

บทที่ 5

การสนทนา

ความนำ

การสนทนาเป็นองค์ประกอบอีกประการหนึ่งที่ถูกใช้ในงานวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี นักประพันธ์จะนำเสนอเรื่องราวได้ด้วยการใช้วิธีการบรรยาย การพรรณนา หรือการพูดคุยโต้ตอบระหว่างตัวละคร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จัดว่าเป็นการสนทนาทั้งสิ้น การสนทนาใช้เพื่อสร้างความมีชีวิตของตัวละครและความเข้าถึงอารมณ์ร่วมของผู้อ่าน กลวิธีในการเดินเรื่องสามารถใช้ได้ทั้งแบบบรรยายหรือแบบการสนทนาตลอดทั้งเรื่องหรือใช้แบบผสมผสานกันไป ดังนั้นการสนทนาจึงเป็นองค์ประกอบขององค์ประกอบพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้สำหรับการประพันธ์งานวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี

ความหมายของการสนทนา

คำว่า บทสนทนา หรือ การสนทนา ในเรื่องสั้น เรียกว่า “dialogue” มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก คือ “dialectic” แยกออกเป็น “dai” หมายถึง “ทะลุ/ผ่าน” (through) และคำว่า “logos” หมายถึง “คำพูด” (speech) และในภาษาลาตินเขียนเป็น dialogus (Oxford living dictionary, n.d.) สำหรับ The Writer’s Dictionary (n.d.) ได้แยกความหมายออกเป็น “di” หมายถึง “two” (สอง) และคำว่า “log” หมายถึง “speak” (พูด) ดังนั้นคำว่า “dialogue” ในงานวรรณกรรมจึงแปลว่า “การแปลงเสียงออกมาเพื่อการสื่อสารระหว่างตัวละคร” (Quinn, 2006 : 118)

นักปรัชญาชาวกรีกโบราณ โสกราตีส (Socrates, 470–399 B.C.) เป็นผู้แรกที่ริเริ่มนำเอาการสนทนาที่มีรูปแบบเป็นการถกเถียงกันมาใช้ในการแสวงหาองค์ความรู้ซึ่งเรียกว่า “กระบวนการวิภาษวิธี” (dialectic) ในยุคนั้นเป็นการนำมาใช้เพื่อโต้ตอบกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีมุมมองต่างกันด้วยเหตุผลเป็นตัวชี้นำ จากนั้นเพลโต (Plato, 427–347 B.C.) ผู้เป็นลูกศิษย์

ได้นำรูปแบบดังกล่าวมาขยายผลจนเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายสืบมาและเป็นที่รู้จักกันในชื่อว่า “Socratic Method” (Quinn, 2006 : 118; Literary Devices Editors, n.d.)

นักวรรณกรรมได้นำหลักการสนทนาดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ตั้งแต่สมัยวรรณคดีคลาสสิก (classical era) เนื่องจากทำให้งานวรรณกรรมสนุกมีชีวิตชีวา และช่วยเสริมให้เรื่องราวให้มีความโดดเด่นขึ้นอย่างมาก ในทางวรรณกรรมแล้วนักประพันธ์นำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบของการสื่อสารกันระหว่างตัวละครสองคนหรือสามคนขึ้นไป บางครั้งก็อยู่ในรูปเครื่องหมายอัฒประกาศหรือเครื่องหมายจุลภาค (quotation marks or tags comma) หรือไม่มีเครื่องหมายใด ๆ ในกรณีที่ผู้เล่าเรื่องกับตัวละครนั้นเป็นคนเดียวกัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการแสดงถึงการสนทนาโต้ตอบ หรือแสดงความคิดเห็นที่เจาะจงของตัวละครที่กำลังมีปฏิสัมพันธ์กับใคร (Evans, 2015 : 1; Hynes, 2014 : 48–49; Turco, 1989 : 15–17; Literary Terms, n.d.) และเพื่อผูกตัวละครในเรื่องให้สามารถเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับงานประพันธ์ชิ้นนั้น การสนทนาอาจอยู่ในรูปแบบข้อความแบบการสนทนาหรือเป็นแบบการเขียนที่เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลในเรื่องใดเรื่องหนึ่งระหว่างภายในกลุ่มหรือระหว่างสองคน แต่ส่วนใหญ่แล้วการสนทนาพบได้ในงานวรรณกรรมประเภทร้อยแก้วและพบได้บ้างในบทกวีบางเรื่อง

สรุปได้ว่า คำว่า “dialogue” หมายถึงการบอกเล่าเรื่องราวและสื่อสารกันของตัวละครที่นำมาใช้ในงานวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดี (fiction) มีทั้งที่เป็นประโยคสื่อสาร (conversation) ข้อความบรรยาย (narrative) การพูดคุยโต้ตอบกัน (interaction) ระหว่างผู้เล่าเรื่องกับผู้อ่าน (narrators and audience) ระหว่างตัวละคร (characters) ในท้องเรื่องหรือตัวละครพูดคุยกับตนเอง (monologue)

ความสำคัญของการสนทนา

ยุคกรีกโบราณ การละครและหลักปรัชญามีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกันอย่างใกล้ชิด การแสดงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องตลกหรือเรื่องโศกนาฏกรรมจะได้รับการนำเสนอผ่านแนวคิดทางศาสนาและปรัชญาโดยใช้รูปแบบการแต่งแบบการสนทนาทั้งสิ้น (Literary Terms, n.d.) ตัวอย่างเช่น งานวรรณกรรมศักดิ์สิทธิ์ของชาวฮินดูเรื่อง “ภควัทคีตา” (The Bhagavad Gita) ได้ใช้รูปแบบการนำเสนอด้วยการสนทนาโต้ตอบกัน (dialogue) ระหว่างพระอรชุน (ฝ่ายถาม) กับพระกฤษณะ (ฝ่ายตอบ) (Sarma, 2008 : 2–3) นอกจากนี้งานประพันธ์ที่เป็นบทเพลงยังนิยมใช้การสนทนาประกอบเนื้อหา โดยเฉพาะเนื้อเพลงแนวป๊อป (pop) มักจะมีบางช่วงบาง

ตอนที่ เป็นบทพูดแทรกขึ้นมา จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าได้มีการนำการสนทนามาใช้ในรูปแบบที่หลากหลายและเป็นรูปแบบหนึ่ง ที่ช่วยให้การถ่ายทอดเรื่องราวและเนื้อหาของงานวรรณกรรมนั้นให้มีชีวิตชีวาและเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

การสนทนาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะสามารถช่วยเสริมให้การเล่าเรื่องมีความต่อเนื่อง นักประพันธ์อาจใส่คำพูดของตัวละครที่สื่อถึงอารมณ์ต่าง ๆ ลงไปเพื่อให้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น เพื่อช่วยให้ผู้อ่านสามารถเดาสถานการณ์ได้ดีขึ้น (จินดา ดวงจินดา, 2526 : 52) การสนทนาไม่เป็นที่นิยมสำหรับบทกวีมากนักแต่ก็พบอยู่บ้าง สำหรับงานบันเทิงคดีประเภทเรื่องสั้น การสนทนาจะมีบทบาทอย่างมากเนื่องจากเป็นวิธีเดียวที่จะทำให้ตัวละครได้แสดงบทบาทอย่างแท้จริงและเป็นวิธีที่ดีที่สุดสำหรับตัวละครที่จะได้แสดงออกถึงซึ่งความมีตัวตนของตนเองในเรื่องราวดังกล่าว (James, 2011 : 28; Williams, 1917 : 191; Grabo, 1913 : 190-195) และเป็นการเน้นให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครในเนื้อเรื่องกับผู้อ่าน นอกจากนี้ยังเป็นการช่วยเตรียมฉากเปิดเรื่อง (exposition) ให้สามารถนำเข้าไปสู่โครงเรื่อง (plot) ได้อย่างน่าสนใจ การสนทนานั้นสามารถนำไปใช้ได้อย่างหลากหลายบริบท ไม่ทำให้อ่านเกิดความเสียหายแต่ประการใด (Amend, 2003 : 44-45; Coles, n.d.) การสอดแทรกการสนทนาลงไปในเรื่องย่อแก้วทำให้เนื้อหาดูมีความเพราะพริ้งขึ้น และเป็นได้ยิ่งกว่าบทร้อยแก้วทั่วไป การสนทนาจึงสามารถช่วยเพิ่มพัฒนาการหรือจุดไปข้างหน้า ข้อคิด และองค์ประกอบอื่น ๆ ของตัวละครในการบรรยายเรื่องได้ดียิ่งขึ้น (นพมาศ แวงหงส์, 2558 : 13; Joseph, 1924 : 112) โดยปกติแล้วการสนทนานิยมใช้ในลักษณะตัวละครได้พูดคุยโต้ตอบกัน ซึ่งทำให้ตัวละครมีความสมจริงและใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์มากขึ้น ดังนั้นความสามารถในการใช้การสนทนาได้ดีนั้นนับว่าเป็นพรสวรรค์อย่างหนึ่งของนักประพันธ์ นอกจากนี้การสนทนายังมีส่วนช่วยให้การวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ มีความง่ายขึ้น อย่างเช่น เนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก ปม ปัญหา จุดคลี่คลายของปัญหา แนวคิด เป็นต้น เนื่องจากผู้อ่านต้องการที่จะได้ยืมตัวละครพูดคุยจริง ๆ มากกว่าการได้ยินจากผู้เล่าเรื่องเพียงฝ่ายเดียว และยังช่วยกระตุ้นความใคร่รู้ให้กับผู้อ่านได้อีกด้วย (Esenwen, 1909 : 243-245; Breckinridge, n.d.)

สรุปได้ว่า การสนทนามีความสำคัญที่จะช่วยให้การเดินทางเรื่องมีความต่อเนื่อง ตัวละครสามารถสื่ออารมณ์ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้ตัวละครมีตัวตนได้อย่างชัดเจน มีความสมจริงและใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์ ทำให้เห็นความสัมพันธ์กันของตัวละครกับเนื้อเรื่องและกับผู้อ่าน ยังทำให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อยากเห็นและเดาสถานการณ์ได้ดีขึ้น ช่วยเตรียมการเปิด

ฉากของเรื่องให้นำเข้าสู่เนื้อหาได้ ทำให้เนื้อหาน่าสนใจมากขึ้น ช่วยให้สามารถเพิ่มองค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่องได้ และสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบเหล่านั้นได้ดียิ่งขึ้น

จุดมุ่งหมายของการสนทนา

การสนทนาไม่ควรเป็นคำพูดที่ไม่ได้สื่ออะไรเลยหรือไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องและตัวละคร การสนทนาจะต้องมีจุดมุ่งหมายหรือทำหน้าที่อย่างใดอย่างหนึ่งในเรื่อง สำหรับจุดประสงค์ในการใช้การสนทนานั้น ตามที่นักวิชาการ อย่างเช่น สุทัศน์ วงศ์กระบาศถาวร (2550 : 121-123); ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา (2544 : 131); กุหลาบ มลลิกะมาส (2543 : 115); จินดา ดวงจินดา (2526 : 52); Hynes, J. (2014 : 46); Childs, P. & Fowler, R. (2006 : 148-150); Kempton, G., 2004 :4-165; Joseph, M. (1924 : 112-125); Coles, William H. (n.d.); Kernan, J. (n.d.); และ Murphy, D. (n.d.) กล่าวเป็นแนวเดียวกันถึงเหตุผลในการใช้บทสนทนาสามารถสรุปได้ดังนี้ คือ

1. เพื่อช่วยให้โครงเรื่องมีพัฒนาการและมีความรัดกุม การสนทนากันของตัวละครทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างมีพัฒนาการ คือ ผู้อ่านจะเห็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์มีการเคลื่อนไหวจากจุดเริ่มต้นไปสู่ตอนกลางและจุดจบ ดังนั้นการใช้การสนทนาจึงทำให้ตัวละครเกิดปฏิกริยาต่อกันและยังทำให้ตัวละครหลักต้องกระทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปสู่จุดจบ

2. เพื่อช่วยให้เรื่องมีความสมจริง การสนทนาจะทำให้ผู้อ่านได้เห็นว่าเกิดอะไรขึ้นเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์มิใช่เป็นการเล่าต่อ ทำให้เรื่องราวและตัวละครมีชีวิตชีวา การใช้การสนทนาจึงเป็นเครื่องมือที่จะดึงความสนใจของผู้อ่านได้อย่างรวดเร็ว ผู้อ่านได้สนุกกับการมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์และสรุปเรื่องราวต่าง ๆ ได้

3. เพื่อช่วยให้เห็นความขัดแย้งของตัวละครมีความเด่นชัดขึ้น การพูดคุยกันทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงอารมณ์ ความนึกคิดของตัวละครที่กำลังอยู่ในอารมณ์แบบใด การใช้คำที่ไม่เป็นมิตรและกำลังรุกรานย่อมแสดงให้เห็นว่าตัวละครกำลังเกิดความขัดแย้งกัน

4. เพื่อช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นน้ำเสียงหรือเนื้อหาในการสนทนาจะสื่อให้ผู้อ่านได้รับรู้เกี่ยวกับลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมส่วนตัวของตัวละครได้เป็นอย่างดี คำพูดที่สุภาพนุ่มนวลแสดงถึงความเป็นคนใจเย็น หรือคำพูดที่ก้าวร้าวรุนแรง สื่อถึง

ความเป็นคนโหดร้ายไม่ยอมคนและโกรธง่าย และยังทำให้ผู้อ่านได้ทราบถึงความสัมพันธ์กันของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องได้เป็นอย่างดี

5. เพื่อแสดงภูมิหลังตัวละคร การใช้การสนทนายังทำให้ผู้อ่านได้ทราบถึงภูมิหลังของตัวละครเพิ่มเติมได้เช่นกัน และด้วยความที่เรื่องสั้นมีข้อจำกัดด้านปมปัญหาหรือโครงเรื่องที่ ต้องมีแค่เรื่องเดียว จึงทำให้นักประพันธ์หันมาใช้วิธีนำเสนอเนื้อหาบางประเด็นที่จำเป็นโดยทางอ้อม คือ ผ่านการพูดคุยในบางช่วงบางตอน ทำให้ผู้อ่านได้ทราบข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น โดยการตีความจากเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่

6. เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์และฉาก การสนทนายังสามารถทำให้ผู้อ่านเห็นภาพของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดได้ชัดเจนมากขึ้น และสามารถรับรู้ได้ว่าใครทำอะไรที่ไหน เมื่อไหร่ กับใครและอย่างไร

7. เพื่อช่วยให้เข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น เรื่องสั้นนิยมใช้การเล่าเรื่องจากมุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลาย บางครั้งจะมีผู้บรรยายการสนทนาของตัวละครที่สามารถทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี ไม่จำเป็นต้องอ่านสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องได้บรรยายทุกขั้นตอน ดังนั้นการใช้การสนทนาจึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยประหยัดเวลาและทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น

8. เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้อ่าน นักประพันธ์นิยมใช้การสนทนาในการกระตุ้นให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วม เช่น การสนทนาที่เป็นปมปริศนา ข้อขัดแย้ง ความสับสน การแก้ปัญหา เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะช่วยทำให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อยากเห็นถึงผลท้ายสุดจะลงเอยอย่างไร ตัวละครจะใช้วิธีการแบบใดเพื่อไขปมปัญหาเหล่านั้น

9. เพื่อแสดงแนวคิดหรือแก่นของเรื่อง มีเรื่องสั้นจำนวนไม่น้อยที่ซ่อนข้อคิดหรือคติธรรมไว้ในการสนทนาของตัวละคร ถือว่าเป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่ทำให้เกิดความท้าทายกับผู้อ่าน หากมีการเสนอแนะลงไปแบบตรง ๆ อาจทำให้งานประพันธ์ดังกล่าวไม่มีความน่าสนใจเท่าที่ควรที่เฉลยสิ่งต่าง ๆ ไว้ ดังนั้นการซ่อนแนวคิดไว้ในการสนทนาจึงเป็นเรื่องที่ไม่ลืกลับจนเกินไปสำหรับผู้อ่านที่จะค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการสนทนา คือ เป็นการช่วยให้โครงเรื่องมีพัฒนาการ มีการรู้ตไปข้างหน้าของเรื่อง มีความสมจริง เห็นบทบาทและภูมิหลังของตัวละครในด้านต่าง ๆ เด่นชัด รู้จักและเข้าใจเรื่องราว บุคลิกภาพและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน ทำให้เกิดความน่าสนใจและได้ข้อคิดจากการสนทนา

ประเภทของการสนทนา

นักประพันธ์สามารถใช้รูปแบบการสนทนาแบบใดแบบหนึ่งตลอดทั้งเรื่องหรือผสมผสานกันไป หรือนำมาสอดแทรกลงในผลงานช่วงใดช่วงหนึ่งสุดแต่แต่จะเห็นสมควร มิได้มีข้อกำหนดแต่ประการใด การใช้การสนทนาหรือการสื่อสารโต้ตอบ เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ สามารถจำแนกออกได้ ดังนี้

1. แบ่งตามการสนทนาของตัวละคร บทสนทนาหรือการสื่อสารของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องหรืออาจไม่ปรากฏ สามารถจำแนกออกเป็น 2 แบบด้วยกัน คือ

1.1 การสนทนาจากภายใน เรียกว่า “interior dialogue” เป็นเสียงจากความคิดที่เกิดขึ้นภายในของตัวละคร (inner voice) แต่ไม่ได้เปล่งเสียงออกมาเป็นคำพูดให้ได้ยิน บทบาทของตัวละครที่ใช้การสนทนาภายในแบบนี้จัดอยู่ในมุมมองการเล่าเรื่องแบบกระแสสำนึก (stream of consciousness) หรือแบบการพูดคนเดียว (dramatic monologue) (Sisakht, 2014 : 182; Quinn, 2006 : 217; Breckinridge, n.d) เช่น ตัวละครอาจเกิดความนึกคิดในบางสิ่งบางอย่างภายในใจโดยที่ไม่ได้เปล่งเสียงออกมา เมื่อเกิดความลังเลสงสัยอาจพูดคุยกับตนเองเพื่อหาคำตอบเบื้องต้นหรือตั้งข้อสมมุติฐานภายในใจ หรือเมื่อเผชิญกับปัญหาบางสิ่งบางอย่างที่ทำให้เกิดอารมณ์เศร้าไม่กล้าพูดคุยกับใคร ตัวละครอาจหลีกเลี่ยงไปอยู่ในที่เงียบ ๆ และปลอบตัวเอง เป็นต้น (Hobsbaum, 1979 : 233–234 และ Sessions, 1947 : 503–516) อย่างไรก็ตาม การสื่อสารภายในเหล่านี้จะต้องเกิดขึ้นจากความคิดของตัวละครตัวนั้นคิดเองเท่านั้น ไม่ใช่เกิดจากความคิดของผู้เล่าเรื่อง เว้นเสียแต่ว่าผู้เล่าเรื่องกับตัวละครที่คิดนั้นเป็นคนเดียวกัน นอกจากนี้เรื่องสั้นแบบ “interior monologue” เป็นการนำเสนอเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ให้ตัวละครอยู่ในสภาพที่ต้องพูดคุยรำพึงรำพันอยู่กับตนเองตั้งแต่ต้นจนจบ จัดอยู่ในส่วนหนึ่งของ internal dialogue เช่นเดียวกัน (Evans, 2015 : 153)

การใช้ interior dialogue เป็นการเปิดเผยแง่มุมต่าง ๆ ของตัวละครได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงตัวละครจนเกิดความใกล้ชิดและเป็นส่วนหนึ่งกับตัวละครตัวนั้น ทำให้รู้ว่าตัวละครต้องการอะไร แรงจูงใจคืออะไร แท้จริงแล้วเขาคิดและรู้สึกอย่างไร สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสิ่งที่ซ่อนอยู่ภายในจิตของตัวละคร เพราะสิ่งเหล่านี้ไม่มีปรากฏอยู่ในการพรรณนาทั่วไป และยังสามารถทำให้เห็นถึงตัวตนที่แท้จริงของตัวละคร เช่น ลักษณะนิสัย พฤติกรรม อารมณ์ลึก ๆ ภายใน และทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องต้องการสื่อ เช่น เมื่อตัวละครต้องเผชิญกับเหตุการณ์อันเลวร้ายหรือความทุกข์ทรมาน เช่น ภัยสงคราม ทำให้

ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงความเจ็บปวด ความสูญเสีย ความหวาดกลัว ของตัวละครเหล่านั้นและยังเข้าใจได้ว่าผู้เล่าเรื่องต้องการจะบอกอะไรกับผู้อ่าน นอกจากนี้การใช้ internal dialogue ยังมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นข้อขัดแย้งที่อาจเกิดกับตัวละคร อาจมีข้อขัดแย้งบางอย่างที่ตัวละครไม่แสดงออกทางการกระทำหรือการพูดคุยกับผู้อื่นได้ ก็จะแสดงออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัดด้วยการเผยออกมาทางความคิดของตัวละครนี้เอง

สำหรับข้อความหรือประโยคที่เป็น interior dialogue ที่เป็นเสียงแห่งความคิดของตัวละครมักจะนิยมเขียนให้อยู่ในเครื่องหมายอัญประกาศหรือจุลภาคหากไม่ใช่เครื่องหมายเหล่านี้อาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจว่าไม่ใช่เป็นประโยคคำพูดได้ (Turco, 1989 : 15-19) เพื่อให้ถ่ายทอดการสังเกตและเข้าใจการใช้ภาษาที่ทำให้ระบุได้ว่า ข้อความลักษณะอย่างไรจึงถือว่าเป็น interior dialogue ดังนั้น พรังก์ (Prunk, n.d.) ได้แบ่งการสนทนาภายในออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

1.1.1 การสนทนาภายในแบบตรง

การสนทนาภายในแบบตรง เรียกว่า “direct interior dialogue” คือ มีลักษณะเป็นการนำเสนอความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่ถ่ายทอดออกมาแบบตรง ๆ นั่นคือตัวละครเป็นคนพูดออกมาด้วยตนเอง (Frey, 1987 : 123-125) ประโยคหรือข้อความเหล่านั้นนักประพันธ์สามารถใช้มุมมองการเล่าเรื่องได้ทั้งแบบ first-person point of view หรือ third-person point of view และยังสามารถใช้ tense ใด ๆ ก็ได้ แต่ประโยคที่ตัวละครคิดขึ้นมาภายในใจนั้นไม่ควรเขียนเป็น past tense และอาจเขียนเป็นตัวเอียง (italics) หรือไม้ก็ได้ ทั้งนี้เพื่อให้สื่อใจความและทำให้ผู้อ่านรับรู้ได้ว่าความนึกคิดดังกล่าวเป็นของตัวละครตัวนั้นจริง ๆ ไม่ใช่คนผู้อื่นคิดแทน ตัวอย่างเช่นจากเรื่องสั้น “Rip Van Winkle” โดย วอชิงตัน เฮอร์วิง (Washington Irving, 1783-1859) ดังข้อความต่อไปนี้

“...As Rip rose to walk, he found himself stiff in the joints, and wanting in his usual activity. *“These mountain beds do not agree with me,”* thought Rip; *“and if this frolic should lay me up with a fit of the rheumatism, I shall have a blessed time with Dame Van Winkle...”* (Smith, 1916 : 55-56)

จากตัวอย่างประโยคจะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่อง ตัวละครหลักไม่ใช่เป็นผู้บรรยายเรื่องราวของตนเองแต่ในส่วนของการนำเสนอความคิดของตัวละครจะใช้ “first-person point of view” ใช้ตัวอักษรเรียงเป็นประโยค “present tense” และมีเครื่องหมายัญประกาศและจุลภาค เป็นการสนทนากับตัวเองของตัวละครไม่ใช่ผู้เล่าเรื่องนำมาพูด

1.1.2 การสนทนาภายในแบบอ้อม

การสนทนาแบบนี้เรียกว่า “indirect interior dialogue” คือ เป็นลักษณะการนำเสนอความรู้สึกนึกคิดของตัวละครแบบอ้อม ตัวละครไม่ได้พูดออกมาจากปากของตนเองแบบตรง ๆ (Amend, 2003 : 49; Frey, 1987 : 124-125) อาจเป็นผู้เล่าเรื่องหรือตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นคนพูดแทน ประโยคหรือข้อความที่เขียนนั้นนิยมแต่งเป็น “third-person point of view” โดยใช้ “past tense” ไม่นิยมเขียนเป็นตัวเรียง นอกจากนี้ยังมีข้อยกเว้นหากตลอดทั้งเรื่องนำเสนอแบบ “first-person point of view” และใช้ “present tense” ในส่วนของประโยคที่เป็นความนึกคิดของตัวละครยังคงใช้ “past tense” การนำเสนอการสนทนาของตัวละครแบบอ้อมนี้จะทำให้ผู้อ่านรู้สึกไม่ค่อยสนิทกับตัวละครเท่าไรนัก แต่ยังสามารถเข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้เป็นอย่างดี วิธีแต่งการสนทนาแบบอ้อมนี้มีด้วยกันหลายแบบ เช่น จากเรื่อง “A Blackjack Bargainer” โดย โอลิเวีย เฮนรี่ (Olivia Henry, 1862-1910) ซึ่งสามารถนำประโยคการสนทนาดังกล่าวมาเขียนเป็นการสนทนาแบบอ้อมได้ดังนี้

...“One more chance -- he was saying to himself -- if he had one more stake at the game, he thought he could win, but he had nothing left to sell, and his credit was more than exhausted.”... (Williams, 1919 : 164)

เป็นประโยคเดิมที่ใช้การสนทนาแบบอ้อมซึ่งใช้ third-person point of view ไม่ใช่ตัวอักษรเรียง เป็น past tense และมีเครื่องหมายจุลภาค

...“One more chance, he was saying to himself. If he had one more stake at the game. He could win but he had nothing left to sell. Although his credit was more than exhausted.”...

สามารถนำมาแต่งเป็นประโยคสนทนาแบบอ้อมเพิ่มเติมได้อีกแบบหนึ่ง ซึ่งยังคงใช้ third-person point of view ไม่ใช่ตัวเอียง เป็น past tense และไม่มีเครื่องหมายจุลภาค

จากตัวอย่างการใช้ indirect interior dialogue มีหลายแบบ ผู้อ่านต้องสังเกตเพื่อให้จับประเด็นการใช้การสนทนาแบบอ้อมได้ บางครั้งอาจทำให้สับสนได้ระหว่างเสียงแห่งความคิดของผู้บรรยายเรื่องหรือของตัวละครเอง จากตัวอย่างทั้งสองประโยคเป็นประโยคนึกคิดที่ไม่ใช่เป็นของตัวละครนั้น ๆ แต่เป็นของผู้เล่าเรื่องที่น่ามาบรรยายว่าตัวละครตัวนั้นตัวนี้คิดอย่างนั้นอย่างนี้อีกทอดหนึ่ง

1.1.3 หลักการใช้การสนทนาภายใน

การสนทนาแบบภายใน (interior dialogue) มีความสำคัญและจำเป็นที่ต้องใช้ในเรื่องหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วง นักประพันธ์สามารถไล่ลงไปเหตุการณ์ช่วงใดช่วงหนึ่งตามความจำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ พริงค์ (Prunk, n.d.) ได้เสนอลักษณะการใช้การสนทนาภายในสรุปได้ ดังนี้

1) เพื่อแสดงถึงอารมณ์ด้านที่อ่อนไหวของตัวละคร ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่นักประพันธ์ควรให้ตัวละครหลักได้แสดงอารมณ์ที่เปราะบางออกมาบ้าง เพื่อให้ผู้อ่านได้รู้สึกเอาใจช่วยและทำให้รู้สึกว่าการใดตัวละครถึงเป็นเช่นนี้ การใช้ “interior dialogue” จะเผยให้ผู้อ่านได้รับรู้และเข้าถึงอารมณ์และความนึกคิดที่อยู่ลึกลงไปภายในจิตของตัวละคร เช่น สิ่งที่เป็นความหวาดกลัว ความเศร้าโศกเสียใจ ความหดหู่ ความปรารถนา ความฝัน ความกล้าหาญ ความแข็งแกร่งแห่งจิตวิญญาณ เหล่านี้มักจะถูกนำเสนอในรูปแบบของ “interior dialogue” ทั้งสิ้น

2) เพื่อเน้นความสำคัญของตัวละคร การยอมให้ตัวละครได้เผยความนึกคิดภายในของตนเองออกมานั้นเป็นการให้ผู้อ่านเข้าถึงความในใจเช่นกัน ผู้อ่านรู้สึกสัมผัสได้ถึงอารมณ์และตัวตนของตัวละครตัวนั้นมากขึ้น และได้รับรู้ว่าตัวละครกำลังคิดอะไรอยู่ ซึ่งจะช่วยให้ตัวละครตัวนั้นเด่นขึ้นมา

3) เพื่อแสดงให้เห็นถึงแรงจูงใจของตัวละครในเรื่อง ไม่ว่าจะ เป็น นวนิยาย เรื่องสั้นหรือเรื่องเล่าอื่น ๆ เหตุผลหลักในการติดตามอ่านตั้งแต่ต้นจนจบก็คือความอยากรู้อยากเห็นของผู้อ่านและเกิดคำถามต่อตัวละครหรือเหตุการณ์ ไม่ว่าจะ เป็นด้านบทบาท การกระทำ พฤติกรรมหรือแรงจูงใจต่าง ๆ ความโกรธ ความอิจฉา ความแค้น ความรัก ล้วนเป็นสิ่งที่ผู้อ่านเกิดคำถามขึ้นและอยากติดตามเพื่อหาคำตอบ สิ่งเหล่านี้สามารถเข้าถึงได้

จากความคิดที่อยู่ลึกกลงไปภายในใจของตัวละครที่แสดงออกมาในรูปแบบการสนทนาภายในนี้เอง

4) เพื่อแสดงถึงพัฒนาการของตัวละคร บันทึกลงคดีทุกประเภทล้วนมีโครงเรื่องแบบโค้ง (arc) คือ มีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้นไปตามลำดับของเรื่อง ตัวละครจะไม่มีความคิดเดิมตั้งแต่ต้นจนจบ เหตุการณ์หรือปมปัญหาที่เผชิญจะทำให้ตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไม่ว่าจะในทางบวกหรือทางลบก็ต้องเรียนรู้บางอย่าง การแสดงออกถึงซึ่งความนึกคิดที่ตนเองได้เผชิญต่อผู้อ่านจะทำให้เข้าใจตัวละครตัวนั้นมากยิ่งขึ้น

5) เพื่อแสดงให้เห็นความจริง ความนึกคิดส่วนลึกที่แท้จริงของตัวละคร หลักอาจะมีด้านที่มีดีและเจ็บปวดมาก ซึ่งยากแก่การบอกให้ตัวละครอื่นได้รู้หรือไม่มีคนที่เข้าใจได้หรือแม้กระทั่งการขัดแย้งกับตัวเอง เหตุการณ์เหล่านี้มักประพันธ์นิยมใช้การสนทนาภายในมากกว่าเพื่อให้ตัวละครรู้สึกมีความเชื่อใจผู้อ่านมากกว่า

6) เพื่อแยกความแตกต่างระหว่างตัวละครออกจากกัน หากว่ามุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) มีตัวละครหลายตัว การที่จะแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัวได้นั้นต้องให้ตัวละครได้แสดงออกผ่านทางบทบาท คำพูด ความคิด ความแตกต่างทางภาษา การเลือกใช้คำและรูปแบบการสนทนาภายในสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจตัวละครเหล่านั้นว่าเป็นอย่างไร

7) เพื่อสื่ออารมณ์หรือน้ำเสียง การใช้เสียงในการสนทนาเพื่อกลบเกลื่อนอารมณ์ต่าง ๆ เช่น อยู่ในอารมณ์เศร้าโศกกลับใช้น้ำเสียงที่สดใส ร่าเริง อยู่ในสถานการณ์ตึงเครียดหรือน่ากลัว ตัวละครกลับหัวเราะ การแสดงอารมณ์เช่นนี้นิยมถ่ายทอดออกมาเป็นการสนทนาภายใน

8) เพื่อให้เรื่องเดินได้ช้าลง การดำเนินเรื่องโดยปล่อยให้ตัวละครได้มีบทที่จะได้สนทนากัน นอกจากจะทำให้เรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตามแล้วยังทำให้เนื้อเรื่องเหมือนค่อย ๆ ดำเนินไป ทำให้ผู้อ่านได้มีเวลาสำรวจสิ่งต่าง ๆ โดยรอบ เช่น ฉาก เหตุการณ์ ปมปัญหา เป็นต้น

1.2 การสนทนากับบุคคลภายนอก

การสนทนากับบุคคลภายนอก เรียกว่า “exterior dialogue” การสนทนากับบุคคลภายนอกเป็นการสนทนาที่เป็นการเปล่งเสียงออกมา เพื่อเป็นการโต้ตอบ สอบถาม แสดงความคิดเห็น หรือบอกกล่าวจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งกับตัวละครอื่นในเรื่องให้ได้ยิน

และเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบกลับอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างกันเช่นกัน (Hynes, 2014 : 52-53; Williams, 1917 : 192) ซึ่งการสนทนาของตัวละครแบบภายนอกนี้ได้ถูกนำมาใช้ในงานบันเทิงคดีเกือบทุกประเภท ตามที่ ไชมอน คริสติน (Simon Kristin, Video Clip, n.d.) กล่าวไว้ สามารถสรุปแบ่งออกได้ 2 ประเภทดังนี้

1.2.1 การสนทนากับบุคคลภายนอกแบบตรง

การสนทนากับบุคคลภายนอกแบบตรง เรียกว่า “direct exterior dialogue” คือ เป็นการสนทนาพูดคุยโต้ตอบกันของตัวละครแบบตรง ๆ เป็นคำพูดที่ตัวละครตัวนั้นสื่อสารออกมาเป็นน้ำเสียงด้วยตนเองไม่ใช่เป็นคำพูดของผู้เล่าเรื่องหรือตัวละครอื่นนำมาพูดต่อ การใช้ “direct exterior dialogue” นั้นสามารถสร้างความเป็นกันเองและรู้สึกมีความใกล้ชิดกับตัวละครมากกว่า เพราะว่าผู้อ่านจะรู้สึกว่าเป็นคำพูดหรือเป็นการสนทนาโต้ตอบที่ออกมาจากปากของตัวละครตัวนั้นจริง ๆ ผู้อ่านเกิดความเชื่อมั่น สัมผัสได้ถึงความมีตัวตนอยู่จริงของตัวละคร และรู้สึกว่าการกำลังคอยสังเกตการณ์อยู่ข้างตัวละครดังกล่าว ซึ่งจะเป็นการโน้มน้าวให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อยากเห็นและติดตามเรื่องราวไปจนจบ การใช้การสนทนาด้วยวิธีนี้สามารถใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบใดก็ได้ แต่ประโยคการสนทนาพูดคุยจะต้องใช้ “first-person” เท่านั้น ตัวอย่างเช่นเรื่องสั้น “The Last Tea” โดย โดโรธี พาร์กเกอร์ (Dorothy Parker, 1893-1967) ดังนี้

The young man in the chocolate-brown suit sat down at the table, where the girl with the artificial camellia had been sitting for forty minutes.

"Guess I must be late," he said. "Sorry you been waiting."

"Oh, goodness!" she said. "I just got here myself, just about a second ago. I simply went ahead and ordered because I was dying for a cup of tea. I was late, myself. I haven't been here more than a minute."

"That's good," he said. "Hey, hey, easy on the sugar — one lump is fair enough. And take away those cakes. Terrible! Do I feel terrible!"

"Ah," she said, "you do? Ah. Whadda matter?"

"Oh, I'm ruined," he said. "I'm in terrible shape." (Adams, 1942 : 323)

จากตัวอย่างการสนทนาจะเห็นได้ว่า ผู้เล่าเรื่องได้เกริ่นนำเหตุการณ์ก่อนการสนทนาของชายหญิงคู่หนึ่ง ซึ่งไม่ปรากฏแน่ชัดว่าผู้เล่าเรื่องเป็นใครแต่บรรยายการสนทนา โดยใช้ประโยคที่ตัวละครพูดด้วยตนเอง

และอีกตัวอย่างหนึ่งจากเรื่อง "The Scarlet Ibis" ที่ประพันธ์โดย เจมส์ เฮิร์สต์ (James Hurst, 1922–2013) ดังนี้

...“So I dragged him across the cotton field to share the beauty of Old Woman Swamp.

I lifted him out and sat him down in the soft grass. He began to cry.

"What's the matter?"

"It's so pretty, Brother, so pretty."

After that, Doodle and I often went down to Old Woman Swamp”...

(Holt, Rinehart and Winston, 2003 : 171)

จากตัวอย่างการสนทนาที่ผู้เล่าเรื่องและตัวละครหลักเป็นคนเดียวกัน ซึ่งเป็น การพูดคุยกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง นักประพันธ์ไม่ใช่เครื่องหมายแท็กการสนทนา (dialogue tags) เช่น she/he asked, she/he said ต่อท้ายคำพูด เนื่องจากว่าตัวละครกับผู้เล่าเรื่องเป็นคน เดียวกัน ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใส่มา ผู้อ่านสามารถตีความได้ว่าใครเป็นคนพูด

1.2.2 การสนทนากับบุคคลภายนอกแบบอ้อม

การสนทนากับบุคคลภายนอกแบบอ้อม หรือเรียกว่า “indirect exterior dialogue” เป็นประโยคคำพูดที่ออกมาจากผู้เล่าเรื่องที่กำลังบรรยายสถานการณ์อยู่ในขณะนั้น เป็นการพูดแทนตัวละครในเหตุการณ์ วิธีนี้ไม่นิยมกันมากนักกับเรื่องสั้นที่ต้องการเน้นตัวละคร ในเรื่อง เพราะทำให้ผู้อ่านรู้สึกห่างเหินกับตัวละครเกิดความรู้สึกไม่เป็นส่วนหนึ่ง อาจทำให้ เรื่องราวไม่กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นหรือความน่าติดตามให้กับผู้อ่านได้ อย่างไรก็ตามวิธี

นี่มักนิยมใช้กับการเล่าเรื่องที่เน้นเหตุการณ์เนื่องจากตัวละครในเรื่องเป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งที่จะทำให้เหตุการณ์ดำเนินไปได้อย่างสมบูรณ์เท่านั้น ตัวอย่างเช่นจากเรื่องสั้น “There Will Come Soft Rains” ประพันธ์โดย เรย์ แบริดบิวรี (Ray Bradbury, 1920–2012)

In the living room the voice-clock sang, Tick-tock, seven o'clock, time to get up, time to get up, seven o'clock! as if it were afraid that nobody would. The morning house lay empty. The clock ticked on, repeating and repeating its sounds into the emptiness. Seven nine, breakfast time, seven-nine!

In the kitchen the breakfast stove gave a hissing sigh and ejected from its warm interior eight pieces of perfectly browned toast, eight eggs sunny side up, sixteen slices of bacon, two coffees, and two cool glasses of milk.

"Today is August 4, 2026," said a second voice from the kitchen ceiling, "in the city of Allendale, California." It repeated the date three times for memory's sake. "Today is Mr. Featherstone's birthday. Today is the anniversary of Tilita's marriage. Insurance is payable, as are the water, gas, and light bills."

Somewhere in the walls, relays clicked, memory tapes glided under electric eyes. (Bradbury, 1985 : 166)

จากตัวอย่างการสนทนาเรื่องนี้ไม่ได้เน้นถึงตัวละคร แต่เน้นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นว่าในแต่ละวันนั้น บ้านหลังนี้เป็น “smart home” ได้รับการติดตั้งระบบเครือข่ายตอบสนองอัตโนมัติให้กับเจ้าของบ้าน ซึ่งตัวบ้านไม่รู้ว่บัดนี้เจ้าของบ้านได้จากไปแล้ว แต่ตัวบ้านยังคงทำหน้าที่ตามที่เจ้าของบ้านได้ติดตั้งระบบไว้ให้ทำในแต่ละช่วงเวลาตามปกติ การสนทนาที่เกิดขึ้นจึงเป็นการพูดคุยของระบบอิเล็กทรอนิกส์ (electronic) ที่ถูกติดตั้งไว้ให้พูดและกระทำในแต่ละวันเท่านั้น

2. แบ่งตามลักษณะผู้เล่าเรื่อง

สำหรับในเรื่องสั้นมีการใช้มุมมองการเล่าเรื่องได้หลากหลายแบบขึ้นอยู่กับความประสงค์ของนักประพันธ์ว่าจะเลือกใช้แบบใด และไม่ว่าจะใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบใด การสนทนายังคงมีความจำเป็นและนิยมใช้กัน ดังนั้นการสนทนาในเรื่องสั้นสามารถแบ่งออกได้ตามลักษณะผู้เล่าเรื่อง ดังนี้

2.1 การสนทนาโดยผู้เล่าเรื่อง

การสนทนาของตัวละครหลักที่ปรากฏภายในเรื่องจะมีลักษณะเป็นคำพูดที่ผู้เล่าเรื่องนำมาพูดต่ออีกทอดหนึ่ง ไม่ได้เกิดจากการพูดหรือการสนทนาโต้ตอบของตัวละครโดยตรง การสนทนาแบบนี้บ่อยครั้งที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าคุณเล่าเรื่องเข้ามาแทรกแซงอยู่ในเหตุการณ์ เข้ามารู้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดจนบางครั้งดูเหมือนกับว่าเป็นคำพูดของผู้เล่าเรื่องคนนั้นเสียเอง ดังนั้นผู้เล่าเรื่องอาจเป็นนักประพันธ์เองหรือไม่ปรากฏตัวและไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นใคร อาจเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่องที่ไม่ใช่ตัวละครหลักเป็นคนเล่าเรื่องราว (Quinn, 2006 : 278–279) ตัวอย่างเช่นเรื่อง “The Nightingale and the Rose” ประพันธ์โดย ออสการ์ ไวลด์ (Oscar Wilde, 1854–1900) ช่วงปิดเรื่อง ดังนี้

"She said that she would dance with me if I brought her red roses,
" said the young Student; *"but there isn't one in all my garden."* He
sighed deeply. The Nightingale in her nest in the old oak tree, heard his
compliant, and she looked out through the leaves and wondered.

"No red rose in all my garden!" he cried, and his eyes filled with
tears. "I have read all that the wisest men have written on human
happiness, and I believed them. But not now. Now I see that happiness
depends on small things. Look at me! I am desperately unhappy simply
because I cannot find a red rose."

"Here at last is a true lover," said the Nightingale. "Night after
night, I have sung of true love to the stars, and now, at last, I see a true
love. His hair is dark as the hyacinth and his mouth as red as the rose

he desires, but sorrow has made his face as pale as ivory. (Maine, 1923 : 292)

จากตัวอย่างที่ยกมาผู้อ่านจะเห็นว่าผู้เล่าเรื่องไม่ปรากฏตัวว่าคือใคร แต่รับรู้ได้ว่ามีคนกำลังเล่าเรื่องนี้อยู่ เนื้อหาโดยสรุปของเรื่องนี้มีอยู่ว่า มีเด็กหนุ่มคนหนึ่งได้แอบชอบเพื่อนสาวที่เรียนด้วยกัน เขาพยายามตามหากุหลาบแดงเพื่อแลกกับการได้แต่งงานกับเธอในงานเลี้ยงรุ่น แต่พยายามเท่าไรก็ไม่เจอ ขณะที่เขาหมดหวัง มีนกไนติงเกล (A nightingale) ตัวหนึ่งซึ่งทำรังอยู่บนต้นไม้ใกล้กับที่พักของนักศึกษาคนนี้ และรับรู้ถึงความรู้สึกของชายคนนี้ จึงได้บินออกไปช่วยตามหากุหลาบแดงแต่หาเท่าไรก็ไม่พบเช่นกัน จึงตัดสินใจบินที่มอกเข้าไปในหนามปล่อยให้เลือดไหลจนขาขวาจนกลายเป็นสีแดงแล้วสิ้นใจตาย เมื่อหนุ่มคนนี้มาเจอกุหลาบแดงดอกนี้จึงได้เด็ดไปมอบให้หญิงที่ตนรัก แต่หญิงสาวปฏิเสธที่จะรับดอกไม้นั้น เพราะว่ามันไม่เหมาะกับชุดเธอ ยิ่งไปกว่านั้นมีคนนำเครื่องประดับมาให้เธอซึ่งดูเหมาะสมกว่า เขาจึงรู้สึกโกรธแล้วเดินจากไปพร้อมทั้งกุหลาบแดงดอกนั้นลงไปในห้องน้ำ และคิดว่าความรักเป็นเรื่องตลก ตรรกศาสตร์ดีกว่าเยอะ เขาจึงกลับบ้านอ่านหนังสือเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น

และจากตัวอย่างเรื่องสั้น “A Haunted House” ประพันธ์โดย เวอร์จิเนีย วูล์ฟ (Virginia Woolf, 1882–1904) จากตอนต้นเรื่องมีเนื้อหา ดังนี้

Whatever hour you woke there was a door shutting. From room to room they went, hand in hand, lifting here, opening there, making sure – a ghostly couple.

"Here we left it," she said. And he added, "Oh, but here too!" "It's upstairs," she murmured. "And in the garden," he whispered "Quietly," they said, "or we shall wake them."

But it wasn't that you woke us. Oh, no. "They're looking for it; they're drawing the curtain," one might say, and so read on a page or two. "Now they've found it," one would be certain, stopping the pencil on the margin. And then, tired of reading, one might rise and see for oneself, the house all empty, the doors standing open, only the wood pigeons

bubbling with content and the hum of the threshing machine sounding from the farm. "What did I come in here for? What did I want to find?" My hands were empty. "Perhaps it's upstairs then?" The apples were in the loft. And so down again, the garden still as ever, only the book had slipped into the grass. (Woolf, 1943 : 9)

จากตัวอย่างผู้อ่านไม่ทราบเลยว่าผู้เล่าเรื่องเป็นใครและมีบทบาทอะไรในเรื่อง รับรู้ได้เพียงว่าเขาทำหน้าที่แค่เป็นผู้ดำเนินเรื่องโดยการเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบ้านเก่าที่อยู่บนชนบทหลังหนึ่งที่มีเหตุการณ์คล้าย ๆ กับว่ามีวิญญาณคู่รักคู่หนึ่งที่อยู่อาศัยอยู่ในบ้านหลังนี้มาก่อนหน้านั้น เขารู้สึกเหมือนพวกเขามาวนเวียนทำกิจวัตรประจำวันภายในบ้านหลังนั้นในขณะที่เขานอนหลับ เดินไปมา ยกนั้นเปิดนี้ เขาได้ยินเสียงทั้งคู่พูดคุยกันและกลัวว่าจะทำให้เขาตื่น แต่พอเขาตื่นขึ้นมาก็ไม่พบใคร วิญญาณคู่นี้ทำอะไรซ้ำ ๆ และอาศัยอยู่ในบ้านหลังนี้ด้วยความรัก

2.2 การสนทนาโดยตัวละครหลัก

การนำเสนอเรื่องสั้นอีกรูปแบบหนึ่งที่นักประพันธ์นิยมคือผู้เล่าเรื่องเป็นคนเดียวกันกับตัวละครหลักของเรื่อง เรื่องราวที่ดำเนินไปเป็นชีวิตและประสบการณ์ของตัวละครหลักที่เล่าเรื่องราวของตนเองว่าไปทำอะไร ที่ไหน พบเจออุปสรรคอุปสรรคอย่างไรบ้าง การสนทนาที่ใช้จึงเป็นเสียงของตัวละครหลัก ผู้อ่านจึงรู้สึกเหมือนอยู่ข้าง ๆ และเห็นภาพตามที่ตัวละครหลักบรรยาย ตัวอย่างเช่นเรื่อง "Aepyornis Island" ประพันธ์โดย เฮอริเบิร์ต จอร์จ เวลล์ (Herbert George Wells, 1866–1946)

...“The man with the scarred face leant over the table and looked at my bundle.

'Orchids?' he asked.

'A few,' I said.

'Cyripediums,' he said.

'Chiefly,' said I.

'Anything new? I thought not. I did these islands twenty-five--
twenty-seven years ago. If you find anything new here--well, it's
brand new. I didn't leave much.'

'I'm not a collector,' said I.

'I was young then,' he went on. 'Lord! how I used to fly round.'
He seemed to take my measure. 'I was in the East Indies two years and
in Brazil seven. Then I went to Madagascar.'

'I know a few explorers by name,' I said, anticipating a yarn.

'Whom did you collect for?'

'Dawsons. I wonder if you've heard the name of Butcher ever?'"...

(Gernsback, 1927 : 663)

เรื่องนี้เป็นเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ เป็นเรื่องราวของบริษัทหนึ่งที่จัดการ
ท่องเที่ยวเดินทางย้อนไปในยุคไดโนเสาร์ด้วยเครื่องย้อนเวลา (Time machine) นายบัทเชอร์
(Butcher) เป็นหนึ่งในผู้ที่สนใจในการท่องเที่ยวครั้งนี้ และได้เดินทางย้อนยุคไปพจญภัย
จนเกือบไม่รอดชีวิตกลับมาและเขายังได้นำกระดูกไดโนเสาร์กลับมาขายให้กับนักสะสมอีกด้วย

จากตัวอย่างเนื้อความที่ยกมาผู้เล่าเรื่องและตัวละครหลักเป็นคนเดียวกัน ด้วยการ
สนทนาโต้ตอบกับตัวละครอื่น ปล่อยให้เรื่องราวค่อย ๆ เดินไปตามเรื่องราวของตัวละครหลัก
จนผู้อ่านเริ่มรู้สึกได้ว่าตนเองอยู่ข้างตัวละครหลักดังกล่าว

3. แบ่งตามวิธีการเล่าเรื่อง

การแบ่งประเภทของการสนทนา (dialogue) ยังสามารถแบ่งตามลักษณะวิธีการ
เล่าเรื่อง ได้ดังนี้

3.1 การเล่าเรื่องแบบบรรยาย

นักประพันธ์จะกำหนดให้ผู้เล่าเรื่องดำเนินเรื่องแบบบรรยาย (narrative) หรือ
พรรณนาเรื่องราวแบบร้อยแก้ว โดยเล่าเรื่องจากมุมมองหรือจากสายตาของตนเองเป็นหลัก
ผู้เล่าเรื่องจะบรรยายเรื่องราวทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ จะไม่มีการสนทนาโต้ตอบของตัวละครที่
เป็นบทสนทนาที่อยู่ในเครื่องหมายต่าง ๆ อยู่เลย ผู้อ่านจะรู้สึกเหมือนกำลังอ่านเรื่องราว
การนำเสนอข่าวหรือเหตุการณ์ ตัวอย่างเรื่องสั้นที่ใช้การเล่าเรื่องแบบบรรยายตลอดทั้งเรื่อง

ได้แก่ “A Dark Brown Dog” โดย สตีเฟน แครน (Stephen Crane, 1871–1900) เนื้อเรื่องตอน
เปิดเรื่อง ดังนี้

A Child was standing on a street-corner. He leaned with one shoulder against a high board-fence and swayed the other to and fro, the while kicking carelessly at the gravel.

Sunshine beat upon the cobbles, and a lazy summer wind raised yellow dust which trailed in clouds down the avenue. Clattering trucks moved with indistinctness through it. The child stood dreamily gazing.

After a time, a little dark-brown dog came trotting with an intent air down the sidewalk. A short rope was dragging from his neck. Occasionally he trod upon the end of it and stumbled.

He stopped opposite the child, and the two regarded each other. The dog hesitated for a moment, but presently he made some little advances with his tail. The child put out his hand and called him. In an apologetic manner the dog came close, and the two had an interchange of friendly pappings and waggles. The dog became more enthusiastic with each moment of the interview, until with his gleeful caperings he threatened to overturn the child. Whereupon the child lifted his hand and struck the dog a blow upon the head. (Anderson, 1926 : 115)

จากตัวอย่างที่ยกมาจะเห็นว่าผู้เล่าเรื่องได้บรรยายเรื่องราวทั้งหมดโดยไม่ให้ตัวละครได้สนทนากัน การเล่าเรื่องจะออกมาจากความคิดและผ่านทางสายตาของผู้เล่าทั้งหมด ซึ่งเรื่องนี้โดยสรุป มีเด็กชายอยู่คนหนึ่งขณะออกไปนอกบ้านยืนอยู่มุมถนนได้พบกับลูกสุนัขสีน้ำตาลตัวหนึ่งที่มีเชือกผูกติดคอมาด้วยโดยบังเอิญ และสุนัขตัวนั้นได้เดินตามเขากลับมาบ้านด้วยแม้เขาจะไล่มันไปหลายครั้งก็ไม่ได้ผล จึงตัดสินใจเลี้ยงเอาไว้ เมื่อมาอยู่ด้วยกันปรากฏว่าสุนัขตัวนั้นน่ารักเป็นมิตรและเล่นกับเด็กคนนี้ประจำจนกลายเป็นความผูกพันของเด็กน้อยปกป้องเพื่อนรักของเขาจากคนในครอบครัวที่ไม่ชอบสุนัขเลย อยู่มาวันหนึ่งพ่อของเขา

เมาเหล้ากลับมาทำลายข้าวของและทำร้ายคนในครอบครัว ซึ่งเด็กชายที่อยู่ในเหตุการณ์ได้หลบเข้าไปใต้โต๊ะ แต่เจ้าสุนัขไม่ทันได้หลบจึงถูกทุบด้วยหม้อต้มกาแฟและโดนเตะซ้ำหลายที ก่อนที่จะถูกโยนออกไปนอกหน้าต่าง เมื่อเด็กชายวิ่งออกไปดูพบว่าเพื่อนรักของเขาตายเสียแล้ว และอีกหนึ่งตัวอย่างคือเรื่อง “A Very Old Man with Enormous Wings” ประพันธ์โดย กาบรีเอล การ์เซีย มาร์เกซ (Gabriel Garcia Marquez, 1927–2014) เนื้อหาตอนเปิดเรื่อง ดังนี้

On the third day of rain they had killed so many crabs inside the house that Pelayo had to cross his drenched courtyard and throw them into the sea, because the newborn child had a temperature all night and they thought it was due to the stench. The world had been sad since Tuesday. Sea and sky were a single ash-gray thing and the sands of the beach, which on March nights glimmered like powdered light, had become a stew of mud and rotten shellfish. The light was so weak at noon that when Pelayo was coming back to the house after throwing away the crabs, it was hard for him to see what it was that was moving and groaning in the rear of the courtyard. He had to go very close to see that it was an old man, a very old man, lying face down in the mud, who, in spite of his tremendous efforts, couldn't get up, impeded by his enormous wings.

Frightened by that nightmare, Pelayo ran to get Elisenda, his wife, who was putting compresses on the sick child, and he took her to the rear of the courtyard. They both looked at the fallen body with a mute stupor. He was dressed like a ragpicker. There were only a few faded hairs left on his bald skull and very few teeth in his mouth, and his pitiful condition of a drenched great-grandfather took away any sense of grandeur he might have had. His huge buzzard wings, dirty and half-plucked, were forever entangled in the mud. They looked at him so long and so closely that Pelayo and Elisenda very soon overcame their surprise and in the end

found him familiar. Then they dared speak to him, and he answered in an incomprehensible dialect with a strong sailor's voice. That was how they skipped over the inconvenience of the wings and quite intelligently concluded that he was a lonely castaway from some foreign ship wrecked by the storm. And yet, they called in a neighbor woman who knew everything about life and death to see him, and all she needed was one look to show them their mistake. (Marquez, n.d.)

จากตัวอย่างเนื้อเรื่องช่วงต้น จะเห็นว่านักประพันธ์ได้ใช้วิธีการให้ใครคนหนึ่ง ซึ่งไม่ปรากฏตัวว่าเป็นใครเป็นผู้บรรยายเรื่องราวทั้งหมด ไม่มีการใช้เสียงคำพูดจากการสนทนาโต้ตอบที่ออกจากปากของตัวละครเอง เนื้อเรื่องโดยสรุปมีอยู่ว่า ขณะที่ฝนตก คุณเพลลาโย (Pelayo) ออกไปเก็บปูที่สวนหลังบ้านได้พบกับชายชราที่มีปีกประหลาด ตัวเขาและภรรยา (Elisenda) สื่อสารกับชายชราคนนี้ไม่รู้เรื่องและได้ให้ไปพักที่เล้าไก่ สองสามีภรรยาได้ใช้โอกาสนี้เปิดให้ชาวบ้านเข้ามาชมปีกของชายชราคนนี้ โดยเก็บค่าเข้าชม ผู้คนที่ได้มาชมต่างก็ลงความเห็นว่าเขาเป็นเวทดา บาทหลวงกินซากา (Gonzaga) ซึ่งเป็นพระในแถบนั้นพยายามหาเรื่องชายผู้นี้ เนื่องจากเขาพูดภาษาลาตินไม่ได้และได้แสดงฤทธิ์โดยการเสกให้คนมีฟันงอกขึ้นมาใหม่ได้ เป็นต้น เมื่อเวลาผ่านไปสองสามีภรรยาได้ใช้เงินที่เก็บได้จากการเข้าชมสร้างบ้านหลังใหม่และให้ชายชราเข้าไปอยู่ด้วยเพราะกลัวว่าเขาจะตาย วันเวลาทำให้ปีกค่อย ๆ แข็งแรงขึ้น อยู่มาวันหนึ่งชายชราเหยียดปีกออกและเหาะขึ้นไปในอากาศ สองสามีภรรยาได้แต่มองตามขณะที่เขาเหาะหายไปในขอบฟ้า

3.2 การเล่าเรื่องแบบบรรยายและแทรกการสนทนา

การเล่าเรื่องอีกแบบหนึ่งที่พบได้บ่อยในงานประพันธ์ประเภทเรื่องสั้น คือ การเล่าเรื่องแบบผสมผสานกันระหว่างการบรรยายและแทรกการสนทนาของตัวละคร (dialogue into narrative) วิธีนี้สามารถใช้ได้กับมุมมองการเล่าเรื่องทุกแบบ การใส่การสนทนาของตัวละครจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้ถึงควมมีชีวิตและเข้าใจเรื่องราวได้มากกว่าการใช้วิธีการเล่าแบบอื่น ๆ นักประพันธ์อาจเลือกใช้การบรรยายแทรกไปในระหว่างการสนทนาเป็นช่วง ๆ เพื่อเป็นการขยายความรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ไม่อาจใส่ลงไปในบทบรรยายของตัวละครได้ ทำให้เรื่องราวสั้นไหลมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่นเรื่อง “Hills Like White Elephants”

โดย เฮอร์เนสต์ เฮมิงเวย์ (Ernest Miller Hemingway, 1899–1961) ใช้การสนทนากันของตัวละครตลอดทั้งเรื่อง แต่จะมีเสียงจากผู้เล่าเรื่องแทรกขึ้นมาเป็นระยะ เนื้อเรื่องช่วงเปิดเรื่องดังนี้

The hills across the valley of the Ebro' were long and white. On this side there was no shade and no trees and the station was between two lines of rails in the sun. Close against the side of the station there was the warm shadow of the building and a curtain, made of strings of bamboo beads, hung across the open door into the bar, to keep out flies. The American and the girl with him sat at a table in the shade, outside the building. It was very hot and the express from Barcelona would come in forty minutes. It stopped at this junction for two minutes and went on to Madrid.

"What should we drink?" the girl asked. She had taken off her hat and put it on the table.

"It's pretty hot," the man said.

"Let's drink beer."

"Dos cervezas," the man said into the curtain.

"Big ones?" a woman asked from the doorway.

"Yes. Two big ones."

The woman brought two glasses of beer and two felt pads. She put the felt pads and the beer glasses on the table and looked at the man and the girl. The girl was looking off at the line of hills. They were white in the sun and the country was brown and dry.

"They look like white elephants," she said.

"I've never seen one," the man drank his beer.

"No, you wouldn't have."

"I might have," the man said. "Just because you say I wouldn't have doesn't prove anything."

The girl looked at the bead curtain. "They've painted something on it," she said. "What does it say?" (Hemingway, 1938 : 371)

จากเนื้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่าเรื่องนี้ นักประพันธ์ผสมผสานการบรรยายและการสนทนาได้อย่างลงตัว เออร์เนสต์ เฮมิงเวย์ (Ernest Miller Hemingway) ได้แสดงทักษะวิพากษ์วิจารณ์ผู้ชายและเห็นอกเห็นใจปัญหาที่ผู้หญิงต้องประสบ โดยเฉพาะปัญหาอันเป็นผลมาจากความเห็นแก่ตัวของผู้ชาย เรื่องนี้ได้ถ่ายทอดชีวิตของคู่รักคู่หนึ่งที่กำลังนั่งพักทานเครื่องดื่ม และคุยกันระหว่างรอรถไฟเพื่อเดินทางไปมาดริด (Madrid) การสนทนาดังกล่าวที่นุ่มนวลดูแล้วเรียบง่ายไม่มีอะไร แต่แฝงไปด้วยความหมายที่ลุ่มลึกเมื่อฝ่ายชายอยากให้แฟนสาวไปทำแท้งแต่เธอไม่เห็นด้วยแม้เธอรับรู้ถึงความต้องการลึก ๆ ของแฟนหนุ่มว่าไม่ต้องการลูก ทำให้เธอต้องแบกรับภาระที่หนักอึ้งนี้ดูจากรูปลักษณ์ที่เศร้า

สรุปได้ว่า ประเภทของการสนทนาในเรื่องสั้น แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) แบ่งตามการสนทนาของตัวละคร ประกอบด้วย 1.1) การสนทนาจากภายในของตัวละคร คือ พูดคุยและนึกคิดในใจคนเดียวซึ่งมีทั้งแบบตรงคือการถอดคำพูดตัวละครแบบตรง และการแบบอ้อมคือการถอดคำพูดของตัวละครแบบการนำมาพูดต่อ 1.2) การสนทนากับบุคคลภายนอก มีทั้งแบบตรงคือการสนทนาโต้ตอบซึ่ง ๆ หน้าระหว่างตัวละคร และแบบอ้อมคือการนำการพูดคุยกันของตัวละครไปพูดต่อ 2) แบ่งตามลักษณะผู้เล่าเรื่อง ประกอบด้วย 2.1) การสนทนาโดยผู้เล่าเรื่องนั้น ๆ 2.2) การสนทนาโดยตัวละครหลักในเรื่อง และ 3) แบ่งตามวิธีการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย 3.1) การเล่าแบบบรรยายหรือพรรณนา และ 3.2) การเล่าเรื่องแบบบรรยายผสมการสนทนา

การวิเคราะห์และวิจารณ์การสนทนา

การนำเสนอตัวละครในงานบันเทิงคดี หากมีการใช้การสนทนาดังกล่าวของตัวละครจะทำให้ผู้อ่านได้เห็นภาพรวมของฉากและความขัดแย้งต่าง ๆ ตามช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในขณะเดียวกันก็ยังทำให้ผู้อ่านเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครว่าเป็นคนอย่างไรรวมทั้ง

งานบันเทิงคดีแต่ละประเภทเมื่อหยิบขึ้นมาอ่านแล้วไม่ว่าจะใช้ลักษณะการสนทนาแบบตรงหรือแบบอ้อม ต้องสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจและตีความได้ และได้รับรู้ข้อมูลที่ครบถ้วนไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ลักษณะนิสัยพฤติกรรมความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร การแสดงน้ำเสียงที่ใช้ในการสนทนาต้องมีความเหมาะสมกับอารมณ์และสถานการณ์ เช่น ดีใจ เสียใจ หวาดกลัว โกรธ เป็นต้น ต้องการลำดับการสนทนาได้อย่างลงตัวและต่อเนื่อง และที่สำคัญการสนทนานั้นต้องสามารถกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความอยากรู้อยากเห็นจนต้องติดตามอ่านตลอดทั้งเรื่อง (James, 2011 : 32; Leech, & Short, 2007 : 134-138; Amend, 2003 : 44-54; Swinnerton, n.d.) นอกจากนี้การสนทนาจะต้องมีส่วนช่วยทำให้เห็นพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงกับตัวละครที่ทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปได้อย่างราบรื่นตามโครงเรื่อง (plot) โดยเชื่อมโยงเข้ากับข้อขัดแย้งต่าง ๆ ที่โต้แย้งไว้ สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าถึงแก่นเรื่องที่มีจับประเด็นสำคัญของเรื่องและข้อคิดต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในนั้นได้ (สุทัศน์ วงศ์กระบากลาว, 2550 : 159, ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา, 2544 : 170-171, กุหลาบ มัลลิกามาสา, 2543 : 115; Literary Terms, 2015 : Online; Coles, n.d.) ตัวอย่างเช่นเรื่อง The Prisoner of Zembala โดยโอลิเวีย เฮนรี่ (Olivia Henry มีเนื้อเรื่องดังนี้

“So the king fell into a furious rage, so that none durst go near him for fear, and he gave out that since the Princess Ostla had disobeyed him there would be a great tourney, and to the knight who should prove himself of the greatest valor he would give the hand of the princess.

And he sent forth a herald to proclaim that he would do this.

And the herald went about the country making his desire known, blowing a great tin horn and riding a noble steed that pranced and gambolled; and the villagers gazed upon him and said: "Lo, that is one of them tin horn gamblers concerning which the chroniclers have told us."

And when the day came, the king sat in the grandstand, holding the gage of battle in his band, and by his side sat the Princess Ostla, looking very pale and beautiful, but with mournful eyes from which she scarce could keep the tears. And the knights which came to the tourney gazed

upon the princess in wonder at her beauty, and each swore to win so that he could marry her and board with the king. Suddenly the heart of the princess gave a great bound, for she saw among the knights one of the poor students with whom she had been in love."

The knights mounted and rode in a line past the grandstand, and the king stopped the poor student, who had the worst horse and the poorest caparisons of any of the knights and said:

"Sir Knight, prithee tell me of what that marvellous shabby and rusty-looking armor of thine is made?"

"Oh, king," said the young knight, "seeing that we are about to engage in a big fight, I would call it scrap iron, wouldn't you?"

"Ods Bodkins!" said the king. "The youth hath a pretty wit."

About this time the Princess Ostla, who began to feel better at the sight of her lover, slipped a piece of gum into her mouth and closed her teeth upon it, and even smiled a little and showed the beautiful pearls with which her mouth was set. Whereupon, as soon as the knights perceived this, 217 of them went over to the king's treasurer and settled for their horse feed and went home.

"It seems very hard," said the princess, "that I cannot marry when I chews."

But two of the knights were left, one of them being the princess' lover.

"Here's enough for a fight, anyhow," said the king. "Come hither, O knights, will ye joust for the hand of this fair lady?"

"We joust will," said the knights.

The two knights fought for two hours, and at length the princess' lover prevailed and stretched the other upon the ground. The victorious

knight made his horse caracole before the king, and bowed low in his saddle.

On the Princess Ostla's cheeks was a rosy flush; in her eyes the light of excitement vied with the soft glow of love; her lips were parted, her lovely hair unbound, and she grasped the arms of her chair and leaned forward with heaving bosom and happy smile to hear the words of her lover.

"You have fought well, sir knight," said the king. "And if there is any boon you crave you have but to name it."

"Then," said the knight, "I will ask you this: I have bought the patent rights in your kingdom for Schneider's celebrated monkey wrench, and I want a letter from you endorsing it."

"You shall have it," said the king, "but I must tell you that there is not a monkey in my kingdom."

With a yell of rage the victorious knight threw himself on his horse and rode away at a furious gallop.

The king was about to speak, when a horrible suspicion flashed upon him and he fell dead upon the grandstand.

"My God!" he cried. "He has forgotten to take the princess with him!"
(Henry, 1919 : 202-204)

เรื่องราวโดยสรุปมีอยู่ว่า พระราชาผู้หนึ่งทรงโต้เถียงกับพระราชธิดาของพระองค์ เรื่องที่พระองค์ประกาศหาคู่ให้ด้วยการแข่งขันทำประลองความสามารถ ผู้ชนะจะได้อภิเษกสมรสกับพระธิดา เมื่อข่าวนี้แพร่กระจายออกไป มีบรรดาอัศวินผู้กล้าได้เข้าร่วมการแข่งขัน ในระหว่างการแข่งขันทุกคนชื่นชมในความงดงามของเจ้าหญิง แต่เมื่ออัศวินหลายท่านสังเกตเห็นเจ้าหญิงเคียวอะไรบางอย่างคล้ายหมากรั้งจึงรับไม่ได้และขี่ม้าหนีไป เหลือผู้แข่งขันเพียงสองคนเท่านั้น ซึ่งหนึ่งในนั้นเป็นคนรักของเจ้าหญิงและเขาก็เป็นผู้ชนะการประลองในครั้งนี้ แต่สิ่งที่เขาต้องการกลับไม่ใช่เจ้าหญิง

จากเนื้อความที่ยกมาเป็นตัวอย่างจะเห็นว่านักประพันธ์ใช้การสนทนาแบบบรรยาย และได้แทรกการสนทนา นักประพันธ์ใช้มุมมองบุคคลที่ 3 เป็นมุมมองการเล่าเรื่องซึ่งไม่ปรากฏว่าใครเป็นผู้เล่าและใช้รูปแบบการสนทนาได้อย่างลงตัว ในช่วงต้นใช้การสนทนาแบบบรรยาย เช่นว่า

“So the king fell into a furious rage, so that none durst go near him for fear, and he gave out that since the Princess Ostla had disobeyed him there would be a great tourney, and to the knight who should prove himself of the greatest valor he would give the hand of the princess.”... (Henry, 1919 : 202)

ข้อความนี้ทำให้เข้าใจความรู้สึกและอารมณ์ไม่พอใจของพระราชาต่อพระราชธิดาที่ทรงไม่เห็นด้วยและไม่ยินยอมให้จัดการแข่งขันทำชิงเจ้าหญิงขึ้น พระองค์มีพระประสงค์ให้ผู้กล้าได้มีโอกาสพิสูจน์ตัวเองและปกป้องเจ้าหญิงได้ และมีการใช้การสนทนาโต้ตอบร่วมด้วย ดังนี้

"Here's enough for a fight, anyhow," said the king. "Come hither,

O knights, will ye joust for the hand of this fair lady?"

"We joust will," said the knights. (Henry, 1919 : 203)

การสนทนาดังกล่าวระหว่างพระราชากับอัศวินที่เหลือสองคนสุดท้าย ทำให้เห็นว่าพระราชาได้ให้กำลังใจ ขอให้ได้ชนะเพื่อที่จะได้ครอบครองพระราชธิดาของพระองค์

เรื่องนี้นักประพันธ์มุ่งเน้นความสนุกสนานและขบขันเป็นหลัก เรื่องราวจึงไม่ได้ซับซ้อนหรือให้ผู้อ่านจริงจังอะไร

สรุปได้ว่า การวิเคราะห์และวิจารณ์การสนทนา ควรดูว่ามีการใช้การสนทนาในลักษณะใด น้ำเสียงของการสนทนามีความเหมาะสมกับสถานการณ์อารมณ์ของตัวละครหรือไม่ เห็นถึงพัฒนาการที่รุดไปข้างหน้าของเรื่องหรือไม่ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและตีความ

ความรู้สึกลึกซึ้งนึกคิดของตัวละครผ่านการสนทนาได้หรือไม่ ทำให้ผู้อ่านอยากติดตามหรือไม่ และได้ข้อคิดจากการสนทนาดังกล่าวหรือไม่

บทสรุป

บทสนทนา คือ คำพูดและความนึกคิดถึงที่สื่อออกมาเป็นคำพูดทั้งที่เปล่งออกมาเป็นเสียงและไม่เป็นเสียง ที่เป็นการพูดคุยกับตัวเองคนเดียวหรือกับตัวละครอื่น ๆ และยังหมายถึงเนื้อหาหรือบทบรรยายเพื่อดำเนินเรื่องตั้งแต่จนจบ การใช้บทสนทนามีมาตั้งแต่เริ่มมีงานวรรณกรรมเกิดขึ้นตั้งแต่ยุคกรีกโบราณและยุคควิกซ์คิตา เป็นต้น การสนทนาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในงานวรรณกรรม เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีชีวิตชีวา มีความสมจริง และรับรู้ได้ถึงความเคลื่อนไหวของเรื่องราวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง การสนทนาแบ่งออกได้ 3 ลักษณะ คือ 1) แบ่งตามการสนทนาของตัวละคร เช่น การพูดกับตนเองหรือครุ่นคิดอยู่คนเดียวเมื่อยามที่เจอปัญหาและการพูดคุยกับผู้อื่น 2) แบ่งตามลักษณะของผู้เล่าเรื่อง ได้แก่ ใช้การสนทนาจากผู้เล่าเรื่องตลอดทั้งเรื่อง และ 3) แบ่งตามวิธีการเล่าเรื่อง ได้แก่ เล่าเรื่องแบบบรรยายหรือผสมกันระหว่างบรรยายและการสนทนา ดังนั้นผู้อ่านจึงต้องมีความรู้ ความสามารถและทักษะในการวิจารณ์ เรื่องราวผ่านการสนทนาเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการสนทนาดังกล่าวว่ามีเหมาะสมและทรงคุณค่าอย่างแท้จริง

แบบทดสอบท้ายบทที่ 5

การสนทนา

คำชี้แจง : จงตอบคำถามต่อไปนี้และอธิบายให้ได้ใจความพอสังเขป

1. การสนทนามีความสำคัญและมีจุดมุ่งหมายต่อเรื่องสั้นอย่างไร
2. การสนทนาสามารถจำแนกออกได้อย่างไร แต่ละประเภทมีลักษณะเป็นอย่างไร
3. ศึกษาการใช้การสนทนาในเรื่อง “Eve's Diary” โดย มาร์ค ทเวน (Mark Twain, 1835–1910) ว่าเป็นอย่างไร
4. ศึกษาวิเคราะห์และวิจารณ์การสนทนาในเรื่อง “The Legend of Sleepy Hollow” โดย วอชิงตัน เฮอร์ริง (Washington Irving, 1783–1859) ว่าเป็นอย่างไร
5. ศึกษาวิเคราะห์และวิจารณ์การสนทนาในเรื่อง “The Last Leaf” โดย โอลิเวีย เฮนรี่ (Olivia Henry, 1862–1910) ว่าเป็นอย่างไร