สุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ : การศึกษาเปรียบเทียบนวนิยายของ กึนเทอร์ กราสส์ (Günter Grass) กับชาติ กอบจิตติ*

อรพินท์ คำสอน**

บทคัดย่อ

จากการศึกษานวนิยายของกึนเทอร์ กราสส์เรื่อง ***Katz und Maus*** และ ***Hundejahre*** และนวนิยายของชาติ กอบจิตติเรื่อง ***จนตรอก คำพิพากษา พันธุ์หมาบ้า หมาเน่าลอยน้ำ*** และเรื่อง ***เวลา*** ผู้วิจัยพบว่าสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ คือ ความจริงและความถูกต้องในสังคมที่ถูกนำเสนอโดยไม่บิดเบือน หรือปกปิดสภาพความพ่ายแพ้ของตัวละคร และความล้มเหลวของสังคมด้วยความงาม นอกจากนี้ สุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ที่ปรากฏในนวนิยาย ได้เปลี่ยนแปลงความคิดและรูปแบบมาจากทั้งบทละครโศกนาฏกรรมกรีก และบทละครเอพิคทั้งในเรื่องตัวละครเอก ข้อบกพร่องของตัวละครและตอนจบของเรื่อง

---

* เรียบเรียงจากวิทยานิพนธ์เรื่อง ***สุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ : การศึกษาเปรียบเทียบนวนิยายของ กึนเทอร์ กราสส์ (Günter Grass) กับชาติ กอบจิตติ*** (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540)

** หัวหน้าสำนักงานโครงการวิจัย: การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคม ภาค 2, อ.บ. (ศิลปากร) อ.ม. (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

สำหรับการวิเคราะห์และเปรียบเทียบแนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้นั้นพบว่า ลักษณะความพ่ายแพ้ในนวนิยายเหล่านี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ ความพ่ายแพ้ของตัวละครและความล้มเหลวของสภาพสังคม ยิ่งไปกว่านั้นแนวคิดสำคัญที่กราสส์และชาตินำเสนอคือ แนวคิดเรื่องนรกและแนวคิดเรื่องสังคมซึ่งมีวิธีการที่ผู้แต่งใช้ในการนำเสนอ นวนิยาย คือ การใช้มุมมอง การใช้สัญลักษณ์และการใช้ไลท์โมทิฟ

เกริ่นนำ

เมื่อเอ่ยถึงคำว่า "สุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้" (Aesthetics of defeat) หลายคนอาจจะเกิดข้อสงสัยตามมาว่า คำนี้มีความหมายที่แท้จริงว่าอย่างไร เนื่องจากคนส่วนมากมักเข้าใจว่า สุนทรียศาสตร์หมายถึงเฉพาะแต่สิ่งสวยงาม น่าชื่นชม ดังนั้น เมื่อนำมาประกอบกับ "ความพ่ายแพ้" ซึ่งดูจะมีความหมายต่างกันหรือขัดแย้งกันอย่างสิ้นเชิง จึงทำให้ดูประหนึ่งว่าไม่น่าที่จะนำมาใช้ร่วมกันได้ อย่างไรก็ตาม นับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ขอบเขตของคำว่าสุนทรียศาสตร์ถูกขยายให้กว้างออกไป นักคิด นักปรัชญาหลายท่านพยายามที่จะขยายความสุนทรียศาสตร์ให้ครอบคลุมไปยังลักษณะอื่นๆที่นอกเหนือจากความงาม เช่น แบร์นาร์ด โบซังเกต์ (Bernard Bosanquet) ได้แบ่งความงามออกเป็น 2 แบบคือ "ความงามที่เห็นได้ง่าย" คือ ความงามที่เห็นได้โดยทั่วไป เช่น ดอกไม้และทิวทัศน์ต่างๆ และ "ความงามที่เห็นได้ยาก" คือความงามที่ไม่น่าอภิรมย์ เช่น ความเจ็บปวด ความน่าชัง หรือความพ่ายแพ้ต่างๆ เป็นต้น ตลอดจนความหมายของความงามที่ ดร. วิทย์ ศิวะศริยานนท์ ให้อรรถาธิบายไว้ว่า *"...ทฤษฎีเกี่ยวกับความงามผันแปรไปนั้น คือ มีการขยายปริมณฑลแห่งความงามให้ครอบคลุมไปถึงสิ่งที่แต่เดิมไม่เคยมีใครเห็นว่างาม เช่น ความมหึมาเงื้อมง้ำของขุนเขา ความกว้างใหญ่ไพศาลเป็นอจินไตยของท้องฟ้าและมหาสมุทร ความอุตริวิตถาร ความเจ็บปวดรวดร้าว ความ*

พิลึกกึกกือและความน่าขัน ลักษณะเหล่านี้รวมเรียกว่า ลักษณะพิเศษเฉพาะตนของสรรพสิ่งต่างๆ (the characteristic) ...ตามทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ในปัจจุบันถือกันว่าความน่าชัง หรือความขี้ริ้วขี้เหร่ที่แท้จริงในวรรณคดีนั้น มิใช่ความยากจน ข้นแค้น ความรุกรุย ความสำมะเลเทเมา ความน่าขนพองสยองเกล้า หรือความนอกรีดวิดถารนอกกรอบ เพราะสิ่งเหล่านั้นเป็นของแท้ที่มีประจำชีวิตทั่วไป และศิลปะที่แท้จริงคือศิลปะที่หันหน้าเข้าสู่ชีวิต มิใช่หลีกเลี่ยงหรือหลบลี้ เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นการขยายปริมณฑลแห่งศิลปะและความงาม..."[1] ด้วยเหตุนี้ความพ่ายแพ้จึงนับว่าเป็นความงามรูปแบบหนึ่ง แม้ว่าจะเป็นความงามที่เห็นได้ยากก็ตาม เนื่องจากความพ่ายแพ้สามารถแสดงลักษณะอันเป็นสุนทรีย์ได้ โดยมุ่งเน้นในเรื่องของจริยธรรม ความดีและความจริง เมื่อแนวคิดเรื่องความงามของศิลปะได้เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมจึงส่งผลให้คนในสังคมสามารถยอมรับความจริงได้โดยไม่ต้องปกปิดซ่อนเร้นหรือเสริมแต่งเพื่อให้มีลักษณะสวยงามและชวนมองเหมือนเช่นเดิม

"สุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้" จึงเป็นความจริงและความถูกต้องของสังคมที่ถูกนำเสนอโดยไม่มีการเลกสรรปั้นแต่งให้มีลักษณะงดงามเพื่อปกปิดความเลวร้ายและความล้มเหลวของผู้คนและสังคมอีกต่อไป แต่เป็นการเผยแสดงให้เห็นสังคมที่โหดร้ายและความพ่ายแพ้ในรูปลักษณ์ต่างๆ ซึ่งความพ่ายแพ้ดังกล่าวอาจได้รับผลกระทบจากการเมือง เศรษฐกิจ สังคม หรือการถูกเอารัดเอาเปรียบจากคนอื่น แม้ว่าลักษณะเชิงสุนทรียศาสตร์ที่ปรากฏจะไม่สร้างความสนุกหรืองดงาม หากแม้ความทุกข์ ความทรมาน และความเจ็บปวดต่างๆที่ปรากฏนับเป็นสุนทรียศาสตร์อีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถกระตุ้นและส่งผลให้ผู้สัมผัสและผู้เกี่ยวข้องได้รับรู้ เข้าใจ เห็นใจ และรู้สึกเจ็บปวดร่วมไปด้วย

---

[1] วิทย์ ศิวะศริยานนท์. **วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์**. พระนคร : ชวนการพิมพ์. 2528, หน้า 64 – 65.

พัฒนาการทางแนวคิดและกรอบแนวในการศึกษาลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ในนวนิยาย

งานวรรณกรรมมักจะสะท้อนมุมมองและแนวคิดของผู้คนในสังคม ความพ่ายแพ้นับเป็นแก่นเรื่อง (theme) ที่สำคัญแนวหนึ่งที่มักจะได้รับการนำเสนออยู่เสมอในงานวรรณกรรม บทละครโศกนาฏกรรมกรีกถือเป็นงานวรรณกรรมประเภทแรกที่ให้ความสำคัญและสะท้อนให้ผู้อ่านได้สัมผัสกับความพ่ายแพ้ ความสิ้นหวัง และความหดหู่ของตัวละคร แนวคิดดังกล่าวได้รับความนิยมจากทั้งคนในยุคสมัยนั้นและเรื่อยมาจนยุคปัจจุบัน นอกจากบทละครโศกนาฏกรรมกรีกแล้ว ยังมีรูปแบบงานวรรณกรรมอื่นๆที่ถ่ายทอดและสะท้อนความพ่ายแพ้ด้วย บทละคร อาทิ บทละครสัจนิยม (realism) ธรรมชาตินิยม (naturalism) ละครเอพิค (epic theatre) หรือแม้แต่แอบเสิร์ด (absurd theatre) เรื่องสั้น หรือกวีนิพนธ์ รูปแบบงานวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมสูงมากนับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาคือนวนิยาย นวนิยายถือเป็นรูปแบบงานวรรณกรรมที่เอื้อต่อนำเสนอแนวคิด มุมมอง และกลวิธีการนำเสนออันหลากหลายของผู้แต่งยุคปัจจุบัน เพราะเป็นรูปแบบงานวรรณกรรมที่ไม่มีกรอบจำกัดเรื่องกฎเกณฑ์ที่เคร่งครัดมากนัก จึงเอื้อต่อการแสดงแง่มุมของชีวิตทุกด้าน ผู้แต่งจึงสามารถขยายกรอบทางการประพันธ์ให้เข้ากับแนวคิดและการนำเสนอของตนได้

ในปัจจุบันความคิดเรื่องบริโภคนิยมและทุนนิยมเสรีมีบทบาทสูงมากต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ประกอบกับความเจริญทางเทคโนโลยี และความคิดเรื่องโลกาภิวัตน์ส่งผลให้เกิดการแข่งขันสูงในชีวิตประจำวันที่นับวันยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกที ส่งผลให้คนในสังคมต้องประสบทั้งความสุขและความทุกข์ ชัยชนะและความพ่ายแพ้ ด้วยเหตุนี้นวนิยายจำนวนไม่น้อยจึงสะท้อนทั้งมุมมองของผู้ชนะและผู้พ่ายแพ้ในเกมส์ชีวิตที่ต่างกัน

การศึกษาแนวคิดเรื่องสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ในนวนิยายนับเป็นความท้าทายต่อผู้ศึกษา โดยเฉพาะการพยายามที่จะหาวิธีการอันเหมาะสมในการวิเคราะห์และชี้ให้เห็นลักษณะสุนทรียศาสตร์ในความพ่ายแพ้ที่ซ่อนเร้นในความหดหู่โศกเศร้าของตัวละคร ยิ่งไปกว่านั้น สุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้นับเป็นแนวคิดใหม่ในการศึกษางานวรรณกรรม ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงต้องกำหนดแนวคิดหรือทฤษฎีขึ้นมาใหม่เพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษา โดยอาศัยแนวคิดและรูปแบบของงานวรรณกรรมในอดีตมาปรับเพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษาต่อไป

จากการศึกษานวนิยายแห่งความพ่ายแพ้อย่างละเอียด ผู้ศึกษาพบว่าแนวคิดและรูปแบบของบทละครโศกนาฏกรรมกรีก 3 ประการที่สามารถนำมาปรับใช้เพื่อเป็นกรอบและแนวทฤษฎีในการศึกษาได้เป็นอย่างดี คือ ตัวละครโศกนาฏกรรม (Tragic hero) ข้อบกพร่องของตัวละคร (Flaw) และ อารมณ์ชำระใจ (Catharsis) แม้ว่ารูปแบบและแนวคิดเหล่านี้มิอาจนำมาใช้ได้โดยตรงทันที หากแต่ต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวคิด มุมมอง และรูปแบบการนำเสนอบางประการเพื่อให้สอดคล้องกับทั้งแนวคิดของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและรูปแบบของงานวรรณกรรมที่แตกต่างไปแล้ว

ความคิดเรื่อง*ตัวละครเอกโศกนาฏกรรม (Tragic hero)* นับตั้งแต่การกำเนิดบทละครโศกนาฏกรรมขึ้นมาตั้งแต่สมัยกรีก อริสโตเติลผู้วางหลักการของบทละครโศกนาฏกรรมได้กำหนดไว้ว่า ลักษณะสำคัญของตัวละครเอกโศกนาฏกรรมควรเป็นบุคคลที่อยู่ในสภาวะที่สูงส่ง เช่น พระเจ้าหรือกษัตริย์ ซึ่งตัวละครเหล่านี้จะต้องประสบชะตากรรมบางอย่างจนทำให้ต้องตกจากสถานะที่เป็นอยู่ อย่างไรก็ตาม ลักษณะตัวละครเอกโศกนาฏกรรมเริ่มเปลี่ยนแปลงไปนับตั้งแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมเป็นต้นมา กษัตริย์ถูกลดบทบาทลง นอกจากนี้ สถานภาพของกษัตริย์และเชื้อพระวงศ์ถูกลดลง เนื่องจากความสำคัญของภาคเกษตรถูกแทนที่ด้วยภาคอุตสาหกรรม ประกอบกับเกิดชนชั้นใหม่ที่มีบทบาท อำนาจเพิ่มมากขึ้นในสังคม นั่นคือชนชั้นกลาง จนเกิดการเรียกร้องสิทธิ เสรีภาพ และความเสมอภาค ซึ่งข้อเรียกร้องดังกล่าวนำไปสู่การโค่นล้มสถาบันพระมหากษัตริย์ในหลายประเทศ อาทิ การปฏิวัติฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1789

เมื่อสภาพสังคมเปลี่ยนไปส่งผลต่อแนวคิดเกี่ยวกับข้อกำหนดหรือลักษณะของตัวละครเอกโศกนาฏกรรมในสมัยต่อมาด้วย ลักษณะของตัวละครเอกโศกนาฏกรรมเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิงในบทละครเรื่อง***วอยเซ็ค*** (***Woyzeck***) ของบีชเนอร์ (George Büchner) เนื่องจากวอยเซ็คเป็นตัวละครเอกโศกนาฏกรรมที่มาจากชนชั้นล่างของสังคม ผู้อ่านจะเห็นได้ว่าชีวิตของเขาตกต่ำมากจนแทบไม่มีลักษณะของความเป็นคนหลงเหลืออยู่เลยในสายตาของคนอื่น จึงมีผู้กล่าวว่า ***วอยเซ็ค***เป็นบทละครโศกนาฏกรรมชาวบ้านเรื่องแรกของเยอรมัน ยิ่งไปกว่านั้นบีชเนอร์ยังได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้สร้างละครโศกนาฏกรรมแนวใหม่ที่เสนอความรู้สึกต่อโลกและสัจธรรมของมนุษย์และสังคม โศกนาฏกรรมชาวบ้าน (Tragedy Domestique) ในที่นี้ถือเป็น *"โศกนาฏกรรมประเภทนี้นิยมกันมากในหมู่นักเขียนบทละครยุคศตวรรษที่ 18 โดยเขียนเป็นร้อยแก้วและให้ตัวละครเอกเป็นสามัญชน ซึ่งประสบหายนะในสถานที่สามัญ และนับตั้งแต่นั้นมาโศกนาฏกรรมส่วนใหญ่จะใช้ตัวละครทั้งหญิงและชายเป็นพวกชนชั้นกลางหรือแม้กระทั่งชนชั้นแรงงาน"* [2] ลักษณะของตัวละครเอกโศกนาฏกรรมตามแบบวอยเซ็คเริ่มได้รับความนิยมและมีการนำเสนอในลักษณะนี้มากขึ้น ลักษณะตัวละครเอกที่เป็นสามัญชนซึ่งสามารถเห็นได้โดยทั่วไปในสังคม ไม่ว่าจะเป็นชนชั้นกลาง ชนชั้นล่างหรือชนชั้นแรงงานต่างก็สามารถเป็นตัวละครเอกได้ทั้งสิ้น

ตัวละครเอกโศกนาฏกรรมที่เปลี่ยนจากชนชั้นสูงมาสู่ชนชั้นกลางและชนชั้นล่างของสังคมนับเป็นรูปแบบหนึ่งที่ผู้อ่านจะพบเสมอในนวนิยายแห่งความพ่ายแพ้ เพราะตัวละครเหล่านั้นถือได้ว่าเป็นเสมือนตัวแทนของคนส่วนใหญ่ในสังคมที่โลดแล่นในงานวรรณกรรมเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และเล่าเรื่องราวต่าง ๆที่พวกเขาประสบในชีวิต เรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆเหล่านั้นสามารถพบได้เสมอในสังคมปัจจุบัน

---

[2] กอบกุล อิงคุทานนท์. ***ศัพท์วรรณกรรม***. กรุงเทพฯ : ษรฉัตร, หน้า 109.

แนวคิดประการสำคัญอันดับต่อไปคือ *ข้อบกพร่องของตัวละคร (Flaw)* ในละครโศกนาฏกรรมกรีก ข้อบกพร่องของตัวละครส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบมาจากความชอบและไม่ชอบของเทพเจ้า เนื่องจากพระเจ้าในสมัยนั้นยังคงเต็มไปด้วยกิเลสและตัณหาเหมือนมนุษย์ ทั้งยังชอบเข้ามามีส่วนในการตัดสินใจ ดลบันดาลให้ตัวละครต้องประสบปัญหาและข้อบกพร่องต่างๆ จนทำให้ตัวละครต้องตกลงจากสถานะที่สูงส่งของตน ต่อมาเมื่อความเชื่อในเรื่องพระเจ้าหลายองค์ของกรีกได้เปลี่ยนแปลงไปสู่แนวคิดและความเชื่อในพระเจ้าองค์เดียวของคริสต์ศาสนา ซึ่งพระเจ้าของคริสต์ศาสนานับเป็นผู้บริสุทธิ์ปราศจากบาปทั้งปวง และไม่เข้าไปมีส่วนในชีวิตและการตัดสินใจของมนุษย์ ดังนั้น ข้อบกพร่องของตัวละครเอกโศกนาฏกรรมในยุคนี้จึงมิได้มีผลมาจากพระเจ้าอีกต่อไป แต่เกิดมาจากการตัดสินใจของตัวละครเอง ซึ่งเมื่อตัวละครตัดสินใจหรือเลือกที่จะกระทำแล้ว พวกเขาจำต้องยอมรับผลของการตัดสินใจนั้น ไม่ว่าผลที่ตามมาจะดีหรือร้ายก็ตาม

ต่อมาความเชื่อในเรื่องการมีอยู่ของพระเจ้าถูกสั่นคลอนและท้าทายอย่างมาก โดยเฉพาะในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เมื่อนิชเชอร์ (Friedrich Nietzsche) นักคิดนักปรัชญาคนสำคัญชาวเยอรมันออกมาประกาศว่า "พระเจ้าตายแล้ว" ความคิดของนิชเชอร์ในเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในทวีปยุโรป ยิ่งไปกว่านั้น การเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2 ช่วยตอกย้ำความเชื่อเรื่อง "พระเจ้าตายแล้ว" ของนิชเชอร์ให้หนักแน่นขึ้น เพราะหากพระเจ้ามีอยู่และเป็นผู้เมตตาจริงก็ไม่น่าจะมีสงครามเกิดขึ้นในโลก อำนาจของพระเจ้าถูกสั่นคลอนและท้าทายอยู่เสมอในงานวรรณกรรม เมื่อสังคมเริ่มเคลือบแคลงสงสัยและไม่เชื่อในการมีอยู่ของพระเจ้า ข้อบกพร่องของตัวละครในนวนิยายแห่งความพ่ายแพ้ก็มิได้มีผลหรือเกิดขึ้นจากอำนาจของพระเจ้าอีกต่อไป แต่ข้อบกพร่องดังกล่าวอาจเกิดจากสาเหตุอื่นๆหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นข้อบกพร่องของตัวละครเอง เช่น ความบกพร่องทางร่างกาย ซึ่งอาจเป็นความพิการที่มีมาแต่กำเนิด หรือความผิดปกติที่เกิดขึ้นในตอนหลัง บางครั้งอาจเกิดจากการกระทำของตัวละครเอง หรือเป็นผลมาจากการกระทำของสังคมหรือบุคคลอื่นในสังคม

อารมณ์ชำระใจ (Catharsis) ในบทละครโศกนาฏกรรมกรีกส่วนใหญ่ผู้แต่งมุ่งเน้นที่จะสอนศีลธรรมและจริยธรรมแก่ผู้อ่าน ด้วยเหตุนี้บทละครส่วนใหญ่จึงกระตุ้นและเร้าให้ผู้อ่านหรือผู้ชมเกิดความรู้สึกพื้นฐานสองประการคือ ความรู้สึกสงสารและความกลัว (pity and fear) ผู้อ่านและผู้ชมอาจเกิดความรู้สึกทั้งสองประการขณะอ่านหรือชมละครเพราะผู้ชมมักจะรู้สึกสงสารตัวละครที่ต้องประสบชะตากรรมซึ่งส่วนใหญ่มักมีสาเหตุมาจากความพึงพอใจของพระเจ้า มิได้เป็นผลจากการกระทำหรือการตัดสินใจของพวกเขา อีกทั้งผู้ชมส่วนใหญ่มักจะทราบเรื่องราวหรือชะตากรรมของตัวละครโดยตลอดอยู่แล้ว จึงเกิดความรู้สึกกลัวแทนตัวละครที่ต้องพบจุดจบหรือเผชิญชะตากรรมที่โหดร้ายต่างๆ อารมณ์พื้นฐานทั้งสองประการนี้เป็นผลทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ชำระใจ เพราะเมื่อผู้ชมร้องไห้เสียใจและโศกเศร้าไปพร้อมกับความพินาศของตัวละครแล้ว ผู้ชมจะเกิดความโล่งทางอารมณ์ เนื่องจากผู้แต่งจะคงเหลือตัวละครดีๆไว้เป็นความหวังให้แก่ผู้อ่านเพื่อให้ตัวละครเหล่านั้นทำหน้าที่ฟื้นฟูสภาพสังคมในขณะนั้นให้ดีขึ้น ด้วยเหตุนี้บทละครโศกนาฏกรรมเหล่านั้นจึงช่วยยกระดับจิตใจของผู้ชมให้สูงขึ้น นอกจากนี้ ความโล่งทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นยังช่วยให้ผู้ชมหรือผู้อ่านได้ปลดปล่อยอารมณ์เศร้าหรือความไม่สบายใจไปพร้อมๆกับการชมหรืออ่านบทละคร ดังนั้น เมื่อละครจบลงพวกเขาก็จะกลับบ้านด้วยความเบิกบานใจ

ข้อกำหนดในเรื่องอารมณ์ชำระใจปรากฏบ้างในนวนิยายแห่งความพ่ายแพ้ แต่มิใช่นวนิยายแห่งความพ่ายแพ้ทุกเรื่องจะต้องสร้างอารมณ์ชำระใจหรือความโล่งทางอารมณ์ให้กับผู้อ่านเมื่ออ่านนวนิยายเรื่องนั้นจบลง บางครั้งผู้อ่านยังคงรู้สึกสงสารและความกลัวยังคงอยู่ โดยไม่มีความรู้สึกโล่งทางอารมณ์หรืออารมณ์ชำระใจตามมา เพราะผู้แต่งมิได้เหลือตัวละครตัวใดตัวหนึ่งไว้เพื่อฟื้นฟูหรือแก้ปัญหาที่ทิ้งค้างไว้ในตอนจบ แต่ยังคงทิ้งปัญหาไว้ให้ค้างคาใจผู้อ่านให้ขบคิดต่อไป แม้ว่านวนิยายจะจบลงแล้วก็ตาม

นอกจากจะนำลักษณะบางประการของละครโศกนาฏกรรมกรีกดังที่กล่าวมาแล้วมาเป็นกรอบในการศึกษาลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ในนวนิยายแล้ว แนวคิดและเทคนิคบางอย่างของแบร์ทอลท์ เบรคชท์ (Bertolt Brecht)

นักการละครชาวเยอรมันที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักทั่วโลก แนวคิดสำคัญของเขาที่จะกล่าวถึงคือ ละครเอพิค (epic theatre) ซึ่งนับเป็นเกณฑ์ในการศึกษาลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ในนวนิยายด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทฤษฎีเรื่อง "การทำให้แปลก" (Verfremdung ในภาษาเยอรมัน หรือ Alienation ในภาษาอังกฤษ) ซึ่งทฤษฎีการทำให้แปลกรู้จักแพร่หลายและนิยมใช้กันมากทั้งในวงวรรณกรรมและวงการละครเวที เบรคชท์ได้ให้คำนิยามทฤษฎีความคิดนี้ไว้ว่า *"การทำเหตุการณ์หรือตัวละครให้แปลกหมายถึง การดึงเอาลักษณะที่เป็นธรรมดาพื้นๆ หรือที่เห็นได้ชัดออกไปเสียจากเหตุการณ์เหล่านั้น และทำให้เกิดความรู้สึกประหลาดใจและความอยากรู้อยากเห็น..."* [3] ทฤษฎีการทำให้แปลกนับเป็นเครื่องมือที่ปลุกปัญญาและในที่สุดอาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมได้ เนื่องจากเทคนิคนี้มุ่งเน้นให้ผู้อ่านรู้ตัวอยู่เสมอโดยพยายามรักษาและทำให้เกิดช่องว่างหรือระยะห่างระหว่างบทละครและผู้ชมหรือผู้อ่าน เพื่อมิให้พวกเขาหลงติดอยู่ในมายาอันสมบูรณ์[4] ของบทละครนั้นๆ คือ การที่ผู้อ่านหลงเชื่อในมายาภาพที่ผู้แต่งสร้างขึ้น ดังนั้นตลอดเวลาที่อ่านหรือชมละครผู้อ่านหรือผู้ชมมักจะเกิดคำถามต่างๆในใจอยู่เสมอและกระตุ้นให้ขบคิดอยู่ตลอดเวลา การนำเสนอความคิด "การทำให้แปลก" นั้นมีหลายวิธี เช่น การเปิดโอกาสให้ตัวละครออกมาพูดกับผู้อ่านหรือผู้ชมโดยตรง ซึ่งบางครั้งสิ่งที่ตัวละครพูดก็อาจเป็นการฝากความหวังที่จะฟื้นฟูสังคมให้กับผู้อ่านหรือผู้ชมหรือบางครั้งก็เป็นการวิจารณ์สังคมของตัวละคร บางครั้งในตอนจบเรื่องผู้แต่งเปิดโอกาสให้ผู้อ่านหรือผู้ชมขบคิดหาคำตอบบางอย่างเองหรือเป็นผู้กำหนดหรือเป็นผู้เลือกตอนจบให้กับตัวละคร โดยผู้แต่งไม่เข้าไปมีส่วนโน้มน้าวใจให้ผู้อ่านหรือผู้ชมไขว้เขวไปในทิศทางหนึ่งทิศทางใดเลย

---

[3] แบร์ทอลท์ เบรคชท์. ***ความเจริญและความพินาศของเมืองมะฮากอนนี***. ใน เจตนา นาควัชระ. ***วรรณกรรมละครของแบร์ทอลท์ เบรคชท์ : การศึกษาเชิงวิจารณ์***. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช. 2528, หน้า 181.

[4] อ่านเพิ่มเติมใน เจตนา นาควัชระ. "ความจริง ความสมจริง และความลวงในวรรณคดี" ***ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี***. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: คยาม. 2542, หน้า 35 - 42.

กลวิธีการนำเสนอความคิดเรื่อง "การทำให้แปลก" ของละครเอพิคนับเป็นกรอบที่ช่วยในการศึกษาและชี้ให้ผู้อ่านรับรู้หรือมองเห็นลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากช่วยให้ผู้อ่านมองเห็นความงามที่อยู่ภายใต้สภาพความไม่น่าดูหรือความหดหู่ต่างๆ เพราะสิ่งเหล่านั้นทำให้ผู้อ่านตระหนักถึงภาพของความเป็นจริงของสังคมหรือภาพชีวิตคนที่ดำรงอยู่ในสังคมในขณะนั้นได้เป็นอย่างดี สิ่งเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิด ความสำนึก หรือแม้แต่การสำเหนียกถึงปัญหาบางประการที่ไม่เคยพบหรือเคยนึกถึงมาก่อน

มูลเหตุจูงใจในการเลือกศึกษานวนิยายของกึนเทอร์ กราสส์กับชาติ กอบจิตติ

เหตุที่ผู้ศึกษาเลือกนวนิยายของกราสส์และชาติมาศึกษาเปรียบเทียบในที่นี้เนื่องจากนักเขียนทั้งสองต่างก็มีชื่อเสียงและผลงานเป็นที่แพร่หลายและเป็นที่นิยมทั้งคู่เป็นนักเขียนสมัยใหม่ นวนิยายที่นำมาศึกษาล้วนแสดงให้เห็นถึงความพ่ายแพ้ทั้งในระดับปัจเจกชนและสังคม นั่นเพราะผลงานส่วนใหญ่ของกราสส์และชาติเป็นงานแนวสัจนิยม ซึ่งผู้อ่านยังได้รับสุนทรียะจากความพ่ายแพ้ที่ปรากฏในเรื่อง เนื่องจากความพ่ายแพ้ ความหดหู่และความโศกเศร้าต่างๆกระตุ้นเตือนให้ผู้อ่านตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นรอบตัวและสะท้อนภาพความเป็นจริงอันโหดร้ายของชีวิตและสังคม

กึนเทอร์ กราสส์ (Günter Grass) นักเขียนที่มีชื่อเสียงมากชาวเยอรมันเป็นทั้งกวี นักเขียนนวนิยาย นักเขียนบทละคร ประติมากร และจิตรกร นวนิยายเรื่องแรกของเขาคือ ***Blechtrommel*** (1959, ***The Tin Drum***) เป็นนวนิยายที่กล่าวถึงชาวเยอรมันในยุคนาซี นับเป็นนวนิยายที่มีชื่อเสียงที่สุดของเขา แต่คนทั่วโลกรู้จักเขามากขึ้นนับตั้งแต่เขาได้รับรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรม ในปี ค.ศ. 1999 นวนิยายเรื่อง ***Blechtrommel*** นับเป็นภาคหนึ่งของนวนิยายชุดไตรภาคของกราสส์ นวนิยายในชุดนี้เรื่องต่อมาคือ ***Katz und Maus*** (1961, ***Cat and Mouse***) ที่แสดงให้เห็นประสบการณ์ของวัยรุ่นชนชั้นกลางและชนชั้นล่างในเมืองดานซิก ประเทศโปแลนด์ ตั้งแต่ ค.ศ. 1939 – 1944 และนวนิยายเรื่องสุดท้ายของภาคนี้คือ

Hundejahre (1963, ***Dog Years***) เป็นนวนิยายที่แสดงให้เห็นอาชญากรนาซีและเหตุการณ์ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นอกจากนวนิยายไตรภาคแล้ว กราสส์ยังมีผลงานสำคัญเรื่องอื่นๆอีกหลายเรื่อง อาทิ บทละครโศกนาฏกรรมเรื่อง ***Die Plebejer Proben den Aufstand*** (1966, ***The Plebeians Rehearse the Uprising***) หรือบันทึกเรื่อง ***Aus dem Tagebuch einen Schnecke*** (1972, ***From the Diary of a Snail***) หรือนวนิยายเรื่อง ***Die Rätten*** (1986, ***The Rats***)

การศึกษาลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ในที่นี้ ได้เลือกผลงานของกราสส์ 2 เรื่อง คือ ***Katz und Maus*** (***Cat and Mouse***) เป็นเรื่องราวของ Joachim Mahlke เด็กวัยรุ่นชายผู้กำพร้าพ่อและต้องอาศัยอยู่กับแม่ในเมืองดานซิก ประเทศโปแลนด์ ขณะที่เขาอายุ 14 ปี เกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้เขาถูกเกณฑ์ไปเป็นยุวชนนาซีร่วมรบกับฮิตเลอร์ในช่วงสงคราม จนได้เหรียญกล้าหาญ เขามีลูกกระเดือกขนาดใหญ่ที่มีรูปร่างคล้ายหนู จนกลายเป็นจุดสนใจของคนทั่วไป ดังนั้นเขาจึงนำสิ่งของต่างๆมาห้อยคอเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของคน เช่น ไขควง เหรียญรูปพระแม่มารี หรือ pompom ที่ทำจากไหมพรม ซึ่งวัยรุ่นทั่วเยอรมนีห้อย pompom ตามเขา ต่อมาเขาได้รับเชิญจากครูใหญ่ให้ไปเล่าประสบการณ์ที่ผ่านมาให้รุ่นน้องฟัง การกลับมาในครั้งนี้ทำให้เขาตัดสินใจไปใช้ชีวิตในเรือกวาดแร่ที่จมอยู่โดยมี Pilenz เพื่อนของเขาที่สัญญาว่าจะนำอาหารและที่เปิดกระป๋องมาให้เขาในตอนเย็น แต่ Pilenz ติดธุระจึงไม่ได้เอาไปให้ ในวันรุ่งขึ้นเขานำของไปให้ Mahlke แม้ว่าเขาจะพยายามเรียก Mahlke อย่างไรเขาก็ไม่ขึ้นมาจากเรือกวาดแร่ หลังจากนั้น Pilenz ก็ไม่ได้ข่าว Mahlke อีกเลย แม้ว่าจะพยายามตามหาทุกที่ ในที่สุดก็ไม่รู้ว่า Mahlke ยังคงมีชีวิตอยู่หรือตายไปแล้ว

นวนิยายอีกเรื่องของกราสส์ คือ ***Hundejahre*** (***Dog Years***) เป็นเรื่องราวที่แสดงให้เห็นมิตรภาพและความผูกพันระหว่าง Edmund Amsel เด็กอ้วนลูกครึ่งชาวยิวที่มีกระเต็มหน้า แต่เป็นเด็กที่ฉลาดและมีความสามารถทางการค้าและการทำหุ่นไล่กา เขาเริ่มทำหุ่นไล่กาขายมาตั้งแต่อายุ 10 ขวบ เพื่อนของเขาคือ Walter Matern เป็นเด็กที่มีความผิดปกติคือ จะกัดฟันจากทางซ้ายไปทางขวาตลอดเวลา ตอนอายุ

8 ขวบพวกเขาได้สัญญาว่าจะเป็นพี่น้องกัน โดยใช้มีดพกเป็นสัญลักษณ์ แต่ต่อมา Matern โยนมีดพับที่เป็นสัญลักษณ์ทิ้งเพื่อต้องการเป็นอิสระจาก Amsel เพราะเขารู้สึกว่าเขาเป็นเหมือนทาสของ Amsel เมื่อโตขึ้น Matern ได้เป็นทหารและนำพวกไปทำลายหุ่นไล่กาและทำร้าย Amsel ต่อมา Amsel เปลี่ยนชื่อเป็น Goldmund และตั้งคณะละครขึ้นจนโด่งดังเป็นที่รู้จัก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Jenny นักเต้นบัลเลต์ผู้มีชื่อเสียงโด่งดังที่สุดของคณะละคร ตอนหลังเธอไม่สามารถเต้นบัลเลต์ได้อีกต่อไป เนื่องจากบาดเจ็บที่ขาที่เกิดจากแรงระเบิดที่ทิ้งลงมาที่โรงละครในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ต่อมาเธอกลายเป็นเจ้าของกิจการหลายอย่างในเบอร์ลิน Matern ถูกสอบสวนและไล่ออกจากการเป็นทหารเพราะไปขโมยของ หลังจากสงครามยุติเขาออกเดินทางไปยังเมืองต่างๆของเยอรมัน ทำให้เขาได้มองเห็นสภาพเมือง สังคม ที่ถูกทำลายและความรู้สึกของคนเยอรมันที่แพ้สงคราม เขาเดินทางไปพร้อมกับสุนัขที่เขาพบระหว่างทาง เขาตั้งชื่อให้มันว่า Pluto อันที่จริงแล้วสุนัขตัวนี้เป็นสุนัขของฮิตเลอร์ที่ชื่อ Prinz ตลอดเวลาที่ผ่านมา Matern ยังคงรู้สึกผิดที่เขาทรยศและทำร้าย Amsel ตลอดมา วันหนึ่งเขาถูกเหตุการณ์บังคับให้สารภาพผิดเรื่องที่เขาทำร้าย Amsel ออกอากาศผ่านรายการวิทยุรายการหนึ่ง และเมื่อเขามีโอกาสไปชมเหมืองแร่ของ Amsel ขณะอยู่ในเหมือง Matern รู้สึกเหมือนอยู่ในนรกเนื่องจากร้อนมาก แต่หลังจากที่เขาขึ้นมาจากการดูเหมืองและได้อาบน้ำเขากลับรู้สึกว่าตัวเองได้กลายเป็นผู้บริสุทธิ์สะอาดอีกครั้งหนึ่ง

การเลือกนวนิยายทั้งสองเรื่องนี้มาเป็นตัวอย่างในการศึกษา เนื่องจากนวนิยายทั้งสองเรื่องต่างถ่ายทอดให้เห็นเรื่องราวในอดีต รวมไปถึงวิพากษ์วิจารณ์และต่อต้านการกระทำในอดีตที่นำมาซึ่งความหายนะ สงคราม ความตาย ความไร้มนุษยธรรม ซากปรักหักพัง บาดแผลแห่งสงคราม ความบอบช้ำ ความพ่ายแพ้ของประชาชน รวมไปถึงเสียงจากมโนสำนึกต่อบาปที่ฮิตเลอร์ได้กระทำต่อชาวยิว ไม่ว่าจะเป็นการสร้างค่ายกักกัน (Concentration Camp) รวมถึงการสังหารหมู่ชาวยิวนับล้านคน นวนิยายทั้งสองของกราสส์นี้นับเป็นตัวแทนของนวนิยายในสมัยนั้นได้

เป็นอย่างดี เนื่องจากไม่เพียงแต่จะถ่ายทอดให้เห็นสภาพจิตใจที่พ่ายแพ้ของชาวเยอรมันในช่วงสงครามและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เท่านั้น แต่ยังเสนอภาพของสังคมเยอรมันที่เป็นประเทศที่แพ้สงครามด้วย อีกทั้งยังแสดงให้เห็นลักษณะความพ่ายแพ้ทั้งระดับปัจเจกบุคคลและสังคมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ กราสส์ยังแสดงเจตจำนงที่ชัดเจนในการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรมไว้ว่า "...*สิ่งซึ่งถูกการเมืองอันโหดร้ายและตกต่ำทำลายนั้นสามารถได้รับการช่วยเหลือให้รอดได้ด้วยเครื่องมืออย่างวรรณกรรม เนื่องจากวรรณกรรมจะเป็นตัวยึดเหนี่ยวมิติที่สาบสูญไปให้กลับมาดำรงอยู่ในชีวิตอีกครั้ง*"[5]

สำหรับชาติ กอบจิตตินั้นนับได้ว่าเป็นนักเขียนที่เป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีในวงวรรณกรรมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนวนิยายของชาติ 2 เรื่องได้รับรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (รางวัลซีไรต์) จากเรื่อง **คำพิพากษา** (ประจำปี 2525) และ **เวลา** (ประจำปี 2537) นับว่าเป็นนักเขียนคนแรกที่ได้รับรางวัลซีไรต์ซ้ำเป็นครั้งที่ 2 นอกจากนี้ ชาติยังมีผลงานหลายประเภทไม่ว่าจะเป็นเรื่องสั้น นวนิยาย บันทึก อาทิ ***ทางชนะ จนตรอก มีดสั้นประจำตัว นครที่ไม่เป็นไร*** หรือ ***บันทึกเรื่องราวไร้สาระของชีวิต***

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการนำนวนิยายทั้ง 5 เรื่องของชาติมาศึกษา คือ **จนตรอก** (2523) เรื่องราวชีวิตของบุญมาและครอบครัวของเขา บุญมาอยากมีบ้านเป็นของตัวเองเขาจึงไปกู้เงินล่วงหน้าจากเถ้าแก่เพื่อมาปลูกบ้าน แต่เขาต้องถูกจับและติดคุกที่ประเทศพม่านาน 6 เดือน เพราะไปจับปลาในน่านน้ำของประเทศพม่า ตลอดเวลาที่บุญมาติดคุกนั้น ครอบครัวของเขาต้องประสบปัญหา ภรรยาต้องไปรับจ้างทำงานนอกบ้านและมีความสัมพันธ์ฉันชู้สาวกับชายอื่นจนมีท้องและหนีออกจากบ้าน ลูกสาวไปมีความสัมพันธ์กับชายหนุ่มละแวกบ้านและย้ายออกจากบ้าน ปู่ต้องออกไปรับจ้างลับมีดแต่ถูกทำร้าย อ้อดลูกชายตัดสินใจขโมยเหล็กเพราะต้องการหา

[5] ซิกฟรีด โชเบอร์. ***Stern***. ฉบับที่ 42 (ตุลาคม 1997) อ้างถึงใน อุน. "วัย 70 ของกึนเทอร์ กราสส์" ***กรุงเทพธุรกิจ*** (26 ตุลาคม 2540), หน้า 3.

เงินมารักษาปู่ แต่ถูกจับได้ต้องติดคุก ปู่ทราบข่าวจึงตัดสินใจฆ่าตัวตายและฝากดำลูกชายคนเล็กของบุญมาให้เพื่อนบ้านเลี้ยง เมื่อบุญมากลับมาและทราบเรื่องทั้งหมดจึงตัดสินใจฆ่าตัวตายพร้อมดำ ซึ่งดำตาย แต่เขากลับได้รับการช่วยเหลือจนรอดชีวิต ในตอนจบบุญมาถูกพิพากษาให้ติดคุกในข้อหาเจตนาฆ่าคนตาย (ฆ่าดำ)

คำพิพากษา (2525) เป็นเรื่องราวของฟักผู้เคยเป็นบุคคลตัวอย่างในหมู่บ้าน แต่เมื่อพ่อตายก็เกิดข่าวลือว่าเขาไปมีสัมพันธ์ฉันชู้สาวกับสมทรง ภรรยาใหม่ที่สติไม่ดีของพ่อ จนทำให้เขาถูกสังคมประณาม ไม่มีใครเชื่อว่าเขาเป็นผู้บริสุทธิ์ นอกจากลุงไข่สัปเหร่อซึ่งก็ถูกรังเกียจจากสังคมด้วยเช่นกัน ฟักเริ่มดื่มเหล้าและดื่มมากขึ้นทุกที เพราะเขาเชื่อว่าเหล้าทำให้เขาลืมทุกข์ได้ ต่อมาเมื่อเขาไปขอเบิกเงินที่ฝากครูใหญ่ไว้เพื่อไปทำบุญกระดูกพ่อเขา ครูใหญ่กลับปฏิเสธว่าไม่เคยรับฝากเงินของฟักไว้ ฟักจึงออกมาประณามการกระทำครั้งนี้ของครูใหญ่ แต่ไม่มีใครเชื่อเขา เพราะครูใหญ่เป็นบุคคลที่มีเกียรติและมีชื่อเสียงในหมู่บ้าน ต่อมาฟักตายเนื่องจากดื่มเหล้ามากเกินไป ชาวบ้านดีใจเมื่อทราบข่าวการตายของเขา จากนั้นพวกชาวบ้านก็ช่วยกันจับสมทรงไปส่งโรงพยาบาลบ้าที่กรุงเทพฯ ศพของฟักถูกใช้ในการทดลองเตาเผาศพอันใหม่ และการเผาศพของฟักในครั้งนี้ครูใหญ่กลายเป็นบุคคลที่น่านับถือยิ่งขึ้น เพราะแม้ว่าฟักจะประณามและใส่ร้ายมากเพียงใด ครูใหญ่ก็ยังจัดงานศพให้ จะมีก็แต่ลุงไข่เท่านั้นที่ตระหนักว่าครูใหญ่ไม่ใช่คนดี

หมาเน่าลอยน้ำ (2530) เป็นเรื่องของคุณที่หลับในขณะขับรถจึงทำให้เกิดอุบัติเหตุชนกับรถสองคัน รถคันแรกเป็นรถของหมอ และรถคันที่สองเป็นรถแท็กซี่ที่มีผู้โดยสารเป็นครอบครัวครอบครัวหนึ่งที่กำลังเดินทางไปรับกินเลี้ยงฉลองงานรับปริญญาของหลานสาว อุบัติเหตุครั้งนี้ทำให้คุณต้องจ่ายทั้งค่าเสียหาย ค่าทำขวัญ และค่ารักษาพยาบาลเป็นจำนวนมาก นอกจากคุณถูกเอารัดเอาเปรียบจากคู่กรณีแล้ว คุณยังถูกทั้งคนที่อู่ซ่อมรถและตำรวจเจ้าของคดีเอาเปรียบด้วย ยิ่งไปกว่านั้นบริษัทโฆษณาเล็กๆที่คุณลงทุนร่วมกับเพื่อนกำลังประสบปัญหา เนื่องจากเพื่อนถอนหุ้นไปทำงานกับบริษัทอื่นที่มีรายได้ดีกว่า เพื่อที่จะสร้างฐานะและความมั่นคงในชีวิต ในตอนจบของเรื่องขณะที่คุณกลับไปเยี่ยมพ่อแม่ที่ต่างจังหวัด คุณได้เห็น

ภาพฝูงอีกาที่กำลังรุมทึ้งซากหมาเน่าที่ลอยอยู่ในน้ำ ในขณะที่คุณเดินทางกลับกรุงเทพฯ คุณหวนคิดถึงภาพของหมาเน่าที่เหมือนกับเหตุการณ์อุบัติเหตุที่เกิดขึ้น ดังนั้น คุณจึงเกิดคำถามตัวเองว่าคุณจะเป็นอะไรระหว่างอีกากับหมาเน่า? ในการดำเนินชีวิตต่อไปในสังคมปัจจุบัน

พันธุ์หมาบ้า (2531) เรื่องราวความผูกพันระหว่างกลุ่มเพื่อนที่คบกันด้วยความรัก ความเข้าใจ ซึ่งคนในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ต่างมีปัญหาครอบครัว ไม่ว่าทัยมีปัญหาไม่เข้าใจเดี่ย จนทำให้เขาหนีออกจากบ้านเพราะเดี่ยบังคับเขาและทุบกีต้าร์ที่เขารักจนพัง อ๊อดโต้คิดว่าพ่อไม่รักเขาเพราะพ่อมีภรรยาใหม่ เขาจึงทุ่มความรักทั้งหมดให้กับเพื่อน เขาหนีออกจากบ้านเพราะไปยิงคนเพื่อแก้แค้นให้เพื่อน ต่อมาเขาติดคุกเพราะมีผงขาวในครอบครอง และติดผงขาว แต่เขาสามารถเลิกติดยาได้เนื่องจากเพื่อนๆช่วยให้เขาเลิก ยิ่งไปกว่านั้นเพื่อนยังสอนเขาทำกระเป๋าให้จนเขาสามารถยึดเป็นอาชีพได้ หรือแม้แต่ล้านที่ไม่เข้าใจแม่ เพราะแม่มักจะต่อว่าเขาเรื่องเรียนไม่จบมหาวิทยาลัยเพราะติดเหล้า ตลอดเวลาที่พวกเขามีปัญหาความไม่เข้าใจกับครอบครัว พวกเขาต่างมีเพื่อนเป็นที่ปรึกษา เป็นกำลังใจ และเป็นเสมือนครอบครัวที่ช่วยประคับประคองให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ต่อไป แม้ว่าบางครั้งพวกเขาจะดำรงชีวิตและแต่งตัวแตกต่างไปจากคนทั่วไปในสังคมจนถูกมองว่าเป็นพวกแปลกประหลาด บางครั้งก็ถูกเรียกว่า อิปปี้ แต่สิ่งหนึ่งที่เชื่อมโยงให้พวกเขามาอยู่ด้วยกัน คือ ความรัก ความเข้าใจที่มอบให้กันเสมอมา ตอนจบของเรื่องตัวละครได้ทำความเข้าใจกับครอบครัวพวกเขาและก็สามารถดำรงชีวิตต่อไปได้อย่างมีความสุข

และ ***เวลา*** (2536) เรื่องของผู้กำกับภาพยนตร์ไปดูละครเวทีเรื่องหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นอยู่ของคนชราในสถานสงเคราะห์คนชราแห่งหนึ่ง โดยใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 "ผม" เป็นผู้เล่าเรื่อง ในเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงกิจวัตรประจำวันของคนชราและคนดูแล นอกจากนี้ ยังมีการเล่าถึงภูมิหลังของคนชราแต่ละคนด้วย และตลอดเวลาที่ชมละครเวที ผมจะได้ยินเสียงตาแก่ที่เป็นบ้าเพราะถูกโกงสมบัติตะโกนเป็นระยะๆ ว่า "ไม่มีอะไร ´ ไม่มีอะไรจริงๆ" ในขณะที่ผมดูละครเรื่องนี้เขารู้สึกว่าเรื่องราวที่ดำเนินไปบทเวทีเนิบช้าและน่าเบื่อ ดังนั้นผมจึงคิดเปรียบเทียบว่า

หากเขานำเรื่องนี้ไปทำเป็นภาพยนตร์เขาจะทำอย่างไร นอกจากนี้เรื่องราวและเหตุการณ์บนเวทียังกระตุ้นให้ผมคิดถึงชีวิตที่ผ่านมาของเขา โดยเฉพาะผมเกิดความรู้สึกผิดในการตายของลูกสาว เพราะผมสนใจแต่การทำงานจนละเลยแม้แต่ในงานศพของเธอ ผมก็ไม่ได้ไปเนื่องจากติดงาน

นวนิยายทั้ง 5 เรื่องนี้นับเป็นตัวแทนของงานนวนิยายแห่งความพ่ายแพ้ได้เป็นอย่างดี ผลงานของชาติมุ่งในเรื่องการปลุกจิตสำนึกให้รับผิดชอบต่อประชาชนในสังคมและประเทศชาติ คำกล่าวที่เขากล่าวในพิธีพระราชทานรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียนประจำปี 2525 นับเป็นเครื่องยืนยันความสำนึกในเรื่องนี้ของเขาได้เป็นอย่างดี ชาติกล่าวในตอนหนึ่งว่า *"...ข้าพเจ้าขอชี้ให้ท่านเห็นว่าภัยจากธรรมชาติเป็นภัยที่น่ากลัว เป็นภัยที่นำความเดือดร้อน ความทุกข์ยากมาให้มนุษย์ แต่ภัยจากธรรมชาตินั้นเกิดเพียงชั่วครั้งชั่วคราว เกิดขึ้นบางแห่งบางท้องถิ่นเท่านั้น ผิดจากภัยที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งมีอยู่อย่างสม่ำเสมอและเป็นภัยที่โหดร้ายอย่างเงียบเชียบ เป็นภัยที่เราชาชินกันจนเป็นปกติ ... งานเขียนของข้าพเจ้าไม่เคยมองโลกในแง่ร้าย แต่ข้าพเจ้านำโลกในแง่ร้ายมากระตุ้นเตือนท่าน ในฐานะเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ให้ได้สำนึกถึงสิ่งที่เราได้กระทำต่อกันจะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม..."*[6]

กราสส์และชาติต่างได้ทำหน้าที่ของศิลปินผู้รับใช้สังคมอย่างสมบูรณ์ ด้วยการใช้วรรณกรรมเสนอปัญหาสังคมให้ประชาชนรับรู้ ซึ่งตรงกับความหมายของหน้าที่วรรณกรรมที่กล่าวไว้ในหนังสือ วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์ ว่า *"หน้าที่ทางวรรณกรรมอาจมิใช่แก้ปัญหาสังคมในเชิงปฏิบัติหรือการเปลี่ยนพฤติกรรมมนุษย์ในระยะสั้น แต่เป็นหน้าที่ของการให้แสงสว่างทางปัญญาด้วยการสร้างความประทับใจในแง่การจับศัตรูของประชาชนมาขึ้นศาลให้ได้จึงไม่ใช่หน้าที่โดยตรงของวรรณกรรม*

---

[6] ชาติ กอบจิตติ. **คำพิพากษา**. กรุงเทพฯ : หอน. 2536, หน้า 6 - 7.

สร้างสรรค์ ...วรรณกรรมทำหน้าที่ปลุกสำนึกในเรื่องความถูกต้องและความผิดพลาดเชิงสังคม...."[7]

ลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้: การศึกษาเปรียบเทียบนวนิยายของกึนเทอร์ กราสส์กับชาติ กอบจิตติ

การพิจารณาลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ในการศึกษานวนิยายของกราสส์ 2 เรื่อง คือ ***Katz und Maus*** กับ ***Hundejahre*** กับนวนิยายของชาติ 5 เรื่อง คือ **จนตรอก คำพิพากษา หมาเน่าลอยน้ำ พันธุ์หมาบ้า** และ **เวลา** โดยจะศึกษาจากกรอบแนวทฤษฎีใหม่ที่ปรับมาจากข้อกำหนดลักษณะของละคร โศกนาฏกรรมกรีก 3 ประการ คือ ตัวละครเอกโศกนาฏกรรม ข้อบกพร่องของตัวละคร และอารมณ์ชำระใจ โดยศึกษาในเรื่องตัวละคร*เอกโศกนาฏกรรม (Tragic hero)* เป็นอันดับแรก พบว่าตัวละครเอกในนวนิยายทั้งหมดเป็นชนชั้นกลางและชนชั้นล่างของสังคมที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน พวกเขาเหล่านั้นไม่มีลักษณะของวีรบุรุษเหมือนในโศกนาฏกรรมกรีกเลย เหตุผลที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะความคิดและความเชื่อของนักเขียนในยุคปัจจุบันที่เชื่อว่า บทบาทของเจ้าขุนมูลนายถดถอยลงไปแล้วในโลกสมัยใหม่ ตัวละครในนวนิยายจึงมักจะเป็นสามัญชนแตกต่างไปจาก 'วีรบุรุษ' ที่เคยเป็น 'พระเอก' ของโศกนาฏกรรมแบบโบราณ นอกจากนี้ ยังมีความคิดเรื่อง 'การห้ามวีรบุรุษ' (Das Heldenverbot) มิให้ปรากฏตัวบนเวทีนวนิยายอีกต่อไป ในที่นี้ 'การห้ามวีรบุรุษ' คือการที่ตัวละครเอกในละครจะไม่มีลักษณะเป็นวีรบุรุษผู้ยิ่งใหญ่เหมือนในบทละครโศกนาฏกรรมอีกแล้ว เนื่องจากตัวเอกมิใช่กษัตริย์หรือขุนนางที่เป็นชนชั้นสูงซึ่งมีความเป็นอยู่ที่ดีหรือเป็นผู้ที่มีเกียรติในสังคมหรือเป็นที่ชื่นชมของคนทั่วไป แต่กลับให้ตัวละครเอกเป็นคนที่อยู่ใน

---

[7] วิทย์ ศิวะศริยานนท์. ***วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์***. หน้า 217.

สถานะต่ำและเป็นที่ดูถูกของคนในสังคมหรืออาจจะเป็นคนพิการก็ได้ เพื่อให้ตัวละครเหล่านี้มีลักษณะที่ห่างไกลจากลักษณะของวีรบุรุษมากที่สุด เพราะเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่าสังคมในสมัยนี้มักไม่ค่อยเปิดโอกาสให้เกิดวีรบุรุษมากเท่าในสมัยโบราณ สิ่งที่น่าสังเกตคือ กราสส์เคยแสดงทัศนะในเรื่องของการห้ามวีรบุรุษไว้ด้วยเช่นกัน เพราะเขาเชื่อว่าไม่มีวีรบุรุษอีกต่อไปแล้วในสังคมปัจจุบัน เขาได้เสนอแนวคิดดังกล่าวไว้ว่า "...นวนิยายไม่สามารถมีวีรบุรุษได้อีกต่อไป เนื่องจากไม่มีลักษณะปัจเจกชนอีกต่อไปแล้ว เพราะว่าปัจเจกชนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต ...ไม่มีใครที่จะเป็นปัจเจกชนที่อยู่โดยลำพัง จะมีก็แต่มวลมนุษย์ที่รวมกันเป็นมวลแห่งความโดดเดี่ยวที่ปราศจากชื่อและปราศจากวีรบุรุษ..." ด้วยเหตุนี้ในงานของกราสส์จึงไม่มีลักษณะของวีรบุรุษ จะมีก็แต่ตัวละครที่เป็นคนธรรมดาที่พบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็น Joachim Mahlke จากนวนิยายเรื่อง ***Katz und Maus*** หรือ Walter และ Edward Amsel จากนวนิยายเรื่อง ***Hundejahre*** เป็นเรื่องของเด็กนักเรียนที่ถูกเกณฑ์มาเป็นยุวชนนาซี และต่อมากลายเป็นทหารเพื่อร่วมกับฮิตเลอร์ในการสู้รบในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ตัวละครเอกในนวนิยายของชาติก็มีลักษณะเช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของคนชราในสถานสงเคราะห์คนชราในเรื่อง **เวลา** หรือการเล่าเรื่องกลุ่มเพื่อนที่ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันและประกอบอาชีพที่ตนถนัด จากเรื่อง ***พันธุ์หมาบ้า*** หรือชีวิตของ "คุณ" ที่เป็นคนทำโฆษณาจากเรื่อง ***หมาเน่าลอยน้ำ*** จะมีก็แต่เรื่อง ***คำพิพากษา*** ที่ชาติแสดงให้ผู้อ่านเห็นชีวิตของฟักซึ่งเป็นเสมือนชนชั้นล่างของสังคม ซึ่งประกอบอาชีพเป็นภารโรงที่ถูกสังคมกล่าวหาและกลายเป็นคนที่น่ารังเกียจไปในที่สุด และเรื่อง **จนตรอก** ที่กล่าวถึงครอบครัวของบุญมาที่มีชีวิตอยู่ในสังคมอย่างแร้นแค้น เนื่องจากพวกเขาต้องประสบปัญหาอันเนื่องมาจากความยากจน ซึ่งนับว่านี่เป็นตัวแทนของนวนิยายที่ชาติแสดงให้เห็นถึงชีวิตของคนที่มาจากสังคมระดับล่างของประเทศ

ข้อบกพร่องของตัวละคร (Flaw) และปัญหาของตัวละครในนวนิยายนับเป็นมูลเหตุสำคัญที่จะนำตัวละครเอกไปสู่ความพ่ายแพ้ต่าง ๆ ข้อบกพร่องและปัญหาที่ตัวละครเอกต้องประสบนี้อาจเกิดมาจากหลายสาเหตุ ไม่ว่าจะเป็นการตัดสินใจผิด

พลาดของตัวละคร เช่น บุญมา จากเรื่อง **จนตรอก** ที่อยากมีบ้านเป็นของตัวเองจึงตัดสินใจกู้เงินและการกู้เงินนี้เองที่ทำให้คนในครอบครัวของเขาต้องประสบปัญหาและนำไปสู่ความหายนะในที่สุด หรือ Matern จากเรื่อง ***Hundejahre*** ต้องมีชีวิตอยู่กับความรู้สึกผิดที่เผาผลาญจิตใจเขา เนื่องจากการที่เขาทำร้าย Amsel เพื่อนรักสมัยเด็กของเขา หรือเรื่อง **พันธุ์หมาบ้า** ทัย อ๊อดโต้ และล้านหนีออกจากบ้านและต้องเผชิญปัญหาและความทุกข์ต่าง ๆมากกว่าที่พวกเขาได้รับจากครอบครัวก็เพราะการตัดสินใจของพวกเขาเอง

ข้อบกพร่องและปัญหาประการต่อไปที่พบได้ในตัวละครคือ ความบกพร่องของสภาพร่างกายของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็น Mahlke จาก ***Katz und Maus*** ที่เขามีลูกกระเดือกที่มีลักษณะคล้ายหนู มีใบหูขนาดใหญ่และมีสีแดง และขาโก่งลูกกระเดือกขนาดใหญ่และน่าเกลียดนี้ทำให้เขาแปลกแยกจากคนในสังคมและนำมาซึ่งความเดือดร้อนต่าง ๆ หรือคนแก่ในเรื่อง **เวลา** พวกเขาต้องประสบกับความทุกข์ทรมานต่าง ๆ เนื่องมากจากสภาพร่างกายที่ร่วงโรยตามวัยของพวกเขา จนบางครั้งทำให้ถูกมองว่าเป็นคนไร้ค่าที่ตกเป็นภาระของผู้อื่น จนถูกนำมาไว้ที่สถานสงเคราะห์คนชรา ข้อบกพร่องในที่นี้อาจรวมไปถึงความผิดปกติของสภาพจิตใจด้วย เช่น สมทรง จากเรื่อง **คำพิพากษา** การที่นางเป็นบ้าน่ารังเกียจหรือบางครั้งก็สร้างความไม่พอใจให้กับชาวบ้าน เพราะการกระทำบางอย่างที่นางทำลงไปเพราะความไม่รู้ตามประสาคนสติไม่ดี เช่น การใส่ชุดสีแดงไปงานศพ

บางครั้งการกระทำของบุคคลอื่นในสังคมส่งผลต่อชะตากรรมของตัวละครเอกด้วย เช่น เรื่อง **คำพิพากษา** ชะตากรรมและความทุกข์ทรมานต่าง ๆที่ฟักได้รับนั้นเกิดจากความคิดและการตัดสินใจของคนอื่นทั้งสิ้น แต่เขาต้องทนรับผลกระทบเหล่านั้นด้วยตนเองทั้งหมด โดยแทบจะไม่มีใครเห็นอกเห็นใจและรู้สึกสงสารเขาบ้างเลย

แม้ว่าข้อบกพร่องและปัญหาของตัวละครในนวนิยายแห่งความพ่ายแพ้เกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ แต่ลักษณะร่วมสำคัญประการหนึ่งที่ตัวละครเอกทุกตัวได้รับเหมือนกัน คือ ลักษณะที่เรียกว่า "การห้ามความสุข" (Das Glückverbot) ในที่นี้

"การห้ามความสุข" หมายถึง การที่ตัวละครเอกในเรื่องจะไม่ได้รับความสุขมากเท่ากับที่ตัวละครเอกสุขนาฏกรรม (Comedy) ได้รับ แต่สิ่งที่ตัวละครเอกจะพบมักจะส่งผลให้เขาได้รับความทุกข์และความทรมานทั้งกายและใจ ทั้งนี้เพื่อที่จะเน้นย้ำและแสดงให้ผู้อ่านเห็นความพินาศและความตกต่ำของตัวละครเอกได้อย่างชัดเจน จนเข้าถึงลักษณะสุนทรียศาสตร์ที่แฝงอยู่ในความพ่ายแพ้ต่าง ๆได้

อารมณ์ชำระใจ (Catharsis) นับเป็นข้อกำหนดในการศึกษาสำคัญประการสุดท้าย ในการอ่านนวนิยายทั้งหมดจะพบว่ามีนวนิยายเพียง 2 เรื่องเท่านั้นที่จบโดยให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ชำระใจและความโล่งทางอารมณ์ เนื่องจากปัญหาต่าง ๆของตัวละครถูกแก้ไขและคลี่คลายไปแล้วจึงทำให้ผู้อ่านเกิดความสุขและความเบิกบานใจ เช่น นวนิยายเรื่อง ***Hundejahre*** ที่ตอนจบ Matern และ Amsel เข้าใจและคืนดีกัน หรือ Jenny มีกิจการเป็นของตัวเองแม้ว่าขาเธอจะได้รับบาดเจ็บจนไม่สามารถเต้นบัลเลต์ได้อีก หรือใน ***พันธุ์หมาบ้า*** ในตอนจบที่ทัย ล้านและอ๊อดโต้เข้าใจครอบครัวของพวกเขาและดำเนินชีวิตต่อไปอย่างมีความสุข

นอกจากนั้น นวนิยายอีก 5 เรื่องที่เหลือไม่มีอารมณ์ชำระใจให้กับผู้อ่าน เนื่องจากตอนจบของนวนิยายที่แสดงลักษณะความพ่ายแพ้เช่นนี้ไม่มีลักษณะตอนจบที่แน่นอนตายตัว แต่สามารถจบได้อย่างหลากหลายและสามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามเนื้อเรื่องและความต้องการของผู้แต่ง ซึ่งสามารถแบ่งตอนจบของเรื่องได้เป็น 3 ลักษณะ คือ ลักษณะที่หนึ่ง คือ ผู้อ่านยังคงรู้สึกหดหู่ เศร้าโศกและเสียใจต่อชะตากรรมหรือจุดจบของตัวละครอยู่แม้ว่าจะอ่านนวนิยายจบลงแล้วก็ตาม เพราะความอยุติธรรมต่าง ๆที่ตัวละครได้รับยังคงอยู่โดยไม่ได้รับการแก้ไข เช่นในเรื่อง ***คำพิพากษา*** ถึงแม้ว่าฟักจะตายไปแล้ว แต่เขาตายไปพร้อมกับรอยมลทินต่าง ๆที่ไม่ได้เกิดจากการกระทำของเขาเลย หรือบางครั้งความทุกข์ใจที่เกิดขึ้นกับผู้อ่านเป็นเพราะความกดดัน ความหดหู่ หรือความโศกเศร้าที่เกิดกับตัวละครครั้งแล้วครั้งเล่าและยังคงทับทวีอยู่ในใจผู้อ่าน เพราะไม่มีแม้สักครั้งที่ผู้แต่งจะเผยให้เห็นแสงสว่างแห่งทางออกของปัญหาที่เกิดกับตัวละครแม้สักเพียงเล็กน้อย เช่น ในนวนิยายเรื่อง ***จนตรอก*** ความหายนะที่เกิดกับครอบครัวบุญมามีแต่จะทวีความรุนแรงมาก

ขึ้นเรื่อยๆ ทั้งนี้เพราะสภาพสังคมไม่เอื้อต่อการดำรงชีวิตของคนระดับล่างของสังคมเลย

การทิ้งปัญหาหรือสร้างปริศนาให้ผู้อ่านขบคิดเพื่อค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง โดยผู้แต่งจะไม่ชี้นำหรือไม่เฉลยคำตอบให้ผู้อ่าน นับเป็นตอนจบอีกลักษณะหนึ่งที่พบ เช่น เรื่อง ***Katz und Maus*** ในตอนจบเรื่องผู้อ่านยังคงไม่รู้ว่าที่สุดแล้ว Mahlke จะยังคงมีชีวิตอยู่หรือตายไปแล้ว เพราะมีความเป็นไปได้เท่าๆกันทั้งสองทาง บทสรุปนั้นผู้แต่งได้ทิ้งไว้ให้ผู้อ่านเป็นคนตัดสินใจเอง และเรื่อง ***หมาเน่าลอยน้ำ*** ที่ในตอนจบ "คุณ" ถามตัวเองว่าเขาจะเป็นอะไรระหว่างอีกา ซึ่งเปรียบเสมือนผู้ที่มุ่งแต่จะหาผลประโยชน์ หรือหมาเน่า ที่เป็นเสมือนผู้ที่ถูกเอารัดเอาเปรียบว่า *"...เป็นคำถามที่คุณยังไม่กล้าตอบในขณะนี้ ... แต่ก็เริ่มที่จะคิดถามตัวเองแล้วว่าคุณจะเลือกเป็นอีกาหรือหมาเน่า? คุณจะเลือกเป็นอีกาหรือหมาเน่า?"*[8] อาจเป็นไปได้ว่าคำถามนี้มิได้มีเพื่อให้ "คุณ" แสวงหาคำตอบเพียงลำพัง แต่เป็นการถามผู้อ่านเพื่อให้ผู้อ่านร่วมตอบปัญหานี้ด้วยเช่นกัน

ลักษณะสุดท้ายของตอนจบนวนิยายแห่งความพ่ายแพ้ คือ ในตอนจบเรื่องแม้ผู้อ่านจะไม่เกิดความโล่งทางอารมณ์ แต่ก็ทำให้ผู้อ่านเข้าใจหรือตระหนักถึงความจริงของชีวิต สังคม และโลกมากขึ้น โดยอาศัยเรื่องที่เกิดขึ้นกับตัวละครเป็นเสมือนบทเรียนหรืออุทาหรณ์ในการดำเนินชีวิตต่อไป ดังจะเห็นได้จากตอนจบของเรื่อง ***เวลา*** ที่ยายสอนชี้ให้ผู้อ่านตระหนักถึงสัจธรรมของชีวิตมนุษย์ว่า ชีวิตของมนุษย์ไม่มีอะไรเที่ยงแท้แน่นอน เมื่อมีเกิดก็มีตาย และมนุษย์ทุกคนไม่สามารถนำอะไรติดตัวไปได้เมื่อตาย แม้กระทั่งร่างกายก็ต้องทิ้งไว้ให้กลายเป็นศพ

ลักษณะเด่นทั้งสามประการที่ผู้ศึกษาใช้เป็นกรอบความคิดในการศึกษานวนิยายทั้ง 7 เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นตัวละครเอก ข้อบกพร่องและปัญหาของตัวละคร และอารมณ์ชำระใจหรือตอนจบของเรื่องนับว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เนื่องจากลักษณะทั้งสามเอื้อแก่กันในการศึกษาแนวคิด เรื่องราวและลักษณะสุนทรียศาสตร์

---

[8] ชาติ กอบจิตติ. ***หมาเน่าลอยน้ำ***. กรุงเทพฯ : หอน, หน้า 143.

แห่งความพ่ายแพ้ต่าง ๆที่ผู้แต่งนำเสนอ และจากการที่ผู้อ่านได้ข้อคิดและประสบการณ์จากความพ่ายแพ้ของตัวละครเพื่อเป็นบทเรียนหรือใช้ในการกระตุ้นเตือนให้ผู้อ่านมีชีวิตที่งดงามและมีความสุขมากกว่าที่ตัวละครได้รับ สิ่งนี้เองที่ถือว่าเป็นลักษณะสำคัญของสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ ซึ่งมีคุณค่าควรแก่การรับรู้และเรียนรู้

ไม่เพียงแต่การศึกษาลักษณะทั้งสามประการที่ปรับมาจากละครโศกนาฏกรรมกรีกเท่านั้น แต่แนวคิดเรื่อง "การทำให้แปลก" ก็นับเป็นกรอบแนวคิดที่สำคัญอีกประการที่เป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ในนวนิยายที่นำมาศึกษาด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ เทคนิค "การทำให้แปลก" ที่ปรากฏในนวนิยายที่เลือกมาศึกษา มีหลายลักษณะ นับตั้งแต่การให้ผู้แต่งหรือตัวละครพูดหรือเตือนผู้อ่านโดยตรงหรืออาจมาวิจารณ์การกระทำของตัวละครหรือสังคมในขณะนั้น อาทิ นวนิยายเรื่อง ***คำพิพากษา*** ผู้แต่งออกมาแสดงความคิดเห็นในเรื่องการแบ่งประเภทของคนในสังคมออกเป็น 3 ประเภท คือ ตัดสินและว่าร้ายผู้อื่น เพิกเฉยและไม่สนใจเรื่องราวที่เกิดกับผู้อื่น และเห็นใจในชะตากรรมของผู้อื่น นอกจากนี้ยังมีการใช้เพลงสลับฉาก บางเพลงมีเนื้อหาที่เป็นการวิจารณ์สังคมในขณะนั้น การใช้คอรัส (Chorus) เป็นผู้เล่าเรื่องนี้ บางครั้งก็เป็นผู้วิจารณ์เรื่องที่กำลังดำเนินอยู่ หรืออาจเป็นปฏิปักษ์ของตัวละครเอก เช่นเรื่อง ***Hundejahre*** ในฉากการสัมภาษณ์ประวัติชีวิตของ Matern คอรัสก็ทำหน้าที่เป็นฝ่ายตรงข้ามกับเขา โดยคอรัสพยายามที่จะต้อนให้ Matern ยอมรับว่าเขาเป็นหนึ่งในกลุ่มคนที่ทำร้าย Amsel จนในที่สุด Matern ก็สารภาพ หรือแม้แต่การที่ผู้แต่งได้เสนอทางให้ตัวละครเลือก โดยที่ให้ผู้อ่านช่วยตัวละครตัดสินใจเลือกด้วย เช่น เรื่อง ***หมาเน่าลอยน้ำ*** การที่ให้ "คุณ" และผู้อ่านตัดสินใจเลือกว่าต่อไปพวกเขาจะเลือกเป็นอะไร ระหว่างอีกากับหมาเน่า

เทคนิค "การทำให้แปลก" ที่ปรากฏในนวนิยายเหล่านี้ เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ช่วยสะกิดให้ผู้อ่านฉุกคิด ตระหนัก และทบทวนเรื่องราวและแนวคิดที่ผู้แต่งต้องการเสนอ โดยไม่ให้อ่านเรื่องไปอย่างผ่านๆ แต่ต้องอ่านและศึกษางานอย่างระมัดระวัง การที่ต้องหยุดคิด ทบทวนในบางตอนหรือขบคิดประเด็นบางอย่างในเรื่องช่วยเปิดโลกทัศน์ให้ผู้อ่านมองทะลุผ่านสภาพความไม่น่าดู ความหดหู่และความ

พ่ายแพ้ จนสามารถเข้าถึงแก่นความคิดหรือปรัชญาชีวิตอันสำคัญที่ผู้แต่งต้องการเสนอเพื่อให้ผู้อ่านสามารถหันหน้าเข้าเผชิญกับสภาพความเป็นจริงของชีวิตและสังคมได้โดยไม่พยายามหลบลี้หรือหลีกหนีอีกต่อไป แก่นความคิดเหล่านี้นับเป็นสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ที่สำคัญซึ่งแฝงเร้นและรอการค้นพบของผู้อ่านอยู่ตลอดเวลา

แนวคิดและกลวิธีการนำเสนอนวนิยายของกราสส์กับชาติ

นอกจากลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ที่ปรากฏในนวนิยายที่นำมาศึกษาทั้ง 7 เรื่องแล้ว แนวคิดและกลวิธีการนำเสนอนวนิยายของกราสส์กับชาติ นับว่าเป็นประเด็นสำคัญที่ไม่สามารถมองข้ามไปได้ จากการศึกษาพบว่านักเขียนทั้งสองมีแนวคิดบางประการที่คล้ายกัน ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนในงานของพวกเขา ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากว่าพวกเขาต่างก็เป็นนักเขียนที่สร้างผลงานแนวสัจนิยม แนวคิดเด่นที่สุดที่พบผลงานของพวกเขาคือ แนวคิดเรื่องนรก ซึ่งปรากฏอยู่ในนวนิยาย 3 เรื่อง คือ ***Hundejahre*** ***คำพิพากษา*** และ ***พันธุ์หมาบ้า*** อย่างไรก็ตาม แม้ว่า นวนิยายทั้งสามเรื่องจะกล่าวถึงนรกเหมือนกัน แต่มีแนวคิดและวิธีการนำเสนอภาพนรกที่แตกต่างกันออกไป ภาพนรกในเรื่อง ***Hundejahre*** จะปรากฏในบทสุดท้ายของนวนิยายเรื่องนี้เท่านั้น ตลอดระยะเวลาที่ชมเหมือง Matern จะรู้สึกอยู่ตลอดเวลาว่าเขากำลังอยู่ในนรก เพราะนอกจากอากาศจะร้อนแล้ว ขณะที่ผ่านไปยังชั้นต่างๆในเหมืองเขาก็ได้มองเห็น เข้าใจและเรียนรู้ชีวิตและสภาพความเป็นจริงในสังคมมากขึ้น นรกในนวนิยายเรื่อง ***Hundejahre*** มีลักษณะคล้ายกับนรกในงานวรรณกรรมเรื่อง ***The Divine Comedy*** ของ Dante ดังจะเห็นว่ากราสส์ใช้ชั้นต่างๆของเหมืองเป็นตัวแทนของนรกแต่ละขุม ในเหมืองแห่งนี้มีทั้งสิ้น 32 ชั้นเทียบเท่ากับมีนรก 32 ขุม กราสส์ใช้หุ่นไล่กาที่อยู่ในแต่ละชั้นแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นจริงของชีวิตมนุษย์ในปัจจุบัน การที่ Matern ได้ลงไปในเหมืองนั้น ทำให้เขาเรียนรู้ เข้าใจและตระหนักถึงความเลวร้ายต่างๆที่ผ่านมา หลังจากชมเหมืองและอาบน้ำชำระล้างกาย

แล้ว เขารู้สึกเหมือนเขาเป็นผู้บริสุทธิ์ขึ้นมาอีกครั้ง เพราะบาปและการกระทำอันเลวร้ายต่อ Amsel เพื่อนรักของเขาถูกชำระล้างไปหมดสิ้นแล้ว จนทำให้เขาสามารถดำรงชีวิตต่อไปได้อย่างเป็นสุข

สำหรับนรกในเรื่อง ***คำพิพากษา*** ต่างจากเรื่อง ***Hundejahre*** ตรงที่นรกมิได้แบ่งเป็นขุมๆ แต่ "นรก" ที่ฟักได้รับตลอดมาในเรื่องนั้นมาจาก "คนอื่น"[9] เพราะสำหรับฟักแล้วนรกที่เขาตกลงไปและความทุกข์ทรมานต่างๆที่เขาได้รับมาโดยตลอดก็คือ มุมมองและความคิดของคนที่อยู่รอบๆตัวเขา สายตาที่เต็มไปด้วยอคติและข่าวลือต่างๆเป็นเสมือนไฟนรกที่แผดเผาฟักทั้งร่างกายและจิตใจ จนในที่สุดฟักต้องตายไปก็เพราะไฟนรกเหล่านั้น และฟักก็ยังไม่โชคดีเท่า Matern ที่สามารถหลุดพ้นจากขุมนรกได้

ส่วนในเรื่อง ***พันธุ์หมาบ้า*** นรกที่ทัยต้องเผชิญนั้นเป็นนรกที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวเอง ทัยกลัวว่าตำรวจจะรู้ว่าเขาเสพกัญชามาและจะจับเขา ช่วงเวลานั้นเปรียบเสมือนนรกสำหรับเขา เนื่องจากความรู้สึกผิดอันเกิดจากมโนธรรมและความรู้สึกผิดชอบในเรื่องศีลธรรมที่อยู่ภายในจิตใจของเขากำลังเผาผลาญจิตใจของเขาอยู่ ด้วยเหตุนี้ลักษณะของทัยที่ชาตินำเสนอไว้จึงไม่ผิดอะไรกับ "การตกนรกทั้งเป็น"

เมื่อศึกษาแนวคิดเรื่อง "นรก" ที่ปรากฏในนวนิยายทั้งสามเรื่องแล้ว ผู้ศึกษาพบว่าไม่ว่าจะในสังคมเยอรมันหรือสังคมไทยต่างมีความเชื่อไปในทิศทางเดียวกันว่า "นรก" เป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยความโหดร้ายและน่าสะพรึงกลัว ไม่น่าอยู่และเต็มไปด้วยความทุกข์ทรมาน ยิ่งไปกว่านั้น แนวคิดเรื่องนรกมักจะถ่ายทอดผ่านตัวละครที่มีสภาพจิตใจที่บอบช้ำและทุกข์ทรมาน เพราะพวกเขาต่างกำลังเผชิญหน้ากับความพ่ายแพ้ในรูปต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความพ่ายแพ้ต่อคน เหตุการณ์ หรือสิ่งเสพติด ตัวละครเหล่านั้นไม่อาจที่จะระบายหรือถ่ายทอดความทุกข์ที่อัดแน่นอยู่ในจิตใจของ

---

[9] อ่านเพิ่มเติมในเรื่อง "นรกคือคนอื่น" ใน เจตนา นาควัชระ. "วิจารณ์ ***คำพิพากษา*** ของ ชาติ กอบจิตติ" ***ทางอันไม่รู้จบของวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์***. กทม.: เทียนวรรณ. 2530, หน้า 78 - 79.

พวกเขาให้ผู้อื่นได้รับรู้ได้ ดังนั้น พวกเขาจึงถ่ายทอดสภาพความเลวร้ายต่างๆออกมาโดยผ่านแนวคิดและรูปแบบของนรกในลักษณะต่างๆที่เหมาะสมกับสภาพที่ได้รับ ซึ่งนับว่าเป็นทางออกของปัญหาและความทุกข์ทรมานทั้งปวงของตัวละครเพื่อบรรเทาและผ่อนคลายความทุกข์ที่ผ่านเข้ามาในช่วงชีวิตหนึ่งของพวกเขา ด้วยเหตุนี้ "นรก" แท้ที่จริงแล้ว คือ ภาพสะท้อนของความเลวร้าย ความทุกข์ทรมาน ความสำนึกผิดและความพ่ายแพ้ต่างๆที่ฝังแน่นอยู่ในจิตใจของตัวละคร

นอกจากแนวคิดในเรื่องนรกแล้ว แนวคิดในเรื่องสังคมก็นับว่าน่าสนใจ ภาพสังคมที่ปรากฏในงานของชาติมีความหลากหลายมากกว่าในงานของกราสส์ เนื่องจากในนวนิยายของชาติส่วนใหญ่จะเสนอภาพสังคมขนาดเล็ก ซึ่งเป็นกลุ่มสังคมที่คนส่วนใหญ่ของสังคมละเลยหรือไม่ค่อยให้ความสนใจมากนัก อาทิ สังคมของคนแก่ในสถานสงเคราะห์คนชราในเรื่อง ***เวลา*** สังคมของคนจนในเรื่อง***จนตรอก*** หรือสังคมของพวกฮิปปี้จากเรื่อง ***พันธุ์หมาบ้า*** แต่สำหรับนวนิยายทั้งสองเรื่องของกราสส์นั้นเสนอแต่เพียงภาพสังคมของเมืองดานซิกในประเทศโปแลนด์และประเทศเยอรมันในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เท่านั้น อย่างไรก็ตาม ไม่ว่ากราสส์กับชาติจะเสนอภาพสังคมในลักษณะแคบหรือกว้างเพียงใด พวกเขาก็ต่างพยายามเสนอปัญหาและความพ่ายแพ้ของตัวละครที่ดำเนินไปในนิยาย การเสนอแนวคิดเรื่องสังคมของกราสส์และชาตินั้นนำเสนอใน 2 ลักษณะคือ เสนอภาพความเป็นจริงในสังคม อาทิ การเสนอภาพสงครามและความเสียหายที่เกิดจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ในเรื่อง ***Katz und Maus*** และ ***Hundejahre*** และวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่รวมไปถึงคนในสังคมนั้นๆด้วย เช่น การวิพากษ์วิจารณ์และประณามความอยุติธรรมของสังคมผ่านตัวละคร ในเรื่อง ***คำพิพากษา*** ตลอดจนการแสดงภาพของการเอารัดเอาเปรียบของมนุษย์ในสังคม และการวิพากษ์วิจารณ์ระบบและแนวคิดในการทำโฆษณาที่มุ่งแสวงหากำไรโดยไม่คำนึงถึงผลเสียหายที่จะตกกับกลุ่มผู้บริโภคในเรื่อง ***หมาเน่าลอยน้ำ***

นอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้ว *กลวิธีการเขียนหรือวิธีการนำเสนอเรื่องราว* และเหตุการณ์ในนวนิยายที่นำมาศึกษานั้น กราสส์และชาติเลือกใช้กลวิธีการเขียน

ที่สอดคล้องกับเนื้อหา ซึ่งทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอรรถรสของสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ได้เป็นอย่างดี โดยมีกลวิธีการนำเสนอสำคัญ 3 ประการเพื่อนำเสนอเรื่องราว เหตุการณ์และความพ่ายแพ้ต่างๆที่เกิดกับตัวละครและสภาพสังคม กลวิธีทั้งสามที่พวกเขาเลือกใช้ คือ การใช้มุมมอง (Point of View) การใช้สัญลักษณ์ (Symbol) และ การใช้ไลท์โมทีฟ (Lietmotif)

การใช้มุมมอง (Point of View) นับเป็นวิธีการเขียนหรือเทคนิคการเขียนที่มีความสำคัญในการนำเสนอเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึกและความคิดทั้งของผู้แต่งและตัวละครมายังผู้อ่าน ซึ่งกราสส์และซาติต่างนำเสนอมุมมองที่ต่างกันในการนำเสนอเรื่องราวในนวนิยายแต่ละเรื่อง ในเรื่อง ***Katz und Maus*** ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวทุกอย่างในเรื่องผ่านมุมมองของ Pilenz การนำเสนอมุมมองผ่านตัวละครตัวเดียวในเรื่อง นับว่าเป็นความจงใจของกราสส์ที่ตั้งใจให้เรื่องจบด้วยความคลุมเครือในตอนจบของเรื่อง ผู้อ่านขาดมิติบางประการที่จะล่วงรู้ความรู้สึก ความคิดอารมณ์และโลกภายในจิตใจของ Mahlke ตัวละครเอกของเรื่องไป ทำให้ผู้อ่านขาดข้อมูลสำคัญที่จะช่วยตัดสินว่าท้ายที่สุด Mahlke ตัดสินใจอย่างไร และตอนจบของเรื่องก็ยังคงเป็นปริศนาค้างคาใจผู้อ่านอยู่ต่อไป

ในเรื่อง ***Hundejahre*** กราสส์บรรยายการสู้รบของกองทัพเยอรมันอย่างละเอียด โดยแบ่งเนื้อหาในเล่มเป็น 3 ตอน ซึ่งแต่ละตอนมีผู้เล่าและเรื่องราวที่แตกต่างกัน โดยผู้เล่าแต่ละคนทำหน้าที่เหมือนเป็นผู้สังเกตการณ์ ด้วยเหตุนี้ผู้อ่านจึงรับรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วยใจที่เป็นกลางและไม่ถูกชักจูงทางอารมณ์

หมาเน่าลอยน้ำ เป็นการเล่าเรื่องด้วยการใช้สรรพนามบุรุษที่สอง การใช้มุมมองนี้ส่งผลให้ผู้อ่านรู้สึกว่าตนกำลังประสบเหตุการณ์ที่เลวร้ายนั้นอยู่ด้วย จึงทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกสงสารและเห็นใจตัวละครเอกในเรื่องนี้

ส่วนเรื่อง ***พันธุ์หมาบ้า*** ซาติใช้มุมมองของบุรุษที่สามในการเล่าเรื่องเช่นเดียวกับเรื่อง **จนตรอก** ซึ่งแตกต่างจากเรื่อง ***เวลา*** ที่มีก ลวิธีการเขียนที่โดดเด่นเพราะเป็นการผสมผสานกันระหว่างเทคนิคของนวนิยาย ละคร และภาพยนตร์ ผู้อ่านจะรู้สึกเหมือนกับว่ามีเรื่องราวสองเรื่องที่ดำเนินควบคู่กันไป คือ เหตุการณ์ในสถาน

สงเคราะห์คนชรา และเหตุการณ์ในชีวิตผม ชาติใช้เทคนิคละครถ่ายทอดเรื่องราวบนเวที ใช้เทคนิคภาพยนตร์ถ่ายทอดความคิดของผมที่อยากลองนำเสนอเรื่องราวของละครเรื่องนี้ผ่านกล้องถ่ายภาพยนตร์ และใช้เทคนิคนวนิยายถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผมและของตัวละครบนเวที โดยวิธีนี้ทำให้ผู้อ่านรับรู้ว่าตัวละครกำลังคิดอะไรอยู่ แต่ผมจะเห็นเพียงตัวละครนั่งนิ่งๆ เขาจึงรู้สึกเบื่อขณะดูละคร

และในเรื่อง **คำพิพากษา** ชาติใช้มุมมองของผู้แต่งในการเล่าเรื่อง ขณะเดียวกันผู้อ่านก็รับรู้อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของฟักควบคู่ไปด้วย ผู้อ่านจึงถูกชักจูงอารมณ์ค่อนข้างมากจากอคติของผู้แต่งที่เข้าข้างฟัก การเขียนเช่นนี้ของผู้แต่งทำให้ผู้อ่านไม่มีโอกาสที่จะรับรู้เรื่องราวต่างๆ ด้วยสายตาที่เป็นกลางเหมือนอย่างนวนิยายเรื่องอื่นๆ

ด้วยเหตุนี้ การเลือกใช้มุมมองในการนำเสนองานนับเป็นความตั้งใจของผู้แต่งที่เลือกใช้เพื่อให้เหมาะสมกับเรื่องราวที่จะสื่อ และเพื่อให้สามารถสื่อเรื่องราวและแนวคิดของเขาไปยังผู้อ่านอย่างมีประสิทธิผลมากที่สุด

กลวิธีการเขียนที่พบต่อไป คือ *สัญลักษณ์ (Symbol)* ในนวนิยายที่นำมาศึกษานั้น ทั้งกราสส์และชาตินิยมใช้สัญลักษณ์เพื่อเสนอความคิดของพวกเขา ทั้งนี้ในนวนิยายที่เลือกนำมาศึกษานั้น นวนิยายเกือบทุกเรื่องมีการนำเสนอสัญลักษณ์ไว้ต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น แมว ใน ***Katz und Maus*** หนู ใน ***Katz und Maus*** และ ***Hundejahre*** บึง ใน ***เวลา*** หรือ หมา ซึ่งนับเป็นสัญลักษณ์ที่น่าสนใจเพราะสัญลักษณ์นี้จะพบว่าในนวนิยายถึง 3 เรื่อง ได้แก่ ***Hundejahre*** ***พันธุ์หมาบ้า*** และ***หมาเน่าลอยน้ำ*** ที่ผู้แต่งใช้ "หมา" เป็นสัญลักษณ์แทนความคิด ความหมายของ "หมา" ในที่นี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ถึง 3 ลักษณะคือ ประการที่หนึ่งเป็นความหมายตรงตามตัวอักษร Hund ภาษาเยอรมันแปลว่า หมา ในที่นี้จึงมีความหมายแทนหมาพันธุ์เยอรมันเชพเพิร์ดตระกูลหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญและผูกพันกับตัวละครนับตั้งแต่เปิดเรื่องจนจบเรื่องมานานถึงสี่รุ่น

ความหมายในลักษณะที่สองคือ เป็นตัวแทนของบุคคลหรือกลุ่มคนในลักษณะต่างๆ อาทิ หมา ในเรื่อง ***หมาเน่าลอยน้ำ*** แทนบุคคลที่ถูกเอารัดเอาเปรียบ

จากสังคม หรือ Harras หมาตัวหนึ่งในเรื่อง ***Hundejahre*** เป็นสัญลักษณ์แทนนาซี หรือ แทนฮิปปี้ ใน ***พันธุ์หมาบ้า*** ลักษณะสุดท้าย หมา หมายถึง ช่วงเวลาหรือระยะเวลา เช่น Hundejahre (Dog Years) แทนระยะเวลาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งนับเป็นช่วงเวลาที่เลวร้ายมากที่สุดสำหรับชาวเยอรมัน

สาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ "หมา" กลายเป็นสัญลักษณ์ที่น่าสนใจคือ เป็นสัตว์ที่ใกล้ชิดกับคนมาก และมีความเป็นสากล ง่ายต่อการเข้าถึงหรือตีความสำหรับผู้อ่านทั่วไป นอกจากนี้ กราสส์และซาติไม่ใช้สัญลักษณ์ "หมา" แต่เฉพาะในเนื้อเรื่องเท่านั้น แต่พวกเขาเลือกใช้ในการตั้งชื่อเรื่องด้วย แม้ว่านักเขียนทั้งสองจะใช้สัญลักษณ์เดียวกัน หากแต่เมื่อผู้เขียนอยู่ต่างสังคม วัฒนธรรม จึงทำให้รายละเอียดหรือความหมายที่ต้องการสื่อต่างกันออกไป ด้วยเหตุนี้ความหมายของสัญลักษณ์จึงไม่ใช่สิ่งที่แน่นอนตายตัว แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามทัศนคติ ความเชื่อ ศาสนา หรือประสบการณ์ทั้งของผู้แต่งและผู้อ่าน ด้วยเหตุนี้ สัญลักษณ์จึงเป็นกลวิธีการเขียนที่ท้าทายและกระตุ้นให้ผู้อ่านครุ่นคิด ถอดรหัสและพยายามตีความสัญลักษณ์ที่ปรากฏ เพื่อที่จะติดตามและเข้าถึงแนวคิดหรือแก่นความคิดที่ผู้แต่งต้องการนำเสนอ

นอกจากนี้ กลวิธีการเขียนที่พบอีกลักษณะหนึ่ง คือ *ไลท์โมทิฟ* (Leitmotif) นับเป็นเทคนิคทางดีตศิลป์ที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเสนอแนวคิดทางวรรณกรรม ซึ่ง ศาสตราจารย์ ดร. เจตนา นาควัชระได้ให้คำอธิบายในเรื่องนี้ไว้ว่า *"ผู้แต่งผูกเรื่องเหล่านี้เข้าด้วยกันราวกับเป็นทำนองดนตรีสั้นๆ ที่สื่อความหมายบางอย่าง ซึ่งในภาษาดนตรีเรียกว่า Leitmotif คีตกวี Wagner เป็นผู้จัดเจนในการใช้ไลท์โมทิฟในอุปรากรของเขา... ผู้แต่งมักจะเลือกเอาสัญลักษณ์ต่างๆมาผูกเข้าให้เป็นไลท์โมทิฟ ซึ่งในตัวของมันเองก็มีความหมายและมีคุณค่าทางอารมณ์ แต่ไลท์โมทิฟแต่ละชิ้นก็สามารถแปลความหมายไปตามบริบท ความหมายทางอารมณ์ดั้งเดิมอาจจะเปลี่ยนแปลงไปได้เมื่อบริบทสามารถที่จะดึงอารมณ์อื่นมาแทรก บางครั้งผู้แต่งก็แปลงไลท์โมทิฟไปบ้างเล็กน้อยเพื่อให้คล้อยตามเนื้อเรื่องหรืออารมณ์อีก*

แบบหนึ่งที่เขาต้องการจะสร้างขึ้น" [10] การใช้ไลท์โมทิฟในนวนิยายยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนักในงานวรรณกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงวรรณกรรมของประเทศไทย ผู้ศึกษาพบว่าในงานของชาติที่เลือกมาศึกษานั้นมีการใช้ไลท์โมทิฟในนวนิยาย 2 เรื่อง โดย ชาติใช้ "ฟักตายแล้ว" เป็นไลท์โมทิฟในเรื่อง ***คำพิพากษา*** และ "ไม่มีอะไร ไม่มีอะไรจริงๆ" เป็นไลท์โมทิฟ ในเรื่อง ***เวลา*** การใช้ไลท์โมทิฟในเรื่อง ***คำพิพากษา*** เป็นเสมือนการทดลองกลวิธีการนำเสนอแนวใหม่ของชาติ เพราะเขาลองใช้กลวิธีนี้เฉพาะในช่วงสุดท้ายก่อนจบเรื่อง และใช้แทนชุดความคิดใน 3 ความหมาย นับตั้งแต่ใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องของฟักว่าเขาได้ตายจากสังคมแห่งนี้แล้ว เช่น *"ร่างของฟักกระตุกเฮือกขึ้น ดวงตาเบิกโพลงราวกับว่าเขาได้เห็นสิ่งที่น่าสะพรึงกลัวอยู่เบื้องบน...**ฟักตายแล้ว... ฟักคนนี้ตายแล้ว...** "* [11] ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกเสียดายว่าฟักไม่น่ารีบตาย น่าจะยังคงมีชีวิตอยู่อีกสักหน่อย ในตอนที่ว่า *"**ฟักตายแล้ว...** ฟักตายแล้ว...เขาจึงไม่มีโอกาสได้ชื่นชมกับรุ่งอรุณของวันใหม่ หมดโอกาสที่แลเห็นแสงแดดส่องเข้ามาในกระต๊อบ..."*[12] และใช้ในการวิพากษ์วิจารณ์ปฏิกิริยาของคนในสังคมที่รู้ข่าวการตายของเขา เช่น *"ฟักตายแล้ว... เขาจึงไม่รู้ว่าใครๆพากันพูดถึงเขาอย่างไร เขาจึงไม่ทราบว่า คนที่คดโกงเงินของเขาไปนั้นกลับมีชื่อเสียงเกียรติคุณเพิ่มมากขึ้น..."*[13]

แต่ในเรื่อง ***เวลา*** ไลท์โมทิฟ "ไม่มีอะไร ไม่มีอะไรจริงๆ" ถูกใช้ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบเรื่อง และในชุดคำชุดนี้ชาติได้เปลี่ยนแปลงถึง 4 ความหมาย นับตั้งแต่ใช้เป็นการบอกเล่าเรื่องราวทั่วไปๆ ว่าไม่มีอะไรเกิดขึ้นบนเวที เช่น *"ไม่มีอะไร ไม่มีอะไรจริงๆ! เสียงตะโกนดังขึ้น เออ รู้แล้วว่าไม่มีอะไร เสียงเด็กหนุ่มข้างผมพึมพำกับ*

---

[10] เจตนา นาควัชระ. **โทนิโอ เครอเกอร์**. นครปฐม : คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,ม.ป.ป.,หน้า 2.

[11] ชาติ กอบจิตติ. ***คำพิพากษา***, หน้า 292.

[12] เรื่องเดียวกัน, หน้า 293.

[13] เรื่องเดียวกัน, หน้า 305.

เพื่อน ... เวลาผ่านไปสิบนาทีแล้ว บนเวทีไม่มีอะไรเคลื่อนไหวเลย นอกจากเสียงตะโกนแหบๆซึ่งตะโกนอยู่ซ้ำซากว่าไม่มีอะไร ไม่มีอะไรจริงๆ!" [14]

ความหมายประการที่สองคือ ใช้โต้เถียงหรือแสดงความคิดเห็นคัดค้านคำพูดที่ปรากฏก่อนหน้านี้ เช่น *"มีเงาดอกบัว! ลูกชายยายทับทิมหัวเราะ ไม่มีอะไร ไม่มีอะไรจริงๆ! เสียงตะโกนจากห้องลูกกรงไม่ลดละ"* [15]

ความหมายประการที่สาม คือ ใช้เพื่อตั้งคำถาม ตอบคำถาม หรือกระตุ้นเพื่อให้เกิดคำถามบางอย่างในใจของตัวละคร อาทิ *"เงาดอกบัวนั้นมีหรือไม่กันแน่ ไม่มีอะไร ไม่มีอะไรจริงๆ! เสียงจากลูกกรงตะโกนย้ำมา ไม่มีอะไร ไม่มีอะไรจริงๆ! ยายสอนเหลียวมองไปทางต้นเสียง ไม่มีอะไรแน่หรือ ไม่มีแม้แต่เงาดอกบัวด้วยหรือ"* [16]

ความหมายประการสุดท้าย คือ แสดงให้ผู้อ่านมองเห็นและเข้าใจถึงสัจธรรมหรือความคิดบางอย่างที่เกี่ยวกับความเป็นจริงในชีวิตมนุษย์ เช่น *"เฮ้อ โลกมนุษย์ก็อย่างนี้แหละแม่ ย้ายกันไปย้ายกันมาไม่สิ้นสุด ไม่มีอะไร ไม่มีอะไรจริงๆ!"* [17]

สำหรับกราสส์ก็มีการใช้ไลท์โมทิฟในงานของเขาเช่นกัน ซึ่งปรากฏในเรื่อง ***Hundejahre*** แต่ลักษณะการใช้ไลท์โมทิฟในงานของกราสส์ต่างจากชาติ เนื่องจากกราสส์เติบโตในดินแดนต้นกำเนิดของการใช้เทคนิคนี้ในงานวรรณกรรม ด้วยเหตุนี้ในงานของกราสส์จึงมีการใช้ที่หลากหลายมากกว่าชาติ และไลท์โมทิฟที่เขาใช้บางตอนยังมีการเปลี่ยนแปลงคำบางคำ แต่ความหมายสำคัญหรือใจความของประโยคยังคงอยู่เหมือนเดิม เช่น ไลท์โมทิฟที่แสดงให้เห็นการเดินทางไปทั่วเยอรมันช่วงหลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 ของ Matern กับหมาสีดำที่เขาพยายามจะตั้งชื่อให้มัน เพื่อไปตัดสินความผิดของคนที่มีส่วนทำให้เขาต้องออกจากหน่วย SA ในตอนที่ว่า *"Ich*

---

[14] ชาติ กอบจิตติ. **เวลา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : หอน. 2537, หน้า 17-18.

[15] เรื่องเดียวกัน, หน้า 194.

[16] เรื่องเดียวกัน, หน้า 168.

[17] เรื่องเดียวกัน, หน้า 219 - 220.

*komme, **zu richten mit schwarzem Hund und einer Liste Namen in Herz, Milz und Nieren geschnitten**,... "* [18] และ ***"Der gekommen war, zu richten mit schwarzem Hund und Namen in Herz ,Milz und Nieren geschnitten**,... "* [19]

นอกจากนี้ กราสส์ยังใช้ไลท์โมทิฟเรื่องการสร้างหุ่นไล่กาที่ว่า *"Die Vogelscheuche wird nach dem Bild des Menschen erschaffen."*[20] (The scarecrow is created in man's image.) ว่าหุ่นไล่กาเป็นการสร้างขึ้นจากจินตนาการของมนุษย์ ทั้งนี้ ความคิดและจุดมุ่งหมายเรื่องการสร้างหุ่นไล่กาตั้งแต่ต้นจนจบมีความหมายและคุณค่าเปลี่ยนแปลงไปตามความคิด จินตนาการและจุดประสงค์ของ Amsel ผู้สร้างหุ่น นับตั้งแต่เป็นสินค้าเพื่อขายให้แก่เกษตรกรเพื่อใช้ไล่นกกาที่มาทำลายพืชผลทางการเกษตร ต่อมาหุ่นไล่กาเป็นเสมือนนักแสดงบนเวทีละคร หลังจากนั้น หุ่นไล่กาเป็นสินค้าส่งออกสำคัญไปยังต่างประเทศ และท้ายที่สุดหุ่นไล่กาคือแบบจำลองหรือตัวแทนของมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในสังคมแห่งนี้ ความหมายของหุ่นในประการสุดท้ายที่ปรากฏในตอนจบของเรื่อง นับเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญ เพราะหุ่นไล่กาในตอนนี้ได้เปลี่ยนผู้สร้างหุ่นจาก Amsel มาเป็นกราสส์อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากในตอนสุดท้าย กราสส์จงใจที่จะให้หุ่นไล่กาทำหน้าที่ตีแผ่และถ่ายทอดให้ผู้อ่านทราบถึงความเป็นจริงของชีวิตมนุษย์และความแตกต่างของคนที่อยู่ในประเทศเยอรมันและประเทศต่างๆทั่วโลก

แม้ว่าไลท์โมทิฟเป็นเทคนิคใหม่ในการนำเสนอความคิดและเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในงานวรรณกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานวรรณกรรมไทยมีการใช้เทคนิคนี้น้อยมากเมื่อเทียบกับงานวรรณกรรมของตะวันตก แต่ไลท์โมทิฟก็เป็นลูกเล่นของการนำเสนองานวรรณกรรมที่มีความน่าสนใจและมีเสน่ห์ดึงดูดให้ผู้อ่านสน

---

[18] Günter Grass. ***Hundejahre***. Darmstadt : Hermann Luchterhand Verlag. 1974, p.311

[19] Ibid, p. 318.

[20] Ibid, p. 30.

ใจ ติดตาม ขบคิดและตีความเพื่อให้เข้าถึงแนวคิดและมุมมองที่ผู้แต่งจงใจสอดแทรกไว้ในงานวรรณกรรม

ข้อสรุปที่ได้จากการศึกษา

จากการศึกษาลักษณะของตัวละคร แนวคิดและวิธีการนำเสนอนวนิยายทั้ง 7 เรื่องของทั้งกราสส์กับชาติ ผู้ศึกษาพบว่าแนวคิดและวิธีการนำเสนอที่เข้ากันอย่างกลมกลืนนี้เองที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ โศกเศร้าและหดหู่ร่วมไปกับตัวละคร แต่ลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ที่บังเกิดกับผู้อ่านนั้นอาจมากน้อยและแตกต่างกันไป เนื่องจากแนวทางในการประเมินคุณค่าของผู้อ่านในเรื่องสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้มีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามความชอบ รสนิยม ประสบการณ์ ทัศนคติ ตลอดจนโลกทัศน์ของแต่ละคน ยิ่งไปกว่านั้น แนวทางประเมินคุณค่าสุนทรียศาสตร์เป็นเรื่องอัตวิสัย ที่แม้ในปัจจุบันยังไม่มีทฤษฎีหรือกฎที่เป็นมาตรฐานในการตัดสินลักษณะทางสุนทรียศาสตร์ได้ชัดเจนตายตัว แต่แนวคิด มุมมองและลักษณะที่เป็นจริงในสังคมที่ปรากฏในนวนิยายเหล่านี้ นับเป็นลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ขั้นพื้นฐานที่ชัดเจน ที่สามารถกระตุ้นเตือนหรือเป็นบทเรียนให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นแง่มุมบางอย่างหรือแนวคิดบางประการที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตต่อไป

ปัจจุบันนวนิยายแห่งความพ่ายแพ้ในสังคมมิได้มีเพียงผลงานของกราสส์กับชาติเท่านั้น หากแต่มีนักเขียนหลายท่านถ่ายทอดลักษณะทางสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้ในงานวรรณกรรมของพวกเขาด้วย เนื่องจากสภาวะต่างๆในโลกปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งทางการเมือง วิกฤตทางเศรษฐกิจ และปัญหาทางสังคมที่ประเทศต่างๆกำลังเผชิญอยู่ในขณะนี้เป็นมูลเหตุสำคัญที่ส่งผลให้นวนิยายประเภทนี้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในสังคม นวนิยายที่มุ่งสื่อลักษณะสุนทรียศาสตร์แห่งความพ่ายแพ้มิได้ต้องการที่จะตอกย้ำให้ผู้อ่านมีความหดหู่ ความเศร้าสลด และความทุกข์ต่างๆในชีวิต หากแต่ต้องการกระตุ้นให้ผู้อ่านเข้าใจในสภาพที่เป็นจริงในสังคม และควรกล้าที่จะเผชิญหน้าเพื่อยอมรับความจริงเหล่านั้น โดยไม่พยายาม

หลบเลี่ยงหรือหลีกหนี ความรู้สึกที่เกิดกับผู้อ่านนั้นอาจเป็นการตระหนักรู้ความเป็นจริงในสังคม และการใช้ข้อผิดพลาดของตัวละครเป็นบทเรียน เมื่อผู้อ่านตระหนักถึงสภาพความเป็นจริงแล้ว พวกเขาอาจจะหันกลับมามองปัญหาและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมก็เป็นได้

บรรณานุกรม

กอบกุล อิงคุทานนท์. ***ศัพท์วรรณกรรม***. กรุงเทพฯ : ษรฉัตร.

เจตนา นาควัชระ. ***วรรณกรรมละครของแบร์ทอลท์ เบรคชท์ : การศึกษาเชิงวิจารณ์***. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2528.

----------. ***ทางอันไม่รู้จบของวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์***. กทม. : เทียนวรรณ, 2530.

----------. ***"คำพิพากษา" ภาษาและหนังสือ 15 ปีซีไรต์*** (เม.ย. 2535 – มี.ค. 2536)

----------. ***ทฤษฎีเบื้องต้นแห่งวรรณคดี***. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : คยาม, 2542.

----------. ***แนวทางการประเมินคุณค่าวรรณคดีในวรรณคดีวิจารณ์เยอรมัน ฝรั่งเศส และอังกฤษ-อเมริกัน ใน ค.ศ.ที่ 20***. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 2530.

----------. ***เพื่อความอยู่รอดของมนุษยศาสตร์ : รวมบทความทางวิชาการ (2525 - 2532)*** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.

----------. ***โทนิโอ เครอเกอร์***. นครปฐม : คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชาติ กอบจิตติ. ***หมาเน่าลอยน้ำ***. พิมพ์ครั้งที่ 8 กรุงเทพฯ : หอน, 2530.

----------. ***พันธุ์หมาบ้า***. พิมพ์ครั้งที่ 13 กรุงเทพฯ : หอน, 2530.

----------. **คำพิพากษา**. พิมพ์ครั้งที่ 22. กรุงเทพฯ : หอน, 2536.

----------. **เวลา**. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ ; หอน, 2537.

----------. **จนตรอก**. พิมพ์ครั้งที่ 14 กรุงเทพฯ : หอน, 2539.

ตรีศิลป์ บุญขจร. ***นวนิยายกับสังคมไทย พ.ศ. 2475 -2500***. กรุงเทพฯ : บางกอกการพิมพ์, 2523.

ธัญญา สังขพันธานนท์. ***ปรากฏการณ์แห่งวรรณกรรม***. ปทุมธานี : สำนักพิมพ์นาคร, 2528.

นฤดี กาญจนลักษณ์. ***วัฒนธรรมเยอรมัน***. นครปฐม : ภาควิชาภาษาเยอรมัน คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2529.

นิธิ เอียวศรีวงศ์. ***ประวัติศาสตร์เยอรมัน***. แปลจากหนังสือของ ฮูแบร์ตุส ซู เลอ เลนสไตน์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย, 2511.

ผสุดี ศรีเขียว, นฤมล ง้าวสุวรรณ และ ถนอมนวล โอเจริญ. ***ประวัติวรรณคดีเบื้องต้น*** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2528.

พรสรรค์ วัฒนางกูร. "แนวทางวรรณกรรมเยอรมันตั้งแต่ คริสต์ศตวรรษ 15 - ปัจจุบัน โดยสังเขป" ***วารสารอักษรศาสตร์*** (มกราคม 2533, หน้า 111-134)

วิทย์ ศิวะศริยานนท์. ***วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์***. พระนคร : ชวนการพิมพ์, 2528.

อูน. "วัย 70 ของกึนเทอร์ กราสส์" ***กรุงเทพธุรกิจ*** (26 ตุลาคม 2540).

Alexander Ritter. ***Erläuterungen und Dokumente Günter Grass Katz und Maus***. Stuttgart : Philipp Reclam jun. GmbH & Co.

Chetana Nagavajara. ***Contemporary Literature from a Thai Perspective. (Collected Articles 1978 - 1992)***. Bangkok : Chulalongkorn University Press, 1996.

Edgar Neis. ***Erläuterungen zu Katz und Maus***. Germany : C. Bange Verlag, 1995.

George E. Wellworth. ***Modern Drama and the Death of God***. Wisconsin : The University of Wisconsin Press, 1986.

Günter Grass. ***Katz und Maus*** Darmstadt : Hermann Luchterhand Verlag. 1974.

----------. ***Hundejahre***. Darmstadt : Hermann Luchterhand Verlag. 1974.

----------. ***Cat and Mouse***. Translated by Ralph Manheim. Great Britain : Hazell Watson & Viney Ltd., 1981.

----------. ***Dog Year***. Translated by Ralph Manheim. Great Britain : Hazell Watson & Viney Ltd., 1981.

Hanspeter Brode. ***Günter Grass***. München : C.H. Beck Verlag, 1979..

John Reddick. ***The "Danzig Trilogy" of Günter Grass : A Study of the Tin Drum, Cat and Mouse and Dog Years***. London : Secker & Warburg, 1975.

Mitton C. Nahm. ***Reading in Philosophy of Art and Aesthetics***. New Jersey : Prentice Hall, Inc., 1975.

Ralf Schnell. ***Geschichte der Deutschsprachigen Literatur seit 1945***. Germany : J.B. Metzler Verlag.

Rene Wellek. ***Theory of Literature***. The United States of America : Harcourt, Brace & World, Inc.

Ronald Peacock. ***Criticism and Personal Taste***. Oxford : Clarendon Press, 1972.

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย