหาผู้มีบุญและได้พบกับสิงห์ไกรภพ จึงลักพาตัวสิงห์ไกรภพมา ความว่า

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 70-71.

เมื่ออัศจรรย์วันประสูติพระหนอนาม	สุธาวาสหวันไหว้ทุกกรุงศรี
วิธนายพองจะวายวางชีวี	พลิกคัมภีร์อ่านดูก็รู้พลัน
จึงเรียกบุตรสุดสวาทมาบอกเหตุ	ซึ่งอาเพศหวันไหว้ทั้งไอศวรรย์
ผู้มีบุญจุลจักรออกจากครรรภ์	จงสำคัญหรีดตามตำรา
พ่อวอดวายสายสุดสวาทแสง	ในตำแหน่งท่านผู้มีวาสนา
จะได้พึงหนึ่งจงจำเอาตำรา	ลักขณาจุลจักรให้แจ้งใจ
.....	
คิดถึงคำพ่อร่ำรำพันสอน	จำจะจรไปเสาะแสวงหา
ที่มีบุญจุลจักรพรตตรา	เปิดตำราอ่านดูก็รู้ความ
หรือกระษัตริย์สุริยวงศ์พระองค์เอก	จากเศวตฉัตรอยู่ป่าหนาม
จะไปหาข้าไทมิให้ตาม	กุมารพราหมณ์เสร็จจึ่งแล้วแต่งกาย ¹

เทพจินตาคือตัวละครที่ได้รับการผสมผสานมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ โดยรับบทเป็นพี่ชายบุญธรรมผู้ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพ บทบาทผู้ช่วยเหลือพระเอกของเทพจินตา ได้รับการผสมผสานจากวรรณคดีไทยที่มักมีบทบาทผู้ช่วยเหลือพระเอก เช่น ในเรื่องรามเกียรติ์ มี หนุมาน เป็นผู้ช่วยเหลือพระราม เป็นต้น

2.1.4.4 ท้าวจัดพักตร์: ศัตรูของสิงห์ไกรภพ

บทบาทของท้าวจัดพักตร์ในวรรณคดีไทยคือเป็นผู้ร้าย ศัตรูของสิงห์ไกรภพ ภายในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพแสดงให้เห็นว่าท้าวจัดพักตร์โกรธแค้นสิงห์ไกรภพที่ลักลอบคบหา กับสร้อยสุดาลูกสาวของตน ความโกรธแค้นของท้าวจัดพักตร์ทำให้เกิดการต่อสู้กับสิงห์ไกรภพ หลายครั้ง และนำมาสู่การทำสงครามระหว่าง 2 เมือง

บทบาทศัตรูของสิงห์ไกรภพเกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์ที่ท้าวจัดพักตร์ถูก อวตารเป่าหูให้เกลียดสิงห์ไกรภพทำให้ท้าวจัดพักตร์โกรธแค้นสิงห์ไกรภพจนเป็นอย่างมาก ความโกรธแค้นภายในจิตใจของท้าวจัดพักตร์เป็นจุดอ่อนทำให้อวตารเปลี่ยนเจตนาที่ดีของ ท้าวจัดพักตร์ที่อยากปกป้องชาวเมืองให้อยู่อย่างสงบสุข ไปเป็นเจตนาร้ายที่ต้องการเป็นผู้ปกครอง โลก และเริ่มต้นสงครามครั้งยิ่งใหญ่ ดังความว่า

"สงบสุขไซ้ใหม่ ก็คงสงบสุขแหละน่าเพราะเมืองนี้ถูกปกครองโดยท่านยังงี้ละ"

"มันต้องเป็นอย่างนั้นอยู่แล้ว เพราะข้าปกป้องคนของข้ามาโดยตลอด"

"แล้วทำไมตอนนี้ท่านจึงเป็นทุกขีได้ถึงขนาดนี้ละ?"

"ก็เพราะว่าอาณาจักรอื่นๆ นะสิ!! อาณาจักรพวกนั้นมันมารุกรานอาณาจักรของข้า ถ้ายังเป็นอย่างนี้ต่อไป ถึงตอนนี้ข้ายังปกป้องพวกเขาได้ แต่เมื่อข้าหมดอายุขัยสงครามกับความขัดแย้งจะต้องเข้ามา กลืนกินมารันแน่!!"

"ที่มารันสงบสุขได้แบบนี้ก็เพราะมีท่านเป็นผู้ปกครองงี้ละ"

¹ พ.ณ. ประมวลมวณ. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 22-23.

"เอ๋?"

"แต่ที่อาณาจักรอื่นๆไม่สงบสุขก็เพราะว่าขาดผู้นำอย่างท่าน ปัญหานี้แก้ไม่ยากเลย ท่านก็เป็นผู้ปกครองเองซะเลยสิ... โลกใบนี้นะ!? โลกที่อยู่ใต้ปกครองของท่าน ต้องเป็นโลกที่สงบสุขแน่ๆ ข้ามีพลังที่ช่วยให้ท่านทำแบบนั้นได้นะ?"



ภาพประกอบ 86 อวตารเป่าหูก้าวจับผู้พิทักษ์

2.1.4.5 พระอินทร์: ผู้รับคำสั่งจากพระตรีมูรติ

พระอินทร์เป็นเทพเจ้าที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ถึงแม้ว่าพระอินทร์เป็นเทพที่ยิ่งใหญ่ แต่มีอำนาจรองจากตรีมูรติที่เป็นผู้มอบคำสั่งให้แก่พระอินทร์ไปช่วยเหลือโลกมนุษย์ เนื้อหาเรื่องอำนาจของพระอินทร์ที่ยู่รองจากพระตรีมูรติ ซึ่งได้แก่ พระพรหม พระวิษณุ และพระศิวะ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวตรัสถึงพระอินทร์ในคัมภีร์ไตรเพทว่า “พระอินทร์เป็นมูลรากแห่งศาสนาพราหมณ์นั้น พระอินทร์เป็นพระเจ้าใหญ่ยิ่งกว่าเทพยดาทั้งหลาย นับว่าเป็นพระเจ้าแห่งฟ้า เป็นผู้ถือไว้ซึ่งอสุนิบาต และเป็นผู้บันดาลให้ฝนตก เพื่อบำรุงพืชผลทั้งปวงในแผ่นดิน ต่อมาภายหลังเกิดมีพระเป็นเจ้าทั้ง 3 ชั้น พระอินทร์จึงนับถือลดหย่อนลงมาเป็นชั้นรอง”

การ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏบทบาทของพระอินทร์ขณะรับคำสั่งจากตรีมูรติให้ช่วยดูแลสิงห์ไกรภพ ซึ่งเป็นกษัตริย์ที่กำลังหยุดยั้งการเกิดสงครามครั้งใหญ่ที่สามารถทำลายโลกได้ พระอินทร์จึงเปรียบเสมือนผู้ส่งสารจากตรีมูรติ เห็นได้จากตอนที่พระอินทร์เข้าพบตรีมูรติ และตรีมูรติมอบหมายหน้าที่สำคัญให้แก่พระอินทร์คือการช่วยเหลือสิงห์ไกรภพ เพื่อให้สิงห์ไกรภพปกป้องโลกได้สำเร็จ โลกจะได้ไม่ถูกทำลายลง ความว่า

“หมายความว่ายังไ้กันตรีมูรติ!! ที่ว่าจะทำลายพิภพมนุษย์นะ!?” พระอินทร์ถามตรีมูรติด้วยน้ำเสียงตกใจ

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2554). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 11. หน้า 90-93.

² มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. (2547). เทพเจ้าและสิ่งน่ารู้ หน้า 87.

“นี่ไม่ใช่การตัดสินใจของพวกเขา แต่เป็นการคำนวณของปราสาททั้ง 3 ผลของการคำนวณออกมาว่าที่เทียบ่าเกิดมามีความคิดของตนเองขึ้นมา นั่นมีลักษณะเหมือนโรคระบาดของพวกมนุษย์ หากปล่อยไว้พิภพอื่นๆ ที่มีกระแสแอสทริลเหมือนกันก็อาจมีความคิดของตนเองขึ้นมาอีก ถ้าปล่อยให้เป็นแบบนั้นจักรภพทั้งหมดจะต้องล่มสลายแน่!” ดรีมูรติทั้งสามตอบพระอินทร์

“แต่พวกท่านเลือกที่จะเชื่อใจพวกเขาไม่ใช่เหรอ?”

“ใช่ จนถึงตอนนี้เรายังเชื่อใจ เพราะฉะนั้นเราจึงต้องฝากท่านแล้วละ พระอินทร์...” ดรีมูรติฝากฝังการเปลี่ยนแปลงโลกมนุษย์ไว้กับพระอินทร์



ภาพประกอบ 87 พระอินทร์รับคำสั่งจากดรีมูรติ¹

พระอินทร์เป็นตัวละครที่ปรากฏในวรรณคดีไทยบ่อยครั้ง ผู้อ่านวรรณคดีจะคุ้นเคยว่าพระอินทร์คือเทพผู้ช่วยเหลือตัวละครเอก ดังที่ ศักดิ์ศรี แยมน์ดดา กล่าวไว้ว่า “ผู้ที่อ่านวรรณคดีไทยย่อมจะเคยพบชื่อพระอินทร์บ่อยๆ ปรากฏในวรรณคดีเล่มไหนบ้างเล่มนี้บ้าง จนดูเหมือนกับว่าถ้าจะมีเรื่องราวของเทวดาเข้ามาแทรกหรือเข้ามามีบทบาทตอนหนึ่งตอนใดแล้ว เทวดาองค์นั้นๆ ก็มักจะเป็นพระอินทร์เสมอ”² ในการตุนสิงห์ไกรภพก็เช่นเดียวกัน พระอินทร์ทำหน้าที่เป็นเทพองค์สำคัญในเรื่อง

ความช่วยเหลือจากพระอินทร์ที่ปรากฏในการตุนสิงห์ไกรภพ เริ่มตั้งแต่สิงห์ไกรภพยังอยู่ในครรภ์ของนางจันทร ในเวลานั้นเมืองโกญจาถูกกองคาประลัยก่อกบฏ ขณะที่ทหารของกองคาประลัยกำลังจะสังหารท้าวอินธุมาศและนางจันทร พระอินทร์จึงเข้ามาช่วยไว้และพาทั้งคู่หลบหนีได้อย่างปลอดภัย สิงห์ไกรภพจึงได้ถือกำเนิดมา ดังตัวอย่าง

พระอินทร์เข้ามาช่วยท้าวอินธุมาศกับนางจันทรโดยการหยุดเวลาขณะที่ทั้งคู่กำลังจะถูกสังหาร

“ท่านเจ้าเมือง” พระอินทร์เรียกท้าวอินธุมาศ

“ท่าน?”

¹ ภาณุ ลีลิสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 12. หน้า 7-9.

² ศักดิ์ศรี แยมน์ดดา. (2545). วิทยารัตนการ: รวมบทความวิชาการอักษรศาสตร์ ของศาสตราจารย์ศักดิ์ศรี แยมน์ดดา. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. หน้า 152.

“อนาคตที่มาถึงไม่เหมือนกับที่เจ้าเคยเห็นใช่ไหม” พระอินทร์ถามท้าวอินธุมาศที่กำลังมองเหตุการณ์รอบข้างเต็มไปด้วยการต่อสู้ ความตาย และการสูญเสีย”

“อย่าไปแตะต้องพวกเขาเชียวนะ ข้าได้ทำการแทรกพวกเจ้าลงในมิติเวลานี้แล้ว หากเจ้าไปสัมผัสสิ่งมีชีวิตอื่น อำนาจจากการหยุดเวลาของข้าจะคลายลง และพวกเจ้าจะกลับไปสู่ช่วงเวลาสามัญ”

“ทำไมช่วยแค่พวกข้า 2 คนล่ะ” ท้าวอินธุมาศสงสัย

“ยังไม่ถึงขนาด...น่าจะเป็นคำที่เข้าใจง่ายสำหรับมนุษย์นะ”



ภาพประกอบ 88 พระอินทร์ช่วยเหลือบิดามารดาของสิงห์ไกรภพ¹

ตัวละครพระอินทร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพแสดงให้เห็นการผสมผสานด้านบทบาทของตัวละครที่ในวรรณคดีไทยที่มีบทบาทเป็นเทพผู้ช่วยเหลือตัวละครเอกที่เป็นคนดีมีคุณธรรม “โดยมาก พระอินทร์มักมาช่วยแก้สถานการณ์ยามคับขันให้กับฝ่ายคนดีที่ตกทุกข์ได้ยากเสมอ”²

2.14.6 โหร: โหรหลวงประจำราชสำนัก

“โหร” เป็นตัวละครปรากฏในวรรณคดีหลายเรื่อง มีบทบาทที่เด่นชัดเรื่องการทำนาย โดยเฉพาะการทำนายให้กับผู้ปกครองประเทศในเรื่องที่มีความสำคัญ และส่งผลกระทบต่อความเป็นไปของราชวงศ์ และการออกศึกสงคราม ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีตัวละครโหรอยู่ 1 คน ใช้ชื่อว่า “ศาสตรา” หน้าที่หลักของศาสตราคือการทำนาย เป็นโหรหลวงประจำราชสำนักในเมืองโกญจา ภายในเรื่องปรากฏการทำนายของศาสตราหลายครั้ง เริ่มจากการทำนายเกี่ยวกับฤกษ์ดีที่จะออกรบ ดังตัวอย่าง

¹ ภาณุ ลิ้มสวาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 14-15.

² เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. (2548). เทวกำเนิด. หน้า 69.

“ข้าได้จับยามสามตาดูให้แล้ว คิดว่าช่วงสายของวันพรุ่งนี้พวกมันน่าจะเดินทางผ่านช่องแคบปากมารเข้ามาในเขตมหานคร... หากจะออกเดินทางช่วงรุ่งสางจะเป็นฤกษ์ดีอย่างยิ่งพะยะค่ะ” ศาสตราจารย์รายงานต่อท้าวอินธุมาศ ขณะกำลังวางแผนจับโจรที่ล่องล้าเข้ามาในเขตเมืองโกญจา



ภาพประกอบ 89 โหรทำนายเรื่องการสู้รบ¹

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่าศาสตราจารย์ใช้วิธีการ “จับยามสามตา” ในการทำนายการจับยามสามตาเป็นรูปแบบการทำนายแบบไทย ที่ปรากฏในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง เช่น ในเรื่องเทพวิสัย มีการจับยามสามตาเพื่อคาดการณ์การเดินทางของข้าศึกในตอนที่พระเทพวิสัยรบกับเมืองหิรัญ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของ ยามสามตา ดังนี้

ชื่อวิธีจับยามของหมอดู ใช้นับตามหลัก 3 หลัก คือ อาทิตย์ จันทร์ และอังคาร เวียนกันไป โดยนับขึ้นต้นที่อาทิตย์ ถ้าวันจับยามเป็นวันข้างขึ้น ให้นับเวียนขวาจากอาทิตย์ไปยังจันทร์และอังคาร ถ้าวันจับยามเป็นวันข้างแรม ให้นับเวียนซ้ายจากอาทิตย์ไปยังอังคารและจันทร์ แล้วทำนายตามตำรายามสามตาหรือตรีเนตร²

การทำนายที่ปรากฏบ่อยครั้งในวรรณคดีไทยคือการทำนายจากความฝันในการ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏเหตุการณ์ที่ศาสตราจารย์ทำนายความฝันของนางจันทร์ ซึ่งเนื้อหาของเหตุการณ์นี้ตรงกับในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ คือนางจันทร์ฝันว่ากลืนดวงอาทิตย์เอาไว้ จากนั้นมีวิหยาธรตนหนึ่งดึงดวงอาทิตย์ออกมาจากท้อง และหนีไปบนฟ้า ทำให้เกิดแสงสว่างไปทั่วโลก ความฝันนี้ ศาสตราจารย์ทำนายว่านางจันทร์ได้ตั้งครุฑ จะให้กำเนิดพระโอรสที่เก่งกล้าสามารถ แต่จะมีผู้รู้เวทมนตร์มาลักพาตัวไป หลังจากนั้นพระโอรสโตขึ้นจึงจะได้คืนบัลลังก์อีกครั้ง ดังตัวอย่าง

¹ ภาณุ ลีลือสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 30.

² ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. หน้า 950.

"ท่านกลืนดวงอาทิตย์เอาไว้ จากนั้นวิทยารรตนหนึ่งก็ตั้งมั่นไปจากท้องหนีไปบนฟ้าทำให้เกิดความสว่างไปทั่วโลก..."

"รายละเอียดซ้ำจำไม่ได้มากนัก แต่รวมๆ ก็ราวนี้แหละจะ" นางจันทร์ตอบศาสตรา

"พะยะค่ะ เป็นผืนผยากรณ์ที่ชัดเจนและค่อนข้างแน่นอนมากพะยะค่ะ" ศาสตรากราบทูลด้วยความกังวลใจ

"ค่อนข้างแน่นอน? หมายความว่ายังงั้นท่านศาสตรา?" ท้าวอินธุมาศถาม

"พระนางจันทร์จักประสูติโอรสที่เก่งกล้าสามารถ ทว่า... จะมีผู้รู้เวทมนตร์มาพรางโอรสไปเป็นช่วงเวลาหนึ่ง หลังจากนั้นพระราชบุตรจึงได้คืนบัลลังก์อย่างภาคภูมิพะยะค่ะ"

"เท่านี้รี..?" ท้าวอินธุมาศถามย้ำ

"ไม่! อีก 2 ไม่... อีกประมาณ 3 เดือน จะมีผู้ใกล้ชิดพระองค์ท่านคิดก่อกบฏล้มราชบัลลังก์โกญจา ขอให้ท่านระวังพระองค์ให้มาก หากข้าทนายผิดไป ขอให้ประหารข้าได้เลยพะยะค่ะ..."

"จริงรี..." ท้าวอินธุมาศถามด้วยความตกใจหลังจากได้ยินคำทำนาย

"พะยะค่ะ!!!" ศาสตรารับคำ



ภาพประกอบ 90 ศาสตราทำนายความฝันนางจันทร์¹

เหตุการณ์การทำนายส่วนมากเป็นเรื่องที่มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เนื่องจากตัวละครโหรมีความสำคัญในวรรณคดีไทย และไม่มีบทบาทสำคัญในการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงจำเป็นต้องรักษาตัวละครโหรไว้เพื่อสืบทอดขนบเรื่องการทำนาย โหราศาสตร์ของไทย การสร้างตัวละครศาสตราขึ้นมาจึงเป็นการผสมผสานเนื้อหาความเป็นไทยจากวรรณคดีไทย ให้ผลงานที่อยู่ในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นยังคงมีเอกลักษณ์แบบไทย

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 133-134.

2.1.4.7 หุ่นพยนต์: หุ่นลงอาคมที่ช่วยในการต่อสู้

บทบาทโกเลมในวรรณคดีไทยคือหุ่นพยนต์ที่ปรากฏในนิทานคำกลอน **สิงห์ไกรภพ** ในนิทานคำกลอน**สิงห์ไกรภพ**ปรากฏบทบาทของหุ่นพยนต์ 2 บทบาท ได้แก่ หุ่นพยนต์ที่สร้างจากทรายที่อยู่ล้อมรอบขอบกำแพงเมืองมาลงอาคมกลายเป็นกองทัพทหารเพื่อช่วยในการสู้รบ ดังความว่า “**ให้เอาทรายรายรอบขอบปราการ แล้วโอบอ่านอาคมเป่าลมไป บรรดาทรายกลายเป็นเช่นมนุษย์ ถืออาวุธหอกปืนยี่นไสว**”¹ และอีกบทบาทหนึ่งคือนำกระดาศมาเสกคาถาอาคมเพื่อให้กระดาศกลายเป็นนกอินทรีเพื่อเป็นยานพาหนะที่แข็งแรง และสามารถบินบนอากาศได้ ดังความว่า “**แล้วพระองค์ทรงย่นต์พลกระดาศ เสกด้วยศาสตรไสยเวทวิเศษขลัง เป็นวิหคอินทรีมีกำลัง ให้พร้อมทั้งโยธาพลากร**”²

2.2 ลักษณะตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น

ตัวละครในการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ**มีลักษณะที่รับมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นหลายประการ ทั้งด้าน ภูมิหลัง รูปลักษณ์ ลักษณะนิสัย และบทบาท ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงศึกษาลักษณะตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยแบ่งเป็น 4 ประการ ได้แก่ ภูมิหลังของตัวละคร รูปลักษณ์ของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร และบทบาทของตัวละคร ดังนี้

2.2.1 ภูมิหลังของตัวละคร

ภูมิหลังของตัวละครในการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ**ส่วนมากมีลักษณะคล้ายกับในนิทานคำกลอน**สิงห์ไกรภพ** แต่ผู้เขียนได้เพิ่มความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) ของการ์ตูนญี่ปุ่นลงในการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ** ผู้วิจัยแบ่งภูมิหลังของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นออกเป็น 7 ประการ ได้แก่ **สิงห์ไกรภพ**: จุติเทพที่ลงมาเกิดบนโลกมนุษย์ สร้อยสุดา: จุติเทพองค์ที่สอง เทพจินดา: นักเวทสายนักบุญ ท้าวจตุพักตร์: กษัตริย์ที่แสนดี พระอินทร์: เทพที่มีอำนาจ ศาสตรา: ผู้ใช้เวทย์ ผู้พยากรณ์ และโกเลม: ข้าราชการของชาวยิว ดังนี้

2.2.1.1 สิงห์ไกรภพ: จุติเทพที่ลงมาเกิดบนโลกมนุษย์

ตัวละคร**สิงห์ไกรภพ**ในการ์ตูนเพิ่มภูมิหลังของ**สิงห์ไกรภพ**ว่าเป็นเทพองค์หนึ่งบนสวรรค์ที่จะมาจุติบนโลกมนุษย์เพื่อทำภารกิจครั้งใหญ่ที่จะถูกเล่าขานเป็นตำนานต่อไป ซึ่งภารกิจที่ยิ่งใหญ่คือการปกป้องโลก จะเห็นว่าภูมิหลังของพระเอกได้กำหนดบทบาทผู้พิทักษ์ไว้ก่อนที่พระเอกจะเกิด ซึ่งการกำหนดภูมิหลังรูปแบบนี้ทำให้ผู้อ่านรู้จุดมุ่งหมายของเรื่อง ดังความว่า

¹ พ.ณ. ประมวลุมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 113.

² แหล่งเดิม. หน้า 113.

“มีอะไรี่ฮะพระอินทร์ นั่นเทพกำลังจะลงไปจูดินนี่...?”

“เทพองค์นี้กำลังจะจูดลงไปเพื่อทำภารกิจใหญ่หลวง มิใช่แต่หน้าที่ที่เกิดขึ้นแล้วจบลง... แต่เรื่องราวของเขายังต้องถูกเล่าขาน การเดินทางของเขาจะเป็นที่จดจำของผู้ทุกคน”



ภาพประกอบ 91 สิงห์ไกรภพคือจูดิเทพที่ต้องปกป้องโลก¹

2.2.1.2 สร้อยสุดา: จูดิเทพองค์ที่สอง

การ์ตูนสิงห์ไกรภพเพิ่มภูมิหลังของสร้อยสุดาให้เป็นจูดิเทพองค์ที่ 2 ที่ลงมาเกิดบนโลกมนุษย์เพื่อที่จะช่วยเหลือสิงห์ไกรภพในการทำภารกิจที่ยิ่งใหญ่คือการปกป้องโลก สร้อยสุดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพยังคงเป็นเด็กผู้หญิงที่เกิดจากดอกไม้ม และได้ท้าวจตุพัฏฐ์ราชายักษ์ผู้ปกครองเมืองมารันเป็นผู้เลี้ยงดู แต่ก็เพิ่มเติมภูมิหลังก่อนการเกิดของสร้อยสุดาว่า สร้อยสุดาเกิดจากการทำงานอย่างหนักของปราสาทแก้ว ปราสาทเงิน ปราสาททอง ที่อยู่บนสวรรค์ชั้นดุสิต ดังในบทสนทนาระหว่างพระอินทร์กับตรีมูรติเรื่องการกำเนิดของจูดิเทพองค์ที่ 2 ความว่า

“แล้วท่านมหาเทพทั้ง 3 มีอะไรจะรับสั่งต่อข้ารีครับ” พระอินทร์มาเข้าเฝ้าตรีมูรติ

“ปราสาทแก้ว เงิน ทอง ไม่สิ... เบลล์ดันตี อูร์ด กับสคัลด์กำลังทำงานอย่างหนัก ท่านก็พอรู้แล้วใช่ไหมพระอินทร์”

“แน่นอนครับ ทั้ง 3 เป็นแหล่งถักทอชะตาชีวิตมนุษย์ที่ต้องทำงานตลอดเวลา การป้องกันอื่นเข้าไปกลางคันอาจทำให้ระบบโอเวอร์ฮีทเมื่อไรก็ได้”

“แต่น่าเสียดายที่เราไม่มีทางเลือกอื่น สิ่งที่เราจะให้เจ้าดูคือนี้ ที่เห็นเป็นสนามพลังแอนติแอสทริลขนาดใหญ่ที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า ณ ปัจจุบันมันถูกทางครอบคลุมโลกอยู่ นอกจากแสงแล้ว คลื่นเสียง แม่เหล็กไฟฟ้า พลังวิญญาณ หรือแม้แต่เทพอย่างพวกเราก็ไม่สามารถผ่านไปได้เลย มันถูกสร้างขึ้นหลังจากที่

¹ ภาณุ ลีลิสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 32-33.

เจ้ากับเอราวันออกมาสู้กับเจ้าแอสทริลปริศนานั้นประมาณ 140 วินาที ซึ่งโลกที่ไม่มีเทพ ไม่มีปิศาจ รู้ไหม มันหมายถึงอะไร..." ตริมูรติถามพระอินทร์

"ครับ กำเนิดพิสุทธิ์"

"ซึ่งแน่นอนเทพองค์สุดท้ายที่ได้จุติไปในเวลานั้นพอดีคือความหวังของเรา แต่ทางเราก็คงไม่ได้นั่งเฉย พอละจะได้รียัง..."

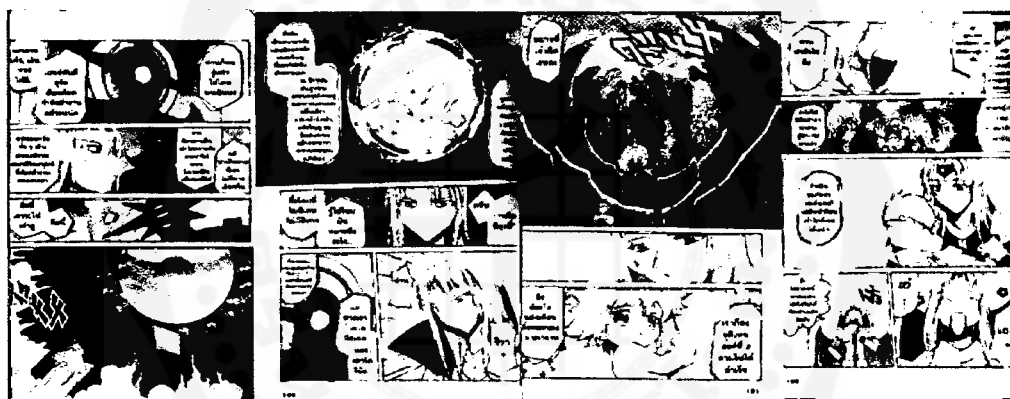
"ท่าน...รึว่า!?"

"อย่างที่เจ้าคิดแหละ ถึงต้องใช้พลังเกือบทั้งหมดของ 3 ปราสาท เราก็คงจุติเทพองค์ที่ 2 ตามไปได้สำเร็จ"

"ท่านทำยังไงถึง..."

"เรารวบรวมพลังของไตรฟอร์ชเปิดประตูเวลานะ และส่งไปใน 6 เดือนที่แล้วก่อนเวลาที่พวกมันจะ สร้างสนามพลัง ข้าได้ใช้ชนิดต่างๆ นำทางผู้ปกป้องมาแล้ว ราชายักษ์แห่งอาณาจักรมารัน ถ้าเป็นจิตผู้พิทักษ์ คนนั้นละก็ไม่มีหน้าไหนเข้าใกล้เธอได้แน่ๆ"

"ถ้าได้ขนาดนี้พวกเรากงโง่งไปได้อีกเปาะแล้วสิครับ เอ...เธอ?"

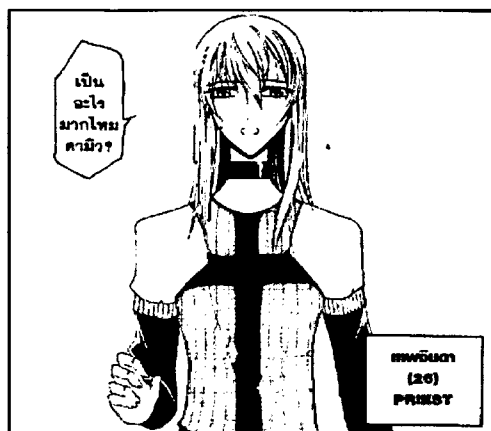


ภาพประกอบ 92 สร้อยสุดา คือ จุติเทพองค์ที่ 2¹

2.2.1.3 เทพจินดา: นักเวทสายนักบุญ

ภูมิหลังของเทพจินดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่ได้รับการผสมผสานมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นคือเป็นผู้มีความสามารถในการใช้เวทมนตร์ ผู้เขียนเพิ่มความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) เข้าไปในภูมิหลังของเทพจินดาโดยกำหนดให้เทพจินดาเป็นนักเวทสายนักบุญ เห็นได้จากการแนะนำตัวละครเทพจินดาตอนโตว่า เทพจินดา อายุ 26 ปี "PRIEST" อีกทั้งผู้เขียนยังวาดชุดของเทพจินดาให้มีสัญลักษณ์ไม้กางเขนของนักบุญ ดังภาพ

¹ ภาพ ลีลิสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 3. หน้า 179-182.



ภาพประกอบ 93 นักบุญเทพจินดา¹

เทพจินดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้ถูกกลดบบทบาทของพราหมณ์จากที่เป็นผู้ช่วยเหลือด้านการประกอบพิธีกรรม มาเป็นชายหนุ่มที่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ และสอดคล้องกับบทบาทของเทพจินดาที่เป็นผู้ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพ แสดงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบของสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น และใส่ความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) เรื่องการใช้เวทมนตร์ในการต่อสู้เพื่อเพิ่มสีสันให้เรื่องสนุกมากขึ้น

2.2.1.4 ท้าวจตุพัตร์: กษัตริย์ที่แสนดี

ตัวละครท้าวจตุพัตร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเพิ่มรายละเอียดเรื่องภูมิหลังของตัวละคร ผู้เขียนสร้างให้ท้าวจตุพัตร์เป็นยักษ์ที่มีจิตใจดี ทำทุกอย่างเพื่อประชาชน จากเดิมมีปัญหาความขัดแย้งกับระหว่างเผ่าพันธุ์ยักษ์กับมนุษย์ ท้าวจตุพัตร์เป็นผู้เข้ามาไกล่เกลี่ยปัญหาและสร้างเมืองมารัน เมืองของยักษ์ที่ยินดีต้องรับมนุษย์ ทำให้เป็นที่รักของชาวเมือง ดังความว่า

-พวกเขามีร่างกายไม่ต่างจากพวกเราเลย เราเลยทำภารกิจนั้นได้อย่างง่ายดาย เราช่วยเหลือพวกเขาทุกเรื่องไม่ว่าเรื่องเล็กหรือเรื่องใหญ่-

"อ้าว แล้วทำไมมาอยู่ชะโลงขนาดนี้ล่ะ" ภาพของยักษ์ชาวบ้านกำลังทักทายกัน

"ในเมืองพวกมนุษย์เค้าไม่ค่อยชอบยักษ์ ข้าก็ไม่อยากให้ครอบครัวต้องลำบากนะ"

"มันไปทางเดียวกับบ้านข้ามัยล่ะ ท่านเจ้าเมืองที่นั่นเป็นคนดีมากเลยนะ ตอนนี้น่ากำลังรวบรวมหัวเมืองยักษ์ต่างๆ เพื่อค้าขาย และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ตอนนี้หมู่บ้านมารันกลายเป็นเมืองใหญ่แล้วนะ รู้สึกว่าท่านจะซื้อจตุพัตร์นี้ล่ะมัง!!"

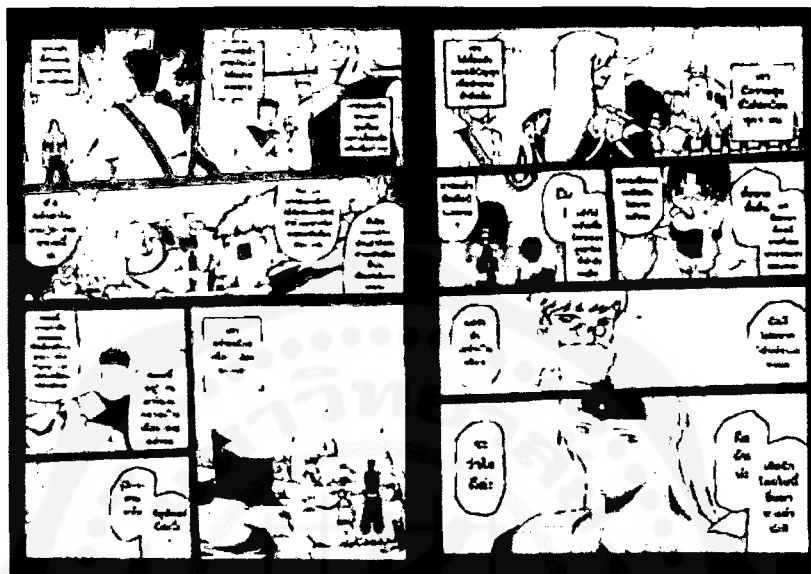
-เราสร้างเมืองเพื่อปกป้องพวกเขา เราใช้ทั้งพลังและสติปัญญาเพื่อทำตามคำสั่งนั้น เรามีความสุขที่ได้ปกป้องทุกๆ คน-

"ตายแล้ว นิลกัลปี่นะหรือ?" ท้าวจตุพัตร์ถามกับสหายที่เป็นยักษ์แอนเซียนด์เหมือนกัน

¹ ภาพ ลีลอสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 11.

"อืม ถ้าใช้พลังเพื่อปิดปล่องภูเขาไฟที่กำลังระเบิด แอนเซียนต์เหลือกันไม่มากแล้วนะ ทั้งนายทั้งฉัน แต่ถึงเวลาก็คงมีพวกใหม่มาแทนเราเองแหละ"

"แต่ถ้าถ้าไม่จำเป็นจริงๆ ฉันก็ไม่อยากใช้พลังนั้นหรอก จะว่าไงดีล่ะ คือฉันนะ เกิดรักโลกใบนี้ขึ้นมาซะแล้วสิ"



ภาพประกอบ 94 ทำวจัดพัคตร์เป็นกษัตริย์ที่ดี¹

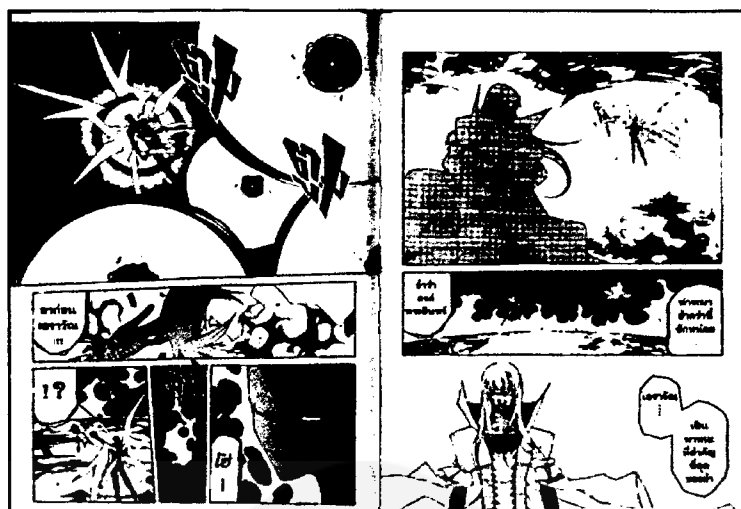
2.2.1.5 พระอินทร์: เทพที่มีอำนาจ

การ์ตูนสิงห์ไกรภพไม่ได้กล่าวถึงรายละเอียดภูมิหลังของพระอินทร์มากนัก เนื่องจากรูปแบบของสื่อเป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับอ่านเพื่อความสนุกสนานเป็นหลัก จึงไม่ได้แทรกเกร็ดความรู้ หรือรายละเอียดเบื้องลึกของตัวละคร แต่ผู้เขียนยังคงแสดงภูมิหลังของพระอินทร์ตามเนื้อหาของวรรณคดี คือ เป็นเทวดาที่อยู่บนสวรรค์ มีหน้าที่ช่วยเหลือตัวละครเอกที่เป็นพระโพธิสัตว์ ลงมาจุติจากสวรรค์ชั้นดุสิต มีพาหนะคือเฮอร์วณ และมีวัชระปิ่นอาวุธ ดังตัวอย่าง

เฮอร์วณพ่ายแพ้ให้กับอวตารในการต่อสู้ พระอินทร์มาเห็น อวตารจึงกล่าวกับพระอินทร์ว่า "ข้าว่าองค์พระอินทร์น่าจะมาซักว่านี่สักหน่อย..."

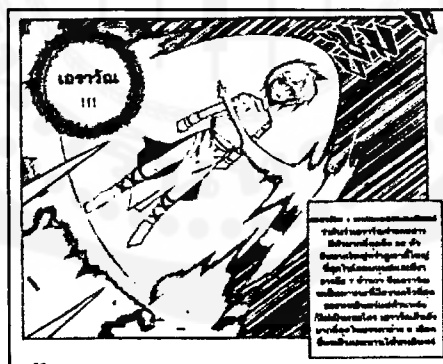
พระอินทร์ที่เห็นร่างของเฮอร์วณถูกทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัสจึงเกิดความโกรธ และกล่าวกับอวตารว่า "เฮอร์วณ...เป็นพาหนะที่สำคัญที่สุดของข้า"

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 6-7.



ภาพประกอบ 95 เอรಾವัดพาหนะที่สำคัญของพระอินทร์¹

เอรಾವัดที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ มีรูปลักษณะที่แตกต่างจากในวรรณคดีไทย ผู้เขียนสร้างให้เอรಾವัดมีร่างเป็นเด็กผู้ชาย และคอยช่วยเหลือพระอินทร์ในการสู้รบ แต่คำบรรยายตัวละครเอรಾವัดยังคงบรรยายว่า “เอรಾವัด: พาหนะของพระอินทร์ ว่ากันว่าเอรಾವัดร่างคชสารมีหัวมากที่สุดถึง 33 หัว มีขนาดใหญ่กว่าภูเขาที่ใหญ่ที่สุดในโลกมนุษย์ และมียาวถึง 7 ล้านวา ถึงเอรಾವัดจะเป็นพาหนะที่มีความเร็วที่สุดของพระอินทร์ แต่ด้านพลังก็ไม่มีรองใคร เอรಾವัดมีพลังมากที่สุดในบรรดาช้าง 3 เชือกที่พระดิวะประทานให้พระอินทร์” ดังภาพ



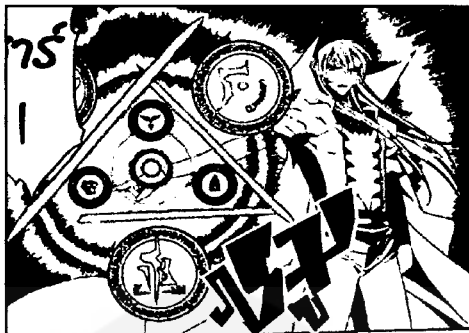
ภาพประกอบ 96 เอรಾವัดมีความสามารถและพลังกำลังในการต่อสู้²

การ์ตูนสิงห์ไกรภพได้เพิ่มเหตุการณ์การต่อสู้ระหว่างพระอินทร์กับอวตารทำให้ผู้อ่านได้เห็นรูปแบบการต่อสู้ การใช้อาวุธของพระอินทร์ในรูปแบบที่เป็นแฟนตาซีมากขึ้น การใช้อาวุธของพระอินทร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏการใช้วัชรในการสร้างพลังโจมตีในรูปแบบที่คล้ายการปล่อยสายฟ้า แต่รุนแรงกว่า อีกทั้งรูปลักษณะของวัชรได้เปลี่ยนไปจากเดิมที่มีรูปร่างที่เห็นและ

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 36-37.

² แหล่งเดิม. หน้า 22.

จับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรม กลายมาเป็นอักขระที่เขียนอยู่กลางอากาศ การสร้างให้วัชระมีรูปแบบนี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจและความสามารถของพระอินทร์ในรูปแบบการตุนเพิ่มขึ้นดังตัวอย่าง



ภาพประกอบ 97 วัชระในการตุนสิงห์ไกรภพ¹

จากตัวอย่างข้างต้นที่บรรยายถึงรูปลักษณะของเฮอร์คิวลีสจากวรรณคดีไทยนั้น แสดงให้เห็นความแตกต่างด้านรูปลักษณะของเฮอร์คิวลีสระหว่างการตุนสิงห์ไกรภพกับวรรณคดีไทย และอาวุธของพระอินทร์อย่างวัชระที่สามารถปล่อยสายฟ้าได้ ในการตุนสิงห์ไกรภพได้เปลี่ยนจากรูปลักษณะอาวุธแบบเดิมเป็นการสร้างอักขระบนอากาศ แต่ยังคงไว้ซึ่งความสามารถในการต่อสู้เพื่อเน้นย้ำความเป็นแฟนตาซีแต่การตุน สิงห์ไกรภพยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับความสำคัญและภูมิหลังของพระอินทร์ว่าเป็นเทพที่มีอำนาจ และมีพาหนะที่ทรงพลัง

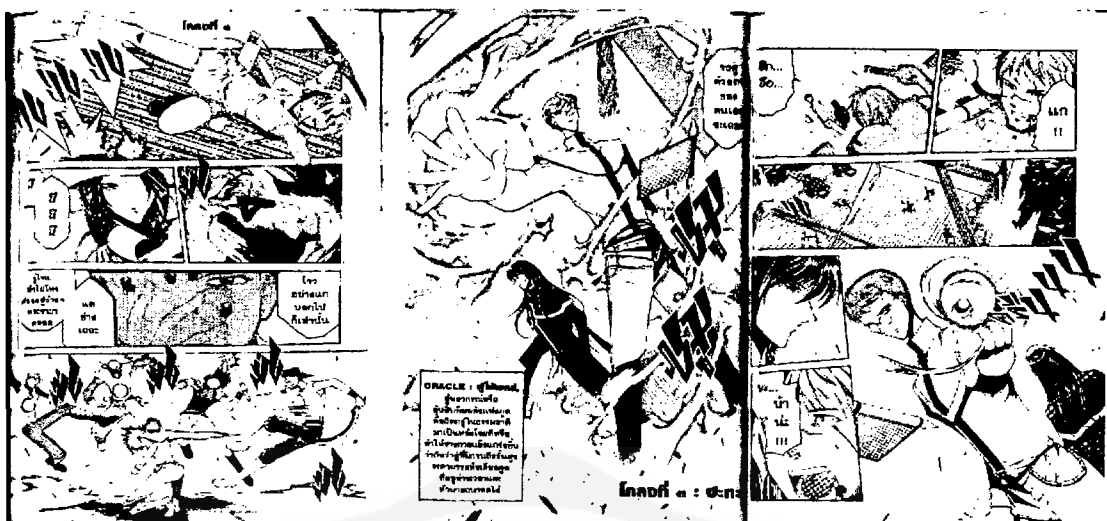
2.2.1.6 ศาสตรา: ผู้ใช้เวทย์ ผู้พยากรณ์

ศาสตราเป็นตัวละครที่มีความสามารถด้านการใช้เวทมนตร์ ดังที่ผู้เขียนอธิบายผู้ใช้เวทย์ไว้ในการตุนสิงห์ไกรภพ ความว่า “ORACLE: ผู้ใช้เวทย์, ผู้พยากรณ์หรือผู้หยิบยืมพลังแห่งภูตที่สถิตอยู่ในธรรมชาติมาเป็นพลังโจมตีหรือทำให้ร่างกายแข็งแกร่งขึ้น ว่ากันว่าผู้ที่ฝึกจนถึงขั้นสูงจะสามารถฟังเสียงภูตที่อยู่ต่างเวลา และทำนายอนาคตได้”² ความสามารถด้านการใช้เวทมนตร์ในการต่อสู้ของศาสตรามีไว้เพื่อใช้ปกป้องกษัตริย์และเชื้อพระวงศ์ เห็นได้จากตอนที่ท้าวอินธุมาศถูกกลบทำร้าย ในบริเวณนั้นไม่มีทหารองครักษ์ ท้าวอินธุมาศก็ไม่ได้พยายามหลบหนีศัตรู เพราะเชื่อมั่นว่าศาสตราจะใช้เวทมนตร์ปกป้องตนให้รอดพ้นจากภัยอันตรายได้ ดังตัวอย่าง

“รู้ไหมทำไมโหดอยู่ข้างๆ พระราชาตลอด แต่ช่างเถอะ โจรอย่างแกบอกไปก็เท่านั้น จงดูด้วยตาของตนเองซะเถอะ” ศาสตราบอกกับโจรที่จะเข้ามาทำร้ายท้าวอินธุมาศ และใช้เวทมนตร์ต่อสู้กับศัตรู

¹ ภาณุ ลิลลิสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 22.

² ภาณุ ลิลลิสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 62.



ภาพประกอบ 98 ศาสตราเป็นทั้งโหระและผู้ใช้เวทย์ในการต่อสู้

2.2.1.7 โกลเม: ขำรับใช้ของชาวยิว

โกลเมเป็นสัตว์ในเทพนิยายที่มีปรากฏในเกมแนวแฟนตาซี (Fantasy) โกลเมเกิดจากการสร้างขำรับใช้ของชาวยิว โดยการนำมูลดินมาปั้นให้มีส่วนประกอบของศีรษะ แขน ขา และเขี้ยวอักษระ โกลเมในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเกิดจากทรายที่สิงห์ไกรภพปลุกเสกขึ้นมาเพื่อให้เป็นกองทัพโกลเมมาปกป้องเมืองโกญจา

ภูมิหลังของโกลเมมีความใกล้เคียงกับที่มาของหุ่นยนต์ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพที่เกิดจากทราย การสร้างเนื้อหาความเป็นแฟนตาซีที่ปรากฏในตัวละครจึงเกิดจากการผสมผสานเนื้อหาจากโครงเรื่องเดิมที่มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพกับความเป็นแฟนตาซีในยุคปัจจุบันที่ผู้อ่านการ์ตูนแนวแฟนตาซี (Fantasy) ค้นเคย และสามารถเข้าถึงได้

2.2.2 รูปลักษณะของตัวละคร

รูปลักษณะของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยแบ่งการผสมผสานด้านรูปลักษณะตัวละครออกเป็น 7 ประเด็น ได้แก่ สิงห์ไกรภพ: ชายหนุ่มรูปร่างผอมบาง ผมตั้ง สร้อยสุดา: หญิงสาวที่มีสองร่าง เทพจินดา: หนุ่มรูปงามผมยาวสีขาว ท้าวจตุพัตร์: ยักษ์ในร่างมนุษย์ พระอินทร์: เทวดารูปร่างผมยาว ศาสตรา: หนุ่มผมสั้นสวมแว่น โกลเม: สัตว์ประหลาดที่มีร่างกายเป็นหิน ดังนี้

¹ ภาพ ลีลอสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 61-63.

2.2.2.1 สิงห์ไกรภพ: ชายหนุ่มรูปร่างผอมบาง ผมดั่ง

รูปลักษณะของสิงห์ไกรภพที่นำมาวาดในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นผู้เขียนสร้างให้มีความงามตามแบบของพระเอกการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตัวละครเอกมักมีรูปโฉมงดงาม เพื่อให้ผู้อ่านประทับใจ นอกจากนั้นการสร้างตัวละครสิงห์ไกรภพให้มีรูปร่าง และมีพลังอำนาจเหนือมนุษย์ทั่วไปเป็นคุณลักษณะหนึ่งของพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่น ดังที่ จารุณี สุขชัย ได้กล่าวถึงลักษณะของพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ ดังนี้

ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นพระเอกมีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยการ์ตูนแนวยุคนี้พระเอกจะมีลักษณะบุคคลในอุดมคติ คือต้องหน้าตาดี เป็นคนดี มั่นคงในความรัก เป็นคุณลักษณะของตัวเอกที่เป็นแบบ (Righteous hero) เป็นพระเอกที่มีคุณธรรมสูง สะท้อนให้เห็นถึงความหวังของผู้หญิง ซึ่งก็คือนักเขียนได้เข้าใจถึงความต้องการของผู้อ่านที่เป็นผู้หญิงได้ดี หรือบางเรื่องไม่ได้เป็นคนในอุดมคติ ไม่ต้องเป็นคนหล่อ แต่มีความสามารถเฉพาะตัว และนอกจากนี้การ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นแนวเรื่องที่ผู้ชายนิยมอ่านนั้น พระเอกจะเป็นคนที่มีพลังอำนาจเหนือกว่าคนดู เช่น เหาะเหินเดินอากาศได้ มีพลังสูง และพระเอกอีกประเภทหนึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นก็คือพระเอกที่มีพลังอำนาจต่ำกว่าคนดู ไม่เอาไหน ซึ่งพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นได้สะท้อนความคิดฝันของผู้รับสารและผู้ส่งสารได้เป็นอย่างดี¹

ตัวละครสิงห์ไกรภพในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ใช้รูปแบบการวาดเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น กล่าวคือ ดวงตาโต ผมซี่ ซึ่งให้รายละเอียดมากกว่ารูปโฉมของสิงห์ไกรภพในวรรณคดี รูปโฉมของสิงห์ไกรภพที่ปรากฏในการ์ตูนนั้นไม่ได้ระบุโดยตรงว่า “รูปร่าง” แต่วาดให้ตัวละครเอกมีรูปร่างหน้าตาหล่อ ดังที่อิคารุ ฮายาชิ ได้กล่าวถึงการวาดตัวละครเอกไว้ว่า “โดยพื้นฐานมักจะเน้นไปที่ความแข็งแกร่ง หล่อเหลา และกล้าหาญได้ทุกสถานการณ์ ตามแต่นักเขียนจะเน้นประเด็นไหนออกมา แต่ในปัจจุบันตัวละครนั้นมีความหลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะในตัวละครที่มีลักษณะขี้กลัวและดูล้ายเพศหญิง”²



ภาพประกอบ 99 ตัวละครสิงห์ไกรภพ³



ภาพประกอบ 100 ตัวละครอุเอกิ โคสุเกะ⁴

¹ จารุณี สุขชัย. (2550). มติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย. หน้า 158.

² อิคารุ ฮายาชิ. (2548). คู่มือการวาดการ์ตูน: เทคนิคการวาดตัวละครชายและเคล็ดลับต่าง ๆ. แปลโดย ธิติรัตน์ แซ่ตั้ง. หน้า 20.

³ ภานุ ลีลือสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 13. หน้าปก.

⁴ พุคิจิ สิบาสะ. (2546). ผ่าภูมอลเวง เล่ม 8. แปลโดย NARCIS. หน้าปก.

จากการวิเคราะห์ภาพวาด ผู้วิจัยพบว่าสิ่งทไกรภพในการ์ตูนมีความงามตามความนิยมของคนญี่ปุ่นที่มีรูปร่างเป็นชายหนุ่มร่างผอมบาง ไม่มีกล้ามเนื้อที่แสดงถึงความแข็งแรง คิ้วบาง ผมตั้ง เหมือนนักร้องนักแสดงของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นอุดมคติของตัวการ์ตูนพระเอกแบบญี่ปุ่น ลักษณะของการวาดผมซึ่งนั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของการ์ตูนญี่ปุ่น ดังเช่นจากภาพประกอบ 100 ภาพทรงผมชี้ของตัวละครอุเอกิ โคะสุเกะในเรื่อง **ผ่ากฎอลเวง (The Law of Ueki)** การวาดทรงผมตัวละครชายลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่าผมของตัวละครชายจะหนา และแข็งกว่าตัวละครหญิงที่ทรงผมจะบางและนุ่ม วาดดวงตาให้มีขนาดใหญ่ แต่ดวงตาของสิ่งทไกรภพก็เป็นดวงตาของตัวละครชายที่มีความแตกต่างจากดวงตาตัวละครหญิง คือดวงตาของตัวละครชายจะวาดให้ดำดำกับรูม่านตาสีเล็ก ดังภาพเปรียบเทียบลักษณะดวงตาของสิ่งทไกรภพกับ ดวงตาของสร้อยสุดา



ภาพประกอบ 101 ลักษณะดวงตาของตัวละครชาย¹



ภาพประกอบ 102 ลักษณะดวงตาของตัวละครหญิง²



ภาพประกอบ 103 ตัวละครมังกี้ ดี ลูฟี่³



ภาพประกอบ 104 ตัวละครฮารุ กลอรี่⁴

รูปลักษณะของสิ่งทไกรภพที่นำมาวาดในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นให้มีความงามตามแบบของพระเอกการ์ตูนแนวต่อสู้ในปัจจุบันหลายเรื่องที่ไม่ได้เน้นการวาดตัวละครให้แข็งแรง แต่ให้ความสำคัญกับพลังพิเศษที่ช่วยเสริมความสามารถในการต่อสู้ เช่น ตัวละคร มังกี้ ดี ลูฟี่ จาก **วันพีซ (ONE PIECE)** และฮารุ กลอรี่ จาก **ผจญภัยเหนือโลก (Rave)** เป็นต้น อีกทั้งทรงผมตั้ง นัยน์ตาสีทอง และหุ่นที่บอบบาง เหมือนรูปลักษณะของนักร้องนักแสดงชาวญี่ปุ่น แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานของลักษณะความเป็นญี่ปุ่น

¹ ภาพ ลีลอสาย. (2555). *สิ่งทไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 13*. หน้าปก.

² ภาพ ลีลอสาย. (2551). *สิ่งทไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4*. หน้าปก.

³ เออิจิโร โอตะ. (2546). *วันพีซ เล่ม 1*. แปลโดย เชิดพันธ์ วรรณิต. หน้าปก.

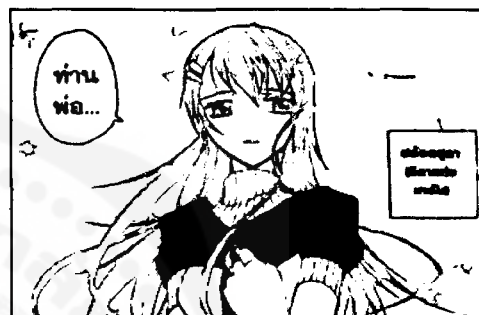
⁴ ฮิโร มาชิม่า. (2543). *RAVE ผจญภัยเหนือโลก*. แปลโดย ปัญชลี. หน้าปก.

2.2.2.2 สร้อยสุดา: หญิงสาวที่มีสองร่าง

รูปลักษณะของตัวละครสร้อยสุดาในการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้เขียนได้สร้างตัวละครสร้อยสุดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้มี 2 ร่าง ได้แก่ ร่างมนุษย์ปกติ และร่างแอสทริล ร่างแอสทริล คือร่างที่เป็นกระแสดิจร่างแอสทริลของสร้อยสุดาเป็นสิ่งที่ภาณุ ลีลือสายเพิ่มเติมขึ้นมาให้สอดคล้องกับบทบาทของผู้ช่วยเหลือ สร้อยสุดาในร่างแอสทริลปรากฏตัวครั้งแรกที่บ้านของพิณรุฒเพื่อพาทางสิงห์ไกรภพให้พบกับตันสรรพยา อีกร่างหนึ่งของสร้อยสุดาคือร่างมนุษย์ปกติที่เป็นหญิงสาว เรียบร้อย อ่อนหวาน ดังภาพ



ภาพประกอบ 105 ร่างแอสทริลของสร้อยสุดา¹



ภาพประกอบ 106 ร่างมนุษย์ของสร้อยสุดา²

การสร้างให้สร้อยสุดามี 2 ร่าง ได้แก่ร่างมนุษย์ และร่างแอสทริล เป็นสิ่งที่ภาณุ ลีลือสาย สร้างขึ้นมาใหม่โดยวิธีการสร้างตัวละครมนุษย์ให้สามารถถอดกระแสดิจได้ เหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) เช่น ตัวละครอิจิโกะ คุโรซากิ พระเอกของการ์ตูนเรื่อง**เทพมรณะ (Bleach)** ที่สามารถถอดกระแสดิจเป็นร่างยมทูตเพื่อไปต่อสู้กับปีศาจ เป็นต้น

คุโรซากิถอดกระแสดิจจากร่างมนุษย์ออกมาเป็นร่างยมทูต คนที่เห็นก็ตกตะลึง
 “อ้อฮือ!!” เสียงตื่นเต้นของคนรอบข้าง
 “ถอดออกมาได้ดั่งจริงจรง” อิซิดะกล่าว
 “นี่ๆ คุโรซากิคุณ ตรงเนี่ยไม่มีคุโรซากิคุณอยู่ข้างในแล้วใช่ไหม?” โอริฮิเมะกล่าวพร้อมกับชี้ไปที่ร่างมนุษย์ของคุโรซากิ
 “ก็แหงสิ อย่าพูดหยิ่งกะคนเป็นลูกอมสอดไส้ได้มะ ว่าแต่พวกนายอย่าถือวิสาสะคลำตัวคนเล่นซีแพย์” คุโรซากิปรามเพื่อน

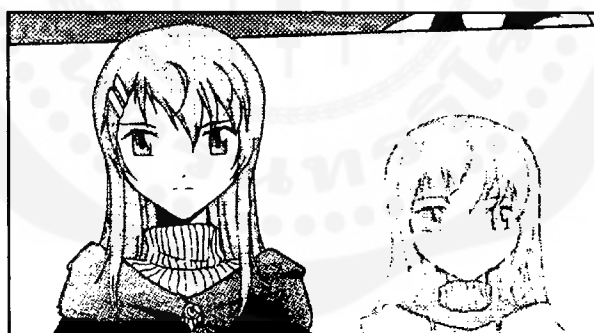
¹ ภาณุ ลีลือสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ *Lion Heart Chronicle* เล่ม 4. หน้า 123.

² แหล่งเดิม. หน้า 72.



ภาพประกอบ 107 การถอดกระแสดิจิในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องเทพมรณะ¹

ตัวละครสร้อยสุตาในการ์ตูนทั้ง 2 ร่างมีความแตกต่างด้านรูปลักษณ์ กล่าวคือ ร่างมนุษย์จะมีเครื่องประดับติดผม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการผนึกพลังของตน เมื่อความทรงจำ ในขณะที่เป็นร่างแอสทริลกลับมาเครื่องประดับก็แตกสลาย อีกทั้งร่างแอสทริลจะเด็กกว่าร่างมนุษย์ การสร้างทั้ง 2 ร่างให้มีความแตกต่างกันเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจการกระทำของตัวละครที่ชื่อเดียวกันแต่มีบทบาทต่างกัน



ภาพประกอบ 108 เปรียบเทียบสร้อยสุตาทั้ง 2 ร่าง²

ผู้เขียนได้สร้างรูปลักษณ์ของสร้อยสุตาตามรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) สามารถแยกร่างออกเป็น 2 ร่างได้ มีรูปลักษณ์เป็นเด็กสาวตามรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ดวงตากกลมโต และวาดตัวละครให้เป็นหญิงสาววัยรุ่นที่มีความงามตามสร้อยสุตาในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ จึงกล่าวได้ว่าตัวละครสร้อยสุตามาจากการผสมผสานระหว่างวรรณคดีไทยและการ์ตูนญี่ปุ่น

¹ ไทโตะ คูโบะ. (2552). BLEACH เทพมรณะ เล่ม 8. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโนว์. หน้า 174.

² ภานุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 63.

2.2.2.3 เทพจินดา: หุ่นรูปงามผอมยาวสีขาว

รูปลักษณะตัวละครเทพจินดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้รับการผสมผสานมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่มักสร้างรูปลักษณะของตัวละครนักเวทให้มีผอมยาว สีขาว รูปร่างบอบบาง เนื่องจากใช้เวทมนตร์แทนพลังกำลังความแข็งแกร่งในการต่อสู้ การ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏลักษณะของตัวละครเทพจินดาตั้งแต่วัยเด็ก ผู้อ่านเห็นพัฒนาการของเทพจินดา จากเด็กผู้ชายผมประปราดดวงตากกลมโต ใส่ผ้าคาดผมอยู่เสมอ เมื่อโตขึ้นเป็นชายหนุ่มหน้าตาดี รูปร่างผอมบาง เนื่องจากเทพจินดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นนักเวทที่ใช้เวทมนตร์ในการต่อสู้ ไม่ได้ใช้พลังกำลังหรืออาวุธ ผู้เขียนจึงสร้างตัวละครเทพจินดาให้มีรูปร่างบอบบาง ไม่มีกล้ามเนื้อที่ใช้แสดงถึงความแข็งแรง



ภาพประกอบ 109 เทพจินดาตอนเด็ก¹



ภาพประกอบ 110 เทพจินดาตอนโต

รูปลักษณะของเทพจินดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีเอกลักษณ์ที่เด่นชัดคือทรงผม เทพจินดาเป็นตัวละครชายที่ไว้ผมยาว ตรง ไม่มีมัดรวบ ซึ่งลักษณะผมยาวของตัวละครชายปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่อง เช่น ยูเอะ จากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง ซากุระ มือปราบไพ่ทาโรต์ (Cardcaptor Sakura) และสเปลบี้ สควอลโล่ (Superbia Squalo) จากการ์ตูนเรื่อง ครูพิเศษจอมป่วน รีบอร์น! (Reborn!) เป็นต้น



ภาพประกอบ 111 ตัวละครยูเอะ



ภาพประกอบ 112 ตัวละครสควอลโล่

¹ ภาพ ลิขสิทธิ์. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 100.

การแต่งกายของเทพจินดายังคงรักษาเอกลักษณ์ของพราหมณ์โดยใส่ชุดสีขาวอยู่เสมอ ซึ่งสีขาวเป็นสีของชุดพราหมณ์ ตัวละครเทพจินดาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงเป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากการผสมผสานรูปแบบการดูญี่ปุ่นกับตัวละครในวรรณคดีไทย

2.2.2.4 ท้าวจตุพักตร์: ยักษ์ในร่างมนุษย์

รูปลักษณ์ท้าวจตุพักตร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีรูปลักษณ์แบบการดูญี่ปุ่น ผู้เขียนการ์ตูนได้ลดทอนภาพความดุร้ายของยักษ์ลง ท้าวจตุพักตร์จึงไม่มีเขี้ยววงอก และมีรูปร่างเหมือนมนุษย์ทั่วไป คือเป็นชายวัยกลางคนที่มีร่างกายแข็งแรง แต่งกายด้วยชุดนักรบแบบแฟนตาซี (Fantasy) ที่มีเสื้อเกราะและผ้าคลุม ดังภาพ



ภาพประกอบ 113 ท้าวจตุพักตร์¹

นอกจากร่างมนุษย์แล้ว ท้าวจตุพักตร์ยังสามารถแปลงร่างเป็นยักษ์แอนเซียนต์ที่มีรูปร่างใหญ่โตขึ้น และมีหน้าตาที่เปลี่ยนแปลงไป การแปลงร่างเป็นยักษ์แอนเซียนต์นี้จะใช้ในฉากต่อสู้ครั้งสำคัญ ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏร่างยักษ์แอนเซียนต์ของท้าวจตุพักตร์ 2 ครั้ง ครั้งแรกในตอนที่ต้องสู้กับยักษ์แอนเซียนต์ด้วยกันเพื่อเป็นการพิสูจน์ฝีมือการต่อสู้ของท้าวจตุพักตร์ว่าเหมาะสมที่จะเป็นคู่ต่อสู้กับสิงห์ไกรภพ พระเอกของเรื่อง และครั้งที่ 2 ใช้ในการต่อสู้ครั้งสุดท้ายกับสิงห์ไกรภพ แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ของตัวละครที่ส่งผลต่อความสามารถและทำให้การต่อสู้ภายในเรื่องเข้มข้นขึ้น

¹ ภาณุ ลิลลิสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 62.



ภาพประกอบ 114 ร่างยักษ์แอนเซียนต์ของท้าวจัดู้พัคตร์¹

ภาพประกอบ 115 ขนาดของร่างยักษ์แอนเซียนต์²



ภาพประกอบ 116 ยอดมนุษย์อุลตร้าแมน

ภาพของท้าวจัดู้พัคตร์ที่แปลงเป็นยักษ์แอนเซียนต์มีขนาดใหญ่โตขึ้นหลายเท่าตัว และมีรูปร่างหน้าตาที่แตกต่างไปจากเดิม อวัยวะบนใบหน้ามีลักษณะคล้ายกับหุ่นยนต์ การสร้างรูปลักษณะตัวละครรูปแบบนี้ได้รับการผสมผสานมาจากตัวละครยอดมนุษย์ของการ์ตูนญี่ปุ่น เช่นเรื่อง ยอดมนุษย์อุลตร้าแมน (Ultraman)

2.2.2.5 พระอินทร์: เทวดารูปงามผมยาว

รูปลักษณะของพระอินทร์ตามความเข้าใจของคนทั่วไปจากการเห็นรูปวาด หรือรูปปั้น คือเทวดาที่มีร่างกายสีเขียว สีผิวของพระอินทร์ที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพนั้นไม่ชัดเจนว่าเป็นสีเขียวเนื่องจากรูปแบบของหนังสือการ์ตูนไม่ใช่ภาพสี แต่ผู้เขียนก็ลงสกรีนโทน (screentones) สีเข้มลงไปเพื่อให้ผู้อ่านเห็นว่าสีผิวของพระอินทร์นั้นไม่ใช่สีปกติเหมือนตัวละครอื่นๆ ดังภาพ

¹ ภาณุ ลิ้มอัสสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 10. หน้าปก.

² ภาณุ ลิ้มอัสสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 13. หน้า 26.



ภาพประกอบ 117 พระอินทร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ¹

จากภาพพระอินทร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพข้างต้น จะเห็นได้ว่าผู้เขียนได้ปรับรูปลักษณะของพระอินทร์ให้มีลักษณะเหมือนมนุษย์ทั่วไปมากขึ้น การแต่งกายของพระอินทร์ก็มีลักษณะไปทางแฟนตาซี (Fantasy) มากกว่าชุดแบบไทยที่มีองค์ประกอบเหมือนชุดโขน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านที่ชื่นชอบการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ค้นเคย

พระอินทร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานทางวัฒนธรรมคือเนื้อหาแบบไทยกับรูปลักษณะญี่ปุ่นที่ผสมผสานกันเป็นตัวละครพระอินทร์ จากที่เคยมีรูปลักษณะแบบไทย กลายมาเป็นชายหนุ่มรูปงาม ผมยาว ตามผู้เขียนได้เพิ่มความแฟนตาซี (Fantasy) ให้ตัวละครพระอินทร์ แม้จะเป็นการลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของวรรณคดีดั้งเดิม แต่ทำให้ผู้อ่านการ์ตูนที่คุ้นชินกับตัวละครแบบญี่ปุ่นสามารถอ่านการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้อย่างราบรื่นไม่ติดขัด

2.2.2.6 ศาสตรา: หุ่นผสมสั่นสวมนแว่น

รูปลักษณะของศาสตราในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ แตกต่างจากวรรณคดีไทยอย่างมาก เนื่องจากผู้เขียนได้เปลี่ยนรูปลักษณะของศาสตราจากที่เคยเป็นพราหมณ์ผู้ทำนายในวรรณคดีมาเป็นชายหนุ่มรูปงาม สวมแว่นตา ซึ่งแว่นตาของศาสตราจะเปลี่ยนไปตามบทบาทของ ตัวละครในขณะนั้น กล่าวคือ เมื่อศาสตราอยู่ในบทบาทของโหราจะใส่แว่นตาทรงกลมเพื่อให้ภาพลักษณะเหมือนผู้รอบรู้ แต่เมื่ออยู่ในบทบาทของนักร้องเพลงร็อก รูปแบบของแว่นจะเป็นแว่นกันแดดสี่เหลี่ยมทรงยาวทำให้ดูทันสมัย จึงกล่าวได้ว่าแว่นตามีผลต่อบุคลิกของตัวละคร

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 13. หน้า 180.



ภาพประกอบ 118 ศาสตราในบทบาทนักร้องเพลงร็อก¹

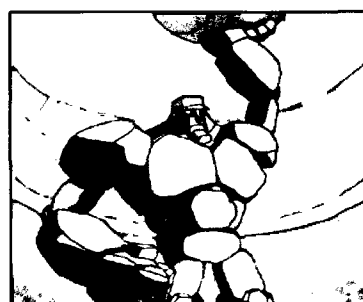
การแต่งกายของศาสตราในบทบาทอาเซอร์จะเหมือนกับนักร้องร็อก (Rock) ยุคปัจจุบันที่มักใส่เสื้อหนัง จัดแต่งทรงผมให้ตั้ง ใส่แว่นกันแดด รูปลักษณะแบบนี้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นนักร้องเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจตัวละครมากขึ้น ตัวละครศาสตราเป็นตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่ได้รับการผสมผสานมาจากตัวละครโทรหลวงที่มีความเป็นไทยผู้อ่านจึงมักจะตีความว่าโทรเป็นพราหมณ์ที่มีหน้าที่ทำนาย แต่ผู้เขียนได้สร้างให้ศาสตราเป็นชายหนุ่มรูปงาม แต่งกายแบบแฟนตาซี อีกทั้งยังมีอีกร่างที่เป็นนักร้องเพลงร็อก (Rock) ที่ปรากฏในยุคปัจจุบันเป็นการเพิ่มบทบาทให้ตัวละครน่าสนใจยิ่งขึ้น

2.2.2.7 โกลเม:สัตว์ประหลาดที่มีร่างกายเป็นหิน

“โกลเม” เป็นตัวละครในรูปแบบแฟนตาซี (Fantasy) ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพโกลเมเป็นตัวละครที่ปรากฏในการทำสงคราม สิงห์ไกรภพสร้างโกลเมขึ้นมาเพื่อเป็นกองทัพด่านแรกในการทำลายกำแพง เนื่องจากโกลเมเป็นยักษ์ที่มีรูปร่างเหมือนก้อนหินขนาดใหญ่ สามารถเป็นเกราะกำบังในการต่อสู้ได้เป็นอย่างดี รูปร่างของโกลเมแม้จะเป็นหิน แต่มีส่วนกล้ำเนื้อที่แสดงถึงความแข็งแรง โกลเมเป็น ตัวละครที่ไม่มีดวงตา หู จมูก มีเพียงปากที่มีขนาดใหญ่และมีฟันที่แหลมคมเหมือนสัตว์ร้าย



ภาพประกอบ 119 โกลเมในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ²



ภาพประกอบ 120 โกลเมในการ์ตูนเรื่องมอนสเตอร์ฟาร์ม³

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ *Lion Heart Chronicle* เล่ม 4. หน้า 76.

² ภาณุ ลีลีสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ *Lion Heart Chronicle* เล่ม 12. หน้า 81-82.

³ แหล่งเดิม. หน้า 81-82.

โกเลมเป็นตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่อง เช่น เรื่อง มอนสเตอร์ฟาร์ม (Monster Farm) ที่โกเลมเป็นอมมนุษย์ที่มีรูปร่างใหญ่โต ผิวหนังเป็นหินที่มีกล้ามเนื้อแสดงถึงความแข็งแรง จะเห็นได้ว่ารูปลักษณ์ของโกเลมในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีลักษณะคล้ายคลึงกับโกเลมที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่น

2.2.3 ลักษณะนิสัยของตัวละคร

ลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้รับการผสมผสานมากจากวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยแบ่งลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ สิงห์ไกรภพ: กล้าหาญ มีน้ำใจ สร้อยสุตา: มีสติ รู้จักเอาตัวรอด เทพจินดา: มีความรับผิดชอบ ท้าวจตุพัตร์: ใจเย็น ฉลาด มีไหวพริบ พระอินทร์: มีไหวพริบ ศาสตรา: นิสัยดี มีเมตตา ดังนี้

2.2.3.1 สิงห์ไกรภพ: กล้าหาญ มีน้ำใจ

ลักษณะนิสัยสิงห์ไกรภพในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นลักษณะนิสัยที่เหมาะสมแก่การเป็นพระเอกในการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ลักษณะนิสัยของสิงห์ไกรภพ คือ ความกล้าหาญ ความมีน้ำใจ และเกลียดคนพดปด ดังนี้

ความกล้าหาญ

ความกล้าหาญเป็นคุณลักษณะหนึ่งของตัวละครเอกในการ์ตูนแนวต่อสู้ เพราะต้องต่อสู้บ่อยครั้ง จึงต้องมีความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับศัตรู หรือภัยอันตราย สิงห์ไกรภพจึงเป็นตัวละครที่มีความกล้าหาญ เห็นได้จากการที่สิงห์ไกรภพกล้าหาญที่จะสู้กับศัตรูที่มีจำนวนมาก เช่น ตอนที่สิงห์ไกรภพบุกเข้าไปในกองโจรเพื่อช่วยคาร์น่าลูกของนางสิงห์ราที่ถูกรังแกไป ความว่า

เทพจินดาและคามิวออกมาหาสิงห์ไกรภพที่บุกเข้าไปช่วยคาร์น่าเพียงคนเดียว ขณะที่กำลังออกมาหา ก็ได้ยินเสียงระเบิดที่เกิดจากการต่อสู้ ทั้งสองคนสามารถรับรู้ได้ทันทีว่าสิงห์ไกรภพต้องอยู่ในบริเวณนั้น

“เทพจินดา!! เขาละ เขาอยู่ที่นั่นครับ!!”

“ถล่มกองโจรของเราด้วยตัวคนเดียว เรื่องแบบนี้เป็นไปได้ไหม...” โจรที่ถูกสิงห์ไกรภพทำร้ายแทบไม่เชื่อสายตาตัวเองที่เห็นกองโจรหลายสิบคนถูกผู้ชายเพียงคนเดียวจัดการ

“จะสู้กับเจ้านั้นด้วยตัวคนเดียว เป็นไปได้หรือ!!” เทพจินดานึกเป็นห่วงสิงห์ไกรภพ

“ในหัวฉันไม่มีคำว่าเป็นไปได้... ความเป็นไปได้ไม่ได้แค่ได้เท่าฉันเท่านั้น... ฉันนี่แหละสิ่งเหลือเชื่อ ผู้ที่อยู่เหนือปาฏิหาริย์ ฉันนี่แหละผู้ที่ทำสิ่งที่คนอื่นไม่ได้ให้เป็นไปได้!!”

ความมีน้ำใจ

ความมีน้ำใจเป็นคุณลักษณะหนึ่ง que แสดงให้เห็นคุณธรรมของพระเอก การ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏความมีน้ำใจของสิงห์ไกรภพ ตอนสิงห์ไกรภพไกรทที่เทพจินดาโกหกตน ทำให้ไกรทเกลียดมนุษย์ จึงหนีเข้าไปในป่าและได้พบรัชนาททูตจากเมืองมารันที่บาดเจ็บสาหัส แม้ว่าในขณะนั้นสิงห์ไกรภพกำลังไกรทและมีอคติต่อมนุษย์ แต่เมื่อพบคนเจ็บก็ไม่สามารถปล่อยทิ้งไว้ได้จึงช่วยรักษา ความว่า

สิงห์ไกรภพเดินอยู่เพียงลำพัง ณ ป่าสนนอกเมือง เขตป่ามิถิลา พลองคิดถึงเหตุการณ์ที่เทพจินดาโกหกตน

“ทำไมกัน คิดว่าถ้าพูดความจริงเราจะยกโทษให้ทั้งหมดแท้ๆ พี่บ้าที่สุด!!”

“อะ ฮึก” เสียงของรัชนาทที่กำลังบาดเจ็บ

“บาดเจ็บหนัก แต่มันเป็นมนุษย์ อย่าไปยุ่งจะดีที่สุด”

“แอ็ก ... แอ็ก แอ็ก”

“เจ้านี้...เจ้านี้มันมีกลิ่นของยักษ์ปนอยู่ เจ้านี้เหมือนกับเรา เป็นมนุษย์ที่อาศัยอยู่กับยักษ์?”

สิงห์ไกรภพใช้เวลาไตรตรองสักครู่จึงตัดสินใจช่วยรัชนาทที่กำลังบาดเจ็บ

“ໄ໊ໄ໊! เอาก็เอา น่ารำคาญ”



ภาพประกอบ 123 ความมีน้ำใจของสิงห์ไกรภพ¹

เกลียดคนพูดปด

ลักษณะนิสัยเกลียดคนพูดปดของสิงห์ไกรภพปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพในตอน que สิงห์ไกรภพยังเป็นเด็กตั้งแต่จำความได้สิงห์ไกรภพอาศัยอยู่กับยักษ์พินธุมาศมาตลอด ได้พบมนุษย์บ้างบางครั้ง ทุกครั้งที่พบมนุษย์ก็เห็นด้านร้ายของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยการหลอกลวงทำให้สิงห์ไกรภพไม่ชอบมนุษย์ ความว่า

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2552). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 6. หน้า 174-176.

“พวกเราจะต้องไปอยู่ที่นั่น อยู่กับมนุษย์ที่พ่อสอนว่าทั้งขี้โกหก โลภมาก และชอบทำสงครามนะเธอ” สิงห์ไกรภพถามเทพจินดาขณะที่ทั้งคู่กำลังเดินทางไปเมืองมิถิลา

“สิงห์ไกรภพ!!” เทพจินดาตกใจกับสิ่งที่สิงห์ไกรภพพูดออกมา

“ผม...ไม่ชอบพวกมันเลย”



ภาพประกอบ 124 สิงห์ไกรภพเกลียดนิสัยของมนุษย์¹

เมื่อสิงห์ไกรภพไปเมืองมิถิลา และได้รู้ความจริงว่าตนกับเทพจินดาไม่ได้เป็นพี่น้องกัน จึงไปถามเทพจินดาเพื่อให้โอกาสเทพจินดาพูดความจริงแต่เทพจินดาโกหก สิงห์ไกรภพผิดหวังในตัวเทพจินดาจนพาลโกรธเกลียดพี่ตนเอง ความว่า

“ลืมไปซะได้!! พี่เองก็เป็นมนุษย์นี่นะ!!! มนุษย์ก็เป็นอย่างนี้ ทั้งโลภมาก ชอบโกหก เห็นแก่ตัว!! ขอโทษนะ ผมไม่ใช่คนที่คุณรู้จักหรอก” สิงห์ไกรภพตัดความสัมพันธ์กับเทพจินดา



ภาพประกอบ 125 สิงห์ไกรภพตัดขาดกับเทพจินดา²

ลักษณะนิสัยของตัวละครสิงห์ไกรภพ ยังคงลักษณะนิสัยที่เป็นอุดมคติของพระเอก ได้แก่ ความกล้าหาญ ความมีน้ำใจ ซึ่งลักษณะดังที่กล่าวมานี้เป็นลักษณะนิสัยของพระเอกที่ได้รับการยอมรับโดยสากลว่า “ดี” ดังที่สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร กล่าวถึงพระเอกในอุดมคติว่า

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2552). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 6. หน้า 22.

² แหล่งเดิม. หน้า 139.

“มีความกล้าหาญเด็ดเดี่ยว รักการผจญภัยและการต่อสู้ โดยเฉพาะการรบเพื่อเกียรติยศอันเป็นวิสัยของอัศวิน”¹ ความกล้าหาญของสิงห์ไกรภพปรากฏบ่อยครั้งในการต่อสู้ สิงห์ไกรภพไม่หวั่นเกรงต่อศัตรู แม้ว่าศัตรูจะเป็นถึงอวตารที่มีเวทมนต์ และตนเป็นเพียงมนุษย์ธรรมดา แต่ต่อสู้โดยไม่เคยหนี

2.2.3.2 สร้อยสุดา: มิสติ รู้จักเอาตัวรอด

ตัวละครสร้อยสุดาถูกสร้างขึ้นมาเป็นนางเอกที่ฉลาด มีไหวพริบ เพื่อที่จะช่วยเหลือพระเอกในการต่อสู้ได้ ตัวละครสร้อยสุดาเป็นกุญแจสำคัญของการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่เป็นการ์ตูนแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) แบบการ์ตูนญี่ปุ่น นางเอกในการ์ตูนถูกเพิ่มเติมเรื่องทักษะไหวพริบในการต่อสู้ ดังนั้นสร้อยสุดาในการ์ตูนจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้ตาม แต่เข้ามามีบทบาทเรื่องการต่อสู้มากยิ่งขึ้น เช่น เมื่อครั้งที่สิงห์ไกรภพจะพาสร้อยสุดาหนีจากปราสาทสร้อยสุดาได้คิดไตร่ตรองด้วยเหตุและผลว่าจะทำตามที่สิงห์ไกรภพบอกดีหรือไม่ เพราะการหลบหนีจากปราสาทหนีจากท้าวจตุพัตร์เป็นเรื่องใหญ่และอาจสร้างปัญหาได้ในภายหลัง ผู้เขียนแสดงให้เห็นความคิดและการตัดสินใจของสร้อยสุดา ดังภาพ

“ทำไม่ได้หรอกสร้อยสุดา ถ้ามันฆ่าเราไม่ได้มันก็จะฆ่าครอบครัว ฆ่าคนรักของเรา ใช้พวกเขาเป็นตัวประกันบีบให้เราออกมาในที่สุด ทางเดียวก็คือต้องหนีไปให้ไกล ไกลจากบ้าน จากคนรู้จักของเราให้มากที่สุด ตัวประกันจะไม่มีประโยชน์ถ้ามันหาพวกเราไม่เจอ”

หลังจากที่สร้อยสุดาได้ฟังสิงห์ไกรภพพูดแล้วจึงคิดไตร่ตรองในใจ

“ฟังดูเป็นวิธีที่บ่มบ่าม แต่ก็เป็เหตุผลที่ดี เพราะถ้าเกิดการต่อสู้ขึ้น ผู้คนในเมืองจะต้องถูกจับเป็นตัวประกันแน่ ยิ่งกว่านั้นถ้าเรากับสิงห์ไกรภพตายกำเนิดพิสุทธิ์จะถูกสร้างขึ้น ทุกชีวิตจะสูญสลายไปอยู่ดี เป็นทางเลือกที่ไม่ดีนักแต่ก็ต้องให้ความสำคัญกับชีวิตของตัวเองเราและสิงห์ไกรภพก่อน”

“เข้าใจแล้วสิงห์ไกรภพ”



ภาพประกอบ 126 สร้อยสุดา รู้จักการวางแผน²

¹ สุวรรณ เกรียงไกรเพ็ชร. (2549). พระอภัยมณี: การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์. หน้า 152.

² ภาณุ ลีลิสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 117.

ความคิดและการตัดสินใจของสร้อยสุดามีน้ำหนักต่อการดำเนินเรื่องหลายครั้ง แสดงให้เห็นว่าตัวละครในเรื่องให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของสร้อยสุดา เช่น ตัวละครพระอินทร์ ที่ลงมายังโลกมนุษย์เพื่อมาหาสร้อยสุดา และบอกวิธีการช่วยเหลือโลกมนุษย์แก่สร้อยสุดา พระอินทร์คือเทพที่มีพลังอำนาจมากที่สุดยังให้ความสำคัญแก่สร้อยสุดาที่เป็นเพียงมนุษย์ผู้หญิง เพราะพระอินทร์เห็นถึงความฉลาด และความมุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือสิ่งทมิฬในตัวของสร้อยสุดา ดังตัวอย่าง

พระอินทร์สร้างที่เป็นกระแสดึงลงมายังโลกมนุษย์เพื่อมาหาสร้อยสุดา

"จงคืนอำนาจชะงูติเทพ!!"

หลังจากที่พระอินทร์ออกคำสั่ง ความทรงจำของสร้อยสุดาก็กลับมา

"เอ๋? !? ข้า..."

"ความทรงจำกลับมาแล้วสินะองค์ที่สอง"

"ข้าขอถวายความเคารพองค์พระอินทร์" สร้อยสุดาถวายความเคารพแด่พระอินทร์

"ข้าไม่ได้อยู่ที่นี้จริง ๆ หรือ? แต่เป็นแอสทริลที่สร้างภาพและเสียงให้เหมือนกับข้าจริง ๆ เท่านั้น เพราะฉะนั้นจึงไร้พลังอำนาจใดๆ ที่จะช่วยเหลือพวกเขาได้"



ภาพประกอบ 127 พระอินทร์ลงมาหาสร้อยสุดาที่โลกมนุษย์¹

นอกเหนือจากพระอินทร์ ตัวละครอื่นก็ให้ความสำคัญกับความคิดของสร้อยสุดา ดังในตอนที่เทพจินดาขอสื่อสารกับสร้อยสุดาผ่านทางพลังแอสทริลเพื่อแจ้งเรื่องของสงครามที่กำลังจะเกิด แม้ว่าสร้อยสุดาจะไม่ได้เข้าร่วมการต่อสู้อย่างเต็มตัวเนื่องจากตนเป็นคนกลางระหว่าง 2 ฝ่าย แต่ความเห็นของสร้อยสุดาก็ส่งผลต่อเรื่องการทำสงคราม เทพจินดาจึงส่งข้อความของสิ่งทมิฬว่าสิ่งทมิฬจะเข้าร่วมสงคราม ให้สร้อยสุดาไม่ต้องเป็นห่วง และสอบถามเรื่องท้าวจัดผู้พักรักษาที่กำลังรวมพลและจัดเตรียมกระบวนทัพเพื่อประกาศสงคราม ดังตัวอย่าง

¹ ภาณุ ลีลิสาย. (2555). สิ่งทมิฬ Lion Heart Chronicle เล่ม 12. หน้า 28-29.

เทพจินดาพยายามส่งกระแสดิจไปหาสร้อยสุดาที่อยู่ห่างกันคนละเมือง

"จุติเทพอีกคน! ได้ยินเสียงผมที่ ตอบผมด้วย!!"

"ท่านเป็นใคร!? ท่านไม่ใช่สิงห์ไกรภพหรือ" สร้อยสุดาตอบกลับเสียงของเทพจินดา

"ไม่ใช่ ผมเป็นพี่ชายของเขา ผมนำสาสน์จากสิงห์ไกรภพมาให้คุณ"

"สิงห์ไกรภพนะหรือ?"

"ขอโทษที่ไม่อาจไปหา ขอโทษที่ไม่อาจปกป้องไว้ แต่ผมจะจัดการทุกอย่างให้เรียบร้อย ทั้งกำเนิดพิสุทธิ์ และอวตาร เมื่อทุกอย่างเป็นไปอย่างที่ผมควรจะเป็น ผมจะกลับไปหา กลับไปปกป้องเธอ ได้โปรดรอผมด้วยเถิดนะ สร้อยสุดา"

"เข้าใจแล้ว" สร้อยสุดา ยิ้มหลังจากที่ได้ฟังข้อความจากสิงห์ไกรภพ เทพจินดาได้บอกสร้อยสุดาต่อเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น

"อีกเรื่องที่ผมต้องเตือนคุณ เกี่ยวกับกับพ่อของคุณ ราชาจุฑาพัคร์ ไม่ทราบว่าจะอะไรทำให้เขาเปลี่ยนไป แต่เขากำลังร่วมมือกับอวตารเพื่อสร้างกำเนิดพิสุทธิ์ ผมไม่รู้ว่าเขาจะทำอะไรต่อไปบ้าง แต่เขาได้หันหลังให้พระอินทร์แล้ว โปรดระวังราชาจุฑาพัคร์ด้วย"

"ฉันรู้ ฉันรู้ว่าเขากำลังจะทำอะไร" มีผู้เพิ่มช่องสัญญาณเพื่อให้รัฐบาลสามารถติดต่อสร้อยสุดาได้ด้วย

"ข้าเพิ่มช่องสัญญาณให้พวกท่านติดต่อได้สะดวกแล้ว เชีญพวกท่านสนทนากันตามสบายเลย"

"เสียงนั้นรัฐบาลหรือ? เธออยู่ที่นั่นได้อย่างไร"

"ไว้อธิบายทีหลังเถอะคงจะคหึง ข้างสังเกตเห็นเมื่อชั่วโมงก่อนที่จะออกมาเจอเทพจินดา ทั้งการเรียกรวมพล และการจัดเตรียมกระบวนทัพของพวกทหาร อีกไม่นานท่านจุฑาพัคร์ต้องประกาศสงครามแน่ๆ"

"บ้านะ ถ้าประกาศสงครามตอนนี้รู้ไหมจะเกิดอะไรขึ้น!!" เทพจินดาตื่นตระหนกเมื่อได้รู้จากรัฐบาลสุรว่าท้าวจุฑาพัคร์กำลังคิดก่อสงคราม



ภาพประกอบ 128 ความคิดเห็นของสร้อยสุดามีอิทธิพลต่อการต่อสู้

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าสร้อยสุดาแม้จะเป็นเพียงผู้หญิง แต่ความคิดของสร้อยสุดามีอิทธิพลต่อการต่อสู้ที่ตัวละครชายในเรื่องให้การยอมรับ สร้อยสุดาสามารถตั้งสติและใช้

¹ ภาณุ ลีลิสาย. (2554). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 11. หน้า 141-143.

ไหวพริบในการเอาตัวรอดขณะอยู่ในเหตุการณ์ที่ต้องต่อสู้ ดังเห็นได้จากเมื่อครั้งที่ทหารของท้าวจตุพักตร์เข้าล้อมสร้อยสุดาและสิงห์ไกรภพที่กำลังหลบหนี สร้อยสุดาบอกให้สิงห์ไกรภพอยู่ใกล้ตนไว้เพื่อที่พลธนูจะไม่สามารถยิงสิงห์ไกรภพได้เพราะกลัวจะยิงพลาดไปโดนสร้อยสุดา และสร้อยสุดายังเป็นคนรอบคอบจึงเก็บใบของต้นสรรพยาที่สามารถช่วยให้แปลงกายเป็นนกไว้กับตัว จึงช่วยให้ตนและสิงห์ไกรภพแปลงเป็นนกบินหนีทหารของท้าวจตุพักตร์ได้ ดังตัวอย่าง

เหล่าทหารของท้าวจตุพักตร์พบสิงห์ไกรภพ สร้อยสุดา และการินที่นอนตายอยู่บนระเบียง

"เร็วเข้า!! ท่านการิน นั้นท่านการินนี้ รีบแจ้งท่านจตุพักตร์ เมื่อสร้อยสุดาเห็นทหารจึงรีบเตือนสิงห์ไกรภพ

"สิงห์ไกรภพอย่าอยู่ห่างจากฉันนะ!! ถ้าพวกเขาเห็นว่าฉันอยู่ในระยะปลอดภัยเมื่อไรเธอจะถูกยิงด้วยธนูจากทุกทิศทางแน่"

"แล้วจะทำไงต่อดี"

"ถึงจะไม่ทั้งหมดแต่ฉันเก็บมาด้วย ใบของต้นสรรพยา" สร้อยสุดาบอกวิธีแก้ปัญห

"ถ้าฉันใช้ใบสีเขียวเลย ฉันจะนับหนึ่งถึงสามนะ" สิงห์ไกรภพจึงตัดสินใจจะกินใบไม้สีเขียว ทำให้สามารถแปลงเป็นนกและหนีไปจากสถานการณ์ตรงนี้ได้ แต่ท้าวจตุพักตร์ก็มาถึงเสียก่อน

"บ้านา!! การิน!!"



ภาพประกอบ 129 สร้อยสุดาใช้ไหวพริบในการต่อสู้¹

ลักษณะการผสมผสานตัวละครสร้อยสุดานางเอกของการ์ตูนเรื่องสิงห์ไกรภพได้ถูกลดบทบาทเรื่องความรัก และเพิ่มบทบาทความ มีไหวพริบในการต่อสู้เพื่อให้เหมาะกับโครงเรื่องที่เป็นการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) อีกทั้งยังกำหนดบทบาทตัวละครสร้อยสุดาให้โดดเด่นขึ้นโดยสร้างให้เป็นจตุเทพงศ์ที 2 มีหน้าที่คอยช่วยเหลือพระเอกอย่างสิงห์ไกรภพ

¹ ภาพ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 9. หน้า 12-13.

2.2.3.3 เทพจินดา: มีความรับผิดชอบ

ผู้เขียนสร้างให้เทพจินดามีความรับผิดชอบในสิ่งที่ตนทำผิด ความรับผิดชอบของเทพจินดาปรากฏในตอนที่เทพจินดาตัดสินใจไปพบท้าวอินธุมาศผู้เป็นบิดาของสิงห์ไกรภพ เพื่อถามข่าวของสิงห์ไกรภพ และยอมรับความผิดที่ตนทำในตอนเด็ก คือการลักพาตัวสิงห์ไกรภพไป เทพจินดาเลือกที่จะบอกกับท้าวอินธุมาศตามตรงแม้ว่าจะรู้ว่าบทลงโทษที่ตนได้รับอาจถึงขั้นประหารชีวิต แต่เทพจินดาก็ยินดีรับโทษอย่างไม่กลัวตาย แต่เป็นห่วงกลัวว่าสิงห์ไกรภพจะได้รับอันตรายเนื่องจากสิงห์ไกรภพหายตัวไปหลายวัน ดังตัวอย่าง

“เธอคือเทพจินดาสินะ” ท้าวอินธุมาศถาม

“ข้าพเจ้าขอภัยเป็นอย่างสูง ผู้ที่พาตัวโอรสของท่านไปในตอนนั้นคือข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้ายินดีรับทาทุกอย่าง แต่ตอนนี้ข้าพเจ้าลัดหลังกับโอรส จะเป็นตายร้ายดียังไงก็ไม่รู้ ตัวข้าต่อให้ต้องโทษประหารก็ไม่เป็นไร” เทพจินดากล่าวกับท้าวอินธุมาศ



ภาพประกอบ 130 เทพจินดายอมรับผิด¹

ความใจเย็นมีเหตุผลของเทพจินดาที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ เห็นได้จากตอนที่เทพจินดาสอนสิงห์ไกรภพซึ่งกำลังสับสนไม่อยากเข้าเมืองที่มีมนุษย์ เพราะสิงห์ไกรภพมีอคติที่ว่ามนุษย์นิสัยไม่ดี เทพจินดาจึงสอนสิงห์ไกรภพเรื่องความดีกับความเลวว่าไม่ได้ขึ้นอยู่กับเผ่าพันธุ์ ดังความว่า

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 10. หน้า 54.

“พี่แค่อยากจะบอกว่าอย่าให้เผ่าพันธุ์มาเป็นเส้นแบ่งแยก เพราะความดีเลวพวกนั้นมันขึ้นอยู่กับหัวใจของตัวเราเอง และไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น... พี่ก็จะอยู่คอยปกป้องนายเอง”



ภาพประกอบ 131 เทพจินดาสอนสิงห์ไกรภพ¹

เทพจินดาคือตัวละครที่รับบทผู้ช่วยเหลือของพระเอก ดังนั้นผู้เขียนจึงสร้างเทพจินดาให้มีลักษณะของการตุนญี่ปุ่นที่เน้นย้ำเรื่องบทบาทของผู้ช่วยเหลือให้มีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เป็นแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ผู้เขียนได้ผสมผสานลักษณะนิสัยของเทพจินดาให้มีลักษณะเหมือนตัวละครสนับสนุนในการตุนญี่ปุ่นเรื่องความมุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือตัวละครหลักเนื่องจากตัวละครหลักจะไม่สามารถผ่านพ้นอุปสรรคทุกอย่างได้ถ้าไม่มีผู้ช่วยเหลือ การตุนญี่ปุ่นมักให้ความสำคัญกับมิตรภาพ และการร่วมมือกัน อีกทั้งผู้เขียนสร้างให้เทพจินดาเป็นคนใจเย็นมีเหตุผล เพราะต้องคอยรองรับสถานการณ์ที่เกิดเพราะความใจร้อนของสิงห์ไกรภพ และต้องใช้เหตุผลในการสอน เกลียกล่อมสิงห์ไกรภพตามบทบาทของผู้ช่วยเหลือ

2.2.3.4 ท้าวจตุพักตร์: ใจเย็น ฉลาด มีไหวพริบ

ลักษณะนิสัยท้าวจตุพักตร์ในการตุนสิงห์ไกรภพคือความใจเย็นมีเหตุผล ฉลาดมีไหวพริบ และเจ้าคิดเจ้าแค้น โมโหร้าย ดังนี้

ใจเย็น มีเหตุผล

ตัวละครท้าวจตุพักตร์เป็นตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัย เดิมที่ท้าวจตุพักตร์ใจเย็น ใจมีเหตุผลในการแก้ไขปัญหา เห็นได้จากตอนที่ท้าวจตุพักตร์เข้าไปเจรจากับข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ และได้รับการปฏิบัติกลับมาไม่สมกับฐานะของกษัตริย์ ทำให้ผู้ติดตามของท้าวจตุพักตร์โกรธมาก แต่ท้าวจตุพักตร์กลับใจเย็นและใช้สติในการควบคุมสถานการณ์ ดังความว่า

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2552). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 6. หน้า 33.

"ถ้าแค่เข้าใจผิดผมก็ขอตัว"

"ตามสบายครับ"

ท้าวจตุพัตร์ไปเจรจาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างยักษ์กับมนุษย์ แต่ข้าราชการชั้นผู้ใหญ่อีกฝั่ง พุดจาไม่ดีกับท้าวจตุพัตร์

"เดินในเมืองระวังพวกมนุษย์น้อยนะท่าน"

"นั่นสิ... เตี้ยวนี่อะไรๆ มันก็ไม่ปลอดภัยนะ"

ข้าราชการพุดจาเป็นเชิงข่มขู่ท้าวจตุพัตร์ ทำให้รัชฎาสูรไม่พอใจอย่างมาก แต่ได้รชนาทเข้า มาห้ามไว้

"ไปได้แล้ว!!!"

"พี่มาห้ามทำไมเล่า? มันพุดยังกับท่านจตุพัตร์เป็นผู้ต้องหาแล้วเนี่ย!!"

"เธอกำลังทำให้ราชาของยักษ์เสียหน้านะ!" รชนาทปรามน้อง

"ช่างเถอะรัชฎาสูร เราไม่ถือ!!" ท้าวจตุพัตร์บอกด้วยความใจเย็น

"นี่มันอะไรกันนะยังกับมาให้มันสอบสวน พวกแกเป็นแค่ราชการชั้นผู้ใหญ่พุดจึงกับกษัตริย์ ได้ไงพะ" รัชฎาสูรยังคงไม่พอใจ

"เจียบได้แล้ว!!!" รชนาทอุ้งน้องสาวอีกครึ่ง

"จากนี้ไปเราคงต้องเป็นฝ่ายตามน้ำไปก่อน ยิ่งรุกเข้าหา ยิ่งแรงให้เกิดความขัดแย้งเร็วขึ้น ถ้ายังไม่ถอนนี้ลงไปพบกับคนอื่นๆ ข้างล่าง" ท้าวจตุพัตร์คิดแก้ปัญหาด้วยความใจเย็น



ภาพประกอบ 132 ท้าวจตุพัตร์ในอดีตเป็นคนใจเย็น¹

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2552). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 6. หน้า 13.

ตลาดมีไหวพริบ

ท้าวจตุพักตร์เป็นนักปกครองที่ดี ใส่ใจทุกความเคลื่อนไหวภายในอาณาจักรของตน ท้าวจตุพักตร์ มีนิสัยช่างสังเกต และมีไหวพริบ เห็นได้จากตอนที่มัสตูลูกกลอบเข้ามาในเมือง โดยปลอมเป็นทหารของเมืองมารันที่ถูกโจมตีจนบาดเจ็บ เหล่าทหารคนอื่นไม่ได้สังเกตถึงความผิดปกติ มีเพียงแต่ท้าวจตุพักตร์ที่มีไหวพริบสังเกตเห็นความผิดปกติของเลือด จึงรู้ว่านายทหารตรงหน้าคือศัตรูที่ปลอมตัวเข้ามา ดังนี้

นักฆ่าที่ปลอมตัวเป็นทหารแก่งพารา่งที่ใกล้ตายของทหารเมืองโกญจามาส่งให้ท้าวจตุพักตร์ และทำท่าว่าตนก็บาดเจ็บหนักทำให้ทหารที่อยู่บริเวณนั้นรีบเข้ามาช่วยเหลือ

"ปลอดภัยแล้วทำใจดีๆ ไว้ เลือดเต็มเลยไปทำแผลก่อนเถอะไปพักแล้วพรุ่งนี้ค่อยมาราบแผล"

"เดี๋ยวลี... เจ้าว่ามาเลยได้ไหมละ ข้าอยากรู้เรื่องของคนที่จะมาฆ่าข้านะ" ท้าวจตุพักตร์สังเกตเห็นถึงสิ่งผิดปกติจึงเรียกให้นักฆ่าหยุดไว้

"ขอรับ"

"เสียใจเรื่องเพื่อนของเจ้าด้วยนะ ลาดตระเวนชายแดนด้วยกันมานานรียังล่ะ"

"ก็นานครับ..."

"รู้รีเปลา ถ้าเลือดออกมาข้างนอกแล้วมันจะแข็งตัวประมาณ 15-30 นาที"

"เอ๋?" ทหารแปลกใจกับสิ่งที่ท้าวจตุพักตร์พูด

"น่าแปลกจริงๆ ที่เลือดที่ติดตัวนายอยู่มันแห้งแข็งไปหมดแล้ว ทั้งๆ ที่แผลของเพื่อนนายไม่น่าหนักมาถึง 30 นาทีได้หรอกจริงมั๊ย? จากชายแดนบินมาที่นี่ด้วยไวกูเวร์นก็น่าจะใช้เวลา 1 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ เมื่อก็เพื่อนนายก็ดูรื่อยร่อนอยากจะบอกอะไรเรา แปลกมั๊ยถ้าโดนแทงพูดไม่ได้ทำไมต้องพยายามถึงขนาดนั้นทั้งๆ ที่เพื่อนที่มาด้วยกันก็อยู่ทั้งคน เลือดทั้งตัวนายแห้งก็จริง แต่เลือดที่ออกจากแผลที่หน้ายังสดอยู่ เมื่อก็ทหารคนนั้นไม่ได้ยื่นมือมาหาเราเฉยๆ หรือ เขาส่งคำพูดสุดท้ายทิ้งให้เราต่างหาก เขาบอกว่าศัตรูที่จีไวเวร์น แทะเขาก่อนถึงเมืองแล้วแก่งทำเป็นบาดเจ็บร่อนลง"

เมื่อท้าวจตุพักตร์พูดจบ เหล่าทหารในบริเวณนั้นต่างจึงดาบออกมาเพื่อต่อสู้กับศัตรูที่เปิดเผยตัว เมื่อรู้ว่าตนถูกจับได้แล้ว

"ท่านจตุพักตร์ อา... ท่านไม่น่าเลย ไม่น่าอยากตายเร็วขนาดนี้"



ภาพประกอบ 133 ท้าวจตุพักตร์มีไหวพริบ ช่างสังเกต¹

¹ ภาพ ลีลอสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 64-66.

เจ้าคิดเจ้าแค้น โมโหร้าย

ผู้เขียนสร้างลักษณะนิสัยของท้าวจตุพักตร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ของเรื่อง การสร้างลักษณะนิสัยแบบนี้ไม่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เนื่องจากในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพสร้างให้ท้าวจตุพักตร์มีความเจ้าคิดเจ้าแค้น โมโหร้ายตั้งแต่เริ่มต้นเรื่อง แต่ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้ผสมผสานเรื่องนิสัยตัวละครที่มีพัฒนาการมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น ท้าวจตุพักตร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงเริ่มต้นจากเป็นคนดี แต่เพราะถูกยุยงจากฝ่ายอธรรมทำให้เปลี่ยนเป็นคนโมโหร้ายเจ้าคิดเจ้าแค้น ตัวละครท้าวจตุพักตร์จึงแสดงให้เห็นถึงลักษณะการผสมผสานวัฒนธรรมจากวรรณคดีไทย และการ์ตูนญี่ปุ่น

ท้าวจตุพักตร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏลักษณะนิสัยที่เป็นคนเจ้าคิดเจ้าแค้น โมโหร้าย โดยมีสาเหตุที่ทำให้ท้าวจตุพักตร์กลายเป็นคนโมโหร้ายคืออวตารที่แฝงตัวเข้ามาเป็นหมอรักษาสร้อยสุดา และอาศัยความไว้วางใจของท้าวจตุพักตร์เข้ามาอยู่ใกล้ อวตารควบคุมจิตใจท้าวจตุพักตร์ด้วยวิธีของมนุษย์ คือการใส่ร้ายสิงห์ไกรภพเพื่อให้ท้าวจตุพักตร์เข้าใจผิด และหลอกล่อให้ท้าวจตุพักตร์ร่วมมือด้วยโดยความตั้งใจ อาศัยความรักที่ท้าวจตุพักตร์มีต่อลูกมาเป็นเครื่องมือดังความว่า

"อย่างนั้นหรือครับ ถ้าฉันจอมเวทในมิติโลกก็เป็นผู้ก่อสงครามนะสิครับ บ้าจริงผมอยู่ในเมืองแท้ๆ กลับไม่รู้เรื่องพวกนี้เลย"

"คุณหมอย่มาเกี่ยวข้องกับเรื่องอันตรายพวกนี้ดีกว่าครับ อีกอย่างยังยืนยันไม่ได้ว่าพวกมันจะมีแค่มนุษย์ฝ่ายเดียว ในตอนมิติลาโดนโจมตีก็ได้ข่าวว่ามียักษ์เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ครั้งนี้ด้วย ถึงจะเป็นปากคำจากชาวบ้านก็เพียงพอที่จะเป็นชนวนสงครามได้แล้วนะ เป็นไปได้ว่ากลุ่มบุคคลที่พยายามก่อสงครามข้ามเผ่าพันธุ์นี้อาจแฝงตัวอยู่ในทั้งสองฝ่ายครับ"

จากคำพูดของท้าวจตุพักตร์ทำให้อวตารที่ปลอมตัวเป็นหมอรู้อวตารว่าท้าวจตุพักตร์มีสายอยู่ในเมืองมิติลา

"เป็นอย่างที่คิด แกเองก็มีสายอยู่ในเมืองมิติลาจริงๆ ถึงจะรู้ความเป็นไปก็แค่ระดับมนุษย์ เทียบเคียงกับอวตารไม่ได้หรอก เรื่องของแก คนของแก พลังของแกทั้งหมดจะต้องเป็นของฉัน!!"

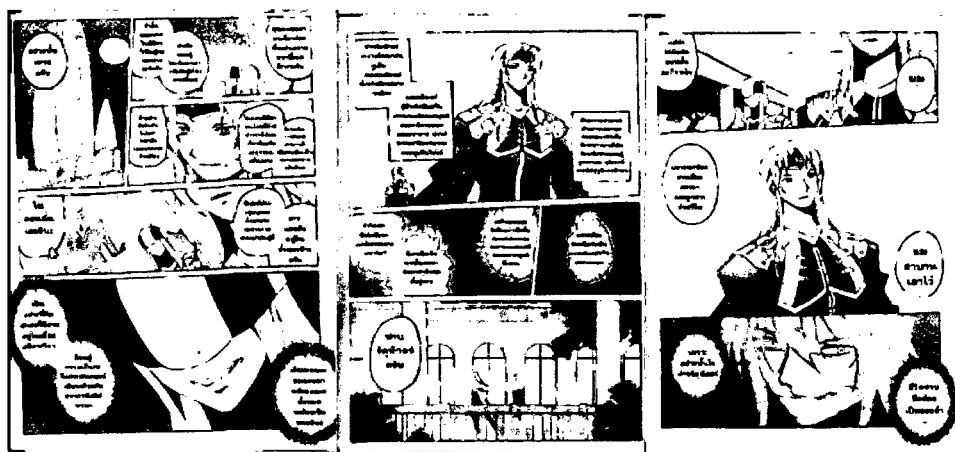
-ท้าวจตุพักตร์ ราชาเมืองมารีนผู้เป็น 1 ในแอนเซียนต์ที่เหลืออีกไม่มากบนโลก แอนเซียนต์ผู้มีพลังป้องกันแวมพ่นต์ของมนุษย์ และพลังควบคุมของอวตาร ทำให้พวกเราไม่สามารถควบคุมจิตใจได้ ด้วยความสามารถด้านการปกครองฉันช่วยแกไว้เพื่อรักษาชาวสารที่ฉันยังหาได้จากพวกแกอยู่ ลูกสาวแก จุติเทพที่จะนำไปสู่จุติเทพอีกคน-

"ทำไมเรานึกไม่ถึงนะ จะให้แกนำทางไปทำไม? ฉันจะยึดมือแกนั่นแหละสังหารจุติเทพทั้งคู่เลย ไม่ต้องควบคุมจิตใจอะไรทั้งนั้น ฉันจะให้แกเล่นไปตามบทด้วยวิธีของพวกมนุษย์นี้แหละ แกจะต้องร่วมมือกับฉันด้วยความตั้งใจของแกเอง!!"

"ท่านจตุพักตร์ครับ แต่ไม่มีอะไรแบบนั้นผมก็วางใจ"

"ผม...ผมจะปกป้องชาวเมือง ภรรยา และลูกสาวด้วยชีวิต ผมสาบานไว้"

"เพราะอย่างนั้นไงท้าวจตุพักตร์ ชีวิตท่านถึงต้องเป็นของข้า!!"



ภาพประกอบ 134 อวตารใช้ความรักลูกของท้าวจัดพัทธ์มาเป็นเครื่องมือ¹

หลังจากที่ท้าวจัดพัทธ์หันไปร่วมมือกับอวตารแล้ว ก็กลายเป็นเจ้าคิดเจ้าแค้น คนโมโหร้าย ความเกลียดชังเป็นสาเหตุที่ทำให้ท้าวจัดพัทธ์มีความทะเยอทะยานต้องการเป็นผู้นำของทั้งโลก ถือว่ายักษ์เป็นเผ่าพันธุ์ที่วิเศษและอยู่เหนือเผ่าพันธุ์อื่นๆ จากที่เคยปกครองด้วยเหตุผลและความเข้าใจ กลับมีความคิดที่ต้องการครอบครอง และสร้างยูโทเปียอาณาจักรในอุดมคติ ดังความว่า

"ผู้อยู่อาศัยบนพิภพโลกทั้งหลาย ทั้งมนุษย์ ยักษ์ และเอลฟ์ จงฟัง! เราคือแอนเซียนต์ผู้รับใช้แห่งเทพ ผู้ได้รับมอบหมายให้ดูแลความสงบสุขของพิภพนี้ จากนั้นไปเราจะออกเดินทางเพื่อรวบรวมดินแดนทั้งหมดของพิภพโลกเพื่อสร้างยูโทเปีย อาณาจักรแห่งใหม่ที่ทุกเผ่าพันธุ์อาศัยอยู่ร่วมกันโดยไม่มี ความขัดแย้ง ผู้ที่เข้าร่วมกับเราจะได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักร"



ภาพประกอบ 135 ท้าวจัดพัทธ์ต้องการสร้างอาณาจักรในฝัน²

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 75-77.

² ภาณุ ลีลอสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 12. หน้า 25.

2.2.3.5 พระอินทร์: มีไหวพริบ

ตัวละครพระอินทร์เป็นตัวละครฝ่ายดี ที่สนับสนุนสิ่งทศกรรภาพ ผู้เขียนสร้างให้พระอินทร์เข้าร่วมการต่อสู้กับอวตาร ซึ่งเป็นเทพแห่งความชั่วร้ายภายในเรื่อง การต่อสู้ระหว่างพระอินทร์กับอวตารแสดงให้เห็นความมีไหวพริบของพระอินทร์ ในขณะการต่อสู้อวตารพุดยั่วยุพระอินทร์ให้ใช้วัชระ เพื่อที่ตนจะได้จู่โจมกลับ พระอินทร์จึงมีท่าทีว่าตนจะใช้วัชระในการต่อสู้ทำให้อวตารหลงกลและหาวิธีรับมือกับวัชระของพระอินทร์ แต่ความจริงแล้วพระอินทร์กลับรู้ทันแผนการของอวตาร จึงใช้ท่าต่อสู้รูปแบบอื่นจัดการกับอวตารที่ไม่ทันได้ตั้งตัว ความว่า

“อา ในที่สุดข้าก็จะโดนมันทำลายจนได้สินะ” อวตารพุดกับพระอินทร์หลังจากเห็นว่าพระอินทร์จะใช้วัชระในการต่อสู้ แต่ในใจของอวตารกลับคิดในทางกลับกันว่า “ดีมากพระอินทร์!! วินาทีที่เจ้าปลดปล่อยอาวุธร้ายนั้นออกมา จะเป็นวินาทีสุดท้ายของเจ้า!!”

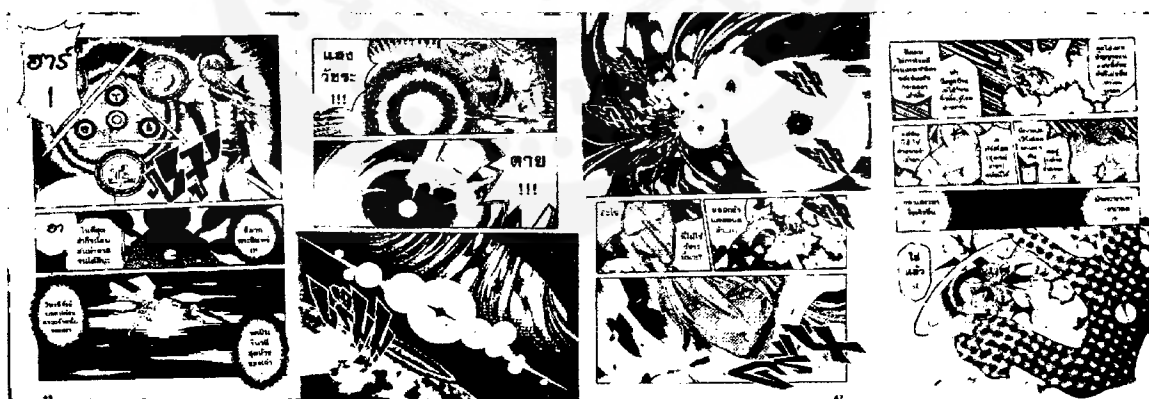
“แสงวัชระ!!!” พระอินทร์วางอุบายให้อวตารตายใจ

“ตาย!!!” อวตารปล่อยพลังป้องกันวัชระใส่พระอินทร์ แต่ก็รู้ตัวว่าตนถูกหลอก “อะไร... นี่ไม่ใช่วัชระนี่นา!? หลอกข้า แก่หลอกข้า...!!!”

“ยิ่งเทพใช้การโจมตีที่รุนแรงเท่าไร พลังป้องกันก็จะลดลงเท่านั้น เจ้าถึงพุดยั่วยุให้ใช้วัชระเพื่อที่จะจู่โจมสวนกลับ ถูกใช้แผนปัญญ่อ่อนแบบนี้ด้วยข้าก็ไม่ปลื้มเท่าไรหรอก แต่มันก็ทำให้ข้าลากเจ้าเข้ามาในเวิร์มโฮล (อุโมงค์เวลา) แห่งนี้ได้” พระอินทร์กล่าวหลังจากที่อวตารตกหลุมพรางของตน

“นี่แกเปิดเวิร์มโฮลพร้อมๆ กับต่อสู้ไปด้วยงั้นหรอ?” อวตารที่กำลังตื่นตกใจก็รู้ว่าตนแพ้พระอินทร์แล้ว และพบว่า “กระแสเวลาวิ่งเร็วขึ้น? มันจะพาเราไปอนาคต?”

“ใช่แล้ว!!” พระอินทร์ตอบ และหลังจากนั้นก็ปล่อยพลังเพื่อทำลายอวตาร



ภาพประกอบ 136 ไหวพริบของพระอินทร์ในการต่อสู้¹

¹ ภาณุ ลิลลิสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 44-48.

2.2.3.6 ศาสตรา: จงรักภักดี นิสัยดี มีเมตตา

ศาสตราเป็นตัวละครโหรที่ถูกเพิ่มบทบาทในการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้เป็นนักร้องเพลงร็อก ดังนั้นในการ์ตูนจึงมีการเพิ่มรายละเอียดลักษณะนิสัยของศาสตราให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยภายในเรื่องแสดงให้เห็นว่าศาสตราเป็นคนนิสัยดี มีเมตตา ผ่านเหตุการณ์ที่ตัวละคร 2 พี่น้องแอบติดตามดูชีวิตประจำวันของศาสตราแล้วพบว่าศาสตราทำความดีทั้งวัน เริ่มจากตอนสายช่วยลูกแมวลงจากต้นไม้ ตอนเที่ยงพาคนแก่ข้ามถนน และตอนเย็นไปทำบุญ ดังความว่า

“วันนี้เราแอบตามไปดูอาจารย์ดีกว่า ฉันมีเวลาจนเย็นแหละ”

“โอ้-! ได้เลย!!! คนแพ้ต้องเลี้ยงน้ำแข็งใสนะ!!”

อาจารย์ศาสตราตอนสาย -ช่วยลูกแมวลงจากต้นไม้-

อาจารย์ศาสตราตอนเที่ยง -พาคนแก่ข้ามถนน-

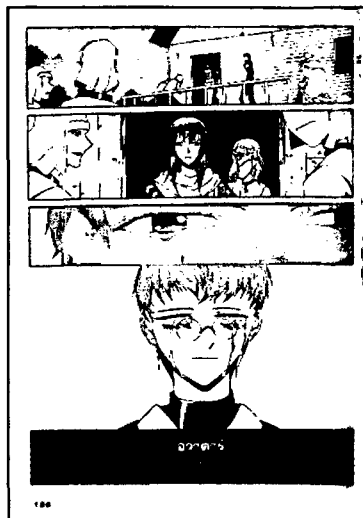
และอาจารย์ศาสตราตอนเย็น -ทำบุญสุนทาน-



ภาพประกอบ 137 ลักษณะนิสัยของศาสตรา¹

ศาสตราเป็นโหรหลวงที่มีความรักและความจงรักภักดีต่อเชื้อพระวงศ์ของเมืองโกญจา ความจงรักภักดีของศาสตราสะท้อนให้เห็นความเป็นจริงของบุคคลที่ทำงานรับใช้กษัตริย์ไทย ผู้ที่ทำงานใกล้ชิดพระองค์ ยิ่งเห็นความดี ทำให้พร้อมที่จะปกป้องราชวงศ์ เห็นได้จากครั้งที่เสร็จศึกสงครามจากกองคาบระลัยแล้ว ศาสตราออกตามหาท้าวอินธุมาศกับนางจันทร์ เมื่อพบทั้งคู่ที่กระท่อมกลางป่า ศาสตราก็ดีใจที่เห็นว่าทั้งสองพระองค์ปลอดภัยถึงกับน้ำตาไหลด้วยความปิติยินดีดังตัวอย่าง

¹ ภาพ ลีลิสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 87.



ภาพประกอบ 138 ศาสตราร้องไห้เมื่อเห็นว่าท้าวอินธุมาศปลอดภัย¹

ศาสตราเข้าร่วมการต่อสู้ในสงครามเพื่อช่วยเหลือ และปกป้องเชื้อพระวงศ์ของเมืองโกญจายอย่างสุดความสามารถ โดยไม่เกรงกลัวภัยอันตราย ความจงรักภักดีของศาสตราทำให้ท้าวอินธุมาศ และสิงห์ไกรภพเชื่อใจ และพึ่งพาความสามารถของศาสตราได้ ความจงรักภักดีของตัวละครศาสตราเป็นลักษณะนิสัยที่แสดงให้เห็นว่าผู้ใกล้ชิดกษัตริย์มักจะแสดงความจงรักภักดีต่อกษัตริย์ และเชื้อพระวงศ์

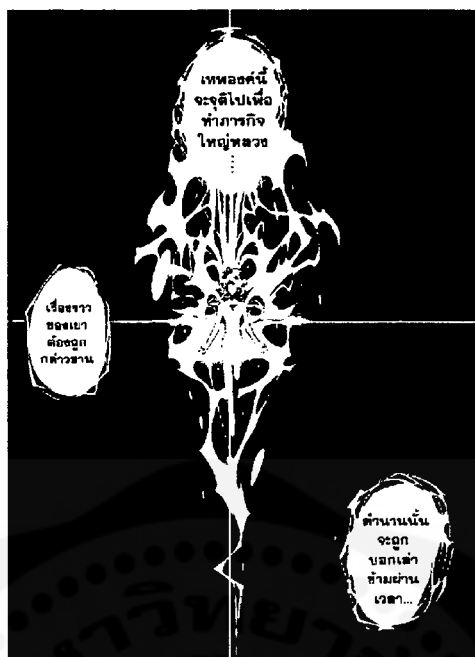
2.2.4 บทบาทของตัวละคร

ตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีบทบาทที่มีความร่วมสมัยโดยเฉพาะเรื่องความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) เช่น ตัวละครที่สามารถแปลงร่างเป็นหุ่นยนต์ ตัวละครที่สามารถถอดกระแสดิจเป็นต้น ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์บทบาทของตัวละครโดยแบ่งเป็น 7 ประการ ได้แก่ สิงห์ไกรภพ: จูติเทพที่เกิดมาเพื่อปกป้องโลกมนุษย์ สร้อยสุดา: นางเอกที่สามารถถอดกระแสดิจกลายเป็น 2 ร่าง เทพจินดา: ผู้ช่วยเหลือพระเอก ท้าวจตุพัตร์: ตัวร้ายที่สามารถแปลงร่างเป็นยักษ์แอนเซียนด์ พระอินทร์: เทพผู้ช่วยเหลือพระเอก ศาสตรา: ไท่หลวงและนักร้องเพลงร็อก โกเลม: กองทัพปีศาจที่สร้างจากทราย ดังนี้

2.2.4.1 สิงห์ไกรภพ: จูติเทพที่เกิดมาเพื่อปกป้องโลกมนุษย์

บทบาทของสิงห์ไกรภพในการ์ตูนญี่ปุ่นคือบทบาทของเทพที่จุติลงมายังโลกมนุษย์เพื่อทำภารกิจสำคัญคือการปกป้องโลก ดังที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพว่า “เทพองค์นี้จะจุติไปเพื่อทำภารกิจใหญ่หลวง... เรื่องราวของเขาต้องถูกกล่าวขาน ตำนานนั้นจะถูกบอกเล่าข้ามผ่านเวลา...ไปตราบนานเท่านาน” ดังภาพ

¹ ภาณุ ลิลลอสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 3. หน้า 186.



ภาพประกอบ 139 บทบาทเทพที่จุดมาเพื่อปกป้องโลก¹

บทบาทของพระเอกที่ต้องปกป้องโลกปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่อง เช่น อุลตร้าแมน (Ultraman) เจ้าหนูปรมาณู (Astro Boy) เป็นต้น ที่ตัวละครเอกมีลักษณะของความเป็นฮีโร่ (Hero) แบบญี่ปุ่น ตัวละครสิ่งทไรกราฟจึงแสดงให้เห็นลักษณะของความเป็นญี่ปุ่นผ่านบทบาทที่ได้รับให้เป็นผู้พิทักษ์โลก

2.2.4.2 สร้อยสุดา: นางเอกที่สามารถถอดกระแสดิจิทัลเป็น 2 ร่าง

ความรักและความปรารถนาดีของสร้อยสุดาที่มีต่อสิ่งทไรกราฟ ทำให้สร้อยสุดาพร้อมที่จะช่วยเหลือสิ่งทไรกราฟในทุกเรื่อง เป็นผู้สนับสนุนที่ดีแก่สิ่งทไรกราฟ ผู้เขียนสร้างความรักของตัวละครสร้อยสุดาให้มาพร้อมกับความต้องการที่จะช่วยให้สิ่งทไรกราฟเอาชนะอุปสรรคจึงเพิ่มบทบาทให้สร้อยสุดาเป็นจุดเทพองค์ที่ 2 สิ่งทไรกราฟถูกสร้างให้เป็นจุดเทพผู้มีความสามารถในการต่อสู้ ส่วนสร้อยสุดาถูกสร้างให้เป็นจุดเทพองค์ที่ 2 ให้มีหน้าที่ช่วยเหลือสิ่งทไรกราฟ สร้อยสุดาไม่ใช่ผู้ที่มีพลังกำลังแข็งแรงเหมือนสิ่งทไรกราฟ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีความสามารถด้านอื่น และความสามารถที่ผู้เขียนกำหนดให้เหมาะสมกับบทบาทของนางเอกในการ์ตูนต่อสู้คือ “บูสเตอร์” (Booster) รูปแบบของตัวละครที่เป็นบูสเตอร์ (Booster) หรือผู้สนับสนุนนี้ได้รับการผสมผสานมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น ดังตัวอย่าง

¹ ภาณุ ลีลือสาย. (2550). สิ่งทไรกราฟ *Lion Heart Chronicle* เล่ม 1. หน้า 5.

พระอินทร์ได้พูดคุยกับเบื่องบนเรื่องจุดเทพองค์ที่ 2 สวรรค์เบื่องบนได้กล่าวกับพระอินทร์ว่า

"พระอินทร์ข้าเข้าใจถึงความห่วงใยของท่านที่มีต่อมนุษย์ดี จริงอยู่ด้วยข้อจำกัดทางด้านร่างและกายหยาบทำให้มนุษย์นั้นไม่สามารถต่อกรกับอวตารจริงๆ ได้ เราจึงได้ส่งจุดเทพคนที่สองที่มีแสงต่างจากจุดเทพคนอื่น ๆ ไปเพื่อช่วยเหลือเขา ซึ่งเธอคนนั้นไม่ได้มีพลังพิเศษหรือร่างกายที่แข็งแกร่งเหมือนคนอื่น ๆ แต่ความสามารถของจุดเทพคนนี้คือ "บูสเตอร์" แอสทริลของเธอถูกจัดเป็น 2 ส่วน ซึ่งส่วนแรกวิญญานทำหน้าที่เป็นจิตสำนึกปกติทั่วไป แต่ส่วนที่ 2 "เจตจำนง" นั้นเป็นโปรแกรมที่สามารถทำงานได้อย่างอิสระ เมื่อจุดเทพกลับไปเจตจำนงจะถูกปลุกขึ้นเพื่อตามหาจุดเทพอีกคน นอกจากนั้นแล้ว แอสทริลส่วนนี้ยังมีข้อมูลของเทพ หน้าตาของภารกิจหลักและวิธีต่อกรกับอวตารในร่างกายมนุษย์ทุกรูปแบบที่พวกเขา निकออก และโปรแกรมเอาไว้ ไม่เท่านั้น ถ้าหากเกิดเหตุไม่คาดคิดที่ทำให้แอสทริลของคนใดคนหนึ่งเสียหาย แค่ว่าทั้งสองคนเข้าใกล้กัน ระบบบูสเตอร์จะเริ่มทำงานฟื้นฟูแอสทริลของอีกคนหนึ่งทันที เรียกได้ว่าถ้าไม่ฆ่าพวกเขาพร้อมๆ กันก็แทบจะทำอะไรจุดเทพทั้งสองคนไม่ได้เลยละ"

"ถ้าจุดเทพเป็นมนุษย์ที่มีพลังเวทสูง พวกเขาคงต่อกรกับอวตารพวกนั้นได้ง่ายขึ้นนะครับ" พระอินทร์ถาม

"เราก็อยากจะทำแบบนั้นเหมือนกัน แต่การส่งแอสทริลที่ปริมาณมากเท่าไรก็ยังกินเวลามากเท่านั้น ยิ่งเวลาในมิติของพวกเราไหลไม่เท่ากันแบบนี้ถึงจะส่งไปได้ แต่จุดเทพอีกคนอาจโดนฆ่าตายไปแล้ว พระอินทร์ข้ารู้ว่ามนุษย์นั้นอ่อนแอ และเปราะบางเพียงไร พวกเขาไม่สามารถละกายหยาบได้อีกทั้งยังอ่อนแอต่อโรคร้าย"



ภาพประกอบ 140 สร้อยสุตาคือจุดเทพองค์ที่สอง¹

ความสามารถของสร้อยสุตาช่วยเหลือสิ่งทวิกรภาพในการต่อสู้กับอวตารเป็นอย่างมาก เนื่องจากสิ่งทวิกรภาพเป็นเพียงมนุษย์ธรรมดาที่ต้องมาต่อสู้กับอวตารที่มีพลังเหนือมนุษย์ สิ่งทวิกรภาพจึงจำเป็นต้องมี "ผู้สนับสนุน" ด้วยเหตุผลนี้ผู้เขียนจึงเพิ่มความสามารถของนางเอกให้มีบทบาทเกี่ยวกับการต่อสู้เพิ่มมากขึ้น ความสามารถด้านการบูสเตอร์ (Booster) ของสร้อยสุตา คือ

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิ่งทวิกรภาพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8. หน้า 30-31.

การแบ่งแอสทรีลออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกวิญญาณจะทำหน้าที่ตามปกติเหมือนมนุษย์ทั่วไป ส่วนที่ 2 ถูกตั้งโปรแกรมให้ออกตามหาและช่วยเหลือสิงห์ไกรภพต่อสู้กับอวาทาร์ นอกจากนี้ยังมีความสามารถในการฟื้นฟูพลังของสิงห์ไกรภพ บทบาทของสร้อยสุดาจึงถูกสร้างให้เป็นผู้ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพตั้งแต่ก่อนที่จะสร้อยสุดาจะเกิดมา จึงกล่าวได้ว่าจุดประสงค์ของการสร้างสร้อยสุดาเพื่อให้เป็นนางเอกที่สามารถช่วยเหลือพระเอกได้ ดังตัวอย่าง

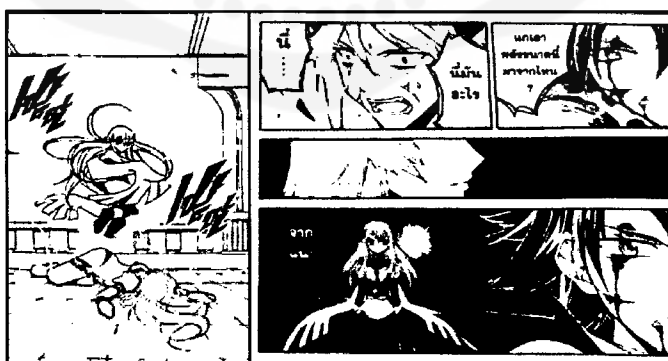
สร้อยสุดาในร่างแอสทรีลกล่าวกับสิงห์ไกรภพว่า

“หน้าที่ของเราคือช่วยเหลือเจ้า มันเป็นหน้าที่ที่ถูกกำหนดตั้งแต่ก่อนที่จะเราจะเกิดขึ้นมา”



ภาพประกอบ 141 สร้อยสุดามีหน้าที่ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพ¹

สร้อยสุดาที่ถูกเพิ่มบทบาทผู้สนับสนุนเป็นผู้นำทางสิงห์ไกรภพให้ได้เจอกับต้นสรรพยา ใบของต้นสรรพยาเปรียบเสมือนอาวุธสำคัญที่สามารถช่วยสิงห์ไกรภพได้ และสร้อยสุดายังสามารถส่งพลังให้กับสิงห์ไกรภพเพื่อให้มีพลังใช้ต่อสู้กับอวาทาร์ในครั้งที่สิงห์ไกรภพต่อสู้กับอวาทาร์เพียงลำพัง และการต่อสู้กับสิงห์ไกรภพกำลังเสียเปรียบด้านพลังกำลัง สร้อยสุดาในร่างแอสทรีลจึงออกจากร่างมนุษย์มาเพื่อส่งพลังให้สิงห์ไกรภพ ดังภาพ



ภาพประกอบ 142 สร้อยสุดาส่งพลังไปให้สิงห์ไกรภพในการต่อสู้²

¹ ภาณุ ลิลลิสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 116.

² ภาณุ ลิลลิสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 5. หน้า 106-112.

การปั้นสิงห์ไกรภพได้สร้างให้สร้อยสุดาเป็นนางเอกที่มีความรักและความปรารถนาดีต่อพระเอก ทำให้สร้อยสุดาเป็นผู้ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพในหลายครั้ง กล่าวได้ว่าหากสิงห์ไกรภพไม่มีสร้อยสุดาก็คงลำบาก และอาจพ่ายแพ้ในการต่อสู้ สร้อยสุดาจึงเป็นนางเอกที่ส่งผลต่อการไปถึงจุดหมายของพระเอก

2.2.4.3 เทพจินดา: ผู้ช่วยเหลือพระเอก

ตัวละครเทพจินดาเป็นตัวละครฝ่ายดีที่คอยอยู่เคียงข้างและช่วยเหลือตัวละครเอกในการปั้นสิงห์ไกรภพได้เพิ่มบทบาทของเทพจินดาให้มีความชัดเจนเรื่องการเป็นผู้ช่วยเหลือของสิงห์ไกรภพ ผู้เขียนจึงสร้างพฤติกรรมและบทบาทของตัวละครเทพจินดาให้เอื้อต่อการช่วยเหลือสิงห์ไกรภพ เทพจินดาเป็นตัวละครที่ได้รับการผสมผสานมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพและการปั้น ก่อร่างคือผู้เขียนได้เพิ่มบทบาทของผู้ช่วยเหลือให้ชัดเจนขึ้นเพราะการปั้นให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้ช่วยเหลือ ตัวละครเอกส่วนใหญ่มักต้องการความช่วยเหลือเพื่อไปถึงจุดหมาย ดังที่ จารุณี สุขชัย กล่าวถึงผู้ช่วยเหลือในการปั้น ดังนี้

ผู้ช่วยเหลือ (Helper) ในการปั้นตัวละครที่เป็นผู้ช่วยมักจะมียุทธวิธี จะพบผู้ช่วยทำหน้าที่คอยช่วยเหลือนางเอกหรือพระเอก เนื่องจากลักษณะทางสังคมของคนปั้นที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มมากกว่าบุคคล ดังนั้นพระเอกจะเอาชนะผู้ร้ายได้ต้องได้รับการช่วยเหลือจากผู้ช่วย¹

บทบาทของตัวละครเทพจินดาเด่นชัดเรื่องการเป็นผู้ช่วยของพระเอกอย่างสิงห์ไกรภพ เทพจินดาให้ความช่วยเหลือสิงห์ไกรภพหลายด้าน ทั้งช่วยเหลือด้านพลังกำลังในการต่อสู้ และช่วยสิงห์ไกรภพแก้ปัญหาต่างๆ ตัวละครเทพจินดาได้รับบทบาทเป็นผู้ช่วยเหลือสิงห์ไกรภพ ผู้เขียนได้เพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับอดีตชาติของเทพจินดาและสิงห์ไกรภพให้ในชาติที่แล้วทั้งคู่เป็นพี่น้องสายเลือดเดียวกัน เทพจินดามีชื่อว่าจินตามณีเป็นนักรบที่เก่งกาจจนได้รับสมญานามว่า “เทพสงครามจินตามณี” และสู้เพื่อช่วยสิงห์ไกรภพโดยไม่เกรงกลัวศัตรู ดังตัวอย่าง

เทพจินดาออกตามหาสิงห์ไกรภพที่ถูกศัตรูจับตัวไปกักขังและทรมาน ระหว่างทางเทพจินดาพบกับเหล่าทหารของศัตรูและเข้าต่อสู้โดยไม่เกรงกลัว พร้อมกับตะโกนบอกเจตนาของตน

“ฉันมาหาน้องชายของฉัน!!! ใครอยากตายก็เข้ามา!!!”

¹ จารุณี สุขชัย. (2550). มิติ ‘ความเป็นไทย’ ในหนังสือการ์ตูนไทย. หน้า 160.



ภาพประกอบ 143 เทพจินดาต่อสู้เพื่อช่วยสิงห์ไกรภพ¹

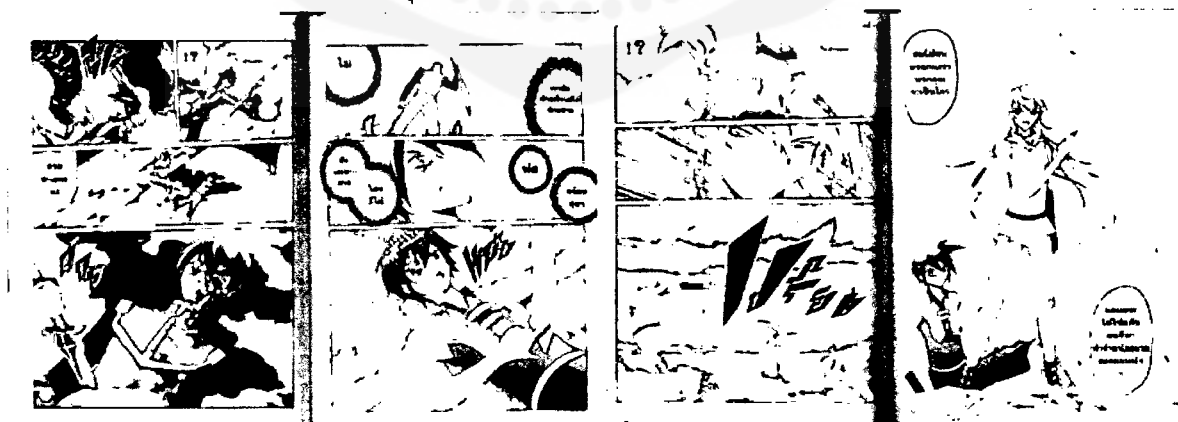
ในอดีตชาติจินตามณีมาช่วยสิงห์ไกรภพไม่ทัน สิงห์ไกรภพถูกสังหารก่อนที่จะจินตามณีจะมาถึงเพียงไม่นาน ในปัจจุบันเทพจินดาจึงบอกกับตัวเองว่าจะไม่ปล่อยให้ใครมาทำร้ายสิงห์ไกรภพอีก แม้ว่าในปัจจุบันเทพจินดากับสิงห์ไกรภพไม่ได้มีสายเลือดเดียวกัน แต่เทพจินดาก็คิดว่าสิงห์ไกรภพเป็นน้องชายที่ตนต้องปกป้อง ดังความว่า

สิงห์ไกรภพกำลังเสี่ยงพล้ำในการต่อสู้ เหตุการณ์นี้เคยเกิดขึ้นมาก่อนในอดีตชาติศัตรูจึงสังหารสิงห์ไกรภพโดยการแทงดาบเข้าที่ลำตัวของสิงห์ไกรภพ ในปัจจุบันสิงห์ไกรภพที่กำลังเสียทำให้กับศัตรูกลัวว่าอดีตจะซ้ำรอย กลัวตนจะถูกฆ่า ได้แต่คิดในใจว่า

“ไม่... เรายังทำอะไรไม่ได้ซักอย่าง ยังไม่ยอมตาย ใครก็ได้... พ่อ...สร้อยสุดา...”

ในขณะที่ศัตรูกำลังจะแทงดาบเข้ามาที่ลำตัวของสิงห์ไกรภพ เทพจินดาก็ใช้นิ้วหยุดดาบไว้เพื่อปกป้องสิงห์ไกรภพ

“ผมไม่สนหรอกนะว่าพวกคุณจะเป็นใคร แต่ผมจะไม่ให้อภัยคนที่มาทำร้ายน้องชายของผมแน่ๆ!!”



ภาพประกอบ 144 เทพจินดาช่วยชีวิตสิงห์ไกรภพ²

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 10. หน้า 77.

² แหล่งเดิม. หน้า 106-109.

เหตุการณ์ที่เทพจินดาไม่สามารถช่วยชีวิตสิงห์ไกรภพไว้ได้ในอดีตชาตินั้น เป็นเรื่องที่ฝังใจเทพจินดาเป็นอย่างมาก ทำให้เทพจินดาต้องเอ่ยคำสาบานว่าจะขอเกิดมาเจอกับ สิงห์ไกรภพและจะปกป้องสิงห์ไกรภพให้ได้

เรื่องราวในอดีตชาติ เมื่อจินตามณีไปถึงก็พบสิงห์ไกรภพนอนตายอยู่บนแท่นบัลลังก์ ทำให้จินดา มณีทั้งเสียใจและโทษตัวเองที่ตนไปช่วยน้องชายไม่ทัน จึงกล่าวคำสาบานต่อหน้าศพของสิงห์ไกรภพ

“สิงห์ไกรภพ พี่สาบาน ได้ยินรีเปลา พี่สาบาน ไม่ว่าชาติหน้าพี่จะเกิดเป็นใคร จะอยู่ที่ไหน พี่ก็จะตามหานายจนเจอให้ได้ ได้ยินไหมสิงห์ไกรภพ!!”



ภาพประกอบ 145 เทพจินดาสาบานในอดีตชาติ¹

เมื่อครั้งที่ต้องเผชิญหน้ากับศัตรูที่แข็งแกร่งเทพจินดาไม่หนีเอาตัวรอด และยืนยัน จะปกป้องสิงห์ไกรภพ แม้ว่าจะรู้ว่าสู้กับศัตรูไม่ไหว และตนอาจต้องตายก็ตาม บทบาทผู้ช่วยเหลือของเทพจินดานั้นแสดงให้เห็นว่าเทพจินดาช่วยเหลือสิงห์ไกรภพเพราะความรักเทพจินดามองว่าสิงห์ไกรภพคือน้องชายที่ตนต้องปกป้อง ดังเห็นได้จากตอนที่เทพจินดาเข้าไปช่วยสิงห์ไกรภพหนี เทพจินดาแบกร่างของสิงห์ไกรภพที่ไม่ได้สติเนื่องจากบาดเจ็บจากการต่อสู้กับอวตาร แต่อวตารก็ ตามมาจับตัวได้และยื่นข้อเสนอให้เทพจินดาทิ้งสิงห์ไกรภพไว้และตนจะไว้ชีวิตเทพจินดา อวตารใช้ คำพูดหลอกล่อเทพจินดาว่าไม่มีความจำเป็นที่จะต้องเสี่ยงชีวิตเพื่อสิงห์ไกรภพ ในเมื่อทั้งคู่ไม่ได้เป็น พี่น้องกันแท้ๆ แต่เทพจินดาก็ปฏิเสธข้อเสนอ และยืนยันจะปกป้องสิงห์ไกรภพ ดังคำว่า

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2553). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 10. หน้า 121.

“ว่าไง แคนายวางเจ้าเด็กนี้ไว้” อวาทาร์ยื่นข้อเสนอให้ทั้งสิงห์ไกรภพแล้วจนจะไว้ชีวิตเทพจินดา แต่เทพจินดาไม่ทำตามข้อเสนอ

“หุบปาก!! ถ้าเป็นฉันสมัยก่อนก็คงจะตอบตกลงกับพวกแกอยู่หรอก ฉันคิดมาอยู่ตลอดว่า ทุกครั้งที่อวาทาร์จะลงมือฆ่ามนุษย์ ทำไมต้องทำอะไรแปลกๆ ที่เหมือนกับขู่ให้กลัว ทำให้เสียใจ หรือพูดให้เจ็บปวด ฉันว่าเหล่านั้นแหละต้นพลังของพวกแก... เมื่อมนุษย์เกิดความรู้สึกเหล่านั้น แกจะเปลี่ยนมันเป็นพลัง พวกแกเป็นแอสทริลที่กินจิตใจด้านลบของมนุษย์เป็นอาหาร ไม่เกี่ยวข้องกับสายเลือดหรือ แล้วมันเป็นไงล่ะ? ของแบบนี้ฉันรู้มาตั้งนานแล้ว จะบอกให้แกรู้ไว้อย่าง... พวกเรานะไม่ต้องมีสายเลือดก็ยิ่งเกี่ยวข้องกันได้ด้วยจิตใจ... ไม่ต้องมีคำพูดก็ยิ่งผูกพันกันด้วยความรู้สึก... ความสัมพันธ์ที่มองไม่เห็น นี่แข็งแกว่าพลังของพวกแกหลายร้อยหลายพันเท่า แกตัดพวกฉันด้วยข้อเสนอเองชวายนั่น ไม่ขาดหรอก ฉันเป็นลูกของยักษ์ชื่อพิณธูมาศ มีน้องชายชื่อสิงห์ไกรภพ เมื่อ 14 ปีก่อน ฉันแบกเขาหนีพวกแกได้... วันนี้ฉันก็จะทำเหมือนกัน”



ภาพประกอบ 146 เทพจินดาเสี่ยงชีวิตเพื่อปกป้องสิงห์ไกรภพ¹

นอกเหนือจากการช่วยเหลือด้านพลังกำลังแล้ว เทพจินดายังช่วยเหลือสิงห์ไกรภพเรื่องการแก้ปัญหา โดยเสนอแผนการที่จะช่วยให้สิงห์ไกรภพสามารถเข้าไปยังเมืองมารันได้ สิงห์ไกรภพรับฟังความคิดเทพจินดา ซึ่งแผนที่เทพจินดาเสนอเป็นแผนที่ที่มีความเสี่ยงสูงคือ เทพจินดาเสนอให้ตนปลอมตัวเป็นสิงห์ไกรภพ และเข้าเมืองมารันในนามของสิงห์ไกรภพเพื่อหลอกล่อศัตรู และให้สิงห์ไกรภพแอบลักลอบเข้ามาจากอีกทาง ซึ่งแผนการนี้อาจส่งผลให้ท้าวจตุพัตร์สังหารเทพจินดาได้ แม้ว่าแผนการนี้จะมีความเสี่ยงสูง แต่สิงห์ไกรภพก็เชื่อใจเทพจินดายอมทำตามแผนการ ดังความว่า

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 5. หน้า 81-82.

เทพจินดาเสนอแผนการให้ตนปลอมตัวเป็นสิงห์ไกรภพเพื่อเข้าเมืองมารัน

"นี่คือลูกกลอนสรรพกายาที่ผมผสมขึ้นมาใหม่จากใบของต้นสรรพยาใช้แปลงร่าง กินได้นานกว่าลูกกลอนปกติ 5 เท่า และไม่หมดฤทธิ์เมื่อโดนน้ำมวกผา ผมจะใช้เจ้านี้ปลอมเป็นสิงห์ไกรภพเข้าไปเจรจากับท้าวจตุพัตร์"

"บะ...แบบนี้!!"

"บ้านา เสียงเกินไปแล้ว ถ้าพลาดขึ้นมาตายสถานเดียวเลย" สุริยะคัดค้าน

"ผมแค่เสนอความคิดเฉยๆ ครับ คนตัดสินใจยังเป็นสิงห์ไกรภพเหมือนเดิม" เทพจินดาชี้แจงอย่างใจเย็น

"ผมตกลง... ผมพยายามเป็นราชาที่ดี แต่ตอนนี้ถ้าเป็นเรื่องเจรจาผมคงยังทำอะไรไม่ได้ ถึงจะบอกว่ามันเสี่ยง แต่ว่าถ้าผมมีวิธีจัดการปัญหานี้ ผมก็เข้าใจของผม"



ภาพประกอบ 147 เทพจินดาช่วยสิงห์ไกรภพวางแผน¹

บทบาทของผู้ช่วยเหลือในการ์ตูนญี่ปุ่นมีหลายระดับขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องว่าผู้ช่วยนั้นมีส่วนในการช่วยเหลือมากน้อยแตกต่างกัน บทบาทผู้ช่วยเหลือของเทพจินดาเป็นบทบาทที่เสียสละเพื่อปกป้องตัวละครเอกโดยยอมสละชีวิตของตนเอง ดังที่เทพจินดาเสนอแผนการให้ตนปลอมเป็นสิงห์ไกรภพเข้าเมืองมารันเพื่อเจรจากับท้าวจตุพัตร์ ซึ่งแท้ที่จริงแล้วเจตนาหลักของ เทพจินดาคือการยอมโดนท้าวจตุพัตร์ประหารแทนสิงห์ไกรภพ ดังความว่า

เทพจินดาตัดสินใจจะสู้กับอวตารแม้จะลงแล้วอาจเป็นกับดัก

"ทำไมถึงตามใจผมได้ง่ายขนาดนี้ พลังของอวตารตอนนี้สู้กับเราที่มีวิญญาณทั้ง 4 ไม่ได้แน่ๆ กับดักนั้นหรือ!! กับดักคืออะไรก็ช่าง... ฉันก็ไม่คิดจะกลับไปโกญจายอยู่แล้ว จุดหมายเดียวที่ฉันมาที่นี่!! คือมาแกล้งแค้นให้พ่อ!! และถูกประหารที่นั่นแทนสิงห์ไกรภพ!!"

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2554). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 11. หน้า 28-29.

ผู้ร้าย (Villan) ผู้ร้ายในการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ได้จำกัดเฉพาะว่าเป็นเพศชายหรือเพศหญิง แล้วแต่แนวเรื่อง ถ้าแนวเรื่องเป็นการต่อสู้ส่วนใหญ่ผู้ร้ายจะเป็นเพศเดียวกับตัวเอก แต่สังเกตได้ว่าในการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ผู้ร้ายของเรื่องมักเป็นเพศชาย ในการเดินทางของพระเอกแต่ละครั้งนั้นจะต้องเผชิญหน้ากับผู้ร้ายตลอดเวลา ซึ่งเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้ชายมักเป็นผู้ร้ายมากกว่าผู้หญิง เนื่องจากผู้ชายมีอำนาจเหนือกว่าผู้หญิง ตัวละครผู้ร้ายในการ์ตูนญี่ปุ่นมักเป็นผู้ร้ายกลับใจคอยช่วยเหลือพระเอกภายหลัง¹

ผู้เขียนเพิ่มบทบาทของท้าวจัดผู้พิทักษ์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้เปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม จากที่เคยเป็นกษัตริย์ที่แสนดี คำนึงถึงความสุขของประชาชนอยู่เสมอ เมื่อถูกอวตารควบคุมจิตใจก็เปลี่ยนเป็นผู้ร้ายที่มุ่งจะทำลายทุกสิ่งขวางทางของตน ตัวละครท้าวจัดผู้พิทักษ์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีการเพิ่มรายละเอียดเรื่องบทบาทของตัวละคร ผู้เขียนสร้างให้ท้าวจัดผู้พิทักษ์เป็นยักษ์ที่มีจิตใจดี ทำทุกอย่างเพื่อประชาชน จากเดิมมีปัญหาความขัดแย้งกับระหว่างเผ่าพันธุ์ยักษ์กับมนุษย์ ท้าวจัดผู้พิทักษ์เป็นผู้เข้ามาไกล่เกลี่ยปัญหา และสร้างเมืองมารัน เมืองของยักษ์ที่ยินดีต้องรับมนุษย์ ทำให้เป็นที่รักของชาวเมือง

เจตนาของท้าวจัดผู้พิทักษ์ในช่วงแรกของเรื่องคือทำทุกอย่างโดยคำนึงถึงความสุขของประชาชนเป็นที่ตั้ง สิ่งที่ท้าวจัดผู้พิทักษ์ทำคือการปกครอง การปราบปราม และการรวมอาณาจักร เพื่อให้ทุกเผ่าพันธุ์อยู่รวมกันอย่างมีความสุข เห็นได้จากตอนที่ท้าวจัดผู้พิทักษ์ต่อรองกับ นักฆ่า เพราะตนแปลกใจว่าตนทำอะไรผิด ทำให้ใครเสียประโยชน์จนต้องส่งนักฆ่ามาลอบฆ่าตน ความว่า

‘อะไรละ การปกครอง การปราบปราม การรวมอาณาจักร ทั้งๆ ที่เป็นทางเดียวที่จะทำให้ทุกๆ เผ่าพันธุ์บนโลกได้อยู่ร่วมกันนะรี’

“รู้ไหมถ้าข้าตายไปในตอนนี้ อะไรจะเกิดขึ้นกับความสัมพันธ์ระหว่างยักษ์กับมนุษย์”

ท้าวจัดผู้พิทักษ์ที่กำลังกังวลใจตั้งคำถามกับนักฆ่า

“คงจะตายไปพร้อมกับฟางเส้นสุดท้ายอย่างท่าน แล้วตามมาด้วยสงครามละมั้ง แต่เรื่องนั้นข้าไม่สนอยู่แล้วละ”



ภาพประกอบ 149 ท้าวจัดผู้พิทักษ์ทำทุกอย่างเพื่อประชาชน²

¹ จารุณี สุขชัย. (2550). มิติ 'ความเป็นไทย' ในหนังสือการ์ตูนไทย. หน้า 159.

² ภาณุ ลีลอสาย. (2552). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 7. หน้า 152.

ท้าวจตุพักตร์เป็นกษัตริย์ที่ดี ให้ความสำคัญกับประชาชนมาโดยตลอด แต่มีเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้ท้าวจตุพักตร์ต้องเปลี่ยนบทบาทจากคนดีไปเป็นคนเลว ซึ่งคือการถูก อวตารเป่าหูให้เกิดความเกลียดชัง และโกรธแค้นสิ่งหิกรภพ ความเกลียดชังนี้ส่งผลให้ ท้าวจตุพักตร์ละเลยเจตนารมณ์เดิมของตน และมุ่งแต่จะแก้แค้นโดยไม่คำนึงว่าใครจะเดือดร้อน

บทบาทผู้ร้ายของท้าวจตุพักตร์ทำให้เจตนารมณ์เรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ของ ท้าวจตุพักตร์เปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิงจากที่เคยเชื่อเรื่องความเท่าเทียมระหว่างมนุษย์กับยักษ์ กลับมาตัดสินว่ายักษ์เปรียบเสมือนเทพเจ้า แต่มนุษย์เป็นเพียงแมลงต่ำต้อยถือว่าอยู่คนละชั้นชั้น มนุษย์ไม่มีสิทธิมาต่อรองกับเทพเจ้า ดังตอนที่ท้าวจตุพักตร์ยกทัพไปตีเมืองโกญจา และประกาศว่า จะฆ่าสิ่งหิกรภพและชาวเมืองเพราะเป็นเพียงมนุษย์ที่ต่ำต้อย ดังความว่า

"อย่าเพ้อเจ้อไปหน่อยเลยไอ้พวกแมลงต่ำต้อย!! ถือดียังไงมาต่อรองกับเทวราชา แกคิดว่าหนอน แมลงพุดคุยกับเทพเจ้าได้งั้นหรอ!? หน้าที่ของแกมนุษย์ทุกคนในโกญจา ก็คือต้องตายในวันนี้!!"



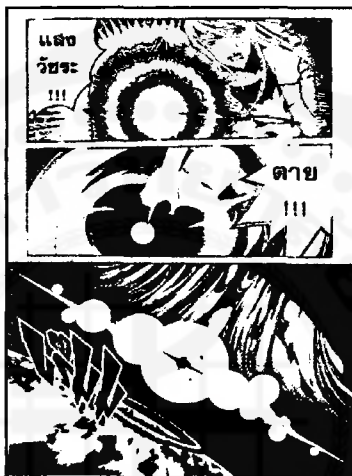
ภาพประกอบ 150 ท้าวจตุพักตร์เหยียดหยามมนุษย์ และเชิดชูยักษ์¹

ตัวละครท้าวจตุพักตร์เป็นตัวละครผู้ร้ายที่มีพัฒนาการด้านบทบาทจากที่เคยเป็น กษัตริย์ที่ดี แต่ถูกยุยงจากฝ่ายอธรรม ทำให้เปลี่ยนเป็นคนที่โมโหร้าย และมุ่งแต่จะทำร้าย สิ่งหิกรภพ ความเปลี่ยนแปลงทางความคิดของท้าวจตุพักตร์เป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้เกิดสงคราม ภายในเรื่อง การสร้างตัวละครท้าวจตุพักตร์ให้มีความเปลี่ยนแปลงทางความคิดจากดีเป็นร้ายทำให้ เนื้อหาของการ์ตูนสิ่งหิกรภพมีความซับซ้อน และสนุกสนานมากขึ้น

¹ ภาพ ลีลอสาย. (2552). สิ่งหิกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 7. หน้า 76.

2.2.4.5 พระอินทร์: เทพผู้ช่วยเหลือพระเอก

พระอินทร์มีบทบาทในการช่วยเหลือสิ่งไกรภพ ดังนั้นจึงเกิดการต่อสู้ระหว่างพระอินทร์กับอวตารเพื่อปกป้องโลกมนุษย์ในขณะที่สิ่งไกรภพยังเป็นเด็ก การต่อสู้บางครั้งพระอินทร์เป็นฝ่ายเสียเปรียบ และทำให้เอราวัณไปบาดเจ็บสาหัส ผู้เขียนสร้างให้พระอินทร์ส่งเอราวัณที่มีพลังมหาศาลไปสู่กับอวตาร เอราวัณพลาดพลังในการต่อสู้ แสดงให้เห็นว่าแม้จะเป็นเทวดาก็สามารถพ่ายแพ้ในการต่อสู้ได้ บทบาทของพระอินทร์ในการ์ตูนญี่ปุ่นถือเป็นเทวดาที่ต่อสู้ด้วยพลังพิเศษ เช่น การต่อสู้ของพระอินทร์กับอวตารที่มีทั้ง 2 ข้ามกาลเวลาไปสู่กันบนอวกาศ ผลกระทบจากการต่อสู้ทำให้เกิดการระเบิดที่รุนแรง ดังภาพ



ภาพประกอบ 151 พระอินทร์ต่อสู้กับอวตาร¹

2.2.4.6 ศาสตรา: ไหรวงและนักร้องเพลงร็อก

ศาสตราเป็นตัวละครฝ่ายดีที่ได้รับบทบาทเป็นไทรประจำราชสำนัก มีหน้าที่ทำนายดวงชะตาให้เชื้อพระวงศ์ และทำนายความเป็นไปของบ้านเมือง ผู้เขียนได้เพิ่มบทบาทให้ศาสตราเป็นนักร้องเพลงร็อก (Rock) ในยามที่บ้านเมืองสงบสุข การเพิ่มบทบาทนักร้องเข้ามาเป็นการใส่อารมณ์ขันเข้าไปในการ์ตูน บทบาทนักร้องเพลงร็อก (Rock) เป็นบทบาทใหม่ที่ผู้เขียนเพิ่มให้กับตัวละครศาสตรา ศาสตราในบทของนักร้องเพลงร็อก (Rock) ใช้ชื่อว่า “อาเชอร์” บทบาทของอาเชอร์ปรากฏในเวลาสั้นๆ ของช่วงเวลาที่เมืองโกญจามีความสงบสุข ศาสตราไม่มีหน้าที่ในการทำนาย จึงออกมาร้องเพลง เป็นนักร้องที่มีชื่อเสียง แต่ปิดบังประวัติส่วนตัว ด้วยรูปร่างหน้าตาที่งดงามของอาเชอร์ทำให้เขาได้รับความนิยม และมีผู้ติดตามผลงานเป็นจำนวนมาก ดังความว่า

ใช่แล้วอาเชอร์คือราชาแห่งราชาของเพลงร็อกที่มีตัวตนลึกลับสุดๆ และจะมาเปิดคอนเสิร์ตที่เมืองโกญจาแค่ปีละครั้งเท่านั้น (แน่นอนบัตรขายหมดตั้งแต่วันแรก) ด้วยมาดที่ฉึบขาด และสายตาที่หวานหยด แม้แต่ตอนนี้ก็ยังโสดด้วยคติประจำใจว่า “หัวใจของผมเป็นของลูกแกะน้อยทุกคน...” เพอร์เฟกต์ขนาดนี้ สาวไหนไม่หลงก็บ้าแล้วค่า!!

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2550). สิ่งไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2. หน้า 45.



ภาพประกอบ 152 อาเซอร์นักร้องเพลงร็อกที่มีชื่อเสียง¹

บทบาทของอาเซอร์ปรากฏหลังจากจบสงคราม การเพิ่มบทบาทนักร้องเป็น การใส่อารมณ์ขันลงในการ์ตูนสิ่งทวิภาพ ทำให้ผู้อ่านผ่อนคลาย อีกทั้งการสร้างบทบาทของ ตัวละครจากโทรทัศน์ประจำราชสำนัก มาเป็นนักร้องเพลงร็อก (Rock) ยังถือว่าเป็นการแปรจาก วัฒนธรรมชั้นสูงให้กลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยม เพื่อไม่ให้ผู้อ่านเกิดข้อกังขาจากการเพิ่มบทบาท นี้ผู้เขียนจึงต้องเขียนหมายเหตุไว้ว่า “กรุณาชมตอนนี้ด้วยความสนุกและผ่อนคลายนะครับ” ที่มุม ของรูป

2.2.4.7 โกลเม: กองทัพปีศาจที่สร้างจากทราย

โกลเมเป็นตัวละครมนุษย์ที่เกิดจากการปลุกเสกวัตถุที่ไม่มีชีวิต เช่น หิน ดิน ทราย ให้มีชีวิตเพื่อเป็นข้ารับใช้ โกลเมปรากฏในการ์ตูนสิ่งทวิภาพเพียงระยะเวลาสั้นๆ บทบาท ของโกลเมในการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะคล้ายกับบทบาทของหุ่นพยนต์ในวรรณคดีไทย คือ ถูกสร้าง ขึ้นมาเพื่อเป็นข้ารับใช้ของผู้ที่สร้างตน โดยส่วนมากแล้วผู้ที่สร้างโกลเมขึ้นมาโดยการเสกคาทา อาคม มักต้องการใช้งานโกลเมต้านพลังกำลังการต่อสู้ เพราะโกลเมเป็นอมมนุษย์ที่มีร่างกายแข็งแรง จึงมักถูกใช้เป็นด่านแรกในการทำสงคราม

โกลเมแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูนหรือเกมแนว แฟนตาซี (Fantasy) ผู้เขียนนำตัวละครในตำนานของชาวยิวอย่างโกลเมเข้ามาเป็นตัวละครประกอบ ในการ์ตูนสิ่งทวิภาพเพื่อเน้นย้ำความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) แบบสากล ทำให้กลุ่มผู้อ่านการ์ตูน แนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ที่คุ้นเคยกับตัวละครโกลเมอยู่แล้ว สามารถเข้าใจบทบาท ของโกลเมได้โดยง่ายว่าเป็นตัวละครที่สร้างมาเพื่อใช้ในการต่อสู้ ร่างกายที่แข็งแรงของโกลเมช่วย ป้องกันทหารชาวมุสลิมที่อยู่เบื้องหลังได้เป็นอย่างดี

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2551). สิ่งทวิภาพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 79.

2.3 การผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการศึกษาลักษณะการผสมผสานตัวละครวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ผู้วิจัยพบว่าตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีทั้งลักษณะของวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น แต่นำหนักของการผสมผสานจะแตกต่างกันไปตามแต่ละหัวข้อ ได้แก่ ภูมิหลังของตัวละคร รูปลักษณ์ของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร และบทบาทของตัวละคร ดังนี้

ภูมิหลังของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพส่วนใหญ่มาจากภูมิหลังของตัวละครนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ทั้งตัวละครเอกและตัวละครสนับสนุน ผู้เขียนการ์ตูนเปลี่ยนลักษณะภูมิหลังของตัวละครแบบญี่ปุ่นเพียงส่วนน้อย เช่น เพิ่มภูมิหลังของตัวละครโหรให้เป็นผู้มีความสามารถด้านการใช้เวทมนตร์ เป็นต้น

รูปลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งรูปลักษณ์ของตัวการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวคือ “ภาพของคนและสัตว์ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นมีสัดส่วนผิดเพี้ยนไปจากความจริง เช่น มีทรวดทรงที่ขนาดเล็กหรือใหญ่กว่าปกติ มีดวงตาที่ใหญ่กว่าปกติ” การสร้างรูปลักษณ์ตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีลักษณะเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าไทย เช่น ตัวละครท้าวจตุพักตร์ ในวรรณคดีอธิบายรูปลักษณ์ท้าวจตุพักตร์ว่าเป็นยักษ์ที่มี 4 หน้า 8 มือ แต่ท้าวจตุพักตร์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพกลับมีการปรับรูปลักษณ์ให้เหมือนตัวละครยอดมนุษย์ในการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น ยอดมนุษย์อุลตร้าแมน (Ultraman) เป็นต้น

การผสมผสานลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพอยู่ในรูปแบบของการนำลักษณะนิสัยตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมาเพิ่มรายละเอียดให้ชัดเจนขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่เน้นเรื่องความกล้าหาญ ความร่วมมือของตัวละคร เช่น ลักษณะนิสัยของสิงห์ไกรภพเหมือนกับนิสัยของตัวละครพระเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นแนวต่อสู้ทั่วไป ที่มักจะมี ความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับอุปสรรคต่างๆ เช่น ตัวละครมังกรก็ ดี ลูฟี่ พระเอกจากเรื่องวันพีซ (One Piece) ที่มีความฝันอยากเป็นเจ้าแห่งโจรสลัด เส้นทางผจญภัยของลูฟี่ได้พบกับศัตรูจำนวนมาก ลูฟี่ไม่เกรงกลัวเหล่าศัตรู และกล้าเผชิญหน้าต่อสู้แม้ว่าศัตรูจะเป็นผู้ที่แข็งแกร่งกว่าหลายเท่าตัว หรือสร้อยสุดาเป็นตัวละครสนับสนุนที่รับบทบาทเป็นนางเอกของเรื่อง สร้อยสุดาเป็นนางเอกในการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ดังนั้นผู้เขียนจึงเพิ่มรายละเอียดลักษณะนิสัยของสร้อยสุดาให้เหมาะกับประเภทของการ์ตูนคือเป็นนางเอกที่ฉลาด มีไหวพริบ และลักษณะนิสัยของเทพจินดาเป็นลักษณะนิสัยที่สร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับบทบาทของผู้ช่วยเหลือพระเอก ได้แก่ ความเป็นผู้มีเหตุผล และมีความรับผิดชอบ เป็นต้น

บทบาทของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพผสมผสานมาจากวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ผู้เขียนนำบทบาทเดิมของตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมาผสมผสานกับความร่วมสมัยของการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้บทบาทของตัวละครหลากหลายและร่วมสมัย

¹ ขนิษฐา เพ็ชรรัตน์. (2556). กลวิธีและผลกระทบของการแพร่กระจายวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่อเยาวชนไทย กรณีศึกษา: หนังสือการ์ตูนเรื่องวันพีซ. หน้า 20-21.

มากขึ้น เช่น บทบาทของศาสตราคือโอรสหลวงประจำราชสำนัก และรับบทบาทเป็นนักร้องเพลงร็อก (Rock) ในช่วงที่เมืองโกญจาสงบสุข อีกทั้งการเพิ่มบทบาทของตัวละครให้ชัดเจนขึ้น ดังที่ผู้เขียนเพิ่มบทบาทของเทพจินดาให้มีความชัดเจนเรื่องการเป็นผู้ช่วยเหลือของสิงห์ไกรภพ เพราะการตุนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้ช่วยเหลือ ตัวละครเอกส่วนใหญ่ต้องการความช่วยเหลือเพื่อไปให้ถึงจุดหมาย

3. การผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการตุนญี่ปุ่น

แนวคิด (theme) หมายถึงความคิดหลักของเรื่องหรือสารที่แสดงไว้ในกาประพันธ์ แก่นเรื่องจะเป็นความคิดเชิงนามธรรมที่แสดงผ่านภาพลักษณ์ พฤติกรรมตัวละครและสัญลักษณ์ที่ผู้อ่านต้องตีความเอง¹ ผู้วิจัยแบ่งการผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการตุนญี่ปุ่นเป็น 3 ประการ ได้แก่ แนวคิดในวรรณคดีไทย แนวคิดในการตุนญี่ปุ่น และ การผสมผสานด้านแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการตุนญี่ปุ่น ดังนี้

3.1 แนวคิดในวรรณคดีไทย

แนวคิดในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพเป็นแนวคิดที่ปรากฏในวรรณคดีไทย “จักร ๆ วงศ์ ๆ” ที่มักจะมีโครงเรื่องคล้ายๆ กันคือเป็นเรื่องการผจญภัยของตัวละครเอกที่ต้องพลัดพรากจากบ้านเมือง และได้ชายเป็นบุตรสาวของยักษ์ ผู้วิจัยแบ่งแนวคิดในวรรณคดีไทยเป็น 2 ประการ คือ แนวคิดเรื่องการผจญภัยของพระเอก และแนวคิดเรื่องความรัก ดังนี้

3.1.1 แนวคิดเรื่องการผจญภัยของพระเอก

นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพเป็นวรรณคดีไทยที่มีเนื้อหา “จักร ๆ วงศ์ ๆ” ดังนั้นจึงให้ความสำคัญกับตัวละครเอกชาย แนวคิดหลักของเรื่องคือการผจญภัยของตัวละครเอก ดังนั้นนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพจึงดำเนินเรื่องโดยเน้นตัวละครสิงห์ไกรภพ ที่ต้องต่อสู้เพื่อพิสูจน์ตนเอง การต่อสู้ของสิงห์ไกรภพมักจะอยู่ในรูปแบบของการต่อสู้เพียงลำพัง

จินตนาการเฟื่องฝันที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องผจญภัยก็คือตัวเอก ซึ่งจะเป็นบุคคลเดี่ยวๆ หรือเป็นกลุ่มก็ได้ สามารถฝ่าฟันอุปสรรค ภัยอันตราย และบรรลุเป้าหมายบางอย่างที่สำคัญและมีคุณธรรม การทดสอบตัวเอกมักจะเป็นผลที่ได้จากการวางแผนใช้เล่ห์เพทุบายของตัวโกง ตัวเอกมักจะได้รับรางวัลเป็นหญิงงาม การมีบทบาทสัมพันธ์กันระหว่างตัวเอกกับตัวโกง (Villain) และการมีหญิงสาวเข้ามาเกี่ยวข้องทางเพศนี้เปรียบเสมือนกับน้ำตาลที่โรยหน้าขนม จุดสนใจที่แท้จริงของเรื่องผจญภัย คือลักษณะอุปนิสัยของตัวเอก และธรรมชาติของอุปสรรคที่ตัวเองต้องฝ่าฟัน²

¹ ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย. หน้า 436.

² เสาวลักษณ์ อนันตตานต์. (2554). วรรณกรรมลึกลับ. หน้า 151-152.

การผจญภัยของสิงห์ไกรภพต้องเผชิญหน้ากับการต่อสู้ครั้งสำคัญคือการต่อสู้กับ ท้าวจตุพัคตรักษัตริย์เมืองยักษ ซึ่งเป็นบิดาของสร้อยสุตา หญิงสาวที่ตนลักลอบเข้าหาและพานางหนีออกจากเมือง ท้าวจตุพัคตรกับสิงห์ไกรภพมีความสัมพันธ์ในรูปแบบของ “พ่อตากับลูกเขย” การต่อสู้ระหว่างพ่อตากับลูกเขยเป็นปมความขัดแย้งที่มีจะปรากฏในวรรณคดีไทยจรรๆ วงศ์ๆ

ปมขัดแย้งในนิทานจรรๆ วงศ์ๆ มักเป็นเรื่อง “ลักลอบสาวยักษพากันจรแล้วย้อนมาฆ่าพ่อตาย” คือปมขัดแย้งระหว่างพ่อตากับลูกเขย ไม่ว่าจะเป็นนิทานจรรๆ วงศ์ๆ เรื่องใดๆ ก็มักจะไม่นับแนวเรื่อง ดังกล่าวนี้น หากเราวิเคราะห์นิทานจรรๆ วงศ์ๆ ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย จะพบว่าปมขัดแย้งระหว่างตัวละครมีความสัมพันธ์กับความขัดแย้งในครอบครัวไทยอย่างมาก พิจารณาจากโครงสร้างครอบครัวไทย ตามประเพณีไทยเมื่อผู้ชายแต่งงานจะย้ายไปอยู่บ้านผู้หญิง หรือที่เรียกว่า “แต่งลูกเขยเข้าบ้าน” ในอดีตถ้าถามชายหนุ่มที่กำลังแต่งงานว่า “แต่งงานแล้วไปอยู่ที่ใด” มักจะได้รับคำตอบเป็นสูตรว่า “ไปอยู่บ้านพ่อตา” เมื่อธรรมเนียมไทยเป็นเช่นนี้จึงเอื้อต่อความขัดแย้งระหว่างพ่อตากับลูกเขยผู้ต้องอยู่ร่วมชายคาเดียวกัน ลูกเขยก็รู้สึกที่ต้องอยู่ใต้อำนาจของพ่อตา พ่อตาก็รู้สึกว่าลูกเขยรอคอยที่จะมีอำนาจสูงสุดในบ้าน¹

3.1.2 แนวคิดเรื่องความรัก

แนวคิดที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพนอกเหนือจากแนวคิดเรื่องการต่อสู้ ผจญภัยคือแนวคิดเรื่องความรัก แนวคิดเรื่องความรักที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมักเป็นความรักเชิงชู้สาว ความรักระหว่างพระเอกกับนางเอกมักจะมีอุปสรรคคือบิดาของนางเอกจะขัดขวางไม่ให้ทั้งคู่สมหวัง เหมือนดังที่ท้าวจตุพัคตรต่อต้านการคบหากันของสิงห์ไกรภพกับสร้อยสุตา ความรักของทั้งคู่จึงมีอุปสรรค แต่ก็ผ่านพ้นอุปสรรคมาได้เพราะความมั่นคงในความรัก

แนวคิดเรื่องความรักในวรรณคดีไทยมักมาคู่กับการประทุติตนของภรรยา ภรรยาที่ดีนอกจากจะมีรูปลักษณ์ที่งดงาม ภรรยาควรปรนนิบัติสามีให้มีความสุข เรื่องงานบ้านไม่ให้ขาดตกบกพร่อง สมกับเป็นแม่ศรีเรือน ดังที่ ชลดา เรื่องรักษลิขิต กล่าวถึงหน้าที่ของนางเอกในนิทานจรรๆ วงศ์ๆ ความว่า

สังคมไทยยังจำแนกบทบาทหน้าที่ของผู้ชายและผู้หญิงออกจากกันอย่างชัดเจน คือให้ผู้ชายมีหน้าที่นอกบ้าน โดยออกไปหารายได้หรือหาผลผลิตต่างๆ มาเลี้ยงครอบครัว ส่วนผู้หญิงให้ทำหน้าที่ภายในบ้าน คือเป็นแม่ศรีเรือนที่รับผิดชอบการกินอยู่และดูแลความสุขของคนในครอบครัว หน้าที่ดังกล่าวถูกกำหนดไว้อย่างเด่นชัดมาตั้งแต่แรกเกิด เด็กหญิงจะได้รับการฝึกฝนให้ทำหน้าที่แม่บ้านที่ดีเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการครองเรือนเมื่อเติบโตขึ้น หากกล่าวเฉพาะหน้าที่แม่ศรีเรือนของผู้หญิงแล้วจะพบว่าบิดามารดาของตัวละครหญิงในนิทานจรรๆ วงศ์ๆ มักสอนบุตรสาวให้ทำหน้าที่ภรรยาที่ดี โดยสอนให้ปรนนิบัติสามีให้มีความสุขเป็นสำคัญเมื่อจะส่งมอบบุตรสาวให้เป็นภรรยาของตัวละครชาย ด้วยเหตุ

¹ ศิราพร ฐิตะฐาน ณ ถลาง. (2539). ในท้องถิ่นนิทานและการละเล่น: การศึกษาคติชนในบริบททางสังคมไทย. หน้า 202-203.

ดังกล่าว ผู้แต่งนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ส่วนใหญ่ในสมัยอดีตจึงมักเน้นความเป็นกุลสตรีของตัวละครหญิงที่รู้จักการปรนนิบัติชายผู้เป็นสามี นอกเหนือจากความงามที่กำหนดให้เป็นคุณสมบัติประจำตัวแล้ว¹

หลังจากเหตุการณ์การต่อสู้ของสิงห์ไกรภพกับท้าวจัดผู้พิชิตจับลง สิงห์ไกรภพจึงพาสร้อยสุดากลับเมืองโกญจา ก่อนกลับเมืองนางมณฑาขาวดีมารดาของสร้อยสุดาสอนสร้อยสุดาเรื่องคู่ครอง หน้าที่ภรรยาพึงปฏิบัติ และการวางตัวที่ดี ความเป็น

เชิญให้นั่งยังสุวรรณบรรจรณ์
สายสุดใจไปอยู่ต่างบุรี
แม่โถมยงจงอุตสาห์สวามีภักดี
อันชายอื่นหมิ่นแสนทั้งแดนไตร
ทั้งสมพักตร์ศักดิ์ตระกูลประยูรหงส์
กุศลสร้างปางก่อนบ่อนแกล้ว
อย่าตั้งดีถือตัวให้ผัวง้อ
แม่นท้าวหวังสั่งสอนจงผ่อนตาม
หนึ่งสนมกรรมในผู้ใดโปรด
เธอรักเขาเจ้าอย่าขัดพระอัชฌา
จงทำชอบนอบน้อมคอยอมมอด
แม่เนื้อเย็นเป็นที่พึงพี่น้อง
หนึ่งบิดราชมารดาของทรงฤทธิ์
จงฝากองค์วงศ์สาสามี
ระวังตัวผัวรักแล้วมักหน่าย
จะเดินทางกลางชลพาหนะ

นางร่ำสอนสร้อยสุตามารศรี
อย่าให้มีผิดพลั้งระงับ
บำรุงรักภักดีอย่าอหังสา
จะหาสุภูวนัยไม่ได้แล้ว
ได้สืบวงศ์วานเครือทั้งเชื้อแถว
พระลูกแก้วจงอุตสาห์พยายาม
จะเป็นข้อเข็ดหลาบด้วยหยาบหยาม
อย่าทูลความขวางขัดภักดี
ถึงจะโกรธอย่าให้ออกมานอกหน้า
เหมือนคางคกขึ้นคางกลับลงคลอง
บำรุงรักใคร่อย่าให้หมอง
จงตรึกรวดครององค์ให้จงดี
อย่าควรถัดขัดข้องให้หมองศรี
ได้เป็นที่พึ่งพาให้ถาวร
จะอับอายเร่งฟังแม่สั่งสอน
จงถาวรพูนสวัสดิ์กำจัดภัย²

3.2 แนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนสิงห์ไกรภพได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องแนวคิด ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มแนวคิดของเรื่องให้มีลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มักจะเป็นการ์ตูนวีรบุรุษ (Superhero) โดยเน้นการกระทำของตัวละครเอกที่ต้องต่อสู้เสียสละเพื่อส่วนรวม ผู้วิจัยแบ่งแนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็น 2 ประการ คือ แนวคิดเรื่อง “ความร่วมมือ” และ “การปกป้องโลก” และแนวคิดเรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ ดังนี้

3.2.1 แนวคิดเรื่อง “ความร่วมมือ” และ “การปกป้องโลก”

แนวคิดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏลักษณะของแนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) หลายเรื่องที่ตัวละครเอกมีเป้าหมายที่จะปกป้องโลกจากสิ่งชั่วร้าย

¹ ชลดา เรื่องรักธิลลิต. (2549, ธันวาคม). ปัญหาหญิงกับการกระชากหน้ากากตัวโกงในนิทานจักรๆ วงศ์ๆ. วารสารภาษาและวรรณคดีไทย. หน้า 2.

² พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 123.

การทำเพื่อส่วนรวมต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ดังนั้นจึงปรากฏแนวคิดเรื่องความร่วมมือ แนวคิดทั้ง 2 เรื่องจึงมีความสอดคล้องกัน

การปกป้องโลกของตัวละครเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะตัวละครไม่ใช่คน เก่งตั้งแต่เริ่มต้น อาศัยการฝึกฝนและประสบการณ์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการต่อสู้ “สำหรับ ลักษณะวีรบุรุษ (Superhero) ของญี่ปุ่นมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับมนุษย์ธรรมดาามาก ไม่เหมือน ลักษณะซูเปอร์แมนของอเมริกา กล่าวคือ มีรูปร่างหน้าตาดี แต่จะเหาะด้วยตัวเองไม่ได้ ยกเว้น ตัวเอกจะเป็นหุ่นแอนดรอยด์ อดทน พุดสังสอน และจะมีลักษณะที่เกือบจะเหมือนมนุษย์ คือตายได้”¹

แนวคิดเรื่องการปกป้องโลกในการ์ตูนสิ่งทาสีกราฟิกปรากฏตั้งแต่ก่อนที่สิ่งทาสีกราฟิกจะ เกิดมา โดยผู้เขียนวางโครงเรื่องให้สิ่งทาสีกราฟิกคือจุดที่ลงมาก่อกวนโลกมนุษย์เพื่อทำการก่อกวน การปกป้องโลกจากอวตารผู้ชั่วร้าย “เทพองค์นี้จะจุดไฟเพื่อทำการก่อกวนใหญ่หลวง มิใช่แต่หน้าที่ที่ เกิดขึ้นแล้วจบลง...แต่เรื่องราวของเขาต้องถูกเล่าขาน การเดินทางของเขาจะเป็นที่จดจำของทุกคน” ดังภาพ



ภาพประกอบ 153 สิ่งทาสีกราฟิกเกิดมาเพื่อปกป้องโลก²

ประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับเรื่องความร่วมมือ มีการปลูกฝังค่านิยมเรื่อง ความร่วมมือมาเป็นเวลานาน โดยมีจุดมุ่งหมายคือร่วมมือกันเพื่อให้ประเทศพัฒนา แนวคิดเรื่อง ความร่วมมือแสดงให้เห็นว่าการทำการใหญ่เพียงคนเดียวเป็นเรื่องยาก เช่น การพัฒนาประเทศ การปกป้องโลก แต่ถ้าทุกฝ่ายให้ความร่วมมือจะทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น การ์ตูน ญี่ปุ่นหลายเรื่องจึงสะท้อนแนวคิดความร่วมมือเพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมให้ประชาชนอีกทางหนึ่ง

วัฒนธรรมญี่ปุ่นไม่ได้แตกต่างกันไปตามท้องที่ศาสนาหรือแม้แต่ปัจเจกบุคคล ไม่ว่าชาวญี่ปุ่นผู้นั้น จะอาศัยอยู่ที่ใด จะนับถือศาสนาอะไรหรือจะเป็นคนอย่างไร วัฒนธรรมที่ติดตัวเขานั้นก็แทบจะเหมือนกัน

¹ ธนพร อินพุม. (2550). การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยของเครือเนชั่นกรุ๊ป ระหว่างปี พ.ศ. 2541- 2549. หน้า 20.

² ภาพ ลีลีสาย. (2550). สิ่งทาสีกราฟิก Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 33.

ชาวญี่ปุ่นคนอื่นๆ ทุกประการ. เปรียบวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเหมือนขนมคินทาโร (Kintarou-ame) ซึ่งไม่ว่าจะตัดตรงไหนก็จะปรากฏภาพของคินทาโรให้เห็น ความเป็นเอกภาพนี้สาเหตุเนื่องจากมีชาวญี่ปุ่นอาศัยอยู่หนาแน่นในประเทศญี่ปุ่นอันคับแคบและเนื่องจากชนชาติญี่ปุ่นดำเนินชีวิตประจำวันอยู่ภายใต้การควบคุมที่เข้มงวดถึงถิ่นของผู้ปกครองประเทศมาเป็นเวลานานสร้างค่านิยมให้ชาวญี่ปุ่นต้องคิดถึงกลุ่มองค์กรที่ตนสังกัดหรือประเทศชาติมากกว่าตัวบุคคล¹

3.2.2 แนวคิดเรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์

การ์ตูนสิงห์ไกรภพประกอบด้วยตัวละครที่มีหลายเผ่าพันธุ์ เช่น เผ่าพันธุ์มนุษย์ เผ่าพันธุ์ยักษ์ สิงหราช มนุษย์หมาป่า เป็นต้น ผู้เขียนเพิ่มแนวคิดเรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ สะท้อนให้เห็นว่าโลกที่เต็มไปด้วยผู้คนที่มีความแตกต่างทั้ง เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรม แต่ทุกคนสามารถอยู่ร่วมกันอย่างปรองดองได้

ผู้เขียนนำเสนอแนวคิดการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ผ่านตัวละครพระเอกและผู้ร้าย โดยสร้างให้ 2 ตัวละครมีแนวคิดที่สวนทางกัน คือ สิงห์ไกรภพมีความคิดที่จะแบ่งแยกเผ่าพันธุ์ แต่ท้าวจตุพัตร์กลับมีความคิดที่จะให้ทุกเผ่าพันธุ์อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้ เริ่มจากในตอนเริ่มต้นเรื่องสิงห์ไกรภพเป็นพระเอกที่มีแนวคิดเรื่องการดูถูกเผ่าพันธุ์มนุษย์ สิงห์ไกรภพคิดว่าตนเป็นเผ่าพันธุ์สิงหราชจึงเกลียดและดูถูกมนุษย์ เห็นได้จากในตอนที่ยิงสิงห์ไกรภพต่อสู้กับมนุษย์หมาป่าที่มาทำร้ายสิงหราช มนุษย์หมาป่าดมกลิ่นของสิงห์ไกรภพเลยรู้ว่าสิงห์ไกรภพเป็นมนุษย์ แต่สิงห์ไกรภพก็ปฏิเสธเพราะตนเกลียดมนุษย์มาก ความว่า

“ข้อแรกฉันไม่ใช่มนุษย์ ฉันเป็นสิงโตเหมือนกับเพื่อนๆ ของฉัน อย่าสะเออะเอาฉันไปรวมกับพวกมันเด็ดขาด...ข้อสอง ฉันเกลียดมนุษย์ที่สุด มันทั้งโลภมาก ชอบโกหก เห็นแก่ตัว อย่าสะเออะพูดว่าชอบพวกมันต่อหน้าฉัน... ข้อสาม พวกมนุษย์มันอาจจะโง่ก็ได้”



ภาพประกอบ 154 สิงห์ไกรภพเกลียดมนุษย์²

¹ ปราณี จงสุจิตรธรรม. (2541). กระเจกสองญี่ปุ่น. หน้า 29.

² ภาณุ ลีลอสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 44-45.

ความคิดเรื่องการแบ่งแยกเผ่าพันธุ์ของสิงห์ไกรภพเริ่มเปลี่ยนไปเพราะได้รู้จักมนุษย์ที่ดีหลายคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสหายสุดตามนุษย์ที่คอยช่วยเหลือและอยู่เคียงข้างสิงห์ไกรภพเสมอ ประกอบกับเทพจินดาคอยสอนสิงห์ไกรภพที่มีอคติว่ามนุษย์นิสัยไม่ดี เทพจินดาจึงสอนสิงห์ไกรภพเรื่องความดีกับความเลวว่าไม่ได้ขึ้นอยู่กับเผ่าพันธุ์ “พี่แค่อยากจะบอกว่าอย่าให้เผ่าพันธุ์มาเป็นเส้นแบ่งแยก เพราะความดีเลวพวกนั้นมันขึ้นอยู่กับหัวใจของตัวเอง” ดังความว่า



ภาพประกอบ 155 เทพจินดาสอนสิงห์ไกรภพว่าไม่ควรตัดสินคนจากเผ่าพันธุ์¹

ท้าวจตุพัตร์เป็นตัวละครผู้ร้ายของการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่มีแนวคิดที่ไม่ควรแบ่งแยกเผ่าพันธุ์ เนื่องจากท้าวจตุพัตร์เป็นกษัตริย์เมืองยักษ์ ในเมืองก็มีเหล่าผู้อพยพหลายหลากเผ่าพันธุ์มาขออาศัย ท้าวจตุพัตร์ในช่วงแรกของเรื่องคือทำทุกอย่างโดยคำนึงถึงความสุขของประชาชนเป็นที่ตั้ง ท้าวจตุพัตร์มีอุดมการณ์คือการรวมอาณาจักรเพื่อให้ทุกเผ่าพันธุ์อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ความว่า

‘สิ่งที่ข้าทำรี...อะไรละ การปกครอง การปราบปราม การรวมอาณาจักร ทั้ง ๆ ที่เป็นทางเดียวที่จะ ทำให้ทุก ๆ เผ่าพันธุ์บนโลกได้อยู่ร่วมกันนะรี’



ภาพประกอบ 156 ท้าวจตุพัตร์ต้องการให้ทุกเผ่าพันธุ์อยู่ร่วมกันได้²

¹ ภาณุ ลิลลิสาย. (2552). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 6. หน้า 33.

² ภาณุ ลิลลิสาย. (2552). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 7. หน้า 152.

หลังจากที่เรื่องดำเนินไปก็เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ที่ทำให้ความคิดเรื่องการแบ่งแยกเผ่าพันธุ์ของท้าวจตุพัตร์และสิงห์ไกรภพเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่สวนทางกัน ท้าวจตุพัตร์ถูกอวตารครอบงำจิตใจทำให้เปลี่ยนลักษณะนิสัยและอุดมการณ์เป็นบุคคลที่เห็นแก่ตัว โมโหร้าย และต้องการจะครอบครองโลก ในทางกลับกันสิงห์ไกรภพกลับมองเห็นความดีของมนุษย์และไม่ตัดสินคนจากเผ่าพันธุ์ที่แตกต่างกัน เมื่อสิงห์ไกรภพกับท้าวจตุพัตร์ต่อสู้กัน ผลลัพธ์คือสิงห์ไกรภพเป็นผู้ชนะ สะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดที่ถูกต้องคือการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ เราสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลที่แตกต่างจากเราได้ด้วยความเข้าใจซึ่งกันและกันเพื่อนำไปสู่ความสงบสุขของสังคม

3.3 การผสมผสานด้านแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการศึกษาลักษณะการผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีทั้งลักษณะของวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ที่ผู้เขียนเลือกจะ “ลดทอน” หรือ “เพิ่มเติม” แนวคิดเพื่อให้เหมาะสมกับการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ที่มีกลุ่มผู้อ่านเป็นวัยรุ่น การศึกษาการผสมผสานด้านแนวคิดแบ่งออกเป็น แนวคิดในวรรณคดีไทย และแนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

แนวคิดในวรรณคดีไทยคือแนวคิดเรื่องการผจญภัยของพระเอก และแนวคิดเรื่องความรัก การ์ตูนสิงห์ไกรภพจัดอยู่ในประเภทของการ์ตูนผจญภัยต่อสู้ แต่แนวคิดเรื่องการผจญภัยของวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นแตกต่างกัน ในวรรณคดีไทยพระเอกมักจะต่อสู้เพียงตัวคนเดียวเพื่อพิสูจน์ตนเอง แต่ในการ์ตูนญี่ปุ่นจะต่อสู้เพื่อส่วนรวม การ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงนำแนวคิดการผจญภัยในวรรณคดีไทยมาแค่โครงเรื่องแบบ “จักรๆ วงศ์ๆ” ที่มักจะเป็นการผจญภัยต่อสู้กับพ่อตาที่เป็นยักษ์ ด้านแนวคิดเรื่องความรักผู้เขียนได้ลดทอนความรักแบบชู้สาวที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เนื่องจากผู้เขียนให้น้ำหนักกับโครงเรื่องที่เป็นการผจญภัยมากกว่าความรัก ดังนั้นการ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงไม่ปรากฏแนวคิดเรื่องการวางตัวของภรรยา การปรนนิบัติสามี

แนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพคือแนวคิดเรื่อง “ความร่วมมือ” และ “การปกป้องโลก” และแนวคิดเรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ แนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะเป็นประเด็นที่ยิ่งใหญ่อย่างการปกป้องโลก หรือความเท่าเทียมของเผ่าพันธุ์ ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ต้องอาศัยความร่วมมือกันถึงจะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี การ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่องให้ความสำคัญกับมิตรภาพและความพยายามของตัวละคร เมื่อตัวละครมีความพยายามและมีเพื่อนที่ดีจะนำไปสู่ “ชัยชนะ” เห็นได้จากการ์ตูนญี่ปุ่นหลายประเภทที่สะท้อนแนวคิดเรื่องมิตรภาพ ทั้งการ์ตูนเกี่ยวกับการผจญภัย เช่น วันพีซ (One piece) สะท้อนมิตรภาพของกลุ่มโจรสลัดที่ออกผจญภัยเพื่อตามหาสมบัติปริศนาเรียกว่า “วันพีซ” การ์ตูนแนวกีฬาหลายเรื่องก็ปรากฏมิตรภาพหลังจากการแข่งขันกีฬา และแสดงให้เห็นว่าถ้าทุกคนในทีมร่วมมือกันจะนำไปสู่ชัยชนะ การ์ตูนญี่ปุ่นมักจะนำเสนอแนวคิดเรื่องมิตรภาพมากกว่าความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว เนื่องจากครอบครัวคือผู้ช่วยผลักดัน แต่เพื่อนคือคนที่

ร่วมต่อสู้ไปด้วยกัน เหมือนในการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่สิงห์ไกรภพเอาชนะความชั่วร้ายได้ด้วยความร่วมมือกันของทุกฝ่าย และสามารถปกป้องโลกได้สำเร็จ

การผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าวรรณคดีไทย เนื่องจากผู้เขียนได้รับอิทธิพลมาจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และชื่นชอบแนวคิดเกี่ยวกับการทำเพื่อส่วนรวมที่การ์ตูนญี่ปุ่นนำเสนอ วัฒนธรรมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับส่วนรวม ปลุกฝังค่านิยมเรื่องความรับผิดชอบต่อส่วนรวมตั้งแต่เรื่องเล็กจนถึงเรื่องใหญ่ เช่น การแยกขยะ การเคารพกฎจราจร เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความสงบสุขและประเทศพัฒนาอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการ์ตูนจึงเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่ช่วยในการปลูกฝังค่านิยมให้กับผู้อ่าน

4. การผสมผสานจากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น

“ฉากท้องเรื่อง” ทำหน้าที่แสดงถึงบรรยากาศ สถานที่ภายในเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจนและเข้าใจเรื่องราวหรือเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น

ฉากท้องเรื่อง หมายรวมถึง สถานที่ เวลา บรรยากาศ บริบท และสิ่งแวดล้อมในตัวเรื่อง เช่น ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ระบบการเมือง วิถีชีวิต ฉากท้องเรื่องเป็นองค์ประกอบของนวนิยาย และเรื่องสั้นที่ทำให้ผู้อ่านทราบว่าเรื่องราว หรือเหตุการณ์นั้นๆ เกิดขึ้นที่ไหน เมื่อไร นอกจากนี้ยังทำให้เข้าใจบุคลิกลักษณะ ภาวะทางอารมณ์ และจิตใจของตัวละครอีกด้วย¹

การ์ตูนสิงห์ไกรภพมีรูปแบบการนำเสนอฉากเป็นภาพวาด ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพได้ชัดเจน ภาณุ ลีลีสายได้สร้างฉากในการ์ตูนสิงห์ไกรภพโดยรับเอาภูมิหลังของฉากบางส่วนมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ และสร้างรูปแบบของฉากขึ้นใหม่จากจินตนาการที่สั่งสมมาจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาการผสมผสานวัฒนธรรมด้านฉากในการ์ตูนสิงห์ไกรภพออกเป็น 3 ประเด็น คือ ฉากในวรรณคดีไทย ฉากความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น และการผสมผสานด้านฉากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

4.1 ฉากในวรรณคดีไทย

การ์ตูนสิงห์ไกรภพคงความหมายและบทบาทของฉากจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เนื่องจากเป็นสถานที่ที่สำคัญต่อเหตุการณ์ในเรื่อง ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ฉากในวรรณคดีไทยออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ฉากเมือง และฉากสวรรค์ ดังนี้

¹ ราชบัณฑิตยสถาน. (2552). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย. หน้า 199.

4.1.1 ฉากเมือง

ฉากเมืองที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ซึ่งสำคัญต่อการดำเนินเรื่องคือฉากเมืองโกญจา และฉากเมืองมารัน ทั้ง 2 เมืองเป็นเมืองที่มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ การผสมผสานวัฒนธรรมในฉากเมือง 2 ประการ คือ ฉากเมืองโกญจา และฉากเมืองมารัน ดังนี้

4.1.1.1 ฉากเมืองโกญจา

เมืองโกญจาเป็นเมืองที่สำคัญที่สุดในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ เป็นเมืองที่สิงห์ไกรภพเกิดและเป็นกษัตริย์เมืองโกญจา เหตุการณ์การต่อสู้สำคัญหลายครั้งเกิดขึ้นที่เมืองนี้ ชื่อเมือง “โกญจา” มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ที่สร้างภูมิหลังของเมืองไว้ว่าเป็นเมืองของท้าวอินธุมาศผู้เป็นบิดามารดาของสิงห์ไกรภพ และเป็นเมืองที่สงบสุข ดังความว่า

แต่ปางหลังยังมีบุรีเรือง	ชื่อว่าเมืองโกญจาสถาวร
นามพระองค์ซึ่งดำรงอาณาราชบุรี	อินธุมาศบพิตรอดิศร
.....	
ทั้งเสนาพฤตามาตย์ราชกระวี	อัญชลีเพียบพื้นพระโรงเรียง
สำราญรอบขอบเขตคั่นนิคมเขต	ทั่วประเทศพิณพาทย์ไม่ขาดเสียง
สองพระองค์ทรงธรรมไม่ลำเอียง	ไว้แต่เพียงบุตราธิดาดวง ¹

ลักษณะภูมิประเทศของเมืองโกญจาเป็นเมืองที่อยู่ติดกับทะเล ที่ปรากฏตอนที่สิงห์ไกรภพพานางสร้อยสุตานั่งเรือกลับเมืองโกญจา สุนทรภู่บรรยายทิวทัศน์ว่าภาพที่เห็นขณะอยู่บนเรือนั้นคือทะเลที่กว้างใหญ่เหมือนไม่มีที่สิ้นสุด ความว่า

เป็นทุ่งแกวแหวนน้ำลำสมุทร	ไม่สิ้นสุดเรียงรายทั้งซ้ายขวา
คีรีเรียงเคียงคันธนูยาว	ดูไกลตาต่ำเตี้ยเรี่ยไรไร
จนสุดสิ้นดินแดนแผ่นพิภพ	มหรณพแลลลิวหวีหวีไหว
ดูกว้างขวางว่างเว้งวิเวกใจ	ไม่มีไม้หมอกมัวไปทั่วทิศ
ฝูงมัจฉาปลาว่ายขึ้นว่ายเคลื่อน	สังเกตเหมือนชีวิช่าปลาสด
เหล่าละเมาะเกาะแก่งแก่งพินิจ	กระจิริดเรี่ยน้ำขึ้นน้ำไร ²

ฉากเมืองโกญจาในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีลักษณะของความเป็นไทยที่ชัดเจน สุนทรภู่บรรยายลักษณะของพระราชวังตอนจะประกอบพระราชพิธีบรมราชาภิเษกให้แก่สิงห์ไกรภพล้วนประกอบด้วยสถาปัตยกรรมแบบไทย ดังความว่า

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 3.

² แหล่งเดิม. หน้า 124.

ปลูกโรงราชพิธีสิบสี่ห้อง	ลดชั้นช่องฉากฉายลายเลขา
ยอดมรกตเทพแก้วจันทา	มีข้อฟ้าหน้าบันปราลี
บัลลังก์อาสน์ลาดปูหญ้ารอง	พระแท่นทองธรรมชาติหน้าราชสีห์
เศวตฉัตรพัดโบกวิชนี	เครื่องพิธีเทวกรรมชั้นน่านันต์
อึกกลดสังข์ทั้งพระแสงสำหรับบุรุษ	ที่ฆาตุธวัชฎาธนาผล
ราชวัติฉัตรรอบขอบมณฑล	ตั้งชั้นบนบังสาดดาตเพดาน
พระลานทำสำหรับอุปราช	พระธรรมราชรองนามุกดาหาร
ประดับดวงพวงบุปผาสุมามาลย์	ชัชวาลชาลาระย่ายับ ¹

ตัวอย่างข้างต้นอธิบายถึงลักษณะของพระราชวังที่เป็นสถาปัตยกรรมแบบไทย ประกอบไปด้วยข้อฟ้า หน้าบัน ปราลี ภายในประกอบด้วยเครื่องที่ใช้ในพิธี ภายนอกมีรั้วปักเพื่อแสดงอาณาเขตของมณฑลพิธีมีฉัตรปักโดยรอบ การบรรยายจากพระราชวังนี้แสดงให้เห็นถึงความ เป็นไทยอย่างเด่นชัด

4.1.1.2 ฉากเมืองมารัน

เมืองมารันเป็นเมืองของยักษ์ที่ปกครองโดยท้าวจตุพักตร์ ลักษณะเด่นของเมืองมารันคือเป็นเมืองที่ล้อมรอบด้วยทะเล และมีหมู่เกาะรายล้อมเมือง เช่น เกาะแก้วโมฬี สุนทรภู่ บรรยายว่าเป็นเกาะที่สวยงามเหมือนกับสวนแก้วอุทยานที่เป็นที่อยู่ของเหล่าเทวดา ดังความว่า

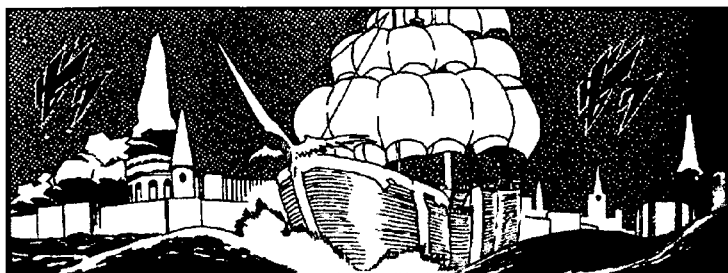
พระบินพลาทางทิศนาเตร	ดูประเทศหล้าแหล่งทุกแห่งหน
เห็นเกาะใหญ่ในท้องทะเลวน	แลสกลสวนแก้วอุทยาน
เป็นที่เทพนิกรกินนรนาฏ	มาประพาสมุขพาฤทธาสนา
ชื่อเกาะแก้วโมฬีที่สำราญ	มีสถานเทวฤทธิอิศรา

ผู้เขียนการ์ตูนสร้างฉากเมืองมารันให้มีภูมิประเทศติดกับทะเล การสร้างฉากทะเล มีที่มาจากนิทานคำกลอน **สิงห์ไกรภพ** เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่มีการเดินเรืออยู่บ่อยครั้ง ใน นิทานคำกลอน **สิงห์ไกรภพ** ตอนที่ท้าวจตุพักตร์เห็นว่าสร้อยสุดาไม่สบายใจจึงพาออกเรือไปเที่ยวชม ทะเลรอบเมือง ดังความว่า

ฝ่ายกุมภันธุ์ขึ้นกว่านบางจิงกว่า	ก็เฮฮาโหล่นสนั่นเสียง
ถอนสมอข้อไบขึ้นพร้อมเพรียง	ออกแล่นเรียงรายมาในสาคร
ออกทะเลน้ำลึกนี้ก่อนถน	มัจฉาชาติใหญ่ค่อยลอยสลอน
คลื่นละลอกกลอกกลิ้งเป็นตอนตอน	เรือขยอนโยนพัดสะบัดใบ ²

¹ พ.ณ. ประมวลมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 92.

² แหล่งเดิม. หน้า 55.



ภาพประกอบ 157 เมืองมาร์นีอาณาเขตติดกับทะเล¹

4.1.2 ฉากสวรรค์

ผู้เขียนอธิบายความสำคัญของสวรรค์ชั้นดุสิตในการ์ตูนสิงหไกรภพไว้ว่า “เป็นสวรรค์ที่สูงขึ้นไปจากชั้นยามา 1,344,000,000 วา และเทพในชั้นนี้มีอายุราว 144,000,000 ปี (ปีมนุษย์) ก่อนที่จะต้องจุติลงมาเพื่อสร้างบารมีต่อ มีปราสาทแก้ว เงิน และทองเป็นสถานที่ที่มนุษย์ และเทพอยากไปจุติมากที่สุด” ฉากสวรรค์ชั้นดุสิตที่ปรากฏในการ์ตูนสิงหไกรภพ ได้รับการผสมผสานด้านภูมิหลังของฉากมาจากนิทานคำกลอนสิงหไกรภพ ที่กล่าวถึงสวรรค์ชั้นดุสิตว่าสิงหไกรภพลงมาจุติจากสวรรค์ชั้นนี้ ดังความว่า

จะกล่าวถึงเทพบุตรจะจุติ
แจ้งว่าเมืองโกญจาในธานี
ตั้งพระทัยจะใคร่มีโอรสราช
อันตรธานจากวิมานดุสิตา

จึงดำริห์หมายมุ่งทุกกรุงศรี
นางเทวีอัครชายา
แสนสวาทเทวีญกัหรรษา
ดวงวิญญาถึงครรภ์นางจันทรี³

การสร้างความหมายของฉากสวรรค์ชั้นดุสิตในการ์ตูนสิงหไกรภพเป็นการสืบทอดความเชื่อของไทยที่มีมาแต่โบราณ แสดงให้เห็นความยิ่งใหญ่ ความสวยงามของสวรรค์ชั้นดุสิต แต่ก็มีการละเอียดยของเนื้อหาที่แตกต่างจากสวรรค์ชั้นดุสิตในไตรภูมิพระร่วง ที่กล่าวถึงสวรรค์ชั้นดุสิตดังนี้

ผิจะคณนาด้วยโยชน์ได้ 168,000 โยชน์ จึงถึงชั้นอันชื่อว่าดุสิตาสวรรค์นั้นๆ มีปราสาทแก้ว ปราสาทเงินแลปราสาททองเป็นวิมาน และมีกำแพงแก้วล้อมรอบ โดยกว้าง โดยสูง โดยงามนั้นยิ่งกว่าปราสาทของเทพดาทั้งหลายอันอยู่ชั้นยามานั้น และมีบรรณาการทุกสิ่ง คือสระแลสวนดุจกันชั้นฟ้าทั้งหลายแลฯ อันว่าเทพดาอันเป็นพระญาติกับเทพดาทั้งหลายในชั้นนั้น แลชื่อว่า สันตสิตเทพยราชแลหมู่เทพดาทั้งหลายอันอยู่ในดุสิตานั้น รัฐบาลธรรมทั้งพระโพธิสัตว์เจ้าผู้สร้างสมภารอันจะลงมาตรัสเป็นพระพุทธรเจ้าใส่เกียรติยศมสทธิยศในชั้นฟ้าชั้นนั้นแลฯ บัดนี้พระศรีอริยเมตไตรยเจ้าผู้จะได้ลงมาตรัสเป็น

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2554). สิงหไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 11. หน้า 152.

² ภาณุ ลีลอสาย. (2550). สิงหไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 9.

³ พ.ณ. ประมวญมารค. (2515). นิทานคำกลอนสุนทรภู่. หน้า 8.

พระพุทธเจ้าภายในภาพก็เสด็จสถิตยู่ในที่นั้นแลย่อมตรัสเทศนาธรรมให้เทพยดาทั้งหลายฟัง อยู่ทุกเมื่อมิขาดแลฯ แล้วอายุได้ 4,000 ปีทิพย์ได้ 576,000,000 ปีในมนุษย์นี้แลฯ¹

4.2 จากความร่วมมือในการ์ตูนญี่ปุ่น

ผู้เขียนสร้างฉากการ์ตูนสิ่งทอภาพโดยผสมผสานวรรณคดีไทยกับจากความร่วมมือในการ์ตูนญี่ปุ่นผู้วิจัยแบ่งจากความร่วมมือในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็น 3 ประการ คือ จากเมือง จากสวรรค์ และจากอวกาศ ดังนี้

4.2.1 จากเมือง

จากเมืองในการ์ตูนสิ่งทอภาพที่โดดเด่นคือเมืองโกญจา และเมืองมารัน ซึ่งเป็นเมืองที่อยู่ในนิทานคำกลอนสิ่งทอภาพ แต่ผู้เขียนการ์ตูนเปลี่ยนแปลงรูปแบบของจากเมืองให้มีความเป็นแอคชั่น แฟนตาซี (Action-Fantasy) เพิ่มมากขึ้น ผู้วิจัยวิเคราะห์จากเมืองโดยแบ่งเป็น 2 ประการ ได้แก่ จากเมืองโกญจา และจากเมืองมารัน ดังนี้

4.2.1.1 จากเมืองโกญจา

ในหนังสือการ์ตูนสิ่งทอภาพคงเรียกว่า “โกญจา” และคงความสำคัญของฉากที่เกิดการสู้รบหลายครั้งเช่นเดียวกับนิทานคำกลอนสิ่งทอภาพ ผู้เขียนสืบทอดลักษณะภูมิประเทศของเมืองโกญจาที่เป็นเมืองติดทะเล มีการต่อสู้กันทางทะเลและมีฉากการเดินทาง ดังภาพ



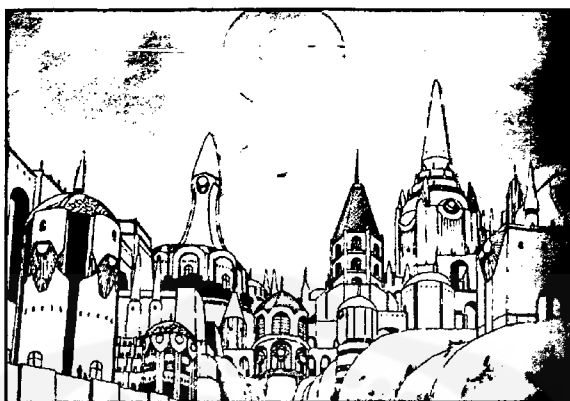
ภาพประกอบ 158 เมืองโกญจามีอาณาเขตติดกับทะเล²

ภูมิประเทศของจากเมืองโกญจายู่ติดทะเลเพราะผู้เขียนต้องการสืบทอดเหตุการณ์การต่อสู้ทางน้ำ ซึ่งเป็นการต่อสู้ที่น่าสนใจ และแปลกตา ทำให้การ์ตูนสิ่งทอภาพที่เน้นเนื้อหาเรื่องความเป็นแอคชั่น (Action) มีรูปแบบการต่อสู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

¹ พระญาติไทย. (2515). *ไตรภูมิพระร่วง*. หน้า 230.

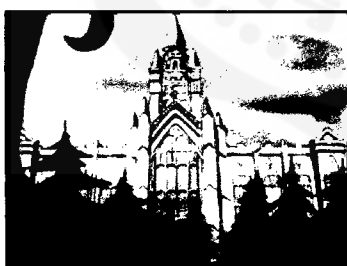
² ภาณุ ลีลือสาย. (2550). *สิ่งทอภาพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1*. หน้า 119.

ฉากเมืองโกญจาในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ แม้จะได้รับการผสมผสานด้านภูมิหลัง ชื่อเรียก และภูมิประเทศมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ แต่ผู้เขียนสร้างรูปแบบของ สถาปัตยกรรมขึ้นใหม่โดยไม่เหลือเค้าความเป็นไทยจากในวรรณคดี ดังภาพ

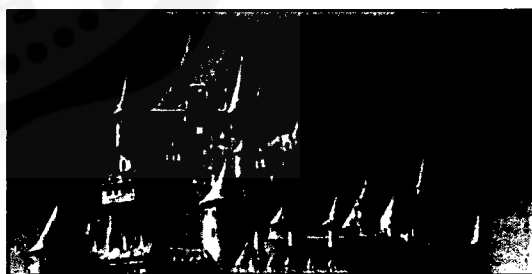


ภาพประกอบ 159 เมืองโกญจา¹

จากภาพข้างต้นจะเห็นได้ว่าฉากเมืองโกญจาในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ เกิดจากการผสมผสานมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแฟนตาซี (Fantasy) นำมาสร้างสรรค์ใหม่ โดยจุดเด่น ของเมืองอยู่ที่สิ่งก่อสร้างที่มีลักษณะคล้ายปราสาท โครงสร้างของตึกส่วนที่เป็นยอดแหลม และ หลังคาบางตึกที่เป็นโดมครึ่งวงกลมปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่อง เช่น ในเรื่อง **วันพีซ (ONE PIECE)** การ์ตูนที่มีชื่อเสียงเรื่องหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนแนวผจญภัยแฟนตาซีของกลุ่ม โจรสลัดที่เดินเรือไปยังเกาะต่างๆ ภายในเรื่องจึงปรากฏฉากเป็นจำนวนมาก หนึ่งในนั้นคือ ฉากปราสาทที่อยู่ในเกาะคุราฮิกานะ ดังภาพ



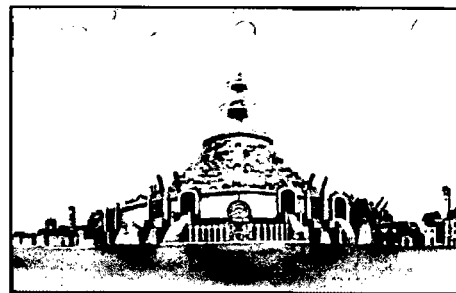
ภาพประกอบ 160 ปราสาทในเรื่องวันพีซ



ภาพประกอบ 161 ปราสาทในเรื่องลูแปงที่ 3

ลักษณะเด่นของฉากเมืองโกญจาอีกรูปแบบหนึ่ง คือการสร้างให้มีน้ำตกไหลผ่าน กลางเมือง การสร้างฉากเมืองรูปแบบนี้เป็นลักษณะที่ผู้เขียนสร้างสรรค์เพิ่มเติม เพื่อให้ฉากมีความ เป็นแฟนตาซี (Fantasy) มากยิ่งขึ้น โดยสร้างสถาปัตยกรรมที่ใหญ่โต และตั้งอยู่บนภูมิประเทศที่มี ธรรมชาติแปลกตา เช่น การสร้างตึกบนหน้าผาที่สูงมีน้ำตกไหลผ่าน ดังภาพ

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ *Lion Heart Chronicle* เล่ม 13. หน้า 178.

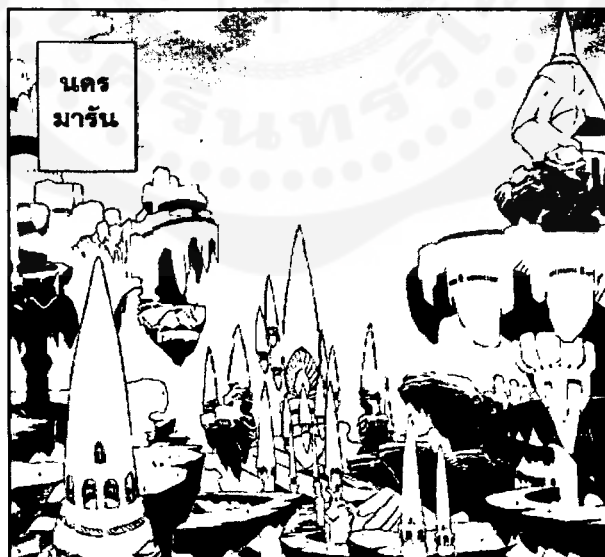
ภาพประกอบ 162 น้ำตกภายในเมืองโกญจา¹

ภาพประกอบ 163 เกาะวอเตอร์เซเวนในเรื่องวันพีซ

ลักษณะการสร้างฉากเมืองที่มีน้ำตกไหลผ่านกลางเมืองปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่อง เช่น เกาะวอเตอร์เซเวน (Water Seven) ในเรื่องวันพีซ (ONE PIECE) เป็นต้น จึงกล่าวได้ว่าผู้เขียนสร้างการ์ตูนสิ่งทอภาพผสมผสานจากเมืองโกญจามาจากนิทานคำกลอนสิ่งทอภาพในด้านภูมิหลัง การคงชื่อเรียก และผสมผสานด้านรูปแบบมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่เกิดจากประสบการณ์การอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

4.2.1.2 จากเมืองมารัน

เมืองมารันเป็นเมืองที่มีความสำคัญรองจากเมืองโกญจาเป็นเมืองของยักษ์ที่ปกครองโดยท้าวจัดผู้ปกครองสิ่งทอภาพ และเป็นเมืองบ้านเกิดของสร้อยสุดานางเอกของเรื่อง ผู้เขียนสร้างลักษณะภูมิประเทศขึ้นใหม่ โดยสร้างให้เมืองตั้งอยู่บนหินที่มีรูปทรงแปลกตา ดังภาพ

ภาพประกอบ 164 เมืองมารัน²

¹ ภาณุ ลีลอสาย. (2554). สิ่งทอภาพ Lion Heart Chronicle เล่ม 11. หน้า 160.

² ภาณุ ลีลอสาย. (2551). สิ่งทอภาพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4. หน้า 59.

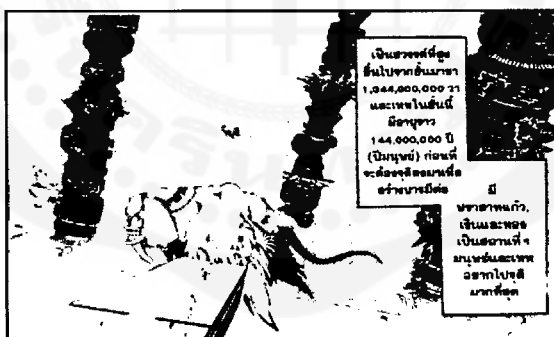
จากภาพเมืองมารันข้างต้นจะเห็นว่ารูปทรงของสถาปัตยกรรมดูแปลกตา ผู้เขียนออกแบบเมืองมารันให้ตึกมีรูปร่างคล้ายจรวด หลังคาสูงทรงสามเหลี่ยมมนสูง รูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง การสร้างฉากเมืองมารันให้มีสิ่งก่อสร้างตั้งอยู่บนหินขนาดใหญ่ ลักษณะของการสร้างเมืองบนภูมิประเทศรูปแบบที่ดูแปลกตานี้ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่อง เช่น เรื่อง **บีท นักล้าอสูร (beet the vandell buster)** เป็นต้น



ภาพประกอบ 165 สถาปัตยกรรมในเรื่องบีท นักล้าอสูร

4.2.2 ฉากสวรรค์

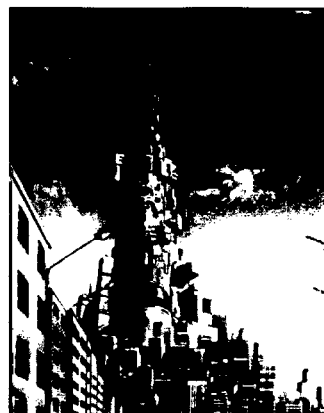
ฉากสวรรค์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพคือสวรรค์ชั้นดุสิต ทำหน้าที่เป็นที่อยู่อาศัยของเหล่าเทวดา และเป็นสถานที่ส่งเทวดาลงมาเกิดบนโลกมนุษย์ ผู้เขียนสร้างความหมายของสวรรค์ชั้นดุสิตตามวรรณคดีไทย แต่สร้างรูปลักษณ์ของสวรรค์ให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น ดังภาพ



ภาพประกอบ 166 ฉากสวรรค์ชั้นดุสิต¹

สวรรค์ชั้นดุสิตในไตรภูมิพระร่วงแสดงภาพสวรรค์ตามคติความเชื่อของคนไทย แต่ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้เปลี่ยนรูปแบบฉากสวรรค์ให้มีสถาปัตยกรรมรูปร่างเป็นตึกสูงทรงกระบอก ผู้เขียนสร้างฉากสวรรค์ขึ้นมาใหม่จากฉากในการ์ตูนญี่ปุ่น รูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีความเป็นแฟนตาซี เช่น หอคอยกลางหาว (Heaven's Arena) จากเรื่องฮันเตอร์ × ฮันเตอร์ (Hunter × Hunter) ดังภาพ

¹ ภาณุ ลีลีสาย. (2550). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1. หน้า 9.



ภาพประกอบ 167 สถาปัตยกรรมสุวรรณภูมิชั้นดุสิต¹ ภาพประกอบ 168 สถาปัตยกรรมจากเรื่องฮันเตอร์*ฮันเตอร์

นอกจากลักษณะของสถาปัตยกรรมภายนอกแล้ว ผู้เขียนยังสร้างรายละเอียดของการตกแต่งภายในจากสวรรค์ให้เป็นฉากในโลกอนาคตที่ผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อให้จากสวรรค์มีรูปลักษณะใหม่ที่น่าสนใจ เหมาะกับกลุ่มผู้อ่านที่ชื่นชอบแนวเรื่องแฟนตาซี และเพิ่มความหมายด้านบทบาทหน้าที่ของสวรรค์ให้ใช้ระบบการจัดการโดยวิทยาการเทคโนโลยีเหมือนในโลกอนาคตผ่านลักษณะภาพสามมิติที่ฉายกลางอากาศ หรือฮอโลแกรม (Hologram) ทำหน้าที่เหมือนหน้าจอภาพแสดงผล เช่น เรื่องโมบิลสูทกันดั้มดับเบิลโอ (Mobile Suit Gundam OO) ดังภาพ



ภาพประกอบ 169 เทคโนโลยีฮอโลแกรมสวรรค์ชั้นดุสิต² ภาพประกอบ 170 เทคโนโลยีฮอโลแกรมในการ์ตูนญี่ปุ่น

4.2.3 ฉากอวกาศ

ฉากอวกาศไม่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ฉากอวกาศคือฉากที่ผู้เขียนสร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้เป็นสถานที่ต่อสู้และเพื่อเสริมอารมณ์ของเรื่อง การนำอวกาศมาเป็นฉากหนึ่งของเรื่องแสดงให้เห็นถึงลักษณะการผสมผสานความเป็นแฟนตาซีสากลกับวรรณคดีไทยอย่างเด่นชัด ดังที่ วรรณ วนิชวัฒนากุล ได้กล่าวถึงฉากอวกาศ ดังความว่า

¹ ภาณุ ลีลิสาย. (2551). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 3. หน้า 177.

² แหล่งเดิม. หน้า 179.

การใช้ฉากอวกาศเป็นสถานที่ต่อสู้เนื่องด้วยการได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) เช่น สตาร์ วอร์ส (Star Wars) ที่กลุ่มผู้อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแอคชั่น-แฟนตาซีคุ้นเคยกันดี ทั้งนี้ เพื่อที่จะได้ง่ายต่อการเปิดรับการดูที่สร้างจากวรรณคดีมากขึ้น¹



ภาพประกอบ 171 ฉากอวกาศ²

การ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่องใช้อวกาศเป็นฉากในการต่อสู้เพื่อให้การต่อสู้น่าสนใจ และเน้นย้ำความเป็นแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) เพราะการต่อสู้บนอวกาศผู้เขียนมักจะสร้างให้ตัวละครใช้ท่าทางการต่อสู้ที่พิเศษกว่าสู้บนพื้นดิน เช่น ลอยตัวขณะสู้ ใช้พลังไอพ่น เป็นต้น การต่อสู้บนอวกาศสามารถพบได้ในการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) หลายเรื่อง เช่น เรื่องวีรบุรุษผู้กล้า (Heroic Age) และเรื่องเจ้าหนูปรมาณู (Astro Boy) ดังภาพ



ภาพประกอบ 172 ฉากอวกาศจากเรื่องวีรบุรุษผู้กล้า ภาพประกอบ 173 ฉากอวกาศจากเรื่องเจ้าหนูปรมาณู

4.3 การผสมผสานด้านฉากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น

จากการศึกษาลักษณะการผสมผสานด้านฉากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยพบว่าฉากในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีลักษณะที่เป็นความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าวรรณคดีไทย ผู้วิจัยวิเคราะห์ฉากที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ได้แก่ ฉากเมือง ฉากสวรรค์ และฉากอวกาศ ดังนี้

¹ วรชัย วาณิชวัฒนากุล. (2548). การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่. หน้า 73.

² ภาณุ ลีลีสาย. (2555). สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 13. หน้า 13.

การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานวัฒนธรรมในฉากเมือง ได้แก่เมืองโกญจาและเมืองมารัน ทำให้เห็นความสามารถด้านจินตนาการของผู้เขียนการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่ได้สร้างสรรค์ฉากเมืองจากที่เคยมีความเป็นไทยอย่างช่อฟ้า ใบระกา มาวาดเป็นภาพรูปแบบแฟนตาซี (Fantasy) โดยได้รับอิทธิพลจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ฉากเมืองที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพจึงทำให้เห็นถึงการผสมผสานข้ามวัฒนธรรมทั้งรูปแบบลายเส้นแบบการ์ตูนญี่ปุ่น กับวรรณคดีไทยในแง่ของการตั้งชื่อ ภูมิหลังของฉาก การเปลี่ยนแปลงลักษณะของสถาปัตยกรรมแบบไทย และเพิ่มเติมให้ฉากมีรูปแบบแฟนตาซี (Fantasy) เพื่อให้ผู้อ่านการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ค้นชินกับภาพ

ฉากสวรรค์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพคือสวรรค์ชั้นดุสิต และผสมผสานเนื้อหาที่นำมาจากไตรภูมิพระร่วงที่กล่าวถึงสวรรค์ชั้นดุสิตว่าอยู่ต่อจากสวรรค์ชั้นยามา เป็นที่อยู่ของพระโพธิสัตว์ที่จะจุติลงมาเกิดเพื่อสร้างบุญบารมี และผู้เขียนได้ผสมผสานรูปแบบของสวรรค์ชั้นดุสิตจากการ์ตูนญี่ปุ่นแนวแฟนตาซี (Fantasy) ที่ได้ออกแบบให้สวรรค์ชั้นดุสิตในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีรูปร่างคล้ายหอคอยสูงทรงกระบอกแทนปราสาทแก้ว ปราสาททองแบบไทยและภายในมีระบบการจัดการโดยจอฮอลแกรมซึ่งเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่

ฉากอวกาศเป็นฉากที่ผู้เขียนเพิ่มมาให้กับการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ฉากอวกาศเป็นฉากที่ไม่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ จึงถือว่าเป็นฉากที่มาจากการ์ตูนญี่ปุ่น การผสมผสานฉากอวกาศจากการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้การ์ตูนสิงห์ไกรภพมีความร่วมสมัยมากขึ้น และเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อหาเรื่องการต่อสู้

การผสมผสานวัฒนธรรมด้านฉากจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพเข้ากับรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อให้การนำเสนอฉากมีความทันสมัยสอดคล้องกับโครงเรื่องและตัวละคร กล่าวคือ การสร้างฉากสวรรค์ให้มีความทันสมัย และการเพิ่มฉากอวกาศขึ้นมานั้นเป็นผลมาจากการกำหนดบทบาทของตัวละครภายในเรื่องขึ้นใหม่ เช่น สร้างให้ตัวละครพระอินทร์เข้าร่วมการต่อสู้กับอวตาร จึงเลือกใช้ฉากการสู้บนอวกาศเพื่อให้การดำเนินเรื่องสนุกสนานมากยิ่งขึ้น และยังเป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงความเป็นการ์ตูนแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ที่ให้ความสำคัญกับการต่อสู้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ **Lion Heart Chronicle** ของภาณุ ลีลอสาย จัดจำหน่ายโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ผู้วิจัยพบลักษณะการผสมผสานวัฒนธรรมในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ในรูปแบบ ตัวละคร แนวคิด และฉากโดยผสมผสานเนื้อหาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพกับรูปแบบการนำเสนอจากการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. ปัจจัยในการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

จากการศึกษาปัจจัยในการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพผู้วิจัยพบว่า การสร้างสรรค์สื่อการ์ตูนโดยนำโครงเรื่องมาจากวรรณคดีมีเหตุปัจจัยหลายประการ เช่น เหตุผลเชิงธุรกิจ เหตุผลเชิงการตลาดที่ต้องการให้คนรุ่นใหม่รับรู้วรรณคดีไทยผ่านสื่อชนิดใหม่ที่เข้าใจได้ง่าย เป็นต้น วรรณกรรมทุกเรื่องที่ได้รับการผลิตใหม่เป็นการ์ตูนต้องมีการคัดเลือกหรือคัดสรรอย่างมีเหตุผล การสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีปัจจัยสำคัญที่ทำให้นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพได้รับคัดเลือกจากผู้เขียนมาสร้างในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ ปัจจัยด้านผู้ผลิต และปัจจัยด้านเนื้อหา

1.1 ปัจจัยด้านผู้ผลิต

ผู้เขียนหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพชื่นชอบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้เกิดการซึมซับและเข้าใจรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นอย่างดี เมื่อมีโอกาสสร้างผลงานด้านการ์ตูนของตนเอง จึงเลือกเขียนตามแบบการ์ตูนญี่ปุ่น จึงอาจกล่าวได้ว่าความสนใจและประสบการณ์เกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพจัดพิมพ์ขึ้นโดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ทางสำนักพิมพ์ได้ให้ความสำคัญและโอกาสแก่นักเขียนคนไทยจึงได้สร้าง “การ์ตูนไทยสตูดิโอ” เพื่อเผยแพร่ผลงานการวาดการ์ตูนของนักเขียนคนไทย หน้าที่หลักของสำนักพิมพ์คือการซื้อลิขสิทธิ์ แปล และจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนจากญี่ปุ่น ดังนั้นสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดทิศทางของหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพให้มีรูปแบบเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น เหตุผลที่ทางสำนักพิมพ์ต้องการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำโครงเรื่องมาจากวรรณคดีไทย เพราะต้องการให้คนรุ่นใหม่รู้จักวรรณคดี การนำนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมาผลิตซ้ำเป็นหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ จึงเป็นการอนุรักษ์วรรณคดีให้คนรุ่นใหม่ซึ่งห่างไกลจากวรรณคดีแต่ชอบอ่านการ์ตูนได้รู้จักวรรณคดีไทย

1.2 ปัจจัยด้านเนื้อหา

ปัจจัยหลักที่ผู้เขียนเลือกนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมาสร้างเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นเนื่องจากสิงห์ไกรภพเป็นวรรณคดีที่ประกอบด้วยเรื่องราวของการต่อสู้ และของวิเศษ ซึ่งสอดคล้องกับความถนัดของผู้เขียนที่สนใจด้านความเป็นแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ผู้วิจัยศึกษาปัจจัยด้านเนื้อหาที่ส่งผลต่อการสร้างการ์ตูนสิงห์ไกรภพ พบว่ามี 2 ด้าน ได้แก่ เนื้อหาเรื่องการต่อสู้ และเนื้อหาเรื่องความเป็นแฟนตาซี

การ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏการต่อสู้ 2 รูปแบบ ได้แก่ การต่อสู้แบบตัวต่อตัว และการทำศึกสงคราม ปัจจัยที่ทำให้เกิดเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้มาจากการผสมผสานระหว่างโครงเรื่องของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพกับรูปแบบการต่อสู้ของการ์ตูนญี่ปุ่นจากประสบการณ์ของผู้เขียนที่ชอบการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) การสร้างเนื้อหาในการ์ตูนเปลี่ยนแปลงรูปแบบจากการต่อสู้แบบไทย เป็นรูปแบบการต่อสู้แบบการ์ตูนญี่ปุ่น ด้านการทำศึกสงคราม การตั้งกองทัพในการ์ตูนสิงห์ไกรภพได้เปลี่ยนขนบการทำศึกบางอย่างของไทย การลดทอนรายละเอียดเรื่องประเพณีในการออกศึกถือได้ว่าเป็นการแปรสภาพจากวัฒนธรรมชั้นสูงมาเป็นวัฒนธรรมประชานิยม

เนื้อหาเรื่องความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏผ่านตัวละครและสิ่งของวิเศษ เนื้อหาส่วนใหญ่ที่ถูกดัดแปลงมีพื้นฐานมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ซึ่งเกิดจากจินตนาการและความสามารถของสุนทรภู่ที่สร้างนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ปัจจัยในการสร้างการ์ตูนสิงห์ไกรภพด้านเนื้อหาเกิดจากการผสมผสานระหว่างโครงเรื่องของนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพกับจินตนาการของผู้เขียนด้านความเป็นแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ที่ได้จากประสบการณ์การอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

2. ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพ

หนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นผลผลิตที่เกิดจากการผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างวรรณคดีไทยกับรูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนญี่ปุ่น การผสมผสานทางวัฒนธรรมทำให้เกิดวัฒนธรรมรูปแบบใหม่โดยที่ยังรักษาลักษณะเด่นของวัฒนธรรมเดิม การ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏการผสมผสานวัฒนธรรม 4 ประการ ได้แก่ การผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น การผสมผสานตัวละครในวรรณคดีกับตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น การผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับแนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่น และการผสมผสานฉากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

2.1 การผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนสิงห์ไกรภพปรากฏการผสมผสานรูปแบบการอ่านวรรณคดีไทยกับรูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น 3 ประเด็น ได้แก่ รูปแบบการอ่านวรรณคดีไทย รูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และการผสมผสานรูปแบบในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น

รูปแบบการอ่านวรรณคดีไทย การอ่านกลอน นิทานคำกลอนสิ่งหกรัภเป็นผลงานของสุนทรภู่ กวีที่ได้รับการยกย่องให้เป็นบุคคลสำคัญของโลกทางด้านวรรณกรรม ความสามารถด้านกวีของสุนทรภู่เป็นที่ประจักษ์ของคนในทุกยุคสมัย นิทานคำกลอนสิ่งหกรัภมีรูปแบบคำประพันธ์เป็น “กลอนกลบทมธุรสวาที” หรือ “กลอนแปด” นิทานคำกลอนสิ่งหกรัภมีการสลับเหตุการณ์ภายในเรื่องไปมา โดยการเปลี่ยนฉากหรือเหตุการณ์ภายในเรื่อง เมื่อจบบทกลอนแล้วจะมีการขึ้นบทใหม่ทีละกล่าวถึงตัวละครอื่น สุนทรภู่ใช้คำว่า “จะกล่าวถึง” หรือคำว่า “ฝ่าย” เมื่อมีการเปลี่ยนฉากไปยังเหตุการณ์อื่น ดังนั้นการดำเนินเรื่องในนิทานคำกลอนสิ่งหกรัภจึงเน้นเรียงตามลำดับเวลา การใช้บทสนทนาในนิทานคำกลอนสิ่งหกรัภนำเสนอเนื้อหาของบทสนทนาผ่านตัวอักษรไม่ใช่ภาพ กวีจึงต้องบรรยายให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพ ในการสนทนาของตัวละครจะแทรกการบรรยายท่าทาง ความรู้สึกของตัวละครควบคู่ไปด้วย บทสนทนาในนิทานคำกลอนสิ่งหกรัภเป็นส่วนที่ทำให้ผู้อ่านเห็นลักษณะนิสัยบางประการของตัวละคร

รูปแบบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ปรากฏการใช้รูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นหนังสือการ์ตูนสิ่งหกรัภมีขนาดของรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นขนาดที่เหมาะสมกับการถืออ่าน มีน้ำหนักเบาจึงเปิดอ่านมือเดียวได้ ใช้วิธีการอ่านจากซ้ายไปขวาเนื่องจากสร้างขึ้นตามวัฒนธรรมการอ่านหนังสือของคนไทย เป็นการเปิดกว้างสำหรับบุคคลทั่วไปที่ไม่เคยอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น อาจไม่คุ้นชินกับการอ่านจากขวาไปซ้าย หน้าปกของการ์ตูนสิ่งหกรัภทุกเล่มใช้ตัวละครที่โดดเด่นเกี่ยวเนื่องกับเนื้อหาภายในเล่ม การเลือกตัวละครลงบนหน้าปก จะใช้ตัวละครหลักหรือตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในเล่ม หน้าปกของการ์ตูนสิ่งหกรัภนั้นปรากฏคำโปรยที่ยกย่องสุนทรภู่เพื่อแสดงให้ผู้อ่านรู้ว่าผู้แต่งดั้งเดิมคือบุคคลที่มีชื่อเสียง ทำให้ผู้อ่านเกิดความเชื่อมั่นว่าเนื้อหาที่สุนทรภู่แต่งสนุก การ์ตูนสิ่งหกรัภนำลักษณะของการแบ่งตอนมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น และตั้งชื่อตอนว่า “โคลง” เพื่อแสดงลักษณะการผสมผสานวรรณคดีไทยเข้ามาให้ผู้อ่านรับรู้และ “คุ้น” กับงานวรรณคดีที่มีภายในเล่ม และยังเป็นการแสดงออกถึงความเป็นไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น หนังสือการ์ตูนสิ่งหกรัภมีรูปแบบการจัดวางเนื้อหาเป็นช่อง ขนาดและรูปแบบของช่องจะไม่ตายตัว มีการใช้มุมมองแบบภาพยนตร์ เช่น ภาพมุมต่ำ ภาพมุม ข้ามไหล่ เป็นต้น การจัดมุมมองภาพมีผลต่อความคิด ความรู้สึกของผู้อ่าน และการใช้สกรีนโทนเล่นแสงและเงาภาพเพื่อสร้างภาพสามมิติ ทำให้ภาพมีความลึก และความสมจริงมากยิ่งขึ้น รูปแบบการจัดวางเนื้อหาแบบนี้เหมือนกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ผู้อ่านที่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นคุ้นชินกับรูปแบบ และสามารถยอมรับการ์ตูนไทยในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นได้มากขึ้น การ์ตูนสิ่งหกรัภใช้บทสนทนาแสดงความรู้สึก และน้ำเสียงของตัวละครโดยให้บทสนทนาอยู่ใน “บอลลูน” คำพูดที่มีรูปลักษณ์แตกต่างกัน รูปแบบบทสนทนาในบอลลูนคำพูดเป็นวิธีการจัดวางตัวอักษรของการ์ตูนญี่ปุ่น บทสนทนามักจะเป็นประโยคสั้นๆ ใน 1 หน้า ผู้เขียนจะไม่ใส่ข้อความมากเกินไป เพราะจะทำให้ผู้อ่านเบื่อหน่ายเนื่องจากรูปแบบของสื่อเป็นการ์ตูนไม่ใช่ นิยาย ผู้อ่านจึงต้องการให้รูปสื่อเนื้อหามากกว่าตัวอักษร การ์ตูนสิ่งหกรัภลำดับภาพเหมือนกับภาพยนตร์ การเล่าเรื่องผ่านการลำดับเหตุการณ์ในการ์ตูนสิ่งหกรัภมีการวางโครงเรื่องให้

มีการย้อนอดีต ผู้เขียนใช้รูปแบบการนำเสนอเรื่องให้ผู้อ่านรู้ว่ากำลังย้อนอดีตโดยผ่านคำพูดและการกระทำของตัวละคร โดยหน้ากระดาษที่เป็นการแทรกการย้อนอดีตขอกระดาษจะมีการถมดำเพื่อแสดงถึงการกล่าวถึงอดีตเป็นลักษณะของการตื้นเขิน

การผสมผสานรูปแบบในวรรณคดีไทยกับการตื้นเขิน การตื้นเขินใช้เพียงรูปแบบการตื้นเขินเท่านั้น ไม่ปรากฏการใช้รูปแบบวรรณคดีไทย การใช้รูปแบบการตื้นเขินพบทั้งลักษณะรูปเล่ม การจัดหน้ากระดาษ และบทสนทนา ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การตื้นเขินใช้รูปแบบการอ่านแบบการตื้นเขินมากกว่าวรรณคดีไทย เพราะการตื้นเขินผลิตขึ้นเพื่อขายกลุ่มผู้อ่านที่อ่านการตื้นเขิน

2.2 การผสมผสานด้านตัวละครในวรรณคดีไทยกับการตื้นเขิน

ผู้แต่งนำตัวละครสำคัญในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการตื้นเขิน โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนแนวต่อสู้ ผู้วิจัยวิเคราะห์การผสมผสานด้านตัวละครในวรรณคดีไทยกับการตื้นเขิน โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ลักษณะตัวละครในวรรณคดีไทย ลักษณะตัวละครในการตื้นเขิน และการผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการตื้นเขิน

ลักษณะตัวละครในวรรณคดีไทย ตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีความพิเศษและโดดเด่น ในด้านภูมิหลัง รูปลักษณ์ ลักษณะนิสัย และบทบาท มีจำนวน 7 ตัว ได้แก่ สิงห์ไกรภพ สร้อยสุดา เทพจินดา ท้าวจตุพัคตร พระอินทร์ ไท และหุ่นพยนต์ ตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีลักษณะภูมิหลังตามนิทาน “จักร ๆ วงศ์ ๆ” ที่สร้างให้ตัวละครเอกมีชาติกำเนิดที่สูงส่งเป็นโอรสของกษัตริย์ที่ถูกพลัดพรากจากบ้านเมือง และได้ครองคู่กับนางเอกที่เป็นธิดาของกษัตริย์เมืองยักษ์ นิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพจึงสร้างภูมิหลังของสิงห์ไกรภพให้เป็นผู้มีบุญที่พลัดพรากจากครอบครัว และสร้างภูมิหลังของตัวละครสนับสนุนอย่างเทพจินดาให้ออกตามหาและลักพาตัวสิงห์ไกรภพตามคำสั่งเสียของบิดา รูปลักษณ์ของตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพได้รับคติความคิดจากวรรณคดีไทยเรื่อง “ลักษณะอุดมคติ” คือตัวละครสิงห์ไกรภพและสร้อยสุดา พระเอกและนางเอกของเรื่องมีรูปโฉมที่งดงามตามลักษณะอุดมคติ ท้าวจตุพัคตรมีรูปลักษณ์เหมือนยักษ์ในวรรณคดีไทย มี 4 หน้า 8 มือ พระอินทร์มีรูปลักษณ์เป็นเทวดาที่มีผิวกายสีเขียว รูปลักษณ์จึงเป็นส่วนสำคัญของตัวละครในวรรณคดี ทำให้ผู้อ่านจำตัวละครได้จากลักษณะโดดเด่นภายนอก ลักษณะนิสัยของตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง เช่น ลักษณะนิสัยของสิงห์ไกรภพคือเกลียดคนพดุด เมื่อสิงห์ไกรภพพบว่าเทพจินดาโกหกตนจึงหนีจากเทพจินดาไปยังเมืองมารัน ตัวละครสร้อยสุดามีความฉลาด มีไหวพริบ ไขว่คว้าหาเมื่อเผชิญหน้ากับพิทยาธร ไหวพริบของสร้อยสุดาทำให้สิงห์ไกรภพไม่ถูกพิทยาธรทำร้าย ลักษณะนิสัยของสร้อยสุดาจึงสัมพันธ์กับบทบาทตัวละครสนับสนุน บทบาทตัวละครในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีลักษณะเหมือนบทบาทตัวละครในวรรณคดีไทย “จักร ๆ วงศ์ ๆ” กล่าวคือ สิงห์ไกรภพได้รับบทบาทเป็น “พระเอก”

ของเรื่องที่เป็นผู้มีบุญบารมี พบกับสร้อยสุดา “นางเอก” ที่รักและซื่อสัตย์ต่อพระเอก บิดาของสร้อยสุดาคือท้าวจตุพัคตรับบทบาทเป็น “ผู้ร้าย” และศัตรูของสิงห์ไกรภพ เทพจินดาเป็นตัวละครที่รับบทบาทเป็น “ผู้ช่วยเหลือ” สิงห์ไกรภพ บทบาทของพระอินทร์และโหมมีลักษณะเหมือนวรรณคดีเรื่องอื่นๆ คือพระอินทร์มีบทบาทเป็น “เทวดาผู้ช่วยเหลือ” และโหมมีบทบาทเป็น “ผู้ทำนาย”

ลักษณะตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่น ในตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเกิดจากการผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ในด้านภูมิหลัง รูปลักษณ์ ลักษณะนิสัย และบทบาท ภูมิหลังของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพส่วนมากมีลักษณะคล้ายกับในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ผู้เขียนเพิ่มความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) ของการ์ตูนญี่ปุ่นลงในการ์ตูน เช่น เพิ่มภูมิหลังของตัวละครศาสตราให้เป็นผู้มีความสามารถด้านการใช้เวทมนตร์ ภูมิหลังของโกเลมมีความใกล้เคียงกับที่มาของหุ่นยนต์ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ การสร้าง ภูมิหลังของตัวละครให้มีความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) เกิดจากการผสมผสานเนื้อหาจากโครงเรื่องเดิมที่มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพกับความเป็นแฟนตาซีในยุคปัจจุบันที่ผู้อ่านการ์ตูนแนวแฟนตาซี (Fantasy) ค้นเคย และสามารถเข้าถึงได้ รูปลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพใช้รูปแบบการวาดเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์ได้แก่ ดวงตา ทรงผม การแต่งกาย เช่น สิงห์ไกรภพในการ์ตูนมีความงามตามความนิยมของคนญี่ปุ่นที่มีรูปร่างเป็นชายหนุ่มร่างผอมบาง ไม่มีกล้ามเนื้อที่แสดงถึงความแข็งแรง คิ้วบาง ผมตั้ง เหมือนนักร้องนักแสดงของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นอุดมคติของตัวการ์ตูนพระเอกแบบญี่ปุ่น อีกทั้งรูปลักษณ์ของตัวละครที่ส่งผลต่อความสามารถ และทำให้การต่อสู้ภายในเรื่องเข้มข้นขึ้น เช่น รูปลักษณ์ของท้าวจตุพัคตรที่แปลงเป็นยักษ์แอนเซียนต์มีขนาดที่ใหญ่โตขึ้นหลายเท่าตัว เป็นต้น ลักษณะนิสัยตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพเป็นลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ที่มักจะส่งผลต่อความสามารถด้านการต่อสู้ เช่น สร้างลักษณะนิสัยของสิงห์ไกรภพให้มีความกล้าหาญ และมีน้ำใจ ที่เป็นลักษณะนิสัยตามอุดมคติของพระเอก ตัวละครสร้อยสุดาถูกสร้างขึ้นมาเป็นนางเอกที่ฉลาด มีไหวพริบ เพื่อที่จะช่วยเหลือพระเอกในการต่อสู้ได้ เป็นต้น บทบาทตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพสามารถแบ่งเป็นบทบาทตัวละครหลัก และตัวละครสนับสนุนได้อย่างชัดเจนว่ามีสิงห์ไกรภพเป็นตัวละครหลักเพียงตัวเดียว และตัวละครอื่นๆ ทำหน้าที่สนับสนุนให้บทบาทของสิงห์ไกรภพโดดเด่นยิ่งขึ้น ตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีบทบาทที่มีความร่วมสมัยโดยเฉพาะเรื่องความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) บทบาทของสิงห์ไกรภพคือพระเอกที่ต้องปกป้องโลก บทบาทตัวละครที่แสดงให้เห็นความร่วมสมัยคือตัวละครศาสตราผู้รับบทเป็นโหมหลวงประจำราชสำนัก มีบทบาทเสริมเป็นนักร้องเพลงร็อก (Rock) จึงถือว่าเป็นการแปรจากวัฒนธรรมชั้นสูงให้กลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยม

การผสมผสานตัวละครในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ตัวละครในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีทั้งลักษณะของวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ ภูมิหลังของตัวละครส่วนใหญ่มาจากภูมิหลังของตัวละครนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ผู้เขียนการ์ตูนเปลี่ยนลักษณะภูมิหลังของตัวละครแบบญี่ปุ่นเพียงส่วนน้อย รูปลักษณ์ของตัวละครมีลักษณะเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าไทย

เนื่องจากการ์ตูนสิ่งทอกราฟอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น ลักษณะนิสัยของตัวละครอยู่ในรูปแบบของการนำลักษณะนิสัยตัวละครในนิทานคำกลอนสิ่งทอกราฟมาเพิ่มรายละเอียดให้ชัดเจนขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นที่เน้นเรื่องความกล้าหาญ ความร่วมมือ และบทบาทของตัวละครที่น่าบอบบางเดิมของตัวละครในนิทานคำกลอนสิ่งทอกราฟมาผสมผสานกับความร่วมมือของการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้บทบาทของตัวละครหลากหลายและร่วมสมัยมากขึ้น

2.3 การผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น

ผู้วิจัยแบ่งการผสมผสานแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นเป็น 3 ประการ ได้แก่ แนวคิดในวรรณคดีไทย แนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่น และ การผสมผสานด้านแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

แนวคิดในวรรณคดีไทย แนวคิดในนิทานคำกลอนสิ่งทอกราฟเป็นแนวคิดที่ปรากฏในวรรณคดีไทย “จักร ๆ วงศ์ ๆ” ที่มักจะมีโครงเรื่องคล้าย ๆ กันคือเป็นเรื่องการผจญภัยของตัวละครเอกที่ต้องพลัดพรากจากบ้านเมือง และได้ชยาเป็นบุตรสาวของยักษ์ ผู้วิจัยแบ่งแนวคิดในวรรณคดีไทยเป็น 2 ประการ ได้แก่ แนวคิดเรื่องการผจญภัยของพระเอก แนวคิดหลักของนิทานคำกลอนสิ่งทอกราฟคือการผจญภัยของตัวละครเอก ดังนั้นนิทานคำกลอนสิ่งทอกราฟจึงดำเนินเรื่องโดยเน้นตัวละครสิ่งทอกราฟ ที่ต้องต่อสู้เพื่อพิสูจน์ตนเอง การต่อสู้ของสิ่งทอกราฟมักจะอยู่ในรูปแบบของการต่อสู้เพียงลำพัง การต่อสู้ระหว่างท้าวจัดพิตรกับสิ่งทอกราฟมีความสัมพันธ์ในรูปแบบของ “พ่อตากับลูกเขย” ซึ่งเป็นปมความขัดแย้งที่มักจะปรากฏในวรรณคดีไทยจักร ๆ วงศ์ ๆ และแนวคิดเรื่องความรัก แนวคิดเรื่องความรักที่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิ่งทอกราฟมักเป็นความรักเชิงชู้สาว ความรักระหว่างพระเอกกับนางเอกมักจะมีอุปสรรคคือบิดาของนางเอกจะขัดขวางไม่ให้ทั้งคู่สมหวัง เหมือนดังที่ท้าวจัดพิตรต่อต้านการคบหากันของสิ่งทอกราฟกับสร้อยสุดา แนวคิดเรื่องความรักในวรรณคดีไทยมักมาคู่กับการประพาดิตินของภรรยา ภรรยาควรปรนนิบัติสามีให้มีความสุข เรื่องงานบ้านไม่ให้ขาดตกบกพร่อง

แนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนสิ่งทอกราฟได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องแนวคิดที่มักจะเป็นการ์ตูนวีรบุรุษ (Superhero) โดยเน้นการกระทำของตัวละครเอกที่ต้องต่อสู้เสียสละเพื่อส่วนรวม ผู้วิจัยแบ่งแนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่นเป็น 2 ประการ ได้แก่ แนวคิดเรื่อง “ความร่วมมือ” และ “การปกป้องโลก” ประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับเรื่องความร่วมมือ มีการปลูกฝังค่านิยมเรื่องความร่วมมือมาเป็นเวลานาน โดยมีจุดมุ่งหมายคือร่วมมือกันเพื่อทำให้ประเทศพัฒนา แนวคิดเรื่องความร่วมมือแสดงให้เห็นว่าการทำการใหญ่เพียงคนเดียวเป็นเรื่องยาก เช่น การพัฒนาประเทศ การปกป้องโลก แต่ถ้าทุกฝ่ายให้ความร่วมมือจะทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น การ์ตูนสิ่งทอกราฟสร้างให้ตัวละครเอกมีเป้าหมายคือการปกป้องโลกจากสิ่งชั่วร้าย โดยอาศัยความร่วมมือจากคนรอบข้างเพื่อให้เป้าหมายประสบความสำเร็จ การ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่องจึงสะท้อนแนวคิดความร่วมมือ และการทำเพื่อส่วนรวมเพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมให้ประชาชนอีกทางหนึ่ง และแนวคิด

เรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ ผู้เขียนเพิ่มแนวคิดเรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ สะท้อนให้เห็นว่าโลกที่เต็มไปด้วยผู้คนที่มีความแตกต่างทั้ง เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรม แต่ทุกคนสามารถอยู่ร่วมกันอย่างปรองดองได้ ผู้เขียนนำเสนอแนวคิดการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ผ่านตัวละคร พระเอกและผู้ร้าย โดยสร้างให้ 2 ตัวละครมีแนวคิดที่สวนทางกัน เมื่อทั้งคู่ต่อสู้กัน ผลลัพธ์คือ พระเอกเป็นผู้ชนะ สะท้อนให้เห็นเราสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลที่แตกต่างจากเราได้ด้วยความเข้าใจซึ่งกันและกันเพื่อนำไปสู่ความสงบสุขของสังคม

การผสมผสานด้านแนวคิดในวรรณคดีไทยกับการ์ตูนญี่ปุ่นในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ มาจากการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าวรรณคดีไทย เนื่องจากผู้เขียนได้รับอิทธิพลมาจากการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และชื่นชอบแนวคิดเกี่ยวกับการทำเพื่อส่วนรวมที่การ์ตูนญี่ปุ่นนำเสนอ วัฒนธรรมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับส่วนรวม การ์ตูนสิงห์ไกรภพนำแนวคิดการผจญภัยในวรรณคดีไทยมาแต่โครงเรื่องแบบ “จักรๆ วงศ์ๆ” ที่เป็นการผจญภัยต่อสู้กับพ่อตาที่เป็นยักษ์ แนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่นที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพคือแนวคิดเรื่อง “ความร่วมมือ” และ “การปกป้องโลก” และแนวคิดเรื่องการไม่แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ แนวคิดในการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะเป็นประเด็นที่ยิ่งใหญ่อย่างการปกป้องโลกหรือความเท่าเทียมของเผ่าพันธุ์ ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ต้องอาศัยความร่วมมือกันถึงจะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ดังนั้นการ์ตูนจึงเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่ช่วยในการปลูกฝังค่านิยมให้กับผู้อ่าน

2.4 การผสมผสานจากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนสิงห์ไกรภพมีรูปแบบการนำเสนอจากเป็นภาพวาด ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพได้ชัดเจน ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาการผสมผสานวัฒนธรรมด้านจากในการ์ตูนสิงห์ไกรภพออกเป็น 3 ประเด็น คือ จากในวรรณคดีไทย จากความร่วมมือในการ์ตูนญี่ปุ่น และการผสมผสานด้านจากในวรรณคดีไทย กับความร่วมมือในการ์ตูนญี่ปุ่น ดังนี้

จากในวรรณคดีไทย การ์ตูนสิงห์ไกรภพคงความหมายและบทบาทของจากจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เนื่องจากเป็นสถานที่ที่สำคัญต่อเหตุการณ์ในเรื่อง ได้แก่ จากเมืองที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ มีที่มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ซึ่งสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง ได้แก่ จากเมืองโกญจา และจากเมืองมารัน ภูมิหลังและชื่อเมือง “โกญจา” และ “มารัน” มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ ลักษณะภูมิประเทศของเมืองโกญจา และเมืองมารันเป็นเมืองที่อยู่ติดกับทะเล การสร้างจากทะเลมีที่มาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่มีการเดินเรืออยู่บ่อยครั้ง อีกทั้งจากเมืองโกญจาในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพมีลักษณะของความเป็นไทยที่ชัดเจน ประกอบด้วยสถาปัตยกรรมแบบไทย เช่น ช่อฟ้า หน้าบัน บราลี เป็นต้น และจากสวรรค์ชั้นดุสิตที่ปรากฏในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ ได้รับการผสมผสานด้านภูมิหลังของจากมาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ การสร้างความหมายของจากสวรรค์ชั้นดุสิตในการ์ตูนสิงห์ไกรภพ เป็นการสืบทอดความเชื่อของไทยที่มีมาแต่โบราณ แสดงให้เห็นความยิ่งใหญ่ ความสวยงามของสวรรค์ชั้นดุสิต

จากความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้เขียนสร้างจากการ์ตูนสิงห์ไกรภพโดยผสมผสานวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ จากเมืองในการ์ตูนสิงห์ไกรภพที่โดดเด่นคือเมืองโกญจา และเมืองมารัน ซึ่งเป็นเมืองที่อยู่ในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ แต่ผู้เขียนการ์ตูนเปลี่ยนแปลงรูปแบบของจากเมืองให้มีความเป็นแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) เพิ่มมากขึ้น จุดเด่นของเมืองอยู่ที่สิ่งก่อสร้างที่มีลักษณะคล้ายปราสาท โครงสร้างของตึกส่วนที่เป็นยอดแหลมและหลังคาบางตึกที่เป็นโดมครึ่งวงกลม เป็นต้น จากสวรรค์ชั้นดุสิตในไตรภูมิพระร่วงแสดงภาพสวรรค์ตามคติความเชื่อของคนไทย แต่ในการ์ตูนสิงห์ไกรภพสร้างรูปลักษณะของสวรรค์ให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น โดยเปลี่ยนรูปแบบจากสวรรค์ให้มีสถาปัตยกรรมรูปร่างเป็นตึกสูงทรงกระบอก ผู้เขียนสร้างจากสวรรค์ขึ้นมาใหม่จากจากในการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้เขียนสร้างรายละเอียดของการตกแต่งภายในจากสวรรค์ให้เป็นจากในโลกอนาคตที่ผสมผสานเทคโนโลยีฮอโลแกรม (Hologram) เพื่อให้จากสวรรค์มีรูปลักษณะใหม่ที่น่าสนใจ เหมาะกับกลุ่มผู้อ่านที่ชื่นชอบแนวเรื่องแฟนตาซี จากอวกาศคือจากที่ผู้เขียนสร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้เป็นสถานที่ต่อสู้และเพื่อเสริมอารมณ์ของเรื่อง ไม่ปรากฏในนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพ การนำอวกาศมาเป็นจากหนึ่งของเรื่องแสดงให้เห็นถึงลักษณะการผสมผสานความเป็นแฟนตาซีสากลกับวรรณคดีไทยอย่างเด่นชัด การ์ตูนสิงห์ไกรภพใช้อวกาศเป็นจากในการต่อสู้เพื่อให้การต่อสู้ที่น่าสนใจ และเน้นย้ำความเป็นแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) เพราะการต่อสู้บนอวกาศผู้เขียนมักจะสร้างให้ตัวละครใช้ท่าทางการต่อสู้ที่พิเศษกว่าสู้บนพื้นดิน เช่น ลอยตัวขณะสู้ ใช้พลังไอพ่น เป็นต้น

การผสมผสานด้านจากในวรรณคดีไทยกับความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่น จากในการ์ตูนสิงห์ไกรภพมีลักษณะที่เป็นความร่วมสมัยในการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าวรรณคดีไทย จากในหนังสือการ์ตูนสิงห์ไกรภพทำให้เห็นถึงการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม ทั้งรูปแบบลายเส้นแบบการ์ตูนญี่ปุ่นกับวรรณคดีไทยในแง่ของการตั้งชื่อ ภูมิหลังของจากการเปลี่ยนแปลงลักษณะของสถาปัตยกรรมแบบไทย และเพิ่มเติมให้จากมีรูปแบบแฟนตาซี (Fantasy) เพื่อให้ผู้อ่านการ์ตูนแนวแอคชั่นแฟนตาซี (Action-Fantasy) ค้นคืนกับภาพการผสมผสานวัฒนธรรมด้านจากจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพเข้ากับรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อให้การนำเสนอจากมีความร่วมสมัยมากขึ้นและเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อหาเรื่องการต่อสู้

อภิปรายผล

การ์ตูนสิงห์ไกรภพนำเนื้อหามาจากนิทานคำกลอนสิงห์ไกรภพผลงานของสุนทรภู่ซึ่งแสดงให้เห็นวัฒนธรรมประชานิยมใน 2 ลักษณะ กล่าวคือ ความนิยมด้านปริมาณงานเขียนของสุนทรภู่ซึ่งเป็นที่ยอมรับในหลายสมัย ในปัจจุบันมีการผลิตซ้ำวรรณคดีของสุนทรภู่เป็นสื่อรูปแบบต่างๆ เช่น นวนิยาย ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน เป็นต้น จึงถือได้ว่า สุนทรภู่คือกวีที่ผลิตผลงานเพื่อขายกลุ่มคนทุกชนชั้นสามารถเข้าถึงงานของสุนทรภู่ได้ ปริมาณของวรรณคดีที่สุนทรภู่สร้าง

มีจำนวนมาก และได้รับการผลิตซ้ำหลายต่อหลายครั้ง **สิงห์ไกรภพ**ก็ถือเป็นวรรณคดีเรื่องหนึ่งของสุนทรภู่ที่เป็นวัฒนธรรมประชานิยม เพราะมีการผลิตซ้ำเป็นสื่อรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

การสร้างการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ**ที่นำเรื่องมาจากวรรณคดีเป็นการเอื้อประโยชน์ทั้ง 2 ฝ่าย ด้านวงการวรรณคดีไทย ทำให้คนรู้จักวรรณคดีไทยมากขึ้น ทำให้เห็นว่าวรรณคดีไทยเป็นเรื่องที่เข้าถึงง่าย ไม่ได้ยากเกินกว่าจะเรียนรู้และเข้าใจ และหากมีผู้สนใจอยากย้อนไปอ่านตัวบทนิทานคำกลอนก็ถือว่าเป็นความสำเร็จในด้านการอนุรักษ์ และการสืบทอดวรรณคดีไทย ส่วนในด้านผู้ผลิตการ์ตูนก็ได้หยิบยืมชื่อเสียงของวรรณคดีมาเป็นหลักประกันว่าเรื่องราวที่สุนทรภู่แต่งจะสนุก ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นจุดขายของการ์ตูนเรื่องนี้

การรักษาวรรณคดีไทยให้คงอยู่และเป็นที่รู้จักของคนในปัจจุบัน ภายใต้บริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้ต้องปรับรูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้อ่าน เนื่องจากวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัยมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการที่จะรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิมให้คงอยู่ จึงต้องรู้จักปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับคนในแต่ละยุค กระบวนการผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ** อยู่ในรูปแบบปะการัง (coral pattern) ที่นำวัฒนธรรมการเขียนการ์ตูนจากญี่ปุ่นเข้ามาผสมผสานกับวรรณคดีไทย แสดงให้เห็นว่าเงื่อนไขของการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมนั้น มีทั้งส่วนที่ปรับเปลี่ยนได้ และส่วนที่ต้องเก็บรักษาไว้ เจ้าของวัฒนธรรมสามารถปรับประยุกต์ได้โดยส่วนที่เป็น “แก่นแท้” หรือ “คุณค่า” ของวัฒนธรรมยังคงไม่สูญหายไป

หนังสือการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ**แสดงให้เห็นถึงข้อดีของการผสมผสานวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ การเข้ามาของวัฒนธรรมใหม่ๆ จึงไม่ได้อยู่ในลักษณะของ “การครอบงำ” และ “การต่อต้าน” เสมอไป แต่อยู่ในลักษณะของ “การพบปะ” และ “การต่อรอง” ระหว่างวัฒนธรรม การ์ตูน**สิงห์ไกรภพ**จึงเป็นผลผลิตที่ชี้ให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันของ 2 วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน การเปิดรับวัฒนธรรมอื่นไม่ได้เป็นการทำลายคุณค่าของวัฒนธรรมเดิม หากยังเป็นตัวช่วยสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมดั้งเดิมมีการปรับตัว การผสมผสานวัฒนธรรมในการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ**จึงเป็นการต่ออายุให้วรรณคดีไทยยังมีบทบาทต่อไปในสังคมปัจจุบัน และมีแนวโน้มที่ดีต่อไปในอนาคต

การเลือกผลิตซ้ำวรรณคดีไทยเรื่อง**สิงห์ไกรภพ**ในรูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้เกิดการสื่อสารวรรณคดีไทยในรูปแบบใหม่กับผู้อ่านในยุคปัจจุบันที่ไม่เคยอ่านวรรณคดีไทย เริ่มรู้จักวรรณคดีไทย ถึงแม้ว่าจะไม่ได้อ่านจากตัวบทดั้งเดิมของวรรณคดี แต่ผู้อ่านจะสามารถรู้จักชื่อเรื่องตัวละครสำคัญ เหตุการณ์สำคัญภายในเรื่อง และที่สำคัญคือผู้อ่านในยุคปัจจุบันสามารถรับรู้ถึงความสนุกของวรรณคดีนิทานเป็นเรื่อง “อมตะ” ในทุกยุคสมัย การสร้างการ์ตูน**สิงห์ไกรภพ**จึงถือเป็นการสร้างคุณภาพการรับรู้วรรณคดีไทย การเลือกผลิตซ้ำวรรณคดีไทยนอกจากจะไม่เป็นการทำลายวรรณคดีดั้งเดิม แต่เป็นการส่งเสริมให้คนรู้จักวรรณคดีไทย การผลิตผลงานวรรณคดีในสื่อรูปแบบใหม่จึงมีคุณประโยชน์ต่อการศึกษาวรรณคดีไทย

ข้อเสนอแนะ

ปัจจุบันมีการนำวรรณคดีไทยหลายเรื่องมาผลิตซ้ำในสื่อรูปแบบต่างๆ ที่น่าสนใจ หากมีการศึกษาการสืบทอด และสร้างสรรค์วรรณคดีไทยด้วยกรอบแนวคิดที่หลากหลาย จะทำให้เห็นรูปแบบการเผยแพร่วรรณคดีในสื่อรูปแบบใหม่ในยุคปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น และเป็นการศึกษาแนวทางในการอนุรักษ์วรรณคดีไทยให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้ต่อไป





บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ เสราดี. (2551). *ความเป็นไทยที่ถูกถ่ายทอดผ่านงานการ์ตูนญี่ปุ่น*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์). นนทบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กรมการศาสนา. (2514). *พระไตรปิฎกภาษาไทยฉบับหลวง เล่มที่ 11 พระสุตตันตปิฎก เล่ม 3 ทีฆนิกาย ปาฎิกวรรค*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กฤตยา ฦ หนองคาย. (2556). *พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย: การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม*. วิทยานิพนธ์ อ.ด. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2545). *เมื่อสื่อส่องและสร้างวัฒนธรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศาลาแดง.
- (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ; ภัทรา บุรารักษ์ และตปากร พุทเกส. (2555). *สื่อที่ใช้ของใครที่ชอบ: การ์ตูน ไทรทนต์ท้องถิ่น แฟนคลับ*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- กิ่งแก้ว อัดถากร. (2519). *คติชนวิทยา*. กรุงเทพฯ: เอกสารนิเทศการศึกษา ฉบับที่ ๑๘๔ หน่วยศึกษานิเทศ กรมการฝึกหัดครู.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2529). *วรรณคดีวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เกื้อพันธุ์ นาคบุปผา. (2520). *พระอินทร์ในวรรณคดีสันสกฤต บาลี และวรรณคดีไทย*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาตะวันออก). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิษฐา เพ็ชรรัตน์. (2556). *กลวิธีและผลกระทบของการแพร่กระจายวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่อเยาวชนไทย กรณีศึกษา: หนังสือการ์ตูนเรื่องวันพีซ*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- คำชียะ ยามางามิ. (2555). *รวมพื้นฐานการเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น*. แปลโดย ธิติรัตน์ แซ่ตั้ง. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.
- งามพิศ สัตย์สงวน. (2543). *หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จารุณี สุขชัย. (2550). *มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย*. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์พัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรภัทร อาदनารี. (2551). *การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องในวรรณกรรมโศกนาฏกรรมร้อยกรองเรื่องพระมหोศกสมัยรัตนโกสินทร์*. ปริญญาานิพนธ์ ศศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). *ตำนานการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- ฉันท ขาววิไล. (2499). *ประชุมนิราศสุนทรภู่*. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองธรรม.

- ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. (2529). *ชีวประวัติและผลงานของสุนทรภู่*. กรุงเทพฯ: เจริญผล.
- (2545). *ชีวประวัติและผลงานของสุนทรภู่*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2549, กรกฎาคม-กันยายน). ความฝันกับเหตุดีเหตุร้ายในวรรณคดีไทย. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*. 31(3): 816.
- (2549, ธันวาคม). ปัญหาเกี่ยวกับการกระชากหน้ากากตัวโกงในนิทานจักรๆ วงศ์ๆ. *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย*. 23: 2.
- ชลธิรา สัตยาวัฒนา. (2513). *การนำวรรณคดีวิจารณ์แผนใหม่แบบตะวันตกมาใช้กับวรรณคดีไทย*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลธิรา สัตยาวัฒนา. (2550). *วิจารณ์หรือวิจารณ์: ตำนานวรรณคดีวิจารณ์แนวรัฐสร้างและสืบสาน*. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชี•ชี คลับ. (2558). *Manga Bible 1 ครบทุกพื้นฐาน การหัดวาดการ์ตูน*. แปลโดย ณิชชา. กรุงเทพฯ : ไอดีซี พรีเมียร์
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2537). *สุนทรภู่รอบรู้วัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- ตรีศิลป์ บุญขจร. (2553). *ด้วยแสงแห่งวรรณคดีเปรียบเทียบ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศูนย์วรรณคดีศึกษา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทาคาชิ โอบาตะ. (2549). *เดธโน้ต เล่ม 1*. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโนว์. กรุงเทพฯ: เนชั่นกรุ๊ป.
- ทิพย์พชร กฤษสุนทร. (2554). *สื่อพื้นบ้านศึกษาในสายตานักเทศศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์. (2557. 4 พฤศจิกายน). *การ์ตูนไทยไปถึงไหนแล้ว? EP.1 ครั้งแรกๆ ของการ์ตูนไทย!*. ไทยรัฐ. สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2557, จาก <http://www.thairath.co.th/content/461033>
- (2557. 6 พฤศจิกายน). *การ์ตูนไทยไปถึงไหนแล้ว? EP.3 เปิดมุมมองหัวเรือใหญ่ธุรกิจการ์ตูนไทย*. ไทยรัฐ. สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2557, จาก <http://www.thairath.co.th/content/461048>
- เทพ สุนทรสารทูล. (2533). *ประวัติพระสุนทรโวหาร (ภู่ ภู่เรือหงส์)*. กรุงเทพฯ: พระนารายณ์.
- ไทโตะ คุโบะ. (2552). *BLEACH เทพมรณะ เล่ม 8*. แปลโดย อิศเรศ ทองปัสโนว์. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.
- ชเนตร ปรีดาร์ตน์. (2559, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มธนะกุล, ที่สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์
- ชวัช ปุณโณทก. (2533). *วรรณกรรมท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ชนพร อินพุ่ม. (2550). *การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยของเครือเนชั่นกรุ๊ประหว่างปี พ.ศ. 2541-2549*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ธิษณัฎฐญา อภิรัตนพันธุ์. (2553). *ละครจักรๆ วงศ์ๆ กับบทบาทด้านวัฒนธรรมไทยที่มีต่อเด็กในเขตปริมณฑลกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ว.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธีรชัย อิศรเดช. (2545). *ละครจักรๆ วงศ์ๆ ดันตำรับบันเทิงไทยได้ฐานคิด บุญ ฤทธิ์ ดี งาม*. ใน *สื่อบันเทิง: อำนาจแห่งความไร้สาระ*. กรุงเทพฯ: ออล อป้าท์พรีน.
- นาคะประทีป. (2551). *สมญาภิธานรามเกียรติ์ และ ชีวิตและงานของ"นาคะประทีป"*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คลังวิทยา.
- นิยะดา เหล่าสุนทร. (2543). *ภูมิปัญญาของคนไทย: ศึกษาจากแบบเรียนภาษาไทยและตำราพิไชยสงคราม*. ขอนแก่น: คลังนานาวิทยา.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2545). *เศรษฐกิจ-การเมือง เรื่องสุนทรภู่ มหากวีกระฎุมพี*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- (2555). *ปากไก่และใบเรือ*. พิมพ์ครั้งที่ 4. นนทบุรี: ฟาเดียวกัน.
- บารมี รังสิพราหมณกุล. (2535). *ศาสนาพราหมณ์ในสังคมไทยปัจจุบัน*. ใน *วารสารห้องสมุด*. หน้า 1-5. กรุงเทพฯ: สถาบัน.
- ประจักษ์ ประภาพิตยากร. (2529). *เทวดานุกรม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2546). *ตามหากำเนิด*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ปราณี จงสุจริตธรรม. (2541). *กระจกส่องญี่ปุ่น*. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น.
- ปัทมา ชิมประเสริฐกุล. (2547). *ภาพลักษณ์พระมหากษัตริย์ไทยในวรรณคดีสมัยอยุธยา*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เปรม สอนสมุทร. (2547). *ผู้เสพกับการดัดแปลง เนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปี พ.ศ. 2545-2546*. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พ.ณ. ประมวญมารค. (2515). *นิทานคำกลอนสุนทรภู่*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แพร่พิทยา.
- พระญาติไทย. (2515). *ไตรภูมิพระร่วง*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: คลังวิทยา.
- พัชรินทร์ มหิตติกร. (2551). *สิงห์ไกรภพ: การศึกษาการดัดแปลงนิทานคำกลอนเป็นบทละครเวทีสมัยใหม่*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (วรรณคดีไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พุกจุ สืบาสะ. (2546). *ผ่ากฏอลเวง เล่ม 8*. แปลโดย NARCIS. กรุงเทพฯ: วิบูลย์กิจ.
- ภาณุ ลีลีสาย. (2550ก). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- (2550ข). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 2*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- (2551ก). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 3*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- (2551ข). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 4*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- (2551ค). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 5*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

ภาณุ ลีลีสาย. (2552ก). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 6*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

----- (2552ข). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 7*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

----- (2553ก). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 8*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

----- (2553ข). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 9*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

----- (2553ค). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 10*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

----- (2554). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 11*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

----- (2555ก). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 12*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

----- (2555ข). *สิงห์ไกรภพ Lion Heart Chronicle เล่ม 13*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

----- (2559, 14 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

----- (2559, 26 พฤษภาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

----- (2560, 17 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2547). *เทพเจ้าและสิ่งน่ารู้*. กรุงเทพฯ: ศรีปัญญา.

มนตรี คุ่มเรือน. (2557). *ขุนแผน ขุนช้าง นางพิม เล่ม 2*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมมิกส์.

มนัสนันท์ มั่นแดง. (2558, 3 ตุลาคม). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่ร้านอาหารสีฟ้า.

มิตรารมณ์ อยู่สถาพร. (2541). การซึมซับและดัดแปลงสื่อวัฒนธรรมต่างชาติให้เข้ากับวัฒนธรรม

ดั้งเดิม: กรณีศึกษาประเทศฮ่องกง. ใน *โลกของสื่อ ชุม วัฒนธรรม: สื่อสารเพื่อสานสร้าง*.

กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยูจิ ฟุรุฮาชิ. (2558, 27 กันยายน). สัมภาษณ์โดย นนทกมล ลิ้มชนะกุล, ที่มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย*. กรุงเทพฯ:

ราชบัณฑิตยสถาน.

----- (2552). *พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

----- (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

----- (2556). *พจนานุกรมศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*.

กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2556). *มิใช่เป็นเพียง"นางเอก"*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.

วรชาติ มีชูบท. (2555). *ภาพล้อผีพระหัตถ์ในรัชกาลที่ 6*. กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์.

วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2548). *การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่*. วิทยานิพนธ์ ว.ม.

(สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- วราภรณ์ เตชะสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการปรับตัวของตัวละครที่มีสภาพครอบครัว
แตกแยกในนิทานคำกลอนสุนทรภู่. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาไทย).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิเชียร เกษประทุม. (2550). เล่าเรื่องสิงห์ไกรภพ. กรุงเทพฯ: เรื่องแสงการพิมพ์.
- วิมลพัชร จรัสเพชร. (2555). กลวิธีการสร้างตัวละครในนวนิยายของ "กิ่งฉัตร". วิทยานิพนธ์ อ.ม.
(ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศักดิ์ชัย เกียรติจินา. (2533). คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.
- ศักดิ์ศรี แยมน์ดดา. (2545). วิทยารัตนากร: รวมบทความวิชาการอักษรศาสตร์ของศาสตราจารย์
ศักดิ์ศรี แยมน์ดดา. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ศิริพร จิตะฐาน. (2523). ทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการ
วัฒนธรรมแห่งชาติ.
- ศิริพร จิตะฐาน ณ ถลาง. (2539). ในท้องถิ่นนิทานและการละเล่น: การศึกษาคติชนในบริบท
ทางสังคมไทย. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ศิริพร ภักดีผาสุก. (2548). ปริศนาคำทาย: ภูมิปัญญาทางภาษาและการผสมผสานทางวัฒนธรรม
ในยุคโลกาภิวัตน์. ใน เพลง ดนตรี ปริศนา ผ่าทอ: ภูมิปัญญาทางด้านการละเล่นและ
การช่าง. ศิริพร ณ ถลาง. หน้า 13-50. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ศิริพร ภักดีผาสุก. (2558). การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว Edutainment
(สาระบันเทิง) ภาษาไทย. ใน เรื่องเล่าพื้นบ้านไทย ในโลกที่เปลี่ยนแปลง.
ศิริพร ณ ถลาง. หน้า 157-215. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. (2548). เทวกำเนิด. กรุงเทพฯ: เศรษฐศิลป์.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. มหาสารคาม: ปริดาการพิมพ์.
- สวัสดิ์ จุฑะรพ. (2530). สังข์ทอง. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2534). วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุกัญญา สุจฉายา. (2557). วรรณคดีนิทานไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สุธีรา สัตยพันธ์. (2551). งานของ "ดั่งตถุณ" ในฐานะวรรณกรรมพุทธศาสนาแนววัฒนธรรม
ประชานิยม. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สุนีย์ แจ่มใจธรรม. (2516). บุคคลและเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์วรรณกรรมของ
สุนทรภู่. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สุภัค มหาวรรการ. (2540). การสร้างอารมณ์สะท้อนใจในบทละครเรื่องอิเหนา พระราชนิพนธ์
ในรัชกาลที่ 2. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- (2547). การแปรรูปวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุภัค มหาวรรการ และ พงษ์ศักดิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2556). การแปรรูปบทละครเรื่องอิเหนา. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สุภาวดี จันทวานิช. (2525). สังคมวิทยาวรรณคดี. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสังคมวิทยาและ
มานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์ (2548). โครงการสมุดภาพส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย ชุด
พระคเณศและเทพองค์สำคัญ. กรุงเทพฯ : เทนเดอร์ พับ.
- สุวรรณา เกรียงไกรเพชร. (2549). พระอภัยมณี: การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ศยาม.
- สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2543). ชีวิตและผลงานของสุนทรภู่.
พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ: บรรณาการ.
- เสาวลักษณ์ อนันตสานต์. (2554). วรรณกรรมหลักหนี่. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทยและภาษา
ตะวันตก มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- เหม เวชกร. (2525). เงาะป่า. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- อัจฉรา สุขารมณ. (2524). จิตวิทยาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อาโอยามา โกโซ. (2551). ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน เล่ม 61. แปลโดย เฟลีนพิศ. กรุงเทพฯ: วิบูลย์กิจ.
- อิรวดี ไตลังคะ. (2546). ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เออิจิโร โอตะ. (2546). วันพีซ เล่ม 1. แปลโดย เชิดพันธ์ วรสถิต. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์
คอมิกส์.
- (2549). วันพีซ เล่ม 43. แปลโดย เชิดพันธ์ วรสถิต. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
- เออิจิโร โอตะ. (2559). วันพีซ เล่ม 81. แปลโดย วิสุทธิ พิเศษฐานิช. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์
คอมิกส์.
- อิคารุ ฮายาชิ. (2548). คู่มือการวาดการ์ตูน: เทคนิคการวาดตัวละครชายและเคล็ดลับต่างๆ.
แปลโดย ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง. กรุงเทพฯ: The Knowledge Center.
- (2549). คู่มือการวาดการ์ตูน: การวาดการ์ตูนผู้หญิง. แปลโดย ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง.
กรุงเทพฯ: The Knowledge Center.
- (2550). สุดยอดบทเรียนการวาดการ์ตูน เล่ม 1 พื้นฐานการวาดการ์ตูนเรื่อง.
แปลโดย ธิดารัตน์ แซ่ตั้ง. กรุงเทพฯ: The Knowledge Center.

อิศารุ ฮายาชิ. (2550). *สุดยอดบทเรียนการวาดการ์ตูนเรื่อง เล่ม 2 พื้นฐานการวาดตัวละคร และ การใช้อุปกรณ์ต่างๆ*. แปลโดย ชิตารัตน์ แซ่ตั้ง. กรุงเทพฯ: The Knowledge Center.

อีโระ มาซึมา. (2543). *RAVE ผจญภัยเหนือโลก*. แปลโดย ปัญชลี. กรุงเทพฯ: วิบูลย์กิจ.





ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	นางสาวนนท์กมล ลิ้มระกุล
วัน เดือน ปีเกิด	6 พฤษภาคม 2534
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	4/306 หมู่ที่ 7 ตำบลลาดสวาย อำเภอลำลูกกา ถนนลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 12150
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2551	มัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนสายน้ำผึ้ง ในพระอุปถัมภ์ฯ
พ.ศ. 2555	ศิลปศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) สาขาวิชาภาษาไทย จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2560	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ