

ภาพยนตร์แอนิเมชัน ๙ ศาสตรา : สัมพันธบทจากเรื่อง “รามเกียรติ์” กับนัยของการประกอบสร้าง ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

Submitted date: 17 January 2022

Revised date: 15 March 2022

Accepted date: 17 May 2023

จุฑารัตน์ ธิท่ามา^๑
จตุรดา เพ็งสกุล^๒
สุกัญญา จันทร์ศิริ^๓
ศรัณย์ภัทร์ บุญเอก^๔

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มุ่งศึกษาสัมพันธบทจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์และนัยของการประกอบสร้างในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสตรา จากการกำกับของณัฐยศวิวัฒนานนท์ ซึ่งออกฉายในปี ๒๕๖๑ ผลการศึกษาพบว่า ๙ ศาสตรา เกิดแบบแผนสัมพันธบท ๔ มิติ ได้แก่ ๑) เค้าเดิมของตัวละคร จากการหยิบยกลักษณะและบทบาทของตัวละครทศกัณฐ์ พิเภก และหนุมาน ๒) การเพิ่มเติมเนื้อหา ได้แก่ เพิ่มตัวละครเอก อีตและเสี่ยวหลาน และการเพิ่มเหตุการณ์ใหม่ คือ มวยไทย เพื่อนำเสนอความเป็นไทย ๓) การปรับเปลี่ยนองค์ประกอบและเรื่องราว ทั้งปรับเปลี่ยนตัวละครดังกล่าว เปลี่ยนเมืองพระรามเป็นเมืองของมนุษย์และจากแนวคิดธรรมะขนะธรรมะตลอดจนความลุ่มหลงมาสู่แนวคิดความสามัคคี และ ๔) การตัดทอนเนื้อหา ได้แก่

^๑ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

^๒ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

^๓ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

^๔ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สวนสุนันทา อีเมล: saranpat.bo@ssru.ac.th

ตัดทอนพระราม และตัดทอนลักษณะนิสัยความลุ่มหลงในอิสตรีของทศกัณฐ์เพื่อ
ข้บเน้นความสมานฉันท์ สัมพันธภาพแสดงนัยที่สัมพันธ์กับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย
ประการแรก สะท้อนความแตกแยกทางการเมืองไทย จึงทำให้ภาพยนตร์ดัดแปลง
เรื่องราวมาสู่แนวคิดเรื่องความสามัคคีและสมานฉันท์ แทนการสงครามดังเช่นในอดีต
อีกประการหนึ่ง คือ อิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์กับการแสดงความเป็นไทย ด้านหนึ่ง
ภาพยนตร์เป็นผลพวงของการเน้นย้ำและเผยแพร่ “ความเป็นไทย” แต่อีกด้านหนึ่ง
ภาพยนตร์ก็แสดงให้เห็นความเป็นไทยที่มีการผสมผสานกับวัฒนธรรมและลือนานาชาติ
ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์

คำสำคัญ: ๙ ศาสตรา, สัมพันธภาพ, รามเกียรติ์, ความเป็นไทย, สังคมไทยร่วมสมัย

The Legend of Muay Thai: 9 Satra : Intertextuality from *Ramakien* and Implications of the Film's Construction in Contemporary Thai Society

Jutharat Thithamma^o

Jaturada Pengsakul^b

Sukanya Jansiriⁿ

Saranpat Boonhok^e

Abstract

The research for this article aimed to study the Thai animated film 'The Legend of Muay Thai: 9 Satra', directed by Nat Yoswatananont and released in 2018, under two main objectives. The first objective was to study the intertextuality of *Ramakien*, a Thai rendition of *Ramayana*, in this film; secondly, the implication of that intertextuality of *Ramakien* constructed in this film was examined along with the Thai contemporary context during the 2010s. The results of the research are that there are four types of intertextuality from *Ramakien* in this film. Firstly, the characteristics and roles of the main

^o Undergraduate student in Thai Language Section, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University.

^b Undergraduate student in Thai Language Section, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University.

ⁿ Undergraduate student in Thai Language Section, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University.

^e Assistant Professor in Thai Language Section, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University.

characters from *Ramakien*, Thotsakan, Phiphek and Hanuman, remained. Secondly, these characters were transformed in many ways. The setting of Ayodhya, or Rama's city, as well as the battle of good, evil and delusion, were adapted to serve as a new theme of unity. Thirdly, the film added new characters, Ot and Siao-lan, along with a new feature, Muay Thai, to present Thainess. Lastly, key aspects, such as Phra Ram and the delusional nature of Thotsakan in women, are omitted in this film to emphasise social unity rather than war.

These findings link to two main contexts during the 2010s in Thai society. First and foremost, this film resonated with the political conflict and polarization in Thai society. Rather than focusing on the battle of the opposing sides, the main theme of this story aimed to call for unity and concluded with friendship. Finally, *The Legend of Muay Thai: 9 Satra* depicted the impact of globalization that challenges Thainess. On the one hand, this film might be seen as a consequence of the anti-globalization movement insofar as the film returned Thainess to the screen. On the other hand, the film shows the status of Thainess that has to be hybridized with international cultures and media.

Keywords: The Legend of Muay Thai: 9 Satra, Intertextuality, *Ramakien*, Thainess, Contemporary Thai Society

บทนำ

“รามเกียรติ์” เป็นเรื่องเล่าที่ไทยได้รับเค้ามาจากรามายณะของอินเดีย และปรับเปลี่ยนให้เข้ากับบริบทไทยอย่างยาวนาน ซึ่งปรากฏในวัฒนธรรมไทย ทั้งในรูปแบบของการแสดงโขน หนังใหญ่ บทละคร กระทั่งนิทานพระราชมโนที่ท้องถิ่นต่าง ๆ และมักถือกันว่า บทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มีความครบถ้วนสมบูรณ์ที่สุดและได้กลายเป็นต้นแบบให้แก่วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์รูปแบบต่าง ๆ ที่แต่งในสมัยต่อมาแทบทุกฉบับ (Poolthupya, 2006) กระทั่งปัจจุบันเรื่องรามเกียรติ์ยังคงเป็นที่นิยมและปรากฏผ่านสื่อร่วมสมัยด้วยการสร้างสรรค์ใหม่อย่างหลากหลายผ่านการ์ตูนภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และวรรณกรรมสำหรับเด็ก (Sajjapun, 2020) แม้ในวรรณกรรมหรือภาพยนตร์บางเรื่องอาจมิได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนว่ามาจากเรื่องรามเกียรติ์ แต่ “กลืนอายุ” ของเรื่องนี้ยังคงปรากฏอยู่เช่นเดียวกัน ดังที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสตรา

๙ ศาสตรา หรือ *The Legend of Muay Thai: 9 Satra* อำนวยการสร้างโดยบริษัท เอ็กส์พอร์ตแมท พิล์มส์ เข้าฉายเมื่อปี ๒๕๖๑ มีเนื้อหาแฟนตาซีผสมผสานกับมวยไทย เรื่องราวในภาพยนตร์ได้นำเสนอปมความขัดแย้งระหว่างเทหะยักษาทะของเผ่าพันธุ์ยักษ์กับอสูรผู้เป็นมนุษย์ เรื่องราวเริ่มต้นเมื่อเทหะยักษาได้เข้ามาบุกรุกและครอบครองทั้งดินแดนของลิง คือ อาณาจักรมณีโคตร และดินแดนของมนุษย์ คือ รามเทพนคร ทำให้แผ่นดินทั่วทั้งอาณาจักรลูกเป็นไฟ ขาวรามเทพนครถูกกดขี่ข่มเหงทุกชั่วทรมาน กระทั่งเกิดคำทำนายจากโหรชราว่ามีชายหนุ่มเกิดได้ราชาฤกษ์ปีมะเส็ง เชี่ยวชาญมวยไทยจะสามารถเอาชนะเทหะยักษาและกอบกู้รามเทพนครได้ คำทำนายนั้นทำให้เทหะยักษาสั่งให้ทหารจับตัวชายที่ชำนาญมวยไทยทั้งหมดมาขังในคุกใต้ดิน และตามไล่ล่าหาบุรุษตามคำทำนาย ทำให้ฮึดต้องทำภารกิจนำศาสตราวุธไปให้บุรุษตามคำทำนายเพื่อเอาชนะเทหะยักษา โดยหารู้ไม่ว่าแท้จริงแล้วตนคือบุรุษตามคำทำนายนั้น



Figure 1: Poster of *The Legend of Muay Thai: 9 Satra*

Source: Majorcineplex (2018)

ภาพที่ ๑: ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสตรา

ที่มา: Majorcineplex (2018)

เห็นได้ว่า ความขัดแย้งระหว่างยักษ์กับมนุษย์และลิง ตลอดจนชนชื่อเมืองต่าง ๆ มีความเชื่อมโยงกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ อย่างเด่นชัด นอกจากนี้ องค์ประกอบปลีกย่อยต่าง ๆ ในเรื่องยังมีความเชื่อมโยงกลับไปยังเรื่องรามเกียรติ์ เช่นกัน ลักษณะดังกล่าวแสดงถึงการอ้างอิงตัวบทเดิมที่มีอยู่ในอดีตในการสร้างตัวบทใหม่ที่เรียกว่า “สัมพันธ์บท” (intertextuality) หมายถึง การอ้างอิงตัวบทแรก หรือ ตัวบทต้นทางมาสร้างต่อยอดใหม่ เรียกว่า ตัวบทปลายทาง ดังนั้นตัวบทใดตัวบทหนึ่งนั้น จำเป็นจะต้องเกี่ยวข้อง/มีความสัมพันธ์กับตัวบทอื่น ๆ อยู่เสมอ (Kaewthep, 2010)

นอกจากนั้น การเกิดขึ้นของตัวบทมีอาจแยกขาดจาก “บริบท” (context) ใหม่ เพราะการนำเรื่องเก่ามาเล่าใหม่มักนำมาตอบสนองกับช่วงเวลาที่ผลงานนั้น ๆ สร้างขึ้น ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องอื่น ๆ อย่างเช่นเรื่อง “ยักษ์” ที่ใช้แรงบันดาลใจจากเรื่องรามเกียรติ์มาสร้างใหม่ในบริบทที่สังคมไทยมีความขัดแย้งทางการเมือง แนวคิดสำคัญของเรื่องจึงเปลี่ยนไปสู่การสร้างความปลอดภัยระหว่างคู่ขัดแย้งอย่างทศกัณฐ์และหนุมาน (Boonhok, 2014) กระทั่งในเรื่อง “ครุฑ มหายุทธ หิมพานต์” ที่ใช้ประวัติศาสตร์การเสียดกรุงศรีอยุธยาและตำนานในไตรภูมิพระร่วง

มาใช้เพื่อเสนอแนวคิดเรื่องความสามัคคี (Maklai et al, 2020) ลักษณะดังกล่าวนี้ ก็ยังพบในเรื่อง ๙ ศาสดรา ในด้านการนำเรื่องสัมพันธ์จากเรื่องรามเกียรติ์มาปรับ ให้เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัยในทศวรรษ ๒๕๕๐ ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง ทางการเมือง ตลอดจนกระแสของโลกาภิวัตน์กับการเน้นย้ำเรื่อง “ความเป็นไทย”

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยพบว่า ยังไม่ปรากฏการศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธ์จากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสดรา อีกทั้งยังไม่ปรากฏ การศึกษาเกี่ยวกับการนำวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์มาวิเคราะห์ผ่านมุมมองความสัมพันธ์ กับบริบททางการเมืองร่วมสมัยมากนัก ดังนั้น ในบทความนี้จึงมุ่งวิเคราะห์ให้เห็น สัมพันธ์บทวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในภาพยนตร์และวิเคราะห์นัยการประกอบสร้าง วรรณคดีที่มีความเชื่อมโยงสอดคล้องกับบริบททางการเมืองในสังคมไทย เพื่อนำมาสู่ การชี้ให้เห็นพลวัตของวรรณคดีไทยและการดำรงอยู่ที่สอดรับการให้ความหมายใหม่ เข้ากับบริบทสังคมร่วมสมัย

วัตถุประสงค์การศึกษา

๑. เพื่อศึกษาสัมพันธ์จากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ๙ ศาสดรา
๒. เพื่อวิเคราะห์นัยของการประกอบสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสดรากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

วิธีดำเนินการศึกษา

๑. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือเล่ม และงานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ สัมพันธ์บทในสื่อร่วมสมัย
๒. ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสดรา เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ การสร้างองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์
๓. วิเคราะห์นัยของการประกอบสร้างในองค์ประกอบของภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสดรา โดยศึกษาเอกสาร ประวัติศาสตร์ข่าว บทสัมภาษณ์ รวมไปถึง สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์
๔. สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

กรอบแนวคิดเรื่องสัมพันธ์

สัมพันธ์ หรือ สหบท (intertextuality) เป็นแนวคิดที่เสนอโดยจูเลีย คริสเตวา (Julia Kristeva) ในช่วงทศวรรษ ๑๙๖๐ ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดทางภาษาศาสตร์ของเฟร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) และมีคาอิล บัคติน (Mikhail Bakhtin) แนวคิดนี้มีได้มองว่าตัวบทต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างว่างเปล่าหรืออิสระจากตัวบทอื่น ในทางกลับกันตัวบทใหม่ที่เกิดขึ้นย่อมอ้างอิง (quotation) หรือ การอ้างถึง (reference) ตัวบทที่มีอยู่เดิม แนวคิดดังกล่าวได้รับการนำมาใช้อย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในวงการสื่อสารมวลชน ตลอดจนแวดวงวรรณกรรม

ในวงการสื่อสารมวลชน กาญจนา แก้วเทพกล่าวไว้ว่า สัมพันธ์ เป็นการใช้อ้างอิงตัวบทแรก หรือ ตัวบทต้นทาง มาสร้างต่อยอดใหม่ เรียกว่า ตัวบทปลายทาง ดังนั้น ตัวบทใดตัวบทหนึ่งนั้นจำเป็นต้องเกี่ยวข้อง/สัมพันธ์กับตัวบทอื่น ๆ อยู่เสมอ (Kaewthep, 2010) แนวคิดสัมพันธ์จึงนำมาใช้วิเคราะห์ผลงานของสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ ด้วยการนำสัญญาพื้นฐาน เช่น ตัวละคร วิธีการเล่า ภาพ เสียง ประกอบ ฯลฯ มายึดกับหลักการความสัมพันธ์เชื่อมโยง/อ้างอิงระหว่างตัวบทตนเอง (Chaochuti, 2017)

วรรณกรรมก็เป็นตัวบทที่มีการอ้างอิงและอ้างอิงกันอยู่ตลอด ตรีศิลป์ บุญขจร ได้แสดงให้เห็นชัดว่า วรรณคดีไทยมีการอ้างอิงตัวบทก่อนหน้าที่เป็นขนบอย่างหนึ่งของวรรณคดีไทย และกวีนิพนธ์ไทยสมัยใหม่ต่างมีลักษณะการอ้างอิงตัวบทก่อนหน้าอย่างเด่นชัดเช่นกัน (Boonkhachorn, 1998) เช่นเดียวกับนพพร ประชากุล กล่าวว่าการพิจารณาวรรณกรรมแนวสัมพันธ์เป็นการย้ำเตือนให้เห็นการทำงานระหว่างตัวบทว่า “วรรณกรรมนั้นมักสนทนากับวรรณกรรมด้วยกันเอง” โดยนพพรได้ชี้ให้เห็นว่า ตรรกะแบบทุนนิยมได้ทำให้คนมองหาสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ หรือความแปลกใหม่ แต่แท้จริงแล้ว ตัวบทต่าง ๆ นั้นกลับอ้างอิงซึ่งกันและกันอยู่จากคลังความรู้ที่มีอยู่เดิม (Prachakul, 2009)

ไม่เพียงเท่านั้น เมื่อวรรณกรรมได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ทอแสง เขารัฐติกกล่าวว่า “ตัวบทวรรณกรรมที่ผู้อ่านรับรู้ มิใช่เพียงความหมายที่ผู้เขียนตั้งใจสื่อถึงผู้อ่านเท่านั้น แต่ความหมายดังกล่าวยังถูกประกอบสร้าง โดยความสัมพันธ์กับ

ตัวบทที่มาก่อนหน้าด้วย (...) วรรณกรรมกับภาพยนตร์ วรรณกรรมต้นฉบับมีสถานะ เป็นตัวบทที่มาก่อนและมีส่วนประกอบสร้างความหมายของภาพยนตร์ดัดแปลงซึ่งมา ทีหลัง” (Chaochuti 2017, p. 56-57) กระทั่งในปัจจุบัน เครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่าง วรรณกรรมกับสื่อต่าง ๆ มิได้เดินทางในทางเดียวจากวรรณกรรมกับภาพยนตร์เท่านั้น แต่หลายกรณีตัวบทหนึ่ง ๆ เกิดการเชื่อมโยงจากหลากหลายปัจจัย และหลายครั้ง ภาพยนตร์หรือสื่อใหม่ได้กลับไปสร้างตัวบทวรรณกรรม ในแง่ที่น้อย ประสานนามให้ ความหมายว่าเป็น “เครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทอันหลากหลาย (...) การมอง สหบทในฐานะคุณสมบัติของตัวบทเชื่อว่า ในการสร้างตัวบทขึ้นมาใหม่ ตัวบทนั้นย่อม เกิดจากการอ้างอิง หรืออิทธิพลจากตัวบทอื่นที่มีมาก่อน” (Prasannam, 2021, p. 24)

แนวคิดสัมพันธ์บท จึงหมายถึง การประกอบสร้างตัวบทใหม่ที่สัมพันธ์หรือ ได้รับอิทธิพลจากตัวบทอื่น ๆ ที่มีมาก่อนหน้า โดยจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องพบว่า การนำสัมพันธ์บทมาใช้ในงานวิจัยที่ผ่านมา ปรากฏการนำ “ตัวบท ต้นทาง” ซึ่งมีทั้งที่เป็นวรรณคดี วรรณกรรม นวนิยาย และเพลงมาเปรียบเทียบกับ “ตัวบทปลายทาง” ทั้งที่เป็นเพลง การ์ตูนภาพลายเส้น/ภาพเคลื่อนไหว ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อตอบคำถามว่ามืองค์ประกอบใดคงเดิม ลดลง ปรับเปลี่ยน และเพิ่มขึ้น (Kaewthep, 2010)

สำหรับการวิเคราะห์สัมพันธ์บทสามารถใช้องค์ประกอบการเล่าเรื่องมาเป็น เกณฑ์ ได้แก่ ตัวละคร ฉาก โครงเรื่อง แก่นเรื่อง บทสนทนา เพลง-ดนตรี ภาพ (Kaewthep, 2010) หรือการเลือกนำอนุภาค (motif) เพียงประการเดียวในตัวบท ต้นทางมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับอนุภาคเดียวกันในตัวบทปลายทาง ดังที่ พริมรดา จันทรโชติกุล ศึกษาตัวละครหนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยจำนวน ๑๑ เรื่อง ซึ่งเป็นตัวบท ปลายทาง เปรียบเทียบกับตัวละครหนุมานในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ ในรัชกาลที่ ๑ (Jantarachotigul, 2010) ในมิติการนำเนื้อหาเชื่อมโยงกับตัวบทต้นทาง ที่มากกว่าตัวบท ดังที่ เรื่อง “การเชื่อมโยงเนื้อหาของเพลงไทยลูกทุ่งยอดนิยมในช่วง พ.ศ. ๒๕๔๘-๒๕๕๕” ซึ่งเป็นการศึกษาสัมพันธ์บทในตัวบทปลายทางคือ เพลงไทยลูกทุ่ง กับตัวบทต้นทางที่มากกว่า ๑ ตัวบท ได้แก่ เพลงลูกทุ่งด้วยกันเอง เพลงลูกกรุง เพลงไทยเดิม และสิ่งอื่น ๆ ในสังคม (Pantoomkomol, 1994)

นอกจากนี้ บริบทของการเกิดขึ้นของตัวบทปลายทางก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจพิจารณา ดังเช่นกรณีเรื่องลิลิตพระลอ สร้อยสน สกสรักษ์แสดงให้เห็นสัมพันธ์ของจากตัวบทต้นทางเรื่องนี้ต่อตัวบทปลายทางที่เกิดขึ้นใหม่ตั้งแต่อยุธยาจนถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ ๒๑ ให้เห็นชัดเจนว่าบริบทในแต่ละสมัยมีผลต่อการสร้างตัวบทพระลอ เช่น การลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของตัวบทในสื่อโฆษณาหรือในนวนิยายร่วมสมัย การตีความตัวละครใหม่ให้เข้ากับกระแสนิยมในเวลานั้น หรือกระทั่งการกลายเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ มีศาลเจ้าและพิธีเกี่ยวกับพระลอในจังหวัดแพร่ เป็นต้น (Sakolrak, 2003)

จากที่กล่าวมาพบว่า งานวิจัยที่ผ่านมายังไม่มีการพิจารณาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* เป็นภาพยนตร์ที่มีสัมพันธ์จากวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* อีกทั้งยังไม่ปรากฏการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบริบทกับการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษา ๒ ประการ ประการแรก ศึกษาสัมพันธ์ในมิติเชิงปริมาณในตัวบทต้นทางที่มาจากวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* มาสู่การสร้างตัวบทปลายทางที่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งในแง่ การคงเดิม ลดลง ปรับเปลี่ยน และเพิ่มขึ้น และประการที่สอง ศึกษาการนำบริบทของการสร้างตัวบทปลายทางที่เป็นภาพยนตร์ของสังคมไทยในทศวรรษ ๒๕๕๐ ว่าบริบทในสมัยดังกล่าวมีผลต่อการสร้างภาพยนตร์อย่างไรบ้าง เพื่อชี้ให้เห็นสัมพันธ์ระหว่างเรื่อง *รามเกียรติ์* กับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

ผลการวิจัย

การศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา*: สัมพันธ์จากเรื่อง *“รามเกียรติ์”* กับนัยของการประกอบสร้างในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

๑. สัมพันธ์จากวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* สู่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา*

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* พบแบบแผนสัมพันธ์ ๔ มิติ ได้แก่ ค่าเดิมของตัวละคร การเพิ่มเติมเนื้อหา การปรับเปลี่ยนองค์ประกอบ และเรื่องราว และการตัดทอนเนื้อหา ดังนี้

๑.๑ เค้าเดิมของตัวละคร : การ “สืบสาน” ตัวละครจากรามเกียรติ์สู่ ๙ ศาสตร์

ใน ๙ ศาสตร์ ผู้สร้างได้นำลักษณะและบทบาทของตัวละครที่ถือเป็นคู่ขัดแย้งเดิมจากรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์มานำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ ลักษณะและบทบาทของทศกัณฐ์ พิเภก และหนุมาน ดังนี้

๑) จาก “ทศกัณฐ์” สู่ “เทหะยักษา” เทหะยักษาเป็นบุตรของ อนันตยักษา ผู้ปกครองนครศิริกัณฑ์เจ้าแห่งยักษ์ผู้หลงใหลในอำนาจ และมีความปรารถนาที่จะครองทุกสิ่งอย่าง ในภาพยนตร์ได้นำลักษณะเด่นของทศกัณฐ์จากบทละครเรื่องรามเกียรติ์มาสร้างตัวละครเทหะยักษา ทั้งในแง่ของรูปร่าง ลักษณะนิสัยคือ มีกายสีเขียว แปลงกายได้ มีความแข็งแรง โหดเหี้ยมและดุร้าย มีวิชาความรู้ มีพลังกำลังมหาศาล และบทบาทของความเป็นยักษ์ที่มุ่งมาดดำรงตนอยู่ในฝ่ายอธรรม มิติความลุ่มหลงในอำนาจเป็นเหตุอันนำมาสู่การเกิดความขัดแย้งกับเผ่าพันธุ์มนุษย์ ยังคงปรากฏอย่างเด่นชัดผ่านตัวละครเทหะยักษาในภาพยนตร์



Figure 2: Tehayaksa

Source: Kornsi, P. et al. (2019)

ภาพที่ ๒: เทหะยักษา

ที่มา: Kornsi, P. et al. (2019)

๒) จาก “พิเภก” สู่ “อสูรสีชาต” อสูรสีชาตเป็นน้องของเทหะยักษา และมีศักดิ์เป็นถึงแม่ทัพของเหล่ายักษ์ บทบาทของอสูรสีชาตเป็นยักษ์ที่ถูกเนรเทศออกจากเมืองและถูกตามจับในข้อหาทรยศต่อเผ่าพันธุ์เพียงเพราะพบรักกับมนุษย์ ทำให้เกิด

การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในชีวิตที่ต้องผันตัวเองมาอยู่ฝ่ายมนุษย์ กล่าวคือในภาพยนตร์ ได้นำลักษณะเด่นของพิภกจากบทละครเรื่อง*รามเกียรติ์* มาสร้างตัวละครอสูรสีชาต ทั้งในแง่ของลักษณะนิสัยที่มีความฉลาดหลักแหลม มีเหตุผล มีความรอบรู้ ยึดถือในความยุติธรรม และบทบาทจากภาพจำของพิภกฉบับ*รามเกียรติ์* ตอน พิภก สวามิภักดิ์ อันแสดงให้เห็นตัวแทนผู้ผดุงความยุติธรรมและหลักธรรม กระทั่งสวามิภักดิ์ ไปอยู่ฝ่ายคู่ตรงข้ามกับพี่ชายนั้นได้ปรากฏการนำมาอ้างอิง จนเกิดปมขัดแย้งระหว่าง สายเลือดแห่งพี่น้องของเผ่าพันธุ์ยักษ์



Figure 3: Asun Si Chat and Wata

Source: Korn Sri, P. et al. (2019).

ภาพที่ ๓: อสูรสีชาตและวาทะ

ที่มา: Korn Sri, P. et al. (2019)

๓) จาก “หนุมาน” สู “วาทะ” วาทะเป็นองค์ชายอาณาจักรมณีโคตรของ เหล่าวานรที่ถูกกองทัพยักษ์บุกเข้าทำลายล้าง จึงหาหนทางเพื่อกลับไปแก้แค้นทะเลาะ ยักขา และกลายเป็นเพื่อนร่วมเดินทางกับตัวละครเอกอย่างอ้อต ซึ่งในภาพยนตร์ แอนิเมชันได้นำ “เค้าเต็ม” จากรูปลักษณ์และนิสัย คือ จุดกำเนิดที่เป็นบุตรของพระพาย มีรูปร่างขนาดเล็ก มีขนสีขาว มีฤทธิ์เดชเก่งกาจสามารถ ความว่องไวปราดเปรียว เฉลียวฉลาดรอบคอบ ชุกช่น มีอารมณ์ขันและมุขตลกต่าง ๆ กล่าวหาญในการรบ ชื่อสัตย์ จงรักภักดี และอยู่ข้างฝ่ายธรรมะ รวมถึงบทบาทของการต่อสู้คอยช่วยเหลือให้ได้รับ ชัยชนะในการสู้รบกับฝ่ายอธรรมที่สืบทอดจากหนุมานเรื่อง*รามเกียรติ์* ยังคงปรากฏ อย่างเด่นชัดในตัวละครวาทะ

๑.๒ การเพิ่มเติมเนื้อหา : จาก “บริบทร่วมสมัย” สู่การรังสรรค์ “ตัวละคร และเหตุการณ์” ใหม่

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสตรา พบว่าเนื้อเรื่องดัดแปลงมาจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์มาประกอบสร้างกับอนุภาคใหม่ ซึ่งอนุภาคใหม่ดังกล่าวคือ การเพิ่มเติมเนื้อหาจากการสร้างตัวละครและเหตุการณ์ใหม่ที่ไม่ปรากฏในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ดังนี้

๑) “อ๊อด” เป็นตัวละครที่ไม่ได้สืบสรรค์เค้าโครงมาจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ทว่ามีบทบาทสำคัญเทียบเท่ากับเทหะยักษาผู้สืบทอดมาจากทศกัณฐ์ ในฐานะตัวละครเอกในเรื่องเพื่อนำมาสู่ความสอดคล้องกับปมขัดแย้ง ดังที่ผู้สร้างได้กล่าวไว้ว่า “พระเอกของเราชื่ออ๊อด เป็นชื่อไทยธรรมดา ชื่อที่ฟังทั่วไปแล้วมันไม่ได้เกิดมาดูเพียบพร้อมหรือเป็นคนพิเศษ เป็นชื่อที่คนมักมองข้าม ไม่คิดว่าจะเป็นคนยิ่งใหญ่ได้ ความมั่นใจไม่ได้มาจากชื่อหรือจากชะตาลิขิต มันมาจากสิ่งที่เราทำ nobody ในที่สุดก็เป็น someone ได้” (Yoswatananont, 2018) อ๊อดมีลักษณะนิสัยที่มีความใสซื่อไม่ประสีประสากับโลกภายนอก อาศัยอยู่หมู่เกาะทางใต้ห่างไกลผู้คน ไม่รับรู้ถึงความโหดร้ายของเผ่าพันธุ์ยักษ์ที่มาระทำต่อมนุษย์ ที่น่าสนใจคือ ตัวละครนี้พัฒนาตนเองไปตามลำดับขั้นของเหตุการณ์ต่าง ๆ จนกลายเป็นผู้ที่มีความเข้มแข็งทั้งร่างกายและจิตใจ

น่าสังเกตว่า การสร้างตัวละครเอกโดยตัดทอนพระรามตัวละครเอกในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์มาสู่การสร้างบทบาทของมนุษย์ธรรมดาอย่าง “อ๊อด” ในลักษณะที่เป็นขั้วตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิงกับเทหะยักษา ทั้งการเป็นมนุษย์สามัญชนจิตใจอ่อนโยน ลักษณะนิสัยที่เป็นมิตร และยึดมั่นในความถูกต้องได้นำมาสู่การเป็นคู่ขัดแย้งกับเทหะยักษาผู้หลงใหลในอำนาจ เพื่อสะท้อนความยึดมั่นศรัทธาในความยุติธรรมอย่างแรงกล้า รวมถึงมิตรภาพต่างเผ่าพันธุ์กับตัวละครอสูรสีชาต และวาทะนำมาซึ่งความสามัคคีสามารถเอาชนะตัวร้ายได้ในที่สุด



Figure 4: Ot and Siao-lan

Source: Kornsrri, P. et al. (2019).

ภาพที่ ๔: อี๊ดและเสี่ยวหลาน

ที่มา: Kornsrri, P. et al. (2019)

๒) “เสี่ยวหลาน” เป็นบุตรของเจ้าสัวดออากาศแห่งน่านฟ้าทั้งเจ็ด ดูแลเรือเหาะทะยานเมฆแทนบิดา คอยปล้นสะดมกองเรือยักษ์และช่วยเหลือทาสมนุษย์ที่ถูกจับโดยเทหะยักษ์ การสร้างสรรค์ตัวละครเสี่ยวหลานแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลทางวัฒนธรรมของจีนที่เข้ามามีบทบาทและมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมไทยซึ่งปรากฏตั้งแต่สมัยสุโขทัย กรุงศรีอยุธยา กรุงธนบุรี และสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ดังคำสัมภาษณ์ของผู้กำกับว่า “ชนชาติจีนมีอิทธิพลในไทยมานานมากอยู่แล้ว จริง ๆ ในประวัติศาสตร์ก็เคยมีกองเรือเจิ้งเหอ (Zheng He) [...] ซึ่งกองเรือนี้เป็นเรื่องที่มีจริงอยู่แล้ว เลยนำมาเป็นแรงบันดาลใจของกองเรือโจรสลัดคุณธรรมจีนที่คอยปล้นสะดมยักษ์นั่นเอง” (Yoswatananont, 2018)

แรงบันดาลใจดังกล่าวนำมาสู่การสร้างหญิงสาวชาตินีที่มีคุณธรรม และบทบาทของการเกิดเป็นมิตรภาพร่วมผจญภัยเดินทางกับอี๊ด เด็กผู้ชายพื้นบ้านที่อาศัยในหมู่เกาะ อสูรสีชาตหายาของกษัตริย์ยักษ์ และองค์ชายวาตะ จะเห็นว่าบทบาทของตัวละครที่มีค่านึงถึงเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา ถิ่นกำเนิด นำมาสู่การสร้างมิตรภาพที่ปฏิบัติอย่างเสมอกัน ชี้อัดให้เห็นเห็นถึงความเสมอภาคเท่าเทียมกันตามธรรมชาติในสังคม และการเพิ่มเติมเนื้อหาที่เป็นตัวละครอย่างเสี่ยวหลานแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์และอิทธิพลจีนที่มีผลต่อการสร้างภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย

๓) การสร้างเหตุการณ์ขึ้นใหม่ ในภาพยนตร์ปรากฏการสร้างตัวแปรที่สามารถช่วยให้เอาชนะเทหะยักษ์เจ้าอำนาจได้ คืออาวุธ ๙ ศาสตร์ อาวุธศักดิ์สิทธิ์

คู่บ้านคู่เมืองของชาวรามเทพนคร ในเงื่อนไขของผู้ที่สามารถใช้อาวุธดังกล่าวได้นั้นจะต้องเกิดตามช่วงเวลาที่กำหนด มีคุณธรรม และเชี่ยวชาญมวยไทย ประกอบกับการนำมวยไทยมาเป็นชื่อเรื่องในภาษาอังกฤษ “The Legend of Muay Thai: 9 Satra” ทำให้พบเจตนาารมณ์ของการสร้างภาพยนตร์ ทั้งความต้องการนำเสนอศิลปะการต่อสู้ที่มีชื่อเสียงของไทย ความเชื่อแบบไทย เช่น การทำนายฤกษ์การเกิด การใช้คาถาอาคม เป็นต้น การเพิ่มเติมเนื้อหาดังกล่าวนี้จึงทำให้เห็นความพยายามสอดแทรกแนวคิดเกี่ยวกับคุณธรรม ผนวกกับการนำเสนอศิลปะวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อวัฒนธรรมประชานิยมไปสู่เด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของการชมภาพยนตร์เรื่องนี้

๑.๓ การปรับเปลี่ยนองค์ประกอบและเรื่องราว : การสร้างสรรค์ตัวละครและฉาก เพื่อขึ้นนำความสามัคคี

๑) การปรับเปลี่ยนลักษณะและบทบาทบางประการของตัวละครที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ได้แก่ เทหะยักษา(ทศกัณฐ์) อสูรสีชาต(พิเภก) และวาทะ(หนุมาน)

ประการแรก เทหะยักษาในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสตรา ที่สืบทอดจากรามเกียรติ์ถูกปรับเปลี่ยนลักษณะมีเพียง ๑ หัว ๔ มือ ดัดแปลงให้ตัวละครมีอาวุธใหม่ที่เรียกว่า “กระบองบรรลัยจักร” ซึ่งผสมผสานระหว่างอาวุธที่เป็นจักรและพะเนินขนของทศกัณฐ์ ลักษณะนิสัยแต่เดิมตัวละครทศกัณฐ์มีลักษณะหลากหลายในมิติและอารมณ์ ทั้งมิติตความหลง ความรัก ความกุ่มใจและสิ้นหวังเมื่อรบแพ้ ความเศร้าโศกที่ต้องเสียญาติวงศ์ในสงคราม ความหวังโยบ้านเมืองในฐานะกษัตริย์ ทว่าเทหะยักษากลับนำเสนออารมณ์และบทบาทเพียงมิติเดียว คือความลุ่มหลงในอำนาจ ความแค้นขริม น่ากลัว น่าเกรงขาม นอกจากนี้ ในตัวบทวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ได้สร้างบทบาทให้ยักษ์ทศกัณฐ์ลักพาตัวนางสีดาจนนำมาสู่สงครามความขัดแย้งกับพระราม ทว่าภาพยนตร์ได้สร้างเทหะยักษาให้มีบทบาทของกษัตริย์เข้ามาารุกรานเมืองมนุษย์คือ รามเทพนคร และได้ก่อความทุกข์เข็ญให้กับชาวรามเทพนครด้วยการกดขี่ข่มเหงราวกับทาส นำมาซึ่งการเกิดปมขัดแย้งระหว่างเทหะยักษาผู้เหิมเกริมในอำนาจกับอ๊อดชายหนุ่มผู้ต้องการปลดปล่อยอิสระภาพคืนแก่บ้านเมือง

ประการถัดมา อสุรสีชาต ผู้สร้างได้ปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร จากพิภกที่มีกายสีเขียว ให้มีผิวกายเป็นสีแดง มีความแข็งแรง และมีพลังกำลังมหาศาล ดัดแปลงอาวุธจากอาวุธแวนวิเศษที่สามารถมองเห็นได้ทั้ง ๓ โลก กลายเป็นกระบองที่ทรงพลัง นอกจากนี้ แม้ว่าตัวละครอสุรสีชาตถูกสร้างขึ้นมาจากภาพจำของพิภกที่เชี่ยวชาญด้านโหราศาสตร์ ทว่าในภาพยนตร์ได้สร้างบทบาทที่ต่างออกไปคือ กลายสถานภาพเป็นแม่ทัพ และการพบรักกับมนุษย์ได้นำไปสู่ข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างเทพะยักษผู้เป็นพี่ชายที่มองว่ามนุษย์เป็นสัตว์ชั้นต่ำ และอ่อนแอไม่คู่ควรกับเผ่าพันธุ์ยักษ์ ทำให้อสุรสีชาตพยายามต่อสู้ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ที่พี่ชายตั้งเอาไว้ เพื่อชี้ให้เห็นว่า รากเหง้าที่ถือกำเนิดมาไม่ใช่ตัวตัดสินว่าควรเป็นอย่างไรต่างจากความสัมพันธ์หรือความรักระหว่างตัวละครที่มีพื้นฐานแตกต่างกันใน*รามเกียรติ์*ถือเป็นสิ่งปกติไม่ใช่สิ่งที่ผิด ดังเช่น ทศกัณฐ์มีภรรยาเป็นช้าง, ปลา, นาค, นางมณโฑ และนางสีดาที่ต่างเป็นมนุษย์ (Sajjapun, 2003) ส่วนชะตาชีวิตที่ถูกสร้างมาเพื่อช่วยเหลือเป็นข้าราชการต่อพระราม คอยเป็นผู้ช่วยบอกความลับของเผ่าพันธุ์ยักษ์ในศึกสงครามทุกครั้ง ทว่าในภาพยนตร์อสุรสีชาตมีสถานะเท่าเทียมกับตัวละครเอก และมีเพียงจุดมุ่งหมายคือการกลับไปยังรามเทเพนครเพื่อช่วยคนรักที่ถูกคุมขังไว้ นอกจากนี้พิภกมีวิถีไกลเกลียดทศกัณฐ์ให้คืนนางสีดาจนเป็นเหตุให้ทศกัณฐ์โกรธและประกาศตัดขาดความเป็นพี่น้อง ทว่าในภาพยนตร์อสุรสีชาตไม่ได้ใช้วาทกรรมเพื่อไกลเกลียดพี่ชายแต่อย่างใด อีกทั้งเป็นฝ่ายประกาศยุติสายเลือดความเป็นพี่น้องด้วยตนเอง

ประการสุดท้าย องค์ชายวาทะ ผู้สร้างได้ดัดแปลงจากตัวละครหนุมาน ลิงเผือกกายสีขาว มีเขี้ยวแก้วคุณทลและขนเป็นเพชร สามารถเหวเป็นดาวเดือนได้ (Sajjapun, 2003) กลายเป็นลิงที่มีขนาดเล็กลง มีกายเป็นสีแดงแทรกกับขนสีขาว และการดัดแปลงอาวุธจากตรีเพชรมาเป็นกริช ไม่สามารถเหวเป็นดาวเดือน และที่น่าสนใจคือการปรับเปลี่ยนบทบาทของการเป็นทหารเอกรับใช้ตัวละครเอกอย่างพระรามกลับกลายเป็นเพื่อนเพื่อให้มีสถานะเท่าเทียมกับตัวละครเอกอย่างฮ็อตและอสุรสีชาต นอกจากนี้ยังไม่ปรากฏลักษณะนิสัยความเจ้าชู้ของหนุมานในภาพยนตร์ ขณะที่วรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์*เมื่อหนุมานพอใจหญิงใดจะใช้วาทศิลป์ที่เลิศในการโน้มน้าวให้แต่ละนางยอมรับรักตน ได้แก่ นางบุษยามาลี นางเบญจกาย นางสุพรรณมัจฉา นางวานริน และนางสุวรรณกัณษมา (Jantarachotigul, 2010) ซึ่งในตัวละครวาทะกลับ

ไม่ปรากฏลักษณะนิสัยดังกล่าว

นอกจากนี้ คู่ขัดแย้งระหว่างทศกัณฐ์และหนุมานในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์กับในภาพยนตร์นั้นว่าแตกต่างกัน กล่าวคือ ในภาพยนตร์มีการหยิบยกกลวิธีการสร้างความขัดแย้งระหว่างทศกัณฐ์และหนุมานในบทละครเรื่องรามเกียรติ์มาเป็น “เค้าโครง” ของการสร้างปมขัดแย้งระหว่างตัวละครเทหะยักษากับองค์ขยายวตะให้อยู่เป็นขั้วตรงข้ามกัน แต่เมื่อพิจารณาถึงบทบาทการต่อสู้ระหว่างทศกัณฐ์และหนุมานในบทละครเรื่องรามเกียรติ์นั้น จะเห็นได้ว่า ทศกัณฐ์เป็นตัวละครที่อยู่ในบทบาทที่ถูกหนุมาน “กระทำ” อยู่หลายครั้ง เห็นได้ชัดดังตอนที่หนุมานเผากรุงลงกา ตอนช่วยพระรามหลังจากถูกโมรธาพผู้อยู่ฝ่ายทศกัณฐ์นั้นได้จับไปขังไว้ที่เมืองบาดาล และตอนที่หักกิ่งไม้ทำลายอุทยานของทศกัณฐ์ แม้กระทั่งความพยายามของหนุมานใช้เล่ห์กลจนมีสัมพันธิลิกซึ่งกับนางมณฑโตซึ่งเป็นชายาของทศกัณฐ์ แต่ในภาพยนตร์นั้น วตะกลับเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำมากกว่า และเมื่อพิจารณาถึงบริบทการสร้างเทหะยักษาให้เป็นฝ่ายกระทำในตอนต้น จึงถือเป็นการเพิ่มความได้เปรียบของตัวละคร และเสริมความยิ่งใหญ่ในอิทธิฤทธิ์น่าเกรงขาม และน่ากลัวต่อผู้ชม เพื่อเน้นย้ำภาพตัวละครฝ่ายอธรรมที่มีความชั่วร้ายและอหังการ

๔) การสร้างฉากใจกลางของเมืองมนุษย์คือ รามเทพนคร ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสตรา ได้อ้างถึงฉากการตั้งชื่อเมือง รามเทพนคร ซึ่งเป็นชื่อเต็มของกรุงศรีอยุธยาที่ว่า “อโยธยาศรีรามเทพนคร” พร้อมกันนี้ยังสอดคล้องกับชื่อเมืองของพระราม ที่ชื่อ “อโยธยา” จากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ กล่าวไว้ว่า “อโยธยา เมืองในชมพูทวีป มีท้าวอโนมาตันเป็นกษัตริย์ครองเมืององค์แรก ต่อมาเป็นท้าวอัชบาล ท้าวทศรถ และพระราม กำเนิดของเมืองนี้มาจากพระอิศวรให้พระอินทร์ลงมาสร้างเมืองสำหรับเทวราชกุมารที่จะลงมาเป็นกษัตริย์” (Sajjapun, 2003, p. 189) สะท้อนให้เห็นอิทธิพลการนำชื่อเมืองพระรามมาสร้างสรรค์ต่อ โดยสร้างสรรค์ฉากเป็นขั้วตรงข้ามกับเมืองของพระรามให้มีความน่ากลัวมีตนจากการปกครองของเทหะยักษาที่ชาวรามเทพนครต่างดำรงอยู่ด้วยความเดือดร้อนและความกลัว จนไม่เหลือ “เค้า” ของบ้านเมืองที่สงบร่มเย็น



Figure 5: Ramathep Nakhon, the kingdom occupied by Tehayaksa

Source: Korn Sri, P. et al. (2019).

ภาพที่ ๕: ราชเทพนคร อาณาจักรที่ถูกยึดครองจากเทหะยักษา

ที่มา: Korn Sri, P. et al. (2019).

๓) การปรับเปลี่ยนจากแนวคิด “ความลุ่มหลง” สู่แนวคิด “ความสมานฉันท์”
แก่นเรื่องที่ปรากฏในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ มักมองว่าเป็นเรื่อง “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” อันเป็นสงครามระหว่างมนุษย์ที่ต่อสู้เพื่อความสงบสุขของพระราม (ฝ่ายธรรมะ) กับยักษ์ (ฝ่ายอธรรม) ที่มีความลุ่มหลงในอิสตรีและอำนาจของทศกัณฐ์
ทว่างานวิชาการสมัยหลังมองว่าแนวคิดหลักของเรื่องคือ “ความหลง” ดังที่ชลดา
เรื่องรักษ์ลิขิตกล่าวว่า “แก่นเรื่องความหลงในวรรณคดีเรื่องนี้มีหลากหลายมิติ เช่น
หลงอำนาจ หลงเข้าใจ หลงเชื่อคำ หลงผิด หลงความงาม หลงความเสน่ห์ หลงทะเลง
ในฝีมือของตนเอง และหลงประมาท แก่นเรื่องความหลงนี้ก่อให้เกิดความทุกข์
หรือความหายนะแก่ตัวละครต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับคำสอนท้ายเรื่องที่ว่า ‘พระบาท
สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทรงเตือนผู้อ่านให้ฟังว่า ‘ใครฟังอย่าได้ไหลหลง’
นั่นเอง” (Ruengruglikit 2016, p. 28) จากการศึกษาแนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”
และแนวคิด “ความหลง” ถูกหยิบยืมมาสะท้อนเป็นแนวคิดในภาพยนตร์เพียงบางมิติ
เท่านั้น เพื่อนำมาสู่แนวคิดใหม่ในภาพยนตร์เรื่อง ๙ ศาสตรา ตามเจตนารมณ์ของผู้สร้าง
คือ “ความสมานฉันท์” จากเหตุการณ์ความขัดแย้งในสังคมของตัวละครทั้ง ๔ ได้แก่
อ้อ ผู้ที่ถูกเหล่ายักษ์พรากคนรักรอบตัวจนต้องหนีเอาตัวรอด อสูรสีชาต แม่ทัพยักษ์
ที่ขัดแย้งกับพี่ชายและถูกตามจับ วาตะ องค์ชายที่ถูกเทหะยักษาทำลายบ้านเมือง
ของตน และเสี้ยวหลานที่เหล่ายักษ์พรากพ่อแม่และพี่ชายไป จะเห็นว่าภูมิหลังของ
ตัวละครดังกล่าวเกิดขึ้นจากปัญหาความขัดแย้งและความเหลื่อมล้ำทางสังคมอัน
เกิดจากความมั่งมั่งในอำนาจของเทหะยักษา บทบาทของตัวละครทั้ง ๔ ที่รับฟังเรื่อง

ราวปัญหาซึ่งกันและกันได้ร่วมปรองดองต่อสู้จนสามารถเอาชนะทะเลาะขัดแย้งโดยมิได้มุ่งหมายเอาชีวิต นำมาสู่บทสรุปในตอนจบที่น่าพาความสงบสุข และความมั่นคงมาสู่สังคม แสดงให้เห็นพลังของการปรองดองที่สามารถพัฒนาสังคมให้เกิดสันติธรรมได้

๑.๔ การตัดทอนเนื้อหา : การตัดทอน “ความขัดแย้ง” เพื่อขบเน้น “ความสมานฉันท์”

๑) การตัดทอนตัวละครเอกสำคัญอย่างพระราม ในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ จากตัวละครคู่ขัดแย้งหลักระหว่างทศกัณฐ์กับพระราม หากแต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้สร้างตัวละครเอกใหม่ที่แตกต่างกับพระรามอย่างสิ้นเชิงคือ อ้อด การตัดทอนตัวละครสำคัญอย่างพระรามที่มีสถานภาพกษัตริย์ออกไป ทำให้การสะท้อนถึงเกียรติยศของพระมหากษัตริย์นั้นไม่ปรากฏในภาพยนตร์ด้วย ในทางกลับกันการเชิดชูบุคคลที่นำมาซึ่งความสงบสุขและความยุติธรรมในสังคมคือสามัญชนธรรมดาทั่วไป กลายเป็นสารที่พยายามชี้แนะและสร้างแรงบันดาลใจกับผู้ชม อีกประเด็นที่น่าสนใจถัดมา คือ การตัดทอนพระรามนั้นทำให้บทความขัดแย้งที่เกิดจากการช่วงชิงนางสีดาหายไป และเรื่องราวความลุ่มหลงในอิสตรีถูกตัดทอนลง เพื่อกลับมาเน้นย้ำแนวคิดเรื่องความสมานฉันท์ในภาพยนตร์ให้แจ่มชัดยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงเป็นคำตอบว่า เหตุใดจึงไม่ปรากฏตัวละครเอกอย่างพระราม เพราะหากใช้ตัวละครพระรามมาเป็นคู่ขัดแย้งหลักในภาพยนตร์จะส่งผลให้เกิดปะขัดแย้งเกี่ยวกับสตรีมาเกี่ยวเนื่องด้วย ซึ่งไม่ใช่แนวคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการสะท้อน

๒) การตัดทอนลักษณะนิสัยบางมิติในตัวละครทะเลาะขัดแย้ง ในภาพยนตร์ ได้ตัดทอนความลุ่มหลงในอิสตรีของทศกัณฐ์ หลงเหลือเพียงความมีอัตตาและความหลงในอำนาจ ซึ่งยังคงเป็นแนวคิดที่ปรากฏในรามเกียรติ์เพื่อมาใช้ในการดำเนินปะขัดแย้งของทะเลาะขัดแย้ง ดังที่ Boonhok (2014) ศึกษาการตัดทอนมิติตัวละครทศกัณฐ์ให้มีมิติเดียวในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ยักษ์” ว่า “การผูกปะขัดแย้งใหญ่จากการช่วงชิงนางมาสู่ยักษ์ที่มีเป้าหมายทำลายโลก ก็เพื่อมุ่งชี้ให้เห็นความขัดแย้งที่ต่อสู้ระหว่างความถูกต้องกับความชั่วร้ายให้ชัดเจนมากกว่าจะแฝงไว้ในลักษณะศึกชิงนางหรือศึกแห่งศักดิ์ศรี อนึ่ง อาจเป็นการลดความซับซ้อนในบทบาทธรรมของทศกัณฐ์ให้เหลือมิติเดียวที่ต้องการได้อำนาจและยึดครองโลกเท่านั้น”

(Boonhok, 2014, p. 116) นอกจากนี้ยังพบการตัดทอนบทบาทของความเป็นสามีและ
พ่อของทศกัณฐ์ด้วย ทั้งนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Mongkol (2017) ที่ศึกษา
ทศกัณฐ์จากสำนวนฉบับต่าง ๆ พบว่าทศกัณฐ์ใน*รามเกียรติ์*ฉบับรัชกาลที่ ๑ มีลักษณะ
ที่หลากหลายกว่าทศกัณฐ์ใน*รามเกียรติ์*ฉบับอื่น ๆ ซึ่งเป็นเพราะปัจจัยด้านขนาดของ
เรื่องและวัตถุประสงค์ในการแต่งที่แตกต่างกัน จะเห็นว่าการสร้าง*รามเกียรติ์*ในแต่ละ
วัฒนธรรมและยุคสมัยที่แตกต่างกันย่อมส่งผลให้เรื่องราวจากตัวละครเดิม แนวคิด
เดิมของเรื่องแตกต่างกันด้วย สอดคล้องกับภาพยนตร์ที่หยิบยกลักษณะของตัวละคร
ทศกัณฐ์มาสร้างสรรค์ใหม่ในยุคสมัยใหม่ ผ่านสื่อร่วมสมัยถือเป็นปัจจัยที่ทำให้
ตัวละครเทหะยักษ์มีลักษณะแตกต่างกับทศกัณฐ์จาก*รามเกียรติ์*ต้นฉบับ ข้อค้นพบ
ดังกล่าวสามารถอธิบายได้ว่า จากทศกัณฐ์ใน*รามเกียรติ์*ที่มีลักษณะหลายมิติพัฒนา
มาสู่การสร้างตัวละครเทหะยักษ์ลักษณะมิติเดียวในภาพยนตร์ที่เหลือเพียงความ
หลงในอำนาจ เป็นผลเนื่องจากความต้องการเชื่อมโยงกับการนำเสนอแนวคิดของ
ภาพยนตร์ ที่มุ่งชี้ให้เห็นถึงความขัดแย้งที่เกิดจากการต่อสู้ระหว่างความยุติธรรม
กับความลุ่มหลงให้แจ่มชัดมากขึ้น

จากการวิเคราะห์สัมพันธ์บทจากวรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์*ในภาพยนตร์
แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* ปรากฏแบบแผนสัมพันธ์ทั้งหมด ๔ มิติ ได้แก่ เค้าเดิม
ของตัวละคร การเพิ่มเติมเนื้อหา การปรับเปลี่ยนเรื่องราวและการตัดทอนเนื้อหา

Table 1: Intertextuality of *Ramakien* in the *Legend of Muay Thai: 9 Satra*

Intertextual forms	Summary
<p>1. Applying characters from the literature</p>	<p>- Thotsakan is the model of Tehayaksa. The body of the body is green, as well as having strong magical power. He also represents a delusion in power.</p>
	<p>- Phiphek is the model of Asun-si-chat since he has a strong sense of morality. He plays a role as a younger brother, similar to Phiphek, who does things for justice and rightfulness.</p>
	<p>- Hanuman is the model of Wata since he was born from the god of wind or Wayu. His role resembles Hanuman from his playful character and as a supporter to the main protagonist.</p>
<p>2. Adding new elements</p>	<p>- Ot is a human and commoner character newly created in this film.</p>
	<p>- Siao-lan is a new character mirroring the influence of Chinese culture.</p>
	<p>- There are new events combined in the film to present Thai culture through Muay Thai and Thai lifestyle.</p>

Intertextual forms	Summary
3. Adapting elements	<p>The change of story conflict from the abduction of Sida by Thotsakan to the invasion of Tehayaksa to a human land.</p> <p>The adaptation of the role of Phiphek. As Asun-si-chat, he is not the astrologer opposing his brother. Rather, he is a commander in chief who loves humans.</p> <p>The adaptation of the role of Hanuman. He is no longer Phra Ram's soldier. Instead, Wata is the companion of the main character and plays a role to restore the kingdom.</p>
	<p>The change from Phra Ram's city 'Ayothaya' to the city center called Ramathep Nakhon.</p>
	<p>The change of the theme from delusion to reconciliation.</p>
4. Deleting some figures	<p>Phra Ram does not appear.</p>
	<p>The sexual delusion of Thotsakan is not present in Tehayaksa.</p>

Source: Researcher

จากตารางที่ ๑ จะเห็นว่า สัมพันธ์บทจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ๙ ศาสตรา ปรากฏการนำลักษณะและบทบาทจากตัวละคร ทศกัณฐ์ พิเภก และหนุมาน มาสร้างสรรค้ตัวละครเทหะยักษา อสูรสีชาต และวาตะ ในภาพยนตร์ ทว่าการสร้างสรรค้ตัวละครละครใหม่อย่างอึด เสียวหลาน รวมถึง การสร้างสรรค้เหตุการณ์ที่สะท้อนวัฒนธรรมไทย ส่งผลให้ตัวละครที่สืบทอดจากรามเกียรติ์ได้ปรับเปลี่ยนลักษณะบทบาทที่ต่างออกไป เพื่อขึ้นนำมาสู่แนวความคิดความสมานฉันท์ในภาพยนตร์เรื่อง ๙ ศาสตรา ความพยายามนำอนุภาคสำคัญจากรามเกียรติ์ มาดัดแปลงสร้างสรรค้ใหม่ สะท้อนให้เห็นว่า แม้วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์เป็นวรรณคดี

ชั้นสูง เพราะเป็นวรรณคดีเฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์ แต่ขณะเดียวกันเรื่องราว *รามเกียรติ์* กลับสอดแทรกผ่านวิถีชีวิต ผ่านวัฒนธรรมประเพณี ผ่านบทละคร ผ่านนิทานชาวบ้าน กระทั่งอยู่ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมในโลกปัจจุบัน กลับยังคงให้คุณค่าอัน เป็นสุดยอดวรรณคดีของไทยผ่านมุมมองและแนวคิดใหม่

เมื่อพิจารณาบริบทสังคมในช่วง ทศวรรษ ๒๕๕๐ พบว่ามีอิทธิพลต่อการ ประกอบสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งนำเสนอผลการศึกษานัยของการประกอบ สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* กับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

๒. นัยของการประกอบสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* กับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

การประกอบสร้าง (construction) เป็น “กระบวนการสื่อความหมายที่อิงอยู่ กับความสัมพันธ์อันหลากหลายและซับซ้อนขององค์ประกอบต่าง ๆ ในตัวบท โดยมีคติ ความเชื่อ ค่านิยม อุดมการณ์ทางสังคมที่แฝงฝัง ถักทอ เกี่ยววัด คัดจ้างกัน (Prachakul, 2009, p. 98) จากความสัมพันธ์เชิงอำนาจ (power) ที่คอยยึดโยงความคิดและการกระทำ ต่าง ๆ เข้าด้วยกันจนเกิดเป็นวาทกรรม (discourse) ซึ่งหมายถึงระบบและกระบวนการ ในการสร้างเอกลักษณ์และสื่อความหมายให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่ห่อหุ้มเรา ดังเช่นในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* ผู้วิจัยพบว่า วาทกรรมกระแสหลัก ในสังคมไทยในช่วงบริบททศวรรษ ๒๕๕๐ มีบทบาทต่อนัยของการประกอบสร้าง ภาพยนตร์ ๒ ประการ ได้แก่ ๑) การเน้นย้ำ “ความสมานฉันท์” ท่ามกลางบริบทการเมือง เกิดความขัดแย้ง ๒) การสืบสานความเป็นไทยท่ามกลางสังคมโลกาภิวัตน์ ซึ่งสามารถ สรุปและอธิบายได้ดังนี้

๒.๑ จาก “รอยแยกทางการเมือง” สู่การเน้นย้ำ “ความสามัคคี”

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* เริ่มสร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๓ สัมพันธ์ กับบริบททางสังคมในขณะนั้นคือ ในทศวรรษ ๒๕๕๐ สถานการณ์ทางการเมืองไทยก้าว เข้าสู่จุดเปลี่ยนรัฐประหาร ในปี พ.ศ. ๒๕๕๔ โดยประชาชนแบ่งแยกเป็น ๒ ฝ่ายอย่าง ชัดเจน ฝ่ายหนึ่งใช้สีเหลืองเป็นสัญลักษณ์เพื่อปกป้องสถาบันพระมหากษัตริย์ อีกฝ่ายหนึ่งใช้สีแดงเป็นสัญลักษณ์เพื่อปกป้องประชาธิปไตย ส่งผลให้การเมืองไทย

อยู่ในขั้นวิกฤต (Baker and Phogphaichit, 2014) อันนำมาซึ่งการใช้ความรุนแรงและเกิดความ “สูญเสีย” ชีวิตและความสงบสุขในบ้านเมือง กระทั่งคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ได้ทำรัฐประหารในปี ๒๕๕๗ จากบริบทดังกล่าวนำไปสู่การพยายามตอกย้ำประเด็นเรื่องความสามัคคีและสมานฉันท์จากภาครัฐและเป็นความคาดหวังทางสังคมจากสื่อต่าง ๆ ด้วย

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* แสดงนัยดังกล่าวเช่นกัน เห็นได้ชัดจากปมขัดแย้งหลักในภาพยนตร์อันเกิดจากทะเลาะวิวาทเข้ามายึดครองรามเทพรนคร สะท้อนเหตุการณ์อำนาจเผด็จการทหารอันมีตบอดที่เกิดขึ้นในสังคมไทยส่งผลต่อการลดรอนสิทธิอำนาจอธิปไตยของปวงชน นอกจากนี้มูลเหตุที่ทะเลาะวิวาทสามารถเข้ายึดครองเมืองมนุษย์ได้มาจากหลวงเรื่อง อดีตหัวหน้ามหาดเล็กรักษาพระองค์ คิดขบถต่อบ้านเมืองตนเองด้วยหวังจะได้ยศศักดิ์จึงผันตัวมาเป็นไส้ศึกให้ฝ่ายยักษ์ สื่อให้เห็นถึงการประณามพฤติกรรมของนักการเมืองที่ไม่เหมาะสม ที่ปล่อยให้ความหลงเข้าครอบงำด้วยการใช้ “อำนาจ” เป็นเครื่องมือแสวงหาผลประโยชน์ต่อตนเอง

อีกนัยหนึ่ง การสืบสานตัวละครจากวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* และการสร้างสรรค์ตัวละครเหตุการณ์ใหม่ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* ก็เพื่อสะท้อนบริบททางสังคมไทยปัจจุบัน ดังที่ (Sajjapun, 2017, p. 36) กล่าวว่า “วรรณกรรมบางเรื่องอาจสัมพันธ์กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมสมัยใดสมัยหนึ่งอย่างมีนัยสำคัญ แต่วรรณกรรมในอดีตบางเรื่องสามารถตีความเชื่อมโยงกับบริบทปัจจุบันโดยข้ามเวลาข้ามสถานที่ ข้ามวัฒนธรรมได้”

จะเห็นว่า การสร้างตัวละคร อ้อต อสูรสีชาต วาตะ และเสียวหลาน อันมีภูมิฐาน เชื้อสาย เผ่าพันธุ์และต้นตอปัญหาที่แตกต่างในแต่ละตัวละคร กลายเป็นสายโยงเชื่อม “มิตรภาพ” โดยจุดมุ่งหมายเดียวกันคือการนำพาความสงบสุขมาสู่บ้านเมืองของตนด้วยการเอาชนะทะเลาะวิวาท สะท้อนให้เห็นว่าเมื่อคนในสังคมเคารพความแตกต่างของบุคคลอื่น ทั้งเชื้อชาติ หน้าที่า ฐานะ และเพศ โดยลบอคติภายในใจออกไปได้ และหันกลับมามุ่งให้ความสำคัญกับเป้าหมายที่มีจุดร่วมเดียวกันคือความต้องการให้บ้านเมืองมีความยุติธรรมและสงบสุข จะทำให้เกิดสิ่งสำคัญที่เรียกว่า “ความสมานฉันท์” อันนำมาสู่การสร้างสันติธรรมในสังคม

นอกจากนี้ การสร้างฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* ที่นำเค้าจากเหตุการณ์เสียชีวิตของศรีอยุธยาในอดีต ดึงคำสัมภาษณ์ของผู้กำกับฉันทวิชช์ธนคุณที่ว่า “ตลอดการทำเรื่องนี้มีการหาข้อมูลเข้ามาเพิ่มอยู่เรื่อย ๆ เริ่มมาก็อยากให้เป็นยุคระหว่างสงคราม ไทย-พม่า อยุธยาตอนปลายที่เสียกรุง...” (Yoswatananont, 2018) จากบทสัมภาษณ์จะเห็นได้ว่า ภาพของการผลิตซ้ำจากการ “เสียกรุง” เพื่อแฝงความหมายสอดรับความขัดแย้งในสังคมไทย ดังที่ อภิรักษ์ ชัยปัญหา กล่าวว่า “หลายครั้งที่สังคมไทยเกิดเหตุการณ์ที่แสดงถึงความไม่สามัคคีปรองดองในหมู่คนไทย ผู้แต่งบางคนจะหยิบยกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ในช่วงการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ ๒ มาผูกเรื่องขึ้นเพื่อเตือนสติของคนในสังคมร่วมสมัยของผู้แต่งให้ตระหนักถึงผลแห่งการแตกความสามัคคี” (Chaipanha 2004, p. 116) ข้อความนี้ชี้ให้เห็นว่าการเสียกรุงนั้นถือเป็นประวัติศาสตร์กระแสหลักของสังคมไทยที่มีแก่นอยู่เสมอเกี่ยวกับการแตกความสามัคคี ซึ่งเป็นสาเหตุหลักของการเสียกรุงศรีอยุธยา และมักถูกนำมาตอบรับกับประเด็นการสร้างภาพเพื่อเน้นย้ำเรื่องความสมานฉันท์ในสังคม การผลิตซ้ำเหตุการณ์นี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็ถือเป็นการต่อยอดความล้มเหลวของชาติ ความตึงเครียดทางสังคมจากการขาดความสามัคคีปรองดอง การถูกกดขี่ข่มเหงและความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคมจากรัฐที่เป็นเผด็จการนั่นเอง

สรุปได้ว่า บริบทสังคมทางการเมืองที่เกิดความขัดแย้ง เป็นตัวแปรสำคัญทำให้เกิดการสร้างสรรคองค์ประกอบในภาพยนตร์เรื่อง *๙ ศาสตรา* โดยมุ่งเสนอแนวคิดเพื่อตีแผ่ให้เห็นปัญหาความขัดแย้งของคนในชาติ จากสื่อกลางทั้งตัวละคร ปมขัดแย้งและฉากในภาพยนตร์กลายเป็นเป็นนัยสอดรับกับเรื่องราวทางการเมืองได้อย่างผสมกลมกลืน ขณะที่ความแตกแยกความคิดทางการเมืองอันทำให้เกิดเศรษฐกิจ สังคม และประเทศเริ่มถดถอย การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้กลับชี้ให้เห็นหนทางของการ “สมานรอยแตกร้าว” ของสังคมการเมืองเอาไว้ผ่านอุดมคติของ “มิตรภาพ”

๒.๒ จากกระแสโลกาภิวัตน์ สู่การยืนยัน “ความเป็นไทย”

โลกาภิวัตน์ (Globalization) เป็นการย่อโลกให้แคบลงผ่านการสื่อสารอันรวดเร็ว อันเกิดขึ้นจากการปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสาร ความรวดเร็วของการสื่อสาร

ทำให้เกิดข้อมูลข่าวสาร รสนิยม และความคิดใหม่ ๆ ผ่านสื่อดาวเทียม โทรทัศน์ และ อินเทอร์เน็ตสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้อย่างรวดเร็ว ในด้านวัฒนธรรม วัฒนธรรมจาก ต่างชาติต่างไหลบ่าเข้ามาในไทยอย่างรวดเร็ว แต่เมื่อเกิดเหตุการณ์ฟองสบู่แตกในปี ๒๕๕๐ ทำให้ผู้คนมีทัศนคติด้านลบ และต่อต้านโลกาภิวัตน์จากความกลัวว่ากำลัง สูญเสียความเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม “ความเป็นไทย” จึงถูกเน้นย้ำอย่างกว้างขวาง ดังปรากฏผ่านภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Baker and Phogphaichit, 2014) พร้อมกันนี้ ภายหลังเหตุการณ์รัฐประหารในปี ๒๕๕๙ การเมืองไทยวิกฤต ความแตกต่างทาง อุดมการณ์นำมาสู่ความขัดแย้งภายในชาติ เหตุผลดังกล่าวทำให้เกิดกระแสชาตินิยม โดยต้องการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของประชาชน และย้อนกลับไปหาความ “เป็นไทย” ผ่านภาพยนตร์

อย่างไรก็ตาม จากกระแสโลกาภิวัตน์ “ความเป็นไทย” ดังกล่าวมีอาจหยุดนิ่ง ได้เช่นเดิม หากแต่เกิดลักษณะที่เรียกว่า ผสมผสานทางวัฒนธรรม (cultural hybridity) ดังคำสัมภาษณ์ของผู้นำกับณัฐ ศักดิ์พัฒนันทน์ ว่า “ทีมงานของเราได้รับอิทธิพลมาจาก ความชอบในแอนิเมชันญี่ปุ่นและฝั่งตะวันตกก็จริง แต่เรียกว่าศิลปะวัฒนธรรมความเป็น ไทยของเรามันต้องไม่ตาย มันต้องมีการเติบโต มันต้องมีชีวิต เราได้เลียดีความใหม่ ออก มาให้เห็นใน ๙ ศาสดรานั้นเอง” (Yoswatananont, 2018) เห็นได้ชัดว่า ในด้านหนึ่ง ผู้สร้างได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมประชานิยมของต่างชาติ แต่ในอีกด้านหนึ่ง คือ การยืนยันอัตลักษณ์ความเป็นไทย

“ความเป็นไทย” ที่ปรากฏถูกเลือกนำมาเสนออย่างเด่นชัดในภาพยนตร์เรื่องนี้ ประการแรก คือ มวยไทย ซึ่งถือเป็นศิลปะวัฒนธรรมอันโดดเด่นและมีชื่อเสียงของ ไทยจนเป็นที่รู้จักและแพร่หลายในระดับนานาชาติ แสดงให้เห็นความพยายามในการ ส่งเสริมมวยไทยในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม และการใช้ภาพที่ชาวต่างชาติรู้จัก วัฒนธรรมไทยผ่านศิลปะการต่อสู้มวยไทยในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็นับเป็นกระบวนการหนึ่ง ในการต่อสู้และต่อรองกับกระแสโลกาภิวัตน์ ดังที่ในวรรณกรรมไทยร่วมสมัยหลาย เรื่อง ดังที่ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์กล่าวไว้ว่า ความพยายามจะต้านกระแสโลกาภิวัตน์ด้วยการ พยายามสร้างสรรค์ ‘ความเป็นไทย’ ในวรรณกรรมเด็กและเยาวชน นักเขียนบางคนนำ วรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้าน เรื่องคติความเชื่อและวัฒนธรรมไทยมา “ปรุง” ใหม่ให้ ทันสมัยโดยใช้แนวแฟนตาซีแบบที่เด็กรุ่นใหม่นิยมกัน” (Sajjapun, 2017: p. 24)

เห็นได้ชัดว่า เค้าโครงและตัวละครจากวรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์*มารังสรรค์องค์ประกอบในภาพยนตร์เรื่อง *๙ ศาสตรา*ผสมผสานทางวัฒนธรรมในสื่อร่วมสมัย ทำให้มีได้จำกัดเพียงตัวละครคนไทยและฉากเมืองไทยเท่านั้น ดังเช่นการสร้างตัวละครเสียวหลาน ถือเป็นกาเปิดความคิดไปสู่ความเป็นสากล ขั้ประเด็นเกี่ยวกับโลกาภิวัตน์ที่สัมพันธ์กับผู้คนอย่างหลากหลาย สะท้อนให้เห็นสังคมไทยไม่อาจแยกจากบริบทสังคมโลก แต่ยังคงคุณค่า “ความเป็นไทย” เอาไว้เช่นกัน กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า แม้ด้านหนึ่ง กระแสโลกาภิวัตน์ ความแตกแยกทางการเมือง รวมถึงความคาดหวังต่อเด็กและเยาวชน ได้นำมาสู่ความพยายามโยยหา “ความเป็นไทย” ของคนในชาติ ทว่าอีกด้านหนึ่ง สื่อที่นำเสนอตั้งเช่นเรื่อง *๙ ศาสตรา* ก็ไม่อาจปิดกั้นวัฒนธรรมอื่น ๆ “ความเป็นไทย” จึงมีลักษณะผสมผสาน (Hybridization) นั่นเอง

โดยสรุปแล้ว นัยของการประกอบสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* สะท้อนบริบทสังคมไทยในช่วงทศวรรษ ๒๕๕๐ จากแง่มุมหนึ่งนำเสนอผลของการแตกความสามัคคี จากวิกฤตการเมืองไทย เพื่อหล่อหลอมความสมานฉันท์และความรักชาติ ขณะที่อีกแง่มุมหนึ่งพยายามนำกระแสชาตินิยมมาเชิดชู “ความเป็นไทย” ท่ามกลางบริบทการเมืองและกระแสโลกาภิวัตน์ในสื่อร่วมสมัย แต่เป็น “ความเป็นไทย” ที่มีลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม

สรุปและอภิปรายผล

บทความนี้มุ่งศึกษาสัมพันธ์จากวรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์*ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา* ผลวิจัยพบว่า วรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์*มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์เรื่องราวในภาพยนตร์ ทว่าเมื่อตัวบทวรรณคดีเก่าแก่ถูกนำมารังสรรค์ในสื่อร่วมสมัยใหม่ ชี้ให้เห็นแบบแผนที่ปรากฏทั้ง “ความเหมือน” และ “ความต่าง” จากตัวบททั้งสองอย่างเด่นชัด ทั้งนี้เนื่องด้วยภาพยนตร์ต้องการสะท้อนความสมานฉันท์ในสังคมปัจจุบัน พร้อมกันนี้ นัยของการประกอบสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙ ศาสตรา*กับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย พบว่า การหยิบยกกลวิธีการสร้างปมขัดแย้งตัวละคร ฉาก รวมถึงแนวคิดบางประการจากวรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์* ได้สะท้อนนัยบริบทสังคมไทย ๒ ประการ ได้แก่ ประการที่ ๑ ด้านการเมือง สะท้อนให้เห็นความขัดแย้งทางการเมือง การขาดเสถียรภาพของภาครัฐ พร้อมกันนี้เพื่อสร้างจิตสำนึกให้

ผู้ชมตระหนักถึงความปรองดองสมานฉันท์ในสังคม ประการที่ ๒ ด้านการเสฟสื่อ
วรรณกรรมเด็กและเยาวชนที่แปรเปลี่ยนจากอิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์ การนำ
วรรณคดีมาสร้างสรรค์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม สะท้อนให้เห็นความพยายามสืบสาน
“ความเป็นไทย” โดยผสมผสานกับวัฒนธรรมร่วมสมัย

แรงบันดาลใจจากวรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์*มาสู่การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน
เรื่อง *๙ ศาสตรา* ให้มีลักษณะเฉพาะตนสะท้อนภาพความแตกแยกทางการเมือง
ของสังคมไทยในขณะนั้น เป็นที่น่าสนใจว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่สร้างในระยะ
เวลาใกล้เคียงกัน ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง*ยักษ์* ฉายในปี ๒๕๕๕ *ครุฑ มหายุทธ*
หิมพานต์ และ *๙ ศาสตรา* ฉายในปี ๒๕๖๑ จากการศึกษาผลการวิจัยพบว่า การนำ
คู่ขัดแย้งในวรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์*มาสู่การปรุงแต่งใหม่เพื่อปูทางไปสู่สายใย
ของมิตรภาพ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง*ยักษ์* (Boonhok, 2014) และการศึกษาการ
ประกอบสร้างจากตำนาน และประวัติศาสตร์ มาสู่การนำเสนอผลของความขัดแย้ง
ที่เกิดขึ้นเพื่อปลูกจิตสำนึกความสามัคคี ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *ครุฑ มหายุทธ*
หิมพานต์ (Maklai et al, 2021) ได้สอดคล้องกับแนวคิดในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *๙*
ศาสตรา ที่พยายามนำเสนอประเด็นความสมานฉันท์สู่ผู้ชม

ผลการวิจัยข้างต้นอาจอธิบายต่อไปให้เห็นว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
ในช่วงทศวรรษ ๒๕๕๐ ที่หยิบยกเรื่องราว “ความเป็นไทย” มาใช้ นับว่ามีอุดมการณ์
ทางความคิดที่คล้ายคลึงกัน เนื่องด้วยบริบทสังคมที่แปรเปลี่ยนจากกระแสโลกาภิวัตน์
นำมาสู่ความหวาดกลัวว่า “ความเป็นไทย” จะค่อย ๆ สูญหายไป ประกอบกับ
ความคาดหวังของสังคมที่ต้องการหล่อหลอมความรักและห่วงแหน “ความเป็นไทย”
สู่เด็กและเยาวชนที่ถือเป็นอนาคตของชาติ พร้อมกันนี้ บริบททางการเมืองมีบทบาท
สำคัญต่อการกำหนดทิศทางการของภาพยนตร์อย่างเด่นชัด ความสามัคคี ความสมานฉันท์
และมีมิตรภาพนับเป็นจุดร่วมของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในระยะเวลาดังกล่าว โดย
ในบริบทนี้วรรณคดีเรื่อง*รามเกียรติ์*นั้นมีความสัมพันธ์กับสังคมไทยอย่างแนบแน่น
ในฐานะ “ตัวบทต้นทาง” ให้เกิดสัมพันธ์ทไปสู่ “ตัวบทปลายทาง” อย่างเลื่อนไหลเพื่อ
ตอบสนองบริบทใหม่อย่างเด่นชัด

References

- Baker, C. and Phogphaichit, P. (2014). *Prawattisat Thai Ruam Samai* [Contemporary Thai History]. Bangkok: Matichon PUBLISHING.
- Boonkhachorn, T. (1998). Intertextuality as a Paradigm for Literary Study in Thai Literary and Social Contexts. *The Journal of Humanities*. 1(1), 1-15. Retrieved from https://brill.com/view/journals/mnya/1/1/article-p1_1.xml.
- Boonhok, S. (2014). From *Ramakien* to Yak: An Inspiration from Literature to a Creation of Animated Film. *Journal of Thai Language and Literature*, 33(1), 107-143.
- Chaipanha, A. (2004). A Study of Historical Novels setting in the 2nd downfall of the Ayutthaya Kingdom. *Academic Journal of Humanities and Social Sciences Burapha University*, 12(16), 115-132.
- Chaochuti, T. (2017). Wannakam kap phapphayon [Literature and Film]. In *Wannakhadi thatsana 2 wannakam kham sat* [Introduction to Literature 2: Literature and Transdisciplinary]. Bangkok: Dissemination of academic work project, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.
- Jantarachotigul, P. (2010). *Hanuman in contemporary Thai comics*. (Master's thesis) Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Kaewthep, K. (2010). *Naeo phinit mai nai suesan sueksa* [New Approaches in Media Studies]. Bangkok: Parbpim Limited Partnership.
- Kornsri, P. et al. (2019). *The Legend of Muay Thai: 9 Satra* [Online Streaming] Retrieved from <https://www.netflix.com/watch/81217081>
- Majorcineplex. (2018). *Wat phalang tualakhon nai sattra khrai kraeng khrai wai rittha nu phap song phalang haeng aenimechan thai* [Comparing Characters' Power in 9 Satra: Who are the strong, fast and powerful in this Thai animation]. Retrieved from <https://www.majorcineplex.com/news/character-9-satra>.

- Maklai, K. et al. (2021). The Creation Myths and Making History Through the Animation movies (Krut: the Himmaphan warriors) in Contemporary Thai Society Context. in *The 14 th Research Administration Network Conference*. Bangkok: Strategic Wisdom and Research Institute, Srinakharinwirot University.
- Mongkol, C. (2017). *A Comparative Study of Dasakantha in various versions of the Ramakien*. (Master's thesis). Silpakorn University, Bangkok, Thailand.
- Pantoomakomol, S. (1994). *The Intertextuality of the Fabulous Thai Country Songs During 1955-1992*. (Master's thesis). Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Poolthupya, S. (2006). The Influence of the Ramayana on Thai Culture: Kingship, Literature, Fine Arts and Performing Arts. *The Journal of the Royal Institute of Thailand*, 31 (1): pp. 269-277.
- Prachakul, N. (2009). *Yok akson yon khwamkhit lem 2 wa duai sangkhomsat lae manutsat* [Rethinking Text, Reflecting Thoughts Vol. 2 : On Social Studies and Humanities]. Bangkok: Witphasa Publishing.
- Prasannam, N. (2021). *Khian duai ngao lao duai saeng: Wannakam kap kan datplaeng sueksa* [The Poetics of Lights and Shadows: Literature and Adaptation Studies]. Bangkok: Saengdao Publishing.
- Ruengruglikit, C. (2016). The Theme and its' Roles in Ramakien by King Rama I. *Journal of Humanities and Social Sciences*. SRU, 8(3), 1-30. Retrieved from <https://e-journal.sru.ac.th/index.php/jhsc/article/view/525>.
- Sajjapun, R. (2003). *Namanukromramkiat prawatkhwampenma tualakhon sathanthi phithi awut paiyanyai*. [Glossary of Names in Ramakien] Bangkok : Suwiriyaatchut.
- Sajjapun, R. (2017). *An wannakam Gen Z* [Reading Gen Z Literature]. Bangkok: Saengdao Publishing.

- Sajjapun, R. (2020). *Okat mai nai wannakhadi sueksa* [New Opportunities in Literary Studies]. Bangkok: Saengdao Publishing.
- Sakolrak, S. (2003). *Thai literary transformation: an analytical study of the modernization of Lilit Phra Lor*. (Doctoral thesis). SOAS University, London, United Kingdom.
- Yoswatananont, N. *Cho luek bueanglang kap Nat Yoswatananontphukamkap lae khian bot 9 Sattra* [In-depth Interviewing with Nat Yoswatananont, the director and script writer of the exciting Thai animation film ‘9 Satra’]. (2018). Retrieved from <https://akibatan.com/2018/01/akibatan-interview-with-nat-yoswatananont-9-satra-creator/>.

ภาคผนวกของบทความ

ตารางที่ ๑ แบบแผนสัมพันธภาพจากรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ๙ ศาสตรา

แบบแผนสัมพันธภาพ	ข้อสรุปรายละเอียด
๑. คำเต็มของตัวละคร	- การนำตัวละครทศกัณฐ์มาเป็นต้นแบบของตัวละครเทหะยักษา ที่มีกายสีเขียว มีวิชาอาคมแกร่งกล้า และความลุ่มหลงในอำนาจ
	- การนำตัวละครพิเภกมาเป็นต้นแบบของการสร้างตัวละครอสูรสีชาต มีนิสัยยึดมั่นในความดี และบทบาทน้องชายที่ยึดมั่นในความยุติธรรมและหลักธรรม
	- การนำตัวละครหนุมานมาเป็นต้นแบบของการสร้างตัวละครวาทะ มีจุดกำเนิดที่เป็นบุตรพระพาย นิสัยซุกซน และบทบาทผู้ช่วยตัวละครเอก
๒. การเพิ่มเติมเนื้อหา	- การสร้างตัวละครเอกใหม่ คือ ฮีต มนุษย์ธรรมตา สามัญชน
	- การสร้างตัวละคร เสี่ยวหลาน จากอิทธิพลวัฒนธรรมจีน
	- การสร้างเหตุการณ์ขึ้นใหม่ที่นำเสนอวัฒนธรรมไทย ผ่านศิลปะมวยไทย วิถีชีวิตแบบไทย

<p>๓. การปรับเปลี่ยน เรื่องราว</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การปรับเปลี่ยนต้นเหตุความขัดแย้งที่ทศกัณฐ์ลักพาตัวนางสีดามาสู่เทหะยักษารุกรานเมืองมนุษย์ - การปรับเปลี่ยนบทบาทพิเภกจากโหราผู้ถูกมองว่าทรยศต่อพี่ชายมาสู่สุรสีชาดแม่ทัพยักษ์ที่หลงรักมนุษย์ - การปรับเปลี่ยนบทบาทหนุมานทหารเอกของพระราม มาสู่วาตะเพื่อนร่วมผจญภัยกับตัวละครเอก และบทบาทการกอบกู้บ้านเมือง
<p>๔. การตัดทอนเนื้อหา</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การเปลี่ยนเมืองของพระรามจากเมืองอโยธยามาสู่การสร้างฉากใจกลางเมืองมนุษย์ที่ชื่อรามเทพนคร - การเปลี่ยนจากแนวคิดความลุ่มหลงมาสู่การสร้างแนวคิดความสมานฉันท์ - การตัดทอนตัวละครพระราม - การตัดทอนความลุ่มหลงในอิสตรีของทศกัณฐ์ในตัวละครเทหะยักษา

รายการอ้างอิงภาษาไทย

- เบเคอร์, คริส. และ พงษ์ไพจิตร, ผาสุก. (๒๕๕๗). *ประวัติศาสตร์ไทยร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- บุญฮอก, ศรีณย์ภัทร์. (๒๕๕๗). จาก “รวมเกียรติ” สู่ “ยักษ์” แรงแบบดวลใจจากวรรณคดีสู่การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน. *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย*, ๓๓(๑), ๑๐๗-๑๔๓.
- ชัยปัญหา, อภิรักษ์. (๒๕๕๗). การศึกษานวนิยายอิงประวัติศาสตร์การเสียดกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ ๒. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, (๑๒)๑๖, ๑๑๕-๑๓๒.
- เขารัฐดี, ทอแสง. (๒๕๖๐). วรรณกรรมกับภาพยนตร์. ใน *วรรณคดีที่ศนา ๒ วรรณกรรมข้ามศาสตร์*. (น. ๓๙-๖๔) กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จันทร์โชติกุล, พรนิมิตา. (๒๕๕๓). *หมุ่หมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. The Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/20848>
- แก้วเทพ, กาญจนนา. (๒๕๕๓). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- กรศรี, พงศา และคณะ. (๒๕๖๒). ๙ ศาสตรา. สืบค้นเมื่อ ๑๐ กันยายน ๒๕๖๔, จาก <https://www.netflix.com/watch/81217081>
- Majorcineplex. (๒๕๖๑). *วัดพลังตัวละครใน ๙ ศาสตรา ใครแกร่ง ใครไว ฤทธาภาพทรงพลังแห่งแอนิเมชันไทย* สืบค้นเมื่อ ๒๓ ตุลาคม ๒๕๖๔, จาก <https://www.majorcineplex.com/news/character-9- satra>
- มาไกล, เกียรติศักดิ์ และคณะ. (๒๕๖๔). ครุฑ มหายุทธ หิมพานต์: การประกอบสร้างตำนานและประวัติศาสตร์ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันในบริบท สังคมไทยร่วมสมัย. ใน *CONFERENCE PROCEEDINGS การนำเสนอ ผลงานวิจัยระดับชาติเครือข่ายวิจัย สถาบันอุดมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- มงคล, ชลลดา. (๒๕๖๐). การศึกษาเปรียบเทียบตัวละครทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับต่าง ๆ [วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. กรุงเทพฯ, ประเทศไทย.
- พันธุ์โกมล, ศุภยง. (๒๕๓๗). การเชื่อมโยงเนื้อหาของเพลงไทยลูกทุ่งยอดนิยมในช่วง พ.ศ. ๒๕๔๘-๒๕๓๕. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. กรุงเทพฯ, ประเทศไทย.
- ประชากุล, นพพร. (๒๕๕๒). ยอกอักษร ย้อนความคิด เล่ม ๒ ว่าด้วยสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.
- ประสานนาม, นันทนัย. (๒๕๖๔). เขียนด้วยเงา เล่าด้วยแสง: วรรณกรรมกับการดัดแปลง ศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว.
- เรืองรักษ์ลิขิต, ชลดา. (๒๕๕๙). แก่นเรื่องและบทบาทของแก่นเรื่องในบทละครเรื่อง รามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ สุราษฎร์ธานี, ๘(๓), ๑-๓๐. สืบค้นจาก <https://e-journal.sru.ac.th/index.php/jhsc/article/view/525>
- สังข์พันธุ์, รื่นฤทัย. (๒๕๕๖). นามานุกรมรามเกียรติ์ ประวัติความเป็นมา ตัวละคร สถานที่ พิธี อาวุธ ฯลฯ. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- สังข์พันธุ์, รื่นฤทัย. (๒๕๖๐). อ่านวรรณกรรม Gen Z. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว.
- สังข์พันธุ์, รื่นฤทัย. (๒๕๖๓). โลกาสใหม่ในวรรณคดีศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว.
- ยศวพัฒนานนท์, ณัฐ. (๒๕๖๑). เจาะลึกเบื้องหลังกับ ณัฐ ยศวพัฒนานนท์ ผู้กำกับและเขียนบท ๙ ศาสตรา อนิเมชันมันส์สุดตึงสายเลือดไทย. สืบค้นจาก <https://akibatan.com/2018/01/akibatan-interview-with-nat-yoswatananont-9-satra-creator/>

