

บทที่ 3

ตัวละคร

ความน่า

งานวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี (fiction) ล้วนมีการนำเสนอในรูปแบบที่เป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ต้องอาศัยตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบทั้งสิ้น หากปราศจากตัวละครแล้วเรื่องราวดังกล่าวอาจทำให้รู้สึกเหมือนเป็นสารคดี ข่าว หรือเป็นเพียงแค่การบอกเล่าเท่านั้น ดังนั้นบันเทิงคดีประเภทเรื่องสั้นนักประพันธ์ต้องอาศัยทักษะและความสามารถในการสร้างตัวละครขึ้นมาอย่างสมเหตุสมผล การสร้างตัวละครได้อย่างเหมาะสมกับเรื่องนั้นสามารถทำให้ได้งานที่มีความสมบูรณ์สูง การเข้าใจองค์ประกอบเกี่ยวกับตัวละครจึงมีส่วนสำคัญที่จะช่วยทำให้ทั้งนักประพันธ์และผู้อ่านสามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดและเรื่องราวของเรื่องสั้นได้ดียิ่งขึ้น

ความหมายของตัวละคร

ความหมายของตัวละครในเรื่องสั้น มีนักประพันธ์ นักวิชาการด้านงานวรรณกรรมได้ให้ความหมายคำว่า “ตัวละคร” หรือ “characters” สำหรับเรื่องสั้นในลักษณะต่าง ๆ กัน ตามที่ ธิญญา สังขพันธ์านนท์ (2539 : 173); และ Freeman, M. (2016 : 31-34) ระบุว่า “ตัวละคร” ได้แก่ มนุษย์ สัตว์ สิ่งมีชีวิต สิ่งที่เป็นบุคลาธิษฐาน หรือสิ่งของที่ใช้ในงานวรรณกรรม นักประพันธ์ใช้ตัวละครเพื่อการกระทำ การแสดงออก การสนทนาโต้ตอบ ของตัวละครในการเดินตามโครงเรื่อง เรื่องสั้นจะเน้นตัวละครเพียง 1-2 ตัวเท่านั้น ประกอบด้วย ตัวละครเอก เรียกว่า “protagonist” และตัวละครที่คอยสร้างปัญหาในเรื่องหรือตัวละครร้ายเรียกว่า “antagonist” เพราะมีแก่นเรื่องหรือสถานการณ์เพียงประเด็นเดียว บางเรื่องมีตัวละครหลัก (ตัวเอก) เพียงหนึ่งตัวเท่านั้นตลอดทั้งเรื่อง ข้อขัดแย้งของตัวละครนี้อาจเกิดจากภายในตัวละครเองหรือจากบางอย่างภายนอก ตัวละครมีการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ มากมาย

หนึ่งในนั้นจะเป็นตัวละครร้ายที่สร้างความปรักปรำหรือคู่ปรับให้กับตัวละครเอกของเรื่องก็ได้ (นพมาส แววงษ์, 2558 : 10-11; Childs, & Fowler, 2006 : 23-25)

สรุปได้ว่าตัวละครนั้นเปรียบได้กับเครื่องมือที่สำคัญที่สุดที่จะใช้เป็นตัวแทนในการดำเนินเรื่องราวที่นักประพันธ์รังสรรค์ขึ้นจากจินตนาการตามความเหมาะสมกับเนื้อหา ซึ่งอาจใช้ตัวละครที่เป็นบุคคล สัตว์ สิ่งของหรือสิ่งเป็นนามธรรม ให้ทำหน้าที่เป็นตัวหลักได้เพียงหนึ่งตัวเท่านั้น ที่เป็นตัวกระทำ (action) ดำเนินตามโครงเรื่องที่วางไว้ตั้งแต่ต้นจนจบ และอาจมีตัวละครรองหรือตัวละครปมปัญหาที่เรียกว่า “ตัวร้าย” หนึ่งตัวหรือมากกว่า มีหน้าที่ทำให้ตัวละครหลักหรือตัวเอกต้องเผชิญและตอบโต้กันเพื่อเอาชนะกับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่ตัวร้ายสร้างขึ้น

ความสำคัญของตัวละคร

ตัวละครมีหลากหลายลักษณะซึ่งมีบทบาทและหน้าที่ต่างกัน ตัวละครเป็นผู้ทำให้เรื่องสั้นเกิดความหลากหลายและมีหน้าที่ในการขับเคลื่อนเรื่องราวและเหตุการณ์ให้ดำเนินไปตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนจบเรื่อง (Janovsky, n.d.) หากปราศจากตัวละครแล้วไม่จัดว่าเป็นเรื่องสั้นได้ ตัวละครที่ปรากฏในเรื่องทุกตัวจะเป็นผู้ที่มีบทบาทแบบใดแบบหนึ่งหรืออาจมีบทบาทหลากหลาย (Morgan, n.d.) โดยจะถูกถ่ายทอดผ่านการพรรณนาหรือการสนทนา เช่น ตัวละครหลัก (major character) จะมีบทบาทมากที่สุดและจะปรากฏตลอดทั้งเรื่อง สำหรับตัวละครรอง (minor character) นั้นจะมีบทบาทในเรื่องเพียงเล็กน้อยและอาจปรากฏเพียงบางช่วงบางตอนเท่านั้น เป็นตัวละครที่ไม่มีอิทธิพลหรือผลกระทบกับเรื่องราวและเหตุการณ์โดยภาพรวมมากนัก (สุทัศน์ วงศ์กระปากลาว, 2550 : 117; ชูทิพย์ นาถ, 2549 : 48-49; Hart, 1918 : 12-20) ผู้อ่านจะเห็นภาพของตัวละครจากการมีปฏิริยาโต้ตอบกับข้อขัดแย้งต่าง ๆ ในเรื่อง ลักษณะของความขัดแย้งจะขึ้นอยู่กับนักประพันธ์ว่าจะนำเสนอในรูปแบบใดเพื่อให้ดูสมจริงสำหรับผู้อ่าน โดยทั่วไปแล้วเรื่องสั้นไม่นิยมใช้ตัวละครมากเหมือนกับนวนิยาย ตัวละครในเรื่องสั้นจะได้รับการสมมุติขึ้นด้วยการเทียบเคียงกับธรรมชาติและพฤติกรรมของมนุษย์เท่านั้น (พิราวรรณ สังข์จันทร์, 2550 : 15-17) หรือบางครั้งก็ใช้บุคลาธิษฐานแทนนามธรรมต่าง ๆ เช่น ความดีใช้สีขาวย เทพเจ้า หรือนักบวช ความชั่วใช้สีดำ ซาดาน หรืออมนุษย์ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจและเห็นภาพสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ชัดเจนมากขึ้น และบางครั้งยังนิยมนำเอาสิ่งที่ไม่มีความหมายให้มีตัวตน (นพมาส แววงษ์, 2558 : 11) ซึ่งบทบาทของตัวละคร

จะมีพฤติกรรมและลักษณะนิสัยที่สร้างขึ้นจากความเป็นไปได้และทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่ารูปร่างหน้าตา บุคลิกลักษณะหรือความคิดความรู้สึกของตัวละครเหล่านั้นสามารถพบเจอและสัมผัสได้จากชีวิตจริง มีความเป็นไปได้และสมเหตุสมผล เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมกับเรื่องราว และนำผู้อ่านไปสู่จุดหมายของเรื่อง (กุหลาบ มัลลิกะมาส, 2543 : 112; Rozelle, 2005 : 101-107) ด้วยความสมจริงของตัวละครที่นักประพันธ์สร้างขึ้นนี้สามารถทำให้ผู้อ่านคล้อยตาม หากไม่มีตัวละครแล้วเรื่องราวก็จะขาดอรรถรสไปในที่สุด (Swinerton, n.d.)

สรุปได้ว่า ความสำคัญของตัวละคร คือ 1) เกิดความหลากหลายของเรื่องสั้น 2) ทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจและน่าติดตาม 3) ทำให้เรื่องสั้นมีจุดเริ่มต้นและสิ้นสุด 4) ทำให้เรื่องสั้นดำเนินไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น 5) ทำให้เรื่องสั้นมีแบบแผนเฉพาะ และ 6) ทำให้เรื่องสั้นเกิดอรรถรส

ประเภทของตัวละคร

ตัวละครจัดว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในเรื่องสั้นที่จะทำให้เรื่องราว การกระทำหรือเหตุการณ์ให้ดำเนินไปจนจบเรื่อง สำหรับตัวละครในเรื่องสั้นมีอยู่หลากหลายแบบที่สามารถสร้างขึ้นได้ตามจินตนาการของนักประพันธ์ เมื่อพิจารณาโดยภาพรวม ตามที่นักวิชาการ เช่น นัญ เจริญพันธ์ศิริกุล (2558 : 48-51); ภาคพร พิลาบ (2554 : 16); สุทัศน์ วงศ์กระบากถาวร (2550 : 117-118); พิววรรณ สังข์จันทร์ (2550 : 116); ชูทิพย์ นาฏ (2549 : 48-51); ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา (2544 : 121-122); Encyclopaedia Britannica (2016 : Online); Hamilton, C. M. (1923 : 77-80); Hood, D. B. (n.d.) กล่าวเป็นแนวเดียวกันถึงประเภทของตัวละครที่สำคัญสามารถสรุปแบ่งออกได้ ดังนี้

1. แบ่งตามความสำคัญ

1.1 ตัวละครเอก มีชื่อเรียกได้หลายแบบ เช่น “major character”, “protagonist”, “central character” หรือ “main character” เป็นตัวละครที่มีความสำคัญมากที่สุดในเรื่อง โดยจะมีบทบาทในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ตลอดทั้งเรื่องที่กำลังดำเนินไปตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง (DiBattista, 2011 : 14-20) นอกจากนี้การดำเนินเหตุการณ์ตามโครงเรื่องและการแก้ข้อขัดแย้งเป็นหน้าที่ของตัวละครตัวนี้ เปรียบได้กับตัวพระเอก นางเอก หรือตัวผู้ร้ายก็ได้ (Quinn, 2006 : 341)

1.2 ตัวละครรอง เรียกว่า “minor character” เป็นตัวละครที่มีความสำคัญน้อย ตัวละครนี้อาจปรากฏในฉากหรือในเหตุการณ์โดยการกล่าวถึงเพียงชั่วครู่ หรือมีบทบาทเพียงบางช่วงบางตอนของเรื่องเท่านั้นแล้วหายไป ตัวละครรองมีหน้าที่ช่วยเสริมให้บทบาทของตัวละครหลักมีความสมบูรณ์ เด่นชัดมากขึ้นและยังทำให้เรื่องราวดำเนินไปได้ (Rosen, 2016 : 83-116) ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครเอกไปซื้อของที่ร้านค้าพบว่าเจ้าของร้านคิดค่าสินค้าเกินกว่าราคาจริง ทำให้เกิดการโต้เถียงกันหลังจากวันนั้นตัวละครเอกไม่ไปที่ร้านนั้นอีกเลย เจ้าของร้านในเรื่องนี้เป็นตัวละครรองมีบทบาทจบลงเพียงแค่นั้น อย่างไรก็ตามตัวละครรองในเรื่องสั้นนั้นไม่ได้จำกัดจำนวนมากนักน้อยเพียงใด นักประพันธ์สามารถสร้างขึ้นประกอบเนื้อหาตามโครงเรื่องได้ตามความเหมาะสม

2. แบ่งตามบุคลิกลักษณะ

2.1 ตัวละครที่ไม่ซับซ้อน เรียกว่า “flat character” เป็นตัวละครที่เข้าใจง่าย ผู้อ่านรู้และจดจำได้ง่าย สามารถเข้าใจและคาดเดาได้ถึงบุคลิกและนิสัยว่าเป็นคนอย่างไร ทราบได้ว่าเป็นใคร มาจากไหน นักประพันธ์จะระบุลงโดยตรงไปตรงมาว่า เป็นคนอย่างไร ชอบหรือไม่ชอบอะไร เป็นคนที่มีบุคลิกลักษณะเช่นไร นอกจากนี้ยังมีบุคลิกลักษณะและนิสัยเสมอต้นเสมอปลาย เช่น ดีหรือชั่วก็เป็นแบบนั้นตลอดทั้งเรื่อง (Fishelov, 1990 : 422-427)

2.2 ตัวละครพิมพ์เขียว เรียกว่า “stereotype” คือ เป็นตัวละครที่มีอุปนิสัยอันเนื่องมาจากอาชีพ หรือสถานะทางสังคม เชื้อชาติ ศาสนา (Quinn, 2006 : 398) เช่น ตัวละครที่เป็นทหาร ตำรวจ หมอ คหบดี พ่อค้าแม่ค้า นักธุรกิจ พนักงานขายหรือสามัญชนคนธรรมดา ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงอุปนิสัยและบุคลิกลักษณะของตัวละครเหล่านี้ได้ไม่ยาก

2.3 ตัวละครเข้าแบบ เรียกว่า “stock character” คือ เป็นตัวละครที่นิยมนำมาใช้บ่อยจนผู้อ่านรับรู้ได้ถึงลักษณะของตัวละครตัวนั้นว่าต้องเป็นแบบใด (Quinn, 2006 : 399) เช่น แม่มดผู้อ่านจะรับรู้ได้ทันทีว่าบทบาทของแม่มดต้องเป็นคนดุร้ายและทำลายผู้อื่นด้วยการใช้เวทมนตร์ สโนว์ไวต์ผู้อ่านจะรู้ว่าสโนว์ไวต์นั้นต้องเป็นคนไร้เดียงสา ซื่อสัตย์ มีเมตตาให้อภัย หรือ นางเอกต้องสวย พระเอกต้องหล่อ เป็นต้น

2.4 ตัวละครซับซ้อน เรียกว่า “round character” หรือ “complex character” หรือเรียกว่า “ตัวละครแบบกลม” คือ เป็นตัวละครที่มีบุคลิกหรือลักษณะอุปนิสัยที่หลากหลาย ซับซ้อนหรือคาดเดายาก (Quinn, 2006 : 73; และ Fishelov, 1990 : 422-427) นักประพันธ์ไม่ได้ระบุไว้โดยตรงไปตรงมา แต่จะใช้วิธีทางอ้อม เช่น เมื่อเจอเหตุการณ์แบบนี้ตัวละครจะ

แสดงอารมณ์พฤติกรรมแบบนี้ หรือจากการสนทนาของตัวละคร หรือจากเนื้อเรื่องที่อาจมีตัวละครอื่น ๆ มาชื่นชมหรือวิจารณ์ว่าเป็นคนแบบนี้แบบมี ผู้อ่านจึงจะสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครนี้น่าจะมีบุคลิกลักษณะเป็นอย่างไร ดังนั้นพฤติกรรมหรือลักษณะนิสัยของตัวละครแบบ “round character” นี้จะปรับเปลี่ยนไปตามเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมในแต่ละช่วง บุคลิกลักษณะตัวละครประเภทนี้จะมีความสมจริงจนสามารถทำให้ผู้อ่านสัมผัสได้ถึงความเป็นจริงแห่งชีวิตของมนุษย์

2.5 ตัวละครขัดแย้ง เรียกว่า “antagonist” หรือ “anti-hero” คือ ตัวละครร้ายที่มีลักษณะนิสัยด้านลบที่จะคอยขัดขวางตัวละครหลักในทุกวิถีทาง หรือเป็นตัวสร้างอุปสรรคให้กับตัวละครหลักไม่ให้ทำสำเร็จ (Quinn, 2006 : 28-29) ด้วยบุคลิกลักษณะของตัวละครร้ายนี้เองจึงทำให้เนื้อหาของเรื่องดำเนินไปด้วยความสนุกสนาน สร้างความน่าติดตาม (suspense) ให้กับผู้อ่าน ต้องคอยลุ้นอย่างใจจดใจจ่อและเอาใจช่วยตัวละครหลักของเรื่องให้สามารถเอาชนะอุปสรรคและอุปสรรคเหล่านั้นไปได้ นอกจากนี้ในบางสถานการณ์ตัวละครหลักเป็นตัวขัดแย้งหรือมีพฤติกรรมด้านลบบางช่วงบางตอนเสียเอง ปรัชญาการณเช่นนี้ถือว่าเป็นบทบาทอีกลักษณะหนึ่งที่ทำให้ตัวละครไม่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง (imperfection) และทำให้อ่านเกิดความรู้สึกต่อต้านตัวละครหลักขึ้นมาและยังคอยลุ้นอีกว่าเหตุการณ์จะดำเนินต่อไปอย่างไร (Bell, 2011 : 47-48)

2.6 ตัวละครอุปมาอุปไมย เรียกว่า “metaphorical character” หรือ “symbolic” เป็นตัวละครแบบบุคลาธิษฐานหรือเกิดจากการอุปมาขึ้นมา เพื่อใช้แทนความรู้สึกนึกคิดให้เกิดความเข้าใจง่ายขึ้น (Quinn, 2006 : 257) เช่น ความดีใช้เทพเจ้า นักบวชหรือศิษยา สำหรับความชั่วใช้ซาตาน แม่มดหรือสีดำ ความโกรธใช้ยักษ์ ความรักใช้รูปหัวใจ ความงามใช้ดอกไม้ ความบริสุทธิ์ใช้เด็กสาว เป็นต้น

3. แบ่งตามบทบาทของตัวละคร

3.1 ตัวละครคงที่ หรือ ตัวละครแบบเรียบ เรียกว่า “static character” คือ ตัวละครมีบทบาทหรือลักษณะนิสัยเพียงด้านเดียวและไม่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตลอดทั้งเรื่อง เช่น ถ้าตัวละครมีฐานะจนก็จะได้รับบทบาทนั้นตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เป็นต้น

3.2 ตัวละครที่มีบทบาทเปลี่ยนแปลง เรียกว่า “dynamic character” หรือ “developing character” คือ ตัวละครที่มีบทบาทซับซ้อน สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ที่

เกิดขึ้น สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวจะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและนิสัยของตัวละครแบบนี้

3.3 ตัวละครแทรก เรียกว่า “foil character” คือ ตัวละครที่แทรกเข้ามาในช่วงใดช่วงหนึ่ง เพื่อให้ตัวละครข้างเคียงมีความเด่นชัดหรือด้อยลงไป บทบาทของตัวละครประเภทนี้จะแทรกเข้ามาในบางช่วง และบทบาทที่ได้รับจะทำให้ผู้อ่านเกิดการเปรียบเทียบกับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องที่เป็นตัวละครหลักหรือรองให้เห็นสิ่งที่ตรงกันข้าม ไม่ว่าจะเป็นข้อดีหรือข้อเสีย เป็นกลวิธีหนึ่งที่ทำให้เนื้อเรื่องเกิดความน่าสนใจและทำให้ผู้อ่านต้องคอยติดตามอยู่ตลอดเวลาว่าตัวละครจะมีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด (Encyclopaedia Britannica, 2016 : Online)

3.4 ตัวละครโศกนาฏกรรม เรียกว่า “tragedy character” ทั้งนี้ ความโศก ความโกรธความหลง ความอยากได้ หรือความอยากมีอยากเป็น เป็นสิ่งที่เจืออยู่ในชีวิตมนุษย์ทุกคน สิ่งเหล่านี้เป็นเหตุนำมาซึ่งความทุกข์ทรมานให้มนุษย์ผู้ที่ไม่รู้จักประมาณและหากขาดสติในการเสพรูป รส กลิ่น เสียงและสัมผัส ท้ายที่สุดอาจถึงขั้นจบลงด้วยหายนะในชีวิต ในงานวรรณกรรมตัวละครหลักจะต้องสวมบทบาทที่มีความเหนือกว่าใคร ๆ (tragic greatness) มีภูมิหลังที่เด่นและดูยิ่งใหญ่ เช่น ชาติกำเนิด ความกล้าหาญ การมีคุณธรรม นิสัยใจคอ เป็นต้น ทำให้รู้สึกว่าเขาคือวีรบุรุษ (hero) แต่ก็จะมีข้อเสียบางอย่าง (tragic flaw) เช่น ความเป็นคนที่มีอัตตาสูง ความทะเยอทะยานในชีวิตสูง เป็นต้น จนเป็นเหตุให้ตัวละครหลักต้องเจอกับหายนะ (tragic hero) ดังนั้นบทบาทที่เขาได้รับจะเน้นถึงความทุกข์ทรมานเพื่อให้อ่านเกิดความรู้สึกสงสารและหวาดกลัวกับความทุกข์ทรมานเหล่านั้น (pity and fear) จนทำให้สืมตัวตนและคิดว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น จากความทุกข์ยากของตัวละครนี้เองจะส่งผลทำให้ผู้อ่านรู้ถึงสาเหตุและที่มาของโศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้นและทำให้เข้าใจความจริงของชีวิตได้มากขึ้น จนนำไปสู่การยกระดับจิตใจของตนเองให้สูงขึ้นและพร้อมที่จะเผชิญกับปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ที่เข้ามาในชีวิต ดังนั้นงานวรรณกรรมที่เน้นบทบาทตัวละครในลักษณะนี้จะมีคุณค่าสูงกวางานประเภทอื่น ๆ

สรุปได้ว่า ตัวละครสามารถแบ่งเป็น 3 ลักษณะ ประกอบด้วย 1) แบ่งตามความสำคัญ ได้แก่ ตัวละครเอก ตัวละครรอง 2) แบ่งตามบุคลิกลักษณะ ได้แก่ ตัวละครที่ไม่ซับซ้อน ตัวละครพิมพ์เดี่ยว ตัวละครเข้าแบบ ตัวละครซับซ้อน ตัวละครร้าย ตัวละครสมมุติ และ 3) แบ่งตามบทบาท ได้แก่ บทบาทคงที่ บทบาทพลิกแพลง บทบาทแทรกบางขณะ และบทบาทเศร้า

การสร้างตัวละคร

ตัวละครนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในเรื่องสั้น นักประพันธ์จำเป็นต้องสร้างตัวละครเหล่านั้นด้วยกลวิธีต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงควมมีชีวิตวิญญาณของตัวละครเหล่านั้นสำหรับกลวิธีในการนำเสนอตัวละครแบ่งออกได้ดังนี้

1. สร้างตามแบบพฤติกรรมและบุคลิกภาพ

1.1 สร้างแบบตรง เรียกว่า “directly” หรือ “narrative” นักประพันธ์จะแสดงรายละเอียดและนำเสนอตัวละครแบบ “flat character” คือ ไม่มีความซับซ้อน จะบรรยายรูปร่างหน้าตาหรือบุคลิกภาพของตัวละครแบบตรง ๆ อย่างชัดเจน หรือสถานภาพทางเศรษฐกิจเป็นอย่างไร การศึกษาในระดับไหน ประกอบอาชีพอะไร ด้วยการเผยออกมาให้เห็นทางการสนทนาต่าง ๆ ของตัวละคร หรือจากการบรรยายของผู้เล่าเรื่อง (ซูทิพย์ เลหาวิเศษ, 2558 : 27-28; ยิวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา, 2544 : 124-128; Bruke, 2012 : 16; Rozelle, 2005 : 109-111) เช่น จากตัวอย่างจากเรื่อง “The Prince and The Pauper” โดย มาร์ค ทเวน (Mark Twain, 1835-1910) ดังนี้

...“Presently Tom found himself in a noble apartment of the palace and heard the door close behind him. Around him stood those who had come with him. Before him, at a little distance, reclined a very large and very fat man, with a wide, pulpy face, and a stern expression. His large head grey; and his whiskers, which he wore only around his face, like a frame, were grey also. His clothing was of rich stuff, but old, and slightly frayed in places. One of his swollen legs had a pillow under it, and was wrapped in bandages. There was silence now; and there was no head there but was bent in reverence, except this man’s. This stern-countenanced invalid was the dread Henry VIII. He said—and his face grew gentle as he began to speak”... (Twain, 1882 : 63)

จากเนื้อหาที่ยกมา ผู้อ่านจะเห็นภาพตามที่ ทอม (Tom) ได้พรรณนาถึงชายที่นอนเอนกายอยู่ไม่ไกล มีรูปร่างใหญ่อ้วน หน้าใหญ่ดูขี้ดและเคร่งเครียด มีผมหงอก และไว้เครา

รอบ ๆ ใบหน้าที่หงอกเช่นกัน ใส่เสื้อผ้าเก่าและหลุตุลู่เล็กน้อย ขาข้างหนึ่งของเขาบวมและพันด้วยผ้าพันแผลวางอยู่บนหมอน เป็นต้น

1.2 สร้างแบบอ้อม เรียกว่า “indirect” หรือ “dramatic” นักประพันธ์จะไม่บอกรายละเอียดอะไรเลย แต่จะนำเสนอตัวละครแบบอ้อม ๆ คือไม่กล่าวถึงรูปร่างหน้าตา บุคลิกลักษณะ ชีวิตความเป็นอยู่โดยตรงไปตรงมา แต่จะเสนอผ่านเหตุการณ์เพื่อให้ผู้อ่านได้พิจารณาและทำความเข้าใจเอาเอง โดยการพิจารณาจากประเด็นดังต่อไปนี้

1.2.1 การกระทำ (action) คือ นักประพันธ์จะนำเสนอตัวละครผ่านทาง การกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครที่ปรากฏตามสถานการณ์ต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวภายในเรื่อง ให้ผู้อ่านคอยสังเกต เช่น กิจวัตรประจำวัน กิจกรรมที่ตัวละครตัวกระทำ (ซูทิพย์ เลขาวิเศษ, 2558 : 28-29; ัญญา สังขพันธ์านนท์, 2539 : 175-176; Vivian, n.d.) ตัวอย่างเช่น เรื่อง “The Little Match Girl” โดย ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน (Hans Christian Andersen, 1805-1875) ดังนี้

“She rubbed another match against the wall. It burned brightly, and where the light fell on the wall she could suddenly see right through it into the room. A snow-white cloth was spread upon the table, on which were laid beautiful china plates, while a stuffed roast goose cooked away and made a most delicious smell. And what was more delightful still, and wonderful, the goose jumped from the dish, with knife and fork still in its breast, and waddled along the floor straight towards the little girl.” (The Hans Christian Andersen Center, n.d.)

ผู้อ่านจะเห็นภาพถึงความพยายามของตัวละครที่จะให้ตนเองพ้นจากสภาพความเหน็บหนาวด้วยการจุดไม้ขีดไฟ เมื่อแสงไฟตกกระทบกำแพง เธอเห็นห้องหนึ่งซึ่งภายในมีผ้าขาวดุจหิมะปูอยู่บนโต๊ะ มีจานลายจีนที่สวยงามจัดไว้ มีห่านยัดไส้ปรุงสุกส่งกลิ่นหอม และที่น่าอัศจรรย์คือห่านตัวนั้นกระโดดออกจากจานทั้ง ๆ ที่มีมีดและส้อมปักอยู่ที่อก แล้วเดินตรงมายังสาวน้อย ฉากนี้ทำให้ผู้อ่านเดาได้ว่าเธอคงไม่ได้กินข้าวแบบเต็มอ้อมมานานแล้ว และคำคินนี้เธอคงจะหิวมากและอยากกินอาหารดี ๆ ที่อยากกิน จึงเกิดภาพหลอนเช่นนี้กับเธอ เด็กผู้นี้มี

ชีวิตที่เต็มไปด้วยความยากลำบาก ต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอดและเป็นตัวละครที่ต้องจ่ายอ้อมต่อเหตุการณ์

1.2.2 ตัวละครอื่นกล่าวถึง (allusion) คือ การใช้โวหารภาพพจน์ (a figure of speech) รูปแบบหนึ่ง นักประพันธ์จะนำเสนอโดยตัวละครรองหรือตัวอื่น ๆ ในเรื่องที่ตัวละครหลักได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วยให้เป็นผู้บอกรายละเอียดหรือกล่าวพาดพิงถึงบางสิ่งบางอย่าง (ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา, 2544 : 50, 126; Quinn, 2006 : 20) การกล่าวพาดพิงถึงอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับตำนาน ประวัติศาสตร์ ความเชื่อทางศาสนา หรือเปรียบกับคุณสมบัติของวัตถุสิ่งของบางอย่างที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไป ซึ่งนำมาใช้ในการวิจารณ์หรือติชม เช่นว่า เขาเป็นคนแบบนั้นแบบนี้ เป็นคนนิสัยดี เป็นคนมีรูปร่างหน้าตาดี ช่างเหมือนกับสิ่งนั้นสิ่งนี้ เป็นต้น การใช้ “allusion” นั้นมักจะปรากฏได้จากตัวละครที่เล่าเรื่องราวและการสนทนาของตัวละคร ตัวอย่างเช่นการพูดว่า

“We were surprised his nose was not growing like Pinocchio’s.”

ผู้พูดต้องการบอกให้รู้ว่าเขาคนนี้เป็นคนที่ชอบโกหก แต่เขาไม่พูดออกมาตรง ๆ กลับไปเปรียบกับพฤติกรรมของ พินอคคิโอ (Pinocchio) จากเรื่อง The Adventures of Pinocchio โดย คาร์โล คอลโลดี (Carlo Collodi, 1826–1890) เนื่องจากเมื่อไหร่ก็ตามที่ พินอคคิโอ โกหก จมูกของเขาจะค่อย ๆ ยาวขึ้นและยาวขึ้นจนกว่าเขาจะหยุดโกหก จนใคร ๆ รู้ว่าเขากำลังโกหก หรือแม้กระทั่งการพูดว่า

“He was a real Romeo with the ladies.”

ประโยคนี้เป็นการพาดพิงถึงนวนิยายเรื่อง “Romeo and Juliet” ของ วิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare, 1564–1616) ตัวละครเอกของเรื่องชื่อว่า โรมิโอ (Romeo) เขาเป็นคนที่เสน่ห์เป็นที่ชื่นชอบของสาว ๆ ทั้งหลาย ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบว่าเขาคนนี้ช่างมีเสน่ห์กับบรรดาสาว ๆ เหลือเกินเปรียบเหมือนเป็น โรมิโอ หรือการพูดว่า

“She is an encyclopedia walking”.

ประโยคนี้นำเป็นการสื่อให้รู้ว่าเธอเป็นหญิงผู้มีความฉลาดและรอบรู้ทุกอย่าง เหมือนกับสารานุกรมที่บรรจุองค์ความรู้ทุกอย่างไว้ในนั้น เป็นการเปรียบได้กับสารานุกรมเคลื่อนที่ที่ก้าวได้

1.2.3 การสนทนา (dialogue) นักประพันธ์จะนำเสนอรายละเอียดตัวละคร โดยผ่านการสนทนาพูดคุยกันของตัวละครในเรื่อง ดังนั้นเมื่ออ่านบทสนทนาของตัวละครที่โต้ตอบกันจะสามารถเข้าใจได้ถึงลักษณะของตัวละครว่าเป็นคนเช่นไร (ยูวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา, 2544 : 126; Quinn, 2006 : 118; Rozelle, 2005 : 109) อย่างเช่น ตัวละครคนหนึ่งพูดว่า

“เธอชอบไปทำบุญที่วัดเป็นประจำเลย ไปอีกเมื่อไหร่อย่าลืมชวนฉันบ้างนะ ฉันอยากทำบุญเพื่อให้จิตใจสงบบ้าง”

จากประโยคข้างต้น ผู้อ่านจะเห็นภาพลักษณะนิสัยของตัวละครที่เป็นผู้ฟังเป็นคนมีใจเป็นกุศล ส่วนตัวละครที่พูดแบบนี้เขาอาจจะประสบปัญหาบางอย่างในชีวิต จึงหาทางออกในการไปทำบุญที่วัด หรือการพูดประโยคนี้

“John was short and fat, and his bald spot was widening with every passing year, ‘they said’. “But he is a gentle man, he always helps poor children”.

จากบทสนทนาทำให้ผู้อ่านเห็นภาพว่า จอห์น (John) ว่ามีรูปร่างเตี้ยและอ้วนและศีรษะล้านขึ้นทุกปี แต่เขามีจิตเมตตาชอบช่วยเหลือเด็กยากไร้เสมอ

1.2.4 การบอกผ่านความคิดและความรู้สึก (thought & feeling) นักประพันธ์จะใช้บทที่ตัวละครคุยกับตนเอง เป็นการพูดในใจคนเดียว (dramatic monologue) ผู้อ่านสามารถเข้าใจตัวละครนั้นได้เช่นกัน (ยูวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา, 2544 : 126; Quinn, 2006 : 127; และ Vivian, n.d.) เช่น ตัวละครอาจนึกขึ้นในใจว่า “ฉันไม่น่าไปบ้านร้างหลังนั้นเลย เมื่อคืนฉันเลยเก็บมาฝันเห็นวิญญาณที่อยู่ในบ้านหลังนั้น ฉันต้องไปทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้เขาหน่อยละวันนี้ หากเขามาหลอกหลอนฉันในฝันอีกจะทำอย่างไร” จากความคิดของตัวละครทำให้รู้ว่าเขาเป็นคนขี้กลัวและจิตอ่อน นอกจากนี้ยังรวมถึงความรู้สึกผิดชอบชั่วดี เช่น จากตัวอย่างเรื่องสั้น “The Gift of Magi” โดย โอลิเวีย เฮนรี่ (Olivia Henry, 1862–1910) ดังนี้

“One dollar and eighty–seven cents. That was all. And sixty cents of it was in pennies. Pennies saved one and two at a time by bulldozing the grocer and the vegetable man and the butcher until one’s cheeks burned with the silent imputation of parsimony that such close dealing implied. Three times Della counted it. One dollar and eighty–seven cents. And the next day would be Christmas. There was clearly nothing to do but flop down on the shabby little couch and howl. So Della did it. Which instigates the moral reflection that life is made up of sobs, sniffles, and smiles, with sniffles predominating.

While the mistress of the home is gradually subsiding from the first stage to the second, take a look at the home. A furnished flat at \$8 per week. It did not exactly beggar description, but it certainly had that word on the lookout for the mendicancy squad.”.... (Smith, 1916 : 286–287)

จากตอนเปิดฉากของเรื่องสั้น “The Gift of Magi” ตัวละคร เดลล่า (Della) ได้คุยกับตนเองที่มีเงินเหลือเพียง 1.87 เซ็นต์ ซึ่งยังขาดอีก 0.60 เซ็นต์ (เป็นค่าของขวัญที่เธอจะซื้อให้สามีในวันคริสต์มาสนี้) เธอได้แทรกตัวลงบนโซฟาเก่าและรำพึงรำพันไปอีกต่าง ๆ นานา ทั้งน้ำตา รวมทั้งรำพันถึงค่าเช่าห้องที่ต้องจ่ายถึง 8 ดอลลาร์ต่อสัปดาห์ ที่ไม่สมราคาเลย

จากการนำเสนอตัวละครแบบนี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงสภาพทางเศรษฐกิจภายในครอบครัวของตัวละครว่ามีฐานะไม่ค่อยดีนัก ชีวิตต้องอดออมและใช้จ่ายอย่างประหยัด ทนอยู่กับสภาพที่ตนเองรู้สึกแย่ สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ก็ไม่มี

1.3 สร้างแบบผสม เรียกว่า “combination” นักประพันธ์จะใช้กลวิธีทั้งแบบตรงและแบบอ้อมผสมเข้าด้วยกันเพื่อให้เห็นรายละเอียดของตัวละครชัดเจนมากขึ้น เป็นรูปแบบที่นักประพันธ์นิยมใช้เพื่อเป็นการเน้นย้ำและยืนยันถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้นว่าเป็นแบบนั้นจริง ๆ (ซูทิพย์ เลหาวิเศษ, 2558; Quinn, 2006 : 72–73) เช่นเรื่อง “A Tiny Feast” โดยคริส เอเดรียน (Chris Adrian, 1970–) เป็นเรื่องราวที่กล่าวถึงเทพีทออาเนีย (Titania) และเทพโอเบอรอน (Oberon) ทั้งสองเป็นคู่รักกัน แต่ด้วยความที่อยากเป็นคู่ที่สมบูรณ์แบบจึงได้ไปลักพาตัวเด็กชายมาหนึ่งคนเพื่อเลี้ยงเป็นลูกบุญธรรม ต่อมาพบว่าเด็กคนนั้นเป็นโรคมะเร็งใน

เม็ดเลือด (Leukemia) เทพทั้งสององค์ไม่เคยรู้จักโรคร้ายไข้เจ็บและทั้งไม่คุ้นเคยกับวงจรชีวิตมนุษย์มาก่อนเลย ย้อนกลับไปในช่วงที่นำเด็กคนนี้มาเลี้ยงใหม่ ๆ เทพทั้งสองแทบไม่รู้เรื่องอะไรเกี่ยวกับสิ่งที่เรียกว่าเด็กมนุษย์เลย รู้แต่เพียงว่าเรียกกันว่า “เด็กชาย” และทั้งสองได้ให้ความรักตามแบบของเทพ พวกเขาไม่เคยคิดเลยว่าจะต้องรักเขาให้มากขึ้นและท้ายสุดจะจบลงด้วยการที่ต้องรับมือกับความตายของเด็กคนนี้ ซึ่งเป็นเรื่องที่พวกเขาไม่เคยคิดเลยว่าจะต้องเผชิญกับการไม่เคยรู้จักความตายมาก่อน ในช่วงเปิดเรื่องผู้เล่าเรื่องได้นำเสนอตัวละครหลักไว้ดังนี้

“It took them both a long time to understand that the boy was sick, though she would point out that she had been the first to notice that he was unhappy, and had sought to remedy his discontent with sweeter treats and more delightful distractions. She thought it was evidence that she loved him more—that she had noticed first that something was wrong – and she said as much to her husband, when they were still trying to outdo each other in love for the child.

Neither of them had much experience with illness. They had each taken many mortal lovers, but had cast them off before they could become old or infirm, and all their previous changelings had stayed healthy until they were returned, unaged and unstuck from their proper times, to the mortal world. “There was no way you could have known,” said Dr. Bork, the junior partner in the two-person team that oversaw the boy’s care, on their very first visit with him. “Parents always feel like they ought to have caught it earlier, but really it’s the same for everyone, and you couldn’t have done any better than you did.” He was trying to make them feel better, to assuage a perceived guilt, but at that point neither Titania nor her husband really knew what guilt was, never having felt it in all their long days...” (Adrian, n.d.)

จากเนื้อหาช่วงต้นของเรื่อง ผู้เล่าได้นำเสนอบุคลิกลักษณะและพฤติกรรมของตัวละครไว้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ความไม่ประสาและไม่เข้าใจในชีวิตมนุษย์ของบรรดาเทพ ในจุดนี้ผู้เล่าได้ทิ้งรายละเอียดไว้ให้ผู้อ่านตีความเอาเองว่าเหตุใดเทพทั้งหลายไม่รู้จักรวงจรชีวิตมนุษย์ที่ต้องเจอกับเรื่องเกิด แก่ เจ็บ ตาย ซึ่งอีกด้านหนึ่งพวกเขาก็มีสังคม มีชีวิตคู่ มีการเติบโต มีรักโลก โกรธ และหลงไม่ต่างกับมนุษย์

สรุปได้ว่า การสร้างตัวละครแบบพฤติกรรมและบุคลิกภาพ มีดังนี้ 1) สร้างแบบตรงไม่ซับซ้อน 2) สร้างแบบอ้อมเข้าใจยาก ให้อ่านที่การกระทำ การกล่าวถึงจากตัวละครอื่น การสนทนา และจากความนึกคิดของตัวละคร และ 3) สร้างแบบกลาง ๆ ไม่ซับซ้อนเกินไป

2. สร้างตามแบบมโนทัศน์

การสร้างตัวละครแบบมโนทัศน์สามารถจำแนกออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

2.1 ความสมจริง เรียกว่า “realistic” คือ งานประพันธ์ที่มีความสมจริง ตัวละครเป็นมนุษย์และมีความเป็นธรรมชาติเหมือนมีตัวตนจริงในโลกใบนี้ (ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ, 2550 : 16; Rozelle, 2005 : 105-107; Vivian, n.d.) ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น มีอารมณ์ความรู้สึก มีความสุข มีความทุกข์ มีดี มีชั่ว มีความขัดแย้ง การสร้างตัวละครแบบนี้จะทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงความมีตัวตนจริงของตัวละครตัวนั้น ไม่ใช่ตัวละครจำพวก ผีนางไม้ มนุษย์หมาป่า พ่อมด หมอผี เทพเจ้า ผู้วิเศษ หรือ สัตว์ประหลาดต่าง ๆ ซึ่งเป็นเรื่องยากแก่การจินตนาการถึงความมีตัวตน ดังนั้นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจึงต้องมีความคล้ายคลึงกับชีวิตจริงและรู้สึกได้ถึงความรักสมยอม (Quinn, 2006 : 352-355) เช่น ความรัก การประกอบอาชีพ นอกจากตัวละครที่มีความสมจริงแล้ว องค์ประกอบอย่างอื่นควรมีคือ ความสมจริง เช่น ฉาก (setting) จะต้องพรรณนาได้อย่างถูกต้องและความเหมาะสมกับโลกที่เรารู้จักตามที่ควรจะเป็น ปัญหาหรือข้อขัดแย้ง (conflict) เป็นเรื่องที่สามารถสัมผัสได้จริงไม่ว่าจะเป็นปัญหาจากชีวิตประจำวันของบุคคล ครอบครัว สังคมหรือธรรมชาติ และการแก้ปัญหา (solution) ซึ่งตัวละครใช้วิธีการที่มีความเป็นไปได้และน่าเชื่อถือ ด้านแก่นเรื่อง (theme) ที่นักประพันธ์ทิ้งไว้ให้ผู้อ่านควรมีความสมเหตุสมผลให้เข้าใจได้ง่ายที่เกี่ยวข้องกับผู้คน ชีวิตหรือธรรมชาติ ภาษาที่ใช้ในงานประพันธ์ควรเป็นภาษา ณ ปัจจุบันสมัยนิยม นอกจากนี้การบรรยายเรื่องราวและองค์ประกอบต่าง ๆ ควรนำเสนอตามลำดับเหตุการณ์วันเวลาปฏิทิน (จินดา ดวงจินดา, 2526 : 50-51)

ตัวอย่างเรื่องสั้นแนว realism เช่น เรื่อง “Death in the Woods” ประพันธ์โดย เซอร์วูด แอนเดอร์สัน (Sherwood Anderson, 1876-1941) เป็นเรื่องราวของหญิงผู้หนึ่งที่ต้องเผชิญกับเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิต มีเรื่องย่อดังนี้

Mrs. Grimes lived a tough life, born an orphan, she's forced into indentured servitude at a young age. Eventually, she's rescued by Jake Grimes, but that ends up being like going from the frying pan into the fire: Jake's a drunk, a thief, and an abusive husband. They have a son, but the little guy turns out to be just like his father, Bummer.

When the story begins, the two Grimes men have just gone off on one of their booze-soaked crime sprees. That leaves poor Mrs. Grimes home alone to fend for herself. Oh yeah, and did we mention that it's the dead of winter? We open on Mrs. Grimes slowly walking towards town with her bone-thin dogs, eager to trade her few eggs for some meat and grain.

After getting a surprisingly large load, she cuts through the woods to get home faster. But it's getting colder now. She sits up against a tree to rest, but falls asleep. Time passes and she dies. The dogs surround her, then tear at her pack and eat the food. Afterwards, they drag her body into a clearing, accidentally tearing her clothes off in the process.

The body is discovered a few days later. A group of townsmen investigates and finds the body naked and frozen stiff. The narrator is so moved by the sight that he becomes obsessed with learning the old woman's story. Now, what he's told us might not exactly be accurate, but it's certainly an accurate reflection of what women like Mrs. Grimes endure every day. (Shmoop Editorial Team, n.d.)

เป็นเรื่องราวโดยสรุปเล่าถึงความยากลำบากของคุณกริมส์ (Mrs. Grimes) อาศัยอยู่ในเมืองเล็ก ๆ ทางตะวันตกตอนกลางของประเทศ (The Midwest) เธอกำพร้าและถูกบังคับให้ไปเป็นทาสตั้งแต่วัยเด็ก ภายหลัง เจค กริมส์ (Mr. Jack Grimes) ได้ช่วยเหลือเธอออกมาได้และใช้ชีวิตร่วมกัน แต่นั่นทำให้เธอเหมือนตกนรกทั้งเป็นยิ่งกว่าการเป็นทาส เมื่อพบว่าสามีของเธอนั้นเป็นคนเกียจคร้าน ไม่ทำการทำงานอะไรเลย ซี้เมา และยังชอบลักขโมยสิ่งที่สร้างความกังวลใจให้เธออย่างมากอีกเรื่องหนึ่งคือ เธอกลัวว่าลูกชายของเธอโตขึ้นแล้วจะเหมือนพ่อ เธอทำงานหาเลี้ยงชีพด้วยการขายไข่ในเมือง วันหนึ่งเธอเข้าไปขายไข่เหมือนปกติ โดยมีสุนัขของเธอติดตามไปด้วย ขากลับเธอได้แวะซื้อเนื้อซึ่งวันนี้คนขายได้แถมให้เธอและพูดคุยกับเธอดีเป็นพิเศษ แต่ด้วยวันนี้อากาศหนาวมากกว่าวันปกติ เธอจึงได้ใช้ทางลัดที่ต้องเดินผ่านป่าเพื่อให้ถึงบ้านเร็วขึ้น ด้วยความที่อากาศหนาวจัดเธอได้นั่งพักใต้ต้นไม้จนจับหลับและเสียชีวิตลง สุนัขที่ติดตามเธอมาจึงได้กินเนื้อที่เธอซื้อมาได้ลากร่างเธอลงมาในที่โล่ง ทำให้เสื้อผ้าเธอขาดไปด้วย ต่อมามีคนไปพบศพจึงได้นำร่างเธอกลับมายังหมู่บ้าน ไม่มีใครรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นกับเธอที่เสียชีวิตอย่างเปลี่ยวเปล่าแบบนี้ จึงมีคนใจหยาบถึงสาเหตุการตายไปต่าง ๆ นานา โดยเฉพาะในด้านลบ

จากเหตุการณ์ในลักษณะนี้จะพบเจอได้ในชีวิตจริง การตีความเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของผู้ที่ไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์ และมักจะสื่อกันไปต่าง ๆ นานา อันหาข้อเท็จจริงไม่ได้นั้นมีอยู่มาก

2.2 ความเหนือจริง เรียกว่า “surrealistic” ถือว่าเป็นความเคลือบไหวทางวัฒนธรรมในโลกของงานวรรณกรรมและศิลปะที่เริ่มได้รับความนิยมในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 (1920) โดยมีกลุ่มนักประพันธ์ที่นำโดย อองเดร เบรอตง (André Breton, 1896–1966) เพื่อต้องการกระตุ้นวงการงานวรรณกรรมให้ตื่นตัว เขาได้ออกแถลงการณ์ในหัวข้อว่า “แถลงการณ์เซอร์เรียลลิซึม” (The First Manifesto of Surrealism) เมื่อปี 1924 (Breton, 1965 : 15–62) เพื่อแสดงจุดประสงค์และเป้าหมายของงานเขียนแบบ surrealistic ที่สร้างจากสิ่งแปลกใหม่และความไม่ปะติดปะต่อที่สามารถเข้าใจได้ คือการนำสองสิ่งที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงมาหลอมรวมเป็นสิ่งเดียวกัน งานวรรณกรรมเชิงเหนือความจริงนี้ได้รับอิทธิพลมาจากความคิดเชิงจิตวิเคราะห์ (psychoanalytic ideas) หรือที่รู้จักกันดีในชื่อว่า “ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตไร้สำนึก” (unconscious mind) ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1856–1939) และรูปแบบในการประพันธ์ที่ไม่ต้องยึดติดกับสิ่งใด ๆ งานเขียนแนวเหนือจินตนาการนี้

ได้เข้าไปมีบทบาทในงานกรีนินท์ นวนิยาย บันเทิงคดี ตลอดจนงานร้อยแก้วประเภทอื่น ๆ จนมีการพัฒนากลวิธีในการแต่งซึ่งเรียกว่า “automatic writing” (การเขียนอัตโนมัติ) โดยที่นักกรีนินท์จะปล่อยให้คำ ภาพ ประโยค ไต่ไหลไปอย่างอิสระบนหน้ากระดาษโดยไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือตรรกะใด ๆ (Shmoop Editorial Team, n.d.)

สำหรับในงานบันเทิงคดีประเภทเรื่องสั้น นักประพันธ์ได้นำหลักการดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับการสร้างตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง ซึ่งลักษณะของตัวละครมีความเกินจริงในด้านกายภาพ เช่น รูปร่างหน้าตาตัวละครแปลก ๆ ไม่เป็นที่คุ้นเคย พฤติกรรมและเหตุการณ์บางอย่างที่เกินธรรมชาติ ซึ่งไม่ปรากฏกับคนทั่วไป (Quinn, 2006 : 406–407) เช่น มนุษย์จอมพลัง ผู้วิเศษมีฤทธิ์เดช ผู้สะกดจิตได้ หรือแม้กระทั่งปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ เป็นต้น เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้นไปกับเนื้อเรื่อง

ตัวอย่างเรื่องสั้นแนวเหนือจริง เรื่อง "The Tunnel" โดย ฟรีดริช ดีร์เรนมัตต์ (Friedrich Dürrenmatt, 1921– 1990) มีเรื่องย่อดังนี้

The protagonist is a 24-year-old student, a fat and cigar-smoking loner, who boards his usual train to reach his university, but surprisingly, when the train enters a very small tunnel, the tunnel doesn't end. The darkness continues for ten minutes, fifteen minutes, and twenty minutes. The student gets nervous, but the other passengers are calm, because they don't see (or don't want to see) the imminent catastrophe. The student finds the train conductor, and questions him about what is going on with the train. The conductor is evasive at first, but eventually leads the student to the locomotive, which is empty. The conductor tells the student that the engineer already jumped when he realized what was happening to the train. After a failed attempt to pull the emergency brake, the train gets faster and faster, tipping into an abyss. Finally, the train is heading completely vertically and the falling student lands on the front glass of the still falling locomotive, where he greedily stares into the oncoming darkness. The train conductor, ever concerned with duty, asks

what they should do, but the student answers: “Nothing (...) God let us fall. And now we'll come upon him.” (Wikipedia, n.d.)

เป็นเรื่องราวของนักศึกษาหนุ่มวัย 24 ปี คนหนึ่งที่เดินทางไปมหาวิทยาลัยโดยรถไฟเป็นประจำ อยู่มาวันหนึ่งเขาได้ขึ้นรถไฟเพื่อไปเรียนตามปกติ เมื่อรถไฟออกและลอดผ่านอุโมงค์ซึ่งเคยผ่านเข้าไปเป็นประจำ แต่ครั้งนี้ปรากฏว่ารถไฟใช้เวลาวิ่งนานมากก็ยังไม่ทะลุอุโมงค์ออกมาอีกฝั่ง จึงทำให้เขารู้สึกถึงความผิดปกติ ด้วยกลัวว่าจะไปไม่ทันเข้าเรียน เขาสังเกตเห็นคนอื่น ๆ ก็ปกติดี ผ่านไปอีกหลายนาที่รถไฟก็ยังไม่ผ่านทะลุอุโมงค์ออกไป เขาจึงเริ่มกังวลและเดินไปหาพนักงานรถไฟถามถึงสาเหตุแต่ก็ไม่ได้รับคำตอบใด ๆ แล้วได้เดินไปดูที่หัวจักรรถไฟพบว่าไม่มีใคร และได้รับคำตอบว่าคนขับกระโดดหนีไปแล้ว เขาจึงดึงเบรกรถไฟเพื่อหยุดรถไฟ แต่มันกลับวิ่งเร็วขึ้นและเหมือนรถไฟตกลงไปในเหวลึก จากนั้นก็โผล่ออกจากอุโมงค์วิ่งไปตามเส้นทางปกติ ซึ่งตัวเขายังติดอยู่ที่หน้ากระจกรถไฟที่มีรอยยุบอยู่ทำให้เขาฉงนใจกับเรื่องนี้ พนักงานที่ไปด้วยกันจึงถามว่าเกิดอะไรขึ้น เขาจึงตอบว่า “ไม่มีอะไร...พระเจ้าผลักเราลงไป ตอนนีเราจะไปหาพระองค์”

และจากตัวอย่างเรื่องสั้น "The Nose" ซึ่งประพันธ์โดย นิโคไล โกโกล (Nikolai Gogol, 1809–1852) เรื่องนี้เป็นที่รู้จักกันว่าเป็นแนว “surrealistic” เขาแต่งเรื่องนี้ขึ้นขณะที่อาศัยอยู่ที่เมืองเซนต์ปีเตอส์เบิร์ก (St. Petersburg) ประเทศรัสเซีย โดยได้นำเอาเรื่องราวของเจ้าหน้าที่คนหนึ่งที่อยู่ในเมืองนั้นมาแต่งขึ้น มีเรื่องย่อดังนี้

On the 25th of March, the barber Ivan Yakovlevich finds out that his wife has made bread. During breakfast, he cuts a loaf in half and finds a nose in his bread. With horror, he recognizes this nose as that of one of his regular customers, Collegiate Assessor Kovalyov. Ivan's wife demands that Ivan remove the nose from her home, so he wraps it up in cloth and attempts to throw it off a bridge. He tries to get rid of the nose by throwing it into the Neva River, but he is caught by a police officer. Ivan attempts to bribe the police officer, but the officer refuses.

Major Kovalyov awakens to discover that his nose is missing. He grabs a mirror to see his face, and there is only a smooth, flat patch of skin in its place. He leaves his home to report the incident to the chief of police. On his way to the chief of police, Major Kovalyov sees his nose dressed in the uniform of a high-ranking official. His nose is already pretending to be a human being. He chases his nose to Kazan Cathedral, but the nose refuses to return to his face. He becomes distracted by a pretty girl who arrives at the Cathedral, and while he is not watching, the nose escapes. Kovalyov attempts to contact the chief of police, but he is not home, so he visits the newspaper office to place an ad about the loss of his nose, but is refused. He then speaks to a police inspector who also refuses to help. Finally, he returns home. He returns to his flat, where the police officer who caught Ivan finds him and returns the nose (which he caught at a coach station, trying to flee the city). He's joy is cut short when he finds out that he is unable to re-attach the nose, even with the help of a doctor. The next day, he writes a letter to Madam Podtochina Grigorievna, a woman who wants him to marry her daughter, and accuses her of stealing his nose; he believes that she has placed a curse on him for his fickleness toward her daughter. He writes to ask her to undo the spell, but she misinterprets the letter as a proposal to her daughter. Her reply convinces him that she is innocent. In the city, rumours of the nose's activities have spread, and crowds gather in search of it.

On the 7th of April, Kovalyov wakes up with his nose reattached. He is carefully shaved by the barber and returns to his old habits of shopping and flirting with girls. (Wikipedia, n.d.)

เรื่องราวโดยสรุปเป็นฉากด้วยวันเวลา โดยเป็นวันที่ 25 มีนาคม ช่วงตัดผมคนหนึ่ง
กับภรรยากำลังกินขนมปังก็พบจุมูกคนขึ้นหนึ่งอยู่ในนั้น เขาจำได้ว่าเป็นของลูกค้าที่ซื้อ

Collegiate Assessor Kovalev ภรรยาเขารู้สึกโกรธที่เขาไม่ระวังจึงมีปากเสียงกันและให้เขาไปทิ้ง เขาจึงได้ห่อไว้แล้วแอบเอาไปทิ้งในลงแม่น้ำ แต่ก็โดนเจ้าหน้าที่ตำรวจจับซึ่งเขาพยายามดิ้นรนแต่ไม่ได้ผล

เช้าวันเดียวกันนั้น เมื่อ Kovalev ตื่นขึ้นมาพบว่าจมูกของเขาหายไป เขาจึงออกไปแจ้งความไว้กับตำรวจ ในระหว่างทางเขาก็พบว่าจมูกของตนเอง แกล้งทำตัวเป็นมนุษย์ โดยแต่งตัวเป็นเจ้าหน้าที่ เขาได้ตามไปจนถึงวิหารคาซาน (Kazan) แต่จมูกของเขาไม่อยากจะกลับมาอยู่บนหน้าของเขา ขณะที่ Kovalev หันความสนใจไปกับสาว ๆ ที่มาที่วิหาร จมูกของเขาก็เดินหายไป เขาจึงพยายามติดต่อดำรวจที่สถานีแต่ก็ไม่มีใครอยู่ เขาจึงไปหานักข่าวเพื่อให้ช่วยประกาศตามหาจมูกแต่ก็ได้รับการปฏิเสธเช่นกัน เขาจึงกลับบ้าน ซึ่งในขณะนั้นตำรวจที่จับข้างตัดผมก็ตามหาเขาเพื่อคืนจมูกให้เขา แต่พบว่าไม่สามารถเอาจมูกนั้นมาติดได้แม้จะให้หมอบช่วย วันต่อมาเขาจึงเขียนจดหมายถึงคุณนาย Podtochina โดยโทษว่าคุณนายได้สาปเขา เพราะเรื่องลูกสาวของคุณนายที่อยากให้เขาแต่งงานและขอให้เธอถอนคำสาป คุณนายบอกว่าไม่รู้เรื่อง ในเมืองจึงมีข่าวลือเรื่องจมูก เข้าของวันที่ 7 เมษายน เมื่อ Kovalev ตื่นขึ้นมา ก็พบว่าจมูกได้กลับมาอยู่ที่หน้าอย่างเดิม เขาจึงมีความระมัดระวังเวลาโกนหนวดและกลับไปเป็นคนมีนิสัยแบบเดิมในการจับจ่ายซื้อของและเจ้าสำราญเช่นเดิม

เรื่องนี้อาจทำให้ผู้อ่านเห็นความเกินจริงเกี่ยวกับจมูกคนที่หลุดออกมาเดินเล่น และกลับไปอยู่ที่หน้าของตัวละครแบบเดิม ซึ่งเป็นความตั้งใจของนักประพันธ์ที่ต้องการเสียดสีเจ้าหน้าที่บางคนที่ตนเองไปพบเจอมา

2.3 ความเป็นอุดมคตินิยม เรียกว่า “idealistic” แนวคิดนี้มีความเชื่อว่าโดยธรรมชาติแท้จริงมนุษย์นั้นรู้จักผิดชอบชั่วดี มีคุณธรรมจริยธรรม อยากทำสิ่งที่เป็นประโยชน์ เพื่อส่วนรวม ชีวิตจะเจริญก้าวหน้าได้อันเนื่องจากการช่วยเหลือกันและเชื่อกันว่าพฤติกรรมด้านลบของมนุษย์เกิดจากความบกพร่องของสิ่งแวดล้อมทางสังคม หากทุกคนร่วมมือกันที่จะกำจัดความบกพร่องอย่างจริงจังแล้ว ย่อมจะทำให้มนุษย์กลับมาอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ดังนั้น “idealistic” จะลือไปในทางบวกหรือมองโลกในแง่ดี (Vivian, n.d.)

สำหรับแนวทางในการนำอุดมคตินิยมมาใช้กับงานวรรณกรรมนั้น จะมีลักษณะเป็นการแบ่งความดีหรือความชั่วด้านใดด้านหนึ่งออกไปอย่างชัดเจน ไม่ก้าวล้ำหากัน เช่น หากนำเสนอในด้านดีก็จะถูกนำเสนอแบบดีที่สุดโต่งหรือถ้าชั่วก็ชั่วสุดโต่งเช่นกัน หรือตัวละครจะมีมุมมองที่มีแต่ความสมบูรณ์แบบ เป็นไปตามที่วางไว้ ดังนั้นตัวละครแบบ “idealistic” จะมี

ความโดดเด่นในด้านต่าง ๆ เป็นพิเศษ มีลักษณะเป็นที่คาดหวังและต้องการของคนทั่วไปที่จะเป็นแบบอย่างบุคคลในอุดมคติให้กับสังคม นักประพันธ์จะใช้ความศรัทธา ความถูกต้อง ยุติธรรม ความดีงาม อันเป็นอุดมคติของมนุษย์เป็นเกณฑ์ในการสร้าง นอกจากนี้งานวรรณกรรมอุดมคติมักจะนิยมประพันธ์ในลักษณะที่มีความเป็นโรแมนติก (Romanticism) เป็นแนวรัก อัศวิน วีรบุรุษ เป็นต้น ซึ่งสามารถดึงความสนใจของผู้อ่านให้คล้อยตามและสร้างมโนภาพแห่งความเป็นคนในอุดมคติให้เกิดขึ้นได้

ตัวอย่างเช่น เรื่อง “The Gift of the Magi” โดย โอลิเวีย เฮนรี่ (Olivia Henry) มีเนื้อเรื่องย่อ ดังนี้

It's Christmas Eve, and Della finds herself running out of time to buy Jim a Christmas present. After paying all of the bills, all Della has left is \$1.87 to put toward Jim's Christmas present. Desperate to find him the perfect gift, out she goes into the cold December day, looking in shop windows for something she can afford.

She wants to buy Jim a chain for his pocket watch, but they're all out of her price range. Rushing home, Della pulls down her beautiful hair and stands in front of the mirror, admiring it and thinking. After a sudden inspiration, she rushes out again and has her hair cut to sell. Della receives \$20.00 for selling her hair, just enough to buy the platinum chain she saw in a shop window for \$21.00.

When Jim comes home from work, he stares at Della, trying to figure out what's different about her. She admits that she sold her hair to buy his present. Before she can give it to him, however, Jim casually pulls a package out of his overcoat pocket and hands it to her. Inside, Della finds a pair of costly decorative hair combs that she'd long admired, but are now completely useless since she's cut off her hair. Hiding her tears, she jumps up and holds out her gift for Jim: the watch chain. Jim shrugs, flops

down onto the old sofa, puts his hands behind his head and tells Della flatly that he sold his watch to buy her combs.

A comparison of Jim and Della's gifts to the gifts that the Magi, or three wise men, gave to Baby Jesus in the manger in the biblical story of Christmas. Jim and Della are far wiser than the Magi because their gifts are gifts of love, and those who give out of love and self-sacrifice are truly wise because they know the value of self-giving love. (Zen, n.d.)

จากเนื้อเรื่องย่อข้างต้นทำให้ผู้อ่านเห็นภาพการใช้ชีวิตของสามีภรรยาคู่นี้ สัมผัสได้ถึงความรักที่ยิ่งใหญ่ ความรักสามารถเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ทำให้มองความทุกข์ยากเป็นเรื่องธรรมดา ทำให้มองข้ามข้อบกพร่องซึ่งกันและกัน และยังสามารถทำให้ก้าวเดินต่อไปด้วยกันที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังแห่งความมุ่งมั่นและความไม่ย่อท้อ

และตัวอย่างเรื่อง “The Pale Mare” ประพันธ์โดย มาเรียน แพลนดริค เบรย์ (Marian Flandrick Bray, 1957-) มีเนื้อเรื่องย่อ ดังนี้

Consuela has an argument with her parents about the astronomy camp she is invited to. They tell her she can't go because she has to work at the rodeo. After the discussion with her parents, Consuela goes for a walk to relax. In her walk, she goes to the stables. When she is entering the stables, all the mares make way for her. All the mares but one; the pale mare. Consuela thinks this mare is brave. She starts remembering how mares get hurt in the Charreada, so she decides to set the pale mare free.

Consuela feels good for the pale mare, and she starts thinking that maybe it's not so bad to work during the weekend. There are worse things happening, and not being able to go the astronomy camp doesn't mean she won't be able to become an astronomer. She hurry back home with a strong heart girl. (Patrick, n.d)

จากเรื่องนี้ทำให้เห็นความนึกคิดที่มองโลกในแง่ดีของคอนซูเอล่า (Consuela) แม่จะทะเลาะกับพ่อแม่ที่พวกเขาไม่ให้ไปเข้าร่วมกิจกรรมค่ายดาราศาสตร์กับเพื่อน ๆ เนื่องจากในวันนั้นพ่อแม่เธอไม่ว่างไปทำงานที่ปัศส์ตว์ ในขณะที่เธอออกไปเดินเล่นเพื่อผ่อนคลาย เธอได้เข้าไปในคอกม้า มีม้าสีด ๆ อยู่ตัวหนึ่งไม่หลีกเลี่ยงทางให้เธอ เธอคิดว่าม้าตัวนี้ช่างกล้าหาญและนึกขึ้นได้ว่ามันน่าจะได้รับการบาดเจ็บตอนที่ไปแข่งในงานชาร์เรียดา (Charreada) เธอจึงได้ปล่อยให้มันเดินเล่นและทำให้เธอรู้สึกดีขึ้นและคิดว่าก็ไม่มีอะไรแย่เสียทีเดียวที่ต้องทำงานในวันหยุด ไม่เสียหายอะไรถึงแม่ไม่ได้ไปร่วมกิจกรรมค่ายดาราศาสตร์ เธอยังสามารถที่จะเป็นนักดาราศาสตร์ได้ จากนั้นเธอก็รีบกลับบ้านด้วยหัวใจที่เต็มเปี่ยมด้วยความกล้าหาญ

2.4 ความเป็นบุคลาธิษฐาน เรียกว่า “personification” งานวรรณกรรมที่นิยมใช้บุคลาธิษฐานนี้มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ เช่น นิทานอีสป (Aesop’s fables) และเรื่องเทพนิยาย (fairy tales) จากวัฒนธรรมที่หลากหลาย บทกวีมหากาพย์อย่าง “Paradise Lost” โดย จอห์น มิลตัน (John Milton, 1608–1674) ที่ใช้ความดีแทนพระเจ้า ความชั่วแทนซาตาน หรือเรื่องราวพฤติกรรมของเทพเจ้าในความเชื่อปรัมปราหรือตำนานซึ่งมักจะนำเอาลักษณะและความคิดของมนุษย์แต่งเติมลงไป การใช้บุคลาธิษฐานเป็นที่นิยมใช้กันมาตลอดที่ผ่านมา เนื่องจากสามารถเพิ่มคุณสมบัติด้านสุนทรียศาสตร์ (aesthetic qualities) ในงานประพันธ์และถูกใช้เป็นแนวทางในการอธิบายสิ่งที่ไม่มีชีวิตและสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ (นัทธนัย ประสานนาม, 2548 : 121; และ Quinn, 2006 : 318–319) เช่น พลังธรรมชาติ ให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้บุคลาธิษฐานเพื่อเป็นการเสียดสี (satire) เช่นเรื่อง Animal Farm ของ จอร์จ ออร์เวลล์ (George Orwell, 1903–1950)

ในศตวรรษที่ 19 ได้มีการพัฒนาตัวละครแบบบุคลาธิษฐานและนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายมากขึ้นโดยใช้สัตว์ชนิดต่าง ๆ เป็นหลัก จากจุดนี้เองนักประพันธ์รุ่นใหม่ ๆ ได้ขยายขอบเขตของการสร้างตัวละครด้วยบุคลาธิษฐานในงานวรรณกรรมให้กว้างออกไป จะเห็นได้จากงานวรรณกรรมหลาย ๆ เรื่องและได้รับการนำมาถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ เช่น สตาร์ วอร์ส (Star Wars) และ สตาร์ เทค (Star Trek) มีตัวละครที่เกิดจากจินตนาการของนักประพันธ์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ประหลาด สิ่งมีชีวิตนอกโลก ตัวแทนความดีความชั่ว หรือแม้กระทั่งหุ่นยนต์ ซึ่งนับว่าเป็นผลงานการใช้บุคลาธิษฐานในยุคบุกเบิกในช่วงที่โลกก้าวขึ้นสู่ยุคแห่งเทคโนโลยี (Porter, n.d.) และงานประพันธ์ปัจจุบันได้รับอิทธิพลเป็นอย่างมากดังที่เราพบเห็นได้ งาน

บันเทิงคดีประเภทต่าง ๆ มากมายที่ถูกถ่ายถอดออกมาเป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว (animation) เช่น โดราเอมอน (Doraemon) ทอยสตอรี (Toy story) ไอซ์เอจ (Ice Age) มินเนียน (Minions) พุซ อิน บูทส์ (Puss In Boots) ซูโทเปีย (Zootopia) หรือ อินไซด์ เอาต์ (Inside Out) เป็นต้น นอกจากนี้งานบันเทิงคดีจำพวกนิทานสำหรับเด็กยังนิยมใช้บุคลาธิษฐานเช่นเดียวกัน

เนื่องด้วยตัวละครในเรื่องสั้นไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่มนุษย์เท่านั้น นักประพันธ์สามารถหยิบยกสัตว์ สิ่งของ สิ่งมีชีวิต สิ่งไม่มีชีวิต สิ่งเหนือธรรมชาติ สิ่งที่เป็นนามธรรม พฤติกรรม อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ให้เหมือนกับว่าตัวละครตัวนั้นคือมนุษย์จริง ๆ นักประพันธ์จึงต้องใช้จินตนาการในการสร้างตัวละครขึ้นมาให้เป็นตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์ที่มีความสากล คือสามารถทำให้ผู้อ่านรู้ได้ว่าตัวละครบุคลาธิษฐานที่ใช้อยู่นั้นเป็นตัวแทนของสิ่งใด (ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา, 2544 : 38) บางครั้งการสร้างตัวละครดังกล่าวแก่นักประพันธ์จำเป็นต้องเข้าใจหลักมานุษยวิทยา เพื่อเชื่อมพฤติกรรมและอารมณ์ของสิ่งที่จะนำมาใช้เป็นตัวละครนั้นให้มีความเหมือนกับมนุษย์ (anthropomorphism) มากที่สุด

ตัวอย่างเรื่อง Zootopia ซึ่งผลิตโดย Walt Disney Animation Studios และกำกับโดย ไบรอน ฮาวเวิร์ด (Byron Howard, 1968-) และ ริช มัวร์ (Rich Moore, 1963-) มีเนื้อเรื่องโดยสรุปดังนี้

“The modern mammal metropolis of Zootopia is a city like no other. Comprised of habitat neighborhoods like ritzy Sahara Square and frigid Tundratown, it's a melting pot where animals from every environment live together — a place where no matter what you are, from the biggest elephant to the smallest shrew, you can be anything. But when optimistic Officer Judy Hopps arrives, she discovers that being the first bunny on a police force of big, tough animals isn't so easy. Determined to prove herself, she jumps at the opportunity to crack a case, even if it means partnering with a fast-talking, scam-artist fox, Nick Wilde, to solve the mystery.” (Bradmin, n.d.)

เรื่องนี้กล่าวถึง เมืองหลวงอันหรูหราชื่อว่า “ซูโทเปีย” (Zootopia) เป็นเมืองแห่งความสมบูรณ์แบบที่ทุกชีวิตมีสิทธิเท่าเทียมกัน และสถานที่ซึ่งทุกคนจะเป็นอะไรก็ตามที่ตนเองอยากจะเป็นไม่ว่าจะตัวใหญ่หรือเล็กจิ๋ว จึงเป็นเมืองที่สัตว์นานาชนิดใฝ่ฝันจะได้มาใช้ชีวิตที่นี้นักประพันธ์ใช้ตัวละครแบบบุคคลาธิษฐานเพื่อสะท้อนวิถีชีวิตจริงของมนุษย์ในยุคที่เต็มไปด้วยการแก่งแย่งชิงดีและเอาเปรียบ การเดินทางตามความฝัน ระบบการทำงานของรัฐที่ไม่คล่องตัวไร้ประสิทธิภาพและมีความเชื่องช้า (ตัวสล้อต) ความเจ้าเล่ห์ (สุนัขจิ้งจอก) ผู้ที่ด้อยกว่าจะไม่ได้รับการยอมรับ (แกะ) ผู้มีอำนาจ บารมี จะมีสิทธิ์เหนือกว่าใคร (เสือ, กระต่าย) เป็นต้น

และจากตัวอย่างเรื่อง ลาวา (Lava) เป็นผลงานของ เจมส์ ฟอร์ด เมอร์ฟี (James Ford Murphy) แห่งค่าย Pixar ซึ่งเขาได้แรงบันดาลใจจากภูเขาไฟที่ชื่อว่า อุคู (Uku) ที่เกาะฮาวาย เขาได้แต่งเรื่องราวโดยใช้ภูเขาไฟเป็นตัวละคร ซึ่งมีเนื้อเรื่องย่อ ดังนี้

Uku is a lonely volcano lost in the ocean. Inspired by the animals he sees around him, he sings every day a song where he expresses his wish to have someone to "lava". But millions of years go by, and he starts to sink into the ocean, still alone. However, unbeknownst to him, another volcano, Lele, has been growing underwater towards the surface, fueled by the love of his song. Years later, Lele is a tall volcano at the surface of the ocean. However, she is looking in the wrong direction and cannot see the sinking Uku just behind her. She sings Uku's song and Uku, now underwater, hears her sing. It fuels him with so much love that his fire is reanimated and he enters in eruption again. Years later, Uku and Lele are joined together and form a single island as they sing about their happiness.

(The Disney Wiki, n.d.)

เป็นเรื่องราวของภูเขาไฟชื่อว่า อุคู (Uku) ที่อยู่อย่างโดดเดี่ยวในท้องทะเล โดยมีบรรดาสัตว์ทั้งหลายที่อาศัยอยู่รอบ ๆ ทำให้เขาเกิดแรงบันดาลใจที่จะร้องเพลงทุกวัน ซึ่งเป็นเพลงที่สื่อถึงความต้องการที่อยากจะมีลาวา “Lava” ไหลออกมา เขาร้องเพลงปีแล้วปีเล่า จนผ่านไปนับล้านปีเขาก็ยังคงอยู่อย่างโดดเดี่ยว และค่อย ๆ จมลงไปใต้มหาสมุทร และแล้วก็มีภูเขาไฟอีกลูกหนึ่งชื่อว่า ลีลี (Lele) ได้โผล่เหนือผิวมหาสมุทรขึ้นมาซึ่งก่อเกิดด้วยพลังแห่ง

ความรักจากบทเพลงของเขานั่นเอง หลายปีผ่านไป ลีลี ค่อย ๆ เติบโตยกตัวสูงขึ้นเหนือผิวน้ำ แต่ส่วนหน้าของเธอหันไปคนละฝั่งกับ อูคู เธอได้ขับร้องบทเพลงของเขา ขณะที่ อูคู จมอยู่ใต้น้ำได้ยินเสียงเพลงของตนเองที่ขับร้องโดย ลีลี เขาจึงได้รวบรวมพลังแห่งไฟทั้งหมดที่มีเพื่อลุกขึ้นคืนชีพอีกครั้ง ด้วยความพยายามเขาจึงปะทุตัวเองขึ้นได้อีกครั้งหนึ่ง หลายปีผ่านไป อูคูและ ลีลีได้อยู่ร่วมกันและได้ให้กำเนิดเกาะหนึ่งขึ้นซึ่งมาจากบทเพลงแห่งความสุขของทั้งคู่

2.5 ความเป็นแบบฉบับ เรียกว่า “type” เป็นตัวละครที่มีความคงที่ (static) มีพฤติกรรม บุคลิกและลักษณะนิสัยที่ไม่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ ตัวอย่างจากเรื่องสั้น “The Necklace” ประพันธ์โดย กีย็ เดอ โมปัสซังต์ (Guy de Maupassant, 1850–1893) มีเนื้อเรื่องย่อ ดังนี้

Madame Mathilde Loisel has always imagined herself in a high state of aristocracy. The fact that she was born into a lower middle-class family is described as an "error of fate." She marries a low-paid clerk who tries his best to make her happy but has little to give. Through lots of begging at work, her husband is able to get an invitation for the both of them to the Ministry of Education party. Mathilde refuses to go, for she has nothing to wear, and wishes not to be embarrassed.

Her husband is upset to see her displeasure and, using all the money that he was saving to buy a hunting rifle, gives her for 400 francs to use. She goes out and buys a dress, but even with the dress she is not happy, as she is without any jewels to wear with it. The couple does not have much money left, so her husband suggests that she should buy flowers to wear with it. After Mathilde disagrees, he suggests borrowing something from her friend, Madame Jeanne Forestier. She goes to Madame Forestier and picks out her fanciest piece, a huge diamond necklace. She looks at it with covetousness. After attending the party, she discovers that she has lost the necklace. She tries to find a quick way to replace it. She goes to a shop and discovers the price of a similar necklace

to be 40,000 francs, eventually purchasing it for 36,000 francs. The couple has sold everything they owned and must secure loans at high interest rates to pay for the necklace.

Ten years later, while walking along the Champs-Élysées, she suddenly sees Madame Forestier, who barely recognizes her in her dire state. As the women are talking, Mathilde recounts the story of losing and replacing the necklace, and that it was because of Madame Forestier that she has lived so terribly the past ten years. Horrified, Madame Forestier takes Mathilde's hands, explaining that her original necklace was a fake or "made of paste", and was worth nothing more than 500 francs. (Wikipedia, n.d.)

คุณนาย Mathilde Loisel มีความใฝ่ฝันที่จะมีฐานะทางสังคมเทียบเท่ากับผู้ดีทั้งหลาย แต่โชคชะตานำพาให้เธอต้องเกิดมาในชนชั้นระดับกลางและได้แต่งงานกับเสมียนคนหนึ่งที่มีมอบความสุขให้กับเธอได้เพียงเล็กน้อย ด้วยความเป็นคนขยันทำงาน เขาและภรรยาจึงได้รับเชิญให้ไปร่วมงานสังสรรค์ของกระทรวงศึกษาธิการด้วย เขากลับปฏิเสธเนื่องจากไม่มีชุดสวย ๆ ใส่ไปในงาน สามีเขาจึงรู้สึกเศร้าใจและได้เอาเงินที่สะสมไว้ให้กับเธอจำนวน 400 ฟรังก์ เธอได้ไปซื้อชุดแต่ก็ยังไม่พอใจเพราะไม่มีเครื่องประดับ (สร้อยคอ) ทั้งคู่มีเงินเหลือไม่พอ สามีจึงแนะนำให้หาดอกไม้มาประดับแทนแต่เธอไม่เห็นด้วยจึงแนะนำให้ไปเยี่ยม Madame Forestier เพื่อนของเธอก่อน เธอจึงตัดสินใจไปขอยืมสร้อยเพชรอันที่ชอบที่สุดและเกิดความอยากได้ ยิ่งไปกว่านั้นเธอได้ทำหายในวันงานและต้องรีบหาทางมาคืนแทน เมื่อไปที่ร้านพบว่าสร้อยแบบเดียวกันมีราคาถึง 40,000 ฟรังก์ ทั้งคู่จึงต้องขายทุกอย่างที่มีและหากู้ยืมเพื่อซื้อสร้อยคอคืนให้เพื่อน ผ่านไปสิบปีเมื่อเธอเดินไปพบเพื่อนโดยบังเอิญซึ่งเขาจำเธอแทบไม่ได้ที่มีสภาพโทรมมาก เธอจึงทักทายและแสดงความถึงสร้อยคอที่เธอทำของเพื่อนหาย ด้วยเพราะเหตุนี้เธอจึงต้องอยู่อย่างย่ำแย่ เขาจึงจับมือเธอด้วยความตกใจและบอกว่าสร้อยอันนั้นมันเป็นของปลอมและมีค่าแค่ 500 ฟรังก์เอง จะเห็นได้ว่าเรื่องนี้ตัวละครได้รับบทบาทเพียงบทเดียวคือ มีฐานะความเป็นอยู่ที่ลำบากแม้จะเพียรพยายามตั้งใจทำมาหากินผ่านไปสิบปีฐานะความเป็นอยู่ก็ยังไม่ดีขึ้นเหมือนเดิม

สรุปได้ว่า การสร้างตัวละครตามโน้ตส์ คือ ตามทัศนของนักประพันธ์ สามารถสร้างตัวละครให้มีความสมจริง คือพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ความเหนือจริง คือเหนือจริงด้านกายภาพ ความเป็นอุดมคตินิยม คือมีความหลากหลายด้านพฤติกรรมดีชั่ว และความเป็นบุคคลาธิษฐาน คือสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม

การวิเคราะห์และวิจารณ์ตัวละคร

การจะเข้าถึงเนื้อหาและสาระของเรื่องสั้นอย่างแท้จริงได้นั้น ผู้อ่านจะต้องสามารถวิเคราะห์ตัวละครในแง่มุมต่าง ๆ ได้ ตามที่นักวิชาการอย่างเช่น ชูทิพย์ เลหาวิเศษ (2558 : 31-32); ยิวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา (2544 : 129); สุทัศน์ วงศ์กระบาศกร (2550 : 118-119); ธีัญญา สังขพันธ์านนท์ (2539 : 179-180); James, L. M. (2011 : 1-3); Barnet, S., Burto, W. & Cain, W. E., 2008 : 200-201; McKee, R. (1941 : 100-109); Hart, W. M. (1918 : 12-30); Williams, B. C. (1917 : 21-25); และ Swinnerton, F. (n.d.) ได้กล่าวเป็นแนวเดียวกันถึงการพิจารณาแนวทางในการวิเคราะห์และวิจารณ์ตัวละคร สามารถสรุปได้ในประเด็นต่อไปนี้

1. ความเหมือนชีวิตจริง ความจริงในชีวิตมนุษย์เจือด้วยสุขและทุกข์ ซึ่งมนุษย์ทุกคนต้องพบเจอทั้งกับตัวเองและจากคนรอบข้าง ดังนั้นบทบาทของตัวละครที่นักประพันธ์กำหนดขึ้นมานั้นควรมีความคล้ายคลึงกับมนุษย์ทั่ว ๆ ไป ทั้งนี้อาจมีการนำเสนอความเหมือนชีวิตจริง (life-likeness) ได้ในทางตรงหรือทางอ้อม เช่น พฤติกรรม นิสัย ที่สามารถดูได้จากการกระทำการพูดคุย ความนึกคิด หรือดูจากความเป็นคนมีคุณธรรม ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความใจแคบ ความโหดเหี้ยม เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ผู้อ่านสามารถนำมาเป็นประเด็นในการวิจารณ์เรื่องสั้นดังกล่าวได้

2. บทบาทตัวละคร ผู้อ่านต้องตีความและเข้าใจได้ว่าในเรื่องนี้ตัวละครแต่ละตัวได้รับบทบาทอะไร (Characters' role) เช่น เป็นตัวหลัก ตัวรอง ตัวประกอบ เป็นใครมาจากไหน นิสัยใจคอเป็นอย่างไร นักประพันธ์บอกพฤติกรรมและอุปนิสัยของตัวละครโดยใช้วิธีการใด บทบาทของตัวละครแต่ละตัวสามารถสื่ออารมณ์ถึงผู้อ่านได้หรือไม่ มีอะไรที่ทำให้เรารู้สึกเป็นพิเศษกับตัวละครตัวนั้นมีจุดเด่น จุดด้อยตรงไหน

3. การสร้างตัวละคร ผู้อ่านต้องสามารถมองเห็นภาพของการสร้างตัวละครว่านักประพันธ์มีกลวิธีอย่างไร ตัวละครดังกล่าวมีความสมเหตุสมผลกับเรื่องนี้หรือไม่อย่างไร

จะสามารถระบุได้ว่าการสร้างตัวละครแบบใดที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าถึงตัวละครได้มากที่สุด การสร้างตัวละครในแต่ละแบบนี้ ต้องการสะท้อนหรือสื่อถึงอะไร

สรุปได้ว่า การวิเคราะห์และวิจารณ์ตัวละครควรเป็นไปในด้านความเหมือนชีวิตจริง เช่น พฤติกรรม บุคลิก ลักษณะนิสัยและความนึกคิด ด้านบทบาท เช่น มีหน้าที่อะไรในเรื่อง ทำหน้าที่ได้สมกับบทบาทที่ได้รับหรือไม่ และด้านการสร้างตัวละคร เช่น ความสมเหตุสมผลที่ใช้ตัวละครคนเช่นนั้น

บทสรุป

ตัวละคร (characters) ในเรื่องสั้นอาจเป็น มนุษย์ สัตว์ สิ่งของ หรือ บุคลาธิษฐาน ที่สมมุติขึ้นมาเพื่อใช้เป็นตัวแทนในการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งจะมีเพียง 1-2 ตัวเท่านั้น ประกอบด้วย ตัวละครเอก (major character) และตัวละครรอง (minor characters) โดยแบ่งตามบุคลิกลักษณะหรือบทบาทของตัวละครได้ทั้งแบบตรงหรือแบบอ้อมให้มีความสมจริงและสมเหตุสมผลกับเรื่องราวตลอดทั้งเรื่อง นักประพันธ์สามารถสร้างตัวละครตามแบบ พฤติกรรม บุคลิกภาพ หรือตามแบบมโนทัศน์ ได้อย่างมีความสมเหตุสมผลกับเรื่อง ตลอดจน การวิเคราะห์และวิจารณ์ตัวละคร ควรให้ความสำคัญในเรื่องความเหมือนชีวิตจริง บทบาทตัวละครและการสร้างตัวละคร

แบบทดสอบท้ายบทที่ 3

ตัวละคร

คำชี้แจง : จงตอบคำถามต่อไปนี้และอธิบายให้เข้าใจความพอสังเขป

1. คำว่า “ตัวละคร” (Characters) ในเรื่องสั้นมีความหมายว่าอย่างไร
2. ตัวละครมีความสำคัญกับนักประพันธ์เรื่องสั้นอย่างไร
3. ตัวละครแบบ “flat character” และ “stock character” มีลักษณะต่างกันอย่างไร
4. เหตุใดนักประพันธ์เรื่องสั้นปัจจุบันนิยมสร้างตัวละครแบบเหนือจริง “surrealistic”

จงอธิบายพอเข้าใจโดยสังเขป

5. ทำการศึกษาวิเคราะห์และวิจารณ์ตัวละครในเรื่องสั้น “The Monkey’s Paw” โดย วิลเลียม ไวมาร์ค เจค็อบส์ (William Wyndham Jacobs) ว่าเป็นอย่างไร